

PLAYSTATION SATURN NINTENDO 64

NEO

ISSN 1429 - 3838

INDEX 341355

LUTY

(01-02/98)

CENA 3.90

03

■ GRY VIDEO I KONSOLE

Szkola Przetrwania

FINAL FANTASY VII™



Raport z Pola Boju

MORTAL KOMBAT 4

NBA Live '98 > FIFA '98 > Quake >

Red Asphalt Automobili Lamborghini >

Mace > Bushido Blade > San Francisco Rush >

Actua Soccer 2 > Sonic R Nightmare Creatures > Air Race >

Rampage World Tour > SEGA Touring Car Championship >

Okladka: Mortal Kombat 4



LANSER

TYLKO U NAS

JEDYNY W POLSCE SYSTEM WYSYŁKOWEJ SPRZEDAŻY RATALNEJ

Sprzedż detaliczna
Tel. 0-55 33-59-44
Sprzedż 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 oprogramowanie:

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

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 PlayStation wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

699 zł



- 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,-
Nemco Arcade Stick	230,-
NeGcon	229,-

Akcesoria firmy Interact i Logic3

Barracuda	129,-
CD Game System Cleaner	96,-
Controller Master Station	69,-
Controller Pad B	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 Ralder

programy w cenie 169 zł

PO'ed
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

2Xtreme <PL>
Broken Sword II
Carnage Heart




Rage Racer <PL>
Rapid Racer
RayStorm
Ray Tracer
Warhammer



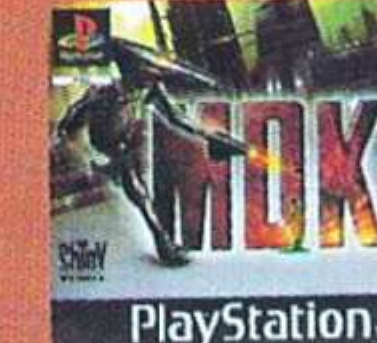
programy w cenie 199 zł

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
Sinclate 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

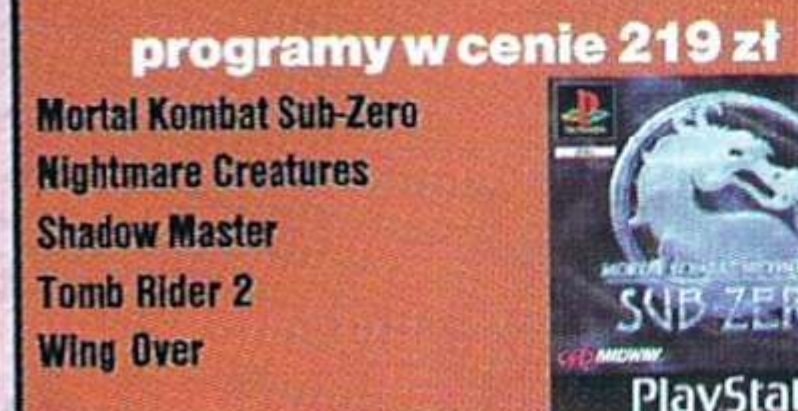


programy w cenie 325 zł

Time Crisis + Pistolet


Oferta specjalna

Actual Soccer	99,-
Adidas Power Soccer	149,-
Alien 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:

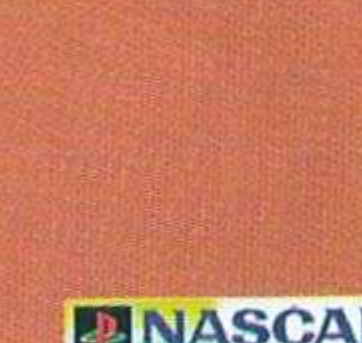
Adidas Power Soccer 97	
Agent Armstrong	
Battle Station	
Broken Helix	
Bubsy 3D	
Bug Riders	
Carnage Heart <PL>	
City of Lost Children <PL>	
Command & Conquer	
Crock	
Crusader: No Remorse	
Deathtrap Dungeon	
Destruction Derby 2	
Die Hard Trilogy	
Discworld 2	
Epidemic	
Exhumed	
Fantastic 4	
FIFA 98	
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 Ralder 2	
Tomb Ralder	
Total NBA 97	
WCW VS The World	
Wing Commander IV	
Wing Over	
X-COM 3 Apocalypse	
Xevius 3D	




NASCAR 98



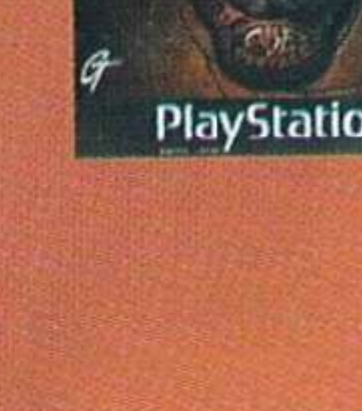
Twinsen Apple's Big Adventure



Oddworld



Street Fighter EX Plus



V-Rally



The Lost World



- 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
+ Sega Rally
+ Pad Terminator

963 zł

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



Aksesoria do SegaSaturn:



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,-

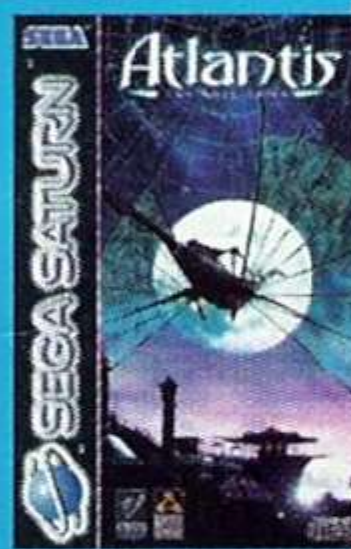
Logic



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
- NHL 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
- Enmy O
- 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 329 zł

- 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,-



WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL!

str 6 NEWSFLASH!
Co słycać w wielkim świecie

str 10 ZAPOWIEDZI
Widoki na przyszłość

str 17 MORTAL KOMBAT 4
Raport z pola boju

str 22 RECENZJE
Wystawiamy cenzurki nowościom

str 51 GAMEBOY
Stroniczka tej uroczej maszynki

SZKOŁA PRZETRWANIA 52 str

Final Fantasy VII
Cool Boarders 2

GAWĘDY PO FAI 62 str

Felieton gościa

TIPS & TRICKS 63 str

C&C RED ALERT, COLONY WARS
DIDDY KONG RACING, G-POLICE
NIGHTMARE CREATURES
PANDEMONIUM 2, TOMB RAIDER 2
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
SONIC R, TEST DRIVE 4
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

NEO.LOG 66 str

Listy, listy, listy ...

Witajcie w świecie konsol!

Spotykamy się już po raz trzeci, aby podzielić się najświeższymi informacjami na temat elektronicznych maszyn rozrywkowych, znanych też jako konsole. Rynek ten rozwija się w niewiarygodnym tempie i światowa dominacja konsol niedługo stanie się rzeczywistością. Jest już nas blisko 50 milionów, bo tyle właśnie superkonsol znajduje się w domach na całym świecie.

W trzecim numerze NEO>, oprócz stałej porcji zapowiedzi, recenzji i tipsów znajdziecie dwa tematy przewodnie numeru. Zachęcenii powodzeniem, jakim cieszył się "Raport z Pola Boju" w pierwszym numerze, postanowiliśmy częściej przygotowywać podobny materiał. W numerze, który trzymacie w dłoniach, Raport poświęcony jest w całości automatowi MORTAL KOMBAT 4. Warto rzucić okiem, bo MK4 już niedługo zagości na PlayStation i Nintendo 64.

Drugim ważnym tematem jest Szkoła Przetwania - FINAL FANTASY VII, która zajęła rekordową ilość stron. Mamy nadzieję, że katorżnicza praca, którą wykonał nieoceniony Banana Split okaże się dla was przydatna. FINAL FANTASY VII to chyba najważniejsza gra, jaka ukazała się w minionym roku na PlayStation. Być może dzięki fenomenalnej sprzedaży tego produktu, zarówno w USA jak i w Europie, zostaną podjęte decyzje, dzięki którym będziemy mogli cieszyć się większą ilością japońskich gier, a jak wiadomo są one najlepsze na świecie.

Nasze pismo stale się rozwija. Na wasze wyraźne życzenie stworzyliśmy nowy dział, który będzie zajmował się kontaktem z czytelnikami. Do zespołu NEO> dołączyło dwóch autorów, którzy pomogą nam w rozgryzaniu najnowszych gier. Na koniec jeszcze jedna, niezwykle ważna wiadomość, którą przekazuję z prawdziwą przyjemnością. Od teraz NEO> staje się miesięcznikiem! Nowego numeru szukajcie w kioskach zawsze na początku każdego miesiąca.

Gulash

W NASTĘPNYM NUMERZE:

Następna dawka świeżych recenzji, kolejne wydanie szkoły przetrwania, mnóstwo tipsów i zapowiedzi. A przede wszystkim gry:

WARHAMMER: DARK OMEN, VS, BLOODY ROAR, ENEMY ZERO, ONE, TETRISPHERE, SHADOW MASTER, STEEP SLOPE SLIDERS, DIABLO, KLONOA - DOOR TO PHANTOMILE, SNOWBOARD KIDS, CRITICAL DEPTH

i wiele innych!



OKŁADKA: MORTAL KOMBAT 4 © Midway

Redaktor naczelny:
Marcin K. Górecki

Zespół redakcyjny:
Łukasz Bura
Jakub Głuszkiewicz
Michał Gołębiowski
Krzysztof Papliński
Bogdan Wiciński

Design & DTP
Studio KWADRAT
Janusz Wysocki
Arkadiusz Świdorski
tel. (0-22) 624-96-83

Projekt logo i okładki:
Waldemar Nowak

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

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

e-mail
neo@ssonline.com.pl

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.



...wszystko
czego potrzebujesz
do swojej konsoli.

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

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

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

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

Już po raz trzeci nieustrudzona załoga NEO> atakuje z najświeższym serwisem informacyjnym ze świata konsol. Newsem miesiąca jest niewątpliwie opublikowanie przez firmę Namco pierwszych screenshotów z oczekiwanej z niecierpliwością konwersji **TEKKEN 3 na PlayStation (str. 10).**

■ **N**owa konsola firmy Sega, która jeszcze niedawno nosiła kryptonim "Dural", znana jest teraz jako "Katana". Jesteśmy zgodnego zdania, że nie jest to jeszcze finałowa nazwa. Niepotwierdzone informacje mówią, że gry na nową konsolę opracowuje w tej chwili już 19 zespołów developerskich! Wszystko jest w dalszym ciągu w fazie plotek, ale jednego jesteśmy pewni: będzie konwersja VF3.

■ **P**o sukcesie C&C RED ALERT w wersji na PlayStation, firma VIRGIN zamierza wydać nową pozycję z tej serii. Pełny tytuł gry C&C RED ALERT: THE RETALIATION, a na jej zawartość składać się będą dwa dodatkowe mision packi z wersji PeCetowej: COUNTERSTRIKE i AFTERMATH.

■ **D**IDDY KONG RACING to najszybciej sprzedająca się w USA gra w historii. Gra przeskoczyła magiczną barierę miliona egzemplarzy w 21 dni! Absolutnym rekordem branży w dalszym ciągu pozostaje FINAL FANTASY 7 - gra, której sprzedano 2 miliony kopii w 3 dni. Ale to było w Japonii, a nie w USA. Inne cztery gry Nintendo, które sprzedały się w liczbie ponad miliona egzemplarzy w 1997 roku w USA to GOLDENEYE 007, MARIO KARTS 64, STAR FOX 64 i SUPER MARIO 64.



Resident Evil 2

■ **J**ak łatwo było się domyślić, rozpoczęły się prace nad najnowszymi częściami najpopularniejszych mordobit świata. TEKKEN 4 powstaje na zupełnie nowej, tajnej jeszcze płycie automatu, podczas gdy na temat bebechów VIRTUA FIGHTER 4 wolimy na razie nie spekulować - "Trójka" do dziś przyprawia wszystkich o zawrót głowy. A może by tak kiedyś powstała gra TEKKEN vs VF?

■ **W**iemy coś więcej na temat nowych przygód Lary Croft. Najpierw definitywnie będzie data-dysk z nowymi poziomami (będzie ich 7), a potem oczywiście TOMB RAIDER 3. Wiemy też, że TR3 nie ukáže się na żadnej obecnej konsoli. A więc... Katana i PlayStation 2000. Oprócz tego lada dzień ma pojawić się komiks z serii Witchblade, w którym gościnnie wystąpi Lara Croft.

■ **P**OKEMON ATAKUJE! Czy boicie się widocznego na zdjęciu małego, żółtego stwora? Lepiej złączcie, bo to on jest sprawcą wielkiej afery, po której 600 japońskich dzieci dostało ataku epilepsji. Opowiedziana przez brukowce historia nosiła znamie skandalu, a oto fakty. Pokemon to sktót od POCKET MONSTER - najpopularniejszej w ubiegłym roku gry na GameBoy'a

w Japonii. Jedno ze studiów animacyjnych wykupiło od Nintendo prawa do rysunkowej adaptacji Pokemona - serial od razu stał się jednym z najpopularniejszych anime w Japonii i był oglądany namiętnie przez 10 milionów widzów. Podczas jednego z ujęć Pokemon błysnął oczami, co było bezpośrednim powodem choroby dzieci, i tyle. Takie przypadki zdarzają się często i nic w tym nowego. Warto też zanaczyć, że koncertem Nintendo nie ma z tym serialem nic wspólnego - tylko tyle, że udzielił licencji Pokemona autorowi filmu. Na początku instrukcji każdej gry konsolowej znajduje się ostrzeżenie dla epileptyków, a także zalecane "dawkowanie" konsolowej rozrywki. Jeśli więc grasz kilka godzin dziennie i nie dostałeś jeszcze ataku, możesz śmiało katować maszynę ile wlezie. Po całej aferze akcje Nintendo spadły na jeden dzień o pół procenta, po czym znów szybko podskoczyły.



Lara Croft i WitchBlade

■ **K**ONAMI pracuje nad nową grą z serii CONTRA. Ukrywającą się pod kryptonimem "C" trójwymiarową strzelaninę przygotowuje zespół Appaloosa - ten sam, który rok temu opracował ostatnią grę z serii CONTRA: LEGACY OF WAR. "C" ma się pojawić w kwietniu.

■ **N**ajprawdopodobniej w amerykańskiej i europejskiej wersji GRAN TURISMO nie zobaczymy około 30 z pełnej liczby 140 samochodów, które są obecne w wersji japońskiej. Zapewne multi-milionowa licencja na te wszystkie pojazdy okazała się zbyt ciężka do pociągnięcia nawet dla Sony. Dalej jednak zostanie ponad 100 (sto!) oryginalnych samochodów najślawniejszych światowych producentów. Gra prezentuje się fenomenalnie, jeszcze wiele razy o niej napiszemy.



Strrraszny POKEMON

■ **K**onsola Saturn przeżywa w USA renesans. Nie od dziś wiadomo, że wszystkie konwersje dwuwymiarowych mordobit z automatów firmy Capcom były zawsze lepsze na Saturnie niż na PlayStation. Po olbrzymim sukcesie w Japonii firma zamierza rozpocząć w USA sprzedaż rozszerzenia RAM CARD



Gran Turismo

o pojemności 4 Mbit. Współpracując z cartem gry to X-MEN vs STREET FIGHTER, DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION, POCKET FIGHTER, DARKSTALKERS: VAMPIRE SAVIOR, MARVELL SUPER HEROES vs STREET FIGHTER i RESIDENT EVIL 2. Nowe automaty, nad którymi pracuje Capcom, to STREET FIGHTER ALPHA 3 (yes!), STAR GLADIATORS 2, FIGHTING SCHOOLS. Na 99% RAM CARD nie będzie sprzedawany w Europie, nad czym stanowczo ubolewamy.



■ **W** Europie wyjdzie kolejna japońska gra RPG na PlayStation! Oprócz WILD ARMS z Sony, Psygnosis już niedługo wyda bardzo popularną w Japonii grę ALUNDRA. Fani SUIKODENA i FINAL FANTASY 7 mogą już zacierać ręce - szykują się dwie doskonałe gry.

■ **W** PSX'owej wersji TEKKEN 3 zapowiedziano na razie jedną nową postać. Jest nią niewielki dinozaur o imieniu Gon (ktoś pamięta jeszcze Rogera i Alexa?), postać popularna w japońskich komiksach. Mamy też pierwszą oficjalną reklamę Namco odnośnie konwersji TEKKEN 3.

■ **R**areware pracuje nad drugą częścią fenomenalnego GOLDENEYE 007 na Nintendo 64! Gra nie będzie mieć nic wspólnego z filmem TOMORROW NEVER DIES (prawa do TND wykupiła firma MGM Interactive i tworzy na podstawie filmu grę na PlayStation). Gra nosi roboczy tytuł SPECTRE - to też nazwa przestępczej organizacji, z którą superagent często walczył w filmach - i będzie nieprzebranie czerpać ze wszystkich Bondów.



Gran Turismo

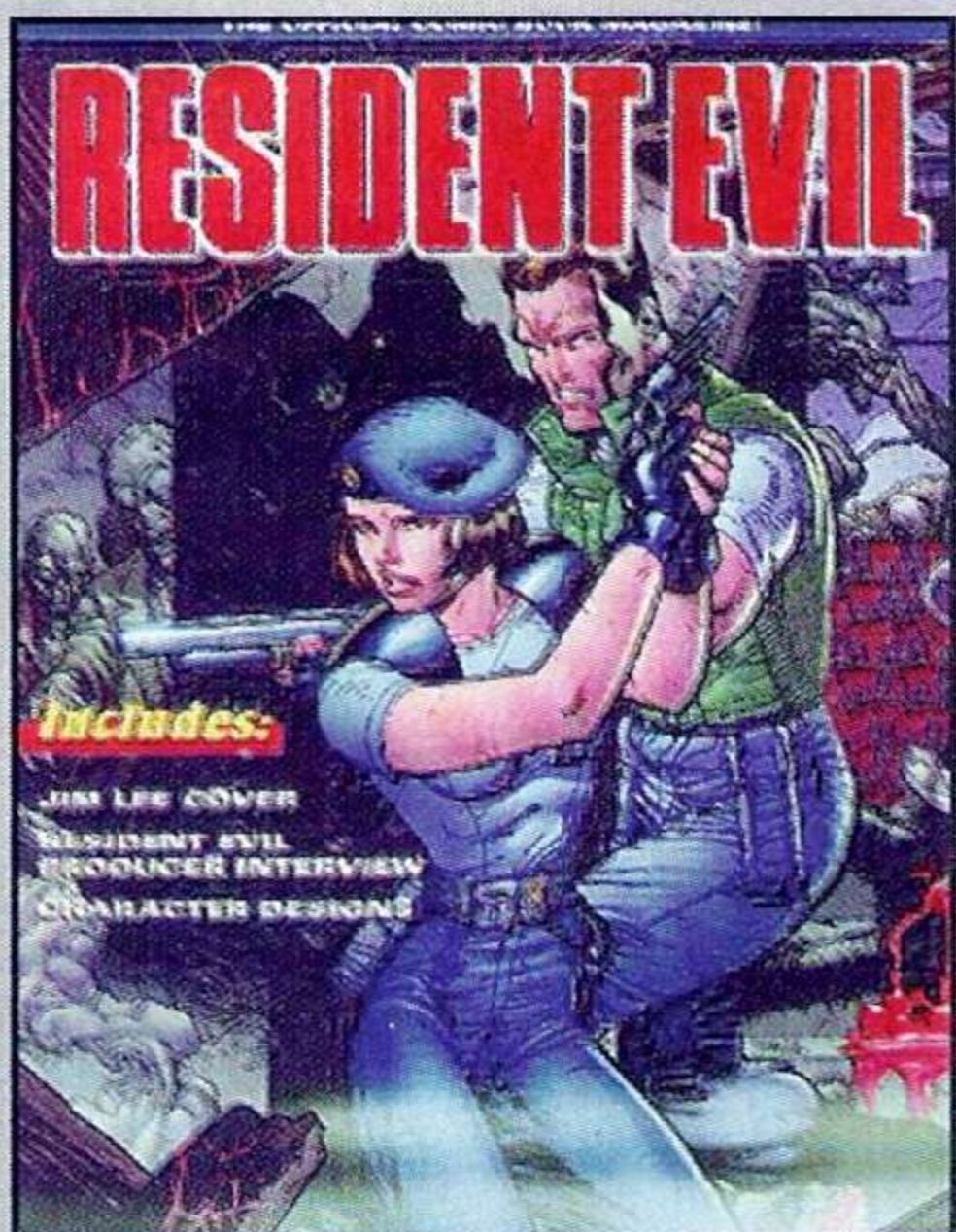
10 NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W UK - GRUDZIEŃ

- | | |
|----------------------|-----|
| 1. Fifa '98 | PSX |
| 2. Tomb Raider 2 | PSX |
| 3. TOCA Touring Car | PSX |
| 4. Diddy Kong Racing | N64 |
| 5. Crash Bandicoot 2 | PSX |
| 6. GoldenEye 007 | N64 |
| 7. Grand Theft Auto | PSX |
| 8. Time Crisis | PSX |
| 9. Final Fantasy 7 | PSX |
| 10. Super Mario 64 | N64 |

10 NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONII - GRUDZIEŃ

- | | |
|------------------------------------|-----|
| 1. Chocobo's Mysterious Dungeon | PSX |
| 2. Gran Turismo | PSX |
| 3. Tales of Destiny | PSX |
| 4. Momotaro Electric Train 7 | SAT |
| 5. Mobile Suit Z Gundam | PSX |
| 6. Crash Bandicoot 2 | PSX |
| 7. Front Mission Alternative | PSX |
| 8. Let's Create Pro Soccer Club! 2 | PSX |
| 9. Minna No Golf | PSX |
| 10. Maria | PSX |

■ Po dobrych wynikach sprzedaży, Midway pracuje nad SAN FRANCISCO RUSH 2 na N64, które ma pojawić się pod koniec roku. Tymczasem przy konwertowaniu pierwszego SF RUSH na PlayStation wyniki jakieś problemy techniczne, w związku z czym termin ukazania się gry został przesunięty na maj '98.



■ Japoński magazyn FAMITSU skompilował dane o zainstalowanej na świecie bazie konsol. Dane sięgają do września '97, a więc od tamtego czasu minęło już blisko pół roku (przybyło zatem kilka milionów graczy). Gratulacje dla wszystkich 40 milionów użytkowników. Oto liczby:
PlayStation: 20 milionów
Nintendo 64: 12 milionów
Saturn: 8 milionów

■ Poznaliśmy kilka nowych faktów o RESIDENT EVIL 2. Gra znajdować się będzie na dwóch płytach CD - po jednej dla każdego bohatera. Aby ukończyć grę, trzeba będzie to zrobić zarówno Leonem jak i Elzą. Po przejściu gry pierwszą postacią, utworzy się save na karcie pamięci. Odpowiednio do tego, druga przygoda pokaże nowe lokacje, nowych bossów i przeciwników. Gra zapowiada się coraz ciekawiej i szczerze mówiąc nie możemy się jej już doczekać.

■ METAL GEAR SOLID na PlayStation ma się pojawić w Japonii w kwietniu, w USA we wrześniu. Miejmy nadzieję, że zdąży do Europy przed nowym rokiem. Chodzą też plotki, że firma Konami pracuje nad METAL GEAR SOLID w wersji na Nintendo 64

■ FOX INTERACTIVE opracowuje grę na podstawie filmu ALIEN: RESURRECTION, czyli czwartej części "obcego". Gra na PlayStation ma się pojawić już w maju. Przygotujcie się na niezłą jatkę, szkoda tylko, że nie przeżyli nasi ulubieńcy z ALIENS, czyli Hicks, Vasquez, Drake, Apone i oczywiście Wierzbowski.

■ Inwazja postaci z gier video trwa! Tym razem bohaterowie pierwszej części RESIDENT EVIL doczekali się własnego komiksu, który pojawi się w USA w marcu '98. Pierwszy zeszyt składać się będzie z 3 opowieści, które załatają luki pomiędzy obiema grami. Będzie też opowiadanie, wywiad z producentem gry Shinji Mikami i oryginalne rysunki projektów postaci. Ktoś mógłby to wydać w Polsce, ale jak zwykle tego nie robi. Szkoda dobrego tematu.



Pierwsza japońska reklama TEKKEN 3 na PSX!



MediaSoft

Sony PlayStation Nintendo 64 PC-CD

GRY KOMPUTEROWE

CD-ROM PC, ENCYKLOPEDIA, SŁOWNIKI
PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW OBCYCH, AKCESORIA

KONSOLE

SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64,
GRY I AKCESORIA

SPRZEDAŻ

DETALICZNA, WYSYŁKOWA, HURTOWA

SKLEP:

ul. Marszałkowska 28,
00-576 Warszawa,
Tel.: 628 52 69

**Pn-Pt 10-20,
Sb-Nd 11-19**

BURGER KING



KINO "LUNA"

Pl. Zbawiciela

Pl. Unii Lubelskiej

ULTRARACER TEST

miniaturowa kierownica

Równolegle z szybko rozwijającym się rynkiem gier konsolowych, tworzy się olbrzymia baza akcesoriów. Co chwila więc producenci jednych i drugich zaskakują nas czymś nowym, a my na bieżąco staramy się wam to przedstawić. Tak się składa, że najwięcej peryferiów pojawia się do PlayStation i stąd ich spora ilość w NEO>. Często są to po prostu tradycyjne kontrolery w nowych obudowach, ale zdarzają się też takie oryginalne ciekawostki, jak opisany obok NeGcon oraz UltraRacer firmy InterAct.

UltraRacer niezbyt przypomina tradycyjne joypady. Wygląda tak jak na zamieszczonym obok zdjęciu i gdyby nie kabel oraz przyciski, trudno byłoby uwierzyć, że to coś służy do gry. UltraRacer to miniaturowa kierownica. Podstawowa różnica między UR a "dużymi" kierownicami jest taka, że UltraRacer'a trzyma się w jednym ręku, a drugą operuje się umieszczonym na nim kółkiem. Skręt kółkiem symuluje wychył kierownicy w dowolnym wyścigu. Wszystko naturalnie pracuje w trybie analogowym, to znaczy, że im bardziej przekręci się kółko, tym silniej skręci samochód na ekranie. Dodatkowo wśród przycisków znajdziemy dwa, również działające analogowo, które w grze mogą odpowiadać na przykład za gaz i hamulec. Cztery przyciski umieszczone na "kierownicy"

to wbrew pozorom nie kierunki, ale zastępstwo za indeksowe L1, L2, R1, R2. Za kierunki odpowiadają cztery małe pod kółkiem. Ponad to co widać z góry, pod spodem kontrolera znajduje się jeszcze jedna analogowa dźwignienka sprawująca się najlepiej jako przepustnica lub pedał przyspieszenia. Dzięki funkcji "set" wszystkie dostępne przyciski można dowolnie konfigurować, w zależności od własnych upodobań.

Joypad wydaje się być bardzo interesujący koncepcyjnie, ale nadaje się wyłącznie do wyścigów samochodowych, w których sprawdza się doskonale. Kierownica pozwala na manewry pod kątem 45% i działa bardzo precyzyjnie,

co sprawia, że we wszystkich symulacjach pojazd prowadzi się czasami lepiej niż na dwugałkowym analogu. Jeśli zaś chodzi o kompatybilność z grami, UltraRacer nie wymaga żadnych specjalnych ustawień i działa ze wszystkimi nowszymi wyścigami. [jos]



BARRACUDA TEST

analogowy pad InterAct'a

Barracuda to analogowy joypad do PlayStation, tym razem podobnie jak ten produkcji Sony, wyposażony w dwie gałki, a kształtem przypominający bardziej kontroler do Nintendo 64. Wygląda dość masywnie,

lecz w rzeczywistości nie jest ciężki i wygodnie mieści się w większych dłoniach. Ręce układają się same, tak, że po dwa palce z każdej strony spoczywają automatycznie na przyciskach indeksowych pod spodem Barracudy.

Pad został wyposażony w te same funkcje co jego oryginalny konkurent plus kilka dodatkowych opcji. Posiada naturalnie przełącznik na trzy tryby pracy (zwykły, analogowy i mieszany), ale również istnieje możliwość zamiany funkcji obu gałek na strony dla leworęcznych. O dziwo, to działa. Będąc sam leworęcznym miałem nie lada problemy, aby nauczyć się jeździć na joypadzie Sony i do tej pory mam problemy z bezkolizyjną jazdą. Po użyciu przełącznika w Barracudzie odczułem prawdziwą ulgę. Poza tym posiada

ona również bardzo przydatny w strzelaninach autofire oraz - co uważam niestety za całkowity bezsens - przełącznik "slow". Działa on podono w grach używających przycisku "start" do włączania pauzy. Pad uzyskuje zwolnienie dzięki ciągłemu włączaniu i wyłączaniu funkcji "start", co na testowanych przeze mnie grach nie dało oczekiwanych rezultatów. W przeciwieństwie do konkurencji, Barracuda pozwala na przekonfigurowanie przycisków wedle uznania, co się z pewnością przyda, jeżeli program tego nie potrafi.

Powstaje więc pytanie, którą propozycję spośród analogowych joypadów wybrać - Sony czy InterAct? Leworęczni powinni atakować raczej ten drugi, choć coraz więcej gier pozwala w opcjach na zmianę konfiguracji gałek. Estetyczniejsza, mniejsza i wygodniejsza wydaje się być propozycja Sony. W Barracudzie gałki wydają się ciut za wysokie dla małych dłoni i po dłuższej grze zaczynają się ślizgać. Jednak biorąc pod uwagę, że analogowy kontroler Sony jest praktycznie niedostępny, a analogowy pad (przynajmniej jako drugi) każdy powinien mieć, zakup Barracudy wydaje się być rozsądnym rozwiązaniem. [jos]



NEGCON TEST

wykręcony joy Namco

Japończycy to specjaliści od nowatorskich pomysłów i zwariowanych wynalazków. Nic więc dziwnego, że patrząc na ręce swoich dzieci wyginające się w chińskie osiem przed ekranem, zaprojektowali joypad z myślą przede wszystkim o miłośnikach wyścigów. Producentem jest znany japoński developer gier, firma Namco, a jej produkt kryje się pod futurystyczną nazwą NEGCON.

NEGCON to pad analogowy, a podstawowa różnica wybijająca go ponad resztę produktów tego typu, to możliwość skreślenia kontrolera pośrodku wzdłuż jego poziomej osi i wywołanie w ten sposób skrętu kontrolowanego pojazdu. Pomysł powstał w momencie, w którym inżynierowie zauważyli, że przy próbach zmiany kierunku jazdy w symulacjach samochodowych, gracze pracują niemal całym ciałem, a przede wszystkim rękami, aby uzyskać maksymalny skręt pojazdu. W związku z tym NEGCON skręca się tak, jak życzyłyby sobie tego nasze kończyny. Przyciski służące za gaz i hamulec również pracują w trybie analogowym, czyli im mocniej wciśniemy któryś z przycisków, tym bardziej energicznie zareaguje maszyna (tych którzy jeszcze nie wiedzą na czym to polega, odsyłam do poprzednich numerów NEO>). Dwa pozostałe

fire'y, oraz strzałki kierunkowe pozostały w swojej popularnej formie. Widoczną różnicą jest również fakt, że pad posiada tylko dwa przyciski indeksowe, czyli te znajdujące się pod palcami wskazującymi (L1+R1).

Zdecydowanie nie jest to pozycja niezbędna posiadaczowi PlayStation, jednak NEGCON stanowi sporą ciekawostkę. Szczególne zastosowanie znajduje w tak sugestywnych grach jak WIPEOUT 2097, w którego, muszę przyznać, grało mi się dużo lepiej. Jeżeli lubicie inwestować kasę w nowy sprzęt do swojej konsoli, zwróćcie uwagę na Namco NEGCON - przecież zawsze w sklepie możecie go sami wypróbować [jos].



PS FLIGHT FORCE PRO TEST

zestaw lotniczy

InterAct to chyba największy producent peryferiów do konsol. Od dłuższego czasu w redakcji leży system do symulacji lotniczych, produkcji tejże firmy i przeznaczonej dla PlayStation. Dlaczego leży tak długo? Bo nie mogłem znaleźć gry, w której ów zestaw mógłby działać, wykorzystując w stu procentach swoje możliwości.

Na PSFFP składa się duży analogowy joystick, plus mniejsza gałka, zwana przez latających fachowców przepustnicą. Obydwa urządzenia pracują na jednym kablu i podłączane są do jednego wejścia w konsoli, co powoduje, że stanowią praktycznie nierozłączną całość. Na szczególną uwagę zasługuje wyprofilowana przepustnica, urządzenie nie często spotykane do tej pory. Wyposażona jest w szereg przycisków, niemal w każdym miejscu zetknięcia się palców z urządzeniem.

Na joy'u pod kciukiem umieszczono coś na wzór popularnych strzałek kierunkowych, mogących w grze służyć do rozglądania się w wirtualnym kokpicie, lub może jako oddzielne sterowanie elektronicznym celownikiem. Wydaje się, że PSFFP powstał jedynie poprzez przerobienie wersji PeCetowej tego urządzenia, bez zwracania uwagi na to, czy jakieś gry z tym działają lub będą działały. Koncern SONY przedstawił niedawno swoją propozycję w dziedzinie analogów i to właśnie ich kontroler można używać w większości gier. Niestety, oba urządzenia nie są kompatybilne, co powoduje, że na dzień dzisiejszy produkt InterAct'u staje się bezużyteczny. Wiercie mi, przetestowałem kilkanaście najnowszych pozycji z dziedziny latających symulatorów, kosmicznych strzelanek, a nawet wyścigów samochodowych i nic. Co prawda, można korzystać z samego analogowego joya, ale

przecież nie o to tu chodzi. A szkoda, bo PSFFP ma naprawdę niezłe możliwości. Jeżeli coś się w tej sprawie zmieni, na pewno was o tym poinformujemy, bo chyba będzie warto [jos].



Firma Wysyłkowa
Wirtualny Świat®

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71
tel. 0-90 287-611

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER NA PSX



Wersja angielska

Wersja angielska

Wirtualny Świat poleca



WERSJA ANGIELSKA

W naszej ofercie znajdziesz również:

Cyberia	89 zł	Rosco McQueen	195 zł
Destruction Derby 2	119 zł	Warcraft II	195 zł
Die Hard Trilogy	119 zł	Wing Over	195 zł
Wipeout 97	119 zł	Wing Commander IV	195 zł
Alien Trilogy	139 zł	Test Drive 4	205 zł
Motor Toon Grand Prix 2	169 zł	MDK	205 zł
Projekt Overkill	169 zł	MK Mythology	205 zł
Tomb Raider	169 zł	TOCA	205 zł
Porsche Challenge	189 zł	Crash Bandicoot 2	209 zł
Syndicate Wars	189 zł	C&C Red Alert + myszka	299 zł
Ace Combat 2	195 zł	Akcesoria	
Agent Armstrong	195 zł	Joypad SONY analog	149 zł
Colony Wars	195 zł	Joypad PS SUPER PAD	79 zł
Fifa 98	195 zł	Joypad SONY	109 zł
NBA 98	195 zł	Memory Card SONY	89 zł
Nuclear Strike	195 zł	Mouse SONY	119 zł
Pandemonium II	195 zł	Pistolet Light Gun	129 zł
Rapid Racer	195 zł		

Co zyskujesz kupując u nas:

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

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

Zapowiedzi

Z OSTATNIEJ CHWILI

- ❑ POINT BLANK, MEDIEVIL, KLONOA na PSX pojawią się w wersji PAL dopiero w marcu '98.
- ❑ SPAWN, GRAN TURISMO, GHOST IN THE SHELL na PSX zapowiadane są na kwiecień '98.
- ❑ Najprawdopodobniej nie ujrzymy w Europie RESIDENT EVIL 2 przed majem '98.
- ❑ DEAD OR ALIVE w wersji na Saturna najwyraźniej nie przekroczy granicy Japonii, będzie za to wersja na PlayStation już w kwietniu.
- ❑ BEAST w wersji PAL wróci do swojej pierwotnej japońskiej nazwy, którą jest BLOODY ROAR.
- ❑ W wyniku ciężkich rozmów z zespołem Spice Girls, projekt SPICE WORLD dopiero teraz nabiera rozpędu i został wstępnie przesunięty na kwiecień.
- ❑ Na liście wydawniczej SEGA EUROPE na 1998 rok figuruje jeszcze tylko 15 pozycji.
- ❑ Premiera MORTAL KOMBAT 4 przesunęła się w okolice maja, autorzy dodają do gry kilka nowych w stosunku do automatu bajerów.
- ❑ FIGHTING FORCE nie ukaże się w wersji na Saturna. Otrzymaliśmy oficjalne potwierdzenia tej informacji bezpośrednio od firmy Sega.
- ❑ GUNCON, pistolet świetlny Namco, o którym pisaliśmy miesiąc temu, nie działa z telewizorami o odświeżaniu obrazu 100 Hz.

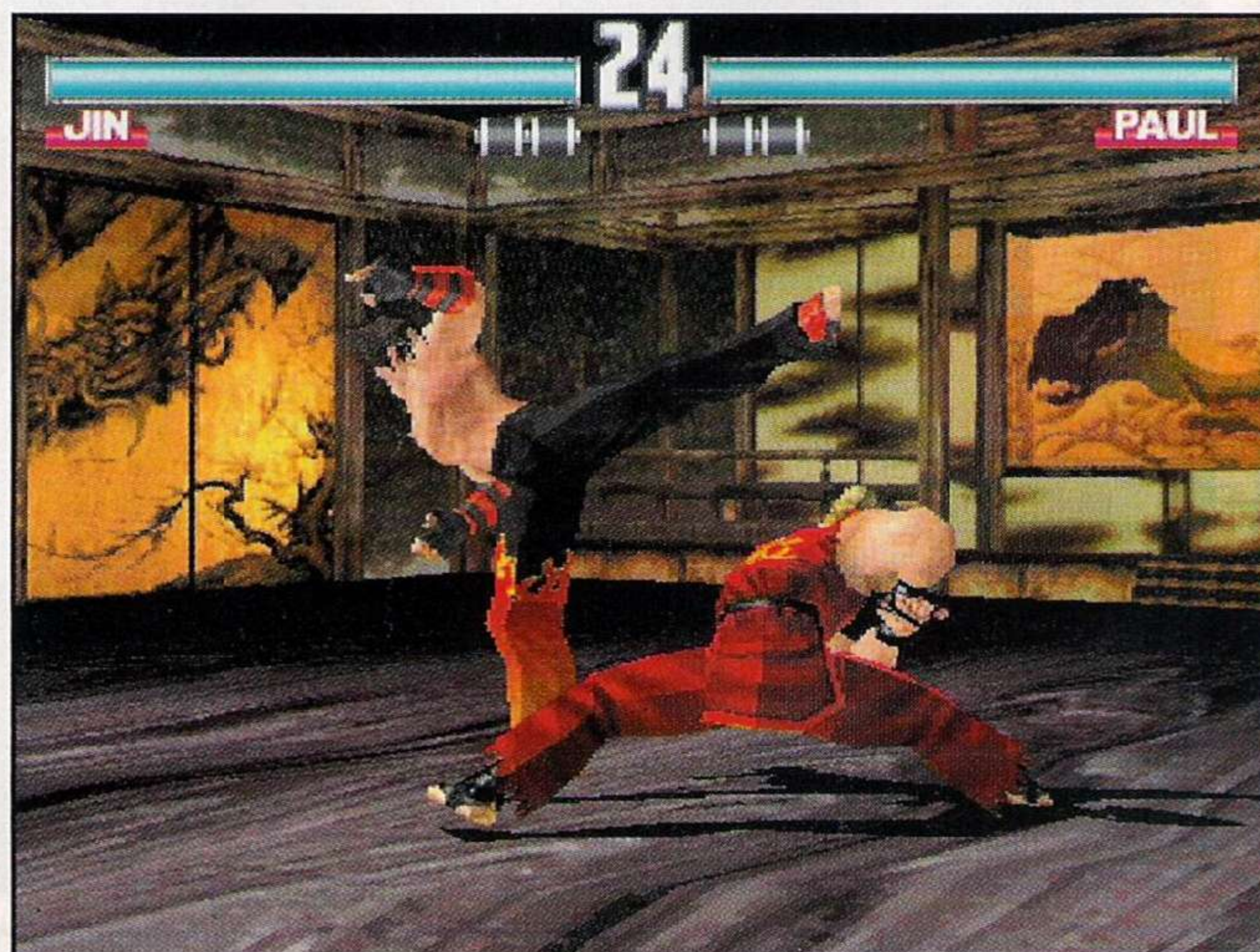
I N D E X

Banjo-Kazooie	12
Burning Rangers	16
Cardinal Syn	15
Diablo	11
Elric	11
Gex 2 - Enter the Gecko	14
Jet Rider 2	15
Legend of Zelda	13
Metal Gear Solid	13
Need for Speed 3	15
Panzer Dragoon Saga	16
Pitfall 3D - Beyond the Jungle	14
Steep Slope Sliders	12
Tekken 3	10
Wild Arms	11
Yoshi's Story	12

Wydawca: SONY ■
 Producent: NAMCO ■
 Termin (pal):nieznany ■
 Platforma: PlayStation ■

TEKKEN 3

Oficjalnie zapowiedziano wydanie TEKKEN 3 na PlayStation. Termin - rok 1998. Oto pierwsze screeny z wersji na PSX. Gra już niedługo!!!



ELRIC

■ Wydawca: PSYGNOSIS
■ Producent: PSYGNOSIS
■ Termin (pal): Marzec '98
■ Platforma: PlayStation

Od momentu, w którym ukazało się rewelacyjne FINAL FANTASY VII, skrót RPG nie będzie się już nigdy negatywnie kojarzył. Tradycyjne Role Playing Games odchodzą powoli do lamusa ustępując miejsca tytułom takim jak BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN czy DIABLO. Do tego gatunku należeć będzie gra ELRIC, tytuł

powstały na podstawie powieści fantastycznych Michaela Moorcocka z białowłosym wojownikiem o imieniu Elric w roli głównej, który jest trochę podobny do naszego Wiedźmina. Na dziewięciu poziomach w podziemiach, lochach i innych miejscach, gracz będzie musiał pokonać czarownika Almona, aby w ten sposób wyrwać z zaczarowanego snu ukochaną Elrica - Cymoril. Do dyspozycji będzie wiele ciekawych broni, czarów, zaś autorzy obiecują atrakcyjne elementy przygodowe. Gra zapowiada się jako jeden z ładniej wykonanych i ciekawych RPG do tej pory. Więcej przypominać będzie BO: LOK niż zręcznościowego DIABLO, co z pewnością powinno cieszyć miłośników gatunku. Dla dwóch graczy przewidziano split screen.



DIABLO

■ Wydawca: PSYGNOSIS
■ Producent: PSYGNOSIS
■ Termin (pal): Marzec '98
■ Platforma: PlayStation

Tak, to o tego DIABLO chodzi. Quasi-zręcznościowy RPG, będący hitem 97 roku na PC, pojawi się na PlayStation. Pewnie większość z was zastanawia się, jak został rozwiązany problem złożonego sterowania. Otóż nie skonwertowano biernie interfejsu myszkowego na PSX, a stworzono zupełnie nowy na potrzeby pada. Zamiast wskazywać



postaci kursorem kierunku, będzie się nią kierować za pomocą joypada. Walczyć się będzie klawiszem X, trójkątem rzucać czary, a menu Spells i Inventory obsługiwać będą klawisze indeksowe pod palcami wskazującymi. Gra nabierze przez to jeszcze bardziej zręcznościowego charakteru, a jeżeli przypomnieć, że walczy się w czasie rzeczywistym i dodać, że akcja jest szybsza niż

na PC to okaże się, że będziemy mieli do czynienia z całkiem interesującą konwersją. W trybie multiplayer przewidziano możliwość gry we dwóch na jednym niepodzielonym ekranie. Nie będzie niestety linka, a szkoda, bo w czterech byłoby jeszcze ciekawiej. Dane bohatera zapisywane są na karcie pamięci, w związku z tym można przenosić swoją postać do kumpla i tam kontynuować przygodę.

WILD ARMS

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

Po ukazaniu się FINAL FANTASY VII japońskie RPG z mangowymi postaciami zyskały sobie olbrzymie poparcie, również na konserwatywnym rynku europejskim. Kolejnym tytułem, który powinien poradzić sobie z wypełnieniem wolnego czasu graczy, którzy po ukończeniu FFVII będą go mieć całe mnóstwo, będzie WILD ARMS. Rzecz dzieje się w świecie Fargaia, w zamku Adlehyde spotyka się trójka nieznajomych, aby potążyć swoje siły w walce ze złem. Stawką jest równowaga dobra i zła na świecie. W miarę rozwoju akcji drużyna bohaterów przemierza krainę odwiedzając kolejne miasta, kompletne odludzia i tajemnicze labirynty. Głównie najpopularniejszym środkiem lokomocji, czyli na piechotę, ale również przemieszczają się będą łodzią, a nawet na ramionach wielkiego Golema. WA będzie kontynuować tradycję japońskiego RPG z trójwymiarowymi sekwencjami walk, oczywiście przy użyciu wielu rodzajów broni i czarów.



Poziom wtajemniczenia bohaterów będzie się zwiększał w miarę upływu czasu, dzięki rozwiązywaniu kolejnych zadań i rozmowom z resztą postaci. Będzie się

trzeba wykazać własną inwencją, aby odkryć w postaciach ich ukryte zdolności. A zapowiadają się one naprawdę oryginalnie. Już wkrótce..

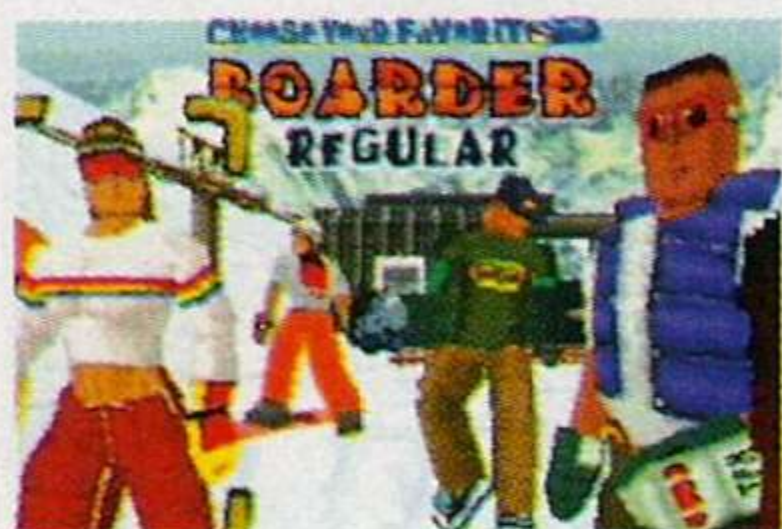
Wydawca: SEGA ■
 Producent: SEGA ■
 Termin (pal): Luty '98 ■
 Platforma: Saturn ■

STEEP SLOPE SLIDERS

Szaleństwo na desce staje się coraz bardziej popularne, a szczególnie jego zimowa wersja - snowboard. Nic więc dziwnego, że powstają takie genialne automaty jak TOP SKATER, a na PlayStation takie tytuły jak COOL BOARDERS. Posiadacze Saturnów pewnie też chcieliby poszaleć i dlatego dla nich pojawi się niedługo STEEP SLOPE SLIDERS. Tytuł zawierać będzie trzy podstawowe konkurencje z dziedziny deski śnieżnej (jak to chcieli przetłumaczyć kiedyś Polacy), a mianowicie slalom, stunts czyli ewolucje na skoczni oraz najbardziej chyba popularny halfpipe.

Autorzy obiecują, że nie będzie żadnych niewidzialnych murów i do woli można będzie szybować w powietrzu. Wachlarz dostępnych trików ma być również dotąd niespotykany, a obroty w powietrzu mają przekraczać 2000 stopni. Grafika ma być bardzo bogata i obejmować będzie wiele obiektów nie

związanych bezpośrednio z torem przejazdu, takie jak budynki czy przejeżdżający pociąg. Każdy z nich będzie można wykorzystać do wykonania specjalnego triku. Wszystkiemu towarzyszyć będzie ostra muzyka techno, a więc zapowiada się niezła zabawa.



Wydawca: NINTENDO ■
 Producent: NINTENDO ■
 Termin (pal): Marzec '98 ■
 Platforma: Nintendo 64 ■

YOSHI'S STORY

Początkowo gra miała nazywać się YOSHI'S ISLAND 64, ale była już wielokrotnie przesuwana, aż w końcu otrzymała nowy tytuł i definitywną datę ukazania się. Widać nie każda gra na Nintendo 64 musi mieć 64 w nazwie. Historia Yoshiego to prześliczna platformówka, w której maczał palce sam Shigeru Miyamoto - autor MARIO 64. Jak wiecie, Yoshi to żółw, przyjaciel wąsatego hydraulika. Na pierwszy rzut oka świat Yoshiego prezentuje się nadzwyczaj kolorowo i... bajkowo. Czasami przypomina śliczne wyrenderowane animacje, czasami wygląda jak papierowy teatrzyk. Oprócz Yoshiego, zobaczymy na pewno inne postacie ze świata gier Nintendo, zarówno dobre, jak i złe. Dla potrzeb tej gry stworzono nawet nowe



określenie, według którego YOSHI'S STORY to platformówka 2 1/2 D. Co to ma oznaczać? Być może chodzi tu o czynności, które będzie wykonywał tytułowy bohater, a mianowicie skakał, biegał, fruwał, i latał na poduszkowcu. Cóż, już przywykliśmy do rodzinnego klimatu gier na N64 - czekamy więc niecierpliwie.

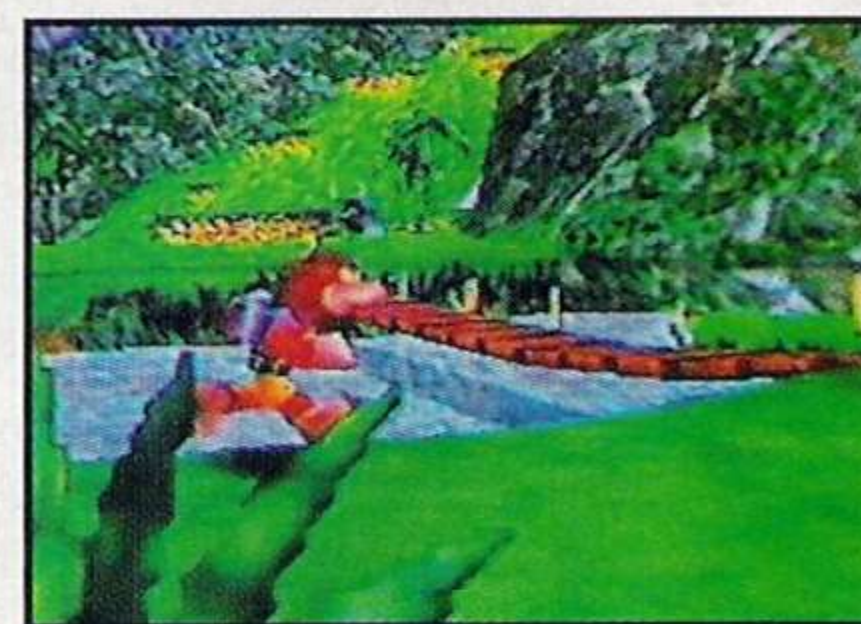
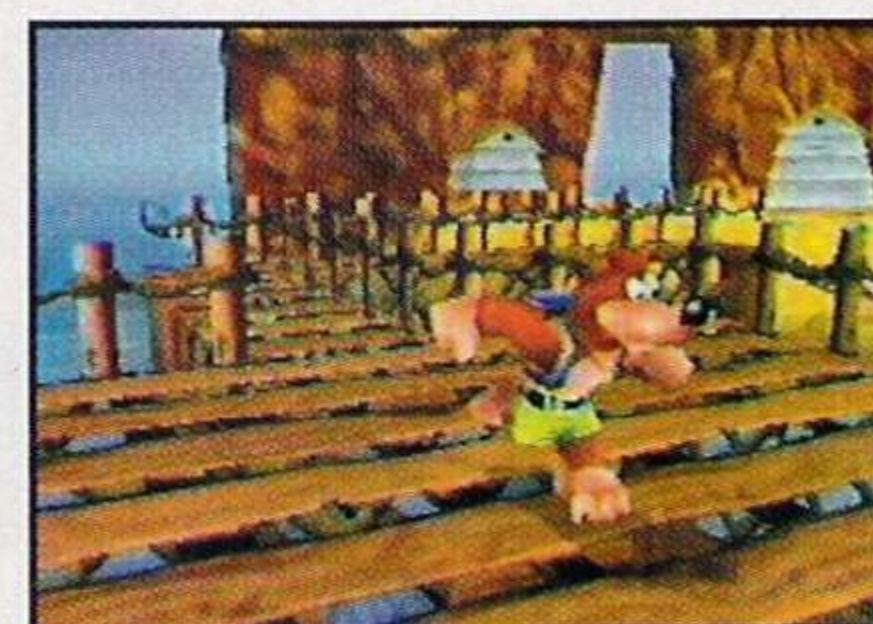


Wydawca: NINTENDO ■
 Producent: RAREWARE ■
 Termin (pal): Kwiecień '97 ■
 Platforma: Nintendo 64 ■

BANJO-KAZOOIE

Po genialnym MARIO 64 (tytuł, który wciąż pojawia się jako wzór w wielu recenzjach) powstała ogromna przepaść w platformówkach, ponieważ żadna nowa gra

porównywana do mistrza nie mogła z nim konkurować. I tak już od ponad roku. Być może zmieni tę sytuację



bliska premiera BANJO-KAZOOIE. Głównych bohaterów będzie dwóch - miś Banjo i jego przyjaciel, ptaszek Kazooie. Misia i ptaka nie tylko łączą więzy przyjaźni - przywiązani są do siebie prawdziwym sznurem i zawsze jeden niesie drugiego na plecach. Są sobie nawzajem potrzebni, ponieważ Banjo jest silniejszy, zaś Kazooie potrafi latać. W sumie potrafią

wykonać 24 różne ruchy - liczbę niespotykaną do tej pory w tego typu produkcjach. Celem wyprawy przyjaciół jest uratowanie Piccolo - dziewczyny Banjo, porwanej przez groźnego olbrzyma. Akcja będzie się odbywać w 16 rozległych, a przede wszystkim bogatych, kolorowych i różnorodnych światach. Tytuł zapowiada się naprawdę interesująco, mówi się nawet, że pobije atrakcjami i nowatorstwem Hydraulika 64. Nad grą pracuje zespół Rareware (autorzy m.in. GOLDENEYE 007 i DIDDY KONG RACING) i nie spodziewamy się po nich żadnego knota.

METAL GEAR SOLID

■ Wydawca: KONAMI
 ■ Producent: KONAMI
 ■ Termin (pal): nieznanym
 ■ Platforma: PlayStation

Znam w redakcji NEO> przynajmniej jeszcze jedną osobę, która uważnie śledzi wszystkie nowe wiadomości na temat METAL GEAR SOLID (piastuje ona, hm, jakby to powiedzieć? kierownicze stanowisko?). Nie jesteśmy jednak w tym punkcie odosobnieni. Dostyc powiedzieć, że na prezentację dema z tej gry na E3, przyjeżdżały specjalne wycieczki z Japonii!

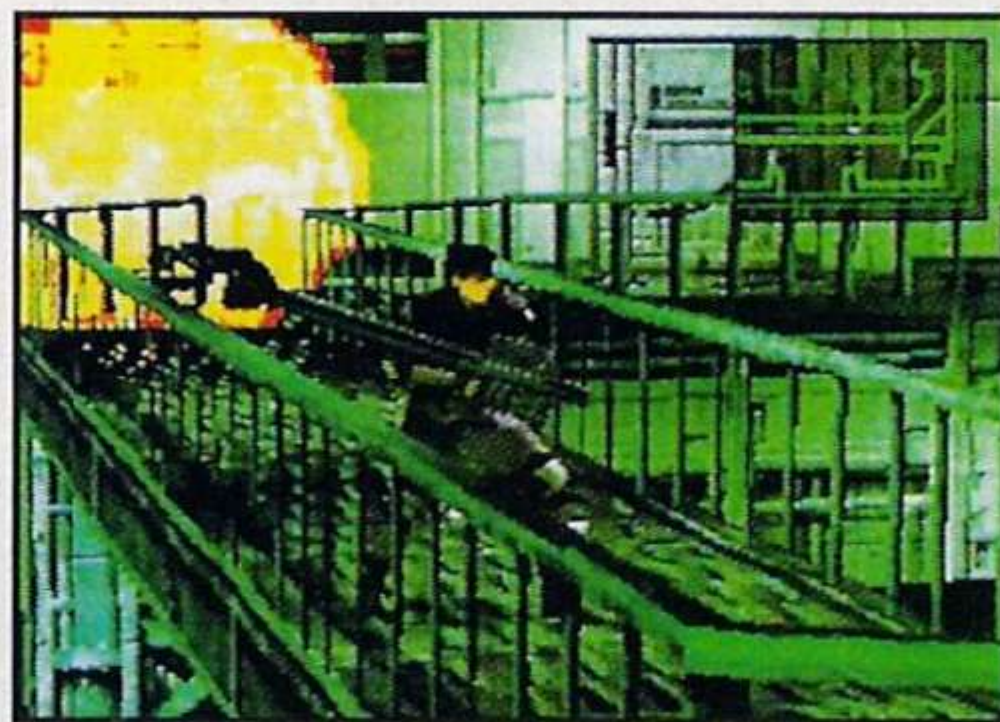
XXI wiek. Alaska. Grupa zaopatrzonych w najnowszy sprzęt komandosów (nazwa: Foxhound) pod dowództwem pana

o imieniu Liquid Snake, przejmuje kontrolę nad magazynem pełnym zapasów ładunków nuklearnych przeznaczonych do zniszczenia.

O dziwo, terroryści natychmiast formułują swoje żądania i grożą detonacjami.

Tak więc ex-członek grupy Foxhound - gość o imieniu Solid Snake - zostaje wysłany w celu powstrzymania Ludzi Godzących W Amerykańskie Wartości. Gra utrzymana jest w klimacie połączonej strzelanki z grą platformową. Tutaj bowiem gracz nie będzie zwykłym łowcą skalpów - jego zadaniem jest przede wszystkim unieszkodliwienie owych ładunków. I przez dużą część gry będzie jedynie kryć się przed wrogiem. Zamiast chodzić i walić z Miniguna, METAL GEAR SOLID kładzie nacisk na element zaskoczenia, a nie walki twarzą w twarz. W czasie rozgrywki gracz

natrafi na wiele środków masowej zagłady i wtedy zrobi się już trochę bardziej gorąco. Ale na początku - styl Niewidzialnej Ręki preferowany. Będzie można skradać się, chować, pełzać, czołgać przez szyby wentylacyjne i robić wszystkie te fajne rzeczy, które lubimy u szurków. Dodajcie do tego industrialny, mroczny klimat wielkiego pomieszczenia fabrycznego. I wyrzycie nożem na ścianie napis METAL GEAR SOLID. To przyniesie ukojenie do momentu ukazania się gry.



LEGEND OF ZELDA

■ Wydawca: NINTENDO
 ■ Producent: NINTENDO
 ■ Termin (pal): nieznanym
 ■ Platforma: Nintendo 64

Japończycy to dziwni ludzie. Czasami mają niezłe pomysły, czasami dobre, a czasami zupełnie tragiczne. I o ile powstanie konsoli NINTENDO 64 należy uznać za posunięcie zdecydowane w porządku, o tyle pewne niedopatrzenie można uznać jedynie za tragiczną, błędną i w ogóle złą politykę rynkową. Niestety - NINTENDO 64 to jedyna konsola, która nawet w rok po ujrzeniu światła dziennego wciąż nie posiada żadnego RPG-a! Czym był spowodowany fakt takiego niedbalstwa - trudno wyczuć. Wiadomo jednak, że w tej chwili NINTENDO stawia wszystko (podobnie jak w przypadku SUPER MARIO 64) na jedną kartę. Niski, odziany w zielony kaftanik i luzacką czapeczkę na spiczastych uszach Link nawet nie zdaje sobie sprawy, jak wiele od niego zależy. Biorąc pod uwagę to, co przygotowują dla nas panowie programiści, nie powinno być co do tego wątpliwości.



ZELDA w najprostszym sposobie może być przyrównana do MARIO 64. Tyle, że tym razem nasz wielkouchy bohater nie będzie grzecznie podskakiwał i siadał na przeciwnikach. Link ma miecz, tuk, zna się na magii i zdecydowanie nie waha się użyć żadnej z umiejętności mogącej pomóc mu w drodze do uwolnienia notorycznie porwanej księżniczki Zeldy. Oczywiście zapowiadana jest rewelacyjna grafika, świetnie ustawione kamery i mnóstwo lokacji do zwiedzenia. Aby gracze nie nudziło się podczas trudnych wojaży, na etapie znalazły się stwory, które jak zwykle podejmują się samobójczych zleceń (zabicie głównego bohatera) w tego typu grach. Będą więc walki ze szkieletami, czymś co wygląda jak średnio wyrosnięty Pacman,

zakapturzonymi kurduplami, oraz - okazjnie - z dużymi i ładnie renderowanymi bossami. Do tego dochodzi jeszcze interakcja gracza z napotykanymi postaciami. Jak twierdzi Shigeru Miyamoto (bonzo zespołu pracującego na ZELDA), gra ma być bardzo filmowa. I to zarówno pod względem intrygi, jak i sposobu realizacji. Co z tego wyniknie przekonamy się już niebawem. Biorąc jednak pod uwagę ostrożność, z jaką NINTENDO publikuje swoje tytuły i to, co widzieliśmy do tej pory, szykuje się hit mogący przyćmić nawet rewelacyjnego MARIO 64.



Wydawca: **BMG INTERACTIVE** ■
 Producent: **CRYSTAL DYNAMICS** ■
 Termin (pal): **Luty '98** ■
 Platforma: **PlayStation** ■

GEX 2: ENTER THE GECKO

Wojna wśród trójwymiarowych platformówek na PlayStation trwa. Niedawno ukazał się CROC, dopiero co zaczęliśmy grać w JERSEY DEVIL, a nadchodzi kolejny konkurent - GEX 2: ENTER THE GECKO. Ponieważ dotychczasowe tytuły trochę nas zawiodły, gorąco oczekujemy czegoś nowego. Za GEX 2 odpowiedzialna jest jednak grupa Crystal Dynamics, która dopiero co uraczyła nas doskonałym PANDEMONIUM 2 - można się więc spodziewać większej dawki profesjonalizmu i niepowtarzalnego klimatu. W porównaniu do pierwszej części, engine gry uległ całkowitej przebudowie na trójwymiar, a sympatyczny jaszczur Gex ma zyskać oryginalną humorystyczną osobowość.

Z tego, co udało nam się dowiedzieć i zobaczyć, świat stworzony przez autorów ma być bardzo rozległy i bogaty w szereg oryginalnych atrakcji. Grafika oczywiście niezwykle kolorowa, z dużą ilością teksturowanych obiektów i przeciwników, urozmaicona o surrealistyczne elementy jak na przykład naszyte na trawie

kraciaste łaty (!). Każdy kolejny świat ma być całkowicie odmienny od poprzedniego i parodiować wiele znanych tematów, jak na przykład modnego ostatnio Jamesa Bonda, czy nieśmiertelne kreskówki Warner Bros. Będzie również etap osadzony w scenarii Star Wars, w którym Gex ma biegać w stroju imperialnego szturmowca oraz etap w opuszczonej posiadłości, nawiedzonej przez duchy. Autorzy zapowiadają, że niesamowite klimaty będą ostro targać nastroskami graczy.

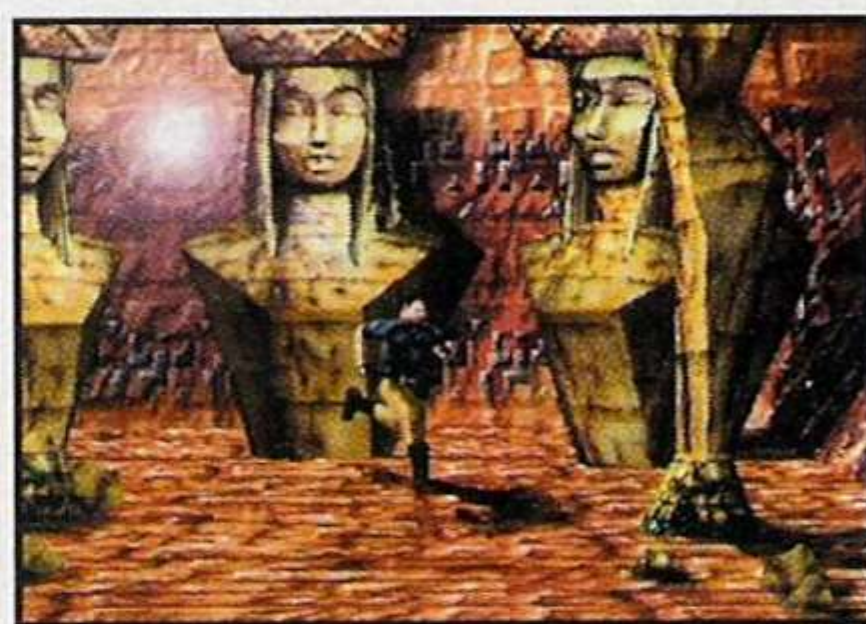
Płynna grafika ma pracować z prędkością 30 klatek na sekundę. O udźwiękowieniu wiemy tyle, że w niespotykanym dotąd stopniu użyto przeróżnych sampli, za pomocą których rzucający tekstami Gex ma powalać ze śmiechu na podłogę. Znając możliwości tej grupy, nietrudno w to wszystko uwierzyć.



Wydawca: **ACTIVISION** ■
 Producent: **ACTIVISION** ■
 Termin (pal): **Marzec '98** ■
 Platforma: **PlayStation** ■

PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE

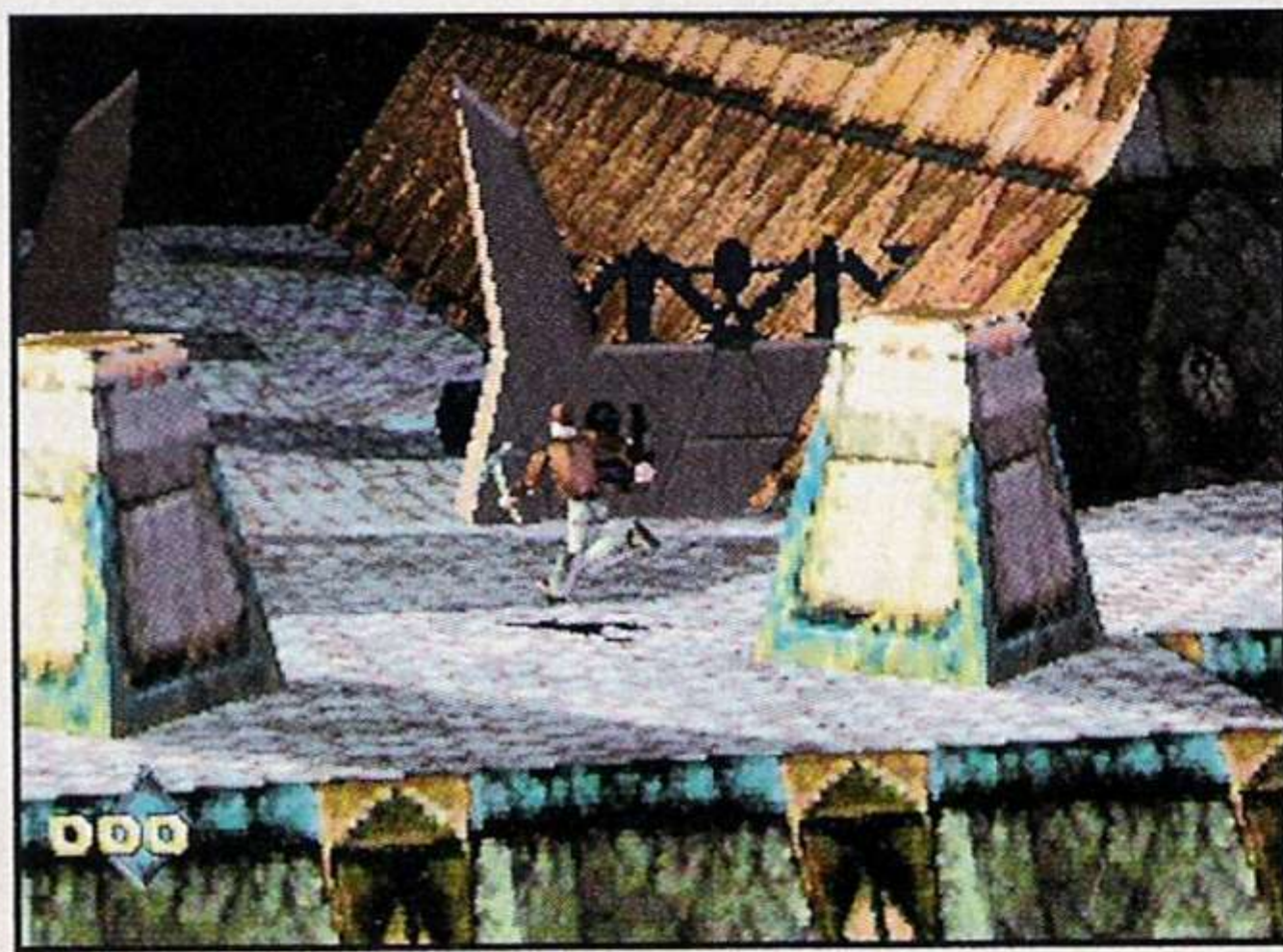
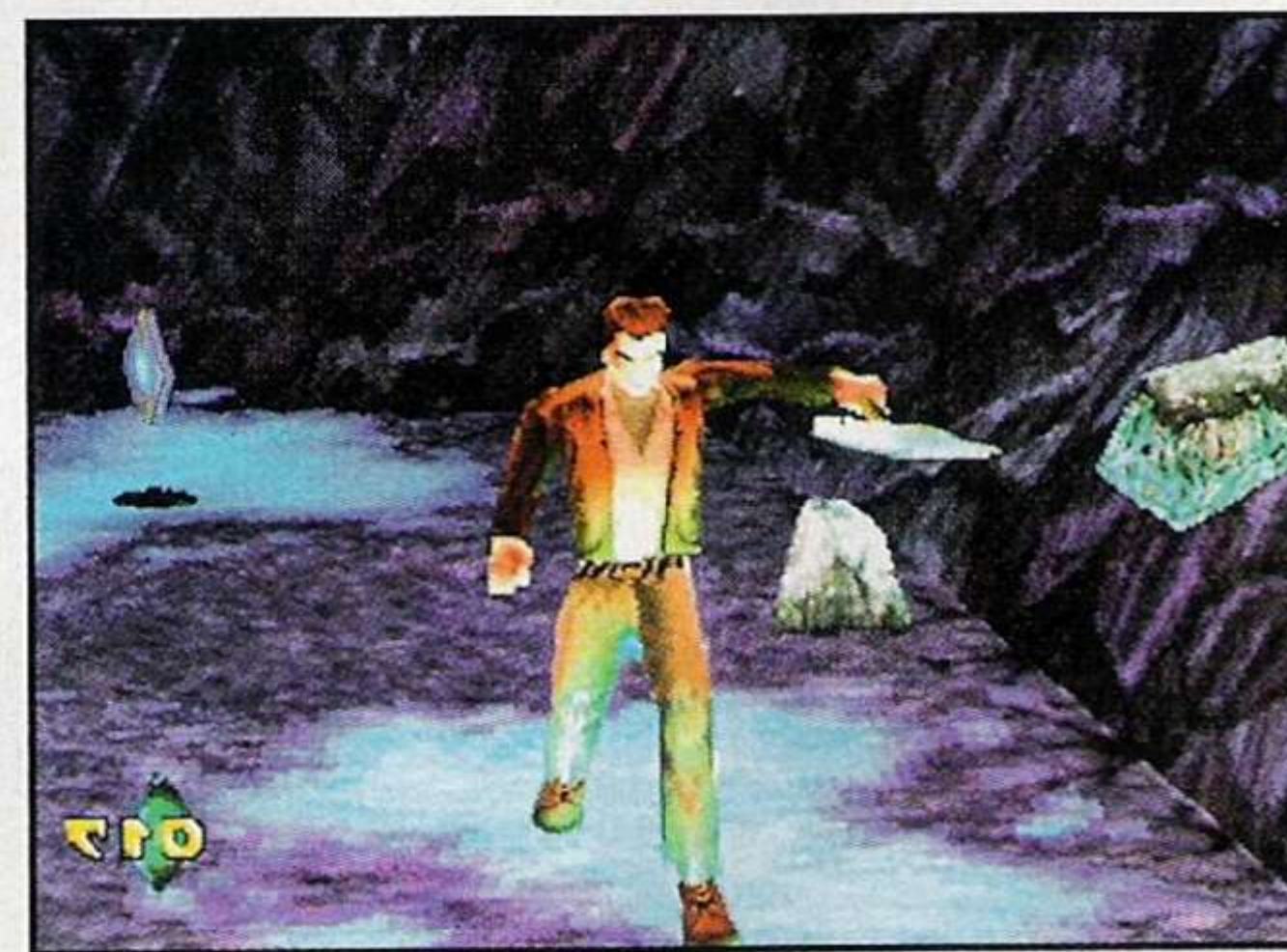
Czy uwierzycie, że tytuł PITFALL ma już 15 lat i pierwszy raz ujrzał światło dzienne na konsoli Atari 2600? Jest starszy, niż niejeden z posiadaczy PlayStation, który być może ujrzy wkrótce najnowszą, trójwymiarową adaptację tego tytułu. Oto bowiem czeka wspaniała możliwość wcielenia się w Harrego Pitfalla Juniora, syna bohatera poprzednich edycji, aby uratować Ziemię przed nieproszonymi gośćmi z kosmosu. Aby tego dokonać, trzeba będzie odbyć pełną przygodową podróż przez osiem krain, których na szczęście nie będzie trzeba przemierzać po kolei, lecz zależnie od preferencji gracza.



Jak już wspomniałem, gra korzysta z możliwości układów drzemiących w szarej maszynie i wprowadzi nas w piękny trójwymiarowy świat, z szybką akcją i stale zmieniającymi się kamerami. Wśród atrakcji przewidziano między innymi sływ w dół rzeki na grzbiecie krokodyla. Oprócz skakania doktorek będzie wyposażony w szereg ciekawostek umożliwiających mu bardziej praktyczne pozbywanie się przeciwników, - nieodłączny bicz czy też rewolwer (Indiana Jones, anyone?).

Dla miłośników serii przewidziano małe niespodzianki w postaci starych edycji ukrytych w bonusowych levelach. PITFALL nie zawiódł jeszcze na żadnej

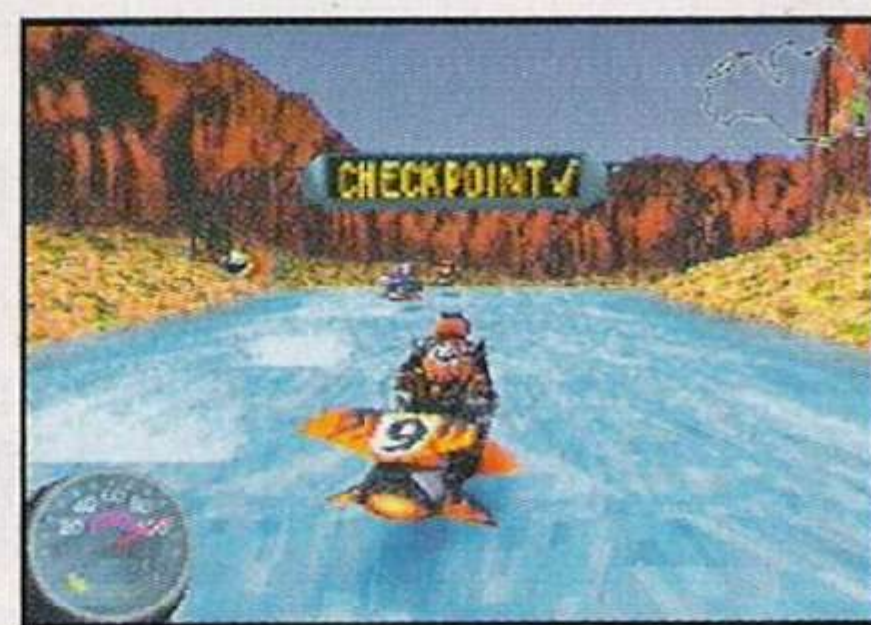
platformie, a był wydawany już chyba na wszystkich, miejmy więc nadzieję że i tym razem powtórzy sukces. Prace nad tym tytułem trwają blisko od dwóch lat i najwyższy czas, żeby wreszcie się zakończyły. Jeśli zaś chodzi o samą firmę Activision, to 1998 rok upłynie dla niej zdecydowanie pod znakiem konsol. Jeszcze zobaczycie.



JET RIDER 2

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

JET RIDER to odpowiedź PlayStation na WAVE RACER 64, czyli symulator skuterów. O ile JR fundował ostrą, bezkompromisową jazdę i brutalne pojedynki z przeciwnikami, o tyle ten drugi gładką i techniczną grę, wzbogaconą doskonałymi zachowaniami maszyny i fal. Graczom bardziej przypadł do gustu Nintendowy punkt widzenia. Mimo tego zobaczymy niedługo drugą część JET RIDER na PlayStation. Autorzy nie zrezygnowali z mocnego podejścia do sprawy, mają jedynie lekko spuścić z tonu na korzyść wyższej miódności. Szokować ma przede wszystkim różnorodność dostępnych torów, które nie będą się ograniczać do wodnych akwenów, ale również zasmakować można będzie skuterowego szaleństwa na piaskach i śniegu. Na niektórych poziomach krajobraz ma się zmieniać w miarę pokonywania trasy. Z widocznych różnic, zmniejszono liczbę startujących zawodników do 10 oraz



poprawiono grafikę, a trasy zaprojektowano w taki sposób, aby jak najmniej było zwolnień akcji. W przeciwieństwie do Nintendo, Sony zapewnia ostrą nastrojową muzykę. Bedzie również na pewno support na analogowy joystick. Czy JET RIDER 2 wstrzyknie nam więcej adrenaliny niż jego poprzednik, zobaczymy dopiero w kwietniu.



CARDINAL SYN

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

Rzecz dzieła się w Krainie Krwi (tak ją sobie uroczo nazwali autorzy) - miejscu, które zamieszkują elfy, krasnoludy, rycerze, cyklopy i inne temu podobne rasy. Wszyscy oni żyli we wzajemnej wrogości podzieleni i szczelnie pozamykani w klanach. Pewnego dnia do KK przybył tajemniczy wędrowiec i zaczął nauczać tubylców ze swojej księgi wiedzy

sekretnej jak żyć w zgodzie i wzajemnej równowadze. Kiedy był już na tyle zadowolony ze swoich postępów, że mógł odejść, podzielił księgę na części, a każdą z nich oddał jednemu z klanów. Chwilę tylko trwał pokój. Stare właśnie powróciły na nowo i klany znów rozpoczęły walkę. W tym momencie pojawia się tajemnicza postać

Cardinal Syn, która okazuje się być złem wcielonym. Tak zaczyna się nowe trójwymiarowe mordobicie na Playstation.



Tym razem fabuła osadzona została w klimatach fantasy, a do dyspozycji będzie łącznie po stronie dobra i zła 18 postaci (8 na samym początku, reszta do zdobycia). Konkurencja jest mocna, więc autorzy z Kronos Interactive zapowiadają wiele ciekawostek. Areny walki będą zawierały interaktywne elementy przeszkadzające zawodnikom, czy power'upy mające dawać specjalne magiczne możliwości. Zobaczymy też motywy znane z MORTAL KOMBAT, takie jak fatalities oraz możliwość zrzucenia przeciwnika z mostu.



NEED FOR SPEED 3

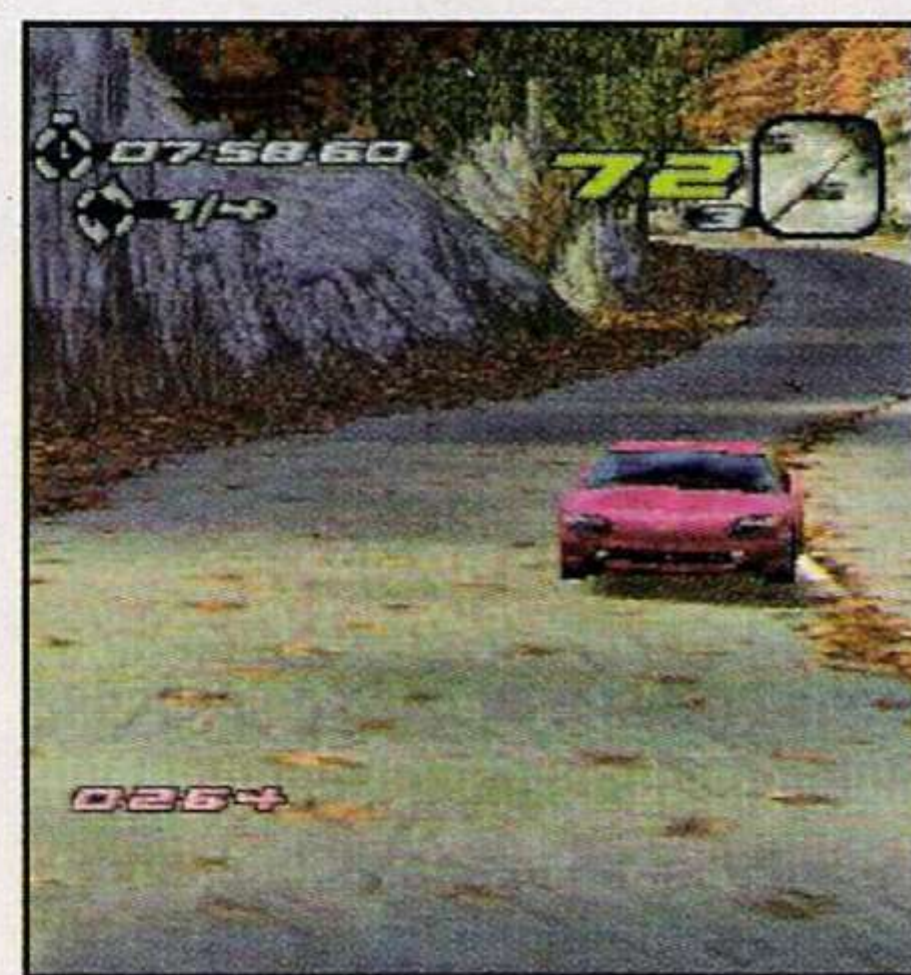
■ Wydawca: ELECTRONIC ARTS
 ■ Producent: ELECTRONIC ARTS
 ■ Termin (pal): Kwiecień '98
 ■ Platforma: PlayStation

To nie pomyłka! Już niedługo ukaże się trzecia część Potrzeby Prędkości! Autorzy zapowiadają, że będzie to całkowicie nowa gra, a nie poprawiona poprzednia, średnio udana część, którą opisywaliśmy jeszcze nie tak dawno.



Zmianie ulegnie wszystko, począwszy od samochodów - do łasek powrócą takie marki jak Ferrari, czy ostatnio zapomniany Lamborghini zarówno Diabło jak i Countach. W sumie będzie osiem

nowych wozów. Nowy NFS ma być również porządnym postępem technologicznym, mającym w pełni wykorzystać niedoceniane do tej pory przez Electronic Arts możliwości PlayStation. Ujrzymy więc doskonałe efekty świetlne, pozwalające nawet na ujście niebiesko-czerwonych kogutów ścigającej nas Policji (!), która nie będzie tak bezsilna jak w TEST DRIVE.



Gliniarze zdolni będą do wzywania posiłków i ustawiania na drodze blokad i kolczatek (!!).

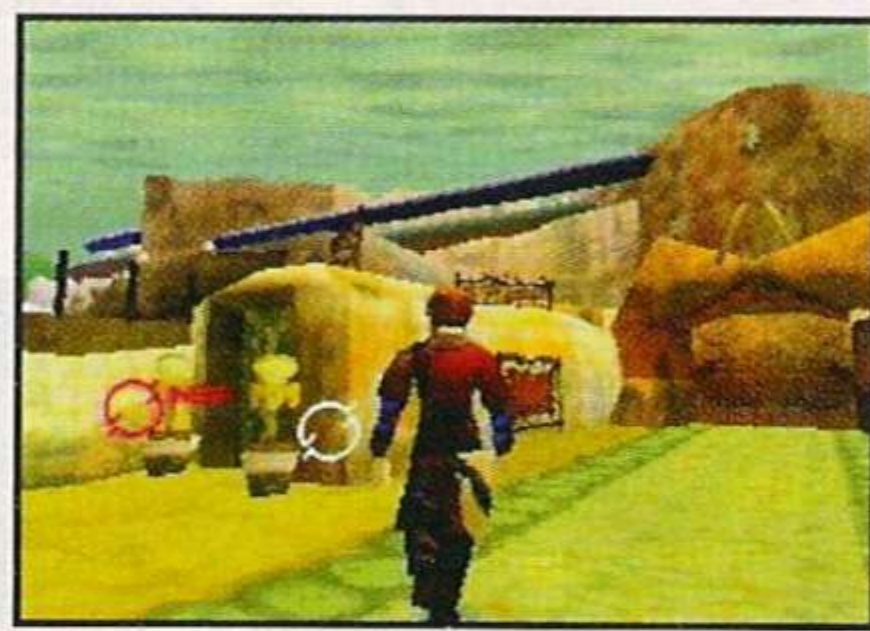
Tory prawdopodobnie będą "otwarte", czyli pozwalające na swobodną jazdę w dal, bez konieczności powtarzania okrążeń. Hmm. To dziwne, seria NFS ewoluuje w kierunku TEST DRIVE, natomiast ten drugi w kierunku NEED FOR SPEED. Co z tego wyniknie, przekonamy się prawdopodobnie już w marcu.

Wydawca: SEGA ■
 Producent: SEGA ■
 Termin (pal): niezłany ■
 Platforma: Saturn ■

PANZER DRAGOON SAGA

Czym jest dla posiadaczy Saturna seria PANZER DRAGOON, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Gra ta stała się hitem w momencie trafienia na półki sklepowe i wciąż nie przestaje zaskakiwać swoją miodnością. Jest to chyba jedna z nielicznych gier, które nie doczekały się godnego rywala w szeregach tytułów na PSX-a.

Po trzecim z kolei tytule z serii PANZER DRAGOON można było się spodziewać lepszej grafiki, nieco innych broni i może parę nowych sposobów transformacji naszego smoka. Może jeszcze paru nowinek technicznych, czyniących z niej pozycję bardziej na czasie. Ale panowie z SEGA zdecydowali się pójść o wiele dalej. Zdecydowali się zrobić ze świetnej strzelanki... jeszcze lepszego RPG-a! Oczywiście w grze pozostał sam trzon. Tak, znowu jesteś sobie



małym człowieczkiem. Tak, lataś na dużym smoku. I tak, atakujesz hordy nadlatujących przeciwników. Jednak w mniej więcej tym momencie zaczynają się różnice. Gra zesłała z utartej przez pierwsze dwie części ścieżki w dosyć ważnym punkcie.

Teraz bowiem to od gracza zależy, dokąd uda się na swym lotnym rumaku. Nie musi cały czas rzucać się w wir boju pośród chmur - może też udawać się w odległe zakątki krain, w których jedynym dźwiękiem będzie miarowy łopot skrzydeł dosiadanego smoka (tylko nie pytajcie po co przerywać walkę i lecieć gdzieś gdzie nic się nie dzieje; widać tego nie dopracowali w przysłanych nam materiałach prasowych). No i druga sprawa. Wiadomo, że po czterdziestu godzinach obejmowania udami twardego jak pień, łuskowatego i (prawdopodobnie) niewygodnego jak diabli ciała smoka, przydałby się jakiś odpoczynek. Tym bardziej, że nasz bohater - piętnastoletni Edge raczej nie jest typem twardziela o łądźwiach ze stali. Przynajmniej na początku przygody. Elementy RPG-owe występują przede wszystkim przy wychowywaniu smoka, a także podczas odwiedzania kolejnych miejscowości. Można będzie zdefiniować, jaką ścieżką potoczy się rozwój gada, a umiejętności, na jakie zostanie położony nacisk określą w przyszłości, czy będzie silnym, potężnym niszczycielem czy też zwinnym, szybkim mordercą.



Wydawca: SEGA ■
 Producent: SONIC TEAM ■
 Termin (pal): niezłany ■
 Platforma: Saturn ■

BURNING RANGERS

Trzeba było nie lada odwagi, aby po tym, jak pojawiła się niezbyt udana zręcznościówka traktująca o przygodach strażaka, wypuścić kolejną grę, w której wcielamy się w rolę osoby zajmującej się tą jakże chlubną i potrzebną działalnością. Na szczęście, zbieżność tytułów ROSCO MCQUEEN i BURNING RANGERS kończy się mniej więcej w tym miejscu, gdzie się zaczyna, czyli na ratowaniu życia.

BURNING RANGERS to pięcioosobowa ekipa ratownicza z niedalekiej przyszłości. Ich zadaniem jest interwencja w przypadkach nagłych awarii, katastrof i nieprzewidzianych wypadków. Jeżeli widzieliście film TUNEL



z Sylvestrem Stallone to mniej więcej wiecie, czym zajmuje się ta ekipa. Tyle, że Sly miał na sobie jedynie podarty podkoszulek. A nasi chłopcy mają bardzo estetyczne kombinezony. Przez swych twórców BURNING RANGERS określany jest jako coś w rodzaju futurystycznego TOMB RAIDERA, z mnóstwem sprzętu i gigantycznymi budynkami w roli

głównej. Podobno w niektórych misjach (na które podzielona ma być gra) przed bohaterami stawały będą zadania wymagające przejścia przez cały pięciopiętrowy budynek. To nic. Ale fakt, iż w sumie korytarze mają ciągnąć się przez kilka mil, powinien już o czymś świadczyć. Teren zawarty w grze jest ogromny. Dobrze to świadczy o realizmie - w końcu wszystkie biurowce są raczej przestronnymi budowlami.

Tym, co przykuje oczy graczy w pierwszej kolejności, będą oczywiście efekty graficzne. Jako, że pierwsze skrzypce będą w BURNING RANGERS grały wybuchy, eksplozje i ogień, to i nie ma się co dziwić, że właśnie im najwięcej uwagi poświęcają graficy. Mają więc być bardzo realistyczne (już to słyszeliśmy), przezroczyste (już było) i w ogóle miodne (też było). Nie pozostaje więc nic innego jak tylko nerwowo sięgnąć po bańkę H. Ch. Andersena, otworzyć na stronie z opowieścią o pewnej dziewczynce i trzymać kciuki...





Tysiące lat temu, w wyniku wielkiej bitwy pomiędzy Starymi Bogami, życie na Ziemi zostało niemalże zniszczone.

Była to wojna pomiędzy dobrem a złem.

Wojna, która mogła zadecydować o przeznaczeniu Ziemi i wpędzić ją na wieki w ciemność i mrok.

Teraz, po zwycięstwie nad Shao Kahnem, pokonanym przez ziemskich wojowników, wojna rozpoczyna się na nowo.

Tym razem może być wygrana przez śmiertelników.

Takie są słowa Raidena.

Raport z pola boju

FUJIN

Rezydujący na Ziemi bóg Wiatru, Fujin, przyłącza się do Raidena jako jeden z ostatnich ziemskich bogów. Cała reszta została pokonana w walce pomiędzy oddziałami Shinnoka, a Starymi Bogami. Fujin przygotowuje się do ostatecznej konfrontacji między siłami światła i ciemności.



Broń: kusza



Zakończenie:

Fujin zostaje mianowany przez Raidena obrońcą Ziemi - bóg piorunów wstępuje do panteonu Starszych Bogów.



Fatality:

Fujin łapie przeciwnika w trąbę powietrzną i starannie wymierza kuszę. Wycelowany strzał powoduje eksplozję przeciwnika.

JAREK

Ostatni członek organizacji Czarny Smok - klanu, do którego należał też Kano. Jarek jest poszukiwany przez siły specjalne za zbrodnie przeciw ludzkości - w pościg za nim rzuciła się Sonya Blade. W obliczu nadchodzącego zła Sonya koncentruje się na walce z Quanem Chi. Jarek przyłącza się do ziemskich wojowników w nadziei na powstrzymanie inwazji Shinnoka.



Broń: arabski miecz



Zakończenie:

Sonya i Jarek stoją na skarpie. Gdy agentka próbuje aresztować przestępcę, ten z szaleńczym okrzykiem rzuca się w przepaść. Sonya wywołuje przez radio Jaxa, gdy nagle pojawia się ręka, którą zrzuca ją ze skarpy. Jarek wczółguje się na zbocze i niszczy radio.

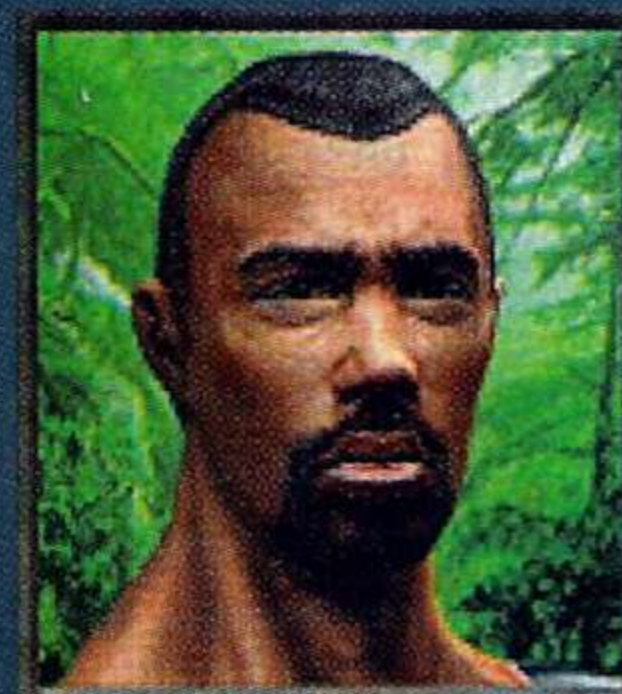


Fatality:

Podobnie jak wcześniejszy wódz organizacji Czarny Smok - Kano, Jarek wrywa pokonanemu przeciwnikowi serce.

JAX

W momencie, w którym nieustępliwa Sonya tropiąc ostatniego żywego członka organizacji Czarny Smok zniknęła, major Jackson Briggs wkroczył do akcji. Poszukując swojej partnerki odkrył, że misja Sony i zaprowadziła ją prosto do bitwy ze złym Starym Bogiem. Jax jeszcze raz staje do walki - inaczej Ziemia wpadnie w bezlitosne ręce Shinnoka.

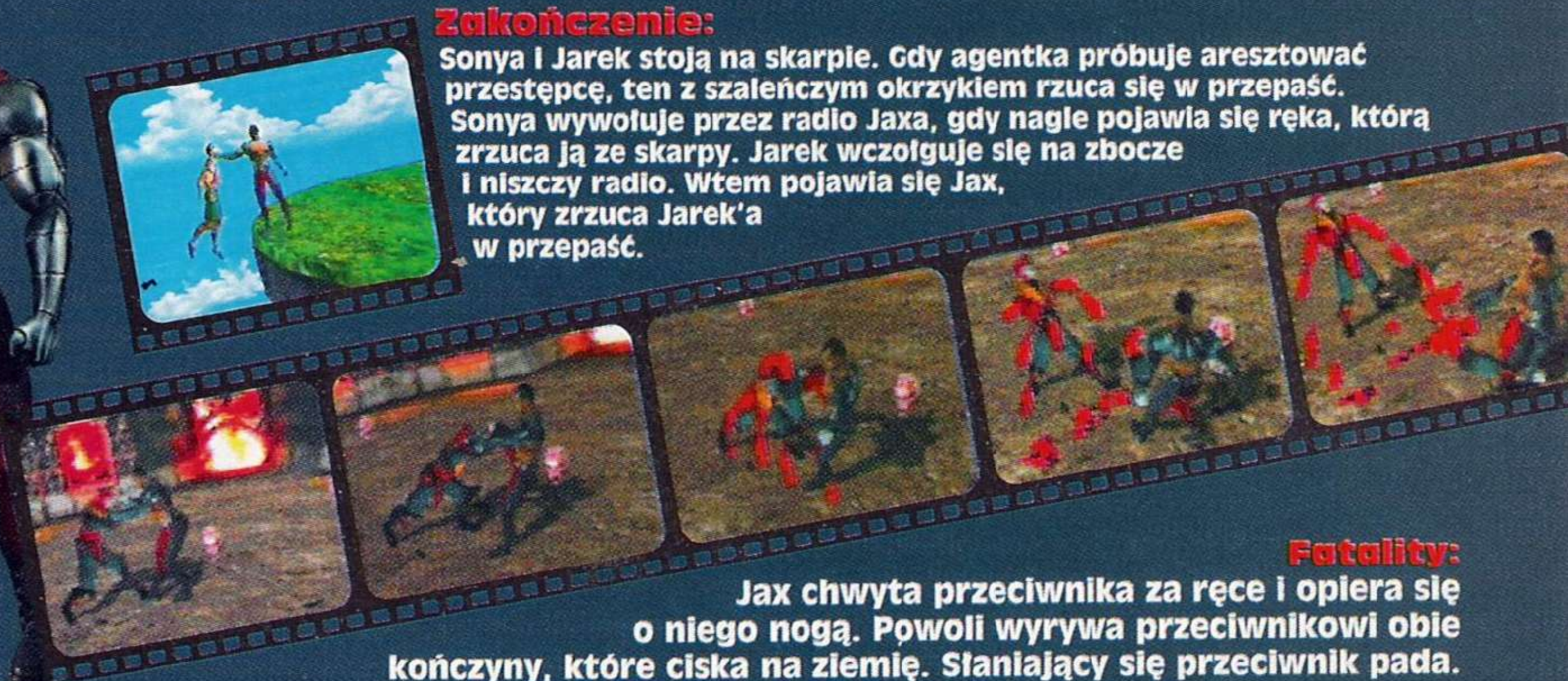


Broń: zaostrzona pałka



Zakończenie:

Sonya i Jarek stoją na skarpie. Gdy agentka próbuje aresztować przestępcę, ten z szaleńczym okrzykiem rzuca się w przepaść. Sonya wywołuje przez radio Jaxa, gdy nagle pojawia się ręka, którą zrzuca ją ze skarpy. Jarek wczółguje się na zbocze i niszczy radio. Wtem pojawia się Jax, który zrzuca Jarek'a w przepaść.



Fatality:

Jax chwytając przeciwnika za ręce i opiera się o niego nogą. Powoli wrywa przeciwnikowi obie kończyny, które ciska na ziemię. Staniający się przeciwnik pada.

MORTAL KOMBAT powraca z Zaświatów w swojej czwartej już odsłonie. Zachęceni powodzeniem raportu na temat TEKKEN 3, postanowiliśmy przybliżyć wam nieco bardziej ten egzotyczny, a jednocześnie elektryzujący temat. Egzotyczny, bo żaden z nas nie widział (he, he, ja widziałem Iban!!), niestety, automatu MK4 w Polsce. Elektryzujący, bo konwersja MK4 na PlayStation i Nintendo 64 została zapowiedziana na połowę roku 1998. Niedługo zatem będziemy mogli cieszyć się czwartą częścią MK w domach - pytanie tylko, czy przepiękna konkurencja w postaci TEKKEN 3 nie okaże się zbyt silna...

INTRO

Jeśli pamiętacie MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO, to wiecie już, z kim garstka dzielnych Ziemskich wojowników będzie miała teraz do czynienia. Z pomocą podstępного czarownika Quana Chi powraca jeden ze Starych Bogów, stracony do piekła po przegranej walce z Raidenem Shinnok jest w doskonałej formie

i ponownie planuje objęcie w posiadanie Wymiaru Ziemińskiego. Zgromadził też wokół siebie potężną armię, zaś jej przywódcy staną naprzeciw Ziemiom w wielkim turnieju. Broniących Ziemię wojowników werbuje jak zwykle Raiden, który chciałby już przejść na emeryturę i trafić wreszcie do panteonu Starych Bogów. Aby się nie pogubić w skomplikowanym świecie MORTAL KOMBAT, trzeba też pamiętać, że wszystkie poprzednie części cyklu opowiadały o dwóch turniejach (MK1, MK2) oraz o inwazji Shao Kahna na Ziemię (MK3). Dwie pozostałe gry (UMK3, MKT) wyszły autorom niejako na boku i nie są traktowane jako osobne produkcje - raczej usprawnienia MK3. Teraz jednak nadszedł czas na MORTAL KOMBAT 4.

POSTACIE

W czwartej edycji turnieju MORTAL KOMBAT pojawia się 15 wojowników, z których część doskonale znamy z poprzednich odsłon serii. Postaciom poświęciliśmy najwięcej miejsca w Raporcie, bo to przecież one są najważniejsze. W trzeciej rewizji każdy z wojowników ma po dwa Fatality, może też, podobnie jak w starych Mortalach, w niektórych lokacjach wykonać tzw. Stage Fatality - czyli zrzucić pokonanego przeciwnika z mostu, czy też nabić go na wystającą ze stropu kolce. Ponieważ uważamy, że zdjęcie jest warte więcej niż puste słowa, przygotowaliśmy dla was stop-klatki z Fatality oraz z zakończeń. Zresztą, pewnie już dawno je obejrzelście.



KOMBAT

Jest niemalże identycznie, jak dotąd. Wprowadzono kilka nowych elementów, które uatrakcyjniają rozrywkę i pomagają zrozumieć, że to już czwarta część sagi. Przede wszystkim gra jest szybsza - wszystko dzieje się teraz w dużo szybszym tempie, są też bronie, o których niżej. Nadal jednak jest to MORTAL KOMBAT, w który gra się tak samo,

Zakończenie:

Cage przemawia do swoich fanów coraz bardziej się przechwalając. Widownia zaczyna szemrać i w stronę bohatera zaczynają lecieć śmiecie. Cage dostaje pomidorem.



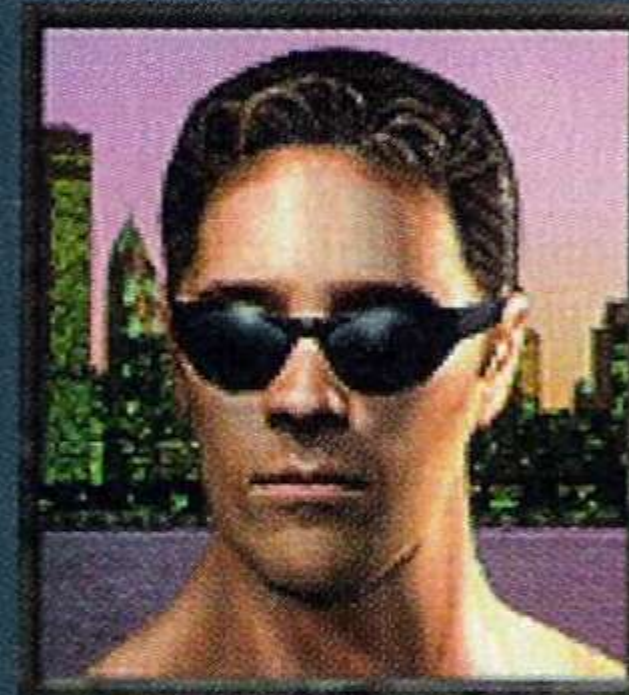
Fatality:

Johnny Cage łapie przeciwnika na wysokości pasa i długo trzyma. Nagle, odrywa górną część tułowia przeciwnika i ciska nią na ziemię.



Po zwycięstwie nad Shao Kahnem, dusza Johnny'ego Cage'a została wreszcie uwolniona i wleciała do nieba. Z góry Cage obserwuje swoich przyjaciół przygotowujących się do ostatecznej konfrontacji. Cage odnajduje Raidena, który przywraca mu dawną postać, aby pomógł Liu Kangowi w jego misji. Ponownie Johnny Cage walczy razem z najlepszymi ziemskimi wojownikami.

Johnny CAGE



Broń: **miecz**

Zakończenie:

Kai stoi na zboczu rozmyślając, gdy nagle pojawia się Raiden, który w nagrodę za dzielną postawę wręcza mu swoją laskę. Dzięki niej Kai będzie mógł żyć wiecznie.



Fatality:

Kai podnosi swojego przeciwnika nad głowę i rozrywa go na dwie części w fontannie bryzgającej krwi.



Były członek Stowarzyszenia Białego Lotusa. Kai przez całe życie uczył się sztuki walki u wielu azjatyckich mistrzów. Wyjechał na daleki wschód, gdy po spotkaniu ze swoim długoletnim przyjacielem i sparring-partnerem Liu Kangiem okazało się, że ten drugi jest lepszy. Teraz przyjaciele łączą swoje siły, aby pomóc Raidenowi w jego bitwie z Shinnokiem.

KAI



Broń: **zaostrzona pałka**

Zakończenie:

Liu Kang obwinia się o śmierć Kitany i upadek Edenii, gdy nagle przez portal transformuje się Kitana. Wyznaje mu swoją miłość i prosi go, aby władał wraz z nią Edenią. Liu odmawia i zostaje na Ziemi, jako nasz obrońca.



Fatality:

Podobnie jak w poprzednich częściach, Liu Kang zamienia się w smoka, który łapie przeciwnika zębami i tarmosi go, a następnie ciska nim o ziemię.



Obdarzony nieśmiertelnością zwycięzca turnieju Mortal Kombat, Liu Kang udał się do wymiaru Edenii, aby uratować księżniczkę Kitanę z łap okrutnego czarownika Quana Chi. Misja jednak się nie udaje, zaś Liu powraca na ziemię, gdzie zbiera najlepszych wojowników. Jego zamiarem jest nie tylko uwolnienie Edenii od tyranii, lecz także pomoc swojemu długoletniemu mentorowi i protektorowi - Raidenowi.

LIU KANG



Broń: **zakrzywiony miecz**



jak w poprzednie części. Chyba mogę też zaryzykować twierdzenie, że nie wszystkie combos zostały przeprogramowane, co pozostawia graczom pole do popisu. Sterowanie jest bardzo wrażliwe, postacie błyskawicznie reagują na wydawane im polecenia. Nareszcie jest też różnica pomiędzy LK i HK w skoku (LP zbijają przeciwnika z nóg, LK pozostawia go stojącego - doskonałe do combosów). Warto też zwrócić uwagę na ciosy zwane łamaczami kości - gdy podejdziesz się blisko do przeciwnika, oprócz rzutu, można go schwycić i efektownie połamać mu kończyny. Efekt wywołuje prawdziwą zgrozę na twarzach przyglądających się grze ludzi i nie należy im się

zbyt dziwić. Jednak prawdziwy hardcore to Fatalities, które wykonuje Quan Chi. Czarownik wyrwa przeciwnikowi nogę i okłada go nią niczym drągiem - nie przestaje nawet, gdy postać znajdzie się na ziemi! Terapia szokowa gwarantowana.

Osoba, która zaczynała swoją przygodę z mordercami od "symulatorów walki" takich jak TEKKEN czy VIRTUA FIGHTER, może srogo się zawieść na MORTAL KOMBAT 4. Ta gra stawia przede wszystkim na szybkość, efektowną młóckę, bez zbyt dużej domieszki taktyki czy miliona kombinacji ciosów. Z lat praktyki wiem jednak, że seria MORTAL KOMBAT cieszyła się powodzeniem u graczy nawet wtedy, gdy na arenę weszły konsolowe wersje TEKKEN2 i VF2. Śpieszę więc z zapewnieniem, że w MK4 gra się doskonale i po raz kolejny dodam, że tak samo jak w poprzednie części. A tego chyba właśnie oczekiwaliśmy - Mortala w trzecim wymiarze, i tyle.

BRONIE

W MORTAL KOMBAT 4 każda z postaci może w dowolnym momencie wyciągnąć broń białą, a co więcej, posłużyć się nią. Okazuje się, że Johnny Cage z właściwą sobie wirtuozerią szlachtuje mieczem, zaś Raiden potrafi zza pleców wyciągnąć spory drewniany młot i przejechać nim po głowie nie spodziewającego się przeciwnika. Broń pojawia się w rękach zawodnika za pomocą odpowiedniej sekwencji przycisków - potem zaś, co nikogo nie powinno dziwić, zmienia się zestaw jego podstawowych ciosów. Co ciekawe, broń można przeciwnikowi wytrącić z ręki, a następnie podnieść ją i używać zamiast swojej! Broń w MORTAL KOMBAT... czyżby ukłon autorów w stronę modnych obecnie trendów (SOUL BLADE, LAST BRONX)? To bardzo możliwe, ponieważ jest to najbardziej niedopracowany element w MK4, którego z powodzeniem mogłoby nie być. Po kilku pojedynkach gracze zapominają o możliwości wyciągnięcia śmiertelnych zabawek i koncentrują się raczej na czystej walce.



QUAN CHI



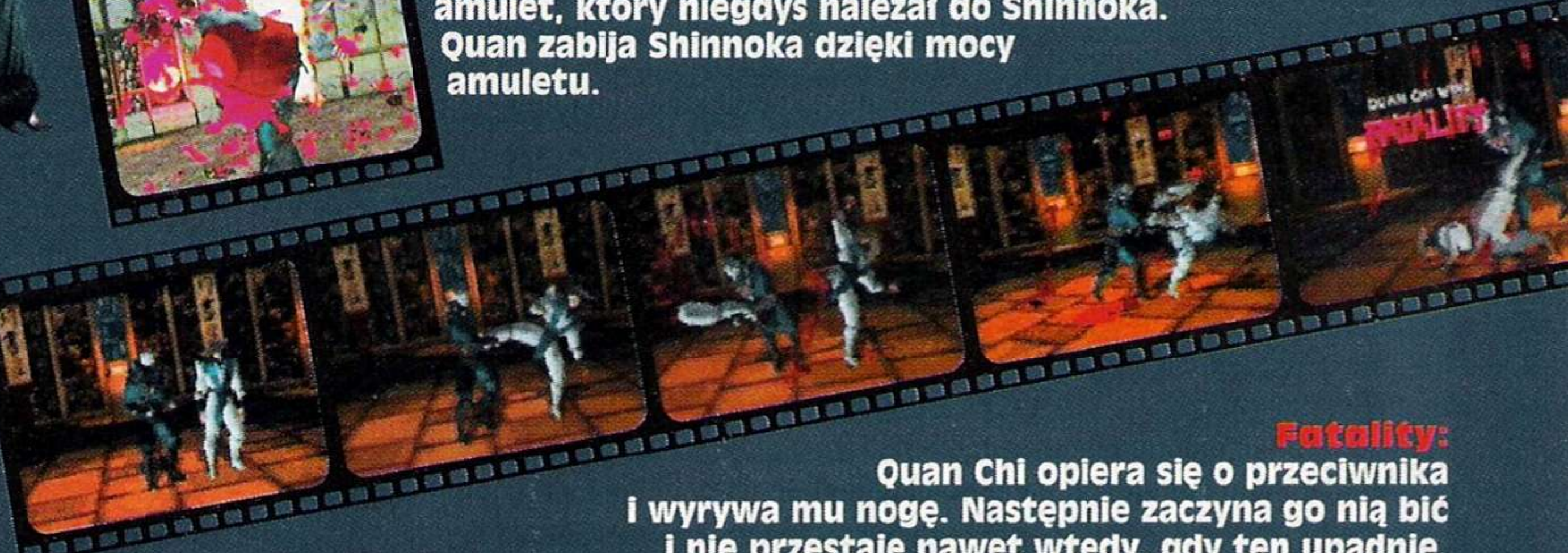
Broń: **szytylet Kali**

Czarnoksiężnik o potężnej mocy i zatrutym, zimnym sercu. Quan Chi wykorzystuje swoją moc, aby uwolnić z międzywymiarowego zawieszenia złego Starego Boga, Shinnoka. W zamian za jego usługi, Shinnok oferuje mu pozycję arcy maga w swoim przyszłym królestwie.



Zakończenie:

Shinnok dziękuje czarownikowi za pomoc, oferując mu w zamian za to życie. Niezadowolony Quan Chi wyciąga amulet, który niegdyś należał do Shinnoka. Quan zabija Shinnoka dzięki mocy amuletu.



Fatality:

Quan Chi opiera się o przeciwnika i wyrwa mu nogę. Następnie zaczyna go nią bić i nie przestaje nawet wtedy, gdy ten upadnie.

RAIDEN



Broń: **długi drewniany młot**

Bóg Piorunów jeszcze raz powraca na Ziemię, po zwycięstwie nad Shao Kahnem. Tymczasem jednak oddziały Shinnoka, prowadzone przez złego czarownika Quana Chi, atakują nieśmiertelnych w Zaświatach. Osamotniony w swoich działaniach, Raiden jako jeden z ostatnich bogów pozostałych na Ziemi musi pomóc Zaświatom i zakończyć krwawe i okrutne rządy swego odwiecznego wroga.



Zakończenie:

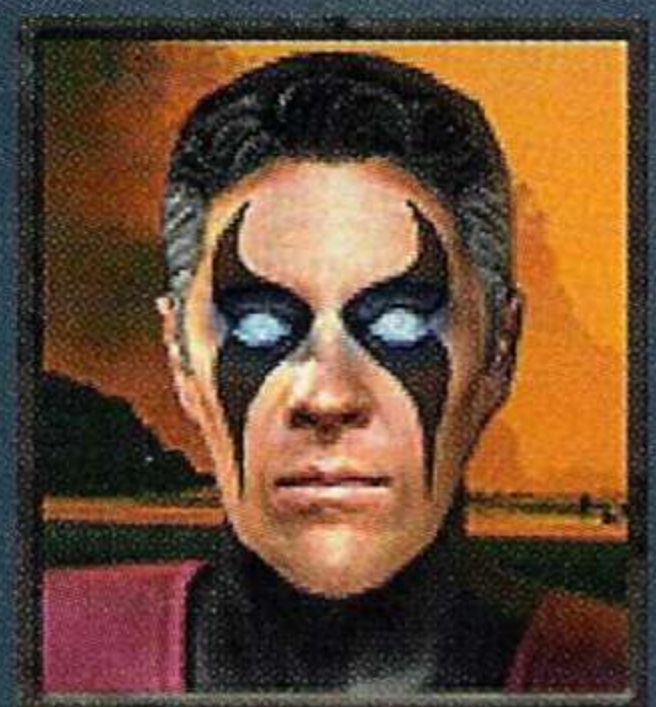
Bóg piorunów wstępuje do panteonu Starszych Bogów, zaś na swoje miejsce - obrońcy Ziemi - wyznacza Fujina, boga wiatru.



Fatality:

Raiden unosi przeciwnika nad głowę pompując w niego ładunki elektryczne, aż ten eksploduje.

REIKO



Broń: **zaostrzona pałka**

Niegdyś służył w armii Shinnoka w randze generała, lecz zginął podczas starcia ze Starymi Bogami. Wskrzeszony przez Quana Chi, dołącza do swych złych mocodawców, aby zniszczyć i splądrować ziemię.



Zakończenie:

Reiko pojawia się na środku pustej areny, gdy nagle materializuje się portal. Reiko powoli przechodzi przez bramę, aby dalej służyć swemu panu.



Fatality:

Reiko kopie przeciwnika w klatkę piersiową z ogromną siłą, na skutek czego całe ciało przeciwnika rozpada się na kawałki.

Być może wynika to ze specyfiki grania w salonach - w końcu szkoda pieniędzy na eksperymentowanie. Miejmy nadzieję, że ta część gry zostanie dopracowana w wersji konsolowej.

GRAFIKA/DŹWIĘK

Nie dajcie się zmylić statycznym screenom, grafika w MK4 jest znakomita! Choć z oczywistych względów ustępuje nieco VF3, dzięki sprzętowym efektom płyty "Zeus" siedzącej w środku automatu, na ekranie możemy podziwiać mgłę, rozmywanie tekstur czy wreszcie nieprawdopodobnie szybką i płynną animację, pracującą w 60 klatkach na sekundę. Trójwymiarowe postacie poruszają się realistycznie, ponieważ przy produkcji gry użyto systemu motion capture, pod które "podpięto" prawdziwych mistrzów. Niewiarygodnie wyglądają także wszystkie ataki pociskami, na przykład elektryczność Raidena, zamrażanie Sub-Zero czy ogień Liu Kanga. Wszystkie tła są oczywiście także trójwymiarowe i dzięki zachowaniu mrocznego klimatu stanowią integralną część gry.



Pamiętacie las w MK2, w którym wiekowe drzewa wykrzywiały swe twarze w stronę ekranu? Wyobraźcie sobie tę samą lokację w nowej, trójwymiarowej szacie graficznej i z milionem nowych detali. Tutaj twórcy gry spisali się na medal - grafika MK4 prezentuje się niezmiernie sugestywnie, a oprócz tego po prostu cieszy oko. Dźwięk był zawsze mocną stroną gier

spod Znak Smoka, podobnie jest też w MORTAL KOMBAT 4. Odgłosy wydawane przez palonych, ciętych i rozrywanych na strzępy przegranych, są w stanie zmrozić krew w żyłach największego twardziela, zaś momenty, w których zadawany cios dochodzi do miejsca przeznaczenia, dzięki swemu realizmowi, wywołują na twarzach graczy błogi uśmiech. Szalona, mroczna muzyka przywodzi na myśl MK2, dzięki wolnym i tajemniczym utworom. Nie ma tu szybkich techno-tracków, czy rzepoleń na rozstrojonych gitarach, które ostatnio serwują nam producenci mordobić. Muzyka i efekty dźwiękowe w MK4 są po prostu takie, jak być powinny. Ogółem, oprawa MK4 jest doskonała - na miarę końca 20 wieku.



Zakończenie: Reptile prosi Quana Chi o możliwość cofnięcia się w czasie - chce zapobiec rzezi swojej rasy dokonanej przez Shao Kahna. Nagle pojawia się Shinnok i nie bacząc na zasługi Reptile'a zabija go.



Fatality: Reptile wskakuje na swojego przeciwnika i zdiera mu skórę i ciało z twarzy, po czym odskakuje. Postać z przerażającym jękiem wali się na ziemię.



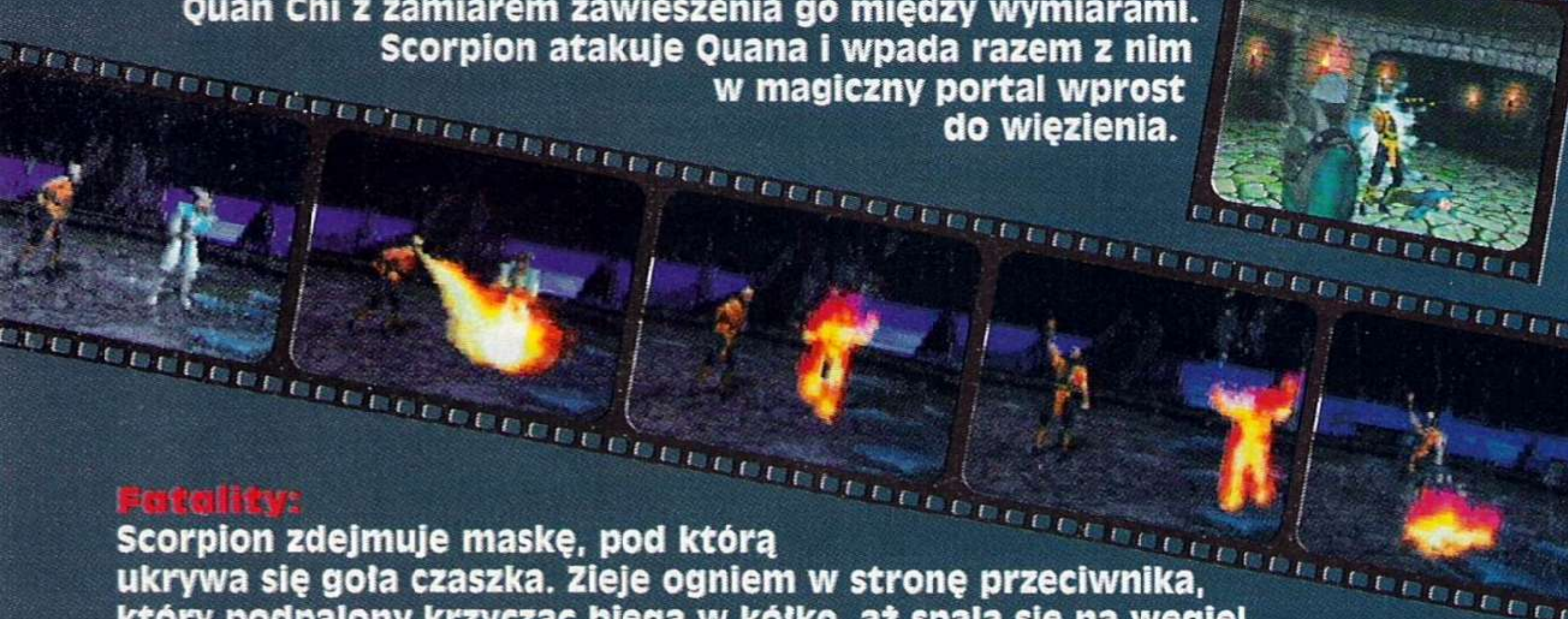
Reptile należał kiedyś do przedziwnej rasy jaszczuropolodnych stworów. Został zesłany pomiędzy wymiary za swoje uczynki wymierzone przeciwko Starym Bogom - Jego knowania doprowadziły w kilku przypadkach do wyrznięcia całych ras. Odpowiedzialny za śmierć milionów, Reptile jest cennym nabytkiem dla Shinnoka. Służy w randze generała w armii władcy ciemności.

REPTILE



Broń: **dwuręczny topór**

Zakończenie: Scorpion zamierza zabić Suba, gdy nagle pojawia się Quan Chi z zamiarem zawieszenia go między wymiarami. Scorpion atakuje Quana i wpada razem z nim w magiczny portal wprost do więzienia.

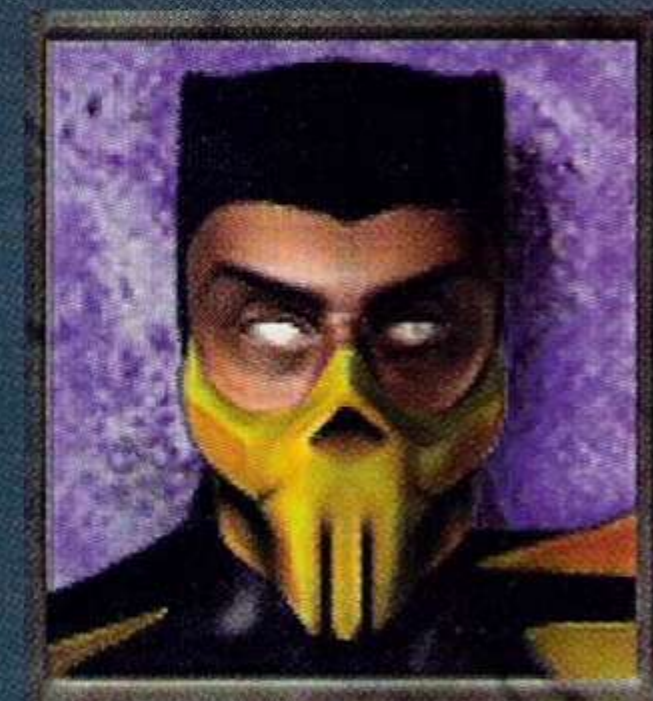


Fatality: Scorpion zdejmując maskę, pod którą ukrywa się goła czaszka. Zieje ogniem w stronę przeciwnika, który podpalony krzycząc biega w kółko, aż spala się na węgiel.



W nadziei pozyskania potężnego sprzymierzeńca w wojnie ze Starymi Bogami, Quan Chi ma dla Scorpiona propozycję nie do odrzucenia. W zamian za swoje usługi, martwy ninja otrzymuje od czarownika dar życia. Scorpion przyjmuje zadanie, ale jego prawdziwym celem jest Sub-Zero.

SCORPION



Broń: **miecz**

Zakończenie: Shinnok więzi zawieszono w powietrzu Raidena i po przyjacielskiej wymianie zdań rozrywa go na strzępy. Teraz już nic nie stoi mu na przeszkodzie.



Fatality: Shinnok znika w kręgu ognia. Otwiera się portal, przez który wysuwa się wielka ręka szkieletu, która łapie przeciwnika i ścisną go, aż w strumieniach krwi wystrzeli głowa.



Niegdyś wygnany z Zaświatów za przestępstwa popełnione przeciw Starym Bogom, Shinnok zostaje wyrwany z zawieszenia między wymiarami przez czarownika Quana Chi. Z pomocą zdrajcy przejmuje wymiar Edenii, niszcząc wszystko co piękne. Stamtąd dowodzi swoimi oddziałami, które atakują Starych Bogów. Shinnok czeka na chwilę, w której będzie mógł spotkać się z Raidenem.

SHINNOK



Broń: **włócznia**

MIODNOŚĆ

MORTAL KOMBAT 4 bardzo nam się podoba. Zapowiadany przez autorów z groźną miną powrót do złych i okrutnych korzeni serii rzeczywiście ma tu miejsce. Gra jest mroczna, krwawa i zdecydowanie godna, by stanąć obok MK2 - najlepszej do tej pory grze w serii. MK4 to krok we właściwym kierunku, choć niektóre rzeczy (jak na przykład bronie, czy Reiko) wydają się tu dorzucone na siłę. Na szczęście jednak gra się naprawdę doskonale, do czego przyczyniły się trzy kolejne rewizje programu - po wprowadzeniu do salonów gier każdej z nich, zespół autorów w skupieniu słuchał sugestii graczy, którzy określali, które elementy podobają się im, a które nie. Z najnowszej, najprawdopodobniej ostatniej rewizji gry noszącej cyferkę "3" możemy już tylko się cieszyć - spełniła swoje zadanie, zaś oblegane w salonach automaty wydają się to potwierdzać. Gdybyśmy wystawiali oceny automatom, MK4 zasłużyłoby na osiem i pół. Konwertujący MK4 zespół ma zamiar w wersjach konsolowych dodać mnóstwo nowych bajerów - trybów walki, ukrytych postaci czy Kombat Kodes.

Co dalej? Oczywiście konwersja na domowe platformy, a ściślej na konsole (konwersja na PC nie została jeszcze nawet zapowiedziana).

Potem zaś MORTAL KOMBAT 5, nad którym podobno już trwają wstępne prace. Plotka mówi też o powstającej właśnie drugiej części MK MYTHOLOGIES, której bohaterem ma być tym razem Liu Kang. Gra ma być w całości trójwymiarowa i korzystać będzie z obiektów z MK4. Tymczasem oczekujemy na MK4 i zaciskamy kciuki, aby konwersja była jak najlepsza.

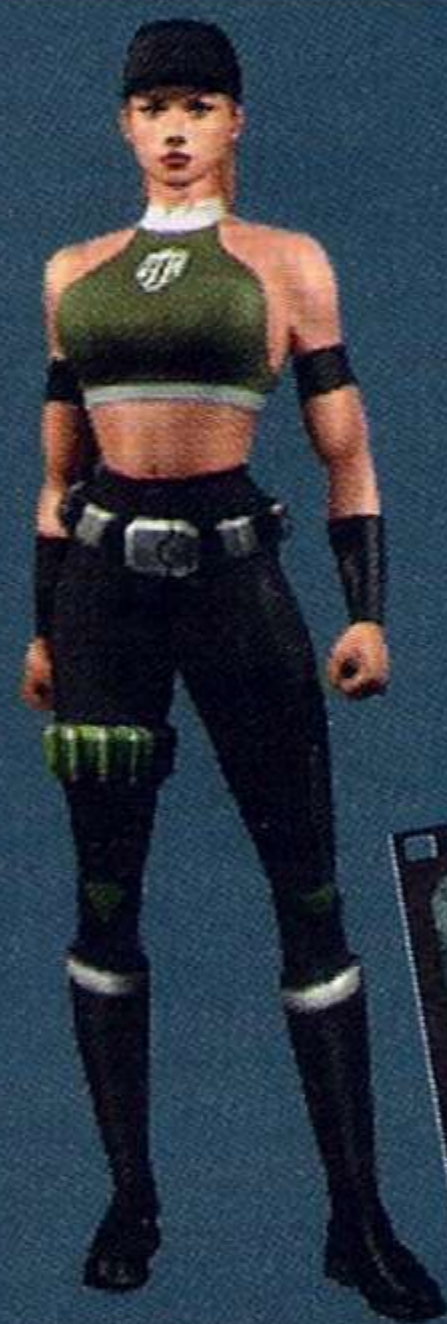


SONYA



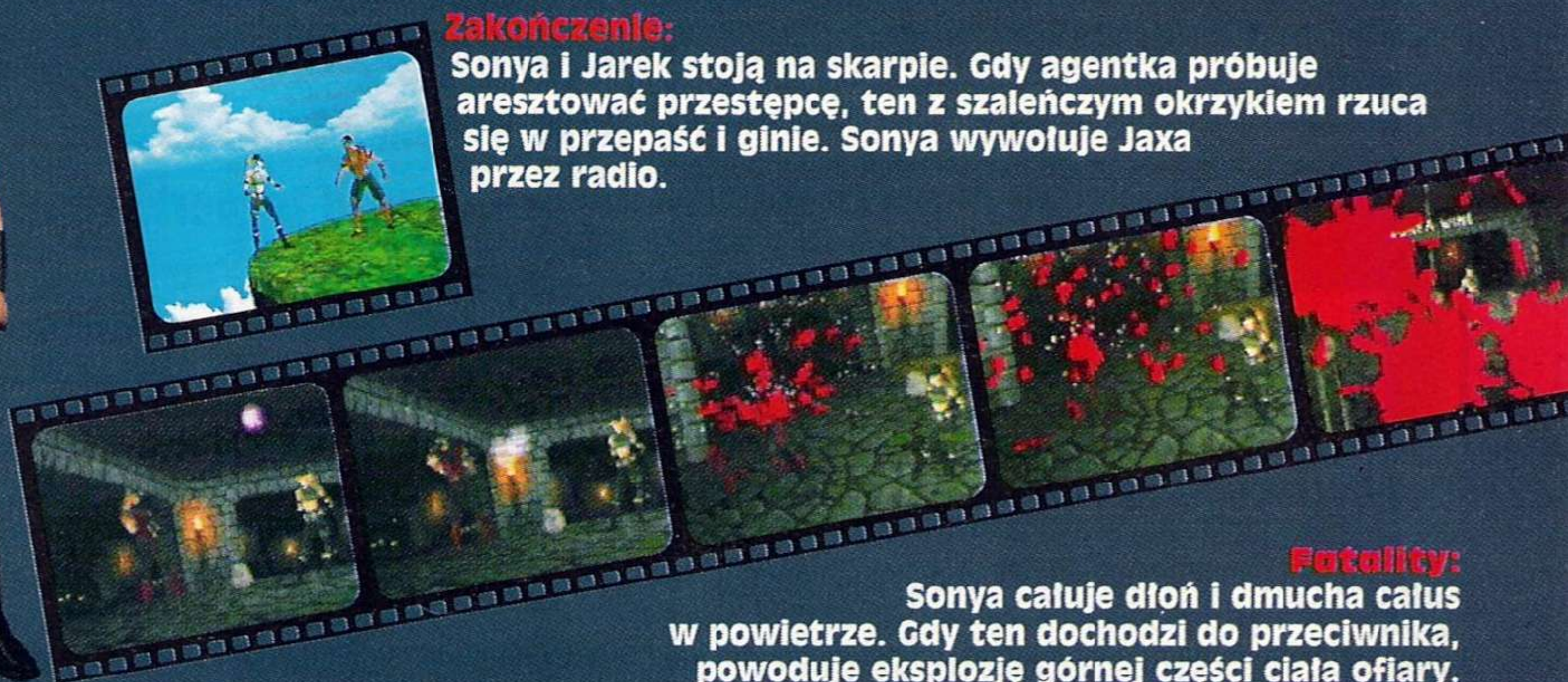
Broń: wirujące ostrza

Po podróży do Zaświatów i walce z oddziałami Shao Kahna, Sonya zostaje członkiem specjalnej, założonej na ziemi organizacji, mającej na celu obserwację innych wymiarów. Jej pierwszym zadaniem jest dołączenie do zbierającego wojowników Liu Kanga. Sonya dowiadując się o knowaniach Quana Chi próbuje zawiadomić organizację i jeszcze raz staje do walki ze złem.



Zakończenie:

Sonya i Jarek stoją na skarpie. Gdy agentka próbuje aresztować przestępcę, ten z szaleńczym okrzykiem rzuca się w przepaść i ginie. Sonya wywołuje Jaxa przez radio.



Fatality:

Sonya całuje dłoń i dmucha całus w powietrze. Gdy ten dochodzi do przeciwnika, powoduje eksplozję górnej części ciała ofiary.

SUB-ZERO



Broń: lodowa pałka

Po ostatniej bitwie z Shao Kahnem, klan Lin Kuei, do którego należał Sub-Zero przestał istnieć. Jednak w obliczu nieuchronnie grożącej Ziemi zagłady z rąk Quana Chi i Shinnoka, lodowy wojownik pojawia się ponownie. Niebieski kostium noszony kiedyś przez prawdziwego Sub-Zero znajduje się teraz na jego młodszym bracie, a przekazywane z pokolenia na pokolenie tajemnice Lin Kuei mogą pomóc zatrzymać Shinnoka.



Zakończenie:

Sub zamierza zabić Scorpiona, gdy nagle pojawia się Quan Chi i powala go na ziemię. Gdy czarownik opowiada o tym, jak uśmiercił jego brata, niespodziewanie Scorpion atakuje i rozrywa Quana. Oczyszczony z klątwy Scorpion zaczyna nowe życie, pozwalając Subowi odejść.



Fatality:

Sub-Zero zachodzi przeciwnika od tyłu i wyrwa mu głowę, wraz z kręgosłupem.

TANYA



Broń: bumerang

Jako córka ambasadora Edeni, Tanya zaprasza grupę uciekinierów z innego wymiaru do swojego świata. W chwili, w której królowa Sindel otwiera portal Tanya odkrywa, że jednym z uciekinierów jest wygnany z panteonu bogów Shinnok, zaś sam portal nie prowadzi do innego wymiaru, lecz do przerwy między nimi. Shinnok przejmuje kontrolę nad Edenią.



Zakończenie:

Tanya wyprowadza Liu Kanga na spotkanie z Raidenem. Okazuje się jednak, że to pułapka, zaś na wojownika czekają Quan Chi i Shinnok. Liu rzuca się na wroga, lecz zostaje pokonany.



Fatality:

Tanya całuje przeciwnika, który nagle zaczyna się wyginać i wykręcać na wszystkie strony, aby w końcu opętańczo wrzeszcząc eksplodować.

RECENZJE

SYSTEM OCEN

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

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

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

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

OCENY

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

Actua Soccer 2	30	Mace - The Dark Ages	24
Air Race	46	Maximum Force	23
Armored Core	43	Moto Racer	49
Auto Destruct	26	Nagano Winter Olympics	38
Automobili Lamborghini	23	NBA Live '98	27
Bomberman 64	42	Nightmare Creatures	32
Broken Sword 2	22	Player Manager	22
Bushido Blade	25	Power Soccer 2	28
Chameleon Twist	23	Quake	39
Cool Boarders 2	41	Rampage World Tour	44
Diddy Kong Racing	45	Rock 'n' Roll Racing - Red Asphalt..	47
Duke Nukem 64	23	San Francisco Rush	48
FIFA '98 - Road to World Cup ..	29	Sega Touring Car Championship	50
Jersey Devil	23	Sonic R	31
Judge Dredd	23	Steel Reign	40

BROKEN SWORD 2

■ Virgin, PlayStation



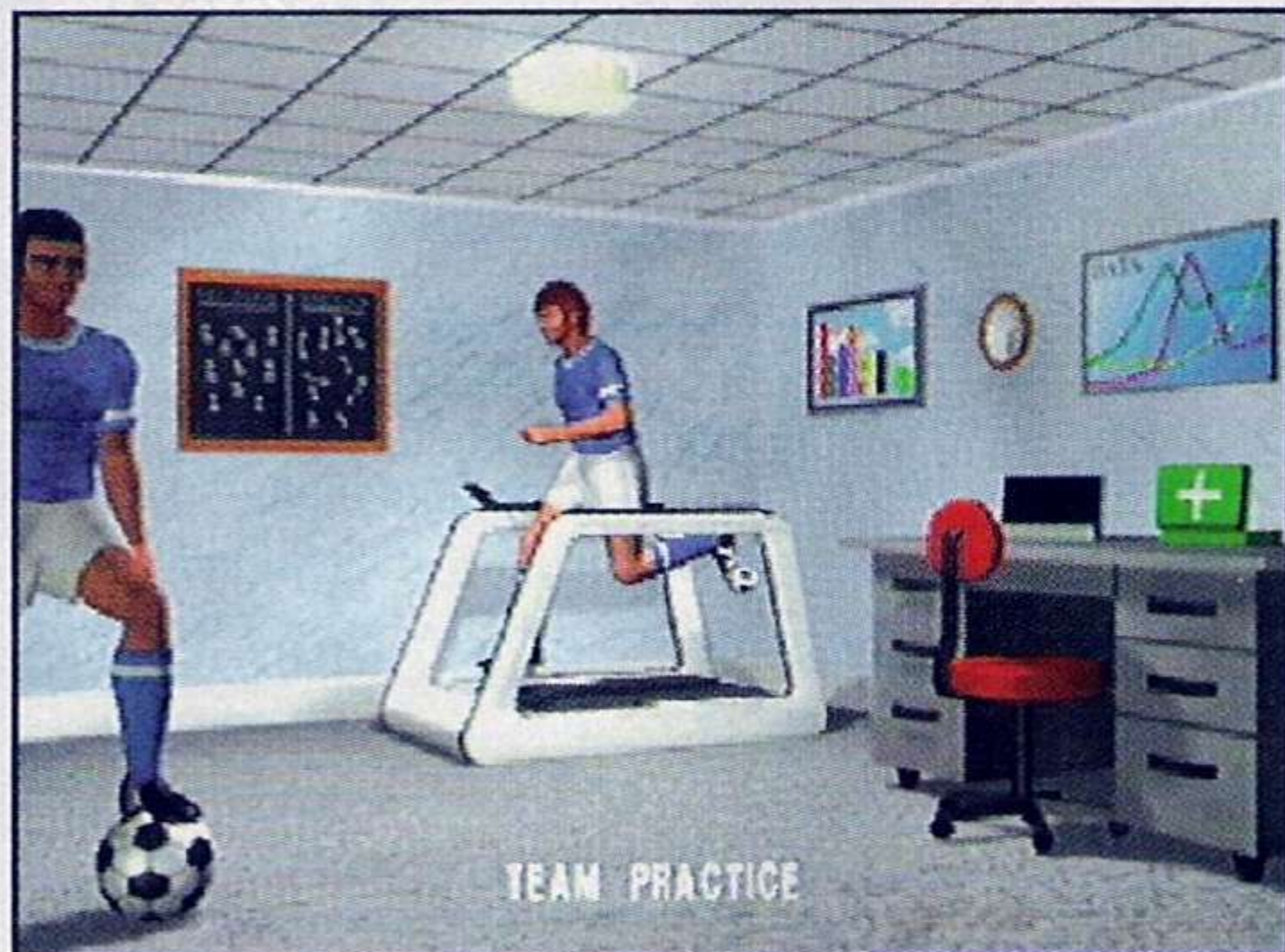
BROKEN SWORD 2 to najtwardsza obecnie przygodówka na PlayStation, obok DISCWORLD 2. Ślicznie rysowana, animowana i udźwiękowiona, jest ukłonem w stronę graczy preferujących wciskanie przycisków na padzie mniej niż raz na trzy minuty. Głównym bohaterem gry jest znany (a może i nie) George Stobbard. Po przygodach zawartych w pierwszej części gry (również dostępnej na konsolę) i wysondowaniu sprawy jak się mają Templariusze, wyrusza na spotkanie Majów oraz tajemniczego „dymiącego lustra”.

BROKEN SWORD 2 to przygodówka w całej krasie. Polega na przeprowadzaniu rozmów, wykonywaniu pewnych czynności i podnoszeniu przedmiotów. Jest dosyć intuicyjna, łatwa w obsłudze (działa też z PSX-mouse) i nie powinna nastęrczyć wyrobionym graczom żadnych trudności. W zasadzie nie wnosi zasadniczych zmian w stosunku do tytułu znanego z PeCeta - to po prostu solidna konwersja tej bardzo popularnej przygodówki. Niestety, wbrew zastyszonym plotkom, gra nie ukaże się w wersji polskiej - a więc znajomość języka angielskiego jest tu wymagana [ban].

OCENA: **7/10**

PLAYER MANAGER

■ ANCO, PlayStation



Menadżery piłkarskie były jeszcze do niedawna czymś absolutnie nowym w dziedzinie gier na PSX - do czasu, gdy firma FUNSOFT zdecydowała się wydać grę PLAYER MANGER wyprodukowaną przez ekipę z ANCO. Producent jest doskonale znany każdemu miłośnikowi piłki kopanej, ze wszystkich edycji zrecznościówki KICK OFF, która przyczyniła się do rozwoju gier piłkarskich. PLAYER MANAGER doskonale sprawdza się na konsoli zarówno przy kontroli joypadem, jak i dzięki możliwości wykorzystania myszki. Poza tym do zabawy można zaprosić drugą osobę. Niestety, rozgrywki ograniczają się do kilku najsilniejszych lig zachodnioeuropejskich. Ciekawe jest, że w grze zawarte są tylko te ligi, których wersja językowa jest obsługiwana przez program. Krajowe rozgrywki ligowe poszerzono o mecze w europejskich pucharach, pod warunkiem, że kierowana drużyna zajęła premiowane miejsce w swojej lidze. O statycznej grafice można napisać, że jest całkiem niezła, natomiast dźwięk mógłby być zdecydowanie lepszy. Gra nie jest uznawana przez fachowców za szczyt marzeń, ale nie ma jak na razie konkurencji. Jest więc jakiś manager piłkarski na PlayStation [wic].

OCENA: **5/10**

JUDGE DREDD

■ Gremlin, PlayStation



Wykreowany przez rysownika Simona Bisleya i aktora Sylvestra Stallone Sędzia Dredd zawitał na PlayStation dzięki firmie Gremlin. Tym razem jednak, zamiast uczynić z doskonałej licencji kolejnego platformera, autorzy gry postanowili stworzyć strzelaninę, w której ręka gracza stanie się przedłużeniem ręki sprawiedliwego sędziego. JUDGE DREDD to kolejny po TIME CRISIS i MAXIMUM FORCE shooter na pistolet, a takich jak wiadomo nigdy dość. Standardowo, jak we wszystkich pistoletowych shooterach przeciwnicy biegają, chowają się za wszystkim za czym się da i dużo strzelają. Orgię destrukcji na ekranie przeplatają filmiki, w których pojawia się co jakiś czas słynny Sędzia. Niestety, JUDGE DREDD jest co najwyżej średniej klasy strzelaniną, a to z dwóch powodów. Po pierwsze, grafika jest po prostu słaba, zaś postacie przeciwników należą do najstabilniej animowanych na konsolach nowej generacji. Po drugie zaś gra jest zbyt prosta i zdecydowanie za krótka. Całego Dredda, podobnie zresztą jak większość pistoletowych shooterów, można skończyć w jeden wieczór. Dlatego polecam kontakt z Sędzią na zasadzie wymiany, lub wypożyczenia od kumpla na weekend. [ash]

OCENA: **4/10**

DUKE NUKEM 64

■ GT Interactive, Nintendo 64



Po recenzowanych w poprzednim numerze NEO > konwersjach na PlayStation i Saturna, DUKE NUKEM pojawił się na Nintendo 64.

W DUKE NUKEM 64 wepchnięto 30 poziomów, z których część pochodzi z oryginalnej gry, a część z firmowego dodatku Plutonium Pack. Podczas przedzierania się przez kolejne labirynty przyjdzie Księciu biegać, skakać, czołgać się, pływać, latać, a przede wszystkim mordować hordy kolejnych przeciwników - poubierane w faszystowskie mundury świniopodobne istoty i ich pochodne. Arsenal Duke'a nieco zmienił się - na miejsce najstarszych broni w wersji dla Nintendo 64 przygotowano podwójne Uzi (widzieliśmy to już w GOLDENEYE 007), powiększacz, rakiety oraz działko plazmowe. Doskonale też sprawdza się sterowanie a'la TUROK - gdzie analogowa gałka służy do precyzyjnego naprowadzania wystrzelonych pocisków. DUKE 64 oferuje też rozbudowany tryb multiplayer dla 2-4 graczy. Po znakomitym GOLDENEYE 007 trzeba ostrożnie podchodzić do każdej gry first-person perspective na Nintendo 64. DUKE NUKEM 64 może być przez miesiąc zabawny, szczególnie, gdy weźmie się pod uwagę tryb kooperacji dla dwóch graczy. [ash]

OCENA: **7/10**

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

■ Titus, Nintendo 64

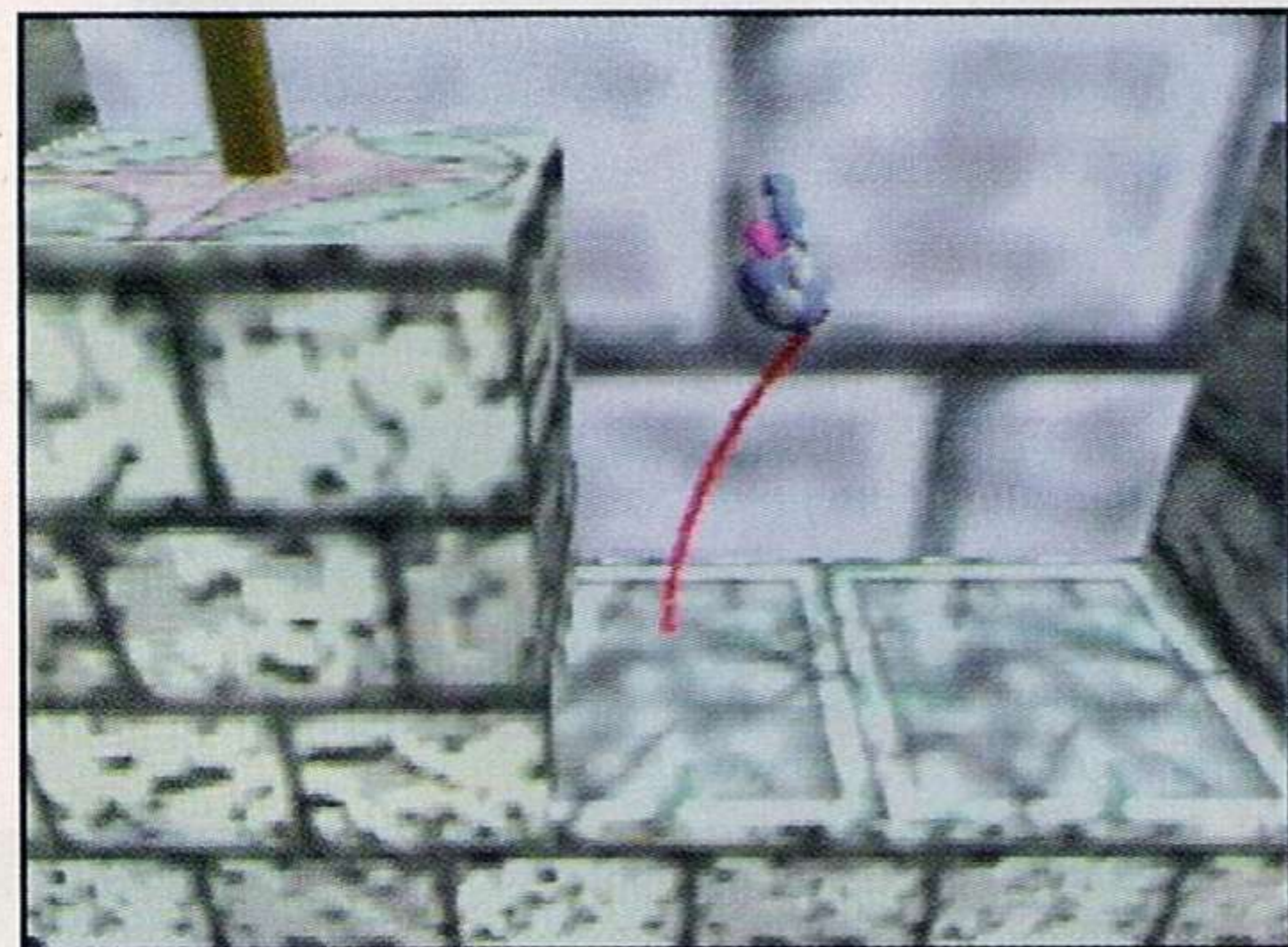


Kiedy zobaczyłem pierwsze screeny z tej gry, miałem nadzieję, że przełomem zerwie z tradycją nieudanych racerów na N64. Programiści z francuskiej grupy Titus podeszli do sprawy bardzo profesjonalnie. Przygotowali oryginalne szybkie samochody takie jak Porsche, Ferrari, oraz oczywiście Lamborghini. Zadbali o staranne krajobrazy, obfitujące mnogością różnych tuneli, przejazdów, dodatkowych ścieżek i tym podobnych elementów. Umożliwiono nawet grę dla czterech graczy równocześnie. Nic z tego jednak nie uratowało miodności tej gierki. Na pierwszy ogień idzie przygotowujące o mdości tempo gry. W momencie kiedy grający ma ochotę wrzucić dwójkę okazuje się, że samochód osiągnął już 270 km/godz , czyli swoje naturalne maksimum. Kurczę! Nie wiem, jak z tak mocnej konsoli nie można wycisnąć porządnej prędkości. Po drugie, samochody poruszają się jak po szynach i nie dość tego, że ani na moment nie oderwą się od ziemi, to kontrola nad nimi nie sprawi problemu nawet całkowitemu żółtodziobowi. A naprawdę szkoda, bo zmarnował się dobry tytuł z ciekawymi rozwiązaniami w tym trybie mistrzostw, w którym trzeba zjeżdżać do Pit Stopu, aby zatankować i zmienić opony. LAMBORGHINI nie jest najgorszy, ale miłośnikom symulacji rajdowych poleciłbym raczej TOP GEAR RALLY, a dla dobrej wyożyki odpaliłbym SAN FRANCISCO RUSH. [jos]

OCENA: **5/10**

CHAMELEON TWIST

■ SunSoft, Nintendo 64



Kolejna nieudana próba naśladowania MARIO 64... GRUCH!, TRACHI! JOSEPHIE, NIE WZYWAJ IMIENIA MARIO NADAREMNIE!

O, Wielki Hydrauliku, gdzieżbym śmiał, tak mi się tylko wymknęło, ale przysięgam że już więcej nie będę. No tak, nic dziwnego, że się zdenerwował, bo przyrównywanie tego gniotu do przygód MAR... cilicho.. to wstyd i hańba. Jedyne, co mi nasuwa skojarzenia to trójwymiarowy świat, jakaś tam łażąca postać i co? No właśnie, nic więcej. A ta postać, to jegomość mający być kameleonem - z wyglądu jednak przypomina trochę Bombermana BUUM! GRUCH! JOSEPHIE, JAK ŚMIESZ WZYWAĆ BOMBERMANA NADAREMNO!

O, Wielki Saperze, wybac, to niechcący. Otóż ten gość posługuje się swoim językiem, aby chwycić zabójcę jeże (o rany!), zawiązać się przy pomocy niego dookoła słupków i przeciągać nad rozpadlinami (ratunku!!), albo w końcu, stawać na nim, aby wyżej podskoczyć (ratuj się kto może!!!). Na tło składa się skąpy wektorowy krajobraz, powleczonej trzema rodzajami tekstur. Przy zmianie "świata", nędzne tekstury zmieniają się na następne trzy w innym kolorze, ale wcale nie lepsze. I tak dalej i tak dalej. Za darmo bym tego nie chciał, ale za trzy bańki to zamach na graczy. Redakcja NEO > przestrzega.... TRACHI! BUUM! JOSEPHIE, JAK MOGŁEŚ UŻYĆ TUTAJ NASZEJ NAZWY?!

O, Wielki Gulashu, musiałem. [jos]

OCENA: **1/10**

JERSEY DEVIL

■ Ocean, PlayStation



Coraz częściej zdarzają się sytuacje, kiedy nieznane tytuły okazują się doskonałe, a długo oczekiwane hity nie stają na wysokości zadania. Tak jest właśnie z JERSEY DEVIL, który być może bardziej by mi się podobał, gdyby nie sztuczny szum, który wokół niego powstał. Zapowiadany od dłuższego czasu miał odstawić platformową konkurencję na PlayStation do lamusa. Tak się jednak nie stało, z powodu braku widocznej koncepcji autorów. Tytułowym bohaterem jest tajemniczy diabełek, który u nas nie budzi żadnych skojarzeń, natomiast w Stanach jest postacią dość popularną, będącą tematem szeregu bajkowych przypowieści. W grze schwytany przez zwariowanego profesora, szczęśliwym trafem ucieka przed morderczymi doświadczeniami naukowca. Ponieważ ten jednak nie daje mu spokoju, wysyłając za nim swoich pomocników, JD musi pokonać pięć trójwymiarowych światów, aby zakończyć sprawę raz na zawsze. To bardzo ładnie wykonana platformówka w świecie 3D, kolejny naśladowca MARIO 64, niestety nie dorastający mu do pięt. Mimo że grafika jest śliczna, animacja w 30 fps'ach, a świat pełen platform i cieszących oko szczegółów, to niestety sama gra jest niesamowicie monotonna i nużąca. Bezustanne skakanie i załatwianie dyniogłowych przeciwników to za mało, żeby zapewnić sukces na miarę CRASH'a czy PANDEMONIUM. Polecam głównie tym, którzy nie przepadają za zbyt szybką akcją. [jos]

OCENA: **5/10**

MAXIMUM FORCE

■ GT Interactive, PlayStation



Połączenie średniej jakości filmu z prawdziwymi aktorami bardzo ładnie wyrenderowanymi tłami mogło się udać. A tak nie jest niestety w MAXIMUM FORCE - nowej strzelaninie obsługującej pistolety świetlne na PSX (w tym i GunCon). Co jakiś czas na ekran z różnych miejsc wyskakują sylwetki przeciwników, które następnie zastygają w bezruchu (wariant lepszy) lub też przesuują się gdzieś w bok (wariant gorszy), co wygląda jak makieta przesuwana na kółkach. Kiedy uda się kogoś trafić, to znika on z planszy w czymś, co bardzo nieudolnie naśladuje gejzer krwi. Świetnie wyglądają za to tła, na każdym ekranie jest wiele przedmiotów do rozwalenia (oprócz standardowego zestawu złych panów i pań z karabinami), a przejścia z jednego miejsca w drugie są bardzo dynamiczne. Gdyby tak połączyć tła z MAXIMUM FORCE z postaciami z TIME CRISIS, to mielibyśmy murywany przebój. A tak - dostajemy tylko średniaka. Gra nie należy do najtrudniejszych, ale też nie powinniście jej skończyć w jeden wieczór... chyba, że się postaracie. Są tu oczywiście też różne power-upy, w nagrodę można też trafić na bonusowe rundy, w których na przykład strzela się do kaczek na wesołomiasteczkowej strzelnicy. W sumie można odkurzyć zalegający gdzieś pod szafą pistolet i pograć przez kilka godzin, ale bez rewelacji. [ban]

OCENA: **5/10**

■ Wydawca: GT INTERACTIVE ■ Producent: MIDWAY
 ■ Termin (pal): Styczeń '98 ■ Liczba graczy: 1-2

Po średnio udanych WAR GODS i DARK RIFT nie spodziewaliśmy się, że na Nintendo 64 ma szansę ukazać się dobre trójwymiarowe mordobicie. Na szczęście myliliśmy się. Dzięki MACE: THE DARK AGES każdy może przenieść się w Mroczne Wiekі średnowiecza, aby uczestniczyć w wielkim turnieju, którego zwycięzca przejmie władzę nad... tym co zwykle.

Zasady walki w MACE są dosyć proste i łatwo ją opanować, podobnie jak rozsądną ilość ciosów specjalnych i wykończeń. Na arenie może okładać

skończonej walce można zrobić przeciwnikowi Fatality (np. ściąć mu tebi!). Tym samym można zaliczyć MACE do grona „impresowych fighterów”, czyli takich, przy których zupełnie świeża ekipa doskonale się bawi nie znając ciosów specjalnych, combosów, ani zaawansowanych taktyk. Po pierwszym odpaleniu gry graliśmy z Josephem przez pięć godzin i przez myśl nam nie przeszło nawet zajrzenie do instrukcji - głównie dzięki przyjemnej młócce.

Grafika robi piorunujące wrażenie - mnóstwo tekstur, kolory z piekła rodem i rozbłyśki pozostawiane przez miejsca zetknięcia się broni z ciałem zachęcają do wzięcia czynnego udziału

Główną wadą MACE jest prostota, a także chaos, jaki ma miejsce na polu boju. Combosy wydają się wymuszone, sterowanie czasami nie jest precyzyjne, zaś całość pozbawiona jest technicznego podejścia, jakie coraz częściej obserwujemy w fighterach nowej generacji (VF, TEKKEN). Być może jednak nie jest to wada - w końcu każdy lubi czasem solidnie się zabawić, bez głębokiego wnikania w skomplikowane techniki. Ogólnie zaś MACE robi pozytywne wrażenie - na pierwszy rzut oka nawet miążdżące. To w tej chwili bezsprzecznie najlepsze trójwymiarowe mordobicie na Nintendo 64.

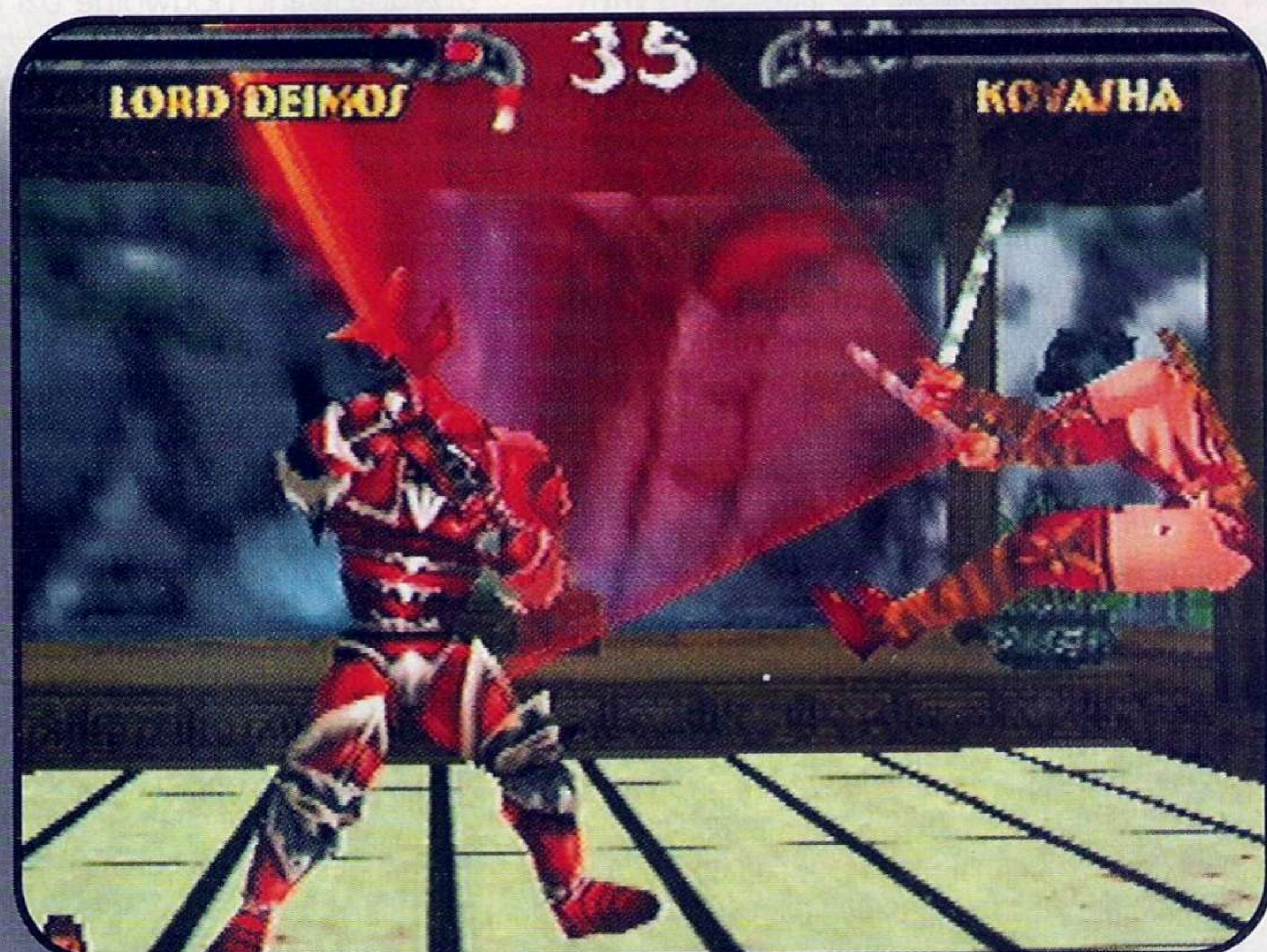
Gulash

MACE THE DARK AGES

się kilkunastu wojowników (i wojowniczek) władających bronią białą. Niektórzy mają ze sobą coś wspólnego (np. jeden wymordował rodzinę drugiego, albo zhańbił go w przeszłości itp.), stąd też animozje. Każdy wojownik jest dosyć specyficzną i ciekawą postacią, inaczej się zachowuje, inaczej reaguje na sterowanie.



Potowa z nich nadaje się do średniowiecznej wersji filmu „Urodzeni Mordercy”. Niebagatelne znaczenie ma tu broń ściskana w dłoniach - w zależności od wojownika może być ona długa i ciężka, lub krótka i lekka, co wpływa na szybkość ruchów. Ciosy wchodzą łatwo, są bardzo efektowne i łatwe do wykonania, a po



Obłędna grafika nie idzie w parze z młodością, niestety

w widowisku. Czasem jednak animacja zwalnia i chrupie, co skutecznie powstrzymało dziewiątkę w ocenie. Oprócz fajerwerków graficznych w MACE występują też interaktywne tła, które przeszkadzają bohaterom. W komnacie kata są to wszelkie czynne narzędzia tortur, zaś na wulkanicznej wyspie Deimosa lava, która opływa ją niczym woda. Dzięki odskokom postacie mogą znaleźć się wszędzie, co znakomicie podnosi młodość pojedynków. Bardzo podobała nam się ścieżka dźwiękowa, która brzmi niczym dźwięki wydawane przez najbardziej rozstrojoną gitarę, z konkretnym efektem distortion. Podobnie świetnie prezentuje się większość mrozących krew w żyłach efektów, które porażają realizmem. Wyjący na cały głos kat, czy uderzający swoimi toporami dwu-i-pół-metrowy wiking robią niesamowite wrażenie na widzach.



Ocena

7

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

BUSHIDO BLADE

BUSHIDO BLADE to wyprodukowane przez firmę Squaresoft, autorów między innymi doskonałego FINAL FANTASY 7, trójwymiarowe mordobicie, a właściwie symulator walki bronią białą. Dlaczego symulator? Dlatego, że w grze postawiono przede wszystkim na realizm pojedynków. Zrezygnowano więc z energii zawodników, super-combosów i ciosów niemożliwych do wykonania przez człowieka. W ich miejsce pojawiła się niespotykana dotąd w mordobiciach możliwość pokonania przeciwnika jednym celnym ciosem. Brzmi to intrygująco i takie też jest w istocie.

Można wybrać spośród sześciu wojowników, i ośmiu rodzajów broni - od katany, szabli i rapieru aż po dzidę i młot. Różnica między zawodnikami (oprócz wyglądu) polega głównie na ich umiejętności posługiwania się bronią. Wielki, potężny samuraj radzi sobie

Postacie wojowników są bardzo bogate w szczegóły i krwawią po każdym otrzymanym ciosie. Grafika jest solidna i szczegółowa, zaś animacja wyświetlana jest z prędkością 30 klatek na sekundę. Muzyki brak - zostają jedynie dźwięki otoczenia, oraz szcęk oręża po zetknięciu się ze sobą. Areny, na których toczą się kolejne pojedynki, są przeogromne i składają się z kilku sekcji, między którymi konsola przez kilka sekund doczytuje dane. Można w dowolnym momencie przebiec na inny teren - od śnieżnego placu, przez bambusowy las (gdzie można ścinać drzewa!), drewniany most aż do osady, oraz dalej, na brzeg morza, gdzie walczy się brodząc w wodzie. Czy jednak warto biec pięć minut, aby po chwili załatwić przeciwnika jednym ciosem? Niestety, nie warto. Szybko też gracz przestaje zwracać uwagę na otoczenie i koncentruje się na walce, aby po chwili przekonać się, że tak naprawdę jej tu nie ma.



Poważny i smutny symulator walki. Nie czujemy tego klimatu...

lepiej z dwumetrowym mieczem, niż zwinna i wiotka dziewczyna-ninja. Każdy zawodnik ma trzy postawy, które może zmieniać podczas gry - miecz może być trzymany nad głową, normalnie, czy też na dole. Niesie to też za sobą trzy różne style walki, czy raczej sposoby zadawania ciosów. Samych ciosów jest kilkadziesiąt, począwszy od serii combosów i pchnięć, aż do chlastów i sztuczek w rodzaju sypania piachem (śniegem) przeciwnikowi w oczy. Bardzo interesująco prezentuje się też zachowanie postaci - zraniony w nogę wojownik kuca i nie może wstać, zaś w kolejnej walce ranę owija zakrwawioną bandaż. Gra oferuje bardzo krótki tryb single player, który można ukończyć w trzy minuty, kilka wariantów treningu, podstawowy tryb multiplayer, oraz świetną opcję gry z widokiem z oczu zawodnika. Połączone kablem dwie konsole stają się wtedy prawdziwymi symulatorami samurajów.

BUSHIDO BLADE postawiło przed sobą olbrzymie zadanie zrewolucjonizowania gatunku mordobic i niestety, zawiodło. Gra jest bardzo ładna, intrygująca i... zbyt japońska. Wszystko w BB oparte jest na przypadku. Nawet po kilkumiesięcznym treningu i perfekcyjnym opanowaniu ruchów zawodnika, dzięki zasadzie "złotego ciosu" gracz może zostać pokonany przez kogoś, kto pierwszy raz ściska w dłoniach joystick. To zdecydowanie eliminuje tę ciekawą i nowatorską grę z magicznego kręgu prawdziwych fighterów, w których dążenie do doskonałości jest głównym wyzwaniem dla gracza. Nie twierdzę tutaj, że doskonały pomysł został spartaczony - BB jest w stanie



zgrupować wokół siebie sporą grupę zwolenników. Mnie jednak wśród nich nie będzie, choć doceniam ten interesujący krok do przodu. Cóż, może spotkamy się przy BUSHIDO BLADE 2?

Gulash

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

Ocena

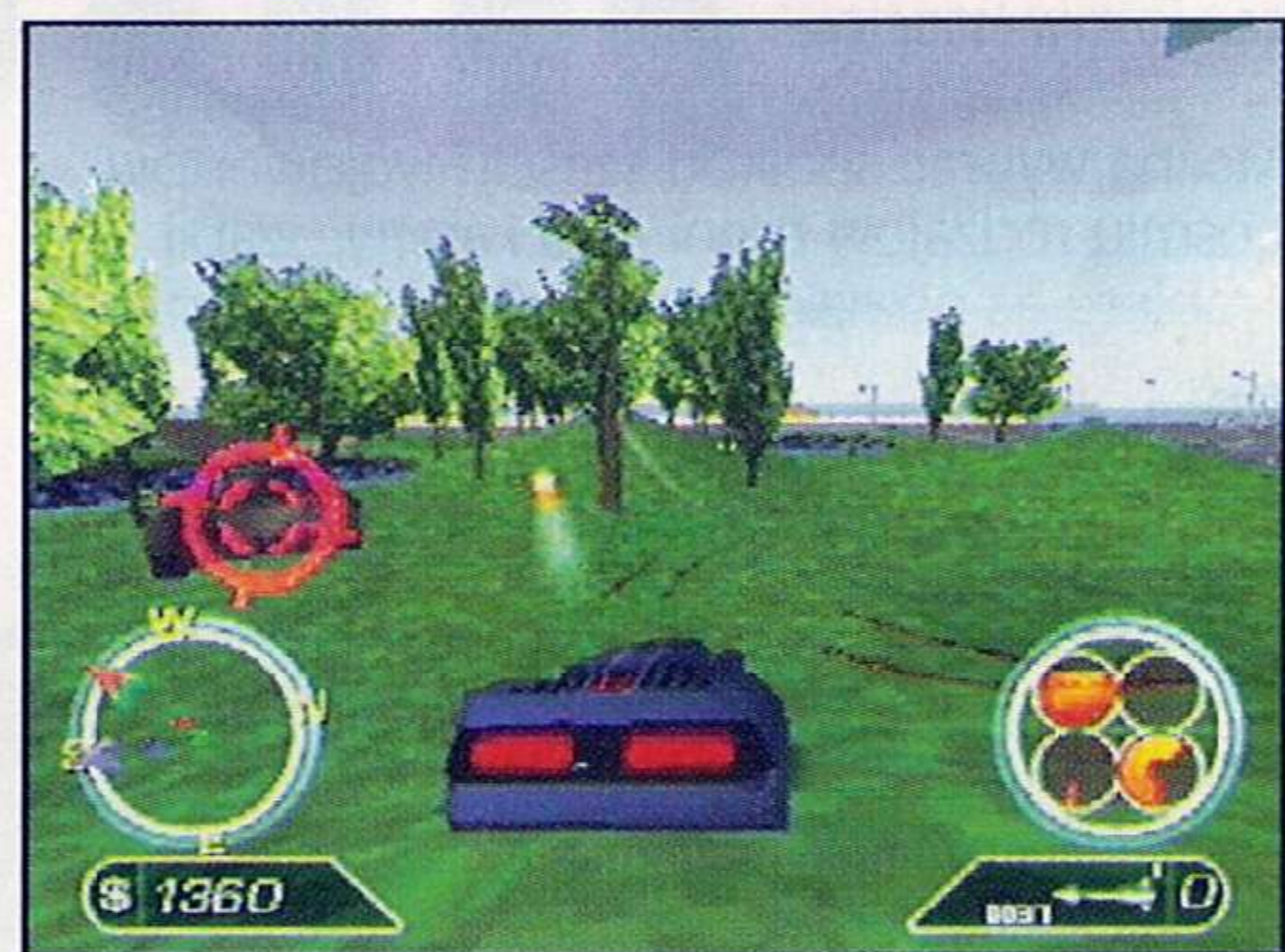
6

AUTO DESTRICT

Osobom, dla których w TWISTED METAL 2 było zbyt mało jeżdżenia, a za dużo strzelania, powinna przyspać do gustu gra AUTO DESTRICT. Wbrew tytułowi, celem gry nie jest unicestwienie siebie samego, lecz zatrzymanie przestępców przy pomocy swojego uzbrojonego samochodu. Wcielając się w osobę niejakiego Booth'a - mistrza kierownicy i działając po stronie dobra, zadaniem gracza jest dobrać się do morderców swojej rodziny. Wszelkie dowody wskazują, że sprawcami tragedii są członkowie gangu zwanego Uczniowie Lazarusa. Tajemnicza organizacja o nazwie Świątynia daje Booth'owi szansę zemsty, uzbrajając jego samochód i martwiąc się

złomem, Booth także będzie potrzebował konkretnej broni. Naturalnie, zdobędzie ją w kolejnych etapach swojej wendetty. Dostępny wachlarz sprzętu destrukcyjnego jest dość szeroki, począwszy od karabinu maszynowego, poprzez rakiety, granaty, lasery, aż do małej bombki atomowej. Za każdy wykończony cel otrzymuje się mamotę, za którą z kolei można zatankować i rozbudować, a przede wszystkim naprawić swój wóz.

Tereny, na których przyjdzie działać, to przeważnie duże metropolie, takie jak San Francisco (i znowu klimat pościgu po górzystych dzielnicach), Nowy York,



ognia, strzałów i niewinnych ofiar, wyżywa jakich wiele - szczególnie na PSX'a. Jednak kilka elementów wyróżnia ją spośród olbrzymiego mętliku tytułów. Po pierwsze, bardzo fajnie łączy elementy miejskiego racera i strzelaniny, oferuje rozległy teren działania (w tym wszystko w pełni trójwymiarowe, włącznie z wieloma budynkami, do których można wjechać kompletnie bez celu), oraz ciekawe misje z szerokim arsenalem. Do tego gra świetna muzyczka. Swingująca gitara i jazzujące rytmy świetnie oddają niesamowity klimat San Francisco, czego mocno brakowało mi w TD4 i SFR.

Joseph

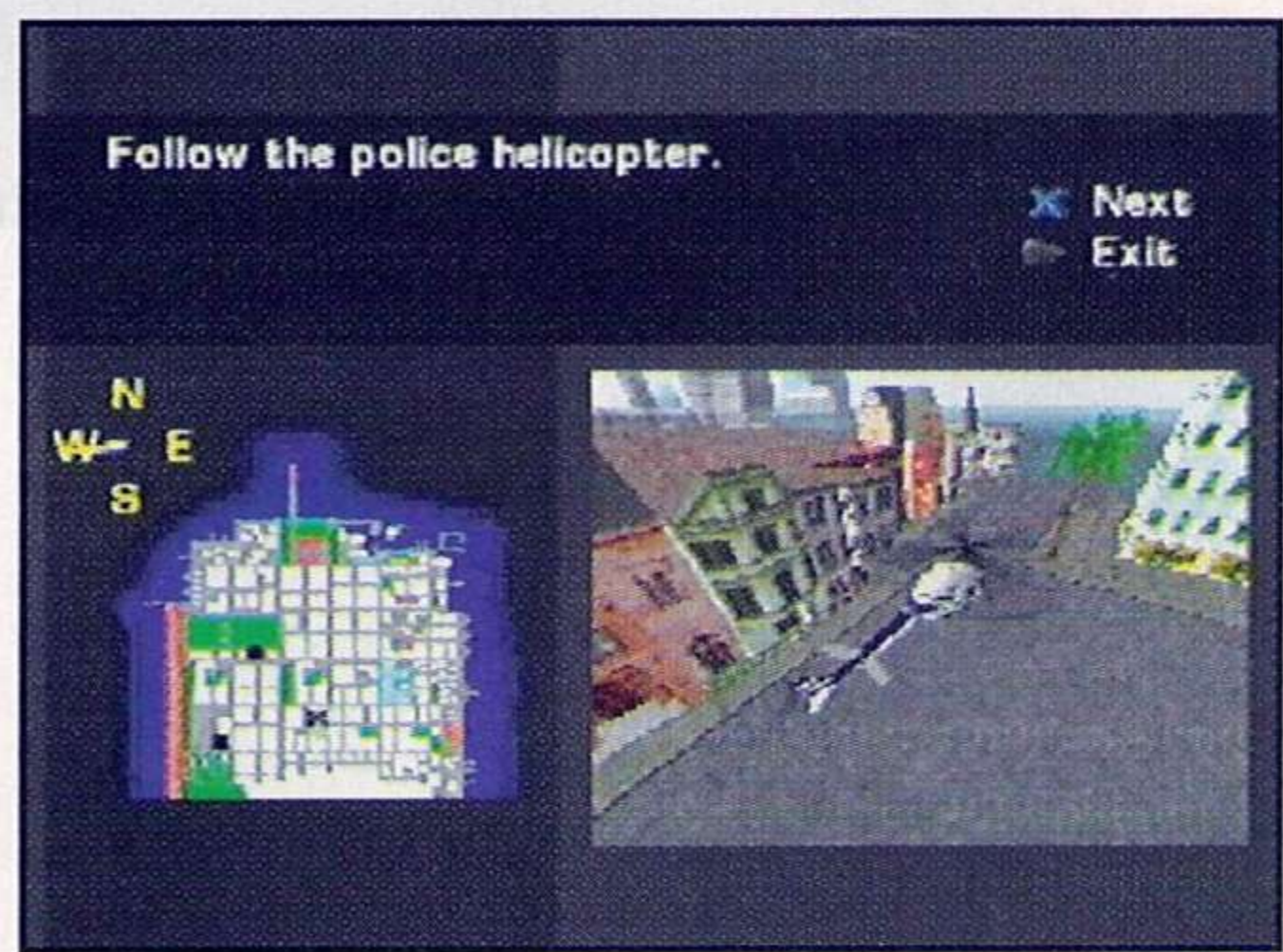
Skrzyżowanie TWISTED METAL z SF RUSH wypada zaskakująco dobrze

o dostęp gotówki, a przy okazji zapewniając licencję na zabijanie. A więc gaz do dechy i palec na spuście.

Droga do Ojca Chrzestnego jest długa i trudna, a misja została podzielona na szereg mniejszych, w których nasz kierowca będzie miał do wykonania różne zadania - począwszy od unicestwienia jakiegoś typu lub wehikułu, poprzez uratowanie policjanta, aż do totalnej anihilacji. O przebiegu i celu każdej misji informuje bezustannie ciepły głos panienci z centrali, a cele ukazują się na specjalnym radarze. Ponieważ przeciwnik dysponuje różnego rodzaju śmiercionośnym

czy Londyn. Na szczęście autorzy wysilili się dość poważnie tworząc naprawdę olbrzymie obszary działania, ograniczone jedynie naturalnymi przeszkodami jak rzeka, czy urwany most Golden Gate. Na każdą scenę przypada kilka lub kilkanaście misji, co w sumie daje sporą liczbę, która może zaspokoić nawet najbardziej destruktywne zapędy. Oczywiście miasta nie są puste, więc siłą rzeczy ofiara muszą paść przypadkowe samochody i nieostrożni przechodnie.

AUTO DESTRICT jest ciekawym połączeniem wyscigu a'la SAN FRANCISCO RUSH z wyżywką typu TWISTED METAL. Mnie osobiście podoba się bardziej niż ten drugi, a to pewnie dzięki większej swobodzie i możliwości pościgania się po rozległym terenie. Grafika jest naprawdę spoks, ale to już nikogo nie dziwi - na ekranie mnóstwo



Ocena

7

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

NBA LIVE '98

Ostatni basket na dobrym poziomie ukazał się na PSX'a ponad rok temu. Od tamtej pory niemalże zapomniałem o tego typu grach, aż do pojawienia się NBA LIVE 98, która przyćmiła blask swych poprzedniczek. Głównym atutem linii LIVE jest bardzo duży związek z NBA, który umieszcza grę wśród licencjonowanych produktów pierwszej klasy. Poza tym, produkt w całości opiera się na rozgrywkach i zawodnikach zrzeszonych w tej najlepszej lidze świata.

Licencja NBA na odwrocie objawia się rzetelnie odwzorowanymi składami i drużynami, włącznie z wizerunkami zawodników. Biorąc za przykład Houston



Najlepsza koszykówka na PlayStation powraca w nowej odsłonie

Rockets, znajdziesz w niej pierwszą piątkę, z mistrzami Barkleyem, Olajuwonem oraz Drexlerem. Naturalnie, ligowa rzeczywistość ma swe odbicie w umiejętnościach prezentowanych na parkiecie. Możesz się o tym przekonać wnikliwie studiując statystyki z gry oraz te opisujące zawodników. Trzeba przyznać, że ta część gry wykonana została należycie i sumiennie - podobnie jak wspomniana bliskość NBA. Hale, w których rozgrywane są mecze przystrojone są w barwy klubowe. Zresztą wszelkiej maści loga NBA oraz drużyn przeplatają się non-stop, co ortodoksyjnym graczom umożliwia identyfikację z ukochaną drużyną i zawodnikami. W przerwie meczu możesz obejrzeć czaderski filmik z najlepszymi akcjami drużyny, na której terenie rozgrywany jest mecz, sama rozgrywka zaś prezentuje się niezwykle okazale.

Zawodnicy różnią się od siebie wzrostem, budową ciał, szybkością, zwinnością. John Stockton wygląda przy O'Nealu jak jego syn. Bardzo cenię sobie stuprocentowe odwzorowanie rzeczywistości, ponieważ swoją grę możesz opierać na tym, co wyniosłeś z transmisji telewizyjnych i gazet. Wiedząc, że Stockton rzuca doskonale trójki w NBA, możesz z dużym powodzeniem próbować szczęścia w grze. Koszykarze poruszają się po parkiecie ultrapijtnie i naturalnie. Podobnie składają się do rzutu, obrony, czy wyskoku. Warto zauważyć, że pakując piłkę do kosza zawsze wieszają się na obręczy, a nie pół metra od tablicy, jak to miało miejsce w innych grach.

Nigdy też nie zauważyłem, aby ktoś zdobył punkty rzutem zza tablicy. Każda gwiazda obdarzona jest charakterystycznym zagranieniem, lub trickiem, dostępnym przy odpowiedniej kombinacji. Każdy gracz ma też swoje własne metody wykonywania paczek - najlepiej zobaczyć to na własne oczy! Sterowanie zawodnikiem nie powinno sprawić nikomu problemu. Jest proste, logiczne i przyjemne. Specjalnie zwracam na to uwagę, bo od tego zależy w głównej mierze miódność grania. A trzeba przyznać, że miodu w tej grze dostatek, ze względu na dużą elastyczność taktyczno-strategiczną.

Brzmi to trochę poważnie, ale ta gra pozwala grać w dowolny sposób, uzależniony od własnych preferencji. Jeśli bliska jest ci gra z kontry, wystarczy nastawić się na ostrą obronę i natychmiastowym podaniem uruchomić atak. Podobnie sprawa się ma przy ataku pozycyjnym. To, czego nauczyłeś się na profesjonalnych treningach, lub podczas gry z kumplami na deptaku, możesz wreszcie robić do woli! Grafikę w grze zaliczyć należy do tych najlepszych, ponieważ jest dokładna i staranna. Strona dźwiękowa też trzyma wysoki poziom, chociaż przydałoby się więcej reakcji na grę ze strony publiczności, a komentarz mógłby być lepszy. Pomimo tego NBA LIVE 98 jest na najbliższy czas najlepszą koszykówką na PSX'a i basta!

Wick



Ocena

9

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

POWER SOCCER 2

W ADIDAS POWER SOCCER grałem mniej więcej rok temu. Gała ta charakteryzowała się dość oryginalnym podejściem do tematu, ponieważ obfitowała w nieprawdopodobne i brutalne zagrania. Należało podejść do niej z lekkim przymrużeniem oka, aby nie wpaść w panikę po tym, jak twój środkowy napastnik dostaje kopniaka z rozpędu kołkami w plecy. Nowa odsłona gry nie ma w sobie aż tyle brutalności, nie posiada również w tytule członu ADIDAS - głównego sponsora poprzedniej edycji, co spowodowało jej "zwiótczenie". Gra stała się bezbarwna i pozbawiona ikry, co zresztą najlepiej widać na boisku.

Grę poprzedza ciekawe, aczkolwiek anemiczne intro, po którym przechodzisz do menu. A w nim raczej nic ciekawego - kilka trybów i w dodatku mało realistycznych. Są za to drużyny narodowe i prawdziwe nazwiska piłkarzy, oraz pięć najlepszych lig europejskich. Gdy sędzia wreszcie rozpocznie widowisko, nie będziesz specjalnie zachwycony tym co ujrzysz i usłyszysz. Z głośników dobiegnie do twoich uszu stadionowy szmer publiczności oraz komentarze jednego gościa. O ile publika zachowuje się przyzwoicie, o tyle nie da się tego powiedzieć o miernych wyczynach komentatora. Jego robota mnie nudzi, brak

jej pasji, wyczucia. Słowem - jest zbędna. Z kolei graficznie jest nieznacznie lepiej, co nie znaczy, że dobrze. Piłkarze są niezłe wykonani, chociaż wiele im brakuje do doskonałości. Na kilometr czuć brak systemu

elementom piłkarskim swoistego polotu i wirtuozerii, w które obfitują FIFA 98 i ISS PRO. Jeśli zetknąłeś się z którąś z tych gier, wiesz, że nawet precyzyjnie wykonany rzut wolny nie zawsze przynosił pozytywne



Są lepsze piłki od POWER SOCCER 2, choćby FIFA '98 czy AS 2



motion capture, z którego korzysta E.A. SPORTS. Przez to poruszający się po boisku piłkarze nie wykonują zwodów i podań z precyzją dzisiejszych piłkarzy, podziwianych podczas transmisji meczów Ligi Mistrzów. Wydaje mi się, że głównie z tego powodu zabawie brakowało miotu i już po kilku chwilach kolejny mecz stawał się nudny pomimo tego, że akcje osiągają momentami niezłą płynność. Ale niestety, brak im taktycznego podejścia, które uwielbiam w każdej gale. Z pewnością winę za to ponosi interesujący, aczkolwiek nie trafiony system ukazania meczu. Wiele kamer sprawdza się w działaniu, lecz tylko dla obserwującego grę z boku, bowiem w praktyce ciężko wykonać przemyślaną i składaną akcję. Poza tym obraz trochę dziwnie faluje, zaś perspektywa nie zawsze powinna być tak dokładna. Zdarza się, że przerzucając piłkę na drugie skrzydło gubisz ją, ponieważ po drugiej stronie boiska zawodnicy są ledwie widoczni. A jeśli zdecydujesz się na duże zbliżenie, to w ogóle nie możesz się połączyć. Można oczywiście ustawić sobie widok pośredni ale i w tym przypadku brakuje grze przejrzystości.

rozwiązanie. W POWER SOCCER 2 nie ma tego w ogóle, nawet efektu niepewności i nadziei. Jeśli miałbym pójść do sklepu, stanąć przed sprzedawcą i dowiedzieć się, że są do wyboru jeszcze trzy fajne tytuły, (o których tak na marginesie trąbię od kilku numerów), nie zastanawiałbym się ani sekundy, gdzie ulokować dwie bańki.

Wicik



Nie podobało mi się również sztywne i mało plastyczne przyjmowanie piłki, strzelanie, wykonywanie wolnych. Brakowało tym

Ocena

5

Grafika ★★★★★☆☆☆☆☆
 Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆☆
 Miłośność ★★★★★☆☆☆☆☆

Spośród wszystkich piłek nożnych, jakie ma w swoim zasięgu posiadacz PlayStation, największym szacunkiem darzę ISS PRO, ze względu na olbrzymią miodność oraz realistyczność rozgrywanych meczów. Niepodzielne królowanie zachwiała ostatnio długo oczekiwana FIFA 98, którą to wielu graczy kupiło w ciemno w momencie pojawienia się na rynku. Tym, którzy jeszcze się wahają, proponuję zgromadzić parę groszy i zdobyć jak najszybciej tę pozycję, bo naprawdę warto.

Największym atutem gier EA SPORTS jest olbrzymia wierność rzeczywistości, bowiem wszystkie rozgrywki oparte są o bieżące wydarzenia, na czele z mistrzostwami świata we Francji. Tak więc, do dyspozycji będziesz miał reprezentacje narodowe z całego świata oparte o najnowsze składy oraz rzeczywiste umiejętności piłkarzy. Ponadto, każdy zawodnik ma cechy i wygląd zbliżony do tego, jaki prezentuje na co dzień w lidze i reprezentacji.

To warto zobaczyć, podobnie jak dziesiątki zagrań w obronie i ataku wykonywanych przy pomocy aż ośmiu przycisków. Jakby tego było mało, potrzebne są kombinacje dwóch, aby wykonać inne czaderskie sztuczki! Gra jest nieprawdopodobnie taktyczna i dobrze przemyślana, bowiem umożliwia stosowanie dowolnej taktyki i dowolnych ustawień, co bardzo rzadko się zdarza w przypadku gier sportowych. Ten atut ma jeszcze wspomniany ISS PRO. Natomiast tylko FIFA 98 posiada najlepszy komentarz i udźwiękowanie meczu, czyniąc z domu prawdziwy stadion.

strzelają. Trzeba to zobaczyć! Niestety, nawet najlepszym zdarzają się potknięcia. Największym, w całej serii gier FIFA, jest przeciętny scrolling, który i tym razem szwankuje. Poza tym zbyt łatwo strzela się bramki grając z żywym przeciwnikiem. Z kolei, gdy zmagasz się komputerem i powyłaczasz kilka opcji, poziom drastycznie wzrasta. Przydałoby się też większa częstotliwość fauli i żółtych kartek. Pomimo tych niedociągnięć gra jest bardzo dobra, dlatego stawiam ją na równi z ISS PRO!

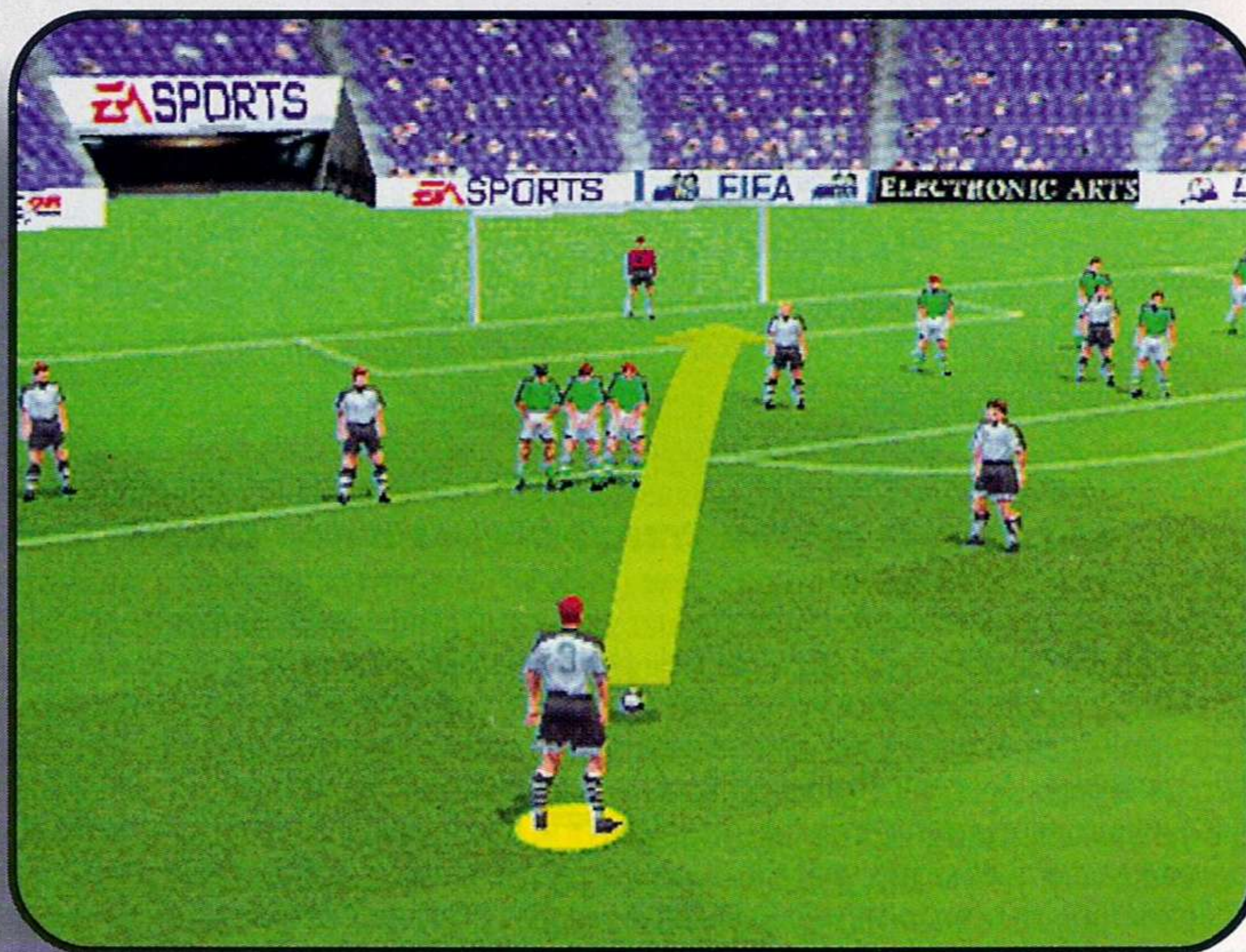
Wicik

FIFA '98

ROAD TO WORLD CUP



FIFA 98 na boisku oferuje zabawę najwyższej jakości bez względu na doświadczenie i umiejętności gracza. Jeśli dotychczas nigdy nie miałeś do czynienia z grą, w mig pojmiesz wszystkie zasady i dostrzeżesz jej zalety. Znajac tę grę z poprzednich edycji, dowiesz się wielu ciekawostek, które będziesz odkrywał przy każdym nowym kontakcie z grą. Przed tym zachwyci cię jednak przepyszna oprawa graficzna z intro na czele, a następnie mile polechta twoje ucho wszechobecny dźwięk odtwarzany przy pomocy najnowocześniejszych osiągnięć techniki. Potem przyjdzie rozkosz dla każdego innego zmysłu. Doskonała grafika i bogata animacja będzie obfitować na boisku w szereg nieprawdopodobnych zagrań zastosowanych po raz pierwszy w historii wirtualnych piłek nożnych. Zupełną nowością, niedawno odkrytą, a w przypadku tej gry mocno rozwiniętą, są doskonałe zwody. Najlepszym ze wszystkich patentm jest moim zdaniem możliwość wbiegnięcia w pole karne na pełnym biegu i przewrócenie się w teatralny sposób. Jeśli obrońca wykonywał przy okazji wślizg, sędzia daje się zazwyczaj nabrać i dyktuje jedenastkę.



ISS PRO ma wreszcie godnego konkurenta w postaci FIFA '98

Dodając do tego kilka widoków możesz poczuć się, jakbyś oglądał transmisję telewizyjną, bowiem oprawa graficzna jest doskonała. Każdy zawodnik ma po kilkadziesiąt klatek najlepszej na świecie animacji, przeniesionej z prawdziwych mistrzów. Bramkarze wykonują nieprawdopodobne robinsonady, napastnicy cudownie



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

Ocena

8

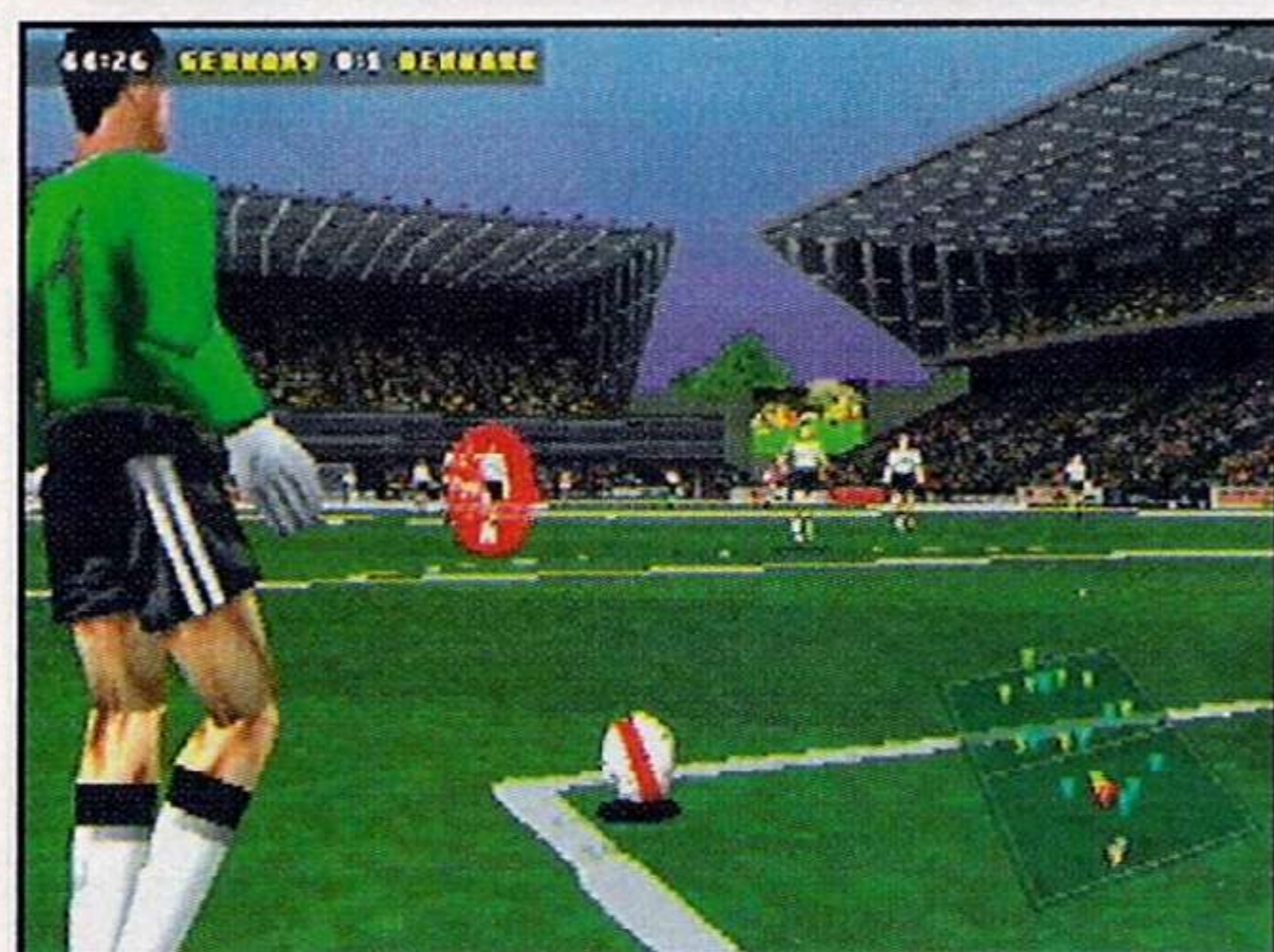
■ Wydawca: GREMLIN ■ Producent: GREMLIN
 ■ Termin (pal): Styczeń '98 ■ Liczba graczy: 1-4

PlayStation™

ACTUA SOCCER 2

ACTUA SOCCER ukazała się na PC w tym samym okresie co FIFA 96, a więc dawno temu. Specie od reklamy określali ją jako największego konkurenta przeboju E.A. Sports. Od tamtej pory ACTUA wydawana była w niezmienionej formie, lecz z nowymi drużynami i rozgrywkami. Dopiero teraz nadszedł czas na gruntowne zmiany w postaci ACTUA SOCCER 2. Gała ta po zdominowaniu rynku przez ISS PRO oraz FIFA 98, stara się dostać do grona najlepszych. I chyba jej się to udało, ale na pewno nie zajmuje jednego z dwóch pierwszych miejsc zajętych przez ISS PRO i FIFA 98. Moim zdaniem ta gra plasuje się na wysokiej, trzeciej pozycji.

Nad grą pracował spory zespół fachowców i piłkarzy z Alanem Shearerem na czele. Zawodnik Newcastle United firmuje zresztą swoim nazwiskiem grę, co dodaje jej autentyzmu i podnosi prestiż w stosunku do mocnej FIFKI. Stosując porównanie do FIFA 98, należy kategorycznie stwierdzić, że pomimo tego samego tematu są to absolutnie różne gry. FIFKA jest dokładna, taktyczna, z szeregiem strategicznych uwarunkowań. Boisko jest w niej jakby większe, zawodnicy są wolniejsi, a przez to gra nie ma takiego dynamizmu. Z kolei ACTUA SOCCER 2, zupełnie na przekór, jest dynamiczna, szybka, trochę przypadkowa i bardziej spontaniczna. Najprościej możnaby ją porównać do



AS2 zajmuje solidne, trzecie miejsce wśród kopanin na PSX

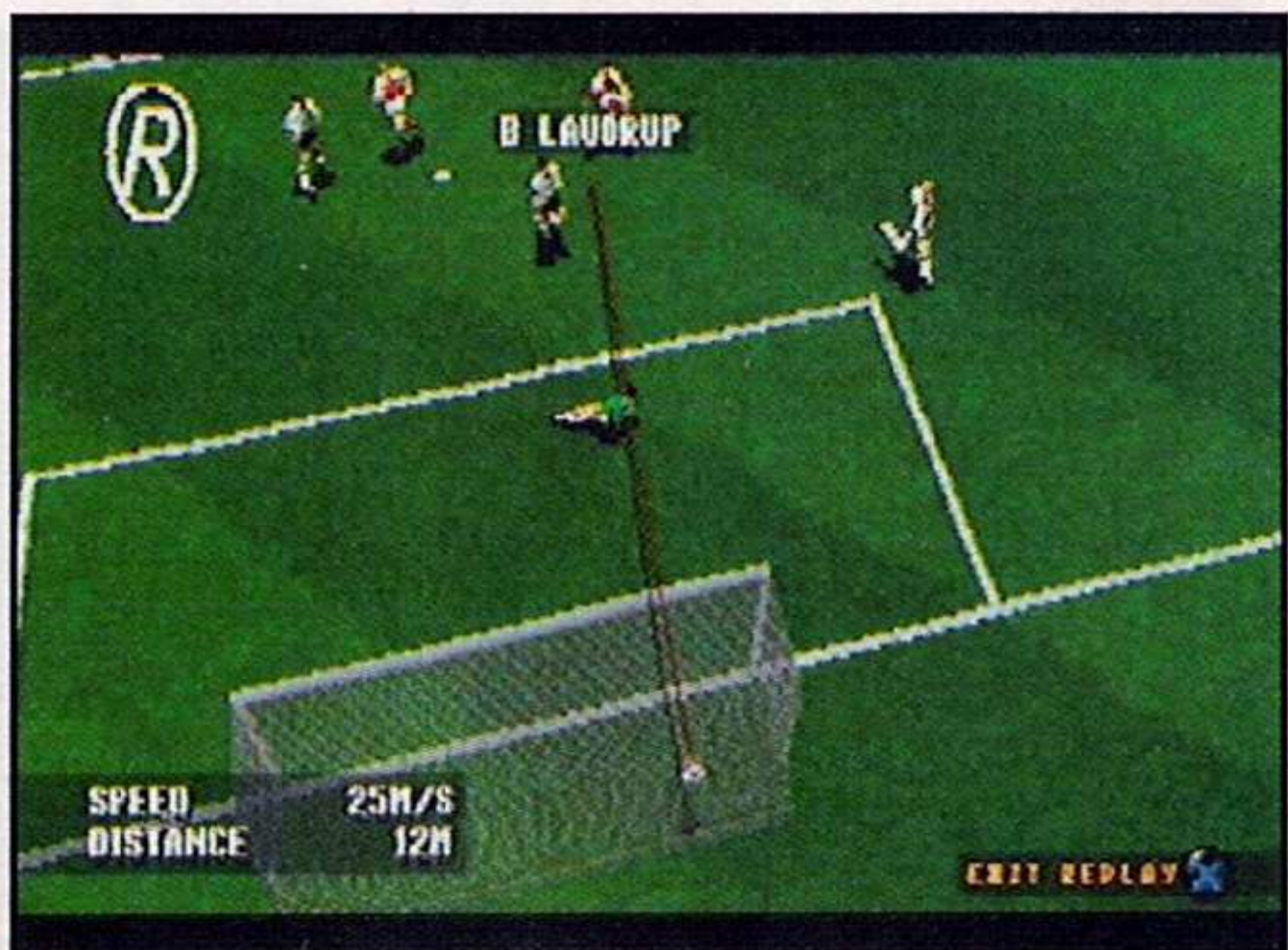
AS2 oferuje kilka klasycznych trybów zabawy. Zmartwił mnie fakt, że w wersji na PSX nie ma opcji scenariuszy, która zdecydowanie ożywiła PC. Są za to rozległe możliwości edycji drużyny i zawodników. Szkoda, że zawarto jedynie reprezentacje narodowe krajów z całego świata (na pewno są te najważniejsze), a pominięto drużyny ligowe. Znając strategię firmy Gremlin będzie można pograć Manchesterem United (najlepszą drużyną świata!) za pół roku, gdy ukaże się ta sama gra, lecz z nowym zestawem zespołów i rozgrywek. Moim zdaniem jest to przegięcie, ale skoro są na to klienci...

automatowych piłek, w których dużo się dzieje, zawodnicy cudownie się poruszają, a bramki padają dosyć rzadko. Wynika to z zachwianych proporcji pomiędzy wielkością piłkarza, rozmiarami boiska a prędkościami osiąganymi przez pojedynczego zawodnika, ponieważ dobry technicznie zawodnik jest w stanie przebiec sam całe boisko migusiem i strzelić bramkę.

Puryści piłkarscy określą to jako nieporozumienie i wybitną wpadkę. Moim zdaniem nadaje to grze uroku i swoitego charakteru, ponieważ po opanowaniu zasad i przyzwyczajeniu się do gry, jesteś w stanie nieźle sobie poużywać. Specyficzny chaos i przypadkowość akcji na boisku są wynikiem olbrzymiego tempa rozgrywanych meczów. Spięcia na polu karnym przenoszą się od

bramki do bramki, z częstotliwością 900 MHz. Spore tempo możliwe jest dzięki bardzo dobrej animacji zawodników i płynniutkiemu scrollingowi (szkoda, że nie ma tego FIFA). Pojedynczy zawodnik fantastycznie się porusza, z dużą swobodą i naturalnością. Wślizgi prezentują się obłędnie, strzały i przyjęcia również. Najlepiej zagrać i przekonać się o tym na własnej skórze. Całkiem fajnie tę grę udźwiękowiono, jednak ubożej niż FIFA 98. Jeśli znudziła ci się ISS PRO, nie podoba ci się dokładność czy drażniąca czasami ślamazarność FIFA 98, proponuję zagrać w ACTUA SOCCER 2. Mnie się ta gra podoba!

Wick



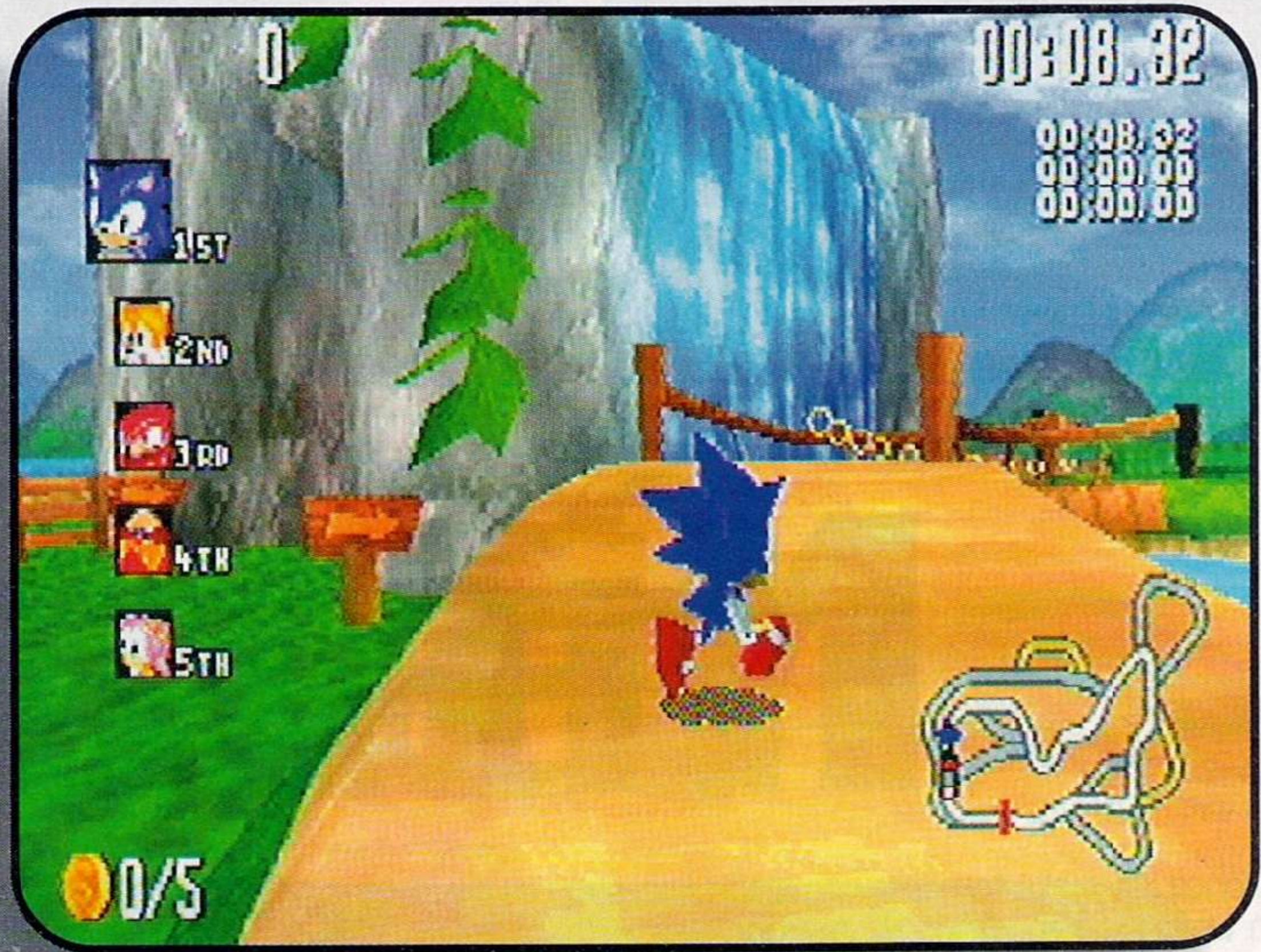
Ocena

7

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

Kiedy wręczono mi tę grę do recenzji, nie byłem zbyt zadowolony. Nigdy nie pociągały mnie gry z cyklu "naciśnij prawo i nie puszczaj aż do linii mety", a taki obraz pozostał w mej głowie po poprzednich spotkaniach z Niebieskim. Kiedy więc wróciłem do domu i odpaliłem na swojej konsolce SONIC R, przygotowałem się na najgorsze. Odczekałem chwilkę - pojawił się filmik, z którego wynikało, że nowy produkt Segi to wyścig z niespotykanym dotąd poziomem wszelkiego rodzaju odwzorowań 3D, feerią barw i kolorów tła!

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy po wkroczeniu do ekranu opcji, jest możliwość wybrania innych postaci niż Jeżyk. Brytyjscy autorzy umieścili w grze jego "kolegów": Tailsa, Knucklesa, Amy, a nawet złego Dr. Robotnika. Każda postać posiada sobie tylko przypisane możliwości poruszania się po wspaniałym świecie - Sonic biega, Knuckles szybuje w przestworzach, Tails lata kręcąc ogonem, Amy jeździ samochodziem... Na tym oczywiście nie koniec - wraz z upływem czasu i zajmowaniem przez gracza pierwszych lokat w kolejnych wyścigach, dochodzą ukryci bohaterowie. Zasada gry jest prosta - trzeba dotrzeć do mety jak najszybciej, zbierając po drodze jak największą liczbę pierścieni, a także poszukując porozrzucanych gdzieś krysztalów. Na graczy czeka 5 zakręconych jak kłębek wełny tras - od tropikalnej wyspy, poprzez mroczne zamczysko, autostradę i pełną pułapek tajną bazę. Nie zapomniano także o sekretnych poziomach, które pokazują



Niebieski znowu w akcji, tym razem w pełnym trójwymiarze

SONIC R



się po wygraniu wszystkich wyścigów, lub po odkryciu przejść porozmieszczanych na trasach. W przeciwieństwie jednak do MARIO KART 64, zawodnicy w SONIC R mogą się poruszać praktycznie wszędzie, co niewątpliwie wzbogaca grę o element trójwymiarowej platformówki.

SONIC R oferuje kilka trybów rozgrywki. W Grand Prix gracz ściga się z innymi postaciami na czterech kolejnych trasach. Głównym zadaniem jest odnalezienie poukrywanych krysztalów i jak najszybsze dotarcie do mety, warto też poszukać skrótów. W Time Attack można wybrać normalny bieg,

w przeciwną stronę, zbieranie baloników i grę w "berka". Podczas dwóch pierwszych opcji stajemy twarzą w twarz z własną słabością i nieuchronnie płynącym czasem. W opcji trzeciej naszym zadaniem jest zlokalizowanie i "popsucie" wiszących na trasie niebieskich baloników, czwartej opcji chyba nie trzeba nikomu tłumaczyć. Nie zapomniano także o trybie multiplayer - w grze znajduje się Vs Mode, czyli wyścigi na podzielonym ekranie, gdzie wygrywa ten, kto pierwszy dobiegnie do mety.

O doskonałej grafice (pracującej z prędkością 30 klatek na sekundę) już wspominałem, czas wziąć się za blisko 61 minutową ścieżkę dźwiękową. Wszechobecny eurodance, z dość infantylnymi tekstami typu: "Do you feel the sunshine ?!" już po 5 minutach nawet najodporniejsze jednostki może zwać z nóg. Na całe szczęście można wyłączyć w telewizorze głoś, a na wieży zapuścić najnowszy album

Vadera. Jedyną wadą, którą można Sonicowi wytknąć, jest dość trudne sterowanie małuchami przy użyciu "normalnego" pada. Kłopoty pękają jak bańka mydlana, gdy podłączy się joystick analogowy, wtedy nie pozostaje nic innego, jak grać i zapomnieć o całym świecie.

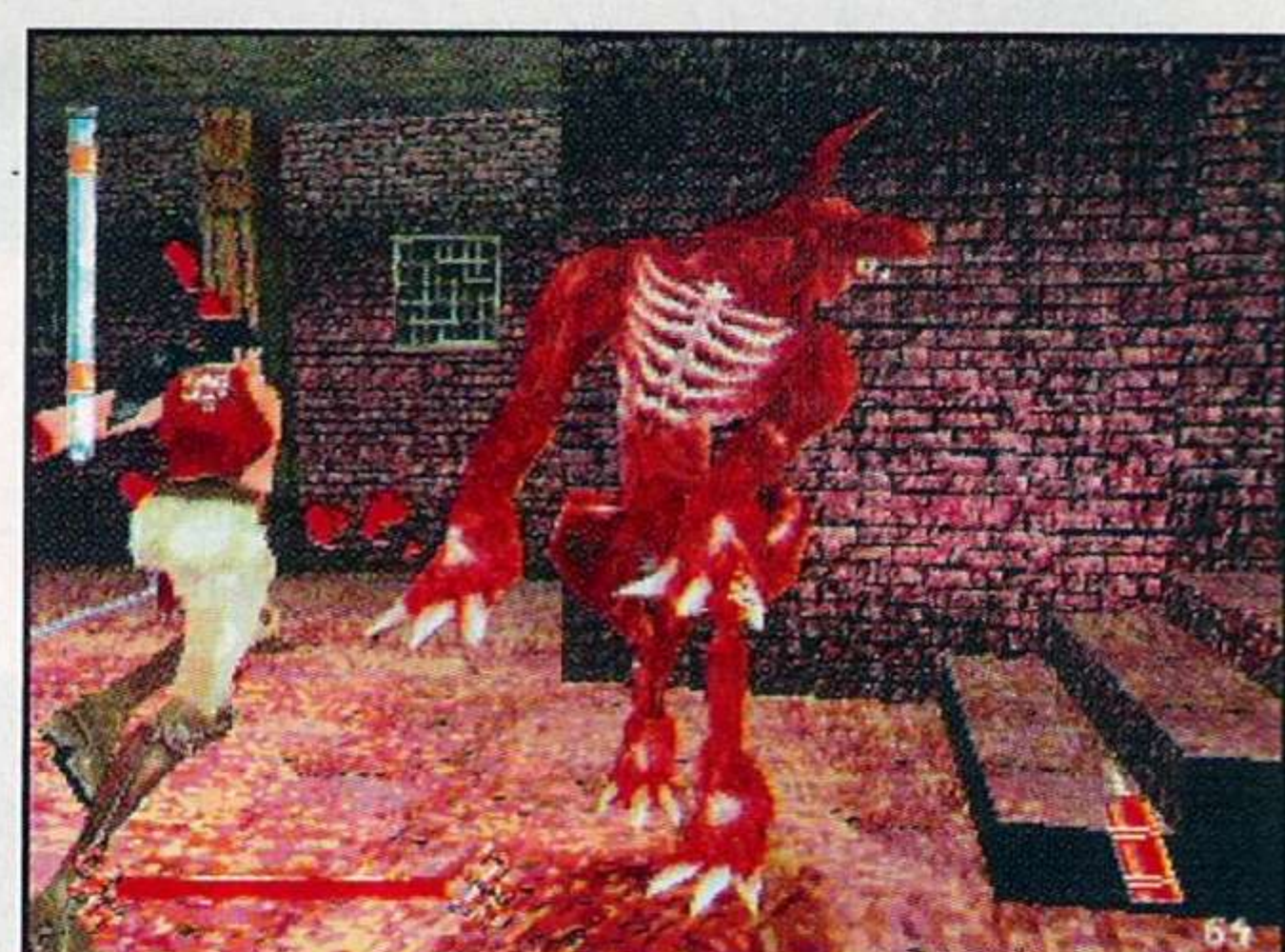
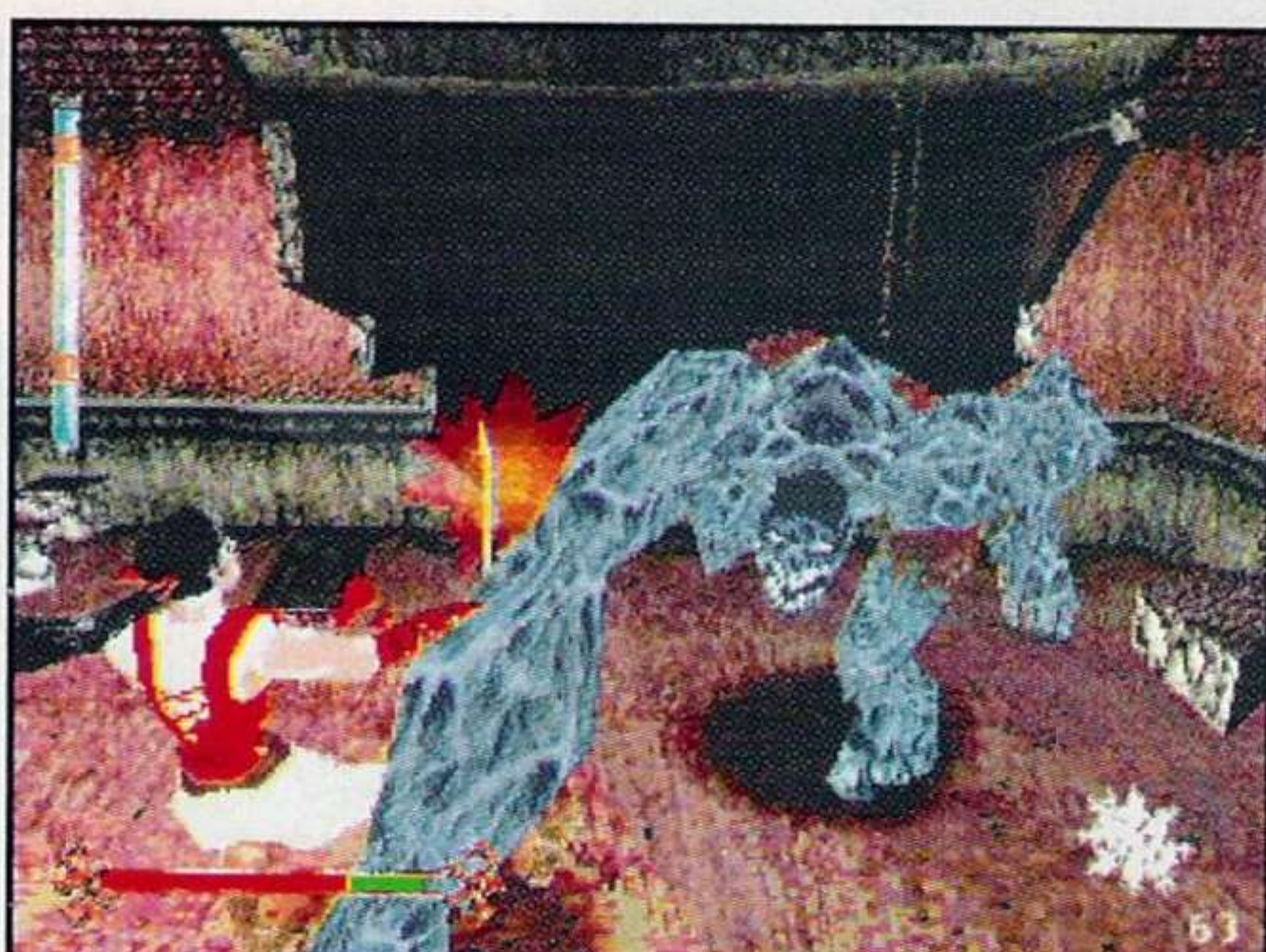
Trzeba przyznać, że autorom z Travellers Tales udało się nie lada sztuka: połączenie wyścigów maskotek z tradycyjnym motywem zbierania przedmiotów i trójwymiarową platformówką. Dla wyznawców kultu Niebieskiego, SONIC R to pozycja obowiązkowa, dla niezdecydowanych przyczynę do poznania wspaniałego jeżowatego świata. Bardzo dobra gra.

Miguel

Ocena

8

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



NIGHTMARE

Anglia końca XIX wieku to naprawdę szczyt marzeń wszystkich zbrodniarzy, morderców, dewiantów i eksperymentatorów. Żeby posłużyć się najbardziej typowymi przykładami - Kuba Rozpruwacz, czy wszyscy dawni i obecni mieszkańcy dzielnicy Soho. Nic więc dziwnego, że właśnie tam swoje laboratorium zdecydował się zainstalować Adam Crowley - szanowany niegdyś alchemik. Ponownie, nie byłoby w tym nic zdrożnego, gdyby nie fakt, że sir Crowley ma dosyć niecodzienne zamiary. Przy pomocy swoich niecznych sztuczek (zaczepniętych z zakazanych ksiąg Samuela Pepysa) ma zamiar ożywić i wprowadzić do obiegu hordy swoich demonicznych stąg - koszmarnych potworów stworzonych z kawałków ludzkich zwłok, które...

Dosyć. Wiadomo, co szaleni i źli naukowcy robią ze zwłokami umarłych. Tak więc stronę "złą" już znamy. A z czyją pomocą po długich, nieprzespanych nocach gracz upora się z zastępami kreatur niemal żywcem wyrwanych ze stron ksiąg H.P.P. Lovecrafta?

Przy pomocy Ignatiusa albo Nadii. No i w ten sposób znamy już wszystkie postacie tego dramatu.

NIGHTMARE CREATURES to bardzo solidna gra z gatunku trójwymiarowych "chodzonych" mordobić. Co prawda odchodzi ona nieco od głównego nurtu - bohater albo bohaterka walczy bronią, a nie gołymi rękami, dochodzi element eksploracji wnętrza, a przeciwnikami są potwory, ale idea pozostaje taka sama jak na przykład w przypadku FIGHTING FORCE. Czyli, niszczyć potwory,



Mroczny i ciężki klimat doskonale pasuje tu do całej reszty

co jakiś czas pokonuj bossów i nie daj się zmasakrować hordom demonicznych stąg Crowleya. Warto przy tym zaznaczyć, że w przeciwieństwie do innych scrollowanych fighterów, NIGHTMARE CREATURES to gra niezwykle szybka i dynamiczna - wyprowadzane przez bohaterów ciosy dochodzą (lub nie) błyskawicznie do celu, zaś gdy postać biegnie, to naprawdę czuć jej szybkość. Znakomicie przy tym sprawdza się analogowy joypad, który pod wpływem odpowiedniego nacisku kieruje prędkością poruszania się postaci.

Na pierwsze miejsce zdecydowanie wysuwa się klimat. NIGHTMARE CREATURES to gra mroczna, krwawa i ciężka. Przez cały czas towarzyszy nam mroczna muzyka i choć jest dosyć oszczędna w środkach, to jednak doskonale podkreśla nastrój. Czasem wystarczą trzy - cztery nerwowe akordy na fortepianie, aby włoski powoli stanęły na naszych wpatrzonych w telewizor główkach. Do tego dochodzi siąpienie deszczu, odgłosy warczących stworów, jęczących jak zwykle zombiaków i cichy świst przecinającego powietrze ostrza. Warto grać po ciemku, podłączywszy konsolę do wzmacniacza i ze



ESCORT

SUBARU

210



NEO



OOPS!



ODDWORLD
INHABITANTS



ODDWORLD
ABE'S
ODDYSEE



INFOGRAMMES

V-RAZZY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

■ Wydawca: SONY
■ Termin (pal): Styczeń '98

■ Producent: KALISTO
■ Liczba graczy: 1

PlayStation™

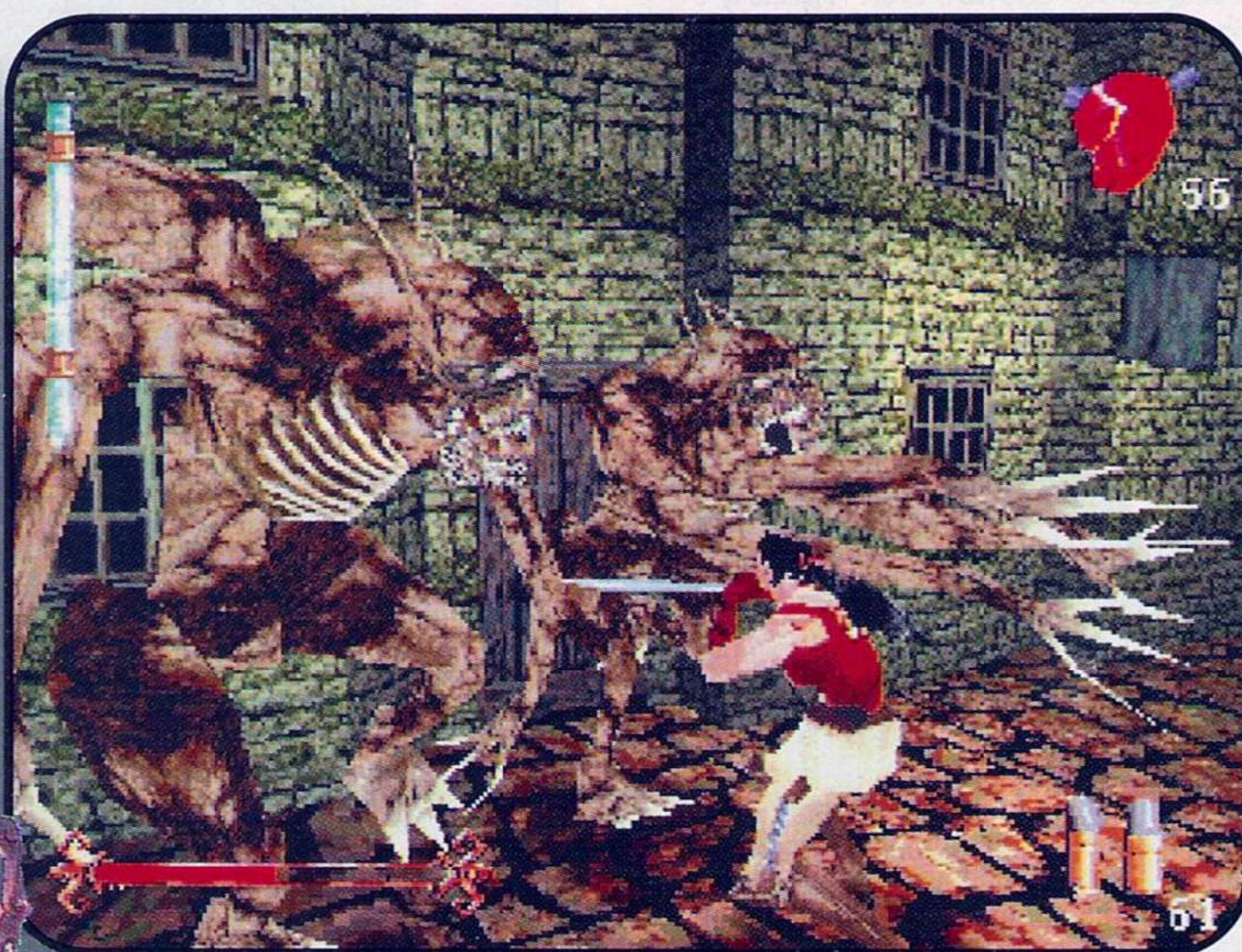
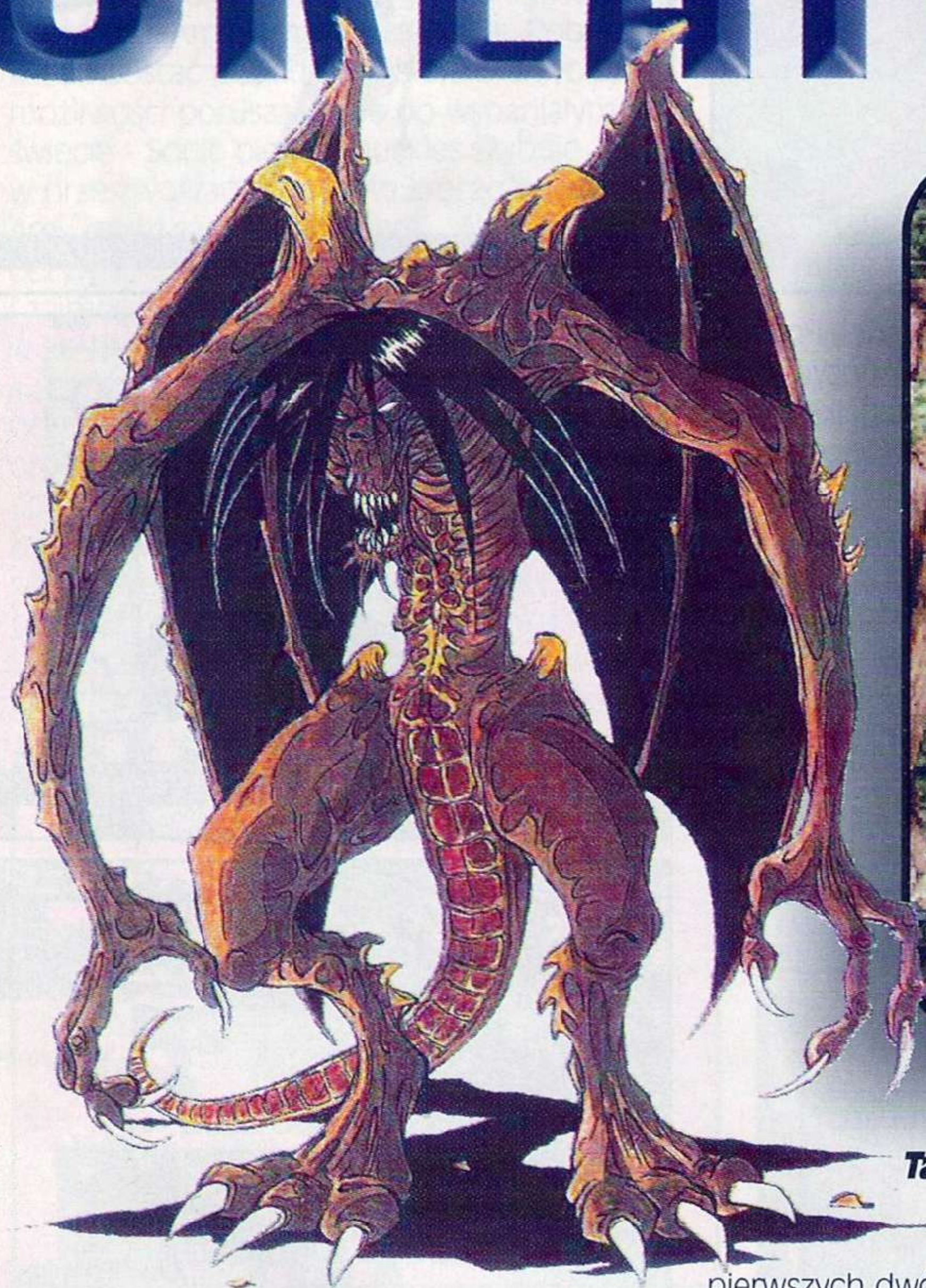
słuchawkami na uszach. Na dodatkową uwagę zasługują odgłosy splatterowe. Kiedy przy pomocy specjalnego power-upa dosłownie ćwiartujemy atakujące nas monstra, odgłosy spadających na ziemię kawałów mięcha wydają się niezwykle sugestywne. Powiedziałbym, że zbyt sugestywne i nawet nie chcę zgadywać gdzie nagrywali je panowie z Kalisto (ja spróbuję - może bawili się wielkimi nożami w mięsnej chłodni? - Ash).

Oczywiście zarówno Ignatius jak i Nadia mają swoje mocne i słabe strony. Ignatius ma długą dwuręczną pałkę zakończoną z obu stron metalowymi kulami (broń można upgradeować) i jest silny, ale wolny. Nadia została wyposażona w krótki mieczyk, którym bardzo szybko macha. W sumie walka jest bardzo fajna, a sprytni przeciwnicy czynią ją niezłym wyzwaniem. No i tutaj dochodzimy głównego punktu, którym jest wysoki poziom trudności. Przyznam, że dawno nie grałem w grę tak wymagającą - pomimo wielu power-upów, przejście

Nie mogło też zabraknąć stosów secretów - jest więc wszystko to, co lubimy.

NIGHTMARE CREATURES przez swój klimat rodem z koszmaru (ale nie takiego, jak z Elm Street - prawdziwego koszmaru, po którym pobudka jest wybawieniem dla śniącego), bardzo dobre wykonanie i wysoką miodność, wspina się na półkę z kartką "najlepsze gry na PlayStation". Jako ciekawostka - jest to druga (oprócz CRASHA) gra, która spodobała się mojej dziewczynie.

CREATURES



Takie potwory w NIGHTMARE CREATURES trafiają się co kilka sekund

Drugim atutem gry jest zdecydowanie jej grafika. Duże, ładne postacie naszych bohaterów są bardzo wyraźne, zaś poszczególne części ich ciał poruszają się zgodnie z zasadami anatomii. Dobra, szybka animacja i dużo akcji powodują, że NIGHTMARE CREATURES jest tytułem na dłużej niż jedną noc. Bardzo dobrze prezentuje się też sterowanie. Jest proste jak drut - kierunki, uskakiwanie na boki, używanie przedmiotów i ciosy: ręka, noga i blok. Trzeba przyznać, że w zupełności to wystarcza - kilkukrotne naciśnięcie np. nogi spowoduje, że postać wyprowadzi kilkuciosowego combosa. Jeżeli będziemy kombinowali z innymi przyciskami, to postać może wyprowadzić dłuższe comba, które w ładny sposób masakrują przeciwnika. Autorzy zarzekają się, że postacie operują zestawem kilkudziesięciu ciosów i combosów.

pierwszych dwóch etapów i pokonanie bossa jest naprawdę ciężkie. A dalej jest jeszcze gorzej - i bardzo dobrze. Niestety, zachowywać grę można tylko po przejściu poziomu (a jest ich 19) - czeka cię więc niezła harówka. Przeciwnicy, jakich na swej drodze napotkasz są różnorodni i czasami naprawdę koszmarni, walki trafiają się co kilka sekund, a krew leje się wiadrami.

Motorem gry jest pościg za Adamem Crowleyem, który zamierza przeprowadzić reinkarnację potwornej istoty i uczynić świat... nie, nie swoją własnością. Choć może trochę - Adam zamierza bowiem wymordować wszystkich żywych ludzi. Pościg odbywa się automatycznie - gracz przechodzi kolejne poziomy, ogląda ilustrację przedstawiającą znalezienie przez kierowanego zucha jakiegoś śladu, co do dalszego miejsca podróży alchemika i posuwa się dalej. W czasie wojaży zwiedzi cmentarz, ścieki, doki, teatr, katedrę (w niej finałowa walka) kilka miast itd. Wszystko to wygląda ładnie, mrocznie i groźnie.

Zawsze wiedziałem, że zombiaki mają jakieś głębsze przesłanie do przekazania reszcie świata.
Banana Split



Ocena

9

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

■ Wydawca: KONAMI ■ Producent: KONAMI
 ■ Termin (pal): Luty '98 ■ Liczba graczy: 1-4

NAGANO WINTER OLYMPICS

Olimpiada Zimowa w Nagano rozpocznie się lada dzień, dlatego temat ten stał się dość gorący i pożądanym w konsolowych trzech wymiarach. Dowodem na to jest gra, która z olbrzymią dokładnością traktuje o najpopularniejszych sportach zimowych znajdujących się w programie igrzysk. Co prawda Polska nie ma zbyt wiele tradycji i chlubnych osiągnięć w tej dziedzinie, jednak NAGANO WINTER OLYMPICS powinna z pewnością zainteresować tych nielicznych, hardcorowych amatorów zimowego szaleństwa.

Ze względu na zręcznościowy charakter produktu, podzielono go na dwa tryby dostępne dla dwóch, trzech lub czterech graczy. Każdy z nich obejmuje dwanaście dyscyplin zawartych w programie, o zróżnicowanym stopniu komplikacji w zależności od dyscypliny. Oprócz abstrakcyjnych dla przeciętnego Polaka dyscyplin sportu



przykładzie lotów na skoczni narciarskiej. Przed startem musisz przyjąć odpowiednią pozycję wyjściową, którą osiągasz wychylając gałkę analogową w odpowiednim kierunku. Następnie na krawędzi skoczni odchylasz ją w przeciwnym



W NAGANO nie pozostało wiele ze starszych olimpiad, to już prawie symulacja

(snowboard, zjazdy na desce itd.) znajduje się szereg znanych z transmisji telewizyjnych (skoki, zjazdy narciarskie, bobsleje, sanki...). Każda z konkurencji ma wspólną cechę - pojedynczy start nie zajmuje graczowi zbyt wiele czasu, nie nuży i za każdym razem jest inny. Jednak najważniejszą cechą tej gry jest jej techniczny charakter i zredukowana do minimum warstwa zręcznościowa. W praktyce zademonstruję to na

kierunku, aby się wybić. Teraz nadchodzi najtrudniejsza faza - sterowanie skoczkiem w czasie lotu. Nieumiejętne balansowanie ciałem spowoduje skrócenie lotu, lub wręcz uniemożliwienie wylądowania. Przy lądowaniu niezmiernie ważne jest wciśnięcie odpowiedniego klawisza, gdy znajdziesz się tuż nad ziemią.

Zjazdowe konkurencje narciarskie i snowboardowe wymagają olbrzymiego skupienia i refleksu, ponieważ na stoku osiągasz olbrzymie prędkości. Jeden błąd w postaci omińnięcia bramki kończy się dyskwalifikacją, co może okazać się bolesne

pod sam koniec. Do czysto technicznych dyscyplin zaliczyć należy te akrobatyczne (narciarskie i snowboardowe), bowiem wymagają finezji, precyzji i pomysłowości. Do minimum ogranicza to tyżwarstwo szybkie na krótkim i długim dystansie. Z kolei saneczki i bobsleje dostarczają sporych atrakcji szybkościowych, zbliżonych do tych ze zjazdów narciarskich.

Wiele dobrego należy powiedzieć o grafice, która jest urozmaicona i kolorowa. A rozmyte tekstury wcale nie są jednolite i monotonne, jak ma to miejsce w większości gier z Nintendo 64. Tak samo dobrze prezentuje się płynna animacja i system poszczególnych konkurencji, z jednym skromnym wyjątkiem. Dźwięk jak na możliwości konsoli jest bardzo dobry, muzyka gra całkiem przyjemnie, komentator nieźle radzi sobie z robotą. Moim zdaniem NWO jest grą dobrą, momentami bardzo dobrą, lecz nie wydaje mi się, aby osiągnęła ona komercyjny sukces w Polsce ze względu na tematykę i bardzo techniczny sposób grania. Można śmiało powiedzieć, że momentami gra przypomina symulację. Sam zdecyduj, czy cię to interesuje.

Wicki

Ocena
6

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

QUAKE

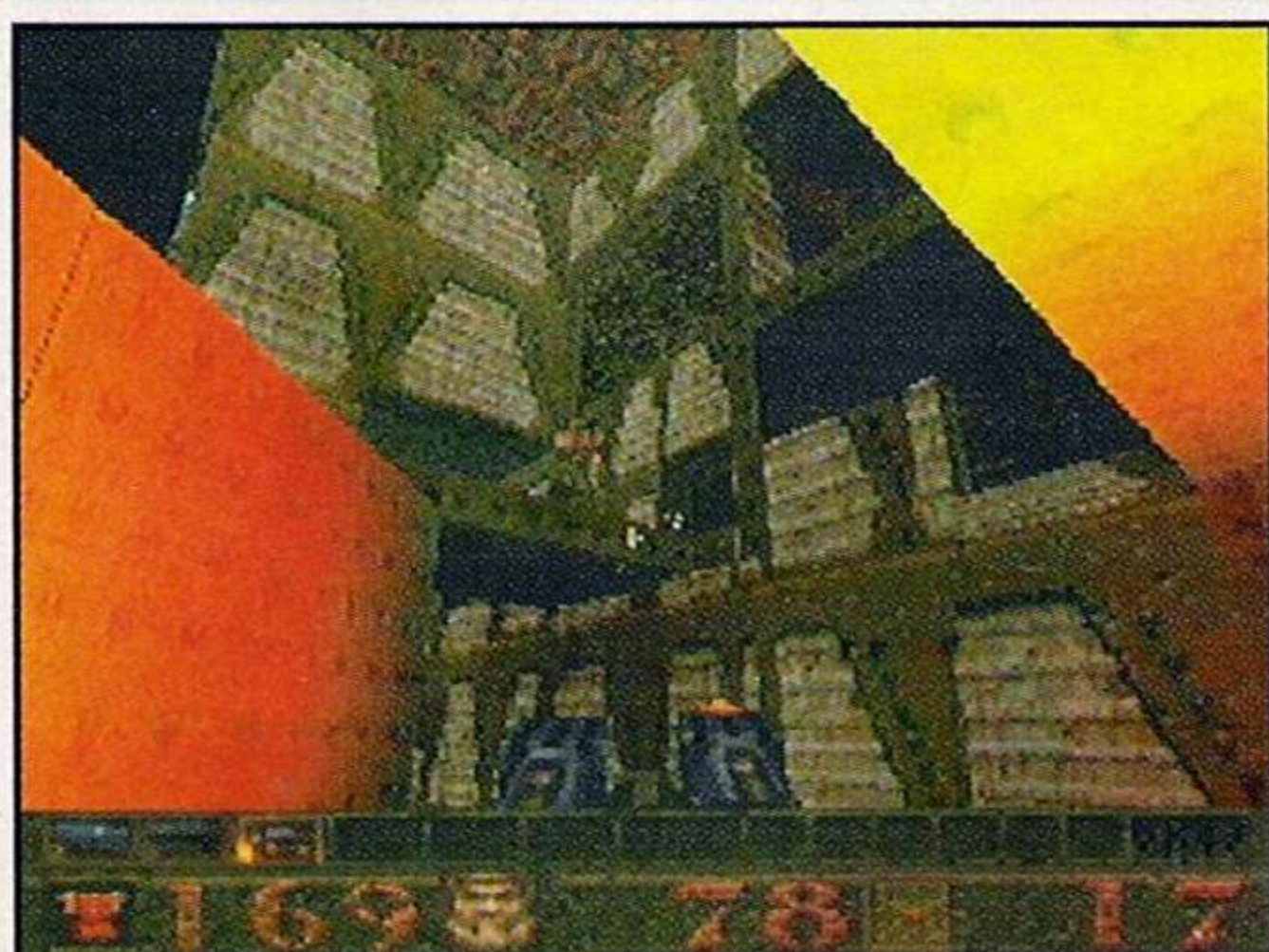
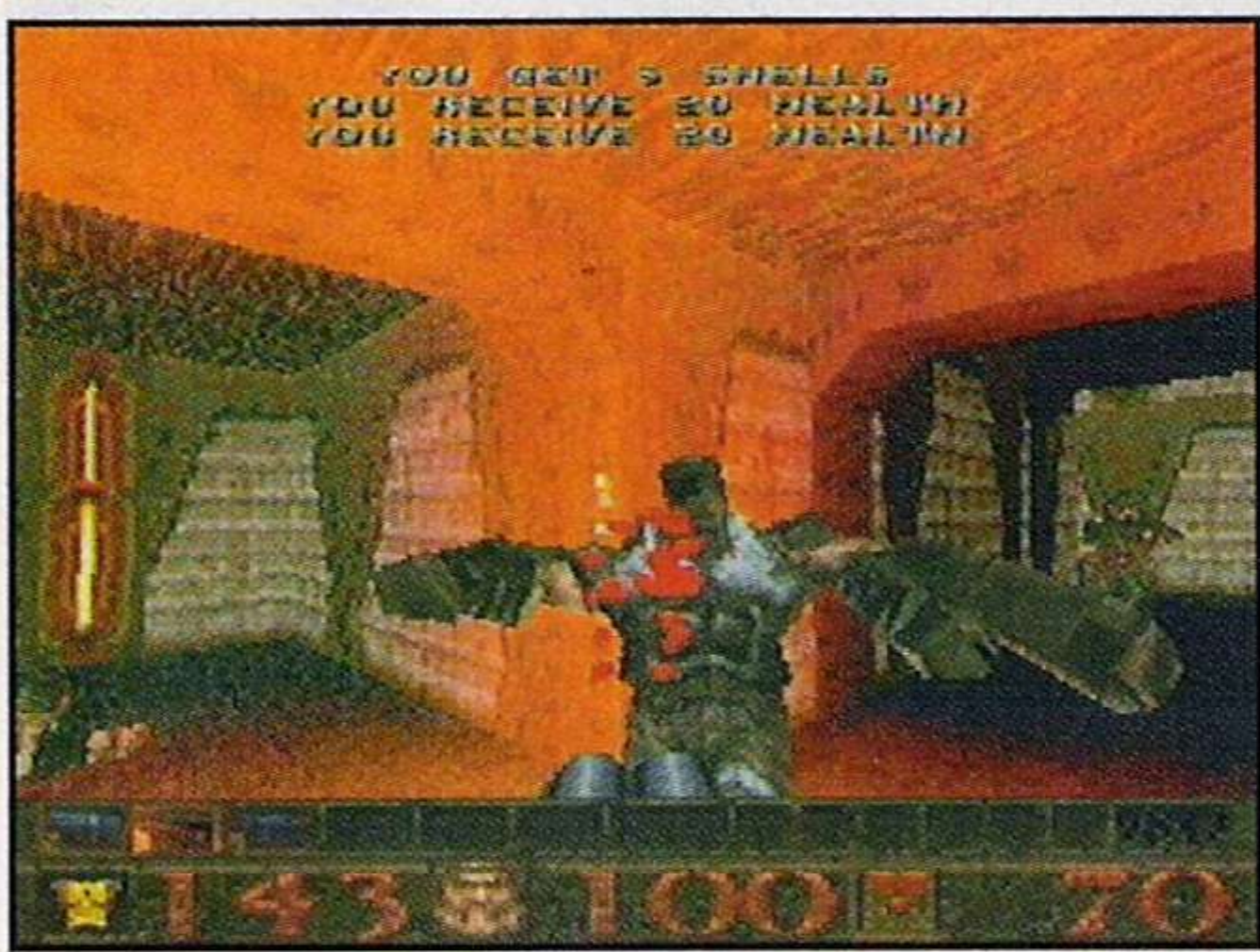
Koniec roku 1997 upłynął pod znakiem QUAKE. Chodzi rzecz jasna o premierę PeCetowego QUAKE 2 i konwersję części pierwszej na domową konsolę firmy Sega. Tak, to prawda. Po przeszło roku od premiery blaszkowej, światło dzienne ujrzała konsolowa wersja jednej z najpopularniejszych gier first-person perspective. Gracz wciela się w postać samotnego żołnierza, stawiającego czoło złej królowej Shub-Niggurath i jej potępięcej armii, pragnącym przejąć kontrolę nad planetą Ziemią.

Na śmiałka czekają cztery wymiary zawierające łącznie blisko 40 poziomów, które można penetrować w dowolnej kolejności. Skoro mowa o levelach, trzeba nadmienić, że designerzy nie poszli na łatwiznę i w wersji Saturnowej znalazły się tajne lokacje niedostępne w wersji PC. W mrocznych zakamarkach labiryntów, wśród jezior lawy i błota, czyhają na życie

bohatera dziesiątki wrogów - wściekłe psy, żołnierze, zombiaki i dziwne zmutowane potwory - na końcu zaś potworna królowa, która swoimi rozmiarami może przyprawić o dreszcze. By przeżyć w tak niegościnnym bardzo przydatny okaże się bogaty arsenał. Strzelba, granatnik, rakiety, spawara, czy ściskany w drżących rękach topór - liczy się każdy nabój w plecaku wojownika i każdy punkt energii na jego medycznej aparaturze. Podobnie jak w starszym PeCetowym bracie, przeciwnikami są teksturowane trójwymiarowe postacie, zbudowane z polygonów i umieszczone w środowisku 3D. Dzięki temu animacja wygląda bardziej realistycznie

twórczość Trenta Reznora z zespołu Nine Inch Nails doskonale pasuje do mrocznych, gotyckich labiryntów. Wśród nocnej ciszy rozlegają się pogłosy potrafiące nawet najodporniejszych osobników przyprawić o zawał serca: stęki, jęki, ryki itp. itd. Słowem: ekstaza. Nawet początkowo niewygodne sterowanie po chwili wchodzi w krew - uprzywilejowani będą tu posiadacze analogowych joypadów, dzięki którym możliwe będzie szybkie i precyzyjne celowanie.

QUAKE na Saturna ma dwie wady. Jedną z nich jest możliwość nagrywania stanu gry



QUAKE pokazuje, jak wiele jeszcze można zrobić na Saturnie

i zajmuje mniej miejsca, niż pamięciożerne sprite'y. Trafione potwory efektownie giną, dekorując najbliższe otoczenie swoimi wnętrznościami i członkami, nierzadko też zostawiają coraz bardziej potrzebną amunicję.

W ciemnych korytarzach doskonale prezentują się wszelkiego rodzaju efekty świetlne, mogące śmiało stawać w szranki z tymi znanymi posiadaczom akceleratorów 3D. Bez wątplenia wersja Saturnowa bije na głowę tę z gołego PeCeta. Po płynności animacji i bogato teksturowanym otoczeniu można śmiało powiedzieć, iż moc tkwiąca we wnętrzu procesorów graficznych konsoli została wykorzystana bardzo dobrze. Blisko godzinna ścieżka dźwiękowa pozostała bez zmian w stosunku do tej z PC -

tylko i wyłącznie po przejściu danego etapu. Od czasu do czasu doprowadza to do szewskiej pasji, ale i wyjątkowo zachęca do dalszej zabawy (czy to wada? - Ash). Druga zaś polega na braku trybu multiplayer, z którego słynie wersja PC. Autorzy jednak i tu nie poszli na łatwiznę i pozostawiając grę bez trybu multiplayer, postarali się, aby rozgrywka dostarczyła jednemu graczowi maksimum przyjemności. Potwory są inteligentniejsze niż na PC, dodano też zupełnie nowe poziomy. Dzięki temu gra jest bardzo dobra i powinna zadowolić każdego.

Miguel

Ocena

8

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

STEEL REIGN

Nawet nie powiem, że pomimo najszczerzych chęci, STEEL REIGN wypada słabo. On wypada słabo przy absolutnie każdym nastawieniu. Mierna grafika, mierny dźwięk i mierna miodność. Niestety, po raz drugi (patrz zapowiedzi NEO>2) posłużę się tutaj przykładem ARMORED CORE. Te gry wyglądają może na pierwszy rzut oka podobnie, ale spójrzcie tylko nieco głębiej. Niby i tutaj na ekranie lufa i tam na ekranie lufa, ale tak naprawdę, te gry dzieli przepaść. Tak ogromna, że wypada tylko życzyć, żeby czołgista zasiadający w stalowym rumaku ze STEEL REIGN wjechał do niej i nigdy nie pojawił się już wśród ludzi (albo na półkach sklepowych). Okazuje się, że XXI wiek zaskoczył kilku producentów w małych

musi pociągnąć gracz. Czołg zaczyna więc jechać w mniej lub bardziej sprecyzowanym kierunku, niszczyć brzydkie cele i zbierać power-upy. A w jakim celu gracz ma dokonywać te niezwykle czyny? - mógłby zapytać niezrównany entuzjasta czołgowych strzelanek. Nie wiem. I nie chcę wiedzieć. OK, gdyby ktoś chciał mi w tym momencie (śluszenie) zarzucić nierzetelność - żeby ocalić świat przed siłami swego byłego przyjaciela dzierzącego w dłoniach ster armii innych superczołgów.

Czołg zachowuje się na podłożu cienko, choć na plus należy mu zaliczyć, że jeździ i strzela. Tekstury i grafika pojazdów są poniżej krytyki, a miodności po prostu nie ma (to co jest w rubryce miodność, to atrapa).



Po co psuć dobry wizerunek PlayStation wydając takie gry

lepionych z błota i patyków domkach; właśnie tam kończyli grę mającą zniszczyć dobry wizerunek gier konsolowych. Prawie im się to udało.

STEEL REIGN to strzelanina czołgowa. Po intrze (średnim, a więc o niebo lepszym od całej reszty) nasz samodzielny, odziany w hełmofon komandos zasiada za sterami niezwykle nowoczesnego, wyposażonego w absolutny szczyt myśli technicznej czołgu. Niestety, samodzielność naszego komandosa kończy się w momencie zamknięcia za sobą wjazdu. Dalej już akcję

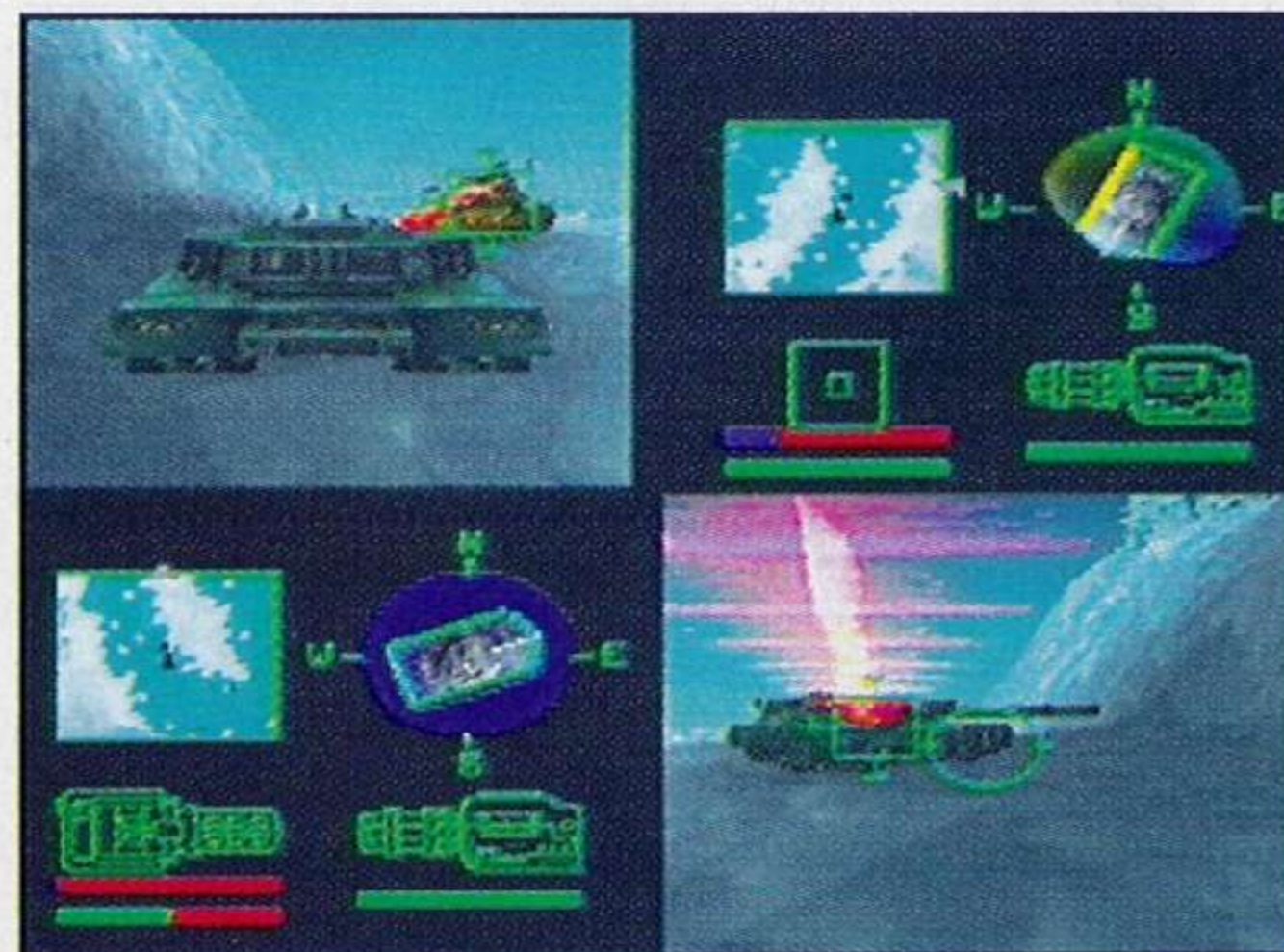
Naprawdę jeździłem w STEEL REIGN przez dobre parę godzin i nie stwierdziłem tam absolutnie żadnego elementu, który mógłby zachęcić do gry. Jeszcze najbardziej znośnie wypadają sceny w ciemności, wtedy przynajmniej też za bardzo nie widać. Nieładne są nawet eksplozje, a to jest element, na który graficy zawsze zwracają dużą uwagę! Struktura misji jest, jaka jest. Rozwalić to, tamto, a potem jeszcze tamto, tamto i to. Teraz możecie powstawać w odpowiednie miejsca: czołg, most, baterię, budynek, radar itp. Samo niszczenie wszystkiego nie jest specjalnie trudne - nasz arsenał jest w porządku. Ale już efekty wystrzałów broni - nie. Niech ktoś wyjaśni autorom,



że pociski wystrzelone z lufy nie wyglądają jak małe szare (niebieskie, czerwone czy inne) kuleczki.

Samo sterowanie pojazdem również pozostawia wiele do życzenia. Przeciwnicy są niby dosyć różnorodni, ale tylko pod warunkiem, że się do nich zbliży. Z daleka zlewają się z otoczeniem, a wszystko co widać, to ciemne plamy. Sony pokazało na przykładzie ARMORED CORE, że można podskoczyć bardzo wysoko. Ale przy STEEL REIGN, pogruchołali sobie kości.

Banana Split



Ocena

3

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

Zapnij pasy Synu, bo mam ochotę dolożyć ci taką porcję miodu i adrenaliny, że się nie pozbie-rasz przez następny miesiąc! Chyba, że absolutnie nie interesują cię rekreacyjno-wyczynowe sporty zimowe. Jeśli jednak uwielbiasz snowboard, lub w pewnym sensie cię to fascynuje, możesz czytać. Około roku temu ciężko mi się było z Gulashem dogadać przez jakiś tydzień. Non stop tylko grał i nie chciał się z nikim widzieć. Okazało się, że wpadł w sidła COOL BOARDERS. To samo wydarzyło się przy drugiej części gry. Niestety, ten sam los spotkał i mnie, przez co zawałem mnóstwo rzeczy, ale takie jest życie lehh, życie... Ash! Gierka jest po prostu obędna!

Najważniejszy był miód i niesamowita radość ogarniająca całe moje ciało, gdy odkryłem nowy trick lub pobiłem poprzedni rekord. Możliwość zapisywania najlepszych wyników wzmacnia rywalizację, szczególnie, jeśli gra się z kumplami. Wersja NTSC na rynek japoński miała bardzo dobrą i dynamiczną muzykę z fajnym beatem i basem. Niestety, Europejczycy musieli zastąpić to przeciętnym techno, które średnio pasuje do zjazdów i mody skateboardowej. Rekompensują to efekty specjalne i sporadyczne komentarze radosnego gościa. Jeśli lubisz snowboard, lubisz czad, moc i szybkie życie lub zaciekawita



COOL BOARDERS 2 KILLING SESSION



CB2 odkrywa swoje tajemnice w ten sam sposób dla jednego jak i dla dwóch graczy, z tą różnicą, że grając samemu, więcej widzisz. W COOL BOARDERS 2 możesz szaleć na kilka sposobów. Najstabszym w skali całej gry, a z drugiej strony bardzo fajnym, są zjazdy na czas w towarzystwie konkurentów. Innym razem możesz pościgać się sam ze sobą, lub zobligowany jesteś do zdobycia jak największej liczby punktów, przez zaliczanie poszczególnych tricków. Gra na triki jest najlepiej rozwinięta w opcji Halfpipe, gdzie w ograniczonym czasie musisz zdobyć jak najwięcej punktów. Wygląda to mniej więcej tak, że zjeżdżasz śniegowym korytem otoczonym wysokimi bandami, a po rozpędzeniu się do odpowiedniej prędkości, najeżdżasz na taką bandę i wybijasz się jak najwyżej w górę. Gdy już znajdziesz się w powietrzu, ilość punktów i finezja wykonywanych trików uzależniona jest bezpośrednio od twojej fantazji. Muszę przyznać, że razem z kumplami spędziłem przy tym kilkadziesiąt godzin bawiąc się doskonale. Najbardziej jarająca była niczym nie skrępowana wolność wykonywania finezyjnych obrotów, fikołków w powietrzu, salt, zeskoków, chwytów itd. (wszystkie triki opisane są w szkole przetrwania). Jak dla mnie COOL BOARDERS 2 jest bez wątpienia najlepszą grą poświęconą sportom zimowym, a utwierdza mnie w tym jeszcze możliwość wyboru zawodnika oraz deski. Dechę można pomalować w dowolny sposób (jak na obrazku), a taka opcja zawsze mnie jarala i zbliżała do gry.

Niestety, CB2 nie charakteryzuje się zbyt efektowną grafiką. Wektory często się łamią, nachodzą na siebie, brak im zaokrągleń. To samo tyczy się tekstur, ale uwierzcie mi, wcale się tym specjalnie nie zmartwiłem w czasie grania.



Efektowne triki dodają COOL BOARDERS 2 wiele młodości

cię recenzja, biegnij co sił do sklepu i zaopatrz się w tę grę. Na pewno nie pożałujesz

Wicik

Ocena

8

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

■ Wydawca: NINTENDO ■ Producent: HUDSON
 ■ Termin (pal): Grudzień '97 ■ Liczba graczy: 1-4

NINTENDO 64

BOMBERMAN 64

Bomberman to taki gość, którego całe życie kręci się wokół bomb. Od małego uczył się bawić niebezpiecznymi ładunkami wybuchowymi, pod choinkę dostał pierwszą bombkę, w szkole nie chciał nosić fartuszka, bo wolał swój saperski skafander. Nie udały mu się również pierwsze podboje sercowe, bowiem zamiast kwiatów podarował dziewczynie małą, błyszczącą, czarną, zakończoną wiszącym lontem bombę. Tak sobie wymyślili bombermana okrutni twórcy gier. A my - gracze, po prostu go kochamy! No, przynajmniej redaktorzy NEO>

Do tej pory "bombowy gość" pojawiał się w serii gier zręcznościowo-logicznych, w tym ostatnio w nowej atomowej odsłonie. W Japonii i Stanach Zjednoczonych stał się postacią kultową i doczekał się nawet umieszczenia swojego wizerunku na skate'owej odzieży. Z olbrzymią przyjemnością powitałem go

Zacznijmy od trybu multiplayer. Na ekranie może przebywać jednocześnie czterech graczy, w tym przynajmniej jeden musi być sterowany przez człowieka. Plansze są naturalnie 3D, złożone z szeregu schodów, zakamarków i obstawiane skrzyniami, które po wysadzeniu w powietrze uwalniają ukrywane pod sobą power'upy w postaci dodatkowych bomb, powiększaczy płomieni oraz szeregu niespodzianek wpływających na możliwości Bombermanów. Oprócz tego, że trzeba się zastawiać wybuchowymi ładunkami, to można również kopać bomby, podnosić je i rzucać w przeciwników, a także zeskakiwać na niższe kondygnacje - izometryczny rzut umożliwił bowiem grę w jeszcze jednym wymiarze. Można zastosować metodę kontaktu bezpośredniego i jak w wrestlingu rzucić drugim graczem. Natomiast gdy nieopatrnie nasz bomberek da się załatwić konkurencji, może



Bomberman powraca w jak najlepszej formie. Multiplayer rulez!

w końcu na Nintendo 64, w nowej, sześćdziesięcioczerobitowej odsłonie. Po niezbyt udanych ostatnich wersjach odetchnąłem, ponieważ B-MAN 64 okazał się bardzo dobry. W pełni trójwymiarowy, doczekał się w końcu porządnego trybu arcade. Znakomity, jak zwykle, tryb multiplayer i nowy ciekawy tryb przygodowy stanowią jakby dwie oddzielne gry, połączone jednym tytułem, oraz oczywiście głównym bohaterem i jego wszystkimi bombami.

powrócić jako duch (!) i dalej próbować nękać przeciwników. Słowem - multiplayer nie zawiodł, a nawet odświeżył się w nowej konwencji.

Przygodowa wersja jest bardzo ładna i na pierwszy rzut oka budzi skojarzenia z MARIO 64. Co prawda B-MAN jest trochę prostszy, ale obfituje w równie wiele atrakcji. Podobnie jak tam, tak i tu świat jest trójwymiarowy, a izometryczny widok można oglądać z różnych kamer. Jest tylko jedna mała różnica, Mario był bezbronny, Bomberman za to posługuje się... czym? No jasne, że bombami. Mogą być małe, większe i jeszcze większe, mogą mieć detonator czasowy, mogą być mega, mogą nawet skakać albo tworzyć mosty i schody. A to wszystko



w sześciu światach podzielonych na dwie sekcje kończące się sub-bossem i big-bossem. Autorzy mogli się bardziej przyłożyć do trybu arcade i spróbować zmierzyć się z MARIO w ilości atrakcji i projektu poziomów, ale, jak zawsze zresztą, siła Bombermanów tkwi w trybie multiplayer, a quest dla jednego gracza jest tylko dodatkiem.

BOMBERMAN 64 to dobra gra - szczególnie jak wpadną kumple i każdy ze swoim padem podłączy się do konsoli. Niezły jest również tryb dla jednego gracza, w którym można ćwiczyć techniki pobslugiwania się bombami. Jeszcze trochę i byłoby doskonale, ale i tak jest OK.

Joseph



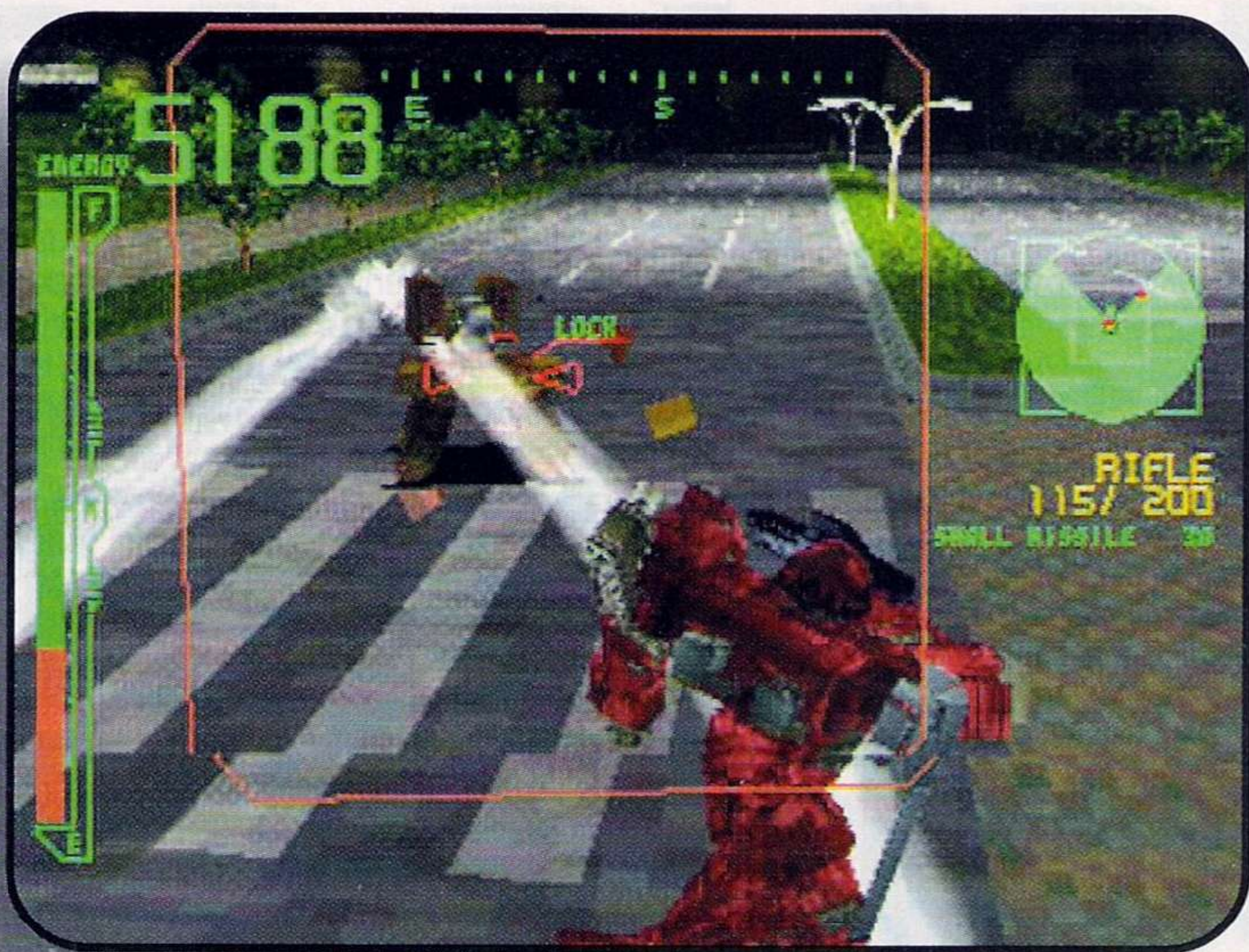
Ocena

7

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

Przykra sprawa. Porozwalałem setki mechów, rozniostem szczątki korporacji Chrome, rozprułem Nine Balla i stanąłem na szczycie listy rankingowej Raven's Nest. Dowiedziałem się o potwornych eksperymentach, brałem udział w obronie ukrytej w śniegach bazy, załatwiałem zdrajców... Ba, nawet służyłem jako przynęta w programie testowania nowego prototypu mecha! Mój własny blaszak był wielokrotnie modyfikowany, sprawdziłem najprzeróżniejsze rodzaje sprzętu bojowego, poczynawszy od najbardziej zaawansowanych środków zagłady po najwymyślniejsze wyposażenie dodatkowe, ale nie znalazłem tego. Nie znalazłem w AC nawet najmniejszej ilości nudy, wtórności czy braku inwencji.

ARMORED CORE to gra, która oferuje nowy pomysł, dobre wykonanie i kilkadziesiąt godzin prawdziwej rozrywki. Trudno skoncentrować się na jakimś jednym aspekcie tej gry - ma ona w zasadzie same zalety. Jedyne zastrzeżenia można mieć do dźwięku. Ścieżka dźwiękowa praktycznie nie istnieje, a w czasie akcji towarzyszą nam jedynie odgłosy metalicznych kroków, wizji strzałów, czy huk eksplozji.



ARMORED CORE to w tej chwili najlepszy symulator mecha na PSX

ARMORED CORE



Do tego jest jeszcze nieodłączny głos pani wtrącającej czasem jakieś wskazówki. Samej muzyki jest bardzo niewiele i nie jest ona najwyższych lotów. Ale takie są właśnie prawdziwe odgłosy towarzyszące walce w kabinie metalowego mocarza.

Jeśli jednak spojrzymy na całą resztę, to rzeczywiście AC jest jedną z najlepszych w swojej klasie. Producenci nie poszli na łatwiznę - mech posiada piekielnie dużo sprzętu, a nie składa się, jak to zwykle bywa w mechograch, z czterech podstawowych członów. Jest w sumie 11 różnych części. Jeśli jednak myślicie, że w związku z tym można montować wszystko wszędzie, to mylicie się. Parametry wszystkich urządzeń muszą pasować do siebie - do lekkiego korpusu i nóg nie można wziąć pary ogromnych, ciężkich rąk; instalując masę sprzętu elektronicznego zżerającego dużo energii należy pamiętać o niezłym generatorze itd. Przy tworzeniu własnego, metalowego asa trzeba trzymać się pewnych norm. Oczywiście, nie wszystkie elementy metalowego kubraczka naszego podopiecznego są dostępne od razu; niektóre są zbyt drogie, inne dochodzą dopiero w kolejnych misjach. Wreszcie, ostatnim krokiem przy tworzeniu mecha jest pomalowanie go - można skorzystać z gotowych wzorów lub zabrać się do tego samemu.



Już od pierwszej misji, gdzie bez żadnego treningu gracz zostaje wrzucony na arenę, na której ma się sprawdzić z innym mechem, ARMORED CORE nie pozostawia żadnych wątpliwości. Ta gra to czysta, żywa akcja. Pomimo, że w trakcie gry gracz natknie się na różne misje, to jednak dominować w nich będzie rozwalka. Przeciwnicy są różnorodni i dosyć wymagający, podobnie ma się sytuacja z niektórymi misjami. Poziomy są dobrze wyważone - obok bardzo łatwych i przyjemnych występują też bardzo, bardzo trudne. W dodatku niektóre misje witają nagłymi, nieoczekiwanymi zwrotami - dobrzy stają się źli, źli okazują się dobrzy itd. Jako dodatek co jakiś czas w misjach staje się naprzeciwko innego mecha z Raven'a Nest. Wtedy walka nabiera kolorów - ci goście to prawdziwi mistrzowie. Grafika podczas misji jest niezła, rzeczywiście dobre są eksplozje i efekty wystrzałów, a tak poza tym jest w porządku.



Kilka razy wspominałem o Raven's Nest. Jest to baza, gdzie stacjonują wszystkie mechy, które różne firmy wynajmują do swoich zadań. Raveni robią więc to, co im każą i zgarniają za to kasę. A za kasę... wiadomo co. Podsumowywać tej gry nie będę. Kupcie ją i zrobcie to sami.

Banana Split

Ocena

8

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

■ Wydawca: GT INTERACTIVE ■ Producent: MIDWAY
 ■ Termin (pal): Styczeń '98 ■ Liczba graczy: 1-2

PlayStation™

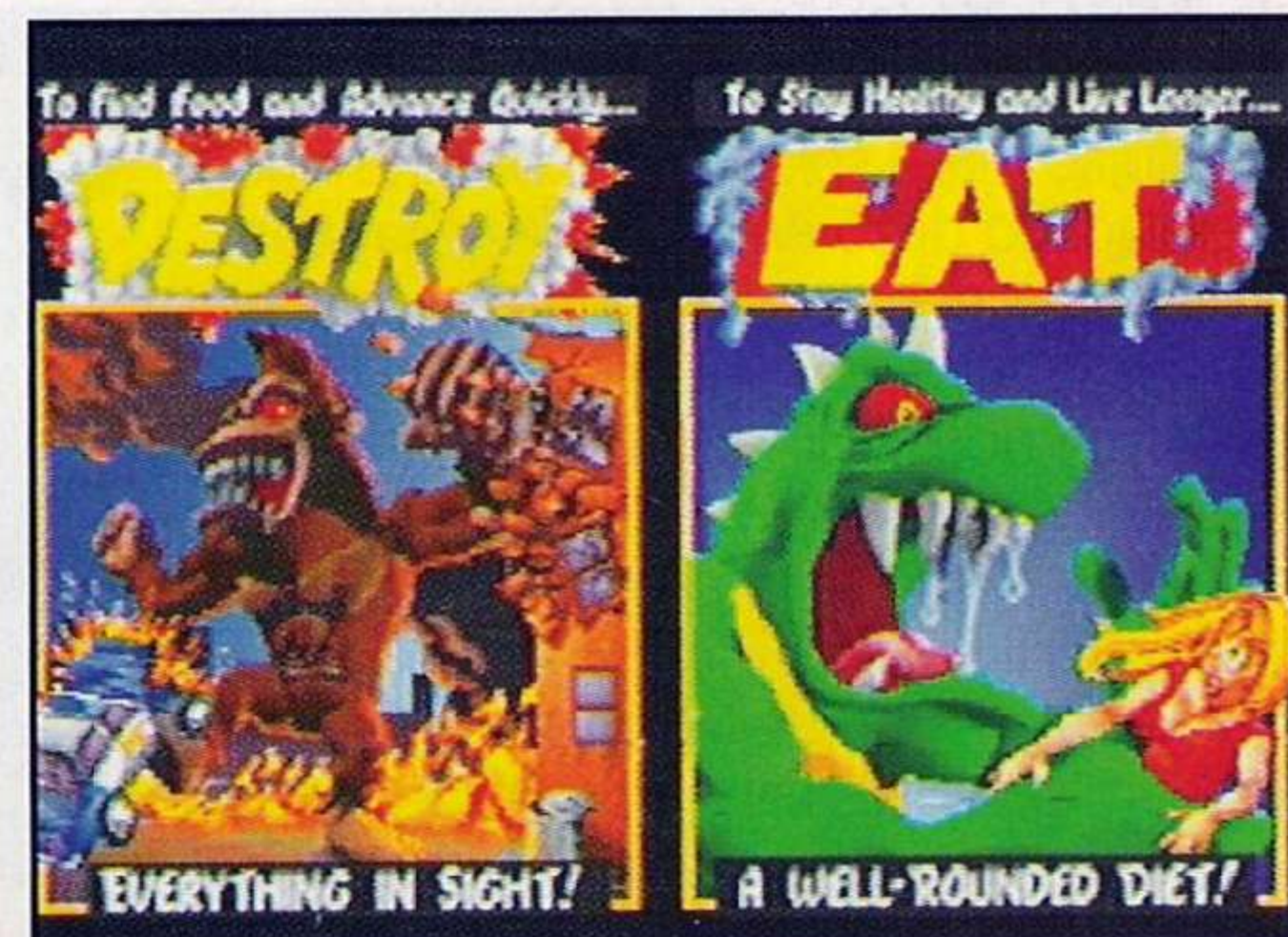
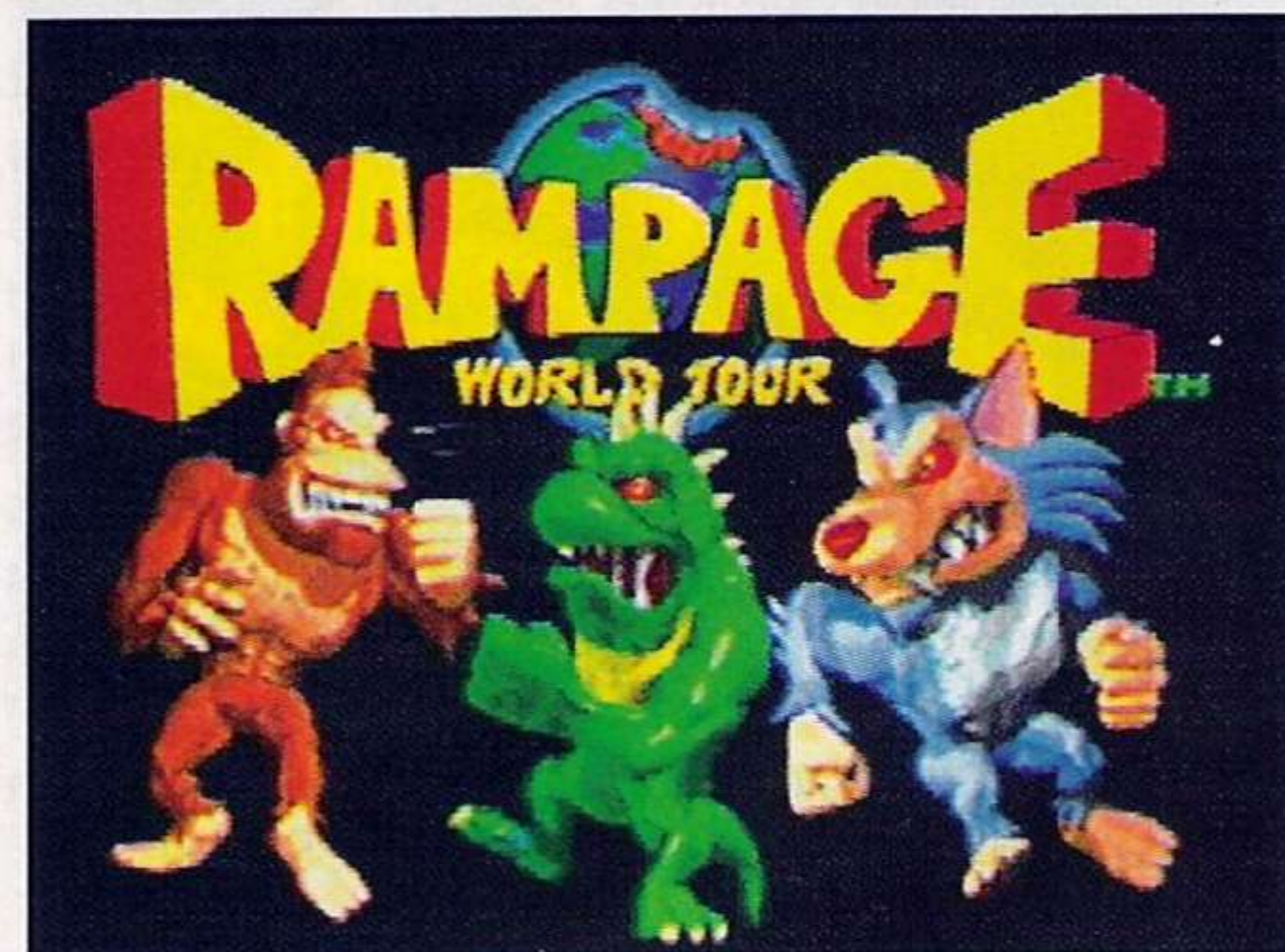
Oglądając film z King Kongiem lub Godzilla często ma się ochotę odwrócić sytuację i zamiast być po stronie obrońców miasta, przejąć kontrolę nad szalejącą bestią. O tym pomyśleli dawno temu autorzy gry RAMPAGE, która cieszyła się niegdyś sporą popularnością. Ponieważ dzięki wsparciu koncernu Sony, gry na PlayStation piszą setki różnych firm na całym świecie, coraz częściej widzimy tytuły słabe. Do tych właśnie należy RAMPAGE WORLD TOUR.

Istnieją trzy techniki zrównywania infrastruktury z powierzchnią ziemi. Pierwszy to wspinając się po budynku rozwalać go systematycznie łapą lub nogą, drugi to będąc już na górze likwidować piętro po piętrze, lub bardziej radykalny sposób - skakanie po dachu w oczekiwaniu na zawalenie się domu. Cały czas jednak nasz potworek znajduje się pod ostrzałem z ziemi i powietrza. W miarę trwania naszej krwiożerczej misji, po stronie ludzi

Jednego nie da się odmówić tej grze, a mianowicie czarnego humoru. Przy odrobinie chęci można się pośmiać przy serwowanych przez bohaterów przygód na dachach wieżowców i śmiesznie uciekających ofiar. A kolejne misje wzbogacane są tekstami w stylu "Poszerzaj swoje horyzonty - pożeraj ciekawych ludzi!". Dla dwóch jest opcja wspólnego masakrowania metropolii, w trakcie której można przeszkadzać sobie nawzajem, walcząc o końcowe statystyki. Gdyby grafika była na poziomie końca lat dziewięćdziesiątych (3D i te sprawy), zaś gra oferowała coś więcej, byłoby dużo lepiej. A tak, niestety, tylko czwórka.

Joseph

RAMPAGE WORLD TOUR



Stary pomysł, stara oprawa, stara gra. Ocena 4/10 mówi wszystko.

Główne monstra to goryl George, jaszczur Lizzy i wilkołak Ralph, które po przeprowadzonych na nich eksperymentach biologicznych uciekają z laboratorium, aby zemścić się na ludziach. To właśnie ich dostaje gracz pod swoją kontrolę i przy ich pomocy musi rozwalać budynki i rozgniatać lub pożerać ludzi, walcząc przy tym z licznymi oddziałami Policji, Wojska i Gwardii Narodowej. Po co ratować bezbronną blondynę w oknie wieżowca, skoro można ją wzbogacić dietę (o tak!). Podtytuł WORLD TOUR znalazł się tu dlatego, że destrukcyjna podróż mutantów wiedzie przez niemal setkę poziomów w scenarii największych miast na całym świecie, a również i poza nimi - na przykład na Księżycu.

przybywa wymyślnego sprzętu w postaci bombowców B2, lub zapożyczonych z Gwiezdnych Wojen walkerów. Poziom sił witalnych i zebranych punktów oraz różnych power'upów podwyższa się pożerając ludzi lub przedmioty znalezione w niwelowanych lokalach. Prawda, że proste?

Ktoś kiedyś powiedział, że sukces w prostocie - jednak w przypadku RAMPAGE WORLD TOUR to niestety nie działa. Grafika jest prosta, dźwięk jest prosty, ogólnie gierka jest prosta jak pas startowy, ale nie powiedziałbym, żeby była czymś niezwykłym. Choć większość sadystów powinna cieszyć się setkami trupów, okrzykami pożeranych ofiar, zapachem palących się radiowozów i świstem spadających helikopterów, to mimo to w porównaniu z tak ogromną konkurencją tytułów na PlayStation, RWT wygląda po prostu biednie.

Ocena

4

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

Od czasów MARIO 64 dawno nie płakatem z radości, dawno też nad żadną grą nie wydyszałem tyle achów i ochów. Nie przypuszczałem również, że znów tak napalę się na Nintendo! Ale co się dziwić, skoro ujrzałem najśliczniejszy i najwdzięczniejszy wyścig świata jaki powstał kiedykolwiek na jakąkolwiek maszynę do grania! Mowa o DIDDY KONG RACING - wyścigu przeznaczonym głównie dla dzieci, ale z powodzeniem nadającym się dla każdego gracza, bez względu na wiek i płeć.

Bohaterami tej fantastycznej gierki są postaci z produktów firmy Nintendo, które bawią lub będą bawić miliony graczy na całym świecie. Jest ich w sumie ośmioro. Każde jest zwierzątkiem, zawsze uśmiechniętym i najsympatyczniejszym na świecie. Wybrawszy bohatera, można przystąpić do gry, która podzielona jest na dwa tryby. Pierwszym jest seria wyścigów na jednym z wybranych torów, a drugim wielka i niekończąca się przygoda, w którą wplecione są pojedyncze wyścigi.

DIDDY KONG RACING

W trybie przygodowym gracz prowadzony jest przez dżina-krokodyla, służącego radą i objaśniającego zasady. Pomocna okazuje się również istotka przypominająca z wyglądu stoper. Po wykonaniu zadania (zazwyczaj jest nim zajęcie pierwszego miejsca), gracz przechodzi dalej, wjeżdżając w drzwi, które stały się aktywne. W pewnym sensie przypomina to trochę zmagania w MARIO 64, gdzie po zaliczeniu questu, można było z odpowiednią liczbą punktów, czy gwiazdek, wejść do następnego.

i wykluczyć z nich młode. Żeby było weselej, konkurenci mogą podbierać jaja z gniazda gracza, co nadaje grze jeszcze większego smaczku.

Wyśmienita miodność i fenomenalna pomysłowość autorów nie byłaby tak widoczna, gdyby nie precudowna grafika. Czasami jej urok i piękno nie pozwalały mi spokojnie grać. Czegoś takiego nie widziałem jeszcze na Nintendo 64 - cudowne efekty świetlne, znakomite wektory, prześliczne tekstury i miliardy kolorów uczyniły z DKR jedną z najlepszych gier roku. To trzeba zobaczyć na własne oczy - scenerie, szczegóły oraz ultradokładne detale. O muzyce i efektach dźwiękowych nie mogę powiedzieć nic ponad to, że są rewelacyjne. Muzyczka rozbraja mnie radosnym rytmem, zaś odgłosy przypominają najcudowniejsze marzenia szczęśliwego dziecka! Jeśli masz małe dziecko w domu, młodsze rodzeństwo lub chciałbyś się wyluzować i poczuć się przez moment autentycznie szczęśliwy i beztroski jak siedmiolatek, zagraj w DIDDY KONG RACING. Efekt upojenia z radości murowany!

Wick



DIDDY KONG RACING to kolejny pokaz mistrzostwa Nintendo



Warto też nadmienić, że w przeciwieństwie do MARIO KART, wyścigi w DKR odbywają się nie tylko na lądzie, ale też na wodzie i w powietrzu, przy użyciu odpowiednich wehikułów.

DIDDY KONG RACING czasem wymaga też zdobycia pewnych przedmiotów, na przykład klucza otwierającego nowy poziom, którego nie sposób było zauważyć w trakcie wyścigu. Dopiero powtórne uruchomienie zaliczonej już trasy, pozwala na swobodną przejażdżkę po jej terenie i bezpieczne poszukiwania. Dzięki trzem pojazdom do wyboru (kart, poduszkowiec i samolot) gra odświeża wiele oblicz. Czasem wyścig poduszkowcem daje nowe wrażenia, po przesiadce za stery samolotu. Muszę przyznać, że gra nie ogranicza w nawet najmniejszy sposób, oferując przez to więcej, niż wymaga przeciętny gracz! Są nawet etapy, w których trzeba przetransportować samolotem trzy jaja



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

Ocena

9

■ Wydawca: THQ ■ Producent: XING
 ■ Termin (pal): Styczeń '98 ■ Liczba graczy: 1-2

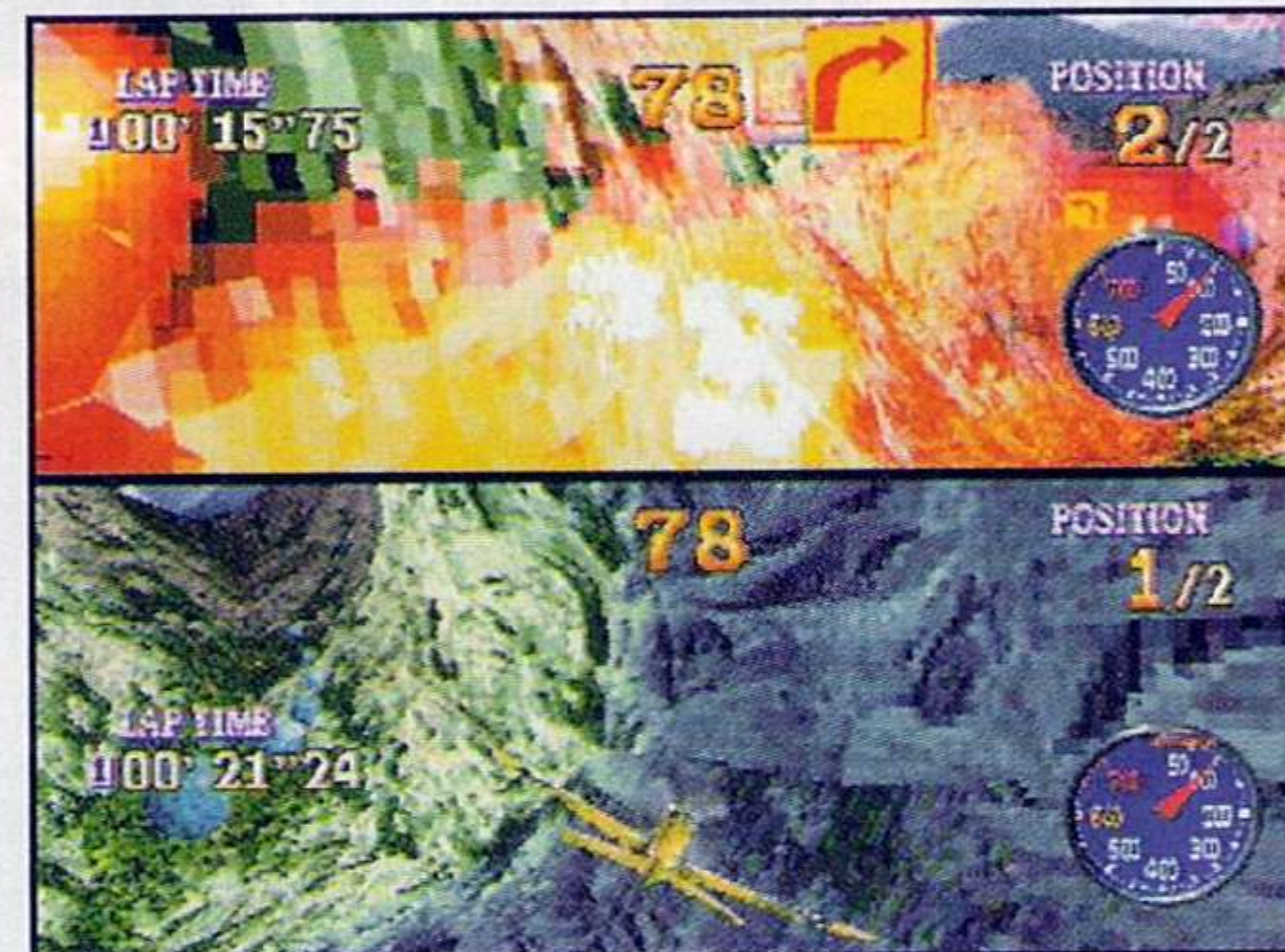
AIR RACE



W zasadzie na PlayStation można się ścigać czym tylko sobie człowiek zamarzy. Samochodów jest od metra, futurystycznych pojazdów drugie tyle, były ostatnio nawet potężne motorówki, przyszła więc kolej na samoloty. Ale nie jakieś tam F-16 czy SU-27, tylko stare cacka w stylu Spitfire'a, czy Mitsubishi Zero z okresu Drugiej Wojny. Ponieważ USA to kraj bardzo dziwny, znalazła się w nim dość liczna grupa bogatych hobbystów, którzy remontują muzealne maszyny, lub kupują za grubą kasę ich repliki po czym ścigają się nimi na specjalnie ku temu przygotowywanych imprezach.

W AIR RACE do dyspozycji masz 10 samolotów, z których każdy posiada swoją historyczną przeszłość i indywidualne charakterystyki określające maksymalną prędkość,

przyśpieszenie i sterowność. Wśród nich między innymi znajduje się weteran powietrznych wyścigów, sławny GeeBee oraz Cadillac przestworzy, P-51 Mustang. Po wybraniu bryki, do dyspozycji otrzymujesz cztery tory o niskim, średnim, oraz dwa o dużym poziomie trudności. Trzeba przyznać, że skąpo, ale za to dobrze. Trasy prowadzą nad ulicami amerykańskiej metropolii, w kanionie, w górach, oraz w okolicach koła podbiegunowego. Po wyborze maszyny i miejsca, przychodzi czas na wyścig. Do pokonania jest 11 przeciwników, z czego nawet ci latający na odrzutowcach nie prezentują wysokiego poziomu. Podstawowe utrudnienie stanowi ukształtowanie terenu i wyznaczona trasa, której musisz się trzymać, reszta to tylko element krajobrazu. Oczywiście zawody mają



charakter pokazowy czyli pokojowy, więc uczestnicy nie posiadają żadnego śmiertelnego narzędzia, naturalnie poza drążkiem sterowym, bo przy nieumiejętnym lataniu można rozbić się o jakiś wystający element krajobrazu. To praktycznie wszystko, co gra ma do zaproponowania. Jest jeszcze co prawda wyścig z czasem, jednak różni się jedynie tym, że całkowicie pozbawiony jest latającej konkurencji. Ciekawy wydaje się więc tylko tryb dla dwóch graczy na podzielonym ekranie, ale poza wzajemną rywalizacją nie wnosi do gry niczego nowego.

Grafika w AIR RACE jest naprawdę świetna, a odgłosy latających relikwów epoki dokładnie przypominają swoje oryginały. A miodność? Moim zdaniem bardzo wysoka. Gdy tylko wybierze się odpowiedni samolot (ja latałem Corsair'em), można nieźle poszaleć i czuć niezły speed przelatując na przykład poprzez tunel ukryty za wodospadem. Graficznych detali w stylu przezroczystej wody, odbijającej sylwetkę aeroplanu jest dużo więcej, jednak wydaje się, że gra się w produkt niedokończony, będący jeszcze w fazie testów. A to z powodu tego, że wygranie każdego wyścigu nie daje nic poza satysfakcją i wpisem na listę rekordów. Gra nie wieciez czemu nie ma formy ciągłego wyścigu z następującymi po sobie etapami. Po prostu jak wygrasz, wywala cię do głównego menu i od początku. Ukończenie wszystkich czterech torów na pierwszym miejscu zajęło mi niespełna pół godziny, a to trochę za mało jak na grę za dwie bańki. Wydaje się, że doskonały pomysł został równie świetnie wykończony, lecz całkowicie źle pomyślany. Dlatego, pomimo wielu zalet gra jest za krótka, żeby mogła dostać większą ocenę. Jeżeli jednak będziesz miał do niej dostęp (po koleżeńsku), to sprawdź ją, bo warto sobie poszaleć czymś, czym można sterować nie tylko na boki, ale również wertykalnie.

Joseph



AIR RACE jest dobrą grą, ale zdecydowanie za krótką

Ocena

6

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

Rok 2019. Ziemia po inwazji bardziej jest zmęczona ludzką ekonomią, niż potężnymi wybuchami jądrowymi. Światem rządzą spragnieni krwi mutanci, milionerzy trzymający w swoich rękach przemysł energetyczny. Pracujący w pocie czoła dla oprawców obywatele potrzebują tylko jednej rozrywki - wyścigów samochodowych na śmierć i życie. Zawodnikami zasiadającymi za sterami pojazdów są ci, którzy mają dość takiego życia, a jedyna droga żeby odbić się od dna, to wygrać morderczy wyścig. Motormouth wraz z pięcioma pozostałymi śmiałkami oczekuje w swojej celi na pierwszy występ. Zasady są proste. Otrzyma kasę, za którą kupi pierwszy wóz, a za pozostałe fundusze będzie mógł go ulepszyć, wprowadzając nowe pancerze, większe działka, mocniejsze silniki. Im mocniejszy pojazd (z naszymi samochodami niewiele mają wspólnego), tym większe prawdopodobieństwo pokonania rywali i wygrania wyścigu. Co za tym idzie, zarobienie kasy na dalszą rozbudowę maszyny, lub zmianę na coś nowego, aby w dalszych etapach znowu mieć szansę. Dodatkowo zdobywać będzie również punkty doświadczenia oraz chaos points, których 2 miliony pozwolą na awans do kolejnego spośród pięciu światów.



Od WIPEOUT 2097 nie było równie dobrej futurystycznej Jazdy

ROCK 'N' ROLL RACING 2 RED ASPHALT

RED ASPHALT to gra uznana przez autorów jako kontynuacja ROCK & ROLL RACING, moim zdaniem jednak niesłusznie, bo niewiele ma z nią wspólnego. RA to futurystyczny wyścig, którego celem jest zwycięstwo za wszelką cenę, aby na końcu pokonać na Arenie wielkiego niezwykłego mutanta Draeneka. W przeciwnym razie zawodnik zgnije zapomniany wśród tysięcy innych, którym też się nie udało. Gra jest bardzo dobra, choć ma mało wspólnego z tradycyjnymi wyścigami i bardziej kwalifikuje się dla miłośników WIPEOUT niż V-RALLY.

Mimo, że nie był to do tej pory mój ulubiony klimat, CZERWONY ASFALT zdmuchnął mi perukę. Na początku wydaje się, że to gra jedna z wielu, z czasem jednak odkrywa się jej walory, grafika okazuje się być coraz lepsza, muzyka urozmaicona od rapowych rytmów, aż do siekany w stylu Ministry, czy KMFDM, który zdaje się maczać w RA swoje palce. Niesamowicie chore brzmienia. Akcja poprowadzona jest w ten sposób, że dopóki masz siłę i ochotę (o to, zapewniam, nie trzeba się martwić) to jeździsz na jednej spośród pięciu tras. Ale tylko kiedy wygrasz, lub jesteś w pierwszej trójce, gra pozwala przejść do następnego świata. Nawet tory są jak na tę tematykę bardzo ciekawe, obfitujące w mnóstwo powerupów, pułapek, wyskoków, przepaści itp. Bezkolizyjne pokonywanie ich to tylko mały krok do osiągnięcia sukcesu, reszta zależy przede wszystkim od siły ognia, jaką dysponujesz.

Tu będzie sporo trudności. Łap powerupy i zasadzaj się na Draeneka. Dobrze, żebyś zbierał shielda, bo bez niego po dwóch strzałach będzie po tobie. Jeżeli uda ci się wcześniej zdobyć więcej kasy, to kup Nightmare'a, ale musi ci starczyć na sprzęt, bo z gołym pojazdem nie masz co próbować.

Od czasów WIPEOUT nie było chyba równie udanego wyścigu. Prędkość, ciężki futurystyczny klimat oraz masa palącego się żelaza przyciągnie wielu. RA mogłaby być jedynie trochę dłuższa, ale od tego są przecież wyższe poziomy. Polecam jako naprawdę dobrą wyżywę.

Joseph



A oto kilka rad dla początkujących. Startujesz mając 150 tysięcy. Kup od razu Tigersharka i uzbraj go na maksa, kasa to klucz do sukcesu, więc zbieraj ją w trakcie wyścigu (zabijaj jak najwięcej, za to też płacą). Inwestuj w pierwszej kolejności w mocny silnik, później zbroję i broń ofensywną. Ważne są też opony, które dają lepsze przyspieszenie po każdej kolizji. Nie zapomnij systematycznie podnosić charakterystyk pilota. Później kup od razu Hellfalcona; wyposaż go i na nim możesz dojechać bez przeszkód do samego finału.

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

Ocena

8

■ Wydawca: GT INTERACTIVE ■ Producent: MIDWAY
 ■ Termin (pal): Styczeń '98 ■ Liczba graczy: 1-2

NINTENDO 64

SAN FRANCISCO RUSH

Nie ma chyba lepszego miasta na świecie do ścigania się samochodem, niż San Francisco. Charakterystyczne wąskie uliczki, biegnące przez górzyste dzielnice miasta, stały się ostatnio ulubionym tematem wielu gier takich jak na przykład opisywane ostatnio TEST DRIVE 4 czy AUTO DESTRUCT. SAN FRANCISCO RUSH to nowy wyścig na Nintendo 64 odbywający się, jak nie trudno się domyśleć, na ulicach tego właśnie miasta.

Racery na Nintendo 64 słyną ze sterylnej krajobrazu, a co gorsza, nudnej i powolnej akcji. Na szczęście SFR daleki jest od powielania swoich nieudanych poprzedników. Nie ma tu co prawda oryginalnych samochodów, czy realistycznych zachowań pojazdów - SAN FRANCISCO RUSH to po prostu czysta akcja w doskonałym wydaniu. Można zasiąść w jednym spośród ośmiu samochodów (od wersji dla początkujących, aż do modeli

pod kątem prostym, trzeba będzie ostro hamować, żeby wyrobić się na zakręcie. W przeciwnym razie, nasz wóz powoli będzie zamieniał się w pogniecioną kupę złomu, a gdy już naprawdę ostro przywalimy, po prostu stanie



doskonale sobie radzą z wyświetlaniem trasy. Jeżeli kogoś drażni nawet daleki pop'up, może ustawić sobie mgiełkę, która sprytnie mu to ukryje. Wiemy również, że nieduże objętościowo cartridge ograniczają oprawę muzyczną, przez co ucierpiało już wiele gier. SFR nie daje aż tak bardzo tego odczuć. Muzyka i dźwięk są w porządku i często wzbogacane samplami.

SAN FRANCISCO RUSH stał się momentalnie najlepszym wyścigiem na Nintendo 64 i to nie tylko z powodu słabej konkurencji, ale przede wszystkim dzięki dobrej szybkiej akcji, niesamowicie efektownych wyskoków (często aż ekstremalnie niemożliwych), niestandardowego wykonania tras, które wzbogacone zostały szeregiem skrótów i ukrytych bonusów, efektownych uszkodzeń wozów i wielu jeszcze innych pomysłów. O sukcesie SFR może świadczyć fakt, że przygotowywana jest wersja na PlayStation. Warto wspomnieć, że gra robi jeszcze lepsze wrażenie przy użyciu Rumble Pack'a, lub kierownicy V3.

Joseph

SAN FRANCISCO RUSH daje kopa wszystkim wyścigom na Nintendo 64

ekstremalnie niebezpiecznych, charakteryzujących się większą prędkością i gorszą przyczepnością), aby pokonać sześć tras biegnących oczywiście przez San Francisco. Jedne są proste i krótkie, inne długie i kręte, biegnące przez most Golden Gate, centrum miasta oraz poza nim. Tor nie jest sztywno ograniczony i pozwala często na wybranie alternatywnej drogi, a czasami można odnaleźć nieznaną przeciwnikom skrót, dzięki którym zyskujemy cenny czas. Ponieważ ulice w amerykańskich miastach zwykle przecinają się

w płomieniach. Na szczęście nie zabiera to szansy zwycięstwa, bowiem po stracie kilku sekund natychmiast dostajemy nową furę do katowania. Przeciwnicy to nie frajerzy i gdzie mogą, to oszukują, spychając innych z drogi. Często też bez ogródek ścinają zakręty i jadą po trawie lub chodniku.

Trzeba przyznać, że miasto zostało wykonane bardzo bogato i starannie. Autorzy nawet zapewniają, że wykorzystywali oryginalne plany San Francisco, a tekstury tworzyli w oparciu o prawdziwe zdjęcia. Nie znaczy to jednak, że okolica wygląda jak prawdziwa, ale widać dużą staranność wykonania krajobrazu. Mimo tak wielu szczegółów, 64 bity Nintendo



Ocena

8

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

MOTO RACER

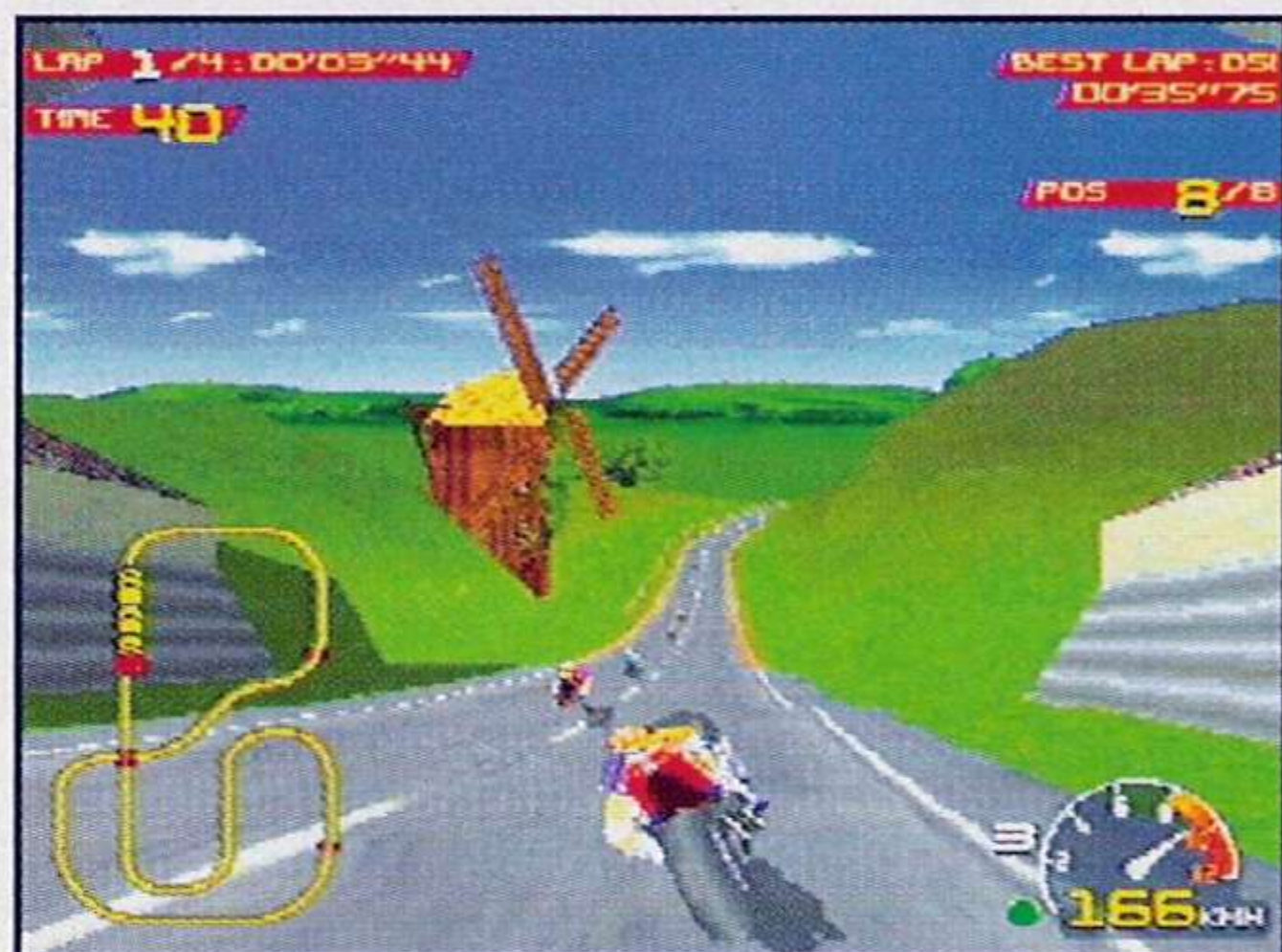
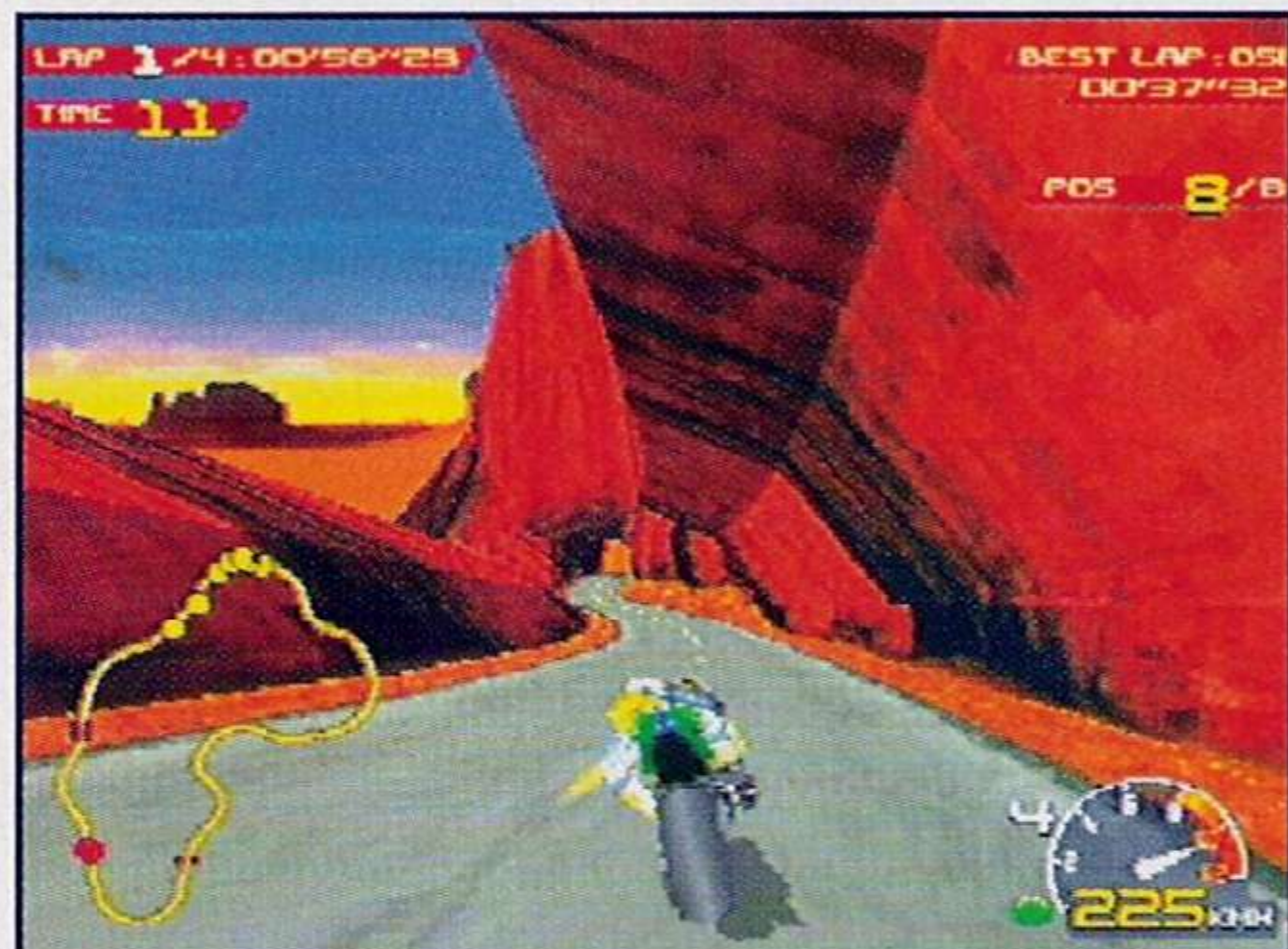
Wiem, że to nudne, ale muszę tak zacząć. Firma DELPHINE SOFTWARE jest niewielka i pochodzi z Francji. Atakuje rzadko i zniechęca, ale zawsze na tyle potężnie, że długo trzeba do siebie dochodzić po ciosie. W historii firmy ukazały się dotychczas m.in. takie hity jak ANOTHER WORLD, FLASHBACK i FADE TO BLACK. Krótko mówiąc, były to zręcznościówki z elementami przygodowymi. Wyobraźcie więc sobie moje zdziwienie, gdy najnowsza gra tej firmy okazała się wyścigiem i to nie samochodów, tylko szybkich i potężnych motorów.



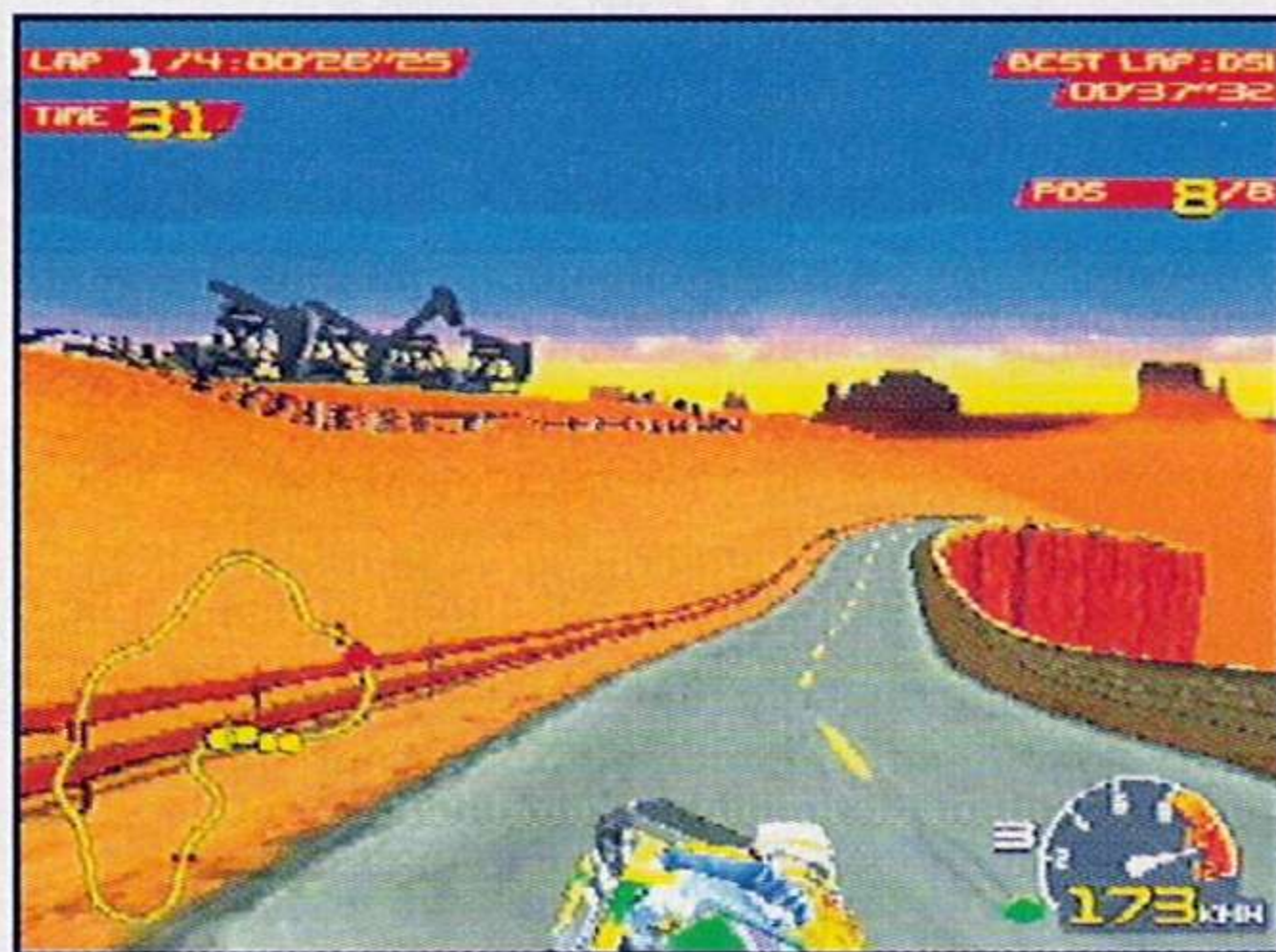
MOTO RACER najlepiej ze wszystkich wyścigów oddaje uczucie pędu

Nieprawdopodobnie zbudowane są trasy - od zwykłych, z szeroką jezdnią i łagodnymi łukami, do wąskich kieszek, z serpentynami charakterystycznymi dla górskich szos. Jednak najbardziej podobał mi się pokręcony etap na Wielkim Murze chińskim oraz crossowy na hali. Pierwszy posiada wiele nierówności terenu i sporo odcinków

prostych umożliwiających rozwijanie olbrzymich prędkości i efektowne wysoki. Z kolei drugi jest popisem brawurki przy serii wysoków w górę i trików wykonywanych pod publiczność. W celu uściślenia podam, że zwykłe etapy wyścigowe przeplatane są klasycznym motocrossem! Tutaj na nudę i monotonię naprawdę nie można narzekać.



Zgodnie z tradycjami firmy, MOTO RACER należy zaliczyć do gier bardzo dobrych, które można polecić w ciemno każdemu graczowi. Produkcja nie ma zbyt skomplikowanej formy, bowiem składa się z pojedynczego wyścigu, sezonu i wolnej jazdy dla jednego lub dwóch graczy. Maksymalna zabawa rozpoczyna się dopiero po uruchomieniu silnika. Wcześniej należy dokonać wyboru motoru, ponieważ każdy ma specyficzne parametry i nie zawsze nadaje się na daną trasę. Gdy już silnik zostanie odpalony, gracz poczuje prawdziwego kopa, bowiem przyspieszenie i prędkość wgniatają w fotel. Mało który wyścig motorów oddaje wiarygodnie uczucie pędu, dlatego MOTO RACER zasługuje w tym miejscu na wyróżnienie. Wchodzenie w zakręty z olbrzymią prędkością sprawia wiele radości, zwłaszcza, gdy widok można obserwować z wielu kamer. Najwięcej realizmu daje ta z oczu motocyklisty, ale najtrudniej też opanować wtedy maszynę. Moim faworytem jest pośredni pomiędzy widokiem zza pleców kierowcy a z oczu zawodnika, ponieważ najlepiej oddaje wrażenie siły odśrodkowej przy wchodzeniu w zakręt. Kładąc się na bok w czasie jazdy, żeby nie wypaść z toru na zakręcie, gracz robi to samo bezwiednie przed telewizorem.



Bardzo cenię sobie oprawę graficzną gry, która prostotą i naturalną harmonią zjednała sobie moją przychylność. Podobały mi się również liczne detale umiejętnie wplecione w tło. Czasem nad głową zawodnika przelatuje samolot, innym razem przy etapie na pustyni, krąży sęp. Takie drobnostki kreują pozytywny wizerunek każdej gry. No i ta oszałamiająca animacja, której dynamika może dorównać tylko wiekowemu RIDGE RACER. Niestety, mam zastrzeżenia do strony dźwiękowej gry. Efekty audio w trakcie jazdy są w jak najlepszym porządku, ale słabutko przygrywa muzyka, która jest najprawdopodobniej tworem człowieka z innej bajki, z czasów długich i tłustych włosów. Wiem, że na Play'a jest zatrzęsienie wyścigów, ale możesz śmiało zaryzykować kupno tej gry, w celu urozmaicenia zabawy i pewnej odmiany od samochodów.

Wick

Ocena

8

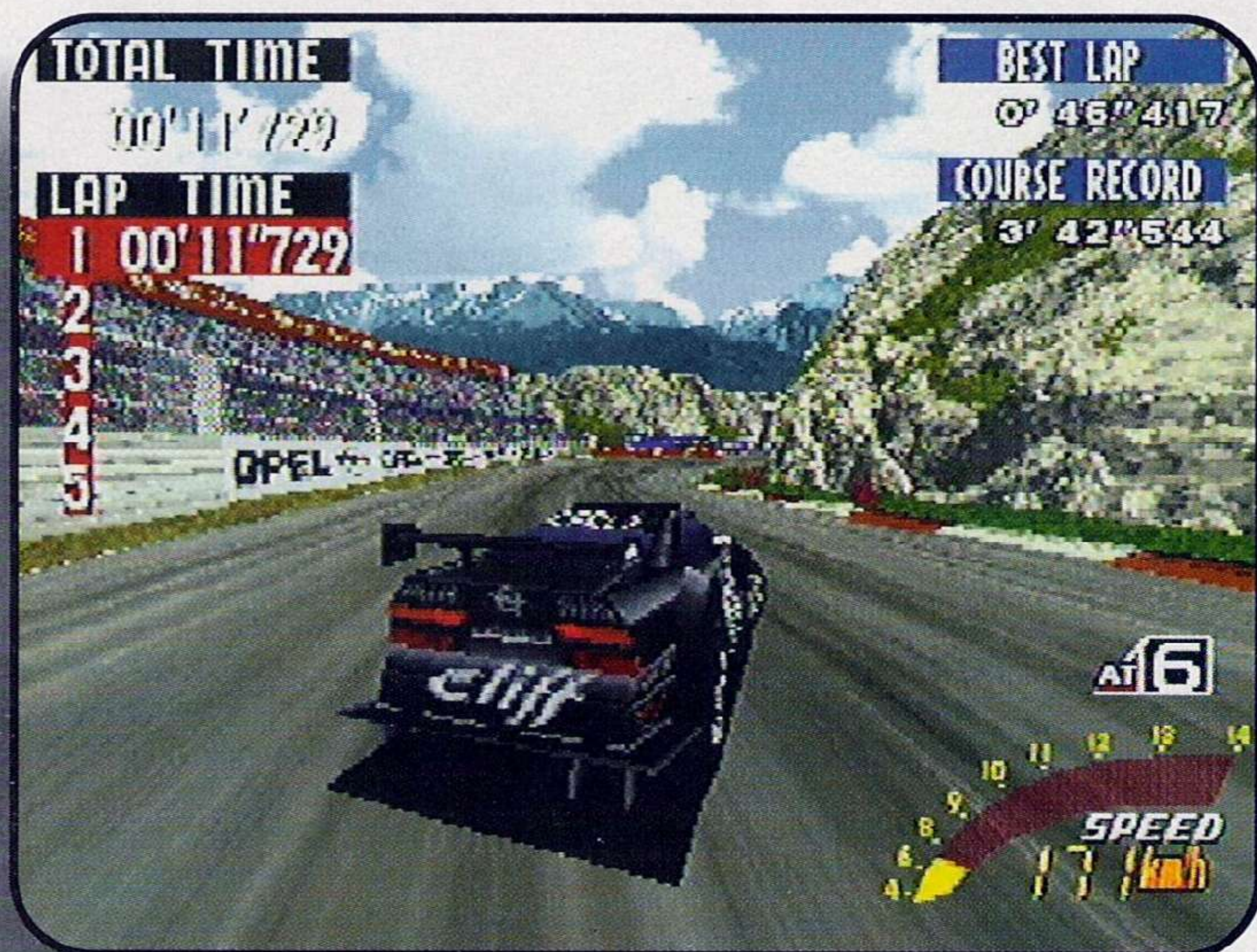
Grafika ★★★★★★☆☆
Dźwięk ★★★★★☆☆☆
Miodność ★★★★★★☆☆

Wydawca: SEGA
Termin (pal): Styczeń '98

Producent: AM ANNEX
Liczba graczy: 1-2

SEGA SATURN

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



Saturn nie widział równie dobrych wyścigów od czasów SEGA RALLY

Warszawa '97. Deszczowy majowy dzień. Centrum miasta. Wielki szary budynek. Mały kolorowy plakat z samochodzikami, tuż przy wejściu. Przeogromny szereg automatów, w tym 6 jednakowych maszyn połączonych tak, by można było rozgrywać na raz wieloosobowe wyścigi. SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP. Absolutne mistrzostwo świata wśród realistycznych wyścigów samochodowych.

Mniej więcej pół roku później zespół skośnookich programistów z grupy AM Annex przedstawił konwersję tego dzieła sztuki na konsolę Saturn. Pierwsze słowo, jakie już po kilkunastu sekundach gry wprost ciśnie się na usta, to "realizm". Oszałamiającego bogactwa szczegółów, jakie zawarto w STCC nie uświadczysz w żadnym innym konsolowym wyścigu. Do dyspozycji oddano 4 prawdziwe auta wyścigowe: Alfa Romeo 155 V6T, Mercedes AMG, Opel Calibra V6, Toyota Supra. Kształty maszyn, a także wszelkiego rodzaju spoilery są takie, jak w rzeczywistości (przy odwzorowywaniu aut zatrudniono prawdziwych specjalistów). Dla rajdowych maniaków wprowadzono opcję podrasowania auta - ustawień skrzyni biegów, spoilerów itp. Przyspieszające do setki w kilka sekund pojazdy

pomalowano, przyozdabiając je reklamami sponsorów żywcem ze świata sportu.

Trzy trasy (i jedna ukryta dla wytrwałych) - tor wyścigowy, górski krajobraz, miasto - odwzorowano z nie mniejszym naciskiem na detale. Wszędzie, gdzie tylko okiem sięgnąć, roztacza się kolorowa przestrzeń, drzewa, domy, trybuny, kładki, góry wyglądają jak prawdziwe. Jak zwykle w przypadku gier Segi trasy uporządkowane zostały pod względem ich trudności - "zieloni" powinni zacząć od stosunkowo prostej drogi z jednym szerokim łukiem, dla "zaawansowanych" przygotowano znowu ciasną, pełną zakrętów uliczkę - tak więc dla każdego coś miłego. Przed przystąpieniem do właściwego wyścigu trzeba będzie przejechać jedno okrążenie tocząc walkę z czasem. Im szybciej pokona się drogę, z tym wyższej pozycji startuje.

We właściwym wyścigu kierowane przez konsolę samochody na pewno nie będą ułatwiać życia - zajeżdżanie drogi konkurentom i perfekcyjne opanowanie świetnie zresztą zrobionych poślizgów musi wejść graczowi w krew. Inaczej wyścig zawsze skończy się dla niego na ostatnim miejscu. Podczas jazdy można wybrać jeden z dwóch widoków - z wewnątrz (poczucie, jakby naprawdę siedzieliście w maszynie) i z zewnątrz (lepszy przegląd trasy). Nie zapomniano także



o wprowadzeniu opcji dla dwóch osób - można zaprosić do domu znajomego i zagrać razem na podzielonym ekranie.

Jak powszechnie wiadomo, nie ma róży bez kolców - za bardzo dobre, wręcz doskonałe przeniesienie oprawy graficznej przyjdzie zapłacić momentami rwącą animacją, do której jednak po kilku chwilach można się przyzwyczaić. Do wydobywającej się z głośników muzyki - nużącego, monotonnego techno, raczej nie. Można jednak z niej zrezygnować na rzecz hałasu wydobywającego się z silników maszyn. Posiadacze standardowych joypadów nie ucieszą zapewne dość trudne z początku prowadzenie auta, za to właściciele kierownic będą w siódmym niebie.

Saturn nie widział od czasów nieśmiertelnego SEGA RALLY równie dobrych wyścigów, zatem nie ma nad czym się dłużej zastanawiać. Gra jest dobra, czas przy niej płynie szybko, zaś do perfekcyjnego opanowania pojazdu potrzeba będzie więcej, niż tylko kilku dni.

Miguel



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

GAME BOY

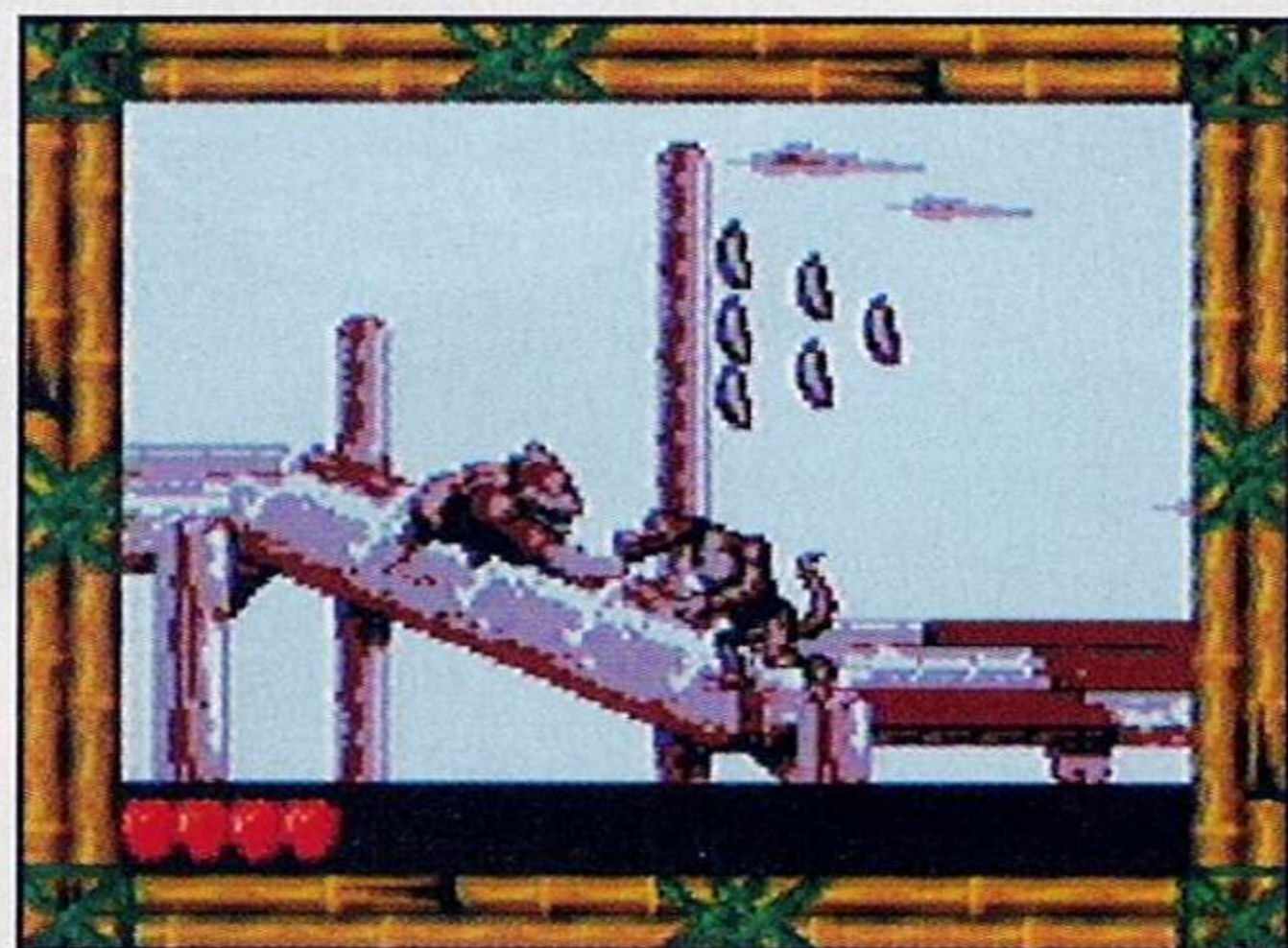
■ Producent: RAREWARE

DONKEY KONG LAND 3

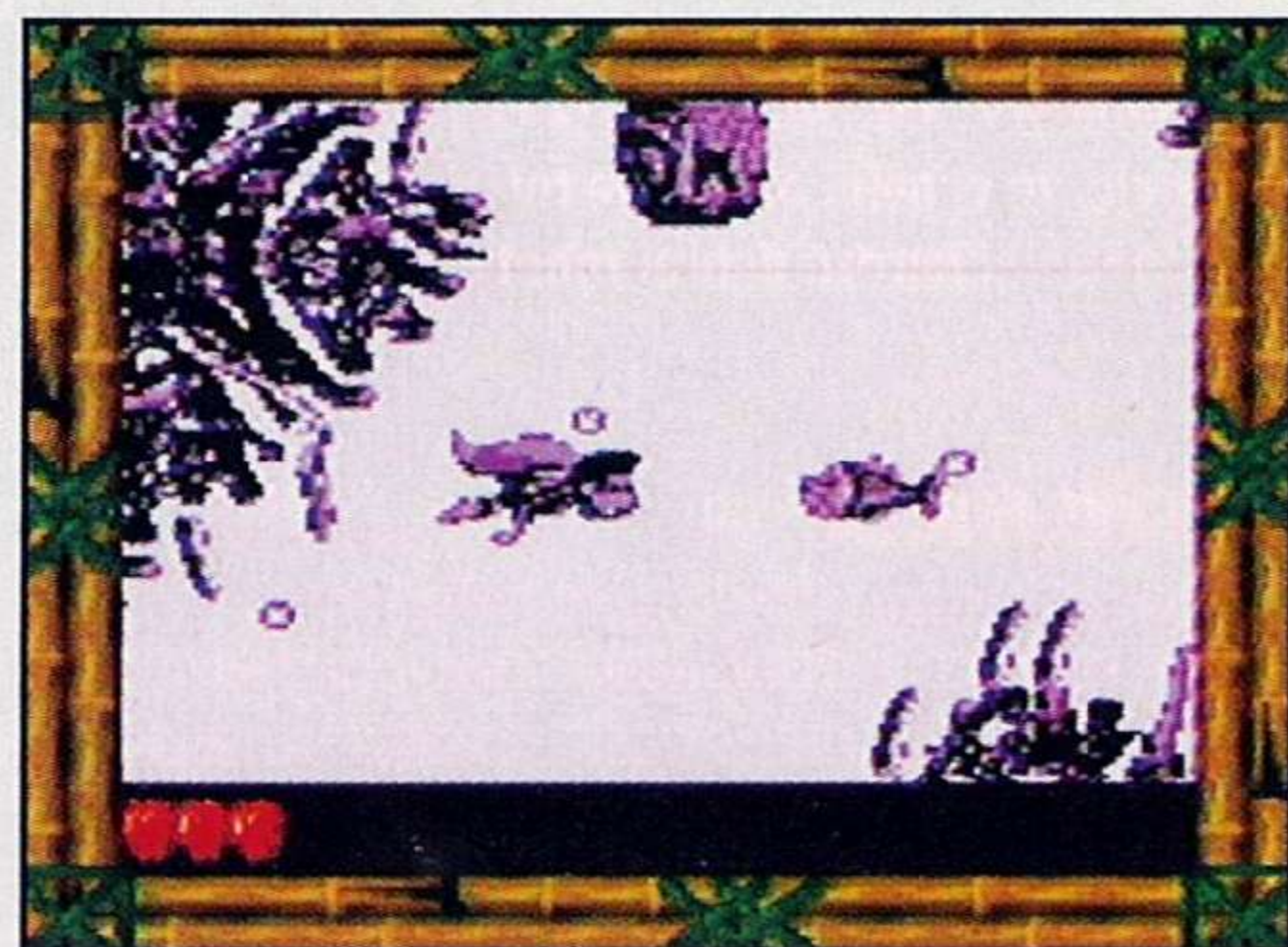
Jak to się dzieje, że igraszki tych samych bohaterów są od trzech lat tak wyśmienite, wie tylko producent. Akurat tak się składa, że miałem przyjemność recenzować wszystkie przygody dwojga sympatycznych małpek Diddy i Donkey i zawsze, za każdym razem byłem wniebowzięty. Tym razem



zadanie jest takie samo, jak w każdej innej platformówce firmowanej przez Kong'a, czyli dość jak najdalej bez straty życia. Robota do łatwej nie należy, ale ze względu na przeogromne bogactwo zagadek i bajerów, nie będziesz się nudził nawet przez sekundę. Najważniejsza jest w tym przypadku miódność, która jest wyśmienita. No bo jakże nie może ona być doskonała,



skoro bohaterów jest kilku, a każdy wykonuje sobie tylko znane czynności. Jeśli powiem, że wcielasz się na przemian w postać Diddy'ego i Donkey'a, to mi uwierzysz, ale jeśli dochodzi do tego rekin, papuga, czy wręcz stoń, zabawa musi być przednia! Każda z postaci jest dynamiczna jak dynamit. Wyprawia na ekranie takie harce, że włos się jeży, ponieważ skacze, wspina się, ciska przedmiotami, nurkuje, turla się. Jakbym chciał wszystko wymieniać, nie starczyłoby mi chyba miejsca - taki to ciężar. Co do grafiki nie mam najmniejszych zastrzeżeń. Powiem tylko, że po raz kolejny animacja postaci jest na najwyższym poziomie, co przy tak słabym odświeżaniu



ekranu jest nie lada osiągnięciem. To samo tyczy się scrollingu! Bajery takie, że nawet cwaniary z szyszczkami tego nie mają! W kategorii platformówek po raz kolejny GameBoyowcy mają taki tytuł, o którym można tylko pomarzyć. Kupować, do konsoli ładować, muzyki świetnej słuchać i więcej w głowę się pukać!

Wicik

Ocena

8

GAME BOY

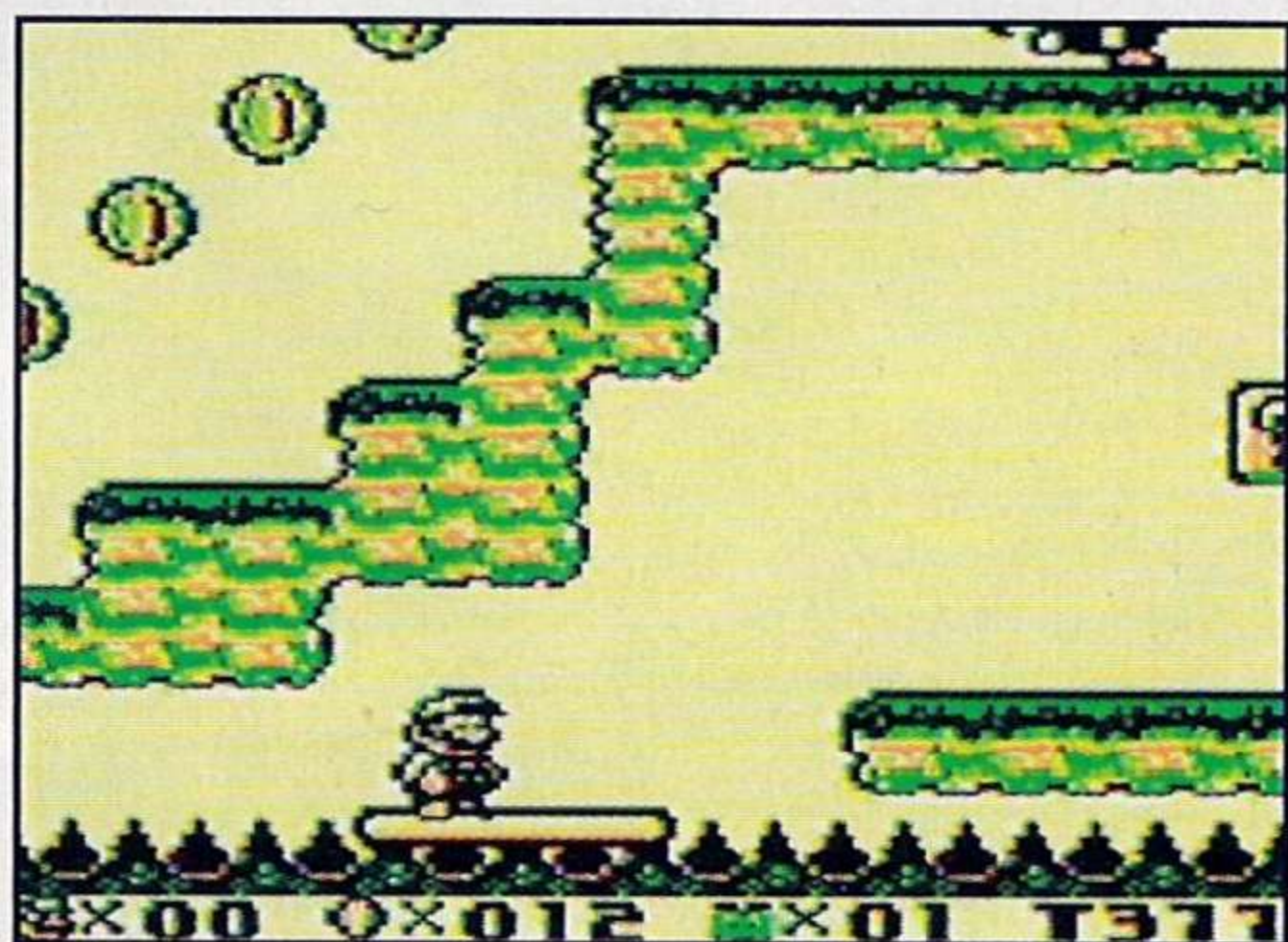
■ Producent: NINTENDO

SUPER MARIO LAND 2



To gra stara, ale jak to się mówi, jara. Tytuł ma już na karku sześć lat, co dla gry jest tym, czym dla psa 13 lat. Na szczęście przy GameBoy'u dezaktualizacja nie jest taka szybka, więc można sięgnąć nawet po tak starszokolne tytuły. Tym co najbardziej przyciąga graczy w serii MARIO, są jego nieprawdopodobne przygody, które mimowolnie wtłaczają na twarz każdego gracza szczerą uśmiech. Dzieje się tak dlatego, że gra zbudowana jest z wielkiego świata podzielonego na etapy. Każdy etap prezentuje się odmiennie i intrygująco. Zaczynasz w normalnym, bajkowym świecie, następnie przenosisz się w kosmiczne scenerie ubrany w specjalistyczny skafander, aby na koniec trafić do

piramid z setkami zapadni, dźwigni i ruchomych platform. Podoba mi się tu spora różnorodność przeszkód oraz plejada wrogów, którzy pomimo negatywnego nastawienia do twojej osoby, wzbudzają sympatię. Wszelakiej maści grzybki, rybki, żółwki i inne cuda matki nienatury prezentują się bardzo fajnie - bez nich gra nie miałaby tego uroku. Mario potrafi



biegać i skakać, ale czasem po skonsumowaniu pewnych mikstur, rośnie jak na drożdżach, stając się gigantycznym kolesiem. Innym razem oszalały miga jakby był radioaktywny. Do czasu aż znormalnieje, niszczy wszystko, co napotka na swej drodze. Takie uduziacze i bajery dostarczają miódność gierki niesamowicie. Wadą jest zaś

uboga oprawa graficzna, którą można wybaczyć z racji kilku lat na karku. Kuleje też scrolling ekranu, ale te drobne mankamenty da się przeboleć, bo gra się naprawdę fajnie. Najbardziej jednak żałuję, że gra jest za trudna, a po każdej kusze trzeba etap zaczynać od początku. Spoko, gra fajna muzyka.

Wicik

Ocena

6

Drodzy gracze! Za chwilę zapuścicie się w najbardziej wciągającą krainę, jaką może zaoferować wam w tej chwili PlayStation. Świat Final Fantasy VII jest rozległy i zrobienie solve'a, w którym za rączkę prowadziłbym was przez całą grę, jest czymś nie tylko złym, ale też i bezcelowym. Pomijając nawet fakt, że zajęłoby ze dwa całutkie numery NEO>. Za najciekawsze uznałem podanie wszystkich lokacji, gdzie można znaleźć Materie, ostatnie Limit Breaki i bronie występujących w grze postaci. Oprócz tego na koniec zostawiłem jeszcze kilka porad Chocobohodowlanych, bez których można jednak ukończyć grę. Jednak pamiętajcie, że dopiero ukończenie gry, poznanie wszystkich jej sekretów i tajemnic spowoduje, że w pełni docenicie robotę chłopaków ze Square. A jest to kawał bardzo dobrej roboty.

FINAL FANTASY VII™

szkoła przetrwania

LIMIT BREAKS

Mało jest gier, w których z obrywania sporych ciągów ma się jakikolwiek pożytek. Zwykle seria ciosów na klątę przyjmowana jest przez naszego bohatera mężnie, ale przy okazji dosyć boleśnie odczuwamy spadek ilości punktów życia. Tak samo sytuacja ma się i w przypadku FFVII, jednak kiedy tutaj dostajemy od przeciwnika razy, rośnie też wskaźnik LIMIT BREAK. Jest to punkt krytyczny; jeżeli jakaś postać za dużo dostaje, to wreszcie się wścieka (LIMIT BREAK zaczyna świecić) i może wtedy wykonać specjalny cios. Każda z postaci (oprócz Vincenta i Cait Sitha) ma po sześć standardowych LIMIT BREAKÓW oraz jeden specjalny. LIMIT BREAKI są podzielone na cztery poziomy. Na każdym z nich nasza postać ma do dyspozycji po dwa specjalne ataki, a na czwartym - jeden. Wskaźnik LIMIT BREAK jest przenoszony do kolejnych walk. Na przykład, jeżeli nasza postać zbierze solidne cęgi w jednej walce i wskaźnik urośnie do 3/4, a walka się skończy, to znaczy, że w kolejnej walce nasza postać będzie musiała dostać już tylko pozostałe 1/4 aby użyć specjalnego ataku.

Na początku gry każda postać zaczyna z pierwszym, podstawowym LIMIT BREAK. W miarę jego wykorzystywania pojawiają się następne. Należy jednak dbać o ich równomierny rozwój - najpierw oba na pierwszym poziomie, potem drugim i na końcu trzecim. Zawsze kiedy pojawia się nowy LIMIT BREAK na następnym poziomie (nie na tym samym), istnieje możliwość (w menu postaci) ustawienia poziomu LIMIT BREAK. Odbywa się to jednak kosztem wyzerowania licznika dotychczasowego wskaźnika. Jest to jednak z reguły opłacalne - każdy LIMIT BREAK z kolejnego poziomu jest coraz potężniejszy (ale za to trzeba więcej razy dostać, aby zapełnił się wskaźnik na czwartym poziomie niż na pierwszym). Ciekawa sprawa jest z czwartym LIMIT BREAK. O ile poprzednich nasze postacie uczą się same, o tyle ten czwarty jest tak trudny, że nie sposób, żeby nasi bohaterowie sami go sobie przyswoili. W tym celu potrzebują podręczników (LIMIT BREAK MANUAL). I, podobnie jak do niektórych Materii, nie jest łatwo do tych podręczników dotrzeć. Na koniec rada. Jeżeli nawet skończycie już grę nie mając wszystkich LIMIT BREAKÓW, to załadujcie jakiegoś starego save'a (najlepiej koniec pierwszej - drugiej płyty) i zacznijcie grać, aby zdobyć je wszystkie. Są tak cool, że wstyd ich wszystkich nie zobaczyć! Zamieszczamy więc listę wszystkich LIMIT BREAK'S, wraz ze sposobem dotarcia do ostatnich:

☐ CLOUD

1. BRAVER, CROSS-SLASH
2. BLADE BEAM, CLIMHAZZARD
3. METEORAIN, FINISHING TOUCH
4. OMNISLASH - po walkach dostępny w sklepie przy Battle Square za 32000 BP

☐ BARRETT

1. BIG SHOT, MINDBLOW
2. GRENADE BOMB, HAMMERBLOW
3. SATELLITE BEAM, UNGARMAX
4. CATASTROPHE - do dostania po uratowaniu miasta North Corel przez zatrzymanie pociągu. Dostaje się go od gościa w domu na dole z lewej strony. Jeżeli nie udało się zatrzymać pociągu, to ten Manula jest do kupienia za ogromne pieniądze od tego samego gościa.

☐ TIFA

1. BEAT RUSH, SOMERSAULT
2. WATERKICK, METEODRIVE
3. DOLPHIN BLOW, METEOR STRIKE
4. FINAL HEAVEN - dostępny po odegraniu właściwej sekwencji na pianinie w pokoju Tify w Nibelheim. Właściwa sekwencja - ✕, ■, ▲, R1 + ▲, R1 + ■, ✕, ■, ▲, R1 + ✕, ●, ✕, ■, ✕

☐ AERIS

1. HEALING WIND, SEAL EVIL
2. BREATH OF THE EARTH, FURY BRAND
3. PLANET PROTECTOR, PULSE OF LIFE
4. GREAT GOSPEL - dostaniesz od śpiącego gościa w jaskini pod Midgar. Aby dostać się do jaskini, musisz podjechać Red Buggym.

☐ CID

1. BOOST JUMP, DYNAMITE
2. HYPER JUMP, DRAGON
3. DRAGON DIVE, BIG BRAWL
4. HIGHWIND - znajdziesz go w zatopionym samolocie; dotrzesz do niego tylko łodzią podwodną.

☐ RED XIII

1. SLED FANG, LUNATIC HIGH
2. BLOOD FANG, STARDUST RAY
3. HOWLING MOON, EARTH RAVE
4. COSMO MEMORY - w posiadłości Shinry w Nibelheim po otwarciu sejfu. Kombinacja do sejfu (musisz zdążyć go otworzyć przed wyznaczonym czasem i ani razu nie możesz przekroczyć wykręcanego numeru!) 36 PRAWO, 10 LEWO, 59 PRAWO, 97 PRAWO.

☐ CAIT SITH

1. DICE
2. SLOTS - Toy Box, Toy Soldiers, Mogli Dance, Lucky Girl, Combine, All Over, Death Joker

☐ YUFFIE

1. GREASED LIGHTNING, CLEAR TRANQUIL
2. LANDSCAPER, BLOODFEST
3. GAUNTLET, DOOM OF THE LIVING
4. ALL CREATION - na piątym piętrze Świątyni Wutai, po pokonaniu wszystkich członków rodziny

☐ VINCENT

1. GALIAN BEAST - Berserker Dance, Beast Flare
2. DEATH GIGAS - Giga Dunk, Life Spark
3. HELLMASKER - Splatter Combo, Nightmare
4. CHAOS - Chaos Saber, Satan Impact - (do znalezienia za Wodospadem w okrągłym, otoczonym skałami jeziorze niedaleko Cosmo Canyon). Vincent jest gościem, który podczas używania swoich Limit Breaków zmienia się w danego potwora i tracimy nad nim kontrolę. Dostaje wtedy co prawda specjalne ataki i rośnie mu bardzo wytrzymałość, ale sam atakuje kogo chce i jak chce (oczywiście złych). Dlatego też możecie zdecydować, że wolicie nie tracić kontroli nad swoim gościem i nie wykorzystywać jego ataków. Obok nazwy postaci w jaką zmienia się Vincent, podałem ataki jakich używa.

Aeris Gainsborough

Urodziny: 8 lutego
Wiek: 22 lata
Wzrost: 163 cm
Grupa Krwi: O
Zajęcie: Sprzedawczyni kwiatów
Broń: Pałki

Uzbrojenie
Guard Stick, Mythril Rod, Full Metal Staff, Striking Staff, Prism Staff, Aurora Rod, Wizard Staff, Wizer Staff, Fairy Tale, Umbrella, Princess Guard



POSTACIE

W zasadzie nasze pupilki nie różnią się zbytnio między sobą. Wraz ze wzrostem doświadczenia wszyscy stają się naprawdę niezłi, ale wiadomo, że to Clouda trzeba pieścić najbardziej. Jest on bowiem postacią, która przez prawie cały czas towarzyszy nam w rozgrywce (prawie - tak, tak nawet On na chwilę nas opuszcza!). Należy jednak pamiętać o stopniowym rozwijaniu wszystkich innych postaci. Ci z was bowiem, którzy będą pieścili swoich trzech ulubieńców mocno się zdziwią, kiedy w ostatniej walce przyjdzie im użyć (jest to niemalże niezbędne) wszystkich postaci. Dlatego pamiętajcie - zbyt duża różnica poziomów między trójką głównych a resztą nie jest pożądana (już powyżej 10 leveli nie jest dobrze). Starajcie się przed trzecią płytą maksymalnie rozwinąć swoich ludzi - potem wydarzenia nabierają już takiego tempa, że można się nie wyrobić. No dobrze, można, ale jest trudno. Jedynie Cait Sith i Aeris nie wymagają zbyt dużej uwagi - Cait po prostu nie przypadł mi do gustu, a Aeris - no cóż, sami zobaczycie.

Barret Wallace

Urodziny: 15 grudnia
Wiek: 35 lat
Wzrost: 197 cm
Grupa Krwi: O
Zajęcie: Przywódca Avalanche
Broń: Broń ciężka

Uzbrojenie
Gatling Gun, Assault Gun, Cannonball, Atomic Scissor, Heavy Vulcan, Chainsaw, Microlaser, A.M Cannon, W Machine Gun, Drill Arm, Solid Bazooka, Rocket Punch, Enemy Launcher, Pilebanger, Max Ray, Missing Score



MATERIA

Przedmioty magiczne w FFVII została zastąpiona przez coś, co zostało nazwane Materia. Materia to energia Mako, która przybrała fizyczną formę. Aby posługiwać się Materia należy włożyć ją do broni, którą posługuje się postać. W świecie FFVII istnieje pięć różnych rodzajów Materii. Różnią się kolorem, i oczywiście, funkcją. Wszystkie Materie mają swoje własne punkty doświadczenia. Czym dłużej posługuje się daną Materia, tym lepsze będą efekty jej wykorzystywania - może to oznaczać lepsze ataki (w przypadku Magic Materia), możliwość częstszego ich wykorzystywania w czasie jednej walki (Summon Materia) czy po prostu zwiększać ich efektywność. To jak szybko będzie rosła dana Materia zależy od tego, w jakiej broni/zbroji ją się umieści (rubryka GROWTH w danych o broni/zbroji). Kiedy Materia dojdzie do stopnia MASTER to samoczynnie rozmnaża się - i mamy dalej jedną Materię o stanie MASTER i drugą - zupełnie niedoświadczoną, ale za to darmową.

Wszystkich maniaków przeładowywania swoich postaci Materia przestrożam jednak - wraz z dodawaniem naszej postaci nowych Materii, rośnie co prawda jej siła magiczna, ale za to zmniejsza się ilość punktów życia. A w konfrontacji z przeciwnikiem zadającym obrażenia 9999 HP nawet największa magia nie pomoże... Tzn, oczywiście, że pomoże bo wystarczy mieć FINAL ATTACK, KNIGHTS OF THE ROUND i cośtam jeszcze i to przeciwnik się w sumie zmarszczy, ale rozumiecie o co mi chodzi...

SUMMON MATERIA

Ma kolor czerwony i służy do przyzywania różnych wielkich potworów, które sięgają nieźle spustoszenie w szeregach przeciwników. Znaleźć je wszystkie jest bardzo trudno, więc oto kilka wskazówek (w kolejności od najsłabszej do najlepszej):

Choco/Mog

Dostaniesz w Chocobo Ranch niedaleko Midgaru. Pogadaj z Chocobosami w zagrodzie i po krótkim tańcu dostaniesz swą pierwszą Summon Materia.

Shiva

Dostaniesz od Priscilli w Junon Town, po uratowaniu jej życia (nad brzegiem wody).

Ifrit

Dostaniesz po pokonaniu bossa Jenova Arm na statku Shinry płynącym na Costa Del Sol.

Ramuh

Jest w pomieszczeniu dżokejów na Gold Saucer, tuż przed wyścigiem Chocobosów, przed twoją ucieczką z Corel Prison.

Titan

Dostaniesz w Gongaga w miejscu, gdzie jest Old Mako Reactor.

Phoenix

Po pokonaniu ostatecznej fali przeciwników w Fort Condor (dopiero wtedy gdy wykluje się jajo).

Odin

Znajdziesz w sejfie w posiadłości Shinry w Nibelheim po pokonaniu bossa.

Leviathan

Dostaniesz po pokonaniu Godo (ojca Yuffie) na piątym piętrze Świątyni w Wutai. Aby zdobyć tę Materię, w twojej ekipie musi być Yuffie.

Bahamut

Znajdziesz w Temple of the Ancients po pokonaniu bossa - Czerwonego Smoka.

Kjata

Znajdziesz w Sleeping Forest tuż za Bone Village. Aby zgarnąć tę Materię musisz dostrzec poruszający się po bokach ekranu czerwony punkcik (wędruje sobie pomiędzy drzewami; musisz wyczuć moment i złapać go szybko).

Alexander

Po jeździe na snowboardzie; najpierw musisz dotknąć gorącego źródła w Great Glacier, a potem znaleźć kobietę w jaskini w północno - wschodniej części Glaciera.

Neo Bahamut

Znajdziesz w Whirlwind Maze

Hades

Znajdziesz płynąc łodzią podwodną w zatopionym samolocie Shinry; po pokonaniu Reno i Rudo.

Tycoon

Znajdziesz w głębi Ancient Forest na drzewie, na wyspce niedaleko Cosmo Canyon

Bahamut Zero

Pójdź do pracowni Bugenhagena w Cosmo Canyon, w której jest SUMMON HUGE MATERIA z obydwoma BAHAMUTAMI

Knights Of The Round

Mając złotego Chocobosa musisz dostać się do krateru na górze z prawej strony oceanu (jest to na wyspie, która nie jest zaznaczona na mapie)

Master Summon Materia

Musisz mieć wszystkie Inne Summon Materie i to w dodatku wszystkie muszą być doładowane na maxa (poziom Master). Wtedy udaj się do domu Bugenhagena, gdzie jest Huge Materia i...

MAGIC MATERIA

Kolor zielony. Jest to Materia odpowiedzialna za ataki magiczne. Ma charakter zdecydowanie ofensywny - wyposaża ona naszą postać w magię ziemi, ognia, lodu, wody, błyskawic i inne. Są też jednak Materie dające naszej postaci umiejętności defensywne - leczenie, regenerację, transformację itp. Wreszcie dzięki tej Materii nasza postać może zostać wyposażona w czary umożliwiające jej ucieczkę, ukrycie się itp. W sumie jest ich 21 oraz jedna Specjalna.

MATERIA

CZARY

MIEJSCE

Fire	Fire, Fire2, Fire3	Wallmarket, Costa Del Sol, Midel, Fort Condor, etc.
Ice	Ice, Ice2, Ice3	Wallmarket, Costa Del Sol, Midel, Fort Condor, etc.
Lightning	Bolt, Bolt2, Bolt3	Wallmarket, Costa Del Sol, Midel, Fort Condor, etc.
Earth	Quake, Quake2, Quake3	Costa Del Sol, Kalm
Poison	Bio, Bio2, Bio3	Costa Del Sol, Kalm, Shinra 68 piętro
Gravity	Demi1, Demi2, Demi3	Cosmo Canyon po pokonaniu Ci
Restore	Cure, Cure2, Regen, Cure3	Midgar 5 teren, Wallmarket, Midel, Fort Condor
Heal	Poisona, Esuna, Resist	Gongaga, Kalm, Junon
Revive	Raise, Araise	Junon, Gongaga, Costa Del Sol
Seal	Sleepel, Silence	Junon, Costa Del Sol
Mystify	Confu, Berserk	Gongaga, Cosmo Canyon
Transform	Mini, Toad	Cosmo Canyon, Gongaga, Midel
Time	Haste, Slow, Stop	Rocket Town, Gongaga
Barrier	Barrier, MBarrier, Reflect, Wall	Rocket Town
Destruct	DeBarrier, DeSpell, Death	Fort Condor, Midel, posiadłość Shinra
Exit	Escape, Remove	Rocket Town
Comet	Comet, Comet2	Forgotten Capital
Contain	Freeze, Break, Tornado, Flare	Midel (nakarm i podrap za uchem Chocobosa)
Full Cure	Full Cure	Cosmo Canyon Item Shop - z tyłu
Shield	Shield	Northern Crater, na dole w drugiej części
Ultima	Ultima	W North Corel podczas zabawy z pociągami



Cait Sith

Urodziny: ?
Wiek: ?
Wzrost: 100 cm
Grupa Krwi: ?
Zajęcie: Przepowiadacz przyszłości
Broń: Megafony

Uzbrojenie
Yellow M-phone,
Green M-phone,
Blue M-phone,
Red M-phone,
Crystal M-phone,
White M-phone,
Black M-phone,
Silver M-phone,
Trumpet Shell,
Gold M-phone,
Battle Trumpet,
Starlight Phone,
HP Shout



Cid Highwind

Urodziny: 22 lutego
Wiek: 32 lata
Wzrost: 178 cm
Grupa Krwi: B
Zajęcie: Pilot
Broń: Broń drzewcowa

Uzbrojenie
Spear, Slash Lance,
Trident, Mast Ax,
Partisan,
Viper Halberd,
Javelin,
Grow Lance,
Mop,
Dragoon Lance,
Scimitar,
Flayer,
Spirit Lance,
Venus Gospel



Cloud Strife



Urodziny: 19 sierpnia
Wiek: 21 lat
Wzrost: 173
Grupa Krwi: AB
Zajęcie: Najemnik
Broń: Miecze

Uzbrojenie
Buster Sword,
Mythril Saber,
Hard Edge, Butterfly Edge,
Enhance Sword,
Organics, Crystal Sword,
Force Stealer,
Rune Blade, Murasame,
Nail Bat, Yoshiyuki,
Apocalypse,
Heaven's Cloud,
Ragnarok, Ultima Weapon

Red XIII

Urodziny: ?
Wiek: 48 lat
Wzrost: ?
Grupa Krwi: ?
Zajęcie: Bestia
Broń: Grzebień

Uzbrojenie
Mythril Clip, Diamond Pin, Gold Barrette,
Silver Barrette, Hairpin, Adaman Clip,
Crystal Comb, Magic Comb,
Plus Barrette, Centclip, Seraph Comb,
Behemoth Horn, Spring Gun Clip,
Limited Moon



INDEPENDENT MATERIA

Kolor fioletowy. Zwiększa ona nasze atrybuty - ilość punktów magii, życia, szczęścia, umożliwia też większy zasięg broni, zaskanianie przyjaciół (bardzo heroiczne - branie na siebie ich rąk!) czy zwabianie Chocobosów. W sumie jest ich 16.

MATERIA	EFEKT	MIEJSCE
Enemy Lure	Zwiększa szansę na napotkanie przeciwnika	Gold Saucer Battle Square albo nagrody "S" lub "A" w wyścigach chocobosów
Enemy Away	Zmniejsza szansę na napotkanie przeciwnika	Jak wyżej
Hp Up	Zwiększa punkty życia twojej postaci	Cosmo Canyon, Midel
Mp Up	Zwiększa punkty magii twojej postaci	Cosmo Canyon, Midel
Speed Plus	Zwiększa prędkość postaci	Gold Saucer Battle Square za 4000 BP
Magic Plus	Zwiększa umiejętności magiczne postaci	Icicle Cave
Hp-Mp Reverse	Zmienia liczbę twoich punktów życia na liczbę punktów magii (np. 9999HP = 999MP)	Jaskinia na północny zachód od Corel (Górski i Rieczny Chocobos niezbędny)
Counter Attack	Postać, która zostanie zaatakowana, atakuje przeciwnika bez straty ruchu	Góry Nibelheim, nagroda w wyścigach Chocobosów klasy "S" lub "A"
Chocobo Lure	Przyciąga Chocobosy (umożliwia szansę ich spotkania w wyznaczonych miejscach)	Farma Chocobosów - można ją tam kupić od Chocobo Billa
Cover	Powoduje, że postać wyposażona w tę Materię zasłania własnym ciałem słabszych kumpłi podczas walki	Wallmarket, ogród Aeris w Midgar
Luck Plus	Zwiększa szczęście postaci	Temple of the Ancients
Pre-Emptive	Przyspiesza atak danej postaci	Gold Saucer Battle Square za 1000 BP
Exp Up	Zwiększa liczbę punktów doświadczenia	Gold Saucer GP za 2000 GP
Gil Up	Zwiększa liczbę kasy jaką bohater dostaje po wygranej walce	Gold Saucer GP za 1000 GP
Long Range	Pozwala postaciom stojącym w tylnym rzędzie atakować za tyle samo punktów, co tym z przodu	Mithryl Mine - na górze z prawej strony
Mega All	Powoduje, że wszystkie czynności postaci działają na wszystkich. Tę Materię można podnieść tylko wciskając "kółko", kiedy Cloud nad nią skacze	Jaskinia w drodze na spotkanie z Sephirothem

COMMAND MATERIA

Kolor żółty. Są to Materie umożliwiające ci uczenie się innych umiejętności, podpatrywanie stanu zdrowia przeciwnika, kradniecie przedmiotów, morfowanie przeciwnika itp. Są to Materie dające pewne specjalne umiejętności, dzięki którym postać może wykorzystywać w czasie walki. W sumie można ich znaleźć w grze 13 oraz jedną specjalną.

MATERIA	EFEKT	MIEJSCE
Steal	Umożliwia kradzież przypadkowego przedmiotu	Kalm, ścieki pod Midgar
Sense	Umożliwia podejrzenie statystyki przeciwnika	Kalm, Junon, Midgar
Throw	Pozwala rzucać przedmiotami	Rocket Town, Fort Condor, Yuffie - od razu ją ma
Morph	Zmienia pokonanych w przedmioty	Temple of the Ancients
Deathblow	Pozwala postaci zaatakować przy użyciu standardowej broni ze zwiększoną skutecznością	Rocket Town, Fort Condor, Gongaga (dżungla)
Manipulate	Pozwala postaci przejmować kontrolę nad wrogiem	Rocket Town, Fort Condor, Cait Sith - od razu ją ma
Mime	Pozwala skopiować atak innej postaci z twojej drużyny, tej osobie, która jest w nią wyposażona	Dolna jaskinia z prawej strony w Wutai - niezbędny Górski (albo lepszy) Chocobos
Double Cut	Dwukrotny atak jednej postaci przy użyciu standardowej broni	Zatopiony samolot (tylko łodzią podwodną)
Enemy Skill	Pozwala uczyć się specjalnych ataków przeciwnika. Niezbędne jest aby postać przeżyła atak, jeżeli chce się go nauczyć	Shinra 67 piętro, Junon, rozmowa z górskim Chocobosem w małym domku w górach
Slash All	Pozwala zaatakować wszystkich przy użyciu standardowej broni	Ancient Forest
W-Magic	Pozwala użyć Magicznej Materii dwukrotnie podczas jednej rundy	Northern Crater
W-Summon	Pozwala użyć Summon Materii dwukrotnie w czasie jednej rundy	Gold Saucer Battle Square za 64000 BP
W-Item	Pozwala użyć przedmiotów z kieszeni dwukrotnie w czasie jednej rundy	Sektor 8 podziemia pod Midgar (po Armageddonie)

Master Command Materia

Umożliwia użycie wszystkich czarów z zakresu Command Materia. Konieczne jest posiadanie wszystkich innych Command Materii i naładowanie ich na max; wtedy trzeba iść do domu Bugenhagena i znowu spotkać się z Huge Materiami

Tifa Lockhart

Urodziny: 3 maja
Wiek: 20 lat
Wzrost: 167 cm
Grupa Krwi: B
Zajęcie: Barmanka
Broń: Rękawice

Uzbrojenie
Leather Glove,
Metal Knuckle, Mythril Claw,
Grand Glove, Tiger Fang,
Diamond Knuckle,
Dragon Claw, Crystal Glove,
Motor Drive, Platinum Fist,
Kaiser Knuckle, Work Glove,
Powersoul, Master Fist,
God's Hand, Premium Heart



Vincent Valentine

Urodziny: 13 października
Wiek: 27 lat
Wzrost: 184 cm
Grupa Krwi: A
Zajęcie: Żadne
Broń: Broń palna

Uzbrojenie
Quicksilver, Shotgun,
Shortbarrel, Lariat,
Winchester,
Peacemaker,
Buntline,
Long Barrel R.,
Silver Rifle, Sniper CR,
Supershot ST, Outsider,
Death Penalty



SUPPORT MATERIA

Kolor niebieski. Materia wspierająca - działa w połączeniu z Materią, z którą jest połączona. Materie łączymy poprzez wsadzenie ich do połączonych miejsc w broni lub na zbroi. Materia wspierająca działa tylko jeżeli jest z czymś połączona - najlepiej z Magic Materia. Jest efektem jest np. rozszerzenie działania danego czaru na wszystkie postacie (ataki magiczne danej postaci trafiają wtedy wszystkich przeciwników, a nie tylko jednego), zwiększenie mocy danego czaru albo też obdarzenie atrybutami danej Magii broni albo zbroi. Wyjaśnię to na przykładzie - jeżeli w naszej zbroi umieścimy Magic Materia Fire a w połączonym z nią slocie umieścimy Support Materia Elemental, to nasza zbroja stanie się ognista i będzie redukowała ataki oparte na ogniu. Jeżeli to samo zrobimy z bronią, to z kolei broń będzie zadawała więcej obrażeń przeciwnikowi wrażliwemu na ataki ognia. W sumie 13.

MATERIA	EFEKT	MIEJSCE
All	Powoduje, że Materia, do której jest przyłączona działa na wszystkie postacie	Shinra 63 piętro kupon "C", Fort Condor, Góra Nibel i Wielki Lodowiec
Elemental Hp Absorb	Dodaje atrybut danej Materii do broni albo zbroi	Shinra, 62 piętro, Corel
Mp Absorb	Powoduje, że punkty życia zabrane przeciwnikowi przy użyciu Materii przyłączonej dodawane są naszej postaci	Wutai (po queście Yuffie)
Mp Turbo	Powoduje, że punkty magii odebrane przeciwnikowi przy użyciu przyłączonej Materii dodawane są naszej postaci	Wutai (po queście Yuffie)
Magic Counter	Zwiększa siłę dołączonej Materii	Temple of the Ancients
Counter	Automatycznie atakuje przeciwnika, który zaatakował naszą postać przy użyciu dołączonej Magic lub Summon Materii	Wyścigi Chocobosów, Northern Crater
Quadra Magic	Automatycznie atakuje przeciwnika, który zaatakował naszą postać przy użyciu dołączonej Command Materii	Northern Crater - na dole
Steal as Well	Powoduje, że dołączona Magic lub Summon Materia jest użyta cztery razy w ciągu jednej rundy (za cenę jednego czaru!)	Mała wysepka w dolnym prawym rogu mapy, dostać się można tylko przy użyciu Wodnego (albo lepszego) Chocobosa
Added Cut	Pozwala postaci kraść przypadkowy przedmiot w czasie używania dołączonej Materii	Wutai (na górce)
Added Effect	Dodatkowy cios zaraz po użyciu dołączonej Materii	Great Glacier, górna część prawej strony wzniesienia Cosmo Canyon (jaskinia G)
Final Attack	Broń przyjmuje efekty dołączonych czarów (Seal, Time, Poison, etc)	Nagroda w Special Battle na Battle Square (Cloud musi znać Omnislash i miecz W-Summon)
Sneak Attack	Pozwala na użycie dołączonej Materii w ostatniej chwili przed śmiercią (nawet jeżeli to nie jest jej kolej)	Wyścigi Chocobosów
	Umożliwia czasem pierwszy atak przy pomocy dołączonej Materii	



Yuffie Kisaragi

Urodziny: 20 listopada
Wiek: 16 lat
Wzrost: 160 cm
Grupa Krwi: A
Zajęcie: Łowca Materii
Broń: Broń miotana

Uzbrojenie
4-point Shuriken, Boomerang, Pinwheel, Razor Ring, Hawkeye, Crystal Cross, Wind Slash, Twin Viper, Spiral Shuriken, Superball, Magic Shuriken, Rising Sun, Oritsuru, Conformer



FINAL FANTASY VII - CD 1

O ile nie będzie to w jakiś sposób utrudnione, nie będę pisał gdzie co należy podnieść - listę wszystkich ważniejszych przedmiotów macie na poprzednich stronach. Nie podaję też taktyki walki z przeciwnikami. To odebrałoby grze całego ducha - sami nauczcie się radzić sobie ze wszystkimi adversarzami. I bawcie się choć tak dobrze jak ja, kopiać tyłki Turkom, Shinrze, pomiotom Jenovy i Sephirothowi...

■ Północny Reaktor Mako

Idź za chłopakami. Drzwi w reaktorze potwierdzają ci Biggs i Jessie. Kiedy dotrzesz do drabiny, zjedź w dół; kierując się cały czas do przodu i w dół dojdiesz do pierwszego SP (Save Point). Stąd idź na wprost. Po dojściu do rdzenia załóż ładunki wybuchowe, rozwal bossa i spadaj. Masz tylko 10 minut więc sprężaj się. Po drodze jeszcze tylko pomóż Jessie'emu przy windzie.

■ Pociąg do kwatery Avalanche

Po ucieczce skorzystaj z dziury wywalonej przez Biggsa w ścianie. Porozmawiaj ze wszystkimi i idź za Barretem. Spotkasz Aeris - możesz kupić od niej kwiaty. Po napotkaniu żołnierzy możesz sobie z nimi powalczyć; tak czy siak wylądujesz na dachu pociągu. Kiedy znajdziesz się w pociągu, idź za całą paczką. Obejrzyj mapę miasta, porozmawiaj z kim się da. Kiedy pociąg się zatrzyma idź w dół. Na lewo od peronu jest kwatera główna AVALANCHE.

■ Kwatera Avalanche (Slumsy, sektor 7)

Pogadaj z gościem stojącym przy SP, obejrzyj wieżę i idź w dół, a potem w lewo. Pogadaj z Barretem i wejdź do środka, gdzie poznasz Tifę. Porozmawiaj ze wszystkimi, spróbuj wyjść z pomieszczenia i znowu z Tifą. Zjedź w dół windą do sekretnego pomieszczenia i znowu pogadaj ze wszystkimi. Po odpoczynku porozmawiaj z Barretem i Tifą. Wyjdź i pozwiedź miasto, porób zakupy itd. Po tym wracaj na peron.

■ Pociąg do Reaktora Mako 2

W pociągu po usłyszeniu alarmu cały czas kieruj się w dół. Na końcu pogadaj z Tifą.

■ Tunel metra do Reaktora Mako 2

Idź w górę i przy polu siłowym zdecyduj się na zejście w dół.

■ Reaktor Mako 2

Idź na przód, po drabinie w górę, potem w lewo i po

następnej drabinie w dół. Przy czerwonym trójkącie wejdź po drabinie na górę. Po wyjściu porozmawiaj z Jessie i idź w lewo i znowu w dół. Po drodze do SP spotkasz jeszcze jednego rebelianta. W pomieszczeniu reaktora zjedź po rurze na dół i skieruj się do drzwi. Po dojściu do kolejnego SP idź dalej, a ujrzyz krótki przeblysł z przeszłości Clouda. Załóż ładunki przy rdzeniu reaktora i wracaj na miejsce, w którym znalazłeś się w reaktorze. Po długich schodach idź na górę, potem pojedź windą i spotkasz się z Tifą i Barretem. Musisz teraz w odpowiednim momencie uderzyć w przycisk na panelu sterującym drzwiami, żeby się otworzyły. Kiedy dotrzedzie do skrzyżowania zaatakuję was kolejny boss. Po jego rozwaleniu Cloud rozstanie się z Tifą i Barretem.

■ Kościół (Slumsy, sektor 5)

Porozmawiaj z Aeris, powiedz jej, że ją pamiętasz i po krótkiej rozmowie dziewczyna przystanie do ciebie. Potem pogadaj z Reno, Aeris i wyjdźcie z Kościoła. Kiedy do pomieszczenia wejdą ludzie Shinry prowadzeni przez Reno, musisz wejść na górę i próbować ochronić Aeris zrzucając na nich beczki. Jeśli ci się nie uda, będzie ona musiała sama stawiać czoła żołnierzom. Po skończonej walce uciekaj na dach Kościoła i potem w lewo. Dojdiesz do SP; kieruj się dalej w tę stronę. Porozmawiaj z gościem przy wejściu do Slumsów, a potem pomów z gościem w rurze.

■ Slumsy, sektor 5 i dom Aeris

Porozmawiaj ze wszystkimi, zrób małe zakupy i idź w prawo do góry - do domu Aeris. Po rozmowie z macochą dziewczyny porozmawiaj jeszcze z nią już bez Aeris. Potem idź na górę do swojego pokoju i idź



spać. W nocy musisz wykraść się z mieszkania tak, aby Aeris tego nie usłyszała. Nie możesz biec i musisz być dosyć ostrożny. Wracaj do Slumsów i idź w lewo - spotkasz tam Aeris, która jednak doszła prawdy.

■ Slumsy, sektor 6

Idź cały czas do przodu, aż wyjdiesz z tego sektora slumsów. W FINAL FANTASY VII nie raz napotkacie na takie zagadki, kiedy trzeba przejść z jednego pomieszczenia do drugiego, a nie bardzo wiadomo jak. Czasami (jak zobaczycie dalej przy zabawie z pociągami) potrafi być to bardzo irytujące. No cóż - musicie próbować wchodzić wszędzie i sprawdzać, czy nie da się gdzieś dość inną, niewidoczną drogą. W najgorszym przypadku możecie grać z wciśniętym SELECT - to odkrywa wszystkie wyjścia i zaznacza je strzałką.

■ Slumsy, sektor 7

Zatrzymaj przy sobie Aeris. Po rozmowie zobaczysz, jak na rynek wjeżdża wóz, w którym siedzi zamknięta Tifa. Idź za nią, w sklepach porób zakupy i idź na górę aż do posiadłości Don Corneo. Okaże się, że musisz przebrać się za dziewczynę. Idź do sklepu z sukienkami, porozmawiaj z właścicielem i idź do baru. Porozmawiaj tam z gościem siedzącym na stolku z prawej strony. Teraz wróć do sklepu z sukienkami, a dostaniesz w zamian strój. Okaże się, że potrzebujesz jeszcze perukę. Idź do sali gimnastycznej i porozmawiaj z dziewczyną przy ringu - w efekcie staniesz do pojedynku. Po wygranej (musisz systematycznie przyciskać ■, ● i ✕) dostaniesz odpowiedni rekwizyt. Wracaj do sklepu z sukienkami i porozmawiaj z właścicielem. Po przebraniu się idź do posiadłości Don Corneo.

■ Posiadłość Don Corneo

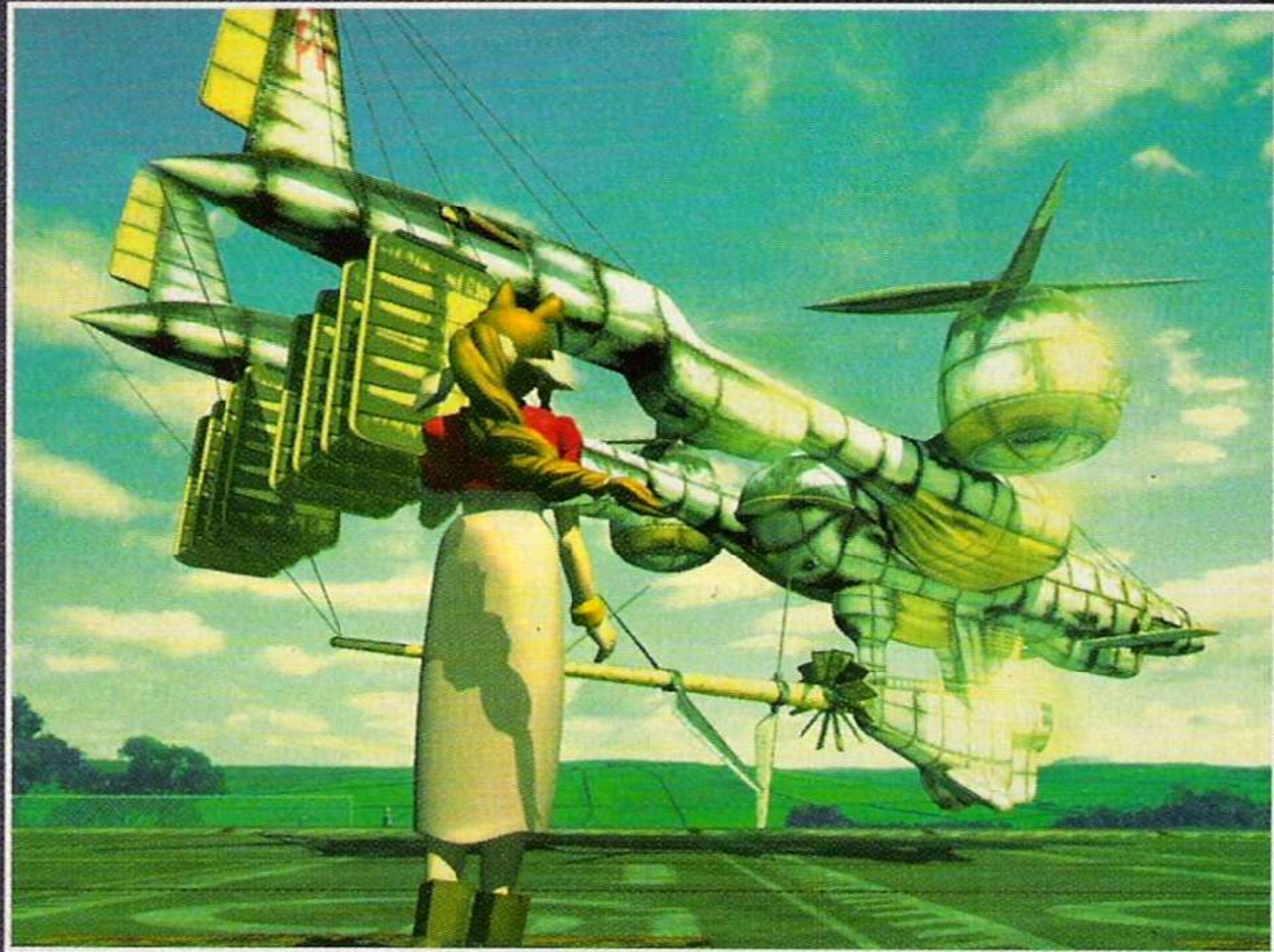
Na samym dole, w piwnicy, znajdziesz Tifę. Porozmawiaj z nią; po tym udaj się do pokoju szefa tego domku rozpusty. Z takim strojem nie wygrasz i wybrana zostanie Tifa. Kiedy już zostaniesz sam w pokoju z gośćmi, pogadaj z nimi, następnie zrób co trzeba. Po spotkaniu się z Aeris idź do pokoju Don Corneo. Po krótkiej rozmowie znajdziesz się w ściekach.

■ Ścieki

Po walce z bossem idź na górę (drabina z prawej). Idź przed siebie tak długo, aż wyjdiesz ze ścieków.

■ Cementarzysko pociągów

To jest właśnie ten bolesny moment. Musisz chodzić po dachach pociągów, wchodzić do ich wnętrza i przechodzić cały czas naprzód. W momencie, kiedy nie da się przejść dalej, musisz uruchomić pociąg tak, aby zepchnął drugi z torów i dopiero kontynuować. W końcu dotrzesz na peron.



■ Wieża Mako

Idź do kwatery Avalanche, a potem skieruj się do wieży. Idź na samą górę, rozmawiając przy tym z członkami ruchu oporu. Na górze porozmawiaj z Barrettem; zaraz po tym rozpocznie się walka z Reno. Po pokonaniu go porozmawiaj z Barretem i Tifą i uciekaj z wieży.

■ Sektor 7 i Wallmarket

Wracaj do domu Aeris. Przy przejściu przez Sektor 6 przyłączy się do Ciebie Barret i Tifa. W Slumsach porozmawiaj ze wszystkimi i idź do domu Aeris. Po odpoczynku wyruszaj dalej. Wracaj do Sektora 7 i idź na rynek. W sklepie z bronią kup baterie cynkowe i skieruj się z nimi do posiadłości Don Corneo. Stamtąd idź za dziećmi do kopalni z prawej strony. Pomów z gościem stojącym przy słupie i śmigaj na górę.

■ Droga do budynku Shinry

Idź cały czas do góry, używając baterii do uruchamiania sprzętów po drodze. W pewnym momencie musisz dobrze wyczuć skok - nie zniechęcaj się. Idź więc do przodu, aż dotrzesz przed wejście do kwatery Shinry.

■ Droga na 60 piętro

Zdecyduj się, czy wolisz wejść po cichu, czy też z hukiem. W pierwszym przypadku będziesz musiał namęczyć się idąc non-stop do góry przez bardzo długi czas, ale nie napotkasz na swej drodze żadnego wroga. W drugim odbędzie się to nieco szybciej, ale za to napotkasz na swej drodze wielu przeciwników. Decyzję zostawiamy tobie. Na 59 piętrze musisz pokonać kilku przeciwników, a zgarniesz kartę do windy. Skieruj się do niej. W środku wybierz numer 60. Na 60 piętrze musisz przekraść się za plecami strażników korzystając z posągów. Jeżeli nie uda ci się, będziesz musiał walczyć z żołnierzami, ale nie jest to zbyt trudne. Po kilku grupach żołnierzy będziesz mógł wreszcie przejść spokojnie. Kiedy dojdiesz już do schodów z prawej strony, idź na górę.

■ Red XIII

Na 61 piętrze porozmawiaj ze wszystkimi, a dostaniesz kartę do piętra 62. Na 62 piętrze poczytaj księżki (wszystkie 12), pooglądaj cztery monitory i porozmawiaj ze wszystkimi, a otrzymasz karty do pięter 63, 64 i 65. Jedź windą na 63. W pomieszczeniu z komputerem pobaw się drzwiami i zbierz przedmioty. Wymień znalezione kupony i jedź na 64 piętro. Pogadaj z ludźmi, a z szafek w sali gimnastycznej zabierz rzeczy. Czas na piętro 65. Pochodź zbierając kolejne części zegara na środku pomieszczenia. Po ułożeniu całego zabierz kartę do piętra 66. Na 66 piętrze idź do łazienki i wejdź do góry. W szybie wentylacyjnym podsłuchaj rozmowę szych z Shinry i wracaj na dół. Zobacz gdzie jest Hojo (koleś w białym fartuchu) i pójdz za nim na 67 piętro. Idź między skrzyniami, zbierz co się da i skorzystaj z windy obok SP. Udaj się na 68 piętro. Uratujesz Aeris, dołączy się do Ciebie Red XIII i powalczysz sobie z bossem.

■ Ucieczka z budynku Shinry

Możesz wybrać sobie, kto będzie dalej szedł z Cloudem. Pochodź po pomieszczeniu zbierając przedmioty i udaj się do windy na 67 piętro. Stąd pojedź drugą windą na 66, a stamtąd kolejną w dół, jednak złapie Cię Rude i zaprowadzi przed oblicze prezydenta Shinry. W więzieniu połóż się spać, po przebudzeniu wyjdź z cell, obejrzyj trupa i wracaj uwolnić wszystkich przyjaciół. Po spotkaniu z Red XIII zjedź windą na 68 piętro, z niego schodami na 69 i idź do gabinetu prezydenta. Spotkasz się z synem głowy korporacji. Po przełączeniu na resztę drużyny jadąc windą w dół rozwal obydwa bossów. Jako Cloud musisz rozwalić Rufusa. Po pokonaniu go zejdz po schodach, porozmawiaj z Tifą, potem przełączysz się na Aeris i spróbuj wyjść z budynku. Jadąc na motocyklu osłaniaj samochód z tyłami przyjaciółmi i rozwalaj nadjeżdżających przeciwników. Kiedy dojedziesz do końca drogi, przyjdzie czas na rozwalenie kolejnego bossa. Porozmawiaj ze wszystkimi i wyjdź z miasta.

■ Droga do Kalm

Na północny wschód od Midgar leży Kalm. Pochodź po mieście, porozmawiaj z ludźmi i zrób zakupy. Na koniec idź do gospody i pogadaj z właścicielem. Pójdz na górę do drużyny i Cloud zacznie opowiadać swoją historię. Kiedy w jego historii dojdiesz do Nibelheim, idź za Sephirothem do gospody. Odpocznij tam, po czym udaj się z Sephirothem do Góry Nibel. W końcu dotrzesz do reaktora Mako. Kiedy znajdziecie się w środku porozmawiaj z Sephirothem, a gdy poprosi Cię o to, zakręć zawór. Po krótkiej pogawędce zajrzyj przez szklane okienko. W tym momencie opowieść się urwie. Możesz zachować grę. Teraz akcja przeniesie się. Zobaczysz jak Cloud wchodzi do Shinry Mansion. Idź po schodach w prawo, po spotkaniu strażnika porozmawiaj

z nim, wejdź do pokoju obok, potem na górę i skorzystaj z ukrytych drzwi. Na samym dole spiralnych schodów znajdziesz Sephirotha. Znów z nim pogadaj i opuść bibliotekę. Kiedy Cloud wstanie, wracaj do biblioteki w posiadłości. Porozmawiaj z Sephirothem, wyjdź z posiadłości. Twoim oczom ukaże się straszny widok. Wejdź do płonącego domu z prawej strony. Akcja przeniesie się do reaktora. W środku znajdziesz Tifę; po konfrontacji z Sephirothem chwyć Tifę i przenieś ją w bezpieczne miejsce. Później idź na górę gdzie znajdziesz Sephirotha i Jenovę. Tu opowieść się skończy. Zejdz na dół gospody, gdzie dostaniesz PHS (za jego pomocą w każdym miejscu, gdzie możesz zachować grę, będziesz mógł zmieniać skład drużyny). Wyjdź z miasta.

■ Rancho Chocobo

Idź na południowy wschód od miasta, znajdziesz rancho. W domu porozmawiaj z Chocobo Billem i idź do stodoły. Kup od niego Chocobo Lure. Kup też parę Greens i wyjdź z ranca. Teraz pójdz w miejsce, gdzie na ziemi są duże ślady stóp (jedna z osób w twojej drużynie musi mieć Chocobo Lure). Kiedy w pobliżu śladów zaatakują Cię potwory w towarzystwie żółtego kurczakopodobnego stwora, rzuć mu Greens i zabij towarzyszące mu potwory nie puszczając go przy tym.

■ Kopalnie Mythriliu

Dosiadając Chocobosa skieruj się w stronę dużej trawiastej równiny, po której śmiga wielki wąż. Przejdz na jaj drugą stronę, a staniesz przed jaskinią. Zejdz z Chocobosa i wejdź do środka. W środku napotkasz grupę Turks - Elenę, Tsenga oraz Rude'a. Porozmawiaj z nimi i opuść kopalnię.

■ Fort Condor

Po wyjściu z Jaskini Idź na południe, aż dojdiesz do Fortu Condor. Zgódź się pomóc ludziom i wejdź do ich bazy. Porozmawiaj ze wszystkimi, zrób zakupy i wychodź.

■ Junon Town

Na północny zachód od Fortu znajduje się nadmorskie Junon Town. Wejdź do miasta, idź na plażę i pokonaj atakującego małą dziewczynkę bossa. Zrób Priscilli sztuczne oddychanie, pogadaj z wszystkimi, odwiedź domy, odpocznij i udaj się do mieszkania Priscilli. Na plaży dziewczynka da ci gwizdek. Wejdź do wody i gwizdnij, a delfin podrzuci Cię do góry. Musisz wymierzyć tak, aby wylądować na górze. Idź w lewo aż znajdziesz się przy windzie. Pobaw się małym żółtym pudełkiem.

■ Port Junon

W budynku spotkasz oficera Shinry. Kieruj się jego poleceniami i przebierz w mundur Shinry. Porozmawiaj z kim się da i dołącz do parady. Na miejscu zobaczysz Heideggera i Rufusa. Po defiladzie wracaj do przebieraalni, gdzie poćwicz musztrę z innymi żołnierzami. Po tym wyjdź na ulicę i udaj się za grupką żołnierzy (przy okazji możesz dokonać zakupów w sklepach). Kiedy dotrzesz przed statek, będzie czekała Cię prezentacja broni - musisz wykonywać elementy przećwiczone wcześniej. Kiedy już żołnierze pójda, możesz wejść na pokład statku i udać się na Costa Del Sol.

■ Statek i podróż na Costa Del Sol

Porozmawiaj ze wszystkimi w ławonni i wejdź na górny pokład. Tutaj zrób to samo i znowu zejdz na dół. Kiedy Aeris spyta gdzie jest Barret, wróć na górę i przejdź w bok - znajdziesz tam kumpla w stroju marynarza. Po rozmowie z nim utwórz ze wszystkich grupę trzech osób i zejdz na dół. Spotkasz się tam z nowym bossem. Po jego pokonaniu zgarnij wszystko, wyjdź z pomieszczenia i... jesteś na Costa Del Sol.

■ Costa Del Sol

Po zejściu na ląd sprawdź, o czym rozmawiają Rufus i Heidegger. Wejdź do miasta, porozmawiaj z ludźmi, zwiedź sklepy i opuść kurort.

■ Droga do North Corel

Po opuszczeniu miasta idź na południe, potem obejdz górę i na południowym wschodzie wejdź na podnoszący się teren. Wejdź na szczyt i zejdz z drugiej strony. Po krótkiej drodze na północ wejdź w jaskinię z lewej strony. Dojdz do reaktora Mako, pójdz torami i korzystając z budki na dole otwórz przejście reszcie drużyny. Kiedy dotrzesz już do długiego wiszącego mostu przejdź na drugą stronę i znajdziesz się w North Corel.

■ North Corel

Porozmawiaj z ludźmi, dowiedz się jaki mają stosunek do Barreta i zrób zakupy. Przejdz potem do niebieskiego wagonika górskiego po drugiej stronie miasta.



■ Gold Saucer

Kup wejściówkę, pogadaj z ludźmi i wejdź do środka. Udaj się na Wonder Square. Spotkasz tam Cait Sitha - porozmawiaj z nim aż dołączy do twojej ekipy. Udaj się do Battle Square. W rezultacie wylądujesz w Corel Prison.

■ Corel Prison

Idź za Barretem i pogadaj ze wszystkimi. Pochodź też po domach i cały czas konwersuj. Usłyszysz historię Dyne'a - kumpla Barreta, opowiedzianą przez tego ostatniego. Teraz utwórz drużynę, w której będzie Barret i wyjdź z domu. Wyjdź z osady i skieruj się wzdłuż płotu i przejdź przez dziurę z prawej strony. Pogadaj z gościem i idź na złomowisko. Napotkasz tam Dyne'a. Niestety, Barret będzie musiał z nim walczyć. Zaraz po tym wrócisz do Gold Saucer.

■ Gold Saucer

Musisz wygrać wyścig jako dżokej swojego Chocobosa. Z każdym wyścigiem będziesz dostawał coraz lepsze Chocobosy, także prędzej czy później wygrasz. Po wygraniu wyścigu zostaniesz uwolniony. Wynos się z Gold Saucera. Dostaniesz swój pierwszy pojazd w grze - Buggy (możesz przeprawić się nim przez rzeki).

■ Gongaga

Jedź na południe, aż natkniesz się na małą wioskę wśród drzew. Udaj się do niej (musisz w tym celu wysiąść z pojazdu). Spotkasz tu Reno i Rude'a - pokonaj ich i pójdz do reaktora. Pochodź po okolicy i zbieraj co się da. Kiedy trafisz już do wioski porozmawiaj ze wszystkimi, zrób zakupy; dowiesz się o losach Zacka - kolegi Clouda z czasów Shinry. Po wyjściu porozmawiaj z Tifą i ruszaj z miasta.

■ Yuffie

W lesie przed miastem (południowy zachód, przy rzece) zacznij walczyć z napotykanymi potworami. Nie wychodź jednak poza jego obręb. Prędzej czy później natkniesz się na młodą dziewczynę. Pokonanie jej nie jest zbyt trudne. Po walce ukaże ci się obrazek z leżącą dziewczyną i SP. Nie próbuj jednak zachować stanu gry - to pułapka. Podejdz za to do pokonanej i zacznij z nią rozmawiać. Musisz odpowiadać zgodnie z poniższym schematem, inaczej Yuffie nie przyłączy się do ciebie.

Pyt1. - **Not Interested.**

Pyt2. - **Petrified.**

Pyt3. - **Wait a Second!**

Pyt4. - **That's Right.**

Pyt5. - **Let's Hurry On.**

■ Cosmo Canyon

Udaj się na południe, przekrocz rzekę i jedź w lewo i górę. Wśród pomarańczowych (mniej więcej) skał natrafisz na miasto. Przy okazji rozwal ci się też Buggy (nic się nie da na to poradzić). Standardowo zwiedz miasto, porozmawiaj ze wszystkimi i porób ...oczywiście... zakupy. Odłączy się od ciebie Red XIII - to jest jego rodzinne miasto. Kiedy dotrzesz już do obserwatorium na samej górze, porozmawiaj z Bugenhagenem. Po tym jedź na dół, utwórz nową drużynę i wracaj do obserwatorium. Po całej sprawie wracaj na dół i przysiądz się do wszystkich przy ognisku. Pomów z nimi (z Red XII dwa razy, bo nie jest w tym momencie w nastroju). Znowu musisz wybrać sobie ludzi (tym razem musi znaleźć się tam Red XIII). Wracaj do obserwatorium Bugenhagena, ale nie wchodź tam. Zamiast tego idź przy drabinie w prawo. Staniesz przed metalowymi drzwiami, które do tej pory były zamknięte. Po rozmowie ze starszkiem wejdz do środka.

■ Jaskinia GI

Idź, idź, idź. Kiedy natrafisz na skałę rozwal ją, a otworzysz sobie przejście. Uważaj na rozlaną substancję - nie biegnij. Pozbieraj co możesz, poprzebijaj się przez pajęczyny i dojdiesz wreszcie przed kamienną rzeźbę. Tutaj też stoczysz walkę z bossem. Po rozprawieniu się z nim idź dalej. Tam poznasz prawdziwą historię ojca Red XIII.

■ Miasto Cosmo

Okaze się, że Buggy został naprawiony. Opuść miasto i ruszaj dalej.

■ Miasto Nibelheim

Jedź na północ, przejedź rzekę i dalej na północ aż do małego miasteczka wśród gór. To właśnie jest Nibelheim. Porozmawiaj ze wszystkimi w mieście, obejrzyj co się tylko da i ruszaj do Shinra Mansion. W środku wejdz schodami na górę, potem w lewo i do pomieszczenia z sejfem. **36 w prawo, 10 w lewo, 59 w prawo, 97 w prawo.** Nie możesz ani razu przekroczyć liczby, którą wykrecaś inaczej będziesz musiał jechać od początku. Po rozwaleniu bossa weź co się da (między innymi klucz do podziemi). Zejdz na sam dół posiadłości; wejdz do biblioteki, porozmawiaj z Sephirothem, weź co się da i wyjdz z biblioteki.

■ Vincent

Otwórz kluczem zamknięte drzwi i znajdziesz się w pomieszczeniu z trumnami. Otwórz fioletową, a zastaniesz Vincenta. Porozmawiaj z nim o Sephirothu, potem o to kim jest i masz już nowego członka drużyny. Po wyjściu z posiadłości Shinra idź za postacią w czerni.

■ Góra Nibel

Wyjdz z miasta na północ. Przez jaskinię i zawieszony most dostaniesz się do reaktora Mako.

■ Reaktor Mako na górze Nibel

Dojdz do SP, a potem skieruj się w stronę bossa. Pokonaj go, zabierz co trzeba i wyjdz na zewnątrz. Obejdz górę naokoło i pójdz dalej.

■ Rocket Town

Pójdz na północ i obejdz góry. W Rocket Town porozmawiaj ze wszystkimi, obejrzyj towary w sklepach i zasil kiesy sprzedawców. Kiedy wejdiesz do domu Cida,

wyjdz na tyły i obejrzyj samolot stojący na zapleczu; pomocnica Cida - Shera powie ci, że kapitana można spotkać w rakiecie. Udaj się tam i porozmawiaj z kapitanem o rakiecie. Po rozmowie wyjdz z pojazdu i udaj się z powrotem do domu Cida. Po pogawędce na miejscu, do pokoju wejdz Palmer. Podczas rozmowy Cida z Rufusem idź do samolotu; będziesz musiał stoczyć walkę z Palmerem. Po jej zakończeniu wylądujesz z Cidem w drużynie i zestrzelonym samolotem w wodzie.

■ Droga do Wutai

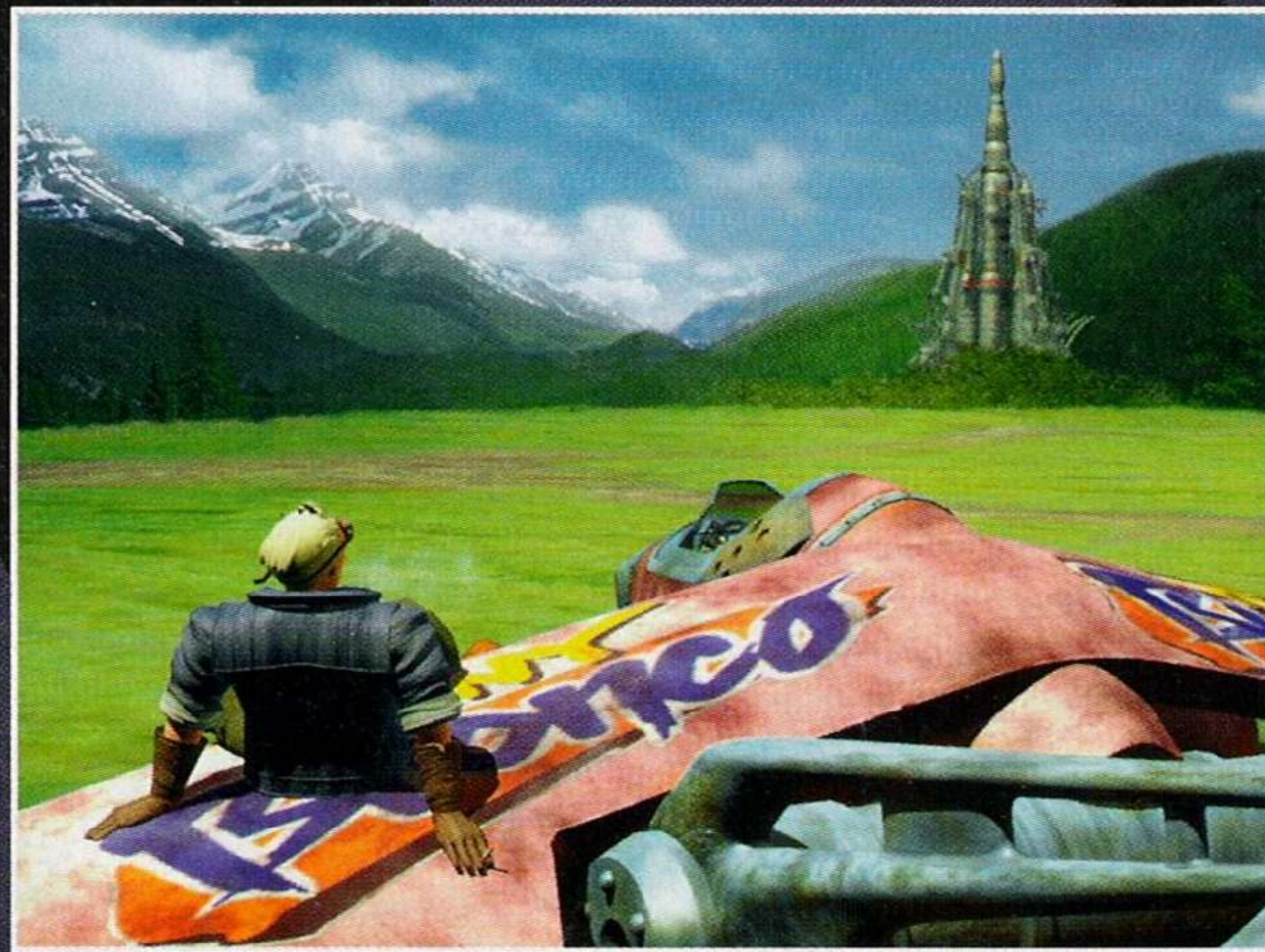
Pomimo, że samolot jest zestrzelony, to jednak całkiem dobrze się na nim pływa. Popyłń więc na zachód i wyląduj na plaży. Kiedy dojdiesz do Wutai nagle zdradzi cię Yuffie. Zabierze ci stos Materii i zwieje, a ty zostaniesz zaatakowany przez żołnierzy Shinry. Po ich pokonaniu ruszaj dalej, przez góry, mosty i doliny, aż dojdiesz do miasta Wutai na północnym krańcu wyspy.

■ Wutai

Otóż i dotarłeś do rodzinnego miasta Yuffie. W barze porozmawiaj z Turkami, w sklepie spróbuj kupić Materię (ukradnie ją nagle pojawiająca się Yuffie) i i wejdz do domu z chłopcem i starszkiem. Odsłoń parawan, za którym chowa się złodziejka - zwieje ci. Wracaj pod bar - w dużym dzbanie obok kryje się Yuffie. Wypłosz ją stamtąd; schwyta zaprowadzi cię do domu. Pociągnij za dźwignię i... znowu dałeś się wykiwać sprytnej, ale denerwującej już trochę dziewczynie. Po oswojeniu przyjaciół (druga dźwignia) udaj się do SP i pójdz w stronę świątyni w oddali. W następnej lokacji uderz w gong, a otworzysz sekretne przejście z boku. Skorzystaj z niego. Okaze się, że Yuffie i Elena zostały porwane przez Don Corneo. Wracaj na górę. Porozmawiaj z Turkami i idź do SP, a potem w prawo w stronę gór. Idź na górę, rozmawiaj z Turkami aż wreszcie spotkasz Don Corneo. Załatw bossa jak cię zaatakuje, a potem pogroź grubasowi. Mokłą robotę załatwią jednak za ciebie Turkowie. Po tym incydencie odzyskasz całą skradzioną Materię. Wracaj teraz do samolotu, który zostawiłeś przy brzegu.

■ Keystone

Płyn na wschód, trzymając się blisko brzegu, potem wpłyn w rzekę płynącą między górami. Dopłyniesz wreszcie do plaży - wysadz desant na tej z prawej strony. Wejdz do samotnego domku na półwyspie i pogadał z gościem. Dowiesz się, że niezbędny jest ci Keystone (aby dostać się do Temple of the Ancients). Uderzaj więc



do Gold Saucer. Na miejscu udaj się na Battle Square i pójdz w prawo do Dio's Show Room. Kiedy spróbujesz zabrać Keystone, Dio postawi ci warunek. Zgódź się na walkę i pobaw się trochę z potworami. Po skończonej walce (nie musisz wcale wygrać) dostaniesz upragniony przedmiot. Kiedy spróbujesz opuścić Gold Saucer okaze się, że wagonik jest uszkodzony. W zamian dostaniesz nocleg w miejscowym hotelu. Kiedy znajdziesz się w pokoju, wejdz do niego jedna z dziewczyn - Tifa lub Aeris (zależy to od tego jaki stosunek miałeś w międzyczasie do jednej i do drugiej). Udasz się z nią na zwiedzanie atrakcji Gold Saucera. Kiedy będziesz jechał wagonikiem z wyciecznikiem wciśnij kierunek, w którym zwracała się będzie dziewczyna - zobaczysz bardzo ładne animacje. Potem będzie jeszcze czas na zabawę w teatrzyk. Po twoim powrocie okaze się, że znowu nastąpiła zdrada. Goń Cait Sitha, aż wybiegnie z budynku (trzeba będzie trochę poletać po terenie). Po wszystkim utwórz nową grupę i rób wypad z Gold Square. Wskakuj na Bronco (tak się nazywa samolot) i spływaj na południe.

■ Droga do Temple of the Ancients

Musisz dopłynąć do miejsca gdzie stoi świątynia w stylu Majów. Wejdz do niej, pogadał z gościem w czerni i wejdz w drzwi. Spotkasz tam Tsenga, który odda ci Keystone. Umieść kamień na ołtarzu, po schodach wejdz na górę i korzystając z pnączy oraz schodów spenetruj całe otoczenie (jest tam parę ciekawych rzeczy). W końcu zajdz jednak do Świątyni.



■ Temple of the Ancients

Kamienie przejdiesz zatrzymując się w odpowiednich momentach (kiedy szczytina przelatuje nad tobą). Zatrzymaj się przy jezioru, zabierz co trzeba, przejdź w prawo, a spotkasz strażnika. Jest on zarazem odnawiaczem energii i magii jak i SP. Skorzystaj z jego usług i ruszaj na dół. Znajdziesz się w pomieszczeniu z wielkim zegarem. Musisz tak ustawiać wskazówki, żebyś mógł przechodzić po nich do kolejnych pomieszczeń. Obejdz wszystkie godziny (oprócz "dwunastej") i na końcu udaj się na "szóstą". Będziesz musiał najpierw schwytać strażnika, który ma klucz do drzwi. Musisz zauważyć w jakiej kolejności korzysta on z przejść i w odpowiedniej chwili ustawić się w odpowiednim miejscu. Kiedy ci się uda, otworzą się drzwi na górę. Idź tam. Po drodze w prawo czeka cię spotkanie z Sephirothem i walka z bossem. Po walce zgarnij sprzęt i podejdz do Czarnej Materii. Nie będziesz mógł jej wziąć. Zadzwoni do ciebie jednak Cait Sith z rozwiązaniem. Wracaj więc skąd przybyłeś, na zegarze pójdz na "dwunastą". Spotkasz się tam z bossem. Zniszcz drania. Po tym wyjdz na zewnątrz, po raz ostatni porozmawiaj z tym wcieleniem Cait Sitha i zobacz jak kurczy się Świątynia, pozostawiając za sobą tylko Czarną Materię. Weź ją. Po kilku zaskakujących wydarzeniach, których nie zdradzę, Cloud budzi się w Gongaga Village. Wyjdz z niej i uderzaj do Tiny Bronco (to PEŁNA nazwa samolotu).

■ Droga do Bone Village

Miń Midgar i płyn na północ aż dotrzesz do plaży. Zobaczysz wioskę leżącą w lesie - idź tam.

■ Bone Village

Pogadał z gościem w zielonym mundurku i zarządz prace wykopaliskowe w poszukiwaniu Lunar Harp. Porozstawiaj w tym celu ludzi w różnych punktach wioski, ale tylko na górnym poziomie (przynajmniej ja tam miałem). Po tym zdetonuj ładunek i zobacz w jakim kierunku zwróciły się głowy obserwatorów. Na miejscu przecięcia się linii wzroku ich wszystkich zarządz kopanie. Następnego dnia, w skrzyni na

dole powinieneś znaleźć Lunar Harp (w przeciwnym razie powtarzaj aż do skutku).

■ Sleeping Forest

Mając już Lunar Harp idź w górę wioski i przejdź przez las. Po krótkiej drodze dojdiesz do Village of the Ancients.

■ Village of the Ancients

Idź w prawo, pozwiedzaj muszelkowate domki i odpocznij kiedy przyjdzie taka możliwość. Z odpoczynku zerwij się i pójdz do wejścia do miasta. Usłyszysz głos Aeris - idź więc cały czas naprzód, aż dojdiesz do domu przy jezioru. Wejdz do środka i udaj się na górę, aż dojdiesz do przezroczystych schodów prowadzących w głąb. Zejdiesz po nich do Forgotten City. Schodź na dół aż ujrzysz Aeris. Dostaniesz się do niej skacząc po słupach; stojąc twarzą w twarz z dziewczyną okaze się, że Cloud... zresztą sami zobaczcie. Po następujących dalej wydarzeniach (najpiękniejsze sceny gry) stoczysz walkę z kolejnym bossem.

FINAL FANTASY VII - CD 2

Kiedy tylko uda się wam dostać Highwinda (jest o nim dalej w tekście), koniecznie odwiedźcie każde możliwe miasto, ponieważ po Armageddonie (też jest dalej w tekście) w prawie wszystkich sklepach pojawiają się nowe rzeczy, a poza tym dochodzą różne nowe możliwości dialogowe. A wraz z tym questy. Pamiętajcie cały czas, że to wszystko co czytacie to tylko zgrubny solve; możecie się go trzymać, ale nie musicie. I za każdym razem w nowym pomieszczeniu najpierw przeszukujcie wszystko, a dopiero po tym czytajcie dalej.

■ Przejście z Jaskini Coral do Icicle Village

Idź w ślady Sephirotha. W jaskini musisz wspiąć się na samą górę. Wyjdź na śnieg. Idź przed siebie, aż dojdiesz do małej wioski położonej na górze.

■ Icicle Village

Zwiedzanie i zakupy musisz zrobić od razu. Z jednego z domów zabierz mapę, porozmawiaj z jednym z gości i na scenę wkroczy Elena z żołnierzami. Po króciutkiej (w moim przypadku) bójce z dziewczyną trafisz do domu. Wyjdź, pogadaj z ludźmi i od małego chłopca wyciągnij Snowboard. Po bardzo, bardzo relaksującej i bardzo, bardzo miodnej sekwencji zjazdu trafisz na lodowiec.

■ Domek Holzoffa

Idź przed siebie aż natrafisz na zamieć. Będąc w zamieci łatwo jest stracić poczucie kierunku, więc stawiaj sobie tyczki aby się nie zgubić. Przy okazji, kiedy dotrzesz do jakichś ważniejszych punktów, które masz na mapie zabranej z wioski, możesz obejrzeć ją i zorientować się gdzie jesteś. I tak jeśli nie dotrzesz do domku Holzoffa o własnych siłach, to wreszcie padniesz z zimna i zostaniesz tam przeniesiony automatycznie. Pogadaj z nim, odpocznij i ruszaj w dalszą drogę.

■ Zbocze Gaea

Przyjdź do góry, rozgrzewając co chwila ciało do temperatury 38 stopni. Miniesz przy tym różne jaskinie, powalczysz z różnymi przeciwnikami (przy soplach nie decyduj się na zeskok, dopóki nie rozwalisz wszystkich czterech), w tym jednym bossem, aż wreszcie wyjdiesz na zbocze. Jeszcze tylko jeden wysiłek i możesz zajrzeć do środka krateru.

■ Labirynt Whirlwind

Porozmawiaj z gościem w ciemnym stroju, pójdz w lewo i dotrzyj do SP. Niedługo po tym zobaczysz sekwencję przedstawiającą statek Shinry. Pomiędzy dwoma słupami trzeba przejść kiedy nie wieje wiatr. Dostaniesz do wyczuć (widać na ekranie). Wkrótce natkniesz się na kolejną barierę (po drodze rozmawiaj z leżącymi postaciami). Po tym natkniesz się na kolejnego bossa. Będziesz mógł dać zdobyć po wygranej walce Czarną Materię jednej z osób (zgodzą się na to tylko Barret i Red XIII). Znowu przyjdzie czas na przejście bariery (musisz też uważać na błyskawicę) i trafisz do sfabrykowanego Nibelheimu. Po tym co ujrzyś porozmawiaj z resztą drużyny, potem znowu zobaczysz akcję i będziesz świadkiem rozmowy z Sephirothem. Po kilku chwilach znowu stracisz Czarną Materię. W końcu uciekacie wszyscy przy użyciu statku Shinry.

■ Ucieczka z Junon Town

Porozmawiaj z Barretem. Po chwili zaczniesz kontrolować jego poczynania. Oraz Cait Sitha, przylączającego się w chwilę później. Okaże się, że drzwi do komory gazowej w której zamknięta jest Tifa są zablokowane. Po ataku Weapon na Junon porozmawiaj z Cait Sithem. Wybiegnij na zewnątrz, gdzie dołączy do ciebie Yuffie. Wjedź windą na górę (żółty panel na wielkiej platformie) i leć na pokład statku. Teraz akcja przeniesie się do komory gazowej. Jako Tifa uwolnij się (☘, ▲ + ☘, ▲ + ■, ■) i wyłącz gaz. Spróbuj teraz otworzyć drzwi - nie uda się, ale Weapon uderzy w Junon ponownie. W wyniku ciosu, w suficie

zrobi się dziura. Wyjdź przez nią i pobiegij wzdłuż lufy wielkiego dział. Kiedy spotkasz Scarlet pobij ją i pobiegij do samego końca lufy - tam czeka niespodziewany ratunek.

■ Highwind

Na pokładzie Highwinda możesz dokonywać podleczenia członków załogi, zmiany ich ustawienia, przewożenia Chocobosów, zachowywania gry itd. Oprócz tego możesz ze wszystkimi rozmawiać, no i oczywiście latać. Czyli, jesteś prawie nieograniczony, jeżeli chodzi o docieranie do różnych miejsc.

■ Midel

Doleć na miejsce, zrób zakupy i porozmawiaj ze wszystkimi. W dolnej części miasta zobaczysz psa. Obok niego stoi dwóch gości; po rozmowie z nimi okaże się, że Cloud jest tutaj. Okazuje się, że doznał bardzo silnego zatrucia energią Mako. Po rozmowie z lekarzem okaże się, że Tifa nie opuści Clouda. Po powrocie na statek chłopakom uda się usłyszeć o Huge Materiach. Tak więc pod nieobecność szefa kontrolę nad towarzystwem przejmuje Cid. Udaj się do North Corel.

■ North Corel Huge Materia

Idź na górę aż dojdiesz do Reaktora Mako. Wyjedź z niego pociąg, który musisz dogonić (przyciskając równomiernie Góra i Trójkąt). Kiedy dogonisz pociąg musisz jeszcze wygrać walki ze wszystkimi przeciwnikami na wagonach, a potem zatrzymać pociąg. Kiedy ci się to uda przed upływem czasu, to uratujesz miasto; w przeciwnym razie - kłapa. Dla dobrego samopoczucia Barreta radzę jednak, żeby próbować do tego momentu, kiedy uda się uratować North Corel. Po całej zabawie dostaniesz od ludzi kilka miłych rzeczy.

■ Fort Condor Huge Materia

Idź do bazy ludzi i pomóż im obronić fort przed napadem wroga. Obrona jest dosyć przyjemna i przypomina bardzo uproszczonego kłona C&C. Po wygranej walce (załatwieniu szefa i/lub wybić innych jednostek) dostaniesz od gościa na dole Huge Materię.

■ Midel

Wróć do miasta i pogadaj z Tifą. W międzyczasie Weapon zaatakował miasto. Walcz więc. Po krótkiej sekwencji okaże się, że Cloud i Tifa dostali się do Lifestream'u. Porozmawiaj tam z każdą postacią Clouda (najpierw tą z przodu, potem z lewej i na końcu z prawą) i wreszcie z małym Cloudem stojącym przy oknie. Po kilku scenach ukazujących prawdziwą historię Clouda nasz bohater wróci do siebie. Po chwili nasza para znajdzie się na pokładzie Highwinda.

■ Huge Materia w Podwodnym Reaktorze

Poleć do Junon Town i przekup strażnika przy windzie. Zjedź na dół, potem idź aż natkniesz się na drugą windę i zjedziesz w miejsce, z którego dostaniesz się do podwodnego korytarza. Na jego końcu znajdziesz kolejną windę. Porozmawiaj po drodze wszystkich strażników

I dojdź do miejsca gdzie zobaczysz jak na pokład łodzi podwodnej ładowana jest kolejna Huge Materia. Po rozmowie z Reno będziesz musiał walczyć z jeszcze jednym bossem. Pobiegij do szarej łodzi podwodnej, załatw stojących przy niej strażników i wskakuj do środka. Tam załatw jeszcze paru strażników i wejdź do sterowni łodzi. Możesz tutaj załatwić jeszcze jedną grupkę Shinraków, ale nie musisz tego robić. Usiądź więc za sterami łodzi i zacznij misję. W dziesięć minut musisz rozwalić czerwoną łódź podwodną. Jest to lekkie, proste i przyjemne, jeżeli tylko zwraca się uwagę na wskaźniki.



■ Powrót do Junon Town

Tak, nietrudno się domyśleć na co teraz kolej. Wróć na górę miasta, przekup strażnika i skorzystaj z windy. Wyjdź z lewej strony i zobacz animację, jak startuje wielki samolot Shinry (jeżeli chcesz przeszukać dalej samolot Shinry zatopiony w morzu, to musisz zobaczyć tę animację).

■ Podwodne Poszukiwania

Znajdź zatopioną czerwoną łódź podwodną, samolot i jaskinię w której leży Key of the Ancients. W samolocie znajdziesz dużo fajnych rzeczy. Wszystkie te rzeczy są troszkę poukrywane - szczególnie samolot i Key (leżą w grotach). Po udanej eksploracji wróć do portu.

■ Rocket Town Huge Materia

Porozmawiaj ze wszystkimi i idź do rakiety. Na górce pokonaj Rude'a, żołnierzy Shinra i wejdź do środka. Zostaniesz wystrzelony w kosmos. W locie pójdz do pomieszczenia gdzie trzyma się ostatnia Huge Materia. Kombinacja zamka to ●, ■, ✖, ✖. Wyjdź stąd. Po chwili nastąpi wybuch i wydarzenia potoczą się swoim torem. UWAGA: Właśnie to wydarzenie - zderzenie się rakiety z Materią z meteorem to Armageddon.

■ Cosmo Town

Pogadaj z Bugenhagenem i zwołaj wszystkich. Po spotkaniu pobaw się z Materiami, a następnie zjedź na dół i ruszaj do Highwinda.

■ Village of the Ancients

Udaj się do miejsca z końca CD 1 i porozmawiaj z Bugenhagenem. Po tym, jak umieści on kryształ w odpowiednim miejscu, podejdź do wodospadu i zobacz co przedstawia.

■ Midgar

Poleć w kierunku miasta i zaatakuj Weapon, które zmierza w jego stronę. Po walce znajdziesz się w kokpicie Highwinda - czas na zejście do miasta. Podleć nad miasto, a twoja grupa dokona desantu. Idź za Cait Sithem i zjedź do podziemi. Pozbieraj rzeczy i na koniec wejdź w drzwi przy SP. Wejdiesz do szybu i wyjdiesz po drugiej stronie w metrze. Idź w górę, gdzie natkniesz się na Turków. Jeżeli chcesz możesz z nimi nie walczyć (ale kto by im tam przepuścił). Jeśli chcesz, możesz udać się do kwatery Shinra (lewy korytarz), które możesz po raz ostatni przeszukać (a pojawiło się tam parę nowych rzeczy). Po przeszukaniu (a może i nie) ruszaj w prawo. Niedługo natkniesz się na Scarlet i Heideggera w wielkiej broni przeciwWeaponowej. Rozwal ich. Teraz idź przed siebie, na górę i w prawo aż dojdiesz do Hojo. Po krótkiej rozmowie przyjdzie i czas na pozbycie się go. Po walce wracasz na Highwinda. Następuje bardzo krzepiąca przemowa naszego dzielnego Clouda, a po niej ranek.

FINAL FANTASY VII - CD 3

Niestety, drodzy gracze, nie powiem wam nic o Dysku numer 3. Jest on bardzo liniowy, nie można się nigdzie zakleszczyć, a jedyne czego się od was tutaj wymaga, to pokonanie Sephirotha w kraterze na północy. Po wejściu tam nie ma już wyjścia - jest tylko parcie naprzód i ciągle, bardzo trudna walka. Do dzieła więc! I pamiętajcie - macie tu tylko jeden SP, który możecie ustawić tylko w jednym miejscu. Powodzenia.

Ostatnie Bronie

Aby odnaleźć ostatnią broń, w podstawowej drużynie, oprócz Clouda, musi być osoba do której należy ten sprzęt.

ULTIMA SWORD - CLOUD: Mając Highwinda poleć nad Junon Town. Powinna latać tam sobie Weapon. Wleć w nią - zacznie się walka. Po pokonaniu bestia ucieknie. Szukaj jej w pobliżu domku Chocobo Sage, a kiedy się na nią natkniesz zrób to samo (tylko, że teraz musisz wlecieć w Weapon pięć razy) a ucieknie ona nad Gongaga Village. Po walce znowu ucieknie. Odnajdź ją znowu (rejon Gold Saucer) i znowu taranuj; wycofa się nad Northern Crater. I znowu ucieknie. Teraz polataj po mapie i odnajdź ją, ponów taranowanie aż wycofa się nad Midel. Po kolejnej walce leć w pobliżu Cosmo Town. Tam dojdzie do ostatniego starcia, Weapon zwał się na ziemię a Cloud dostanie swoją zabawkę.

PREMIUM HEART - TIFA: Znajdziesz tę broń na Wallmarket (po Armageddonie) w zepsutej maszynie arcade.

MISSING SCORE - BARRET: W jednej z dwóch skrzyń niedaleko SP na drodze do Hojo (przy samej drabinie prowadzącej do niego)

PRINCESS GUARD - AERIS: Na godzinie "czwartej" w zegarze w Temple of the Ancients

LIMITED MOON - RED XIII: Cosmo Town (po Armageddonie) da mu je Bugenhagen

HP SHOUT - CAIT SITH: Shinra Headquarters (po Armageddonie) w szafkach w sali gimnastycznej na 64 piętrze

VENUS GOSPEL - CID: Rocket Town (po Armageddonie) po kilkukrotnej rozmowie, od starszego pana stojącego przed domem

CONFORMER - YUFFIE: W zatopionym samolocie Shinry, tylko przy użyciu łodzi podwodnej. W drzwiach nad SP.

DEATH PENALTY - VINCENT: należy łodzią podwodną wpłynąć (tylko podczas DYSKU 2) do jeziora z wodospadem znajdującego się na środkowym kontynencie - prawie na wprost od Junon (trzeba tylko opłynąć trochę kontynent). Po dopłynięciu tam długim podwodnym tunelem trzeba wynurzyć się i wysadzić ludzi na brzegu, po czym wejść w wodospad. Tam Vincent porozmawia ze swoją ukochaną Lucrecią. Teraz jeszcze nie dostanie nic, ale jeżeli wróci tu na DYSKU 3, to w tym samym miejscu będzie już czekała broń (i LIMIT BREAK 4).

HODOWLA CHOCOBOSÓW

Przychodzi taki moment w czasie grania w FFVII, że nabiera się ochoty na dorwanie najlepszych z dostępnych Materii. I o ile miejsca wszystkich są wam znane z poprzednich stron, o tyle sposób dotarcia do nich nie zawsze jest łatwy. A już na pewno dotarcie do KNIGHTS OF THE ROUND nie jest sprawą prostą. Nie da się tam bowiem dojść inaczej niż na Złotym Chocobosie. A jak takiego zdobyć? No cóż, są przynajmniej dwie drogi. Oto prostsza z nich.

Chocobosy można hodować dopiero po tym, jak Cloud przyłączy się ponownie do grupy na DYSKU 2. W Chocobo Ranch porozmawiaj z Billem i wynajmij 6 stajni. Teraz poleć na północny kontynent i odnajdź domek Chocobo Sage'a (z małym poletkiem trawy obok). Porozmawiaj z nim. Od tej pory odwiedzaj go co jakąś godzinę czasu gry - będzie miał nowe informacje, a kiedy tylko usłyszysz coś ciekawego, wracaj na Chocobo Ranch i mów to wszystko Chole. Od Chocobo Sage'a kup jak najwięcej Sylkis Greens i Reagan Greens (przynajmniej po 20, ale lepiej gdzieś tak koło 30). Potem poleć w sam dolny lewy róg tego kontynentu - natrafisz na mały cypełek zieleni. Wyląduj na nim i chodź w kółko aż napotkasz czerwonego, dwunożnego, smokopodobnego stwora. W czasie walki ukradnij mu Carob Nut. W sumie musisz ich zdobyć trzy. Teraz poleć w prawy górny róg mapy - napotkasz tam dwie podłużne wyspy. Wyląduj na tej małej, na południu i pochodź po lesie aż natrafisz na gobliny. W czasie walki musisz ukraść im Zeio Nut.

Teraz wracaj nad Icicle Village i posadź w jej pobliżu Highwinda. Stamtąd przejdź kawałek aż natrafisz na ślady Chocobosów. Uzbrojony w CHOCOBO LURE MATERIA pochodź w kółko i złap w sumie cztery Chocobosy (każdego od razu wypuszczaj do stajni). Wracaj na Chocobo Ranch i przemieść Chocobosy z zagrody do stajni. Zostaw sobie tylko bardzo dobrze wyglądające sztuki. Jeżeli okaże się, że wszystkie są słabe, to wracaj w góry i powtarzaj, aż będziesz miał świetne Chocobosy.

Teraz udaj się na północny wschód od Rocket Town i też schwytaj cztery Chocobosy (powtórz całą czynność z odsiewem słabych sztuk). W sumie

chodzi o to, abyś miał po jednym Chocobosie z obu tych terenów i żeby obydwa były różnej płci. Wybrane dwa okazy nakarm Sylkis i Reagan Greens (po kilka) i leć do Gold Saucer.

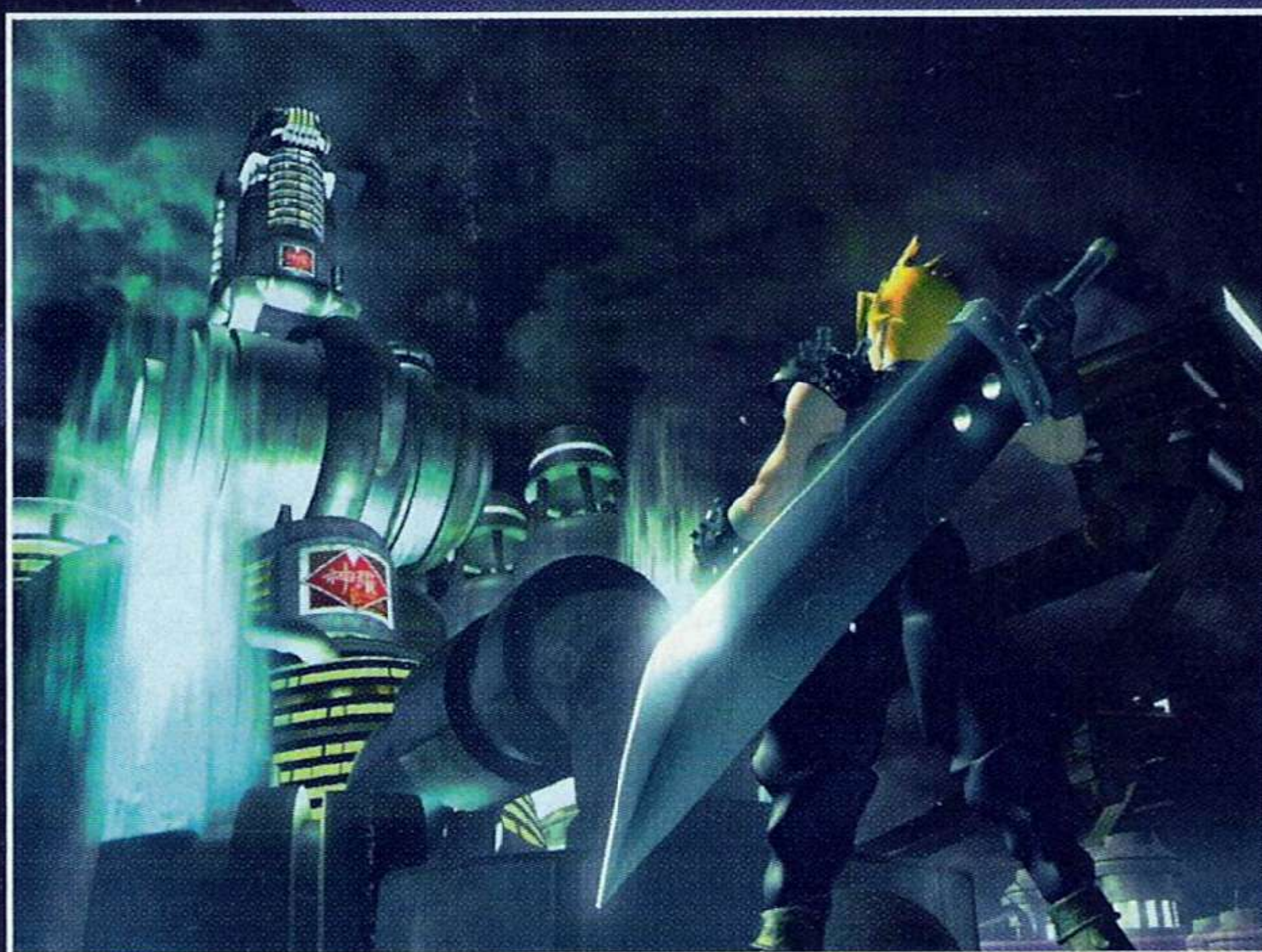
Zapisz się na Chocobo Races i doprowadź oba wybrane Chocobosy do klasy A (albo jeszcze lepiej - S). Aby przejść do wyższej klasy, musisz wygrać trzy wyścigi w poprzedniej. Jeżeli okaże się, że w danej klasie twój Chocobos jest za słaby, to wracaj na Chocobo Ranch i podkarm go jeszcze Sylkis i Reagan Greens. W tym momencie dobrze jest zasave'ować grę przed następną czynnością.

Po wywindowaniu się obu zwierzątek do klasy A albo S wracaj na Chocobo Ranch i wybierz opcję Mating Chocobos. Wybierz oba egzemplarze i podaj im Carob Nut. Jeżeli będziesz miał szczęście, to wykluje się niebieski albo zielony Chocobos. Jeżeli nie - zresetuj grę (R1 + R2 + L1 + L2 + START + SELECT) i załaduj starego save'a. Kiedy uda ci się osiągnąć niebieskiego albo zielonego, to podkarm go Sylkis i Reagan Greens i ruszaj na wyścigi. Znowu musisz dojść do A lub S. Po powrocie na ranczo ponownie sparz Chocobosy - tym razem chcesz, aby Chocobos jaki się urodzi, był przeciwnej płci niż ten, którego właśnie otrzymałeś i żeby był innego koloru. W sumie chodzi o to, abyś miał zielonego Chocobosa jednej płci, a niebieskiego drugiej. Oczywiście, oba musisz doprowadzić do klasy A albo S. Aha, czasami nie

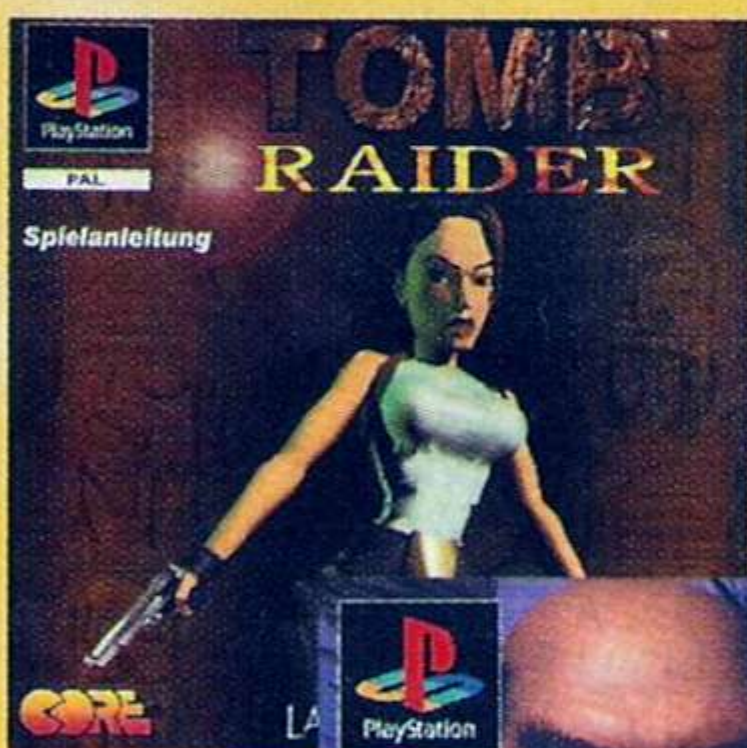
od razu można parzyć Chocobosy po raz drugi - musisz dać im około pół do półtorej godziny czasu gry.

Teraz sparz niebieskiego z zielonym i daj im Carob Nuta. Jeżeli będziesz miał szczęście, to urodzi się Black Chocobo. Jeżeli nie, to zresetuj grę (zawsze zachowuj stan przed pomnażaniem swojego stadka) i spróbuj jeszcze raz. Ważne jest jednak, aby Black Chocobo był odmiennej płci niż twój Yellow Chocobo, którego schwytałeś na śniegowym terenie. Oczywiście musisz doprowadzić Black Chocobo do klasy A lub S. A potem połączyć go z Yellow Chocobo z gór i dać im Zeio Nut. Jeżeli dopisze ci szczęście to otrzymasz Gold Chocobo. Dotrzesz na nim wszędzie.

Drugi sposób otrzymania Złotych Chocobosów zakłada zabicie dwóch Weaponów - Ruby (czerwona macka na pustyni) i Emerald (pod wodą). A zważywszy na ich HP (million!!!) nie jest to łatwe. PS. Najlepiej parzyć Chocobosy klasy S.



TELEFONICZNA LINIA GIER



KODY I TRIKI!

do

PlayStation™

zadzwoń:

0-700-61-377

ALBO 0-700-61-378

WPI sp. z o.o., 00-963 Warszawa, BOX 104. Opłata 2,25 PLN/minutę (VAT wliczony). Musisz mieć 18 lat lub zgodę właściciela telefonu. Kopiowanie i publikowanie zabronione. PlayStation™ jest zastrzeżonym znakiem handlowym Sony Corp.

COOL BOARDERS 2

killing session

Opracował: Gulash

Szkoła jazdy



Recenzowany w numerze COOL BOARDERS 2 przyprawił zespół NEO> o istny zawrót głowy - w redakcji bez przerwy trwają pojedynki kolejnych asów w skokach na rampie. Postanowiliśmy przybliżyć wam trochę jedną z ciekawszych gier tej zimy i podzielić się wiadomościami na temat trików. Nie zwlekajcie z wypróbowaniem nowych sztuczek - w końcu grając na konsoli nie można połamać sobie kości.

PODSTAWOWE TRYBY

COMPETITION

Główny tryb rozgrywki, który składa się z dwóch części. Na początku zawodnik ląduje na skoczni, na której musi wykonać trik - im więcej punktów, tym lepsza pozycja startowa i zapas w stosunku do przeciwników. Po konkursie skoków czas na zjazd, w którym liczą się zarówno czas przejazdu, jak i triki odpalone na kolejnych skoczniach. Suma punktów za czas i triki lokuje odpowiednio zawodnika. Na przykład, jeśli zawodnik zajął ósme miejsce w konkursie skoków, to następny wyścig musi ukończyć co najmniej na siódmej pozycji. Im dalej, tym trudniej - w tym trybie czeka 9 tras i tyle samo skoczni.

FREERIDE

Pojedyńczy wyścig dla jednego, lub dwóch graczy na dowolnie wybranym torze. Idealne miejsce, aby potrenować i poznać trasę, a także doskonalić swój czas przejazdu. Tutaj też można sprawdzić drugiego gracza w wyścigu - ekran można podzielić zarówno poziomo, jak i pionowo.

CONTEST

Turniej skoków, bez wyścigu - dwa poziomy trudności. Trzeba dostać się na pierwsze miejsce listy zasłużonych poprzez wykonanie najlepszego, najbardziej punktowanego triku. Do wyboru są trzy skocznie - dwie standardowe i jedna przypominająca kształtem małą rampę. Na tej trzeciej w trybie Master czeka prawdziwe wyzwanie.

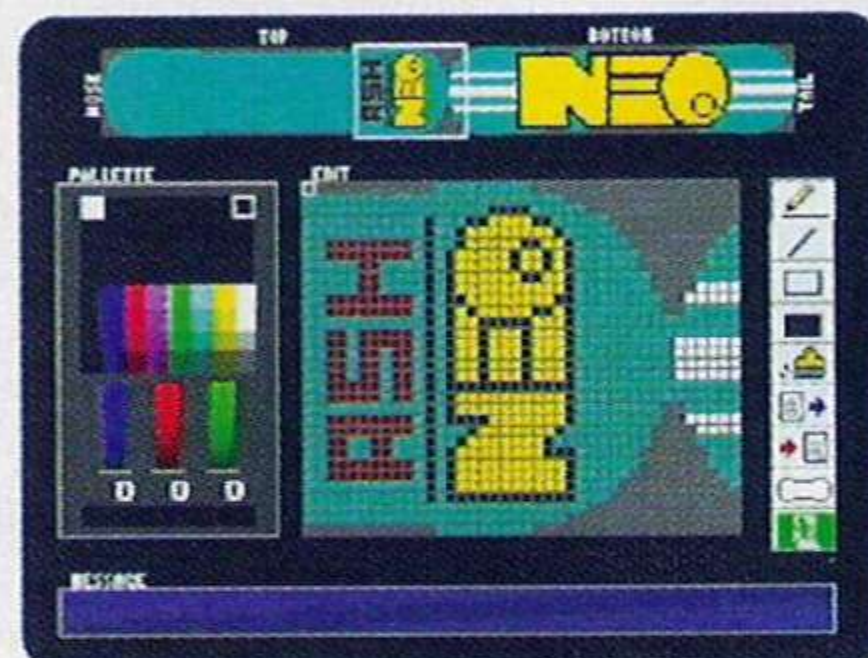
BOARD PARK

Prosta sprawa - snowboard pod pachę i z górki! Nie skrępowana czasem i punktami jazda po górach, z mnóstwem skoczni, przeszkód i zakrętów. Rosnący napis COOL na dole ekranu informuje gracza o postępach uczynionych w opanowaniu snowboardu.



BOARD EDIT

W OPTIONS można wpisać swoją ksywę, ustawić autosave i kilka innych rzeczy. Najciekawiej jednak przedstawia się opcja Board Edit, w której można zaprojektować własne znaki, które będą zdobić dechę. Odpowiednio przygotowany snowboard można zapisać na karcie pamięci, a potem ładować go kiedy tylko ma się na to ochotę. Aby pojeździć na własnej desce, wystarczy przy selekcji snowboardu wybrać opcję Original.



KONKURS SKOKÓW

Obroty - przed skokiem trzymaj wciśnięty kierunek

TECHNIKA	NAZWA	PUNKTY
		[A - każde 180 stopni]
Lewo	FrontSideSpin	50 x A
Prawo	BackSideSpin	50 x A + 30
Góra	Flip	100 x A
Dół	BackFlip	100 x A
Góra/Dół + Lewo	Misty	50 x A + 250
Góra/Dół + Prawo	BackSideMisty	50 x A + 280

Lapanie - po skoku można wykonać triki

TECHNIKA	NAZWA	PUNKTY	PUNKTY COMBO
L1	Shifty	70	70
L1, L2	Shuffle	120	150
Dół + R1	Lien Air	100	120
Dół + R2	Stalefish	120	150
Dół + L2	Method	100	120
Góra + R1	Mute Grab	120	150
Góra + R2	Indy Grab	120	150
Dół, Dół + R2	Tail Grab	145	175
Góra, Góra + R1	Nose Grab	150	190
Dół + R1 L1	Tweak	170	225
Dół + R1 L2	Melancholy	155	200
Góra + R1 L2	Stiffie	150	195
Góra + R2 L2	Indy Nosebone	160	210

TRIKI

❑ FAKIE

Na snowboardzie można sunąć zarówno przodem, jak i tyłem dechy do kierunku jazdy. Gdy tył deski znajduje się z przodu w momencie triku, nosi to nazwę Fakie i jest lepiej punktowane. Podczas jazdy w dowolnym momencie można przełożyć nogi wciskając L1 [Shifty].

❑ OBROTY

Obrót to pierwsza część dobrego triku. Składając się do skoku (przycisk ✕) trzymaj wciśnięty kierunek, w którym chcesz się obracać. Im dłużej trzymasz ✕ + Kierunek przed skokiem, tym szybciej będziesz się obracać. Aby jeszcze przyspieszyć rotację, trzymaj wciśnięty ■. Gdy tylko wyskoczysz w powietrze, łap dechę.

❑ ŁAPANIE

Złapanie dechy to drugi składnik triku. Im dłużej trzyma się deskę, tym więcej punktów przybywa na koncie. Można też dwa razy złapać dechę tworząc Combo i zarabiając wiele punktów - trzeba wykonać pierwszy trik, od razu potem drugi i trzymać wciśnięte przyciski jak najdłużej. Dzięki tabelce poniżej można łatwo obliczyć przewidywany wynik punktowy dodając Punkty do Punktów Combo. Przypuśćmy, że robisz trik "Method to Mute Grab", to wynik wynosi 100+150+250. Dodając do tego parę obrotów, można wykręcić wstrząsające wyniki, jak na przykład 1200 punktów. Dwa podstawowe triki to Shifty i Shuffle, reszta wymaga już trochę ogrania. Oczywiście punktacja nie dotyczy rampy (halfpipe) - tam sędziowie oceniają cały przejazd.

HALFPIPE

Oto esencja COOL BOARDERS 2, czyli długa rampa przygotowana specjalnie z myślą o trikach. Startujący zawodnik ma kilkadziesiąt sekund na zaimponowanie surowym sędziom i wspięcie się na listę najlepszych. W sumie można otrzymać 50 punktów, lecz wyjście poza 35 graniczy z cudem. Oceniając wysiłki zawodnika, sędziowie biorą pod uwagę następujące czynniki:

❑ STANDARD MANOEUVRES

[Standardowe Manewry]

Oprócz podwójnych salt z obrotem o 1800 stopni, trzeba też wykonać sporo podstawowych grabów.

❑ AMPLITUDE [Częstotliwość]

Im więcej wykonanych skoków i trików, tym lepiej.

❑ LANDING [Lądowanie]

Lądować trzeba tak, aby decha nie zatrzymywała się na śniegu. Nie wolno upadać.

❑ ROTATION [Obroty]

Dobrze jest obracać się podczas skoków, można wykręcić nawet ponad 2000 stopni. Im więcej i częściej, tym lepiej.

❑ TECHNICAL MERIT

[Zawartość Techniczna]

Obniżana za upadki i zbyt proste triki. Aby uzyskać wysoką notę, trzeba skakać wysoko, obracać się, wykonywać 2 triki w locie, nie powtarzać tych samych trików zbyt często i nie upadać.

Obroty - przed skokiem trzymaj wciśnięty kierunek. W stosunku do Konkursu Skoków zmieniają się tu nazwy technik obrotowych.

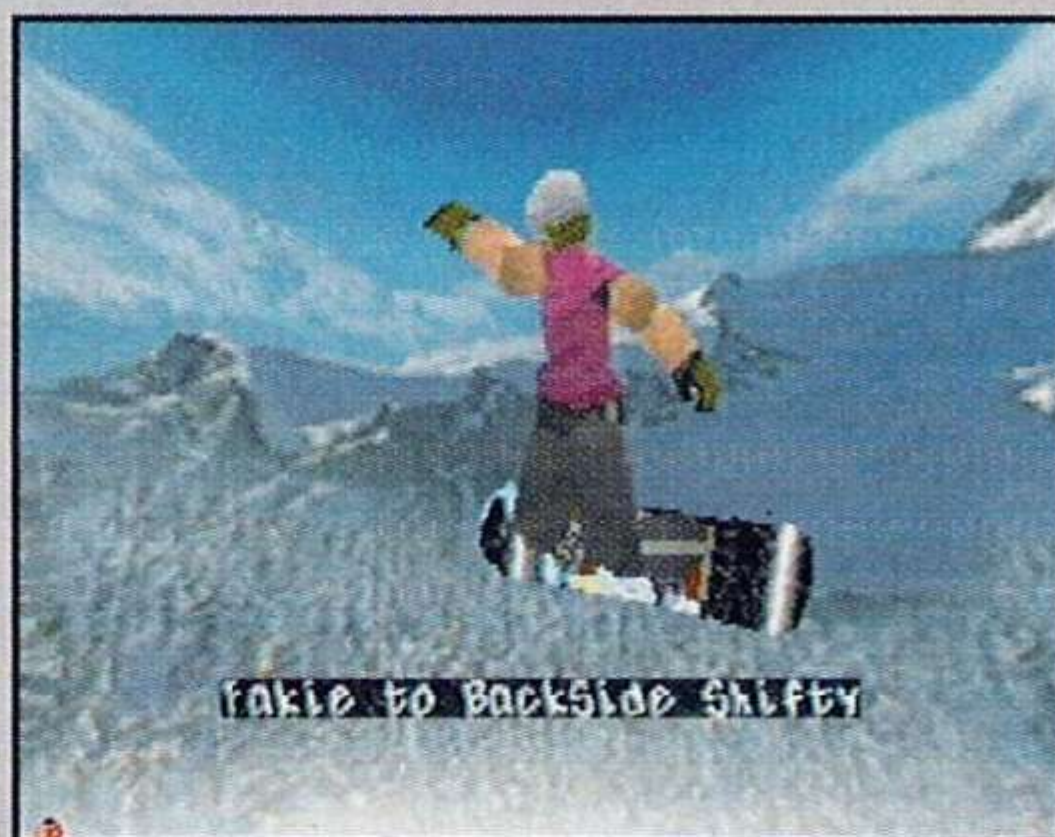
TECHNIKA

NAZWA

Lewo	Alley-Oop
Prawo	Spin
Góra	JohanFlip
Dół	BackFlip
Góra+Lewo/Prawo	JohanTwist
Dół+Prawo	McTwist
Dół+Lewo	Cripler



GALERIA TRIKÓW



Shifty



StaleFish



Shuffle



Tail Grab



Melancholy



Stiffie



Indy Grab



Method



Nose Grab



Lien Air



Mute Grab

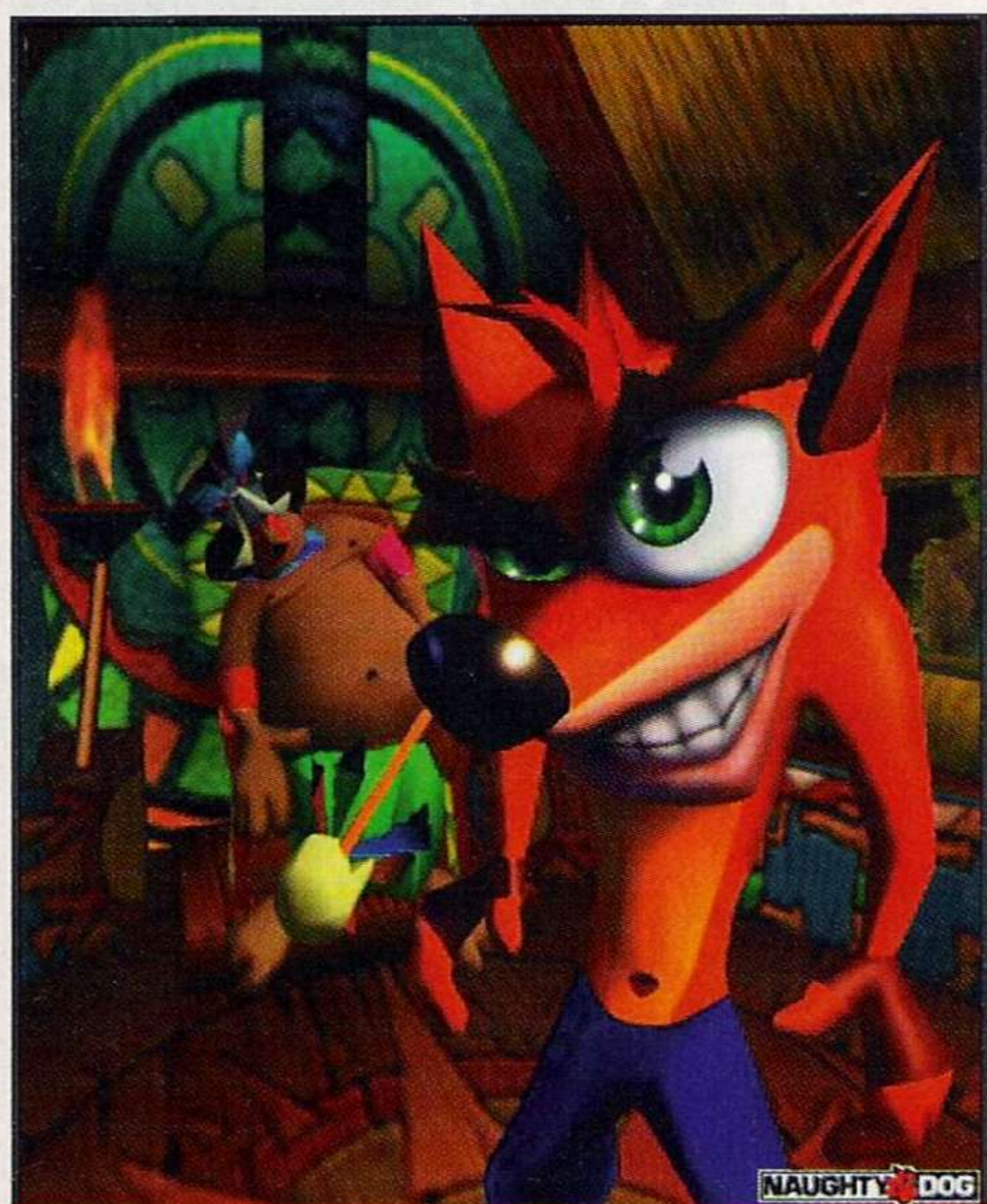


Tweak

Adriana Chmielarza **GAWĘDY PO FAMI**

Krótką anegdotą o żonie, australijskim szczurze w niebieskich gatkach i uczuciach ambiwalentnych może się przekształcić w próbę proroctwa i skompresowaną analizę rynku masowego. Czy coś takiego.

Ostatnio dostałem dużo listów od ludzi, którzy wypominają mi, iż jeszcze rok temu w radiu i pismach zachwalałem wyższość pecetów nad konsolami, a teraz odwrotnie. Ba, nawet pisuję felietony do pisma poświęconego tym ostatnim (nazwa zaczyna się na "N", kończy na "O", a w środku jest tylko jedna litera alfabetu pomiędzy "D" a "F"). No i jak to w końcu jest, kurczę pieczone, PeCety czy konsole?



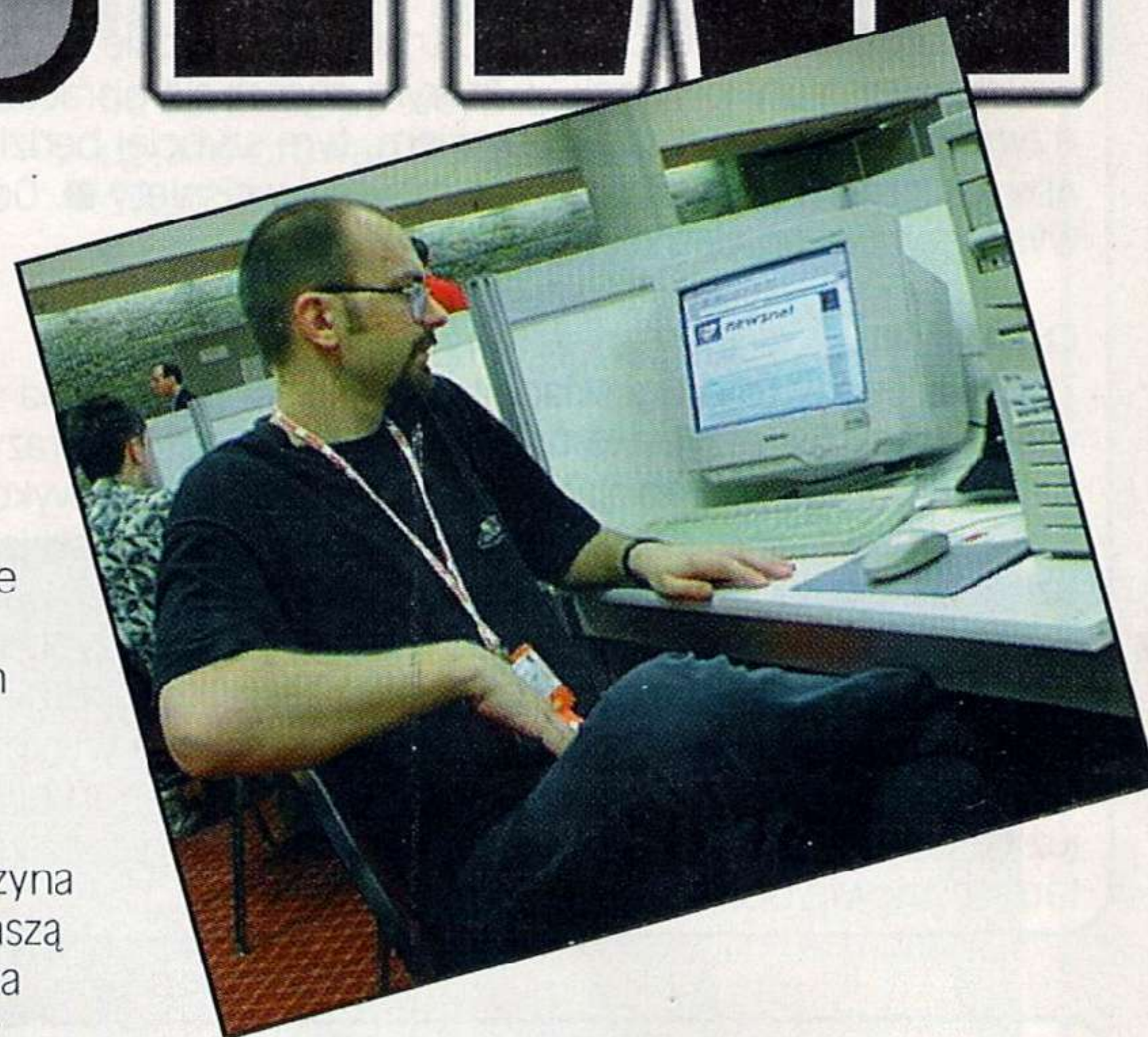
Australijski szczur, pan na PlayStation.

Od pewnego czasu mam żonę. Każdemu się zdarza. I ta żona ostatnio wpadła do naszego metropoliszowego biura, a żem był zajęty ciężką pracą, to musiałem wyszukać jej jakąś rozrywkę. Dam jej jakąś PeCetową grę, pomyślałem sprytnie. Od słów do czynów, trzymam w ręku DUNGEON KEEPER. I nagle w mózgu zapaliła mi się ostrzegawcza żarówka: "Żona będzie tu dwie

godziny, a tłumaczenie jej zasad tej gry zajmie co najmniej godzinę, i to bez gwarancji, że w ogóle zabawa się jej spodoba". Zacząłem więc szukać czegoś lżejszego. I tu kolejny problem, bo przecież większość strategii czy przygódówek wymaga więcej niż przeciętnej znajomości angielskiego. Hmm. OK. Żona zaczyna ziewać z nudów. Dobra. Już wiem. Dam jej naszą własną produkcję, czyli grę TEENAGENT. Polska przygódówka, powinna ją przecież zaciekawić. Znajduję gdzieś kompakt i instaluję grę. Windowsy, o dziwo, wciąż się nie zawieszają. Odpalam plik startujący grę i nagle bum, TEEN nie czuje karty dźwiękowej. Resetuję system i odpalam całość jeszcze raz. TEENAGENT łaskawie kartę czuje, ale za to wywala się po wprowadzającym w rozgrywkę intro, bo brakuje mu pamięci podstawowej. Oszczędzę wam opisu, ale kiedy udało mi się uruchomić grę po wyniszczającej, półgodzinnej wojnie z plikami systemowymi, żona już dawno straciła zainteresowanie i poszła kupić sobie coś w pobliskim sklepie.

Po skończonym dniu pracy, czyli o drugiej w nocy, wracam do domu. Żona leży sobie wygodnie przed 25-calowym telewizorem, podłączonym do 100-watowych kolumn i przycina w CRASH BANDICOOT.

Odpowiedź na pytanie postawione na początku tej gawędy wydaje się więc być prosta: konsole górą. Jednak na naszym PlayStation nie napiszemy listu do cici, nie ściągniemy zdjęć nagich kobiet z Internetu i nie pogramy połączeni siecią w deathmatchowego QUAKE (a zapewniam was, że - choć w to trudno uwierzyć - to ostatnie jest naprawdę lepsze od tego przedostatniego). Można kłać na PeCeta i jego olbrzymie wady, ale trudno jednocześnie zapomnieć o jego zaletach. Innymi słowy: posiadanie konsoli, to jak jazda Mercedesem. Posiadanie PeCeta, to jak jazda Ferrari, ale z teściową na sąsiednim siedzeniu.



W normalniejszych krajach ludzie nie mają takiego problemu. Konsola kosztuje tyle co dwie robocze dniówki, więc jej zakup nie jest dla nikogo problemem. Japończycy mają przeważnie co najmniej po dwie konsole, nie licząc oczywiście PeCetów, które służą im przeważnie do pracy. Zresztą trend ten zaobserwował mój znajomy podczas nie tak dawnego pobytu w Stanach Zjednoczonych, gdzie w sklepie z grami większość ekspozycji zajmowały tytuły na konsole, zaś PeCetowymi grami interesował się mało który kupujący. A kiedy w naszej Polsce mam kogoś doradzić, czy kupić konsolę, czy PeCeta, łąza mi się w oku kręci. Bo z jednej strony VANDAL HEARTS, a z drugiej TOTAL ANNIHILATION. Z jednej FINAL FANTASY 7, z drugiej CURSE OF THE MONKEY ISLAND. Z jednej TEKKEN 2, z drugiej ULTIMA ONLINE. Różne gry, różne style, i różne doświadczenia.

Kiedy więc ktoś zarzuca mi niezdecydowanie, odpowiadam mu krótko: "Masz rację". A kiedy pyta o przyczyny, coś tam mamrocze, że być może nowa generacja superkonsol (Dural/Katana czy PlayStation 2) ostatecznie przechyli szalę na korzyść tych ostatnich. Czego sobie, i Państwu życzę.

Adrian Chmielarz



FINAL FANTASY VII czy CURSE OF THE MONKEY ISLAND? Oble gry są znakomite i warto w nie zagrać. Niestety, do tego trzeba mieć zarówno komputer jak i konsolę.

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Virgin, PlayStation

Kody do wszystkich poziomów dla Aliantów.

Poziom Kod

02	PJ10C3IEW
03	EC5NAHTU
04	9BFVYZAZ8
05	P4XS4CZVC
06	FMNAE6U08
07	7XIQW4KQI
08	WPLAGLJ2G
09	4TNT8RJ21
10	FZOZY7ZQA
11	X9FJZVJZI
12	5RNHTXLRV
13	J7VEWVT09
14	OLHDAPYHL
15	17LE3FDV

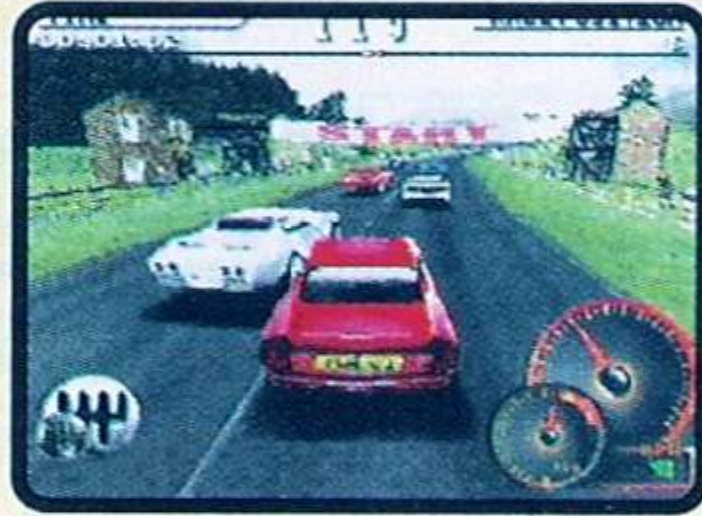


TEST DRIVE 4

Accolade, PlayStation

Aby wpisać kod musisz dostać się na listę najlepszych wyników. Możesz to zrobić jedynie wygrywając zwykły wyścig (pamiętaj, aby mieć włączone CheckPointy) albo Drag Race. Gdy wygrasz, program zapyta o imię. Pamiętaj też, żeby zapisać stan gry na karcie pamięci - inaczej bonusy znikną.

KNACKED - odwrócone tory
SAUSAGE - 4 dodatkowe samochody



TOMB RAIDER 2

Eidos, PlayStation

Pełnego opisu przejścia gry, który pasuje także do wersji na PlayStation, szukajcie za miesiąc w Secret Service. Oto kilka tipsów do wersji na PlayStation:

□ Wszystkie bronie

1. Wciśnij przycisk zmuszający Larę do wolnego chodzenia
2. Kroczek w lewo, kroczek w prawo, kroczek w lewo
3. Kroczek tył, kroczek w przód
4. Puść przycisk odpowiedzialny za chodzenie
5. Wykonaj trzy obroty o 360 stopni
6. Skocz do tyłu i natychmiast wciśnij i przytrzymaj przycisk turlania się

□ Następny poziom

1. Wciśnij przycisk zmuszający Larę do wolnego chodzenia
2. Kroczek w lewo, kroczek w prawo, kroczek w lewo
3. Kroczek w tył, kroczek w tył
4. Puść przycisk odpowiedzialny za chodzenie
5. Wykonaj trzy obroty o 360 stopni
6. Skocz do przodu i natychmiast wciśnij i przytrzymaj przycisk turlania się

□ Eksplodująca Lara

1. Wciśnij przycisk zmuszający Larę do wolnego chodzenia
2. Kroczek w lewo, kroczek w prawo, kroczek w lewo
3. Kroczek w przód, kroczek w tył
4. Puść przycisk odpowiedzialny za chodzenie
5. Wykonaj trzy obroty o 360 stopni
6. Skocz do przodu i... eksploduj!

□ Stanie na rękach

Niezbyt użyteczne, ale efektowne. Gdy Lara zwisa trzymając się tylko na rękach, przytrzymaj przycisk zmuszający ją do wolnego chodzenia i wciśnij GÓRE.



TIPS & TRICKS

NIGHTMARE CREATURES

Kalisto, PlayStation

Wpisany w opcji Password kod uaktywnia specjalne menu, w którym można włączyć nieskończoną energię, nieskończoną liczbę amunicji, a nawet można kierować potworami. Po wpisaniu kodu trzeba rozpocząć nową grę. Oto sekwencja: ← ↑ × ■ ↓ ▲ ■ ↓



3:0 już jest!

trzeci tom największego
bestselleru na polskim
ryнку growym

352 strony, które zrównają
cię z ziemią

Aby zamówić Kompendium 3 należy:

1. Na „czerwonym przekazie pocztowym” podać czytelnie swoje imię, nazwisko i dokładny adres (dla nas najważniejszy jest środkowy odcinek)
2. Na odwrocie przekazu napisać:
Zamawiam Kompendium 3
3. Przesłać 16.90 zł (zawiera koszty przesyłki) pod adresem wydawnictwa:

ProScript
skr. poczt. 21
00-800 Warszawa 66



DIDDY KONG RACING

RAREWARE, Nintendo 64

Należy wybrać opcję MAGIC CODES i wstukać odpowiedni kod, a następnie w CODE LIST uaktywnić cheat.

Kod	Efekt
FREEFRUIT	10 bananów od początku
TOXICOFFENDER	wszystkie balony są zielone
DOUBLEVISION	postać może być używana przez 2 graczy
OPPOSITESATTRACT	wszystkie balony są tęcze
BODYARMOR	wszystkie balony są zielone
BOMBSAWAY	wszystkie balony są czerwone
ROCKETFUEL	wszystkie balony są niebieskie
NOYELLOWSTUFF	bez bananów w multiplayer
BYEBYEBALLOONN	bezbronni przeciwnicy
JOINTVENTURE	tryb przygodowy dla 2 graczy
TIMETOLOSE	wyższy poziom trudności
BLABBERMOUTH	zmienia dźwięk klaksonu
BOGUSBANANAS	banany spowalniają
VITAMINB	niekończona liczba bananów
ZAPTHEZIPPERS	bez suwaków
FREEFORALL	w pełni naładowane balony
JUKEBOX	dodaje opcję MUSIC TEST
ARNOLD	więksi zawodnicy
TEENYWEENIES	mniejsi zawodnicy
OFFROAD	napęd na 4 koła



TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Codemasters, PlayStation

Kody należy wpisywać w miejscu na imię kierowcy. Jeśli cheat został uaktywniony, poinformuje cię o tym komentator.

Kod	Efekt
CMGARAGE	dotatkowe samochody
CMNOHITS	bez kolizji pojazdów
CMCOPTER	widok z helikoptera
CMCHUN	widok a'la gokart
CMSTARS	dziwne niebo
CMTOON	dziwny horyzont
CMMICRO	widok zza głowy
CMDISCO	mgła jak na dyskotecę
CMLOGRAV	niska grawitacja
CMRAINUP	deszcz pada do góry
XBOOSTME	dwukrotnie szybsze samochody



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Sega, Saturn

Kody wpisuje się poprzez zmianę daty w pamięci konsoli. Trzeba to zrobić z głównego menu, przed załadowaniem się gry. Gdy wstukaś odpowiednią datę, wczytaj grę i przejdź na Saturn Side. Pojawi się tam opcja Global Net Event - w niej znajdziesz nowe trasy.

- Trasa Zimowa
Zmień datę na 1/25/1997. Zupełnie nowa trasa.
- Tryb Hit and Run
Zmień datę na 2/13/1998. Nowy tryb rozgrywki.
- Tryb Prima-Aprillis
Zmień datę na 4/1/1998. Jazda pod prąd.



COLONY WARS

Psygnosis, PlayStation

Kody należy wpisywać w menu Password

Kod	Efekt
TranquilleX	lepiej chłodzone działa
Memo*X33RTY	niekończąca się druga broń
Hestas*Retort	niekończąca się energia
Commander*Jeffer	wybór poziomu
All*cheats*off	wyłącza wszystkie cheaty



PANDEMONIUM 2

BMG Interactive, PlayStation

Kody do wszystkich poziomów.

Poziom	Kod
01. Ice Prison	EMIACCAI
02. Zorshca's Lab	OMACCBAl
03. Hot Pants	FAIACGBI
04. Stan's The Man	FEKAGCCA
05. Oyster Destroyer	LGBFIICE
06. Puzzle Wood	LMBBIIEE
07. Temple Of Nori	IEBBIIGF
08. Egg! Egg!	KNBBIIAI
09. Huevos Libertad!	LGBJIICI
10. Pipe Hous	LOBJIIEI
11. Hate Tank	IGBJIIGJ
12. Fantabulous	FFCAGCCC
13. Mr. Schneobelen	FHCAGCCK
14. Collide'o Scope	FJKECCDC
15. The Zoul Train	FLKECCDK
16. Lick The Toad	ADIKBIIB
17. The Bitter End	ADMIBIID
18. Rub The Buddha	MAECCBEJ



DUKE NUKEM 64

GT Interactive, Nintendo 64

- Cheat menu
W głównym menu wystukaj: ← ← L L → → ← ←
- Nietykalność
Najpierw wstukaj kod na Cheat menu, a potem sekwencję: → → → → → → → → → →



SONIC R

Sega, Saturn

- Super Sonic
Zbierz wszystkie 7 szmaragdów (Emeralds) z 4 pierwszych tras. Później w menu wyboru postaci najedź na Sonica i wciskając góra/dół będziesz mógł wybrać między zwykłym a super.
- Ukryte postacie
Zbierz 5 znaczków Sonica (Sonic Tokens) na każdej planszy, a otrzymasz następujących bohaterów:
Resort Island - Mecha albo Robot Sonic
Radical City - Mecha lub Robot Tails
Regal Ruin - Egg Robo albo Robot Robotnic
Reactive Factory - Mecha lub Robot Knuckles
- Bonusowa trasa i Dr.Robotnik
Zajmij 1 miejsce w 4 kolejnych wyścigach, a dostaniesz trasę Radiant Emerald. Jeśli i na niej wygrasz, dostaniesz możliwość wyboru Dr. Robotnika

- Logo
W menu początkowym gry możesz obracać czerwoną literką R. Gdy wciśniesz B, literka zmieni kolor (wciskając A powracasz do poprzedniej wersji). Po naciśnięciu Y i X ściemniaasz i rozjaśniasz literkę

- Lokalizacja Szmaragdów Chaosu (Chaos Emeralds)
 1. Island course - za drzwiami otwierającymi się po zebraniu 50 pierścieni
 2. City course - za drzwiami otwierającymi się po zebraniu 20 pierścieni, dolny odcinek trasy tuż po spadnięciu w dziurę w ulicy tuż za tunelem
 3. City course - za drzwiami otwierającymi się po zebraniu 50 pierścieni
 4. Ruins course - za drzwiami otwierającymi się po zebraniu 50 pierścieni
 5. Ruins course - za drzwiami otwierającymi się po zebraniu 20 pierścieni
 6. Factory course - za drzwiami otwierającymi się po zebraniu 50 pierścieni
 7. Factory course - za drzwiami otwierającymi się po zebraniu 50 pierścieni, na todzi podwodnej



G-POLICE

Psygnosis, PlayStation

- Wszystkie bronie i nieskończona amunicja
Na ekranie, na którym wybiera się uzbrojenie wciśnij i przytrzymaj L1+L2+R1+●+▲+■, a następnie wybierz kierunek ←
- Nie kończąca się tarcza
Na ekranie odprawy przed misją, wystarczy przytrzymać L1+L2+■ a następnie wcisnąć ←
- Bonusowe poziomy
Aby dostać się do ukrytych poziomów, wystarczy wpisać kod PANTALON
- Dziwne kody
Wystarczy wpisać je na ekranie Passwords
BENIHILL, WOOWOO, SUPACAM, ALSECRET





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

0-700-77-297

JEDNA Z TYCH KONSOL MOŻE BYĆ TWOJA!



3
konsole
Nintendo 64

3
konsole
Playstation

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

ZADZWOŃ I ODPOWIEDZ NA TRZY PROSTE PYTANIA!

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

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

Bach! Trzymacie w dłoniach już trzeci numer. Co o nim sądzicie? Z Waszych listów wynika, że NEO> już na stałe zagości u Was w domach i w głowach. To nam schlebia oraz daje dużego kopa do pracy. Niniejsza rubryka nie mogła nie powstać - wynika to z licznych listów, jakimi nas zasypaliście. Poza tym chcemy mieć z Wami stały kontakt. W listach przejawiacie entuzjazm i uświadamiacie nam, że takie pismo rzeczywiście było potrzebne. Natomiast złoiliście nas solidnie za jakość okładki do numeru pierwszego. To się oczywiście nie powtórzy, co zapewne już widać.

Brat

• • •
Na początku chciałbym pozdrowić całą redakcję NEO>. Gratuluje pomysłu na tak świetne pismo. Już dawno chciałem żeby takowe powstało. Dobra wystarczy już tego gładzenia, teraz czas na kilka pytań:

1. Jaki jest nakład NEO>?
2. Czy PlayStation 2 wyjdzie w tym roku na rynek?
3. Czy tła w TEKKEN 3 będą trójwymiarowe?
4. Czy RESIDENT EVIL 2 jest już w Japonii?
5. Kiedy będzie WIPEOUT 3? Pozdrowienia od wszystkich normalnych ludzi (czyt. lubiących konsole), wielu sukcesów w przyszłości (czy nie za dużo tych podlizów???) itp.
Sailor Saturn

1. A ilu jest miłośników konsol w Polsce?
2. Nie. Bossowie w Sony stwierdzili, że Play ma na tyle duże możliwości, aby sprostać wymaganiom rynku jeszcze przez około dwa lata. A poza tym PSX znakomicie się sprzedaje. Bez sensu zabijać kure znosząc złote jaja.
3. Tak zapowiadają developerzy z Namco, natomiast jak będzie w rzeczywistości, dowiemy się kiedy gra ujrzy światło dzienne. Więcej wiadomości o TEKKEN 3 w Newsach.
4. Tak, japońska premiera RE2 miała miejsce pod koniec grudnia. Wiemy też, że RESIDENT EVIL 2 w USA ma mieć premierę 21 stycznia. Miejmy nadzieję, że faceci z Capcom do końca zachowają zimną krew i nie przesuną terminu premiery europejskiej (maj/czerwiec).
5. Nie wiadomo, chłopaki dopiero wrócili z Wysp Kanaryjskich, gdzie przepuszczali zarobione na dwójce pieniądze. Ale rzeczywiście wieść niesie, że pierwsze prace nad kolejnym WIPEOUT się rozpoczęły.

• • •
Mam kilka prośb:

1. Zróbcie coś w stylu Przecieków z Secret Service!
2. Więcej stron Tips&Tricks!
3. Czemu pokazujecie więcej gier na PlayStation?
4. Ekstra, że daliście plakat! Dzięki!
5. W ogóle fajnie, że jesteście. Wreszcie w kiosku coś porządnego do czytania o konsolach!
Piotr, Pszczółki

1. Dobra.
2. Dobra.
3. To jest jeden z głównych poruszanych przez Was tematów. Odwieczny problem sprzętu. Dlaczego tak dużo Playa? Prawie nie ma Nintendo, co jest

grane? A co Saturnem? PlayStation do domu, tylko Nintendo i Saturn! To tylko kilka z Waszych pytań i postulatów. Stuff, który dobieramy do numeru jest absolutnie sprzężony z rynkiem. Jesteśmy odzwierciedleniem tego, co się dzieje w świecie konsol. Nie oszukujmy się, NA RAZIE największą część rynku kontroluje PlayStation, ale już widać, że sytuacja może się zmienić lada chwila za sprawą Nintendo 64. NEO> jest pismem bardzo aktualnym, nie będziemy pisać na siłę lub o rzeczach, które nie istnieją, aby zaspokoić posiadaczy danej platformy. U nas znajdziecie to co najświeższe i wiąże się z rynkiem gier video.

4. Ten pomysł chwycił i zawsze będziecie znajdować w NEO> plakaty.
5. To oczywiste, że tak się musiało stać. Choć zaręczam, nie było to łatwe.

• • •
Drugi numer NEO> to już krok w przód. Całkiem twarda, sztywna okładka cieszy oko (najpierw jedno, potem drugie). Zaczętem od okładki, więc będę jechał dalej. Ta reklama nie mogła być gdzieś dalej? Zapowiedzi przelatują szybko... Recenzje są bardzo fajne i te z jednym screenem też. Może niepotrzebnie powtarzacie tytuły (MK MYTHOLOGIES, RESIDENT EVIL). Plakat - Yeah! Tipy takie jakie powinny być, nie zmieniajcie ich - a nuż wyjdzie coś gorszego!



rys. Tomasz Bieńkowski

Dobra, a teraz czegoś mi brakuje:

1. Przede wszystkim więcej o automatach (kosztem recenzji).
2. Jakies tipsy na automaty (jeśli są, a wiem że są).
3. Tak mi wpadło, będą listy od numeru 03?
4. Jakaś rubryka typu "Pan pozna pana" (czy coś w tym stylu) tj. Skrzynka kontaktowa - kluby przede wszystkim. Kończę, mam nadzieję że moje uwagi przydadzą się na coś.
Krzysztof, Wałbrzych

Tak, ewoluować będziemy stale. Z czasem bardzo wiele rzeczy się u nas zmieni. Co do reklamy, to nie bardzo, to reklamodawca określa miejsce. Poza tym reklama ma być widoczna, więc bez sensu jest ją pchać w jakieś mało widoczne miejsce. Ponieważ NEO> poświęcone jest wielu rodzajom konsol, dlatego zaznaczamy istnienie np. tytułów, które ukazały się na danej platformie, ale były opisane już wcześniej. Jest forma: dużo wiadomości w pigułce. Jeśli chodzi o automaty, to oczywiście, będą one stale gościć na naszych łamach, lecz na razie pozostaniemy przy dwóch stronach (ewentualnie przygotujemy Raport - jak TEKKEN 3 czy MK4). Tipy na automaty



rys. Tomasz Bieńkowski

rzeczywiście są. To dobry pomysł. Sam zobowiązuję się wygrzebać coś do następnego numeru. Rubryka jak widzisz powstała. A co do ostatniego punktu, to aby na pewno nie pomyliłeś redakcji? W NEO> niestety nie jesteśmy w stanie Ci pomóc.

• • •
Ja być doktor i w dodatku Baton i chcieć wam powiedzieć, że ja zrobić stronę www poświęconą NEO>. Ja zapraszać wszystkich Internautów-konsolowców na <http://friko2.onet.pl/wa/drbaton> i życzyć miłego surfowania. Dobra, bez żartów! Częstotliwość aktualizacji zależy od waszych opinii. Pozdrowionka dla redakcji i graczy-psychopatów !!!
drbaton@friko2.onet.pl

Chłodne. Mamy nawet fanowską stronę w Sieci. Pozdrawiamy was, doktorze Baton i czujemy się mile pofechtani.

I tu się kończy miejsce. Piszcie co się Wam podoba, reagujcie jeśli się Wam coś nie podoba. Bądźcie aktywni, poruszajcie problemy nie do ruszenia. Od następnego numeru, autor najlepszego listu w danym miesiącu otrzyma od nas grę na swoją konsolę. Zatem jest o co walczyć - do zobaczenia!

KONKURS #1 ROZWIĄZANY!

Oto obiecane rozwiązanie konkursu z pierwszego numeru NEO>. Zadaliśmy wam trzy pytania, na które otrzymaliśmy olbrzymią liczbę kartek pocztowych z odpowiedziami. Wszystkim zwycięzcom gratulujemy wygranych, wszystkich zaś zapraszamy do następnego konkursu, już za miesiąc. Nagrody wysłamy pocztą.

1. Wymień przynajmniej jedną postać (oprócz Mario) z tych, które często pojawiają się w grach firmy Nintendo.

Tu nie było problemów - Wario, Luigi, Bowser, Yoshi, Donkey Kong - to najpopularniejsze odpowiedzi.

2. Podaj imiona dwóch zawodników z serii TEKKEN i dwóch z VIRTUA FIGHTER.

Także i z tym pytaniem doskonale sobie poradziliście. TEKKEN - Law, Paul, Kazuya, Nina, VF - Akira, Lion, Shun, Pai.

3. Co to znaczy "NEO"?

To pytanie sprawiło wam najwięcej kłopotu. Odpowiedź podajemy za Słownikiem Wyrazów Obcych - "NEO - NOWY, ŚWIEŻY"

A oto zwycięzcy konkursu:

Konsola PSX + Torba + PORSCHE CHALLENGE + Naklejki TEKKEN 3
Karty z Larą Croft + Znaczek G-POLICE + Znaczek DYNASTY WARRIORS
Karty z Larą Croft + Oko RESIDENT EVIL 2 + Znaczek DYNASTY WARRIORS
Karty z Larą Croft + Przewodnik ID4 + Znaczek ABE'S ODDYSEE
Przewodnik po DIE HARD TRILOGY + Blachy DHT
T-shirt Konami + Czapka JET MOTO + Naklejki TEKKEN 3
Kaseta video Saturn + Gameshark Saturn
T-Shirt PlayStation + SWAGMAN + Naklejki TEKKEN 3
Kaseta video PlayStation + Czapka PlayStation + Naklejki TEKKEN 3

- Michał Czerski, Łódź
- Bartek Kossakowski, Błonie
- Mariusz Dywan, Skierniewice
- Kamil Najberek, Wielkie Drogi
- Monika Jasieniecka, Bydgoszcz
- Patryk Cichorz, Płock
- Paweł Prus, Opatówek
- Tomek Nowacki, Warszawa
- Damian Paśło, Oświęcim

CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY

PlayStation™

SONY



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



**GIER NA PSX
NIE WYPOŻYCZAMY**

NINTENDO 64

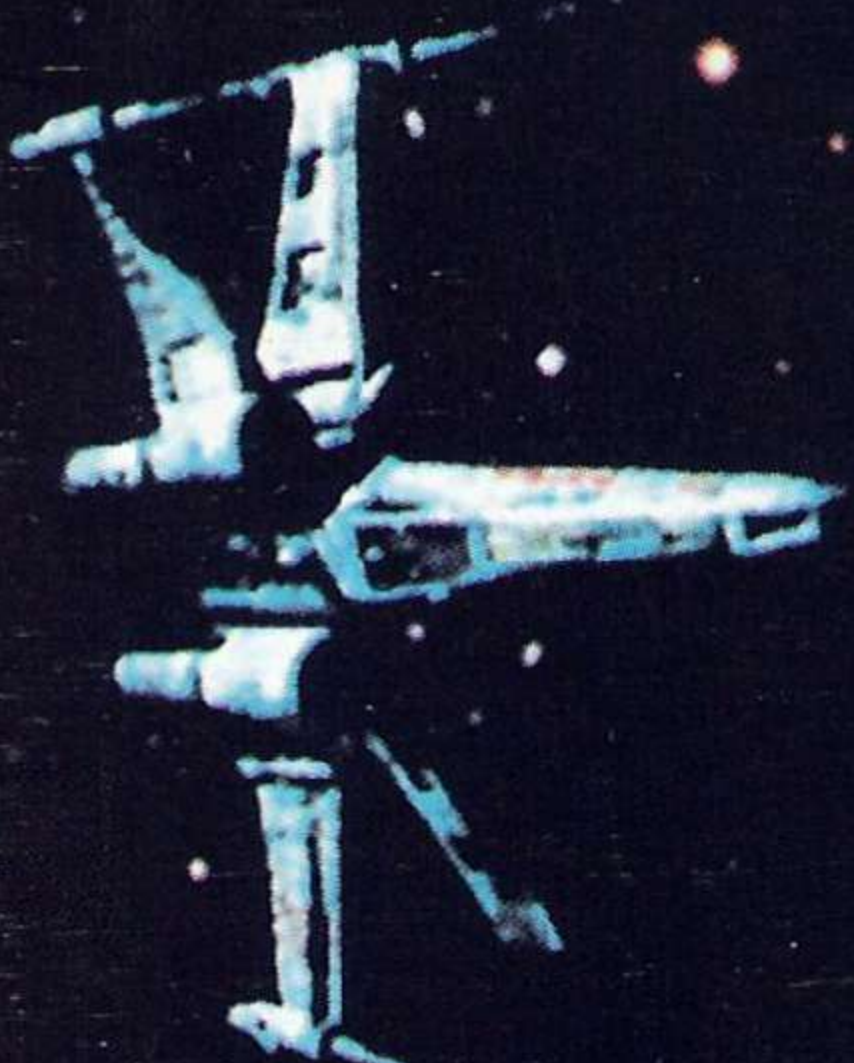
PC-CD ROM

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

**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**



SOFTWARE
Jestestw rodzina
Neo + Animegaido + SS CD

STRVIG

HARDWARE • PC • KONSOLE • ANIME & MANGA
LUTY
(02/98)
INDEX 321052
ISSN 1230-7725
CENA 4,21 90 gr

no comment

54



RED BARON 2



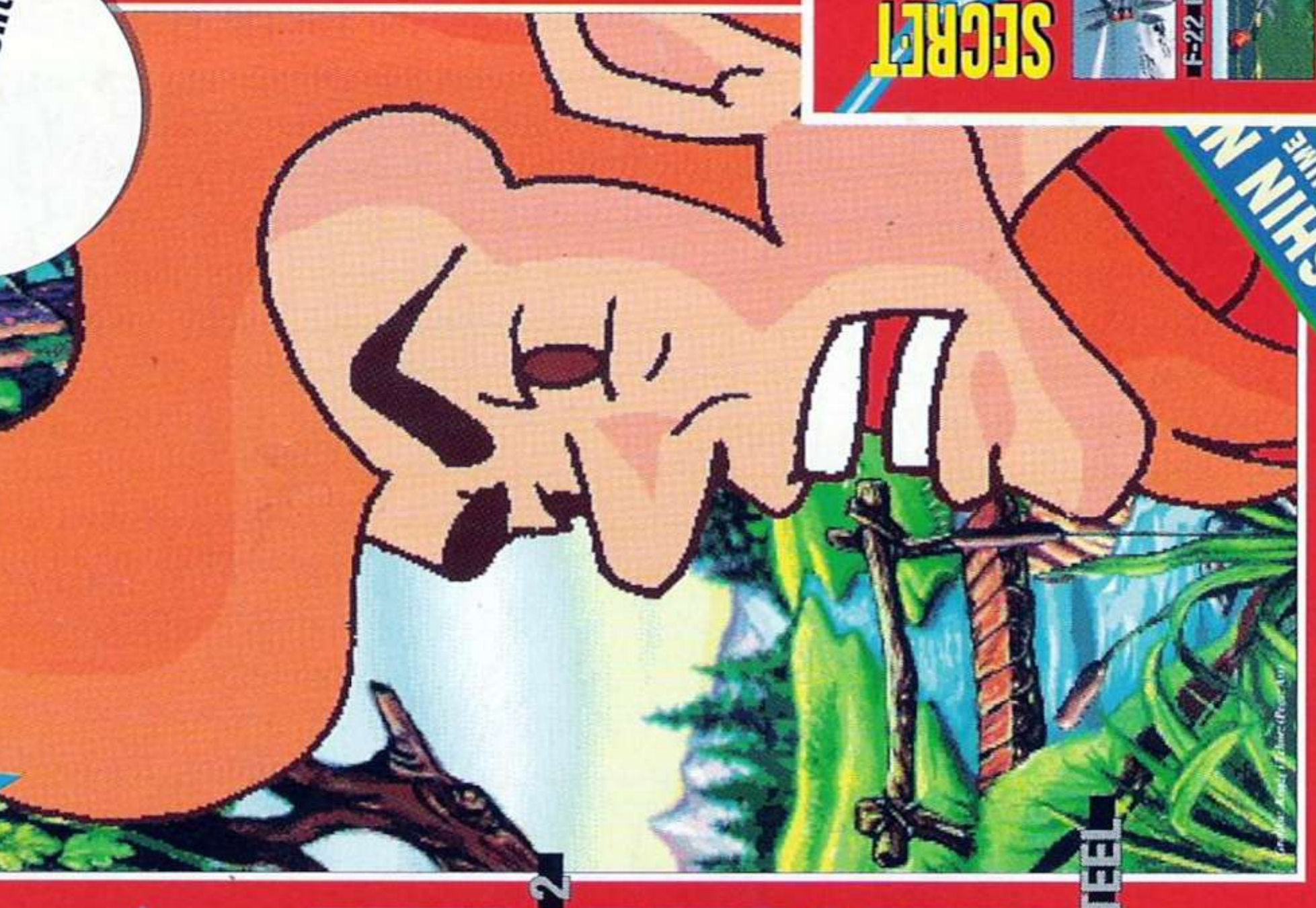
DEMENTIA



BALLS OF STEEL



0 2
9 771230 7725 92



SHIN ANIME

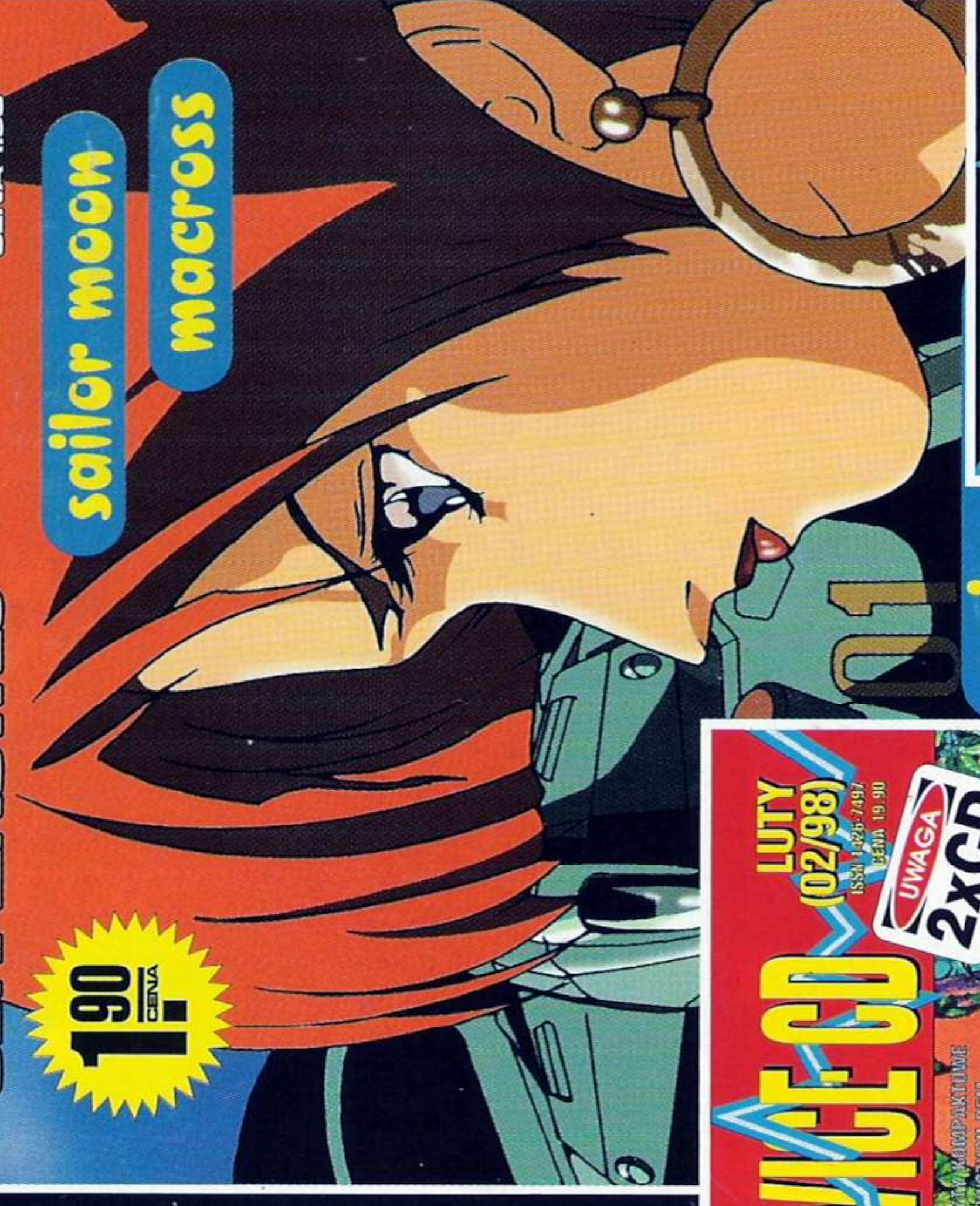
Animegaido

03

MAGAZYN KOMUNIKACJI
OBRAZKOWEJ
INDEX 33961X
ISSN 1428-7447
LISTOPAD 10-11/97
CENA 1,90

sailor moon
macross

1,90
CENA



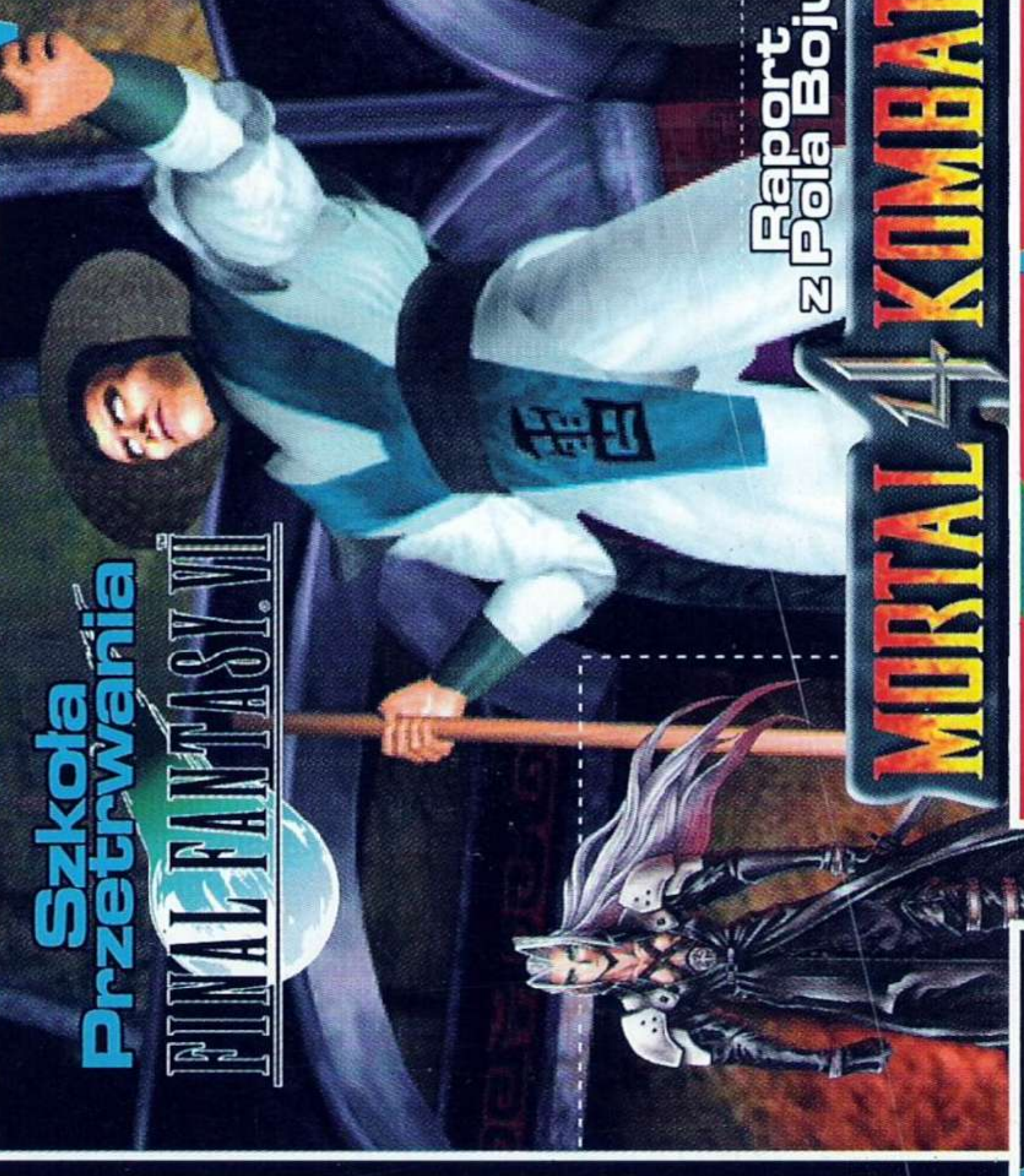
NEO

PLAYSTATION SATURN NINTENDO 64
ISSN 1429-3838
INDEX 341355
LUTY
(01-02/98)
CENA 3,90

GRY VIDEO I KONSOLE

Szkola
Przetrwania

FINAL FANTASY VII



Raport
z Pola Boju

MORTAL KOMBAT 4

352 STRONY
ZAMIERA ORYGINALNY MATERIAŁ

STRVIG

WYDANIE
SPECJALNE
EXTRA
GRA
PC CD ROM
+ KOMIKS



Pełna gra - wersja rozszerzona
ALONE IN THE DARK 2
Autodemo
ALONE IN THE DARK 3
Raport z produkcji

Drzemnik Edwarda-Garaby
KOMIKS
Relny opis przebiegu gry
PO POLSKU
Z zagrożeń
SUPER-KONKURS

INFOGRADES

STRVIG

NUMERY
43-52

NIE
ZDRAPY
-WAC!



Kmpendium 3

Sallyory i Lerchowskie
MANGA ROOM
13 numer w imadzie wszystkie czasopi
MEGA PORADNIK
Spokojnie gra tylko
STRATEGIA
Systemy gier 485
STAR WARS
Przewodnik po sieci
INTERNET

ProScript – lider na rynku wydawnictw poświęconych elektronicznej rozrywce i filmom animowanym dla młodzieży

- Wydajemy trzy czasopisma na papierze
- Jedno elektroniczne na podwójnym kompacie
- Gry komputerowe
- Książki dla graczy
- Prowadzimy internetowy serwis informacyjny www.ssonline.com.pl

JESTES WY WIELKA RODZINA