

SONY SEGA NINTENDO AUTOMATY

# NEO

ISSN 1429 - 3838

INDEX 341355

LISTOPAD

(11/97)

CENA 3.90

# 01

■ GRY VIDEO I KONSOLE

Raport  
z Pola Boju

# TEKKEN 3

Szkola  
Przetrwania



Tomb Raider 2 > Ace Combat 2  
Formula 1'97 > Street Fighter EX  
> Final Fantasy 7 > Time Crisis  
Crash Bandicoot 2 > Abe's Oddysee >  
> Resident Evil 2 > Nuclear Strike > The Lost World



82-300 Elbląg,  
ul. Skrzydlata 1a  
<http://www.lanser.com.pl>



**TYLKO U NAS**  
JEDYNY W POLSCE  
SYSTEM WYSŁKOWEJ  
SPRZEDAŻY RATALNEJ

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

**PlayStation**

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

Aby zamówić PlayStation wpłać 79 zł na adres firmy LANSEK, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

**PlayStation**

konsola 32-bitowa, pad, kable połączeniowe, dysk demo, instrukcja w języku polskim

**689 zł**

**PlayStation Game Pack I**

j.w. + jedna gra do wyboru  
Stricker 96  
Pro Wrestling 3D

**789 zł**

**PlayStation Game Pack II**

j.w. + jedna gra do wyboru:  
Mechwarrior 2  
Steal Harbinger

**839 zł**

**PlayStation Hit Pack**

j.w. + jedna gra do wyboru  
Rage Racer <PL>  
Rally Cross <PL>

**879 zł**

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

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

**NINTENDO 64**  
**789 zł**  
NOWOŚĆ NA RYNKU POLSKIM!  
Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.

**Akcesoria do Nintendo 64**

Nintendo Controller	111 zł
Memory Card	59 zł
<b>INTER/NET</b>	
Super Pad	94 zł
Fun Pad Plus	114 zł
Super Pad Plus	114 zł
3D Shark Pad Pro	134 zł
Arcade Shark	204 zł
Manetka Lotnicza	294 zł
Kierownica	294 zł
Memory Card Plus (X4)	119 zł

**Dostępne oprogramowanie:**

Blast Corps
F1 Pole Position
Hexen 64
Lylat Wars-Starfox 64
Multi-Racing Champ. (paźdz.)
Super Mario 64
Super Mario Kart 64
Killer Instinct Gold 64
Pilot Wings 64
Wave Racer
Star Wars
Turok

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



**Wybrane tytuły Sony PlayStation:**

- Actua Soccer 97
- Adidas Power Soccer 97
- Agent Amstrong
- A IV Evolution Global
- All Star Soccer
- Area 51
- Balblazer Champions
- Battle Station
- Broken Helix
- Bubby 3D
- Bug Riders
- Carnage Heart <PL>
- City of Lost Children <PL>
- Command & Conquer Contra
- Crash Bandicoot <PL>
- Crook (październik)
- Crusader: No Remorse
- Crypt Killer
- Dark Forces
- Darklight Conflict
- Deathtrap Dungeon
- Destruction Derby 2
- Die Hard Trilogy
- Discworld 2
- Epidemic
- Exhumed
- Fantastic 4
- Fatal Fury
- FIFA 97
- Fighting Force (październik)
- Final Fantasy VII (listopad)
- Formula 1 97 <PL>
- G-Police (październik)
- Hard Boiled
- Haven's Gate
- Hero's Adventure
- Herkules (październik)
- Hexen
- Hyper Final Match
- Independence Day
- Inter. Superstar Soccer 97
- Joe Blow
- Kings of Fighters 95
- Little Big Adventure
- Machine Hunter
- Magic The Gathering
- Mass Destruction
- Mechwarrior 2
- Mega Man 8
- Mega Man Battle Chasse
- Micro Machines V3
- Midnight Run
- Monster Truck
- Moto Racer
- Motor Mash
- Nanotek Warrior
- Nascar 98 (październik)
- NBA in the Zone 2
- NBA Live 97
- Need For Speed II
- NHL Open Ice
- Nightmare Creature (paźdz.)
- Note
- Nuclear Strike
- Oddw.: Abe's Odyssey
- Over Blood
- Overboard (październik)
- Pandemonium 2 (paźdz.)
- Pandemonium
- Perfect Weapon
- PGA Tour 98
- Pitfall 3D
- Porsche Challenge
- Ray Storm
- Ray Traces
- Rabel Assault II
- Resident Evil 2 (listopad)
- Return Fire
- Riot
- Sentient <PL>
- Soul Blade <PL>
- Street Fighter EX Plus (paźdz.)
- Street Racer
- Super Pang Collection
- Syndicate Wars
- Tekken 2 <PL>
- Tenka <PL>
- Tiger Shark
- Tobal No. 1
- Tom Raider 2 (listopad)
- Tomb Raider
- Total NBA 97
- Transport Taccoon
- Vandal Harts
- Jurassic Park
- V-Rally <PL>
- Warcraft II
- Wargods
- WCW VS The World
- Wing Commander IV
- Wing Over
- X-COM 3 Apocalypse
- Xevius 3D

**Oferta miesięca na PlayStation:**

programy w cenie 99 zł  
Air Combat Platinum  
Tekken Platinum  
Wipeout Platinum

programy w cenie 149 zł  
Strike 96  
Pro Wrestling  
Soccer 97  
Steel Harbinger  
Olympic Soccer

programy w cenie 159 zł  
2Xtreme <PL>  
PO'ed  
Tempest 3D  
Supersonic Racer  
Jet Raider

programy w cenie 169 zł  
Raven Project  
Twisted Metal 2 <PL>  
Project Overkill  
Impact Racing  
Black Down

programy w cenie 179 zł  
King's Field <PL>  
NHL Face Off  
Samurai Shadow  
Rally Cross <PL>  
Speedster <PL>

programy w cenie 189 zł  
Rage Racer <PL>  
Warhammer

Pełocamy akcesoria do PlayStation

Memory Card 89 zł  
Kabel RFU 119 zł  
Multi Tap 139 zł  
Kontroler Standard 109 zł  
Kontroler Analogowy 129 zł  
Mysz 129 zł  
Analogowy Joystick 279 zł

PS Super Pad 70 zł  
PS Pro Pad 85 zł  
Joystick Arcade 204 zł  
Program Pad 134 zł  
Memory Card 84 zł  
Memory Card Plus 174 zł  
Light Gun 114 zł  
Kierownica 294 zł  
Manetka lotnicza 234 zł  
CD Game System Cleaner 91 zł

Controller Station 64 zł  
Controller Station 69 zł  
Controller Master Station 79 zł  
Link Cable 69 zł  
Extension Cable 39 zł  
Pistolet Predator 139 zł  
Torba 139 zł

**SEGA SATURN**

**Wybrane tytuły na Saturna:**

- Atlantis (październik)
- Bomber Men
- Command and Conquer
- Croc (październik)
- Dark Saviour
- Darklight Conflict
- Digital Pinball
- Discworld 2
- Dragon Force
- Fighters Mega Mix
- Fighting Vipers
- Formula Karts
- Last Bronx (listopad)
- Madden NFL 98
- Manx TT
- Mechwarrior 2
- Mr. Bones

- NHL 98 (październik)
- Nights Warriors
- Nights
- Resident Evil
- Sega touring Car (listopad)
- Shinig The Holy Ark
- Sonic 3D
- Sonic Jam
- Street Fighter Alpha 2
- Sweagman
- The Crow
- Tom Raider
- Trash II
- Trico Gekka Mugentan
- Tunnel B1
- Jurassic Park (listopad)
- Virtual Pool
- Warcraft II
- Wipeout 2097
- WorldWide Soccer 98 (październik)

**Oferta miesięca na Sega Saturn:**

programy w cenie 139 zł  
Battle Monster  
Black Fire  
Blam Machine Head  
Daytona USA  
Ghan War  
Hi Octan  
Hiway 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  
StarFighter 3000  
Street Racer

programy w cenie 159 zł  
Sega Rally  
Virtua On  
Hexen  
Doom

programy w cenie 169 zł  
Panzer Dragon II  
Pebble Beach Golf  
Pinball Graffiti  
Spot Goes To Hollywood

programy w cenie 179 zł  
Allieth Kings  
Gun Grifon  
Grin Run  
World Wide Soccer 97

programy w cenie 189 zł  
Alien Trylogy  
NBA Live 97  
NHL 97  
Virtua Fighter Kids  
Bug Too

programy w cenie 199 zł  
Amok  
Area 51  
Die Hard Arcade  
FIFA 97  
Die Hard Trylogy  
Virtua Cop 2  
Virtua Fighter 2

**Akcesoria do Sega Saturn:**

Conteoller Sega 119 zł  
RF-Unit 119 zł

Super Pad B 74 zł  
Eclipse Pad 95 zł  
Joystick Eclipse Stick 144 zł  
Memory Card Plus 154 zł  
Starter Kit 154 zł  
Game Shark + Memory Card 224 zł

Terminator Pad 64 zł  
Voyager Pad 74 zł  
Explorer Pad 79 zł  
Pistolet Predator 139 zł  
Torba 139 zł

**Sega Saturn Game Pack**  
32-bitowa konsola do gier. W zestawie joystick, dysk demo, kable do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.  
Aby zamówić konsolę wpłać 79 zł na adres firmy LANSEK, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

**SEGA SATURN + karta pamięci 689 zł**

**SEGA SATURN + karta pamięci 789 zł**

**SEGA SATURN + karta pamięci 963 zł**

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

**Kupując dwie gry - Pad GRATIS !!**

**Kupując dwie gry - Pad GRATIS !!**

**Taniej - nie można**

**Największy wybór asortymentu w Polsce**

**Nowości**

**Co miesiąc oferty specjalne**

**Fachowa obsługa**

**Od 1 X darmowa wysyłka katalogu produktów do wszystkich zainteresowanych**

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

Ceny podane bez kosztów przesyłki

## str **4** NEWSFLASH!

Co słysząc w wielkim świecie

## GAMEBOY **50** str

Dwie strony tej uroczej maszyny

## str **7** ZAPOWIEDZI

Widoki na przyszłość

## SOUL BLADE **52** str

Szkola przetrwania

Soul Blade od A do Z

## str **18** TEKKEN 3

Raport z pola boju

Nasz temat numeru

## GAWĘDY PO FAI **59** str

Felieton gościa

## str **23** RECENZJE

Wystawiamy cenzurki nowościom

## TIPS & TRICKS **60** str

Stała sekcja podpowiedzi

### NIECIERPLIWE ENERGIJNE OTWARCIE

Bracie/Siostro, trzymasz w ręku pierwszy numer NEO> - pisma poświęconego wyłącznie konsolom. To jasne, że wyrosliśmy z SECRET SERVICE, który pozostanie naszym ogniskiem domowym. Ale teraz zaczyna się nowa era, nowa religia, która wymaga zupełnie nowego pisma.

Konsola - magiczne słowo, niezrozumiałe dla niewtajemniczonych, a zarazem hasło rozpoznawcze ludzi nowej generacji. Nawet jeśli jesteś w tym nowy - nie przejmuj się. Jest tylko kwestią czasu, kiedy w Twoim domu stanie konsola. Konsole wymyślili dawno temu Japończycy i do dzisiaj biją się zawzięcie. Trzy megakorporacje - Sony, SEGA i Nintendo - nie ustają w zmaganiach o prymat na rynku. Dziś wygrywa PlayStation, ale zarówno Saturn jak N64 trzymają się mocno.

Wyobraź sobie odpowiednik Pentium 200 z kartą dźwiękową, akceleratorem 3D, kilkoma koprocesorami ... zmieszczony w pudełku po czekoladkach i kosztującego 700 zł. To jest właśnie konsola.

Dzięki konsolom wraca wiara w gry! Nie trzeba co pół roku zmieniać procesora, rozszerzać pamięci, instalować nowych driverów. Hasło Plug and Play znalazło wreszcie swe znaczenie, urągające dumnym i bladym Windows, które do gier się po prostu nie nadają.

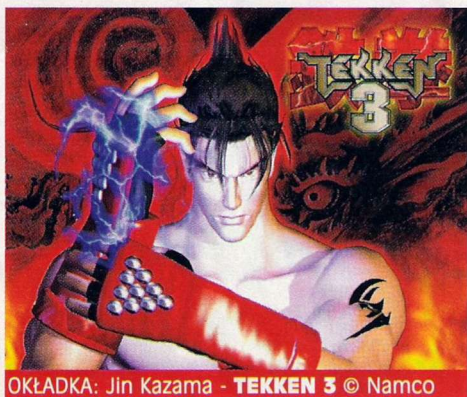
Jak wejść w ten świat? Nic prostszego: płytka do napędu, palec na przycisku START i jesteś już w nowej rzeczywistości. Właśnie zapoznałeś się z instrukcją obsługi konsoli. Jeśli grałeś, to na pewno już to czujesz.

Jeśli nie grałeś - zagraj. Bedziesz miał nowe sny, nowe marzenia. Już Cię to nie opuści.

A my chcemy zawsze być u Twego boku; doradzić przy wyborze gry, pomóc w trudnych zmaganiach i informować o nowościach. Czekamy na opinie i sugestie - który dział powiększyć, o których grach pisać więcej i do jakiego tytułu przygotować kolejne Szkoły Przetrwania. Wszystko jest w Waszych rękach.

Drugiego numeru NEO> szukajcie na początku grudnia - zdążymy w sam raz przed świątecznymi zakupami.

*Brat Gulash od Joypada*



OKŁADKA: Jin Kazama - TEKKEN 3 © Namco

### W NASTĘPNYM NUMERZE:

Kolejna porcja świeżych recenzji, nowy sezon szkoły przetrwania, tipsy i zapowiedzi.

A przede wszystkim gry:

**LAST BRONX, STREET FIGHTER EX, GOLDENEYE 007, MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES, FINAL FANTASY 7, GHOST IN THE SHELL**

i wiele innych!

Redaktor naczelny:

Marcin Górecki  
gulash@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:

Lukasz Bura  
joseph@ssonline.com.pl  
Krzysztof Papliński  
banana@ssonline.com.pl  
Bogdan Wiciński  
wicih@ssonline.com.pl

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  
Internet  
www.ssonline.com.pl/neo

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.

Witamy w serwisie informacyjnym NEO! Nasi rozrzucony po całej kuli ziemskiej wywiadowcy pracują pełną parą, aby zdobyć dla was wszystkie najnowsze informacje z rynku gier video i konsol. Tutaj znajdziecie też testy urządzeń peryferialnych (czyli wszelkich joypadów, kart pamięci i innych bajerów), w które obfituje rozległy świat konsol. Zapraszamy do lektury!

■ **R**ozpoczęły się prace nad kontynuacją jednej z najlepszych serii gier na PlayStation - TWISTED METAL. Trzecią część gry stworzy zespół, który ma na swoim koncie udane wyścigi RALLY CROSS. TWISTED METAL 3 ma mieć też wbudowaną opcję link do łączenia dwóch konsol.

■ **N**iedługo pojawi się gra na podstawie filmu MEN IN BLACK, w którym główne role zagraли Will Smith i Tommy Lee Jones. Autorzy z Gigawatt Studios stworzyli postacie głównych bohaterów na podstawie setek zdjęć zrobionych aktorom podczas pracy na planie filmowym. Gra pojawi się najprawdopodobniej w styczniu lub lutym 1998.

■ **W** USA już po premierze FINAL FANTASY 7. W pierwszym tygodniu września 1997 roku wpływy ze sprzedaży gry wyniosły 16,5 miliona dolarów. W tym samym czasie najbardziej oblegany w kinach film, G.I. JANE z Demi Moore, zarobił 11,1 miliona dolarów. To bez wątpienia początek nowej ery..

■ **B**ędzie też kolejna część cyklu TOSHINDEN - najnowsza gra zatytułowana BATTLE ARENA TOSHINDEN CARD QUEST to nic innego, jak przeniesiona na PlayStation gra planszowa podobna do MONOPOLY, w której główne role zagrają postacie z serii BAT. Nie wiadomo, czy gra pojawi się w Europie ale szczerze mówiąc nie liczymy na to.

■ **J**ednych ucieszy, innych zapewne zasmuci a jeszcze innych zdziwi informacja, że zespół SPICE GIRLS przygotowuje się do swojego debiutu na PlayStation. Pod koniec roku ma pojawić się interaktywna płyta CD zawierająca wywiady i teledyski zespołu, informacje o dziewczczynach a także grę, w której każdy posiadacz PSX będzie mógł stać się reżyserem nowego teledysku.



Men In Black



Men In Black



Zelda 64



Zelda 64

■ **P**rawdziwy japoński DREAM TEAM to firmy Namco i Squaresoft, które wspólnie pracują nad nowym trójwymiarowym mordobiciem EHRGEIZ. Podczas gdy gra jest dziełem autorów ze Square, Namco odpowiedzialne jest za "dopasowanie" gry do automatu. Chodzą też plotki, że obie firmy pracują nad w całości

przygotowuje też inwazję nowych pozycji, także na Europę - do końca roku ma się pojawić ponad 12 tytułów.

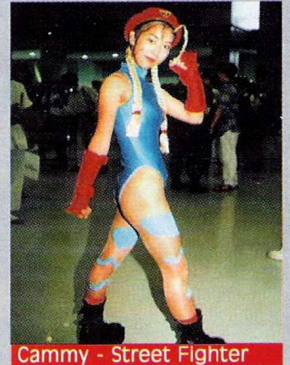
■ **I** znów Japonia - tym razem trochę z innej strony. Podczas ostatnich targów TOKYO GAME SHOW miał miejsce konkurs, w którym fani gier video



Sarah - Virtua Fighter 3



Honey - Fighting Vipers

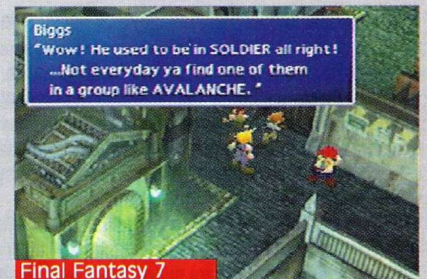


Cammy - Street Fighter

renderowanymi filmami (a'la TOY STORY) - Square nad adaptacją FINAL FANTASY, natomiast NAMCO nad filmową wersją megahitu TEKKEN.

przebiegali się za swoje ulubione postacie rodem ze szklanego ekranu. Przed wami kilka zdjęć z konkursu, w którym udział wzięło bardzo dużo przedstawicielek płci pięknej.

■ **L**iczba oryginalnych zabawek TAMAGOTCHI (zwanych z polską Tama-jajo czy też Tama-kurczak) wyprodukowanych przez firmę BANDAI powoli dobiega do 20 milionów sztuk (do tego należy dodać co najmniej drugie tyle tajwańskich i wietnamskich podróbek!) Szalenstwo wirtualnych zwierzątek trwa na całym świecie - doszło już nawet do tego, że japońscy biznesmeni mają przerwę w naradach jeśli od jednego z nich dobiegnie popiskiwanie elektronicznego kurczaczka!

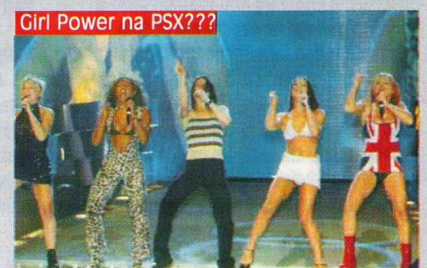


Final Fantasy 7



Ehrgeiz

■ **N**ajwiększa jak do pory gra na Nintendo 64 - RPG zatytułowany LEGEND OF ZELDA 64 będzie zajmować na kartce 32 megabajty (256 megabitów). Dla porównania SUPER MARIO 64 zajmuje ledwie 8 MB, zaś LYLAT WARS (STAR FOX 64) tylko 12 Mb. Nintendo



Girl Power na PSX???

## 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONII - WRZESIEŃ

- |                       |               |
|-----------------------|---------------|
| 1. Derby Stallion     | - PlayStation |
| 2. Last Bronx         | - Saturn      |
| 3. Langrisser 4       | - Saturn      |
| 4. Everyone's Golf    | - PlayStation |
| 5. Megaman X4         | - PlayStation |
| 6. Pocket Monster     | - GameBoy     |
| 7. Mobile Suit Gundam | - PlayStation |
| 8. Tamagotchi         | - GameBoy     |
| 9. SaGa Frontier      | - PlayStation |
| 10. Monster Ranche    | - PlayStation |

## 10 NAJBARDZIEJ OBLEGANYCH AUTOMATÓW W JAPONII - WRZESIEŃ

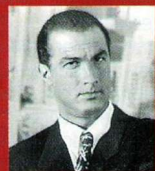
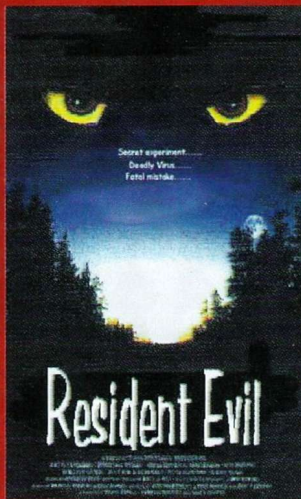
- |                        |          |
|------------------------|----------|
| 1. Virtua Fighter 3    | - Sega   |
| 2. Tekken 3            | - Namco  |
| 3. Vampire Savior      | - Capcom |
| 4. Virtua Striker 2    | - Sega   |
| 5. Virtual On          | - Sega   |
| 6. King of Fighters 97 | - SNK    |
| 7. Street Fighter 3    | - Capcom |
| 8. Lost World          | - Sega   |
| 9. Top Skater          | - Sega   |
| 10. House of the Dead  | - Sega   |

# Z KONSOLI DO HOLLYWOOD!

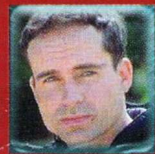
Nie od dziś wiemy, że licencje filmowe często kończą w postaci gier komputerowych. Przykładem może być choćby ostatnia superprodukcja THE LOST WORLD: JURASSIC PARK. Gra luźno nawiązująca do scenariusza filmu ukazuje się niemal na wszystkich platformach sprzętowych, z GameGear włącznie. Ostatnio jednak w Hollywood panuje inna moda na filmy, które powstają na podstawie scenariuszy gier komputerowych! Jako pionierów tego gatunku można określić trzy pozycje: STREET FIGHTER, SUPER MARIO BROS I MORTAL KOMBAT (tak naprawdę chyba tylko trzeci film był wart obejrzenia). Mamy dobre wiadomości - niedługo zacznie się prawdziwy szal na gry komputerowe w Hollywood! Na początek idzie TOMB RAIDER, nad którego scenariuszem kończą się właśnie prace. Larę Croft zagra angielska aktorka Liz Hurley (zona Hugh Granta), w scenariuszu nie mogło też zabraknąć miejsca dla Natli. Mało tego, Liz podpisała kontrakt na dwa filmy i mimo, że



sequelem MORTAL KOMBAT z tytułowanym MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION, który widzowie za oceanem będą mogli obejrzeć w grudniu. Kolejnym filmem, o którym nie przestaje się mówić jest RESIDENT EVIL. Tak, jedna z najlepszych gier na PlayStation zostanie wyniesiona na ekran kinowy. Film będzie miał premierę na początku 1998 roku (w okolicach premiery RE2), chodzą zaś plotki, że główną rolę - Chrisa - odtwarzać będzie Jason Patric (znany m.in. z filmów "SPEED 2" i "UŚPIENI"). Na koniec zaśyszane tu i ówdzie plotki, które niekoniecznie mogą okazać się prawdziwe. Bardzo możliwe, że w tej chwili trwają prace nad trzema filmami: DUKE NUKEM (ma w nim grać Dolph Lundgren, zaś film ma być dziełem ludzi odpowiedzialnych za TERMINATOR 2), TUROK: DINOSAUR HUNTER (z renderowanymi dinozaurami) oraz... FINAL FANTASY (główną rolę ma zagrać J.C. Van Damme?!). Na koniec dobra wiadomość dla fanów Stevena Seagala - aktor ten (podobnie jak Bruce Willis w APOCALYPSE) zagra główną rolę w grze DEADLY HONOUR (PSX, N64), której producentem jest mało znana firma AnimaTek.



jeszcze nie ma części pierwszej filmu druga jest już w fazie przygotowań! Zakończono już prace nad



# GUNCON



Już niedługo pojawi się nowy pistolet do PlayStation przygotowany przez firmę Namco. GunCon prawdopodobnie będzie sprzedawany tylko razem z grą TIME CRISIS (zapowiedź na str. 16). W stosunku do innych pistoletów świetnych obecnych na rynku konsolowym (Virtua Gun, Predator, Enforcer) GunCon ma zaprezentować zupełnie nową jakość w strzelaniu do telewizora. Oprócz standardowego podłączenia pistoletu do konsoli, trzeba będzie też specjalnym kablem podłączyć pistolet do telewizora. GunCon ma jednocześnie sprawdzać sygnały wychodzące z telewizora i z konsoli, dzięki czemu możliwa będzie nieosiągalna do tej pory dokładność w celowaniu (aż do jednego pixela). Smutna wiadomość dla posiadaczy innych plastikowych gunów - wszystkie gry Namco (TIME CRISIS, GUN BULLET) przygotowane z myślą o świetnym pistolecie będą działać jedynie z GunCon. Być może uda nam się szybko zdobyć GunCon i przetestować go w drugim numerze NEO.

# NOWY JOYPAD DO PSX!

Do sklepów trafił już wyprodukowany przez Sony nowy, analogowy joystick do PlayStation. Nanlog jest odpowiedzią SONY na kontrolery, które wcześniej zaprezentowały firmy Sega i Nintendo. Okazuje się jednak, że nawet na tak z pozoru wyeksploatowanym polu jakim są konsolowe joypady można wymyślić coś nowego. Rozwiązanie, które zaproponowała firma Sony to dwie analogowe gałki wepchnięte na jeden, pozornie nie odbiegający kształtem od standardowego kontrolera. Na pewno dokładnie przetestujemy go w drugim numerze NEO - będzie też lista gier kompatybilnych z analogiem (zarówno obecnych, jak i przyszłych).



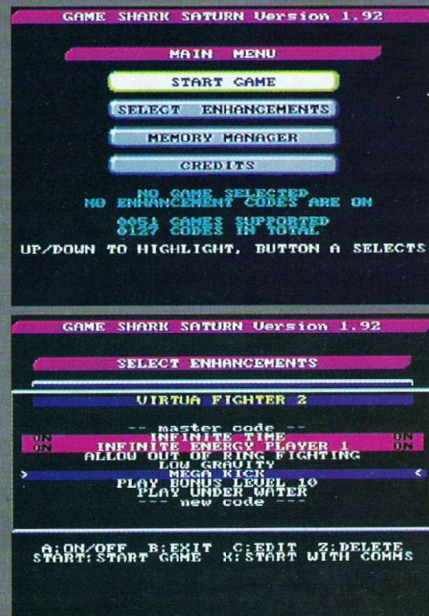
# GAMESHARK

Platforma: Sega Saturn  
Producent: INTERACT



Kto z nas nigdy nie wpisał żadnego kodu? Pewnie niewielu osób, bo przecież każdy chce sobie po ciężkich bojach uproszczyć życie. Niestety, nie do wszystkich gier autorzy przewidzieli cheaty, a jeśli już są, to nie zawsze pozwalają na to, co byśmy chcieli. W tym miejscu pomocą może służyć GAMESHARK wyprodukowany przez firmę Interact. Jest to wkładany cartridge, który zawiera kody do wielu gier, umożliwiające np: szybsze bieganie, nieśmiertelność, niewidzialność, nieskończoną ilość żyć, broni, amunicji itp. Wpisanych w ROM „Rekina” cheatów jest sporo, zaś kody do nowych produktów pojawiają się na internetowej stronie producenta, skąd można je pobrać w postaci pliku tekstowego bądź wydrukować (niestety potrzebny będzie komputer). Kolejnym krokiem jest wstukanie ich do pamięci karty i zapisanie stanu - czasami jest to dość uciążliwe, na przykład Resident Evil to dwie strony cyferek i literek (na szczęście robi się to tylko raz). Pamięć karty pozwala na umieszczenie do 9999 rekordów, co jest w zupełności wystarczające.

GAMESHARK to dobre narzędzie dla zapalonego gracza; ma on jednak dwie wady. Producent często ulepsza swój produkt, przez co nowsze kody mogą nie zadziałać na naszym sprzęcie, można też niechcący (nieostrożnie się obchodząc, np. resetując konsolę podczas zapisu) popsuć coś w pamięci i karta śląda bezpowrotnie, choć producent zapewnia, że w takim przypadku natychmiast wymieni na nową.



# MEMORY CARD PLUS

Platforma: Sony PlayStation  
Sega Saturn  
Producent: INTERACT



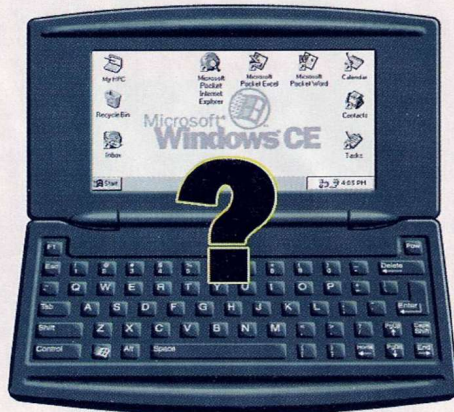
Każdy zatwardziały gracz posiada w swoich zbiorach przynajmniej kilkanaście gier. Przy takiej liczbie pozycji z pewnością zaczyna brakować miejsca na zapisanie stanów gry, przynajmniej na standardowej karcie pamięci PlayStation czy też na podstawowych blokach znajdujących się w konsoli Saturn. Biorąc pod uwagę fakt, że w nowszych grach savegame zajmuje więcej miejsca niż standardowy blok, trzeba często rozstawać się bezpowrotnie ze starszymi save'ami, robiąc miejsce dla nowszych gier. A co będzie, gdy gier przybędzie? Kolejna karta? Na szczęście produkowane są karty, które posiadają więcej miejsca niż standardowe. Rodzina Memory Card Plus to dwie karty pamięci - jedna do PlayStation, a druga do Saturna. Wersja dla PSX pozwala na zapisanie 120 bloków czyli osiem razy tyle co zwykła karta (za cenę mniej więcej równą trzem standardowym) - przelączenie między ośmioma kolejnymi blokami (każdy blok ma po 15 miejsc) odbywa się za pomocą przycisku na karcie. Natomiast wersja dla Saturna zawiera w środku aż 8 megabitów (czyli 1 megabajt) pamięci. Taka ilość powinna wystarczyć na całe życie. Obie karty są estetycznie wykonane i umieszczone w kartonowych pudełkach. Nie zaobserwowaliśmy jakichkolwiek nieprawidłowości podczas ich pracy.

# SEGA SATURN 2 - DURAL

Nadeszły pierwsze informacje o następcy konsoli Saturn - projekcie noszącym kryptonim DURAL (imię głównej boss'ówy w serii VIRTUA FIGHTER. Nowa konsola została opracowana przez firmę Sega we współpracy z takimi rekinami rynku jak Nec, Hitachi, Yamacha i (niespodzianka!) Microsoft. Sercem systemu ma być chip SH-4 pracujący z częstotliwością 200 MHz, głównym procesorem graficznym będzie POWER VR2 potrafiący ruszyć zawrotną liczbę 1.5 miliona poligonów na sekundę, kompatybilny z PeCetowymi standardami graficznymi Direct3D oraz OpenGL. Dźwięk do naszych uszu dostarczy procesor Yamacha ARM7. DURAL będzie miał 8 MB pamięci i czytnik CD-ROM 12x. Będzie także modem, choć na razie nie wiadomo, czy wbudowany na stałe, czy też dostępny w postaci dodatkowej karty. Bardzo ważną informacją jest też fakt, że system operacyjny konsoli przygotuje Microsoft. Będzie to specjalna wersja WindowsCE (system ten jest używany obecnie w najmniejszych na świecie ręcznych komputerkach PC). Developerzy złączą prace nad grami dopiero w lutym '98 (co może znaczyć, że w momencie startu konsoli wszystkie gry będą firmowane logo Sega). Planowana data pojawienia się no-wej konsoli na japońskim rynku to koniec 1998 roku



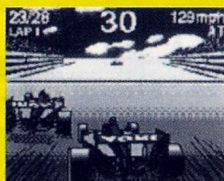
Prawdopodobnie nie zobaczymy VIRTUA FIGHTER 3 na konsoli Saturn...



(w Europie co najmniej pół roku później). Bardzo możliwe, że flagowym tytułem, który zostanie skonwertowany w pierwszej kolejności, aby pokazać moc sprzętu, będzie VIRTUA FIGHTER 3. Choć Sega przygotowuje już nową konsolę nie znaczy to jednak, że przestaje opracowywać gry dla Saturna - wystarczy spojrzeć na zapowiedzi, przez najbliższy rok będzie w co pograć, a potem... sprzęt, który pociągnie VF3 bez żadnej degradacji w domu!!! Może się też okazać, że DURAL zmusi korporację Sony do wcześniejszego niż planowany na 1999-2000 startu PlayStation 2! Będziemy informować o wszystkim na bieżąco.

# NOWA KONSOLA GAME.COM

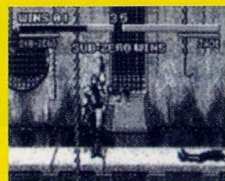
Podczas gdy "duzi chłopczy" rozpoczęli prace nad nowymi konsolami, dla których miejsce znajduje się przed telewizorem, na rynku przenośnych konsol niekwestionowanym liderem od wielu lat pozostaje GameBoy. Sytuację tę zamierza nieco zmienić firma TIGER wprowadzając na rynek nową ręczną konsolkę o niespotykanych do tej pory możliwościach. GAME.COM ma być maszyną przede wszystkim do grania, choć nie tylko - za pomocą specjalnego carta ze znajdującym się w środku modemem właściciele GAME.COM będą mogli korzystać z dobrodziejstw poczty internetowej oraz trybu multiplayer. Konsola ma mieć też



INDY 500



THE LOST WORLD



MK TRILOGY

czuły wyświetlacz, po którym wodzi się dostarczonym w komplecie pisakiem, wbudowaną książkę telefoniczną oraz elektronicznie notes. Znakomicie prezentuje się oferta oprogramowania - oto niektóre tytuły dostępne w momencie startu: ARCADE CLASSICS, BATMAN&ROBIN, INDY 500, MORTAL KOMBAT TRILOGY. Do końca roku pojawiają się także następujące pozycje: THE LOST WORLD: JURASSIC PARK, DUKE NUKEM, SONIC JAM,

TUROK, FIGHTER'S MEGAMIX I inne. Brzmi to nieco niewiarygodnie, lecz ręczny za istnienie tej konsoli głową - widzieliśmy ją w akcji podczas targów E3 w Atlancie. GAME.COM już niedługo powinien trafić do naszego biura - spodziewajcie się w najbliższym czasie testu tego urządzenia.



# ZAPOWIEDZI



Europejskie terminy  
wydawnicze na  
październik/listopad 1997

## PLAYSTATION

Deathtrap Dungeon	Eidos
Fighting Force	Eidos
Cool Boarders 2	Sony
G-Police	Psygnosis
Overboard	Psygnosis
Hexen 2	Activision
MK Mythologies	Williams
Screamer 2	Virgin
ShredFest	Electronic Arts
Actua Soccer 2	Gremlin
Jersey Devil	Ocean
Croc	Fox Interactive

## SATURN

Resident Evil	Capcom
Dragon Force	Sega
Duke Nukem 3D	GT Interactive
Formula Karts	Manic Media
Last Bronx	Sega
Atlantis	Cryo

## NINTENDO 64

Extreme G	Acclaim
Hexen	GT Interactive
War Gods	GT Interactive
Top Gear Rally	Kemko
Dark Rift	Vic Tokai
Lamorghini 64	Titus
F1 Pole Position 64	Ubi Soft

### Uwaga!

Wydawcy zawsze zastrzegają sobie możliwość dowolnego manipulowania terminami wydawniczymi. Z tego względu nigdy nie można być pewnym, że zapowiadana na przykład na październik gra ukaże się w terminie. Często mają miejsce opóźnienia lub przyspieszenia wynikłe z powodów, o których nawet nie sniliśmy. Nasza lista powstaje jednak na bieżąco przed każdym numerem i będzie zawierać aktualne informacje bezpośrednio od wydawców.

14

Apocalypse

16

Crash Bandicoot 2

9

Dark Rift

12

Fighting Force

11

Final Fantasy 7

15

Final Fantasy Tactics

15

G-Police

14

Lylat Wars

9

Mission Impossible

17

Quake

17

Rapid Racer

13

Resident Evil 2

8

Star Wars:  
Masters of Teräs Käsi

10

Street Fighter Ex

16

Time Crisis

12

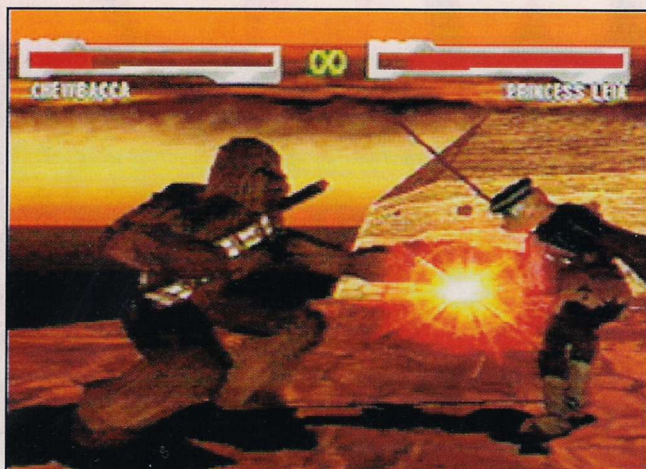
Tomb Raider 2

10

Wild 9's



# STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI



Czy jest coś lepszego od dobrej bijatki na konsolę? Czy jest ciekawszy wątek niż Star Wars? A co powiecie na bijatykę w świecie, czy raczej we wszechświecie Gwiezdnych Wojen? Po dwóch latach przygotowań światło dzienne ujrzy najprawdziwsze mordobicie 3-D spod znaku Sagi. Kontynuująca-cą wątek SHADOWS OF THE EMPIRE akcja STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI rozgrywa się pomiędzy Imperium Kontratakuje a Powrotem Jedi. Darth Vader wynajął Arden Lyn, mistrzynię "teras kasi" - sztuki walki opartej na Mocy, aby wciągnąć Rebelię do wielkiego turnieju. W tym czasie Luke trenuje swoich przyjaciół, aby przygotować ich na konfrontację z Ciemną Stroną Mocy.

MOTK zaoferuje pięć trybów gry. Oprócz obowiązkowych practice, arcade i versus, pojawi się team mode, w którym każdy z graczy wybiera cztery postacie, oraz tryb przetrwania, gdzie prowadzi się ciągłą walkę



z pojawiającymi się bezustannie oponentami (procenty energii odnawiają się po każdym pokonanym). Każda z postaci dysponuje garniturem ponad dwudziestu ciosów, oraz dodatkowych "Force moves" uzależnionych od rosnącego paska Mocy. Fani TOSHINDEN i SOUL BLADE powinni być również usatysfakcjonowani, ponieważ oprócz gołych pięści każdy wojownik będzie dysponować charakterystycznym dla siebie sprzętem, na przykład Luke będzie władał mieczem świetlnym a księżniczka Leia termicznymi detonatorami. Przebieg walki ma zawierać dużą dawkę niespotykanego dotąd realizmu - Chewbacca, dość potężny Wookiee, będzie musiał się schylać aby uderzyć drobną Leię. Obok rodzeństwa pojawią się także inni znani bohaterowie (w tym Han Solo), będzie się można nawet wcielić w tajemniczego fowcę nagród Bobę Fetta! Planowanych jest osiem podstawowych postaci plus kilka ukrytych (Ewok, R2-D2, C-3PO i sam mistrz Yoda!). Po ukończeniu gry w trybie arcade do galerii postaci dołączy Lord Vader.

Wszyscy bohaterowie zostali za pomocą technik cyfrowych "wyjęci" z filmu i prerenderowani w 3D, każdy z nich ma składać się z około 1250 polygonów, całość ma pracować z prędkością 35 klatek na sekundę. Czy MOTK da sobie radę

z konkurencją w postaci nadchodzącego wielkim krokiem TRZECIEGO i innych bijatek 3D, które pojawią się w najbliższym czasie? Zobaczmy, nie zapominajmy jednak, że to przecież Star Wars!



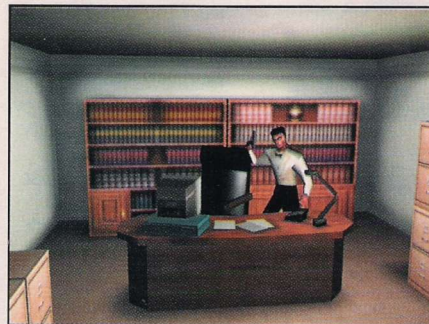
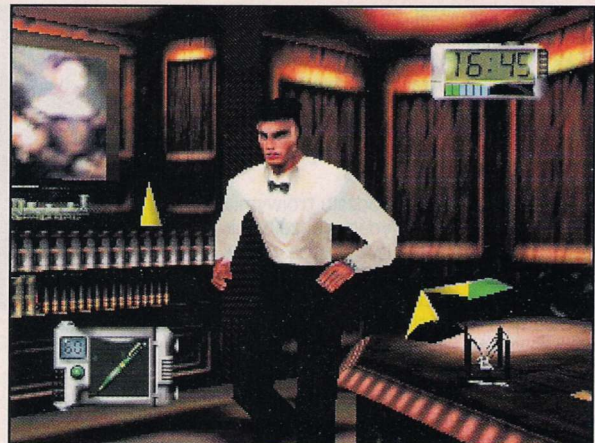


# MISSION IMPOSSIBLE

■ Wydawca: OCEAN  
 ■ Producent: OCEAN  
 ■ Termin (pal): Grudzień '97  
 ■ Platforma: Nintendo 64

Jak sama nazwa wskazuje gra powstaje na podstawie wyświetlanego nie tak dawno filmu „Misja Niemożliwa” z Tomem Cruise w roli głównej. Niestety, nie ma ona nic wspólnego ze starym tytułem znanym jeszcze z czegoś takiego co się nazywało Spectrum. Nowa Misja to nic innego jak kolejny produkt z gatunku first/thrid person perspective, czyli akcja widziana z oczu/zza pleców bohatera. Wcielamy się w postać agenta Ethana Hunta, który tym razem nie przypomina gościa z okładek żurnali, a raczej zbudowaną z wielokątów małpę (podobno twarz bohatera gry powstała w wyniku zsmorfowania zdjęć Toma Cruise i Johna Travolty). W trakcie naszej wendetty od rosyjskiej ambasady aż do siedziby Organizacji trup będzie padał gęsto,

ale będziemy musieli też uwolnić zakładników, odnaleźć tajne akta i wypełnić wiele innych zadań, których nie podjąłby się normalny człowiek. Na pierwszy rzut oka wygląda to jak SHADOWS OF THE EMPIRE, tyle że z dużą dawką przygodowych elementów. Autorzy zapowiadają, że dróg do osiągnięcia celu jest wiele, przez co gra nie jest schematyczna. Należy odnotować również fakt, że zapowiadana jest wersja na N64 DD.



# DARK RIFT

■ Wydawca: VIC TOKAI  
 ■ Producent: KRONOS  
 ■ Termin (pal): Listopad '97  
 ■ Platforma: Nintendo 64

Podczas gdy na Playstation szaleje SOUL BLADE a na Saturnie rządzi VIRTUA FIGHTER 2, posiadacze "sześćdziesiątki czwórki" wciąż czekają na swojego fightera. Tych których nie zaspokoili KILLER INSTINCT GOLD może usatysfakcjonuje DARK RIFT. Najwięksi wojownicy przybywają spośród różnych wymiarów poprzez portale i tytułowe ciemne szczeliny. Każdy z nich jest w posiadaniu części klucza, który otwiera wrota do centrum wszechświata. Po drugiej stronie ma się znajdować siła, która zapewni zwycięzcy panowanie we wszechświecie. Oczywiście jest że właściciel klucza może być tylko jeden.... DARK RIFT ma pozwalać na wszystko, w tym oczywiście rzuty, projectile i skoki na boki. Engine gry jest w pełni trójwymiarowy i przypomina nieco swoje PSX'owe



odpowiedniki. Sposób walki ma także być zbliżony do TEKKEN i SOUL BLADE. Gracz będzie mógł atakować leżącego oraz stosować wiele chwytów przy wstawaniu. W trakcie rzutów kamera ma być wszędzie i pokazywać najdramatyczniejsze momenty. Przewidziany jest szeroki wachlarz zawodników - klienci, którzy nie mają własnych pazurów wyposażeni zostaną w ciekawy arsenał broni. Termin ukazania się tego tytułu przewidziany jest na listopad tego roku.



Wydawca: INTERPLAY ■

Producent: SHINY ■

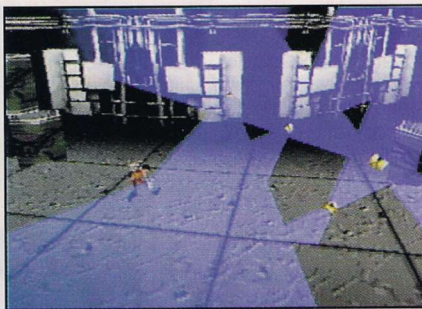
Termin (pal): Listopad '97 ■

Platforma: PlayStation ■

# WILD 9'S

Co mogoby powstać po wrzuceniu do miksera i porządym zakreconiu takich gier jak MDK i EARTHWORM JIM? Bardzo możliwe, że efektem byłby koktail nazwany WILD 9S. Za wszystkie trzy tytuły odpowiedzialna jest firma Shiny, która w dalszym ciągu nie przestaje zaskakiwać świeżymi pomysłami.

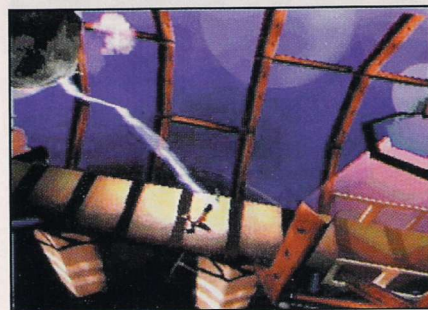
WILD 9S będzie swego rodzaju trójwymiarowym platformerem. Wydaje się, że to nic nowego, ale Shiny nie byłoby sobą gdyby czegoś nie udziwnili albo czymś nie zaskoczyli. Przy produkcji użyto 60 000 ręcznie rysowanych animacji (JIM miał 3000), co sprawia, że (prawdopodobnie) będzie to najbardziej animowana gra w historii. Pozostałe elementy gry również daleko odbiegają od standardów. Stworzony do MDK świat zdaje się być normalny



odpowiedzialnej za śmierć rodziców śmiałków. Na drodze Dzikiej Dziewiątki stanie masa różnych dinopodobnych potworków, z których każdy wyróżniać się będzie typowym dla siebie charakterem (patent znany z MDK). Wszystko to jest bardzo oryginalne, ciekawe tylko ile w tym płynie miodu? Faktem jest, że pomysł spodobał się już ludziom z telewizji, którzy rozpoczęli prace nad animowanym serialem z Wexem w roli głównej.



w porównaniu z tym, w którym porusza się jeszcze bardziej zakrecony bohater imieniem Wex. Za broń służy mu bynajmniej nie zamontowany w hełmie karabin, ale metalowa rękawica oraz - o zgrozo - żyjący w niej nietoperzowaty koleżka. Zadaniem buntownika Wexa jest poprowadzić osmiu młodzików przeciwko rządzącej kosmośm organizacji Domination,



Wydawca: CAPCOM ■

Producent: ARIKA ■

Termin (pal): Grudzień '97 ■

Platforma: PlayStation ■

# STREET FIGHTER EX

Ciesząc się sporym powodzeniem w salonach gier STREET FIGHTER EX doczekał się konwersji na PlayStation! Dodane do nazwy gry wyrazy "PLUS ALPHA" mają symbolizować dodatkowe tryby rozgrywki, które zyskała konwersja w stosunku do automatu. Autorzy z Capcom pozostali wierni tradycji; przy produkcji STREET FIGHTER EX pracował sam Akira Nishitani - twórca starego jak świat STREET FIGHTER 2. Postacie, mimo że trójwymiarowe poruszają się będą mogły tylko na boki; nie będzie uskoków obecnych choćby w TOSHINDEN. Będą za to projectile i wszystkie ciosy specjalne obecne w dwóch wymiarach. W grze dostępnych będzie aż 23 postaci, w tym kilkanaście zupełnie nowych. Spośród starych ulubieńców niewątpliwie dużym powodzeniem wśród graczy cieszyć będą się Ryu, Ken, Sakura, Guile, Dhalsim i Zangief, podczas gdy głównym bossem jak zwykle będzie znienawidzony przez wszystkich generał M.Bison. Trójwymiarowe postacie i ich ciosy zostały dokładnie



odzworowane ze swoich dwuwymiarowych odpowiedników, zaś sama gra może poszczycić się solidną oprawą audiowizualną.



STREET FIGHTER EX to być może początek nowej jakości w obecnej od długiego czasu serii. Gra została przyjęta bardzo ciepło w Japonii i lada chwila dotrze do Europy - trzeci wymiar powinien trafić w gusta większej liczby graczy. Tymczasem firma Capcom rozpoczęła prace nad automatem STREET FIGHTER 4. I tu niespodzianka - gra pozostanie tradycyjnym mordobiciem 2D!



# FINAL FANTASY 7

■ Wydawca: SONY  
 ■ Producent: SQUARESOFT  
 ■ Termin (pall): Październik '97  
 ■ Platforma: PlayStation

Coraz większymi krokami zbliża się europejska premiera najdłużej oczekiwanej gry wszech czasów na PlayStation. Według ostatnich informacji FINAL FANTASY VII ma się ukazać w Europie już w październiku!



Gra należy do gatunku RPG, ale nie takiego standardowego role-playing jaki wszyscy w Europie znamy, lecz jego japońskiej odmiany. Dzięki swojej przystępności, ograniczenia statystyk bohaterów do niezbędnego minimum i przedstawienia akcji z punktu widzenia trzeciej osoby gatunek ten w piorunującym tempie zyskuje swoich miłośników w USA i Europie. Niektórzy może liźnili już temat dzięki LEGACY OF KAIN, SUIKODEN lub VANDAL HEARTS.



Główną postacią w FINAL FANTASY VII jest Cloud, były żołnierz rządu Shinry, a obecnie najemnik. Cloud zostaje wynajęty przez walczącą z ustrojem grupę rebeliantów w celu wysadzenia rządowego reaktora. Początkowo obojętny Cloud ogranicza się tylko do wykonania swojego zadania, z czasem jednak na dobre uwikłany w rebelię postanawia przyłączyć się do powstania. W jego misji uwolnienia świata od tyranii towarzyszyć mu będzie wielu przyjaciół, którzy z własnej woli przyłączają się do drużyny. Sedno akcji stanowią walki z bezustannie napotykanymi sługami Shinry. Pojedynki przedstawione są w generowanym w czasie rzeczywistym trójwymiarze z dynamiczną, przemieszczającą się kamerą. W walce można używać nie tylko dostępnej broni konwencjonalnej, przede wszystkim korzystać trzeba z dostępnych czarów. I tu kolejna ciekawostka - mimo że obowiązuje system tur, to każda postać ma określony limit czasu na wykonanie ruchu.



Trzeba szybko podejmować decyzje, w przeciwnym razie przeciwnik na pewno wykorzysta niezdecydowanie gracza.

plytce znajduje się zagrana przez profesjonalną orkiestrę ścieżka dźwiękowa w formacie audio. Przy powstaniu siódmej części sagi uczestniczyło grubo ponad 200 ludzi pracujących przez wiele miesięcy 24 godziny na dobę. Dzięki ich trudowi gracze w Europie już niedługo będą mogli przeżyć przygodę, którą być może zapamiętają na całe życie.

Najbardziej dopieszczonym elementem FFVII (oprócz przepięknej grafiki) jest niewątpliwie rozbudowany system magii. To, co się dzieje na ekranie podczas rzucania niektórych zaklęć po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy - wali się podłoga, pojawiają się olbrzymie ziejące ogniem potwory a wszystko przedstawione jest tak pięknie, jak tylko PSX to potrafi. Widać, że autorzy ze Squaresoft wycisnęli z PlayStation maksimum możliwości i podeszli do tematu naprawdę poważnie, o czym może świadczyć fakt, że program zawarty jest nie na jednym lecz na trzech krążkach. Dodatkowo na czwartej



FINAL FANTASY VII to najlepiej sprzedająca się gra wszech czasów na PlayStation - w samej Japonii sprzedano około 4 milionów jej kopii (to jest prawdziwy fenomen, dla przykładu: TEKKEN 2 ledwo przekroczył milion). W tej chwili nie znamy jeszcze statystyk z rynku amerykańskiego, ale jedno jest pewne - zarówno w USA jak i w Europie FFVII spotka się z równie ciepłym przyjęciem.



Wydawca: EIDOS INTERACTIVE ■  
 Producent: CORE ■  
 Termin (pal): Grudzień '97 ■  
 Platforma: PlayStation ■

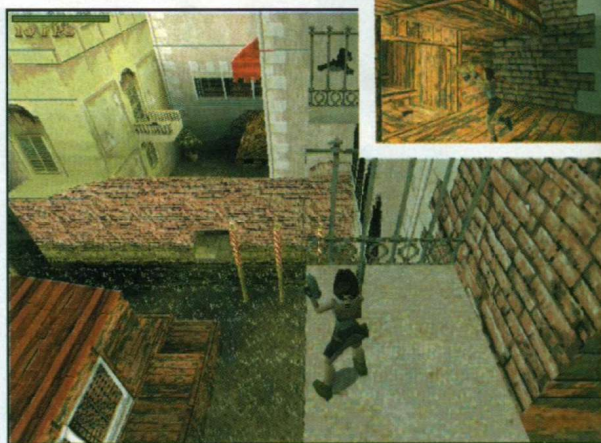
# TOMB RAIDER 2

Przeciętny człowiek zapytany na ulicy o idealną kobietę odpowie: Pamela Anderson. W przypadku gracza nic nie wiadomo, ale bardzo możliwe że odpowie: Lara Croft. Nie wiadomo, czy przyczyną jest doskonała gierka z jej udziałem, czy ona sama - superbabka z charakterem. Dla wszystkich, którzy zmienili swoje plakaty nad łóżkiem z Pameli na Larę mamy dobrą wiadomość: kończą się właśnie prace nad drugą częścią jej przygód! Gra powstaje przy pomocy edytora stworzonego na potrzeby TR, ale programiści z Core Design zapowiadają, że w TR 2 zobaczymy wiele nowych elementów (przede wszystkim bogatsze wnętrza) zaś akcja będzie mieć miejsce między innymi na zatopionym statku oraz w prześlicznej Wenecji.



Duży nacisk położono na bogactwo i wierne odwzorowanie architektonicznych detali, pojawiają się też całkowicie nowe, trudniejsze zagadki. Oprócz tego Lara zyska nową broń, zdolności a także nowe stroje. Wszystkiego jeszcze nie zdradzono, wiadomo natomiast na pewno, że będzie się można czołgać, wspinać i strzelać harpunem. Pierwsze dwie czynności mają umożliwić wnikliwym dotarcie do niewidocznych, sekretnych miejsc, harpun natomiast ma za zadanie bronić nas przed napastnikami pod wodą. Zapowiedziano również większą ilość przeciwników, głównie tych w ludzkiej postaci, mających i atakować. Na mocy licencyjnej się tylko konsolę

się czać z ukrycia. u m o w y gra ukaże w wersji na PlayStation. Pozostaje już tylko czekać...



Wydawca: EIDOS INTERACTIVE ■  
 Producent: CORE ■  
 Termin (pal): Wrzesień '97 ■  
 Platforma: PlayStation, Saturn ■

# FIGHTING FORCE

Tytuł ten lada chwila powinien ujrzeć światło dzienne. Cieszyć się mogą posiadacze Saturna i PlayStation, bowiem FIGHTING FORCE to coś, czego brakowało i na co długo czekaliśmy - trójwymiarowa scrolowana bijatyka! DIE HARD ARCADE narobił smaku, ale dopiero FIGHTING FORCE ma szansę kontynuować tradycję znakomitego FINAL FIGHT, czy niezapomnianego DOUBLE DRAGON. Nie ma chyba nic lepszego jak iść swoim bambrem przez miasto i doprowadzać wszystkich natarczywych lumpów do porządku.



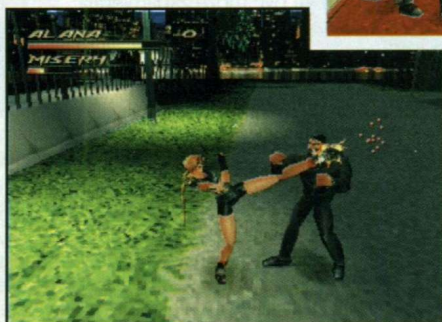
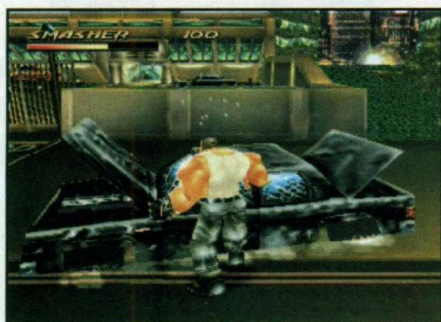
Jeżeli chodzi o ilość i różnorodność przeciwników, to jeszcze nigdzie do tej pory nie było ich tylu - do rozwałki pójdą całe hordy dreslarzy, garniturowców, rokersów, zombie i kto wie czego jeszcze.

Do wyboru są cztery postacie; od amerykańskiego super-chłopaka, poprzez seksowną panienkę aż do dwumetrowego, czarnoskórego zabijaki. Każdy z nich zna ponad 50 typowych dla siebie ciosów. Oprócz tego przygotowano jeszcze całą masę przedmiotów, którymi można "traktować" przeciwników - będą gazurki,



lasery, miotacze ognia, shot gun'y i inne. A co powiecie na ponad setkę różnego rodzaju sprzętu, który można rozwalić lub ciskać w nieprzyjaciół? Gdy jeszcze dodać, że to wszystko się dzieje w najprawdziwszym,

przestrzennym 3D, to migotanie przedsiónek serca pewnie. Starym zwyczajem, między poziomami pojawiają się bonusowe plansze, w których na przykład trzeba rozłożyć cały samochód na czas używając tylko klasycznego "bejsbola". Na deser tryb multiplayer, w którym dwóch graczy może ze sobą współdziałać (na przykład jeden trzyma klienta, a drugi lutuje ile wlezie). Ta orgia destrukcji ma szansę stać się jedną z najlepszych gier w tym roku!



# RESIDENT EVIL 2

■ Wydawca: VIRGIN  
■ Producent: CAPCOM  
■ Termin (pal): Luty '98  
■ Platforma: PlayStation

Można powiedzieć wiele na temat pierwszej części tej gry, która okazała się jednym z największych hitów w dziejach konsoli PlayStation. Wspaniała atmosfera, porażający scenariusz, genialna masakra i niezły sprzęt do dyspozycji. Zdecydowanie RESIDENT EVIL nie jest tym, w co chcielibyście grać o północy i to będąc sami w domu. Każdy kto przeżył już tę przygodę będzie pamiętał o piekielnych psach wyskakujących bez żadnego ostrzeżenia z okien w korytarzu na pierwszym piętrze. Teraz jednak czas na opowieść o małym miasteczku łaknącym ludzkiej krwi...



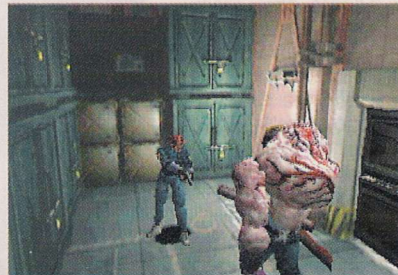
Wydarzenia z części drugiej mają miejsce niedługo po załatwieniu Tyranta i ucieczce helikopterem niedobitków ze S.T.A.R.S. Po ujawnieniu szczegółów światowa prasa zawrzała a jednak sprawa wrobienia członków oddziału przycichła, zaś oni sami zostali porozdzielani do różnych misji. Okazuje się jednak, że coś niedobrego dzieje się z ludźmi zamieszkującymi Raccoon City. Dziwna choroba powoduje, że ludzie zamieniają się w zombiaki. Te z kolei atakują innych, którzy też zamieniają się w zombiaki i tak w kółko. Oczywiście wybuchła panika, wszyscy nalegali aby rząd zrobił coś w tej sprawie a lokalne władze obiecują zając się nią bezzwłocznie. Tymczasem jednak ludzi w mieście jest coraz mniej...



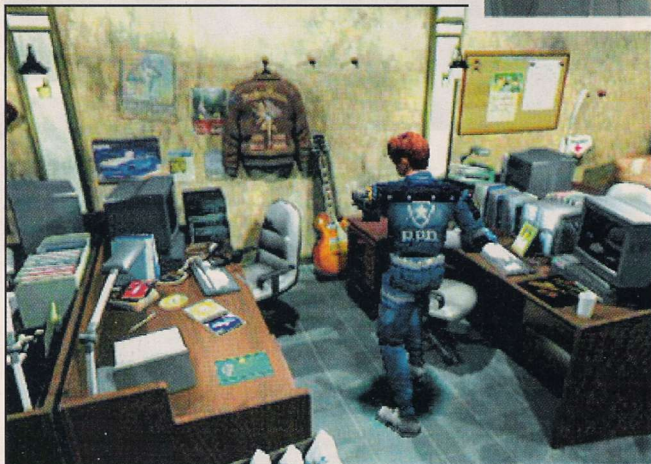
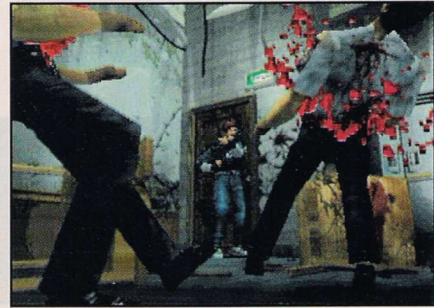
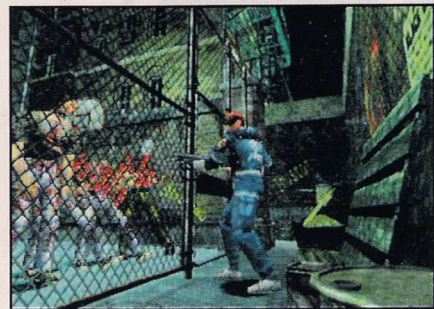
Gra zaczyna się, gdy wszyscy pozostali przy życiu mieszkańcy decydują się zabarykadować w komisariacie policji. Dwójka bohaterów - świeżo upieczony gliniarz Leon Scott Kennedy oraz studentka i miłośniczka motocykli - Elza Walker zostają właśnie zaatakowani przez grupę Zombich i muszą szybko znaleźć sposób na ucieczkę.



RESIDENT EVIL 2 zmiążdży wszystkich posiadaczy PSX-a. Ponad półtora raza większy teren akcji (zwidzimy cały posterunek - pomieszczenia prywatne, psiarnię, strzelnicę, zbrojownię i tak dalej aż do momentu kiedy opuścimy komisariat), szerszy wachlarz potworów do rozwalenia (zombiaki będą różniły się strojami, wyglądem, prędkością poruszania, a niektóre będą nawet płonąć!), niezły arsenał (każda broń - inny efekt, można na przykład przepołowić gościa strzałem z Shotguna!) i taka dawka strachu, że będziecie prosić tatusia, żeby przed pójściem spać zajrzał do waszej szafy. Oprócz tego, bohaterowie mogą nosić różne stroje (kamizelki



kuloodporne, ubiory azbestowe), a po bliskim rozwaleniu jakiegoś gościa jego resztki będą osiadać na naszych szatach. Poza tym w miarę walki nasz ubiór ulega zniszczeniu, a nadzy jesteśmy niezwykle podatni na chorobę roznoszoną przez zombich. Na koniec jeszcze mała przyjemnostka: w pierwszej części najczęściej atakujących nas na raz potworów było chyba dwa; w momencie rozpoczęcia części drugiej jest ich (w jednym pomieszczeniu z nami) osiem!!! No i po tym jak zginiemy, możemy jeszcze popatrzeć jak zabójcy ohydnie obżerają się, jak na zombiaków przystało naszymi flakami...



Wydawca: NINTENDO ■  
 Producent: NINTENDO ■  
 Termin (pol): Październik '97 ■  
 Platforma: Nintendo 64 ■

# LYLAT WARS



swoich starszych, kultowych produkcji ze SNES-a. Tak byto w przypadku SUPER MARIO i MARIO KARTS, tak też będzie w przypadku LYLAT WARS - chyba najlepszej strzelaniny jaką kiedykolwiek wyprodukowało Nintendo, znanej poza Europą pod nazwą STAR FOX.



LYLAT WARS/STAR FOX 64 to tak zwany track-based shooter, czyli strzelanina, w której lata się po z góry zaplanowanym torze i ewentualnie odwraca się tylko w celu strącenia przeciwników. Dłgie i pełne graficznych bajerów misje nie pozwolą na szybkie ukończenie gry. Na końcu każdej trasy czeka dysponujący gigantyczną siłą ognia megaboss, którego zniszczenie równa się wykonaniu misji. Gdy ukończy się już wszystkie przygotowane z myślą o pojedynczym

graczu poziomy, można spróbować swoich sił w podniebnej walce w trybie multiplayer dla maksymalnie czterech graczy (ekran zostanie podzielony na cztery okienka). Niewątpliwą atrakcją jest też fakt, że gra sprzedawana będzie w komplecie z wkładaną do joypada przystawką Rumble Pack, która trzęsie kontrolerem podczas strzałów i uderzeń! LYLAT WARS to najlepszy prezent, jaki mogła zrobić firma Nintendo wszystkim miłośnikom gatunku strzelanin - japońska i amerykańska wersja gry zbiera bardzo wysokie noty na całym świecie. Doskonała grafika i dźwięk a przede wszystkim miodność, jaka cechuje wszystkie wyprodukowane przez Nintendo gry nie pozwala nam uwierzyć w ewentualną porażkę tego tytułu.



Wścig Nintendo 64 z 32-bitowymi konsolami trwa. Do tej pory poza kilkoma pozycjami Nintendo nie zaskuje nas niczym całkowicie nowym, wręcz przeciwnie - firma bez przerwy serwuje nam nowe wersje



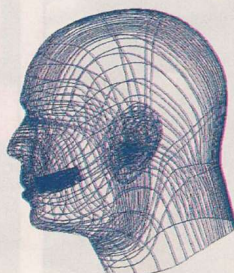
Wydawca: ACTIVISION ■  
 Producent: ACTIVISION ■  
 Termin (pol): Grudzień '97 ■  
 Platforma: PlayStation ■

# APOCALYPSE

Bruce Willis stał się już na tyle popularny, że na jego wzór powstał bohater gry komputerowej. Choć wektorowa wersja mało go przypomina, developerzy z Activision idą w zaparte, że to on - jego głos, osobowość, postawa i przetworzona komputerowo twarz. Pomysł na grę powstał po filmie 12 MAŁP i częściowo fabuła gry o niego zahacza - zadaniem gracza jest zatrzymać zbliżających się Czterech Jeźdźców Apokalipsy i nadchodzącą wraz z nimi zagładę świata, oczywiście w akompaniamencie strzałów, wybuchów i jęków konających nieprzyjaciół. Wbrew pozorom Bruce Willis nie będzie głównym bohaterem gry; będzie nim gracz, zaś postać odtwarzana przez Bruce'a jest jedynie jego wirtualnym kumplem i pomocnikiem. We dwóch przy pomocy śmiertelnych zabawek będą w stanie powstrzymać nadchodzącą zagładę...



połączenie wielu technik przetwarzania obrazu w jedną, dzięki czemu uzyskano bardzo ciekawy efekt trójwymiarowości. Drugi system eliminuje przestoje w akcji, a to dlatego, że sekwencje są na bieżąco dogrywane w czasie gry - dzięki temu wszystko dzieje się szybko i praktycznie jednym ciągiem. Styl prowadzenia kamery i pokazania akcji znany jest już z trójwymiarowych platformówek, gdzie sprawdził się doskonale. W czasie, gdy bohater biegnie kamera wiruje dookoła niego, w chwili starcia momentalnie staje za jego ramieniem. Wydaje się nam, że jeden z najlepiej opłaconych aktorów w Hollywood nie brałby udziału w niepewnym przedsięwzięciu - typujemy spory hit.



W APOCALYPSE zastosowano kilka ciekawostek technicznych. Przede wszystkim stworzono system nazwany Activation, który umożliwia

# FINAL FANTASY TACTICS

- Wydawca: SONY
- Producent: SQUARESOFT
- Termin (pal): Listopad '97
- Platforma: PlayStation

Spora grupa posiadaczy PlayStation często narzeka na brak gier strategicznych, których rzeczywistość nie ukazuje się zbyt wiele. Sytuację może poprawić FINAL FANTASY TACTICS, w której rozgrywka została podzielona na tury. Za grę odpowiedzialny jest doświadczony zespół developerów - ludzie ci mają już na swoim koncie kilka strategiczno-taktycznych hitów na Super Nintendo (OGRE BATTLE, TACTICS OGRE). Jak zwykle w grach firmy Squaresoft, w FFT bije wszechobecny klimat fantasy okraszony wszechdobylską mangą. Mnóstwo czarów, pancerzy, broni i tajemniczych przedmiotów podnoszących cechy głównych bohaterów a także wspinała grafika - oto główne cechy tej gry. Czas między kolejnymi bitwami będą umilać znakomicie renderowane scenki, których jakość zbliżona jest do FINAL FANTASY 7. Wszyscy, którzy mają już dość przeprowadzanej w czasie

rzeczywistym walki w COMMAND & CONQUER (dobre wieści - RED ALERT jest już w drodze) a bawili się dobrze przy VANDAL HEARTS, przyjmą FFT z otwartymi ramionami. Jako, że grę firmuje Squaresoft, zaś w jej tytule oprócz TACTICS znajduje się także FINAL FANTASY nie możemy się już doczekać tego produktu - będzie to prawdziwy hit. Jakby na potwierdzenie tych słów FFT przez trzy miesiace stała na pierwszym miejscu japońskiej listy przebojów.



# G-POLICE

- Wydawca: PSYGNOSIS
- Producent: PSYGNOSIS
- Termin (pal): Listopad '97
- Platforma: PlayStation



Firma Psygnosis, której gry w znacznym stopniu przyczyniły się do popularności konsoli PlayStation szykuje na Gwiazdkę prawdziwy wylew świeżych tytułów. Gra, na którą spece od marketingu kładą największy nacisk to G-POLICE - utrzymana w konwencji strzelaniny futurystyczna jazda bez trzymanki. Kontynuując wątek drugiej części WIPEOUT projektanci umieścili akcję w 2097 roku, zaś jej miejsce na księżycu Jowisz - ziemskiej kolonii, gdzie potężne megakorporacje bezpardonowo walczą ze sobą o władzę nad miastami. Gracz wcieli się w członka specjalnych jednostek policyjnych, pilota superśmigłowca HAVOC, którego głównym zadaniem jest uspokajanie szalejących po mieście korporacyjnych oddziałów. Oczywiście nie chodzi tu o łagodną perswazję; HAVOC zabiera na pokład całkiem pokaźny arsenał w postaci rakiet, bomb i sterowanych pocisków. Penetrując miasto gracz ograniczony jest jedynie specjalną kopułą „trzymającą” atmosferę niezbędną ludziom do oddychania (pomysł

wyduje się być zerżnięty z TOTAL RECALL). Gra prezentuje się znakomicie - szczególnie superpłynna grafika z mnóstwem detali. Już niebawem zobaczymy, czy w całym tym przepychu graficznym po drodze nie zgubiono miodności.



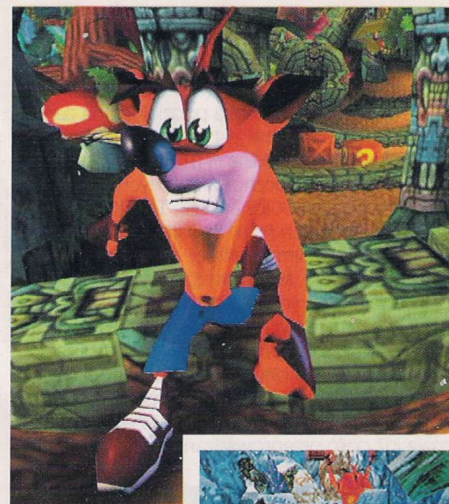
Wydawca: SONY ■  
 Producent: NAUGHTY DOG ■  
 Termin (pal): Styczeń '98 ■  
 Platforma: PlayStation ■

# CRASH BANDICOOT 2 CORTEx STRIKES BACK



Każdy z konsolowych gigantów ma swoją maskotkę: Sega ma Sonica, zaś Nintendo wąsatego hydraulika Mario. Dla Sony początkowo miał być nią Crash Bandicoot, ale firma długo nie mogła się zdecydować. Chcąc nie chcąc Crash przypadł graczom do gustu, zaś pierwsza część gry sprzedała się w ogromnej ilości egzemplarzy. Autorzy z NAUGHTY DOG nie kazali zbyt długo czekać i już na początek przyszłego roku szykują kontynuację przygód Crasha, dzięki którym być może wreszcie zasłużą on na miano oficjalnej maskotki.

Developerzy nie zapowiadają radykalnej zmiany charakteru gry, ma to być kontynuująca sukces pierwszej części trójwymiarowa platformówka z wieloma świeżymi atrakcjami, które być może zapewnią jej nowych zwolenników. Zachowano sposób pokazywania akcji z dwóch rzutów kamery, na zasadzie bocznego scrollingu i z perspektywy trzeciej osoby. Za to nowe poziomy (30) są wielkie i bardziej urozmaicone. Będzie też więcej rozgałęzień dróg, z których przyjdzie wybierać posuwając się do przodu. Każdy poziom ma zawierać wiele ciekawych i niespodziewanych atrakcji, a także bonusowych plansz. Wiele



zyskał również sam bohater - oprócz skakania i rozbijania można będzie się ślizgać, nurkować, wspinać i wykonywać wiele innych czynności. Do poziomów, w których Crash będzie latał z odrzutowym plecakiem przygotowano zupełnie nowy engine 3D. CRASH BANDICOOT 2 będzie też próbą dla nowego, analogowego kontrolera Sony.

Wydawca: SONY ■  
 Producent: NAMCO ■  
 Termin (pal): Grudzień '97 ■  
 Platforma: PlayStation ■

# TIME CRISIS

Na tę chwilę przyszło długo czekać, minęły bowiem prawie dwa lata od czasu, gdy automat TIME CRISIS pojawił się w salonach gier. Po sukcesie konkurencyjnej serii VIRTUA COP firma Namco postanowiła wydać swojego shootera na świetny pistolet i jak zwykle nie zawiodła graczy. Wydawałoby się, że w tym temacie nie można już wymyślić nic nowego, a tu proszę, niespodzianka. W TIME CRISIS oprócz bezustannego naciśnięcia spustu używać trzeba dodatkowego przycisku służącego do kucania, lub wychylania się za węgla. Umożliwia to dużo lepsze wczucie się w akcję, w końcu tak działają prawdziwi gliniarze. W trakcie gry do zabicia są tysiące

złych gości broniących się w budynkach i na otwartych przestrzeniach. W dodatku bezustannie uciekają cenne sekundy, a gdy nie uda się przejść poszczególnych etapów w określonym czasie misja uznana jest za nieudaną. Nie ma strachu, bowiem pod kłapą mamy złotą blachę, a za



cel uwolnienie córki samego prezydenta. Jedynym wyjściem jest totalna zagłada. Przy rozwalce nie należy oszczędzać otoczenia, które w efektywny sposób pod wpływem serii pocisków zamienia się w gruz. W konwersji przewidziano dwa rodzaje gry - pierwszy to odpowiednik wersji

automatowej, zaś drugi to zupełnie nowy scenariusz napisany specjalnie dla PlayStation. Nie wiem jak twórcy nie da się grać na padzie, i praktycznie nic nie straciła na szybkości, z jaką rozgrywa się akcja. Oczywiście w TIME CRISIS praktycznie nie da się grać na padzie, zaś gra działa wyłącznie z wyprodukowanym przez Namco pistoletem GunCon. W Japonii sprzedawany jest on oddzielnie, w Stanach znajduje się w pakiecie (być może taka forma zabezpieczenia przed piractwem). Nie wiadomo jeszcze co zadecydują wydawcy europejscy.

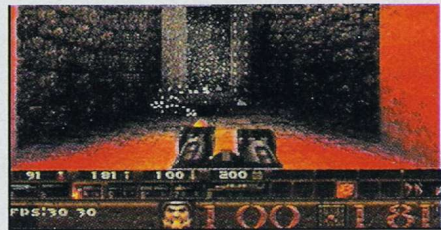
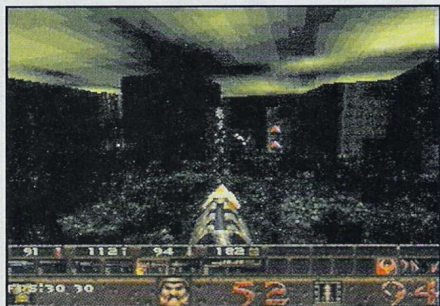
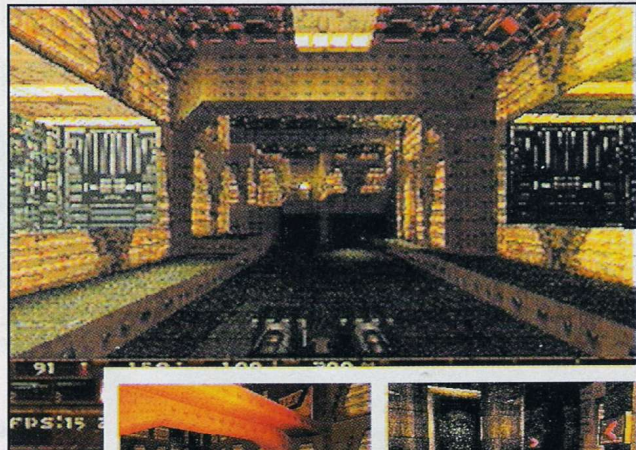


# QUAKE

■ Wydawca: SEGA  
■ Producent: LOBOTOMY  
■ Termin (pal): Październik '97  
■ Platforma: Saturn

Podczas gdy wspierani przez Sony programiści szykują tuziny nowych tytułów na PlayStation, wypadająca pod tym względem dużo gorzej Sega zamierza stosować nową strategię, według której każda nowa gra ma być czymś specjalnym. Przykładem może być zapowiadany na listopad QUAKE, który ukaże się tylko w wersji dla Saturna. Czy wielki PeCetowy hit powtórzy swój sukces na konsoli? Według zapowiedzi pod względem graficznym ma być swój pierwowzór na głowę - płynna animacja ma być zachowana przy jakości grafiki zbliżonej do wersji na PeCetowe akceleratorzy 3DFX. Trudno w to uwierzyć, ale wydaje się to prawdopodobne, ponieważ za przeniesienie gry odpowiada grupa Lobotomy mająca na swoim koncie udaną konwersję EXHUMED. Zadowoleni powinni być posiadacze

analogowych padów, ponieważ ułatwią im one zapanowanie nad dość rozbudowanym sterowaniem. Konsolowa wersja posiada jednak jedną bardzo poważną wadę. Nie przewidziano współpracy z sieciową przystawką, a jak wiadomo "Kwak" w pojedynkę nie jest tak jarający jak fragowanie w sieci. Mimo wszystko zapowiada się na to, że będzie to pierwsza porządna (oprócz EXHUMED) gra first person perspective na konsolę Saturn.



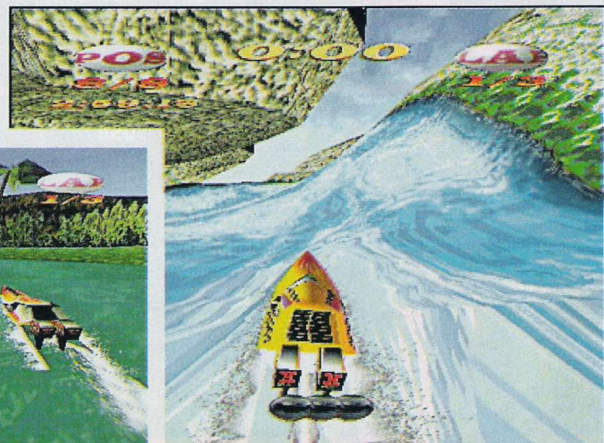
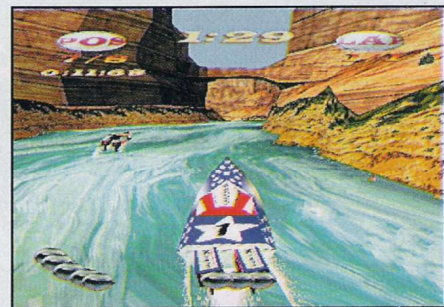
# RAPID RACER

■ Wydawca: SONY  
■ Producent: SONY  
■ Termin (pal): Październik '97  
■ Platforma: PlayStation

Team autorów odpowiedzialnych między innymi za doskonałą PORSCHE CHALLENGE zabrat się ostro do pracy. Kolejny wyścig, nad którym pracują developerzy z europejskiej centrali Sony będzie rozgrywać się na wodzie, bo RAPID RACER to wyścig motorówek o potężnej mocy silnika. Temat ten z uwagi na wysoki poziom komplikacji (dużo łatwiej jest zaprojektować futurystyczny wyścig ze względu na fakt, że prawa fizyki można wtedy wymyślić zupełnie od nowa) jest stosunkowo rzadko eksploatowany przez autorów gier.

Co wiemy o RAPID RACER? Będzie niesamowita grafika w 60 klatkach na sekundę, dynamiczny soundtrack, który stworzyła zdobywająca coraz większą popularność grupa Apollo 440 i wiele tras,

(a na nich skocznie, wartki prąd i rozbijające się o brzegi fale) na których spragnieni motorowodnego szaleństwa gracze będą mogli spróbować swoich sił. Widzieliśmy grę w akcji podczas targów E3 i nie możemy powstrzymać podniecenia - superszybka grafika w wysokiej rozdzielczości, znakomita muzyka i efekty dźwiękowe a także niesamowita dawka młodności mogą już niedługo odebrać palmę pierwszeństwa wśród wyścigów na wodzie WAVE RACE na Nintendo 64. Podobnie jak PORSCHE CHALLENGE, RAPID RACER pojawi się najpierw w Europie - Amerykanie będą musieli poczekać na swoją wersję około pół roku. Dobrze im tak, w końcu większość gier i tak dostają pierwsi.



# TEKKEN 3

## Raport z pola boju

Przez ostatnie kilka miesięcy napływały do nas zawsze informacje i plotki na temat konwersji TEKKEN 3 dla PlayStation. Ta najczęściej powtarzana mówiła o sprzętowym dopalaczu, który z PlayStation uczyni maszynę w pełni kompatybilną z automatem System 12 na bazie którego pracuje TEKKEN 3. Okazuje się jednak, że nic takiego nie będzie mieć miejsca - 15 grudnia 1997 roku TEKKEN 3 w wersji dla PlayStation ukaże się w Japonii i USA bez jakiegokolwiek sprzętowej dopalki. Ponieważ grę w wersji automatowej od jakiegoś czasu można znaleźć w co lepszych salonach - przygotowaliśmy Raport Specjalny o TEKKEN 3. Najpierw jednak oficjalna historia trzeciego turnieju.

### HISTORIA

Drugi turniej o tytuł Króla Żelaznej Pięści dobiegał końca. Do Jun doszła wreszcie odsuwana przez rozsądek myśl, że nadnaturalne siły, które prezentuje Kazuya pochodzą od Diabła. Dla niej jednak było już za późno; została porwana przez tajemniczą siłę, której nie mogła się przeciwstawić. Kilka dni później rozpoczęła się finałowa walka drugiego turnieju, w której spotkali się podobnie jak w pierwszym Heichachi i Kazuya. Ojciec i syn starli się w pojedynku, który wreszcie miał wyłonić prawdziwego pana korporacji Mishima Financial

Empire. Silniejszy i bardziej doświadczony Heichachi wychodzi zwycięsko z pojedynku i strąca ciało syna do krateru wulkanu.

Podczas gdy martwy Kazuya płonie, Diabeł pojawia się przed Jun chcąc wdrzeć się do jej ciała, które nosi w sobie nowe życie. Zdesperowana Jun po walce pokonuje Diabła i ucieka do odległej prowincji Yakushima aby w ciszy i spokoju wychować syna, którego zostawił jej Kazuya. Chłopiec otrzymuje imię Jin.

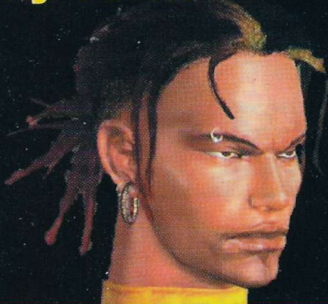
Odzyskując władzę nad Mishima Financial Empire, Heichachi myśli o rozszerzeniu swej władzy. Formuje swoją prywatną armię "Tekkenshu" (Tekken Forces) składającą się z gotowych na wszystko najemników, których rzuca wszędzie tam, gdzie trwa wojna. Stopniowo wślizgując się w łaski przywódców niewielkich państw armia Heichachiego zaczyna przejmować kontrolę nad światem.

Minęło 15 lat... Oddział najemników Heichachiego ochrania w Ameryce wykopaliska archeologiczne, gdy nagle naukowcy odkrywają tajemniczą formę życia. Heichachi nakazuje pojmanie nieznanego stworzenia, lecz traci kontakt radiowy z Tekkenshu. Ostatni komunikat, jaki dobiega jego uszu brzmi "...wszyscy nie żyją...Toushun...Bóg Walki..."

Przybywając na miejsce wykopalisk Heichachi odnajduje tylko martwe ciała swoich ludzi. Smutek przepełnia duszę starca, jednak ożywia się, gdy zaczyna myśleć. "Ołbrzymia siła tej istoty



### Eddy Gordo

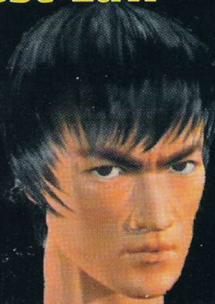


Kraj: **Brazylia**  
 Styl walki: **Capoeira**  
 Wiek: **27**  
 Wzrost: **188cm**  
 Waga: **75kg**  
 Grupa krwi: **B**  
 Zajęcie: **Żadne**  
 Hobby: **Władza**  
 Lubi: **Siłę**  
 Nie lubi: **Bezsilności**

Eddy urodził się w jednej z najbogatszych brazylijskich rodzin. Od dziecka wiedział, że pewnego dnia przejmie rodzinny interes. Pewnego dnia, gdy 19-letni Eddy wrócił ze szkoły do domu znaleźli swojego ojca postrzelonego i umierającego. Ojciec Eddy'ego był członkiem organizacji, która zajmowała się walką z narkotykowymi kartelami w Brazylii. Został zabity, gdy zgromadził już wystarczającą ilość dowodów przeciwko bossom kartelu. W swych ostatnich słowach rozkazał synowi przyznać się do morderstwa i odczekać kilka lat w więzieniu, ponieważ tam będzie bezpieczny. Przez następne 8 lat Eddy siedział w więzieniu, gdzie ciężkim treningiem osiągnął mistrzostwo w stylu Capoeira. Gdy został wreszcie wypuszczony, usłyszał o potęgze korporacji Mishima. Eddy wierzy, że gdy wygra turniej Heichachi pomoże mu w walce z kartelem.



### Forrest Law



Kraj: **USA**  
 Styl walki: **Kung fu**  
 Wiek: **25**  
 Wzrost: **177cm**  
 Waga: **69kg**  
 Grupa krwi: **B**  
 Zajęcie: **Praca w dojo**  
 Hobby: **Zakupy**  
 Lubi: **Karty kredytowe**  
 Nie lubi: **Jazdy na motorze z Paulem**

Trenując w dojo swego ojca - Marshall'a, młody Forrest poznał wiele tajemnic sztuki walki. Ojciec w trosce o jego życie zabronił mu włączania się do jakichkolwiek turniejów poza własnym dojo. Gdy wieloletni przyjaciel rodziny Paul Phoenix wpadł z wizytą odbyli razem spornię, po którym Paul zaproponował Forrestowi możliwość wzięcia udziału w największym z turniejów. Paul przekonał Forresta słowami, że walczy lepiej niż sam Marshall. Mimo że Forrest obawiał się gniewu ojca, zdecydował jednak udowodnić, że pewnego dnia będzie godny przejąć jego dojo. Marshall Law nie jest zadowolony z decyzji syna, jednak szanuje fakt, że ten wybrał własną drogę.



## intro



może mi pomóc objąć władzę nad światem". Oddziały Tekkenchu przeczesują całą planetę w poszukiwaniu Boga Walki. Tymczasem jednak na całym świecie mają miejsce tajemnicze zniknięcia mistrzów sztuk walki.

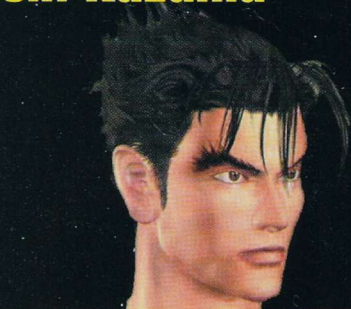
**J**un Kazama instynktownie czuje tajemniczą moc, która nieubłaganie zbliża się z oddali. Akceptując swoje przeznaczenie opowiada Jinowi wszystko o jego pochodzeniu. Gdyby coś złego jej się przytrafiło, Jin ma udać się do swojego dziadka Heichachiego, który na pewno zaopiekuje się nieoczekiwanie odnalezionym wnukiem. Przechucie Jun sprawdza się niezwykle szybko - oto bowiem pewnej nocy nadchodzi Bóg Walki niosąc ze sobą powiew lodowatego wiatru. Jin staje mu naprzeciw lecz po ciosie Toughina traci przytomność. Gdy się budzi, po Jun nie widać śladu, zaś z ich domu pozostały tylko popioły.

**P**ostępując zgodnie z instrukcjami matki Jin udaje się do Heichachiego. Szukając zemsty na Bogu Walki rozpoczyna ciężki trening Mishima Karate. Tymczasem Heichachi realizuje dalej swój plan - aby schwytać Toughina organizuje trzeci turniej o tytuł Króla Żelaznej Pięści.

**TEKKEN 3** rozpoczyna się w dniu, w którym Jin Kazama kończy 19 lat...



## Jin Kazama

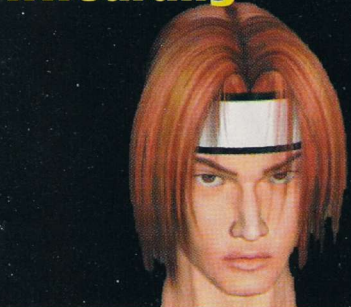


Kraj: **Japonia**  
 Styl walki: **Mishima Karate**  
 Wiek: **19**  
 Wzrost: **180cm**  
 Waga: **75kg**  
 Grupa krwi: **AB**  
 Zajęcie: **Treningi**  
 Hobby: **Kąpiele**  
 Lubi: **Rady matki**  
 Nie lubi: **Oklamywać innych**

W wieku 15 lat Jin dowiedział się, że jego ojcem był Kazuya - w tym samym czasie zginęła jego matka, Jun Kazama. Jin ciężko trenował pod okiem dziadka Heichachiego myśląc tylko o pojedynku z Bogiem Walki, który zabił mu matkę. Po czterech latach ciężkich ćwiczeń Judo i Mishima Karate Jin stał się jednym z najlepszych wojowników na świecie.



## Hwoarang



Kraj: **Korea**  
 Styl walki: **Taekwondo**  
 Wiek: **19**  
 Wzrost: **181cm**  
 Waga: **68kg**  
 Grupa krwi: **O**  
 Zajęcie: **Przywódca gangu ulicznego**  
 Hobby: **Żeglarsstwo**  
 Lubi: **Rock 'n Roll**  
 Nie lubi: **Stylu Mishima Karate**

Hwoarang jest najlepszym uczniem w dojo Baek Doo San'a. Razem ze swymi przyjaciółmi organizuje walki uliczne na pieniądze, w których zawsze wygrywa uciekając się nawet do oszukańczych praktyk. Pewnego dnia, w mieście pojawili się ludzie z korporacji Mishima, a między nimi Jin. Hwoarang wyzwał Jin'a na pojedynek, który po długiej walce zakończył się remisem. Zaskoczony takim obrotem sprawy młodzieniec udał się do swego mistrza aby powieść mu o walce; Baek zadał mu najcięższy zestaw ćwiczeń. Hwoarang przykładał się do nauki marząc o rewanżu, jednak powracający Bóg Walki porwał duszę Baek'a. Hwoarang bierze udział w turnieju aby pokonać Jin'a i zemścić się na Bogu Walki.



## Heichachi Mishima



Pokonując Kazuyę Heichachi odzyskał dla siebie korporację Mishima. Stworzył swoją prywatną armię, Tekken Forces, którą rozrzucił po słabszych państwach pod pretekstem bezinteresownej pomocy, jednocześnie powoli realizując swój plan zdobycia władzy nad światem. Piętnaście lat później oddziały Heichachiego natrafiły na ruiny starożytnej świątyni i niepokonaną istotę. Heichachi zapragnął schwycić Boga Walki, który w postaci niepokonanego wojownika pomógłby mu zrealizować jego marzenia o pełnej władzy nad całym światem. Pewnego dnia do Heichachiego przyszedł 15-letni chłopiec, który okazał się być jego wnukiem. Słyszcząc tajemniczą historię śmierci matki Jina Heichachi zrozumiał, że Bóg Walki żywi się duszami wielkich wojowników. Widząc w chłopcu obecność tej samej siły, która tkwiła w Kazui, 73-letni Heichachi postanowił trenować chłopca, aby pewnego dnia Bóg Walki wstąpił w jego duszę, by pod postacią Jina służyć korporacji Mishima.



często spotykałem się rozmawiając z graczami był fakt, że prawie każda walka dwóch doświadczonych przeciwników na dobrą sprawę kończyła się wymianą combosów. Wygląda na to, że w TEKKEN 3 stara tradycja powoli odchodzi w zapomnieniu - koniec z nudnymi walkami polegającymi na bezustannej wymianie 10-hit combos; teraz każdy będzie potrafił oprzeć się ich sile. Z każdego rzutu można się też wyrwać wciskając pojedynczy przycisk. Co więcej, można nawet uciec ze śmiertelnych uścisków Kinga, który w TEKKEN 2 gdy złapał przeciwnika, to już nie puszczał go żywego. Można uciec nawet z reversala (łapania ciosów), co stanowi ogromne wyjście na przeciw wszystkim graczom preferującym agresywną rozgrywkę - złapany za rękę lub nogę napastnik może błyskawicznie się wyrwać wciskając wszystkie 4 przyciski. Potrzebny jest jeszcze niesamowity refleks, ale takim dysponuje chyba większość profesjonalnych graczy. Wszystkie te zabiegi mające na celu podniesienie miodności i wyeliminowanie "tanich chwytów". Choć na początku niektóre wydawać mogą



nieco dziwne; później intencje designerów są bardziej zrozumiałe - dzięki temu wszystkiemu pojedynki po prostu stają się bardziej interesujące, różnią się od siebie, a przez to gra ma przed sobą dłuższy czas życia.

Kolejną poprawką w stosunku do drugiej części jest algorytm kolizji, który uaktywnia się w momencie wejścia ciosu w punkt na ciele przeciwnika. Pamiętamy, że gdy w TEKKEN 2 Kazuya robił swój

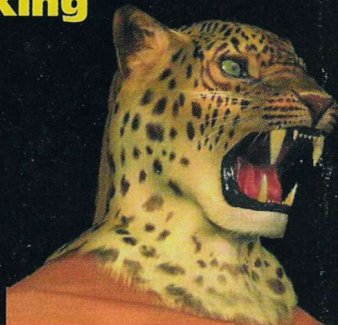


Double-Axe-Kick (obrotowy z góry, dwa na dole i jeden po środku), drugi cios uderzał przeciwnika w dół a jednocześnie bezsensownie wyrzucał go do góry. Teraz gdy Jin wykonuje ten sam cios, przeciwnik jest wleczony po ziemi - tak,

jak zgodne jest to z prawami fizyki (jeśli prawa fizyki można zastosować w takiej grze jak TEKKEN 3). Podobnie jest z innymi kontrowersyjnymi ciosami.



## King



Kraj: **Meksyk**  
 Styl walki: **Wrestling**  
 Wiek: **28**  
 Wzrost: **200cm**  
 Waga: **90kg**  
 Grupa krwi: **A**  
 Zajęcie: **Profesjonalny wrestler**  
 Hobby: **Uszczęśliwianie dzieci**  
 Lubi: **Piwo**  
 Nie lubi: **Łez u innych**

Naprawdę jest drugim Kingiem. Miał 24 lata gdy prawdziwy King został zabity. King drugi założył maskę, aby pomścić swego mentora i nauczyciela. Jednak pierwszy King nie zdążył go nauczyć zbyt wielu chwytów; dokończył to za przyjaciela i rywala Armor King. Po czterech latach Armor King powiedział młodzieńcowi kto jest odpowiedzialny za śmierć Kinga; to Bóg Walki. King drugi ponad wszystko pragnie pomścić swego mistrza zabijając Boga Walki.



## Lei Wulong



Kraj: **Chiny**  
 Styl walki: **Kombinacja 5 stylów**  
 Wiek: **45**  
 Wzrost: **175cm**  
 Waga: **65kg**  
 Grupa krwi: **A**  
 Zawód: **Policjant**  
 Hobby: **Filmy**  
 Lubi: **Produkty firmy Sony**  
 Nie lubi: **Przestępstw, bandytów**

Podczas drugiego turnieju Lei'a pokonał Bruce Irvin. Później okazało się, że samolot wiozący Bruce'a do domu rozbił się; nie przeżył zaden z pasażerów. Lei prowadząc swoje prywatne śledztwo odkrył, że wypadek został spowodowany przez ludzi z korporacji Mishima, zaś Bruce tak naprawdę żyje. Lei powrócił do swojej pracy policjanta i mimo, że upłynęło już 19 lat, nie stracił nic ze swojej sprawności fizycznej. Podczas śledztwa związanego z nagłymi zgonami wielu mistrzów sztuk walki Lei'a odwiedził szefo korporacji Mishima, Heichachi, który zaproponował Lei'owi udział w trzecim turnieju. Wierząc w przeznaczenie Lei przyjął zaproszenie starego.



## Ogre - Bóg Walki



Indiańskie legendy wspominają prastarą istotę, którą jako narzędzie destrukcji zostawili na ziemi tysiące lat temu przybysze z innej planety. Ogre przez wieki uczył się struktury, z jakiej składa się ludzkie życie. Wreszcie wyzwolony ze swego więzienia przemierza ziemię w poszukiwaniu dusz najsilniejszych wojowników, które konsumuje przejmując tym samym ich styl walki.



Niektórzy gracze nie mogli strawić w TEKKEN 2 momentu wstawania z gleby; czasem trwało to całą wieczność i narażało usiłującą podnieść się z ziemi postać na kolejne potężne ciosy przeciwnika. Ten problem został rozwiązany - w TEKKEN 3 można byłyskawicznie wstać wciskając jeden z przycisków niemal w tym samym momencie, w którym się upadło. Tylko pozornie jednak wyeliminowano walkę na ziemi;

na każdego kto wstanie w nieodpowiedniej chwili dobry gracz znajdzie receptę w postaci serii ciosów. Jednak niecierpliwi gracze mogą być niemile zaskoczeni kombinacją [dół+noga] wykonaną przez leżących - jest to wspaniała obrona przed naddciągającym atakiem.



Będąc przy temacie nowości nie można ominąć fantastycznie wypadających debiutantów, a w szczególności przedziwnego zjawiska, jakim jest niewątpliwie Eddy Gordo. Ten pochodzący z Brazylii koleżka to jedna z najciekawszych postaci, jakie dane mi było zobaczyć w mordobiciu przez ostatnie kilka lat. Jego styl, Capoeira, to przedziwna mieszanka tańca i sekwencji ciosów, które skutecznie dezorientują przeciwnika. Eddy jest po prostu nieprzewidywalny, zaś rusza się wprost fenomenalnie. Śmiem twierdzić, że Edek posiada najlepiej opracowane ruchy z wszystkich postaci występujących w TEKKEN 3. Nie obyło się oczywiście bez pomocy systemów motion capture, dzięki którym stało się to możliwe.

Z kronikarskiego obowiązku wspomnę też o niejakiem Hwoarrang'u, który prezentuje Tae-Kwon-Do na o wiele bardziej złożonym poziomie niż to Baek'a z TEKKEN 2. Nieco rozaczarowuje Ling Xiaoyou, zaś nowy King to niemal kompletna kopia swego poprzednika. Mimo że reszcie przybyło lat, nie brakuje im pary w łapach - otrzymali po kilka nowych ciosów i kombinacji; każda z postaci może też wykonać aż 4 rzuty.

## Ling Xiaoyu



Kraj: **Chiny**  
 Styl walki: **Hakke Ken i Hikke Ken**  
 Wiek: **16**  
 Wzrost: **157cm**  
 Waga: **42kg**  
 Grupa krwi: **A**  
 Zajęcie: **Studiowanie**  
 Hobby: **Parki rozrywki**  
 Lubi: **Owoce morza**  
 Nie lubi: **Nauczyciela matematyki**

Ling uwielbia parki rozrywki (podobne do Disneyland). Jej marzeniem jest budowa największego na świecie rozrywkowego miasteczka w Chinach. Podczas wakacji spędzanych w Hong Kongu Ling dowiedziała się o potędze imperium finansowego korporacji Mishima i postanowiła odszukać jej właściciela - Heichachi'ego. Pewnego dnia dziewczyna ujrzała na przystani jacht z emblematami korporacji Mishima. Heichachi'ego nie było w tym czasie na pokładzie; gdy wrócił, zastał swoich ludzi pobitych i rozrzuconych na pokładzie. Przed jego oczyma pojawiła się nagle dziewczyna wyzywająca go na pojedynek... Śmiejąc się Heichachi obiecał, że jeśli Ling wygra turniej, zbuduje dla niej park o którym marzy.



## Nina Williams



Kraj: **Irlandia**  
 Styl walki: **Mieszanka Aikido i Bone**  
 Wiek: **22**  
 Wzrost: **161cm**  
 Waga: **49kg**  
 Grupa krwi: **A**  
 Zajęcie: **Polowanie na Jin'a**  
 Hobby: **Wspomnienia**  
 Lubi: **Nie pamięta**  
 Nie lubi: **Nie pamięta**

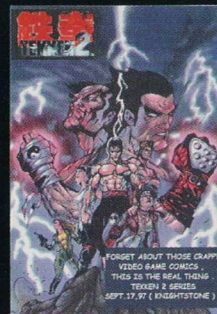
Podczas drugiego turnieju jej celem miał stać się Kazuya, jednak spotkanie z siostrą Anną przeszkodziło w misji. Niedługo później obie siostry zostały pochwycone przez ludzi Kazui i użyte jako króliki doświadczalne w eksperymencie hibernacyjnym. Nie były budzone przez 15 lat. W tym czasie prywatne wojsko Heichachi'ego, Tekken Forces, udało się na miejsce wykopalisk archeologicznych aby pochwytać Boga Walki. Jednak duch Boga Walki obudził Ninę z długiego snu; teraz kontrolowana przez samego Ogre'a ma zabić Jin'a.



## Tekken'o'mania



Tekken'o'mania trwa! Na zachodzie można kupić wiele "goodies" związanych z kultem Tekken'a. Niedługo wystartuje seria komiksowa (po prawej), która według autorów ma ściśle trzymać linię scenariusza. Najnowsze pozycje w katalogu Namco to dwie płytki CD z muzyką z TEKKEN 3 - podczas gdy jedna to oryginalny soundtrack, druga zatytułowana BATTLE TRAX to miksy przeznaczone do dyskotek (z lewej strony okładka od płyty TEKKEN 2 - STRIKE ARRANGES).



Pod względem grafiki TEKKEN 3 nie stanowi zagrożenia dla VIRTUA FIGHTER 3, jednak został zdecydowanie usprawniony w stosunku do drugiej części. Od razu rzucają się w oczy w pełni trójwymiarowe tła a także bardziej wygładzone postacie - widoczne w TEKKEN 2 kandy zniknęły bezpowrotnie. Większa uwaga została skupiona na kamerze pokazującej walkę; teraz częściej przelacza się przy wszelkiego rodzaju counterach, reversalach i rzutach tworząc na ekranie wspaniałe widowisko. Muzyka zawsze była mocną stroną Namco. Do TEKKEN 3 przygotowano całkiem niezłe remiksy starych kawałków a także nowe, nie mniej interesujące utwory, które zostały też wydane na dwóch osobnych płytach CD (oryginalny - TEKKEN 3 ARCADE SOUNDTRACK i remiksy w postaci TEKKEN 3 BATTLE TRAX). Efekty dźwiękowe nie zmieniły się zbyt wiele w stosunku do poprzednich dwóch części duki.

Na koniec wypada wspomnieć o istotnej różnicy między seriami TEKKEN a VIRTUA FIGHTER. Oczywiście jest, że TEKKEN 3 jest grą w dużej mierze bazującą na agresji - gracz atakujący ma większe prawdopodobieństwo zwycięstwa niż gracz bez przerwy blokujący. Dzięki dodaniu ucieczek z reversali i rzutów atakujący może być praktycznie bezkarny, o ile oczywiście opanuje te techniki w stopniu pozwalającym na ich ciągłe stosowanie.

Atakować! - taka jest recepta na sukces w TEKKEN 3. Nieco inaczej to wygląda w przypadku VF3, gdzie każdy ma równe szanse, zaś zablokowane combo przeciwnika dopiero staje się podstawą do wyprowadzenia ataku, bo w VF3 trzeba płacić za błędy popełnione w ataku.

Teraz pozostaje już tylko czekać na konwersję TEKKEN 3. Prawdopodobnie jednak nie będzie to już tak perfekcyjna konwersja z automatu jak TEKKEN 2 (w końcu w automacie TEKKEN 2 siedziała płyta główna PlayStation!). Wygląda na to, że developerzy z Namco będą musieli zdecydować się na drobne cięcia; prawdopodobnie pod nieunikniony nóż pójść trójwymiarowe tła. Niestety, taki jest koszt zachowania dynamiki ruchów postaci. Może jednak okazać się, że jestem złym prorokiem i Namco po raz kolejny pokaże światu, że jestem złą ręką, oddając w nasze ręce perfekcyjną konwersję. Cóż, miejmy nadzieję, że tak właśnie się stanie.



## Paul Phoenix



Kraj: **USA**  
 Styl Walki: **Karate i Judo**  
 Wiek: **46**  
 Wzrost: **187cm**  
 Waga: **81kg**  
 Grupa Krwi: **O**  
 Zajęcie: **Trening**  
 Hobby: **Motocykle**  
 Lubi: **Pizę, zapach benzyny**  
 Nie Lubi: **Zatłoczonych autostrad**

Podczas drugiego turnieju Paul miał walczyć z Kazuya, jednak po drodze na miejsce pojedynku Paul miał wypadek samochodowy i musiał ustąpić. Paul przez całe życie marzył o wygraniu wielkiego turnieju, aby jego nazwisko zostało zapamiętane pośród innych mistrzów. Ostatniej wiosny otrzymał zaproszenie na trzeci turniej i choć ma już 46 lat nie utracił refleksu, z którego znany był dawnemu.



## Yoshimitsu



Kraj: **Japonia**  
 Styl Walki: **"Manji" Ninja**  
 Wiek: **?**  
 Wzrost: **178cm**  
 Waga: **63kg**  
 Grupa Krwi: **O**  
 Zajęcie: **Przywódcą klanu Manji**  
 Hobby: **Sumo, Internet**  
 Lubi: **Salony gier**  
 Nie lubi: **Bandytów, złych manier**

Podczas swoich eksperymentów Dr Boskonovitch stworzył maszynę, dzięki której stała się możliwa hibernacja. Prototypowa technologia posłużyła doktorowi do zamrożenia jego córki, która niespodziewanie umarła w młodym wieku. Yoshimitsu, przywódca klanu Manji pomagającego biednym i ciemieniom finansował badania doktora. Gdy pewnego razu Yo-man przyszedł w odwiedziny, odnalazł Boskonovitch'a bredzącego pozornie bez ładu i składu. Boskonovitch twierdził, że potrzebuje krwi Boga Walki aby móc dokończyć badania i przywrócić swą córkę do życia. Yoshimitsu włącza się do turnieju aby pomóc staremu przyjacielowi w podjęciu za uratowanie życia.



# RECENZJE

## SYSTEM OCEN

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

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

**Dźwięk** - Drugi ważny czynnik budujący atmosferę. W grę wchodzi zarówno muzyka, jak i efekty.

**Miodność** - Wszystko pozostałe, z czego składa się gra. Miodność to grywalność, innowacja, prezentacja, 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 wybijają się zbytnio 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.

37

Ace Combat 2

29

Ballblazer Champions

27

Brahma Force

26

Broken Helix

43

Formula 1 '97

38

ISS Pro

45

Need for Speed 2

25

Nuclear Strike

24

Oddworld: Abe's Oddysee

28

Pandemonium

42

Parappa the Rapper

41

Porsche Challenge

44

Rally Cross

39

Shinning the Holly Ark

36

Sky Target

46

Speedster

30

Swagman

49

Test Drive Off Road

35

The Lost World

48

Thunder Trucks Rally

47

V-Rally

40

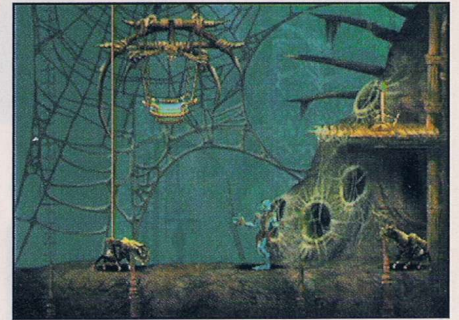
War Gods

# ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Kiedy przez całe życie pracuje się w przetwórni mięsnej i obserwuje, jak różne istoty zostają zmielone i wpakowane do beczek, to powoli staje się na to wszystko odpornym. Co z tego, że te przemile istoty kiedyś chodziły, śmiały się i rozmawiały. Co z tego, że myślały. Nic. Teraz są po prostu kolejnymi przetworami mięsnymi powodującymi, że wszystkie rasy zamieszkujące Oddworld mają co jeść, a szefostwo przetwórni Rupture Farms pieniądze na własne zachcianki. I taki właśnie jest tok myślenia jednego z wielu niewolniczo pracujących w przetwórni Mudokon - Abe'a. A przynajmniej jest taki do momentu, kiedy przypadkowo dowiaduje się, że zarząd Rupture Farms zdecydował się na podreperowanie stanu kasy poprzez wdrożenie

wystana do przeszło miliona użytkowników konsol na całym świecie.

Niewątpliwie jednak Abe's Oddysee jest grą bardzo dobrą. Sposób przedstawienia akcji jest nieco podobny do tego z FLASHBACK - dwuwymiarowe postacie, kilkupoziomowe screeny, ale na tym podobieństwo się kończy. Abe's Oddysee jest grą o wiele bardziej wymagającą wysiłku umysłowego. Żeby bezpiecznie wydostać się z Rupture Farms trzeba będzie używać wszystkich umiejętności naszego Mudokona - biegania, skakania, turlania się, podciągania, zaklinania oraz rozmawiania. Ze wszystkich tych czynności na uwagę zasługują dwie ostatnie. Zaklinanie pozwala Abe'owi



z wielką spluwą obwiesi, którzy w dodatku mogą wydawać polecenia swoim psom - buldożerzym maszynom do zabijania. W trakcie przygód Abe'owi przyjdzie też jeździć na Elumie - dużym głupim stworze, który wykonuje jednak bardzo długie skoki.

Gra zachwyca nietypowymi rozwiązaniami w trakcie rozgrywki, a jednocześnie dzięki wyważonemu stopniowi trudności oraz obecnym w grze podpowiedziom, nie staje się katorgą dla osób pragnących ją ukończyć. Jest okraszona bardzo ładną muzyką, a świetny dźwięk (ekstra jest głos Abe'a - podkładat go ojciec gry) i bardzo sprawnie wplecione w rozgrywkę przerywniki (przejścia z samej rozgrywki do filmów są niezauważalne i perfekcyjnie wykonane) stawiają kropkę nad i. Abe's Oddysee jest tytułem na który polecam wszystkim wydać trochę grosza.. Ta gra naprawdę rusza.

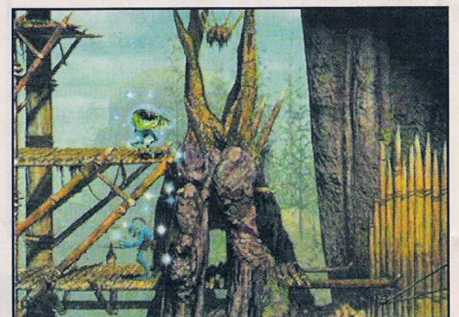
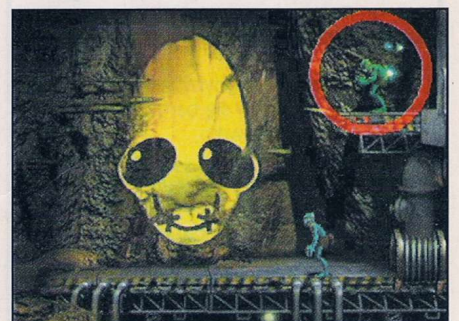
## Gra zachwyca nietypowymi rozwiązaniami w trakcie rozgrywki

nowego przysmaku - przetworów z Mudokon. Abe nie chce być zmielony. Abe uciekać.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE to gra, która zawiera kilka elementów znanych z innych tytułów i jest wyznacznikiem nowych granic. I to nie tylko ze względu na bardzo bogaty świat, barwnych bohaterów, pouczającą fabułę i niestandardowy sposób sterowania. Przede wszystkim, ze względu na olbrzymią miodność. Na powodzenie gry bardzo liczy jej wydawca - firma Gt Interactive, wersja demo ABE'S ODDYSEE została

na zawładnięcie umysłami innych rozumnych istot i rozkazywanie im, zaś rozmawianie - coż, tego jeszcze nie było. Abe potrafi wypowiadać kilka kwestii takich jak "Stój", "Zaczekaj", "Chodź za mną" i wydać kilka odgłosów w Mundokańskiej mowie. W trakcie gry okaże się, że z tych krótkich kwestii daje się sklecić polecenia niezbędne do powodzenia w grze i uratowania wszystkich zatrudnionych w Rupture Farms Mudokon. W dodatku wchodząc w umysł innych istot Abe ma możliwość wykorzystania innych rzeczy, właściwych dla danej rasy - nie spotkałem się jeszcze z tak nowatorskim i tak chłodnym sposobem prowadzenia dialogów. Będziemy mogli na przykład wcielić się w rolę strażników - dość tępych, ale biegających

Banana Split



Ocena

9

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



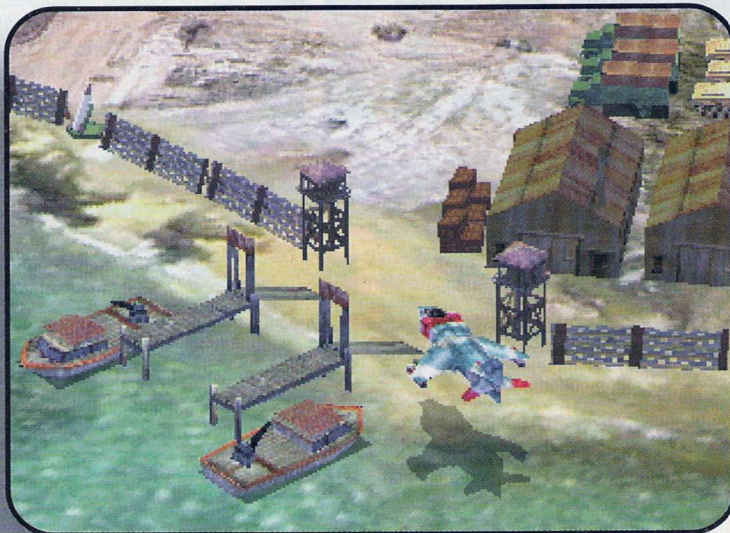
# NUCLEAR STRIKE

Nie wiem czy to nie jest przypadkiem chore, ale zawsze na widok rozpryskujących się pocisków z działka pokładowego Apache odczuwałem dziwne, ale bardzo przyjemne uczucie. Kiedy zaś obejrzałem film "Predator" i Jessie'go Venturę rozwalającego w pył dosłownie wszystko na swej drodze, po prostu stałem się wyznawcą Vulcana. Ponieważ jednak rodzice nie chcą wyłożyć kilkuset tysięcy zielonych na model 1:1 na ostrą, niestety jestem zmuszony zadowalać się gramami, które oferują możliwość wyżycia się przy pomocy tego sympatycznego urządzonek.



Jeżeli i wy lubicie patrzeć jak pociski z szybkostrzelnego działka ścinają drzewa, zwalają wieże strażnicze i wchodzą w pancerze czołgów jak rozgrzany nóż w masło to NUCLEAR STRIKE jest grą dla was. Jeżeli natomiast z pogardą patrzycie na coś poniżej raket typu Fire&Forget - to NUCLEAR STRIKE również jest grą dla was. Wreszcie, jeżeli nie lubicie eksplozji, działek, rakiet i pocisków to zawsze możecie rzucić okiem na recenzję PARAPPA THE RAPPER albo FORMULA 1 '97. A jeśli nie lubicie rapu, humoru, wmiatającej grafiki, eksplozji, działek, rakiet, pocisków i szybkich samochodów to znaczy, że KUPILIŚCIE NIE TO PISMO, KTÓRE MAMA KAZAŁA!!!

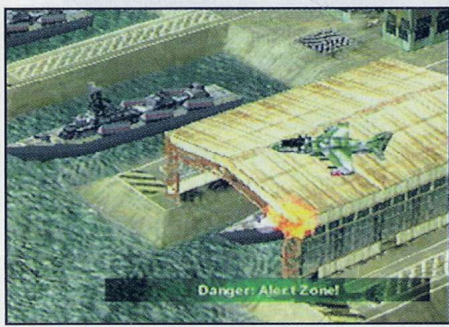
NUCLEAR STRIKE to kolejny epizod w liczącej już pięć części serii "Strajków". Od 16-bitowych DESERT, JUNGLE i URBAN aż do nowiułteńskich i ślicznych SOVIET i NUCLEAR. Od czasów starego DESERT STRIKE zmieniło się niewiele - dalej jest trójwymiarowa grafika, helikopter i rozwalanie wszystkiego, co się rusza. Jednak wobec NUCLEAR STRIKE z DESERT STRIKE wypada mniej więcej tak samo jak MARIO 64 i SUPER MARIO BROS. Idee latania po trójwymiarowym polu bitwy i rozwalania wszystkiego w zasięgu wzroku bardzo mi odpowiadają, a NS oferuje znacznie



**NUCLEAR STRIKE jest jedną z najlepszych gier w swoim gatunku**

więcej. Bo nie tylko nasze cele są jasno sprecyzowane w szczegółowym briefing, ale też mamy okazję postrzelania do celów zupełnie neutralnych. Ponadto w naszych bojach przyjdzie nam nie raz zmieniać środek transportu - na przykład z helikoptera przesiądziemy się do pancernego poduszkiowca, aby za chwilę przejąć kontrolę

nad samobiezną wyrzutnią rakiet skąd szybko wskoczmy na pokład Harriera. Ilość pojazdów do naszej dyspozycji jest naprawdę imponująca - około 13, z czego niektóre wyposażone są we właściwe tylko sobie środki siania pożogi. Np. helikopter posiada działko pokładowe, rakiety niekierowane, kierowane oraz specjalne, za to poduszkiowiec ma zamiast jednego typu rakiet, działło (również bardzo skuteczne).



W tej grze zniszczyć można absolutnie wszystko, co znajduje się na ekranie. A że jest tego naprawdę dużo, to i ręce mamy pełne roboty. Wszystkie budynki, pojazdy oraz elementy krajobrazu zrobione są bardzo ładnie, jednak jeszcze przyjemniejsze jest patrzeć na ich eksplozje. Na pochwałę zasługuje sposób sterowania pojazdami - naprawdę czuć różnicę, a jak na grę zręcznościową NUCLEAR STRIKE oferuje niezły realizm. Trzeba też wyróżnić poziom trudności - od początku wyważony rośnie w takim tempie, żeby palce nie zdążyły porosnąć mchem na padzie.



NUCLEAR STRIKE jest jedną z najlepszych gier w swoim gatunku. Jest nawet taka oklepana formułka: Niezbędna w biblioteczkę każdego fana gatunku. Może i brzmi to lamersko, ale jest prawdziwe.

Banana Split

Ocena

7

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

# BROKEN HELIX

Gra, w której pod głównego bohatera głos podkłada Bruce Campbell (znany choćby z filmów Evil Dead 1/2 i Armia Ciemności) po prostu nie może być zła. To znaczy może, ale nie powinna. Ponadto jeżeli jej akcja dzieje się w Strefie 51 (znanej wszystkim X-Philom jako Area 51), a sposób przedstawienia przypomina ten z TOMB RAIDER, to wydaje się, że jesteśmy świadkami wydarzenia naprawdę dużego. I tak chyba jest w rzeczy samej.

rupa naukowców pracujących w Strefie 51 z nieznanymi bliżej przyczyn zaminowała kompleks badawczy, stawiając żądania, aby

będziemy kierować. I jak już wiecie, Jake gada głosem Bruce'a Campbella - faceta, który zamiast ręki ma piłę spalinową.

Gry tak sprawnie łączącej w sobie nieliniowy scenariusz (cztery różne drogi), niezłą strzelankę z gatunku third person perspective i wątek ufologiczny jeszcze do tej pory nie widziałem. Fabuła rozwija się tak ciekawie i szybko, że niemalże trudno jest za nią nadążyć, a jednocześnie zmusza do naprawdę gorączkowego myślenia (a nie tylko ciągłego naciskania na spust). BROKEN HELIX ma ponadto pewien element czyniący ze zwykłej



**W BROKEN HELIX naprawdę warto zagrać, mimo słabej grafiki**

grupa reporterów przybyła na miejsce w ciągu 20 minut. Jeżeli w tym czasie nie zjawiają się przedstawiciele mediów, ładunki zostaną zdetonowane, a opiewana w niezliczonych filmach i książkach (a nawet grach) Strefa obróci się w pył. Dlatego też na teren bazy błyskawicznie wysłani zostają reporterzy (oficjalnie), żeby przeprowadzić z naukowcami wywiad, oraz grupa uderzeniowa (nieoficjalnie), żeby pozbyć się szantażystów. Jednym z jej członków jest saper - Jake Burton, którego poczynaniami odtań

gry przygodę, w której naprawdę ma się ochotę wziąć udział - po prostu ma świetny klimat. Odnalezienie i rozbrojenie obydwu ukrytych przez naukowców bomb, to dopiero wierzchołek góry lodowej. Od tego momentu okaże się, kto tak naprawdę jest naszym wrogiem, a kto sprzymierzeńcem, czym jest tytułowy projekt Broken Helix oraz jak i dlaczego zginął ojciec Jake'a pracujący właśnie w strefie 51.

Dźwięk i muzyka są dobre - na szczególną uwagę zasługują zwłaszcza komunikaty radiowe, które dobiegają do naszych uszu za pośrednictwem osobistego odbiornika. Dzięki nim na bieżąco jesteśmy informowani



o poczynaniach grupy uderzeniowej, która to cała zaraz na początku obraca się przeciwko Jake'owi (najlepszy głos ma jej szef - Black Dawn, czy on wam czasem kogoś nie przypomina?). Niestety grafika jest zdecydowanie najgorszym punktem tej gry. Słabe są też przerywniki - postacie wyglądają na nich naprawdę cienko. Wynagradza to jednak wciągająca fabuła i niezły poziom niektórych zagadek.

Spora ilość przedmiotów do znalezienia, możliwość rozmawiania z napotykanymi postaciami, zabawy z systemami obronnymi bazy, sterowanie robotami naprawczymi, walka oraz wyścig z nieubaganiem mknącym czasem - to wszystko powoduje, że dawka adrenaliny jaka wydziela się w czasie grania w BROKEN HELIX mogłaby z powodzeniem obdzielić dwie lub trzy inne PSX-owe produkcje. W BROKEN HELIX naprawdę, ale to naprawdę polecam wam zagrać.

Ocena

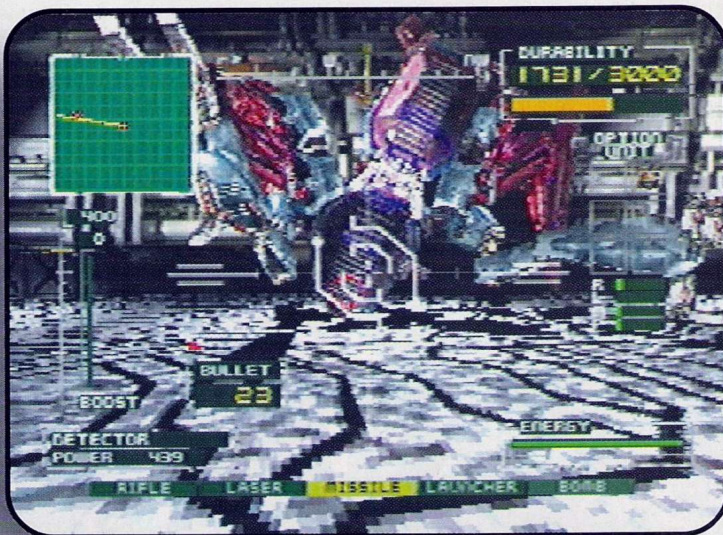
6

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

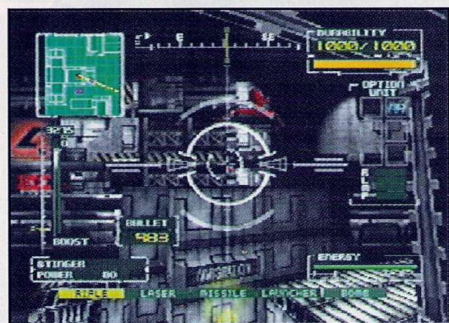
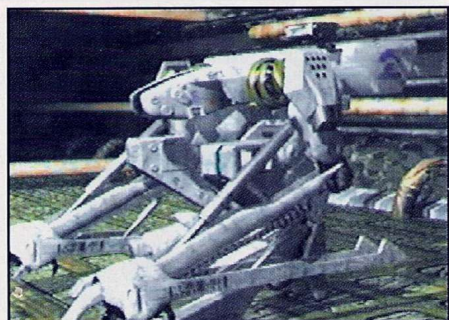
# BRAHMA FORCE

## The Assault on Beltlogger 9

To nawet nie miał być atak. Zwykła, rutynowa kontrola górniczej stacji kosmicznej, którą mieli zająć się elitarni członkowie grup BRAHMA i TAURUS. Kiedy Szperacze zostały wystrzelone w kierunku obydwu służ powietrznych bazy wydawało się jeszcze, że wszystko odbędzie się zgodnie z planem. Nie mogłem się bardziej mylić. Systemy obronne baz kosmicznych są zaprogramowane tak, aby powstrzymać inwazję co najmniej średniej wielkości sił desantowych. Oddział Brahma (podobnie jak Taurus) liczył sześć Szperaczy, w których powłokach znajdowały się mechy mające za zadanie spenetrować bazę. Było nas za mało. A śmierć przyszła bardzo szybko. Teraz jestem uwięziony w środku tej przeklętej bazy a mój oddział nie istnieje. W tym ciemnym tunelu jest jednak jeszcze promyk nadziei - udało mi się nawiązać łączność z dowódcą grupy TAURUS; ocalała ich czwórka. Ustaliliśmy już, że spotkamy się przy statku ratowniczym. To oznacza, że czeka mnie wędrówka przez osiem sektorów bazy - pomieszczenia imigracyjne, strefę mieszkalną i jeszcze parę innych. Mam szczerą nadzieję, że mi się uda i wyrwę się z tego przeklętego miejsca...



**BELTLOGGER 9 pod każdym względem wyprzedza inne symulacje wielkich robotów**



BELTLOGGER 9 to wyprodukowany przez autorów starego KILEAK: THE BLOOD bardzo udany symulator mecha. Oprócz dobrze zrealizowanej strony technicznej gra zawiera interesującą intrygę, która z pewnością trafi do fanów sf. Pomimo, że działamy w pojedynkę, w grze towarzyszą nam komunikaty członków grupy TAURUS, dowództwa znajdującego się na statku kosmicznej-bazie oraz wiadomości od tajemniczego Dionisio Vegi - stojącego za tym co dzieje się na Beltloggerze 9. Na pochwałę zasługuje ładnie zaprojektowany HUD - duży, wyraźny a jednocześnie nie przysłaniający widoku akcji. Nasz robot od razu dysponuje dosyć potężnym arsenałem, w którego skład wchodzi działa, laser, moździerz, wyrzutnia pocisków oraz miotacz bomb. W trakcie gry nie znajdziemy żadnych nowych broni ale za to napotkamy skrytki z lepszymi wersjami tych, które już mamy. Ponadto na wszystkich poziomach znajdziemy dużo power-up'ów, pakietów energetycznych, elementów pancerza, amunicji, flar, ładunków wybuchowych itp.

W grze natrafimy na dosyć dużą ilość przeciwników, którzy przy akompaniamencie niezłej, choć niezbyt porywającej muzyki niestrudzenie nas atakują. Wrogie roboty wyłażą praktycznie znikąd i są niemalym utrapieniem. Dlatego też gra wymaga stosowania różnorodnej taktyki przy prawie każdym nowym przeciwniku.

Dosyć przydatne okazują się tutaj skoki jakie może wykonywać nasz mech.

Ciekawie zaprojektowane są levele (jest ich w sumie 22), choć poziom trudności nie zawsze jest dobrze wyważony. Chodząc po kolejnych lokacjach musimy zbierać karty-kłucze, uruchamiać różne systemy, windy, katapulty, oglądać co jakiś czas animacje i rozwalac przeciwników napotkanych na drodze. Momentami do gry włączany jest element walki z czasem (opuszczenie zaminowanego pojazdu czy rozwalenie zamka służy ciśnieniowej); najgorsze jest jednak to, że na spenetrowanie każdego z poziomów też mamy czas ograniczony. Po prostu w pewnej chwili włącza się odliczanie i jeżeli przed jego zakończeniem nie opuścimy danej strefy to pogrzebie nas ona w swoich gruzach.

Rozgrywka staje się czasem dosyć trudna, ale nie powinno to zrazić rasowych graczy. BELTLOGGER 9 pod każdym względem wyprzedza inne symulacje wielkich robotów dostępne na konsolach. Gra jest dobra, zróżnicowana i wystarczy na dłużej niż wiele innych konsolowych pozycji.

Banana Split

Ocena

7

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

# PANDEMONIUM

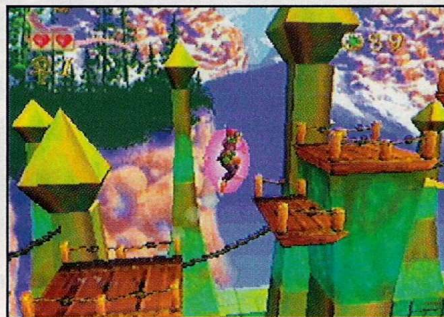
Praktykujący czarodziej Fargus obiecał swojej przyjaciółce Nikki, że pokaże jej księgę czarów i nawet pozwoli kilka wypróbować. Zabawa rozkręciła się na dobre a gromkim okrzykiem radości obydwójga przyjaciół towarzyszyły serie wybuchów przeróżnych czarów. W tym wszystkim zapomnieli, że z magią nie ma żartów i wypowiedzieli o jedno zaklęcie za dużo. W jednej chwili na niebie pojawił się olbrzymi potwór, który coś pobełkotał i runął na ziemię połykając całe miasto. Na odwołanie wszystkiego było już za późno - sprawy zaczęły wyglądać naprawdę poważnie. Cóż pozostało, dwójka przyjaciół ruszyła ratować ojczystą krainę.

Zasady gry są proste, jak w każdym platformerze: zbieraj monety i dojdź do wyjścia. Na początku każdego poziomu wybieramy jednego z dwóch bohaterów. Nikki może robić podwójne skoki, natomiast Fargus fikołkiem rozwalac przeciwników. Czasami korzystniej jest poruszać się czarodziejem, czasem zaś lepiej wypada Nikki. Po ukończeniu każdego etapu otrzymujemy hasło do następnego i tak dalej. Jednak PANDEMONIUM nie daje odpocząć. Każdy etap jest bowiem trudniejszy, a przede wszystkim zupełnie inny i jeszcze ciekawszy od poprzedniego. Pełno w każdym z nich zapadni, ruchomych platform, pułapek czyhających na nieostrożnych, coraz więcej

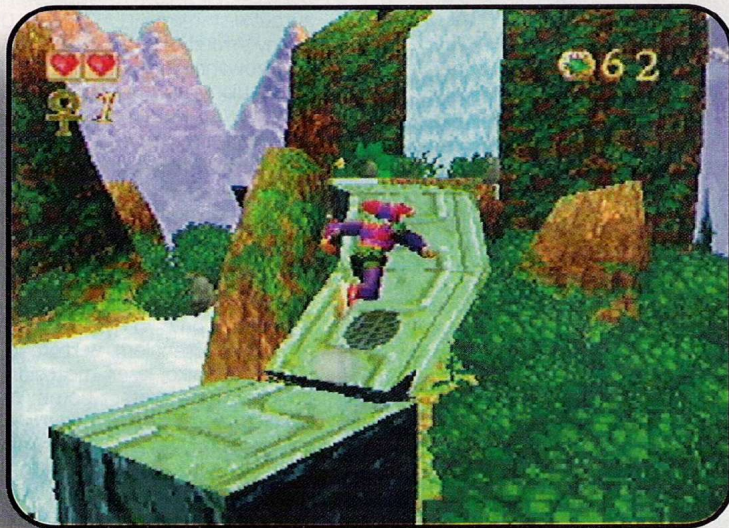
dodatkowych leveli. W tym między innymi pinball, znany jeszcze z przygód Sonica.

Bez wątpienia PANDEMONIUM to najlepszy jak do tej pory platformer na Saturna, który z pewnością znajdzie miłośników nie tylko wśród graczy specjalizujących się w zręcznościówkach. Co prawda nie jest to gra wybitna, jak MARIO 64, ale po prostu bardzo dobra. A po odejściu od konsoli warto pamiętać, że w rzeczywistości poruszamy się nie tylko w lewo lub prawo.

Joseph



Fargus i Nikki to bohaterowie PANDEMONIUM - platformówki, która od dłuższego czasu lasuje korę mózgową posiadaczy PlayStation. Po miesiącach oczekiwań doczekała się konwersji na Saturna. Doświadczenie pokazuje, że takie transformacje nie oznaczają nic dobrego. Zwykle bywa tak, że gdy pewna gra jest produktem flagowym na daną konsolę, na drugiej z niewiadomych względów nie wygląda już tak okazale. W tym przypadku jest zgoła inaczej, Saturnowcy mogą spać (a raczej grać) spokojnie - PANDEMONIUM nie straciło nic z olbrzymiego ładunku miodu. Dumnie może stanąć na piedestale obok NIGHTS, bowiem kontynuuje, a raczej współtworzy dobrą tradycję pseudotrójwymiarowych platformówek. Dlaczego pseudo? Dlatego, że w świecie mimo iż zbudowany jest w trzech wymiarach postacią można sterować tylko w lewo i prawo, a gdy droga idzie w innym kierunku, cała sceneria obraca się razem z nią. Nie wpływa to jednak negatywnie na miódność a wręcz przeciwnie - daje niezwykle efekty wizualne. W trakcie szybkiej akcji ma się wrażenie jakby cały świat wirował tysiącami kolorów. Zmieniający się bezustannie krajobraz, coraz to inne widoki kamer powodują, że gra spodoba się nie tylko zdeklarowanym fanom platformówek.



**Pandemonium to bez wątpienia najlepsza platformówka na Saturna**

zmyślnych kreatur, a także innych ciekawostek jak choćby armaty, z których można się wystrzelić. Nie trzeba zebrać wszystkich monet, aby ukończyć poziom, ale dla zatwardziałych zbieraczy przewidziano bonusy w postaci



Ocena

8

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

W oczach twórców gier wszystkie sporty przyszłości mają jeden wspólny mianownik - przemoc. Jakikolwiek byłyby zasady gry, to jednym ze sposobów na uzyskanie punktów czy chociażby przewagi jest skuteczne potraktowanie przeciwnika elementem pokaznego arsenału. Na dalszy plan schodzi wtedy sam cel gry, najważniejsze jest jak największe zmasakrowanie rywala. Nie ma w tym oczywiście nic zdrożnego, jednak gdzie jest istota sportowej rywalizacji. Nieco inaczej ma się sytuacja w przypadku gry BALLBLAZER CHAMPIONS.

toru przeszkód, masa wszelkich power-upów oraz, co najważniejsze, dwie bramki. Celem gry jest skierowanie kulki plazmy spełniającej rolę piłki do jednej z bramek. Najlepiej tej przeciwnika. Każdy mecz jest podzielony na rundy, zwycięża ten kto wygra dwie z nich. Wygrana w meczu daje nam możliwość zmierzenia się z kolejnym przeciwnikiem oraz pewną sumę pieniędzy. Za te ostatnie można usprawniać pojazd zwiększając jeden z jego parametrów takich jak turbo-dopalacze, tarcze, silnik itp.

strzeleniu gola. Kiedy bowiem przeciwnik zbliży się do naszej bramki i zapakuje nam siatkę wypada nie przejmować się tylko gnać w okolice środka areny. To tam zostanie wystrzelona piłka, a biedny frajer za nic nie zdąży wrócić na czas. Z tym, że jeżeli nam się uda teraz strzelić gola (co nie jest zbyt trudne) nic nie stoi na przeszkodzie, żeby on zrobił to samo. I tak w kółko. Mimo to gra dostarcza jednak wiele zabawy i stanowi porcję solidnej rozrywki.

Banana Split

# BALLBLAZER CHAMPIONS



**Kolorowa grafika i szybkie tempo powodują, że BC wciąga na całego**

Osiem ras zamieszkujących wszechświat zapamiętale oddawało się walce o panowanie nad innymi, jednak wszystko na próżno. Nawet dziesiątki lat po rozpoczęciu wojny żadna z ras nie zdołała wysunąć się przed inne. I wtedy zrodziła się idea turnieju. Nikt nie pamięta, kto pierwszy wpadł na pomysł, że o wszystkim zadecydują zawody, w których wezmą udział przedstawiciele wszystkich tocących boje stron. Zwycięzca zgarnia wszystko. Tak właśnie powstały Mistrzostwa Ballblazer.

Nietrudno się domyślić, że w grze wcielamy się w rolę championa jednej z ubiegających się o tytuł mistrza stron. Wiadomo - stawka większa niż życie. Tak więc kiedy już wybierzemy w czyich barwach chcemy wystąpić (co wiąże się też z rodzajem pojazdu za którego sterami zasiądziemy), pozostaje nam już jedynie wytoczyć się na arenę i śmigać. Arena, na której toczy się rozgrywka to kawałek terenu, gdzie znajdują się różne skocznie, bariery i inne elementy

BALLBLAZER CHAMPIONS jest grą, która sprawia przyjemność. Kolorowa i efektowna grafika, nietłwa w prowadzeniu "piłka", szybkie tempo akcji oraz dosyć dobry komentarz spikerów powodują, że wciąga ona dosyć głęboko. Oprócz tego różnorodność aren nie pozwala na szybkie znudzenie się rozgrywką, co uzupełniają jeszcze dosyć wymagający konsolowi przeciwnicy. Do tego jeszcze mamy możliwość zagrania w dwie osoby na przedzielonym ekranie - co prawda za wiele wtedy nie widać, ale grać się da. Nie ma jednak róży bez kolców. Momentami nie bardzo wiadomo co dzieje się na ekranie; nie wiadomo czy to, co znajduje się przed nami to piłka, czy jeden z power-upów, a ponadto idiotycznie ma się sprawa po

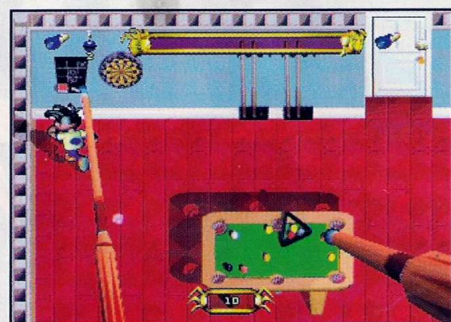
Ocena

6

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

# SWAGMAN

Nie wiem czy wiecie, że wokalista Rage Against the Machine zanim jeszcze dorósł i zaczął wykrzykiwać przez mikrofon niecenzuralne teksty przeciwko amerykańskiemu rządowi i amerykańskiemu stylowi życia był małym, zwyczajnym chłopcem mieszkającym z rodzicami i siostrzyczką imieniem Hannah w domku na odludziu. Pewnej nocy przysnił mu się koszmar - taki, jakiego się wszyscy boimy gdy jesteśmy mali. Gdy noc była tak czarna, jak tylko sobie można wyobrazić w pokoju dziecięcym pojawił się zły Swagman - prześladowca



## Fabula i akcja są w sam raz, aby zapewnić dobrą zabawę najmłodszym

wszystkich grzecznych dzieci. Wraz ze swoją hordą paskudnych pomocników spustoszyli pokój i uwięzili Hannah w magicznej klatce. Nie dość tego; Swagman i jego ekipa zniszczyli Zackowi jego ulubioną kolekcję żywych robaków. Tak mniej więcej rozpoczyna się gra SWAGMAN - ostatnia propozycja Eidos dla najmłodszych. Czy faktycznie bohaterem tej gry jest młody wokalista - nie wiadomo. Faktem jest natomiast, że ma na imię Zack, a na głowie krótkie czarne dredy.

SWAGMAN to przygodówka pokazana z górnej perspektywy - czyli takiej, gdzie widać wszystkie sprzęty z góry, natomiast postacie i potwory lekko z góry i z boku. Technika bardzo przyjemna, choć dawno zapomniana.

SWAGMAN nie jest pozbawiony elementów RPG (na szczęście nie jest to klasyczny RPG w negatywnym tego słowa znaczeniu; może przecież być też miły, japoński, konsolowy RPG jak np. SUIKODEN). Gra daje nam możliwość sterowania czterema bohaterami, lecz nie jednocześnie. Na początku działamy Zackiem, po uwolnieniu siostry możemy sterować na przemian obojgiem rodzeństwa. Czasami jedno z nich będzie musiało coś wcisnąć, aby w ten sposób umożliwić drugiemu przejście dalej. Korzystając z rad i pomocy Scaraba (Skarabeusza) - głównego robala z kolekcji Zacka - trzeba odnaleźć wszystkich sześć- i ośmiożonych przyjaciół i wykurzyć najeźdźców z domu. Aby tego dokonać rodzeństwo musi pokonać wiele przeszkód, zbierać i używać odpowiednich przedmiotów. Niejednokrotnie trzeba usieć jakiegoś Złego albo uciekać przed zjawą, zbierając przy tym skrupulatnie zagubione żuki. Wraz z upływem akcji bohaterowie będą

musieli przekroczyć granicę snów i wejść do świata nocnych koszmarów, aby przybierając postać potężnych sennych potworów z kretesem zniszczyć Zło w samym jego załężku.

Oprawa gry nie jest szczytem technologii; starszokolny pomysł i widok akcji powodują, że rozgrywka jest przyjemna ale nie oszołamiąjąca. Grafika jest ładna i bardzo kolorowa - szczególnie fajnie wyglądają domowe przedmioty czy na przykład umywalki i muszle klozetowe, po których można skakać. Wykorzystano wiele efektów wizualnych typowych dla zupełnie innych gatunków; paralax, który stosowano do tej pory głównie w platformerach dał tu miłe dla oka rezultaty (na przykład gdy chodzi się po rozwalonych korytarzach, momentami widać w dole niższe kondygnacje). Ponieważ Zack nie miał jeszcze wtedy kapeli, muzyczka nie jest hardcore'owa a raczej mroczno klawiszowa. Oczywiście w stopniu nie wywołującym u dzieci lęków.

Fabula, wykonanie i akcja są w sam raz, aby zapewnić dobrą zabawę najmłodszym graczom, którzy mają ochotę zagrać w prostą przygodówkę. Dla starszych SWAGMAN może być jedynie dobrym przypomnieniem starych czasów.

Joseph

Ocena

4

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



**ZNO**

G

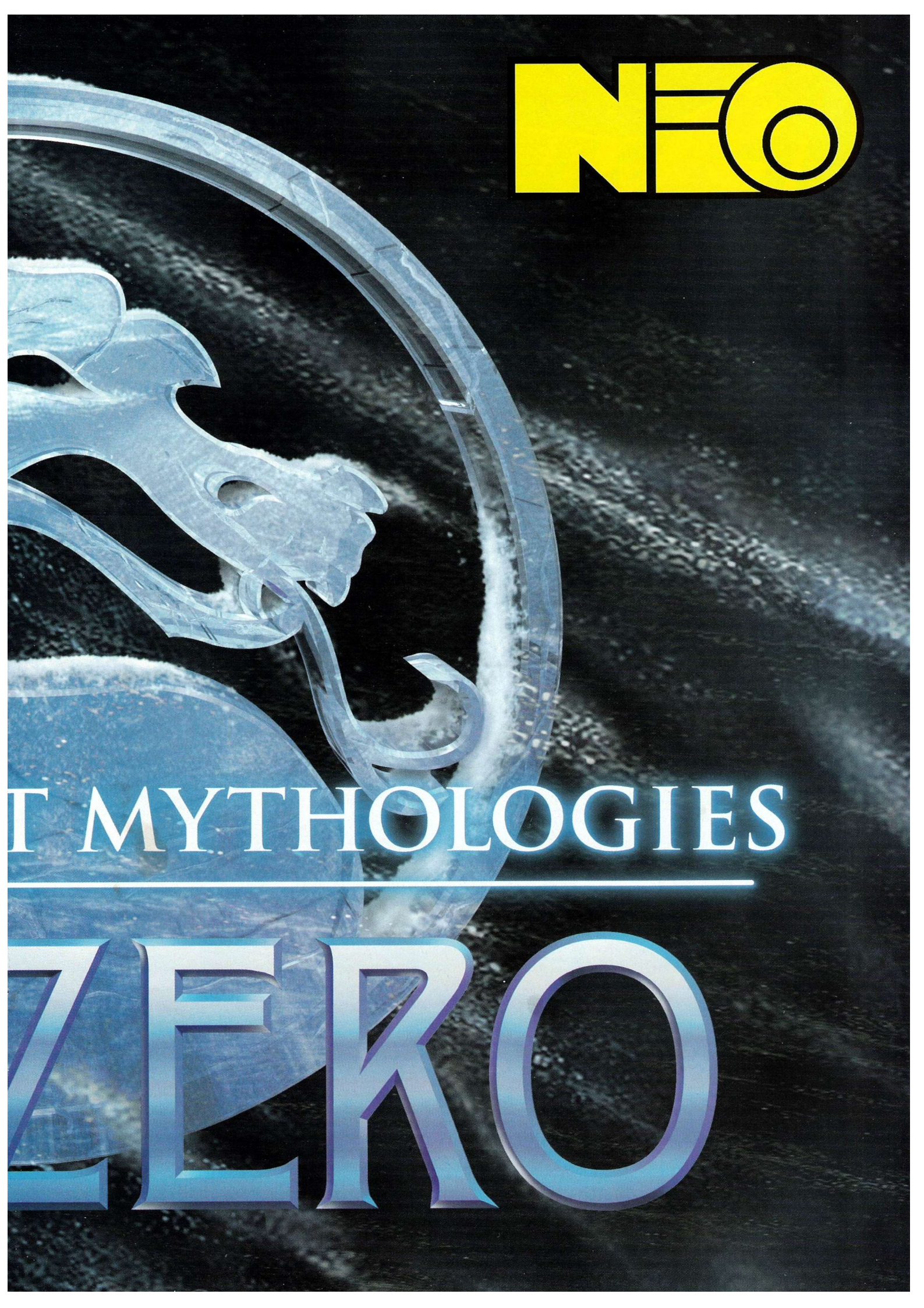
MIDWAY

MORTAL KOMBAT

---

SUB-ZERO



A glowing blue dragon sculpture is the central focus, set against a dark, textured background. The dragon is depicted in a dynamic, coiled pose, with its head turned back. The sculpture has a translucent, crystalline appearance with internal light patterns. In the top right corner, the word 'NEO' is written in a bold, yellow, stylized font with a black outline. The text 'T MYTHOLOGIES' is positioned horizontally across the middle of the image, and 'ZERO' is written in large, blue, 3D block letters at the bottom.

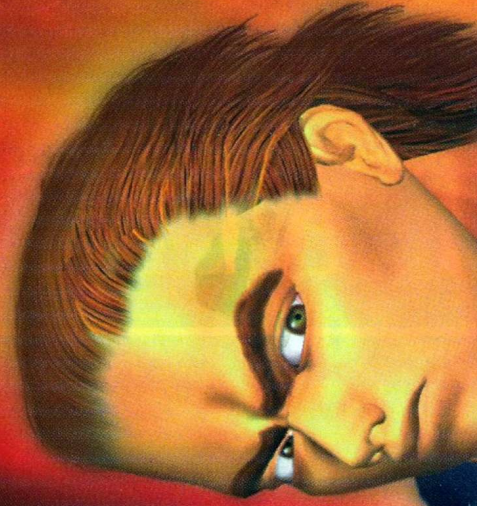
**NEO**

T MYTHOLOGIES

ZERO

SEGA™

# LAST BROTHER

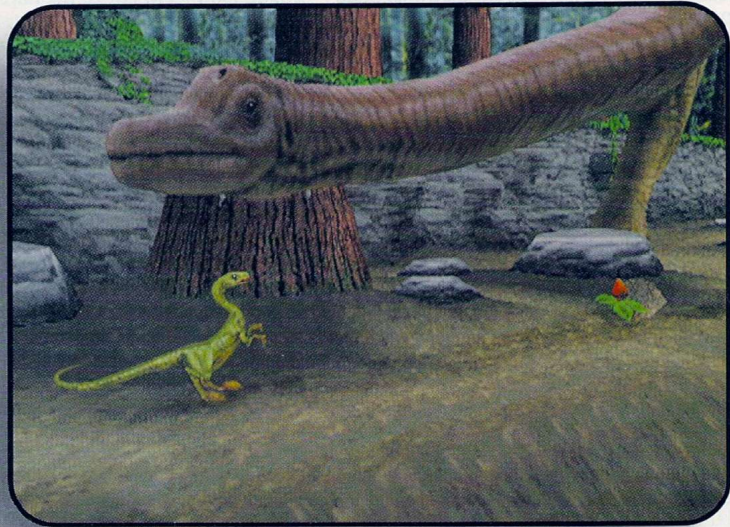


# JURASSIC PARK THE LOST WORLD

Na drugiej części „Parku Jurajskiego” srodze się zawiodłem. Dinozaury były fajne - fakt, ale bardzo rozczarował mnie słaby scenariusz tego widowiska. Zamiast kręcić blisko dwugodzinny film, Spielberg mógłby zlecić przygotowanie półgodzinnej taśmy z renderowanymi dinozaurami. Ludzie i tak poszliby do kina obejrzeć wykreowane przez komputer stwory, a tym samym Stefan mógłby wziąć się wreszcie za czwartą część przygód Indiany Jonesa. Moja ulubiona luka w scenariuszu dotyczy sceny, w której T-Rex przyptywa do miasta na pokładzie statku zamknięty w lodowni. Kto go tam zamknął, skoro cała załoga leży martwa na pokładzie? Mniejsza jednak o film - oto przed nami gra THE LOST WORLD, w której można spróbować całą rzecz rozegrać po swojemu. Jednak firma DREAMWORKS, której współwłaścicielem jest wymieniony wcześniej sławny reżyser, dalej będzie musiała poczekać na swój wielki dzień, bo THE LOST WORLD nie jest niestety, produktem najwyższych lotów.

Kolejna licencja filmowa i kolejna platformówka. A już myślałem, że producenci gier wreszcie przeskoczyli ten etap - jak widać nie wszyscy. Choć z drugiej strony THE LOST WORLD to na wskroś nowoczesna, śliczna trójwymiarowa platformówka z doskonałą grafiką i ścieżką dźwiękową nagraną przez orkiestrę. Natomiast zasady w platformówkach od wielu lat pozostają te same, czyli w lewo lub w prawo aż do następnego poziomu. I tak przez wszystkich 30 leveli pełnych sekretnych przejść i ukrytych bonusów.

Frustracja, niedowierzenie, złość, wściekłość, zniechęcenie. Oto kolejność uczuć, które towarzyszyły mi podczas kilkunastu godzin gry w THE LOST WORLD. Gra od samego początku jest bardzo trudna i nie pozostawia co do tego żadnych złudzeń. Na dodatek zaczyna się



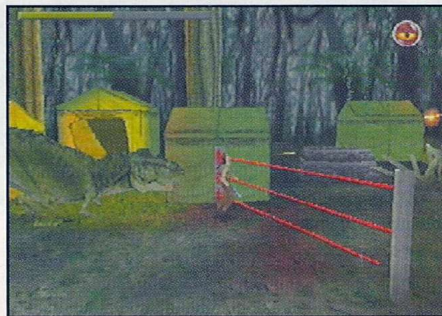
## Gra jest bardzo ładna, ale potwornie trudna i męcząca

najgorzej jak tylko może - spośród pięciu postaci, którymi przyjdzie penetrować wyspę na początku, gracz wciela się w małego Compsognathusa. Compy jest prawdziwym lamerem wśród dinozaurów - każdy go może zjeść, zaś upadek nawet ze średniej wysokości

pozbawia go życia. Dalej mamy szesć poziomów w skórze człowieka z wielkim karabinem, któremu uporczywie i natrętnie kończy się amunicja. Kolejnym krokiem jest przesiadka w ciału Raptora, który wberw pozorom nie jest już tak twardy jak w filmie. Pod koniec wreszcie do akcji wkracza Tyrannosaurus Rex, który rytmem swych kroków zmusza Ziemię do drżenia. Każdy z nich na swój sposób kłapie paszczą i atakuje pazurami (oprócz człowieka, który zamiast kłapać paszczką strzela z karabinu).

Porównując THE LOST WORLD do którejś ze starszych gier, nieustannie przychodzi mi na myśl PANDEMONIUM, a to ze względu na wirującą często kamerę. Jednak nawet w starym PANDEMONIUM nikomu nie przyszło do głowy, aby momentami umiejscowić akcję na drugim planie - na przykład za drzewem. Można się załamać, gdy po 128 próbie przejścia poziomu nasz Compy zostaje zjedzony przez swego większego kolegę tylko dlatego, że drzewo zasłaniało nam pole akcji. Boli też ultrawrażliwe i nieco niedopracowane sterowanie, które momentami woła o pomstę do nieba. THE LOST WORLD mogą z czystym sercem polecić jedynie cierpliwym i upartym hardcore'owym wydawcom. Choć właściwie wysoki poziom trudności i niewygodne sterowanie mogą skutecznie zniechęcić każdego. Szkoda, bo gra prezentuje się naprawdę bardzo ładnie.

Culash



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

Ocena

6

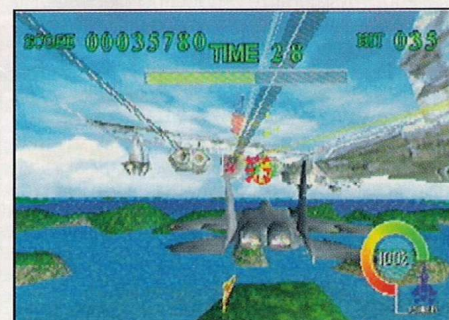
# SKY TARGET

Posiadacze konsoli Saturn z utęsknieniem czekają na trzecią część PANZER DRAGOON, tymczasem aby umilić czas oczekiwania Sega proponuje kolejny remake jednej ze swoich klasycznych gier. Tym razem na warsztat poszedł AFTERBURNER, jeden z najbardziej popularnych wczesnych automatowych symulatorów.

Nieskomplikowana fabuła pozwala wskoczyć w grę bez żadnych przygotowań. Jeden ze złych facetów porwał najnowsze osiągnięcie techniki naszego kraju, przepiękny myśliwiec bojowy XF/A-47 (kryptonim "White Sword"). Dowództwo reaguje błyskawicznie wysyłając w przestworza najlepszego z najlepszych (najlepszy był "Iceman" a nie "Maverick"), pozwalając mu uprzednio wybrać jeden spośród czterech samolotów

stacjonujących na lotnisku. Nasz as może latać maszynami o symbolach F-14D, F-15S, F-16C i Rafael M, które tak naprawdę różnią się jedynie wielkością i swobodą manewrowania.

Każdy z samolotów dysponuje działkiem i rakietami z systemem naprowadzania - wystarczy jedynie raz przejechać widocznym na ekranie celownikiem po maszynie przeciwnika aby system automatycznie zapamiętał cel i obliczył tor lotu rakiet, dalej pozostaje jedynie formalność w postaci naciśnięcia spustu. Przez większą część batalii rakiety stanowią nasz główny atut, działko przydaje się jedynie w przypadku bezpośredniego kontaktu z wrogiem. Na końcu każdej misji czeka boss w postaci gigantycznego statku bojowego, w który



**SKY TARGET to strzelanina jakich wiele. Dziś zabawna - Juto na półce**



trzeba wpakować olbrzymią liczbę pocisków aby wreszcie ujrzeć upragniony napis "Mission Completed". Szkoda, że na trasie lotu nie czekają żadne bonusy w postaci nowych broni czy też dodatkowych power-upów. Do dyspozycji gracza oddano dwa tryby rozgrywki; Arcade i Ranking. W trybie Arcade do wylatania czeka 12 misji, czasem także można wybrać jeden z dwóch kierunków lotu (a co za tym idzie - kolejną misję). Za to po wybraniu Ranking Mode gracz wykonując misje zarabia gwiazdki na swoich pagonach; gdy zbierze ich odpowiednią ilość odkrywają się bonusowe levele. Podczas gdy w trybie Arcade dostępne są trzy kontynuacje, w Ranking

Mode utrata samolotu wiąże się z końcem gry. Jak łatwo się domyślić, w obu trybach jest do czego postrzelać, bo przeciwnicy pojawiają się na ekranie całymi eskadrami.

Wygląda na to, że do produkcji gry wykorzystano trójwymiarowy engine z PANZER DRAGOON, choć grafika jest o wiele słabsza niż w grze z opancerzonym gadem. Rozróżnianie detali utrudnia niska rozdzielczość, ale właściwie w ferworze walki i tak nie zwraca się uwagi na otoczenie. Niestety, heavy-metalowa muzyka wydaje się być w tyle o całą dekadę. Sama gra robi średnie wrażenie, nie ratuje jej nawet szybkość, z jaką wszystko dzieje się na ekranie. Zdecydowanie nie jest to pozycja, która obowiązkowo musi znaleźć się na półce z gramami. Obecnie na konsolę Saturn ukazuje się niewiele tytułów, wydaje się że przynajmniej te firmowane niebieskim logo Sega powinny być prawdziwymi klejnotami. Lśniącym na wszystkie strony diamentem jest niewątpliwie FIGHTER'S MEGAMIX, perłą wśród Saturnowych wyścigów zawsze będzie SEGA RALLY CHAMPIONSHIP. Za to SKY TARGET kamieniem szlachetnym nie jest i za miesiąc słuchaj już o nim zaginie.

Ocena

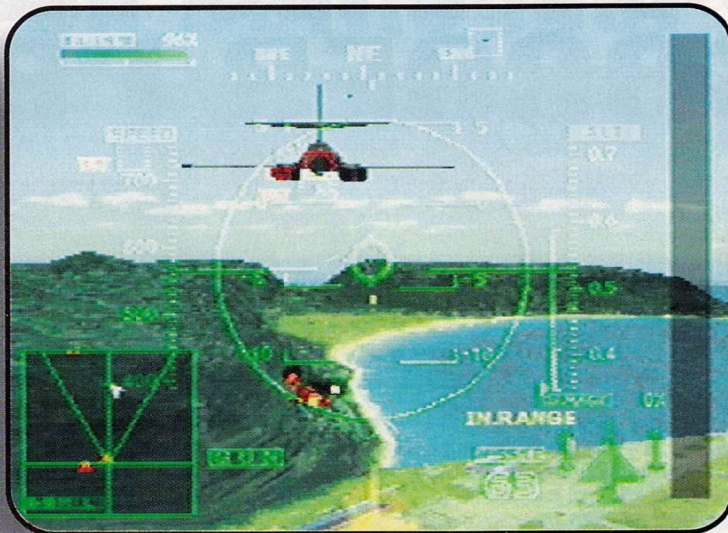
**5**

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

# ACE COMBAT 2

Na temat ACE COMBAT wystarczy powiedzieć tylko jedno - jakieś dwa lata temu była sobie przeciętna gierka. Japońska firma Namco nie przestaje nas zaskakiwać, bo ACE COMBAT 2 zjada ją na śniadanie!

Przed nami około 30 misji w różnorodnych scenariach, tony sprzętu na którym latają nasi sprzymierzeńcy jak i przeciwnicy oraz nieustająca akcja. Obraz dopełnia jeszcze bardzo szybka i płynna grafika, ślicznie teksturowane tła, realistycznie wyglądający wrogowie i dynamiczna muzyka. Od samego początku gra prezentuje się wybornie; świetne intro, bardzo wyczerpująca i w pełni mówiona odprawa przed misją, wybór samolotu, który najlepiej sprawdzi się w danym zadaniu i jazda



## ACE COMBAT 2 to gra bardzo udana i rozbudowana - Jest super

- wypada już tylko zapiąć pasy, mocno zacisnąć w ręku joysticka i poczuć jak przyspieszenie wgniata nas w fotel podczas startu.

Zadania jakie przyjdzie nam wypełniać w grze są bardzo różnorodne. Począwszy od zwykłego polowania na bombowce przez ratowanie zestrzelonego pilota, wsparcie sił naziemnych, nalot na miasto w nocy, przelot kanionem (te dwa ostatnie to prawdziwe perełki) aż po rozwalanie statków i przechwycenie wystrzelonej rakiety z głowicą atomową. I to jeszcze nie wszystkie misje! Wykonywanie zleceń nam zadań (jesteśmy bowiem kontrakowym pilotem) ma dla nas wymierną wartość w gotówce. Za wypełnienie misji zgodnie z zaleceniami dostajemy godziwą zapłatę, ale też mamy możliwość dorobienia sobie na boku. W prawie każdej misji oprócz jednostek przeciwnika jakie wysyłane są na ochronę obiektów przez nas atakowanych leci też jakiś as - pokonanie go równa się premii oraz odznaczeniu. Ponadto wraz ze wzrostem doświadczenia podnosi się też nasz stopień wojskowy. Jak to zwykle w grach bywa - zebranie wszystkich odznaczeń jest trudne, ale opłacalne...

Początkowo do naszej dyspozycji pozostają tylko dwa samoloty. Nie są one zbyt potężne, ale wkrótce (wraz z pomyślnym ukończeniem kolejnych misji) otrzymamy następne. Jedyną wadą tego jest fakt, iż by móc latać na jakimś nowym modelu samolotu musimy najpierw go kupić. Trochę to kosztuje, ale za to, jeżeli już raz kupimy którąś z maszyn to nawet jeżeli zostanie później zestrzelona jest uzupełniana za grosze z rezerw armii. Tak więc będziemy

mieli okazję poszaleć na samolotach F-4, F-14, A10, Su-27, Mig-29 i wielu innych. Każda oczywiście różni się parametrami, choć te najdroższe (osiągalne pod koniec) są w stanie sprostać każdemu zadaniu. W większości misji możemy wykorzystać też skrzydłowych, którzy bardzo dobrze wywiązują się z powierzonych im obowiązków.

ACE COMBAT 2 to uproszczony symulator. Oznacza to, że rakiety jakie unosimy ze sobą (zwykle jest ich od 60 do 80) niszczą tak cele powietrzne jak naziemne, pierwsze trafienie rakieta wroga nie kończy się dla nas tragicznie a sterowanie odbywa się tylko przy użyciu przyspieszenia, hamowania i wychylenia na prawo i lewo. Ale mimo to (a raczej właśnie dlatego), że uproszczony został sposób sterowania to maksymalnie możemy skoncentrować się na rozgrywce, która wbrew pozorom do najprostszych nie należy. Namierzania wrogich samolotów przy jednoczesnym wymijaniu rakiet odpalanych z tyłu i uchylaniem się przed atakami z ziemi może naprawdę przysporzyć nieco kłopotów. Jeśli dodać do tego kończące się paliwo, to wiedzieć, że łatwo nie będzie.

ACE COMBAT 2 to gra bardzo udana i dosyć rozbudowana. Z pewnością spodoba się wszystkim pragnącym sprawdzić swe możliwości w podniebnej walce. Warto mieć ją w swojej kolekcji.

Banana Split



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

Ocena

9

■ Wydawca: KONAMI      ■ Producent: KONAMI  
 ■ Termin (pal): Lipiec '97      ■ Liczba graczy: 1-2

PlayStation™

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO



ISS PRO to dzieło wyprodukowane przez Konami; jest to remake starej jak świat piłki nożnej ze SNES'a. Do dyspozycji gracza oddano wiele trybów przedniej zabawy w postaci pojedynczego meczu, rozgrywek turniejowych o mistrzostwo świata oraz pucharu, w którym jedna porażka eliminuje z dalszej gry. Każdy tryb przeznaczony jest zarówno dla jednego jak i dwóch graczy z możliwością grania razem w jednej drużynie. Producent nie był zbyt łaskawy, ponieważ udostępnił jedynie jedenastki narodowe wybranych krajów z całego świata. Niestety w tym gronie nie uwzględniono naszych patałachów (co mnie osobiście nie martwi, nie chciałbym po raz kolejny grać drużyną, której zawodnicy są wolni jak żółwie, nie potrafią przyjąć piłki a Nigeria rozjeżdża ją z mocą ekspresu transsyberyjskiego). Kolejną skuchą jest brak oryginalnych nazwisk - w zamian za to niektórzy gracze są bardzo podobni do swych rzeczywistych odpowiedników. Na przykład pewien kosmicznie nazywający się napastnik Italii posiada charakterystyczne, mlecznobiałe zabarwienie włosów (a'la Ravanelli), natomiast Niemiec Sieke bardzo przypomina swymi poczynaniami i fryzurą Jurgena Klinsmana. Niestety, możliwość użycia prawdziwych nazwisk piłkarzy kosztuje kupę kasy, zaś Amerykanie i Japończycy, którzy są głównymi klientami gier na konsole i tak nie znają gwiazd.

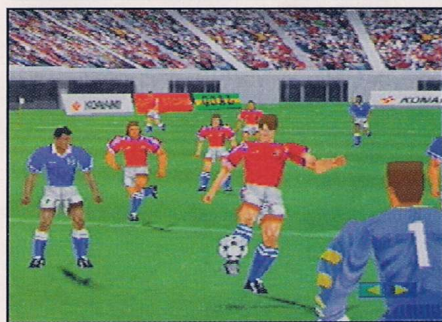
Sama rozgrywka prezentuje się przecudownie. Ukazana jest przy pomocy trzech widoków (odległy, pośredni i normalny). Mnie najbardziej odpowiada odległy, ponieważ widać największą potęgę boiska, co z kolei ułatwia konstruowanie akcji zaczepnych. Bardzo pomocny okazuje się skaner, bez którego gra straciłaby sens. Szczególnie, gdy preferuje się granie długą piłką rzucaną za plecy rozpedzonego napastnika. Piłkarze są fenomenalnie zaniłowani i wyglądają jak żywi - nie umywa się do tego nawet motion capture zastosowany w FIFA '97, który z punktu widzenia ISS PRO wydaje się być prymitywny. Sposób poruszania się zawodników, przyspieszenie, zwolnienie, zwody, strzały są wręcz oszofalające.

## ISS PRO to najlepsza na świecie piłka nożna na konsole

Gdy dodamy do tego cudowne przyjęcia na klatę, kiwki, dośrodkowania, strzały z woleja, szczupakiem, z główki i nożycami, to otrzymamy przekrój prawdziwej piłki nożnej prezentowanej na stadionach całego świata. Piłkarze zadziwiają mnie za każdym razem, bo bramki nigdy nie wyglądają tak samo. Przy sytuacjach sam na sam czekają, aż bramkarz wyjdzie do piłki, następnie lobują go jak dziecko. Innym razem napastnik objeżdża go po zwodzie lub strzela w krótki róg. A gdy i takie zrudzi jakimś cudem wykonują takie dośrodkowania, że napastnik strzela nożycami, rzuca się w nogi obrońców szczupakiem lub przyjmuje piłkę i podaje na wbiegającego w pole karne innego gracza - reszta jest tylko formalnością. Przysięgam, tego nie oferuje żaden inny produkt! Zapewne nie udałoby się tego odwzorować gdyby nie system sterowania oparty na ośmiu przyciskach fire. Każdy ma swoje przeznaczenie, żaden się nie myli. Bez nich nie byłoby możliwe tak swobodne i niczym nie skrepowane granie.

piłka nożna jaką ostatnio spreparował człowiek, z najsłodszą pod słońcem miodnością. Przy ISS PRO gwiazda najlepszej do tej pory piłki na konsole - WORLDWIDE SOCCER '97 dla Saturna - blednie.

Wick



Pomimo nie najlepszej oprawy dźwiękowej i słabych (a czasem nawet żenujących) komentarzy stwierdzam, że jest to najlepsza

Ocena

8

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

Są gry, w których teoretycznie wszystko przemawia przeciwko nim (słaba grafika, nudna muzyka, itd.) a jednak trudno się od nich oderwać nawet po kilku godzinach grania non-stop. SHINING THE HOLLY ARK jest jedną z tych właśnie rzadkich gier, kiedy to co moment przeklinamy twórców za oferowaną nam stabilną a jednak siedzącym przed ekranem aż do omdlenia. Następnego ranka budzimy się z myślą, żeby już móc włączyć konsolę i wrócić do zabawy.

Młody, ale piekielnie zdolny najemnik Arthur wraz z magiem Forte i kapłanką Melody zostaje wysłany przez jednego z popieczników króla w celu ujęcia - a najlepiej zabicia - wojownika ninja o wdzięcznym imieniu Rodi, który to zresztą służy innemu faworytowi królewskiego dworu. Początek dość stereotypowy, ale na tym przewidywalność akcji się kończy; od teraz stajemy się bombardowani typową dla japońskich

rozpoczyna się walka na śmierć i życie z wykorzystaniem bardzo efektownych czarów. Kiedy koniec Rodi'ego jest już bliski ziemia się rozstępuje i bohaterowie spadają do podziemnej jaskini; okazuje się, iż przez przypadek w miejscu ich walki spadł pojazd z Obcymi na pokładzie. Upadek z dużej wysokości powoduje, że bohaterowie prawie nie żyją. Przestraszeni swoim uczynkiem Obcy postanawiają naprawić szkody i pod postacią duchów wchodzą w ciała wszystkich uczestników bitwy czyniąc ich praktycznie nieśmiertelnymi. Rodi ma amnezję, nie pamięta, dlaczego wcześniej walczył przeciwko Arturowi i kompanii, i przyłącza się do drużyny. Tymczasem okazuje się, że w Forte'a

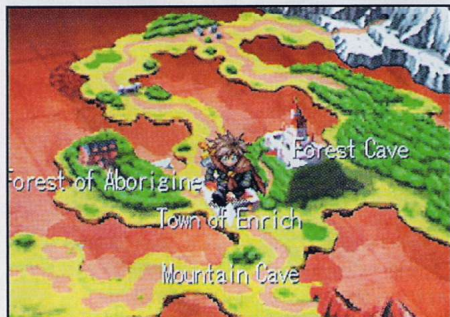
sterowania postaciami mógłby być bardziej ekonomiczny.

Jest w grze kilka rozwiązań nowych i dobrych (np. specjalne małe duszki pomagające nam w pierwszej turze ataku), ale ogólnie rzecz biorąc można się nieźle poprzyćceplać do każdego właściwie elementu designu gry. Sega nie może narzekać na nadmiar gier RPG, dlatego "StHA" jest jedną z najlepiej sprzedających się gier na Saturna. Ale jeśli wierzyć przysłowiu, że na bezrybiu i rak ryba, to "StHA" jest rakiem dość tłustym i dorodnym. Każdy, kto wyżej ceni dobrą historię niż tanie efekty będzie miał z "StHA" dużo radości; gra jest bardzo długa, ciekawa

# THE SHINNING HOLLY ARK

RPG-ów ilością zwrotów akcji, zdrad i nieoczekiwanych przyjaźni - wszystko to w atrakcyjnym sosie fantasy.

Ponieważ fabuła StHA jest jej najsilniejszym atutem, tedy pozwolę sobie podać jeden przykład. Kiedy odnajdziemy wrogiego ninja



**Gra jest bardzo długa, ciekawa i wciągająca od pierwszej minuty**

wstąpił zły duch, i mag zdradziecko ucieka. I to wszystko w pierwszych piętnastu minutach gry!

Niestety, pozostałe elementy gry nie są już tak ultraatrakcyjne. Poziomy są niby 3D (a la QUAKE), ale bardzo ubogie w tekstury. Postacie są sprite'ami 2D i to wyrenderowanymi w niskiej rozdzielczości. Bitwy nie mają praktycznie elementu strategicznego, i nic nie stracimy, jeśli przez większość gry włączymy opcję walki automatycznej. Muzyka jest świetna, ale w kółko ta sama. Nawet system

i wciągająca w swój świat od pierwszej minuty a drobne potknięcia w konstrukcji nie przeszkadzają w tym, że przez cały czas grania musiałem się posiłkować zapalkami w oczach. Zwolennicy ślicznych światów 3D będą musieli poczekać na PANZER DRAGOON SAGA, ale ci, którzy już dziś chcą przenieść się na chwilę w dziwny, magiczny świat, nie powinni zwlekać - królestwo Enrich czeka.

DragonLance

Ocena

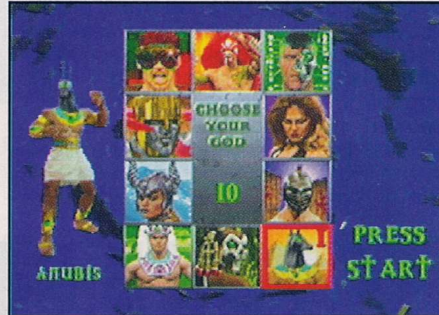
7

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

# WAR GODS

WAR GODS początkowo pojawiło się na automatach, chodziły nawet pogłoski, że służy jako test nowego systemu na którym konstruowany jest MK4. Na szczęście pogłoski nie sprawdziły się - na szczęście, bo w salo-  
 nach gier WAR GODS nie zyskało zbyt wielu zwolenników. Przygotowując konwersję na domowe platformy developerzy obiecywali gigantyczne usprawnienia w stosunku do monetożercy. I choć wersja dla PC jest jak najbardziej udana, jej odpowiednik na PSX nie zyskał zbyt wiele w moich oczach.

W WAR GODS walczy dziesięć postaci i dwóch bossów, których można kontrolować po wstukaniu odpowiedniego kodu. Najlepsi wojownicy zostali przeniesieni na turniej z najróżniejszych epok czasowych przez tajemnicze Ore - substancję o przeogromnej



dodano specjalny przycisk [3D] mający na celu dodanie do walki trójwymiarowości. Trzymając wciśnięte [3D] można przy pomocy joypada przemieszczać się po arenie, zaś dzięki kombinacji [3D+BLOK+GÓRA/DÓŁ] postać



## WAR GODS w wersji na PSX nie wytrzymałe mocnej konkurencji

mocy. Postacie nie są zróżnicowane na tyle, żeby prezentowały odmienne style walki; właściwie cała różnica między nimi zawiera się w ich ciosach specjalnych. Wszystkie combos (10 ciosowe) są przeprogramowane, podobnie jak w MK3. Po walce można wykonać na staniającym się przeciwniku Fatalities (często bardzo krwawe), można też wystać go uppercutem w kosmos.

Sterowanie wojownikami przedstawia się zaskakująco znajomo. Do doskonale znanego z serii MORTAL KOMBAT systemu (HP, LK itp.)

wykonuje uskoki podobne do tych w serii TOSHINDEN. Wbrew pozorom gra nie nabiera przez to głębi; przycisku [3D] praktycznie się nie używa (może do Fatalities) a cała walka rozgrywa się na dwuwymiarowym pierwszym planie. Do tego trochę przyczynił się też fakt, że konwersja na PlayStation nie ma w sobie dynamiki jaką powinny cechować się walki - każdy kto widział w akcji SOUL BLADE czy chociaż MORTAL KOMBAT TRILOGY powinien przyznać mi rację.

Niemal wszystkie podstawowe ciosy są identyczne do tych z MORTAL KOMBAT - jest taki sam uppercut, podcięcie czy obrotowy kopniak. Analogicznie jest z ciosami specjalnymi, które nie wnoszą nic nowego do

gatunku. Grafika w WAR GODS po raz kolejny przynosi skojarzenia z MORTAL KOMBAT - choćby przez Kerri Hoskins (Sonya z MK), która wcieliła się w damskie role podczas produkcji gry. Niestety, postacie poruszają się nieco topornie - wyraźnie brakuje im klatek animacji. Taki sam głos i śmiech komentatora, podobna mroczna muzyka... Wszystko to sprawia wrażenie brania udziału po raz kolejny w tym samym widowisku. Nie muszę chyba dodawać, że chodzi o spektakl pod Znakiem Smoka.

Rynek PlayStation różni się tym od PeCetowego, że gdy chodzi o trójwymiarowe mordobicia (i w ogóle o mordobicia) jest w czym wybierać. Na PlayStation można pograć w niedoścignione TEKKEN 2 i SOUL BLADE, są trzy części BATTLE ARENA TOSHINDEN, jest TOBAL a już niedługo pojawią się TEKKEN 3 i STREET FIGHTER EX ALPHA PLUS. W Japonii niemal co tydzień ukazuje się nowe mordobicie, w ciągu roku na rynek europejski trafia tylko kilka z nich ale przez to mamy pewność, że są to jedynie najlepsze produkcje. Tutaj WAR GODS po prostu nie wytrzymuje konkurencji. To, co na PeCecie było naprawdę dobre, na PSX jest jedynie średnią produkcją, jakich ostatnio pojawia się zbyt wiele.

Ocena

5

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

Gulash



# PORSCHE CHALLENGE

PORSCHE CHALLENGE to nowe wyzwanie dla działu marketingu Sony, po raz pierwszy bowiem w grze na PlayStation została wykorzystana licencja tego kalibru. Gra powstała w ścisłej kooperacji z firmą Porsche, dzięki czemu jest właściwie jedną wielką reklamówką nowego modelu samochodu tej firmy. Trzeba przyznać, że podanie sobie pomocnych dtoni wyszło obu firmom na dobre.

Gdy już wyskoczy się na trasę uwagę zwraca przede wszystkim śliczna grafika; wszystkie obiekty występujące w grze są dokładnie okryte teksturami i wspaniale cieniowane. Oprawa graficzna PORSCHE CHALLENGE jest bez wątpienia najlepsza ze wszystkich wyścigów samochodowych na PSX. Od gry wprost nie można oderwać oczu - nie pozwalają na to superpłynna animacja i wysoka rozdzielczość. Odkryte dachy pojazdów pokazują siedzących

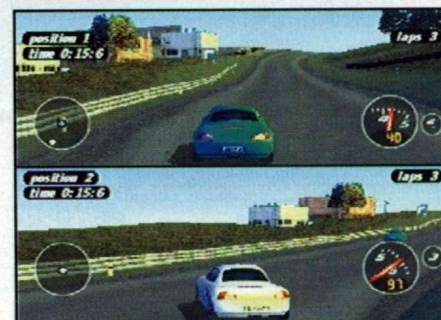
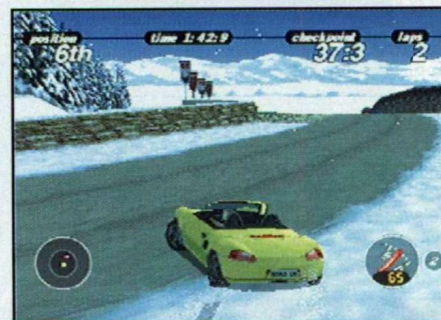
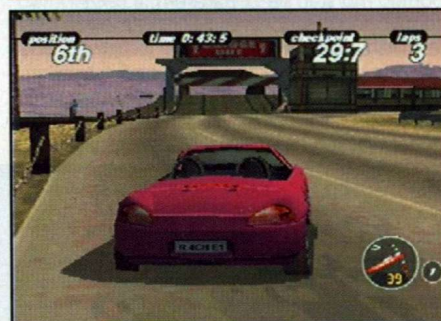
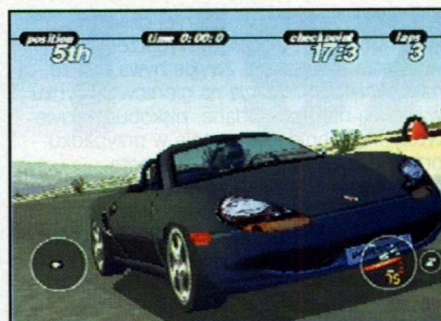


## Oprawa graficzna w PORSCHE CHALLENGE należy do ścisłej czołówki

W przeciwieństwie do innych wyścigów w PORSCHE CHALLENGE występuje tylko jeden model samochodu, mianowicie Porsche Boxster. W zamian za to zdecydowano się oddać do dyspozycji graczy sześć postaci, z których każda wnosi do gry swoją osobowość. Polega to na tym, że samochód każdego z kierowców ma inny kolor, każda postać ma swojego nieprzyjaciela (który będzie podkładał "świnie" na trasie), zaś wszystkie wyglądają i zachowują się nieco inaczej (bo w PC naprawdę widać doskonale animowanego kierowcę). Do objeżdżenia czeka dość interesujących 12 tras (właściwie przygotowano 4 trasy, z tym, że każda trasa ma swoje trzy warianty). Dla przykładu, pierwszy tor - Stuttgart - to odwzorowany kropka w kropkę prawdziwy tor należący do Porsche, na którym firma testuje osiągi swoich samochodów. Pozostałe trasy znajdują się w USA, Japonii i w Alpach. W PORSCHE CHALLENGE nie można modyfikować ustawień samochodu; dopiero po wygraniu wszystkich 12 wyścigów pojawia się testowy kierowca ze swoim pojazdem, w którym można nieco pogmerać. Za to w menu można obejrzeć bardzo ciekawy film opowiadający o powstawaniu i testach Boxstera.

w środku kierowców, którzy dodają jeszcze grze splendoru. Wszystko wygląda naprawdę doskonale, do tego przygrywa przyjemna i niezobowiązująca muzyka funky. Podczas wyścigu dostępne są trzy kamery - jedna z wnętrza pojazdu i dwie z zewnątrz. Bardzo dobrze prezentuje się opcja gry dla dwóch graczy na podzielonym na pół ekranie, jednak w tym trybie jeździ się zakrytymi pojazdami. Sam model jazdy jest dość zręcznościowy, pozbawiony jednak efektownych kraks. Samochód rozpędza się dość szybko, równie łatwo też wylatuje z zakrętu. Są za to całkiem fajne poślizgi, bez których obecnie chyba żaden wyścig nie może się obejść.

Gra jest bardzo dobra, posiada jednak kilka małych szpileczek, których odkrywanie w miarę zagłębiania się w ten produkt psuje nieco wizerunek PORSCHE CHALLENGE. Pośród całego



przepechu graficznego zapomniano o dość istotnym czynniku, którego brak jest gwoździem do trumny dla wielu kiepskich wyścigów, mianowicie pędząc na pełnym speedzie (235 km/h) nie czuje się tej szybkości! Brakuje potężnego zastrzyku adrenaliny, który jest udziałem choćby RAGE RACER. Ogólnie jednak PORSCHE CHALLENGE robi doskonale wrażenie; jest to jedna z najładniejszych gier na PlayStation. Jeśli ktoś pragnie pościgać się właśnie tym samochodem, to praktycznie nic nie stoi na przeszkodzie.

Gulash

Ocena

9

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

■ Wydawca: SONY ■ Producent: SONY OF JAPAN  
 ■ Termin (pal): Wrzesień '97 ■ Liczba graczy: 1

PlayStation™

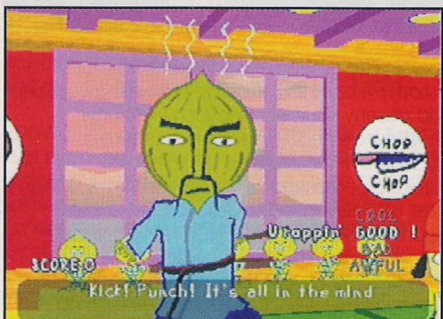
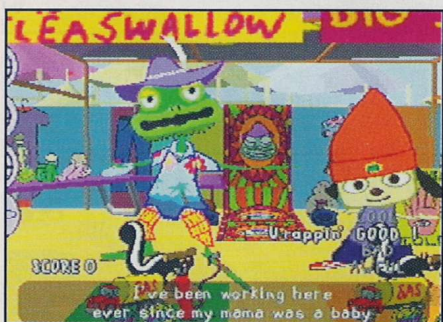
Yo! Śpieszymy, aby w ostatniej chwili zakomunikować o wielkim wydarzeniu w świecie Playstation. Zwykle bywa tak, że największe zamieszanie na gierkowym rynku wywołują niezapowiedziane, niskobudżetowe tytuły. Podobnie jest właśnie w przypadku przygód młodego rapera Parappera.

PARRAPA THE RAPPER to właściwie nie gierka, ale interaktywna zabawa w rysunkowym, hip-hopowym klimacie. Wcielając się w postać głównego bohatera - koleżkowca noszącego zimową czapkę i szerokie spodnie, musimy pomóc mu stać się bohaterem, a także zdobyć serce ukochanej panny. Problem nie jest błahy, bowiem dyscyplina, w której bierzemy udział to rapowanie, czyli rymowanie do beatu. Zadaniem ściskającego pad gracza jest powtarzanie rymowanych sekwencji po rapujących na ekranie mistrzach gatunku. Każdemu słowu i ruchowi jednocześnie odpowiada przycisk na padzie. W trakcie występu przeciwnika widać ukazujące się sekwencje, aby po chwili móc je powtórzyć w rytm leżącego podkładu. Na początku jest to łatwe, bowiem Mistrz Cebula nie reprezentuje skomplikowanej techniki. Przy kolejnych MCs trzeba mieć dobrze opanowane rozmieszczenie przycisków i zwinne palce, ale przede wszystkim wczuć się w falujący z głośników hip hop. Każdy z mistrzów reprezentuje odmienny styl, jeden rymuje wolno i oszczędnie, a inny z kolei (przypominający nieco Shaggy'ego) potrafi wylać z siebie potok słów w ciągu kilku sekund. Trzeba wyczuć "flow" - jedne sekwencje odpowiednio przeciągać inne skracać, czasami nawet freestyle'ować. Już sam pomysł wydaje się być na wskroś



**Parapper pozdrawia wszystkich chłopaków z B.E.A.T. RECORDS!**

# PARAPPA THE RAPPER



oryginalny, jednak to jeszcze nie koniec zaskakujących momentów. Parappa, podobnie jak pozostałe postacie jest całkowicie płaski, to znaczy dwuwymiarowy. Wszyscy raperzy



wyglądają, jakby byli wycięci z kartonu. Tło natomiast jest trójwymiarowe, więc gdy kamera zmienia położenie, pokazuje komicznie wyginające się płaskie figury. Na początku wydawałoby się, że to straszna kicha, ale po chwili intencje autorów stają się zrozumiałe. Tak ma po prostu być, bo całość utrzymana jest w formie niesamowitego, pastelowego komiksu. Tło muzyczne stanowi hip hop w wykonaniu Japończyków, fascynujących się ostatnio tym gatunkiem. Trzeba przyznać, że jak już coś kopiuja, wychodzi im to perfekcyjnie. Muzyki z powodzeniem można słuchać jako porządnej czarnoamerykańskiej produkcji.

W sumie jest tylko sześć konkurencji, więc zabawa niestety szybko się kończy. Na szczęście, jeżeli ktoś czuje niedosyt, może spróbować jeszcze raz, ale w ten sposób, aby znajdujący się na ekranie "rap-o-meter" wskazywał poziom Cool. Dla niego przygotowano jeszcze jeden specjalny występ. Ale żeby tego dokonać... Wierście mi, trzeba być lepszym niż zapach do ciasta.

Gierka jest bardzo oryginalna i niesie ze sobą niesamowity ładunek pozytywnych wibracji. Po pierwsze jest to przykład, że da się zrobić dobrą grę bez przemocy. PARAPPA doskonale też uczy wyczuwania rytmu - ktoś, kto nie ma stuchu będzie po prostu wciskał bezsensownie klawisze a jego rap będzie "weak". Po trzecie budowa pada wejdzie ci na zawsze do głowy, a sekwencje przycisków będziesz wciskał podświadomie. Wreszcie gierka niesie ze sobą powtarzane ciągle przez Parrapę przesłanie, że aby coś osiągnąć, trzeba w to uwierzyć.

Ocena

8

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

Joseph

# FORMULA 1 '97

Developerzy z Pygnosis wiedzą, jak robić dobre gry. W 1996 roku FORMULA 1 stała się jednym z największych bestsellerów na PlayStation zarówno w Europie jak i w USA. Idąc za ciosem na rok 1997 przygotowano nową edycję tego wyścigu zatytułowaną po prostu FORMULA 1 '97. Przyznam, że do tego produktu byłem nastawiony dość sceptycznie, jak do większości reedycji pozornie nie wnoszących niczego nowego do gatunku. W tym miejscu spotkała mnie jednak przyjemna niespodzianka.

FORMULA 1 '97 oferuje dwa tryby rozgrywki - Arcade i Grand Prix, które są właściwie dwiema osobnymi grami zamkniętymi na tej samej płycie. W trybie zręcznościowym pojazd ślizga się na zakrętach niczym Toyota z SEGA RALLY, fruwa w powietrzu po czym opada nietknięty na ziemię i po prostu gna jak oszalały do przodu, nie zwracając na nic uwagi. Jednak prawdziwym powodem, dla którego warto jest się zainteresować tą pozycją jest tryb Grand Prix. Tu FORMULA 1 '97 urasta już do miana prawdziwej symulacji. Liczy się już wszystko: nie można ścinać zakrętów (to grozi dyskwalifikacją), za wszelką cenę należy unikać kolizji, pojazdy często się psują i wymagają zjazdu do boksów. Każdy z bolidów prowadzi się nieco inaczej i to naprawdę czuć.

Kierowcy reprezentują odmienne style jazdy; dla przykładu Michael Schumacher atakuje zawsze po wewnętrznej. Realizmu dodaje obecność wszystkich autentycznych teamów i kierowców (oprócz jednego) z sezonu 1997. Gdy jeszcze podłączy się do konsoli kierownice i pedały, to jest po prostu coś wspaniałego. W ten sposób FORMULA 1 '97 zaspokaja wszystkie gusta - każdy, kto marzył o symulatorze ma go w zasięgu ręki, zaś fan czysto zręcznościowych wyścigów także poczuje się tu jak ryba w wodzie.

Warto mieć tę grę - nawet, gdy posiada się już poprzednią edycję. Usprawnienia, których dokonano przez rok, uczyniły z bardzo dobrej gry produkt niemal wybitny. Dodatkowo, w pudełku znajduje się drugi kompakt z grywalnymi wersjami demonstracyjnymi czterech nowych gier Psygnosis: G-POLICE, OVERBOARD, COLONY WARS oraz SHADOW MASTER - bonus od firmy dla swoich klientów. Na koniec miła wiadomość dla wszystkich posiadaczy analogowych padów -



**FORMULA 1 '97 w trybie Grand Prix to pierwszy symulator na PSX!**

Nie sposób opisać wszystkie usprawnienia, jakich dokonała załoga Psygnosis. Spróbuję wymienić choć kilka: przede wszystkim mamy wreszcie przestrzenne kolizje - pojazdy już nie odbijają się od siebie płasko i w obrębie trasy; teraz latają w powietrzu wyginając się na wszystkie strony! Samochody są cieniowane w czasie rzeczywistym, dzięki czemu wyglądają jeszcze bardziej realnie. Jest też nowy widok kamery - przeznaczony dla prawdziwych maniaków symulacji widok z wnętrza pojazdu, z kierownicą i rękami pilota. To dokładna kopia widoku, który mają prawdziwi kierowcy podczas wyścigu - teraz można na własne oczy przekonać się, jak trudne jest prowadzenie takiego pojazdu. Zniknęła niestety możliwość połączenia kablem dwóch konsol, na jej miejsce jednak wkroczyła opcja wyścigu dla dwóch graczy na przedzielonym na pół ekranie (do wyboru - pionowo lub poziomo). Mnogość opcji graficznych i dźwiękowych po prostu poraża.

FORMULA 1 '97 wykorzystuje analogową gałkę zwiększając sterowność pojazdu.

*Gulash*



Ocena

**9**

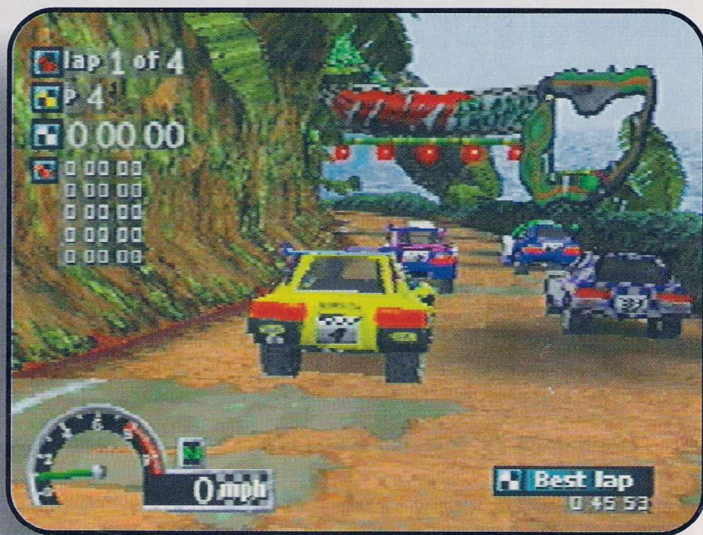
Grafika	★★★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★★★☆☆
Miłośność	★★★★★★★★☆☆

# RALLY CROSS

Temat wyścigów samochodowych zaczyna powoli nużyć - na Saturnie króluje SEGA RALLY, zaś na PSX seria Racerów Namco. Powszechnie utarło się, że dobre wyścigi w pewnym stopniu wiernie naśladują wymienione tytuły, a przy okazji wnoszą do gatunku coś nowego. Mnie nie podoba się taki stereotyp, ponieważ każda nowa gra zatracza w sobie duszę, a recenzo-wanie coraz liczniejszych wyścigów przypomina katorgę. W końcu ile można grać w RIDGE RACER na torze Formuły 1 (to tylko przykład a nie insynuacja)? Ostatnio mocno poruszyła mnie produkcja o tytule Rally Cross; zainteresowała mnie w niej właśnie bardzo udana ucieczka od schematu i pójście w zupełnie nową, niemalże dziewiczą stronę jak największego realizmu. Skłonny jestem powiedzieć, że większego nawet niż w starych grach z serii Test Drive.

różnicy - wrażenie jest takie, jakby jechało się tą trasą po raz pierwszy. Bardzo podobały mi się projekty torów wraz z przyrodą i podłożem - od skalistych, wysuszonych pustynnych krajobrazów do zielonych i kłujących ciepłymi barwami lasów tropikalnych, których wilgoć zrasza kineskopy telewizorów. Drogi są kręte jak makaron włoski, wszędzie pełno jest nierówności, przeszkód, wystających kamieni czy zwalonych pni. Nie sposób jechać prosto i ze stałą prędkością - cały czas trzeba zmieniać biegi i natychmiast przyspieszać na prostej, uważając przy okazji, żeby nie przywalić w drzewo.

Sama jazda charakteryzuje się olbrzymim realizmem. Samochód zachowuje się niemalże jak prawdziwy, ponieważ działają wszystkie prawa fizyki. Gdy rozpędzony



Tak realistyczną jazdeczkę zaferowano aż w sześciu trybach, z czego najistotniejsze są kariera, zmagania solo z czasem oraz pojedynki jeden na jeden przy ekranie podzielonym na pół. Da się grać i we cztery osoby, ale nie polecam tego ze względu na znaczne spowolnienie animacji. Miłe techce oprawa graficzna z licznymi detalami i ładnymi, radosnymi kolorami, zwłaszcza liczne białe kałuże i tunele, przez które prześwituje leniwie światło. Trochę gorzej gra muzyka i efekty dźwiękowe, ale nie one świadczą o wysokiej miodności tego dzieła.

Wick

## W RALLY CROSS ma miejsce udana ucieczka od wielu schematów

RALLY CROSS, jak sam tytuł wskazuje, jest rajdem samochodowym odbywającym się na trudnych terenach, w większości przypadków nie zamieszkałych przez białego człowieka. Zmagania mają miejsce na sześciu trasach dostępnych w trzech wariantach. Najciekawszym jest wybór sposobu jazdy, który może odbywać się do tyłu lub do przodu. W praktyce wygląda to tak, że tę samą trasę można zaliczyć oglądając ją normalnie lub jadąc w przeciwnym kierunku. Myli się ten kto myśli, że nie ma żadnej

wiedzie na pagórek, skacze na olbrzymie odległości. Pojazd nie opada na ziemię lekko, tylko kołysze się, aż amortyzatory zaciną normalną pracę. Samochody reagują na najdrobniejszą nierówność z zegarmi-strzowską precyzją. Po wjechaniu lewym kołem w dziurę można odczuć mocne szarpnięcie oraz agresywny skok amortyzatora. Poza tym maska strasznie trzeszczy a karoseria kołysze się jak w tańcu szalonej koby. Zastanawiam się tylko, czy ten realizm nie wyjdzie producentom bokiem, ponieważ bardzo ciężko się jeździ. Tutaj nie ma mowy o szaleństwie na trasie - najważniejsza jest technika.



Ocena

7

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

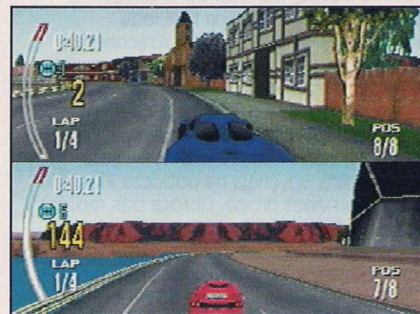
Niektórzy z nas jeżdżą rasowanymi maluchami, inni najnowszymi Polonezami ze stajni Daewoo, jeszcze inni (szczęśliwi) nawet najnowszymi beemkami. Załóże się jednak o moją koszulkę z ufokiem, że nikt w Polsce nie jeździ McLarenem F1. A tu proszę, zwykły gracz (może nie zwykły, bo w końcu posiadacz konsoli), który do tej pory jeździł co najwyżej na desce lub "góralu" może sobie ot tak poprowadzić ten wóz, chociażby przez śródziemnomorskie miasteczka. I co lepsze - nie tylko ten, ale także Ferrari F-50, Jaguara XJ220, czy choćby coś co niewielu ludzi widziało w życiu na oczy, a mianowicie wyglądający jak UFO na kółkach Ford GT90. Nasuwa się jedno pytanie - dlaczego ludzie wydają taką kupę kasy (cena jednego modelu to ok. 1mln dolarów) na takie samochody? Niektórzy odpowiadają: "Dla bajeru, żeby szpanować" ale tylko ci, którzy siedzieli kiedykolwiek za kółkiem powiedzą: "Człowieku! Po to, aby czuć prędkość, przyspieszenie wgniatające w fotel i to mrowienie przenikające całe ciało!".



Przez pierwsze kilkadziesiąt minut nie można sobie odmówić przyjemności dealektowania się tymi wózkami i bez końca ogląda się filmiki

**Końcowy efekt psuje średniej jakości grafika i animacja**

# NEED FOR SPEED 2



przedstawiające maszyny w akcji oraz ilustrowane historie powstawania każdej z nich. Przed przejściem do sedna można jeszcze wybrać czym i gdzie będziemy jeździć; na kierowców czekają plenery w Alpach, Grecji, portowe uliczki w Anglii i trasy biegnące poprzez odludne zakątki Ameryki. Ci, którzy lubią dopasowywać pojazd do swoich potrzeb mogą pozmieniać przełożenia skrzyni biegów albo polakierować auto na inny kolor. Jeszcze wybór rodzaju gry - czy na dwóch, czy wyścig z czasem. I już jesteśmy za kółkiem, a przed nami przepiękny widok.

I tu pojawiło się pierwsze rozczarowanie. Czemu ten widok nie jest taki piękny? Niestety, graficy zbyt nie przyłożyli i teksturowane wektorki wyglądają kanciasto i niechlujnie. Przecież nie raz już widziałem, że na PSX'a można zrobić to dużo lepiej. Nic to, startujemy. Kabinka w porządku, ale chyba rysowane wnętrze samochodu nie współgra dobrze z wektorowym krajobrazem, bowiem dużo płynniej śmiga otoczenie, gdy widok jest z

zewnątrz. Podobnie spada płynność przy grze we dwóch, na podzielonym ekranie i gdy robi się tłok na drodze.

Zanim odkryłem kilka walorów tej gry, przeszedłem sporo rozczarowań. Przez cały czas samochód wpada na "niewidzialny mur" na poboczu. Bez znaczenia jest czy to jedno drzewo czy ściana budynków, efekt zawsze jest ten sam - uderzenie i fikołki rozpędzonego bolidu. Czasami jednak zdarzają się fragmenty trasy, podczas których można zjechać na chodnik aby za moment wyskoczyć z niego i w locie wyprzedzić przeciwników. Udało mi się nawet raz zjechać na jednym boku, podbijając wcześniej brykę o leżący kamień.

Widać, że programiści się starali, że widać już światło, ale... jeszcze trochę brakuje. Plusem jest przyjemna muzyczka, która odpowiednio do scenarii przygrywa miłymi rytмами.

Gdy przymknie się trochę oko na grafikę i chrupiące w tłoku wektory (o ile można na to przymknąć oko) to znajdziemy w NFS 2 walory dobrej wyścigówki. Szybko się można do niego zrazić i długo do niego przekonywać. Co prawda przyspieszenie nie wgniata w fotel, ale z czasem czuje się niktę mróweczki. Ach, szkoda tylko, że te samochody nie stoją przed domem.

Joseph

Ocena

6

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

# SPEEDSTER

Na konsolach uwielbiam grać w trzy rodzaje gier: wyścigi, mordobicia i gry sportowe. Dlatego ucieszyłem się z możliwości opisania najnowszego wyścigu firmy Psygnosis o europejskim tytule SPEEDSTER (w USA gra nazywa się RUSH HOUR). Gierka przeznaczona jest zasadniczo dla jednego gracza ale na upartego można zaprosić do zabawy kumpla, pod warunkiem, że nie przeszkadza wam ekran podzielony pionie na dwie części. Niestety, ogranicza się w ten sposób pole widzenia oraz ilość przeciwników.

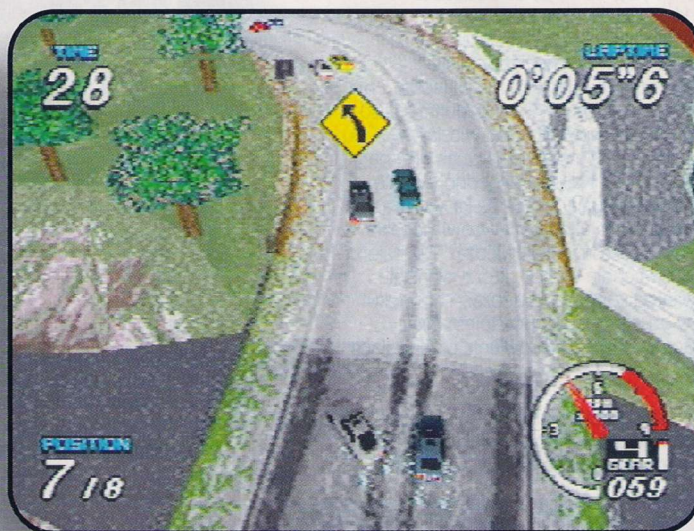
Gra nabiera większych rumieńców przy samotnych zmaganiach z czasem i przeciwnikami, ponieważ można dokonać wyboru pomiędzy trzema trybami zabawy. Są nimi: pojedynczy wyścig na torze, zmagania z czasem (bez udziału przeciwników za wyjątkiem pojazdu - ducha) oraz mistrzostwa rozgrywane na wszystkich torach. Samych torów zaszerwowano w sumie osiem. Każdy charakteryzuje się odmiennymi sceneriami, projektami, warunkami atmosferycznymi i wykonaniem. Będzie się można ścigać na rozmokłych nawierzchniach preri pośród ptactwa i ryczących krow, na ultraprzyczepnym asfalcie tętniących życiem miast, w ośnieżonych i diabelnie śliskich rejonach Jukonu oraz w wielu innych miejscach. Najważniejsze, że każda trasa z racji zróżnicowanej nawierzchni wymaga specyficznego sposobu jazdy, ponieważ zupełnie inaczej wchodzi się w zakręty na grysie a jeszcze inaczej na tafli lodu zamrażniętej rzeki. Trasy są pokręcone jak faworki, posiadają wiele rozgałęzień, zwężeń i skrótów. Skróty okazują się przydatne przy dużym natężeniu wózków na wąskim odcinku. Czasem umożliwiają wręcz wyprzedzenie kilku pojazdów, ponieważ przeciwnicy jeżdżą bardzo ostro, spychają na pobocze a czasem zajeżdżają nawet drogę. Oprócz tras możesz jeszcze wybrać sobie wózek spośród trzech klas (osobowy, pickup, ciężarówka). W sumie jest ich osiem i dodatkowo kilka ukrytych.

Graficznie SPEEDSTER prezentuje się ciekawie, aczkolwiek nie wyciska z szarego pudełka maksimum możliwości. Wszędzie sporo jest detali, czasem superancko pomontowano tunele, przejazdy kolejowe i liczne rozjazdy z zasadniczą jezdnią, ale mimo wszystko czegoś tu brakuje, pewne rzeczy po prostu już były. Jak na mój gust samochody są zbyt małe, mimo starannie cieniowanych wektorów. Być może za bardzo przyzwyczaiłem się do NEED FOR SPEED 2 oraz RAGE RACER z widokiem z kabiny. Szkoda, że trasy, przeciwników i własny samochód

widać jedynie z lotu ptaka. Wywołuje to uczucie niezadowolenia i niedosytu, których nie są w stanie zrekomensować zbliżenia pola widzenia. Szczęrze powiedziawszy, zbyt mocne zbliżenie ogranicza widoczność i opóźnia wchodzenie w zakręty, pomimo wygodnego i skutecznego sytemu sterowania. Dobrze, że dla nerwowego gracza przewidziano zwolnienie reakcji samochodu na wychylenia pada, a dla anemików przyspieszenie. Całkiem niezłe rozwiązano też kwestie dźwiękowe, które dają się skonfigurować od podstaw. Silniki wyją, gra muzyka (bardzo rytmiczna, chociaż ostra i chaotyczna), opony piszczą.

Przy licznych wadach i zaletach trudno jednoznacznie ocenić tę grę. Według mnie jest to raczej zwykły średniak, o przeciętnej miodności, który przy niskiej cenie powinien mieć rację bytu.

Wick



**SPEEDSTER to zwykły średniak o przeciętnej miodności...**



Ocena

**6**

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

# V-RALLY

Do niedawna posiadacze PSX na dźwięk słów "SEGA RALLY" chowali głowę w piasek; na PlayStation bowiem brakowało dobrego rajdu terenowego. Tak było aż do momentu pojawienia się V-RALLY, które w chwili debiutu od razu wskoczyło na pierwsze miejsce wśród najlepiej sprzedających się gier w Europie.

W V-RALLY do dyspozycji gracza oddano dziesięć samochodów pojawiających się na prawdziwych rajdach, w tym między innymi: Subaru Impreza, Renault Megane, czy Peugeot 306, wszystkie oczywiście odpowiednio wyposażone do wyścigów terenowych. Elementem, którego posiadacze SEGA RALLY mogą tylko pozazdrościć jest olbrzymi wachlarz tras - jest ich około 60 (18 w trybie Arcade, 24 w Mistrzostwach i jeszcze 18 dla najlepszych, którym uda się ukończyć gre na największym poziomie trudności). Jak wiadomo, na rajdach różnie bywa

i odbywają się one w przeróżnych scenariach, o każdej porze dnia i nocy, bez względu na pory roku i pogodę. Trzeba jeździć zimą po śniegu, w nocy i o zmierzchu, w deszczu i po asfalcie, błocie, żwirze itd. Konieczna więc przed każdym odcinkiem rajdu będzie odpowiednia konfiguracja wozu. Na zakrętach nie bez znaczenia będzie rodzaj wybranych opon, a na pofałdowanych prostych kąt nachylenia spoilerów.

Trzeba przyznać, że przy powstawaniu V-RALLY uczestniczyli specjaliści w dziedzinie rajdów. Jazda dla początkującego gracza może wydawać się trudna -



## V-RALLY to najlepszy rajd terenowy na PlayStation do tej pory



choć na początku gra się w miarę łatwo i pierwsze dwa etapy można ukończyć bez specjalnej wprawy. Dalej jednak potrzeba będzie więcej techniki. Zależnie od tego na ile osi ma napęd nasz wóz oraz jaki rodzaj ogumienia zastosowaliśmy, tak trzeba ustawić samochód przed pokonaniem zakrętu. Czasami najlepszym wyjściem są kontrolowane poślizgi, a czasami lekkie odbicie w przeciwną stronę, aby przenieść środek ciężkości - w przeciwnym razie nasz wóz uderzy w pobocze i przekoziółkuje parę metrów w powietrzu. Z etapu na etap jest coraz trudniej, ale i coraz bardziej miódnie. Gracz może wybrać spośród trzech widoków pola akcji - jeden z wnętrza samochodu i dwa z zewnątrz. Pierwszy - zza kierownicy - daje doskonałe poczucie kontaktu z podłożem, lecz może wywoływać niepotrzebne emocje przy zbyt

bliskim kontakcie z konkurentami przy prędkości 180 km/godz. Pozostałe dwa rzuty zapewnią doskonałą widoczność tak wozu jak i trasy. Trzeba jeszcze przyznać, że engine gry odpowiadający za wyświetlanie grafiki jest świetny i doskonale oddaje uczucie pędu.

Należy powiedzieć także o nielicznych wadach V-RALLY. Najbardziej brakuje widocznych uszkodzeń wozów, nie zrezygnowano także z "niewidzialnego muru" jaki tworzy pobocze. Ten problem w większości rajdów psuje zabawę, gdy przy ogromnej prędkości przeciskamy się między przeciwnikiem a krzakami na poboczu, a tu nagle niespodziewanie samochód leci w powietrze. Na szczęście takie "rodzynki" nie zdarzają się często. Brakuje możliwości połączenia się przez kabel - jest na szczęście split screen, ale prawdziwi zawodowcy korzystają z linka. Do słabszych stron należy także monotonna heavy-metalowa muzyka, ale na szczęście można ją wyłączyć.

V-RALLY to gra dla prawdziwych miłośników i wytrwałych techników. Przy odrobinie cierpliwości zapewni zabawę na długie tygodnie. To bez wątpienia najlepszy rajd terenowy na PlayStation do tej pory, godny konkurent dla mistrzowskiego SEGA RALLY.

Joseph

Ocena

8

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

# MONSTER TRUCKS

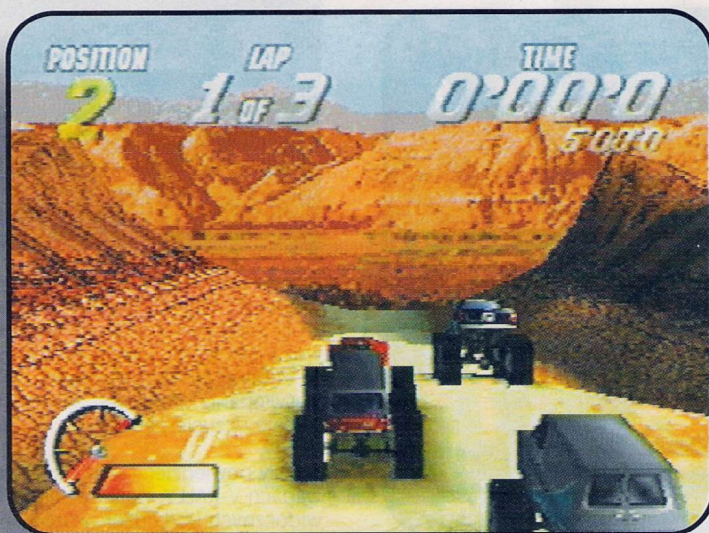
Wokalista Budki Suflera śpiewał kiedyś, że "Znowu w życiu mu nie wyszło". Teraz biadoli, że "Do tanga trzeba dwojga". A wiecie czego nam trzeba?! Wyrabistej fury z silnikiem, który wzniesie w powietrze raketę. Bolidu z kołami pasującymi do ciągnika Ursus oraz z zawieszaniem montowanym seryjnie do czołgów. Na świecie maszyny te znane są pod nazwą Monster Truck i o nich właśnie mówi ta gra.

Przygotowano cztery tryby zabawy w postaci mistrzostw, praktyki, wyścigu na czas i trybu multiplayer (niestety na tury, jak w DESTRUCTION DERBY). Bardzo ciekawie rozwinięty został tryb mistrzostw, ponieważ opiera się na trzech typach zmagania z przeciwnikami. Pierwszym jest klasyczny wyścig na okrążenia, w którym trzeba dojechać przed konkurentami do mety na siedmiu zróżnicowanych torach. Drugim, o wiele ciekawszym i oryginalniejszym, jest motyw zaczerpnięty z wyścigu Paryż-Dakkar, w którym wyścig odbywa się na otwartej przestrzeni,

W trybie wyścigów na czas trzeba wybrać trasę na której chce się poszaleć; wszystkie mają ciekawą i krętą konstrukcję. Najfajniejsze są te z licznymi uskokami i przeszkodami. Przejeżdżając przy sporej prędkości przez skoczną pojazd leci w powietrze jak bocian, po czym opada z olbrzymiej wysokości z impetem godnym rozwścieczonego nosorożca. Oprócz ciekawej konstrukcji, trasy wyróżniają zmienne warunki atmosferyczne wraz z podłożem, które mają duży wpływ na

blisko pojazdu co zmniejsza pole widzenia, totalnie nieprzydatny jest też widok z kabiny. Dużo gorzej wygląda oprawa dźwiękowa z nienaturalnymi odgłosami i wołającą o pomstę do nieba muzyką. W sumie TTR to średnio udany produkt - z dobrych pomysłów (choćby Car Crushing) stworzono dość przeciętną pozycję do pogrania. Po autorach obu części DESTRUCTION DERBY naprawdę spodziewałem się czegoś lepszego.

Wick



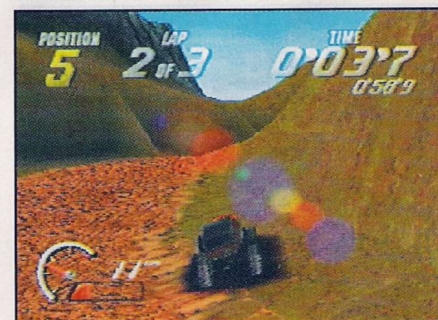
**Z dobrych pomysłów stworzono dość przeciętny produkt - do pogrania**

a zadaniem gracza jest pokonanie trasy przed przeciwnikami (z tą małą różnicą, że musi zaliczyć dziewięć punktów kontrolnych w ustalonej kolejności). Pomocna okazuje się strzałka podobna w działaniu do róży wiatrów. Ostatnim elementem pojedynków o mistrzostwo jest zupełne odstępstwo od wyścigów na otwartej przestrzeni. Po przeniesieniu się na halę z górzysto-błotnistą powierzchnią, gdzie na trybunach zasiadają tysiące spragnionych wrażeń ludzi, celem zawodów staje się rozjeżdżanie i wgniatanie w ziemię nieruchomo stojących w rzędkach samochodów osobowych. Można skakać, miażdżyć, gnieść i rwać, byleby w określonym czasie rozgnieść jak najwięcej.

jazde. Na szczęście pozostawiono pewną swobodę w wyborze maszyny. Do dyspozycji jest osiem monstrualnych pojazdów na kołach i tyłach kierowców.

Średnio udanym elementem gry jest mała wytrzymałość pojazdów. Wyobraźcie sobie, że te maszyny po każdym lądowaniu na ziemi, otarciu się o przeciwnika czy uderzeniu w drzewo niszczą się, o czym informuje wskaźnik. Rozumiem, że tak jest bardziej realnie, ale nie rozumiem, dlaczego puknięcie w drzewo odbiera mi tyle samo energii co skok na dwadzieścia metrów i przywalenie w skałę! Jest to chyba największy mankament gry, ponieważ bardzo często nie da się ukończyć wyścigu pomimo pierwszego miejsca na trasie.

Szata graficzna i środowisko 3D prezentują się przeciętnie. Grafika, choć ładna, rysuje się



Ocena

**5**

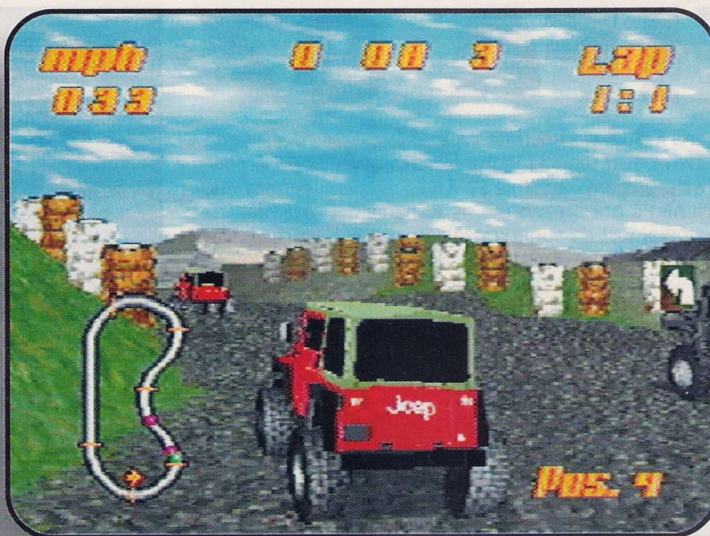
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆



Zdarzają się gry wybitne. Wścigi, w których wzywy silnika przenikają z ekranu do gracza, bioto pryska spod kół prosto na wykładzinę leżącą przed telewizorem, a jazgot wyjących silników tłumi wszystkie inne odgłosy w domu. To są gry oddziałujące na wszystkie zmysły gracza. Są też jednak i takie, przy których czujemy, że tak naprawdę mimo wciągającej akcji jaką widzimy na ekranie tylko używamy sobie na konsoli. I do takich właśnie gier należy TEST DRIVE OFF ROAD.

Magia TEST DRIVE powodowała, że początkowi PeCetowcy z dumą podkreślali wszystkie odcienie szarości, jakie mogli wycisnąć ze swojego Herculeśa i pogardliwie uśmiechali się na widok śliniących się użytkowników "gorszych" komputerków. Gry te zadziwiały swoją miodnością i pięknem zaprojektowanego świata (kawałkiem ulicy przed tobą, to znaczy). Zadziwiały kiedyś, ale oto nadszedł czas wypróbowania sprawdzonej wieki temu receptury.

Gra TEST DRIVE OFF ROAD to symulator trucków o napędzie na cztery koła. Samochody wzorowane są na prawdziwych modelach; na swojej drodze napotkamy między innymi Jeepa Wrangler, Hummera, Land Rovera Defender 90 oraz Chevroleta K1500. Dodatkowo, bonusami w grze będzie sześć innych maszynek - m.in. monster truck oraz dune buggy. Na szczęście oprócz wyglądu naszej maszyny w TDOR będziemy mieli okazję przekonać się czym w prowadzeniu różni się, na przykład monster truck od dune buggy. Różnice w sterowaniu są może nie takie znowu ogromne ale na tyle zauważalne, żeby trzeba było zaadaptować styl jazdy do preferowanego sprzętu. Szaleć będziemy na trzech podłożach w dwunastu scenariach. Nasz wóz będzie pędzić po śniegu, ziemi albo piasku; z kolei różnica w nawierzchni nie jest zbyt duża - trucki radzą sobie mniej więcej tak samo na każdym terenie. Z toru na tor rozgrywka staje się coraz trudniejsza; zdradliwe szczeliny, stopy pagórków, skocznie. Nie raz zdarzy się, że nasz samochód będzie mknął na dwóch kołach, zamiast tradycyjnie przywierać do



**W TDOR w sumie można zagrać bez specjalnego krzywienia się**

# TEST DRIVE OFF ROAD

powierzchni wszystkimi czterema. Pewne zastrzeżenia można mieć do oznakowania terenu - tak szybko mknęliśmy przed siebie, że (przynajmniej do opanowania trasy na pamięć) bardzo łatwo jest zszokować z drogi. Nie jest to szczególnie przydatne, jeżeli weźmiemy pod uwagę fakt, że się ścigamy.

Grafika w TDOR jest przyzwoita, ale bez polotu. Wszystkie wozy można bez trudu poznać z sylwetki. Tekstury krajobrazu są OK, generalnie zaś gra jest dosyć płynna. Szkoda tylko, że trasa rysuje się na bieżąco bardzo blisko gracza, przez co pole widzenia jest stanowczo zbyt ograniczone, co z kolei powoduje wiele niepotrzebnych kraks. Dźwięk ssie - odgłosy silnika nasuwają wiele skojarzeń, ale żadne z nich nie są tym czym powinny być. Za to bardzo przyjemna jest muzyka (za soundtrack odpowiedzialny jest zespół GRAVITY KILLS). Dostępną, ale niezbyt komponującą się z akcją.

Przebieg to może nie jest, ale też można zagrać bez specjalnego krzywienia się. Dzięki opcji gry dla dwóch graczy na podzielonym ekranie można pościgać się z kumplem w wolnej chwili.



Banana Split

Ocena

6

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

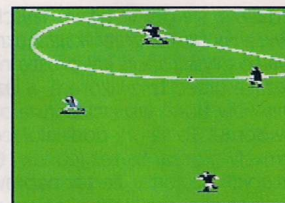
■ Producent: ELECTRONIC ARTS

# GAME BOY

## FIFA 97

Tę grę zna każdy, w końcu na świecie jest tylko jeden David Ginola i jedna okładka gry z jego wizerunkiem - właśnie FIFA 97. W wersji na PC gra prezentuje się wspaniale, trochę gorzej jest na superkonsolach. O dziwo, ten sam tytuł zagościł ostatnio na konsolce GameBoy, co powinno ucieszyć rzesze futbolmanaków. Pasjonujące rozgrywki futbolowe możesz prowadzić aż w czterech trybach. Są nimi: pojedynczy

mecz, liga, pucha-rowy system play-off oraz turniej mistrzowski. Przerwaną w połowie grę możesz kontynuować od momentu, w którym musiałeś przerwać, dzięki systemowi wpisywanych haseł. Sama gra bardzo przypomina wcześniejsze wersje z 1994 roku, co jest zrozumiałe ze względu na skromne możliwości "gierującego malczaka". W związku z tym plac gry ukazany jest z izometrycznego rzutu, który obejmuje sporą część zielonej murawy. Daje to niezłe



możliwości wizualne a poruszający się piłkarze dostarczają sporo radochy. Mecze rozgrywane są w anemicznym tempie, gracz nie musi więc podejmować natychmiastowych decyzji. Szczerze powiedziawszy, nie byłem z tego powodu zbyt zadowolony, ale trzeba pamiętać o wolnym odświeżaniu ciekłokrystalicznego ekraniku. Grafika prezentuje się okazale, animacja jest płynna, zawodnicy dobrze zainimowani, wszystko widać. Trochę problemów będą mieć posiadacze starszej wersji konsolki ze względu na kiepski kontrast, ale jest to tylko kwestia przyzwyczajenia. Polecam tę grę fanatykom piły kopanej.

Wick

Ocena

**5**

■ Producent: INFOGRAMES

# GAME BOY

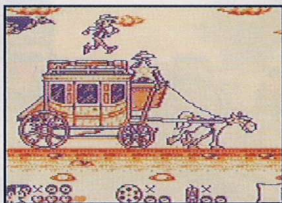
## LUCKY LUKE

Dawniej film o przygodach Lucky Luke'a oglądałem z zapartym tchem, teraz zapraszam do bezpośredniej konfrontacji z platformówką traktującą o przygodach Fartownego Łukasza. W grze masz do pokonania kilkanaście zwariowanych poziomów na Dzikim Zachodzie, przeplatanych levelami bonusowymi, w których można polepszyć własne osiągnięcia punktowe. Twoimi przeciwnikami okazują się mało życzliwi Meksykanie, martwa roślinność pustynna, zwierzyzna, inni kowboje oraz rodzina Daltonów. Walka z przeciwnościami losu i resztą świata będzie mieć miejsce w miasteczku na Dzikim Zachodzie, w okolicach dylizansu z kaboną,



który chcą obrobić rabusie, w pociągu wyładowanym złotem tak mocno, że przechyla się na boki na zakrętach,

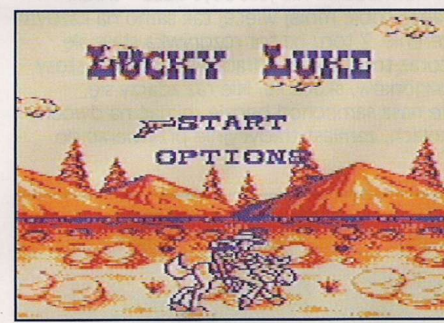
a nawet na spalonej słońcem prerii. Jak widać na nudę nie będziesz narzekać nawet przez pięć sekund. Zapewni ci to jeszcze spluwa z kończącą się notorycznie amunicją oraz możliwość złutowania poroża wrogowi z bliskiej odległości.



Lucky Luke nie tylko biega i strzela. Ten gość również skacze do góry, używa znajdujących na ziemi przedmiotów

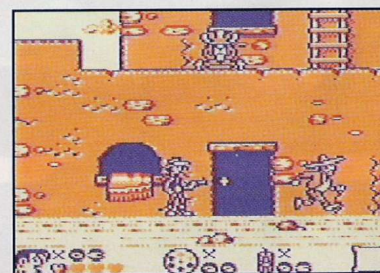


a nawet wysadza w powietrze wkurzające go budowle. Podoba mi się takie skonstruowanie platformówki i odejście od schematu -



skok, przeszkoda, strzał. Na szczęście tutaj trzeba jeszcze pomyśleć. Graficzka jak na GameBoy'a bardzo dobra, wyrazista, z licznymi szczegółami. Najlepiej wygląda jednak główna postać, ponieważ ma wyśmienitą, wieloklatkową animację. Podobnie fajoska jest muzyczka, która od razu kojarzy się z Dzikim Zachodem, whisky, indiańcami i tanimi paniami do towarzystwa.

Wick



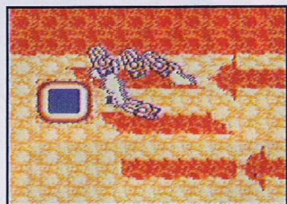
Ocena

**5**

# GAME BOY

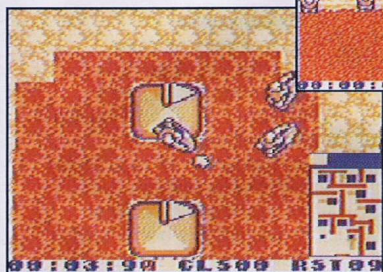
■ Producent: NINTENDO

## WAVE RACE



WAVE RACE na Nintendo 64 to prawdziwy kopacz tyłka, ale i w tej wersji czeka moc atrakcji. Najważniejszymi są dwa tryby ścigania się

skuterem wodnym po przeróżnych akwenach i zbiornikach. Pierwszym jest zwykły wyścig na okrążenia, który odbywa się na ośmiu porąbanych tasakim torach. W miarę pokonywania kolejnych torów, twoje umiejętności



będą musiały nieźle wzrosnąć, ponieważ konkurenci stają się coraz lepsi. We znaki daje się również pokręcenie i komplikacja tras. Drugim trybem ścigania jest slalom, który od razu nie przypadł mi do gustu, pomimo ośmiu torów. Powód jest prosty - tu nie chodzi o to



aby jak najszybciej przejechać trasę omijając slalomem przeszkody, tylko o przejechaniu przed przeciwnikami między tyczkami. Wygrywa ten, który zaliczy największą ilość bramek, co uważam za bzdurę i mało praktyczne rozwiązanie. Do dyspozycji pozostawiono ci trzy rodzaje skuterów, które różnią się mocą i pojemnością silników a co za tym idzie poziomem trudności. Aby móc ścigać się w wyższej klasie,



musisz wygrać zawody w klasie niższej. Dość ciekawie rozwiązano sterowanie skuterów, bowiem do przyspieszania używa się dwóch klawiszy - jeden odpowiada za dodawanie gazu a drugi za aktywację turbo (ilość ograniczona). Na szczęście regeneruje się ono sprawnie i dosyć szybko. Pomocne okazują się także liczne bonusy do zebrania, potocznie zwane dopałkami. Grafika i dźwięk w Wave Race nie są zbyt okazałe; piksele biją po oczach wielkością i kantami do przesady. Tak samo przeciętna jest też miodność tej produkcji.

Wicki

Ocena

5

# GAME BOY

■ Producent: SNK

## KING OF FIGHTERS 95

Zawsze kochałem to małe urządzonek, ale po tym, co zobaczyłem i przeżyłem w tej grze, moja miłość przerodziła się w obłądne pożądanie. Wyobraźcie sobie, że KOF '95 jest mordobiciem przeniesionym żywcem z automatów! Naturalnie nie ma w tym nic dziwnego, bo jakby się uprzeć, to można skonwertować i symulator lotniczy. Problem tkwi w tym, aby konwersją utrafić w gusta jak największej rzeszy graczy.



W przypadku Króla Wojowników ten aspekt został spełniony w dwustu procentach, dlatego, że jest to najlepsze mordobicie, jakie widziałem na mikroskopijnym ekranie. Powaliło mnie w nim kilka rzeczy. Pierwszą jest piętnastu zawodników stających do walki, naturalnie zaczerpniętych prosto ze świata mangi! Drugim ciosem w potylicę była możliwość połączenia dwóch konsol przy pomocy kabelka! Urzekające są potyczki jeden na jeden, Story Mode, w którym trzaskasz się z każdym po kolei, odkrywając nowe tajniki sztuki walki. Po połączeniu się z kumplem, możesz miazdżyć przeciwnika szybkimi ciosami skierowanymi na jedną



szczękę. Jakby tego było mało, każdy pacjent ma po kilka ciosów normalnych i drugie tyle specjal, nie mówiąc nic o blokach, wyskokach i wślizgach. Ostatnim strzałem z bani, który



powalił mnie na głębię jest niezmiernie dynamika i zwinność wojowników. Kolesie fruują, wyginają się, padają po rzucie przez ramię w taki sposób, że czasem wydaje się, jakby to nie był GameBoy. Dla zbrojeńców i sadystów KOF '95 może stać się Mekką tortury i wyzywki.

Wicki

Ocena

5

# Soul Blade

## szkoła przetrwania



### Critical Edge

Jest to super-combo, które zabiera bardzo dużo energii. Standardowo wszystkie postacie zaczynają Critical Edge tak samo [A+B+K]. Każda z postaci ma własne zakończenie CE, które należy wcisnąć zaraz po [A+B+K]. Zablokowane CE bardzo niszczy broń, dlatego trzeba się z nim ostrożnie obchodzić. Jednym ze sposobów na podreperowanie stanu broni jest atakowanie przeciwnika; jest to jednak bardzo powolny sposób. Drugą metodą jest walka bronią, która automatycznie regeneruje swój stan.

### Rzuty

Każda z postaci ma przynajmniej dwa rzuty wykonywane przy podejściu do przeciwnika [A + G] lub [B + G]. Jeśli postać ma dodatkowy rzut, jest to zaznaczone w opisie.



### Reversale

Są to kontry na ciosy przeciwnika. Reversale ma tylko kilka postaci (m.in. Mitsurugi i Li Long) i muszą one być wykonane w momencie kiedy atakuje przeciwnik (działają tylko wtedy, kiedy przeciwnik stojąc atakuje górną część ciała naszego zawodnika).



### Ciosy z biegu

Jeżeli w trakcie biegu wciśniemy K znajdując się blisko przeciwnika, to nasza postać wykona efektowny wślizg. Wślizg powala przeciwnika; zamiast K, można też wcisnąć A lub B, co spowoduje wykonanie innego ataku.

### Walka bez broni

Kiedy wskaźnik broni dobiegnie zera, nasz zawodnik traci swój oręż. Walcząc bez broni zasięg jest praktycznie żaden, rekompensuje to dosyć duża prędkość ciosów. Dobrze jest starać się podejść do przeciwnika i obić mu maskę z bliska.



### Guard Impact

Jeżeli w momencie zadawania nam przez przeciwnika ciosu zamiast samego bloku wciśniemy [Przód+Blok], to zamiast jedynie zablokować uderzenie, sparujemy ten cios. Wtedy to, na czas mniej więcej sekundy przeciwnik zostaje odsłonięty, stając się bardzo otwartym na wszelkie combo'sy.



### Juggle

Każda z postaci wyposażona jest w cios, który wysyła przeciwnika wysoko w powietrze. Jako, że przeciwnik nie może się wtedy bronić (leci), łatwo jest przywalić mu jednym z combo'sów (np. AAA). Na koniec można go jeszcze dobić. Juggle'a wykonuje się poprzez naciśnięcie [Przód+Dół+B].



**W** naszej pierwszej Szkole Przetrwania rozgryźliśmy SOUL BLADE (zwane też z japońska SOUL EDGE) - niewątpliwie najpopularniejsze ostatnio mordobicie na Playstation. Odczytując sekwencje należy pamiętać o ustawieniach; standardowo A to kwadrat, B to trójkąt, K to kółko zaś Blok to X. Oprócz wyszczególnionych na kolejnych stronach ciosów dla wszystkich postaci każdy z zawodników w SOUL BLADE ma własny atak przy użyciu jednego z kierunków oraz jednego z ataków (np. tył - A, tył - B, tył - K, dół - A, dół - B itp.). Wypisywanie tych ciosów byłoby bezsensowne - zajęłoby to za dużo miejsca.



**Dobijanie**  
Leżący przeciwnik jest świętym celem. Każda z postaci może dobić leżącego poprzez naciśnięcie [Góra + A] lub [Góra + B], lub [Góra - A] albo [Góra - B].



Ten drugi jest mocniejszy, ale przeciwnik może w tym czasie zdążyć się podnieść. Oprócz tego każda z postaci ma swoje własne metody dobijania.

**Kosmetyka**

Esteci mogą mieć ochotę pooglądać swoich ulubieńców w różnych kreacjach - każda z postaci ma cztery różne stroje.  
**Pierwszy:** wybierając postać wcisnij A  
**Drugi:** wybierając postać trzymaj G i wtedy wcisnij A  
**Trzeci:** wybierając postać wcisnij B  
**Czwarty:** wybierając postać wcisnij K  
 Totalni maniacy mogą zmieniać kolor bielizny jaką nosi Sophitia, wciskając A, B lub K po wybraniu na ekranie jej postaci. Tak samo sprawa wygląda przy wyborze Seung Miny w jej oryginalnym stroju.  
 Po wygranej walce możesz sam wybrać jaką z póź przybierze twój zawodnik; po prostu trzymaj jeden z przycisków (A, B, K lub G).

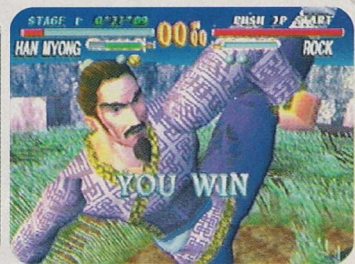
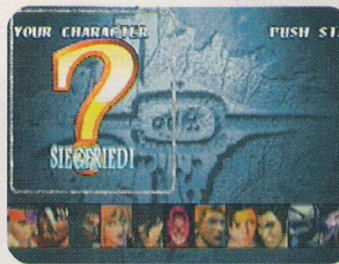


**Uniki**

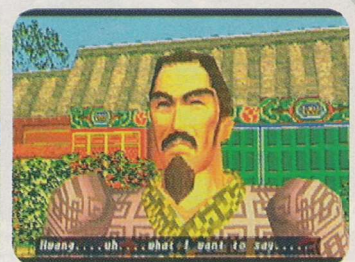
Każda z postaci ma możliwość poruszania się w trzech wymiarach. Dokonuje się tego poprzez naciśnięcie [Dół+Dół] lub [Dół+Góra] (można przyporządkować do tego w opcjach przyciski R1 i L1). Podczas robienia uniku można też zadać cios (A, B lub K), jednak są one dosyć łatwe do zablokowania. Technika uników jest skuteczna jeżeli chodzi o ataki pionowe, takie w których przeciwnik zadaje cios z góry na dół - nie będzie zaś działać na poziome.

**Ukryte Postacie**

Jest pięć ukrytych postaci. Aby zagrać jako Soul Edge wystarczy skończyć grę



w Arcade Mode wszystkimi dziesięcioma zawodnikami. Alternatywnym sposobem jest gra w SOUL EDGE bez przerwy przez dwadzieścia godzin (serial). Zagranie złym Siegfriedem możliwe jest po zebraniu normalnym Siegfriedem wszystkich broni w EDGE MASTER MODE. Podobnie rzecz wygląda z drugą Sophitią - też trzeba zebrać osiem broni grając Sophitią w Edge Master Mode. Wreszcie, trzecią Sophitią można zagrać po zebraniu wszystkich 80 broni w Edge Master Mode. Na koniec zostaje jeszcze sam Han Myong - ojciec Seung Miny. Aby nim zagrać, trzeba mieć wszystkie pozostałe cztery ukryte postacie, po czym należy skończyć Hwangiem ARCADE MODE a następnie (zaraz po nim) to samo zrobić Seung Miną.



**Edge Master Mode**

To tryb przygodowy; odwiedzając kolejne kraje wykonujemy misje sprowadzające się do pokonania przeciwników w określony sposób. Zadanie może na przykład polegać na pokonaniu przeciwnika przez wyrzucenie go poza ring albo zrobienie tego przed upływem wyznaczonego czasu. W wyniku tych walk zdobywamy nowe bronie. Ostatnim starciem jest walka z Cervantesem a potem SOUL EDGE - demonem w którego zmienia się zmarły Hiszpan. SOUL EDGE jest jednocześnie prawdziwym panem miecza, przeklętego ostrza, którego wszyscy tak bardzo pragną. Pokonanie w finałowej walce SOUL EDGE'A pozwala nam obejrzeć animowane zakończenie każdej z postaci. Oprócz standardowego finału istnieje też możliwość obejżenia alternatywnego zakończenia dla każdego - wykonuje się to przez naciśnięcie odpowiednich przycisków w czasie, kiedy podczas końcowej animacji na chwilę zniknie czarna ramka okalająca obraz.

**Oto sekwencje:**

- HWANG: A ■ ROCK: B ■ TAKI: BLOK ■ SOPHITIA: Prawo ■ SIEGFRIED: B ■ CERVANTES: B
- MITSURUGI: Wyjątkowy przypadek - trzeba wymijać strzały z muszkietu i po zbliżeniu się do kołesa, który z niego strzela chlasnąć go mieczem.
- SEUNG MINA: Góra lub Dół (uderzać szybko) ■ VOLDO: szybko naciskać Górę i Dół ■ LI LONG: wciskać A lub B

Samo dojście do końca i obejżenie animacji nie kończy trybu EMM, po wygranej z SOULEDGE mamy bowiem jedynie siedem broni. Zaraz po zwycięstwie w Hiszpanii osma broń znajduje się w jednym z sąsiadujących z nią krajów. Trzeba więc na chybił trafił wybrać jeden z nich i od razu wygrać walkę. Jeżeli broń była ukryta właśnie tam to trafi do naszego arsenału; jeżeli nie to trzeba szukać dalej, ale jedynie w obrębie czterech najbliższych Hiszpanii lokacji. Jedynie co pozostaje to krążyć po nich w kółko, toczyć walki (koniecznie zwycięskie) i czekać na charakterystyczny dźwięk jaki się pojawi w przypadku zdobycia osmej broni.

# Cervantes de Leon

Narodowość: Hiszpan Wiek: 48



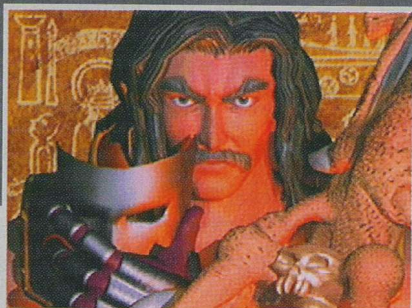
Po stracie Philipa De Leona, służącego hiszpańskiemu królowi w walce z piratami Cervantes zaprzysiął walczyć z tymi, za których życie oddał jego ojciec. Jakby na ironię losu zasilił szeregi tych, z którymi jego ojciec poprzysiął walczyć do ostatnich chwil. Bardzo szybko zyskał sobie reputację człowieka nie znającego litości i wraz ze swoją załogą stał się postrachem Atlantyku. Pewnego dnia do Cervantesa przybył posłaniec od włoskiego kupca - Vercciego, który prosił pirata o odszukanie pewnego legendarnego miecza; w zamian za to Cervantes miał dostać wielką nagrodę.

# Hwang Sun Kyung

Narodowość: Koreańczyk Wiek: 25



Rodzice Hwanga byli ludźmi bardzo wrażliwymi na ludzką krzywdę. Kiedy tylko było to możliwe, nieśli pomoc innym, nie będącym w tak dobrej sytuacji materialnej jak oni sami. Nic też dziwnego, że kiedy urodził się im syn przelali całą swą miłość i dobroć na niego. Hwang dorastał w atmosferze miłości, oddania i wiary. Aż do czasu, kiedy oboje umarli. Ból jaki stał się udziałem młodego Koreańczyka był ogromny; jednak wartości, które wpajał mu rodzice pozwoliły mu otrzaskać się z tragedią i spowodowały, że narodził się nowy człowiek. Hwang poprzysiął sobie, że odąd będzie pomagał ludziom tak jak robili to jego rodzice. W ten sposób Hwang stał się bojownikiem o dobro i sprawiedliwość. Postanowił w tym celu wstąpić do szkoły mistrza Myonga, gdzie wkrótce żarliwość, gorąca chęć nauki i czysta dusza zyskały mu przychylność samego mistrza. Han Myong chciał nawet adoptować młodego chłopaka (sam mając jedynie córkę nie mógł liczyć na przekazanie tradycji rodzinnych). W Korei zaczęło się wrędy że diać. Wielkie armie ruszyły w celu podbicia rodzinnego kraju Hwanga. Dlatego też zaciągnął się on do straży przybrzeżnej, gdzie dobiegły go wieści o pogłosie o pewnym potężnym mieczu. To młody Koreańczyk dostał zadanie odnalezienia Soul Edge i wykorzystania go w walce z Japończykami zbliżającymi się do wybrzeży Korei.



Cervantes jest jedną z najpotężniejszych postaci w grze. Ma proste, szybkie i potężne combosy, jest niezły na dystans i z bliska. Przez to dosyć łatwo jest nauczyć się nim szybko wygrywać. Nawet jeśli przeciwnik preferuje styl defensywny, to i tak wkrótce straci broń - combosy Cervantesa mają prawdziwie niszczycielską moc. Jego słabymi stronami są tendencja do niezbyt dużego różnicowania ciosów (to jest raczej wada ludzi, którzy nim grają - jego najbardziej skuteczne ciosy są jednocześnie tak łatwe, że nikomu nie chce się kombinować), przewidywalność (choć niektóre ciosy potrafi fajnie udawać) oraz stosunkowa prostota combosów. Muszę jednak przyznać, że nie są to argumenty pewne. Dobry gracz i tak rozwali Cervantesem kogo chce.

Ciosy:

- AAA, AA - dół - A, AAB, BBB, BB - dół - A, przód - BBB, przód - przód - B, tył - tył - B - szybkie, łatwe, przyjemne i bardzo niebezpieczne.
- przód - przód + A+B, A+B, przód - przód+B+K, przód - A+B, przód+dół+A+B, tył - dół A+K - trudniejsze w wykonaniu, ale dosyć efektywne i efektywne (zawsza ostatni)
- dół - dół + tył - tył - B, przód - dół - przód + dół - B, szybkie i skuteczne
- przód - dół - A+B - dobijanie (kiedy przeciwnik leży)
- przód - dół - przód + dół - A+K - koniec Critical Edge

Broń	Atak	Obrona	Niszczenie broni	Waga	Wytrzymałość	Uwagi
SOUL EDGE	?	?	?	?	?	Ostrze zła
MAIN GAUCHE	2	3	1	2	3	Bardzo szybkie ataki
DEFENDER	3	8	6	3	7	Dobra broń defensywna
JIROTOH	7	3	8	3	9	Dobrze rozwała broń przeciwnika
KATANA	3	5	6	6	4	Przebija się przez bloki
3 BLADED EDGE	10	5	1	3	2	Dobra do ataków
HEAVY LANCE	6	8	8	4	7	Dobrze rozwała broń przeciwnika
SERPENT'S TONGUE	9	8	1	1	10	Najlepsza broń ofensywna



Hwang jest "lustrzanym odbiciem" Mitsurugiego. Wiedzie - żadne mordobicie nie może obyc się bez dwóch bardzo podobnych do siebie zawodników, władających mniej więcej taką samą bronią, postępujących się podobnymi stylami itd. Tak jak Ken i Ryu czy Alex i Roger, Mitsurugi i Hwang walczą bardzo podobnie. Na szczęście Hwang ma parę ciosów w swoim wachlarzu, które powodują, że już na drugi rzut oka widać, że nie jest klonem Heishiro. Zaletami Hwanga są jego szybkość, siła, skuteczność w walce z bliskiego i średniego (a z PHANTOMEM - również dalekiego) zasięgu oraz niezły cios nieblokowany. Wadami - brak ogutszającego ciosu i kilka niezbyt skutecznych uderzeń. W sumie jest bardzo dobry i łatwy w obsłudze.

Ciosy:

- AAA, BBA, BBAB, AAB, KK, BBA - dół - A, AA - dół A, dół + przód - AA, dół + przód - AAB, dół - KB, przód - przód + B, przód - przód + K, przód - przód + KK, przód - przód + KKK, - wiadomo co
- dół - dół + przód - przód - B, dół - dół + przód - przód - AB, dół - dół + przód - przód - K, tył - przód - K, - to dopełnia listę ciosów Hwanga
- tył - B + K - nieblokowany
- dół + przód - K - dobijanie
- tył - tył + dół - dół - dół + przód - przód - A + B (lub zamiast A + B - B + K) - koniec Critical Edge

Broń	Atak	Obrona	Niszczenie broni	Waga	Wytrzymałość	Uwagi
BLUE STORM	5	5	5	5	5	Podstawowy oręż
NIPPON BLADE	5	7	7	5	7	Solidna broń defensywna
MOUNTAIN BREAKER	6	2	1	2	7	Bardzo szybkie ataki
THUNDEROUS FIRE	6	7	5	4	5	Dobry w ataku i obronie
FALCHION	8	9	10	7	9	Bardzo silny w obronie
SWORD OF DAWN	7	8	1	3	4	Dobra obrona plus regeneracja
MIDAS BLADE	10	5	6	5	9	Niezwykle potężny
PHANTOM	7	4	1	4	10	Niewidoczny, długi, szybki i zabójczy



# Li Long

Narodowość: Chińczyk Wiek: 24



Li Long to jedna z najlepszych postaci w grze; jest szybki, dobry na każdy dystans i ma dobre ciosy. Jediną wadą jest może brak bardzo silnych uderzeń, ale doskonale nadrabia to łatwymi i szybkimi combosami. Li Long jest dobry dla początkujących graczy - mogą dojść nim daleko używając jedynie jego podstawowego garnituru ciosów. Poza tym, "Kat" jest jednym z tych zawodników, którzy są wyposażeni w reversal - i to jeden z najpotężniejszych.

Ciosy:

- AAA, AAK, ABK, BBB, KK, BA, BK, AA - dół - A, AA - dół - KB, tył - BBB, K - dół - A, K - dół - K, A + B, dół + A - góra - B, tył + dół - BA, przód - BB, przód - przód + B, - standard
- dół - dół + przód - przód - B, dół - dół + tył - tył + BB, - dwa całkiem efektowne ciosy
- tył + dół - B + K - nieblokowany
- dół + przód - K - dobijanie
- tył - A + G - reversal
- przód - przód + A + B - koniec Critical Edge

Broń	Atak	Obrona	Niszczenie broni	Waga	Wytrzymałość	Uwagi
FALCON	5	5	5	5	5	Podstawowy Oręż
SNAKE WIND	8	2	2	4	3	Przebija się przez blok
TITAN	6	8	6	3	7	Dobra broń defensywna
PHOENIX	3	7	1	2	5	Świetna szybkość i obrona
STEEL DRAGON	6	6	10	5	9	Rozwala wrogie bronie jak chce
WHITE TIGER	10	5	6	6	8	Dobra w ataku
ASURA	8	7	1	3	6	Dobra tak w obronie jak i ataku
TWIN THUNDER	10	9	7	1	9	Potwornie szybka i potężna

Dynastia Ming nie miała się zbyt dobrze, wybrzeże kraju było bez przerwy nękanie przez piratów Wła. Nie widząc innego sposobu na wyeliminowanie problemu cesarz wysłał swego najlepszego zabójcę - noszącego przydomek "Kat" Li Longa. Drugim zadaniem jakie postawił przed nim cesarz było odnalezienie pewnego legendarnego miecza... Bardzo szybko śmierć zaczęła zbierać żniwo w szeregach piratów - nikt ani nic nie mogło oprzeć się Li Longowi. Z jego rąk padali piraci, samurajowie, szogunowie, wędrowni najemnicy, lokalni panowie - wszyscy, którzy mogli w jakiś sposób zagrozić jego ojczyźnie. Jednak atak na włości jakiegos szoguna nie powiódł się, a ciało na wpół żywego Chińczyka zostało zrzucone w dół zbocza na którym toczyły się walki. Li Long zginąłby, gdyby nie pomoc pewnej młodej dziewczyny - Chie. Miała ona tylko ojca - matkę straciła w jednym z licznych konfliktów jakie nękały Japonię. Od tamtej pory nie wypowiedziała ani słowa. Dopiero przybycie Li Longa spowodowało, że odżyły w niej prawdziwe uczucia. Oddała mu się duszą, i, jak się później okazało, również ciałem. Chie zaszła w ciążę, o czym Li Long nie wiedział. Kiedy pewnego razu wracał do Chie z jednej z wypraw, serce jego zacisnęło się z bólu. Chie leżała martwa w kałuży krwi, a jej ojciec ledwie dysząc, przed śmiercią wyszeptał jeszcze coś o wędrownym samuraju, który ich napadł. Li Long od razu przypomniał sobie opowieści o Heishiro Mitsurugim i pomimo, że nie wiedział czy to on zadał śmiertelny cios jego ukochanej, poprzysiął mu zemstę. Wiedząc, że Mitsurugi poszukuje Soul Edge'a postanowił zdobyć go przed nim, co zmusioby samurajów do przyjsia do niego.



# Heishiro Mitsurugi

Narodowość: Japończyk Wiek: 22



Na pierwszy rzut oka Mitsurugi jest postacią doskonałą. Ma dobrą szybkość, combosy, możliwości niszczenia broni, dosyć łatwe ciosy. Jedinie do zasięgu można mieć pewne zastrzeżenia, choć dwa czy trzy ciosy zadają kłam temu twierdzeniu. Jednak po bliższym przyjrzeniu się tej postaci zauważymy, że tak naprawdę nie ma ona żadnych prawdziwych mocnych stron; żadnych, które zdecydowanie wysunęłyby go na czoło. Mitsurugi jest postacią, którą łatwo jest grać ze wszystkimi zawodnikami poświęcając niewiele czasu na naukę.

Ciosy:

- AAA, AAB, BBA, BBAB, BBA - dół - A, AA - dół - A, A + B, przód - przód + A + B, przód - przód + B, przód - A - dół - A, przód - A - B, - standard
- dół - dół + przód - przód - A - dół - A, dół - dół + przód - przód - A - B, dół - K - B, tył - K - B, dół - dół + przód - przód - B, dół - dół + przód - przód - K, - miłe i przyjemne
- przód - dół + przód - dół - tył + dół - tył - B - nieblokowany
- przód - dół - B - dobicie leżącego
- tył - A + G - reversal
- tył - tył + dół - dół - dół + przód - przód B + K (lub zamiast B + K na końcu A + K) - dwa końce Critical Edge

Broń	Atak	Obrona	Niszczenie broni	Waga	Wytrzymałość	Uwagi
KOREFUJI	5	5	5	5	5	Podstawowy oręż
ONIMARU	7	3	3	3	6	Dobry w ataku, ale zżera energię
IRON SLASHER	5	7	8	3	9	Dobry do stylu defensywnego
KOJIRO'S SWORD	5	6	6	5	7	O półtora raza dłuższy od KOREFUJI
WATER MOON	4	9	1	4	3	Dobry w obronie; regeneruje energię
TWO HANDED SWORD	9	6	6	4	5	Potężny miecz
FALX	6	3	5	1	7	Niezwykle szybki w ataku
MURASAME	9	8	6	3	1	Nie do powstrzymania

Heishiro zaczął jako rolnik z prowincji Bizen w Japonii. Jednak kiedy nastal czas wojen cywilnych w młodym chłopcu zrodziła się chęć robienia czegoś więcej niż tylko uprawiania pól ryżowych. W wieku czternastu lat zamienił sierp na kataną i rozpoczął trudną drogę do mistrzostwa. Dziś dzień Mitsurugi jest mistrzem w walce na miecze; nie ma w całej Japonii osoby, która mogłaby stawić mu czoła jego imię wymawiane jest z czcią a sława sięgnęła nawet cesarza. Mitsurugi, mimo, że wielu szogunów chętnie widziałoby w nim jednego ze swoich samurajów cały czas pozostaje wolnym strzelcem; najemnikiem z każdym dniem doskonalącym swoje zdolności. Pewnego dnia, Mitsurugi usłyszał o nowej potężnej broni - muszkietie Tanegashima. Chcąc sprawdzić czy jego wierny miecz jest w stanie poradzić sobie z nieznanym orężem wyrusza na jego spotkanie. W konfrontacji z Tanegashimą ma mu pomóc legendarny miecz Soul Edge...







# Seung MiNa

Narodowość: Koreanka Wiek: 16



**P**iękna, młoda i słodziutka. Gdyby nie to piekielne ostrze na końcu dwumetrowego kija, którym mierzy prosto w ciebie. Seung Mina ma dobry zasięg, niezłe zróżnicowane combosy, dobre techniki utrzymywania na dystans oraz przydatny Critical Edge (każdy go ma, ale ten Miny jest dobry, dosyć szybki i trafia z daleka). Niestety, z drugiej strony Mina jest dosyć słaba, ma niktne szanse w bliskim starciu i bardzo odsłania się przy kilku ważnych ciosach. Grając nią trzeba nauczyć się bardzo dobrze wyczuwać dystans od przeciwnika i stosować różne ciosy na różne okazje. Najlepsze wyniki Seung Mina ma przy średnim dystansie.

Ciosy:

- AAA, AAB, AAK, AAKK, BBB, BB - dół - A, AAA - dół - K, A - przód - AA, A - przód - AAK, A - przód - AA - dół - K, przód - przód + K, przód - przód + KK, przód - przód + KKK, BA, B + K, A + B, A + B - A +
- B, BK, B - dół - A, przód - BB, Przód - BA, przód - B - dół - A, - po opanowaniu tych ciosów nikt nie powie, że Seung Mina jest słodziutka
- tył - przód - K, przód + góra - B + K, góra - A + B, tył - B - dół - A + B, A + B - przód - A - B - to uzupełnia wachlarz jej ciosów
- przód - dół - K - dobijanie leżącego, przód - góra - A + B - nieblokowny
- tył - tył - A + B - koniec Critical Edge

Bron	Atak	Obrona	Niszczenie broni	Waga	Wytrzymałość	Uwagi
ZANBATOH	5	5	5	5	5	Podstawowy oręż
TIGER FANG	7	3	5	8	5	Nieco potężniejszy
LONG HANDLED SWORD	1	3	1	2	3	Bardzo słaby sprzęt
NAGAMAKI	6	7	6	3	4	Dobra do wszystkiego
HALBERD	9	6	6	7	6	Regeneruje energię
MORNING STAR	6	9	8	5	7	Najlepszy o obronie
SICKLED SPEAR	3	7	1	1	3	Zadziwiająco słaby
SPIKED MACE	10	8	7	4	3	Silny w ataku

**S**eung Mina, córka koreańskiego mistrza Seung Han Myonga nigdy nie była zbyt poslušna. Od najmłodszych lat wychowywana w surowych warunkach i ucząca się technik walki każdym możliwym orężem została przez ojca nieco rozpuszczona. I efekty tego widać teraz, gdy dotarła do niej wieść o poszukiwaniach legendarnego miecza Soul Edge. Ponieważ przerosła już swego ojca jeśli chodzi o technikę władania każdą ze znanych mu broni, zdecydowała, że oto nadszedł czas zdobywać doświadczenie poza rodzinnym domem. Natomiast jeśli chodzi o Soul Edge to jest to miecz, który, jak głosi plotka, pomóc w obronie Korei przed najeżdżającymi ją od pewnego czasu innymi nacjami azjatyckimi. Kiedy już chciała wyruszyć na poszukiwania okazało się, że na jej drodze staje jej własny ojciec. Bojąc się o córkę Han Myong zabrania jej wyruszyć. Jednak podczas zażartej kłótni jaka się wywiązała, Seung Mina powaliła ojca jednym ciosem pięści i żalując swego czynu opuściła dom w poszukiwaniu miecza. Nie wiedziała, że ojciec wysłał za nią swego ulubionego ucznia - Hwanga, aby jej pilnował jak oia w głowie.



# Sophitia Alexandra

Narodowość: Greczynka Wiek: 18



**D**obra z bliskiej i średniej odległości, świetnie rozwala bronie wolniejszym przeciwnikom, ma szybkie kroki do i od przeciwnika oraz dobre i łatwe do wykonania rozwinięcie rzutu. Największą wadą jest bardzo krótki miecz. Jest to jedna z postaci, którymi dość łatwo dojść do perfekcji. Mnie osobiście odpowiada najmniej ze wszystkich występujących w grze, ale to już kwestia gustu. Sophie ma też dwie ukryte siostry.

Ciosy:

- AAA, AAB, AAK, AAKK, BBB, BBAB, AA - dół - A, AA - dół - K, BB - dół - A, BB - dół - K, KK - dół - K, KK - dół - K - przód - K, A + K, przód + góra - KK, przód + góra KA, przód + góra KB, dół + dół - przód - B, - nietrudne i efektowne (zwłaszcza te kopy)
- tył - A + G - reversal
- tył - tył - tył - AB, - nieblokowny
- przód + dół - BBBB - dobijanie
- B + G - dół - A + B + K - rzut (B + G) i jego rozwinięcie
- dół - dół + przód - przód - A + G (lub zamiast A + G B + G) - koniec Critical Edge

Bron	Atak	Obrona	Niszczenie broni	Waga	Wytrzymałość	Uwagi
OMEGA SWORD	5	5	5	5	5	Podstawowy oręż
GAEA SWORD	7	6	5	5	8	Regeneruje energię
SWORD BREAKER	1	2	10	3	10	Rozwala broń przeciwnika
FIRE BLADE	8	7	6	3	6	Silny lecz zabiera energię
BLUE CRYSTAL ROD	1	9	1	5	4	Regeneruje energię
RAPIER	6	3	2	2	3	Duży zasięg
APOLLO SWORD	9	5	5	3	8	Regeneruje energię
VALKYRIE	9	9	7	3	5	Odnawia Critical Edge

**S**ophitia Alexandra podobnie jak większość Greków była osobą wierzącą we wszystkie bóstwa zamieszkujące Olimp. Pracując w piekarni swego ojca Achelousa często oddawała się marzeniom o spotkaniu jednego z władców Olimpu; szczególnym zaś uwielbieniem cieszyła się u niej Atena. Kiedy nie spędzała czasu w piekarni, Sophitia zajmowała się bezdomnymi dziećmi, prowadząca je po różnych miejscach, z których emanowały moce greckich bóstw i napelniała umysły brzdąców wiedzą o mitologii. Jednak pod powłoką cichej, spokojnej i nieśmiałej dziewczyny kryła się też młoda i dzika natura, która powodowała, że nierzadko oddawała się przyjemności zażywania kąpielii nago w jeziorach pośród leśnych ostępów. Podczas jednej z takich kąpielii Sophitii objawił się Hefajstos - bóg - kowal i nakazał dziewczynie odnalezienie przeklętego miecza Soul Edge i zniszczenie go. Mają jej w tym pomóc: wykute przez Hefajstosa tarcza i miecz oraz trening Aresa i Ateny.

# Taki

Narodowość: Japończyk Wiek: 22



**N**inja. Ta nazwa mówi wszystko. Nie znając swego ojca ni matki, Taki była wychowywana przez wielkiego mistrza - Tobi. Od najmłodszych lat była trenowana w sztukach walki, zabijania i wykorzystywania umiejętności magicznych. Bo Taki jest ninją, która swoje zdolności wykorzystuje w walce z demonami ciemności. Posiada ona umiejętności odprawiania egzorcyzmów, przez co jej przeznaczaniem stało się uwolnienie świata od wszelkich sił zła czyhających na zwykłych ludzi. Taki zapuszcza się w tereny, które są dla innych śmiertelników zbyt niebezpieczne i tam rozprawia się z zamieszkującymi je demonami zła. Jednak, aby dobrze wypełniać swoją misję, Taki potrzebuje najlepszych dostępnych broni i sprzętu. Jako ninja była sobie w stanie zrobić specjalną broń oraz wykuć niezłomną broń - jest nią Rekkimaru - najostrejszy miecz w całej Japonii. A przynajmniej tak się Taki wydawało do czasu, kiedy usłyszała pogłoski o Soul Edge... Podczas jednej z następnych misji jaką było pozbycie się duchów ze Świątyni Shinto Taki zauważyła, że jej broń nie zachowuje się tak jak dotychczas. Rekkimaru wyraźnie tracił moc. Taki doszła do wniosku, że moc jej miecza musiała być czerpana przez Soul Edge i postanowiła wyruszyć na poszukiwanie tego potężnego oręża, aby stopić oba ostrza w jedno.

Z przyjemnością patrzy się na grację z jaką porusza się ta zawoalowana dama. Jest najszybszą postacią w grze i w rękach doświadczonego gracza sieje niezłe spustoszenie. Jest świetna w atakach z daleka (jej combosy mają bardzo dobry zasięg), ma doskonałą prędkość, dobre niskie ciosy, niezłe uniky, oraz bardzo dobre ciosy niezłe nadgryzający stan broni przeciwnika. Za to jej wadami są: krótka broń, dosyć ryzykowne ciosy z bliska, słabe ciosy, małe umiejętności walki na średnim dystansie oraz fakt, że szybkość w SOUL BLADE nie jest tym czym jest ona w innych grach. Np. cios głową Rocka (najwolniejszego w grze) jest w stanie sieknąć Taki między jej combosami. Grając Taki dobrze jest polegać na jej atakach z daleka i błędach jakie popełnia przeciwnik.

Ciosy:

- AA, AAA, AAB, ABK, BB, BBB, BBAK, BAK, KKK, KKA, AA - dół - K, przód - ABBB, BA - przód - K, BA - dół - K, dół - KK, KK - dół - K, przód + dół - KKK, A + K, AK, BK, przód - przód + A, przód - przód + B, przód - przód + K - tylko spójrzcie na skuteczność tych ciosów
- b + K (tyłem), dół - dół + przód - przód - BK, dół - dół + przód - przód - K, przód - przód + A + B, wstając BB, - whoa!
- Tył - A + G, - reversal, przód - dół - K, - dobijanie
- przód - przód + dół - dół - dół + tył - tył - B - nieblokowany
- dół - dół + tył - tył - B + G - dodatkowy rzut, dół - góra - B + K - koniec Critical Edge

Broń	Atak	Obrona	Niszczenie broni	Waga	Wytrzymałość	Uwagi
REKKIMARU	5	5	5	5	5	Podstawowy oręż
IRON FAN	1	7	1	2	4	Szybkie, ale bardzo słabe ataki
MEKKIMARU	8	3	6	6	7	Mocny, ale zżera energię
JUTTE	3	8	10	3	10	Dobrze rozwala broń
GAEA SWORD	7	6	5	5	8	Regeneruje energię
KUNAI	1	3	1	1	2	Bardzo szybki, ale słaby
TANTO	8	7	1	4	1	Dobry w ataku i obronie
SPIRIT BLADE	9	9	9	3	9	Doskonały pod każdym względem

# Voldo

Narodowość: Włoch Wiek: 43



**F**ernando Vercci, włoski kupiec kontrolujący handel w całym kraju miał wszystko. Posiadając niezmiernie bogactwa szukał wciąż nowych podnieć. Chciał dźwierzć władzę, jakiej nie posiadał żaden inny śmiertelnik. Chciał Soul Edge'a. Armia szpiegów Vercciego przeczeszała każdy zakątek kuli ziemskiej w poszukiwaniu mistycznego ostrza; na próżno. Wreszcie sam kupiec na czele floty swoich statków wyruszył na poszukiwanie miecza - jednak w wyniku wybuchu powstańca we Włoszech kupiec stracił całą swoją fortunę za wyjątkiem skarbów ukrytych na jego własnym okręcie. Wściekły, postanowił złożyć swój majątek w miejscu, gdzie nikt oprócz niego nie miałby wstępu - kupił jakąś leżącą z dala od szlaków morskich wyspę, z pomocą swoich ludzi wybudował w niej podziemny skarbiec i złożył w nim cały pozostały majątek. Vercci nakazał swemu najbliższemu słudze o imieniu Voldo, aby ten wymordował całą biorącą udział przy ukryciu skarbów załogę. Pokład statku spłynął krwią kiedy Voldo wypełniał polecenie swego pana. Wtedy też Voldo stał się jedynym strażnikiem for-tuny Vercciego; zamknięty w skarbcu ma warować aż do powrotu swego pana a także zamordować każdego, kto próbowałby uszczknąć dla siebie choć jedną złotą monetę. Voldo żył oddany w pogroźonym w ciemnościach skarbcu żywiąc się szczurami, jaszczurkami i ciałami śmiertelników próbujących położyć łapy na Fortunie Vercciego. Voldo nie wiedział, że Vercci umarł niedługo po opuszczeniu wyspy; wierny sluga odesłany w wyniku mieszanki w kalkonowych ciemnościach, zestarał się i zupełnie stracił rozum. Wreszcie, gdy po wielu latach grupa dziedziców Vercciego przyjechała na wyspę Voldo zajął się nimi, tak jak wszystkimi innymi intruzami. Tuż przed śmiercią jedna z ofiar wycharczała coś na temat śmierci Vercciego. Wraz z tym imieniem do Voldo wróciły wspomnienia. Teraz wie, że musi odnaleźć Soul Edge i przywrócić życie swemu panu.

Na temat tego odzianego w obcisły skórzany strój lunatyka można powiedzieć jedno: normalną postacią to on nie jest. I tak samo ma się sprawa z jego sterowaniem. Jego technika przyprawia o dreszcze i jest ściśle związana ze stylem życia tej postaci; jako, że jest ślepy niektóre z jego ciosów są naprawdę dziwaczne. Ogólnie jest to postać dosyć nieprzewidywalna (na początku w równym stopniu dla osoby, która nim gra jak i przeciwnika). Ma niezłą szybkość, nietypowe zagrania, dobry zasięg (szczególnie kopy i skoki), dużo ciosów wywalających z ringu i naprawdę bardzo małą przewidywalność (zanim przeciwnik się do niego przyzwyczai zwykle jest już po ptakach). Z wad wymienilibym słabe ciosy i combosy. Voldo to taki zawodnik, który zaskakuje wszystkich. Czasami, kiedy widzi się jak ktoś nim gra, nie sposób dojść czy steruje nim mistrz czy totalny amator.

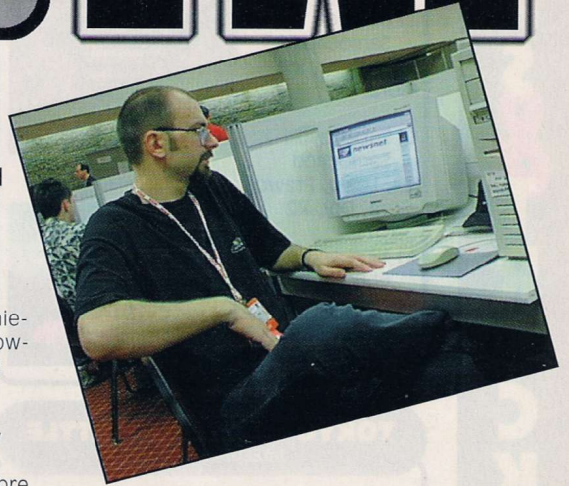
Ciosy:

- AA, AAB, ABA, A + B, BB, BBB (przy kontrze), BBBB (przy kontrze), BBBB (przy kontrze), tył A + B, dół A + B, A + K, dół - AK, AK, dół + dół + przód - A + B, przód - przód + A + B, A - dół - B, dół - AAAK, przód - przód + A + B - K, przód - przód + A + B + G - K, tył - AA, dół - BB, dół + A + B (stojąc tyłem) - garść chorych ciosów lunatycznego strażnika
- A + G - góra - B, (stojąc tyłem), dół - dół + przód - przód - B + G, - dwa dodatkowe rzuty
- dół - dół + przód - przód - A - nieblokowany, dół + przód - AAA, - dobijanie
- góra - dół - A + B - koniec Critical Edge

Broń	Atak	Obrona	Niszczenie broni	Waga	Wytrzymałość	Uwagi
KATAR	5	5	5	5	5	Podstawowy oręż
FULL MOON	3	7	1	2	7	Dobre w obronie
IRON CLAW	1	3	1	1	3	Bardzo szybkie
GUILLotine	8	5	10	7	9	Ciężkie, ale potężne ostrza
POISON ARROW	3	5	3	3	3	Przebijają się przez blok
BUFFALO HORN	8	6	3	2	5	Regenerują energię
PATA	6	9	6	4	6	Bardzo dobre w obronie
SOUL EDGE	?	?	?	?	?	Ostrza zła

# GAWĘDY PO FAN

Lubię biały chleb, czerwone wino i czarną muzykę. Ostatnimi czasy mam jeszcze jedną słabośćkę: żółte gry. Nieznani wcześniej na taką skalę w Europie, Japończycy ostro szturmują nasz kontynent. Żółci bracia robią po prostu najlepsze gry; to właśnie dzięki nim na całym świecie sprzedało się ponad 20 milionów konsol PlayStation. Poniższe trzy impresje to próba wyjaśnienia, dlaczego tak się dzieje.



Final Fantasy Tactics



Final Fantasy Tactics

do dyspozycji pada z kilkoma przyciskami. Jak wybrnąć z kłopotu? Ano trzeba było zmienić cały sposób sterowania, interfejs użytkownika, uprościć go i wygładzić. Nietrudno się teraz domyślić, co się stało: gra zrobiła się dziesięć razy lepsza. Przyznali to nie tylko gracze i dziennikarze, ale także sami twórcy gry, ze wstydem zgadzając się, że pozorne ograniczenia konsole wyszły im tylko na dobre i w rzeczywistości poszerzyły, zamiast zawęzić, horyzonty.

Impresja trzecia i ostatnia. W USA niedawno ukazała się gra Final Fantasy 7 na PlayStation. Dystrybutorzy złamali oficjalny termin premiery (7-go września) i zaczęli sprzedawać produkt kilka dni wcześniej. Mimo to przed amerykańskimi sklepami - podobnie jak pół roku temu przez japońskimi - ustawiły się długie kolejki, składające się zarówno z napalonych trzynastoletków jak i brzuszko-wąsatych trzydziestoletków. Jak już zapewne wszystkich wiadomo, Final Fantasy 7 to produkcja firmy Square - tak, również tej



Warhammer

którzy - słowem komentarza - niedługo dostaną jeszcze do rąk tzw. Final Fantasy 7: International, gdzie oprócz trzech podstawowych kompaktów z grą jest jeszcze bonusowy kompakt z szeregiem dodatków (mapy, tipsy, itd.) oraz programem do oglądania wszystkich trójwymiarowych obiektów z gry w dowolny sposób.

Jednym zdaniem: Romero, Hall i inne legendarne postaci podają gry Square'a za swoją motywację do pracy, konsole kopią PC-ta łatwością i wygodą obsługi, a nowy RPG staje się pierwszym mainstreamowym (dla rynku masowego) hitem, o jakim marzą setki tysięcy graczy na całym świecie. Czy można się wobec tego dziwić, że kiedy ostatnio na moim PC-cie zawiesiło mi się nudne demo Hexen 2, dostałem amoku, ściągnąłem z Internetu emulator Super Nintendo i od dwóch dni nic innego nie robię, tylko gram w Chronotrigger?

Adrian Chmielarz



Final Fantasy 7

od Chronotrigger. I od tuzina innych RPG-ów, które swego czasu kształtowały świadomość milionów graczy na całym świecie. FF7 bije absolutne rekordy sprzedaży, o jakich się kiedyś ludziom nie śniło. Doszło nawet do tego, że tzw. spin-off gry (czyli gra "dodatkowa", zrobiona niejako przy okazji) Final Fantasy Tactics, to od trzech miesięcy bezkonkurencyjny numer 1 u Japończyków,

Tom Hall to jeden z czterech głównych designerów w firmie ION Storm, założonej przez Johna Romero (tak, tego od Doom'a i Quake'a). Ów, podobny nieco do jednego z bohaterów teledysku "Thriller" Michaela Jacksona, jegomość pracuje w tej chwili nad grą RPG o wdzięcznym tytule Anachronox. Gra będzie na PC, ale jej inspiracją są klasyki konsolowe. Otóż Tom zagrał w grę firmy Square o nazwie Chronotrigger (nawiasem mówiąc, podziwiam imaginację twórców RPG-owych tytułów... Ale to jeszcze nic: niedługo ukaże się gra Doppleganger), i kiedy skończył ją po raz setny, doszedł do wniosku, że nasi żółci bracia i ich konsole wyprzedzają naszych białych braci i ich PC-ty o lata świetlne. Postanowił zrobić coś z tym fantem i dlatego przyłączył się do Romero i jego firmy, by wspólnie stworzyć grę RPG, jakiej jeszcze nigdy na PC nie było. Co więcej, każdy pracownik firmy ma obowiązek (zapisany w umowie o pracę) ...ukończenia Chronotrigger co najmniej raz. Inaczej - jak twierdzi Hall - nie zrozumie tego, co tworzy dobrego RPG-a.

Druha impresja. Była taka gra na PC o nazwie Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Sam cykl Warhammera (powieści i opowiadania) uwielbiam, a wersja "stołowa" gry ponoć jest niczego sobie - niestety, cały świat zakrzyknął zgodnym chórem, że adaptacja PC-towa zasysa (dla konserwatystów: ssie). Nic sobie z tego nie robiąc twórcy Shadow... postanowili przenieść grę na konsolę. Ale nagle pojawił się problem! Otóż w PC-cie obstawili prawie całą klawiaturę i jeszcze myszkę, a tu niespodziewanie dostali



Chrono Trigger



Chrono Trigger

## THUNDER TRUCKS RALLY

PSYGNOSIS, PlayStation

Kody należy wstukiwać w głównym menu. Jeśli sekwencja została poprawnie wpisana - usłyszysz dźwięk.

Dziwne Samochody  
L1, R2, L2, R1, Góra.

Superszybki Samochód  
L2, Lewo, Prawo, Góra, Dół, R2

Nieskończona Energia  
Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Góra, Dół, L1, R2



## TOKYO HIGHWAY BATTLE

JALECO, PlayStation

Maksimum Kasy  
Na ekranie tytułowym trzeba wcisnąć L1+L2+R1+Dół+Start i długo trzymać - aż tytuł zniknie i pojawi się znowu (w tym czasie powinno pojawić się Intro i demo). Teraz w Speed Shop można pozwolić sobie na wszystko.



## BRAHMA FORCE

GENKI, PlayStation

Więcej Czasu i Słabsi Przeciwnicy  
Na ekranie tytułowym (miga napis "Press Start button") przytrzymaj Góra+Prawo+Start i dopiero teraz wcisnij Start.

Trudniejsza Gra  
Na ekranie tytułowym przytrzymaj L1+L2+R1+R2+Start+L1+R1+Start i dopiero teraz wcisnij Start



## RAGE RACER

NAMCO, PlayStation

Wyłączenie Lusterka  
Podczas gry wcisnij pauzę (start), przytrzymaj Start i wcisnij L1. Aby lusterko pojawiło się ponownie, zrób to samo, tylko wcisnij R1.

Lustrzane Odbicia Tras  
Wybierz RACE START i przytrzymaj L1+R1+Start+Start aż wyścig się załaduje.



## NEED FOR SPEED 2

ELECTRONIC ARTS, PlayStation

Z menu wybierz OPTIONS, a następnie PASSWORD. Po wstukaniu kodu nie zmieniaj już samochodu.

Dodatkowa Trasa: Monolithic Studios SHOTME

Lepsza Akceleracja POWRUP

Dodatkowe Pojazdy:  
LILZIP, BUSME, LIMOME, SEMIME, BUGME, VANME, ARMYME, SNOWME, TREXME, WAGOME, QUATME, OUTHME, JEPME, CITME, VOVME, YJME, BNZME, BEETME, MAZME, TRAMME, CRATME, LCMME, STDAME, STDBME, STDCME

Dodatkowe Kamery:  
Wybierz „RACE”, szybko wcisnij i przytrzymaj wszystkie przyciski czyli: L1, L2, R1, R2, Start, Dół, Lewo, Prawo. Teraz możesz oglądać wyścig z większej ilości kamer.



## RALLY CROSS

SONY, PlayStation

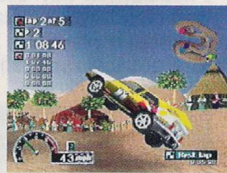
Aby wprowadzić kody na ekranie opcji wybierz zmianę nazwy sezonu. Po wprowadzeniu kodów nie trzeba grać całego sezonu; można się cofnąć i wybrać właściwy tryb.

Lepsza Akceleracja: BANZAI

Kody Zmieniające Fizykę:  
STONE, FEATHER, FLOAT, SPINNER

Szalone Kody:  
FAT TIRES, NO WHEELS, WHEELS

Zwycięski Sezon:  
VET ME, IM A PRO, WEEEO



## PORSCHE CHALLENGE

SONY, PlayStation

Kody dzielą się na sekwencje, które należy wstukiwać jedna po drugiej w pierwszym menu (czyli tam, gdzie pojawia się wybór liczby graczy). Pojawi się ramka CHEAT, w której można sprawdzić które z kodów zostały poprawnie wprowadzone

Nieskończona Liczba Kontynuacji:  
L1+L2 - R1+R2+Start

Kierowca Testowy:  
Prawo+Start - Lewo+Start+Start

Rybie Oko:  
Start+Start+Start - L1 - L2 - R2 - R1

Ustawienie Testowego Kierowcy:  
Lewo+Start - Prawo+Start+Start

Skaczący Samochód:  
Start - Start - Start

Skaczące Samochody:  
Góra+Start - Góra+Start - Góra+Start - Góra+Start - Góra+Start - Góra+Start

Szalony Wyścig:  
Góra - Lewo - Prawo+Start

Super Porsche:  
Start+Start - Start+Start - Start+Start+Start

Mirror Mode:  
Lewo+Start - Dół+Start - Prawo+Start

Interactive Tracks:  
Dół+Start - Góra+Start - Start - Start

Long Tracks:  
Góra+Start - Dół+Start - Start - Start

Wysokie Głosy:  
Góra - Start - Góra - Start

Zakończenie:  
Start - Start - Lewo+Start - Prawo+Start



# WSZYSTKO DO PLAYSTATION !

GRY, JOYPADY, KIEROWNICE, KARTY PAMIĘCI, INNE AKCESORIA

## NOWOŚCI

BUBSY 3D  
FINAL FANTASY VII  
FORMULA 1 '97  
LOST WORLD: JURASSIC PARK  
MACHINE HUNTER  
NUCLEAR STRIKE  
PARRAPA THE RAPPER  
TIGERSHARK  
V-RALLY  
WARCRAFT 2



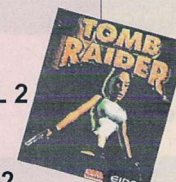
## KLASYKA

DISRUPTOR  
MICRO MACHINES V.3  
MORTAL KOMBAT TRILOGY  
NBA LIVE '97  
SOUL BLADE  
STAR GLADIATOR  
RAGE RACER  
SYNDICATE WARS  
TEKKEN 2  
TOMB RAIDER  
WING COMMANDER 4



## WKRÓTCE

COLONY WARS  
CRASH BANDICOOT 2  
FIGHTING FORCE  
G-POLICE  
NIGHTMARE CREATURES  
PANDEMONIUM 2  
RAPID RACER  
RED ALERT  
RESIDENT EVIL 2  
TIME CRISIS  
TOMB RAIDER 2



konsola tylko **699 zł**



**PONAD 100 TYTUŁÓW W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY**



**WYSTRZAŁOWE CENY**

WSZYSTKIE GRY W SYSTEMIE "PAL" I TYLKO W ANGIELSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ !

ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY W CIĄGU 5 DNI

☎ 0.601 20-21-18 DZWOŃ: 7 DNI W TYGODNIU, 24 GODZINY NA DOBĘ

**INTERMEDIA PL**

02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/17  
e-mail: intermedia@pmc.com.pl

Nazwa i logo Playstation są zastrzeżone przez koncern Sony i podane zostały wyłącznie w celach informacyjnych

# 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 znacznikiem INTE-NERKOM Sp. z o.o. skr. poczt. 4, 00-967 Warszawa 86

## BALLBLAZER CHAMPIONS

LUCASARTS, PlayStation

BALLBLAZER CHAMPIONS  
Lucasarts, PSX

W opcjach LOAD/SAVE wybierz  
ENTER PASSCODE



Komnata: Master Dome

Komnata: Shrinking Rotofoil

● L1 L1 R1 R2 L2  
 × ■ ■ R1 R2 R1  
 R2 ▲ L2 R1 L2 ●  
 L2 R2 R1 × L1 R2  
 ■ L2 R1 × R1 R1

× ● × × ● ×  
 × × × × × ×  
 × × ▲ ▲ × ×  
 ■ × × × × ■  
 × ■ ■ ■ ■ ×



## WIPEOUT 2097

PSYGNOSIS, PlayStation

Następujące kody należy wpisywać  
w dowolnym menu, trzymając  
wciśnięte L1, R1 i Select.

Piranha Team

×, ×, ×, ×, ●,  
▲, ■

Phantom  
Class

▲, ▲, ▲, ●, ●, ●

Oslem Tras

■, ●, ▲, ●, ■



Podczas wyścigu wciśnij Start  
i trzymając L1 i R2 stukaj kody.

Karabin Maszynowy

■, ●, ×, ■, ●,  
×, ▲

Nieskończona  
Energia

▲, ×, ■, ●, ▲,  
×, ■, ●

Nieskończony  
Arsenał

×, ×, ■, ■, ●,  
●, ▲

Nieskończony  
Czas

▲, ■, ●, ×, ▲,  
■, ●, ×



## TWISTED METAL 2

SONY, PlayStation

Kody dające dodatkowe pojazdy -  
trzeba je wstukać na ekranie  
wyboru samochodu:

Sweet Tooth

Góra, L1, ▲,  
Prawo

Minion

L1, Góra, Dół,  
Lewo

Podczas gry  
dostępne są  
następujące  
ułatwienia:

Nieskończona  
Energia

Trzymając R1  
i L1 stukaj:  
Góra, Dół,  
Lewo, Prawo,  
Prawo, Lewo,  
Dół, Góra



## LEGACY OF KAIN

CRYSTAL DYNAMICS, PlayStation

Odświeżenie  
Krwi

W dowolnym  
momencie gry  
wykonaj  
następujący  
taniec:  
Góra, Prawo,  
■, ●, Góra, Dół,  
Prawo, Lewo



## MANX TT

SEGA, Saturn

Jazda na owcy

Na ekranie wyboru skrzyni biegów  
wciśkać:  
Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo,  
Prawo, Z, Y.

SuperMotor [2 sekundy do setki]

W głównym menu wciśnąć  
i przytrzymać:  
L+R+X+Y+Z



## TEST DRIVE OFF ROAD

ACCOLADE, PlayStation

Aby wpisać kod  
wybierz OPTIONS,  
a potem PLAYER  
NAME.

Dodatkowe  
Samochody:

BEEFY, FIFTY,  
SPRINTER,  
LOWRIDER

Wszystkie  
Trasy:

FRIENDLY,  
SANDDUNE,  
CRAZY, ELITE,  
SNOWMAN,  
ALLTRACK



## SPEEDSTER

PSYGNOSIS, PlayStation

Na ekranie  
tytułowym należy  
wstukać  
następujące  
sekwencje:

Ukryta Trasa:

×, Góra, ▲, Dół,  
R1, L1

Odwrócone  
Trasy:

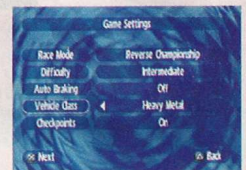
Lewo, ▲, R1, ●,  
L1, Dół

Super  
Championship:

Prawo, ▲, Lewo,  
●, Góra, ×

Nowe  
Samochody:

Góra, Lewo,  
Prawo, ×, ●, ▲



## LIFEFORCE: TENKA

PSYGNOSIS, PlayStation

Wszystkie  
Bronie:

Podczas gry  
wciśnij Start  
i trzymając L1  
wstukaj:  
▲, R1, ▲, ■, R1,  
●, ■, ■ a na  
końcu puść L1.

Wszystkie  
Poziomy:

Podczas gry  
wciśnij Start  
i trzymając L2  
wstukaj:  
●, ●, ■, ▲, R1,  
■, ▲, ● a na  
końcu puść L2.



# CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2  
AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY

PlayStation™

SONY



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

GIER NA PSX  
NIE WYPOŻYCZAMY

## NINTENDO 64

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

WYPOŻYCZALNIA GIER  
NINTENDO, GAMEBOY, SEGA

## GAME BOY

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



Zapraszamy wszystkich czytelników do spróbowania swoich sił w naszym **pierwszym** konkursie - na zwycięzców czekają atrakcyjne **nagrody** ze świata gier video; w końcu nie każdy może **zagrać** w pokera talią kart z **Larą Croft** albo dumnie rozpierać pierś w firmowej **koszulce** PlayStation. Aby wziąć udział wystarczy odpowiedzieć na trzy **pytania** i wysłać **odpowiedzi** (koniecznie na kartce pocztowej) na adres **redakcji**, z dopiskiem **"KONKURS"**. Nie zapomnijcie też podać **własnych danych!**



**Nagroda główna**  
Konsola SONY PlayStation + Firmowa torba  
+ gra Porsche Challenge + naklejki TEKKEN 3

# KONKURS!

Oto pytania :

1. Wymień przynajmniej **jedną postać** (oprócz Mario) z tych, które często pojawiają się w grach firmy Nintendo.
2. Podaj imiona **dwóch** zawodników z serii **TEKKEN** i **dwóch** z **VIRTUA FIGHTER**.
3. Co to znaczy **"NEO"**?

Termin nadsyłania odpowiedzi mija 1 grudnia 1997.  
Rozwiązanie konkursu w numerze styczniowym.  
Życzymy wszystkim powodzenia!

Nasz adres :  
**NEO - KONKURS!**  
00-800 Warszawa 66  
skrytka pocztowa 21

**Nagrody :**



Karty z Larą Croft  
+ znaczek DYNASTY WARRIORS  
+ znaczek G-POLICE



Karty z Larą Croft  
+ oko RESIDENT EVIL 2  
+ znaczek DYNASTY WARRIORS



Przewodnik po DIE HARD TRILOGY  
+ blachy DHT

Karty z Larą Croft  
+ znaczek ABE'S ODYSSEY  
+ Przewodnik po INDEPENDENCE DAY

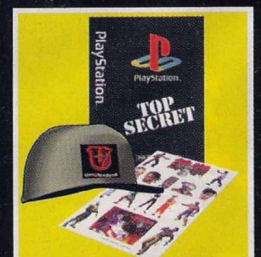


Kaseta video Saturn  
+ GAMESHARK do Saturna

T-shirt KONAMI  
+ czapka JET MOTO  
+ naklejki TEKKEN 3



T-shirt PlayStation  
+ gra SWAGMAN  
+ naklejki TEKKEN 3



Kaseta video PlayStation  
+ czapka PlayStation  
+ naklejki TEKKEN 3