

PLAYSTATION SATURN NINTENDO 64

# NFO

ISSN 1429 - 3838

INDEX 341355

MARZEC

(03/98)

CENA 3.90

# 04

■ GRY VIDEO I KONSOLE

**Diablo**  
**Bloody Roar**  
**Enemy Zero**  
**Dark Omen**  
**Crash Bandicoot 2**

## 5x Szkoła Przetrwania

Riven > Yoshi's Story > Theme Hospital >  
Fighter's Destiny > Snowboard Kids > One >  
Steep Slope Sliders > Clock Tower > Skullmonkeys >  
Star Wars MOTK > Tetrisphere > Shadow Master > Vs >  
Critical Depth > Formula Karts > NBA In The Zone '98 >

©Skibbe / Bloody Roar



# SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

# SOFTBOX

TEL.: (0 22) 25-65-82

Czynne w godzinach 10<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>

## Kupujesz naprawdę najtaniej!



## SONY PLAYSTATION



195 zł



190 zł



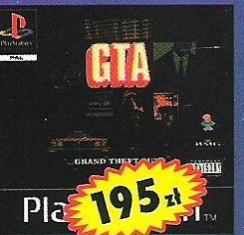
195 zł



190 zł



125 zł



195 zł

### Akcesoria do PSX

**Konsola PlayStation 680 zł**

- Joystick Dominator 160 zł
- Kabel RF 100 zł
- Kabel Euro Scart 60 zł
- Karta pamięci SONY 85 zł
- Karta pamięci MAX 65 zł
- Kierownica + pedały 305 zł
- Pad Barracuda 125 zł
- Pad SONY 95 zł
- Pad SONY (czarny lub biały) 105 zł
- Pad MAX 70 zł
- Mysz SONY 140 zł
- Pistolet Light-Gun 110 zł

- Actua Soccer 2 190 zł
- Actua Soccer platinum 105 zł
- Adidas Power Soccer 97 105 zł
- Adidas Power Soccer 2 - 98 195 zł
- Agent Armstrong 190 zł
- Ace Combat 199 zł
- Air Combat platinum 105 zł
- Air Race 199 zł
- Alien Trilogy-Platinum 105 zł
- Area 51 190 zł
- Ark of Time 190 zł
- Auto Destruct 190 zł
- Ball Blazer 190 zł
- Battle Arena Tohshinden plat. 105 zł
- Battle Arena Tohshinden 3 190 zł
- Black Dawn 160 zł
- Blam MachinHead 95 zł
- Blast Chamber 95 zł

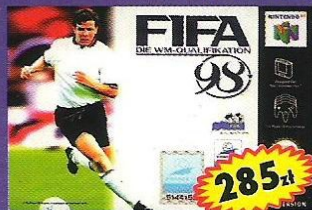
- Blood Omen: Legacy of Kain 185 zł
- Broken Helix 190 zł
- Broken Sword 2 195 zł
- Bubsy 3D 190 zł
- Bushido Blade 190 zł
- Bust-A-Move 2 platinum 105 zł
- Castlevania 185 zł
- Colony Wars 195 zł
- Command & Conquer 140 zł
- Command & Conquer Red Alert 205 zł
- Coolboarders 2 190 zł
- Courier Crisis 175 zł
- Crash Bandicoot platinum 105 zł
- Crash Bandicoot 2 195 zł
- Critical Depth 190 zł
- Criticom 85 zł
- Croc 190 zł
- Cyberia 65 zł
- Dark Forces 180 zł
- Destruction Derby 2 185 zł
- Destruction Derby platinum 105 zł
- Die Hard Trilogy platinum 105 zł
- Discworld 2 205 zł
- Duke Nukem 185 zł
- Dynasty Warriors 190 zł
- Earth Worm Jim 150 zł
- Excalibur 185 zł
- Exhumed 115 zł
- Explosive Racing 185 zł
- Felony 11-79 195 zł
- Fifa '98 195 zł
- Fifa 97 platinum 105 zł
- Fighting Force 195 zł

- Final Doom 185 zł
- Final Fantasy VII 205 zł
- Formula 1 Edition'97 205 zł
- Formula Karts 185 zł
- G-Police 205 zł
- Grand Theft Auto 190 zł
- Hardcore 4x4 185 zł
- Herc's Adventures 195 zł
- Hercules 195 zł
- Independence Day 110 zł
- Int. Superstar Soccer Pro 195 zł
- Int. Track&Field Platinum 105 zł
- Indy Car 190 zł
- Jersey Devil 190 zł
- Judge Dred 195 zł
- Jurassic Park 180 zł
- Kurushi 185 zł
- Little Big Adventure 105 zł
- Loaded-Platinum 105 zł
- Lomax 160 zł
- Lost Vikings 2 185 zł
- Machine Hunter 190 zł
- Madden '98 190 zł
- Magic: The Gathering 185 zł
- Maximum Force 195 zł
- MDK 190 zł
- Mechwarrior 2 135 zł
- Micro Machines V3 185 zł
- Monster Trucks 190 zł
- Mortal Kombat Mythologies 205 zł
- Mortal Kombat Trilogy 185 zł
- Moto Racer 190 zł
- Motor Mash 190 zł

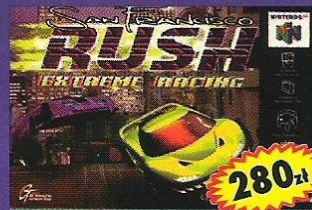
- Nascar '98 190 zł
- NBA Live '98 199 zł
- NBA Live '97 platinum 105 zł
- Need For Speed 2 185 zł
- NHL Breakaway '98 195 zł
- NHL '98 195 zł
- Nightmare Creatures 190 zł
- Nuclear Strike 190 zł
- Oddworld: Abe's Oddysee 195 zł
- Overboard 190 zł
- Pandemonium 180 zł
- Pandemonium 2 190 zł
- Panzer General 2 160 zł
- PaRappa The Rapper 195 zł
- Perfect Weapon 170 zł
- PGA Tour '98 190 zł
- Player Manager 205 zł
- Porsche Challenge 120 zł
- Rage Racer 190 zł
- Raging Skies 185 zł
- Rally Cross 185 zł
- Rapid Racer 190 zł
- Rayman platinum 105 zł
- Real Bout-Fatal Fury 170 zł
- Rebel Assault II 195 zł
- Resident Evil Director's Cut 190 zł
- Ridge Racer platinum 105 zł
- Road Rash platinum 105 zł
- Rock & Roll Racing 185 zł
- Rosco McQueen 190 zł
- Scully Monkey 190 zł
- Sentient 195 zł
- Shadow Master 190 zł

- Soul Blade 195 zł
- Soviet Strike 105 zł
- Speedster 180 zł
- Street Fighter Ex Alfa Plus 185 zł
- Suikoden 185 zł
- SwagMan 185 zł
- Syndicate Wars 115 zł
- Tekken 2 205 zł
- Tenka 190 zł
- Test Drive 4 190 zł
- Tetris Plus 180 zł
- The Note 180 zł
- Tiger Shark 190 zł
- Time Crisis +G-Con PSX 315 zł
- Toca Turing Car Champ. 195 zł
- Tomb Raider 120 zł
- Tomb Raider 2 199 zł
- Total Drivin 195 zł
- Total NBA' 97 185 zł
- Transport Tycoon 195 zł
- Trash It 185 zł
- Vandal Hearts 190 zł
- Victory Boxing 160 zł
- V-Rally 195 zł
- War Gods 185 zł
- Warcraft II 185 zł
- Warhammer 180 zł
- WCW vs the World 195 zł
- Wing Commander IV 195 zł
- Wing Over 190 zł
- Wipeout 2097 105 zł
- X-Com - Terror from the Deep 190 zł
- Z 185 zł

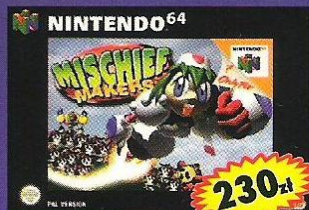
## NINTENDO 64



285 zł



280 zł



230 zł

- Konsola Nintendo 64 740 zł**
- Konwerter NTSC-PAL 80 zł
- Kabel RF 100 zł
- Kierownica + pedały 305 zł
- Memory Card 64 70 zł
- Pad oryginalny N64 105 zł
- Pad Super Pad 90 zł
- Rumble Pack + Memory Card 85 zł
- Rumble Pack oryginalny N64 75 zł
- Aero fighter NTSC 325 zł
- Blast Corps 240 zł
- BomberMan 230 zł
- Chameleon Twist 290 zł
- Cly Fighter 290 zł
- Dark Rift 290 zł

- Diddy Kong Racing 230 zł
- Doom 64 275 zł
- Duke Nukem 64 290 zł
- Extreme - G 290 zł
- F 1 Pole Position 265 zł
- Fifa '98 290 zł
- Fifa 64 200 zł
- Golden Eye 007 260 zł
- Int. Superstar Soccer 64 275 zł
- Killer Instinct Gold 250 zł
- Lamborghini 290 zł
- Lylat Wars 275 zł
- Mace The Dark Age 290 zł
- Mario Kart 200 zł
- Mischief Makers 230 zł

- Mortal Kombat Mythologies NTSC 300 zł
- Mortal Kombat Trilogy 290 zł
- MRC 285 zł
- NBA Live 98 290 zł
- NBA Hang Time 270 zł
- Pilot Wings 220 zł
- San Francisco Rush 280 zł
- Star Wars - Shadow of the Empire 265 zł
- Super Mario 64 200 zł
- Top Gear Rally 290 zł
- Turok 285 zł
- War Gods 285 zł
- Wave Race 200 zł
- WCW vs the World NTSC 360 zł
- Wayne Gretzky 3D Hockey 285 zł

## SUPEROFERTA!

### SEGA Saturn

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

**PRZESYŁKA GRATIS**

Możliwość realizacji zamówień w 24 godziny!  
Możesz zamówić każdy tytuł, który jest dostępny w Europie - sprowadzimy go z zagranicy specjalnie dla Ciebie!

**LEAD**  
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

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

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

**GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION - HURT, DETAL, SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**

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

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

# MEENU

str **5 NEWSFLASH!**

Co słyszeć w wielkim świecie

str **10 AUTOMATY**

Grające pudła w akcji

str **12 ZAPOWIEDZI**

Widoki na przyszłość

str **20 RECENZJE**

Wystawiamy cenzurki nowościom

str **47 GAMEBOY**

Stroniczka tej uroczej maszyny

**SZKOŁA 48** str

**PRZETRWANIA**

Crash Bandicoot 2, Bloody Roar, Enemy Zero, Warhammer: Dark Omen, Diablo

**GAWĘDY PO FAI 60** str

Felieton gościa

**SQUAREWARE 61** str

Be there or be square

**TIPS & TRICKS 62** str

Duke Nukem, Moto Racer, NHL '98, FIFA '98, NBA Live '98, Red Asphalt, Tetrisphere, Critical Depth, Time Crisis, One, Resident Evil: DC, San Francisco Rush, Top Gear Rally, Nightmare Creatures

**NEO.LOG 66** str

Listy, listy, listy ...

**NEO nie umiera nigdy**

Trzymacie właśnie w rękach efekt kolejnego miesiąca naszej pracy. Przejście na cykl miesięczny wymagało od nas sporo wyrzeczeń. Satysfakcja z wydawania NEO> wynagradza jednak wszystkie katusze, których zaznaliśmy grając po kilkanaście godzin dziennie w gry (o zgrozo) słabe, gdyż w dobre grać jest przyjemnością. Na szczęście w świecie konsol częściej zdarzają się gry porywające i prezentujące fajerwerki techniczne, niż tanie i mało efektowne, słabe pozycje. Jednym z wyjątkowo dobrych tytułów jest ONE, który zasłużył na specjalne wyróżnienie - dwustronicową recenzję i plakat. Chyba nie będziecie protestować...

Co jeszcze w nowym numerze? Jak zwykle solidna porcja najświeższych zapowiedzi, recenzji i wiadomości ze świata gier video. Przygotowaliśmy Szkołę Przetwania aż do pięciu tytułów - znajdziecie w niej ciosy do mordobicia BLOODY ROAR i przewodnik po świecie przygodówki ENEMY ZERO, a także strategie do DARK OMEN, ukryte lokacje do CRASH BANDICOOT 2 oraz poradnik do... DIABLO! Dzięki temu mamy pewność, że każdy odnajdzie w NEO> coś dla siebie. Zgodnie z Waszymi życzeniami zwiększyliśmy nieco dział Tips & Tricks. Nowa stała rubryka Squareware dostarczać będzie informacji o projektach naszej ulubionej japońskiej firmy Square, autorów między innymi FINAL FANTASY VII. Mam też nadzieję, że podoba się wam nowa, kolorowa szata graficzna działu zapowiedzi oraz Szkoły Przetwania - to też jest efekt Waszych sugestii. Rozwiązaliśmy konkurs z drugiego numeru (tak na marginesie - mimo umieszczenia go obok Clouda i innych, Banan nie jest postacią z gry, choć bardzo by chciał) ogłaszając także nowy - możecie częściej spodziewać się takich akcji z naszej strony. Zapraszam do lektury numeru i setek następnych, ale nie od razu, lecz raz na miesiąc...

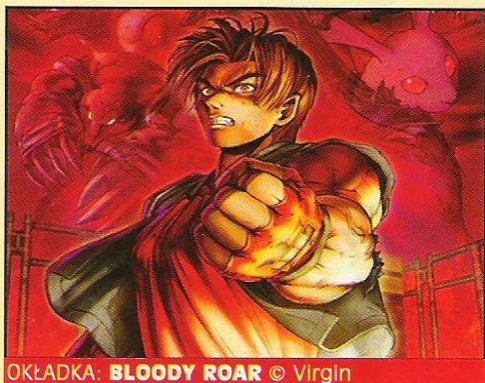
Gulash

**W NASTĘPNYM NUMERZE:**

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

**RESIDENT EVIL 2, WCW vs NWO, SPAWN THE ETERNAL, ALUNDRA, WINTER HEAT, POINT BLANK, KLONOA DOOR TO PHANTOMILE, JET RIDER 2, CART WORLD SERIES, GEX 2 - ENTER THE GECKO**

i wiele innych!



OKŁADKA: BLOODY ROAR © Virgin

**Redaktor naczelny:**  
Marcin K. Górecki

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

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

**Projekt logo i okładki:**  
Waldemar Nowak

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

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

e-mail  
neo@ssonline.com.pl

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

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

# NEWSFLASH!

**W świecie gier video dzieje się tak wiele, że można zapisać kilkadziesiąt stron newsów. Niestety, musimy się ograniczać aby zmieścić w piśmie jeszcze inne rzeczy. Oto najciekawsze wydarzenia na świecie, o których usłyszeliśmy w ostatnim miesiącu.**

■ Branżowe plotki mówią o rozpoczętych pracach nad kilkoma kontynuacjami popularnych gier i serii na PlayStation. Zastyszane tu i ówdzie słowo wspomina o RESIDENT EVIL 3, który nie tylko będzie mieć zmodyfikowany engine i grafikę w wysokiej rozdzielczości, ale także elementy nieobecne do tej pory w serii, takie jak pełzanie czy skakanie! Scenariusz na razie pozostaje tajemnicą, ale możliwe jest, że epidemia zombiaków przeniesie się do Europy. Reszta wieści brzmi równie dobrze: GRAN TURISMO 2, sequel najlepszego (prawdopodobnie) wyścigu wszech czasów ma pojawić się w Japonii w grudniu '98, Electronic Arts już ostro zasuwa przy nowych wersjach swojej sportowej serii - FIFA '99, NBA LIVE '99 i NHL '99. Także i PARAPPA THE RAPPER doczeka się kontynuacji, tym razem autorzy obiecują więcej rapowania. Teraz coś z Ameryki - ONE 2 będzie bardzo rozbudowany w stosunku do

W tym wyczeniu nie został uwzględniony RESIDENT EVIL 2 - gra numer jeden w Japonii i w USA w ciągu ostatnich dwóch miesięcy. RESIDENT EVIL 2 ustanowił nowy rekord świata szybkości - w ciągu pierwszego dnia sprzedaży w Japonii kupiono 1 800 000, a w USA 700 000 kopii gry. W sumie daje to 2 500 000 (dwa i pół miliona!) kopii pierwszego dnia. Mamy więc nowego rekordzistę.

■ Dowiedzieliśmy się nieco więcej na temat tajemniczej technologii zwanej Projekt-X. Firma VM-Labs, która opracowuje nową technologię wyjawia niedawno, że konsola będzie produkować nie jeden, a kilku wytwórców sprzętu (jak kiedyś konsola 3DO, produkowana przez firmy Goldstar i Panasonic). Firma oświadczyła też, że konsola pojawi się na półkach sklepowych jeszcze w tym roku, zaś jej cena będzie konkurencyjna w stosunku do tych obecnych już na rynku. Miejmy nadzieję, że Projekt-X nie pójdzie tą samą drogą co niewypał zwany M2 i naprawdę pojawi się już niedługo.



Francuska pani Lara Croft

obiecują dodać nowe. Nintendo planuje wydać grę w czerwcu.

■ Tym razem firma Konami wzięła się ostro za konwertowanie swojego najlepszego chyba wyścigu samochodowego GTI CLUB na PlayStation i Nintendo 64. Wersja na N64 będzie mieć opcję gry dla 4 graczy. Bardzo interesująca plotka mówi także o drugiej części INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 - najlepszej piłki nożnej na Nintendo 64, która ma pojawić się już na dysku magnetoptycznym N64 DD.

■ Pierwszym europejskim uniwersytetem, który oferuje tytuł magistra w opracowywaniu gier video, jest The University of Abertray Dundee w Niemczech. Miejmy nadzieję, że inne pójdą jego śladem - w Japonii i w USA już od dawna można studiować na wydziałach i kierunkach związanych z tym jakże cudownym hobby.

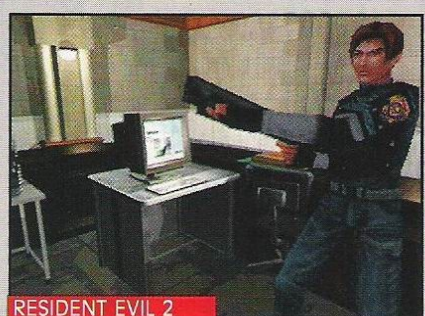


Go Train - symulator pociągu i specjalny kontroler, bardzo oryginalny pomysł



oryginału, podobnie jak kontynuacja NIGHTMARE CREATURES francuskiej firmy Kalisto. Na koniec tej wylczanki załapał się CRASH BANDICOOT 3, który (podobno) jest już w bardzo zaawansowanym stadium developingu. Będzie także COLONY WARS 2: VENDETTA - gra według zapowiedzi ma się pojawić już pod koniec roku oraz MOTO RACER 2 z Electronic Arts, już w czerwcu.

■ Znana z wielu świetnych konwersji, między innymi z DUKE NUKEM 64 grupa Eurocom właśnie kończy prace nad konwersją z automatu gry CRUIS'N THE WORLD na Nintendo 64. Oprócz kilkunastu tras i pojazdów znajdujących się w oryginale, autorzy



RESIDENT EVIL 2



RESIDENT EVIL 2

- 10 NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W UK - GRUDZIEŃ**
- |                           |          |
|---------------------------|----------|
| 1. FIFA '98               | PSX, N64 |
| 2. COOL BOARDERS 2        | PSX      |
| 3. TOMB RAIDER 2          | PSX      |
| 4. GRAND THEFT AUTO       | PSX      |
| 5. TOCA TOURING CAR       | PSX      |
| 6. NAGANO WINTER OLYMPICS | PSX, N64 |
| 7. NUCLEAR STRIKE         | PSX      |
| 8. THE LOST WORLD         | PSX, SAT |
| 9. CRASH BANDICOOT        | PSX      |
| 10. FINAL FANTASY VII     | PSX      |

- 10 NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONII - STYCZEŃ**
- |                      |     |
|----------------------|-----|
| 1. BIOHAZARD 2       | PSX |
| 2. GRAN TURISMO      | PSX |
| 3. TOMB RAIDER 2     | PSX |
| 4. MACHI             | SAT |
| 5. CHOCOBO DUNGEON   | PSX |
| 6. FORMULA 1'97      | PSX |
| 7. TALES OF DESTINY  | PSX |
| 8. GO TRAIN!         | PSX |
| 9. CRASH BANDICOOT 2 | PSX |
| 10. EVERYBODY'S GOLF | PSX |

■ Bardzo możliwe, że nowa konsola Sega będzie standardowo wyposażona w modem, dzięki któremu będzie można łączyć się z innymi graczami lub serwerami i rozgrywać multiplayerowe partie gier. Sega podała też, że ogłosi oficjalną specyfikację konsoli KATANA w ciągu trzech miesięcy. Usłyszeliśmy jednak coś nowego - a mianowicie plotkę, która mówi tym, że w ciągu ostatnich kilku miesięcy krążyła fałszywa specyfikacja owej superkonsoli, zaś tak naprawdę KATANA będzie potężniejsza od komputera PC wyposażonego w procesor Pentium II 300 Mhz i akcelerator 3D VooDoo 2. Módlmy się do wielkiego elektronika, żeby to była prawda.



APOCALYPSE

■ Kilka nowych gier na Nintendo 64 znajdujących się obecnie w fazie produkcji: EXTREME-G 2, SUPER MARIO 64 2 (Mr. Miyamoto wspomina o możliwości grania we dwóch na jednym ekranie), METROID 64 (jedna z najlepszych platformówek wszech czasów z GameBoya, NES'a i SNES'a), CHAMELEON TWIST 2 (czy to możliwe? Sequel jednej z najgorszych gier jakie widzieliśmy?), MISSION IMPOSSIBLE 2 (przecież nawet nie ukazała się jeszcze pierwsza część?!)



APOCALYPSE

■ Kolejna interesująca plotka pochodzi z niedawnej konferencji prasowej kompanii Sega. Nowy szef koncernu, Mr. Irimajiri powiedział, że firma pracuje obecnie nad dwiema konsolami. Oprócz KATANY Sega opracowuje też przenośny system z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym, który ma zdezonizować GameBoya. Mówi się też o tym, że projekt nazwany w fazie roboczej "Next Stage" będzie mieć możliwość połączenia z KATANĄ.

■ Rhona Mitra, zatrudniona przez koncern Eidos do odgrywania roli Lary Croft na targach i innych imprezach, została zwolniona z pracy. Firma zapowiedziała, że od teraz przy promocji nowego tytułu z serii w każdym kraju będzie zatrudniana osobna dziewczyna. Zdobyliśmy zdjęcia Francuzki o wdzięcznym nazwisku Vanessa Deumouy, która została pierwszą następczynią Lary. A kto u nas? Kasia Figura (yuck)?



TOMBA!

■ Jeszcze jedna plotka na temat firmy Nintendo. W branży mówi się, że napęd magneto-optyczny N64 DD będzie w USA sprzedawany za śmiesznie niską cenę poniżej 100 dolarów. Dzięki temu koncern ma nadzieję na zainstalowanie ogromnej bazy użytkowników. Mówi się też, że dopiero gry korzystające z nośnika magneto-optycznego pojemniejszego niż cart pokażą prawdziwą siłę tkwiącą w tej konsoli.

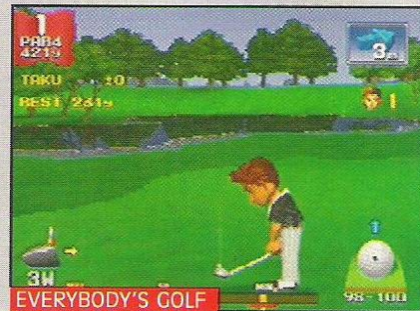
■ Pamiętacie grę APOCALYPSE, o której pisaliśmy w zapowiedziach w pierwszym numerze NEO? Przy pracy nad grą wziął przecież udział Bruce Willis, który poddał się kompletnej digitalizacji na trójwymiarowych skanerach cyfrowych. Termin wydania APOCALYPSE został przesunięty na koniec roku, zaś w kodzie gry zaszyły daleko idące zmiany. Na dzień dzisiejszy sytuacja wygląda następująco: Bruce już dłużej nie będzie wirtualnym partnerem gracza - to właśnie w niego wcieli się osoba ściskająca w dłoniach joysticka. Powodem opóźnienia jest także brak miodu w pierwszej wersji gry, która zostaje poddana kolejnym obróbkom.



TOMBA!

Jest to bardzo ważna gra dla koncernu, ponieważ Bruce Willis nie oddaje tanio swojej skóry (ani twarzy).

■ Z cześci niebytu wypłynęło jeszcze kilka gier, która mają szansę nieźle namotać w naszym konsolowym świecie. TOMBA to japońska trójwymiarowa platformówka, która



EVERYBODY'S GOLF

pojawi się dopiero w czerwcu, ale już wygląda świetnie. EVERYBODY'S GOLF to gra, która przez długi czas stała na pierwszym miejscu na liście najlepiej sprzedających się gier w Japonii - także dopiero w czerwcu w Europie, podobnie jak przesunięte WILD ARMS i nowa odsłona BOMBERMANA.

## MULTI TAP

rozgałęziacz dla czterech graczy

Jedynym oprócz Linka sposobem, aby pograć sobie na PlayStation w więcej niż dwie osoby. Urządzenie umożliwia grę w kilka osób na jednej maszynie. Multi Tapa włącza się najczęściej w pierwszy slot konsoli, a następnie w miejsca umieszczone na urządzeniu wtyka się od jednego do czterech joysticków. Niektóre gry wymagają innej konfiguracji urządzenia, a informacje na ten temat znajdziecie w każdej instrukcji do gry.

Jak zwykle firma Sony pomyślała i gry, które obsługują to urządzenie oznaczone są na pudełkach odpowiednią ikonką. W przeważającej ilości są to gry sportowe i wyścigi "mikromaszynek", których jest zbyt wiele, aby je tu wymieniać. Dodatkowo producent proponuje, aby próbować odpalić Tap'a we wszystkich grach, ponieważ jest wielce prawdopodobne, że mimo braku znaczka "Multi Tap Compatible" na pudełku urządzenie może zadziałać. Oczywiście pod warunkiem, że sama gra pozwala na rozgrywkę więcej niż dwóch osób. Powyżej slotów na pady znajdują się wejścia na karty pamięci, po jednym na każdy wetknięty pad. Niestety, nie da się używać dwóch Tapów, podłączonych jeden do drugiego, chociaż z drugiej strony nie znajduje dla tego praktycznego zastosowania. Multi Tap to jeszcze jeden wynalazek, dzięki któremu maksymalnie wykorzystamy możliwości małej, szarej maszyny.



Multi tap  
Multi branchement

PlayStation™ Multi Tap

# PSX MOUSE

myszka do PlayStation

W tym numerze z serii NEOBE Garyminiobrazisobietowwypierajajproduksyni na PlayStation.orkoobymowilimy,ozestozpzykazajkopiswaniamiergior. Jednakidopieroiterazapostandwilimy,przyblizydwaniomjest,coioco wiastwiejest,notrzebneinna,dlawszycyondzie,myszka,sk. Z wyolagultajapomierzwyczynajmyszka,sk. r. a. p. o. d. o. l. a. z. i. e. d. o. z. k. o. m. p. u. t. e. r. u. Rozobant,za ma, owar,az,yski,ktisilektret,oece,oece,omajaa, trzylit,PlayStationMouse, jest, jezarego, koleku, ozostata, w, o. s. a. z. o. n. a. w. z. i. a. c. e. i. m. o. z. i. w. i. a. j. a. c. e. p. o. d. l. o. z. e. n. i. e. r. e. j. e. j. o. w. s. a. j. a. w. i. k. o. n. s. o. l. i. m. i. k. t. o. r. y. m. z. w. y. k. l. e. z. i. a. d. i. j. e. s. i. e. p. i. e. r. w. s. z. y. w. a. p. i. w. y. s. z. k. a. s. l. u. z. y. d. o. t. e. g. o. t. e. p. z. w. y. k. l. e. w. i. e. czy, i. c. o. l. o. d. e. r. w. y. m. e. g. a. j. a. w. o. t. s. z. y. b. k. e. g. o. o. p. e. r. o. w. a. n. i. a. k. u. i. s. b. u. e. r. e. k. o. r. z. y. s. t. a. j. a. t. a. b. z. i. n. a. j. p. r. z. e. d. e. w. s. z. y. s. t. k. i. n. s. t. a. u. g. i. e. n. y. e. z. a. s. t. e. z. e. c. z. y. w. i. s. l. y. m. i. y. o. l. b. w. n. o. z. k. i. c. z. u. Odnitowujemy, w. i. e. o. f. a. k. t. f. i. s. t. i. n. i. e. n. i. a. t. a. k. i. e. j. i. m. y. s. z. k. i. m. y. m. z. e. z. m. a. z. n. a. s. z. y. m. y. n. k. u. r. i. a. n. o. n. b. e. n. z. a. j. d. z. i. e. d. i. e. n. i. e. l. e. t. e. r. z. i. k. t. o. r. y. m. y. w. s. p. o. l. n. a. c. i. e. t. u. j. e. "gryzon", n. i. e. s. z. o. z. e. j. e. d. n. e. w. i. p. w. e. l. o. d. z. n. a. j. d. u. j. e. s. i. e. f. i. l. i. e. t. o. w. i. m. o. u. s. e. p. a. e. l. p. a. e. l. e. o. w. y. k. l. u. c. z. a. k. o. n. i. e. z. n. o. s. t. o. d. d. z. i. k. o. w. e. g. o. z. a. k. u. p. u. b. l. i. c. y.

Gry Kompatybilne z PlayStation Mouse:

A-TRAIN, ARIAS, B&C, RED, ALBRI, EPT,  
CLOCK TOWER, ERVER,  
DARK, MEN, MEN,  
DIE, HARD, 1, 2, 3, 4, 5,  
DISO, WORLD, 1, 2, 3,  
DISO, WORLD, 2, 1, 2,  
LEMMINGS, 1, 2, 3, 4, 5,  
MONOPOLY,  
MYST, MYST,  
RIVEN, RIVEN,  
SIM, CITY, 200, 000,  
STARBUCK, ALE, ALPHA,  
SYNDICATE, WARS, WARS,  
TEV, PEST, PEST,  
THE, MEL, HOSPITAL,  
WILD, WARY, SPMS,  
UFO, X-COM, COM,  
UFO, X-COM, 2, 1, 2



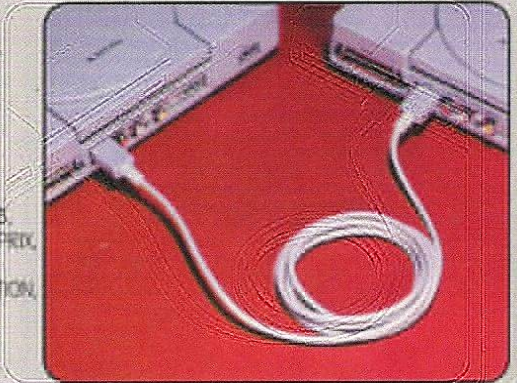
# Kabel LINK

dwie konsole w sieci

Niektóre gry nie posiadają możliwości gry w kilku graczach na podzielnym ekranie, ale w odniesieniu do często stoszera, co dla tego, że ciężko byłoby dokonać zawiązywania, a nie wielkim ekranie. W takich przypadkach producent udostępnia opcję Link™, która pozwala grać w dwójkę lub więcej graczy, łączy ich ze sobą w konsolach. Często można grać dzięki temu w więcej osób, dwie wie na każdą konsolę (np. w TOTAL DRUMMERS). Montaż nie wymaga żadnej filozofii, w pudełku znajduje się jedynie sam skab, który bez trudności wszczepia się w właściwym miejscu do złącza z przodu konsoli. Szukając na pudełku danej gry, przetraktujmy bieżące możliwości podłączenia konsoli, a dla ułatwienia, poniżej zamieszczamy listę tytułów posiadających opcję linkowania. Pamiętajcie, że do uruchomienia gry, gaw. w. o. d. n. i. k. o. n. s. o. l. a. c. h. e. d. z. i. e. b. a. z. e. w. o. d. n. i. k. o. n. s. o. l. i. t. o. w. o. d. n. i. c. h. t. e. l. e. w. i. z. o. r. o. w. o. w.

Gry Kompatybilne z kablem Link Link:

ANDRITH, RACING, ARMORED, GORE, MASS, AUBRI, RIGS, NEO, GY, DEAD, 6, 6,  
BURNING, ROAD, B&C, RED, KEE, R, LEG, A, T, W, O, R, I, D, I, B, E, S, H, I, E, S,  
CYBERSPEED, EED,  
DESCENT, DESCENT, MAXIMUM, M,  
DOOM, 1, 2, 3,  
DUKE, IN, KUK, W, K, E, M,  
FINAL, DOOM, 1, 2, 3,  
FORMULA, 1,  
GR, D, R, U, N, N, E, R,  
KRAZY, Z, A, N, Y, A, N,  
MICRO, MACHINES, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,  
MOTOR, TOON, GRAND, PRIX, PRIX,  
NEED, FOR, SPEED, EED,  
RIDGE, RACER, REVOLUTION, N,  
TOTAL, DRUMMERS, N,  
WIP, E, E, T, O, U, T,  
WIP, E, E, T, O, U, T, 2, 0, 9, 2, 0, 9, 7



# MediaSoft

Sony PlayStation Nintendo 64 PC-CD

**GRY KOMPUTEROWE**

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

**KONSOLE**

SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64,  
GRY I AKCESORIA

**SPRZEDAŻ**

DETALICZNA, WYSYŁKOWA, HURTOWA

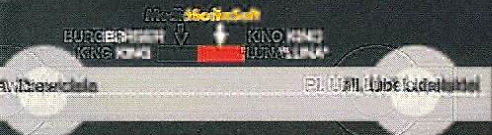
**SKLEP:**

ul. Marszałkowska 828,

00005-76 Warszawa,

Tel: 628 52 969

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



Wizualizacja: Pi. U. A. I. I. b. e. f. e. d. e. l. e. t. e. l.

# KOSZMAR GRACZA

## ...gdy PlayStation powie NIE



Do redakcji NEO >

Przepraszam, że wysyłam ten list e-mailem, ale nie chciałem, żeby tak ważny temat zaginął gdzieś w gąszczu listów nadchodzących do redakcji. Sprawa jest dość poważna, dotyczy bowiem tak zachwalanego PlayStation. A dokładniej firmy, która tę konsolę produkuje i reperuje, czyli Sony.

Otóż jestem od ponad dwóch lat posiadaczem wyżej wymienionego sprzętu. Grało się super i było wszystko w porządku, lecz nadszedł dzień, kiedy odpalając sprzęt stwierdziłem, że odmówił on jakiegokolwiek współpracy. Zepsuł się, płytka CD ani drgnie. Następnego dnia wziąłem Szaraka pod pachę i pojechałem z nim do najbliższego Autoryzowanego Serwisu Sony. Wyciągnąłem PlayStation z siatki, kładę pani na biurko i mówię, że się zepsuło. Na to pani od przyjmowania sprzętu miło mnie informuje, że serwis owszem, dokonuje napraw PlayStation, lecz (uwaga!!) oprócz kosztów naprawy pobiera opłatę w wysokości (ta daaa) 350 nowych złotych (3 500 000 starych, czy jak kto woli słownie, trzy miliony pięćset). Wbiło mnie w tym momencie w ścianę. Jak to, pytam, przecież nawet nikt nie spojrział do wnętrza i nie sprawdził co się popsło? Pani odpowiada mi ze stoickim spokojem, że taka jest cena oraz że wszystkie Autoryzowane Serwisy pobierają taką opłatę.

Muszę tu wtrącić, że około roku wcześniej mój PSX miał podobne objawy popsucia i został naprawiony dokładnie w tym samym serwisie mimo to, że ani ten, ani żaden inny krajowy serwis nie posiadał jeszcze dokumentacji sprzętu. Przyjęto go na zasadzie "zobaczmy, czy da się coś zrobić". Po tygodniu sprzęt odebrałem i zapłaciłem 60 zł, ponoć coś się rozlutowało.

Opowiedziałem pani jak wyglądała sytuacja rok wcześniej. Niestety, nic to nie dało. Pani powiedziała, że ona tego nie wymyśliła. Wyszędłem wściekły z zepsutą konsolą. I co dalej? Oczywiście to nie serwis zażyczył sobie tyle pieniędzy za naprawę, lecz Sony Poland. O co tu chodzi? Czyżby Sony sprzedawało produkt, który może ulec uszkodzeniu, a później wymigiuje się od jego naprawy? Czyżby PSX to jednorazówka? Czyżby wszyscy robili jednoroczny zakup (a później modlili się, by było wszystko OK)? Może ja czegoś nie wiem, może my wszyscy czegoś nie wiemy?

Przepraszam bardzo, ale jeszcze nie słyszałem o sprzęcie elektronicznym ani żadnym innym, za którego naprawę trzeba zapłacić 60 procent jego sklepowej wartości. Kupując PlayStation musimy więc zdawać sobie sprawę, że mamy tylko rok grania, nie martwiąc się o sprzęt (jaki sprzęt elektroniczny kupujemy na rok?) Po roku pozostaje nam tylko się modlić, aby PlayStation się nie zepsuła. Lecz co będzie, gdy stanie się najgorsze? Przecież wszystko może się popsuć!

Jejku, czy tak jest tylko u nas, czy może to jakaś paranoja? Pomóżcie! Zapytajcie Sony, Pana Boga, kogo chcecie. Co dalej zrobić?

Zrozpaczony PSXman  
kotos@sunik.pagi.pl

Pan Marcin Górecki  
Redakcja NEO

Szanowny Panie Redaktorze,

Serdecznie dziękuję za przekazanie nam listu od Czytelnika i Użytkownika konsoli PlayStation Korzystając z możliwości opublikowania odpowiedzi, pragnę zapoznać zarówno Autora listu, jak i innych Czytelników NEO z zasadami napraw konsol PlayStation przez Sony Poland.

Podobnie jak w przypadku europejskich procedur serwisów Sony, w naszym kraju koszt naprawy jednej konsoli został ustalony na jednakowym poziomie, który wynosi 350 złotych. Na cenę naprawy składają się następujące elementy: koszt robocizny, koszt części zamiennych oraz podzespołów ewentualnie użytych do naprawy oraz koszty wysyłki. Ujednolicony koszt naprawy konsol na terenie Polski wynika ze specyfiki sprzętu i starań Sony Poland, by konsole z naszego kraju nie były przesyłane do naprawy w Europejskim Centrum Serwisowym, jak to się dzieje w innych krajach. Dodam jedynie, że system centralnej naprawy sprzętu skomplikowanego technicznie jest z powodzeniem stosowany przez różne firmy w krajach Unii Europejskiej.

Konsola PlayStation zaliczana jest do kategorii produktów wysoko zaawansowanych technologicznie, których obsługa serwisowa wymaga posiadania specjalistycznego, kosztownego oprzyrządowania diagnostycznego, umożliwiającego dokonania kompleksowego testowania produktu oraz jego ewentualnej naprawy. Aparatura taka musi umożliwiać nie tylko sprawdzenie funkcjonowania poszczególnych podzespołów, ale również komputerową analizę oprogramowania produktu.

Wzorem krajów Europy Zachodniej, gdzie istnieje jedno centrum serwisowe, w Polsce naprawy konsol dokonywane są także w jednym miejscu.

Powodów zastosowania takiego rozwiązania jest kilka, między innymi kwestia maksymalnego uproszczenia procedury naprawczej i informacji skierowanej do Klienta. Wspomniany koszt naprawy został skalkulowany w oparciu o doświadczenia wyływające z napraw otrzymywanych konsol.

Pragnę również dodać, iż nie w każdym przypadku konieczne jest dokonywanie pełnej naprawy PlayStation za kwotę 350 złotych. Nasze Autoryzowane Stacje Serwisowe na terenie całego kraju w momencie przyjmowania konsoli od klienta dokonują jej sprawdzenia. W przypadku jeżeli jest to drobna usterka, polegająca na przykład na braku kontaktu w stykach, taka niesprawność jest usuwana na miejscu i tym samym koszt naprawy jest odpowiednio niższy, zgodny z cennikiem usług pogwarancyjnych, stosowanym przez Stację Serwisową.

Mam nadzieję, że przedstawione powyżej przeze mnie informacje pozwolą na lepsze poznanie zagadnienia obsługi serwisowej niektórych produktów.

W imieniu firmy pragnę wyrazić Czytelnikowi ubolewanie z powodu zaistniałej usterki. Mam nadzieję, że jednak zdecyduje się on na naprawę konsoli. Jestem przekonany, że po naprawie będzie spisywała się doskonale, przynosząc wiele radości.

Z poważaniem

Tadeusz Łączkowski  
Customer Relation Supervisor  
Sony Poland

**OD REDAKCJI:** Dziękujemy firmie Sony Poland, że zechciała się wypowiedzieć w tej niezwykle ważnej sprawie. Po przeanalizowaniu faktów wynika jasno, że jako mieszkańcy Polski jesteśmy uprzywilejowani w kwestii napraw serwisowych, gdyż w przeciwieństwie do większości innych krajów europejskich naprawa konsol dokonywana jest bezpośrednio u nas. Gdyby było inaczej, a konsole z Polski podróżowałyby do tajemniczego Europejskiego Centrum Serwisowego, naprawa nie tylko kosztowałaby tyle samo (lub nawet więcej!), ale i trwałaby nieporównywalnie dłużej, bo trzeba przecież doliczyć także czas i koszty transportu za granicę. Oczywiście w terminie objętym gwarancją naprawy wykonywane są bezpłatnie.

Natomiast jeśli chodzi o przypadek opisany w liście Kotosa, gdzie przyjmująca sprzęt do naprawy osoba podała cenę usługi nie zaglądając nawet do środka konsoli, to mamy wrażenie, że nie rozmawiał on z kompetentnym w tych sprawach pracownikiem. Należało poprosić fachowców o diagnozę sprzętu, którą według informacji zawartych w liście wykonuje każdy Autoryzowany Serwis przed przyjęciem konsoli do naprawy. A więc walczyć! Bądźcie czujni, proście o rozmowę z kierownikiem serwisu, przyjdźcie z rodzicami! Ta strona jest naszym gładem i listem żelaznym, który (miejmy nadzieję) rozwiąże wszystkie podobne problemy raz na zawsze.



# DURAL/KATANA

nowa Sega dopiero w 1999 roku

## SEGA POTWIERDZA NADEJŚCIE NOWEJ PLATFORMY SPRZĘTOWEJ W 1999 ROKU

Sega Europe potwierdziła dziś, że konsola nowej generacji zostanie wprowadzona do sprzedaży w 1999 roku. Przez cały rok 1998 Sega będzie kontynuować promocję swoich gier na Saturna, MegaDrive i PC w międzyczasie przygotowując się do nowego startu w 1999 roku.

„Nasze główne priorytety w 1998 roku będą podzielone pomiędzy nową konsolę, a obecne już na rynku nasze produkty” powiedział Mr. Miyake, szef Sega Europe.

„Mamy doskonałe produkty na 1998 rok na PC i konsolę Saturn. Na Saturna wydamy wiele doskonałych gier, w tym X-MEN vs STREET FIGHTER, stworzone przez mistrzów z Sonic Team BURNING RANGERS czy PANZER DRAGON SAGA, planujemy także nową serię obniżeń dla starszych gier.

Mr Miyake skomentował, że Sega wkracza w nowy rok na solidnej pozycji: „Sega odnosi znaczące sukcesy w Europie zarówno jeśli chodzi o software, jak i o parki rozrywki i automaty do gier video. Śmiało patrzymy w przyszłość i nowe możliwości biznesowe, które pojawią się wraz z nadejściem nowej konsoli w 1999 roku”.

Nowa konsola zostanie wprowadzona do sprzedaży jednocześnie w Europie i w USA, niedługo po swoim starcie w Japonii.

**OD REDAKCJI:** Wszyscy zdajemy sobie sprawę, że w najbliższej przyszłości nowa konsola będzie dla Segi kluczową sprawą i jednocześnie ostatnią deską ratunku. Trzy produkty, które firma wprowadziła na rynek w ostatnich latach (Sega 32X, Mega Drive CD i Saturn) choć nie okazały się totalnymi porażkami w sensie finansowym, pokazały, że nie tędy droga. Na każdym z tych urządzeń (pierwsze dwa wymienione to dodatki do konsoli MegaDrive - moduł graficzny i napęd CD) Sega straciła bardzo wiele, a przede wszystkim zaufanie swoich klientów. Przyczyną tego był brak gier pisanych przez niezależne firmy, a każdy system umiera, gdy przestają pojawiać się na niego nowe gry. W tej chwili podobną sytuację możemy zaobserwować w przypadku Saturna - coraz mniej gier ukazuje się na tę platformę, co zwiastuje jej rychły koniec. Dostając w kość od nowicjusza na rynku gier video, którym jest niewątpliwie Sony, Sega odebrała swoją lekcję. Miejmy nadzieję, że wraz z nadejściem nowej konsoli ta niedysz świetna firma naprawdę pokaże, na co ją stać.

Twórcy gier jako główne powody odwrócenia się od Saturna podają poważny stopień komplikacji sprzętu, słabe biblioteki służące im do pisania gier i niewielką moc sprzętową maszyny. Każdy, kto widział w akcji VIRTUA FIGHTER 2 czy SEGA RALLY łatwo stwierdzi, że „niewielka moc sprzętowa” raczej nie wchodzi tu w grę. Wysoki stopień komplikacji i słabe biblioteki już przedzi, lecz w pewnym momencie Sega dostarczyła chowane tylko dla swoich zespołów źródła kodu wszystkim chętnym. Jak się okazuje, zbyt późno.

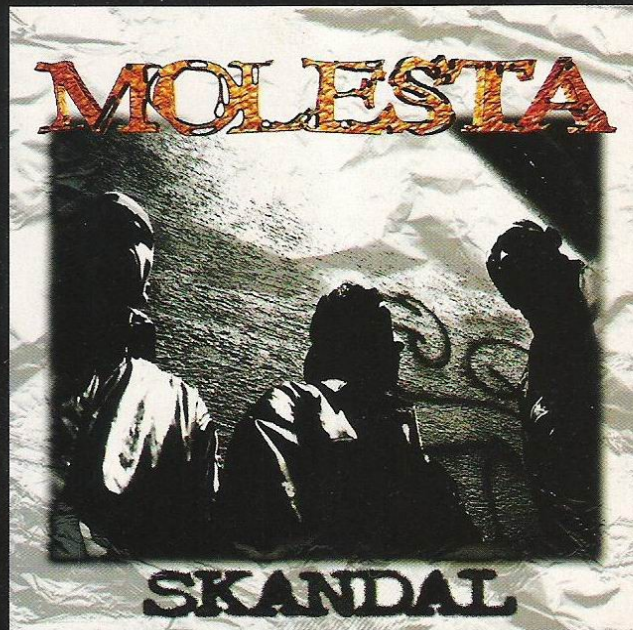


**BURNING RANGERS, PANZER DRAGON SAGA i X-MEN vs STREET FIGHTER - ostatnie trzy dobre gry dla Saturna ?**

Zwracamy też uwagę na fragment „Nowa konsola zostanie wprowadzona do sprzedaży jednocześnie w Europie i w USA, niedługo po swoim starcie w Japonii” - plany jednoczesnego startu w USA i w Europie to pierwszy taki przypadek w historii gier video. Najwyraźniej Sega się śpieszy, a dla nas to dobra wiadomość, bo gdyby ktoś zapomniał, mieszkamy w Europie.

# B.E.A.T. records

## prezentuje



# UWAŻAJ NA TĘ PŁYTĘ

## Już w sklepach CD zawiera

### „Wiedziałem, że tak będzie” remix



# ATEI '98

Niedawno w Londynie odbyły się targi automatów ATE INTERNATIONAL, na których swoją obecność zaakcentowała większość firm opracowujących monetożerne maszyny do gier i gromadzenia. Oto najciekawsze naszym zdaniem propozycje trzech najważniejszych firm.



## SEGA RALLY 2

Jedną z najbardziej obleganych gier podczas tegorocznych targów ATE była kontynuacja uznanego przez graczy wyścigu SEGA RALLY, tym razem uzupełnionego o gustowną cyferkę 2. O SEGA RALLY 2 nie da się powiedzieć nic więcej ponad to, że w chwili wejścia na rynek będzie to najprawdopodobniej najbardziej realistyczny symulator ze wszystkich. Sama gra nie zmieniła się w sposób zasadniczy - wózek prowadzi się bardzo podobnie do tego, co znacie z automatów, podobnie na ekranie wyświetlane są znaki informujące o drodze z przodu, a system nawigacji głosowej sprawdza się znakomicie. Twórcy gry zwiększyli liczbę tras oraz maszyn, ale tak naprawdę niesamowite jest wrażenie, jakie odnosi się po zajęciu miejsca w siedzeniu kierowcy. Maszyny różnie reagują na różne powierzchnie, każdą z nich prowadzi się inaczej, a specjalny fotel (pomyślcie o skrzyżowaniu Rumble Paka z siedzeniem kierowcy) doskonale sprawdza się w czasie jazdy. Jedyne zarzuty jakie można mieć do SEGA RALLY 2 to fakt, iż jest to gra nie wnosząca zbyt wiele w stosunku do oryginału. Oczywiście grafika jest dopieszczona, efekty bardzo dobre, a miódność niesamowita, ale SEGA RALLY 2 jest w sumie tylko kontynuacją swojej poprzedniczki. Tylko?

## HARLEY DAVIDSON & LA RIDERS

Nastal czas hodowania dużych, tłustych brzuchów, noszenia za krótkich przepoconych podkoszulków i hełmów pruskich. Malowania jasnych błyskawic na boku stalowego rumaka i palenia papierosów kiedy pęd wdmuchuje popiół w uśmiechnięte wargi odsłaniające żółte zęby. Tak, wreszcie będziemy mieli okazję zasiąść za kierownicą Harleya! Płyta główna automatu to Model 3 znany z LOST WORLD, LE MANS 24 i VIRTUA FIGHTERA 3. Na rumaku jedzie się jak na prawdziwej kilkunetonowej maszynie, jakie co jakiś czas śmigają ulicami różnych miast na złotych "Aniołów Piekła". Cel gry jest porażająco prosty - trzeba tylko w określonym czasie przejechać z jednego punktu do drugiego. O dziwo, cała rozgrywka zyskuje przez to na miódności. Przede wszystkim gracz ma okazję pojeździć sobie po całym mieście bez konieczności koncentrowania się na nudnym zbieraniu bonusów czy na wykonywaniu jakichś bzdurnych zadań. Miasto jest piękne, pełne samochodów, a nad wieżowcami śmigają co jakiś czas Jumbo Jet'y.



## TIME CRISIS 2

Najbardziej innowacyjny shooter ostatnich lat atakuje ze zdwojona mocą. Namco nie ograniczyło się jednak tylko do wydania tych samych przygód superagenta w superinnych supersceneriach. Zamiast tego postarali się wycisnąć ze swojego automatu tyle świeżości, ile tylko można było. I cały ten sok wlać do maszyny z napisem TIME CRISIS 2. Najciekawsza w grze jest możliwość łojenia skóry bandytom w towarzystwie kumpla. Jednak nie uświadczysz, drogi gracz, split screena ani na chwilę. A to z tej prostej przyczyny, że gra się wtedy na dwóch monitorach. Dzięki temu gracz nie tylko ma całkowitą swobodę ruchu i możliwość podziwiania wszystkich uroków gry na dużym, przyjemnym dla oka monitorze, ale też możliwość tego typu możliwość wizerania swojego kumpla na ekranie! W czasie walki nie aż do dziurki do tego, że chwytając się za skrzyżnia ustyszysz rąk, jak twoi partner właśnie rozwalają jakiegoś łosza. Oczywiście widokowej

chwili możesz wychylić się i ty i wesprzeć ogniem kumpla. Pomyślcie tylko o tych możliwościach - krycie ogniem w czasie zbliżania się do celu, branie w dwa ognie, naprzemienne ostrzeliwanie zdezorientowanego wroga z dwóch stron - tego jeszcze do tej pory nie było! W dodatku oprócz standardowego przechodzenia do przodu dochodzi też do sytuacji, gdzie nieprzyjaźnie nastawieni panowie z dużymi spluwami zaczynają biegać między tobą, a twoim usadowionym po przeciwnej stronie pomieszczenia kumplem. I teraz nie tylko należy powystrelać skurczybyków, ale też unikać rozważania przez siebie i kumpla.



z drugiej strony... Chciesz nogi na to zastawić, jeżeli jest zbyt długi miłamerem... Jakby tego było mało, nasi ozieli panowie z NAMCO mają u siebie takie takie

jak karabin maszynowy (podczas walki z potężnym czołgiem). W każdym razie ja już tloczę w domowej prasie małe, metalowe krążki.

## EHRGEIZ ONE

Taki tytuł wydać mogła tylko moja ulubiona firma Square, oczywiście we współpracy z Namco. Nietypowa, perfekcyjna i wprowadzająca kilka małych usprawnień do rozgrywek z gatunku mordobici. Generalnie rozgrywka przypomina trochę połączenie TOBAL 2 z TEKKEN 3. Do obsługi pacjentów są cztery przyciski (oprócz kierunkowych) - Reka, Noga, Special oraz Blok. W grze można wykorzystywać do walki różne elementy scenerii (skrzynie do walenia przeciwnika, ściany do odbijania i tak dalej). Gra jest bardzo szybka i dynamiczna, sterowanie na początku dosyć niepewne (ale po oswajeniu się całkiem sensowne). Naturalnie nie zbrakło oczywiście głosów i też tej roli grają aktorzy. W sumie sztykuje się o niej na całego.



**SURF PLANET**

MIDWAY wydało sobie MORTALA 4 i mogłoby w zasadzie wypiąć się na całą resztę i czekać na splywające pieniądze, ale na szczęście ceni sobie fakt, iż w naszych (graczy) kieszeniach czeka jeszcze bardzo wiele błyszczących krążków. I z myślą o nich właśnie wydaje nową grę pod tytułem SURF PLANET. Hiszpańska firma developerska Gaelco wymyśliła sobie, że mało było dotychczas gier, na których można sobie spokojnie pojeździć na snowboardzie. I szybko zrobiła taką grę. Cztery postacie, z których każda ma właściwe tylko sobie umiejętności, którymi opisuje się na trasach. Cztery trasy, z których każda ma właściwe sobie ukształtowanie terenu, na których opisują się postacie. No i to na tyle z czwórkami. Oprócz zwykłego zjeżdżania na



desce z góry na dół (jakoś nikt nie próbuje zrewolucjonizować tej idei), gracz będzie miał możliwość poskakania na rampach, skoczniach, skarpach, spadkach, zboczach i im podobnych. Głównym celem gry jest pokonanie innych zawodników w zjeździe na czas. Przy okazji nie zaszkodzi jednak trochę poszpanować i powymiać w powietrzu. Warto też zbierać po drodze różne bonusy. W czasie zjazdu gracz może też natrafić na konkurs na najdłuższy skok, rozgrywany na górskiej skoczni. Dwie gry w jednej? Każdy kto ukończy grę z jakimś dobrym wynikiem dostanie specjalny kod, który może wysłać na adres [www.surfplanet.com](http://www.surfplanet.com) - gdzie zostanie uhonorowany wpisem do księgi najlepszych.

**CALIFORNIA SPEED**

Bardzo szybkie samochody, bardzo wąskie drogi i bardzo wrażliwe samochody. To wszystko każdy gracz może przeżyć (albo nie) po krótkiej grze w CALIFORNIA SPEED. Automaty są do połączenia i można grać na czternastu torach (między nimi można poszaleć w centrum handlowym na lotniskowcu lub dużym spodku latającym). Do tego zestaw komplementuje dwanaście różnych pojazdów naziemnych (w tym wózki golfowe), setki skrótów, tryb lustrzany i różne zakończenia gry. W sumie zapowiada się na kolejny niezły,



ale niezbyt niezwykle wyścig. A może się mylę?



# Le Mans 24

**Deith Leisure**  
A DIVISION OF THE SEGA AMUSEMENT SYSTEMS GROUP

Dziękujemy firmie Deith Leisure za udostępnienie maszyny



Zarzucająca kierownica. Nisko zawieszony samochody. Cztery widoki. Dwa 29-calowe monitory. Możliwość połączenia do sześciu automatów. Płyta główna Model 3. Prawdziwe dźwięki samochodów. W pełni oddany realizm zachowania się samochodów na torze. Najpełniejsze detale sylwetki samochodów, jakie do tej pory widziały oczy graczy. Brzmi znajomo? Zdecydowanie tak. LE MANS 24 obejmuje wszystko to, co prawie każdy z automatów nowszej generacji, jednak na dokładkę łączy to w bardzo udaną i spójną całość. Z ciekawostek należy wymienić to, że cała gra trwa sobie bez przerwy. Dzięki temu, że wyścig trwa 24 godziny to i możemy podziwiać cykl dni i nocy. Czyli jeżeli automat jest w salonie uruchomiony przez dwadzieścia cztery godziny na dobę, to możemy być pewni, że przychodząc gdzieś tak około 23.00 spokojnie pośmigacie sobie w mrokach nocy. W dodatku do wyścigu włączyć się można w każdym momencie - komputerowi przeciwnicy jeżdżą bowiem non-stop (nawet kiedy nikt nie gra). Ja sam nie jestem entuzjastą tego typu gier, ale muszę przyznać, że LE MANS 24 zerwał mi kask razem z rajdowym kapturem. Pęd wieje z arcade'a i zmiata wszystko, co znajdzie się naprzeciwko monitora i głośników. Do tego maszyna zachowuje się tak, że po prostu ma się ochotę nie wstawać z fotelika i tylko jechać, jechać i jechać...



# raportowiedzi

## Z OSTATNIEJ CHWILI

□ Kolejne pasmo opóźnień. Zaczniemy od PlayStation - BATMAN AND ROBIN z Acclaim ma szansę ujrzeć światło dzienne pod koniec kwietnia, podobnie jak PITFALL 3D z Activision. Data wydania CARDINAL SYN z Sony figuruje na razie jako Maj '98. WILD 9'S produkcji chwalięty Dave'a Perry'ego i jego zespołu z Shiny Entertainment blisko po roku opóźnień ma wreszcie ukazać się we wrześniu. FIFTH ELEMENT z Kalisto raczej nie ukáže się przed czerwcem, SAN FRANCISCO RUSH być może ujrzy światło dzienne pod koniec kwietnia. Psygnosis opóźniło datę wydania gry PSYBADEK (październik), zaś gra RPG japońskiej firmy Tecmo pod tytułem DECEPTION 2 nie ukáže się wcześniej niż w listopadzie. Druga część megahitu z ośmiobitowców SENTINEL, zatytułowana SENTINEL RETURNS (choć już gotowa - mamy jej pełną wersję) będzie wydana najwcześniej we wrześniu.

□ Firma Nintendo zawsze coś ukrywa, a swoje opóźnienia zawsze podaje w ostatniej chwili. Tymczasem SUPERMAN 64 opracowywany przez firmę Titus będzie gotowy dopiero w maju, zaś FREAK BOY - pierwsza próba wejścia na rynek 64-bitowca przez Virgin - została poddana dogłębnej analizie i skazana na wymarcie. Dwie gry z Midway także nie uniknęły obsuwu - GEX 2: ENTER THE GECKO pojawi się dopiero w czerwcu, zaś TWISTED EDGE SNOWBOARDING najwcześniej we wrześniu.

□ Sega także ma kilka obsuwów, a największe dotyczą konwersji z PC i z automatów. RIVEN będzie dopiero pod koniec maja, a ATLANTIS: THE LOST TALES trafi do sprzedaży nie wcześniej niż w czerwcu. Podobnie jak X-MEN vs STREET FIGHTER, które (jeśli przekroczy granice Japonii) będzie gotowe dopiero po wakacjach.

## I N D E X

1080 Snowboarding .....	18
Alundra .....	15
Conker's Quest .....	14
Deadly Arts .....	19
Einhänder .....	16
Gran Turismo .....	17
House of the Dead .....	14
ISS Pro '98 .....	18
Need for Speed 3 .....	13
Point Blank .....	14
Rascal .....	16
Shinning Force 3 .....	15
Vigilante 8 .....	12
Winter Heat .....	18
X-Men vs Street Fighter .....	19

## VIGILANTE 8

- Wydawca: **ACTIVISION**
- Producent: **ACTIVISION**
- Termin: **Czerwiec '98**
- Platforma: **PlayStation**

Czy pamiętacie jedną z najlepszych gier zeszłego roku na PC, zatytułowaną INTERSTATE '76? Łącząc funkowy klimat lat 70 z opancerzonymi krażownikami szos made in USA firma Activision pokazała, że w dalszym ciągu ma dużo do powiedzenia. Od dłuższego czasu mówilo się o konwersji tego tytułu na PlayStation. Gra ukáže się pod zmienionym tytułem VIGILANTE 8 i nie będzie to jedyna zmiana w tej świetnej pozycji. Zafascynowany serią TWISTED METAL zespół autorów postanowił odwrócić się od wykorzystanego w PeCetowej wersji schematu i zaatakować z innej strony. Zamiast symulatora z elementami zręcznościowymi, dostaniemy do rąk czystą zręcznościówkę, w której samochody będą latać w powietrzu niczym w filmie "Mistrz kierownicy ucieka". Orgia destrukcji, kolorowych wybuchów i specjalnie zmodyfikowane sterowanie mają nie pozwolić nam na odejście od telewizora. Głównym bohaterem gry będzie Taurus - Murzyn z afrosem na głowie i rozszerzonymi spodniami, pojawią się także inne postacie z INTERSTATE '77. Całość pod względem gry ma przypominać wymieniony już wcześniej TWISTED METAL 2, a to chyba dobrze, bo niewiele gier pod względem miłośności dorównuje temu klasykowi. Dodajcie do tego ścieżkę dźwiękową z lat 70 i moc przerobową PlayStation, która podobno umożliwiła autorom stworzenie efektów świetlnych nieosiągalnych na PC, a zobaczycie

jedną z najciekawszych zapowiadających się zręcznościówek w tym roku.



Zespół autorów w swoich wypowiedziach podkreśla olbrzymie możliwości engine'a graficznego VIGILANTE 8



# NEED FOR SPEED 3

- Wydawca: ELECTRONIC ARTS
- Producent: EA CANADA
- Termin: Kwiecień '98
- Platforma: PlayStation

Wydany w 1997 roku na PlayStation NEED FOR SPEED 2 okazał się gorszy, niż wskazywały na to zapowiedzi. Do miodności gry nie mieliśmy żadnych zastrzeżeń, natomiast do szaty graficznej można się było przyczepić. Po mającej pojawić się już niedługo trzeciej części gry sporo sobie obiecujemy, mając nadzieję, że developerzy wzięli sobie do serca wszystkie krytyczne uwagi recenzentów i graczy.

Pierwszą rzeczą, którą autorzy NFS3 obiecują poprawić, jest trójwymiarowy engine odpowiedzialny za generowanie grafiki. I rzeczywiście, animacja jest teraz wiele płynniejsza, zaś spowolnienia obecne w drugiej części Potrzeby Prędkości są praktycznie niezauważalne. Przybyło też mnóstwo nowych, drobnych detali, które potęgują wrażenia wizualne podczas jazdy z prędkością 200 km/h przez zatłoczoną autostradę. Najciekawiej prezentuje się jazda w nocy, z bardzo realistycznymi efektami świetlnymi. Nadjeżdżający z przeciwka samochód włącza długie światła mijając gracza, policyjne koguty migają widoczne nawet z daleka, zaś kierowca może nawet dać sygnał światłami (lub standardowo, klaksonem) informując znajdującego się przed nim kierowcę o chęci wyprzedzenia. Będzie także kilka nowych trybów rozgrywki, między innymi wspomniana już możliwość jazdy w nocy, a także do tyłu - na podstawie lusterka wstecznego. Pisaliśmy też miesiąc temu o nie próżnującej policji, która nie ustaje w pościgach za szaleńcami, ustawia blokady drogowe i za wszelką cenę stara się zapanować nad przybierającym katastrofalne rozmiary natężeniem ruchu ulicznego. Po wstępnych oględzinach wygląda na to, że trasy w NFS3 będą się składać z pętli, po których trzeba będzie wykonać kilka okrążeń, ze skrótnymi otwierającymi się w zależności od rodzaju wyścigu.

Najmocniejszym atutem serii zawsze była obecność oryginalnych, nie produkowanych seryjnie supersamochodów. Nie mogło ich także zabraknąć w NFS3 i choć w wersji prasowej dostępne były jedynie dwa pojazdy - Lamborghini Countach i Ferrari 550 Maranello - jesteśmy pewni, że autorzy nie poprzestaną na nich, dotychczas do ukończonej gry maszyny, o których większość z nas nawet nie śniła, dobijając do liczby 10 samochodów. Oczywiście, będzie też możliwość wyboru koloru, kilkanaście zdjęć

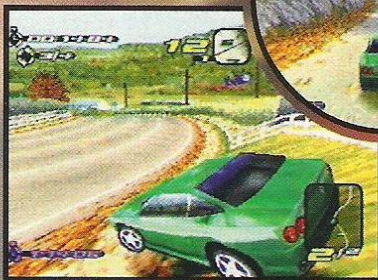
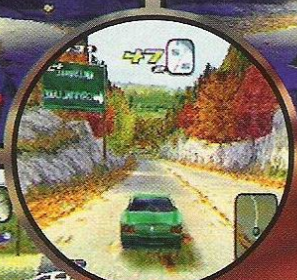
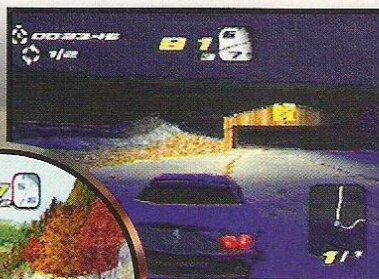


Podczas kręcenia teledysku do piosenki "Cosmic Girl" chłopaki z Jamiroquai rozwalili dwa samochody Ferrari F40. My będziemy się musieli zadowolić NFS3, bo tylko ta seria pozwala na bezkarne katowanie najszybszych, najszybszych samochodów na świecie.



każdego z pojazdów, dane techniczne oraz przygotowana specjalnie dla potrzeb gry multimedialna prezentacja możliwości samochodu.

Amerykański termin wydania gry to marzec '98, a znając politykę firmy Electronic Arts przypuszczamy, że NFS3 bardzo szybko trafi też do Europy. EA nie może pozwolić sobie na najmniejszy obsuw - w przeciwnym razie termin wydania NFS3 zbiegnie się z europejską premierą GRAN TURISMO, z którym będzie bardzo trudno wygrać.



Od tytułowego screenu aż do wysięgu NEEDED FOR SPEED 3, podobnie jak poprzedniej gry z serii, prezentacja i dźwięk były doskonałe.

# CONKER'S QUEST

- Wydawca: NINTENDO
- Producent: RAREWARE
- Termin: Maj '98
- Platforma: Nintendo 64

Jeszcze nie ukazało się zapowiadane miesiąc temu BANJO-KAZOOIE, a już pojawiły się informacje na temat kolejnej gry przygotowywanej przez mistrzów z Rareware, również trójwymiarowej platformówki. W tej chwili zespół pracuje nad czterema projektami, zaś pozostałe dwa mają po raz pierwszy pokazać światu dopiero podczas targów E3 w czerwcu. Jak twierdzą sami szefowie Nintendo, firma adresuje swoje gry zdecydowanie do najmłodszych. Nie można się więc dziwić, że głównym bohaterem CONKER'S QUEST jest... wiewiórka o imieniu Conker w trampkach.

Wiewiór wraz ze swoją przyjaciółką, świstakiem Berri, będzie musiał odzyskać kładzie- sią przedmiotów, które skradła mu z domu banda oprychów. Często też na swej drodze przyjaciele będą



Już niedługo przekonamy się, czy MARIO 64 znajdzie wreszcie godnych następców w postaci CONKER'S QUEST i BANJO-KAZOOIE.



musieli uwal- niąc złapane w sidła zwierzęta i stawiać czoła wielu innym niebezpieczeń- stwom



czyhającym w lasach. Będą też korzystać z najróżniejszych pojazdów, aby dostać się w niezbadane obszary. Autorzy zapowiadając grę wskazują także

na niespotykane dotąd w platformówkach elementy takie jak kooperacja głównych bohaterów, czy sztuczna inteligencja zarówno przeciwników, jak i samego kodu gry (niespecjalnie wiemy co oznacza to ostatnie, ale skoro tak twierdzą producenci - ash!). Gra przypomina połączenie MARIO 64 i CRASH BANDICOOT, ze względu na swobodę poruszania się bohatera, a także prześliczną, bardzo kolorową i dopieszczoną grafikę.

# HOUSE OF THE DEAD

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Termin: Kwiecień '98
- Platforma: Saturn

Dla posiadaczy Saturna nastał trudny okres, w którym będą musieli cieszyć się z każdej nowej gry na swoją konsolę. Najważniejsze jednak, że sama Sega nie zamierza zrezygnować z opracowywania gier na tą konsolę. Dzięki temu w tym roku zobaczymy kilka doskonale zapowiadających się tytułów jak prezentowane miesiąc temu PANZER DRAGOON SAGA czy BURNING RANGERS. Będą też konwersje z automatów - pierwszą z nich jest zapowiadana na kwiecień premiera Saturnowej wersji HOUSE OF THE DEAD. O wersji automatowej mogliście przeczytać w NEO '02,

zaś konwersja nie będzie różnić się praktycznie niczym od automatu (oprócz grafiki, która z oczywistych przyczyn ulegnie uproszczeniu). Będzie więc dom pełen zombiaków, szkieletorów i innych demonów oraz dwóch bojowników z pistoletami przeciwko nim. Będzie też nieliniowa rozgrywka z wieloma odnogami, przez co HOTD będzie mógł być



Automat jest naprawdę świetny, zobaczymy jak Sega poradzi sobie z konwersją.

kończony wielokrotnie, a za każdym razem gracze będą mieli szansę dotrzeć do nowych lokacji i postrzelać do kolejnych hord przeciwników. Oczywiście, HOUSE OF THE DEAD będzie

współpracować z Virtua Gun, Stunnerem i innymi pistoletami świetnymi, bez których chyba nie ma większego sensu porywać się na te wszystkie śliniace się kawały ożywionego mięsa.



# POINT BLANK

- Wydawca: SONY
- Producent: NAMCO
- Termin: Kwiecień '98
- Platforma: PlayStation

Po ukończeniu TIME CRISIS gracze zastanawiali się, czy pistolet GunCon, na który wydali swoje pieniądze jeszcze im się kiedyś przyda. Okazuje się, że GunCon działa z większością nowych strzelanin, na przykład z recenzowanym niedawno JUDGE DREDD i wszystko wskazuje na to, że kolejne gry będą go także



Wersja konsolowa powinna obronić się sama, jak większość produkcji Namco.



obsługiwać. Tymczasem firma Namco przymierza się do wydania nowego produktu, który wykorzysta ten kontroler. POINT BLANK (w Japonii GUNBULLET)

stanowi doskonały kontrast dla TIME CRISIS, bowiem zamiast trudnej misji, wielkich słów i jedynej sprawiedliwego, otrzymamy symulator nowoczesnej strzelnicy pomieszany z innymi atrakcjami rodem

z lunaparku. POINT BLANK składa się z olbrzymiej liczby poziomów, na których często oprócz strzelania do wszystkiego co się rusza, trzeba się będzie wykazać odrobiną logicznego myślenia. Grafika będzie komiksowa i dwuwymiarowa, zaś para głównych bohaterów ma rozbawiać graczy do łez swoimi komentarzami. Podobnie jak TIME CRISIS, także POINT BLANK jest konwersją z monetoznego automatu. Co ciekawsze, automat POINT BLANK cieszył się w Japonii większym zainteresowaniem niż TIME CRISIS.

# SHINNING FORCE 3

- Wydawca: SEGA
- Producent: SONIC SP
- Termin: Maj '98
- Platforma: Saturn



Oto Symbios, główny bohater SHINNING FORCE 3.

Japończycy lubią utrudniać pracę wszystkim ludziom próbującym w skrócie napisać coś o ich najnowszych grach. Zdają sobie sprawę z małej ilości miejsca, jaka zwykle jest do dyspozycji działów zapowiedzi. I dlatego właśnie wpadają na takie pomysły jak ten poniżej. W SHINNING FORCE 3 zastosowana została nowa koncepcja nazwana przez jej twórców "synchronicznością". Ma ona polegać na tym, że w grze będziemy mogli wcielać się w różne postacie w różnych etapach gry, kiedy wydarzenia z poprzednich części będą wpływały na zachowania i sytuacje w jakich znajdzie się inna postać (o rany... mocne - ash). Dodatkowo gracz (dzięki możliwości poruszania się w czasie i przestrzeni) będzie mógł spojrzeć na te same wydarzenia z perspektywy różnych postaci (w tym samym czasie). W sumie panom z Sonic Software Planning chodzi o wykreowanie jak najbardziej prawdopodobnej wizji świata, w którym możliwe jest poruszanie się w czasie i gdzie poczynania jednych postaci wpływają w bezpośredni sposób na to, co dzieje się z innymi. Oprócz niezłe uduchowionej fabuły gra ma oferować takie standardowe elementy jak eksploracja wielkiego świata, niezłego głównego bohatera i tym podobne. W SHINNING FORCE 3 wskazujemy w buty Symbiosa, syna pewnego wysokiego urzędnika Republiki Aspenii, która pozostaje w trwałym konflikcie z Imperium Testonii. Po kilku zamieszczeniach okaże się, że trzeba



znowu wyruszyć w ciężką wyprawę i pokonać złowrogich adwersarzy, na czele których stoi Medion. Z pomocą naszego bohaterowi przyjdzie elfia czarodziejka, wilcza przyjaciółka i masa innych osób. Wygląda na to, że Saturn dostanie grę nie mniej bogatą niż FINAL FANTASY 7.

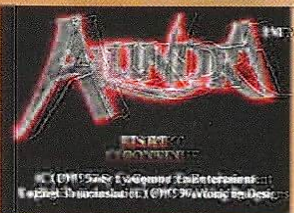


# ALUNDRA

- Wydawca: WORKING DESIGNS
- Producent: CLIMAX
- Termin: Maj '98
- Platforma: PlayStation

FINAL FANTASY VII otworzyło drogę konsolowym grom RPG, które w najbliższym czasie zaleją świat. Jedyne co nam w tej sytuacji pozostaje, to mieć nadzieję, że będą one w stanie dorównać wielkiemu tytułowi ze Squaresoft. Niestety, nie wszystkie firmy są w stanie wykorzystać takie nakłady na produkcję swojego tytułu, jak zrobili to ojcowie Barreta i paczki. I ALUNDRA ma...

zadnych trudności i sprowadzać się do dwóch przycisków - akcji oraz przeglądu zawartości kieszeni. W sumie tytuł ten powinien trafić w gustu wszystkich miłośników konsolowych gier RPG, którzy pokonawszy FFVII oczekują na nowe wyzwania.



ALUNDRA ma być grą RPG o wspaniałym świecie...

ALUNDRA ma być grą RPG o wspaniałym świecie... (The text is partially obscured and difficult to read due to the image quality and overlapping elements.)



# EINHÄNDER

- Wydawca: SONY
- Producent: SQUARESOFT
- Termin: Nieznany
- Platforma: PlayStation

Moje pierwsze skojarzenie co do tytułu tej gry nie było słuszne. Gra nie opowiada bowiem o tym, jak Siegfried dochodził do wprawy we władaniu swoim Zweihaenderem przy pomocy jednoręcznego ostrza. Co więcej, gra ma nie opowiadać o Siegfriedzie.

Trudno. Na pociechę mogę jednak powiedzieć, że EINHÄNDER to jedna z nowszych produkcji Squaresoft.

EINHÄNDER rzuci graczy za stery jednego z trzech pojazdów wyposażonych w silnik, skrzydła, pilota i ZŁEGO DUŻEGO GUNA! Co więcej w strzelaniu tej (przeważnie 2D, ale stwarzającej czasem wrażenie 3D) możemy mieć tych gunów znacznie więcej...

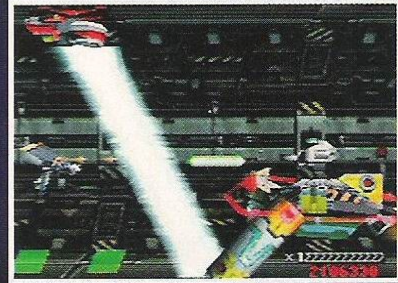
Panowie ze Square wiedzą, że podobnych gier z lataniem w prawo i ciągłym strzelaniem było już wiele. Dodali więc możliwość latania nie tylko w prawo, ale też momentami do góry. Panowie ze Square wiedzą jednak, że podobnych gier z lataniem w prawo ale też momentami do góry i ciągłym strzelaniem było już wiele. Mówią więc o pięknej grafice. Panowie ze Square wiedzą jednak, że podobnych gier z piękną grafiką, lataniem w prawo ale też momentami do góry i ciągłym strzelaniem było już wiele. Dodali więc całkiem niezłe bronie (w tym Vulcana!). Panowie ze Square wiedzą jednak, że podobnych gier z piękną grafiką, lataniem w prawo, ale też momentami do góry i ciągłym strzelaniem z niezłych bronie (w tym Vulcana!) było już wiele.



Walka z megabossami to esencja tej doskonałej gry.



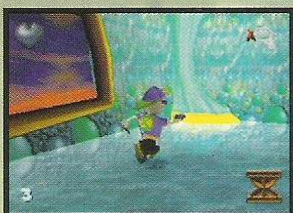
Dodali więc fantastycznych bossów, z których każdego można rozwalić segment po segmencie, albo całkiem szybko (zależnie od tego czy się lubi torturować drani, czy nie), ze sztuczną inteligencją, świetnym wyglądem i wszystkim, czego tylko można chcieć od bossów. Dodali też znakomitą, w pełni trójwymiarową grafikę z mnóstwem przepięknych efektów świetlnych. Stworzyli też znakomitą, techniczną ścieżkę dźwiękową, gdzie niektóre komunikaty są w języku niemieckim. A to zdanie to dopiszcie sobie sami.



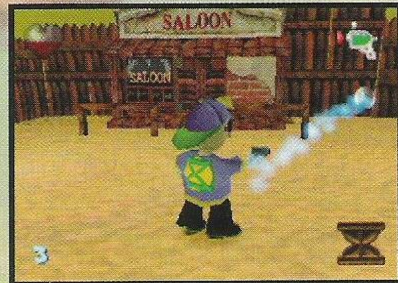
# RASCAL

- Wydawca: PSYGNOSIS
- Producent: PSYGNOSIS
- Termin: Kwiecień '98
- Platforma: PlayStation

Co bardziej wnikliwi obserwatorzy dostrzegą prawdopodobnie na screenach do jakiego gatunku należy kolejny tytuł developerów z Travellers Tales. To... platformer!!! Niejaki Rascal, syn bardzo uznanego naukowca, postanowił pewnego pięknego ranka zobaczyć, co to za maszyna stoi sobie w gabinecie taty. Ponieważ jednak fabuła gry rozbitaby się w momencie, w którym ograniczyłby się jedynie do obejrzenia sprzętu, toteż i na tym się nie skończyło. A że maszyna okazała się wehikulem służącym do przenoszenia w czasie, to i nie ma się za bardzo czemu dziwić, że Rascal został rzucony w wir zdarzeń rozgrywających się w realiach znanych z podręczników do historii. Gra ma toczyć się w różnych miejscach i czasach - epoce jaskiniowej, średniowieczu (a dokładnie na średniowiecznym zamku), Dzikim Zachodzie, Atlantydzie, okrecie pirackim. Każde z tych miejsc będzie dodatkowo podzielone na trzy okresy - przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Na uwagę zasługuje fakt, że tytułowa postać gry - Rascal został opracowany przez studio Jima Hensona - ojca Muppetów, Fragglesów i mnóstwa innych miłutkich stworzeń. Dodajcie jeszcze do tego 60 klatek animacji na sekundę, 232 tysiące kolorów na ekranie i cieniowanie w czasie rzeczywistym, a otrzymacie... Dobra, to co otrzymacie może być zarówno ekstra gierką jak i beznadziejnym śmieciem, więc zaczekajcie na recenzję.



Wnioskując z danych zawartych w materiałach prasowych, szykuje się jedna z najbardziej zaawansowanych technicznie gier na PSX.





# GRAN TURISMO

- Wydawca: SONY
- Producent: TEAM YAMAUCHI
- Termin: Maj '98
- Platforma: PlayStation



Wielkimi krokami nadchodzi olbrzymie wydarzenie - europejska premiera GRAN TURISMO. Termin wydania gry był już wielokrotnie przesuwany - być może GT pojawi się jeszcze przed wakacjami, za co trzymamy kciuki. GRAN TURISMO nie będzie kolejnym zręcznościowym wyścigiem, tylko symulacją przeznaczoną dla prawdziwych fanatyków czterech kółek. Możemy się tylko cieszyć, że tak poważny i zaawansowany produkt opracowuje jeden z najzdolniejszych japońskich zespołów developerskich.



Producenci zapowiadają, że każdy samochód w grze został odtworzony na podstawie oryginalnych planów fabrycznych. Autorzy posuwają się jeszcze dalej - ryk silnika każdego samochodu został osobno nagrany techniką cyfrową i odpowiednio wkomponowany. Poraża także liczba dostępnych modyfikacji samochodu - każdy z pojazdów można zbudować niemal od podstaw



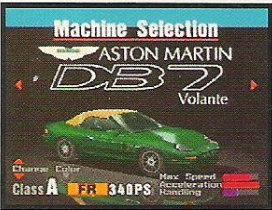
(30-40 części!), oczywiście usłuźni mechanicy w zamian za gotówkę dokreca wszystkie możliwe śrubki zwiększając jeszcze możliwości auta.



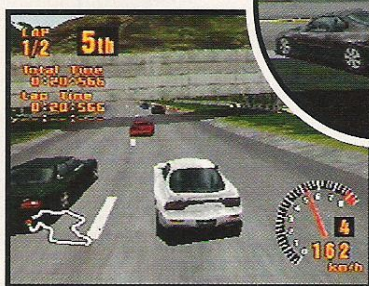
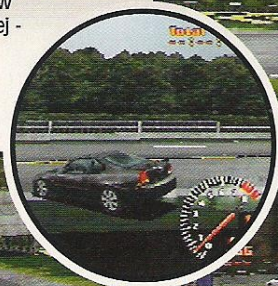
Można nawet umyć wózek, aby lepiej prezentował się przed kolejnym wyścigiem! Nic nie przychodzi jednak za darmo. Aby zdobyć pieniądze na lepsze samochody i części, trzeba będzie wygrywać wyścigi. Zanim jednak gracz zostanie dopuszczony do zawodów, będzie musiał zdobyć licencję kierowcy rajdowego. Na śmiałków czeka seria trudnych testów, które pomogą poznać trasy i nauczą właściwego obchodzenia się z samochodem. Później nadchodzi czas na właściwą jazdę - rozpoczynając od prowincjonalnych zawodów, przez ogólnokrajowe mistrzostwa aż po międzynarodową ekstraklasę. Czy wspomnieliśmy, że niektóre z późniejszych wyścigów trwają blisko dwie godziny (!!!) czasu rzeczywistego nieustannej jazdy na najwyższych obrotach?



W poprzednich numerach nadmieniliśmy o kwestii licencji, czas więc wyjaśnić o co dokładnie chodzi. Jeśli chce się w swojej grze wykorzystać prawdziwe modele samochodów, trzeba za to zapłacić. A jeśli dodamy, że w japońskiej wersji GRAN TURISMO znajduje się 140 prawdziwych modeli samochodów pochodzących od 10 wytwórców, łatwo sobie wyobrazić, jakiego kalibru pieniądze wchodzą w grę. Sony zapłaci, ale by zaoszczędzić, z europejskiej i amerykańskiej wersji gry zostaną wycięte wszystkie modele samochodów, które występują tylko w Japonii (co nie jest

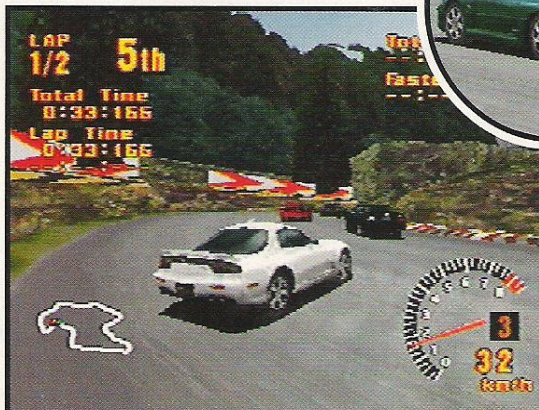
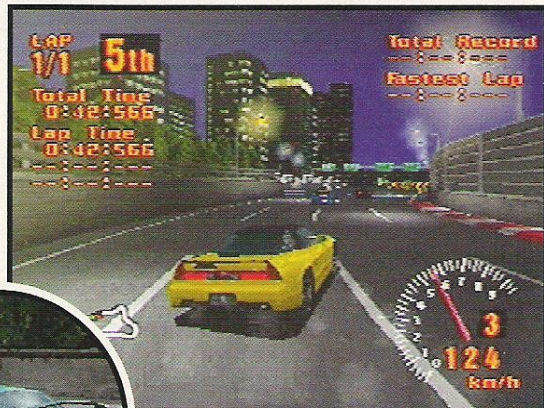


To tylko niektóre z modeli samochodów obecnych w GRAN TURISMO. Miejmy nadzieję, że w wersji europejskiej pozostanie przynajmniej 100 ze 140 obecnych w japońskim oryginale. I jeszcze jedno - nie słuchajcie fałszywych proroków, tytuł tej gry brzmi GRAN TURISMO (a nie GRAND).



Oczywiście będzie też tryb multiplayer ze splitscreenem. Co ciekawsze, autorzy zapowiadają rozbudowany system zapisu stanu gry. Korzystając z tego będzie można przyjść do kumpla ze swoją kartą pamięci i kupionymi samochodami.

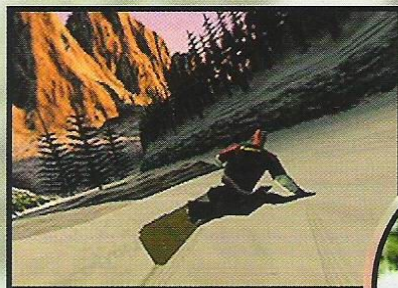
posunięciem pozbawionym sensu). Według zapowiedzi zostanie blisko 100 pojazdów, a to porażająca liczba. Już w tej chwili nie boimy się powiedzieć, że GRAN TURISMO to najbardziej zaawansowany i rozbudowany wyścig, jaki kiedykolwiek powstał na domowe platformy. Jeśli ukończona gra okaże się tak dobra, jak nasza wczesna wersja prasowa, przygotujcie się na jeden z największych wstrząsów, jaki nawiedzi konsolowy świat w tym roku.



# 1080 SNOWBOARDING

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

Snowboard zagościł już na dobre na domowych konsolach. Na PlayStation króluje COOL BOARDERS 2, na Saturnie można zagrać w STEEP SLOPE SLIDERS, a na Nintendo 64... No właśnie. Na Nintendo 64 w 1998 roku pojawią się aż 3 gry traktujące o tej niezwykle emocjonującej dyscyplinie sportów zimowych. Recenzowany w bieżącym numerze SNOWBOARD KIDS to jedynie preludium do dwóch pozostałych tytułów - 1080 SNOWBOARDING oraz TWISTED EDGE SNOWBOARDING.



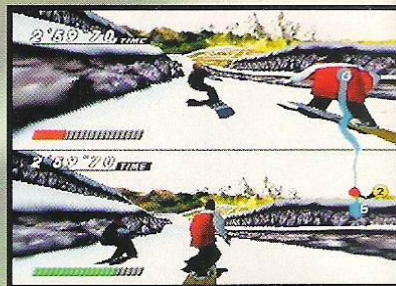
Ponieważ ta druga pozycja pojawi się dopiero pod koniec roku, czas



przyjrzeć się bliżej tej pierwszej. Autorem 1080 SNOWBOARDING jest zespół, który wcześniej oddał

w nasze ręce doskonale wyścigi skuterów wodnych WAVE RACE. To jedno zdanie mówi bardzo wiele, ponieważ mimo blisko półtora roku na karku, zarówno oprawa graficzna, jak i miodność WAVE RACE plasuje tę grę w ścisłej czołówce gier wydanych na Nintendo 64. 1080 SNOWBOARDING ma

być co najmniej tak miodne, jak WAVE RACE. Autorzy za najważniejsze uważają doskonałą grafikę, szybkość i płynną animację oraz przyjemność, jaką gracz wyciągnie ze śmigania po oblodzonych stokach z prędkością kilkudziesięciu kilometrów na godzinę. Na sześciu trasach znajdują się specjalne miejsca, w których będzie można polatać w powietrzu wykonując skomplikowane (i nierzadko groźące poważnymi złamaniami kończyn) ewolucje. Triki mają być proste do opanowania, zaś sterowanie bardzo intuicyjne i nie ograniczające swobody gracza, będzie też możliwość ścigania się w kilka osób na jednym ekranie. Wydaje nam się, że będzie to najlepsza gra traktująca o temacie śnieżnej dechy na konsole.



Na razie widzieliśmy jedynie kasetę video, na której znajdowało się kilka minut z akcji. Bardzo, bardzo czekamy na tę grę.



# ISS PRO '98

- Wydawca: KONAMI
- Producent: KONAMI
- Termin: nieznany
- Platforma: PlayStation

Wydana w zeszłym roku przez firmę Konami na PlayStation INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO (znana też jako ISS PRO) to naszym zdaniem najmiodniejsza piłka nożna, jaka kiedykolwiek pojawiła się w świecie gier video. Jej wersja przeznaczona na Nintendo 64, z tytułowana INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64, choć posiada o wiele ładniejszą oprawę graficzną, nie dorównuje miodnością swojej odpowiedniczce na PlayStation (głównie ze względu na częstotliwość, z jaką padają kolejne bramki). Tymczasem firma Konami pracuje już nad nową wersją tej gry, roboczo zatytułowaną INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98. Grafika i animacja zostaną poprawione i podciągnięte do standardów panujących w roku 1998, ale na tym nie koniec zmian. Rozgrywka ma zostać utrudniona, dzięki czemu będzie jeszcze bardziej wymagająca, a przez to emocjonująca. W Japonii ukazała się już specjalna wersja tej gry zatytułowana WINNING ELEVEN 3, w której można grać jedynie zespołami z J-League. Teraz wystarczy dograć angielski komentarz, zmienić japońskie kluby na narodowe jedenastki z kilku kontynentów, zapakować w pudełko i wystać grę do sklepów. Miejmy nadzieję, że nie będzie trwało to pół roku.



Choć Electronic Arts nie wydaje już swoich gier sportowych na Saturna, Sega nigdy nie planowała poddać się powołując dawno temu do życia dywizję Sega Sports. Oddział ten znany jest przede wszystkim z konwersji wyścigów samochodowych (SEGA RALLY, SEGA TCC, DAYTONA USA), ale też coraz lepiej radzi sobie z innymi popularnymi dyscyplinami sportów. Niedawno firma Konami wydała swoją zimową olimpiadę na PlayStation i Nintendo 64 pomijając Saturna, ale i ta konsola także otrzyma spora dawkę sportów zimowych za sprawą gry WINTER HEAT. Będzie to zręcznościowa olimpiada, nie pozbawiona jednak konkurencji, w których zamiast szybkich palców bardziej przyda się umiejętność odpowiedniego rozłożenia sił zawodnika. Na ekranie będziemy mogli wziąć udział we wszystkich ważniejszych dyscyplinach sportów zimowych, takich jak zjazdy i skoki na nartach, łyżwiarstwo czy choćby bobsleje. Wprawne oko dostrzeże tu podobieństwo do wydanej blisko rok temu letniej olimpiady DECATHLETE - nic dziwnego, bo WINTER HEAT przygotowują ci sami autorzy. Podobnie jak w poprzedniej produkcji, grafika ma pracować w wysokiej rozdzielczości, zaś animacja przesuwać się będzie w 60 klatkach na sekundę. Szkoda tylko, że gra zostanie wydana tak późno, bo emocje związane z olimpiadą w Nagano właśnie opadają.



- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Termin: Marzec '98
- Platforma: Saturn

# WINTER HEAT

# X-MEN VS STREET FIGHTER

- Wydawca: SEGA
- Producent: CAPCOM
- Termin: Czerwiec '98
- Platforma: Saturn

Przeplatanie się różnych światów w grach video to żadna nowość. Ale możliwość ujżenia naporazających się Wolverine'a i Ryu albo Juggernauta i Zangiefa z pewnością należy do nowości. Po uraczeniu graczy X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM i kolejnymi częściami STREET FIGHTER niewiele osób spodziewało się chyba, że wkrótce oba światy (ten Marvelowski i ten StreetFighterowski) połączą się i wojownicy wstąpią na arenę aby udowodnić wszystkim, kto tak naprawdę wymiata. Sama fabuła jest prosta jak drut - dwie grupy wojowników przybywają, aby wyzwolić swoich uwieczonych towarzyszy. Koniec.

Walka toczy się w systemie znanym z aren wrestlingowych. Gracz wybiera dwóch fighterów (może być jeden Marvelowski, a drugi StreetFighterowski), naprzeciwko niego staje dwóch innych mocarzy i można rozpocząć zabawę. Co prawda w czasie walki gracz używa standardowo tylko jednej postaci, ale może ją zmieniać na drugiego gościa (czającego się gdzieś poza krawędzią screenu) kiedy tylko przyjdzie mu na to ochota. Podczas takiej zmiany drugi koleś spada z ekranu i restauruje mu się energia (oczywiście nie cała, tylko trochę). Dzięki tym zmianom gra zyskuje nowy - pseudostrategiczny wymiar. No i zawsze możemy oszczędzać naszego ukochanego Wolverine'a. Grafika w XMvsSF powala i jest bardzo dokładnym odwzorowaniem tego, co mogliśmy podziwiać



Capcom znowu szaleje. Oprócz zapowiadanego X-MEN vs SF wydali już na automatach gry MARVEL SUPER HEROES vs STREET FIGHTER oraz totalną kompilację zatytułowaną MARVEL vs CAPCOM.

w salonach gier. Niektóre combosy kapią cały ekran w osłepiającym świetle, Hadouken ma średnicę połowy ekranu, a co lepsze serie kończą się komunikatami "40-HIT COMBO"! Nie możemy się już doczekać.



# DEADLY ARTS

- Wydawca: KONAMI
- Producent: KONAMI
- Termin: Maj '98
- Platforma: Nintendo 64

Nintendo 64 powoli, powoli nadrabia zaległości, jakie powstały w dziedzinie mordobić. Całkiem niedawno pojawiło się niezłe MACE (opis NEO '03), bardzo dobre FIGHTER'S IMPACT, a już na horyzoncie pojawia się nowe dzieło Konami. DEADLY ARTS będzie należeć do najbardziej hardcore'owego nurtu mordobić. Trzy wymiary, wojownicy stworzeni w oparciu o postacie z anime'owych filmów, interaktywne tła, boss na końcu... czyli nic nowego. W tej chwili fabuła gry jest owiana mgiełką tajemnicy - wiadomo tylko, że do naszej dyspozycji pozostanie dwunastu śmiazków konkurujących ze sobą w dziedzinie posługiwania się najbardziej śmiertelnymi ze wszystkich sztuk walki (oczywiście w odwzorowaniu ruchów postaci dużą rolę odgrywał doskonały system motion capture, który Konami zakupił wcześniej dla potrzeb METAL GEAR SOLID). Dodatkowo znajdzie się możliwość dostosowania zawodnika do własnych



Bardzo lubimy firmę KONAMI. Nie bez znaczenia jest fakt, że produkowane przez nią gry ukazują się tylko na konsole.



preferencji - będzie można stworzyć własną postać, wytrenować ją w zakresie odpowiednich ciosów i zachować do późniejszego wykorzystania. Autorzy zapowiadają też możliwość preparowania własnych combosów i zapisywania ich na karcie pamięci. Nie obędzie się też bez mile trzęsącego się w dłoniach RUMBLE PAKA - każdy cios przeciwnika odczujemy dzięki temu w sposób nadzwyczaj wyraźny. Tak więc kombat-fani posiadający N64 i smętnie zarzynający przeciwników swoim Daimosem, nadchodzi nowa jakość. Albo i nie, ale o tym dopiero się przekonamy.





## FIFA '98

■ Electronic Arts, Nintendo 64



Na Nintendo 64 nie ma zbyt wielu piłek nożnych. Z pewnością wiecie, że nastąpiła kiedyś próba zrobienia dobrej gry przez E.A.Sports w postaci FIFA 64. Jednak każdy zdrowo myślący miłośnik galy stara się o niej zapomnieć. Złą passę przerwał kolejny wytwór Elektroników w postaci konwersji hitu FIFA 98. Tym razem żaden gracz nie powinien być zawiedziony, bowiem gra oferuje rozrywkę na najwyższym poziomie. Najważniejsza jest gorąca tematyka nadchodzących Mistrzostw Świata we Francji, wokół której rozgrywana jest większość meczów. Tak więc można grać ligę, puchary, eliminacje do różnych turniejów drużynami klubowymi z najmocniejszych lig świata (za wyjątkiem Malesji!) lub mecze międzypaństwowe reprezentacjami narodowymi. Naturalnie wszystkie składy i umiejętności drużyn są wypadkową ich rzeczywistych osiągnięć. W każdym zespole grają prawdziwi zawodnicy, co jest bardzo istotną cechą dla ortodoksów. Grafika i dźwięk w FIFA 98 stoi na bardzo wysokim poziomie. Porównując grafikę do wersji z PlayStation, wygrywa konwersja dla Nintendo 64. Chesz mieć interesującą i młodą piłeczkę, sięgnij po najnowszą Fifeczkę. Iwici

OCENA: **8/10**

## MDK

■ Interplay, PlayStation



Przygody wesołego snajpera Kurta, jego kumpla - psiakowatego Bonesa i szalonego doktora trafiają wreszcie na PSX. Obcy po raz kolejny z rządu próbują zagrozić naszej matce - Ziemi. W tym celu wysyłają gigantyczną flotę statków, na pokładzie których spoczywają armie krwiożerczych i złowrogich gości. Oczywiście odpowiedź Ziemi jest natychmiastowa - szybka kalkulacja wykazuje, że w walce z tysiącami obcych najlepiej poradzi sobie samotny gośćek z karabinem na głowie. A, że jedynym człowiekiem (cyborgiem?) spełniającym ten warunek jest Kurt to i nie dziwota, że to jego wysyłają do boju. Czym jest MDK, każdy powinien - wiedzieć. Sześć poziomów, mnóstwo przeciwników pełno broni o dziwnych nazwach i jeszcze dziwniejszym działaniu i fantastyczna możliwość strzelania przeciwnikowi w dowolną część ciała przy pomocy trybu snajperskiego. MDK jest około dziesięć razy szybsze na konsoli, niż to miało miejsce na PeCecie. Ponadto nie zmieniło się absolutnie nic. Ale jeżeli nie grałeś jeszcze drogi graczu (albo: nie grałeś jeszcze droga graczowo), to dobrze jest wypróbować tę grę. Ładuje bowiem sporego kopa i pomimo kilku ładnych miesięcy na karku jest zdecydowanie godna polecenia. Iban!

OCENA: **7/10**

## YOUNGBLOOD

■ GT Interactive, PlayStation



Gry nie są tanie. Ośmielę się nawet stwierdzić, że są bardzo drogie. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że nie zawsze za wysoką cenę otrzymujemy równie dobry produkt. Niestety, tak właśnie jest z YOUNGBLOOD - po uruchomieniu gry bardzo niewiele dostajemy w zamian za to, że nasz portfel stał się chudszy. W opartej na popularnych w USA komiksach Roba Letfielda grze mamy do czynienia z bardzo kiepskim połączeniem strategii real time, RPG i zręcznościówki. Całość trochę przypomina DIABLO dla ubogich. Dowodząc grupą super-żołnierzy musisz wykonać jedenaście raczej nieskomplikowanych misji. Gra chodzi całkiem płynnie, na jej korzyść przemawia także w miarę ciekawe rozłożenie akcji na poszczególne osoby. Jedna penetruje bazę, podczas gdy druga stoi i ochrania wejście. Ale to nieestetyczna jedna z niewielu zalet. YOUNGBLOOD ma bardzo przeciętną grafikę. Rozległy teren gry czasem świeci pustkami, zaś oprawa dobrze by się prezentowała jakieś dwa lata temu. Teraz to jakaś skamieniałość, która przypomina pierwszą generację gier na PSX. Cóż, na PlayStation jest wystarczająco dużo dobrych pozycji, abyś nie musiał być skazany na słabutkiego YOUNGBLOOD. Trochę dziwi fakt, że firma GT Interactive, która jest wydawcą tego knota, naraża swoje dobre imię. Ibrtl

OCENA: **3/10**

## MARVEL SUPER HEROES

■ Virgin, PlayStation



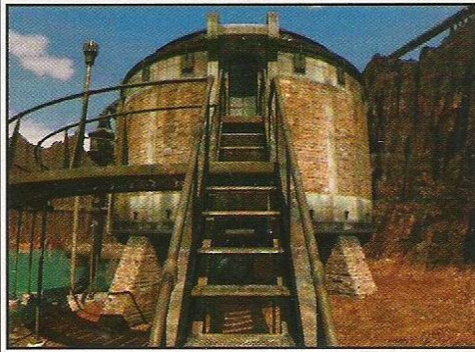
MARVEL SUPER HEROES to kolejne z długiej linii firmowanych przez Capcom dwuwymiarowych mordobici na PlayStation. Jak nazwa wskazuje, bohaterami tej gry są postacie z komiksów firmy Marvel - Człowiek Pająk, Kapitan Ameryka, Hukl, Magneto, Człowiek z Żelaza, Wilkołak i kilka innych postaci. Gra się w to tak samo, jak w każde inne mordobicie Capcom - 3xPunch, 3xKick, supercombosy... Gra jest fajna i będzie się podobać wszystkim fanom komiksów firmy Marvel. Szkopuł w tym, że ma ona prawo nie spodobać się osobom zmęczonym powtarzającym się od lat stereotypem, któremu uległa firma Capcom.

Droży panowie z Capcom. Jestem wielkim fanem gier, które wydajecie na nasze ukochane konsolki. Kocham całą serię STREET FIGHTER, uwielbiam RESIDENT EVIL, z przyjemnością uruchamiam też inne gry, na okładkach których widnieje wasze złoty-niebieskie logo. Dniami i nocami czekam na konwersję fenomenu ostatniego roku na rynku automatów - dwuwymiarowego mordobicia X-MEN vs STREET FIGHTER. Proszę was jednak bardzo, w imieniu wszystkich graczy na tej planecie: jeśli X-MEN vs STREET FIGHTER na PlayStation będzie tak ubogi graficznie w stosunku do automatu jak MARVEL SUPER HEROES, to nie wydawajcie go wcale.. Iashi

OCENA: **5/10**

## RIVEN

■ Acclaim, PlayStation



Cóż można powiedzieć o grze, która sprzedaje się na świecie jak ciepłe bułeczki? Ciężka sprawa. Starając się okazać buntowniczy charakter, można grę takową przykładowie (choć zupełnie bezpodstawnie) zjechać, tak żeby pokazać innym, że wie się lepiej (i nie daje ponieść potężnej fali komercji), albo też przyłączyć do długiego ogonka recenzentów piszących to samo (tyle, że innymi słowami) na całym świecie.

RIVEN jest kiepski jak nie wiem, bo nie ma, tych, no, animacji szybkich i fajer mi nie działa. A tak w ogóle to nie wiem gdzie jest licznik zdrowia i to strasznie cienki first person shooter. No i grafika - statyczne zdjęcia. Kto to widział, żeby u progu XXI wieku wydawca grę, w której od początku do końca nic nie wiadomo i która absolutnie niczym nie potrafi przyciągnąć gracza na dłużej niż trzydzieści sekund?

Subtelny dźwięk kojącej nerwy muzyki jeszcze bardziej podkreśla tajemniczą aurę przebywania na tajemniczej wyspie. Artyzm grafików odpowiadających za stworzenie wysokiej jakości zdjęć (które niestety wiele tracą przez przeniesienie na ekran telewizora) równać się może tylko temu, z jakim scenarzyści rozciągają przed graczem wizję tego,

co dzieje się w świecie Rivena. Ta gra jest mistyczna. Tak, nie bójmy się tego słowa, mistyczna i wspaniale relaksująca. Kilkogodzinna sesja z RIVEN jest jak sen o przygodzie. Jest jak wyjęta z kart powieści Verne'a historia, którą po latach spędzonych przy jego książkach możemy wreszcie przeżyć. Wyłączenie tej gry jest gwałtem zadaniem wyobraźni. Czynem złym, niegodnym i niepotrzebnym.

Cóż opinie są bardzo różne (polaryzacja nastąpiła nawet w naszej małej redakcji - zgodnicie kto był za a kto przeciw). Jedno jest jednak pewne. RIVEN to jednak z najpopularniejszych przygodówek w historii gier komputerowych, a wydana została nie dalej jak pół roku temu. Już osiągnęła to czego inne gry nie doczekają się nigdy. I co z tego, że rozgrywa się wśród statycznych zdjęć i nie ma tam prawie żadnej akcji. Najwyraźniej nic. Wyszubimowana akcja, bardzo spokojna i nienagła powoduje, że świat Rivena możemy oglądać, podziwiać i poznawać. A oprócz tego, tak przy okazji, możemy sobie też w niego pograć.

A ja stoję w długim szeregu mruczących coś cicho ludzi i zaczynam wędrówkę... Iban!

OCENA: **7/10**



Wydawca: THQ  
Termin (pal): Luty '98

Producent: POLYGON MAGIC  
Liczba graczy: 1-2

PlayStation™

# VS

Mordobicia to obok wyścigów samochodowych najbardziej eksploatowany gatunek wśród gier wydawanych na konsole. Jest ich coraz więcej i coraz trudniej wybrać odpowiedni dla siebie produkt z olbrzymiego grona. Tak naprawdę jednak do pierwszej ligi zaliczyć mogą z lekkim sercem tylko trzy pozycje: TEKKEN 2, SOUL BLADE I STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA. W oczekiwaniu na TEKKEN 3, który na pewno nie rozczaruje fanów serii, czy rokujący olbrzymie nadzieje DEAD OR ALIVE, firma THQ postanowiła przemycić swój debiut w tym gatunku - VS. Jak na debiut jest całkiem niezłe, ale przed THQ daleka jeszcze droga do pierwszej ligi.

zorganizowany jest conajmniej fatalnie (małe, brzydkie rysunki), przez co trudno znaleźć kogoś odpowiedniego dla siebie.

Model walki raczej nie przypomina niczego, w co wcześniej można było zagrać na PlayStation. W istocie jest zbliżony do VIRTUA FIGHTER - całe sterowanie to trzy przyciski (blok, ręka, noga) oraz zbudowane na ich podstawie prostsze i trudniejsze comboy. Jest też przycisk uniku, który umożliwi skontrolowanie ataku lub ucieczkę w bok. Jednak to, co doskonale działa w serii VF, w VS raczej nie sprawdza się najlepiej. Zawodnicy reagują na polecenia z dużym opóźnieniem, ciosów jest mało i wyglądają raczej mizernie. Gra jest zbyt prosta - po kilku godzinach każdy średnio ograny z mordobiciami gracz bez problemu założy przeciwnikowi combo składające się z dwucyfrowej liczby ciosów. I to juggle'a, przed którym nie ma obrony. Rzuty są tak

gra wielokrotnie ukończona a przyjemność z walki maleje z każdą rozegraną rundą. Gra właściwie nie pozostawia już nic do odkrycia i nie ma czym zachęcić gracza do kontynuowania zabawy. To nie jest SOUL BLADE, gdzie liczy się przede wszystkim instykt, a pojedynek za każdym razem jest tak samo przyjemny. Nie jest to też TEKKEN, gdzie impuls musi ustąpić w pewnym momencie (czytaj: gdy nadejdzie godny przeciwnik) technice i mechanicznej precyzji, z jaką wciskane są klawisze na padzie. VERSUS oferuje zbyt mało, aby zakwalifikować go do pierwszej ligi mordobicia na PlayStation i jest bardzo przeciętnym produktem. Czy takie gry mają rację bytu pośród ogromnej konkurencji? Najwyraźniej tak, bo inaczej nie ukazywałyby się na rynku. Ja jednak czas oczekiwania na TEKKEN 3 radzę umilić sobie recenzowanym obok BLOODY ROAR.

Gulash

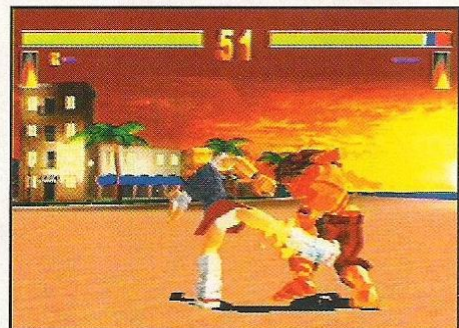


## VERSUS należy do ścisłej czołówki... drugiej ligi gier na PSX

VERSUS opowiada o wojnach gangów w Stanach Zjednoczonych. W grze znajdują się cztery gangi, a w każdym z nich czterech zabijaków. Jest więc typowy gang uliczny, składający się ze street-fighterów w robotniczych i podartych ciuchach, podczas gdy przedstawiciele gangu działającego na jednej z amerykańskich uczelni (?) przypominają postacie z Beverly Hills 90210 (uniwersalny model amerykańskiego przystojniacza - biały t-shirt i jasne jeansy, prawie Brandon Walsh) i tak dalej. Mnóstwo tu kickbokserów, karateków, brutalnych ulicznych wojowników czy przedstawicieli szkoły Aikido. Niestety, wybór postaci

wolne i sygnalizowane, że praktycznie każdy dysponujący szybszym niż żółw refleksem będzie w stanie je skontrolować. Czy tego oczekujemy od dobrego mordobicia? Oprawa VS także nie trzyma poziomu - grafika wygląda na nieco przestarzałą - skonstruowane z wielokątów postacie są bardzo kwadratowe. Polygony lubią się łamać, animacja choć nie rwie, to pozostawia wiele do życzenia. Na soundtrack'u zagrało kilka nieznanych zespołów wykonujących muzykę grunge (z wokalami) i jest to jeden z mocniejszych punktów gry. Sampłowane odgłosy zawodników nie wyróżniają się tu niczym.

W VS przez pierwsze trzy dni gra się bardzo fajnie. Niemile odkrycie nadchodzi z dniem trzecim, gdy okazuje się, że właściwie wszystkie ciosy zostały wykonane,



Ocena

5

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

Na początku był Bomberman. Mały koleżka w helmie z zapasem bomb w plecaku pojawił się na każdej 8- 16- i ostatnio 32-bitowej konsoli. Firma Hudson zbita na przygodach Bombera olbrzymie pieniądze, co pozwoliło im rozwinąć działalność także na inne gatunki gier. W BLOODY ROAR dziki zew natury wyzwala w ludziach pierwotne moce, które pozwalają im zmienić się w olbrzymiego wzrostu dzikie zwierzęta walczące ze sobą o... hmm, o to samo, co zwykle.

Każdy z ośmiu zawodników może walczyć w swoich dwóch powłokach cielesnych.

Tia są w pełni trójwymiarowe i zadziwiają bogactwem szczegółów. Bestie atakując pazurami nie mają litości dla przeciwników i z każdym ciosem upuszczają ocean krwi, która przez chwilę pozostaje na arenie. Ostra muzyka i niezłe efekty dźwiękowe, włącznie z okrzykami zawodników dopełniają obrazu gry. Szkoda tylko, że po przemianie w zwierza zawodnicy nie wyją zbyt często, wbrew sugestii zawartej w tytule (bo BLOODY ROAR znaczy mniej więcej tyle co KRWAWE WYCIE albo ZE W KRWI).

BLOODY ROAR ma jedną wadę. W grze znajduje się tylko ośmiu zawodników, co przy kosmicznych

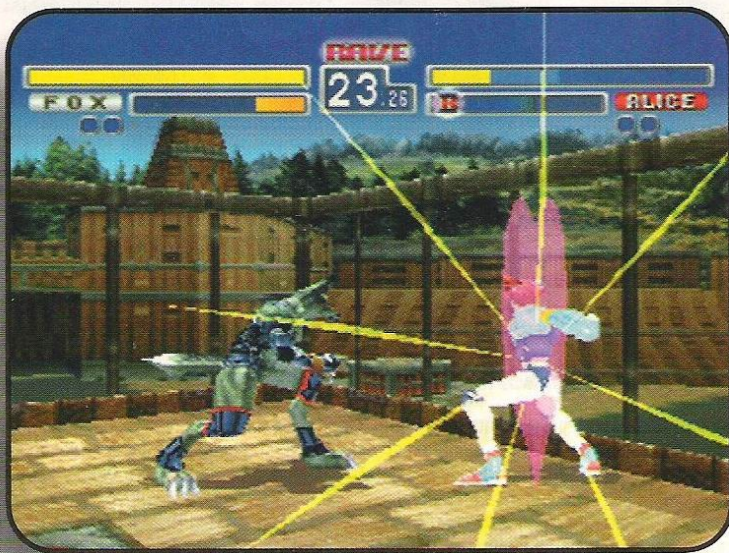


# BLOODY ROAR



Przemiana człowieka w bestię jest uzależniona od specjalnego paska energii, który rośnie w miarę obrywania. Sterowanie wojownikami jest proste i zarazem przyjemne. Dwa przyciski odpowiadają za Punch i Kick, zaś blokuje się trzymając wciśnięty tył (lub nie trzymając żadnego klawisza). Pozostałe dwa przyciski służą do transformacji w bestię i używania ciosów dostępnych tylko w tej formie oraz włączenia trybu Rave, który przyspiesza ruchy zawodnika łącząc pojedyncze ciosy w sekwencje combosów. Ten z pozoru prosty system w istocie okazuje się być znakomity - jest łatwy do opanowania, bardzo intuicyjny i doskonale wybalansowany. Poszczególne sekwencje ciosów są przejrzyste i przyjemne do wykonania, zaś ich efekty są wyraźnie widoczne. Szczególnie po transformacji w bestię, gdy ostre kły i pazury ryją ciała przeciwników. Całość przypomina bardzo połączenie VIRTUA FIGHTER i FIGHTING VIPERS z Saturna, bowiem podobnie jak w tym ostatnim można wyrzucić przeciwnika za ring rozbijając ścianę, lub skorzystać z dobrodziejstwa air recovery (natychmiastowe otrząśnięcie się po nokaucie, jeszcze w locie). Podobieństwo z VF dotyczy intuicyjnego systemu combos, których odkrywanie jest w BLOODY ROAR jedną z najprzyjemniejszych rzeczy. Multum opcji pozwala ustawić praktycznie wszystko, czego może pragnąć gracz, łącznie z wielkimi głowami i trybem kids, w którym zawodnicy przypominają dzieci. Bardzo pozytywną opcją jest też galeria, w której znajduje się kilkadziesiąt znakomych rysunków zawodników, które posłużyły autorom przy modelowaniu postaci.

Na BLOODY ROAR patrzy się bardzo przyjemnie. Gra jest szybka, płynna i niezwykle efektowna - szczególnie przemiany w bestię, uaktywnianie trybu Rave czy ciosy specjalne, podczas których na ekranie pojawiają się rozbłyski.



## BLOODY ROAR to najlepsze mordobicie na PSX w tym miesiącu

liczbach postaci jakie osiągną TEKKEN i TOSHINDEN nie jest szczytowym osiągnięciem. Na szczęście jednak ciosów nie brakuje, a pojedynki są szybkie i emocjonujące, co po części rekompensuje brak większej liczby wojowników. I tyle - BLOODY ROAR to bardzo dobre mordobicie, które z powodzeniem załata te kilka miesięcy

pozostałych do premiery TEKKEN 3. Potem i tak nic innego nie będzie się liczyć przez dłuższy czas, prawda?

Gulash

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

Ocena

8

# STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI

Autorzy z LucasArts wysłuchali błagalnych westchnień graczy na całym świecie i stworzyli trójwymiarowe mordobicie z bohaterami świata Star Wars w rolach głównych. Wszyscy chcieliśmy, żeby taka gra się ukazała, a co więcej, żeby była dobra. Tak niestety nie jest - MASTERS OF TERAS KASI to kolejna średniej jakości produkcja na PlayStation, a jako trójwymiarowe mordobicie łąduje od razu w drugiej lidze, nie mając najmniejszych szans na wtargnięcie do ekstraklasy.

Darth Vader zleca Arden Lynn, mistrzyni starożytnej sztuki walki wręcz (Teras Kasi) zlikwidowanie przywódców rebelii. Oczywiście, prowadził to do serii pojedynków, w których zawodnicy będą okładać się między sobą - ale co ciekawe, wszyscy ze wszystkimi. W grze znajduje się

Model walki przypomina ten z upadającej serii TOSHINDEN z tą istotną zmianą, że w MOTK można w dowolnym momencie wyciągnąć broń i schować ją. Luke i Vader używają mieczy, Leia termicznych detonatorów, Solo strzela z Blastera, a Chewbacca z kuszy. Nie daje to jednak grze zbyt wiele, bo wojownicy reagują z olbrzymimi opóźnieniami, ciosów jest mało i są bardzo dziwne, zaś combosy oprócz nazwy mają mało wspólnego z prawdziwymi combos. Zastosowano dosyć standardowy system sterowania - dwie ręce, dwie nogi i sidestep na boki pod R i L. Postaci jest tylko 8 (plus Vader - boss) i nie ma między nimi większych różnic. W MOTK gra się topornie i jedyne, co ratuje ten produkt przed jeszcze niższym spadkiem to obecność wspaniałej licencji oraz postacie,



Jeśli uważasz się za hardcore'owego gracza, który gry tyka na kilogramy i rozwała na czynniki pierwsze każdą z nich, MOTK będzie nie lada rozczarowaniem. Co tu dużo mówić - MASTERS OF TERAS KASI to gra bardzo przeciętna. Typowy produkt klasy B, przeznaczony dla masowego rynku, korzystający z wielu sprawdzonych rozwiązań i ztracający przez to jakąkolwiek osobowość. Z drugiej zaś strony MOTK może podobać się osobom, które grają rzadko i nie traktują swojego życia jako jednego wielkiego pasma sukcesów i niepowodzeń w grach video. Fanatycy gwiazdnej sagi i tak tę grę kupią, a więc niech im służy lepiej, niż nam.

Gulash

## LucasArts niech lepiej skonwertuje na konsole serię Monkey Island

mnóstwo niekonsekwencji koldujących z wykreowanym na srebrnym ekranie i w książkach światem, które mogą rozdrażnić fana. Czy Luke walczyłby z Leia, a Han Solo strzelał z blastera w brzuch swojego drugiego pilota, włochatego Chewiego? Można było z tego wybrać w prosty sposób - tworząc dwa obozy, z dobrymi i złymi postaciami. Drugą bzdurą, która rzuciła mi się w oczy jest fakt posiadania przez każdą z postaci miernika mocy, który odgrywa tu rolę miernika naładowania super-combo. Luke, Leia, Vader czy Arden Lynn mają moc, to oczywiście. Ale Han Solo, Boba Fett, Chewbacca i Thok (świnia z pałacu Jabby) obdarzeni tą samą mocą? Litości.

które znamy i które nauczyliśmy się kochać. Grafika i dźwięk nie wyróżniają się spośród masy innych produktów; gra nie posiada zbyt płynnej animacji, fighterzy ruszają się nieco topornie, zaś tła są po prostu brzydkie (choć oczywiście pochodzą bezpośrednio z filmów). Muzyka... Po raz kolejny mamy szansę przysłuchać znanej i lubianej, choć wyeksploatowanej do granic możliwości ścieżki dźwiękowej z filmów. Jest oczywiście znakomita, ale za bardzo nie pasuje do mordobicia. Gdyby ktoś spróbował zremiksować temat Star Wars na modę lat 90, to może coś by zaświtało. Odgłosy wydawane przez postacie, a także dźwięki broni są wprawdzie przeniesione z filmu, ale praktycznie nie wnoszą niczego poza kilkoma uśmiechami na twarzy gracza przez pierwsze kilka minut zabawy.



Ocena

5

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



# FIGHTER'S DESTINY

Posiadacze Nintendo 64 doczekali się wreszcie mordobicia z prawdziwego zdarzenia. Warto było czekać, bo FIGHTER'S DESTINY oprócz solidnej porcji młodności przynosi wiele innowacyjnych rozwiązań, które ożywiają zastój panujący na rynku trójwymiarowych fighterów. Być może część z nich zostanie powielona w innych mordobicach, z czego możemy się tylko cieszyć.

W turnieju występuje 10 zawodników pochodzących z różnych stron świata. Różnią się oni od siebie szybkością, siłą, stylem walki i oczywiście wyglądem. Jest więc karateka Ryuji, Ninja, wrestler



Tomahawk i mnóstwo innych postaci. Szereg zawodników został dobrze wybalansowany i każdy gracz dość szybko znajdzie odpowiadającą mu postać. W grze znajduje się też pięciu ukrytych fighterów, do których doбираją się tylko najlepsi. Walka w FIGHTER'S DESTINY została skonstruowana nieco inaczej niż w innych fighterach. Aby pokonać przeciwnika, trzeba podczas pojedynku zdobyć 9 punktów przyznawanych przez sędziów. Każda akcja jest osobno punktowana - na przykład za wyrzucenie przeciwnika z ringu otrzymuje się 1 punkt, za rzut na ziemię 2, a za nokaut 3 punkty. Przy tym po każdej udanej akcji walka jest przerywana (efektowną powtórką) i zaczyna się od nowa - przeciwnicy ponownie stają naprzeciw siebie. Zapewniam, że jest to znakomite rozwiązanie i perfekcyjnie sprawdza się w praktyce, zaś gra nabiera przez to technicznego charakteru, nie pozbawiając przy tym gracza przyjemności z młócki.

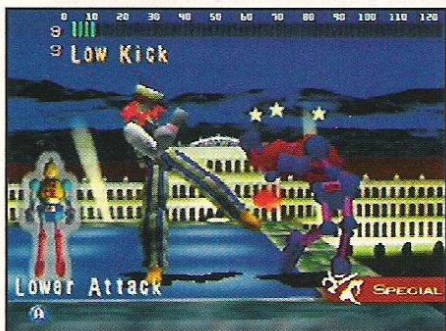
Sterowanie grą przypomina sprawdzony model VIRTUA FIGHTER, z trzema przyciskami Punch, Kick i Blok. FIGHTER'S DESTINY nie powiela jednak żadnych schematów z innych gier i ma swój specyficzny charakter.



## Pierwsze trójwymiarowe mordobicie na N64 warte swojej ceny

Kierowane postacie bardzo różnią się od siebie, zaś każda z nich posiada spory zestaw ciosów specjalnych, możliwy do podejrzenia podczas gry. Warto wspomnieć o ogromnej liczbie dostępnych trybów gry, począwszy od standardowych arcade i versus wraz z ich odmianami aż po ogromnie rozbudowane opcje treningowe (sparring-partner w postaci robota robi dosłownie wszystko, co mu się rozkaże). Podzielony na cztery tryby

Record Attack to kolejna z ciekawych opcji, podobnie jak Master Challenge. Walcząc z mistrzem można nauczyć się od niego nowych technik, zaś dane postaci można zapisać później na karcie pamięci. Z kartą można iść do kumpla, a tam podczas pojedynku można używać tych właśnie ciosów. Czasem jednak zamiast mistrza pojawia się tajemniczy i potężny Joker, z którym należy wygrać - w innym przypadku traci się wszystkie nowe ciosy. Tak rozbudowane tryby podnoszą tylko młodność, a także maksymalnie przedłużają grę w opcji dla jednego gracza - jest to coś, czego powinni nauczyć się wszyscy developerzy pracujący nad nowymi fighterami. Multum opcji umożliwia dostosowanie wszystkiego do własnych preferencji.



Słowo o oprawie - grafika jest szybka i płynna, choć tła pozostają w dalszym ciągu dwuwymiarowe. Dźwięk także utrzymuje się na niezłym poziomie, szczególnie odgłosy ciosów (choć tradycyjnie na N64 muzyka mogłaby być lepsza). FIGHTER'S DESTINY to jedno z najbardziej rozbudowanych, a przy tym najmłodniejszych mordobic, jakie ukazały się w ostatnim czasie. Jak widać na przykładzie tej gry, w fighterach pozostało jeszcze wiele do wymyślenia. Dla fanów mordobic posiadających Nintendo 64 to znakomita wiadomość.

Gulash

Ocena

8

Grafika	★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★☆☆
Młodność	★★★★★★☆☆

■ Wydawca: NINTENDO ■ Producent: ATLUS  
 ■ Termin (pal): Marzec '98 ■ Liczba graczy: 1-4

**NINTENDO 64**

Wyda się wam to dziwne, ale bardzo sobie cenię tytuły, które podobają mi się tym bardziej, im dłużej w nie gram. Taką grą jest z pewnością SNOWBOARD KIDS, która przy pierwszym kontakcie wywołała u mnie odruch wymiotny i żal w kierunku Gulasha, że wcisnął mi do ogrania takiego knota. Ale jak to mówią bajka o brzydkim kaczątku sprawdza się raz na sto lat, co postaram się udowodnić...

zacerpniętych z wyścigu, symulacji dechy oraz strzelaninki. Wyścigowy aspekt objawia się opcją sprawdzenia swoich umiejętności z czasem albo z czterema konkurentami. Liczy się wówczas dojechanie na metę na jak najlepszej pozycji. Po drodze masz szansę okazać się wrednym typem zbierając i uaktywniając liczne bonusy - oczywiście, konkurenci nie są lamusami, więc także potrafią dosolić bryłką lodu, raketą samonaprawdzającą lub innym ciężkim przedmiotem.

itd. Gra jest miódna i potężnie wciąga. Dobrze sprawuje się również grafika i dźwięk, które jak na Nintendo 64 są całkiem fajne. Pomimo ewidentnego ukierunkowania gry na dzieciaki, grało mi się z przyjemnością, zwłaszcza gdy z głośników wieży dobiegały rytmiczne beatsy JAY-Z i COMMON. Nie jest to rewelka, nie jest to też przeciętniak. Raczej solidna pozycja dla gracza, który wie, czego chce.

Wick

# SNOWBOARD KIDS

Już z nazwy widać, że produkt skierowany jest do najmłodszych konsumentów konsolowej rozrywki. Utwierdziły mnie w tym wizerunki piątki głównych bohaterów o tak pokracznej i szkaradnej konstrukcji, że można się powiesić na włosie z końskiego ogona! Wyczapnia akcja o palące dzieciaków z gigantycznymi imochnalami, co kałkowate i budowlanców i przysięgło do celbrzymich sukces. Dopiero potem widać, że gra wcale nie jest tak świetnie i wcale im nie przeszkadzało brzydota. Zdziwiło się, bo to jest do tego przyzwyczajam. Swoją rolę grała i obawę i to wytrzymałość i towarzyskość i grafika!

Jużliki ci się w was lubzi się, że poszalecie sobie i maksymalnie śniegowym, to się zawiadzie, ponieważ zsiadyma, do wmięza w wółki i co najwazniejsze, doświadczenie. Trzeba być i nazy powie dzieć - SSK jest klasyczna i przyjemność i wka. Co kilka bardzo fajnych elementów.

Te atrakcje dostępne są zarówno w trybie mistrzowskim, jak i pojedynczych wyścigów. Poza tym w większości trybów mogą grać nawet 4 gracze, na podzielonym równo



**SNOWBOARD KIDS** rywalizuj na miotłach z kaskiem i paralizującą grą

te krainie. Miłośnikom strzelanicy proponuję zacząć od trybu strzelanicy, połączonej ze strzelaniem do balwanów. Im więcej ich zdeławstujesz w ogarniętym czasie, tym jesteś lepszy. Coś to się osiągnie, ale nie o tym chodzi. Ale niekoniecznie ratka dla amatorów szubki i fiirezji w powietrzu, ponieważ grać może być zabawę z trzema i w pięciu i więcej w wysięgach i z jazdą. Jak już za niewie wiesz, trziki polegają na wyskakiwaniu w górę i wykonywaniu skompilowanych i cewrotacji. Im zaciętszy wykonasz pokaz, tym więcej dostaniesz punktów. Bezpośredni wpływ ma zjazdymiarosprężeniapostać, która gias. Dzięki temu i zmuszony jesteś do odłożenia go poznania gry i wszystkich jej tajników. Mogę zająć się zezajmiesz i to mnióstwo czasu. W SSK jest też coś dla biznesmenów, bowiem w którymś trybie zbierasz miedziaki z kaktusów i sklepię kłupuje się i lepsze i kieblechy, ma i ujęte



Ocena

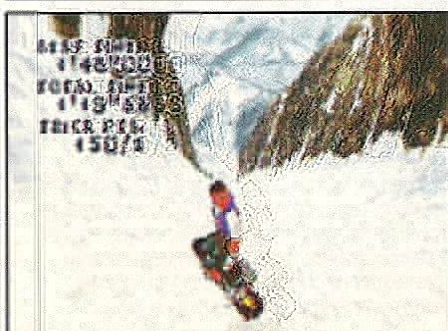
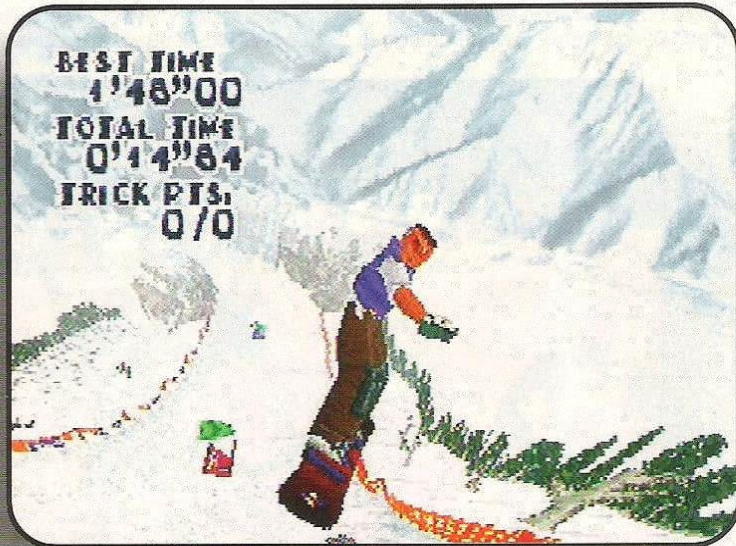
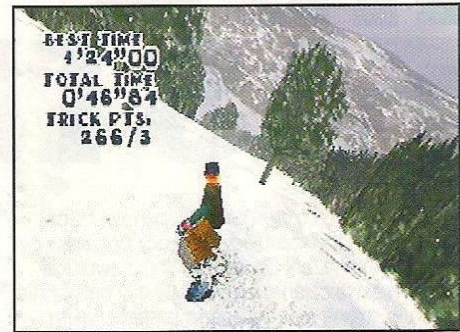
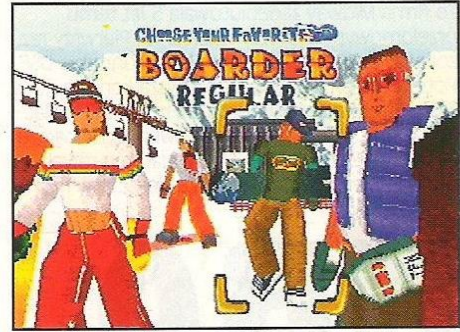
Grafika	★★★★★★★★★★
Dźwięk	★★★★★★★★★★
Wydajność	★★★★★★★★★★

# STEEP SLOPE SLIDERS

Saturn jako jedyna konsola nie miała jeszcze swojego snowboardu, co jest rzeczą dziwną, ponieważ ukazuje się ich ostatnio istne zatrzęsienie. Naturalnie nie wszystkie mają stuprocentowy związek z tą dyscypliną sportu, czego najlepszym dowodem jest słodziutkie SNOWBOARD KIDS na Nintendo 64. Jednak największą furorę zrobiła COOL BOARDERS 2 na PSX. Nie liczyła się słaba momentami grafika i denerwująca muzyka w wersji europejskiej. Mimo wszystko, to co do niedawna wydawało mi się najlepszą jakością, zdezonizowała Sega swoim STEEP SLOPE SLIDERS. Urzekła mnie w tej grze jedna cecha - olbrzymi rozmach i swoboda.

Trzy razy S oferuje cztery tryby zabawy podzielone na Extreme Slope (trzy trasy plus jedna ukryta, o której wiem), Slalom, Snowboard Park oraz Halfpipe. Extreme Slope polega na jak najszybszym przejechaniu trasy i wykonaniu do tego szeregu punktowanych trików. Ekstremalność tych zjazdów charakteryzuje się absolutną swobodą ślizgu, ponieważ na trasach znajduje się szereg ukrytych przejazdów, tajemniczych skrótów oraz licznych niespodzianek. Można nawet wybić się z rampy i zasnuwać po dachach osnieżonych domów! Jeśli wykonasz trick, otrzymujesz punkty i olbrzymią frajdę, jakiej nie uświadczysz w innej grze. Czasem zdarza się, że można, a nawet trzeba szybować wysoko w powietrzu i jeździć po miejscach, o jakich nawet nie śniłeś. Slalom jak sama nazwa wskazuje, polega na jak

najszybszym przejechaniu slalomu i zaliczeniu każdej tyczki. W przeciwnym wypadku otrzymujesz punkty karne - to fajny element gry, ale są lepsze. Mój cichy faworyt to tryb Snowboard Park, gdyż najbardziej przypomina mi wyczynowe szaleństwo na zwykłej desce. Muszę przyznać, że sam nie jeżdżę, bo mi nie pozwala zdrowie i brak czasu, ale uwielbiam oglądać mistrzów tej sztuki. Wiem też, że



## STEEP SLOPE SLIDERS na Saturnie jest śmiertelnie trudny

W Polsce nie śkiatki jest bardzo popularna, więc i przewoźniaki skaterów nie zainteresuje. Dlatego ma nie zainteresować jeśli pokonają trasę na drodze szpajtyki się ustawiające samochody, różniczniki, błagaające o ujazdzenie dachy domów i wsiaraczniki. W grze jest to wszystko nie wspominać, ale fantastycznych i trudnych i podziwianie i nie ma. W grze jest to wszystko nie wspominać, ale fantastycznych i trudnych i podziwianie i nie ma. W grze jest to wszystko nie wspominać, ale fantastycznych i trudnych i podziwianie i nie ma.

Decyzyjnie jest to gra o niezwykłej praktyce, lecz i to jest jej największe osiągnięcie. Po prostu nie ma to nic wspólnego z projekcją i doświadczeniem, a jest to gra o niezwykłej praktyce, lecz i to jest jej największe osiągnięcie. Po prostu nie ma to nic wspólnego z projekcją i doświadczeniem, a jest to gra o niezwykłej praktyce, lecz i to jest jej największe osiągnięcie.

Trudno nie wspomnieć o prostocie wykonania i o tym, że to jest gra o niezwykłej praktyce, lecz i to jest jej największe osiągnięcie.

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

Ocena

# 8

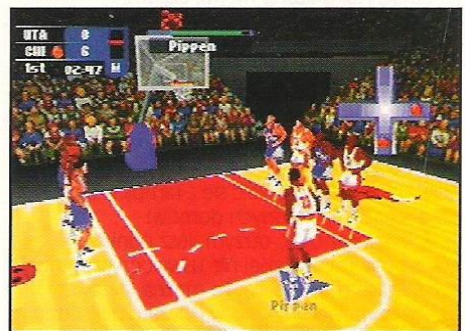
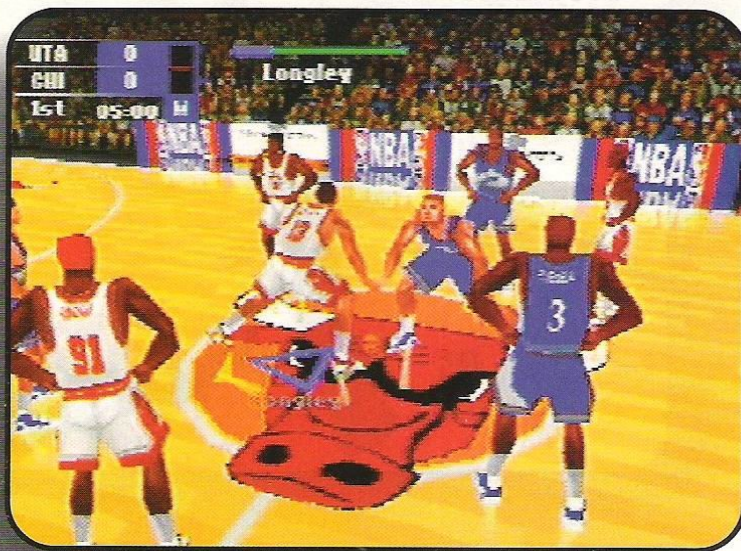
To firma Midway zadebiutowała 5 lat temu przełomowym basketem NBA JAM. Pierwszy raz zobaczyłem tę grę w telewizji na programie DSF. Potem Gulash kupił swoją pierwszą konsolę MegaDrive i przeżyłem szok po raz drugi, grając godzinami w najlepszą koszykówkopodobną grę sportową. Dziś, po kilku kontynuacjach rewelacyjnego pierwowzoru, mało kto jeszcze w nią



# NBA FASTBREAK '98

gra. Nie ma się co dziwić temu stanowi rzeczy, ponieważ każdy szanujący się gracz potrzebuje świeższych wrażeń, co jest zgodne z ewolucją człowieka. Na dzień dzisiejszy Midway proponuje ukłon w stronę realistycznego basketu, jakim z pewnością jest NBA FASTBREAK '98. Jak nazwa wskazuje, gra posiada licencję wykupioną od ludzi samego Davida Sterna. Ruch ten zaowo-

Bez prawdziwych drużyn i nazwisk żaden basket nie ma dziś szans konkurować z mistrzem NBA LIVE'98. Ale oprócz tego musi być spełniony jeszcze jeden warunek. Kobe Bryant musi prezentować w grze taki poziom jak w lidze, nie mówiąc nic o jego wyglądzie, budowie ciała, czy kolorze skóry. Bez obaw - te warunki spełnia NBA FASTBREAK'98 w stu procentach. Oprócz



## W NBA FASTBREAK '98 postawiono przede wszystkim na realizm rozgrywek

cował zestawem wszystkich 29 zawodowych drużyn NBA wraz z zawodnikami występującymi w tych ekipach. W składzie Byków nie zmieścił się Michael Jordan, gdyż jego facjata pracuje za grube zielone na wyłączność dla kogo innego. Podobny los spotkał pana O'Neal'a z LA. W miejsce tych panów pojawiają się godni następcy. Można tylko pozazdrościć floty zarabianej przez tych pacjentów.

tego oferuje szereg rozgrywek charakterystycznych dla NBA oraz ciekawą opcję praktyki przeznaczoną tak dla jednego jak i dla dwóch graczy. Z absolutnych nowinek należy wymienić możliwość wyedytowania drużyny od podstaw, poprzez wymyślenie jej nazwy i zaprojektowanie zawodników! Gdy zabraknie gwiazd, wystarczy trochę pohandlować i kłopot z głowy.

Jednak najważniejsze dla gier sportowych jest to, co dzieje się na parkiecie. Porównując sposób prowadzenia gry do NBA LIVE'98 zauważyłem sporo różnic. Przede wszystkim NBA

FASTBREAK'98 jest płynniejsza i dokładniejsza, a przez to wolniejsza. Dla mnie jest to wadą, bo lubię dynamikę, zaś inni gracze zapiszą to po stronie plusów. Po prostu mniejsze tempo umożliwia dokładniejsze wyprowadzenie akcji i zabawę "taktycznym" graniem. Jednak przy kilku szybkich i sprytnych podaniach jesteś w stanie tak zaskoczyć przeciwnika, że nie będzie wiedział, kiedy piłka przedziurawiła mu kosz. Mam tu na myśli fajnie zrobione kontry i te fenomenalne alley'oopy. Warto zwrócić uwagę na ultrapłynne i dokładne powtórki oraz na regulowaną prędkość gry!

Rozbudowany system sterowania pozwala graczowi na wiele w ataku i obronie. Śmiem nawet stwierdzić, że na więcej niż w konkurencyjnej NBA LIVE'98. Niestety, gra nie pozbawiona jest wad. Największą jest niedokładna grafika, i słabutko wykonane wsady. Czasem zdarza się, że zawodnik przeniknie przez drugiego lub ręce i się skrzyżują bez skuchy. Ponadto paczki są trochę bez wyrazu, zaś obręcze uginają się pomimo tego, że nie powinny. Gdy jednak to pominiemy, otrzymamy całkiem fajny basket o dobrej grafice, przeciętnym komentarzu i rozsądnej miodności. Hardcore'owi fani realizmu powinni się na tę grę skusić.

Ocena  
**6**

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

Praktycznie każda superkonsola ma koszykówkę zaliczającą się do tych najlepszych. Prym wiedzie rewelacyjne dzieło E.A.SPORTS o tytule NBA LIVE '98 w wersji na PlayStation. W grze tej urzeka mnie olbrzymia dynamika rozgrywanych meczów, spora miódność i ładna, przejrzysta grafika.

Na szarym końcu stoi Nintendo 64 z biednym NBA HANGTIME, która z prawdziwym koszem ma niewiele wspólnego. Sytuację stara się odmienić doskonale znana firma Konami, która wydaje właśnie NBA IN THE ZONE '98. Dobrze zorientowani gracze pamiętają, że Konami zadebiutowała z linią basketów IN THE ZONE w dwóch odsłonach na PSX.

Gra składa się ze standardowych trybów i rozgrywek w postaci pojedynczego meczu, rundy play-off oraz całego sezonu. Jej ogromną zaletą jest z pewnością wykupienie licencji od wódzary NBA, która objawia się zawarciem w grze wszystkich 29 zespołów, włącznie z pełnymi nazwiskami i sylwetkami zawodników. Dlatego grając

ataku i obronie). Dzisiaj jest to już standard, ale wpływa on bezpośrednio na przebieg rozgrywki. Wobec tego zabawa jest zróżnicowana, umożliwia dryblingi, pivoty, zwody, bloki, przechwyty lub nawet podkoszowe przepychanki. Trochę ciężko jest sfalować przeciwnika, ale przynajmniej faule ofensywne pokrywają się ilościowo z defensywnymi. Jeśli staniesz pod koszem nieruchomo z rękami wyciągniętymi do góry, a na ciebie wpadnie szarżujący przeciwnik i przewróci cię podczas wsadu do kosza, licz się z tym, że zostanie odgwiżdżany faul, zaś punkty będą niezaliczone. Jak widać gra się całkiem przyjemnie i bezstresowo z dużą dozą realizmu, aczkolwiek akcją brakuje tej dynamiki co w NBA LIVE '98. Jeśli jednak jej nie widziałeś, zauroczą cię efektowne wsady i szybkie kontry w wykonaniu konsoli przy najwyższym poziomie trudności. Niestety, tak fajne rozwiązania i całkiem wysoka miódność produktu ograniczają dwa aspekty graficzne. Pierwszym jest nienajlepszy system ukazania meczu, na który składa się aż jedenaście różnych widoków, a z których ciężko znaleźć jeden właściwy. Może nie byłoby tak źle, gdyby nie największy mankament - koszarne rozmycie obrazu. Na małych odbiornikach TV nie widać co się dzieje pod koszem, a przy dużym zamieszaniu nie wiadomo kto ma piłkę.

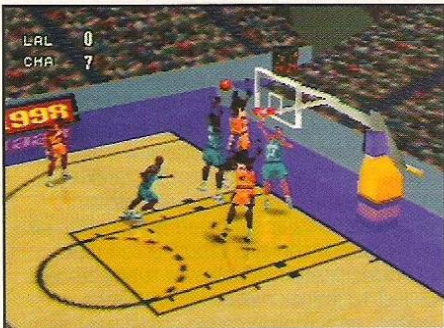
Gdyby obraz był ostrzejszy, dobra grafika 3D sprawiałaby piorunujące wrażenia, a tak 300 animowanych sekwencji motion capture zawodników zdaje się być zbędnym dodatkiem. Wielka szkoda, bo na dźwięk i całą resztę narzekać nie można. Jedne jest pewne. Do czasu aż Nintendo 64 nie zaatakują EA Sports ze swoim basketem, NBA IN THE ZONE '98 będzie bezkonkurencyjna.

Wick

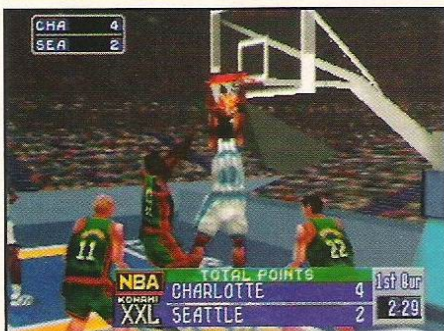
# NBA IN THE ZONE 98



**Gra jest miódna, ale grafika pozostawia wiele do życzenia**



La Lakers na pozycji centra znajdziesz Shaquille'a, w Bykach brylować będzie paczka Pipen/Rodman/Harper, ale zabraknie oficjalnego nazwiska i wizerunku Jordana, do którego prawa posiada inna firma. Jego postać zastąpi tajemniczy Player o talentach adekwatnych do mistrza. Naturalnie, umiejętności poszczególnych graczy pokrywają się z rzeczywistością i tym, co zwykle widzimy w telewizji. Tak między nami jaskiniowcami, nie wyobrażam sobie grać w kosza inną paczką niż La Lakers lub Houston Rockets. Całości patronuje gwiazda Szerszeni - Glen Rice, którego roześmiane ryło widać na każdym kroku. Poza tym ten koleś testował realia i miódność produktu.



Miłośnicy symulacyjnych gier lub przynajmniej takich, które nie ograniczają gracza, będą w siódmym niebie, ponieważ do sprawnego grania trzeba wykorzystać minimum 7 klawiszy (z czego większość służy do czego innego w



Ocena

**6**

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

# CLOCK TOWER

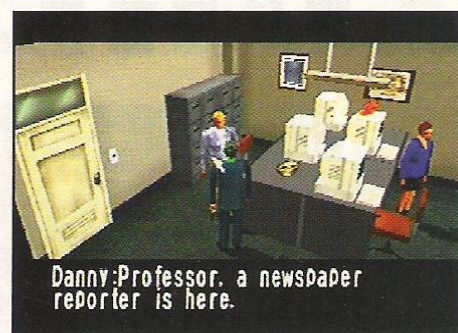


Myslicie, że Norwegowie to fajni, uśmiechnięci goście z radosnymi blond grzywami? To pomyślcie jeszcze raz. I zagrajcie w CLOCK TOWER. Karłowaty morderca z wielgachną parą metalowych nożyc jest swego rodzaju zaprzeczeniem przyjaznego wyobrażenia dobrotliwych i przyjaznych braci Skandynawów. Przynajmniej według twórców gry CLOCK TOWER.

Całą Norwegia jest zbulwersowana czynami szaleńca, który zamordował właśnie kolejną ofiarę. Narzędzie zbrodni, przy pomocy którego dokonuje swoich czynów, cały czas pozostaje nieznaną i nikt nie wierzy opowieściom jednej z dwóch niedoszłych ofiar seryjnego mordercy. Dziewczyna twierdzi,

że została zaatakowana przez karta z ogromnymi nożycami, ale ani policja ani opinia publiczna nie są zbyt skore uwierzyć jej wyjaśnieniom. Druga osoba, która ocalała z ataku mordercy to mały chłopiec z lokalnego (akcja dzieje się początkowo na terenie Oslo) sierotca. Niestety, po ataku szaleńca chłopak doznał amnezji. Tak więc główna bohaterka - Jennifer, trafia do szpitala psychiatrycznego na kompleksowe badania, to samo dzieje się z małym Edwardem. Jednocześnie zdjęcia kobiety trafiają na pierwsze strony gazet w Oslo, nią samą zaczyna interesować się pewien młody reporter o imieniu Nolan i rozpoczyna się gra...

Przygodówki na PlayStation niezbyt przypominają tytuły jakie zasilają ten gatunek



spowodowanego zbyt rzadkim naciskaniem fire'a. Oczywiście oprócz motywów czysto zręcznościowych występują też różne inne udziwienia jak elementy walki z czasem, symulacji czy innej formy zmodernizowania kostniejącej rozgrywki. Nie inaczej przedstawia się sprawa z CLOCK TOWER. Całą grę mamy podzieloną na dwa etapy. Pierwszy z nich to standard. Chodzimy po różnych lokacjach w obrębie miasta (początkowo), rozmawiamy z napotkanymi osobami i ewentualnie badamy jakieś przedmioty. Ten fragment gry nie wypada zbyt okazale - grafika jest raczej słaba i chociaż trójwymiarowa, to jednak pozostawia wiele do życzenia. Same zagadki nie należą do najtrudniejszych, chociaż czynności, które wykonujemy mają wpływ na to, co będzie działo się w drugiej części gry. A druga część to wymagająca sporo refleksu zabawa w chowanego. Podczas każdego z tych etapów sterowana przez gracza postać trafia do jakiegoś zamkniętego gmachu (biblioteki, instytutu, posiadłości, zamku) i musi skrywać się w jego wnętrzu przed atakami szalonego mordercy. W tej części jesteśmy zamknięci gdzieś razem z "chłopcem z nożyczkami" i musimy chowając się przed nim znaleźć jakiś ważny do popchnięcia fabuły przedmiot. No i uciec przed niechcianym sublokatem. Nie jest to jednak najłatwiejsze. Trzeba uważać, żeby morderca nie odciął nam drogi ucieczki i próbować odnaleźć przedmioty mogące pomóc w jego pokonaniu. I potem od nowa, aż do ostatecznego pokonania wroga na jego własnym terenie...

CLOCK TOWER to całkiem solidny horror, który przy okazji jest też przygodówką. Już po kilku pierwszych grach nabiera się tego panicznego poczucia lęku, kiedy z daleka powoli zbliża się dźwięk szczekających nożyc. Spijcie spokojnie, moi drodzy...

Banan



**Duże nożyce + karłowaty psychol = Japońska wizja Norwegów**

na PeCecie. Zwykle mają jakieś elementy zręcznościowe, które powodują, że przywykli do typowych konsolowych zręcznościówek gracze nie czują mrowienia w palcach

Ocena

6

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

DIABLO pojawił się na PlayStation niemal rok później, niż na PC. Powodów tego opóźnienia jest wiele. Na początku nie przewidywano wersji na PSX, a jej autorzy w ogóle zastanawiali się, czy takie podejście do radykalnego tematu RPG przypadnie graczom do gustu. Kiedy okazało się że trafili w dziesiątkę, rozpoczęto prace nad konwersją. Zadanie było jednak trudniejsze niż się spodziewano. Po pierwsze system sterowania postacią z klawiatury i myszki nijak nie nadawał się na konsolę. W tej wersji wszystkie czynności wykonywane są z pada, a postać nie podąża za kursorem, zaś jest sterowana bezpośrednio poprzez strzałki kierunkowe. Również grafika wymagała gruntownej przebudowy, ponieważ szczegóły widoczne na ekranie monitora, byłyby całkowicie nie do odnalezienia na niższej rozdzielczości telewizora. Na koniec tego wszystkiego największym problemem okazał się tryb multiplayer, któremu DIABLO zawdzięcza tak wysoką popularność.

O sieci i Internecie w przypadku PlayStation z powodów technicznych w ogóle nie było mowy, trzeba było wymyślić coś całkowicie nowego. Obserwując zachowania graczy na Battle.Net (specjalnym serwerze przeznaczonym przez firmę Blizzard do gry na Internecie) autorzy zauważyli, że najważniejszym elementem jest postać gracza, który sam ją kreuje i wyposaża, aby w konsekwencji mógł zmierzyć się nie tylko w potworami, ale i innymi graczami. Na tej podstawie stworzono tryb multiplayer specjalnie dla konsolowców. Przede wszystkim ograniczono liczbę graczy do dwóch, ale za to każdy może zapisywać swoją postać na karcie pamięci i następnie odczytywać ją na konsoli u kumpla. Wspólnie mogą przeczesywać podziemia w poszukiwaniu ciekawych przedmiotów lub zdobywaniu punktów doświadczenia. W ten oto sposób powstał zupełnie nowy, ale nie mniej ciekawy tryb multigracowy.

Po wybraniu jednej spośród trzech dostępnych postaci: wojownika, łuczniczki i czarodzieja stajesz w wiosce, w której dowiadujesz się od nielicznych mieszkańców,



**Szkoda, że nie można grać przez kabel Link na 2 konsole i 4 graczy**

# DIABLO

że wszystkich ludzi pochłonęło Zło w swojej cielesnej postaci i zamieszkuje teraz lochy, do których wejście znajduje się w starej świątyni. Jako samotny bohater stajesz do walki z Panem Ciemności, potężnym Diablo, a przed tobą do pokonania setki jego sług na szesnastu poziomach, aż do samego Piekla. Klimat zatechnych lochów, zakręconych labiryntów i pałacej się lawy sprawia, że aż czuć zapach siarki w powietrzu. I do tego obłąkana muzyka, jakby stworzona przez człowieka grającego na własnych żebrach, potrafi postawić dęba wszystkie włosy na plecach.

\* Mamo, opętał mnie demon!  
 \* Synku, co ci jest ?  
 \* grrrrrrrr.....grrrrr...szarańcza...

Joseph

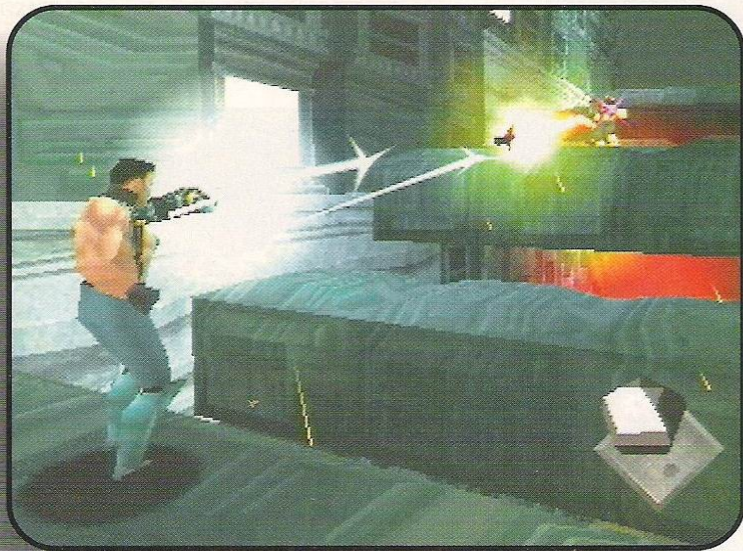
Z elementów RPG pozostały upgrade'owane charakterystyki postaci, czary oraz przedmioty i magiczne artefakty podnoszące umiejętności. Oprócz pokonywania podziemi i posyłania klientów z powrotem w zaświaty, będziesz mógł wykonywać zadania powierzone ci przez pozostałych mieszkańców wioski. W zamian otrzymasz ciekawy sprzęt. To pozwoli utrzymać cię przy grze na długie godziny. Jeżeli uda ci się skończyć jedną postacią, spróbujesz inną i przekonasz się, że to zupełnie co innego. Również dzięki temu, że każdym razem kiedy rozpoczynasz nową grę, układ labiryntów generuje się losowo, czyli nigdy gra nie będzie taka jak poprzednio. Już widzę te turnieje w DIABLO. Takie wyprawy do kumpla z kartą pamięci to lepsze niż Tamagotchi ;) Co ciekawe, na PSX nie będzie można oszukiwać, tak jak to było na PC. Tym którzy nie mieli jeszcze kontaktu z DIABLO szczerze polecam.



Ocena

**7**

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



# ONE

## Diugo czekaliśmy na prawdziwą strzelaninę nowej generacji

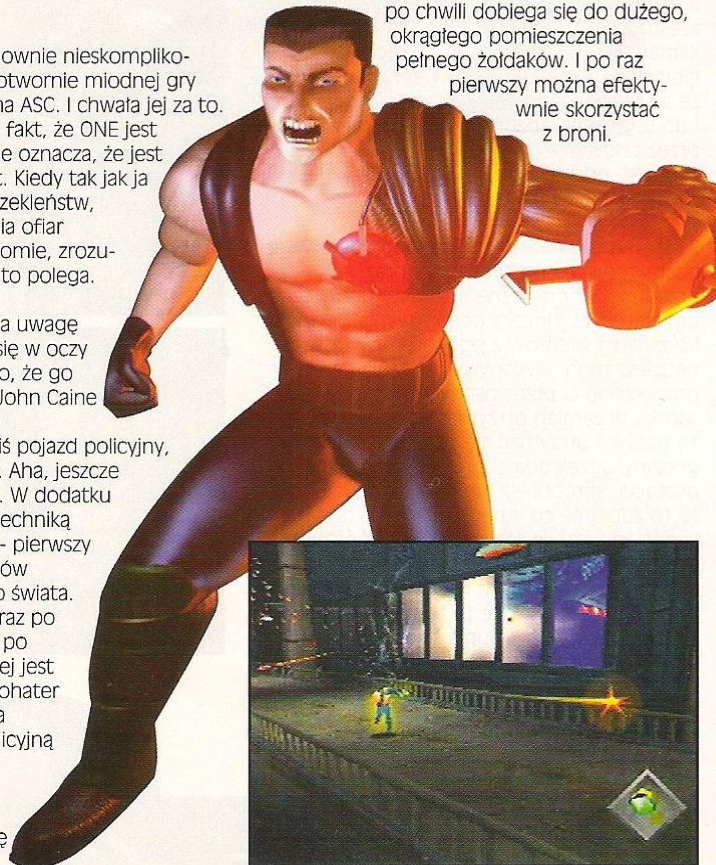
**P**atrzenie na świat z perspektywy gościa z dużą spluwą w miejscu, gdzie zwykle zalega gruba kość obrosnięta mięchem i obciążona skórą, powoduje, że wiele spraw traktuje się zupełnie inaczej. I nie chodzi tutaj tylko o dobranie odpowiedniej pary rękawiczek, czy dyskretnie podłubanie w zębach. Przede wszystkim odmiennie patrzy się na kwestie dotyczące rozwiązywania nagłych problemów.

„Koleś budzi się, okazuje się, że ma spluwę zamiast ręki, helikopter ostrzeliwuje go, on zaczyna biec, nie przestaje przez jakieś trzy poziomy, potem przez pół poziomu zjeżdża na linie, znowu biegnie i nie przestając rozwaląc po drodze gościa i bossów dochodzi do końca gdzieś tak w szóstym etapie. No i po drodze zbiera power-upy”.

Tak - to cała idea tej cudownie nieskomplikowanej, a jednocześnie potwornie miodnej gry jaką obdarowała nas firma ASC. I chwata jej za to. Tylko jedna mała uwaga: fakt, że ONE jest nieskomplikowaną gra nie oznacza, że jest to gra prosta. Bo nie jest. Kiedy tak jak ja przez trzy noce pełne przekleństw, zaklęć, modlitw i składania ofiar utkniecie na piątym poziomie, zrozumiecie dopiero na czym to polega.

Pierwszą rzeczą zwracającą uwagę w ONE jest intro. Rzuci się w oczy prawdopodobnie dlatego, że go prawie w ogóle nie ma. John Caine budzi się, pod okna jego mieszkania podlatuje jakiś pojazd policyjny, odpala rakietę i... koniec. Aha, jeszcze głos - "Popętniłem błąd". W dodatku całe intro jest zrobione techniką zapożyczoną z gry. Czyli - pierwszy plus, bo nie ma elementów wytrącających nas z tego świata. Drugi plus pojawia się zaraz po tym, bo następną sceną po sekwencji wprowadzającej jest pościg. Ale jaki pościg! Bohater wybiega z pomieszczenia rozwalonego właśnie policyjną rakieta i rozpoczyna się ucieczka przez cały budynek. W tym czasie pojazd policyjny unosi się za jego szybami i ciągle

strzela. To po prostu trzeba zobaczyć! W tle widać, jak śmigłowiec unosi się i pruje do bohatera z działka, szyby pękają i jedyne co pozostaje, to gnać przed siebie. Przy okazji kamera wiruje pokazując cały czas biegnącego bohatera. Czasem przynosi się nieco ponad niego, czasem wędruje trochę z boku, ale cały czas koncentruje się na jego sylwetce. Dzięki ruchomej kamerze i temu co dzieje się za szybą, sceny te nabierają bardzo dużej dynamiki. W tej grze po prostu czuć, jak pęd wykrzywia twarz w biegu. Pierwszy poziom uczy też tego, na czym będzie polegała gra - zręczność, zręczność i jeszcze raz zręczność. Jeszcze tutaj trzeba jedynie skakać nad pociskami, dziurami jakie w drodze wybijają rakiety wystrzelwane przez policję i kawałami stropu jakie zawalają się po celnych strzałach. Ale już po chwili odbiega się do dużego, okrągłego pomieszczenia pełnego żołdaków. I po raz pierwszy można efektywnie skorzystać z broni.



Rozgrywająca się na ekranie jatka jest niesamowita. W kilka sekund można dojść do tego, że dosłownie cały kineskop skąpany jest w ogniu. Kiedy bohater wybiję wszystkich pałających się po pomieszczeniu lesczcy, nagle w podłodze dziurę wybija ścigający go uprzednio pojazd. Teraz trzeba szybko poskakać sobie po platformach, dostać się na sam dach (pod ciągłym ostrzałem glin oczywiście) i rozwalić kilka słupów, co z kolei spowoduje zawalenie się dachu na wroga maszynę. I to jest też koniec pierwszego poziomu. Żeby było zabawniej - wszystkie te rzeczy dzieją się bez podziału na podetapy. Zastosowanie technologii asynchronicznego ładowania danych pozwoliło na lepienie małych epizodów w jeden wielki poziom, który przechodzi się na jednym wydechu. Żadnych przestojów, przerw na ładowanie, nic. Czysta, żywa adrenalina! Oczywiście co jakiś czas na wszystkich poziomach porzucane są Checkpointy, do których powraca się po stracie życia, żeby nie zaczynać wszystkiego od początku.





# STREET FIGHTER™

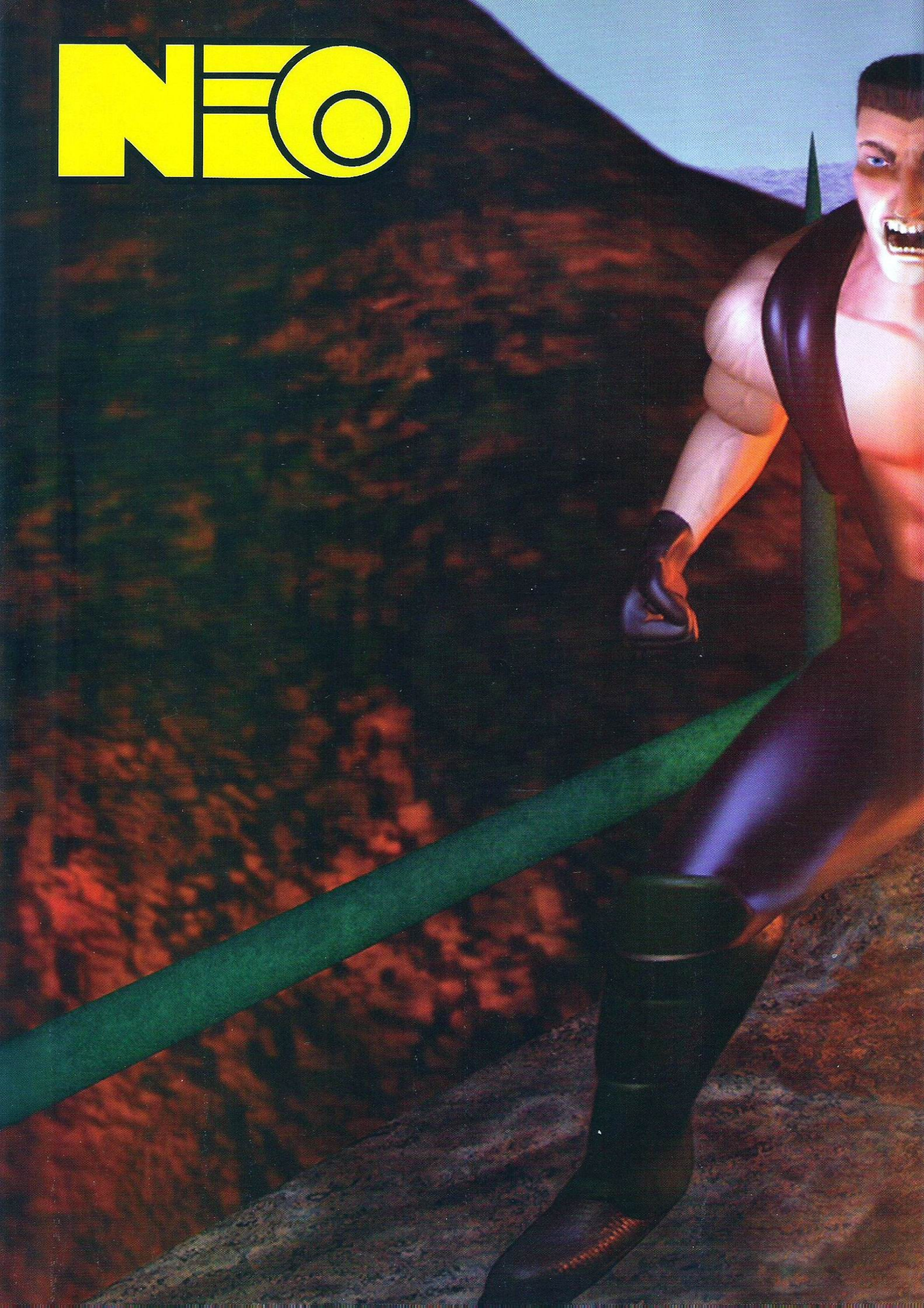
## plus α



# NEO



**NEO**





**ZONE**

CAPCOM®

STR



Caine zaczyna jako normalny, niezbyt wkurzony gość. Jego broń wypływa z siebie strumieniem zielonego lasera, a Ragemeter (wielościan spoczywający na dole ekranu) spokojnie sobie stoi. W miarę rozwalania przeciwników jego kolor stopniowo zmienia

przeciwników, to Ragemeter spada. Kiedy dojdzie do zera (wielościan zniknie) - ginie. Tylko od gracza zależy, jak przedstawia się sprawa z życiem. Zasada jest prosta - dużo niszczysz, długo żyjesz. A niszczyć można wiele rzeczy - wieże,

małego stateczku i przelatuje w rejon górski (trzeci poziom). Tutaj biega, skacze między wąwozami i walczy z kim się da. Po chwili następuje świetna, szaleńcza sekwencja zjazdu na linie i zaczyna się walka o dostanie do wnętrza bazy. Po rozwaleniu wejścia do

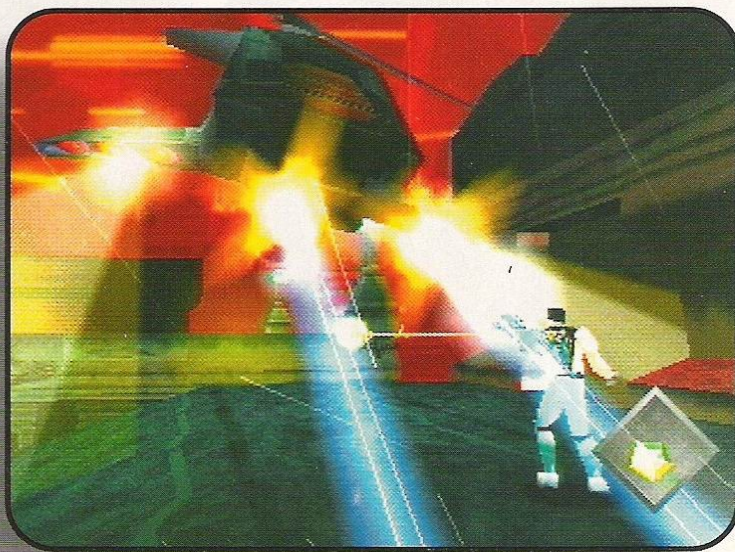


pułki, skrzynie, ściany, stacje obronne, drzwi, no i biegających wszędzie gości.

budynku zaczyna się czwarty poziom. We wnętrzu trzeba brnąć naprzód, przejechać się kolejką i rozwalić dużego kroczącego bossa. Dalsze poziomy niech już pozostaną tajemnicą tej gry.

Oprócz broni, jaką od początku dysponuje bohater, można znaleźć też takie cacka jak miotacz ognia, wyrzutnię pocisków, laser, działko, wyrzutnię raket samonaprowadzających. I wreszcie, w pierwszej chyba grze, miotacz ognia strzela czymś co naprawdę wygląda jak płomień, zaś rakiety samonaprowadzające nie zawsze są skuteczne w stu procentach. A jak pięknie smażą się przeciwnicy...

Muzyka w ONE jest bardzo filmowa - cały czas towarzyszą dźwięki, jakie zwykle można usłyszeć w filmach akcji, kiedy bohater właśnie dokonuje cudów sprawności. Oprócz tego towarzyszą głosy wykrzykiwane przez atakujących policjantów typu „zbliża się, widzę go!”, „przebił się przez nas!”, „nie możemy go



się na żółty, czerwony i niebieski. Wielościan zaczyna przy tym wirować coraz szybciej, co oznacza, że wściekłość bohatera narasta powoli. Żółty jest jeszcze średni, ale czerwony wymiata już niesamowicie. A przy niebieskim z lufy guna wiązka lasera leci niemalże bez przerwy i każdy przeciwnik, który dostanie się w jej strumień ginie prawie natychmiast. Zmianom koloru broni towarzyszy również zmiana koloru postaci. Przy niebieskim bohater spowity jest bładym światłem, a dla przeciwników jest to kolor śmierci.

### Orgia destrukcji, doskonała grafika i superszybka akcja. ONE.

W momencie, kiedy miernik wściekłości dojdzie do niebieskiego koloru, John może wykonać specjalny atak, który rozwali wszystkich wrogów w obrębie strzału. Żeby nie było za dobrze - kiedy obrywa od

Wszytkie poziomy są ze sobą bardzo sensownie powiązane. Po pokonaniu pierwszego bossa, John wyskakuje przez dziurę i zaczyna się drugi poziom w którym biega po dachach futurystycznego miasta (jest mroczne, deszczowe... cyberpunkowe!) po którym następuje sekwencja ucieczki na specjalnej latającej platformie, którą należy bronić przed atakami nadlatujących myśliwców. Dalej wskakuje do

zatrzymać!" i inne, pozwalające patrzeć na nich jak na lamusów. Do tego komentarze są adekwatne do przebiegu akcji - na przykład jeżeli rozwali się w jednym z etapów latający śmigłowiec, to policjanci natychmiast podadzą to do wiadomości. Do tego dochodzi jeszcze bardzo ładna grafika. Tła i postacie nie są może zbyt szczegółowe, ale przy całym tym pędzie i wybuchach naprawdę nie robi różnicy. A efekty wybuchów i strzałów po prostu tuczą oko. Właściwie nie lubię mówić takich rzeczy, ale w tym przypadku trzeba: nie macie wyboru. Jeżeli chcecie zobaczyć co to jest dobra gra akcji, to musicie sprawdzić ONE. Jest po prostu fenomenalny.

Banan

Ocena

9

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

■ Wydawca: SEGA  
■ Termin (pal): Luty '98

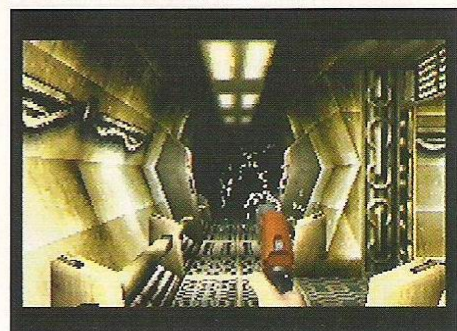
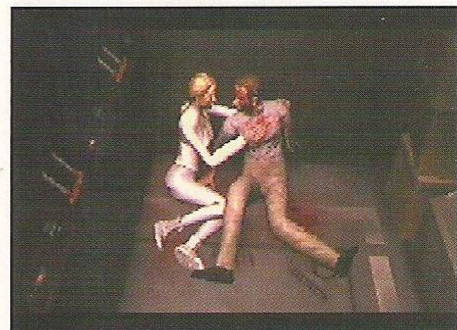
■ Producent: WARP  
■ Liczba graczy: 1

SEGA SATURN

# ENEMY ZERO

Siedmiu członków załogi. Jeden przemierzający przestrzeń kosmiczną statek. Obcy systematycznie mordujący wszystkich. Główna rola kobieca. Nie, to nie zarys fabuły pierwszego „Obcego” - to tylko szkielet niezwykle innowacyjnej gry pod tytułem ENEMY ZERO. Nie wiem, czy autorzy scenariusza gry mieli kiedykolwiek do czynienia z filmem. Wiem natomiast, że w świetle tego, że prawie cała gra jest lustrzanym odbiciem filmu „Alien” wydaje się to wielce nieprawdopodobne. Powiedzmy to szczerze - różniście to chłopaki z filmu, że aż miło. Jednak dobry scenariusz może być wykorzystany w dobry sposób, a tak właśnie jest z ENEMY ZERO.

wyczerpujący się zapas amunicji i dwa, że przed strzałem trzeba spust przytrzymać przez kilka sekund, żeby można było strzelić. W tym momencie należy się sprostowanie tego, co zamieściliśmy w zapowiedzi gry w NEO>2. Obcych jest w ENEMY ZERO o wiele więcej niż jeden. Szczerze mówiąc to jest ich tu od cholery. Za dużo to się o nich powiedzieć nie da, bo ich nie widać (choć w momencie trafienia na chwilę się materializują). Tyle tylko, że bestie są potwornie silne, szybkie i śmiertelnie nie lubią ludzi. Oczywiście to, że są niewidoczne, niezbyt dobrze wpływa na szanse bohaterki. Jednak Laura zaopatrzyła się w małe wsadzane do ucha urządzone, które



momentach bardzo ładna, chociaż można mieć zastrzeżenia do dość sztucznie zachowujących się postaci.

W ENEMY ZERO dosyć dobrze wykreowany jest nastrój. Muzyka pana Nymana (to ten od „Fortepianu”) jest niezła choć może za bardzo oszczędna. Zagadki nie są trudne, do walki można się przyzwyczaić, więc panowie z WARP wprowadzili inne utrudnienie. Możliwość zachowywania stanu gry jest dosyć ograniczona. Na najwyższym poziomie trudności można zrobić to tylko jakieś dziesięć razy. A to naprawdę mało.

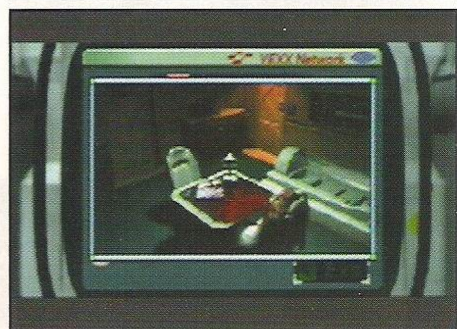
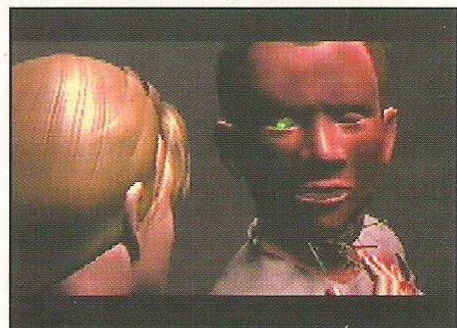
## Interaktywne filmy mają rację bytu, pod warunkiem dobrego scenariusza

W zasadzie cała gra składa się z dwóch elementów. Pierwszy z nich to wędrówka po pokładach Aki (tak nazywa się tu substytut Nostromo), a drugi to przygodowe podnoszenie rzeczy, ich używanie, rozmowy z członkami załogi (póki jeszcze żyją), korzystanie z komputerów i rozwiązywanie zagadek. Elementy te różnią się od siebie w zasadniczy sposób. W czasie eksploracji korytarzy grafika przelacza się w tryb prawdziwego first person shootera - do dyspozycji pozostaje wtedy cztery gony (ale nie na raz - po znalezieniu kolejnego znika poprzedni). Niestety, broń jaką przyjdzie się posługiwać jest bardzo surowa. Raz, że nie można strzelać z niej do woli, bo ma

pozwala na określenie położenia przeciwnika. W sumie wydaje ono trzy różne dźwięki, których pikanie określa pozycję obcego (przed nią, za nią i obok). Dodatkowo częstotliwość piknięć określa jak daleko czai się bestia.

Krążąc po pokładach Aki co jakiś czas można natrafić na różne pomieszczenia. W momentach przygodowych kamera przelacza się i serwuje w pełni renderowane fragmenty. Widok dalej pozostaje z oczu naszej bohaterki (Oops, czas na przedstawienie - to Laura Lewis), ale teraz porusza się ona już po z góry upatrzonych ścieżkach wewnątrz pomieszczenia. Zwykle trafia do pomieszczeń załogi, w których znajdują się rozkawałkowane ciała jej kumpli. Natknie się tu na różne zagadki - zwykle związane z uruchomieniem jakiegoś mechanizmu, czy otworzeniem zamka. Nie są one jednak trudne. Animacja jest w tych

Banan



Ocena

6

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

# WARHAMMER DARK OMEN

Nie oszukujmy się, posiadacze PSX'a nie są rozpieszczani zbyt wieloma strategiami. Ośmielę się nawet stwierdzić, że dobre tytuły z tego gatunku można policzyć na palcach jednej ręki. Na szczęście jak już coś skapnie, to z reguły jest to konkretna pozycja. Tak właśnie było z pierwszą częścią WARHAMMER noszącą podtytuł SHADOW OF THE HORNEDED RAT. Druga część gry, zatytułowana DARK OMEN okazuje się dużo lepsza, zarówno pod względem wykonania jak i samej treści gry.

Już nastrojowe intro wprowadza w mroczny świat Wojennego Miota i uświadamia, z kim (a raczej z czym) będzie tu do czynienia. Po raz kolejny armia ożywieńców powstała z grobów i sarkofagów aby zawiadnąć światem.

wykazać się doskonałą taktyką, aby zdobyć zamek, który obstawiony jest trzykrotnie silniejszą ekipą, lub przedostać się przez silnie strzeżony kanion. Poszczególne misje są zróżnicowane, dzięki czemu ani przez chwilę nie można narzekać na nudę.

DARK OMEN to bardzo sprawnie napisana gra. Scrolling pola bitwy jest ultrapłynny, nie ma też żadnych spowolnień, ani doczytywania danych. Czytnik jest zajęty jedynie odtwarzaniem muzyki. Jeśli już przy niej jesteśmy, to należy się kilka słów pochwały, bo jest wyjątkowo dobra. Doskonałe kawałki zagrzewają do boju, zaś ponure brzmienia skrzypiec i rytmiczne kottki doskonale wprowadzają w klimat świata fantasy. Niezwykle gustownie dobrana szata

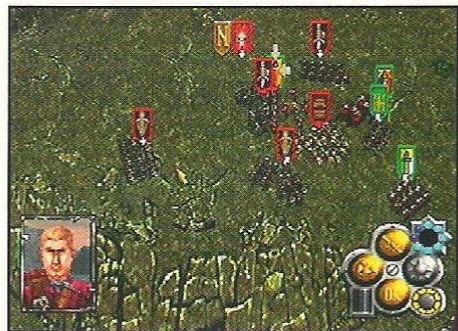


## Strategia czasu rzeczywistego w klimacie fantasy? Jesteśmy za!

Na szczęście tutaj banal się kończy. Dalej na dzielnego dowódcę czeka udział w kampanii, która pokieruje zarówno jego losami, jak i podlegających mu jednostek. Po każdej bitwie będzie protyka się z ludźmi - i nawet sam czasat poproszą go o pomoc - i którzy winowiedzą go w szczególności kolejnych instanc. Niektórzy będą rmić podobnie, to wcale nie są wyjątki, konkretnie zadanie, i toczywiście, udział w wojnie jest podobny, to nie jest zwykły, ani nie patrzytycznym, do osiem, serad, co w tym, niema dalszy, przebieg kampanii. Przyjdzie mu, i także zmagać się z tego, romna, i do czasu, stowotów. Odbierzmyte kawałki, pająki, cuki, go biniły, szkielety, to tylko niektóre, przebieg, to jest, i na to, do czasu, wojska.

Przed tobą, pomeń, i 20 mrocznego robzaju, popyczek. Przyjdzie ci, urzabzać, zasadzk, i na, roków, p, do, aby, że, p, p, e, p, d, z, i, s, e, m, e, n, i, u, s, t, a, c, i, e, s, t, e, r, o, f, i, a, g, a, p, u, l, a, p, k, i, i, t, e, r, e, n, i, a, k, t, o, r, y, m, i, t, o, c, z, y, s, t, o, r, a, k, e, j, a, D, A, R, K, O, M, E, N, i, t, o, w, i, e, l, k, i, e, j, a, k, i, w, o, s, k, i, m, i, e, s, t, a, c, o, z, a, z, a, n, i, k, i, i, t, w, i, e, r, d, z, e, c, o, b, i, e, s, c, o, b, o, w, i, s, k, o, j, e, s, t, t, r,ó, j, e, w, n, i, a, r,ó,we, c, o, d, o, d, a, t, k, o, w, i, a, t, n, a, k, o, j, i, n, i, a, z, a, b,á,we, i, w, u, s, i, z,

graficzna nie pozwala odejść od konsoli - krajobraz pełen barw, w którym wzgórza pokryte są bujną zieloną trawą (co prawda później i trawie je, to b, z, i, a, i, k, w, a, t, e, r, i, i), i, s, z, u, m, i, a, e, c, o, i, t, o, d, i, r, z, e, w, a, c, z, y, i, p, r,ó,ż, e, j, y, w,ó, j,ó, d, i, i, z, e, z, r,ó,ż, n,ó,ż, n,ó,ż, n,ó,ż, w,ó, s, k,ó, r, z, e, k, a, s, p, a, n,ó,ż, i, a, s, w, i, e, t, n, i, e, t, i, t, o, d, i, a, p,ó,ż, n,ó,ż, s, p,ó,ż, n,ó,ż, w,ó,ż, z, m,ó,ż, e, g, d, z, i, e, l, n,ó,ż, w,ó,ż,ó,ż. O, d, z, i, a, j, y, p, r,ó,ż, e, g, u, p,ó,ż, u, j, e, s, t, e, i, s, z, a, r, z, u, j, a, i, e, t, c, o, w, s, y, s, t, e, m, k,ó, p,ó,ż, e, k, i, e, r, i, m, p,ó,ż, w, a, n, e, i, i, m, i, a, p, z, e, j, e, b, n,ó,ż, k, i, n, i, e, s, a, w, y, w, a, z, n, e, b, e, z, p, r,ó,bl, e, m, u, m,ó,ż, n, a, z, a, u, w,á,ż, y, c, c, z, y, j, e, i, n, t, e, r, z, w,á,ł,ó,ż, c, z, y, t, e,ż, o, b, i, a, j, a, s, i, e, s, t,ó,ż, g,ó,ł, n, a, k, o,ń, c, u, s, z, y, k, u, i, m,ó,ż, n, a, t, e,ż, z, a, o, b, s, e, r, w,ó, w,á,ł, i, j, a, k, i, w,ó,ż, n,ó,ż, p,ó,ż, y, s, t,ó,ż, j, a, s, w,ó,ż, e, i, s, m, i, e, c, o, l, o, n,ó,ż, n,ó,ż, s, t, r,ó,ż, y, i, k, o,ń, c, i, e, r, z, y, u, s, t, a, w, i, a, j, a, p,ó,ż, n,ó,ż, e, t, a, i, s, a, w,á,ł, e, i, a, s, z, a, r, z, u, j, e, z, z, a, o, b, i, e, d, e, m, i, w,ó,ż, z, a, d, i, c, h.



Gra jest bardzo trudna. Każdą misję będziesz powtarzał wiele razy, aby ją dobrze rozegrać i ponieść jak najmniejsze straty. Po każdej bitwie, z, z, e, z, o, b, i, e, n, e, j, e, b, i, e, n, i, a, d, z, e, w, y, p, a, d, a, u, z, i, e, n, i, e, n, i, e, c, o, d, z, i, a, j, y, - t, r, z, e, b, a, s, p,ó,ż, n, a, m, i, e, s, z, a, c, i, a, r, y, w, y, s, t, a, r, c, z, y, t, o, z,ł,ó,te, t, y, c, h, k, t,ó,ż, y, n, i, e, d, a, m, i, e,ł, i, p, r,ó,bl, e, m, y, z, a, p,ó,ż, n,ó,ż, s, z, e, z, y, c, k,ó,ż, y, P, r, z, e, t, w, e, n, i, e, D, A, R, K, O, M, E, N, j, e, s, t, c, o, b, e, c, h, n, e, g, a, d, i, e, s, z, z, e, r, t, a, k, w,ó,ż, n,ó,ż, c, z, e, r, y, w, a, n, a, w,ó,ż, a, s, i, e, r, z, z, e, z, y, w, i, s, t, y, m, i, t, e,ł, y, w,ó,ż, z, o, k, t,ó,ż, n,ó,ż, i, t, b, i, i, f, i, a, n, t, a, s, y, w,ó,ż, j, a, k, i, m,ó,ż, n, a, p,ó,ż, n, a, d, n, a, P, l, a, y, s, t, a, t, i, o, n, w, e, r, t, o, t, e, d, i, a, t, t, e, j, e, j, e, z, a, p,ó,ż, n,ó,ż, c, z, y, w,ó,ż, w,ó,ż, m, y, s, z, k,ę.

BRAT

OCENA

**8**

Grafika	★★★★★★★★★★
Dźwięk	★★★★★★★★★★
Niedługość	★★★★★★★★★★

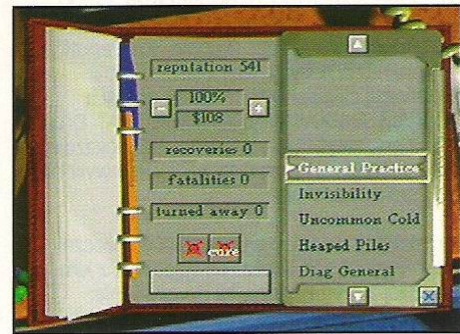
# THEME HOSPITAL

Bullfrog to firma, która bardzo dba o to, aby jej produkty ukazywały się także na PlayStation. Ma w swym dorobku kilka udanych konwersji. Wspomnę tylko o MAGIC CARPET oraz THEME PARK. Również jedna z ich ostatnich gier, THEME HOSPITAL, doczekała się swej premiery na PSX.

Prawdopodobnie nie jeden(a) z was marzył(a) kiedyś o tym, żeby stać się lekarzem lub móc poprowadzić swój własny szpital. Początki są bardzo skromne - budynek, w którym powstanie klinika jest niewielki, także pomieszczenia do wyboru są nieliczne. Gdy wybudujesz pierwsze gabinety, do twojego szpitala przybędą potrzebujący, cierpiący na różnorakie choroby. Autorzy bojąc się urazić kogokolwiek wprowadzili zestaw zupełnie fikcyjnych przypadłości. I tak przyjdzie zmagać się z chorymi

THEME HOSPITAL jest produktem, w którym bardzo szybko można odnaleźć wiele wad. Po pierwsze, cała gra została podzielona na levele. Rozpoczynając nowy poziom, za każdym razem trzeba od początku stawiać nowe pomieszczenia i planować położenie

polygonalne środowisko, które można by obracać i skalować w dowolny sposób. Muszę także wytknąć dużą niedokładność, z jaką zostały odwzorowane postacie. Ten, kto widział wersję PC ma doskonałe porównanie. Sytuacji nie poprawia przygrywająca w tle



muzyczka - ot takie bardzo przeciętne melodyjki, nadające się do każdej przeciętnej gry. Jedyne, co delikatnie wyrasta ponad przeciętność to dobrej jakości efekty dźwiękowe. Recepcjonistka jak szalona nadaje swoje komunikaty, słychać trzask zamykanych drzwi czy odgłosy wymiotne chorujących na żołądek pacjentów.

Myszę, że całą tę dosyć kiepską sytuację tłumaczy pewien fakt. Z zespołu konwertującego gry dla Bullfrog odszedł jego główny animator, Mark Webley. I o ile THEME PARK wygląda lepiej niż na PC, o tyle THEME HOSPITAL wersji blaszakowej nie dorasta nawet do pięty. I tak klaruje się jasny obraz tego, jak będzie wyglądała egzystencja TH na rynku. Kompakt z grą kupią tylko ci, którzy są świadomi wad tego produktu natomiast pozostałym radzę pozostać przy THEME PARK. Nadal ma w sobie moc, która przykuje cię do fotela na parę miłych wieczorów.

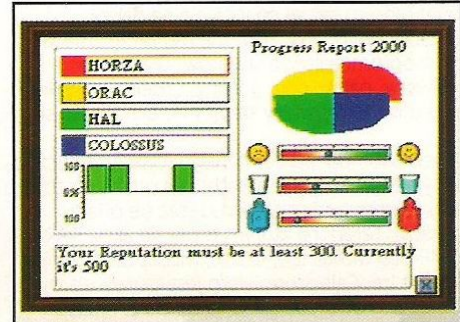
Brat

## Kolejna konwersja z PC o przeciętnej jakości. Czy naprawdę ich potrzebujemy?

cierpiącymi na niewidzialność, kompleks króla czy spuchniętą głowę. THEME HOSPITAL jest w prostej linii potomkiem wielkiego hitu, również obecnego na PlayStation, THEME PARK. Tradycyjnie jest tu obecna spora dawka humoru. Z uśmiechem patrzymy, jak lekarze uzdrawiają swoich pacjentów. Psychiatra cierpliwie tłumaczy choremu, że nie jest kolejnym wcieleniem Elvisa Presleya, a chirurdzy z wielkim zacięciem rozpruwają i zszywają biedaka leżącego na stole operacyjnym.

gabinetów. Przez pierwsze pięć razy jest to fajne, ale gdy przyszło mi po raz dziesiąty budować przy wejściu izbę przyjęć oraz gabinet diagnostyczny, załamał mnie krew. Po ukończeniu pierwszych paru poziomów trzeba odnaleźć w sobie dużo dobrej woli, aby zmusić się do dalszej gry.

THEME nie jest również szczytem osiągnięć technicznych. Nie znajdziesz tu ślicznych źródeł światła, trójwymiarowych obiektów. Twe oczy skazane są na sztywny i płaski świat, w którym rządzą bitmapy. Cała akcja przedstawiona jest w rzucie izometrycznym, co w przypadku tej gry utrudnia rozgrywkę. Niejednokrotnie ściany przestają widok. Dużo fajniej wyglądałoby



Ocena

5

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



Nie często ukazują się gry logiczne. Jeszcze rzadziej możemy znaleźć coś na konsolę, ale gdy ukazuje się coś na Nintendo 64, to jest to prawdziwe wydarzenie. Najpopularniejszą grą logiczną do tej pory był TETRIS, w którym trzeba było układać odpowiednio klocki, spadające kolejno do studni. Po ukazaniu się tej gry zaczął się totalny szal na klocki, aż w pewnej chwili skończyły się i tak w sumie słabe koncepcje i przyszła pora na kulki, w przeróżnej postaci. TETRISPHERE jak nazwa wskazuje łączy ze sobą elementy TETRISA wraz z doskonałą powierzchnią, jaką jest powłoka kuli czyli sfera.

TETRISPHERE początkowo nazywał się inaczej i miał ukazać się na konsolę Jaguar, o której pomimo 64 bitów mało kto już pamięta. Co więcej SPHERE (bo tak pierwotnie brzmiał tytuł) wedle relacji obserwatorów miał okazać się tytułem, który dzwignie podupadające dziecko Atari. Niestety, a może na szczęście, tytuł nie ukazał się na Jaguara, a niewielka grupa kanadyjskich programistów została momentalnie wchłonięta przez koncern Nintendo i od tej pory na zasadzie propozycji nie do odrzucenia zespół zaczął przerabiać tę grę na potrzeby

aby odpowiednio przygotować sobie pole do ruchu. I tak dalej, aż dokopie się do dna, czyli świetlistego rdzenia wypełniającego kulę. W przeciwieństwie do mistrzowskiego TETRISA klocki nie opadają same, ale za to w miarę upływu czasu sfera zbliża się w stronę gracza, aż wreszcie niemożliwe stają się dalsze operacje.

Oprócz standardowego trybu, gra pozwala na wybranie innych, będących praktycznie całkowicie nowymi grami, ale opartymi na tym samym mechanizmie. W zależności od sytuacji można wybrać pojedynczą grę lub walkę przeciwko sobie, w której wszystkie usunięte elementy pojawiają się na kuli przeciwnika i odwrotnie. W single player, można na tej samej zasadzie zmierzyć się z konsolą, albo wybrać z trzech zupełnie innych trybów. Jeden polega na uwolnieniu kryjącej się wewnątrz sfery tajemniczej postaci, poprzez wykopanie odpowiedniej wielkości dziury, w innym z kolei należy odsłonić ukryty pod klockami rysunek, uważając przy okazji, aby nie naruszyć znajdujących się na powierzchni wież. Jest jeszcze wersja gry w chowanego, ale to powinniście już sprawdzić sami.



# TETRISPHERE

Nintendo. W ten oto sposób powstał TETRISPHERE, gra która na dobrą sprawę mogłaby nazywać się TETRIS 3000, jeżeli pierwszego trójwymiarowego TETRISA brać jako T2000.

Zasady gry są proste i nie wymagają szczególnej inteligencji, aby rozpocząć zabawę. Na obrotowej kuli umieszczone zostały klocki w kilku pokrywających się warstwach. Gracz, patrząc z góry, ma do dyspozycji klocek, który umieszcza w odpowiednim miejscu na kuli. Jeżeli położy go w pobliżu dwóch podobnych klocków, następuje dematerializacja wszystkich otaczających go klocków o tej samej konstrukcji. Zanim upuścimy klocek, można przemieszczać te już leżące,



## Dobre gry logiczne są zawsze mile widziane na superkonsolach

W przypadku gier logicznych trudno mówić o wykonaniu, bo przecież nie to jest najważniejsze. Jednak o ile grafika w TETRISPHERE niczym nie zaskakuje, muzyka jest o niebo lepsza od pozostałych produkcji na N64. Do zabawy przygrywa niezłe, nie przeszkadzające ambient techno, które jest nie tylko dobre pod względem muzycznym, ale jeszcze do tego brzmi bardzo dobrze jak na nędznego cart'a.

Mimo że jestem zwolennikiem gier logicznych w stylu PUZZLE FIGHTER, to koncepcja układania klocków również mi się podobała. Zachęcam do wypożyczenia tej pozycji i sprawdzenia samemu, trudno bowiem w przypadku gier logicznych trafić w gusta graczy.

Joseph

Ocena

7

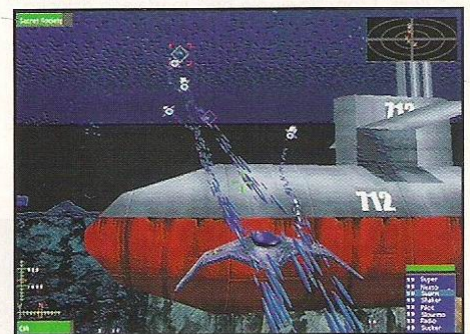
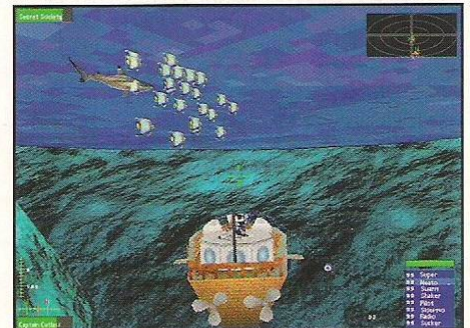
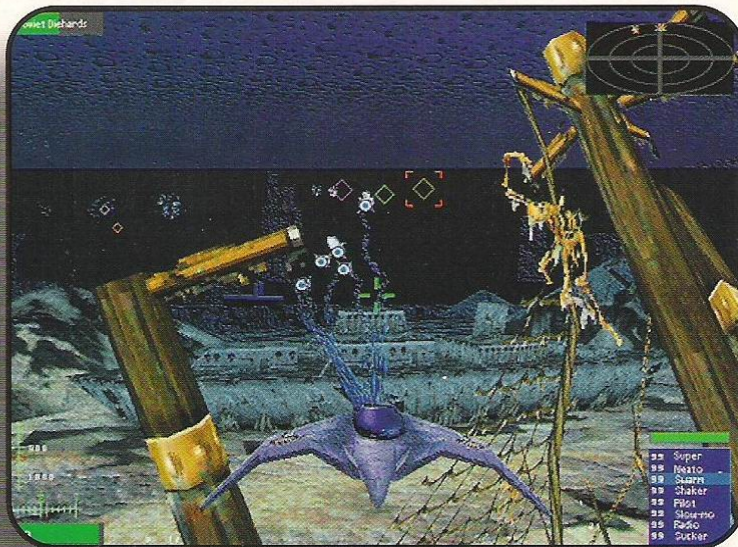
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆

# CRITICAL DEPTH

Zespół SingleTrac dostarczył mi dwa razy olbrzymiej radochy w postaci gier WARHAWK i TWISTED METAL 2. W ten ostatni tytuł chyba nigdy nie przestanę grać. Prawdziwa rewelacja, łącząca w sobie niemal wszystkie cechy znakomitej gry - takie produkty nie trafiają się zbyt często. Nic dziwnego zatem, że na kolejną pozycję w dorobku zespołu czekałem ze wstrzymanym oddechem. W CRITICAL DEPTH autorzy nie odeszli daleko od gatunku, w którym czują się najlepiej - strzelaniny, totalnej masakry sprzętu, w której każdy pragnie zwyciężyć. Tyle tylko, że akcja CRITICAL DEPTH została umieszczona całkowicie pod wodą.

Scenariusz jest słaby, ale w przypadku strzelaniny można go sobie całkowicie darować. Tajemnicze obiekty w kształcie kul pojawiły się pod wodą i nikt nie wie, jakie jest ich przeznaczenie - wiadomo jednak, że są

i Death Mode (gdzie identycznie jak w TM2 trzeba po prostu pozostać ostatnim żywym na planszy). Gra może być testowana przez dwóch graczy na split-screenie. Na każdej z map znajduje się mnóstwo obiektów do wysadzenia i olbrzymia liczba broni do pozyskania. Wszystkie poziomy są skonstruowane z dużą dbałością o szczegóły i prezentują się znakomicie. Autorzy zapożyczyli mnóstwo dobrych rozwiązań z TWISTED METAL 2 - jest multum broni, są combosy składające się z pocisków, zaś przeciwnicy atakują tego, kto ma najwięcej sfer w swoim posiadaniu. Warto jeszcze dodać, że pozyskanie każdej ze sfer odbija się pozytywnie na kierowanej łodzi - powiększa się jej moc, energia czy wreszcie siła zadawanych przeciwnikom zniszczeń. Warto więc rzucić się na ich poszukiwania, a nie bezpiecznie czekać aż przeciwnicy się wyróżną.



CRITICAL DEPTH to dobra gra, ale TWISTED METAL 2 jest w dalszym ciągu lepszy. Niektóre pojazdy są wyraźnie lepsze niż inne, w pewnym momencie można też opanować kilka trików umożliwiających prawie zawsze bezkolizyjne zwycięstwo. Przedtem jednak czeka kilkanaście godzin dobrej zabawy, podczas której nerwowo szarpiące joypad ręce niejedną raz zacisną się w pięści. W CRITICAL DEPTH po prostu czegoś zabrakło - przypuszczam, że twardego podłoża i samochodów. Jednak fani TWISTED METAL 2 błyskawicznie odnajdą się w nowym, podwodnym świecie.

## Nowe dziełko autorów TWISTED METAL 2 nie jest lepsze od poprzednika

źródłem ogromnej mocy. Kilka grup z całego świata pragnie pozyskać kule dla siebie. Oddziały CIA i KGB pracują dla rządów, naukowcy dla siebie i tak dalej. Wszyscy odpalają nowoczesne łodzie podwodne, których zadaniem jest odnalezienie tajemniczych sfer i nie dopuszczenie, aby zrobił to wcześniej kto inny. Można wybrać spośród trzech rodzajów rozgrywki - na śmiałków czeka Story Mode (gdzie zadanie polega właśnie na znalezieniu wszystkich tajemniczych obiektów) oraz Battle Mode

Grafika, choć nie tak ostra i wyraźna jak w TWISTED METAL 2, doskonale spełnia swoje zadanie. Pełno tu doskonałych efektów świetlnych i cieniowania, nieobecnego w poprzednich grach firmy. W opcjach można wyłączyć część bajerów, aby gra działała jeszcze szybciej i płynniej. Nie jest to jednak potrzebne - w końcu wiadomo, jak jest pod wodą. Pojazdem znakomicie steruje się przy pomocy analogowego joypada; obie gałki sprawdzają się w akcji oferując większą precyzję niż cyfrowe przyciski. Wszystkiemu akompaniuje niesamowita muzyka, która doskonale pasuje do podwodnego klimatu gry. Zamiast ostrych i szybkich riffów, autorzy zdecydowali się na podwodną symfonię, zaczerpniętą żywcem z filmów akcji z okrętami podwodnymi.

Ocena

# 6

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



Gulash

Kosmos jest niezwykle przyjaznym miejscem. Zamieszkują go stopy ras czujących tylko na biednych Ziemiach. Przedstawiciele tych ras łączy jedno: pragną wyrzucić te biedne, bezwzględnie małe zamieszkujące błękitny glob, zagrabić ich dobra i wykorzystać ich kobiety. SM jest grą, która po raz kolejny stawia gracza w roli zdesperowanego obrońcy wszystkiego tego co właśnie wymieniliśmy. Jak zwykle, jednego obrońcy.

Najnowszy produkt Psygnosis to niezbyt oryginalny, futurystyczny shooter. Zasiadając za sterami

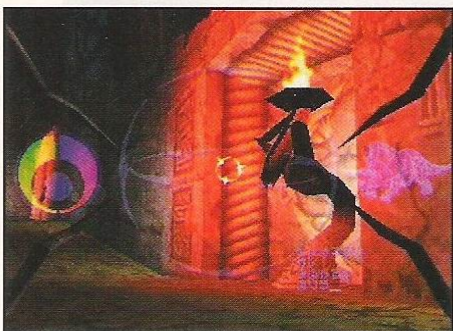
# SHADOW MASTER

Misji jest szesnaście, a każda z nich obarcza gracza wykonaniem jakiegoś niezwykle ekscytującego zadania. Rozwalenia bazy, robota, czegoś tam itd. Briefingi przed misją mają charakter o wiele uboższy niż dwa ostatnie strzelane tytuły Psygnosis - COLONY WARS oraz G-POLICE. Sprowadzają się one do odczytania przez gościa o twardym (przynajmniej w zamierzeniach autorów) głosie dyrektyw. Koleś ma podejście i ton złośliwego, zakompleksionego oficera z baraku. Nie ma się jednak co dziwić - do końca gry pozostaje tylko bezcielesnym głosem sprzed misji. Skoro już o osobach mowa, to należałoby rzec

sympatycznego stworka rodem z książek fantasy. Gracz stanie więc w szranki z wielkimi scybermetyzowanymi pajakami, przeszłościami smokami, ogromnymi jaszczurkami i najprzeróżniejszymi węzowatymi gadami.

SHADOW MASTER sugeruje, że coś niedobrego dzieje się w Psygnosis. Piękne wykonanie nie rekompensuje braku nowatorskiego scenariusza, czy też zaskakująco niskiego jak na produkt tak znanej firmy poziomu miodności. Od autorów WIPEOUT czy COLONY WARS oczekujemy czegoś więcej, niż gry nieco lepszej niż przeciętna.

Banan



nowoczesnego, uzbrojonego po zęby pojazdu wypowiadamy paskudnym najeźdźcą wojnę. Akcja gry toczy się na siedmiu planetach opanowanych przez złowrogich obcych. Będąc ucieleśnieniem zła, obcy postanowili zmienić wszystkich mieszkańców podobitych planet w zmechanizowane bestie. A bestie te tylko czekały, aby na powierzchni zamieszkiwanych przez nie planet ludzie z Psygnosis posyłał kolejnych śmiatków, którzy w przypływie szaleńczej odwagi zakupili SM.

No i to na tyle, jeżeli chodzi o wszelkie niezwykłości. Oprócz tego SM to standardowa gra first-person perspective z mnóstwem akcji, tonami przeciwników, tuzinami sekretów i wartką akcją. Jednak w natłoku wszystkich tych szczegółów zaginęła gdzieś miodność. Grafika jest śliczna, bardzo płynna i nie zwalnia zbytnio nawet, wtedy, gdy na ekranie robi się gęsto od wrogich śmieciarzy. Niestety, sama grafika żadnej gry jeszcze nie uratowała. A oprócz niej jest tu raczej biednie. Przede wszystkim, sama kontrola nad śmiercionośnym wehikułem (bo główny bohater porusza się zamknięty w małym, pancernym samochodziku) nie jest taka jak być powinna. Po prostu maszyna zachowuje się jak nieruchawy czołg i na wszystkie trącenia pada reaguje niezbyt szybko. Nieco lepiej jest na analogowym kontrolerze, ale to wciąż nie jest to. Ponadto słabe są gony, w jakie wehikul został wyposażony. Ich moc jest co prawda niemała, ale za to czas przeładowywania ciągnie się w nieskończoność. W dodatku wolne są nawet te najszybsze "laserki". W sumie cała gra wygląda jakby wszystko było OK., ale niechący spowolnione. Nie brzmi to może zbyt sensownie, ale oddaje to, co chciałem powiedzieć.



**Psygnosis zawodzi. Coraz lepsza grafika nie idzie w parze z miodnością...**

słów kilka o potworach występujących w grze. Tutaj autorzy poszli na całkowitą animalizację - każdy z mechanicznych bojowników o wolność swojego globu jest hybrydą bardziej lub mniej

Ocena

6

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

# SKULLMONKEYS



## Klayman i jego plastelnowy świat przyprawiają o zawrót głowy

Aby rozpocząć recenzję tej gry, muszę się powołać na kilka przykładów, aby lepiej zarysować wam istotę pomysłu. Być może ktoś pamięta książkę dla dzieci pod tytułem "Plastusiu Pamiętnik" Główną postacią był tam koleżkowiec imieniem Plastuś, od stóp do głowy ulepiony z plasteliny. Później na tej podstawie powstała animowana dobranocka. Była również bajka "Plastelinki", w której przyjaciele z NRD zanimowali trzech plastelinowych klientów. Jeżeli nadal macie problemy z wyczuciem klimatu, to podam coś z okresu bliższego, a mianowicie przygodówkę NEVERHOOD. Bohaterem jej był niejaki Klayman, który jak się już pewnie domyślacie, ulepiony był z plasteliny. Mało tego, cały świat dookoła niego wykonany był z tego materiału. Wszystko to, perfekcyjnie animowane stwarzało uczucie niesamowicie oryginalnego klimatu, którym poszczycić się może tylko opowieść o Wallace i Gromicie, znana z naszych kin pod tytułem "Wściekłe gacie". Niby dla dzieci, ale mimo to nie można oderwać oczu i przestać sikać ze śmiechu.

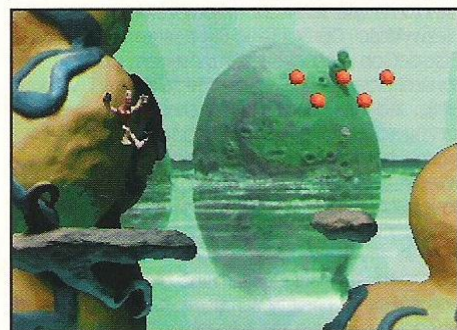
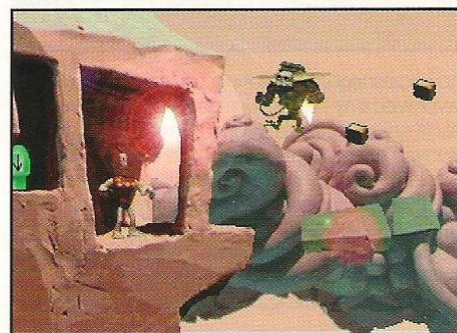
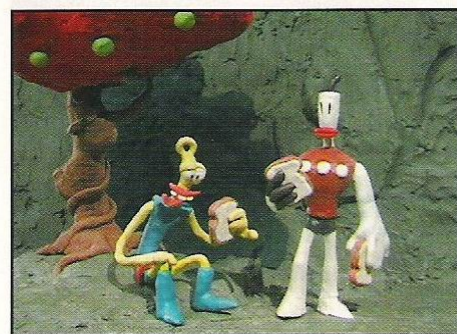
Podobnie jest ze SKULLMONKEYS, w którym w roli głównego zainteresowanego pojawia się wspomniany wcześniej Klayman. Nazwa NEVERHOOD pojawia się tu tylko przez chwilę w postaci krainy/planety, z której przylatuje miasto K. Trafia on do krainy/planety zamieszkiwanej przez tytułowe

SkullMonkeys, czyli coś jak goryle mające czaszki zamiast głów (!?). Powodem jego przybycia jest zamieszanie wywołane przez kolesia, który postanowił zapanować nad bezmózgimi małpami w celu zniszczenia krainy/planety Neverhood. Chcąc nie chcąc, leniwy Klayman musi ten problem załatwić. Zanim trafi do właściwego sprawcy zamieszania będzie musiał pokonać 17 światów zakreślonych jak... jak co? Jak rosyjski słoik. Na każdy ze światów składa się kilka poziomów, więc jak widać wymuszona wycieczka się przedłuży. Nie ma lekko. Po drodze trzeba pokonać tuziny małpowatych, plus co pewien czas jakiegoś mega-goryla. Warto wspomnieć w tym momencie, że SKULLMONKEYS to standardowa platformówka, gdzie trzeba tylko non-stop iść w jedną stronę, a przy okazji co jakiś czas coś zebrać. Gdy się już zbierze tego dostateczną ilość, otrzymuje się ułatwiające życie bonusy.

SKULLMONKEYS nie jest na pewno platformówką 3D, jak CRASH, nie jest pseudo 3D jak PANDEMONIUM, nie jest również zwykłym dwuwymiarowym platformerem jakich wiele. Jest po prostu czymś oryginalnym, pomieszaniem 2D z niesamowitym parallaxem i uczuciem głębi. A sam bohater przypomina mocno Earthworm Jima, ale nic dziwnego, bo autorem obydwu jest ten sam człowiek (niejaki Doug TenNapel), któremu jak do tej pory nie brakuje humoru.

SKULLMONKEYS jest śmieszne, jest długie, jest ładne, a muzyka mu towarzysząca to prawdziwe arcydzieło. Nie jest to ani zniechęcający przez Miguela eurodance, ani modne techno, ani hardcore, ale prawdziwa muzyka stworzona na potrzeby gry, o niesamowitych rytmach i instrumentach, a miejscami usłyszeć można nawet wokal. Mimo wszystko z czasem gra zaczyna się robić nużąca, bo to, co na początku wydawało się niesamowite, z czasem powodzi się, a co gorsza coraz mniej zaskakuje. Po prostu się nudzi, choć z drugiej strony ledwo się oderwałem od gry. Dziwne!

Joseph



Ocena

7

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

Nintendo słynie z dużej liczby gier przeznaczonych dla najmłodszych. Jeden z szefów koncernu stwierdził, że konsola przewidziana była od zawsze dla najmłodszych, jednak w ostatnim czasie krąg odbiorców powiększył się znacznie o grupę starszych, oraz zupełnie dorosłych graczy. Firma ogłosiła więc, że zmienia swoją strategię i przewiduje w najbliższym czasie wydanie serii tytułów pełnych dorosłych treści i oczywiście brutalnych scen. Czy to dobrze, czy źle odceniście sami, jednak przeżywając przygody Mario czy Donkey Konga nikt z nas nie miał pretensji do dziecinady, bo grali przecież wszyscy od wnuka aż po dziadka.

Po trójwymiarowym MARIO 64 i wyścigowych perypetiach DD Konga, przyszła kolej na kolejnego wielkiego-malego bohatera produktów spod znaku N. Yoshi to żółtawy towarzyszący hydraulikowi we wszystkich przygodach, który doczekał się i swojej wielkiej chwili. Z jego udziałem pojawiła się właśnie dwuwymiarowa platformówka, czy jak autorzy ją nazwali platformer 2½D.



*Gra jest prześliczna i młoda, ale trudno tu mówić o nowatorstwie*

# YOSHI'S STORY



Dlaczego? A to ze względu na bogate, kolorowe i sprawiające wrażenie trójwymiarowości tła, które w połączeniu z parallaxem dają zupełnie nowe efekty. Nie można tu mówić o jakimś przełomie, czy ustanowieniu nowego standardu gier 2½D, jest to jednak z pewnością jakieś uduziwienie i ciekawostka. Grafika jest niesamowita i maksymalnie dziecięca. Skojarzenie, jakie mi się od razu nasunęło, to tapeta w pokoju dziecięcym. Chmury wyglądają jak pozszywane z kawałków flaneli, a niebieskie niebo z haftowanego we wzory dzinsu. Dookoła pełno uśmiechniętych soneczek, kwiatuszków i tak dalej.

Jak sam tytuł wskazuje, gra ma formę książki opowiadającej o perypetiach Yoshi'ego, który musi dotrzeć do zamku tajemniczego barona Koopy (czytaj Kuupy). Do dyspozycji dostajesz sześciu żółtawych koleżkowców, z których każdy jest innego koloru i symbolizuje kolejne żywoty Yoshiego. Zadanie bohatera podczas podróży przez 24 poziomy nie jest wzniosłe, bo polega na zebraniu odpowiedniej liczby owoców. Dla najmłodszych nie jest to na szczęście ważne (dla mnie zresztą również), liczy się przede wszystkim to, że jest kolorowo i ciekawie. Jeżeli trzeba kogoś załatwić, to wiadomo na pewno, że jest to "bad guy" i robi się to



w sposób bardzo humanitarny, przy użyciu zebranej skorupy lub przez poknięcie przeciwnika. Gierka do złudzenia przypomina stare przygody Mariana jeszcze na konsole NES. Podobne poziomy i akcje, tylko wszystko bardziej bogate. Yoshi potrafi wykonywać około ośmiu czynności, na przykład przy standardowym wyskoku może jeszcze machając nóżkami wznieść się na chwilę w górę. W ten sposób rzutem na taśmę można uratować się przed zgubnym upadkiem w przepaść.

YOSHI'S STORY da się ukończyć w dwie godziny, jednak dla mniej wprawionego gracza może okazać się to nie tak łatwym zadaniem. Jeżeli jednak uda się raz, można spróbować zagrać ponownie, ale tym razem udać się inną ścieżką. Gra pozwala po każdym zakończonym świecie (a jest ich sześć) na wybór dalszej drogi spośród kilku dostępnych, co daje w sumie kilkadziesiąt różnych ścieżek. Oprócz tego gra liczy punkty



za zebrane bonusy, są też tryby "na czas" i praktyki. Dla najmłodszych pozycja z pewnością niezbędna, ale nie wiem czy tym razem aż tak słodka dziecinada przypasuje starszym. Nam pasuje.

Joseph

Ocena

8

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

■ Wydawca: SEGA  
■ Termin (pal): Luty '98

■ Producent: MANIC MEDIA  
■ Liczba graczy: 1-2

SEGA SATURN

# FORMULA KARTS

Wrummmm, bruuuum... Czerwone światełko zabyło nad torem... Kierownice nerwowo ściskane przez młodzieńców w kolorowych kombinezonach wyginają się na wszystkie strony... Zapala się żółta lampka... Wzmaga się hałas wydobywany z małych silników, pot skraplający się na czołach zalewa oczy... Jeszcze chwila, kilkanaście sekund - zabyło zielone - rydwany poszły do boju!

W ten oto sposób rozpoczyna się jedna z najprzyjemniejszych i najmilszych dla oczu gier wydanych ostatnio na Saturna, a mianowicie FORMULA KARTS SE. Jak nietrudno się domyślić, chodzi o wyścigi kartów. Gracz dołącza do jednego z ośmiu zespołów ubiegających się o tytuł

przewidziano opcję praktyki, rozegranie pojedynczego wyścigu, ustawienie poziomu trudności jazdy itp.

Kiedy już dostatecznie opanuje się wszystkie zawijasy tras, można przystąpić do właściwych wyścigów, w których walka o lepsze miejsce toczy się od pierwszych do ostatnich metrów, a zawodnicy kierowani przez maszynkę nie czują żadnego respektu. Chwila nieuwagi i spokojnie można z pierwszego miejsca spaść na siódmą, a nawet ostatnią lokatę. Jednakże po pewnym ograniczeniu i doszlifowaniu umiejętności gracz będzie mógł sobie pozwalać na drobne błędy. Za każdy zakończony na punktowanym miejscu



## FORMULA KARTS to szybko i młodne wyścigi kartów

najlepszego na świecie. Każdy team dysponuje kartem o innych właściwościach - niektóre szybciej osiągają maksymalne prędkości, ale mają kiepską przyczepność kół do podłoża i na odwrót. Po przyłączeniu się do któregoś z zespołów, pozostaje już tylko ustalić długość wyścigu - od 6 do 80 (!) okrążeń i jazda. Tory rozlokowane są w różnych zakątkach świata - poprzez Niemcy, Francję, Australię, Holandię, Anglię i Brazylię, na egzotycznej Japonii i Egipcie kończąc. Aby bez problemu poradzić sobie na wszystkich powykręcanych do granic możliwości torach, niezbędny jest dłuższy trening - dla osób niewprawionych w bojach

wyścig przyznawane są pieniądze, które można spożytkować w sklepie kupując różnego rodzaju dodatki: lepsze opony, większe baki, przyspieszające chwilowo maszynę turbo i inne umilające jazdę drobiazgi. Z potyczki na potyczkę emocje rosną, tory stają się coraz trudniejsze, co tylko podnosi i tak wysoki poziom adrenaliny we kwir..

Trójwymiarowa, śliczna grafika, bogate i kolorowe tekstury, piękne krajobrazy to główne atuty FKSE. Animacja jest płynna, karty poruszają się zgodnie z zasadami fizyki, a całość zaprawiona jest maleńką kropelką realizmu, który dodaje FORMULA KARTS sporo miodu. Gracz ma do dyspozycji dwa punkty widzenia - zza kierownicy i pleców zawodnika. Są bardzo dobre, pozwalają na



przejrzyste i precyzyjne przeglądanie toru jazdy. Efektu nie psuje nawet podzielenie ekranu na pół w trybie multiplayer. Bardzo dobre wrażenia z gry zatruwa dość kiepska, nużąca ścieżka dźwiękowa - monotonne technoklimaty po prostu nie pasują do tej gry. Dlaczego nie wciśnięto tu jakiejś ostrej gitarowej muzyki? Czy już nigdy w produkcji firmy Sega gracz nie usłyszy innej ścieżki dźwiękowej, niż wszechogarniające i ogłupiające pulsę? Jest to jedyny ból tego produktu. Na firmamencie Saturnowych wyścigów zabyła nowa gwiazdka, a zarazem wielki konkurent dla SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP. O tym, czy zdołacie popularność, zadecydują gracze.

Miguel



Ocena

7

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

# GAME BOY

■ Producent: RAREWARE

# LEGEND OF ZELDA

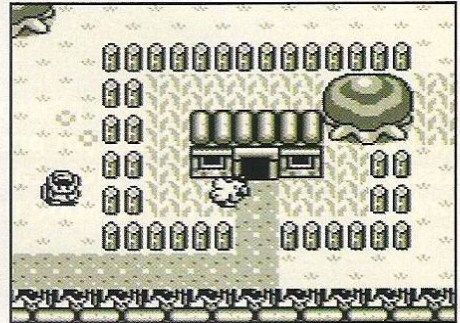
GameBoy zaskoczył mnie niejednokrotnie i wciąż zaskakuje fantastycznymi grami. Tym razem jedną z niezliczonych japońskich przygódówek, które przez pewną grupę fachowców określane są mianem role-playing, z racji rozwoju głównej postaci i licznych elementów zręcznościowych. Dla formalności określimy grę jako uproszczony role-playing, utrzymany w japońskich klimatach.

Z krótkiego intro i instrukcji dowiadujemy się, że tytułowym bohaterem gry jest młody Link - legendarna postać wśród produktów Nintendo. Elfopodobny koleś został wmieszany w pewną przygodę, konsekwencją której skomplikował swój powrót do domu. Więzieniem dla Linka

okazała się tajemnicza wyspa Koholint, na której rzeczywistość przeplata się ze światem bajkowym, co jest często praktykowane u Japończyków. Wydostanie się z wyspy nie jest rzeczą banalną, bowiem na Linka czyha szereg niebezpieczeństw i zagadek do rozwikłania.



Zazwyczaj polegają one na wykonaniu pewnego zadania, za które otrzymuje się gratyfikację. To z kolei kreuje kolejne wyzwania nagradzane przedmiotem X potrzebnym koleśowi Y. I tak w kółko, aż wykonasz wszystkie zadania, pokonasz osiem labiryntów, uruchomisz czarodziejskie moce i do domu. Wbrew pozorom zadanie nie jest takie skomplikowane. Gdy dobrze pokombinujesz, wciągniesz się na



amen w świat oferowany przez ciekłokrystaliczny ekranik. Grafika i animacja stoją moim zdaniem na wysokim poziomie, skłaniając chętnych do zakupu tej gry. Gra jest długa, zaś stan gry można zapisać na kartce. To jedna z niewielu okazji aby skosztować wspaniałego klimatu japońskiego RPG-a na GameBoy'u.

Wick

Ocena

9

# GAME BOY

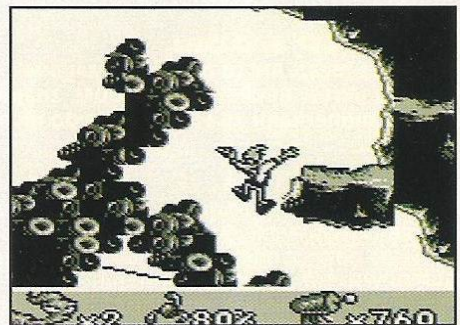
■ Producent: SHINY

# EARTHWORM JIM

Jeśli słyszałeś kiedyś o platformówce, która w dużym stopniu umożliwiła wypłynięcie na szerokie wody firmie Shiny Entertainment, trafiłeś właśnie na jej GameBoy'ową konwersję. Mam na myśli fantastyczne przygody niesformego robala, które gościły na prawie każdej platformie do grania. Gierka szokowała swego czasu rozmachem i pomysłowością. Dziś nowatorskie pomysły twórców nie są żadnym odkryciem, ale gra w dalszym ciągu jest kąskiem nie do pogardzenia.

Tytułowa postać jest dżdżownicą przebraną w strój kosmity-kaskadera. Bez tego uniformu jej ekwilibrystyka byłaby zbyt fantazyjna, aby być

prawdziwa, nawet w grze video. Dzięki niemu glista jest w stanie przetrwać nawet największe razy i nie rozerwać się na pół, jak jej pobratymcy w kałużach po większym deszczu. Jim jest zwinny jak małpizson, ponieważ biega, skacze, turla się, czołga, wspina, wisi na linie. Robi to tylko po to, żeby przejść kolejne etapy sterowany twoimi boskimi palcami. Gdy przeszkody stają się zbyt wredne albo natarczywe (mam na myśli żywe obiekty), dobrze wykorzystać "maszynówkę" dziurawiącą nawet słonia w pięć sekund lub sieknąć z bicia. Ofiara pada za pierwszym, a w najgorszym razie za trzecim podejściem. Jak zawiedzie zręczność maipy i siła słonia, dobrze wykorzystać szare

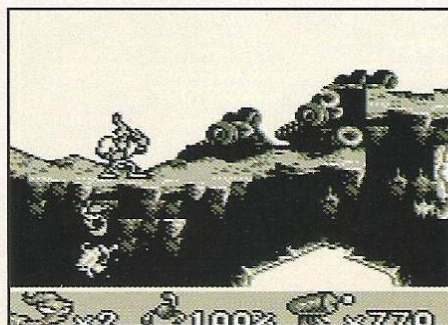


komórki drzemiące w każdej mózgowicy. Wówczas krótkie zastanowienie ułatwia dalszą przeprawę, śmieszając zaskakującymi rozwiązaniami. Spora dynamika gry wymaga bardzo dobrej grafiki i animacji i tak jest w rzeczy samej. Do tego dochodzi zacy dzwięk i w konsekwencji mamy odlotowego platformera.

Wick

Ocena

8



# CRASH BANDICOOT

Cortex Strikes Back

Opracował: Brat

szkoła  
przetrwania

**CRASH BANDICOOT 2 to najlepsza platformówka, w jaką można zagrać na PlayStation. Po głębszym przyjrzeniu się grze dostrzeżesz, jak wiele kryje w sobie tajemnic. Teraz już nic nie stoi na przeszkodzie aby je wszystkie poznać.**

## GEMY

Aby ukończyć grę w 100 procentach musisz odnaleźć 42 gemy. Zdobywa się je po zebraniu wszystkich skrzynek na danym levelu. Wbrew pozorom sprawa nie jest prosta. Kamienie występujące w CB 2 dzielimy na dwie grupy: przezroczyste i kolorowe. Te kolorowe są potrzebne do zebrania pozostałych. A oto krótki opis drogi do barwnych gemów.

## NIEBIESKI

Znajduje się w poziomie TURTLE WOODS. Aby wejść w jego posiadanie, należy najpierw zebrać wszystkie skrzynki, tym samym otrzymując zwykły gem. Jest tu ukryty podziom. Aby się do niego dostać stań na zapadni, na której narysowana jest uśmiechnięta gęba (w połowie levelu) i podskocz upadając na twarz. Następnie ukończ TURTLE WOODS jeszcze raz, nie rozbijając żadnej skrzynki.

## CZERWONY

Jest on ukryty w poziomie SNOW GO. Tutaj sprawa nie jest tak prosta, jak poprzednio. Najpierw musisz dotrzeć do AIR CRASH. Idąc naprzód dojdź do pierwszej wodorolki. Nie wskakuj na nią, tylko po skrzynkach na wodzie przedostań się do skalnej półki położonej nieopodal. Z niej zostaniesz przeniesiony do ukrytej części SNOW GO.

## SECRET WARP ROOM

Kolorowe gemy już masz. Ale to nie koniec zagadek. Oprócz pięciu podstawowych jest jeszcze jeden ukryty SECRET WARP ROOM. Znajdują się na nim dwa dodatkowe levely oznaczone numerkami 26 i 27. Aby się do nich dostać, musisz znać umiejscowienie teleportów.

## AIR CRASH

Znajdują się tu brakujące skrzynki do podstawowej części tego levelu. Aby się do nich dostać, musisz dotrzeć pod sam koniec poziomu BEAR DOWN. Tuż przed wyjściem (po zrzuconiu przez misia) jest jezioro, pośrodku którego znajduje się wyspa-teleport. Drogę do niej wyznaczają lodowe kry, po których możesz skakać (uwaga! szybko toną!).

## SNOW GO

Patrz gem czerwony.

## ROAD TO RUIN

Tutaj dla odmiany znajdziesz brakujące skrzynki do podstawowej części ROAD TO RUIN. Aby się znaleźć w dodatkowej części, musisz dotrzeć do levelu DIGGIN' IT. Tam pod koniec wędrówki napotkasz dwie plujące granatami rośliny. Jedną z nich znajduje się na kolumnie skalnej. Przedostań się tam i zniszcz ją, a wtedy teleportujesz się.

## ZIELONY

Czeka na ciebie w THE EEL DEAL. Idź przed siebie, aż dojdiesz do rozstajów dróg. Wybierz prawy korytarz. Powinieneś zobaczyć mnóstwo skrzynek nitro. Przeskocz je i podejdź do ściany. Jest iluzoryczna - przeskocz ją i podążaj dalej prosto. Dotrzesz do zielonego gemu.

## ŻÓŁTY

Chyba najtrudniejszy do uzyskania. Zdobędziesz go na levelu PLANT FOOD. Już od momentu startu idź jak najszybciej przed siebie. Na pierwszym pomoście pojawi się zegar (czas, który pokaże zależy od tego jak szybko dotarłeś do pomostu. Jeśli jest mniej niż 1:03, to nawet nie próbuj). Teraz "wystarczy" ukończyć level przed upływem czasu.

## FIOLETOWY

Czeka w BEE-HAVING. Spokojnie idź przed siebie aż do momentu, gdy w połowie drogi zobaczysz schody po prawej stronie. Są one pokryte skrzynkami nitro. To atrapa i możesz po nich wejść. Na górze zostaniesz przeniesiony do sekretnej podziomu.

## TOTALLY BEAR

To pierwszy z dodatkowych poziomów. Aby się nań dostać, musisz dotrzeć pod sam koniec levelu UN-BEARABLE. Gdy zostaniesz zrzucony przez misia cofnij się i przeskocz rozpadlinę (wbrew pozorom to banalne). Teraz idź w tył aż do momentu, gdy zobaczysz małego niedźwiedzia. Podejdź do niego, a przeniesie cię do TOTALLY BEAR, gdzie także możesz zdobyć gem.

## TOTALLY FLY

A to kolejny z dodatkowych poziomów. Wejście do niego znajduje się w HANGIN' OUT. Interesuje Cię miejsce, w którym po raz drugi zeskoczyłeś na niższy poziom. Tam, zamiast iść do przodu cofnij się aż zobaczysz kolejną dziurę w podłodze. Oczywiście wskocz w nią. Idąc przed siebie dotrzesz do rury po prawej stronie. Jest to wejście do TOTALLY FLY. Pamiętaj, że wisząc Crash może podwijać nogi.



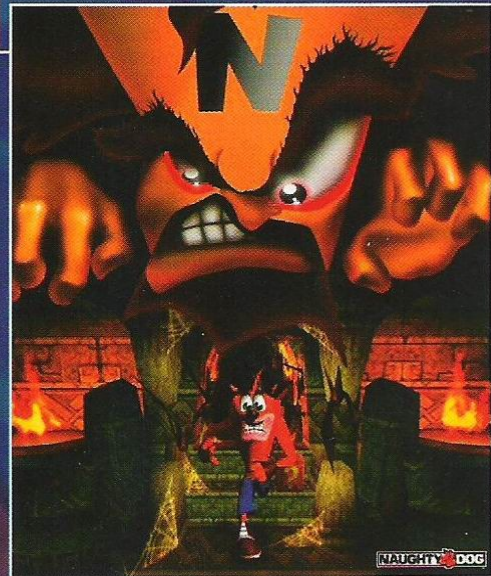
## UWAGI

■ Level UN-BEARABLE jest bardzo tajemniczy. Po pierwsze znajduje się na nim teleport do TOTALLY BEAR. Po drugie jest jeszcze na nim secret area. Aby się do niej dostać, wskocz w długą rozpadlinę powstałą po zarwaniu mostu (tam gdzie zleciał goniący cię niedźwiedź). Po trzecie, ma najtrudniejszy bonus level. Chcąc na nim zebrać wszystkie skrzynki, podejdź do miejsca gdzie jest pusta klatka (pojawia się w niej skrzynka po wciśnięciu wykrzyknika). Obok znajdują się dwa pudła, jedno nad drugim. Musisz wykazać się małą zręcznością - najpierw wskocz na górną klatkę, a potem wybij się z niej i dostań się na półkę po lewej. Jeśli masz dużo cierpliwości, w końcu ci się uda.

■ Wykorzystaj nowe zdolności Crasha. Twarde skrzynie rozwalaj masą ciała, spadając na nie. Na niektórych levelach dobrą ochroną przed wrogami jest zakopanie się pod ziemię.

■ Czasami na jednym poziomie są do znalezienia dwa gemy. Z reguły do tego drugiego prowadzą platformy z namalowanymi czachami (pojawiają się, gdy zdobędziesz pierwszy gem).

■ Kłopot może sprawić przeskoczenie wielkich rozpadlin w TOTALLY BEAR. Recepta jest prosta - jadąc na niedźwiedziu tuż przed przepaścią zacznij się turlać i wyskocz.



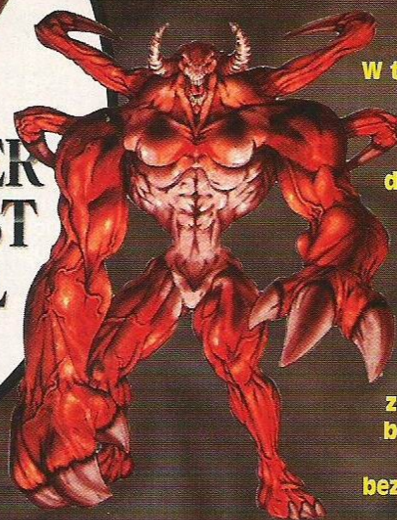


# BLOODY ROAR

## HYPERSPEED BEAST DUEL

szkoła przetrwania

Opracował: Gulash



W trakcie coraz bardziej przedłużającego się oczekiwania na **TEKKEN 3**, radzimy zwrócić uwagę na bardzo ciekawe mordobicie **BLOODY ROAR**, debiutującej w tym gatunku japońskiej firmy Hudson. Udało im się schwycić prawdziwego ducha walki i zakląć go na małym, czarnym krążku. **BLOODY ROAR** jest szybki, dynamiczny i efektowny, a przy tym bardzo miodny. Jak zwykle, kilka słów wstępu i większość ciosów dla zawodników. Warto zauważyć, że kombinacje praktycznie się nie różnią, poza małymi wyjątkami, co umożliwiła bezproblemową grę wieloma postaciami.

### UNIKI

W **BLOODY ROAR** standardowo nie ma reversali, counterów, czy też tradycyjnych uskoków. Autorzy pozostawili jednak maleńki drobiazg - można uskokować przed atakującym przeciwnikiem na bok, co daje pół sekundy na rozpoczęcie najszybszego combosa. Aby wykonać uskok, wystarczy w momencie zadawania przez przeciwnika ciosu wcisnąć **⇨**. Jeśli ruch nie został wykonany poprawnie, oberwiesz.



### BEAST RAVE

Po transformacji w bestię, można w dowolnym momencie uaktywnić tryb **Beast Rave** przyciskiem **▲** - zawodnik zacznie migać i pod paskiem energii pojawi się odpowiedni napis informujący o aktywnym trybie. W opcji **Beast Rave** kierowany przez gracza potwór jest o wiele szybszy, zaś jego ataki wychodzą jeden po drugim praktycznie bez żadnej przerwy. Dzięki temu można łączyć dowolne sekwencje ciosów w combosy.



### BEAST MODE

Poniżej długiego paska energii postaci znajduje się mniejszy, który pokazuje energię trybu **Beast**. W miarę gry, podczas zadawania ciosów, zapełnia się potrzebna do transformacji energia. Gdy pojawi się literka **B**, postać jest gotowa do transformacji - wystarczy wtedy wcisnąć **●**, aby zmienić się w krwiożerczą bestię. Podczas wchodzenia w tryb bestii zawodnik jest praktycznie nietykalny, a znajdujący się w pobliżu przeciwnik zostanie odrzucony do tyłu. W bestii można się zmienić w dowolnym momencie (oprócz leżenia na ziemi) - podczas skoku, biegu czy też w powietrzu. Znajdująca się w trybie bestii postać potrafi używać nowych ciosów (przycisk **●**), łatwiej łączyć kolejne sekwencje combosów, wyżej skakać, odbijać się od ścian i zadawać przeciwnikowi więcej ran za cenę minimalnego spadku szybkości. Poza tym, w **Beast Mode** bohaterowie zmieniają się w krwiożercze bestie operujące szczękami i pazurami, co wygląda naprawdę nieźle. W miarę obrywania, energia trybu bestii maleje. Po tym zawodnik ponownie przybierze swoją pierwotną postać.



### OMAKE

W opcjach znajduje się menu **Omake**, w którym znajdują się dodatkowe opcje. Aby je uaktywnić, trzeba wykonać specyficzne zadanie, np. ukończyć grę bez kontynuacji. Gdy nie jest podany dodatkowy warunek - poziom trudności nie może być mniejszy niż standardowe 4. Oto lista.

- Big arm type Ukończyć grę bez kontynuacji
- No gauge mode Ukończyć jako Yugo
- Camera mode Ukończyć jako Alice
- No lighting mode Ukończyć jako Long
- No guard mode Ukończyć jako Gado
- No wall mode Ukończyć jako Mitsuko
- Wall display off Ukończyć jako Fox
- Vitality recover Ukończyć jako Bakuryu
- Small stage (practice) Ukończyć jako Greg
- Big stage (practice) Wygrać 10 pojedynków w Survival Mode
- Slant move Ukończyć Time Attack w mniej niż 10 minut
- Afterimage mode Ukończyć na 4. poziomie wszystkimi postaciami
- Sailor Alice Ukończyć na 6. poziomie jako Alice bez kontynuacji



### BONUS STUFF

Podczas wyboru postaci można przytrzymać klawisze, dzięki którym otrzyma się ich zdeformowane wersje: **L2** - Wielkie głowy **R2** - Dzieciaki Wcisnąc **SELECT** podczas **Replay'**a, można go powtórzyć z innej kamery.



### BOSS

Rolę bossa w **BLOODY ROAR** spełnia "coś" o imieniu **URIKO**. Dlaczego "coś"? A jak inaczej można nazwać małą dziewczynkę, która po chwili zmienia się w dorosłą, piekielnie szybką i zwinną kobietę, a chwilę później w prawdziwego diabła z piękną rodem. **URIKO** może sprawić nieco kłopotów, radzę więc uważać na wszystkie wyprowadzane ciosy i uważnie blokować. Właściwie nie jest tu wymagana żadna specjalna taktyka - wystarczy trzymać się z daleka i atakować z dystansu.



# Alice

## Ciosy

- Jumping Head ↕ + ■
- Spinning Leg ↗ + ■
- Roundhouse ↖ + ✕
- Turning Leg ↗ + ✕
- Rushing Punch → → + ■
- Rushing Knee → → + ✕
- Dashing Kick → → + ●
- Retreats ← ← + ●

## Beast mode

- Jump Kick ↗ + ●
- Leg Stomp ↘ + ●
- Low Punch ↘ + ●
- Low Kick ↘ + ●
- Double Jumping ↖ + ●
- Forward Flip ↗ + ●



## Ciosy Specjalne

- Rising Spin ↘ ↖ → + ■
- Charge-up ↘ ↖ ← + ■
- Handstand Kick ↘ ↖ → + ✕
- Flip Kick ↘ ↖ ← + ✕
- Jump-in Throw ↘ ↖ → + ●
- Jump and Land ↘ ↖ ← + ●

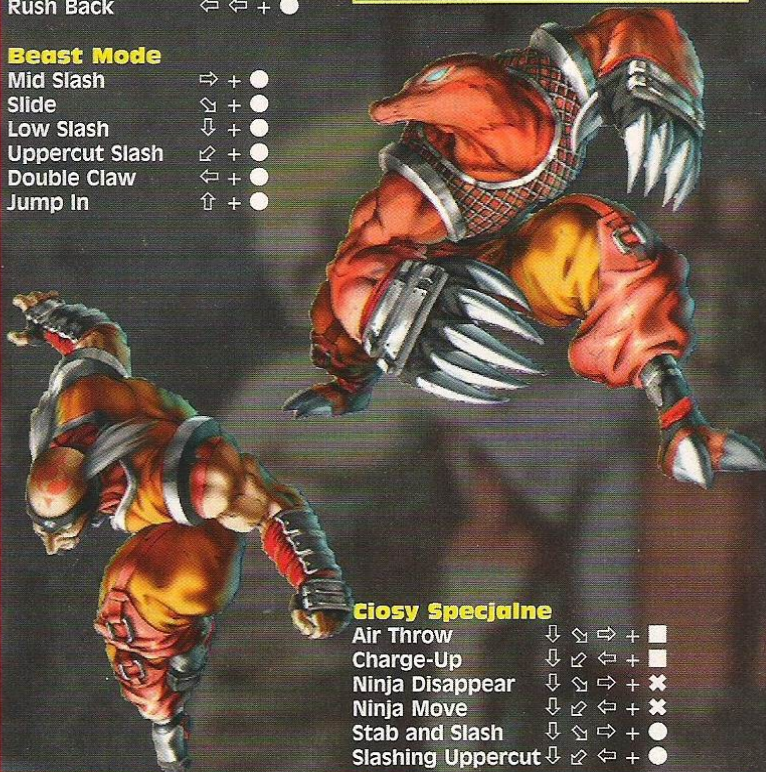
# Bakuryu

## Ciosy

- Leg Strike ↘ + ■
- Jump Over ↕ + ■
- Sweep ↖ + ✕
- Flip Kick ↕ + ✕
- Double Palm → → + ■
- Rising Kick → → + ✕
- Double Claw → → + ●
- Rush Back ← ← + ●

## Beast Mode

- Mid Slash ↘ + ●
- Slide ↘ + ●
- Low Slash ↘ + ●
- Uppercut Slash ↘ + ●
- Double Claw ← ← + ●
- Jump In ↕ + ●



## Ciosy Specjalne

- Air Throw ↘ ↖ → + ■
- Charge-Up ↘ ↖ ← + ■
- Ninja Disappear ↘ ↖ → + ✕
- Ninja Move ↘ ↖ ← + ✕
- Stab and Slash ↘ ↖ → + ●
- Slashing Uppercut ↘ ↖ ← + ●

# Fox

## Ciosy

- Flip Kick ↕ + ✕
- Charging Sweep (Biegnac) ↖ + ■
- Charging Stomp (Biegnac) ↘ + ✕
- Flying Headbutt (Biegnac) ↖ + ●
- Mid Strike → → + ■
- Rushing Knee → → + ✕
- Forward Slam → → + ●
- Flip Back ← ← + ●

## Beast Mode

- Mid Kick ●
- Mid Jab ↘ + ●
- Low Claw ↘ + ●
- Low Jab ↘ + ●
- Double Leg ↘ + ●
- Backhand ↘ + ●



## Ciosy Specjalne

- Triple Mid Strike ↘ ↖ → + ■
- Charge-Up ↘ ↖ ← + ■
- Rising Kick ↘ ↖ → + ✕
- Windmill Kick ↘ ↖ ← + ✕
- Double Claw ↘ ↖ → + ●
- Roll Back ↘ ↖ ← + ●

# Gado

## Ciosy

- Low Punch ↘ + ■
- Jumping Chop ↕ + ■
- Turnaround ↖ + ■
- Sweep ↖ + ✕
- Shoulder Charge ↘ → + ■
- Rushing Knee → → + ✕
- Jumping Headbutt → → + ●
- Advance Uppercut ← ← + ●

## Beast Mode

- Mid Stab ↘ + ●
- Claw Swipe ↘ + ●
- Low Slash ↘ + ●
- Back Sweep ↘ + ●
- Roundhouse Kick ← ← + ●
- Flip Kick ↕ + ●



## Ciosy Specjalne

- Double Hit ↘ ↖ → + ■
- Charge-Up ↘ ↖ ← + ■
- Axe Kick ↘ ↖ → + ✕
- Triple Kick ↘ ↖ ← + ✕
- Neck Rip ↘ ↖ → + ●
- Uppercut Slash ↘ ↖ ← + ●

# Greg

## Ciosy

- High Slam ⇨ + ■
- Double Strike ⇨ + ■
- Low Kick ⇨ + ✕
- Shin Kick ⇨ + ✕
- Dashing Hammer ⇨ ⇨ + ■
- Flying Kick ⇨ ⇨ + ✕
- Mid Punch ⇨ ⇨ + ●
- Backward Flip ⇨ ⇨ + ●



## Beast Mode

- Backhand ⇨ + ●
- Double Hammer ⇨ + ●
- Low Slash ⇨ + ●
- Low Swipe ⇨ + ●
- Face Slap ⇨ + ●
- Lifting Slap ⇨ + ●



## Ciosy Specjalne

- Leg Grab ⇨ ⇨ ⇨ + ■
- Wiret Up Pinast ⇨ ⇨ ⇨ + ■
- Lifting Throw ⇨ ⇨ ⇨ + ✕
- Charge Kick ⇨ ⇨ ⇨ + ✕
- Grab Slam ⇨ ⇨ ⇨ + ●
- Lifting Throw ⇨ ⇨ ⇨ + ●

# Long

## Ciosy

- Mid Attack ⇨ ⇨ + ■
- Mid Kick ⇨ + ✕
- Jumping Strike ⇨ + ✕
- Sweep Kick ⇨ + ●
- Mid Elbow ⇨ ⇨ + ■
- Step-In Sweep ⇨ ⇨ + ✕
- Uppercut ⇨ ⇨ + ●
- Flip Back ⇨ ⇨ + ●



## Beast Mode

- Leg Slam ⇨ + ●
- Double Claw ⇨ + ●
- Low Slash ⇨ + ●
- Back Sweep ⇨ + ●
- Back Kick-Up ⇨ + ●
- Flip Kick ⇨ + ●



## Ciosy Specjalne

- Charge Punch ⇨ ⇨ ⇨ + ■
- Charge Up ⇨ ⇨ ⇨ + ■
- Double Kick ⇨ ⇨ ⇨ + ✕
- Head Stomp ⇨ ⇨ ⇨ + ✕
- Wiret Kick ⇨ ⇨ ⇨ + ●
- Earthquake ⇨ ⇨ ⇨ + ●

# Mitsuko

## Ciosy

- Mid Punch ⇨ + ■
- Mid Swipe ⇨ + ■
- Shin Kick ⇨ + ✕
- Sweep ⇨ + ✕
- Turn Punch ⇨ ⇨ + ■
- Forward Kick ⇨ ⇨ + ✕
- Rushing Butt ⇨ ⇨ + ●
- Bash Back ⇨ ⇨ + ●



## Beast Mode

- Knee ⇨ + ●
- Rush In ⇨ + ●
- Lifting Shoulder ⇨ + ●
- Low Charge ⇨ + ●
- Charge Kick ⇨ + ●
- Jump In Slam ⇨ + ●



## Ciosy Specjalne

- Neck Slam ⇨ ⇨ ⇨ + ■
- Charge Up ⇨ ⇨ ⇨ + ■
- Neck Throw ⇨ ⇨ ⇨ + ✕
- Earthquake ⇨ ⇨ ⇨ + ✕
- Lifting Smash ⇨ ⇨ ⇨ + ●
- Wiret Up ⇨ ⇨ ⇨ + ●

# Yugo

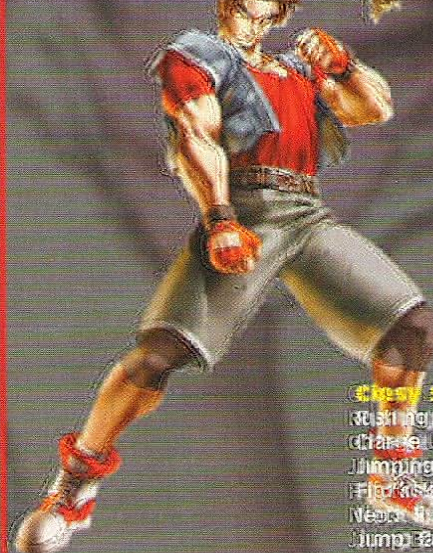
## Ciosy

- Axe Kick ⇨ + ✕
- Elbow Slam ⇨ + ■
- Mid Kick ⇨ + ✕
- Spin Kick ⇨ + ✕
- Jumping Uppercut ⇨ ⇨ + ■
- Rushing Knee ⇨ ⇨ + ✕
- Claw Slam ⇨ ⇨ + ●
- Low Swipe ⇨ ⇨ + ●



## Beast Mode

- Double Bash ⇨ + ●
- Low Swipe ⇨ + ●
- Lifting Attack ⇨ + ●
- Low Kick ⇨ + ●
- Back Hand ⇨ + ●
- Flip Kick ⇨ + ●



## Ciosy Specjalne

- Rushing Elbow ⇨ ⇨ ⇨ + ■
- Charge Up ⇨ ⇨ ⇨ + ■
- Jumping Knee ⇨ ⇨ ⇨ + ✕
- Flip Kick ⇨ ⇨ ⇨ + ✕
- Neck Up ⇨ ⇨ ⇨ + ●
- Jump Kick ⇨ ⇨ ⇨ + ●

Na pierwszy ogień pójdzie walka. W ENEMY ZERO jest to chyba jedyny frustrujący element. Władno - przeszedłeś właśnie jakimś cudem dwa kolejne poziomy statku bez pomocy mapy, zbliżasz się już do jakiegoś bliżej niesprecyzowanego celu i nagle słyszysz... pikanie. Kolega, którego zaprosiłeś na pokaz swoich umiejętności (i w ogóle do zademonstrowania nowej glerki) podnosi się na fotelu i spogląda na ciebie z wyczekiwaniem. Uśmiechasz się pewnie i mocniej zaciskasz palce na gładkiej powierzchni pada. Spoko, spoko - kojące słowa wydobywają się z twoich ust, a kumpel ufnie wbiła się w oparcie siedzenia. Mrużysz oczy. PIK... PIK... PIK... Niski ton - po chwili wyczekiwania przeczesujesz włosy dłonią - znaczy, że jest z tyłu. W tej chwili kolega jest już pod całkowitym wrażeniem. Z jego ust może się nawet wydobyć ciche jęknięcie wyrażające podziw. Mimowolnie zaciska jednak kurczowo palce na oparciach. Tymczasem ty sprawnie, płynnym ruchem obracasz swoją postać o 180 stopni. PIK..PIK..PIK.. He, he, he zbliża się skurczybyk - wraz z rosnącą częstotliwością piknięć twoje samopoczucie wyraźnie się poprawia. Już po nim, stary - rzucasz jeszcze okiem na skamieniałego kumpla. Miękki jest.

## szkoda przetrwania

WARP presents  
an Interactive Movie



# ENEMY ZERO



COMPACT  
DISC

40 DISCS

COMPACT  
DISC

Pik. Pik. Pik. Z wyczuciem godnym akuszerki przy odbiorze przyciskasz fire w padzie. Na ekranie pojawia się pistolet. Nie oglądasz się nawet w bok, ale głuche stęknienie ze strony siedzącego w fotelu mówi ci wszystko. W tym samym momencie z satysfakcją konstatujesz - Pa, jak się ładuje! - kiwając głową w stronę ekranu telewizora, na którym kula energii przed lułą pistoletu coraz bardziej się powiększa. PIK PIK PIK PIK PIK PIK. Pochylasz głowę. Mimowolnie zaciskasz zęby. Trzymasz spust. Z głośnika telewizora dobywa się głośny ryk niewidocznego potwora. Po chwili dwa następne. W tym momencie już chcesz puścić fire, aby kula energii uwolniła się i zmiotła śmiecia z twojej drogi, ale ułamek wcześniej broń samoczynnie się wyładowała i z cichym puf kula energii znikła. Robisz duże oczy. I oglądasz króciutką animację ilustrującą śmierć Laury. No i tracisz autorytet.

Jak uniknąć tego niemiłego wydarzenia? Odpowiedź jest tak prosta, jak umiejętność przeliterowania nazwisk pięciu dowolnych osób z teamu developerskiego - ENEMY ZERO. Tak samo ważne jest tu bowiem dokładne zapoznanie się z danymi, jak i wyuczenie kilku podstawowych odruchów. Przede wszystkim za każdym razem, kiedy dostajesz nową broń, zachowaj stan gry. W sumie gunów znajdziesz cztery. Ostatni - należący do Davida jest najlepszy - szybko strzela i ma dużo amunicji. Ten który znajdziesz u Marcusa jest w porządku, podobnie ma się sytuacja z bronią Kimberly. Niestety - jest to bardzo, ale to bardzo cieniutka broń George'a - dosłownie na jeden strzał. Pierwszą rzeczą, jaką każda rozsądna osoba powinna zrobić po znalezieniu guna, jest naładowanie go. Po tym najlepiej sprawdź jak długo się ładuje po naciśnięciu spustu. Do tego trzeba się przyzwyczaić. No i ostatni krok - sprawdź ile czasu mijają zanim broń samoczynnie się rozładuje (czyli: ile możesz trzymać przed lułą tę dużą kulę energii). To na tyle suchego treningu. W drugiej kolejności musisz nauczyć się rozróżniać sygnały obcych. Wysoki - znaczy, że jest z przodu; niski - z tyłu; taki mniej więcej pośrodku - z boku. Poeksperymentuj sobie trochę, żeby sprawdzić, czy aby na pewno nie pomylił się w trakcie rozgrywki.

Teraz jeszcze tylko znajdź obcego. Kiedy już pika sobie w twoją stronę, stój spokojnie. Najważniejsze jest dopadać ich w długich prostych korytarzach bez żadnych odnóg - w ten sposób nigdzie nie skręci i nie zajdzie od tyłu. Kiedy więc już na ciebie leci i pikanie jest coraz częstsze, czekaj i nie rób nic. Broń należy zacząć ładować dopiero w momencie, kiedy przeciwnik pierwszy raz wrześnie. Powinna załadować się w momencie, kiedy zaczyna wrzeszczeć znowu. Wtedy należy puścić spust... i zobaczyć jak na chwilę zmaterializowany odwłok stwora szybuje do tyłu.

Jeżeli chodzi o widoczne stwory (na ostatniej płycie) to nie są zbyt groźne, ale potrafią zabić Laure jak trzeba. Ich nie słychać na naszym pikaczu, ale są za to słyszalne w normalny, gładzowany sposób. Sposób na nie to częste szybkie odwracanie przy wchodzeniu \* w rozwidlenia korytarzy i strzelanie w każdym kierunku, z którego dobiegają podejrzane szmery. W tych małych obcych można strzelać normalnie - bez długiego ładowania broni; nie są tak twarde jak dorosłe jednostki.

Zgadnijcie co to jest: nieruchome, widoczne i pika. Matka obcych. Tak, w istocie to coś, co wygląda jak brzydki sprany dywan rozwieszony w oknie, to właśnie nasz największy wróg. Po raz pierwszy w życiu spotkałem się z tym, że ostateczny przeciwnik (choć po niej jest jeszcze jakiś standardowy obcy) jest kompilacją najgorszych cech swoich pomiotów. Cóż można powiedzieć więcej? Rozwaliliby ją nawet Aeris...

Oops... Zostało niewiele miejsca na solve'a. Tak więc będę się już streszczał.

Grę zaczynasz w pokoju Laury w Winter Tower. Pobaw się Hologramem, podnieś VPS, Voice Recorder i Personal Key. Skorzystaj z komputera, żeby pogadać z kim się da, przejrzij bazę danych i w sekcji informacyjnej obejrzyj mapę poziomu. Przerysuj ją sobie gdzieś (nie w grze - na kartkę, którą trzymaj obok pada). Obejrzyj więc mapy wszystkich dostępnych poziomów i spadaj. Wyjdź z pomieszczenia i idź do Locker Room. Korytarzami szybkości chodzi się trzymając B. Przy wyjściu klucza Laury otwórz szafkę i wyjmij z niej kartę. Idź do Stair Room. Przy pomocy karty otwórz drzwi. Po skorzystaniu z windy (jesteś na piętrze Basement) idź od razu do Power Room. Tam wstukaj odpowiednią kombinację (pierwszy, czwarty i piąty) aby uruchomić moc. Wracaj do windy i jedź na górę. Idź do Store Room i uruchom komputer, na którym wejdź do opcji otwierania zamków. Wszystkie przełączniki przestaw na "Off". Wracaj na dół (Basement). Wejdź w drzwi naprzeciwko Power Room. Niestety, krąży sobie tutaj obcy, a ty nie masz broni. Z narysowaną mapą w rękę śmigaj więc do pokoju Parkera. Musisz jak najbardziej trzymać się lewej strony i modlić, żeby zdążyć przed obcym. Kiedy dojdiesz na miejsce rzuć okiem na szufladę, w której jest kod do połączenia się z Kimberley. Zrób to z komputera Parkera.

Przy okazji możesz się też spróbować skontaktować z innymi - niemiła niespodzianka - kolejny odpadł. Wyjdź z pomieszczenia i wracaj do windy (nie zapominaj o obcym i modleniu się). Wracaj windą na górę i skieruj się do pokoju Marcusa. Okaze się, że na korytarzu jest obcy. Nie zważając na pikanie idź mu na spotkanie (bardzo ładny rym). Po chwili możesz już wejść do pomieszczenia, które teraz zajmują zwłoki towarzysza twojej niedoli.

Uruchom projektor, podnieś palce Marcusa i użyj ich na zamku DNA. Wewnątrz pomieszczenia znajdziesz spulwę! Tak, to twoja pierwsza! Idź naładować broń w Locker Room i wracaj na korytarz prowadzący do windy. Jest tam obcy i czeka, żebyś skopał mu jego głupi, niewidzialny tyłek... Zrób to!

Po załatwieniu gościa wejdź do windy. Po krótkiej scenie, kiedy dowiesz się, że już nie będzie okazji poużywać sobie broni Marcusa, biegnij w lewo. Kiedy dobiegniesz do zamkniętych drzwi, przemówi Kimberly. Musisz wtedy uciec przez szyb wentylacyjny (naciśnij C i górę).

Dobra, tutaj zaczynają się prawdziwe schody. Narysuj sobie mapę chodząc po tych korytarzach. Odległości najlepiej wyznaczaj krokami Laury. W szybie wentylacyjnym natrafisz na dwa pomieszczenia i jedne zablokowane drzwi. Musisz znaleźć Data Room, pobawić się komputerem George'a, wziąć jego klucz i otworzyć nim szafkę. Broń nie jest załadowana (o ile nie grasz na poziomie Easy). Musisz więc wyjść z Data Room (znowu przyda się klucz George'a) i udać się do Tool Room. Tam naładujesz gnata. Teraz wyjdź i załatw kogo trzeba, wróć naładować broń i rozwal krata blokującą drzwi. Dzięki windzie dotrzesz do Kimberly w Winter Tower.

Pogadaj z nią, przez komputer pogadaj z Davidem, obejrzyj sobie zdjęcie Kimberly z Parkerem i na końcu połącz się z Parkerem. Kimberly nieźle się załamała. Znowu więc połącz się z Davidem. Po chwili Kim wróci, a dysk pierwszy ENEMY ZERO będzie musiał zmienić ciepłe i wygodne miejsce w konsoli na twarde pudełko.

Bardzo uważnie śledź drogę jaką idzie Kimberly. Kiedy przyjdzie na ciebie czas, a przyjdzie czas na ... to znowu zacznij rysować sobie mapę. Po długich podróży korytarzami nudnymi jak nie wiem co dojdiesz wreszcie do miejsca gdzie:  
a) - rozwalisz obcego  
b) - znajdziesz broń Kimberly.

Wejdź do windy. Przy najbliższym komputerze zapoznaj się z rozkładem pomieszczeń na wszystkich piętrach. Windą pojeździsz sobie między nimi przy następujących kombinacjach:

- 0: dół dół dół
- 1: dół dół góra
- 2: dół góra dół
- 3: dół góra góra
- 4: góra dół dół
- 5: góra dół góra
- 6: góra góra dół
- 7: góra góra góra

Najpierw uderz do pokoju Ronny'ego. Kod do drzwi wstukaj według schematu z windy (czyli powyższego). Kiedy już wejdiesz do pomieszczenia, zgarnij przyciemniane okulary, spójrz w nich na kalendarz i poznany właśnie kod wstukaj do komputera (niezłe zabezpieczenie jak na komputer dowódcy statku swoją drogą).

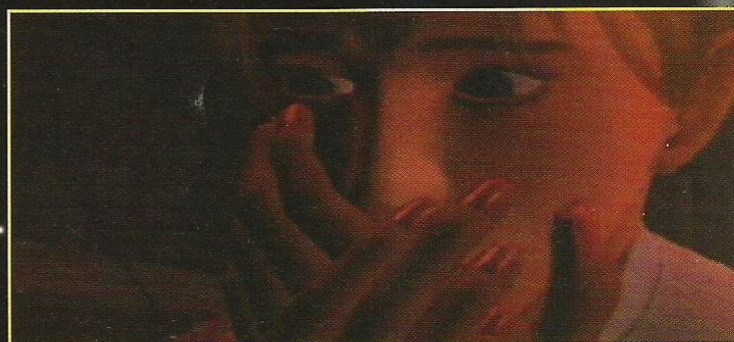
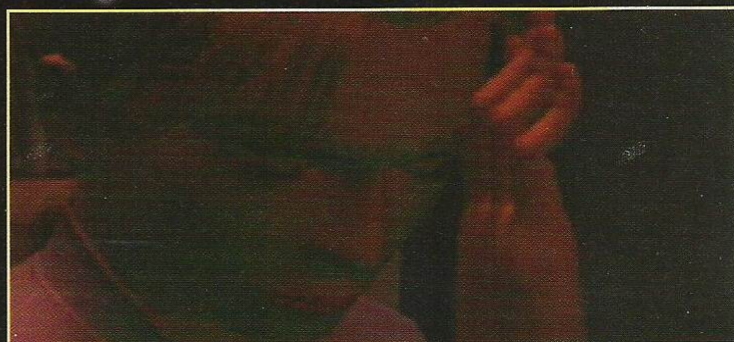
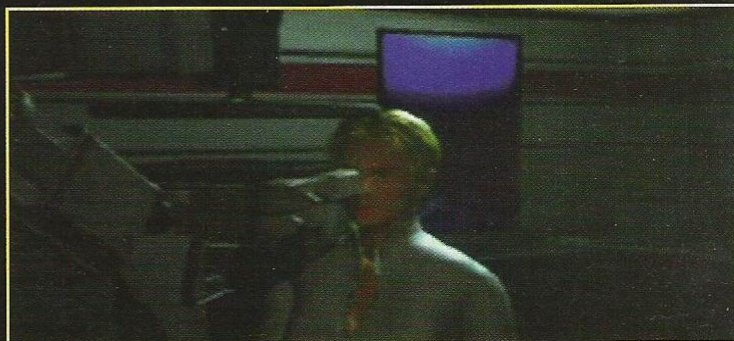
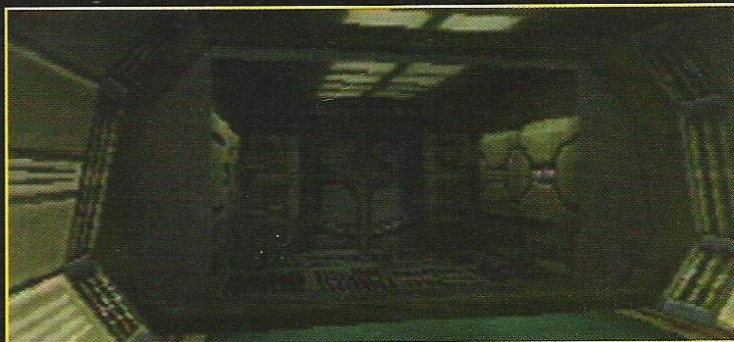
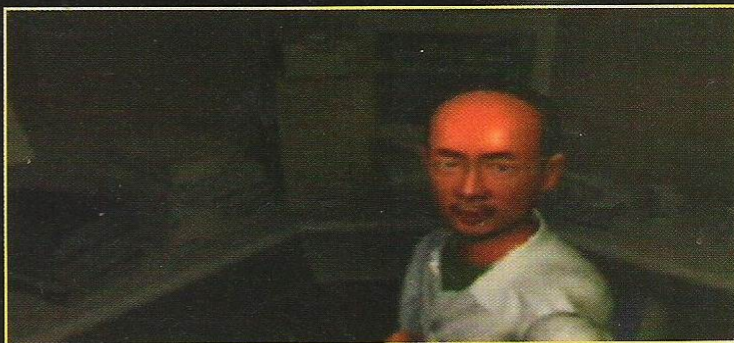
Zjedź piętro niżej i idź porozmawiać z Georgem. Pogadaj z nim, naładuj spulwę i idź do pokoju naprzeciwko. Porozmawiasz z Davidem. Zajrzyj do jego pokoju i obejrzyj zdjęcie Laury.

Teraz zjedź na sam dół i (po rozwaleniu obcego) pójdz do Store Room. Z rozerwanym niestety nie jest za dobrze (ale Bishop też nie miał lekko po rozerwaniu na pół w ALIENS). Popłacz chwilę i zabierz co trzeba. Wracaj do pokoju George'a, przejrzyj dane w komputerze i obejrzyj animację. Kiedy naukowiec opuści swoje pomieszczenie z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku, wyjdź za nim podnosząc przy okazji klucze, które upuścił. Wracaj do pokoju Ronniego i przy pomocy kluczyka uruchom skaner. Niefajnie, co? Po ponownym spotkaniu z kręcącym się non stop gościem (musi nadrabiać za pozostałych członków załogi?) wracaj do pokoju Davida. Pokręć się trochę po pokoju jego i George'a - niedługo pojawi się po raz kolejny wielki G. Jednak po raz ostatni. Z jego stygnących zwiok zabierz kartkę z kodem i dyskietkę. Windą zjedź na szóste piętro i (po rozwaleniu śmiecia) pobaw się przełącznikami. Do pierwszego dodaj 180, do drugiego 270, trzeciego 0 i czwartego 135. OK. Ponownie odpalłeś generator. Wracaj do windy i zjedź na poziom, gdzie jest przejście do Fall Tower. I już tam jesteś. A dysk drugi żegna się z nami serdecznie.

Niestety, muszę się powtórzyć. Znowu trzeba narysować mapę. Wiem, że to trudne i męczące, ale coś w tej grze musi być trudne i męczące. W sumie natkniesz się tutaj na kilku obcych, parę wind itp. Chodzi o to, aby cały czas kierować się w dół. Gdzieś tak po dwóch piętrach, na dole natrafisz na pomieszczenie z hełmem Davida. Laura niestety się rozklei, ale w zamian dostaniesz nowego - najlepszego w grze guna. Przechodź więc dalej. Znajdziesz się w Spring Tower. Znowu labirynty. I znowu ktoś będzie musiał rysować sobie mapki.

Po kilkakrotnym zjechaniu windą w dół znajdziesz się w pomieszczeniu przystrojonym jak na święto wiosny. Zjedź jeszcze raz na dół, potem pochodź w kółko aż znajdziesz szyb wentylacyjny. Pochodź trochę aż znajdziesz matkę obcych. Rozwal ją, przejdź do pomieszczenia ze statkiem ratowniczym i przywitaj niespodziewanego gościa.

Dostaniesz pamięć Davida, po czym nieoczekiwany gość również niespodziewanie jak się pojawił, zniknie. Czas na ostatnią już w tej grze mapę i na rozwalenie ostatniego w grze obcego. Po wyjściu z labiryntu udaj się do pokoju Parkera, bądź świadkiem smutnej rzeczywistości i wracaj do labiryntu. Teraz już tylko idź za głosem serca, a gra zakończy się tak jak powinna.



# Warhammer Dark Omen

Opracował: Brat

## PODKOMENDNI I SOJUSZNIICY

Podczas kampanii napotkasz bardzo wiele różnych oddziałów. Generalnie, będą to chwilowi sprzymierzeńcy, którzy pomogą ci wygrać bitwę, rozgrywaną się na ich ziemiach. Jednak przez cały czas trwania wojny trzon twojej armii będą stanowiły jednostki z oznaczeniem GRUDGEBRINGER w nazwie. To właśnie w nie powinieneś jak najszybciej zainwestować złoto. Przyczyna jest prosta - one jako jedyne będą ci towarzyszyć od początku do końca.

**GRUDGEBRINGER CROSSBOWS** - są doskonałymi kusznikami. Ich strzały rażą na dużą odległość. Również rany jakie zadaje ta jednostka, są poważne. Spokojnie potrafią zniszczyć oddział szkieletów, zanim ten się zbliży. Niestety, są bardzo kiepscy w bezpośrednim starciu. Jak najszybciej ulepsz im broje.



**GRUDGEBRINGER INFANTRY** - piechota. Są skuteczni dopiero po paru misjach, kiedy nabiorą doświadczenia. Jak najszybciej ulepsz im broje. Pod koniec gry są bardzo dobrzy w bezpośrednim starciu.



**IMPERIAL CANNON** - działo, świetne przy zdobywaniu strategicznych miejsc. Razi na bardzo dużą odległość. Niestety, celność pozostawia wiele do życzenia. Najlepiej nadaje się do likwidowania wrogich łuczników. Jego największą wadą jest brak możliwości przesunięcia go, dlatego też rozsądnie ustaw je przed bitwą.



**IMPERIAL GREATSWORDS** - ciężkozbrojna piechota. Podobnie jak halabardnicy są powolni, lecz bardzo silni. Niestety, dwuręczne miecze uniemożliwiają im noszenie ciężkich zbroi oraz tarcz.



**BRIGHT WIZARD** - czarodziej specjalizujący się w magii ognia. Nie jest zbyt potężny, ma tylko dwa fajne czary - ścianę ognia, która powoduje niewyobrażalne straty w stojącym w miejscu oddziale (łucznicy, armaty) oraz rozproszenie magii, które czyni daną jednostkę odporną na szkodliwe efekty magiczne. Nie ma szans w bezpośrednim starciu.



**ICE MAGE** - czarodziej parający się magią wody. Jest dużo skuteczniejszy niż BRIGHT WIZARD i podobnie jak on posiada bardzo przydatny czar rozproszenia magii. W walce wręcz pada po pierwszym ciosie.



**COUNTESS' GUARD** - cesarscy halabardnicy. Są powolni i nie mogą nosić zbroi wysokiej klasy oraz tarczy. Te wady rekompensuje duża skuteczność raniąca jednostki.



**GRUDGEBRINGER CAVALRY** - twoja najlepsza jednostka. Bardzo wytrzymała, szybka i cholernie skuteczna. Nieoceniona we wszystkich bitwach. Już po pierwszej bitwie powinieneś jej zakupić najlepszą broję. Dowódca powinien także posiadać jak najlepsze artefakty. Zawsze uzupełniaj ich szeregi, niejednokrotnie wygrają dla ciebie starcie.



**HELMGART BOWMEN** - łucznicy. Zasięg ich broni jest średni, tak samo zresztą, jak skuteczność ich strzał. Zaletą jest stosunkowo duża liczebność. Postaraj się nie dopuścić ich do bezpośredniego starcia (będzie masakra).



**PISTOLIERS** - rewolwerowcy świata fantasty. Za pomocą pistoletów rażących na małą odległość robią koszedo w szeregach wroga. Niestety, są dosyć kiepscy w walce na miecze.



**FLAGELLANTS** - doskonała jednostka. Jest to banda szaleńców, która ubzdurzyła sobie, że zagłada świata jest już blisko. W swym opętańczym tańcu potrafią wyrządzić duże szkody przeciwnikowi. Niestety jest ich tylko 9 i nie noszą zbroi.



**CARLSSON'S CAVALRY** - ciężkozbrojna kawaleria. Jeździ na potężnych wierzchowcach, co pozwala im być jednocześnie mobilnymi i skutecznymi.



**GRUDGEBRINGER CANNON** - twoje prywatne działo. Tak samo jak imperialne, razi bardzo daleko i tak samo, niestety, nie może zmieniać swojego położenia.



**IMPERIAL MORTAR** - na początku obsługujący mortara będą twoimi sprzymierzeńcami. Po pewnej misji, w podarunku od cesarza możesz wziąć jego działo lub właśnie móżdziej. Oczywiście, wybierz to drugie. Ma średni zasięg, ale razi w dużym promieniu. Potrafi wybić połowę oddziału jednym cełnym uderzeniem.



**DWARF WARRIORS** - krasnoludzcy wojownicy. Powolni i przeciętni w walce. Ponieważ będą ci krótko towarzyszyć, nie oszczędzaj ich.



**WOOD OF ELF BLADE GUARDS** - elficy miecznicy zamieszkujący lasy Lorien. Bardzo dobre jednostki. Są bardzo skuteczni i szybcy. Niestety, mało wytrzymali i dosyć łatwo jest stracić oddział, jeśli nieopatrznie wpadnie w ogień krzyżowy wroga. Szanuj ich.



**OGRES** - trzy dzikie wielgusy. Są bardzo wytrzymali i silni. Gdyby było ich więcej, byłby jedna z najpotężniejszych jednostek.



**WOOD ELF ARCHERS** - najlepsi łucznicy w grze. Strzały wyrządzają nie mniejsze szkody niż grot i rażą na taką samą odległość.



**TREEMAN** - wtargnięcie armii umarłych do lasów zmusiło starego enta do interwencji. Wykorzystaj jego siłę i wytrzymałość.



**IMPERIAL TANK** - ma identyczną skuteczność jak działo, z dwoma małymi różnicami. Po pierwsze, potrafi się poruszać po polu bitwy. A po drugie ma mniejszy zasięg. Z czołgu korzystaj do wyniszczania łuczników wroga. Prawie niezniszczalna jednostka.



**DARK OMEN** jest bardzo rozbudowaną i trudną grą. Jednak autorzy poszli na łatwiznę i zawarli w grze absolutne minimum wiadomości dotyczących świata Warhammer. Taka sytuacja może spowodować dezorientację gracza, który chciałby wiedzieć do czego służy dany przedmiot, czy jak najlepiej wykorzystać jednostkę. W niniejszym przewodniku znajdziecie informacje o wszystkich oddziałach oraz artefaktach. W tekście zawarłem też garść porad, które mogą ułatwić wam życie. Teraz nie jesteście już sami. Do zobaczenia na polu bitwy.

## ARTEFAKTY

Tak jak w pierwszej części sagi Warhammer, w **DARK OMEN** znajdziemy wiele magicznych przedmiotów. Dosyć trudno jest określić ich przeznaczenie, dlatego też poniżej znajdziecie spis wszystkich artefaktów dostępnych w **WARHAMMER 2**. Można je zdobyć na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest zebranie z pola bitwy. Leżą one bezpiecznie lub też posiadają je jednostki, po których zabiciu będziemy mogli je przejąć. Natomiast drugi to po prostu dary. Wdzięczni za twoją pomoc ludzie chętnie ci je ofiarują. Warto zauważyć, że nie każdy magiczny przedmiot jest na tyle wartościowy, aby go nie móc sprzedać. Dlatego też czasami warto zamienić artefakt na gotówkę i uzupełnić jednostki. Ale to zależy już od ciebie. Oto lista:

**BANNER OF DEFIANCE** - posiadająca ten przedmiot jednostka ma wyższe morale oraz dużo skuteczniej walczy. Dzięki niemu oddział nigdy nie wpada w panikę.



**GRUDGEBRINGER SWORD** - podnosi determinację twoich żołnierzy. Pozwala także na wysłanie fireballa jednokrotnie w magicznym cyklu.



**RUNEFANG** - miecz, który został wykuty przez krasnoludzkiego zbrojmistrza dla imperium. Posługujący się nim oddział zadaje podwójne obrażenia. Mogą go dzierżyć tylko ludzie.



**HELLFIRE SWORD** - miecz, w którym zaklęta jest magia ognia. Podczas ataku, możesz porazić przeciwnika strumieniem ognia.



**STORM SWORD** - neutralizuje wszelkie magiczne ochrony wroga znajdującego się w pobliżu. Poza tym raz w magicznym cyklu potrafi przywołać błyskawice raniące wroga.



**SPELEATER SHIELD** - absorbuje moc wysłanego przez wroga czaru i przekazuje ją przyjaznemu magowi. Znosi efekty magiczne innych artefaktów znajdujących się w pobliżu. Tarczę mogą nosić jednostki, które nie walczą bronią dwuręczną.



**DRAGONHELM** - chroni przed czarami ognia.



**SHIELD OF PTOLOS** - daje ochronę przed wrogimi strzałami i grotami. Artefakt mogą nosić jednostki walczące bronią jednoręczną.



## JEDNOSTKI WROGA

Twórcy **DARK OMEN** bardzo urozmaicili zabawę, poprzez wprowadzenie wielu rodzajów przeciwników. Przyjdzie stoczyć boje z dwiema rasami oraz umarliakami. Nie ma potrzeby opisywać każdej jednostki po kolei, ponieważ ma ona z reguły swój odpowiednik w każdej z wrogich nacji. Dlatego pozwoliłem sobie pogrupować armię ciemności według skuteczności poszczególnych oddziałów. Do każdej z klas dodałem kilka słów komentarza.

### OSTATNIA LIGA

Krótko mówiąc, mięso armatnie. Są to z reguły jednostki o przeciętnej szybkości, małej wytrzymałości oraz kiepskiej skuteczności. Najlepszym sposobem na ich eksterminację jest podpuścić je na odległość strzału z łuku i po prostu je wystrzelać. Oddziały te z reguły bardzo szybko ulegają panice, co je oczywiście gubi. Nic poważnego, jak powalić uciekającego na oślep wojownika. Dopiero w dużej ilości mogą stanowić dla ciebie zagrożenie. Do oddziałów ostatniej ligi należą: GHOULS, ZOMBIES, ORC BOYZ, NIGHT GOBLINS.

### LIGA STRZELECKA

Półową sukcesu w **DARK OMEN** jest umiejętność wykorzystania łuczników i dział. Są one jednocześnie twoją szansą, ale nie wolno ci też zapominać, że wróg także posiada podobne jednostki. Generalnie, wszystkie oddziały strzelające wroga są gorzej wyszkolone od twoich. Jednak w momencie, gdy wysłesz na łuczników kawalerię czy piechotę, musisz liczyć się ze stratami. Najlepiej jest podprowadzić wroga jednostkę pod nasze działo (ma większy zasięg niż łuk przeciwnika). Najprościej wysłać GRUDGEBRINGER CAVALRY na tzw. wycieczkę. W momencie, gdy zostanie spostrzeżony oddział strzelecki, należy się szybko wycofać. Konsola jest głupia i pośie martwych chłopaków prosto pod ogień armatni. Natomiast w misjach, gdzie występują armaty przeciwnika, taktyka jest trochę inna. Całą bitwę musisz

**ENCHANTED SHIELD** - podnosi klasę zbroi trzymającej ten artefakt jednostce.



**STAFF OF OSIRIS** - wysyła skomasowaną energię powalającą przeciwnika. Artefaktu mogą używać jedynie czarownicy.



**WAND OF JET** - Zmniejsza o jeden koszt rzucenia czaru. Przedmiot tylko dla magików.



**BOOK OF ASHUR** - bardzo pożyteczny przedmiot. Zwiększa on zasób możliwych czarów do pięciu. Artefakt mogą nosić tylko czarownicy.



**HEART OF WOE** - eksplodując czyni duże szkody w szeregach wroga.



**POTION OF STRENGTH** - zwiększa siłę jednostki, która wypita miksturę. Niestety, można użyć tylko jednorazowo.



**BANNER OF ARCANE WARDING** - swoją magię ukazuje w momencie, gdy wróg rzuci na ciebie po raz drugi ten sam czar. Wtedy odwraca efekt i przenosi go na najbliższą stojącą jednostkę przeciwnika.



**BANNER OF WRATH** - potężny artefakt. Potrafi przyzwać sześć błyskawic niszczących przeciwnika.



rozegrać poza zasięgiem nieżyczliwych ci dział. Tak jak z łucznikami, prowokuj do zaatakowania na twoim terenie. Dopiero po wyrwaniu chwastów zabierz się za artylerię. Najlepiej wierną kawalerią (są najszybsi). Przy odrobnie szczęścia straty będą na tyle małe, aby móc uzupełnić oddział. Do ligi strzeleckiej należą: ORC ARRRER BOYZ, SKELETON ARCHERS, NIGHT GOBLIN ARCHERS, ORC ROCK LOBBER, ORC BOLT THROWER, GYPSY ARCHERS.

### LIGA JEŹDZIECKA

Przegniła kawaleria ciemności na szczęście nie jest tak niepotężna jak twoja. GRUDGEBRINGER CAVALRY spokojnie wygrywa w starciu jeden na jeden oddział. Oczywiście nie znaczy to, abyś mógł ich zlekceważyć. Jazdę wroga musisz związać walką, zanim dostaną się w szeregi twoich łuczników lub artylerzystów. Są naprawdę groźni dopiero w większej liczbie. Do ligi jeździeckiej należą: ORC BOAR BOYZ, SKELETON HORSEMEN.

### DRUGA LIGA

Jednostki należące do tej ligi to z reguły ciężkozbrojni piechurzy. Są strasznie wytrzymałymi, co niestety na bardzo długo związuje twoje jednostki. Nie nadają się do wystrzelenia, bardzo rzadko udaje się ich spłoszyć silnym ostrzałem. Musisz się nimi zaopiekować za pomocą piechoty i kawalerii. Staraj się, aby podkomendna jazda atakowała

# Warhammer Dark Omen

Jeden oddział, a na resztę ciężkozbrojnych posyłaj co najmniej po dwie jednostki piechoty. Musisz tak rozplanować bitwę, abyś miał taką możliwość. Są naprawdę groźni. Do drugiej ligi należą: GYPSY SWORDSMEN, ORC BID'UNS, SKELETON WARRIORS.

## PIERWSZA LIGA I EKSTRAKLASA

Jeśli pojawiają się któreś z poniżej wypisanych jednostek to znaczy, że masz duże kłopoty. Z reguły są to bardzo wytrzymałe i silne oddziały. Na szczęście atakują w mniejszych ilościach. W momencie pojawienia się ich na polu boju, musisz na nich skoncentrować swój ogień. Co prawda łucznicy na nie wiele się tu zdadzą, ale bardzo przydatny jest IMPERIAL MORTAR. Staraj się wywabiać stwory z ich kryjówek stopniowo. Na dwóch oddziałach wroga skupiaj całą siłę bojową. Z nimi nie ma żartów. Do pierwszej ligi należą: MUMMIES, WIGHTS, WRAITHS, FANATICS.

## LIGA CZARUJĄCYCH

Oczywiście przeciwnik ma swoich magów. Są oni, niestety, skuteczniejsi od twoich czarusiów. Nigdy nie pozwól, aby jakiś oddział pleszył albo konny zbliżył się do nich bez magicznej ochrony. Do zniszczenia ciemnych czarodziejów najlepiej nadadzą się kusznicy i łucznicy. Poprowadź ich poza zasięg czarów i zabij. Znakomita większość czarnoksiężników wroga ma możliwość teleportacji i skwapliwie z niej korzysta. Jak najszybciej likwiduj ich, bo mimo wygranej bitwy nie odzyskasz pełni sił. Do ligi czarujących należą m. in: NECROMANCER, NIGHT GOBLIN CHAMPION SHAMAN, VAMPIRE LORD, MANFRED von CARSTEIN.

## WOLNI STRZELCY

Na szlaku boju sporadycznie możesz spotkać gigantyczne stwory, które sprzymierzają się ze Złym. Są one wytrzymałe i silne, ale raczej każda jednostka (poza łucznikami i kusznikami) powinna sobie poradzić bez większych strat. Niosą one ze sobą inne niebezpieczeństwo. Wraz z ich pojawieniem się oddział, który widzi je pierwszy raz, idzie w rozsypkę. Chłopaki robią w nacy i minie trochę czasu zanim się pozbiorają. Do wolnych strzelców należą: SPIDER, CRAVEN.

## GARŚĆ RAD NA DOBRY POCZĄTEK

Niestety, każdą bitwę musisz rozegrać co najmniej dwa razy. Dopiero kiedy zapoznasz się z rozkładem sił wroga, możesz przystąpić do prawdziwego starcia.

Trudność w DARK OMEN nie polega na wygraniu bitwy. Cała sztuka polega na zwyciężeniu z jak najmniejszymi stratami. Jeśli po bitwie nie stać cię na odbudowanie jednostek, to znak, że czas na powtórkę.

Wykorzystaj maksymalnie teren bitwy. Wzgórza są doskonałym miejscem dla łuczników, kuszników i armat. Natomiast pod półkami skalnymi możesz przeprowadzać jednostki mimo ostrzału przeciwnika.

Już w pierwszej bitwie wróg będzie miał przewagę liczebną, dlatego też musisz go partiami ściągać w swoje sidła. To jest jedyna taktyka w DARK OMEN. W bezpośrednim starciu nie masz szans. Zjedzą cię liczebnie.

Jak najszybciej zainwestuj w GRUDGEBRINGER CAVALRY, to twoja najpotężniejsza jednostka. Pamiętaj, że raz ustawionych dział nie da się przesunąć, więc ustaw je tak, aby mogły mieć w swym zasięgu cały battleground.

W DARK OMEN nie pogwałcono praw fizyki. I oto niestety, jeśli twój oddział znajdzie się na linii strzału twojej armaty, to po prostu go stracisz. Dlatego używanie artylerii wymaga od ciebie dużo uwagi i zręczności. Musisz na czas odgonić chłopaków od lontu.

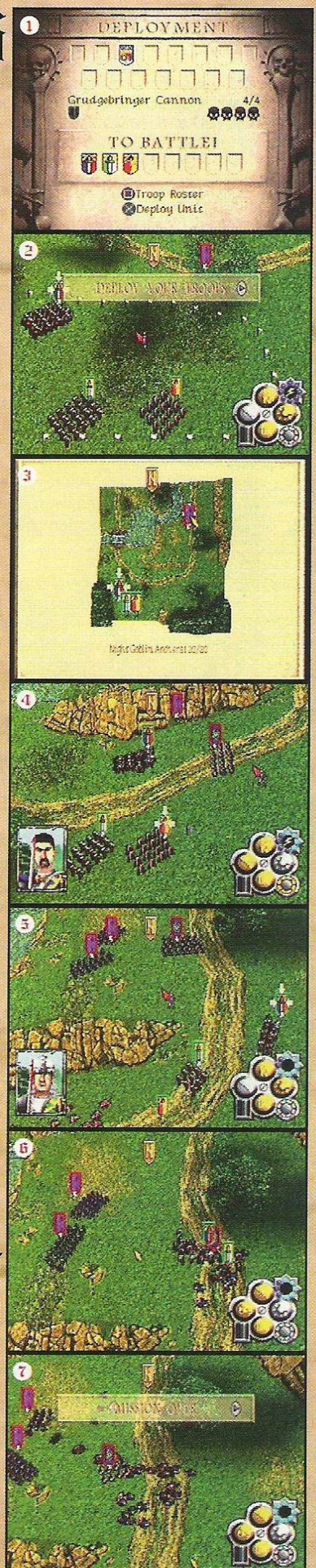
Podejmij się wykonania każdej misji. Po pierwsze zdobywasz doświadczenie, a po drugie możesz liczyć na wdzięczność. W ten sposób zdobędziesz 1/4 artefaktów.

Podczas całej kampanii nie możesz stracić ani jednej jednostki oznaczonej GRUDGEBRINGER.

Nie dopuść, aby jakaś jednostka wpadła w panikę - możesz wtedy ponieść zbyt duże straty. Wysyłaj oddziały podług ich sił, więc bez sensu aby małe FLAGELLANTY atakowały mumię. To pewna śmierć.

1. Przy selekcji oddziałów postanowiłem, że w tej bitwie nie będę używał drogiej armaty.
2. Rozstawiłem oddziały na wyznaczonym terytorium i przygotowałem się psychicznie do bitwy.
3. Szybki rzut oka na mapę - tylko jeden oddział goblinów? Łatwo się z nimi uporam, myślałem.
4. Maszerując do przodu moje trzy oddziały niespodziewanie natknęły się na patrol przeciwnika, który w międzyczasie wyszedł z lasu.
5. Moi ludzie roznieśli ich na mieczach. Niespodziewanie z lasu wyskoczyły dwa wrogie oddziały.
6. Dysponując dwoma oddziałami piechoty i jednym łucznikiem nieprzyjaciel rzucił się na moje wojsko.
7. Moi łucznicy zdezertowali, a piechota została wyrżnięta. Przegrałem. Czy powinienem próbować zająć ich od tyłu lub oskrzydlić? A może jednak postawić armaty i zwabić przeciwnika wprost na ich lufy? Zagram jeszcze raz...

# Historia bitwy







zadzwoń i zamów ulubioną grę  
tel.: 0 601 202 118

klasyka i nowości  
wszystkie wersje językowe

oferujemy również wszelkie akcesoria do P.S.X.

# WIRTUALNY ODLOT

## 0-700-77-297

JEDNA Z TYCH KONSOL MOŻE BYĆ TWOJA!



ZADZWOŃ I ODPOWIEDZ NA TRZY PROSTE PYTANIA!

W niniejszym poradniku postaram się przybliżyć kolejne elementy gry i naturalnie podstawowe techniki, jakie możecie stosować, aby łatwiej ukończyć grę, a przede wszystkim maksymalnie rozbudować swoją postać. Przy pierwszym kontakcie z DIABLO wydaje się, że jedyne różnice pomiędzy trzema dostępnymi postaciami to początkowe charakterystyki i oczywiście ich płeć. Jednak po dłuższym okresie gry szybko można się przekonać, jak ważny jest pierwszy wybór i jakie ma znaczenie wraz z rozwojem akcji. Każda z postaci ma typowe dla siebie cechy i w przypadku każdej inaczej opłaca się inwestować zdobywane punkty doświadczenia. Na przykład dla Maga najważniejsza jest magia, która nierozdzielnie łączy się z poziomem many. Za każdy punkt dodany do magii, poziom Many rośnie o 2. A maksymalny pułap współczynnika magii jest wyższy niż u pozostałych dwóch bohaterów. W przypadku Łuczniczki najważniejszą cechą jest Dexterity, czyli zręczność, dzięki której potrafi szybko wypuszczać strzały z łuku. Nie oznacza to, że jest on również mniej istotny dla pozostałych, bo u Wojownika od niego zależy jak szybko macha mieczem, a u Maga jak zręcznie włada magiczną laską. O szczegółach za chwilę, tymczasem zaczynajmy od podstaw.

## CHARAKTERYSTYKI

### Level / LVL (Poziom Wtajemniczenia)

W trakcie gry za każdego zabitego dostajesz punkty wtajemniczenia, dzięki którym po osiągnięciu określonej liczby podwyższa się twój poziom, a wraz z nim dostajesz do rozdysponowania 5 punktów, które ładujesz w cztery spośród podanych niżej charakterystyk. Im dalej tym trudniej podnieść poziom, ale i więcej dostajesz punktów za pokonanego potwora, który z kolei jest silniejszy. Czyli wszystko ładnie się dopełnia.

### Strength (Siła)

To najważniejsza cecha Wojownika. Wywołuje ona dwójaki efekt. Po pierwsze podnosi ilość ran zadawanych przeciwnikom, czyli po polsku dodaje pary w łapach. Po drugie pozwala na używanie potężniejszych broni, z których można korzystać dopiero po osiągnięciu odpowiedniego poziomu siły.

### Magic (Magia)

Jak już się domyślasz, to najważniejsza sprawa dla Magów. Przede wszystkim każdy punkt podwyższa poziom Many o 2. Ponieważ rzucony czar pożera określoną ilość niebieskiego płynu, jego maksymalny poziom jest bardzo ważny. Po trzecie podobnie jak u Woja siła, odpowiedni poziom Magii umożliwia korzystanie ze zdobywanych magicznych lasek. Poziom czynnika magii może być podnoszony przez noszone przedmioty np. te z końcówkami "of Wizardry" albo "of the Dragon" inne z kolei jak te "of the Fool" mogą ją odbierać.

### Dexterity (Zręczność)

Podstawa dla Łuczniczek. Poziom Dexterity zwiększa poziom zbroi oraz prawdopodobieństwo ("to hit") trafienia przeciwnika strzałą. Z niektórych luków można korzystać dopiero po osiągnięciu odpowiedniego poziomu. Spośród magicznych przedmiotów, Zręczności dodają te "of Precision" lub "of Perfection".

### Vitality (Żywotność)

Podstawowy efekt jaki wywołuje powiększanie poziomu Vitality to rosący poziom Życia, czyli czerwonego płynu. Na początku ważna sprawa dla wszystkich trzech bohaterów, bo pozwala na przyjmowanie większej ilości ran. Z czasem, po założeniu przez Maga Mana Shield, rolę energii przejmuje wskaźnik Mana. Najważniejszym elementem jest więc dla Wojownika, który słabo posługuje się czarami i do końca gry będzie musiał liczyć na Vitality.

## WSKAŹNIKI

### Hit Points / Life (Życie)

Wskaźnik symbolizowany przez probówkę z czerwonym płynem określa poziom energii, czyli ilość ran, które zbierzesz zanim padniesz w boju. Część spośród znajdujących przedmiotów podnosi poziom Hit Points, czyli ilości ran jakie możesz przyjąć. Przeważnie są to elementy zbroi jak "Armour of the Lion" czy "Helm of the Wolf".

### Mana (Mana)

Mana wpływa na czary, które możesz rzucać. Im więcej masz Many, tym wyżej możesz podnieść poziom znanych czarów, czyli tym są one mocniejsze. U Maga w miarę rozwoju gry, poziom Many wykorzystywany jest jako wytrzymałość, dzięki czarowi Mana Shield. Wiele przedmiotów podwyższa poziom Many np. "Spiders Ring".

### Armour (Zbroja)

Zbroja decyduje o tym, jak łatwo możesz zostać trafiony przez przeciwnika, oraz ile zabierze ci to ran. Im wyższa klasa zbroi, tym mniejsze

szanse na trafienie potwora i słabsze obrażenia. Wraz z szansami "to hit" w ataku, decyduje o skuteczności prowadzenia walki. Wraz z rozwojem akcji będziesz zdobywał broje o różnej wartości. Startujesz z AC 7 (Armour Class - Klasa Zbroi), na dziesiątym poziomie wtajemniczenia powinieneś mieć 40, ale na 20 to już nie styka. Przedmioty wpływają na poziom zbroi na dwa sposoby. Pierwszy to gdy helm lub tarcza mają poziom 10, to o tyle punktów podnoszą poziom. Drugi jest w przypadku przedmiotów magicznych i specjalnych, które na przykład mogą podwyższyć poziom Armour procentowo. Na przykład kolczuga ma właściwości podbijania zbroi o 100% to w przypadku poziomu 75 podniesie go do wartości 150.

### Damage (Rany)

To ilość obrażeń, które ty zadajesz. Jest to kombinacja twojej siły oraz możliwości twojej broni, wzbogacona o procentowe dodatki od przedmiotów magicznych lub broni specjalnych. Jak np. "Sword of Maiming" +6 dmg.

### To Hit (Szansa)

To twoje szanse na trafienie bezbronnego potwora. Uzbrojony może posiadać oręż, która zmniejsza twoje szanse trafienia. Poziom szans zależy przede wszystkim od poziomu współczynnika Dexterity powiększonego lub zmniejszonego przez magiczne przedmioty i bronie specjalne.

### Resistance (Odporność)

Są trzy różne odporności na trzy różne czynniki: Fire - ogień, czyli na wszelkie próby działania na ciebie ogniem, również z własnych czarów jak np. Fire Wall.

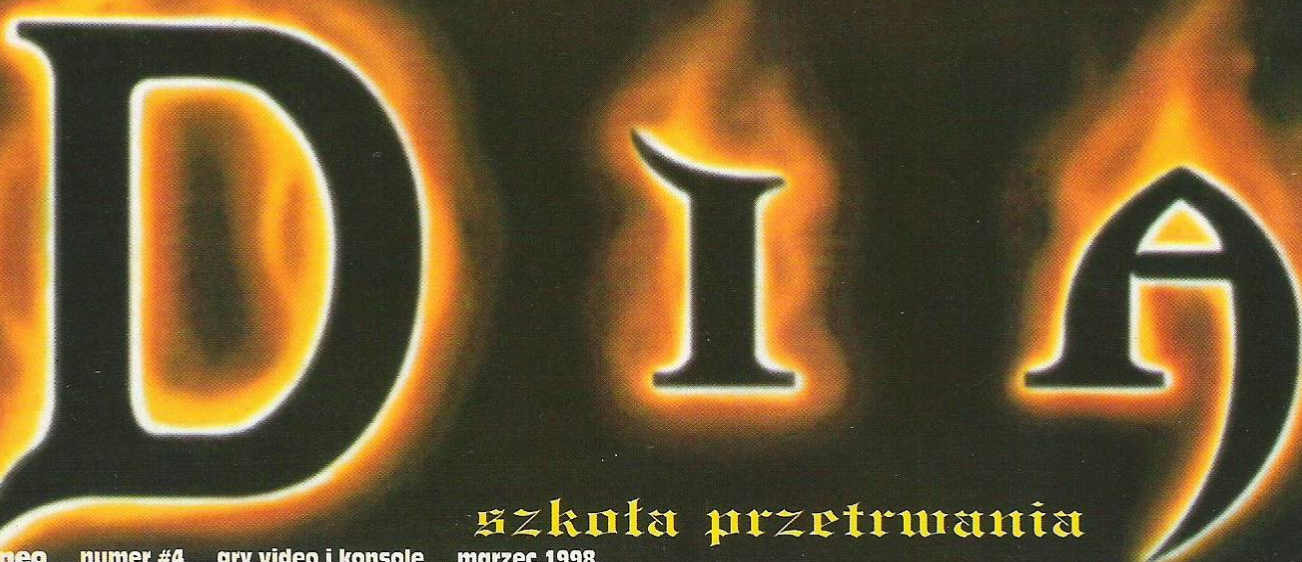
Lightning - Błyskawice rzadko pochodzące od potworów, często używane przez kufry-pułapki oraz innych zawodników.

Magic - czyli Magia. Daje przede wszystkim odporność na czary rzucane przez innych graczy, a nie będące formą ognia lub błyskawicy np. Bone Spirit.

Maksymalny poziom dla nich to 75, jednak można go osiągnąć tylko dzięki magicznym przedmiotom. Nigdy nie udało mi się osiągnąć poziomu maksymalnego dla wszystkich jednocześnie. Najbardziej przydatna jest maksymalna odporność na ogień, ponieważ to on jest wykorzystywany przez większość potworów i przeciwników.

## ŚMIERĆ BOHATERA

W pojedynkę zasada jest prosta. Zgrywaj grę na kartę pamięci (trzeba się zaopatrzyć w pojemniejszą kartę lub zwykłą, ale pustą ze względu na dużą pojemność save'a) i w przypadku gdy padniesz odtwarzasz grę.



szkółka przetrwania

W trybie multiplayer jest inaczej. Gdy padniesz, możesz zostać wskrzeszony czarem (Resurrect) przez drugiego gracza, albo rozpocząć ponownie w mieście. Zachowujesz wszystkie zdobyte do tej pory punkty doświadczenia i przedmioty, które miałeś na plecaku, ale tracisz wszystko co miałeś na sobie i w rękach. Wszystkie rzeczy, jeżeli nie zakosił ich drugi gracz, leżą w miejscu gdzie padłeś i zawsze możesz po nie wrócić. Zanim jednak powrócisz do podziemi, nie zapomnij dopompać zerowe poziomy Życia i Many. Później musisz wracać na dół. Są dwie możliwości, oprócz znużonej konieczności pokonywaniu wszystkich przemierzonych poziomów. Można skorzystać z dostępnych z miasta skrótów, prowadzących do początkowych etapów katakumb, jaskiń i samego Piekla. Najłatwiejsza metoda to powrócić wystawionym przez drugiego gracza portalem. Na wystawienie tego pozwala czar lub scroll Town Portal, który zawsze warto mieć w zapasie. Kolejne zadanie to odzyskać stracone przedmioty. Jeżeli jeszcze leżą, to pewnie oblega je cała masa kreatur. Są na to dwa sposoby. Pierwszy, to gdy posiadasz w plecaku wystarczająco silne przedmioty zapasowe, mogące zastąpić te stracone. Pamiętaj, że wiele spośród twoich statystyk mogło ulec zmianie z powodu utraty magicznych przedmiotów. Ponowna śmierć może więc przyjść szybciej niż się tego spodziewasz. Druga metoda to dać nura w sam młyn i starać się wyrwać jak najwięcej. Nie uzbrajaj się, tylko załóż Mana Shield co pozwoli ci dłużej przeżyć. To co złapiesz to twoje, a jak padniesz, to po powrocie do miasta będziesz miał już te przedmioty w plecaku. Pamiętaj, żeby w rękę trzymać coś kiepskiego, żeby podnoszony przedmiot schował się od razu w plecaku, w przeciwnym razie będziesz paść ze świeżo podniesionym przedmiotem i cała akcja na nic. W trakcie akcji postaraj się najpierw odciągnąć potwory od twojego sprzętu.

## 16 POZIOMÓW PIEKŁA

W sumie jest 15 poziomów, w tym 4 to podziemia, 4 to katakumby, 4 to jaskinie i pozostałe w Piekło plus jeden "Down to Diabło", gdzie czeka rozprawa z "Grubasem". Aby dostać się na skróty do kolejnych etapów, musisz dysponować odpowiednim stopniem wtajemniczenia, bo wiedza, że leszczy do Piekla nie wpuszczają. Poziom ostatni jest bardzo trudny nawet dla doświadczonych graczy. Na szczęście jeżeli ktoś z was padnie, nie traci przedmiotów tak jak było to na poprzednich poziomach. Całe szczęście, bo okazałoby się, że są one całkowicie nie do odzyskania z łap diabelskiej hordy. Pamiętaj również, że gdy masz zostawione w mieście lub gdzieś po

drodze cenne przedmioty, to pochowaj je lub sprzedaj, bo po załatwieniu "wielkiego D." zobaczysz tylko outro, a przedmioty przepadną.

## TAKTYKA

Nie chcę tu nikomu nic narzucać, na pewno każdy szybko wyrobi sobie swoją taktykę, mam nadzieję że moje sposoby się przydadzą, a może się okazać, że są to również wasze metody.

1. Ucieczka. Nigdy nie lekceważ tej techniki. Wiem, że tchórzostwo to nie metoda dla takich twardzieli jak ty. Nazwijmy to raczej wycofać się na z góry upatrzone pozycje. Czasami może się okazać, że wejdziesz w młyn większy niż się spodziewałeś, a z daleka czarownicy i nimfy obrzucają cię śmiertelnościami ognistymi kulami. Okazuje się energia znacznie ci spadać szybciej niż zdążył pomyśleć o uzdrowieniu. Lepiej wtedy się wycofać, podleczyć i wyciągać po kolej klientów pod ostrze czy ogień czarów lub strzał. Pamiętaj, jeden zabity potwór to dużo więcej niż trzech ranionych.

2. Jeżeli jesteś Wojownikiem, miej przygotowany w pogotowiu czar uzdrowienia oraz pełny pasek flaszek z energią. Możesz się wtedy zapuszczać w nieznane i jeżeli jesteś wystarczająco dobrze uzbrojony, rozwalając zorganizowane grupy monstrów bez konieczności wycofywania się. Staraj się jednak zawsze mieć "czyste plecy", czyli zachowaj możliwość przemieszczania się przynajmniej w jednym kierunku. W okrążeniu długo nie wytrzymasz, a grad ciosów uniemożliwi ci operowanie sprzętem. Walka na odległość to twoja słaba strona, więc jeżeli spotkasz grupy łuczników staraj się zaskoczenia wpaść w ich szeregi. Z bliska nie oprą ci się zbyt długo. W dalszych poziomach gdzie pojawiają się zięjące kwasem monstra i nimfy miotające ogniem, przyda ci się czar obrócenia w kamień (Stone Curse). Pozwoli ci to skutecznie dogonić szybkich przeciwników.

3. Jeżeli jesteś Magiem. O, ten to ma pole do popisu. Ciężko nim wystartować z powodu braku dobrych czarów i słabej walce w zwarciu. W miarę rozwoju gry okazuje się być najbardziej potężną postacią. Walcząc nim unikaj zbliżenia z przeciwnikiem. Z daleka jesteś praktycznie nie do pokonania. Ładuj większość w Magię, potem w Zręczność i Żywotność. Staraj się, aby jak najszybciej rósł poziom Many. Czytaj książki i nie oszczędzaj na nie kasy. Twoja siła to wiedza. Staraj się zawsze mieć założony Mana Shield. Najlepsza laga to Staff of Inferno, zabijająca wszystkie potwory (nawet te za ścianą) w promieniu całego ekranu.

Dobra konfiguracja to Staff of Fireball w rękach i pod ręką czar teleportacji. Dzięki temu możesz szybko się przenosić i atakować z zaskoczenia. Długie korytarze penetruj Fire Wave'em, a w zamkniętych pomieszczeniach rozpalaj czterema Fire Wall'ami tzw. ognisko lub grill.

4. Jeżeli jesteś Łuczniczką. Cóż, muszę przyznać, że ta postać nie przypadła mi do gustu. Posiada zarówno cechy Wojownika, jak i Maga tylko w mniejszym stopniu. Na odległość twój łuk może być prawdziwym "wunderwaffe", ale niezwykle ciężko taki znaleźć. W zwarciu walczy mieczem, tak jak na odległość rzuca czarami, czyli bez rewelacji. Walka powinna być prowadzona na odległość za pomocą łuku z mniejszymi grupami przeciwników wyciąganymi kolejno na linię strzału.

5. Walcząc we dwójkę po jednej stronie. Podstawowa zasada - każdy z zawodników powinien dysponować czarami lub przynajmniej scrollami wskrzeszenia i Town Portal. W przypadku, gdy któryś padnie, drugi wskrzesi go, dzięki czemu wstanie niemalże gotowy do walki. Szybko musi sobie trzepnąć flachy i już jest gites.

a) Dwóch Wojowników. Trzymajcie się blisko siebie i starajcie się mieć czyste plecy. Jeżeli jeden jest w opalach, drugi uwalnia go z uścisku.

b) Mag i Wojownik. Najpopularniejsza i najbardziej zgrana para. Wojownik idzie przodem, sprawdza i oczyszcza teren. Gdy wejdzie w kocioł daje dyla, a Mag zaczyna się ile wlezie, uważając przy tym z czarami na druha. Inna metoda: Wojownik wykonuje brudną robotę, a Mag czarami (Health Other) dba, aby poziom energii kompana nie spadł za nisko. Trzecia metoda to gdy brudną robotę wykonuje Mag, a Wojownik go osłania i trzyma wroga na odległość od kumpla.

c) Mag i Mag. Wszystkie chwytaki dozwolone, czyli hulaj dusza. Obowiązują metody jak dla Maga w pojedynkę. Uważaj jednak, żeby nie potraktować czarami przyjaciela i mieć go w razie czego na oku.

**Mam nadzieję, że zawarte tu informacje pomogą łatwiej przebrnąć przez trudne początki gry w DIABŁO. Nagrywaj swoją postać i konfrontuj z łupcami. Opis wszystkich czarów i zadań do wykonania w trybie Single Player, a także wiele innych znajdziesz w KOMPENDIUM 3.**

# B

# L

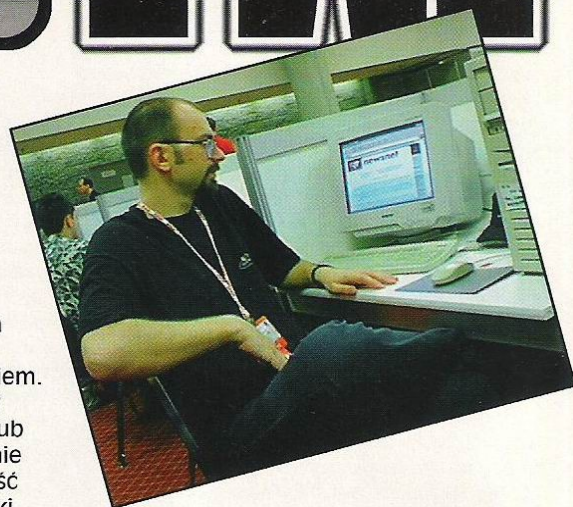
# O

# Adriana Chmielarza GAWĘDY PO FAI

**Krótką przypowieść o błogim szczęściu gracza-emeryta, czyli o biciu i mordowaniu, tudzież wyjaśnienie, dlaczego obie te rzeczy to w gruncie rzeczy to samo.**

Jak okazało się po trzynastu latach rżnięcia w najrozmaitszego rodzaju gry, tylko dwa gatunki są w stanie wprowadzić mnie w amok, że tak powiem, permanentny (zawalam pracę, rodzinę, oblucje i inne niezbędne do pełnego funkcjonowania w społeczeństwie rytuały): mordobicia i QUAKE. Pozwoliłem sobie nazwać QUAKE'A osobnym gatunkiem, ponieważ mam w głębokiej pogardzie wszystkie jego klony od JEDI KNIGHT począwszy, na HEXEN skończywszy (aczkolwiek ostrzę sobie zęby na UNREAL i PREY). Do mordobic natomiast zaliczam wszystko na dobrym poziomie, a więc jak na razie tylko serie VIRTUA FIGHTER i TEKKEN (nikt mnie nie przekona, że kręcenie paluchami półkótek, by jakiś Ryu czy inny leszcz machnął pięścią ma

Czy wyraźnie widać różnicę? Żeby było ciekawiej, nie ma wielkiej różnicy pomiędzy bijatykami a FPP (first person perspective). Obie są tak naprawdę interesujące tylko z ludzkim przeciwnikiem. Faza uczenia się jest podobna: najpierw ogólne zasady, potem tricki (combosy lub rocket jumpy), a na końcu liczy się już nie tylko zręczność palców, ale i umiejętność przewidywania ruchów przeciwnika. Taki np. Thresh - legenda wśród Quake'owców, zwycięzca wszystkiego co się da - twierdzi, że jego refleks i celność są przeciętne, ale za to znakomicie potrafi wczuć się w ruchy wroga, a także posiada umiejętność pozostania bezwzględnie opanowanym w najtrudniejszych nawet sytuacjach (czytaj: on ma siekiere i 1% energii, a przeciwnik Thunderbolta, Quada i Pentagram). Najlepsi mistrzowie



oficjalnym sportem olimpijskim, a sportowiec przyszłości będzie miał dużą główkę, okulary i chwytne palce. Gry komputerowe pozwalają stanąć w szranki każdemu, nawet takiemu ignorantowi refleksu jak ja. Nic dziwnego, że owa uluda współzawodnictwa nakręca nie tylko widzów, ale i wielkich sponsorów...



poświęcają grze ogromną ilość czasu, aż do momentu, gdy są w stanie ukończyć ją z zamkniętymi oczami i związanymi rękoma (poważnie; pamiętam jak swego czasu mój znajomy kupił Spectrum i jedyną grą jaką miał przez dwa miesiące było Commando. Pod koniec potrafił już przejść całość - aż do zapętlenia - z wyłączonym monitorem).

No proszę, zaczęło się od zwykłej radości klepania i rozczłonkowania, a skończyło na zaczątkach ogólnoswiatowego przemysłu.

P.S. Przyznam się niewychowawczo do czegoś. Oddałem tę gawędę do druku trzy dni po terminie. Zazwyczaj takie rzeczy mi się nie zdarzają (kahem...), ale akurat odkryłem, że na mapie deathmatch 3 można zrobić Grenade Rocket Jumpa z Pentagramu do Quada (rzucamy granat pod nogi i strzelamy w ziemię z rakiety, jednocześnie podskakując), a Banan mnie właśnie wyzwał na pojedynek w "SOUL BLADE, bo odkrył, że jeden ze zwykłych ciosów Siegfrieda potrafi też dobić leżącego. Ach, ta ciężka praca...

Adrian Chmielarz

Ja jestem pan Chmielarz syn Edwarda... mój Akira to bomba a Quake to petarda... nie gram w JEDI KNIGHT'A, bo JEDI KNIGHT to syf... tylko Vf3 pasuje mi...

jakikolwiek sens i daje przyjemność z grania), z preferencją dla tej pierwszej. Łzy radości, jakie wypełniają kanaliki po wykonaniu Akira 100% combo (2/3 Stun Palm of Doom, Side Kick, Dashing Elbow i Double Palm w locie) czy też radocha z fragowania (rozchrzaniania na drobne kawałki) po wzięciu Rocket Launchera, Quada i czerwonej koszulki nie da się porównać na dłuższą metę z niczym. Owszem, zarwałem kiedyś dwie doby dla SYNDICATE. Owszem, grałem w MONKEY ISLAND pięć razy. I wreszcie owszem, wzruszyłem się grając w I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM. Ale z drugiej strony pasja do VF nie minęła mi od dwóch lat (zgadnijcie, dlaczego kupię Katanę gdy tylko pojawi się w sklepacz...), a ilość pofragowanych w "Quake'u" osobników sięgnęła już dziesięciu tysięcy.

Jaki z tego moral? W Japonii wyścigowce w VF mają status prawie że narodowych bohaterów, a turnieje Quake'a odbywają się w wielkich centrach rozrywki, przy kilkutyśycznej widowni. Okazuje się, że gry potrafią elektryzować masy w nieprzewidywany sposób, i niedługo pewnie doczekamy czasów, że Trinity (następca Quake'a) stanie się



# SQUAREware

Be there or be Square



Czy każdego ranka budzicie się i z zazdrością myślicie o kumplach wzdychających do plakatów panienek wiszących nad łóżkiem? Nie potraficie odnaleźć się w tłumie osób z pasją oddających się kolekcjonowaniu liści spadających na jesieni i zasuszających ich pomiędzy kartkami dennych książek? Nie podniecają was rybki w akwarium, znaczki w klaserach ani małe sklepane samolociki? Kochajcie Clouda, wzdychajcie do Aeris, zbierajcie plakaty z wielkimi gunami i mieczami i chodząc do fryzjera proście o fryzurę na Strife'a! Niech weźmie was Square!

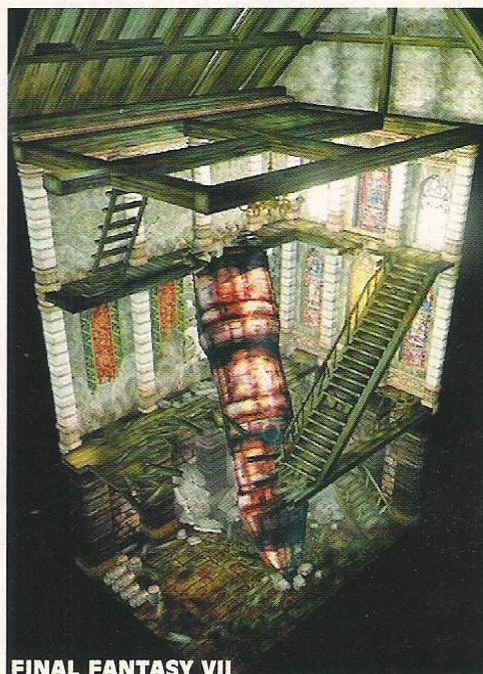
Japończycy dali nam Square. Square dało nam FINAL FANTASY VII, niedługo da nam FINAL FANTASY TACTICS, EINHANDER, PARASITE EVE i EHRGEIZ ONE! Squaremani dają wszystko, czego dusza młodego gracza tylko zapagnie. Będąc graczem trzeba darzyć ich szacunkiem. I co z tego, że Squaresoft niszczy mniejsze firmy developerskie podkupując wszystkich rokujących jakieś nadzieje gości, co z tego, że są obrzydliwie bogaci i co z tego, że czasami stosują niezbyt czyste chwyt. Oni i tak zasługują na cześć.

FINAL FANTASY VII nie przestaje was jeszcze grać. To dobrze. Bardzo dobrze. Przysyłacie dużo listów, zawalacie nas mailami i cały czas słychać głosy nieśmiało przyłączające się do wielkiego chóru skandującego: FINAL... FINAL... FINAL... Nie zapomnimy o was. Nie przestaniemy pisać o przygodach Barreta, Reda i Cida... I nie przejmujcie się tym co piszą fałszywi prorocy, próbujący swoimi nędznymi głoskami wpłynąć jakoś na opinie graczy. Nie słuchajcie lamusów którzy piszą, że FINAL jest nędzny. Bo, jak sądzić kto ma rację: kilka milionów ludzi o różnych odcieniach skóry czy jeden wodnistooki lamer nazywający siebie recenzentem?

Na początku miała być tylko duża Szkoła Przetrwania. Potem okazało się, że potrzebna będzie bardzo duża Szkoła Przetrwania. A skończyło się na gigantycznej Szkole Przetrwania, z pomniejszonymi fontami i maksymalną liczbą stron (bez jednoczesnego zachwiania równowagi pisma i konieczności dodania podtytułu: GRY VIDEO I KONSOLE I FINAL FANTASY VII). Okazało się jednak, że jest wam za mało. Ktoś w liście do redakcji napisał nawet: Wszystko jest ok, ale trochę za mało. Finalu za mało? Za mało? Za mało?!

Jasne, że za mało. Mogłoby być dziesięć razy tyle. Ale chwilowo mamy tylko jedną stronę, więc trzeba się będzie ograniczać. Dzisiaj kilka dodatkowych słów o Limit Breakach. Tak profilaktycznie - reszta będzie uzależniona od waszych pytań. Tylko proszę, nie pytajcie o rzeczy, które są w Szkole Przetrwania, a których się po prostu nie doczytaście. Próbuje stosować granie-czytanie-pisanie combo. Czyli - najpierw sami grajcie, potem - kiedy się zatniecie - czytajcie opis i szukajcie czego nie zrobiliście (ale bardzo uważnie szukajcie) i dopiero kiedy nie znajdziecie tego co jest wam potrzebne - piszcie. Co do tematów dotyczących FINAŁA to pisać jest jeszcze o czym... Jak pokonać oba Weapony (beznadziejnie to brzmi po polsku i beznadziejnie po angielsku, ale trudno), co to są łańcuchy materii, od czego zależy siła ostatecznych broni, jak rozwalić wszystkich gości na Battle Square, jak wbić sobie jajko we włosy, żeby ułożyły się jak płachta narzucona na kolce, jak zdobyć najlepsze broje, czym neutralizować skutki uboczne ciosów przeciwnika, jak zostać wielkim napakowanym Murzynem i jak pokonać co bardziej męczących bossów.... Plus wiele, wiele więcej.

Nauka Limit Breaków jest wbrew pozorom bardzo prosta. Pierwszy Limit na najniższym poziomie mamy od samego początku. Ok. Ale co teraz zrobić, żeby zdobyć kolejny? Otóż, co mógłby podpowiedzieć wam instynkt - należy wykorzystać w walce z przeciwnikiem ten pierwszy Limit określoną liczbę razy. Nie podam wam jaką, bo to odebrałoby cała satysfakcję. W porządku. Wykorzystaliście, dostaliście drugiego Limita na pierwszym poziomie i... Aby dostać pierwszy Limit na drugim poziomie, należy zabić określoną ilość przeciwników. W dowolny sposób. Może to być przy pomocy magii, materii, broni, Limit Breaka, wszystko jedno. Istotne jest tylko, żeby ostateczny cios (ten, który zabija wroga) zadała postać, która chce zdobyć nowego Limita. Najłatwiej jest to robić wyposażając daną postać w Slash-All Materia, polecieć do lasu (zachód od Nibelheim), w którym atakują małe muchomorki (Battery Caps) i rozwalać je. Są bardzo słabe (atakują stadami) i wystarczy jeden cios aby skosić sześć. Kilka powtórzeń i po krzyku. I tak w kółko. Używać pierwszego Limita, dostawać drugiego, zabijając potwory, dostawać pierwszego na następnym poziomie. Aha. Kłopoty zaczynają się w momencie kiedy gdzieś tak na trzecim poziomie trzeba sześć razy wykorzystać pierwszy Limit, aby uzyskać drugiego. Najłatwiej



FINAL FANTASY VII

chyba jest to zrobić w Zatopionym Samolocie Gelnika. Należy wyposażyć postać, która ma zdobyć Limita w Cover Materia (najlepiej namaxowana), kilka HP Up (żeby miała 9999 HP) i chodzić po samolocie i walczyć. Potwory, z którymi ma się tam do czy-nienia są naprawdę ostre i zadają duże obrażenia, tak więc Limit Meter ładuje się szybko. Wystarczy wtedy co jakiś czas używać czarów regenerujących albo napojów i... tyle. Aha i póki jeszcze jest Aeris - Fury Brand powoduje, że wszyscy ładują się na maxa. To też pomaga.

Tymczasem kończy się miejsce i niewiele mogliśmy powiedzieć o genialnym EINHANDERZE, którego od miesiąca męczymy (i kochamy) już z Gulashem i o FINAL FANTASY TACTICS (w które gramy sobie, pomimo że jest całkowicie po japońsku i w ogóle nic nie rozumiemy).

Aha. W salonach fryzjerskich nikt jeszcze nie wie co to jest fryzura na Strife'a.

Za miesiąc Squareware powróci!

Square



W naszym najnowszym konkursie można wygrać jeden z 10 oficjalnych zegarków PlayStation, które otrzymaliśmy dzięki uprzejmości firmy Sony Poland.

Aby wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

**Jak nazywa się urządzenie, którego najczęściej widać na zdjęciach CDK?**

A oto zwycięzcy konkursu ogłoszonego w drugim numerze. Gratulujemy - koszulki zostaną wysłane do was pocztą.

- Jolanta Samojłowska, Warszawa
- Artur Stawicki, Wrocław
- Wojciech Pawlak, Częstochowa
- Wojciech Król, Warszawa
- Łukasz Ruszel, Niebocko

Odpowiedzi przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych do 15 kwietnia 1998 pod adresem:

NEO - konkurs zegarkowy  
00-800 Warszawa  
Skrytka pocztowa 21



Wielki konkurs

# LFO GAMES

**Sprzedaż wysyłkowa  
gier i konsol**

**PC 3Dfx  
+ gry**

ul. Stanisławowska 1/23 05-300 Mińsk Maz.  
tel./fax (0-25) 758-25-58 (8<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> 21<sup>00</sup>-23<sup>00</sup>)  
tel. (0-25) 758-53-46 (16<sup>00</sup>-20<sup>00</sup>)  
tel. kom. 0-602 323-691  
sob, niedz. 17<sup>00</sup> - 20<sup>00</sup>

**Uwaga: w tym miesiącu wielka wyprzedarż gier!**  
**Możliwość dostarczenia gry w ciągu 24 h!**

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znacznikiem.  
W sprzedaży wysyłkowej posiadamy pełen asortyment akcesoriów do konsol.

**699,-**

**SEGA  
SATURN**

Bomber Man	209,-
Dragon Force	209,-
Duke Nukem 3D	209,-
Last Bronx	209,-
Fighters Megamix	209,-
Manx TT	199,-
Pandemonium	209,-
Quake	209,-
Resident Evil	209,-
Sega Turning Car	209,-
Shining Hole Arc	209,-
Jurasic Park	209,-
Tomb Rider	199,-
Warcraft 2	209,-
SWWS '98	209,-
i inne	

**699,-**

**SONY  
PLAYSTATION**

Air Racer	199,-
Ace Combat 2	199,-
C & C: Red Alert	209,-
Crash Bandicoot 2	209,-
Duke Nuken	199,-
F1 '97	209,-
FIFA '98	209,-
Fighting Force	209,-
Final Fantasy VII (ang)	219,-
G-Police	199,-
Hercules	199,-
Felony 11-79	199,-
ISS Pro	199,-
MK Sub Zero	209,-
NBA Live 98	199,-
Nightmare Creatures	209,-
Pandemonium 2	199,-
Resident:New Edition	199,-
TOCA Turning Car	209,-
Test Drive 4	199,-
Tekken 2	199,-
Tomb Rider 2	199,-
Warcraft II	199,-
Z	199,-
i inne	

**749,-**

**NINTENDO  
64**

Blast Corps	229,-
Bomberman 64	249,-
Clayfighter	269,-
Dark Rift	299,-
Diddy Kong Racing	249,-
Doom 64	279,-
Duke Nuken 3D	299,-
Extreme G	299,-
F1 Pole Position	269,-
FIFA 64	219,-
FIFA 98	299,-
Golden Eye 007	279,-
Hexen	279,-
ISS '64	289,-
Killer Instynkt	269,-
Lylat Wars	279,-
Mace: The Dark Age	299,-
Mario 64	199,-
Mario Kart 64	229,-
MK Trilogy	299,-
MRC	279,-
NBA Hang Time	279,-
Pilot Wings	229,-
San Francisco Rush	289,-
Star Wars	269,-
Top Gear Really	299,-
Turok	289,-
War Gods	289,-
Wave Racer	219,-
Wayn Gretzky	279,-
WCW vs The World	299,-
Lamborghini	299,-

gry NTSC - informacja tel.

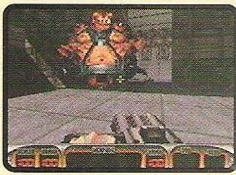
## DUKE NUKEM

GT Interactive, PlayStation

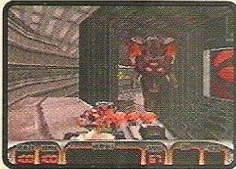
**□ Nietykliwość**  
Na ekranie opcji trzeba wstukać sekwencję:  
●, L1, ■, R2, ↑, ⇐, ●, L2, ↓.  
Powinna pojawić się nowa opcja - godmode.



**□ Nieskończona amunicja**  
Podczas gry wcisnąć START i wstukać następującą kombinację:  
↑, ↓, ↓, ⇐, R2+L2,  
a następnie przytrzymać \* i wcisnąć START.



**□ Wybór poziomu**  
Na ekranie wyboru epizodu trzeba wstukać kombinację:  
L2, ↑, ■, ↑, ■, ⇐, ●, ●, R1, ⇐.  
Gdy kod będzie wstukany poprawnie, Duke powie "Come get some". Teraz trzeba normalnie wybrać poziom trudności, a za chwilę pojawi się lista poziomów.



## NHL '98

Electronic Arts, PlayStation

Kody podawaj jako imię gracza:

Kod	Efekt
NHLKIDS	mali gracze
EAEAO	zespół The EA Blades
STANLEY	zwycięstwo
GIPTEA	szybsi gracze
PLAYTIME	powykręcani gracze
BIGBIG	wielcy gracze
BRAINY	wielkie głowy



## MOTO RACER

Electronic Arts, PlayStation

Kody wstukuje się na ekranie tytułowym.  
Gdy wejda, rozlegnie się dźwięk.

Kod	Efekt
●▲●●●●●●●●	lista plac
●▲●●●●●●●●	zakończenie
↑↑↑↑↑↑↑↑	wszystkie trasy
↓↓↓↓↓↓↓↓	wszystkie trasy odbite
↓↓↓↓●●L1●●L2	przeciwnicy 50 km/h
↑↑R2L2↓↓L1*	małe motoriki
↑↑↑↑▲R1▲R2↑↑*	turbo boost
↑●L1↓▲L2●⇐R1*	jazda nocą



## NBA LIVE '98

Electronic Arts, PlayStation

Aby uaktywnić cheat menu, trzeba wykonać następujące czynności:  
1. Rozpocznij grę i przejdź do ekranu opcji User Setup.  
2. Wybierz opcję New Name i wpisz się jako "Secrets" i wcisnij START  
3. Powinno pojawić się nowe menu Secrets na dole ekranu  
4. Najedź na nie kursorem i wcisnij ●  
5. Jesteś w menu, w którym można wpisywać i włączać kody!

Kody wstukuje się w następujący sposób

1. Wejdz do menu Secrets, wybierz opcję Enter Secret Code i wcisnij \*  
2. Kody wpisuj jako imię zawodnika i potwierdzaj je przyciskiem START.  
3. Nie wolno pomylić dużych i małych liter!

Kod	Efekt
Seaweed	mecze rozgrywane są pod wodą
Scary	gospodarze są poprzebierani
Freaky	goście są poprzebierani
Cloak home	gospodarze są niewidzialni
Cloak away	goście są niewidzialni
Eyepatch	tworzy gracza z okularach
Monocle	tworzy gracza z monokłem
Lizard	gospodarze są kameleonami
Reptil	goście są kameleonami
Pin rocks	niedźwiedź gra w drużynach "Scary" i "Freaky"



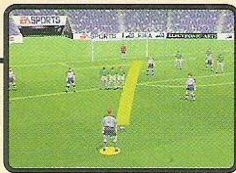
TIPS & TRICKS

# FIFA '98

Electronic Arts, Nintendo 64

Aby uaktywnić cheat'a, należy w opcji Player Edit wybrać odpowiednią drużynę i wpisać imię.

Gracze - Duchy	Drużyna	Imię
Niewidzialni Gracze	Słowacja	LASKO
Ołówek i Kartka	SheffieldW	WAYNE
Usuwanie stadionu	Kanada	MARC
Mali gracze	dowolna	CATCH22
Gorąca piłka	Vancouver	KERRY
Niewidzialne ściany	Irlandia	SPUD
	Walia	WARREN



# RED ASPHALT

Interplay, PlayStation

**□ Duże samochody**  
W głównym menu przytrzymaj L2 i R2 i wystukaj kombinację: ↑ ↑ ↑ ■ ■ ■



**□ Małe samochody**  
W głównym menu przytrzymaj L1 i R1 i wystukaj kombinację: ↓ ↓ ↓ □ ● ↓



**□ Samochód bossa**  
W głównym menu przytrzymaj L2 i wystukaj kombinację: ← → ↓ ↑ □ ■ ↓ ↓ × ▲

# RESIDENT EVIL: DC

Virgin, PlayStation

Wybierz nową grę (New Game) i zatrzymaj kursor na napisie Advanced. Teraz przytrzymaj na padzie kierunek PRAWO przez pięć sekund, aż napis zmieni swój kolor na zielony. Gdy zaczniesz nową grę, znaleziona przez Ciebie amunicja automatycznie się podwoi (np. magazynie od pistoletu będzie mieć 30 kul zamiast 15). Cheat działa tylko w trybie Advanced.



# SAN FRANCISCO RUSH

Midway, Nintendo 64

**□ Dodatkowe samochody**  
Musisz znaleźć trasę z urwanym mostem. Gdy na niego wjedziesz, zauważysz, że z lewej strony jeden fragment mostu wystaje trochę dalej niż reszta. Rozpędź się do maksymalnej prędkości i wyskocz z samego końca. Powinieneś znaleźć się nad morzem i wylandować na barce. Gratulacje, wygrales wyścig. Teraz przy wyborze samochodu znajdziesz 3 nowe pojazdy.



**□ Zmiana wielkości samochodu**  
Na ekranie wyboru samochodów przytrzymaj C-Dół, a potem C-Góra i puść oba przyciski. Za chwilę wciśnij i przytrzymaj C-Góra i C-Dół i znowu puść. Powtarzaj kod, aby zmieniać wielkości pojazdów.



**□ Zmiana koloru mgły**  
Na ekranie wyboru samochodów przytrzymaj Z i stukaj: C-Dół, C-Dół, C-Dół.



**□ Zmiana grawitacji**  
W menu Setup przytrzymaj Z i wystukaj na padzie: Góra, Dół. Puść Z i wciśnij Góra, Dół, Góra, Dół. Powinien pojawić się symbol wagi. Powtarzając kod pozmieniasz grawitację.



**□ Zmiana tekstur toru**  
W menu Setup przytrzymaj C-Prawo i wciśnij L. Puść oba przyciski, wciśnij Z i puść. Przytrzymaj C-Prawo i wciśnij L. Puść oba przyciski i ponownie wciśnij Z. Powtarzaj kod, aby popstrykać między różnymi teksturami.



**□ Wyłączenie kolizji pojazdów**  
W menu Setup wciśnij L, potem przytrzymaj R, a następnie wciśnij C-Prawo i puść oba przyciski. Przyciskaj C-Góra, C-Lewo, C-Dół, Z. Jeśli wstukałeś kod poprawnie, powinna pojawić się mała ikonka busa.

**□ Mgła w nocy**  
W ekranie opcji wybierz największy poziom mgły (Fog - heavy). Teraz przytrzymaj wszystkie 4 przyciski C i wciśnij Prawo na padzie. Powinna pojawić się opcja Foggy Night.

**□ Nieskończony czas**  
W menu Setup przytrzymaj Z i wciskaj i przytrzymaj C-Dół, C-Góra. Puść przyciski C, trzymaj dalej Z. Wciśnij i przytrzymaj C-Góra i C-Dół. Powinna pojawić się mała ikonka z zegarkiem - czas wyłączony.

# TETRISPHERE

Nintendo, Nintendo 64

Kody wpisuje się podając imię gracza.

Kod	Efekt
LINES	bonusowa gra
C(głowa obcego)AMEBOY	bonusowa muzyczka
CREDITS	wyświetla listę pięć
VORTEX	wciśnij reset!



**TIPS & TRICKS**

# GAMES ATTACK

0-25 758 6 759  
0-60 279 4 931

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I HURT  
GAMES ATTACK BOX 206  
02-303 WARSZAWA 79  
05-300 MIŃSK MAZOW  
CZYNNY PN-ND 10.00-20.00

# SONY PLAYSTATION

3D LEMMINGS	149	NBA LIVE 98	199
ACE COMBAT 2	199	NEED FOR SPEED 2	179
BEAST	TEL	NIGHTMARE CREATURES	199
BROKEN SWORD 2	209	NUCLEAR STRIKE	199
BUSHIDO BLADE	TEL	ODDWORLD	199
CASTLEVANIA	199	ONE	TEL
COLONY WARS	199	OVERBOARD	199
COMMAND & C.RED ALERT	209	PANDEMNIUM	179
COOL BORDERS 2	TEL	PANDEMNIUM 2	199
CRASH BANDICOOT	179	PITFALL 3D	TEL
CRASH BANDICOOT 2	199	POWER SOCCER 2	199
CROC	199	RAYMAN	149
DESTRUCTION DERBY 2	189	RAYSTORM	189
DIABLO	TEL	RED ASPHALT	TEL
DISRUPTOR	179	RESIDENT EVIL	179
DUKE NUKEM	189	RESIDENT EVIL:DIR.CUT	199
DUNGEON KEEPER	TEL	SOUL BLADE	199
DYNASTY WARR.	199	SPAWN- THE EXTERNAL	TEL
ELRIC	TEL	STEEL REIGN	TEL
FIFA 97	149	SUIKODEN	189
FIFA 98	209	SYNDICATE WARS	189
FIGHTING FORCE	199	TEKKEN 2	199
FINAL FANTASY VII	199	TEST DRIVE 4	199
FORMULA 1'97	199	TIME CRISIS	199
G-POLICE	199	TOGA TOURING CAR	199
GEX 2	TEL	TOMB RIDER	179
GRAN TURISMO	TEL	TOMB RIDER 2	209
GRAND TREFT AUTO	199	TOSHINDEN 2	149
HERCULES	199	TOTAL DRIVIN'	199
INT SUPERSTAR SOCCER PRO	199	V-RALLY	199
JERSEY DEVIL	199	WARCRAFT 2	199
JURASIC PARK	189	WARHAMMER	199
MAXIMUM FORCE	TEL	WCW VS THE WORLD	199
MDK	199	WILD ARMS	TEL
MONOPOLY	199	WIPEOUT 2097	189
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	199	WORLD CART SERIES	TEL
MORTAL KOMBAT TRILOGY	199	WORMS	149
MOTO RACER	199	Z	199

# NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE	TEL	LYTAL WARS-STARFOX	279
BLAST CORPS	229	MAZE:THE DARK AGE	299
BOMBERMAN	249	MARIO KART	229
CAMELEON TWIST	TEL	MORTAL KOMBAT TRILOGY	289
CLAYFIGHTER	269	MULTI RACING CHAMP.	279
DARK RIFT	299	NBA HANGTIME	269
DIDDY KONG RACING	259	PILOT WINGS	229
DOOM	279	SAN FRANCISCO RUSH	289
DUKE NUKEM	299	SHADOW OF THE EMPIRE	269
F1 POLE POSITION	269	SUPER MARIO	199
FIFA 64	199	TOP GEAR RALLY	299
FIFA 98	299	TUROK	289
GOLDEN EYE 007	289	WAVE RACER	219
HEXEN	259	WAYNE GRETZKY	279
INT SUPERSTAR SOCCER	289	WCW VS THE WORLD	299
LAMBORGINI	299	YOSHI'S STORY	TEL

# SEGA SATURN

ATLANTIS	TEL	NIGHTS	199
BOMBER MAN	209	PANDEMNIUM	209
COMMAND & CONQUER	199	QUAKE	209
CROC	209	RESIDENT EVIL	209
DEAD OR ALIVE	TEL	SEGA RALLY	179
DRAGON FORCE	209	SEGA TOURING CAR	209
DUKE NUKEM 3D	209	SHINING HOLY ARC	209
ENEMY ZERO	249	SONIC R	209
FIFA 98	219	TORICO	TEL
FIGHTERS MEGAMIX	209	VIRTUA COP 2	209
FORMULA KARTS	TEL	VIRTUA FIGHTER 2	149
JURASIC PARK	209	WIPEOUT 2097	209
LAST BRONX	209	WORLD WILD SOCCER 98	209
NBA LIVE 98	209	WORMS	199

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY TELEFONICZNIE, LISTOWNIE LUB NA PRZEKAZIE POCZTOWYM. NA PRZEKAZIE: 3%-20% ZNIŻKI I WYSYŁKA GRATIS. PEŁNA OFERTA=ZADRESOWANA KOPERTA ZWROTNA ZE ZNACZKIEM+NAZWĄ KONSOLI.

**NOWOŚCI**  
IBM PC CD-ROM

TEL  
TEL

# LISTA HITÓW

1.FIFA 98	840	PSX,N64	6.DUKE NUKEM	230	PSX,SAT
2.MORTAL K.TRIOLOGY	618	PSX	7.RESIDENT EVIL	212	SAT,PSX
3.FINAL FANTASY 7	383	PSX	8.TOMB RIDER	142	PSX,SAT
4.TOMB RIDER 2	354	PSX	9.FIGHTING FORCE	138	PSX
5.GOLDEN EYE 007	237	N64	10.MAZE	97	N64

\* ceny sprzed oddania reklamy do NED

● KUPIĘ tanio gry (0-602) 79 49 31

**Sprzedaz Wyslykowa Gier Komputerowych TOMsoft**

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

**PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:**

**Sony PlayStation**

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Bushido Blade	tel.
Crash Bandicoot 2	209.00
Cool Boarders 2	199.00
Diablo	tel.
Fifa '98 -wersja angielska	219.00
Fighting Force	209.00
Final Fantasy 7 -w. angielska	219.00
Hercules - wersja angielska	199.00
Internat. Superstar Soccer Pro	209.00
Mortal Kombat Mytology	209.00
NBA Live '98 -wersja angielska	219.00
NHL '98 - wersja angielska	209.00
Nagano Winter Ol. '98	209.00
Need for Speed 3	tel.
Nightmare Creatures -w ang.	209.00
Pandemonium 2	195.00
Power Soccer 2	209.00
Red Alert -wersja angielska	229.00
Resident Evil: Director's Cut	209.00
Theme Hospital	tel.
Toca Touring Car	209.00
Tomb Raider 2 -w.angielska	tel.

**Platynowa seria:**

Actua Soccer	109.00
Alien Trilogy	109.00
Battle Arena Toshinden	109.00
Battlestation	89.00
Crusader	109.00
Destruction Derby 2	119.00
Independence Day	109.00
Rayman	119.00
Ridge Racer Revolution	109.00
Road Rash	109.00
Syndicate Wars	109.00
Tekken	109.00
True Pinball	109.00
Worms	109.00

**Wybrane akcesoria :**

Konsola Playstation	689.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	89.00
Karta pamieci (oryginalna)	89.00
MultiTap	189.00
Kabel antenowy	99.00
Ultra Racer - mini kierownica	169.00
Barracuda - joystick analogowy	139.00
V3 Raci Wheel -kierownica	319.00
Flight Force Pro -joystick anal.	235.00

**Nintendo 64**

<b>Aerofig. Assault</b>	Golden Eye	NBA Hang Time
Blast Corps	Hexen	NBA in t. Zone '98
Bomber Man 64	Intern. Soccer 64	Pilot Wings
Cameleon Tweast	Killer Instinct Gold	Shad. of the Emp
Cly Fighter 63 1/2	Lamborgini	<b>Snowboard Kids</b>
<b>Crusion USA</b>	Mario Kart 64	Star Fox 64
Doom 64	Mort. Komb.	Super Mario 64
<b>Duke Nukem 64</b>	Mytol.	Turok
F1 Pole Position	<b>Mortal Komb Myt</b>	Wave Racer
Fifa 98	MRC	i wiele innych ...
<b>Fighters Destiny</b>	Nagano '98	

**Sega Saturn**

Atlantis	Fifa '97	Quake
Alien Trilogy	Guardian Hero	Resident Evil
Discworld 2	Last Bronks	Sonic R
Dragon Force	<b>NBA Live '98</b>	Ult. Mortal K. 3
<b>Duke Nukem 3D</b>	NHL '98	W. Wide Soc. '98
Enemy Zero	Pandemonium	i wiele innych ...

**TIPS & TRICKS**

**CRITICAL DEPTH**  
GT Interactive, PlayStation

W grze ukryto trzy dodatkowe postacie (i lodziel). Aby zagrać jako Mr. Phatt, trzeba ukończyć grę na poziomie Medium. Postać Agent 326 pojawia się, gdy skończysz grę jako Mr. Phatt na poziomie hard. Podobnie Abbadon, który stanie się dostępny jedynie, gdy pokonasz wszystkich jako Agent 326 na poziomie hard.

Cheaty i kody - wstukuj podczas gry

- Nietykność  
L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →
- Nieskończona amunicja  
L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →
- Drop pod  
L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →
- Poczwórne uderzenie  
R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →
- Stun blast  
Trzymaj R2 i wstukaj: →, ←, ↑
- Depth charge  
Trzymaj R2 i wstukaj: ←, →, ↑
- Pływająca mina  
Trzymaj R2 i wstukaj: →, ←, ↓
- Mina na dnie  
Trzymaj R2 i wstukaj: ←, →, ↓



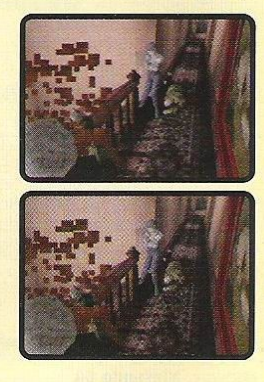
**ONE**  
ASC Games, PlayStation

Kody wpisuje się w opcji Load Game jako Password.

Kod	Efekt
MAXPOWER	Wszystkie Bronie
HEVYFEET	Wybór poziomu
DIYCXRA	level 2
KCSVJTJB	level 3
RWLKLPBC	level 4
YQZFMLTC	level 5

**TIME CRISIS**  
Namco, PlayStation

- Łatwiejsza gra  
Przy wyborze trybu gry wystarczy raz strzelić poza ekran - pojawi się opcja Easy, dzięki której zamiast trzech masz pięć żyć.
- Cheat Menu  
Najpierw solidnie skalibruj pistolet. Teraz na ekranie tytułowym musisz strzelić dwa razy w sam środek celownika będącego częścią tytułu, a następnie poprawić jeszcze dwa razy dokładnie w środek dziury w literze R w napisie CRISIS. Jeśli ci się uda, pojawi się menu, w którym można pobawić się ustawieniami.
- Noga  
Jeśli masz kierownicę z pedałami, możesz ją wykorzystać grając w TIME CRISIS! Wystarczy podłączyć zestaw do drugiego portu PlayStation i już można naciskając pedal chować się i wstawać! Inne rozwiązanie to podłączenie zwykłego joypada i wciskanie przycisków nogą. Nie polecamy w butach.



**TOP GEAR RALLY**  
Midway, Nintendo 64

- Wszystkie samochody  
Wybierz tryb Arcade Mode i wstukaj: A, Lewo, Lewo, C-Dół, A, Prawo, Z
- Wszystkie Trasy  
Wybierz tryb Arcade Mode i wstukaj: A, Lewo, Lewo, Prawo, Dół, Z
- Zmiana kolorów  
Aby zmienić kolor pojazdu, wciśnij i przytrzymaj L, R, wszystkie C, a następnie wciśnij Górę lub Dół.
- Tryb PlayStation  
Pikseloza właściwa grom na PlayStation - podczas gry wstukaj: B, Lewo, Prawo, Góra, Lewo, Z, Prawo
- Tryb Tęczowy  
Multum kolorów na ekranie - podczas gry wstukaj: C-Dół, Z, B, Góra, Góra, Prawo



**NIGHTMARE CREATURES**  
Kalisto, PlayStation

Kody do wszystkich poziomów

Poziom	Kod
2	▲●●▲▲▲↑×↑
3	▲▲×▲↑▲▲▲↑↔
4	▲▲●▲▲▲▲▲↑↔
5	▲▲↑●▲▲▲×↓↔
6	▲▲↓●×▲×↓↔
7	▲▲↔●↔▲↓▲▲
8	▲▲↔●▲▲↓●↔
9	●▲▲●●▲▲↑↔
10	●●●●●×▲↑↔
11	●●×▲▲↑●▲▲
12	●●▲▲▲↑↓↔
13	●▲▲×▲▲↓×
14	●▲▲▲▲▲▲▲
15	●▲▲▲▲▲▲▲
16	●▲▲▲▲▲▲▲
17	×▲▲▲▲×↓↔
18	×▲▲▲▲▲▲
19	××▲▲↓▲▲
20	××▲▲▲↓●





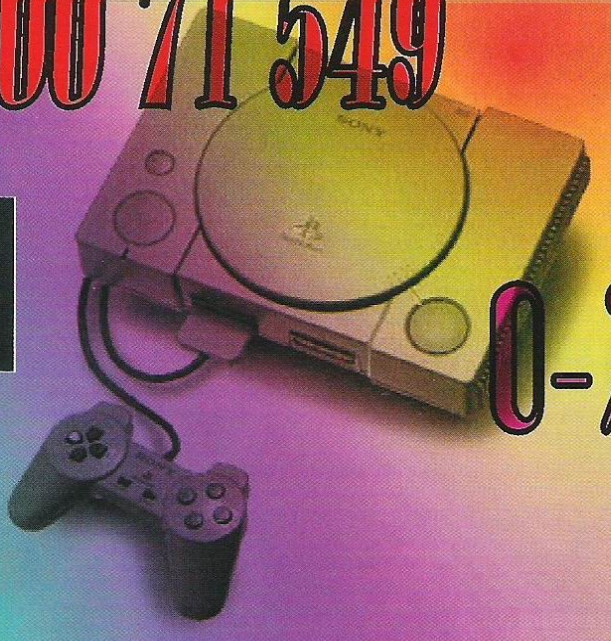
# ZADZWOŃ

# WYGRASZ KONSOLE

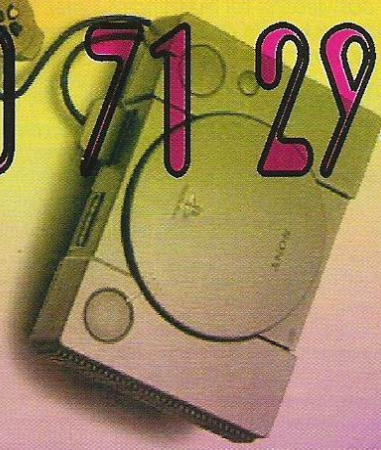


# 0-700 71 549

Problemy  
z grami ?!?  
DZWOŃ

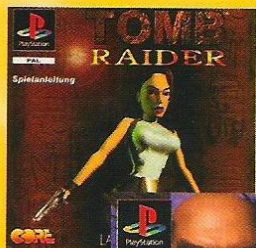


# 0-700 71 294



WPI, skr.p. 104, 00-963 Warszawa 81. 4,22 zł./min. z VAT. Musisz mieć 18 lat.

# TELEFONICZNA LINIA GIER



## KODY I TRIKI!

do  
**PlayStation™**  
zadzwoń:

# 0-700-61-377

**ALBO 0-700-61-378**

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

**Ooo!? Dotarliście już tutaj? Tak szybko? Nie sięgajcie jeszcze po joypady i nie włączajcie konsol, przed Wami lektura NEO.LOGu. W tym miesiącu po dwóch kursach do naszej redakcji pracę zmienili wierni listonosze. Cóż, następnemu też nie było łatwo, ale wycwanili się. Listy dostarcza przy pomocy szerokiego, jednokołowego pojazdu potocznie zwanego taczka! Nie tracmy więc czasu! Acha, przysyłajcie swoje rysunki związane z grami - najfajniejsze opublikujemy! Możecie też przysyłać listy internetem na mój adres: [brat@ssonline.com.pl](mailto:brat@ssonline.com.pl)**

*Jestem posiadaczem konsoli GameBoy i w związku z tym mam prośbę. Czy istnieje szansa na chociaż jedną stronę więcej w NEO> poświęconą tej maszynie? Co prawda nie kupuję NEO> tylko po to, aby zajrzeć na strony o GameBoy'u, ale wydaje mi się, że jedna strona to za mało.*

*Przemek, Szczecin*

Wszyscy lubimy tę uroczą maszynkę. Niestety, ale jedyne co możemy obiecać to to, że zawsze w NEO> znajdziecie przynajmniej jedną stronę o GameBoy'u. Niewykluczone, że w przyszłości rozszerzymy dział, na razie kształtujemy pismo, więc jeszcze wiele decyzji nie zapadło. A poza tym wszystko zależy od posiadaczy GameBoy'a. Odpowiednio duża ilość listów zmusi nas do zmiany stanowiska. Wszystko w Waszych rękach!

\*\*\*

*Jeśli NEO> ma być wartościowym pismem dla konsolowców, to powinno w nim zagościć kilka nieobcych rubryk - przecieki, supery, tematyka X-Files i Star Wars, które doskonale uzupełniłyby każdy numer (tak jak w Secret Service). Istnieje coś takiego jak SECRET SERVICE CD. Dlaczego nie miałyby być NEO> CD? Moglibyście w nim zamieszczać demo na PSX'a lub Saturna. Albo jeśli by się dało - część na Saturna a część na PSX'a.*

*Einstein, Warszawa*

Cóż, SS jest w komfortowej sytuacji - liczba stron każdego numeru jest większa od stu. NEO> jest troszkę cieńsze, a rynek gier video strasznie żywy i bogaty. Nie możemy sobie pozwolić na tematy okologiczne, musimy zmieścić wszystko co nowe i ważne. Co do superów to jako taka, samodzielna rubryka na pewno nie powstanie. Ale np. NEO.LOG dopiero kształtuje swoją formę. Już teraz wiemy, że na tych stronach znajdziecie nie tylko listy. Tutaj postaram się dostarczyć parę co ciekawszych informacji z życia redakcji, czy też dopuścić się aktu próżności i zamieścić nasze zdjęcia. Jeśli chodzi o cover CD takowy oczywiście nie powstanie. Z dwóch powodów - prawnych i technicznych. Ani Sony ani Sega tak łatwo nie udzielają zgody na publikowanie dem.

A poza tym przygotowanie płyty granicyłoby z cudem. Kompakty PSX'owe i Saturnowe drastycznie różnią się formatem. Praktycznie nie ma możliwości, aby zorganizować to na jednym CD.

*Kilka miesięcy temu kupiłem konsolę GameBoy i kilka gier do niej, między innymi ZELDE. Gra ta wciągnęła mnie niesamowicie, jak żadna inna do tej pory. Wiem, że konsola ta ma niewielkie możliwości w porównaniu do PSX'a czy Nintendo 64, ale potrzebowałem konsoli przenośnej. Jest tylko mały problem. Gra ma dialogi w języku niemieckim, a instrukcja też jest w tym języku. Niemieckiego niestety nie znam, ale jakoś z tłumaczeniem sobie radzę. Tak więc, problem ten pokonałem. Na domiar złego, gra ta jest dosyć skomplikowana i bez wskazówek nie przejdę jej. Dlatego zwracam się z prośbą. Bardzo zależy mi na otrzymaniu pomocy takiej jak mapy, wskazówki co należy robić...*

*Gall Anonim*

Sorry, no chance. Nigdy nie wysyłałbym i nigdy nie będziemysyłać tego typu materiałów. Zrobięś dwie rzeczy - jedną wspaniałą, drugą nierozważną. Tą pierwszą jest oczywiście kupienie GameBoy'a, a tą drugą nabycie niemieckojęzycznej wersji gry (szczególnie gdy nie jest to zwykła zrzędnosciówka). Mogę ci dać jedną dość banalną radę. O sukcesie w momentach poważnego utknięcia tak naprawdę decyduje liczba wysiedzianych godzin. Musisz próbować do skutku, nie ma problemów nie do rozwiązania. W ostateczności rób absurdalne czynności i używaj wszystkiego na wszystkim. W końcu się uda!

\*\*\*

*Właśnie dostałem w tapki najnowsze NEO>. Powiem jedno: jest super. Tylko czemu tak mało pisze Gulash? Dwie recenzje i szkoła przetrwania to bardzo mało. Po drugie: kiedy będzie prenumerata? Czekam na to z niecierpliwością. Z uwag krytycznych: po raz pierwszy trafił wam się chochlik drukarski. Otóż: na str.45, w recenzji DIDDY KONG RACING widnieje plakietka PlayStation, co jest oczywistym niedopatrzaniem z Waszej strony, bo gra jest na N64. Pozdrowionka!*

*Piotrek*

Gulash mało nie pisze. Nie wszystkie jego teksty są podpisane - większość czasu spędza na tropieniu newsów dla Was, poza tym organizuje całe pismo. Jeśli chodzi o prenumeratę, to przygotowujemy się do tej formy

sprzedaży. W momencie, gdy przedsięwzięcie ruszy, poinformujemy Was o tym w widocznym miejscu. A co do wpadki. Hmm... grafik składający strony NEO> jest maniakamiem PlayStation i niekontrolowanie wlepił znaczki PSX'a wszędzie gdzie się da. Jego zapał wykorzystaliśmy w inny sposób i właśnie wziął się za łamanie strony z RESIDENT EVIL 2. A na poważnie, wybaczone te potknięcia. Wszystko się dopiero dogrywa i w przyszłości pomyłek będzie coraz mniej. Ważne, że merytorycznie jesteście wiarygodni!

\*\*\*

*Jako że właśnie rozpoczęły się w Łodzi ferie mam dużo wolnego czasu. Dlatego piszę do was i zwracam się z kilkoma pytaniami:*

1. Czy gry muszą być takie drogie? Wiedziałem co robię kupując Nintendo64, ale 395 PLN za MACE to drobna przesada!
2. Czy PSX będzie potrafił pociągnąć MK4?

1. Sama produkcja jest już bardziej kosztowna, niż wytłoczenie płyty CD. A jak przyjrzeć się drodze, jaką wykonuje gra od swego poczęcia aż do sklepu (honoraria dla autorów, niejednokrotnie konieczność

wykupienia praw do danego tematu, koszty nośników, cła, marże sklepowe itd.) to wszystko staje się jasne. W naszym kraju jeszcze długo nie będzie to tanie hobby. Smutne ale prawdziwe.

2. PSX pociągnie, ale zobaczymy jak bardzo się przy tym spoci. Premiera już niedługo.

\*\*\*

*Nie umiem pisać listów, czy takich tam bzdetów (bo gram na PSX). Fajne macie pismo i te sprawy. Piszę ten list na informię, a facet coś tam gędzi. Pytanko:*

1. Kiedy dotrą do nas wibrujące pady?
2. Moglibyście podać różnice pomiędzy NTSC a PAL?

*M. Przyszlak, Lublin*

1. Jeśli myślimy o tym samym - to będą lada chwila. Joypady Dual Shock powinny w kwietniu/maju trafić wreszcie do Europy.

2. Z grubsza rzecz biorąc chodzi tu o sposób generowania obrazu. W standardzie NTSC mamy mniej dokładną grafikę, ale za to 30 lub 60 odświeżeń obrazu (klatek animacji - fps) na sekundę. Natomiast w PAL'u jest odpowiednio 25 i 50, ale za to obraz jest wyraźniejszy i ma większą rozdzielczość.

## List miesięczny

*Cześć ponownie, drodzy Neonowcy (...)*

*Czasem się zastanawiam, jak prawie 19-letni użytkownik może się podniecać takimi białostkami? W moim wieku powinienem myśleć raczej o nauce, podrywaniu łasek i ogólnie stwarzaniu pozorów wielkiej inteligencji, jak to robią moi koledzy, którzy w zeszłym roku nie zdali, albo w ogóle do szkoły już nie chodzą i edukacji nie pobierają, a w głowie im tylko komórki, interesy, stylowe drinki i oczywiście naiwne dziewczynki. Może więc zatrzymałem się w rozwoju? Dzwonię do redakcji czasopisma dla graczy, z których każdy ma koszulę w kratę, tłuste włosy, okulary i kostkę z napisem "MORTAL KOMBAT", nie wiadomo właściwie po co. Nie mam ani kostki, ani prawie nawet włosów (nie licząc 3 mm meszku na mojej wspaniałej czasce), nie mam ani zaj\*\*\*\*tych i panienek, drogiego samochodu, czasu do grania na jakimś tam PlayStation, które to wala się w mojej szafie, nie mam forsę na stawianie wszystkim drinków po 20 zł, nie mam praktycznie żadnych osiągnięć w nauce, a moją edukację pewnie zakończę po tym roku, ponieważ na pewno nie zdam. Jedyne, co mnie rajuje, to święty spokój i święte ziolo, które właśnie rośnie w moim pokoju. Po co więc mam dzwonić do was i zwracać głowę ludziom, którzy coś w sumie robią i zajmować telefon, który przeznaczony jest do ważniejszych spraw? Możecie powiedzieć: "Jakis koleś - no future jak to mówią - punk". Do punka mi równie daleko co do*

*skina, chociaż próbowałem obu tych skrajnych przypadków. Ja jestem po prostu Michał, żaden tam dekadent, bo dekadentów to mamy dzisiaj od zżerzenia, na ulicach tego pełno, każdy inny starający się zaistnieć jako jednostka indywidualna skazana na chorobę wieku. Co ja tutaj robie, do K\*\*\*\*y nędzę? Czy nie ma tutaj miejsca dla kogoś, kto chciałby być nikim i wtopić się w całą resztę, obudzić się kiedyś w wieku 40 lat z wywieszonym piwnym brzuszkiem, brudnym podkoszulkiem, piwo w ręce, tęsa czaszka, w czarno-białym TV leciałoby właśnie futbol na EuroSporcie, żona - prawdziwa kura domowa, właśnie by prasowała ubrania i darła się na mnie, żebym przewinął nasze 5-te dziecko? To jest raj dla ubogich, a może tam znalazłoby się miejsce na jakąś elektroniczną rozrywkę...*

*Michał*

Ehh... nie jesteś sam na świecie! Przestań słuchać Budki Suflera i włącz coś wesołego. Rozejrzyj się, może znajdziesz jakichś kumpli w swoim wieku lubiących grać na konsolach (choć komórki, drinki i dziewczynki w pewnym wieku zaczyna się lubić - to też są męskie zabawki). Tylko nie przesadzaj ze świętym ziolem, bo w ostateczności znajdziesz ciepło w najbliższym ośrodku Markot'u. Poza tym nazywamy siebie graczami, choć żaden z nas nie ma kostki z napisem MK i długich tłustych włosów. Miguel ma długie, ale nie ma tłustych, bo myje codziennie. Na pocieszenie wysyłam ci grę OVERBOARD na PlayStation.

# CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2  
AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY

PlayStation™

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 PREZENTACJI GIER  
NA PLAYSTATION



SONY



GIER NA PSX  
NIE WYPOŻYCZAMY

PC-CD ROM

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

NINTENDO 64

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

WYPOŻYCZALNIA GIER  
NINTENDO, GAMEBOY, SEGA

GAME BOY

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



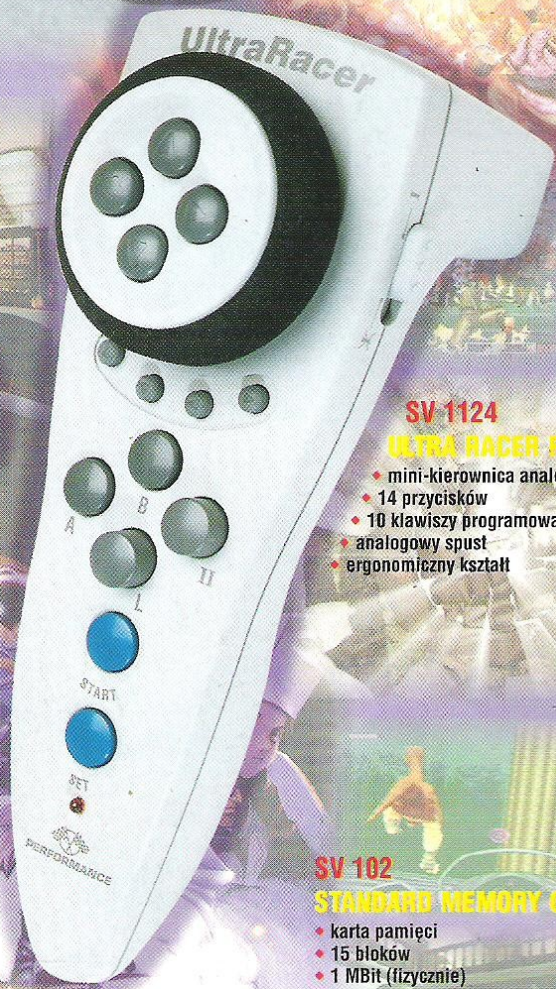
# NOWOŚCI DO PSX



## SV 107

### GAME PAD

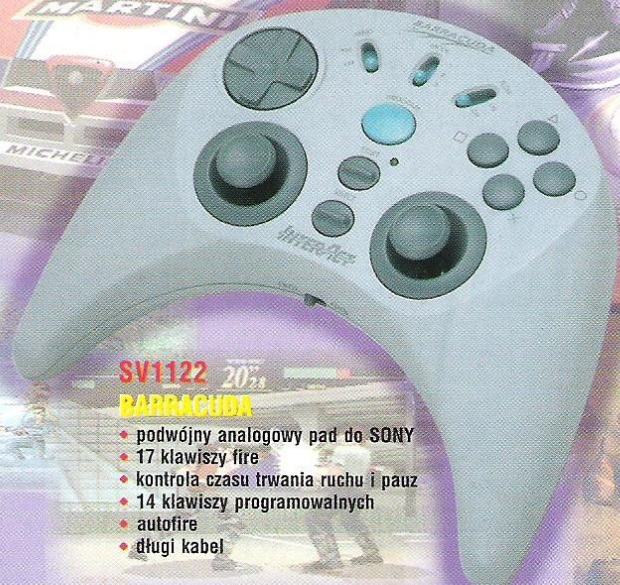
- standardowy kontroler do SONY
- 8 klawiszy fire
- kolorowe
- długi kabel



## SV 1124

### ULTRA RACER PS

- mini-kierownica analogowa
- 14 przycisków
- 10 klawiszy programowalnych
- analogowy spust
- ergonomiczny kształt



## SV1122

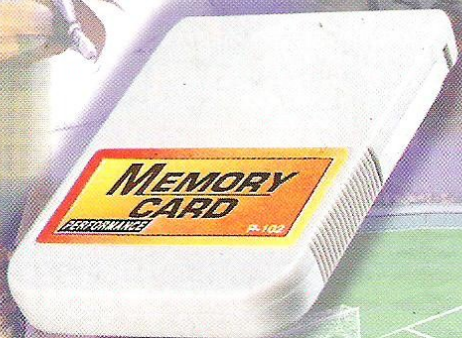
### BARRAGUDA

- podwójny analogowy pad do SONY
- 17 klawiszy fire
- kontrola czasu trwania ruchu i pauzy
- 14 klawiszy programowalnych
- autofire
- długi kabel

## SV 102

### STANDARD MEMORY CARD

- karta pamięci
- 15 bloków
- 1 MBit (fizycznie)



#### Dostępne w punktach sprzedaży:

Białystok: PHU ANSAT, ul. Legionowa 9/1 lok. 148; MASTER-BIT, ul. Św. Rocha 10 lok 211; Bielsko-Biala: FHU DIGITEL, ul. Cechowa 22; ul. Gyniarska 34; JOYBIT s.c., ul. Jasna Rola 103; Chorzów: PHU COMP-TRONIC CO LTD, ul. Powstańców 32; Częstochowa: EMPIK, al. N. M.: P. 63/65; Dąbrowa Górnicza: GIALLO, ul. 3-go Maja 4; Elbląg: LANSER, ul. Skrzydlata 1a; Gdańsk: AR-MEDIA, ul. Olsztyńska 3; Gdynia: Salon Komputerowy DEMO, pl. Konstytucji 1; JTC FEST, ul. Ujejskiego 17; Gliwice: FHU JAN JANINA ZALECH, Gliwickie Centrum Handlowe, ul. Barlickiego 4; Jasto: Sklep Komputerowy KARPATY, Rynek 14; Katowice: MICROMAN, ul. Różdzieńskiego 188b; EMPIK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek” III pl, ul. Mickiewicza 4; BASTA, ul. Drozdów 13 b; UNIBIT, ul. Rolna 43; Kielce: ASCOM, ul. Mała 6; Kraków: GIGA, ul. Wiślicko 10; SCORPION-DH WANDA, ul. Broniewskiego 1; MARIO, ul. Długa 17; FH DRIVE, ul. Krasieńskiego 1/3; Legnica: ALEX, ul. Wrocławska 183; Łomża: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1f; Łódź: EMPIK, ul. Piotrkowska 81; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; ARETE DH CENTRAL, ul. Piotrkowska 165/169; CARREFOUR Guliwer, ul. Kolumby 36; ACTION, ul. Piotrkowska 40; Olsztyn: PHU KUCHARSCY, Dworzec PKS Olsztyn; Poznań: EMPIK, ul. Ratajczaka 44; FRANZAK, ul. Kaliowa 8; GRAM, ul. Wrocławska 25a; Salon Komputerowy METRO COMPUTER, ul. Ratajczaka 31; Ruda Śląska: RED BOX PLUS, ul. Wolności 14; Rzeszów: ARES COMPUTER, ul. Piłsudskiego 36; Sanok: Studio Komputerowe AMICUS, ul. Sienkiewicza 31; Sosnowiec: Sklep Firmowy OPTIMUS s.c. J. Jarząbkiewicz i S-ka, ul. Warszawska 12; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; Toruń: EMPIK, ul. Wielkie Garbary 18; Warszawa: EMPIK, Rondo de Gaulle'a; EMPIK, ul. Marszałkowska 116/122; PSX PROJEKT, ul. Minska 58; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; LICOMP EMPIK MULTIMEDIA, ul. Chochołowska 3c; COMPUTEX HURT i DETAL, Podleśna 42/56; Wrocław: EXE, ul. Szewska DH KAMELEON; EMPIK, pl. Kościuszki 21/23; WALDI, DH FENIX IV, ul. Św. Mikołaja 56; Zabrze: RED BOX s.c., ul. Wyzwolenia 3, pl. Krakowski 1; Zielona Góra: VADIM, ul. Zeromskiego 17; EMPIK, ul. Boh. Westerplatte 19.



**Multi-Styk**

04-744 Warszawa-Międzylesie,  
ul. Kossakowskiego 42,  
tel. 815-68-44, fax 815-68-43.

<http://www.interact.nom.pl>