



9 GRY WALNYCH DEM NAJLEPSZYCH BIJATYK

TEKKEN 3 i 2, DEAD OR ALIVE, DYNASTY WARRIORS, BLOODY ROAR I INNE



Oficjalny Polski

INDEX 322423 • ISSN 1508-4329 • CENA 25.00 ZŁ • NR 1/99

PlayStation

Magazyn Special **Nr 1**

**ODKRYWAMY
SEKRETY**

**NAJLEPSZYCH BIJATYK
WSZECH CZASÓW NA PSX**

**MEGA
PRODUKCJE:** TEKKEN
STREET FIGHTER
MORTAL KOMBAT

**WAŻNIEJSZE
RECENZJE:**

TOBAL NO 1
BLOODY ROAR
CARDINAL SYN
DEAD OR ALIVE
RIVAL SCHOOLS
BUSHIDO BLADE
FIGHTING FORCE
POCKET FIGHTER
DYNASTY WARRIORS
KENSEI: SACRED FIST

**QUIZY
KONKURSY
CENNE
NAGRODY**

CGS



9771508 432990

BIJATYKI • EDYCJA SPECJALNA PLAYSTATION MAGAZYN

Oficjalny Polski

PlayStation

Magazyn Special

TEMAT NUMERU
BIJATYKI

9

GRYWALNYCH DEM NAJLEPSZYCH BIJATYK

TEKKEN 3 i 2, DEAD OR ALIVE, DYNASTY WARRIORS, BLOODY ROAR I INNE



Na Krążku

9

GRYWALNYCH
DEM

WAŻNIEJSZE
RECENZJE:

TOBAL NO 1
BLOODY ROAR
CARDINAL SYN
DEAD OR ALIVE
RIVAL SCHOOLS
BUSHIDO BLADE
FIGHTING FORCE
POCKET FIGHTER
DYNASTY WARRIORS
KENSEI: SACRED FIST

Oficjalny Polski

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 25.00 zł • NR 2/99

PlayStation

Magazyn Special

Nr 2

ODKRYWAMY
SEKRETY

NAJLEPSZYCH BIJATYK
WSZECH CZASÓW NA PSX

MEGA
PRODUKCJE: TEKKEN
STREET FIGHTER
MORTAL KOMBAT

QUIZY
KONKURSY
CENNE
NAGRODY

BIJATYKI • EDYCJA SPECJALNA PLAYSTATION MAGAZYN

CGS



07

SZUKAJ W KIOSKACH!

Spis Treści

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20
fax: (0-22) 812-68-29
e-mail: psm@cgs.com.pl
<http://www.cgs.com.pl>

Redakcja

Red. nacz.: Dariusz Kazik
dkazik@cgs.com.pl
Z-ca red. nacz.: Marek Suchocki
msuchocki@cgs.com.pl

Współpraca

Bartosz Nuckowski, Jacek „Baron Jack”
Pietruszczak, Przemysław „Hot” Gorący,
Dean Mortlock, Daniel Griffiths, Stephen
Pierce, Steve Merrett, James Price, Andrew
Collins, Pete Wilton, Simon Kirrane, Paul
Wilson, Arron Taylor, Zy Nicholson, Will
Groves, Richard Knight

Tłumaczenia

Piotr Wągrowcki
Jacek Mackiewicz
Leszek Krowicki

Dział Reklamy

Dariusz Kazik

Korekta

Magdalena Kotulska

Łamanie

Robert Włodarczyk

Druk

Elanders
Kolportaż Ogólnopolski

Ruch S.A. O.K.D.P.

Kolporter S.A.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi.
Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

Wielkość artykułów w tym wydaniu jest tłumaczena i reprodukowana z pisma *PlayStation Beat'Em Up Special* i prawnie należą do:

© Future Publishing Ltd. England 1999.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zadna część pisma (dotyczy tekstu, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiekolwiek formie.

Logo PS i PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: <http://www.futurenet.co.uk>

CGS jest wydawcą:

PSX FAN
COMPUTER ARTS
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL
TOTAL PLAYSTATION
AMIGA COMPUTER STUDIO

Od redakcji Miło nam obwieścić, że oto na naszym rynku zaistniał nowy, oficjalny polski periodyk o PlayStation. Oficjalny, więc z płytą CD! „PlayStation Magazyn Special” jest kwartalnikiem i dołączył do rodzin „PlayStation Magazyn” i „Total PlayStation”. Już pobięzione zapoznanie się z nowym magazynem nie pozostawia złudzeń, co do jego założień. Każdy numer poświęcony jest jednemu, wybranemu gatunkowi gier i traktuje wyłącznie o nich, zarówno w warstwie tekstowej, jak również pod względem zawartości kompaktu. Ten numer adresowany jest do miłośników gier walki określanych często jako nawałanki, mordobicia itp. Wiemy, że w Polsce istnieje potężna grupa fanatyków tego typu rozrywki, więc oni będą najbardziej zadowoleni z tego wydania tematycznego. W numerze udało nam się zmieścić recenzje, opinie, zapowiedzi i analizy najpopularniejszych nawałanek, jakie kiedykolwiek powstały na naszą maszynkę. Jest to potężna dawka wiedzy teoretycznej, która wzmaciona ćwiczeniami praktycznymi w postaci gierek zamieszczonych na płycie CD, a dodatkowo poradami i sztuczkami, jakim poświęciliśmy mini-podręcznik, powinna nawet z „żółtodzioba” zrobić prawdziwego eksperta w dziedzinie mordobić. Takie są założenia tego numeru i dołożyliśmy wszelkich starań, aby tak było z następnymi z serii „Special”. Kolejne wydanie poświęcone będzie grom piłkarskim, więc gorąco zachęcamy, aby sięgnęli po nie także Ci, którzy z różnych powodów nie preferują tego gatunku gier. Postaramy przekonać Was wszystkich, że piłka nożna w wydaniu konsolowym, to naprawdę wspaniała rozrywka! Wracając jednak do numeru bieżącego, pragniemy zwrócić uwagę na rzecz unikatową na naszym rynku, a mianowicie książeczkę dołączoną do pisma, traktującą o grach walki. Większość tekstów przygotowała do niej jeden z najlepszych w Polsce wojowników w Tekkena – Bartosz Pyrek (Pyro) – któremu nie są obce również inne bijatyki. Książeczka ta to istna skarbnica nieocenionej wiedzy przydatnej każdemu fanatykowi bijatyk. To jednak nie wszystko. Jeden z rozdziałów poświęcony Tekkenowi stanowi fragment monumentalnego dzieła „Biblia Tekkena” opracowywanego aktualnie przez naszych mistrzów. Będzie to publikacja wyjątkowa, i to nie tylko na skalę Polski. Na jej treść składać się będzie wszystko, co związane jest z tą kultową serią: nieznane historie postaci, wywiady, opinie, strategie walki, charakterystyki najlepszych polskich graczy, nigdzie nie publikowane ciosy specjalne, kombosy, floatingi i całe mnóstwo niesamowitych opowieści o Tekkenie. Więcej informacji na temat „Biblia Tekkena” zdradzimy w kolejnych numerach czasopism spod znaku „PlayStation Magazyn”.

Loading

- 10 Tekken 4**
- 12 Destrega**
- 12 Teken Tag**
- 14 Eretzvaju**
- 15 Wu Tang**

PrePlay

- 16 Marvel Vs Street Fighter**
- 20 Ehrgeiz**
- 22 Bloody Roar 2**



PlayTest

- 26 Tekken 3**
- 38 Street Fighter Alpha 3**
- 40 Street Fighter Collection**
- 42 Street Fighter EX Alpha**
- 48 Mortal Kombat 4**
- 50 MK Mythologies**
- 52 Dead Or Alive**
- 59 Bushido Blade**
- 60 Rival Schools**
- 62 Marvel Super Heroes**
- 64 Kensei: Sacred Fist**
- 66 Pocket Fighter**
- 68 Bloody Roar**
- 70 Cardinal Syn**
- 71 Fighting Force**
- 72 Dynasty Warriors**
- 73 Masters Of Teras Kasi**
- 74 Star Gladiator**
- 76 Platyna**
- 81 Quiz**

Działy

- 4 Na CD**
- 10 Loading**
- 16 PrePlay**
- 24 PlayTest**
- 28 Analiza Teken**
- 44 Analiza Street Fighter**
- 50 Analiza Mortal Kombat**
- 76 Platyna**
- 81 Quiz**

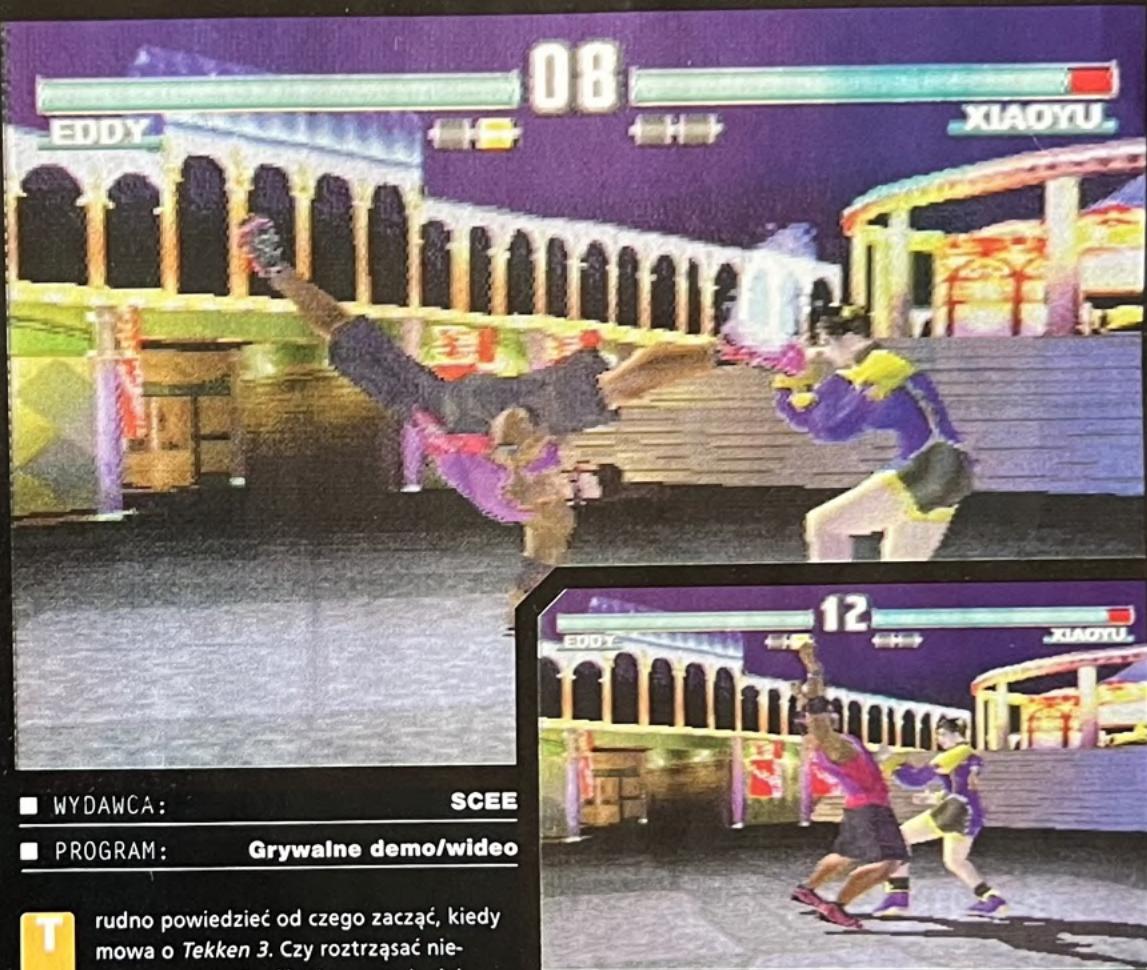


Na tym CD



KRĄŻKI SPECJALNE BĘDĄCE
KOMPILACJĄ GIER
NALEŻĄCYCH DO JEDNEGO
GATUNKU, CIESZĄ SIĘ U
GRACZY DUŻĄ
POPULARNOŚCIĄ.
WYCHODZĄC NAPRZECIW
TYM OCZEKIWANIOM
PRZYGOTOWALIŚMY
SPECJALNIE DLA WAS
UNIKATOWY CD ZE ZBIOREM
NAJWSPANIALSZYCH GIER
WALKI, JAKIE UKAZAŁY SIĘ
NA PLAYSTATION. MAMY
NADZIEJĘ, ŻE PRZYPADNIE
WAM DO GUSTU.

Tekken 3



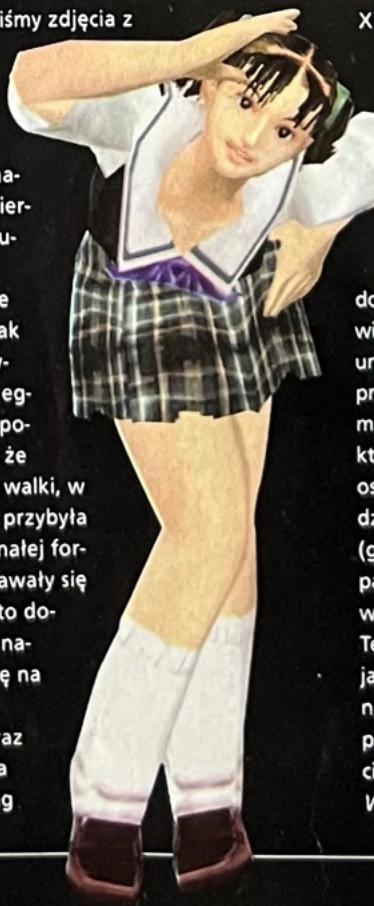
■ WYDAWCZA: SCEE
■ PROGRAM: Grywalne demo/video

Trudno powiedzieć od czego zacząć, kiedy mowa o *Tekken 3*. Czy roztrząsać niezmierną grywalność tej gry, czy lepiej wspomnieć o ogromnym wachlarzu wojowników i ciosów, a może najlepiej napomknąć coś o pięknie łamania kości i miażdżenia twarzy w tej grze.

Kiedy po raz pierwszy ujrzaliśmy zdjęcia z *Tekkena 3*, byliśmy po prostu zdumieni na ile cudowni programiści z Namco zdolali się w niej zbliżyć do jej wersji z automata. Przy takim poziomie weroności z pewnością czegoś musiało zabraknąć, więc uznaliśmy, że gra pewnie nie będzie działać tak szybko, jak powinna. Kiedy więc położyliśmy łapy na jej pierwszym egzemplarzu, to nastąpiło zespołowe opadanie szczelek, jako że najbardziej imponująca gra walki, w jaką kiedykolwiek graliśmy, przybyła na PlayStation w tak doskonałej formie. Z postaciami, które zdawały się wypełniać cały ekran, była to doskonała gra walki – więc uznaliśmy, że musimy mieć tę grę na naszym dysku demo.

Demo pozwala graczy oraz jego koleżance zagrać dwoma nowymi wojownikami – Ling

wszystkie te ciosy można wyprobować na naszym specjalnym demo. Szczególnie potężne są obrotowe ataki nogą Eddy'ego i okazują się bardzo trudne do obrony.



Xiaoyu i Eddy'ego Gordo. Ta pierwsza jest założycielką 16-latka, która swój czas dzieli pomiędzy miłość do lunaparków a niewiarygodną biegłość w mniej znanej sztuce walki... Wu Shu. Angażując wiele wymachów kończynami, kilka niesamowitych wykopów oraz bogaty wachlarz ciosów, Ling okazuje się być wspaniałą wojowniczką, gdyż jej szybkość idzie w parze z dosyć efektywnymi atakami. Nie ma ona zbyt wielu ogromnie potężnych ciosów, ale jej szybkość umożliwia cały szereg bardzo fajnych combo. Jeśli przejdziemy do Eddy'ego, to uzyskamy bardzo odmienne doświadczenie z brazylijską Capoeira, w której jego nogi latają po całym ekranie jak u oszalatego Kozaka. Istnieją gracze, którzy twierdzą, że Eddy jest bohaterem dla „męczyzuktur” (graczy, którzy przyciski naciskają w sposób przypadkowy, nie mając pojęcia co chcą zrobić), ale wystarczy oddać go w ręce jakiegoś mistrza w *Tekkena*, by jego ruchy zaczęły nagle wyglądać jak u tancerzy baletowych. Wystarczy trzymać go na kilka stóp od przeciwnika, gdyż w przeciwnym przypadku te najbardziej efektywne z jego ciosów staną się bezużyteczne.

Wykaz ciosów jest w naszym extra dodatku.

Battle Arena Toshinden 2

■ WYDAWCA: **SCEE**
 ■ PROGRAM: **Grywalne demo**



Toshinden zawsze miał niewielkie lecz oddane grono wyznawców. Wystarczy odwiedzić dowolną prezentację gier w Japonii, a trafi się na Otaku (japońscy maniacy), bawiących się w swych najlepszych strojach z postaciami *Toshinden 2*, co wygląda bardziej niż dziwacznie.

Od czasu, gdy pierwsza gra pojawiła się w Dniu Premiery, seria *Toshinden* zaznała dość

imponującego liftingu. Zniknęły surowe postacie, ustępując miejsca pięknie wyrenderowanym wojownikom obłożonym większą ilością cieniowania Gourauda niż da się wskazać szpilką.

Jednym z wyróżników tego demo jest to, że rozgrywka na pojedynczego gracza nie koncentruje się jedynie na dwóch wojownikach bezpłatnie dołączonych do demo, ale można stać przeciw dowolnemu z wielu niszczycieli, których można znaleźć w pełnej grze. W rozgrywce na dwóch graczy mamy wybór sterowania mocarnym Fo albo wiotką Sofią. Tym, którzy wybiorą starego, męskiego Fo, wyglądającego dziwnie podobnie do pana Miyagi z filmów Karate Kid, zaproponuje on zaskakująco żwawe ataki wraz ze wściekłym miotaniem pocisków... poczekajcie aż zobaczycie Fiveballa. Natomiast Sofia proponuje raczej siłę niż szybkość, ale potrafi tworzyć szeregi bardzo brzydkich ataków. Wybór należy do Was – każde z tych dwojga jest dosyć dobrym wojownikiem.

Sterowanie:

- Ⓐ ręka
- Ⓑ ręka
- Ⓒ nogi
- Ⓓ nogi

L1 L2 przetoczenie
 R1 R2 klapnięcie

Fo

Don Pa	F,d/f,D,d/b,B,Ⓐ
Don Pa (powietrze)	F,d/f,D,d/b,B,Ⓑ
Don Do Ko Shu	B,d/b,D,d/f,Ⓐ
Don Pa	D,d/b,B,Ⓐ
Ka Po Re	D,d/b,B,Ⓓ
Ro Shin Wai Ko	B,F,Ⓐ
Claw Slide	D+Ⓐ



Giant Air Sphere	D,d/f,F,B,d/b,D,B,○+Ⓑ
Small Fart	B,u/b,↑,u/f,F,○+Ⓑ
Big Fart	○,○,○,○+F
Do Don	⊗+○+○+○
Do Don Pa	F,B,d/b,D,d/f,F,B,Ⓐ



Sofia

Forward Thunder Ring	D,d/b,B,Ⓐ
Upward Thunder Ring	D,d/b,B,Ⓑ
Air Downward Thunder Ring	D,d/b,B,Ⓑ
Air Forward Thunder Ring	D,d/b,B,Ⓐ
Aurora Revolution	F,d/f,D,d/b,B lub F,D,B
Love Shower	B,d/b,D,d/f,F,ⓧ
Rattlesnake	D,d/f,F,Ⓐ
Salamander	F,d/f,D,B,d/b,B,F,B,Ⓐ
Love Lover	⊗+○+○+○
Call Me Queen	F,B,F,B,Ⓐ



Victory Boxing 2

■ WYDAWCA: **JVC**
 ■ PROGRAM: **Grywalne demo**

W zawsze pod uwagę, że pierwszą grą sportową, jaką ukazała się na PlayStation była bokserska gra *Boxing Road*, wydaje się, że sport ten miał dotychczas jedynie cztery wcielenia, z których zaledwie dwa były cokolwiek warte – ta gra na szczeble jest jedną z najlepszych. Wraz z normalną walką można przeprowadzać boksera po kolejnych szczeblach boksu amatorskiego i doprowadzać ich do nagrody ostatecznej... wizyty u chirurga plastycznego po walce z Tysonem.

Kiedy się w nią gra, to łatwo zauważać, że zawiera ona dwa, teraz już standardowe paski energii. Górnny z nich pokazuje, ile nam jeszcze brakuje do bycia znokautowanym, natomiast dolny pokazuje, jak dużo nam brakuje do zupełnego wyczerpania. Jeśli zdołamy uniknąć serii połączonych ciosów, to górnego paska zwolna będzie się zapełniać. Radujecie się tym demo, bo daje nam ono ostatnią szansę ocalenia kariery en-

oxa Hedgesa. Pamiętajcie, że bardzo istotne jest utrzymywanie ścisłej gardy i naučenie się atakowania krótkimi zrywami. Ciosy na tułów – które obniżają odporność naszego przeciwnika – są najlepszym sposobem na uzyskanie nokautu.

Sterowanie:

- Ⓐ garda tułowia
- ⓧ cios na tułów
- Ⓑ garda twarzy
- ⓪ cios na twarz

- | | |
|--------|----------------|
| L1 | kotysanie się |
| R1 | cios specjalny |
| START | pauza |
| SELECT | urąganie |



Na tym CD

Tekken 2



Ataki nogami Juna są dosyć widowiskowe, ale zaskakująco łatwe do wykonania. Można ich spróbować w naszym demo.

(WS)+Ⓐ,Ⓑ,Ⓒ,Ⓓ,Ⓔ,Ⓕ,Ⓖ,Ⓗ,Ⓛ+Ⓐ
 zablokowania
 10-string 1

(WS)+Ⓐ,Ⓑ,Ⓒ,Ⓓ,Ⓔ,Ⓕ+Ⓖ,Ⓗ,Ⓛ+Ⓐ
 10-string 2

(WS)+Ⓐ,Ⓑ,Ⓒ,Ⓓ,Ⓔ
 4-string

Lei Wulong

⊕+⊗ Jumping	Bird
Ⓐ+○	Sleeper
F,F+⊕+Ⓐ Tai	Trip
⊕+⊗ lub Ⓜ+○	Bulldog
⊕,Ⓐ	cios ręką, Turning Fist
⊗,⊗ High Crescent, wymach	Turning Heel
D,N+○	Front Kick
B+⊗+○	szybki zwrot
w trakcie zwrotu...Ⓐ	Turning Upper
⊖	Backfist
D+⊖	Sweeping Backfist
⊗+○,⊗+○,⊗+○	Back Handspring
D+○,○ wymach	Turning Foot, Jumping
Hook	Kick
⊗+○	Kangaroo Kick
⊗,○	wymach stopą, Jumping Hook
F+○,⊖,Ⓐ,⊗,○ lub D+○	Crescent, ciosy ręką, kopniaki
F+○,⊖,Ⓐ,○	Crescent, ciosy ręką, niskie/średnie kopnięcie
⊖~⊗	Flying Wheel Kick, Quick Drop
⊖~○,↑	Jumping Crescent
d/b+○,[○] wymach stopą,[Jumping Hook	Kick]
⊖~○,[⊗]	Droping Ankle Kick, [Rolling Kicks]
B+⊖+○,○ lub [⊗,⊗,⊗,⊗,⊗]	Phoenix Kick
	lub Step-In Sidekicks
F,N+Ⓐ,⊖,Ⓐ,⊖ szarżujące	ciosy ręką (przełamują obronę)
F,N+⊖,Ⓐ,⊖,Ⓐ,⊗ lub ○	Runing Punches, niski lub szybki kopniak
F,N+⊗,○ lub D+○	Crescent, Front Kick
B+⊖+○,○	Phoenix Kick (nie do zablokowania)
⊖,Ⓐ,⊖,⊗+○,Ⓐ,⊖,○,⊖,⊖,Ⓐ,⊗	10-string 1
⊖,Ⓐ,⊖,⊗+○,Ⓐ,⊖,○,⊖,⊖,○,○	10-string 2
⊖,Ⓐ,⊖,⊗+○,⊗+○,⊗+○,⊖,⊖,Ⓐ,⊗	9-string



Mortal Kombat 3

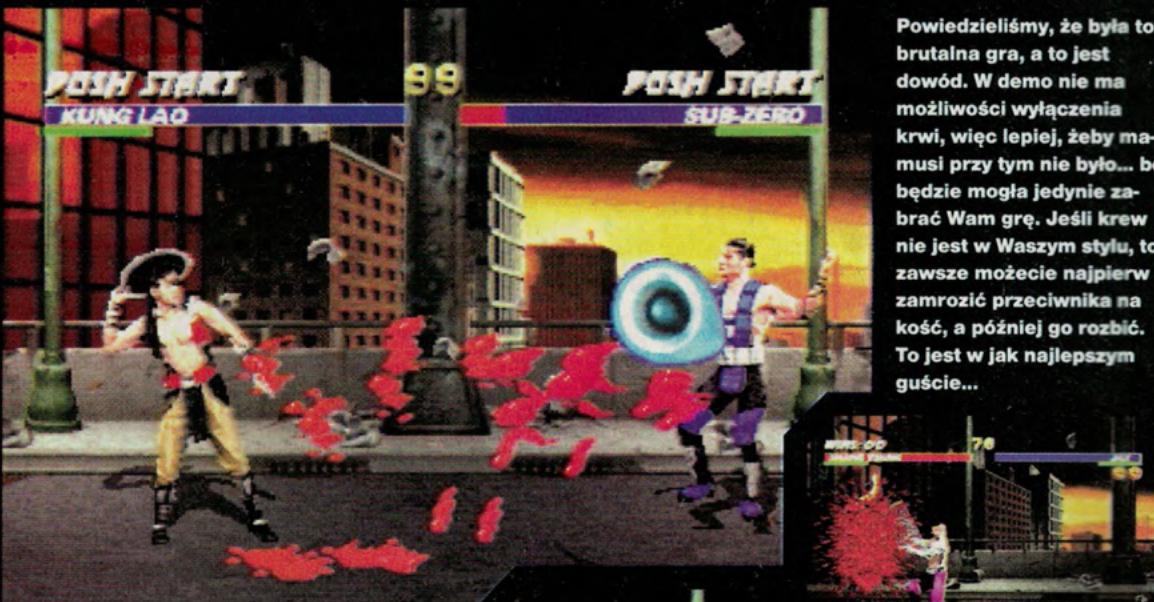
■ WYDAWCA: SCEA
■ PROGRAM: Grywalne demo

Wkrainie gier może być parę osób, które jeszcze musiały grać w Mortal Kombat.

Być może w tej chyba najkrwawszej z gier we wczesnych latach PlayStation, jej producenci zrobili jak najlepszy użytku z będących jej efektem kontrowersji. Reklamy ukazywały połamane na pół kończyny, nieszczęsne istoty posiekane na kawałki pod kołami kolejki podziemnej oraz pechowych przegranych wrzucanych do jam najeżonych ostrymi jak brzytwa kolcami.

Na temat jakości gry opinie są podzielone – jedni uznają, że jedynym sensem jej powstania był poziom posoki rozbrzygowanej po całym ekranie, natomiast inni twierdzą, że jest to jedna z najbardziej wciągających, intuicyjnych gier walki, jakie kiedykolwiek widzieli. Żeby sprawdzić, czy jest to również Wasz punkt widzenia, wystarczy rzucić okiem na nasze grywalne demo. Można w nim odgrywać rolę Sonyi lub Kano. Ten drugi jest dość wielkim, kościstym facetem, który stąpa po okolicy ozdobiony jak Chewbacca przecinającym pierś pasem z amunicją. Natomiast Sonya proponuje nieco szybszą rozgrywkę, jako że niecierpliwie przeskakuje z nogi na nogę.

Kiedy już oswocie się z ruchami, to spróbujcie ukonczyć grę kilkoma zakończeniami specjalnymi.



Aby zmienić wroga w zwierzę, spróbujcie skorzystać z Animality. Aby to zadziałało nie można w ogóle korzystać z ruchu blokującego i trzeba wykonać ruch „łaski”, czyli Mercy (to ten, w którym przekazujemy przeciwnikowi trochę własnej energii, trzymając wcisnięty bieg (Run) i dwukrotnie naciskając D (w dół)). Aby wykonać ruch Friendship nie można blokować podczas zwycięskiej rundy. Można go wykonać w dowolnym miejscu ekranu, nawet po ruchu Mercy. Ostatni cios, Babality, rzadzi się tymi samymi regułami co Friendship, czyli nie wolno blokować podczas zwycięskiej rundy.

Sterowanie:

- B do tyłu
- F do przodu
- R naciśnij przycisk Run
- Ⓐ wysokie kopnięcie
- Ⓑ wysoki cios ręką
- Ⓒ niskie kopnięcie
- Ⓓ niski cios ręką
- R1 lub L1 Block
- R2 lub L2 Run

Ruchy Specjalne:

Kano

- Rzut F + Ⓢ lub Ⓡ
- Rzut nożem D B Ⓡ
- Cięcie nożem D F Ⓡ ↗
- Wyrzutnia Przytrzymać Ⓢ, a potem zwolnić D F Ⓣ
- Chwyt i potrząśnięcie Block
- Rzut (w powietrzu) Fatality (bliskie) Przytrzymać Ⓢ i naciśnij F D F
- Fatality (wymiananie) Ⓢ Block Block Ⓡ
- Animality (bliskie) Przytrzymać Ⓢ i naciśnij Block Block Block

Friendship

Babality

Najlepsze combo

- Ⓐ R R Ⓡ
- F F D D Ⓢ
- Ⓐ Ⓡ D + X D + Ⓡ skok

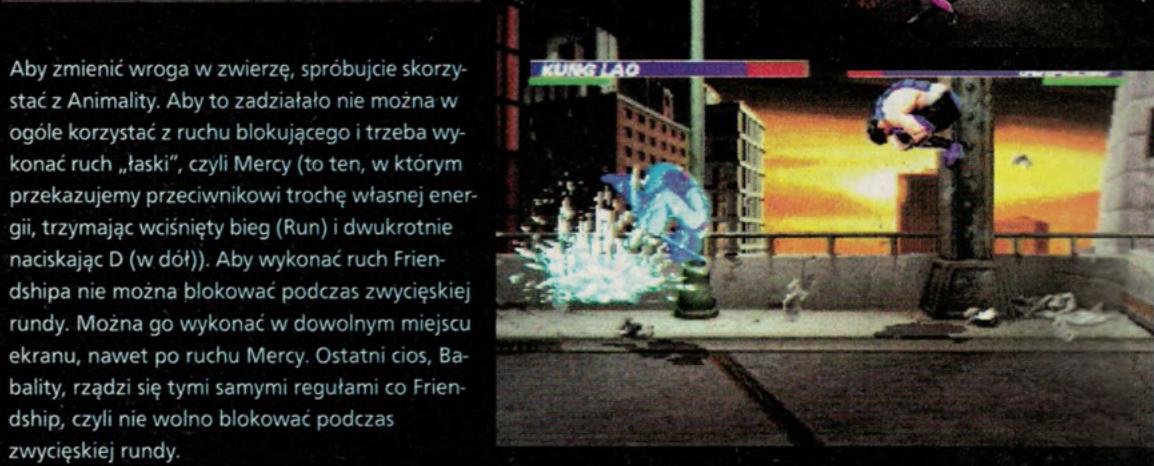
Sonya

- Rzut F + Ⓢ lub Ⓡ
- Pierścienie energetyczne D F Ⓡ
- Chwyt nogi Naciśnij D + Ⓢ + Block
- Cios kwadratowej falii F B Ⓡ
- Kopnięcie ‘rowerek’ B B D Ⓡ
- Fatality (dalej niż na pół ekranu) Przytrzymać F
- Block i Run, następnie naciśnij *U* *U* B D
- Fatality (gdziekolwiek) B F D D R
- Animality (bliskie) Przytrzymać Ⓢ, następnie naciśnij B F D F
- Friendship B F B D R
- Babality D D F Ⓡ
- Najlepsze combo Ⓢ Ⓢ Ⓡ Ⓡ Ⓢ Ⓡ B + Ⓡ



Demo zawiera pocie na dwóch graczy, ale rozgrywki nigdy nie trwają dłużej niż kilka sekund.

Powiedzieliśmy, że była to brutalna gra, a to jest dowód. W demo nie ma możliwości wyłączenia krwi, więc lepiej, żeby masz przy tym nie było... bo będzie mogła jedynie zabrać Wam grę. Jeśli krew nie jest w Waszym stylu, to zawsze możecie najpierw zamrozić przeciwnika na kość, a później go rozbić. To jest w jak najlepszym guście...



Na tym CD

Bloody Roar



■ WYDAWCA: Virgin Interactive

■ PROGRAM: Grywalne demo

Na zapytanych dziesięciu przypadkowych graczy, dziewięciu jako najważniejszą grę związaną z Hudsonsoft, wymieni serię *Bomberman*. Nie jest to zbytnim zaskoczeniem, ale pokazuje, że wielu graczy przegapiło jedną z najfajniejszych gier zeszłego roku, którą jest *Bloody Roar*. Oferując nowe ujęcie gatunku gier walki, gra

ta nadaje każdemu ludzkiemu wojownikowi jego zwierzęce alter ego, tak więc często natkniemy się na potężnego wilka występującego przeciw wątlej, małej dziewczynce. Aby ograniczyć stałe wykorzystywanie bestii, gra wprowadza drugi pasek energii, której trzeba nabierać poprzez wyprowadzenie kilku udanych trafień innych wojowników. System ten działa też w drugą stronę, więc wszelkie otrzymane przez nas ciosy zmniejszają nasz zwierzęcy magnetyzm. Kiedy zostanie już osiągnięty odpowiedni poziom energii, nasza postać jest gotowa do przekształcenia się w zwierzę i wejścia w tryb Rave. To właśnie w nim zadawane są prawdziwe uszkodzenia.

W naszym demo można wybrać Yugo, który przekształca się w wilka, albo Alice, która jako swoje alter ego wybrała królika. Dla osiągnięcia większego powodzenia, do gry należy przystąpić z nastawieniem takim jak w *Street Fighter* – wymaga to wiele obracania D-padem.

Wykaz ciosów w naszym extra dodatku,

Sterowanie:

D-pad	Kierunek
Ⓐ	Cios
ⓧ	Kopnięcie
ⓦ	Bestia
Ⓐ	Rave

QC
HC
d/b
d/f
u/b
u/f
ćwiartka okręgu
połówka okręgu
w dół i w tył
w dół i naprzód
w górę i w tył
w górę i naprzód



Dynasty Warriors

■ WYDAWCA: Ocean

■ PROGRAM: Grywalne demo

Cóż dzieli ona urodę z *Tekken 3* oraz uzbrojenie z *Soul Blade*, to jest kolejnym przypadkiem niezgorszej gry, która zniknęła ze świadomości publicznej w chwili trafienia na półki sklepowe. Naprawdę wstydu, bo jest to całkiem sympatyczna gierka, w której występują jedne z najostrzejszych broni. Osadzona przed 1800 laty w feudalnych Chinach akcja jest szybka i gwałtowna, dzięki szerokiemu wachlarzowi odzianych w pancerze wojowników gotowych zająć wszelkie zakamarki. Niektórzy są chudzi i mogą wykazywać niewiarygodne cudeńka ze swymi bojowymi kijami, podczas gdy większość z występujących w grze facetów liczy na swą brutalną siłę i pragnie wyciąć nam w brzuchu piękną dziurę swymi Sai. Styl walki nie opiera się zbytnio na kombinacjach złożonych z 10 różnych ruchów, tak więc nauczenie się ich wszystkich nie wymaga sprawności pamięci godnej geniusza (nawet my to potrafimy). Również obrona jest dosyć interesująca, a gracze bardziej defensywni mają szansę przetrwać najdłużej. Warto jednak pamiętać, że zbytnie zawierzenie broni może dąć w efekcie straszczenie miecza czy połamanie kija.

Nasze demo daje Wam dostęp do trybu arkadowego dla pojedynczego gracza oraz możli-

wość wybrania dwóch postaci: Hang Fei i Xiahou Dun. A tak przy okazji – miernik u dołu ekranu mierzy energię 'Chi' naszego wojownika. Im tej energii więcej, tym więcej ruchów specjalnych będziemy mogli wykonać.

Wykaz ciosów w naszym extra dodatku,

Sterowanie:

D-pad	Kierunek
Ⓐ	Cięcie
ⓧ	Przekierowanie
ⓦ	Parowanie ciosów
Ⓐ	Pchnięcie
HCB	Półobrót w tył
WS	Stojąc



Dead or Alive



■ WYDAWCA: **SCEE**
■ PROGRAM: **Grywalne demo**

Ta bardzo dziwna gra. I to wcale nie dlatego, żebyśmy jakoś nie lubili wspaniale wyglądających gier walki, tylko raczej dlatego, że wygląda ona bardzo podobnie do gry na Saturna. Kiedy po raz pierwszy trafiła na rynek japoński to wszyscy myśleli, że zawsze miała ona być grą jedynie na Saturna, ale zespół Tecmo zaskoczył wszystkich, pokazując dosyć interesującą i imponującą wersję na PlayStation. Tylko dlaczego ma to dla nas mieć jakieś znaczenie? No cóż, jest to coś najbardziej zbliżonego do Virtua Fighter, co kiedykolwiek mieliśmy na PlayStation. Wcale nie żartujemy – wystarczy zagrać w obie gry jedną po drugiej, a okaże się, jak niesamowicie są one do siebie podobne.

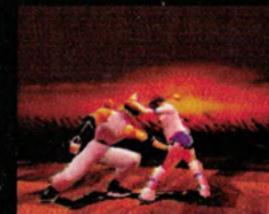
Nie pozwólmy jednak, aby to podobieństwo do Saturna nas zniechęciło – *Dead or Alive* jest jedną z najlepszych gier walki na krążku. Proponuje ona szeroki wybór wojowników, ogromny zestaw ciosów oraz niesamowicie płynną (60 klatek na sekundę) animację.

Wykaz ciosów w naszym extra dodatku.
To jedna z najbrutalniejszych gier, ale jednocześnie jest jedną z najbardziej realistycznych, dzięki temu, że wiele ciosów znane jest z filmów Kung Fu. Jak możecie przekonać się w demo, tła są wyjątkowe. Lei Feng jest jedną z naszych ulubionych postaci, więc ją wypróujcie.

stwo do Saturna nas zniechęciło – *Dead or Alive* jest jedną z najlepszych gier walki na krążku. Proponuje ona szeroki wybór wojowników, ogromny zestaw ciosów oraz niesamowicie płynną (60 klatek na sekundę) animację.

Sterowanie
D-pad Kierunek

⊗ Cios ręką
Ⓐ Cios ręką
Ⓑ Kopnięcie
Ⓓ Przytrzymanie
<?> Wszelkie ruchy w takim nawiąsie powinny być wykonywane niezależnie od innych ruchów. Proszę w tym czasie nie naciskać żadnych innych przycisków. OK?



Grafika może nie jest najpiękniejsza spośród nam znanych, ale i tak jest to kawał dobrej roboty.



Cardinal Syn

■ WYDAWCA: **SCEE**
■ PROGRAM: **Grywalne demo**

Cardinal Syn nadaje nawalankom nowy efekt, gdyż wprowadza gracza do interaktywnej scenierii. Chyba najlepszym tego przykładem jest moment, gdy bierzemy jednego z błażków i walka ma miejsce na wirującej platformie cyrkowej... tyle, że jest to platforma wyposażona w kolce. Jeśli dodać do tego możliwość korzystania z porąbanych fragmentów scenierii oraz otwieranie skrzyni, aby znaleźć wzmacnienia lub potężniejsze bronie, to może być tu niezły ubaw.

Dla upewnienia się, że wszystko to jak najmocniej będzie oddziaływać na wyobraźnię, *Cardinal Syn* jest szczodrze zbrzygany krwią z czerwoną substancją ściekającą po całym obszarze. Nie ma my pojęcia, w jaki sposób niektórzy z wojowników dociągają do końca zawodów po utracie ta-

kiej ilości krwi. Prezentowany tu fragment angażuje zmagania na jednego lub dwóch graczy pomiędzy odzianą w złoto Nephre a tajemniczo osłoniętym Redemptorem (który, co ciekawe, jest najbrutalniejszym bossem w ukończonej grze). Czujcie się ostrzeżeni, że końcowe ciosy mogą być dość obrzydliwe. Uważajcie na atak z pełnym obrotem, który zdmuchuje głowę z karaku... ależ to śliczne!



Wykaz ciosów w naszym extra dodatku.
Sterowanie:

Trzymaj L2, aby biec
⊗ niskie cięcie
Ⓓ średnie cięcie
Ⓐ wysokie cięcie
Ⓑ obrona





TEKKEN 4 - DLA CZTERECH GRACZY?

CZY TAKIE KSZTAŁTY PRZYBIORĄ NAWALANKI?

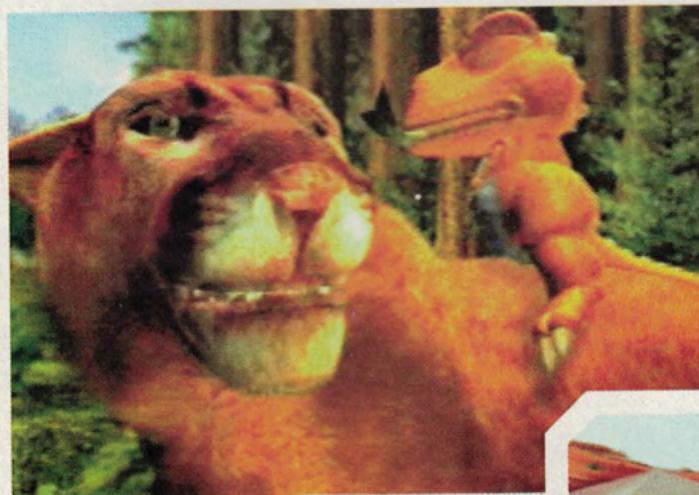
Kiedy 16 lutego Sony ujawniła swoje plany i charakterystykę nowej konsoli PlayStation 2, to pokazane przez nią dema, akcentujące potencjał tej nowej maszynki, były wręcz powalające. Jako punkt odniesienia wykorzystano renderowane sekwencje intro z kilku najlepszych w tej chwili gier na PlayStation. A potem delegatom na tę zamkniętą wewnętrzjapońską konferencję - i później całej reszcie świata za pośrednictwem Internetu - pokazano krótkie sekwencje nadających się do grania materiałów, które obserwatorom nie pozostawiły nawet cienia wątpliwości, że stali się świadkami prawdziwej przyszłości gier video. Jednak szczególne powody do zadowolenia z tego pokazu mają miłośnicy nawalanek.

Obok nowych, super-wzmocnionych wersji *Gran Turismo* oraz *Ridge Racer*, były też wzbudzające apetyty zajawki Paula Phoenixa i Jima Kazamy tłukących się w jakimś zaułku, a dopingowanych przez tłum podobnie animowanych widzów. Sceny były znajome każdemu, kto widział oszałamiające intro *Tekkena 3*, ale niezwykłe w nich było to, że akcja była sterowana przez dwóch facetów z Namco, za pośrednictwem tradycyjnych joypadów PlayStation podłączonych do komputerowego banku. Dobrze zostały rozdmuchane płomienie ciekawości dotyczącej następnej rundy Turnieju Króla Żelaznej Pięci. Ze wszystkich tych doniesień wydaje się coraz bardziej prawdopodobne, że *Tekken 4*

Czy pamiętacie jak przy pierwszym oglądaniu intra końcówki gier serii *Tekken* zatykały dech w piersiach? No więc, dzięki postępowi, jakie będą dokonane w PlayStation 2, sterowanie postaciami o podobnej (a może nawet lepszej) jakości stanie się niewiarygodną rzeczywistością.



Grafika w przyszłym *Tekkenie 4* będzie podobna do renderowanych obrazów z istniejących już gier *Tekken*. Zdumiewające.



może być jedną z pierwszych gier, jakie pojawią się na PlayStation 2, a być może nawet ukaże się jako pierwsza. Przede wszystkim może się tak stać dlatego, że dzięki ożywionym powiązaniom, które czynią z Namco ulubiony przez Sony zespół twórców, Namco z pewnością będzie jednym z pierwszych zespołów, jakie uzyskają zestaw oprogramowania do tworzenia gier na nową konsolę. Nowa kon-

sola, nowa wersja flagowej gry na istniejącej konsoli - to ma nawet sens. Czyż jest lepszy sposób na przyciągnięcie wszystkich do nowej maszynki jak dostarczenie niezaplaciwie oczekiwanych następczyń do najlepszych z istniejących gier? W ten sposób zapewniona zostaje ciągłość kontaktu ze światkiem graczy i ze strony Sony wcale nie jest to cynizm, bo apetyty są tu naprawdę olbrzymie.

■ Str 12: Destrega

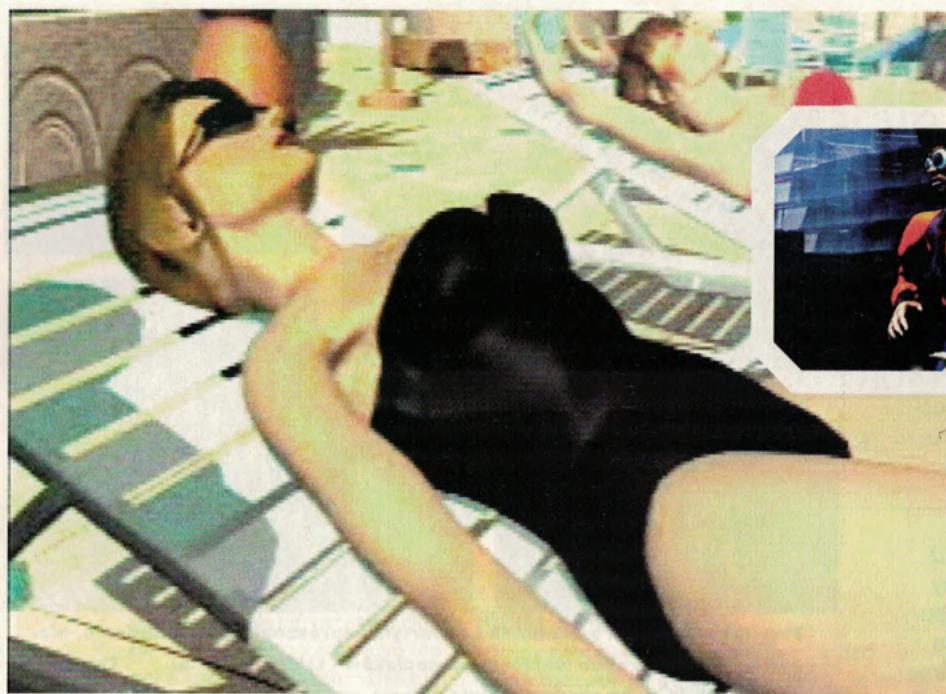
■ Str 12: Tekken Tag

■ Str 13: Plotki

■ Str 14: Eretzvaju

■ Str 15: Wu Tang

■ Str 15: Ściąga 2D vs 3D



Dzięki PlayStation 2 nadanie fotorealistycznych barw skórze oraz rysom twarzy stanie się o gigantyczny krok bliższe. Ze co? Ze tak jak było, było już niele? Tylko poczekajcie...

Czego więc możemy oczekiwać po *Tekkenie 4*? Rzecz jasna, przy dotychczasowym braku jakiegoś oficjalnego stanowiska ze strony Namco, większość z tych spekulacji nie jest potwierdzona, ale z kilku istniejących okruchów informacji możliwe jest zaryzykowanie paru wydedukowanych odpowiedzi. Oczywiście będzie więc wiele nowych postaci pragnących pochodzić w glorii mistrza. Jeśli chodzi o i tak już bardzo złożone, powikłane tło fabularne *Tekkena*, to do walki zostanie rzucony Jin (syn Kazui i Jun) oraz Forest Law (syn Marshalla), a jedno ze źródeł sugeruje, że jedną z nowych twarzy będzie tu córka Eddy'ego Gordo i Niny Williams. Może się tu również

pojawić następne pokolenie Yoshimitsu oraz nowa wersja Jacka. Nie trzeba chyba dodawać, że intra i zakończenia dla tych postaci będą oszałamiające, dzięki potentialnej możliwości zawarcia w nich kilku minut wysokiej jakości, niemal fotorealistycznie renderowanej animacji.

Jeśli chodzi o samą akcję, to najbardziej imponującym opracowaniem w rozgrywce może okazać się wprowadzenie zwrotów w powietrzu, co może stworzyć dla walk zupełnie nowy wymiar. Zwroty staną się integralną częścią akcji, a ich stosowanie może nadać walkom zarówno większy realizm, jak i złożoność. Jeśli zaś to jest możliwe, to nie ma najmniejszych powodów, by nie mogły zostać

wprowadzone wycofania się z rzutów. Ponieważ w nowej konsoli mają być wykorzystywane dotychczasowe sterowniki, to mało prawdopodobne jest, aby zastosowano jakieś radykalne zmiany w układzie przycisków - chyba że Namco raz jeszcze zdecyduje się uhonorować swą nową grę nowym elementem wyposażenia, tak jak to było przy *Ridge Racer 4* oraz *Time Crisis*. Może też zastać dodanych więcej wieloczęściówek (takich jak deska surfingowa Kinga).

Ale prawdziwym lukrem na torcie *Tekkena 4* może być jej tryb multi-player. Jeżeli istnieje jakakolwiek pewna funkcja PlayStation 2, to jest nią to, że będzie ona mieć cztery porty sterowników zamiast dwóch, a tym samym otworzy dla Sony świat rozgrywek multi-player, poprzednio zdominowany przez Nintendo. Wyobraźcie sobie tryb Brawl, w którym czterech graczy lub nawet więcej, jeśli umożliwi to nowa technika (myślę tu o multi-tapach), będzie mogło ze sobą naprawdę walczyć - bez ograniczeń szybkości czy poruszenia - na prawdziwie trójwymiarowej arenie. Perspektywy naprawdę wywołują napływ ślinki do ust.



To są faktyczne obrazy demonstracyjne z PlayStation 2. Walka między Paulem i Jin była sterowana za pośrednictwem standardowych joysticków. Balowa sekwencja z *Final Fantasy* była demem odtwarzanym w czasie rzeczywistym. Jednak oba te dema oferują zdumiewający posmak przyszłości.

PSSST!

Wieś krążą, plotki się plotą, szepoty rozbierają, pogłoski roznoszą...

Plotki dochodzące z japońskich dyskusyjnych grup usenetowych sugerują, że ma się pojawić nawalankowe ognisko *Metal Gear Country*. Szczerze mówiąc uwierzymy w to dopiero, kiedy ją zobaczymy, ale jest to z pewnością kusząca perspektywa. Co by nie mówić, postacie są na miejscu, a czy nie byłoby miło odłożyć na bok cały ten interes z niewykrywalnością i spuścić *Liquid Snake'owi*, *Ninji* czy *Ocelotowi* porządnego, staromodnego łomotu? Ale czy Konami zechce „rozwiązać” swą markę, kiedy prawdopodobne wydaje się pojawienie bardziej konwencjonalnej następczyny na zapowiedanej już nowej generacji PlayStation? Poczekamy, zobaczymy... Wygląda na to, że firma Codemasters bardzo wierzy w dotychczasowe umiejętności, zarówno własne, jak i Księcia Naseema. Musi tak być, jeśli wcześnie pogłoski o właśnie wydanej *Prince Naseem Boxing* miałyby okazać się prawdziwe... Nadchodzą faceci w rajtuzach. *WWF Attitude* jest najnowszą z długiej (niektórzy twierdzą, że zbyt długiej) linii przędzących się osiłków w trykotach i może okazać się najbardziej przędzącą się, najbardziej trykotową „obmacywanką” w dziejach. Wyścig w niej ponad 40 „rzeczywistych” zapaśników oraz jest opcja tworzenia własnych postaci - począwszy od rysów twarzy, aż po strój, a nawet tła muzycznego. W *Attitude* znajdują się również takie tryby rozgrywki, jak *Last Man Standing* (Ostatni, który ustoї), *Pay Per View* (Płać za widok - w którym ustawia się złożone z ośmiu konkurencji zawody naszych, hmm, mazurów), *First Blood* (Pierwsza krew), *I Quite* (Mam dość), *Iron Man* (Człowiek z żelaza), *Tornado*, *Hard Core* oraz *Steel Cage* (Stalowa klatka). Po raz kolejny aż strach się bać... Wygląda na to, że Dream Factory, twórcy *Ehrgeiz*, pracują już nad następczynią tej gry na automaty i są pogłoski, że pojawi się ona również na PlayStation 2.

DESTREGA

CZARNY KOŃ PUKA DO DRZWI

Wobecnej chwili, choć pewnie nie jest to zbyt częste, można już być nieco znudzonym *Tekkenem*. Ktoś może chcieć czegoś odrobinę oryginalniejszego. Może więc warto rzucić okiem na nową grę walki, wywołującą sensację w Japonii - *Destrega*.

Oparta jest ona na innowacyjnym systemie walki, w którym mamy trzy rodzaje ataku w zwarciu (normalny, mocny i najsilniejszy) oraz trzy rodzaje specjalnych ataków z określonej odległości. A poza tym możemy biegać, blokować i kryć się za w pełni trójwymiarowymi ścianami, schodami i kolumnami areny. Jest tu z pewnością ogromne pole do popisu dla strategii, nie tylko przy szkowaniu własnych ataków, ale również przy przeciwdziałaniu atakom przeciwników. Postacie walczą wspaniale, ale również doskonale wyglądają. Nie dość, że są fantastycznie szczegółowe,

to ruchy w powietrzu są płynne jak marzenie, a jedno naciśnięcie przycisku pozwala wywołać specjalne efekty magiczne. Szybko się okaże, że zaczniemy je wyprobowywać jedynie po to, aby jeszcze raz zobaczyć tę animację... nawet, jeśli może się to skończyć skopaniem nas! Jest to ogromna radocha, jednak najwięcej zadowolenia daje tryb Story (fabularny). Torujemy sobie drogę przez ludzi złego premiera Zaubera, którzy systematycznie eliminują każdego, kto stanowi potencjalne zagrożenie dla ich szefa. Kiedy już wytłuczemy tych łobuzów, to zostajemy nagrodzeni soczystymi sekwencjami fabularnymi. Przy trybach Versus, Endurance ('przetrwanie'), Team ('zespołowy') i Time Trial ('próba czasowa'), *Destrega* gdy trafi do Europy z pewnością nie będzie grą do pogardzenia. A *Tekken* powinien dobrze pilnować swych pleców...



[1] Przy tak rozległych poziomach i otwartym zaproszeniu do ich badania, niezbędne są ataki szerokim wachlarzem pocisków - takich jak tutaj. [2] Tak jak w *Bushido Blade*, dużą przewagę daje zajęcie wyżej położonego punktu i atakowanie w dół. [3] Wystarczy się zbliżyć na dostatecznie małą odległość, aby ujrzeć bogactwo szczegółów samych zawodników. [4] Są tu również charakterystyczne tradycyjne stroje.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

TEKKEN 2 & 3 WSTRZĄSNIĘTE NIE MIESZANE

Awięc nadszedł czas kolejnej odsłony *Tekkena*. No, może nie zupełnie, ponieważ nie jest to wbrew pozorom czwarta część tej gry. Cóż to więc za stwór? Po kolei. Namco w pocie czoła pracuje już nad czwartą odsoloną turniejem. Gra ukaże się na 100% na PlayStation 2. Jednak do momentu ukazania się tej gry zostało jeszcze sporo czasu, a wszyscy są spragnieni nowej bijatyki. Tak

więc firma zdecydowała się wydać jakby komplikację poprzednich części. „*Tekken Tag*” to połączenie „*Tekkena 2*” i „*Tekkena 3*”. W grze występują wszystkie postacie z trzeciej odsłony turnieju, a także kilka z drugiej części. Są to między innymi: Jun, Anna, Michelle, oraz sumo Ganryu.

Największą zmianą w stosunku do serii jest dodanie nowego przycisku, dzięki

któremu można zmieniać zawodników podczas pojedynku. Na początku, jeszcze przed walką wybieramy sobie dwie postacie, później podczas potyczki można na przykład zacząć wykonywać combo jedną z nich, a skończyć drugą. Takie połączenie może dać niezłe efekty, a poza tym wymusza na naszym przeciwniku nagłą zmianę taktyki obrony i walki. Poza tym zawodnikom dodane zostały nowe ciosy,

combosy i inne bajery, ale to chyba oczywiste. Jak na razie gra została przygotowana wyłącznie z myślą o automatach. Choć Namco nie wyklucza konwersji na PlayStation w przyszłości. Sam automat oparty jest na płycie System 12. Na tym samym sprzęcie chodził „*Tekken 3*”, a więc wszystko jest możliwe. Mimo że jest to taka sama płyta, to grafika gry uległa sporej poprawie. Zwłaszcza ogromne wrażenie robią bardzo kolorowe areny. Niesamowitej jakości jest także renderowane intro, choć na automacie króciutkie. Miejmy nadzieję, że przy konwersji na konsolę ulegnie one wydłużeniu. Namco w tym momencie wycisnęło już wszystko, co możliwe z tego systemu. Teraz firmie czeka przesiadka na coś o wiele mocniejszego. Następne automaty firmy mają mieć architekturę opartą o PlayStation 2. Hura!



[1] Na razie remis, a co będzie potem. [2] Chyba rywale zamarzli z zimna, bo się nie ruszają. [3] Nikt z zawodników nie zaczyna. [4] Zanosi się na niezłą walkę.





PLOTKI, PLOTECZKI

CZYLI NA CO WARTO CZEKAĆ

Wświecie mordobić ostatnio dużo się zmienia, a to za sprawą jednej z super produkcji – Dreamcasta. Wszyscy czekamy na odpowiedź Sony w tej kwestii, czyli Projekt PlayStation Next, dlatego też wiele firm robiących dotychczas super bijatyczki na naszego wysłużonego już szaraka przestało o nas dbać (np. Namco z Soul Calibrem na Dreamcasta). Jednak się nie załamujcie, jeszcze do końca tego roku wyjdzie sporo ciekawych tytułów. Teraz przedstawię Wam kilka z nich, oczywiście wszystko potwierdzone screenami. No to do dzieła.

JOJO'S ADVENTURE

Zaczniemy od mojej ulubionej firmy – CAPCOM. Przygotowuje dla nas dwie pozycje. Pierwszą z nich jest dwuwymiarowe mordobicie, coś na miarę Street Fightera. Jest dużo błysków, super combos i powery. Gierka ma ukazać się tego lata w Japonii. Dla mnie to średniej klasy tytuł, ale jeszcze wszystko może się zmienić. Niestety 2 mega pamięci PlayStation w widocznny sposób wpływa na animację bohaterów. Na razie nie znamy wielu konkretnów. np. ilu będzie bohaterów do wyboru itp. Dobrze, że chociaż zaprezentowano już screeny.

RIVAL SCHOOL 2

Drugą propozycją Capcomu jest bardzo fajna bijatyka 3D. Podpowiem tylko, że w jej pierwszą część mieliśmy przyjemność pobrać na PSX-ie i nawet w jednym z numerów PSX Fana robiłem do niej ciosy. Tak, chodzą o drugą część Rival School. Capcom oficjalnie ogłosił wydanie Rival School: United By Fate Evolution 2 na Playstation w Japonii w lipcu tego roku. W grze będzie występowało jakieś 30. postaci, grafika zostanie poprawiona w stosunku do pierwszej części i przewidziano dodanie mini-gier. Nowych zawodników będzie 10. Tylko 2. z nich wystąpi w mordobiciu, reszta zaś będzie gdzieś poukrywana w mini-grach. Dwie nowe postacie to: Nagare i Ran. Dodatkowo będziemy mieli Edit Mode, z którą ta postacią będziemy mogli eksperymentować zmieniając wygląd zewnętrznego. Będzie także dużo ciekawych nowych Superów z drugą postacią (mniam). Gra będzie obsługiwała Pocket Station. Ciekawe tylko, kiedy my się doczekamy tej zabawki w Europie?

TOSHINDEN SUBARU

Po otrzymaniu tej informacji bardzo się zdziwiłem, ponieważ poprzednie trzy części Toshindena nie były hitami, a tutaj

okazuje się, iż ma wyjść czwarta część (??). Na razie wiadomo tylko tyle, że wszystkie postacie mają być nowe. Głównym bohaterem jest Wang, wychowanek Eiji'ego. Swoim stylem walki i samym wyglądem przypomina właściwie postać Wgrze będąc wieno wyżej elementów, jak np. możliwość blokowania powietrzu, Team Battle czy country. Dostępnych będzie 8 opcji gry: Survival, Story Mode, Time attack, VS, Practice Mode, Omake (??), Data-base i mini games, które ostatnio stały się bardziej popularne w mordobiciach. W mini-grze ma-

ją być zawarte puzzle, strzelanka i co ciekawe gra typu Beat Mania. Tak tak, będziemy mogli coś zmiksować, tylko pozostało pytanie, co? Pod względem wizualnym gra trzyma poziom i jak w poprzednich częściach wszystko zrobione jest na „mangę”. Zapowiada się ciekawie. Na koniec absolutna rewelacja! Fanatycy Tekkena w Polsce już niedługo będą mieć możliwość zdobyć „BIBLIĘ TEKKENA”. Mówiąc Wam, to będzie najlepsza na świecie pozycja tego typu. Szczegóły wkrótce.

Bartosz Pyrek

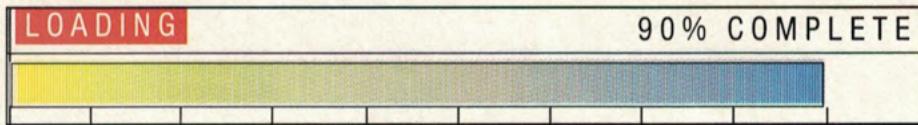


[1,2,3,4] Zapowiedź nowej gry ze starej serii Toshinden – Subaru wywołała niemałe zdziwienie.

[5,6] Capcom znów próbuje z nową nawalanką Jojo's Adventure.

[7,8,9] Po bardzo fajnej „jedynce” już czekamy na Rival School 2.





ERETZVAJU

Najwyższej jakości szaleństwo Anime

Ta gwałtowna gra walki wywołała prawdziwą burzę w Japonii i nie trudno jest stwierdzić dlaczego. Stopiono tu razem niesławną grafikę w stylu filmów rysunkowych z trójwymiarową animacją i postaciami. Szczerze mówiąc, wygląda to cudnie.

Jest tu również zdumiewający wątek fabularny Anime, który dla kogoś, kto jest nowy w tym gatunku jest równie dobry jak każdy inny. Przy tak chwalebnej pieczęciątce dla szczegółów tła, *Eretzvaju* bez trudu mogła pozostać grą zaledwie prze-

ciętną. Na szczęście w tym przypadku tak nie było. Prawdę powiedziawszy jest to jedna z najłatwiejszych do opanowania nawalnek wszech czasów.

Są tu dosłownie dwa przyciski - jeden do ataku i drugi do obrony. Teoretycznie mógłby to oznaczać bardzo ograniczony repertuar ruchów, ale trzy rodzaje ataków po społu ze zwyczajowymi ciosami i kopnięciami działają tylko w określonych warunkach, a stale zmieniające się kąty patrzenia kamery powodują, że nigdy w najmniejszym stopniu nie odczuwa się tu powtarzalności.

Japoński charakter *Eretzvaju* podkreśla jeszcze muzyka oraz efekty dźwiękowe. Wszystko to jest japoński „mydlany” pop, wyraźnie śpiewany przez prawdziwą gwiazdę śpiewu w Anime, Okui Masami! Ale na tym nie koniec, bo jest tu też ogromna ilość rozmów, również prowadzonych przez gwiazdy Anime. Mamy nadzieję, że nikomu nie przyjdzie do głowy dokonać przekładu na polski, czy nawet angielski - obecny język doskonale pasuje do atmosfery gry. I to jest pytanie za milion dolarów - czy pojawi się wersja angielska?



DAWNE DOBRE CZASY

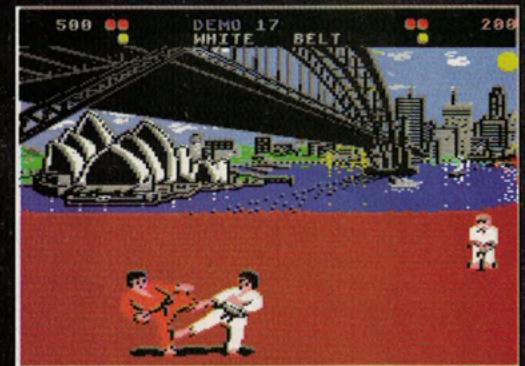
Na samym początku, na długo przedtem, nim dojrzaliśmy do rozważań o *Tekken 4*, mieliśmy *Double Dragon* oraz całą masę oglądanych z boku, ‘przewijanych’ gier walki (*Altered Beast*, *Kung Fu Master* oraz *Final Fight*). W takich grach wszystkim, co było do zrobienia, było wędrowanie w lewo, albo w prawo i niszczenie pojedynczym kopniakiem lub uderzeniem wszelkich łobuzów, którzy stanęli nam na drodze. Były to wczesne lata osiemdziesiąte i choć trwał stan wojenny, to my zagrywaliśmy w te nawalanki. Jednakże z czasem Commodore 64 nabrał wiatru w żagle i wydana została *IK+*, która w dalszym ciągu jest uważana za ważny krok w stronę ustanowienia gatunku na dwóch graczy (faktycznie była ona na trzech graczy - coś, czego nie udało się z powodzeniem powtórzyć, dopóki nie została wydana *Dragon* na komputery 16-bitowe w połowie lat dziewięćdziesiątych). Na automatach do gry w roku 1987 pojawił się *Street Fighter*, ku otumanieniu tych giercowiczów, którym nie udało się

zmaganie z jego przyciskami zmylkowo czującymi na naciśk. Ale ferwór grania w nawalanki nie ogarnął świata wcześniej niż pojawił się *Street Fighter 2* w 1991 roku, który następnie został przeniesiony na 16-bitowce. Dając nam masę sztampowych, a pomimo to mających swój urok zawodników o różnorodnych, acz dobrze wyważonych stylach i fryzurach, był on także grą, w której można było rozdzielić doświadczonych zawodowców od czterolatków, tłukących bez opamiętania różne przyciski. Były to również narodziny trudnych technik, dzięki którym można było zaimpo-

nować przyjaciołom. Zostało to później znacznie rozwinięte dzięki ogromnie popularnej serii *Mortal Kombat*, z jej fatalities, a później także babalities. MK oddalały się również od komiksowych aspektów *Street Fighter*, przed których zmianą Capcom w dalszym ciągu wyraźnie się opiera.

Kiedy został wydany *Virtua Fighter*, to dodatek realizmu oraz wagi, jaką przykładano do ruchów postaci, które stawały się coraz bardziej skomplikowane, spowodował kolejny szturm fanów nawalanek. Obecnie jest już całkiem nieźle ugruntowany pogląd, że nawalanki są główną

podporą branży gier wideo - ku wielkiemu ukontentowaniu feliemonistów pism ilustrowanych, którzy w dalszym ciągu mogą poświęcać się słówkiem "BLEEE", jeśli tylko w zdaniu pojawi się określenie "gra wideo". Od VF już tylko skok, cios i kop dzieli nas od opracowania serii *Tekken*. Następnym krokiem, na który wszyscy czekamy, jest pojawienie się bójek na czterech graczy oraz takich gier, w których będziemy mogli zawodnikowi dać własną twarz. Nawalanki już są awangardą w świecie gier wideo i mamy prawo oczekwać, że pojawi się ich jeszcze więcej.



WU-TANG: SHAOLIN

I na klasztor Shaolin przyszła pora!



Czy tym razem będziemy się obijać w komnatach klasztoru Shaolin?

T o nowy tytuł ze stajni Activision. Gra została stworzona na enginie innej głośniej w swoim czasie gry pod tytułem „Thrill Kill”. Już tamten tytuł prezentował bardzo wysoki poziom graficzny, który teraz został bardziej dopracowany. Na szczególną uwagę zwracają bardzo wielkie postacie zawodników. Przy tym każda z nich jest bardzo dokładnie wykonana i oteksturowana. O wydajności tego enginu niech świadczy fakt, że jednocześnie na ekranie możemy zobaczyć czterech gości, a animacja ma trzymać stałą ilość klatek na sekundę. A więc podstawową zaletą gry będzie, jak nie trudno się domyśleć, możliwość



gry w cztery osoby jednocześnie. Gra będzie wykorzystywać dobrodziesiątkę multitapu (rozgałęziacza dla padów). Również na wysokim poziomie mają być wykonane intra i outra dla każdej postaci. To, co ma wyróżniać tę gierkę spośród innych, jest to, że muzykę tworzy zespół Wu Tang Clan. Specjalnie dla potrzeb tej gry stworzony został Soundtrack Rapowy. Do wyboru będziemy mieli dziesięciu fighterów. Będą to między innymi RZA, Method Man, Reakwon the Chef, Ol'Dirty Bastard. Autorzy przygotowali nam spory wybór ciosów. Znajdziemy w niej, jak w każdym porządku mordobicie, counter, combosy i inne bajery (ale mi się zrymowało). Dodatkowo postacie zostały wyposażone w rozmaitego rodzaju bronie. I tak na przykład Method Man w swoich łapach trzyma wielogąsny młot, RZA miecz, a Ol'Dirty Bastard dla odmiany butelki po alkoholu.

Nasze areny walki będą dość zróżnicowane, począwszy od świątyni Shaolin, a skończywszy na Nowym Jorku. W grze zarówno trzy opcje rozgrywki. Pierwsze dwa to tradycyjne versus i praktyka. Trzecim trybem jest Story Mode, czyli historia każdej postaci. Losy każdego z bohaterów podążają tymi samymi ścieżkami i zawiązują się w walce zespołu Wu Tang Clan z siłami ciemności. Fabuła mało oryginalna, ale dużo zabawy. Zresztą kogo obchodzi fabuła? Liczy się przede wszystkim porządne mordobicie, a tego akurat chyba nie zabraknie.



ŚCIAGA 2D kontra 3D?

Bushido Blade i Ehrgeiz, obie od Square'u, są zaawansowanymi grami 3D.

P : Czy na pewno większość obecnych gier walki jest 3D?
O: Nie, na przykład Tekken 3 nie jest tak naprawdę grą 3D.

P: Słucham? Przecie widać tam odległość, postacie poruszają się w trzech wymiarach. Mają głębię i brylowość. Są trójwymiarowe. Więc jeszcze raz sputam – słucham?

O: Można patrzeć w dal, to prawda, i to są także bardzo ładne – poligonalne tła itp. – ale nie można walczyć wewnątrz nich, nieprawda? To fakt, same postacie są modelami trójwymiarowymi, a ich ruchy bazują na

trójwymiarowej motion-capture i animacji 3D, ale

proszę zauważyć,

że w 99% akcji

mamy dwóch wal-

czących na jednej

osi, ułożonej „ró-

wnolegle” do powierzchni

ekranu. Nie wygląda to jak w nor-

malnej knajpianej burdzie, albo jak

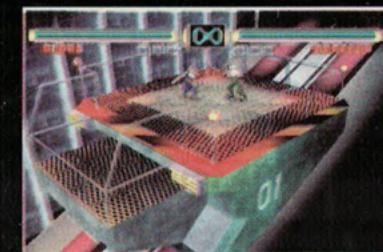
na filmie Jackie Chana, czyż nie?

P: Każda gra ma swoje konwencje i ograniczenia. Prawdziwie grywalna gra walki nie może nam dawać swobody poruszania się w głębi ekranu, jak ta wspomniana knajpiana burda.

O: No cóż, to czy są one grywalne,

czy nie, jest otwartą kwestią, ale

istnieją przecież gry, które próbują



Bushido Blade i Ehrgeiz, obie od Square'u, są zaawansowanymi grami 3D.

tego typu rozwiązań.
P: Na przykład?
O: Na PlayStation pierwszą prawdziwą próbą był *Tobal No. 1*. Więcej szczegółów znajdziecie w naszej recenzji. Zajrzycie również do recenzji następnych prób, takich jak *Bushido Blade* oraz zapowiedzi najnowszej poważnej konkurentki, *Ehrgeiz*. Nie wspominając już o zaginionych klasykach, które dostępne są jedynie za granicą, takich jak *Tobal 2* czy *Bushido Blade 2*, jak również o mającej się dopiero ukazać *Destrega*.

P: Ale czym się to wszystko może skończyć?
O: A kto to wie? Jak możecie przeczytać w naszym artykule „Stara, dobra szkoła”, navalanki zawsze były ograniczone jedynie przez aktualny poziom techniki. I nie wydaje się

prawdopodobne, aby na tym poprzesły. Pochodzące z firm Square i Namco dema PlayStation 2 wydają się wskazywać nie tylko kierunek w pełni trójwymiarowych ruchów i akcji, ale również ekscytującą możliwość wyboru olbrzymich ilości graczy w trybie multi-player. Komu „Bojka w barze kontra Tekken Wszyscy naraż, kontra Cała banda Ulicznych Wojowników”?

P: Ja poproszę.



Street Fighter zdążył już rozszerzyć swoją ekspansję w świat 3D.



PREPLAY

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Wymieszanie Street Figter z nikczemnymi postaciami z Marvel Comics nie jest najgorszym z pomysłów o jakich słyszeliśmy, ale czy nie jest to zbyt mało i zbyt późno?



[1] Ken dostał kopa, na którego dobrze zasłużył. [2] Ale nie ma obaw, potrafi sobie z tym poradzić równie dobrze jak zawsze. [3] Jest tu nieważny zakres obieg, które szybko stają się częścią całej rozgrywki. [4] Trzymaj się z daleka, bo zaczyna to brzydko wyglądać.



Nikt nigdy nie mógł oskarżać Capcom o skąpstwo w ich olbrzymim wachlarzu gier Street Fighter. Od wersji anime, poprzez bzdury z motion-capture, aż po sprzedażą wiązaną z Marvel, bez wysiłku zmonopolizowali oni dwuwydzielne nawalanki do tego stopnia, że nawet najbardziej zapaleni fani zaczęli być z lekka zaciekawieni, do czego jeszcze może być zdolny Capcom.

Należy jednak powiedzieć, że niemal każda z gier ozdobiona rzucającym się w oko logo Street Fighter była wybitna - nie do pobicia w swym działaniu i szatańsko wciągająca. Obecnie przyglądamy się trzeciej grze w serii Marvel, w której bardzo mądrze są umieszczone klasyczne postacie z poprzednich gier Street Fighter wraz z najfajniejszymi ze wszystkich dziwacznych postaci Marvela.

Przeniesiona z mieszanym sukcesem z automatów wrzutowych oryginalna gra *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter*, w chwili swego ukazania się była uznawana za jedną z najlepszych wersji Street Fighter, jakie Capcom wyprodukował w ostatnich latach. Tryb Tag Team został doprowadzony do stanu doskonałości, a korzystające z techniki najnowszej płyty animacje i szybkość zdecydowanie górowały nad tym, co Capcom i im podobni stworzyli kiedykolwiek wcześniej. A to, w połączeniu z faktem, że można teraz łączyć ze sobą bitwy w coś takiego jak Spiderman i

■ WYDAWCZA: Virgin Interactive ■ PRODUCENT: Capcom
 ■ DATA WYDANIA: Maj 1999 ■ POCZODZENIE: Japonia
 ■ GRACZY: 1-2 ■ STYL: Hybryda 2D



Z wielką krytyką spotkał się sposób, w jaki Capcom obszedł się z konwersją swojej gry *X-Men vs. Street Fighter*, kiedy to główna zaleta oryginału (możliwość wyznaczenia do walki Tag Team dwóch zawodników w dowolnym punkcie rozgrywki) w zbrodniczy sposób została pominięta przy przenoszeniu na PlayStation. Zamiast tego można było jedynie wezwać drużynę z wybranych przez nas postaci do Super Combo albo do Counter. Przykro to mówić, ale ta funkcja jest również zawarta w *MSH vs. SF*, chociaż Capcom nieco poprawił tę kwestię, umieszcając w grze nowy tryb, Cross-Over. W tym trybie zarówno my, jak i nasz przeciwnik możemy dość łatwo przerzucać się pomiędzy dwiema postaciami. Jest tylko jeden warunek... zarówno my, jak i przeciwnik musimy wybrać te same dwie postacie. Czyżby znowu porażka? W pewnym stopniu

tak, ponieważ jednak PlayStation wydaje się być niezdolna (przynajmniej według Capcomu) do załadowania danych dla czterech odrębnych postaci, jest to kompromis, na który po prostu musimy się zgodzić.

W grze od samego początku jest lista 17 dostępnych wojowników (dziewięciu ze *Street Fighter* i ośmiu z *Marvel*). Są to Spider-Man, The Incredible Hulk, Captain America, Cyclops, Shuma-Gorath, Wolverine, Omega Red i



[1] Chun-Li poczuła szpony Wolverine, ogarnęły go płomienie. [2] I jeszcze raz.

PREPLAY



Blackheart z Marvel oraz Dhalsim, Sakura, Ken, Ryu, Chun Li, Dan, Zangief i Bison ze *Street Fighter*.

Obok trybu Cross-Over jest tu jeszcze kilka innych, dołączonych specjalnie do konwersji na PlayStation - chociaż żaden z nich tak naprawdę nie grzeszy oryginalnością. Tryb Hero pozwala nam wybrać stronę *Marvel* lub *Street Fighter*, a następnie organizuje mecz zespołowy z równocześnie walczącymi dwiema postaciami, dopóki jedna ze stron nie zwycięży.

Bardziej interesującym dodatkiem jest wstawienie przez Capcom (nareszcie!) trybu treningowego. Przy całym wachlarzu wyrywających rozmaite organy ciosów specjalnych i combo, jakie mamy do dyspozycji, jest to ta z funkcji w grze *Street Fighter*, na którą naprawdę czekaliśmy nazbyt

długo, a przy tym jest to funkcja chyba najbardziej wartościowa.

I w końcu, tylko z przyczyn estetycznych, jest tu umieszczona również Art Gallery. W miarę naszych postępów w grze rozwija ona szereg szkiców i rysunków postaci z obu zespołów. Chociaż z punktu widzenia rozgrywki jest ona zupełnie bezsenowna, to jednak dla tych spośród nas, którzy dużą wagę przywiązują do drobiazgów, może to być wystarczający powód do zakupu gry.

Jak we wszystkich poprzednich grach z serii "vs.", *MSH vs. SF* ma skłonność do niemal nienaturalnego zrównoważenia niektórych z postaci.

"**OPCJA ART GALLERY ROZWIJA SZEREG SZKICÓW I RYSUNKÓW POSTACI**".



[1] Myślę, że to nie wymaga wyjaśnienia. [2] Jak można się było spodziewać, jest to dosyć bolesne. [3] Niezgrabny, ale szybki styl Spidermana przytacza Kena. Znowu. [4] Ryu rusza do starcia w powietrzu. [5] Na razie wystarczy, będziemy mieć kolejną klęskę na koncie. [6] Akuma kompletnie zwariował, ale to już zmartwienie jego przeciwnika.

Na przykład Wolverine jest żałośnie prosty do opanowania, a przy tym, przy całej swej sile i szybkości, niemal niemożliwy do powstrzymania. Mocno to będzie pachnieć lipą, jako że słabsi gracze chętnie się rzucą do grania takimi jak on.

Innym problemem *X-Men vs.*

Street Fighter, który do pewnego stopnia został tu rozwiązyany, był poziom animacji. W celu utrzymania szybkości w tej poprzedniej grze, twórcy z Capcom usunęli dużą liczbę klatek animacji postaci. Teraz, chociaż w *MSH vs. SF* jest więcej klatek animacji, to szybkość w dalszym ciągu (na szczęście) jest dosyć duża. Chociaż w żadnym momencie nie zbliża się do wywołującego drgawki chaosu oryginału, to tryb rozgrywki Turbo będzie dla większości z nas aż nadto wystarczający.

Na tym etapie pozostaje jedynie pytanie, czy ktoś posiadający którykolwiek z poprzednich gier będzie chciał kupić *Marvel Super Heroes vs.*

Street Fighter? Chociaż jest tu kilka wyraźnych usprawnień w stosunku do poprzednich gier "vs.", to w sumie sprawdzają się one do lekkiego podkręcenia szybkości i innych drobnych ulepszeń, jakich Capcom może dokonać w wersji PAL, przed

jej majową premierą. A co my radzimy? Oczywiście zajrzenie do następnego numeru naszego pisma, w którym powinna się znaleźć pełna recenzja ostatecznej wersji gry.

Dean Mortlock



PSM OPINIA

• ZA

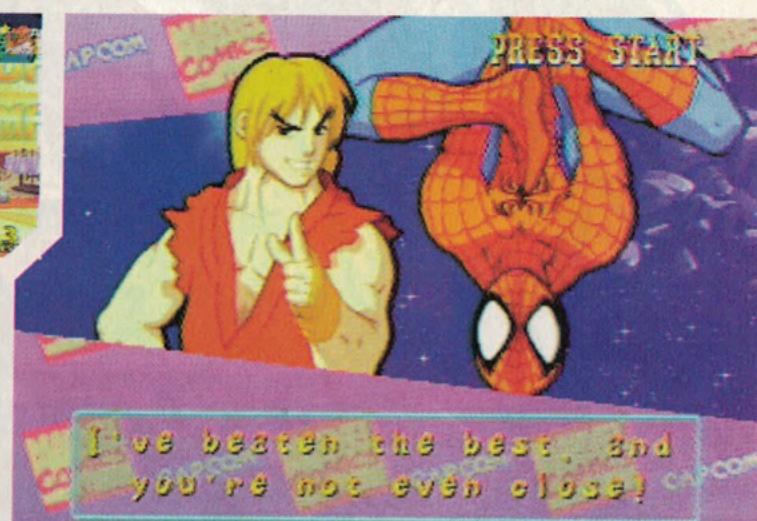
- Wspaniała lista postaci
- Jedna z najlepiej dotychczas wyglądających gier *Street Fighter*
- Znaczące ulepszenia w stosunku do *X-Men vs. Street Fighter*

• PRZECIW

- W dalszym ciągu brak dobrego trybu Tag Team

• ZANIM KUPISZ

Znajdziesz tu dużo grania i ulepszeń w stosunku do konwersji *X-Men vs. Street Fighter*, ale istnieją poważne obawy, czy te usprawnienia wystarczą, aby zagwarantować osobny zakup.





Nazwa tej gry brzmi jak kichnięcie albo podrzynanie gardła. A to przecież bijatyka, która toczy się w prawdziwych trzech wymiarach...

Pomimo swoich rozlicznych powabów, bijatyki niewiele zmieniły się w ostatnich latach. W świecie PlayStation za najlepsze uważane są gry z serii *Tekken*. Jednak po szczególne jej odstony różnią się między sobą głównie jeśli chodzi o stronę estetyczną i technologiczną. W każdym z nowych *Tekkenów* pojawiały się nowe ciosy i opcje, jednak ogólny design wszystkich części był do siebie bardzo zbliżony.

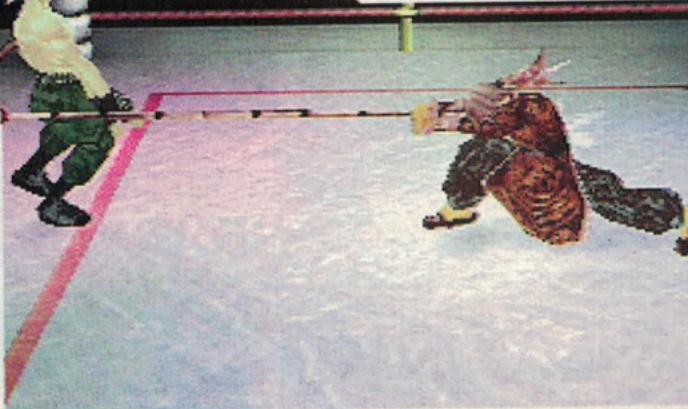
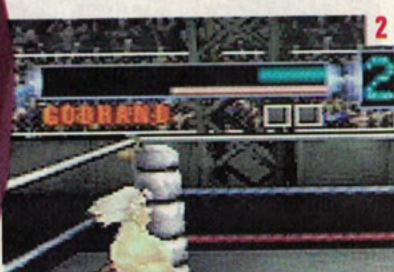
Ehrgeiz: God Bless The Ring to zupełnie inna historia. Nie ma tu bitmapowych tel i ograniczonych aren. Walka toczy się w izometrycznych pomieszczeniach. Mogą

być wśród nich poruszające się windy, po ciągi czy bokserskie ringi. W poszczególnych lokacjach – jak na przykład na dachu wieżowca – zdarzają się platformy, które można wykorzystać podczas walki.

Powiedzmy, że naprzeciwko Ciebie stoi potężny przeciwnik w stylu Dashera Inoby, zaś Ty grasz maleńką Yoko. Dasher walczy w stylu wrestlerskim, czyli ma tendencję do wycierania podłogi głowami przeciwników. Pójźmy krok dalej i założymy, że Yoko dostała potężny cios i poziom jej energii spadł niemal do zera. Co można jeszcze zrobić? Jeśli walka toczy się na poziomie Rooftop, czyli na dachu, w narożniku znajduje się niewielki budynek. Wystarczy tam wskoczyć i przybierając właściwą pozycję obronną, moż-

na odpierać ataki Dasher. Starając się przy tym wybić mu głowy wchodzenie na Twoją platformę. Brzmi interesująco? Ta kie właśnie jest.

W innych bijatykach „jeden na jednego” walka toczy się na pojedynczej osi poziomej. W *Ehrgeiz* masz pełną swobodę ruchów. Naciśnijcie przycisków D-Pad lub



[1] Winda zjeżdża w dół podczas walki. [2] Ukluj go w nogę. Nieładnie. [3] Walka toczy się w jadącym pociągu. [4] Złowieszczы most. Trzęsie się na lewo i prawo.

■ WYDAWCA:

SquareSoft

■ PRODUCENT:

Dream Factory

■ PREMIERA:

Nieznana

■ POCHODZENIE:

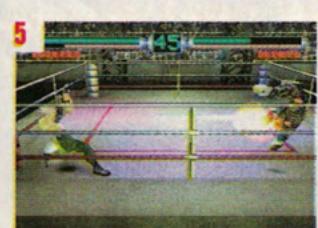
Japonia

■ LICZBA GRACZY:

1-2

■ STYL:

Bijatyka 3D



gałki analogowej powoduje, że Twój postać pobiegne w żądanym kierunku. System poruszania przypomina nieco ciepło wspominanego Double Dragona i najnowszy tytuł firmy Core - Fighting Force.

Oczywiście, gdyby każdy ruch D-padem, bądź analogową gałką powodował przemieszczenie się Twojej postaci, wykonanie nawet najprostszego ciosu byłoby koszmarnie trudne. Pamiętając o tym, producent gry wprowadził nowotorki przycisk „lock”. Do jego aktywacji służą guziki R1 i R2. Zmienia on sposób, w jaki Twój postać się porusza. Naciśnij go, a przestaniesz przemieszczać się w określonym kierunku, zaczynasz obracać się wokół swojego przeciwnika.

System sprawia może wrażenie skompli-

kowanego, ale tak nie jest. W praktyce działa intuicyjnie i stanowi rozwiązanie problemu, który od lat gnębi projektantów gier: w jaki sposób przenieść dwuwymiarowe sterowanie do trójwymiarowego świata gry?

Pomimo swej innowacyjności, Ehrgeiz nie odcina się od dwóch dekad bijatykowej tradycji. Kombosy i specjale odgrywają tu dużą rolę. Zbalansowanie umiejętności poszczególnych zawodników stoi na wysokim poziomie. Jakby na deser, na liście starto-

wej turnieju widnieją znane z Final Fantasy VII nazwiska – Cloud, Sephiroth i Tifa.

Jak na razie nie planuje się wydania Ehrgeiz w Europie, choć potwierdzono już premierę wersji amerykańskiej. Nasza redakcja spodziewa się, że jednak coś takiego nastąpi. Aby się upewnić, warto jednak napisać do SCEE list z takim żądaniem. Po kilku tygodniach ostrego grania w Ehrgeiz przygotowujemy się do marszu protestacyjnego pod Sejmem...



James Price



[1] Jeśli ten ko-
leś wygra, to do-
piero będzie nu-
mer. [2] Czy to
pierścionek za-
ręczynowy?
O, Boże...

PSM OPINIA

• ZA

- Ostra grafika, choć czasem nieco spartańska
- Możesz poruszać się w dowolną stronę. Pełne 3D. Super.
- Przycisk Lock to świetny pomysł.
- Świetna gra dla dwóch osób.

• PRZECIW

- Mamy pewne obiekty wobec systemu bloków.
- Tryb dla jednej osoby jest świetny, ale blednie przy multi-playerze.

• ZANIM KUPISZ

Ehrgeiz to skok jakościowy w bijatykach na PlayStation. Oferuje styl walki, który jest uzupełnieniem Tekkena i Street Fighter. Firma Sony powinna zdawać sobie sprawę z faktu, że ta gra musi pojawić się w Europie.

BLOODY ROAR 2. BRINGER OF THE NEW AGE

Ruszajcie różno, rozbijając ryże czerepy wrogów. Nie braku tu ryków i oczywiście krwi.

Kiedy Bloody Roar pojawił się w lutym zeszłego roku, zaimponowała wielu osobom swoją szybką, dziką, agresywną i trójwymiarową akcją. A w połączeniu z dodatkowym przekształcaniem się postaci w rozwietrzczone bestie w połowie każdej z walk, nadawało całej sprawie dodatkową głębię. Wyróżniło ją to z tłumu niepełnych pretendentów do bycia nowym *Tekkenem* i natychmiast umieściło ją w gronie najlepszych gier walki na PlayStation. Kontynuacja była nieunikniona, a następczyni zapowiada się, że będzie tym wszystkim, czym była pierwsza gra i jeszcze doda coś od siebie. W *Bloody Roar 2: Bringer Of the New*

Age twórcy z Hudson wzęli swą zezwierzęconą nawalankę i uzupełnili ją kilkoma robiącymi wrażenie bajerami (choć nie takimi znów oryginalnymi) na i tak już dopięszczonym oryginałe. Akcja przebiega według tego samego wzorca co poprzednio, z ośmiooma postaciami walczącymi w szeregu wielobarwnych aren, o prawo do bycia głównym zabijakiem na podwórku. Niektóre postacie z pierwszej gry zostały wybrane do następczyny, włącznie z Bakuryu (który zmienia się w kreta!) i Alice (królik), ale jest też grono nowych współzawodników, w tym Marvel (lampart), Busuzima (kameleon), Jenny (nieto-

perz) i Stun (owad). Podobnie jak poprzednio, przemiana z człowieka w zwierzę zachodzi, kiedy nasz paszek bestii jest pełny. Wtedy wystarczy klepnąć kółko i począwszy od tej chwili dowodzimy wściekłym stworem ze swym własnym zestawem ciosów i metod walki. Nowa gra wygląda oszałamiająco. Działa z prędkością 60 klatek na sekundę, a grafika wysokiej rozdzielczości pozwala walczącym wziąć udział w dzikiej akcji bojowej w naprawdę bogato wyglądających lokalizacjach. Rykom walczących towarzyszy łomot rockowej ścieżki dźwiękowej, który doskonale uzupełnia wzajemne okładanie się na



[1] Najpierw Yugo, potem Marvel.
[2] Renderowane intro i wstawnikiowe są prawdziwą rozkoszą dla oczu.
[3] Najlepszym momentem uzyskania nokautu jest tryb Bestii. [4] Przyjrzenie się przeciwnikowi jest zalecane.
[5] Wzniesień pięści w góre, a potem rozłoż tego drugiego na ziemi. [6] Ci faceci to zwierzaki.

■ WYDAWCA: **Virgin Interactive** ■ PRODUCENT: **Hudson Soft**
 ■ DATA WYDANIA: **Już jest** ■ POCZODZENIE: **Japonia**
 ■ GRACZY: **1-2** ■ STYL: **Bijatyka 3D**



najwyższych obrotach. Są tu też zwyczajowe dodatki, takie jak wstawki filmowe, tryb Survival na dwóch graczy oraz cała masa posok. Sądząc po tym wszystkim, oraz po niezaprzeczalnej jakości pierwszej z gier, wygląda na to, że *Bloody Roar 2* może trafić do grona najlepszych. Chociaż *Tekken 3* w dalszym ciągu rządzi stawką gier walki, a pod względem głębi postaci i gwałtownej ochocie wejścia do tego świata, nic nie jest w stanie jej dorównać, dopóki nie pojawi się czwarta część. Najsłynniejsza konkurentka wydaje się proponować prawdziwą alternatywę, a to dzięki swej błyskawicznej akcji, prostej metodzie sterowania oraz mocnemu czynnikowi przyjem-

[1] Yugo i Stun walczą o prawo bycia mistrzem. [2] Yugo jest mistrzem. [3] Powtórki są dobrze wykonane, z istic filmowymi kątami patrzenia kamery. [4] Przekaz jest oczywisty, ale ciąża na sercu. [5] Efektem Busuzimi jest taki kameleon. [6] Jeśli wszytko zawiedzie, to można jeszcze polecieć na łeb, na szyję.

ności (który zapowiada się być naprawdę ogromny).

Tak więc fani pierwszej gry, jak również ci, którzy szukają czegoś odmiennego od zwyczajowej pozywki nawalankowej, powinni czuć się uraczeni *Bloody Roar 2*. Może mieć kłopoty z wygnaniem *Tekkena* z podwórka, ale pod względem czystej, wzmagającej poziom adrenaliny agresji, może ona z powodzeniem stanąć obok najlepszej ze wszystkich nawalanek.

Paul Wilson

PSM OPINIA

• ZA

- Sama radość dla oczu – po prostu doskonała.
- Intensywne, superaktywne bijatyki. Mocno stymulujące. Naprawdę.
- Zaspakaja zwierzętą stronę naszej osobowości. I o co ten krzyk, dzicino.

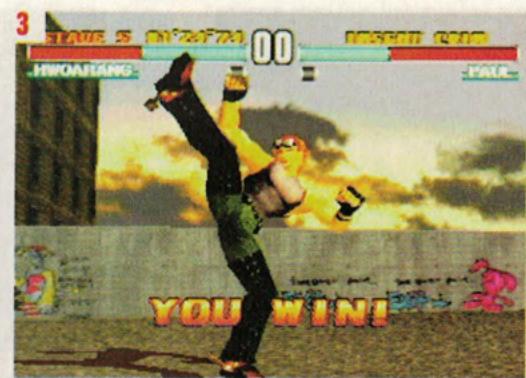
• PRZECIW

- Trochę cienia pod względem wyboru postaci. Przydałoby się ich więcej.
- Styl brutalności wydaje się nuzzo tak samo dla wszystkich postaci.

• ZANIM KUPISZ

Wygląda na to, że *Bloody Roar 2* stanowi ogromny krok naprzód w stosunku do swojego poprzedniego wcielenia. Jest szczerda pod względem wizualnym, zabawna w grani i wydaje się proponować porządne wyzwanie. Na miarę wojskownika.

[1] Impet uderzeń rozświetla mrok. [2] Zaraz upadnie jak worek kartofli. [3] Hurrra! [4] Mięśnie kontra maszyna, kiedy tajna postać Gun Jack walczy z Lei Wulongiem. [5] Pierwszym tajnym wojownikiem jest Kuma, potężny niedźwiedź.



Tekken 3

Jest to już trzeci Turniej Króla Żelaznej Pięści, ale czy warto w nim wystąpić, jeśli w dalszym ciągu nie możemy się pozbierać po pierwszym i drugim turnieju? Odpowiadamy „O, tak...”



Przerwijmy na chwilę walki. *Tekken 3* jest najlepszą grą walki na PlayStation. Żadna inna nie może konkurować z jej głębią, nagradzaniem wysiłków, wspaniałymi ciosami, grafiką i animacją, a także, w ostatecznym rozrachunku, z ogromną przyjemnością uzyskiwaną z samego faktu gry. Ale to akurat już wszyscy dobrze wiecie...

Ale trzeba też powiedzieć, że nie da się zaprzeczyć, iż *T3* nie dzieli aż taki dystans od *T2*, na jaki mieli nadzieję niektórzy z graczy. Ma ona taki sam prymitywny połysk i taką samą kanciąstą budowę swych wojowników. A tła w dalszym ciągu nie są w pełni trójwymiarowe, a jedynie czymś w rodzaju Panoramy Racławickiej – zawińtyimi,

NAJLEPSZA GRA WALKI NA ŚWIECIE. DOSKONAŁA OD PIERWSZEGO DNIA, A POTEM IM DŁUŻEJ SIĘ W NIĄ GRA, TYM JEST LEPSZA. ABSOLUTNIE NIEZRÓWNANA.



[1] Starcie potworów. [2] Końcowy boss, Ogre, pojawia się w dwóch formach. Druga z nich, aby stać się naprawdę niemiłą, wykorzystuje ducha padłego Heihachi.

dwuwymiarowymi kurtynami, wygiętymi, tak aby sprawiały wrażenie 3D. A wersja PAL ma wąziutkie ramki na ekranie i wyraźnie jest odrobinę wolniejsza od oryginalnej *T3* w wersji NTSC. Wstydu.

A jednak *T3* wygląda lepiej niż *T2*. Wojownicy składają się z większej liczby polygonów, stroje są lepiej dopracowane, twarze bardziej realistyczne, a ruchy bardziej płynne i wiarygodne, dzięki wykorzystaniu przedstawicieli sztuk walki z zastosowaniem techniki motion-capture. Grający w *Tekkena* od przypadku do przypadku mogą tego nie zauważyc, ale wierni miłośnicy od razu spostrzegą poprawę. A ramki i utrata prędkości wcale nie mają wpływu na rozgrywkę.

W samej rozgrywce jedynym największym uzupełnieniem jest nowy ruch odstępstwa w bok (patrz ramka „Krok w bok” na str. 26). Można uchylić się przed atakami, albo, znacznie częściej można atakować nieprzygotowanego przeciwnika z niezwykłych kątów.

Na szczęście ten naprawdę nowy dodatek nadaje grze nową głębię.

Sila engine obsługującego poligony w *T3* jest wyraźnie widoczna w tym, że niezależnie od sposobu starcia się ze sobą dwóch wojowników, impet, odrzut i reakcje są przeążająco realistyczne. Grafika jest całkowicie bezbłędna. Całe godziny spędziliśmy na wypatrywaniu choć jednego zdeformowanego poligona, jakieś zapowiedzi migotania lub niepewności ze strony kodu gry, ale musielibyśmy odejść z piekącymi oczami i pustym notesem. Kończyny wojowników się zderzają, z ciała jest wybijanych siedem odcieni blasku, ludzie i zwierzęta wirują w powietrzu, a gra w dalszym ciągu doskonale śledzi postacie i ruchy walczących. Warto niejedno znieść, aby to zobaczyć. Ci ludzie faktyczne uderzają się wzajemnie.

Podstawowy styl walki *Tekkena* na szczęście nie został zmieniony. Mamy do dyspozycji dwa przyciski uderzeń i dwa przyciski kopnięcia – każdy poruszający określona kończynę. Naciśnięcie kombinacji przycisków z równoczesnym



■ WYDAWCZA:

SCEE ■ PRODUCENT:

Namco

■ DATA WYDANIA: Wrzesień 1998

■ POCHODZENIE:

Japonia

■ OD LAT:

15 ■ STYL:

Bijatyka 2,5D



„NIEZALEŻNIE OD SPOSOBU STARCIA SIĘ ZE SOBĄ DWÓCH WOJOWNIKÓW, IMPET, ODRZUT I REAKCJE SĄ PRZERAŻAJĄCO REALISTYCZNE”.

skoordynowaniem ich z kierunkami D-pada, zależnie od tego czy są one przytrzymane, czy tylko klepiąte, daje w efekcie ruchy i ciosy specjalne. Jednak odstępstwo w bok jest dosyć niezręcznie umieszczone na D-padzie, wymagając do wykonania dwukrotnego klepienia kierunku w góre lub w dół. My mocno zalecamy umieszczenie wspomnianego ruchu na przyciskach ramienia – jest to możliwe dzięki wysoce elastycznym opcjom przypisywania sterowania. Kiedy już przy tym jesteśmy, to podstawowe rzuty (lewy cios + lewe klepienie oraz prawy cios + prawe klepienie) umieszczenie na drugim ramieniu i przynajmniej spróbujcie pada z Dual Shock. Impet uderzeń jest powiązany z padem poprzez szereg wstrząsów i vibracji, ale ponieważ wydają się one następować zaraz po akcji na ekranie, więc możecie stwierdzić, że to tylko rozprasza. Ale przez jakieś pięć minut jest to bardzo fajne wrażenie.

Po poradzeniu sobie z podstawami walki naszym pierwszym zadaniem będzie opanowanie dobrego wyчувania czasu naciśnięć przycisków w ciosach specjalnych – nie za szybko i nie za wolno. Kiedy się już to zrobi, stwierdzamy, jak zaskakująco szybko można nauczyć się odpowiedniej ilości ciosów specjalnych i z jaką pewnością przystępuje się do walki. Potem przychodzi zestawy combo (szeregi ciosów specjalnych), kombinacje dziesięciu ciosów, ogłuszania, kontry (duże i małe) i tak zaczyna się dłuża i ciernista droga do mistrzowskiego opanowania *Tekkena*. T3 jest straszliwie skomplikowaną bestią. Poza podstawowym systemem ciosów są tu również kontrciosy blokujące ataki (kontry). Zdolność do powstrzymania

[1] Mokujin nie ma własnych ciosów, zamiast tego kopiuje innych wojowników. [2] Paul nadstawi drugi policzek. [3] Fajny rzut – Forrest Law odwraca się plecami do pokonanego przeciwnika i otrząsa z wściekłością. [4] Piękna sceneria, nieprawdaż? [5] A jednak plotki potwierdziły się. Paul nie potrafi już dłużej powstrzymać swych uczuć.

nadchodzącej lawiny ciosów zanim się ona zacznie jest po prostu równie ważna, jak i umiejętność spowodowania własnej lawiny. A to z kolei zależy od naszej postawy (stanie lub przyciśnięcie) oraz od kierunku, w jakim znajduje się napastnik. Sprint, bieg (wyciągnięty sprint), podskoki, skoki i odchylenia na bok pozwalają umknąć ciosom, a wiedza kiedy rzucić, a kiedy walczyć jest bardzo ważną umiejętnością. Aby nauczyć się tego wszystkiego otwiera się tu pięć następnych opcji, które są różne dla każdej z postaci...



TEKKEN FORCE MODE

Tekken Force Mode to nowatorski tryb w serii *Tekken*. Pamiętasz stare, scrollowane nawałniki 2D, w których szedłeś cały czas w prawo. Final Fight? Streets of Rage?

Wybierasz sobie ulubioną postać i stajesz do walki. Musisz przejść kilka scrollowanych leveli. Po drodze spotkasz wielu przeciwników, a na końcu każdej z ośmiu plansz czeka na Ciebie boss. A wszystko to utrzymane w starej, dobrej konwencji bijatyki 2D, ale z postaciami trójwymiarowymi. Idąc cały czas w prawo możesz trenować combosy na przeciwnikach – po prostu gra w grze!



MODUS OPERANDI

Tekken 3 proponuje wiele trybów rozgrywki, aby nasza przyjemność z grania trwała jak najdłużej.

Arcade Mode: Podstawowa gra z automatów. Wybierz wojownika, a następnie pokonaj nim dziesięciu innych wojowników wybieranych przez grę. W miarę odkrywania coraz to nowych postaci są one dodawane do zestawu walczących, więc nie tylko będziesz walczyć jako dodatkowe postacie, ale wcześniej czy później spotkasz się z nimi, kiedy będą sterowane przez procesor w trybie na jednego gracza.

Vs Mode: To chyba prawdziwa istota Tekkena 3. Znasz zasady – każdy z

dwoch graczy wybiera po wojowniku i próbuje zabić drugiego gołymi rękami i stopami. I promieniowaniem psychycznym. I ognistym oddechem. I tak dalej.

Team Battle Mode: To proste. Wybierz kilku wojowników (od jednego do ośmiu), a potem uzupełnij swój zestaw dobrą grupą tych odkrytych. Następnie to samo zrobi procesor (albo drugi gracz). Ścierają się pierwsi wojownicy z obu zespołów, zwycięzca zostaje i walczy z następnym wojownikiem z drugiej drużyny. I tak to trwa, dopóki którejś z drużyn nie skończy się wojownicy. Tablica pokazuje tylko kto kogo pokonał i zostaje ogłoszony zwycięzca.

Time Attack Mode: Graj w grę w sposób zbliżony do Arcade, tyle że w górnym prawym rogu licznik pokazuje ile czasu Ci to zajęło. Im szybciej to zrobisz, Ty, lepszą pozycję zajmiesz w rankingu i będziesz mógł pokonać swoich kumpli.

Survival Mode: Wybierz wojownika i przebijaj się nim przez tium – z tą różnicą, że pozostałe Ci pasek siły z poprzedniej walki. Dlatego jeśli w jednej walce stracisz dużo siły, to w drugiej masz już mniejsze szanse, a w następnej są one całkiem nikłe. Za każdą walkę do paska dodawana jest jako nagroda odrobina energii, ale to zdecydowanie nie wystarcza. Im więcej walk

wygrasz, tym jesteś lepszy. I tak to się ciągnie. Póki nie zginiesz.

Practice Mode: Wszystkie sztuczki każdego z wojowników (poza niektórymi combo i mało prawdopodobnymi) są faktycznie wbudowane w grę. Przejdz do trybu Practice, wybierz dublera przeciwnika (który będzie cierpliwie stać i przyjmować lanie) i zacznij go tłuc i kopać, przywołując wszelkie ciosy swojej postaci i kontrolując na ekranie efekt naciśniętych przycisków. Sprytne.

Tekken Force Mode i Tekken Ball Mode: Zajrzyj do ramek na stronach 26 i 27.

[1] Braki w szybkości Gun Jack nadrabia swą siłą.
[2] Siła żwawej Xiaoyu są jej kopniaki. [3] Dzięki z łatwością wyprowadzanemu combo kopniaków Edy'ego nawet początkujący wygląda dobrze. [4] Już po Tobie. [5] Znajome postacie mają nowe zestawy ciosów – ale część klasycznych ciosów pozostała.



„ZDOLNOŚĆ DO POWSTRZYMANIA
NADCHODZĄCEJ LAWINY CIOSÓW ZANIM SIĘ
ONA ZACZNIE JEST RÓWNIE WAŻNA, JAK I
UMIEJĘTNOŚĆ SPODOWANIA WŁASNEJ TAKIEJ

W odróżnieniu od Tekkena 2 dodatkowi wojownicy są odkrywani kolejno, niezależnie od wojownika, którym gramy. W najnowszej wersji trzeba wygrać walkę określoną liczbą razy, aby otrzymać dodatkową postać (więcej szczegółów jest w ramce „Tajemnice” na str. 27).

Mamy teraz do dyspozycji 20 postaci – o wiele więcej niż w jakiekolwiek innej grze walki (z wyjątkiem oryginalnych Tekken). No dobrze, jest tu drobne powielanie, jako że Kuma i Panda mają takie same ruchy, podobnie jak Ogre i True Ogre. Także Mokujin – co zresztą jest wspaniale – losowo pobiera zestaw ruchów od innych postaci na początku każdej z walk, więc również nie jest całkiem ‘osobną’ postacią. Ostatnimi dwiema postaciami są Dr Boskonovitch i Con. Ich posiadanie zależy od sukcesu w dwóch z dodatkowych trybów Tekkena 3 (patrz „Modus operandi” na str. 26).

Mistrzowskie zaprojektowanie postaci oznacza, że żadna z nich nie ma przewagi. Wojownicy mogą mieć liche

KROK W BOK

Jednym z najważniejszych dodatków do rozgrywki w Tekkenie 3 są nowe ruchy wyjścia z ekranu i wejścia na ekran. Taka sztuczka nie jest niczym nowym w kręgu gier walki (nawet stareńki Toshinden korzystał z tej funkcji), ale jej włączenie do T3, stanowi odmianę w grze i zwiększa podniecenie.



Tekken 3

DODATEK 2: TRYB TEKKEN BALL

Szaaal! Kiedy już się go dorobimy, to tryb Tekken Ball dostarcza wiele godzin radości z „alternatywnej” walki. Zamiast tłuc się nawzajem, wojownicy tłuką w siebie wielką piłką plażową w chorej umysłowo wersji plażowej siatkówki do upadłego. Jeżeli piłka dotnie ziemię po naszej stronie bolska, tracimy energię – to proste. Oczywiście w dalszym ciągu można też zadać podstępnie zręczny cios, kiedy piłka jest w powietrzu. Co więcej, posyłając piłkę w górę przez wykonanie ciosu specjalnego, powodujemy większe straty, gdy dotnie ona ziemi.



lub marne ciosy, ale każdy gracz wart tego miana nauczy się kontr i bloków, aby powstrzymywać takie błędy i zacząć walić w swych przeciwników jak w bęben za taką bezczelność. Tylko mocni, uczciwi i sprawni przetrwają.

Wstawienie tak wielu postaci, takiej ilości trybów i tak wielu opcji jest prawdziwym darem od bogów (grania). Przede wszystkim, obietnica tajemnic i dodatków do odkrycia daje nam powód do grania (gdyby komuś taki argument był potrzebny). Jedynie przez wytrwałe i bardzo dobre granie można zobaczyć to, co T3 ma do zaproponowania. Zawsze są tu te irytujące puste ramki wyboru postaci, które kołaczą się gdzieś w zakątkach naszej świadomości... Po drugie, kiedy już zgromadzimy pełny zestaw wojowników, opanujemy tego dziwoląga, jakim jest Tekken Ball i pogapimy się na każdy kawałek FMV w Theater, to następnie musimy nauczyć się wszystkich ruchów i ciosów każdego z wojowników – z których wiele wymaga szalenie



[1] Kiedy już opanujemy grę, tryb Time Attack jest interesującą odmianą.

[2] Trzeba postarać się przebić w jak najkrótszym czasie.



TEKKEN 3 JEST ARCYDZIEŁEM WALKI WRĘCZ – GRĄ WALKI DLA PRAWDZIWCYCH KONESERÓW GIER WALKI".

skomplikowanych uderzeń w wiele przycisków i wyczuć czasu z dokładnością do nanosekundy.

W tym miejscu trzeba podjąć morską decyzję – zawsze można wrzucić grę do pudełka z rupieciami i iść pograć w coś mniej wyczerpującego. Ale jeśli ktoś tak myśli, to oznacza, że przypuszczalnie Tekken 3 nie jest grą dla niego. Po prostu na nią nie zasługuje. Tekken 3 jest arcydziełem walki wręcz – grą walki dla prawdziwych koneserów. Jest to gra dla tych, którzy chcą, zręczność i determinację poświęcenia sporej porcji swego czasu wolnego w ciągu następnych sześciu miesięcy na opanowywanie sztuki – Sztuki Tekkenu 3. To najwspanialsza gra walki, jaką kiedykolwiek zrobiono i jeśli ktoś nie chce w nią grać do upadłego, to nie wynika to z jakichś niedostatków jej projektu czy założeń, tylko po prostu jest zbyt strachliwy lub zbyt słaby, niech odejdzie na bok i pozwoli prawdziwym Królom Żelaznej Pięści wkroczyć na arenę. Niech rozpocznie się walka.

Daniel Griffiths



TAJEMNICE

Tajne postacie: Wygraj w trybie Arcade raz, drugi raz i tak dalej, aby odkryć dziesięć dalszych postaci. Pojawiają się one w następującej kolejności: Kuma/Panda (uderzeniem wybierz Kumę, a kopniakiem Pandę), Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heikachi, Ogre, True Ogre.

Zdobądź Tigera: Wygraj tryb Arcade 16 razy innymi postaciami, a następnie za-

znacz Eddy'ego i naciśnij Start. Tiger ma te same ruchy i ciosy co Eddy i w rzeczywistości jest jedynie alternatywnym strojem.

Zdobądź Dr B: Czterokrotnie wygraj tryb Force.

Zdobądź Gona: Wygraj raz tryb Tekken Ball.



Dostęp do trybu Tekken Ball: Wygraj grę z dwudziestoma dowolnymi wojownikami.

Dostęp do trybu Theatre: Wygraj każdym z 10 początkowych wojowników. Dodatkowe opcje Sound i Disc zdobądź wygrywając grę każdym zawodnikiem z wyjątkiem Dr B i True Ogre.

Alternatywne stroje: Zagraj każdym z następujących wojowników w nastę-

jącą liczbę walk w dowolnym trybie rozgrywki (poza Practice). Nie jest ważne czy wygrasz, czy przegrasz: Jinem zagraj 50 razy, Lingiem – 50 razy, Anną – 25 razy i Gun Jackiem – 10 razy.

Zobacz alternatywną końcówkę Gun Jacka: Najpierw zdobądź dla Gun Jacka alternatywny strój (patrz powyżej), a następnie wygraj grę nosząc to ubranko.



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 10 ■ Brutalność:
- 10 ■ Specjalne:
- 10 ■ Sterowanie:

- 10 ■ Gra doskonale śledzi postacie i ruchy walczących.
Warto niejedno znleść, aby to zobaczyć.

TERAZ
10
na 10

Kontrola TEKKENA

Po mocnym usadowieniu się w wysoce konkurencyjnej stawce zręcznościowych wyścigówek, firma Namco podjęła jeszcze trudniejsze wyzwanie i wkroczyła na arenę nawałanek. Zaczął się *Tekken*...

**Zapewne
przejrzałeś już
naszą płytę i
sprawdziłeś
wszystkie dema.
Teraz dołącz do
nas i zagłęb się w
fenomenalnym
świecie Tekken!**

ta strona ... Historia Tekkena
strona 30 Charakterystyka
..... postaci
strona 36 Wspomnienia
..... z przeszłości

Dla wielu decyzja Namco o wydaniu gry zręcznościowej w oparciu o technologię PlayStation podjęta w grudniu 1994 roku, mogła wydawać się dziwactwem. Szczególnie, że jej bezpośrednia konkurencja, zasilona możliwościami graficznymi Sega Model 2, istne szaleństwo znane jako *Virtua Fighter 2*, wyraźnie wywoływało entuzjazm w grających na automatach tłumach.

To prawda, gra *Tekken* (pod taką nazwą dała się poznać) przegrała bitwę graficzną jeszcze przed wkroczeniem na ring, ale braki w estetyce swego wyglądu z nawiązką nadrabiała w dziedzinie rozgrywki. System sterowania był bardziej niż rewolucyjny, w którym każdy z czterech przycisków odpowiadał określonej kończynie postaci. Jeszcze tylko jedna gra w całym tym gatunku mogła zaproponować ten rodzaj głębi i intuicyjności, jaki można było znaleźć w lekcji zasad gania udzielonej przez Namco. Zaiste, *Tekken* bez trudu, kopniak za kopniakiem, dorównał (niektórzy twierdzą, że zdeklasowała) wytworowi Segi i pomysłodawczyni *Pacmana* założenie wyrabiało dla siebie istotną część rynku arkadowych nawałanek.

Ważność wyboru technologii stała się widoczna zaledwie trzy miesiące później, kiedy japońscy posiadacze PlayStation włożyli własne egzemplarze najlepszej gry walki z Namco do swych nowiutkich 32-bitowych konsoli z Sony. Po niesamowicie krótkich ośmiu sekundach (w trakcie których można było sobie pobrać w grę Galaga (umieszczoną tam dla tych, dla których osiem sekund to w dalszym ciągu było za długie) i sekwencji intro z następującymi po niej imponującymi obrazami CGI, gracze stawali twarzą w twarz z wersją *Tekkена*

niemal tak doskonałą, jak wautomatach. Do dzisiaj gra z Namco pozostaje jedną z najbardziej zbliżonych do automatów konwersji na format konsol domowych.

Jak to zwykle bywa, gracze z Europy musieli wytrzymać kilka miesięcy frustrującego oczekiwania, zanim dostali do rąk wolniejszą wersję PAL. Jednakże, pomimo wkurzających ograniczeń technicznych, istota *Tekkena* pozostała nienaruszona – osiem doskonale zaprojektowanych, cudownie animowanych i wspaniale wyważonych postaci (plus dziewięciu bossów), a wszystko to opakowane niepochamowaną grywalnością. Prawdopodobnie nie jest więc zaskoczeniem stwierdzenie, że *Tekken* cieszy się globalną sprzedażą przekraczającą milion egzemplarzy, co umieszcza go bezpiecznie obok *Ridge Racer*, innego przeboju rodem z Namco.

Jednakże czas jest tym czynnikiem, który w branży gier wideo ma skłonność biec dwa razy szybciej niż gdzie indziej. Tak więc, podczas

Dwa miesiące później pojawiła się inna wersja tej gry (eksplodującą nazwaną wersją B), aby uwolnić graczy z następnych, ciężko zatrudnianych jenów i aby popularność została niezmiejszona.

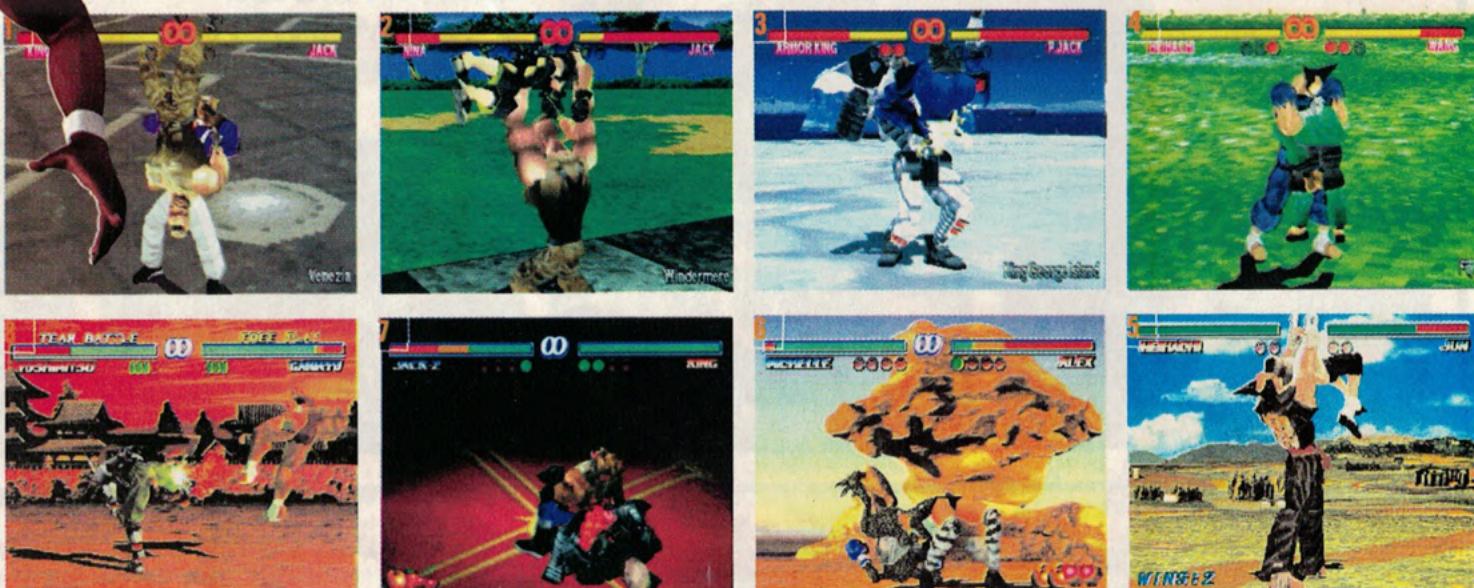
Nieunikniona i mocno oczekiwana wersja na PlayStation pojawiła się (znowu na Dalekim Wschodzie) w marcu 1996 roku, w której Namco uspokoili wielu fanów konwertując wersję B gry z automatów. Tak jak jej siostra z automatów, *Tekken 2* na PlayStation stanowił znaczące ulepszenie graficzne w stosunku do swego poprzednika. Cieniowanie Gourauda zostało zastąpione techniką light-sourcing, wojowni-



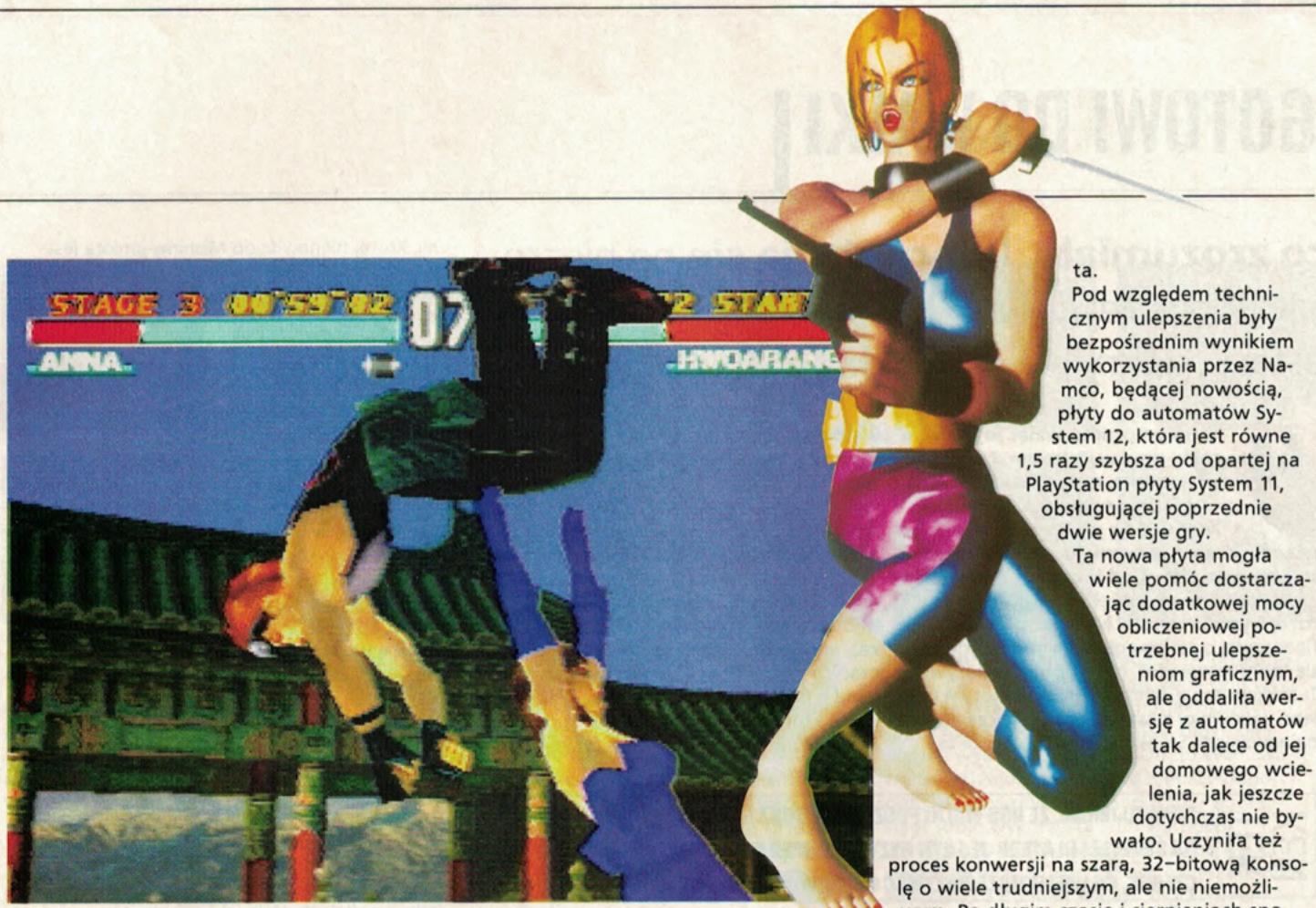
... GRACZE STAWALI TWARZĄ W TWARZ Z WERSJĄ TEKKENA NIEMAL TAK DOSKONAŁĄ, JAK W AUTOMATACH. DO DZISIAJ GRA Z NAMCO POZOSTAJE JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH KONWERSJI NA KONSOLE.

gdy światek wirtualnych wojowników dostawał od joypadów pęcherzy na kciukach, próbując udoskonalić swoje comba z wielu ciosów, znajdująca się w Yokohamie kwatery główna działu badawczo-rozwojowego firmy Namco ujawniła niewielki projekt, który przez dość długi czas dawał zajęcie jej najlepszym programistom. *Tekken 2* trafił do japońskich automatów w sierpniu 1995 roku, natychmiast zbierając ogromną rzeszę lojalnych zwolenników.

cy otrzymali poprawione modelowanie, a we wściekłych walkach również często występuły efekty oświetlenia punktowego. I znowu, adaptacja na PlayStation była wspaniała, a konsola Sony proponowała gracjom doznania porównywalne zautomatem, jak również całą masę zupełnie nowych opcji gania. Ponownie pojawił się tryb Team i tryb vs, natomiast tryb Survival (gdzie gracze muszą walczyć z kolejnymi przeciwnikami bez odnawiania swe-



[1-3] Cieniowanie Gourauda z oryginalnej gry jest o całe lata do tyłu za najnowszą wersją. [4] Również usterki grafiki były częstym zjawiskiem. [5-6] Postacie z *Tekken 2* wyglądają bardziej kanciasto, ale light-sourcing był ogromnym ulepszeniem.



Tekken 3 przejął zawodników z poprzedniej Żelaznej Pięści i miesza ich z nowymi.

go paska energii) był mile witany dodatkiem, podobnie jak wspaniała opcja treningowa. Ta składa się z lipnego przeciwnika, wyraźnie tylko marżącego o tym, aby gracz mu dokopał, trenując na nim za pośrednictwem wyświetlanych na ekranie ikon swoich 10-uderzeniowe combo.

Tym razem gracze mogli wybierać spośród 10 początkowo dostępnych postaci z kolejnymi 15 do odkrycia, a nawet wtedy pozostawały do wykrycia jeszcze inne ukryte dodatki. Tekken 2 był absolutnie napakowany ulepszeniami, z których szczególnie godne wzmianki są te, w dziedzinie rozgrywki, która zawiera masę nowych ciosów oraz możliwości ataków i kontrataków. Choć wydawało się to już niemożliwe, to firma Namco jeszcze raz ustanożyła nowe standardy grywalności.

Oczywiście twórcy Tekkena na tym nie pozwolili. Tekken 3 trafił na automaty na początku 1997 roku i nawet najbardziej cyni-



czni osoby byli pod wrażeniem. Ulepszenie swych poprzednich doświadczeń z grami było zadaniem, na którego podjęcie było przygotowanych niewielu ludzi, jednak Namco przystąpił do niego bez zwłoki. Nie było to złe, gdyż mistrzowie nie utracili swego talentu. Pod względem wizualnym Tekken 3 stanowił kolejne podnoszenie grafiki. Postacie były o wiele bardziej szczegółowe i lepiej zaprojektowane niż poprzednio. Chociaż nie dawało się tego tak natychmiast zauważać, to jednak umieszczenie obok siebie tych trzech gier gwałtownie pozbawia wszelkich wątpliwości w tej mierze. Wystarczy spróbować z Yosimitsu – poprawa jest naprawdę niesamowita.

ta. Pod względem technicznym ulepszenia były bezpośrednim wynikiem wykorzystania przez Namco, będącej nowością, płyty do automatów System 12, która jest równie 1,5 razy szybsza od opartej na PlayStation płyty System 11, obsługującej poprzednie dwie wersje gry. Ta nowa płyta mogła wiele pomóc dostarczając dodatkowej mocy obliczeniowej potrzebnej ulepszeniom graficznym, ale oddaliła wersję z automatów tak dalece od jej domowego wcielenia, jak jeszcze dotychczas nie było. Uczyniła też proces konwersji na szarą, 32-bitową konsole o wiele trudniejszym, ale nie niemożliwym. Po długim czasie i cierpieniach spowodowanymi narastającą złożonością pro-

TEKKEN 2 BYŁ NAPAKOWANY ULEPSZENIAMI, Z KTÓRYCH SZCZEGÓLNE GODNE WZMIANKI SĄ TE W DZIEDZINIE ROZGRYWKI, KTÓRA ZAWIERA MASĘ NOWYCH CIOSÓW ORAZ MOŻLIWOŚCI ATAKÓW I KONTRAKTÓW.

cedur kompresji, zespół Namco zdołał nie tylko umieścić w grze wszystkie dane postaci z wersji na automaty, ale także spowodował, że działa to w trybie hi-res PlayStation z płynną prędkością 60 klatek na sekundę (w wersji NTSC, u nas około 50 klatek). Tła może i wymagały uproszczenia, ale i tak zostało to z nawiązką wyrównane przez dodatki wyłącznie dla wersji PlayStation, będące lepszymi od czegokolwiek, co było dotychczas podejmowane. Po przeniesieniu technicznej strony rozgrywki nie było powodu, żeby przypuszczać, iż zespołowi Namco nie uda się również przenieść zdumiewających ulepszeń rozgrywki z Tekkena 3. Oczywiście to także im się udało.



Kalendarz, w którym wojskownicy z Tekkena występują jako członkowie orkiestry jest prawdopodobnie najdziwaczniejszym z dotychczasowych pomysłów marketingowych. Pozostałe towary są bardziej tradycyjne.



[1-3] Niewielu ludzi wierzyło, że Namco zdoła zachować jakość wersji z automatów przy konwertowaniu jej na Sony PlayStation.

Różnica w grafice jest zaskakująco mała, a wybitna rozgrywka pozostała oczywiście nienaruszona.

GOTOWI DO WALKI

Kiedy wszyscy, co zrozumiałe, koncentrują się na niezrównanej grafice i rozgrywce Tekkenu 3, my rzućmy okiem na barwną historię postaci i odkryjmy, co dokładnie nimi kieruje...

Można po prostu wziąć joypad do ręki i grać w *Tekkena 3* ku własnej ucieksze, ani przez chwilę nie myśląc o postaciach w tej grze. Ale każda z nich ma jakiś powód uczestniczenia w turnieju, a niektóre są tu znacznie dłużej od innych.

Wszystko to się zaczęło, kiedy ozdobiony dziką fryzurą Heihachi Mishima, głowa grupy finansowej o zasięgu globalnym, zdecydował się sponsorować coś, co jest obecnie nazywane Turniejem Króla Żelaznej Pięści, w którym najlepsi wojownicy z całego świata walczą ze sobą nawzajem. Szybko wyszło na jaw, że są

wątpienia nieprzyjaznymi dla warstwy ozonowej projektami. Nina Williams jest irlandzką tajną agentką (tzn. zabójczynią) wysłaną z rozkazem zabicia Mishimy, ale na drodze stanęła jej siostrzana rywalizacja. Marshall Law jest szybkim jak błyskawica ekspertem sztuki walki, który walczy w celu naprawienia złego panującego na świecie (przypuszczalnie). Jest też Michelle, rdzenna Amerykanka (czytaj Indianka), mająca do Heihachiego kilka pytań dotyczących tajemnego skarbu jej plemienia i legend o Bogu Walki. Jack, rosyjski cyborg militarny, który rozwinał w sobie poczucie dobra i zła, aby uratować małą dziewczynkę, która

nii, której nienawiść do Mishimy-juniora jest wyraźna, ale motywy, które nią kierują, nie są już tak jasne. Zaraz za nią jest Lei Wulong, wy-sportowany detektyw z Hong Kongu, który przystępuje do turnieju idąc gorącym tropem Bruce'a, eksperta od tajskiego boksu. Planuje też wykorzystać turniej Żelaznej Pięści jako sposób umknięcia przed nieubłagonym pościgiem Leia.

Powraca też cała reszta bandy, która widać niczego się nie nauczyła za pierwszym razem. Paul ponownie przegrywa turniej, spędzając większość czasu na oddawaniu się walce ze swym starym kudłatyim przeciwnikiem, Kumą. Włócząc się po pijaku ciemnymi zaułkami, King nagle poczuł wolę walki. Dobrze przynajmniej, że teraz jest jeszcze więcej dzieci do nakarmienia. Yoshimitsu, obecnie przywódca klana Manji, będącego grupką złodziei idących w ślady Robin Hooda, ma nadzieję rozdzielić bogactwa Mishimy między ubogich. Zmagania Nin y jej siostra trwają nadal, przeszkladzając jej wypełnieniu misji. Michelle w dalszym ciągu chce uzyskać kilka odpowiedzi, a Law znalazł jeszcze więcej złego do naprawienia. Ktoż jednak jeszcze może przybyć, aby zepsuć zabawę Kazuyi, jak nie jego własny ojciec. Właśnie ukończywszy swą powrotną wspinaczkę po skałach, Heihachi pokonuje swego syna i odzyskuje kontrolę nad rodzinną korporacją. Okazuje się, że Kazuya zawarł coś w rodzaju paktu z diabłem i to było źródłem jego tajemniczej mocy. Nieświadom tego kluczowego czynnika, Heihachi wrzuca swego syna do krateru pobliskiego wulkanu.

Zdecydowany naprawić szkody spowodowane katastrofalnym panowaniem swego syna i odzyskać zaufanie innych rekinów finansowych, Heihachi wysyła Tekken Force, prywatną armię szkoloną do zakończenia konfliktów między narodami, karmienia biednych i generalnie Czynienia Dobra. Powszechny pokój światowy zostaje w końcu osiągnięty. Piętnaście lat później, podczas odkopywania

"JUN POJMUJE, ŻE BÓG WALKI POSZUKUJE DUSZ NAJLEPSZYCH WOJOWNIKÓW NA ŚWIECIE I DLatego JEJ SYN RYZYKUJE SPĘDZENIE RESZTY SWEGO ŻYCIA BEZ CZEGOŚ, CO WIELU MOŻE NAZYWAĆ OSOBOWOŚĆĄ".

dzac po sposobie, w jaki – a raczej swych przeciwników – traktował, swego czasu Mishima obejrzał kilka filmów z Brudem Lee i nauczył się przy tym kilku sztuczek.

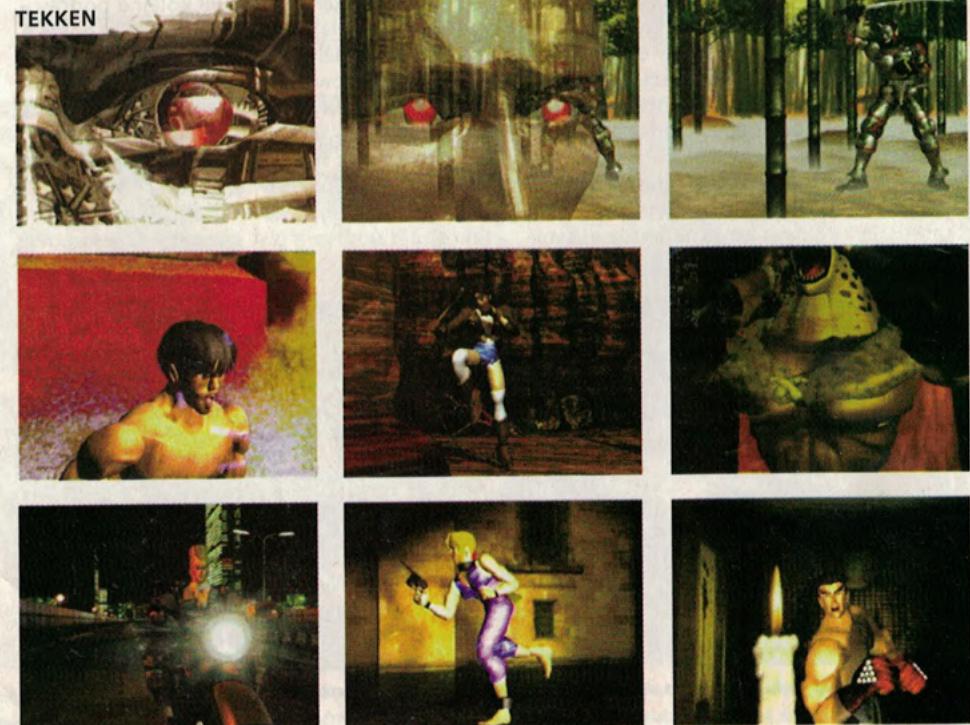
Mimo wszystko, bez przeciwników te umiejętności nie miały większego znaczenia, ale dosyć szybko ośmiu zawodników głupio zgłosiło się do turnieju. Trudno było o większą zbieranie, a zdrowe zmysły kiltorga z nich stały pod wielkim znakiem zapytania. Weźmy takiego Kinga – meksykańskiego wojującego kapłana, który pomieścił się w skórę lamparta i pradował sierociniec w czymś,

co wygląda jak szwajcarska wieś. Albo Paul Phoenix – artysta sztuki walki, którego obsesją jest bycie znanym jako najlepszy wojownik świata, wykazuje poważne problemy z wiara we własne siły. Większość turniejów spędza na walczaniu z domowym niedźwiedziem Heihachiego, kumą i jest jedną z niewielu postaci, która może z jego właściwicielem konkuruwać o tytuł „najgłupszej fryzury w szerszych czasach w grach video”.

Yoshimitsu jest cyborgicznym samurajem ery kosmicznej, poszukującym swego pana, Dr Boskonowitza, porwanego przez złą korporację Mishima i zmuszonego do pracy nad jej tajnymi (i bez

zapłatała się do strefy prób chemicznych. No i w końcu jest Kazuya Mishima, spokrewniony z człowiekiem prowadzącym turniej. Prawdę powiedziawszy jest on synem Heihachiego i dziwnym zbiegiem okoliczności jego żadza władzy każe mu pobić własnego ojca, aby potem cisnąć jego pokonane ciało w przepaść, bez nawet cienia wyrzutów sumienia.

Minęły dwa lata i Kazuya, z zawrotem głowy spowodowanym stałym wzrostem swej władzy i bogactwa, organizuje drugi Turniej Króla Żelaznej Pięści. Przystępuje do niego dwójka nowych uczestników. Pierwsza w kolejce do połamania nog Kazuyi jest Jun z Japo-



SYNTEK 4



starodawnej siedziby Rdzennych Amerykanów, Tekken Force natrafiła na tajemniczego stwora. Podjęta na rozkaz faceta o wariackiej fryzurze próba schwytania stwora nie udaje się i Heihachi zaczyna być ciekawy, czy jego zespół nie natrafił czasem na tajemniczego Boga Walki. W tym samym czasie, na drugim końcu świata, 15-letnia Jin, będąca produktem przelotnego związku pomiędzy Jun i Kazuyą, mieszka od czasów ostatniego turnieju z matką w głębiach odciętych od świata lasów. Robiąc użytkę ze swojej kobiecej intuicji, Jin pojmuję, że

telię na zakończenie poprzedniego turnieju, Jane zmaga się z programem należącym do Mishima Heavy Industry, podległą imperium Mishima Finance. Po zainstalowaniu zastępczego programu awaryjnego, Jane kieruje się wraz z Gun Jackiem do korporacji Heihachi, aby przywrócić mu do banków pamięci resztę tajnego kodu. Spędziwszy ostatnie 15 lat jako podopieczna kriogenicznej komory snu Dr Boskonowicza, Nina właśnie budzi się równie świeża, jak w dniu, kiedy oddziały Heihachiego schwyciły ją, gdy kłocili się z siostrą za-

niem zebrania danych z mózgu Dr Boskonowicza. Wziawszy pod uwagę, że w celu wykonania swej misji będzie musiał przejść przez ulepszonego Yoshimitsu, może on szybko wylecieć z turnieju. Do nowych twarzy w turnieju przyłącza się nieprawdopodobnie nazwany Hwoarang, który poprzysiągł sobie wykorzystać umiejętności TaeKwondo do pomszczenia swego nauczyciela i mistrza, Baeka, który źle wyszedł na spotkaniu z Bogiem Walki. Ling Xiaoyu, 16-letnia Chinka zgłosiła się tu wyłącznie dla pieniędzy. Opętana pomysłem wybudowania parku rozrywki na swej ojczystej ziemi, Ling ma nadzieję, że Heihachi dotrzyma danego jest słowa, iż zapłaci za to wszystko, jeśli wygra ona turniej. I w końcu Eddy Gordo, następca tronu w jednej z najbogatszych rodzin brazylijskich, który był świadkiem zamordowania swego ojca przez członków jednej z konkurencyjnych organizacji. Po pobycie w więzieniu spędzionym na uczeniu się sztuki walki Capoeira, Eddy zapisał się do turnieju w poszukiwaniu informacji, które mogłyby go doprowadzić do zabójcy ojca. W tym czasie, po czterech latach spędzonych pod opieką Heihachiego, Jin też już jest gotowy. Trzeci Turniej Króla Żelaznej Pięści może się w końcu rozpocząć...

**TEK
KEN**

"SZYBKO WYSZŁO NA JAW, ŻE SĄDZĄC PO SPOSOBIE, W JAKI SIĘ – A RACZEJ SWYCH PRZECIWNIKÓW – TRAKTOWAŁ, SWEGO CZASU MISHIMA OBEJRZAŁ KILKA FILMÓW Z BRUCEM LEE I NAUCZYŁ SIĘ PRZY TYM KILKU SZTUCZEK".

Bóg Walki poszukuje dusz najlepszych wojowników na świecie i dlatego jej syn ryzykuje spędzenie reszty swego życia bez czegoś, co wielu może nazwać osobowością. Jak tylko ta myśl zaświeiała w jej głowie, uznała, że musi stawić czoła demonowi. Nie będąc w stanie go pokonać, ginie chroniąc swego syna, który już dawno był poinformowany, żeby w przypadku kłopotów odszukał swego dziadka. Dyząząc pragnieniem pomszczenia śmierci swej matki, Jin prosi Heihachiego o nauczenie go techniki potrzebnej do pokonania Boga Walki.

Niestannie trenując i w ciągu ostatnich 19 lat wygrywając wiele turniejów, powraca 46-letni Paul, z zamiarem ostatecznego wygrania turnieju, który stale go pomijał. Jego zadanie może się jednak okazać trudne, bo chociaż Kuma już zdechł ze starości, to jego syn spędził całe swoje życie na treningu, w celu pokonania Paula w boju. Ten ostatni zdolał także namówić do udziału w turnieju Foresta Law, syna Marshalla, chociaż ojciec mu tego zakazał. Po wielu latach zwalczania międzynarodowej przestępcości, także Lei został skuszony do wzięcia udziału w turnieju obiecana przez Heihachiego nagrodą osobistą, której ten superglina nie był w stanie się oprzeć.

Pojawił się też King, ale pod lamparcią maską kryje się twarz 28-latka z sierocińca. Po tym jak King został zamordowany, jego następca był trenowany przez Armour Kinga, poznal tożsamość mordercy i skierował się na Turniej w zamiarze pogadaniania z Bogiem Walki.

Gdzieś indziej, próbując ponownie zaprogramować Jacka po jego wyłączeniu przez sa-

mist wypełniać swój kontrakt. Nie chcąc się starzeć w czasie, gdy jej siostra korzysta z zasady snu Królewny Śnieżki, Anna zdobyła własną komorę i nastawiła w niej timer, tak aby był zgodny z timerem Nin. Miała to być sposób na kontynuację ich dyskusji.

Nowa krew pojawiła się w osobie Julii Chang, archeolożki wychowanej przez plemię Michelle i mającej zamiar odkryć, co się stało z jej przybraną matką. Po raz pierwszy w turnieju występuje też Bryan Fury, wysłany z zada-



SYLWETKI POSTACI



Choć ma dopiero 19 lat, syn Kazuya i Jun ma już wiele problemów. Ostatnie cztery lata spędził na uczeniu się u swego bezlitosnego dziadka. Jin połączył odmienne style walki swych rodziców w niepowtarzalną mieszankę dżudo i karate, chociaż można w tym stylu rozpoznać wiele z ruchów Kazuya jest on chyba najlepiej przygotowanym wojownikiem w całym zestawie. Teraz musi jeszcze tylko pokonać strasznego Boga Walki, który odebrał spokojne życie jego delikatnej matce.

JIN KAZAMA



Narodowość: japońska
Styl walki: Zaawansowany styl bojowego karate Mishimi i styl samoobrony Kazamy.
Wiek: 19
Wzrost: 180 cm
Waga: 75 kg
Grupa krwi: AB
Zawód: Artysta sztuki walki
Hobby: Długie spacery po lesie
Lubi: Swą matkę (nie ma jej już wśród nas)
Nie lubi: Okłamywać innych



Nie chcąc przyjąć do wiadomości faktu, że prawdopodobnie jest już zbyt stary na takie rzeczy, Paul przypomina niektóre podstarzałe gwiazdy rocka, których nie chcemy tu wymieniać. Jednak przez lata, jakie minęły od ostatniego turnieju, Paul awansował na światowej klasy wojownika i plakaty z jego wizerunkiem w akcji zdobią ściany pokoju każdego ambitnego nastolatka. Jeśli nabrał choć trochę rozumu, to tym razem powinien trzymać się z dala od wszelkich brutalnych niedźwiedziowatych stworów.

PAUL PHOENIX



Narodowość: amerykańska
Styl walki: Kombinacja wielu stylów walki bazująca na dżudo.
Wiek: 46
Wzrost: 187 cm
Waga: 81 kg
Grupa krwi: 0
Zawód: Brak
Hobby: Motocykle
Lubi: Pizzę i jazdę na motocyklu
Nie lubi: Spadać z niego



Spędziwszy całe życie na treningu w sali treningowej swego ojca, Forest jest żądnym sprawdzenia się na arenie światowej. Jednak jego ojciec nie wierzy w bezsensowną przemoc i zakazał mu uczestniczenia w konkursie. Pomimo to młody Forest przyłączył się do innych zawodników, przekonany że jego repertuar szybkich i urozmaiconych ataków rozłoży przeciwników na łopatki. Wziawszy pod uwagę wściekłą reakcję jego ojca po usłyszeniu tej wiedzy, Forest może po powrocie do domu stanąć przed koniecznością stawienia czoła własnym turniejowi Żelaznej Pięści.

FOREST LAW



Narodowość: amerykańska
Styl walki: Sztuki walki będące pod wpływem szkoły Shaolin.
Wiek: 25
Wzrost: 177 cm
Waga: 66 kg
Grupa krwi: B
Zawód: Zamiatacz w sali treningowej
Hobby: Zakupy
Lubi: Karty kredytowe
Nie lubi: Jeździć na tylnym siodleku motocykla Paula



Wdalszym ciągu opętany liczącą już 19 lat sprawą, której nie zdołał zamknąć, Lei powrócił do turnieju z nikłą nadzieję schwytania bandziora, który mu umknął. Spędza czas na nirealnym zadaniu uczynienia bezpiecznymi ulic Hong Kongu, stale poprawiając swoje umiejętności bojowe przez mistrzowskie opanowanie pięciu stylów chińskiej sztuki walki. Pomimo swego wieku, Lei dysponuje jednymi z najpotężniejszych kopnięć i nie powinno się go lekceważyć. Szczególnie kiedy rozpraszcy się na ziemi.

LEI WULONG



Narodowość: chińska
Styl walki: Pięć stylów chińskiej sztuki walki.
Wiek: 45
Wzrost: 175 cm
Waga: 65 kg
Grupa krwi: A
Zawód: Policjant
Hobby: Filmy, drzemki
Lubi: Produkty Sony
Nie lubi: Przestępstw, złoczyńców



KING



Narodowość: meksykańska
Styl walki: Zapasy.
Wiek: 28
Wzrost: 200 cm
Waga: 90 kg
Grupa krwi: A
Zawód: Zawodowy zapaśnik, kierownik sierocińca
Hobby: Sprawianie przyjemności dzieciom
Lubi: Upijanie się w towarzystwie Armor Kinga
Nie lubi: Dziecięcych tez



NINA WILLIAMS



Narodowość: irlandzka
Styl walki: Techniki zabijania oparte na aikido.
Wiek: 22
Wzrost: 161 cm
Waga: 49 kg
Grupa krwi: A (zmieniła się w trakcie kriogenicznego snu)
Zawód: Zabójca (jednakże łatwo się rozprasza)
Hobby: Spotkania cierpiących na amnezję
Lubi: Nie pamięta



YOSHIMITSU



Narodowość: Brak
Styl walki: Sztuka walki ninja „Manji”
Wiek: nieznany
Wzrost: 178 cm
Waga: 63 kg
Grupa krwi: 0 (wyraźnie ma więc krew)
Zawód: Przywódca bandy złodziei Manji
Hobby: Oglądanie sumo, surfowanie po Internecie
Lubi: Automaty do gry Shinjuku
Nie lubi: Złych ludzi i graczy w kości



LING XIAOYU



Narodowość: chińska
Styl walki: Chińska sztuka walki oparta na Haku Sho oraz Hika Ken.
Wiek: 16
Wzrost: 157 cm
Waga: 42 kg
Grupa krwi: A
Zawód: Uczennica i opiekunka pandy
Hobby: Podróże i odwiedzanie parków rozrywki
Lubi: Chińskie racuchy gotowane na parze oraz kaczkę po pekińsku
Nie lubi: Nauczycieli matematyki

SYLWETKI POSTACI



HWOARANG



Narodowość: koreańska
Styl walki: TaeKwondo.
Wiek: 19
Wzrost: 181 cm
Waga: 68 kg
Grupa krwi: 0
Zawód: Przywódca bandy ulicznej
Hobby: Jachting (?co)
Lubi: Rock'n'roll i walkę
Nie lubi: Karate w stylu Mishima i Jina Kazamę (ależ niespodzianka)

HEIHACHI MISHIMA



Zorganizowawszy całą imprezę, Heihachi uznał za właściwe osobiste przy- stąpienie do turnieju. Ale nie dając się zwieść jego idiotycznej siwej fryzurze, ani nie zaczynając jeszcze kpić sobie z emerytów, ponieważ Heihachi pozostał równie śmiertelny jak nigdyś, napędzany odnowioną pasją do walki. Prawdopodobnie. Ale tym, co z pewnością wie, jest fakt, że Jin wydaje się posiadać tą samą złą moc, co jego ojciec, Kazuya. Pozywyszy się swego syna w poprzednim turnieju, Heihachi ma nie-wiele oporów etycznych przeciw wyeliminowaniu tym razem swojego wnuka.

JULIA CHANG



Studentka archeologii poświęciła swe doświadczenie zawodowe plemieniu Michelle. Porzucona jako dziecko w ruinach Rdzennych Amerykanów i ocalona przez Michelle, Julia ma jednak prawo wykazywać wszelkie głębokie bliźniny na psychice. Szturm kapitalizmu zmusił ją do przejęcia umiejętności walki jej zbawczyni, w celu bronienia swej przybranej rodzinny. Przyjechała na turniej z zamiarem pokonania Boga Walki, który był przedmiotem legend Rdzennych Amerykanów.



EDDY GORDO



Narodowość: brazylijska
Styl walki: Capoeira.
Wiek: 27
Wzrost: 188 cm
Waga: 75 kg
Grupa krwi: B
Zawód: Brak (ci bogacze to dopiero mają ciężkie życie)
Hobby: Treningi przywództwa
Lubi: Siłę
Nie lubi: Słabości

BRYTAN FURY



Bryan jest tego rodzaju facetem, z którym wołelibśmy nigdy nie spotkać się sam na sam. Jego wygląd upewnia nas, że wszelkie działania jakie on podejmie muszą być okropne. Jako członek międzynarodowej Organizacji Policyjnej, został zabity w Hong Kongu podczas strzelaniny związanej z narkotykami. Jego zwłoki trafiły jakoś w ręce Dr Abela, 88-letniego naukowca. Ożywiony przez doktora, Bryan przystąpił do turnieju z zamiarem wykorzystania swych umiejętności kick-boxerskich na metalowej głowie Yoshimitsu, co ma być sposobem dotarcia do doktora Boskonowicza i jego wiedzy o wszystkim związanym z cyborgizacją.

GUN JACK



Utraciwszy wszelkie emocje po swej dezaktywacji na zakończenie po-przedniego turnieju, Jack został prze-programowany przez kobietę, która urato-wała, kiedy była jeszcze małą dziewczyn-ką. Dziewczynka wyrosła na odno-szącego ogromne sukcesy fizyka i poała do boju ogromną ruchoma stację złomującą, w nadziei odzyskania brakujących segmen-tów jego programu emocjonal-nego. W odpowiednich rękach Gun Jack może poczynić ogromne zniszczenia przy sto-sunkowo niewielkim wysiłku i zaledwie kilku ciosach. I to jest akurat dobre, gdyż szybkość i zwinnosć nie są jego najmocniejszymi stronami.

KUMA



Wyglądając podobnie jak swoja matka, Kuma spędza swe dni raczej jako ochroniarz Heihachiego, niż na łowieniu ryb czy gonieniu turystów. I podobnie jak jego mama ma niezdrową obsesję pokonania w walce Paula. Jednakże, gdy jego niezgrabna natura może dla większości przeciwników nie stanowić większego kłopotu, to kiedy jest sterowany przez wytrawnego gracza, to jego siła może zmienić Kumę w niezwykłego przeciwnika. Ale jest to mało prawdopodobne. Ach i ma on nieopanowany pociąg do Pandy Xiaoyu.

MOKUJIN



Mokujin jest treningowym manekinem wykonanym z liczącego 2000 lat dębu. Chociaż zwykle znajduje się w muzeum, to przybycie Boga Walki ożywiło jego ducha bojowego. Stale przejmuję wszelkie style innych wojowników, więc przedwiedzenie jego ciów wymaga stosowania metody prób i błędów. A to może być bolesne.

ANNA



Pomimo skłonności do pojawiania się na turniejach i obnażania się, Anna nie może pogodzić się z faktem starań się. A to dlatego, że Nina zachowała swój młodzieżowy wygląd dzięki eksperimentowi ze snem kriogenicznym spowodowanym przez Kazuyę po tym, jak irlandzkiej blondynce nie udało się zakończyć jego sterowanego przez złoto żywota. Dlatego też Anna spędzała minione 19 lat w stanie dobrowolnego kriogenicznego zawieszenia, nastawiwsiy sobie budzik zgodnie z pobudką jej siostry, dzięki czemu będzie mogła kontynuować ich wywołaną zazdrością, niekończącą się sprzeczkę.

DR BOSKONOVICH



Pomiędzy opracowywaniem Yoshimitsu i innych zyborgizowanych osobników, doktor próbuje znaleźć lekarskość dla swej córki, aktualnie śpiącej w jednym z jego pojemników kriogenicznych. Po wypadku podczas eksperimentu Boskonovich został zainfekowany śmiercionośnym organizmem i jego jedyna nadzieja na życie – a tym samym na przeżycie jego córki – zależy od zdobycia krwi Boga Walki. Yoshimitsu na ochotnika zobowiązał się ją dostarczyć, ale styl walki doktora może mu pozwolić uzyskać ją osobiście.

PANDA



Zwierzętko domowe Ling Xiaoyu przekształciło się z milusińskiego kudłatego kłębka futra w milusiński bojowy kłęb śmierci, a to dzięki letniej szkole Heihachiego zaawansowanych technik bojowych dla niedźwiedzi. Chociaż ukochana przez Kumę Heihachiego, Panda zachowuje dystans i próbuje być trudną do zdobycia.

GON



Stworzona przez artystę mangi, Masaši Tanakę, silna, podobna do dinozaura postać. Od chwili jej pojawienia się w japońskim cotygodniowym komiksie sześć lat temu, unikała ona jak ognia wszelkich głupich pomysłów, by dać się wykorzystać jako wartościowy przeciwnik. Choć z górnej części jej tułowia nie wystaje praktycznie nic, co by przypominało ręce, to Gon pokłada wiarę w szybkich atakach typu gryzącego.

TIGER



Dostępny jedynie po ukończeniu gry wszystkimi pozostałymi postaciami, Tiger jest fantazyjnym alter ego Eddy'ego Gordo. Nie jest więc zaskoczeniem, że styl jego walki jest podobny do Eddy'ego, a w wyniku tego, że wygląd Tigera przypomina lata 70., wydaje się też bardziej stosowny. Tiger bez trudu potrafi łączyć w szeregi imponujące wizualnie ciosy combo.

OGRE



Niewiele wiadomo o Bogu Walki. Zgodnie z legendą Rdzennych Amerykanów, Ogre jest bronią wojenną pozostawioną na Ziemi w starodawnych czasach przez kosmiczne stwory. Zdolny do oceny i przejęcia struktury wszelkich walczących żywych stworzeń, Ogre poszukuje jeszcze silniejszych dusz, aby nascić swe pragnienie wiedzy bojowej. W swej ludzkiej postaci Ogre może stanowić poważne wyzwanie.

TRUE OGRE

Pokonany Ogre ujawnia swą prawdziwą postać – przerażającą polygonalną masę ze skrzydłami i mackowatymi ramionami. Tuż przed bitwą pochłania on duszę Heihachiego (który po swej przegranej został pozostawiony na podłodze) w próbie poprawienia swych szans przeciw nam. O dziwo jednak, duży bojowy pana Mishimi musiał zostać z nie-

go wcześniej wybity, gdyż Ogre nagle staje się zdecydowanie żałosnym wojownikiem, w porównaniu z poprzednim stanem. Jego ciosy niewiele tracą na sile, ale jego powolna natura i okazjonalny brak aktywności okazują się mieć duży wpływ, kiedy walczy z przeciwnikami klasy światowej o trofeum Turnieju Żelaznej Pięści. Zaiste, pomimo jego wyglądu, szybcy wojownicy mogą zaskakującą łatwo poradzić sobie z nim i wkrótce zasiąść, aby z przyjemnością obejrzeć krótką końcową sekwencję CGI swej postaci.



ODDZIAŁ BOJOWY NAMCO |

Wielu mogło próbować, ale jeszcze nikt nie wyprodukował gry walki mogącej się równać (nie mówiąc już o przewyższeniu) z serią *Tekken* z Namco. Spotkaliśmy się z siedmioma członkami zespołu *Tekkena 3*, aby dowiedzieć się, co się dzieje za kulisami.



[1] Pod względem wyglądu i rozgrywki *Tekken 2* stanowił ogromny krok naprzód w stosunku do swej poprzedniczki. [2] I co niesamowite, Namco zrobił to ponownie swym *Tekkenem 3*.

Firma Namco niewątpliwie przyczyniła się do sukcesu PlayStation. Przy niewielu grach dostępnych w chwili europejskiej premiery konsoli, trudno było zignorować bardzo grywalną i technicznie doskonałą pierwszą z gier na PlayStation tej firmy, czyli *Ridge Racer*. Swym następnym projektem, *Tekken*, będącym konwersją jej własnej gry z automatów, firma Namco ustaliła standard dla nawalanej na PlayStation. Standard, który do dziś jedynie jej własne zespoły projektanckie zdolały ulepszyć. Kilka miesięcy temu przyłączyliśmy się do grupy dziennikarzy w eleganckim budynku działu badawczo-rozwojowego tej firmy w Yokohamie, aby spotkać się z zespołem twórców *Tekkena 3* w składzie:

Hajime Nakatani – producent
Masanori Yamada – główny programista
Naoki Ito – programista
Masahiro Kimoto – projektant
Katsuhiro Harada – projektant
Yoshinari Mizushima – artysta grafik
Masashi Kubo – artysta



[1] Sam Wielki Wódz – Masaya Nakamura, prezes i dyrektor generalny Namco. [2] Z dala od chaosu Tokio można znaleźć kwaterę główną Namco, w której mieści się cały dział badawczo-rozwojowy firmy.

P: Czy mogą Panowie przedstawić krótką analizę harmonogramu produkcji dla gry w rodzaju *Tekkena 3*? Na przykład procesu opracowywania postaci i systemu poleceń? Który z tych etapów jest najważniejszy, a który zajmuje najwięcej czasu?

Nakatani: Kiedy zespół skończył opracowywać wersję *Tekkena 2* na PlayStation, zaczęliśmy planować *Tekkena 3*. W istocie myśleliśmy o tym, jaką różnicę powinna być odczuwalna przy przechodzeniu od *Tekkena 2* do 3. Potem pojawiła się nowa płyta System 12, około 1,5 razy szybsza od płyty System 11, na której opiera się PlayStation.

Zwiększoną szybkość traktowania pozwalała na znacznie lepszą jakość grafiki, ale przynajmniej dopóki chodziło o postacie, byliśmy bardzo sceptycznie nastawieni do



zwyczajnego zwiększenia ich liczby. Tak więc naszą pierwszą troską było rozważenie prawdziwego nowego pokolenia postaci, stanowiącego rozwinięcie *Tekkena 2*. Z bardziej technicznego punktu widzenia, stało się obecnie możliwe dzięki technice motion-capture dla nowej sztuki walki w tej wersji – Capoeira. Rozważano to już przy *Tekkenie 2*, ale z powodów ograniczeń sprzętowych nie mogło być wtedy zrealizowane. Jednak główny nacisk poszedł na uczynienie gry jeszcze zabawniejszej od *Tekkena 2*, jak również na poświęcenie więcej czasu stronie technicznej, w celu lepszego zrównoważenia postaci.

P: Czy zmieniali Państwo równowagę pomiędzy wojownikami przy konwersji gry na format konsoli domowej? Czy dużo

czasu zajmuje prośba odkrycia, czy określona kombinacja nie jest zbyt potężna?

Nakatani: Nie, jedynie upewniliśmy się, że zachowaliśmy tę samą równowagę co w wersji na automaty. Jeśli chodzi o siłę cięć, to wynajmujemy najlepszych graczy w *Tekkena* w Japonii jako testerów gry, aby upewnić się, że takie zdarzenie nie będzie miało miejsca.

P: Wspomniał Pan o płycie System 12 z Namco. Na ile utrudniona była konwersja *Tekkena 3* na PlayStation, wynikająca ze zmiany płyty wautomatach?

Yamada: Naprawdę trudno jest dokonać konwersji gry na PlayStation. Choć procesor główny PlayStation jest zasadniczo taki sam jak w System 12, to jest to bardzo, ale to bardzo trudne, po prostu ze względu na ogólną ilość danych o ruchach oraz danych graficznych postaci. Większość czasu spędziliśmy na kompresowaniu tych danych, próbując pomieścić je w pamięci wewnętrznej PlayStation.

P: Zaiste, przy jednym z etapów pojawiły się plotki, że ograniczające pamięciowe uniemożliwiają dokonanie konwersji. Czy w ogóle dopuszczali Państwo myśl, że nie zrobicie tego na czas?

Yamada: Naprawdę niewiele brakowało, ale kiedy zdecydowałem się, że nie będę się strzyc, to sprawy ruszyły gładko i powróciłyśmy do harmonogramu [śmiechy].

A tak na poważnie, to w Namco jest wielu wspaniałych facetów, doskonałych w kompresowaniu danych, którzy zaofiarowali nam pomoc przy konwersji. Można się tego domyślić po samej liczbie ludzi wymienionych w napisach końcowych gry.



„NA POCZĄTKU OPRACOWANIA BYŁO WESOŁO, GDYŻ KAŻDY WNOŚL SWOJE POMYSŁY NA TEMAT TEGO, CO POWINNO ZNALEŹĆ SIĘ W GRZE. KIEDY ZACZĄŁ ZBLIŻAĆ SIĘ TERMIN, MUSIELIŚMY PORZUCIĆ NIEKTÓRE POMYSŁY”.



Projektancki Dream Team. (Od lewej) producent Hajime Nakatani, artysta Masashi Kubo, programista Naoki Ito, projektant Katsuhiro Harada, projektant Matsahiro Kimoto i główny programista, Masanori Yamada. Zespół *Tekkena*.

P: Patrząc wstecz na serię, jest kilka zdumiewających przepaści technologicznych pomiędzy tymi trzema grami na PlayStation, przy czym *Tekken 3* jest oszałamiająco szybki i gładki. Czy był to jakiś jeden określony czynnik, czy może szereg drobnego przełomów pozwoliły Państwu wyprodukować tak zdumiewającą konwersję?

Yamada: No cóż, to oczywiście cały szereg spraw. Na przykład w *Tekken 1* i *2* każda z kończyn postaci nie była tak naprawdę połączona z głównym modelem poligonalnym, ale w *Tekken 3* całość jest powiązana. Poza tym, jak tu już wcześniej wspomniano, musieliśmy zastosować ekstremalnie dobre techniki kompresji danych o ruchu. Na przykład dane motion-capture dla Kinga w *Tekkenie 2* były ogromne i swego czasu myśleliśmy, że stanowią one granicę pod względem kompresji. Ale w *Tekkenie 3* dane o jego ruchach są trzy razy obszerniejsze niż w poprzedniej grze. Osiągnięcie tego było prawdziwym zmaganiem.

P: Czy korzystają Państwo z Performance Analysera?

Nakatani: Tak, korzystamy. Począując od mniej więcej połowy etapu opracowywania.

P: Czy dokonanie konwersji byłoby bez niego możliwe?

Ito: No cóż, byłoby, ale zajęłoby o wiele więcej czasu.

P: A co z konwersją na PAL? Jaki był najtrudniejszy czynnik związany z tym procesem?

Nakatani: Od czasu dokonania konwersji pierwszych dwóch gier stało się to względnie łatwiejsze, ale głównym problemem pozostał napięty harmonogram, wg którego pracujemy. Nie mieliśmy żadnych wakacji od rozpoczęcia opracowywania gry na automaty!

P: Postacie w *Tekkenie 3* są bardzo dobrze opracowane i prezentują niepowtarzalne charakterystyki. Jak powstaje pomysł na postać i czy osobowość któregokolwiek z członków zespołu stała się elementem inspiracji?

Kimoto: Jest wiele sposobów opracowania postaci. Weźmy na przykład Eddy'ego – to nie była jakaś konkretna osoba, ale opracowującym spodobał się pomysł wojownika Capoeira, więc poprosiłem jednego z grafików o stworzenie postaci na podstawie jej stylu walki. Faktycznie zażyłem sobie od artystów, aby dla tego wojownika stworzyli postać kobiecą, ale mi odmówili twierdząc, że zbyt trudne jest stworzenie żeńskiego wojownika Capoeira, i w wyniku tego powstał Eddy. Także na Lin Xiaoyu chcieliśmy mieć młodą dziewczynę, jako że większość postaci kobiecych jest nieco starawa – powyżej 25 lat mają. A dwubarwna Panda została pierwotnie wymyślona dla *Tekkena 1*, ale wtedy nie dało się jej zrobić.



P: Ale czy nie ma tu na przykład dziewczyny któregoś z projektantów, albo jednego z ulubionych bohaterów dzieciństwa?

Kimoto: Niezupełnie, ale wszyscy myślimy, że Mizushima wygląda jak Lin Xiaoyu [śmiech].

P: Niektóre postacie pozostały w całej serii, natomiast inne nie przetrwały nawet od *Tekkena 2*. Co było kluczowe przy podejmowaniu takich decyzji?

Harada: W *Tekkenie 2* mieliśmy postacie sub-bossów, które poza kilkoma dodatkowymi ciosami w istocie korzystały z tych samych ataków co ich domyślne alter ego – nie było większych różnic w porównaniu z pierwotnymi postaciami. A przyglądając się procentowym zestawieniom wykorzystywania postaci w *Tekkenie 2* stwierdziliśmy, że te postacie nie były używane przez graczy, co oznacza, że nie były popularne lub nie przemawiały do nich. Zdecydowaliśmy się więc zwiększyć liczbę postaci, a także liczbę ruchów, jakie może wykonywać każdy z wojowników. Jednocześnie zrezygnowaliśmy z kilku postaci, z których nie korzystało większość zwykłych graczy.

P: Kiedy *Tekken* pojawił się po raz pierwszy, to wprowadził rewolucyjny system sterowania, w którym każda z kończyn wojownika była sterowana osobnym przyciskiem. Dlaczego wybrano taki system walki i jak Państwo oceniają jego wyższość nad innymi z istniejących systemów?

TEKKEN

„SWĄ KONWERSJĄ TEKKENA, CZYLI WŁASNEJ GRY Z AUTOMATÓW, NAMCO USTALIŁA STANDARD DLA NAWALANEK NA PLAYSTATION STANDARD, KTÓRY DO DZIŚ JEDYNIE JEJ WŁASNE ZESPOŁY PROJEKTANCKIE ZDOŁAŁY ULEPSZYĆ”

Harada: Początkowo myśleliśmy o systemie, gdzie naciśnięcie któregoś z przycisków dawałoby w efekcie skomplikowany ruch, tak jak to jest w niektórych nawalankach, ale nie chcieliśmy, żeby to było aż tak łatwe. Chcieliśmy uczynić to nieco bardziej technicznym i dlatego uznaliśmy, że taki system jest najodpowiedniejszy na wszechstronny, acz intuicyjny system bojowy.

P: Gracze mogą obecnie zbiać ataki przeciwników. Co za tym przemawiało?

Harada: W *Tekkenie 1* i *2* (podobnie jak w *3*) istnieje możliwość rzutów i kontrataków, ale czuliśmy, że to powstrzymuje płynność gry. Zbijanie nie przerywa akcji – to tak jak w filmach Kung Fu z Jackie Chanem i Brucem Lee. Cios jest zbijany i bezpośrednio po nim następuje kolejny atak, a my chcieliśmy wprowadzić tę fun-

kcję do *Tekkena 3*.

P: Również Sztuczna Inteligencja w *Tekkenie 3* wydaje się być bardziej zaawansowana niż w poprzednikach. Jak to działa w tej grze?

Kimoto: No cóż, w *Tekken 1* i *2* Sztuczna Inteligencja opierała się na decyzjach i ruchach gracza, ale tym razem do procedur procesora został wstawiony element przypadkowości, co powinno nieco utrudnić im życie.

P: Czy znajdują Państwo czas na granie w jakieś inne gry?

Harada: Ostatnio nie mieliśmy zbyt wiele wolnego czasu, by chodzić do salonów gier, ale Kimoto-san i ja grywaliśmy w Ultima Online, kiedy około północy wracaliśmy do domów.

P: Jakie są Państwa ulubione postacie?

Mizushima: Szczególnie lubię Jina i Xiaoyu, gdyż są to dwie postacie, których tworzenie zajęło mi najwięcej czasu.

Kubo: Przypuszczalnie Paul i King, ponieważ są troszkę nieziemscy w porównaniu z innymi postaciami.

Kimoto: W całej serii podoba mi się Nina, ale także Eddy z *Tekkena 3*, chyba dlatego, że te właśnie postacie miały naprawdę ciękie chwile.

Harada: Z całej serii lubię Heihachiego, ale w *Tekkenie 3* moim ulubieńcem jest Jin, ponieważ jest on główną postacią i jako taki nie powinien być ani zbyt silny, ani zbyt słaby, a raczej zrównoważony. Wiele czasu zajęło mi upewnienie się, że będzie on dobrym przedstawicielem gry.

Ito: Także Jin, ponieważ nie posiada on zbyt wielu ciosów specjalnych, które są zbyt mocne i podoba mi się również sposób, w jaki postać reaguje na sterowanie. Yamada: Jako programista, za każdym razem gdy muszę sprawdzać kod, to podświadomy wybieram Lin Xiaoyu, ale ostatnio zamiast niej zacząłem wykorzy-



Te rysunki koncepcyjne młodego Jina Kazamy są dobrym przykładem, jak-imponująco zbliżona jest ostateczna polygonalna wersja w grze do wcześniejszej wizji artysty. I przy okazji, ładna fryzura.

stywać Lei.

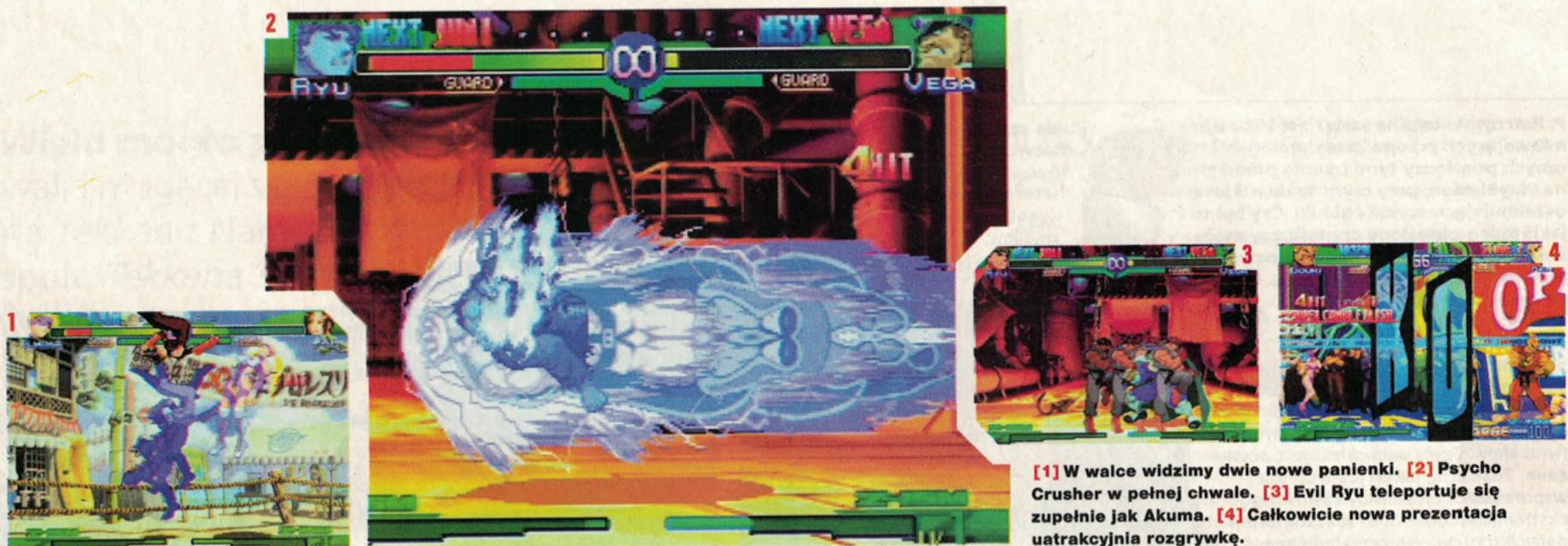
Nakatani: King, ponieważ sterowanie nim jest dosyć łatwe – chociaż większość tu obecnych nie zgodzi się z tym. Ale ma on również wiele ciosów wykonywanych w powietrzu, które są dosyć trudne do uniknięcia.

P: Jako że seria *Tekken* odnosi obecnie globalne sukcesy, czy zauważycie Państwo gwałtowny wzrost swoich pensji?

Nakatani: [śmiejąc się] Hmm..., nie znamy wzajemnie swoich pensji, ale niektórzy myślą, że dostaję nieco więcej od innych.

P: Co czyni mistrza w *Tekkenie 3*?

Yamada: Przetrenowanie wszystkich ciosów po 100 razy przed pójściem do łóżka... [śmiejąc się] i granie przeciwko lepszym od nas.



[1] W walce widzimy dwie nowe panienki. [2] Psycho Crusher w pełnej chwale. [3] Evil Ryu teleportuje się zupełnie jak Akuma. [4] Całkowicie nowa prezentacja uatrakcyjnia rozgrywkę.

Street Fighter Alpha 3

"Sho-ryu-ken! Ha-do-ken!" To oczywiście czysty bełkot, ale obwieszcza rozpoczęcie kolejnej uczty dla fanów bijatyk.

Gałiąż Alpha serii Street Fighter od samego początku miała być bardziej komiczna od innych produkcji firmy Capcom. Komiksowe sprite'y i superszczotki z zupełnie innej bajki w żaden sposób nie przystają do dokładnych uderzeń zasadniczej serii Street Fighter. Znowu więc stajemy do walki. Witamy starych znajomych: Fei Long, Dee Jay i Cammy. Oczywiście jest też multum nowych postaci, m.in. Juli, R Mika i Cody z chodzonej bijatyki pod tytułem Final Fight – w sumie jest aż 34 zawodników.

Street Fighter Alpha 3 zawiera wiele całkowicie nowych pomysłów plus równie dużo starych, lecz ulepszonych. Chodzi nam tu o

WALKI TOCZA SIĘ NIEZWYKLE PŁYNNIE, ZAŚ SYSTEM WAŻNOŚCI RUCHÓW ZOSTAŁ DOGŁĘBNIĘ PRZEMYŚLANY.

wskaźnik obrony (guard), którego stan zmniejsza się za każdym razem gdy blokujesz cios przeciwnika. Wśród nowych trybów rozgrywki należy wymienić Dramatic Battle – gdzie wraz z komputerowo sterowanym partnerem walczysz z przeciwnikiem.

Ale to nie koniec nowości. Po wyborze postaci musisz zdecydować się na jeden z trzech stylów walki: V, X albo A. Każdy ma swoje wady i zalety. Więcej super-ruchów i ciosów oznacza mniejszą szkodę wyrządzaną przeciwnikowi. Inne dają większą siłę, lecz pozbawiają Cię finałowej techniki. Wszystko zależy od Twoich upodobań.

Jednak najlepszą innowacją jest prawdopodobnie World Tour. To podróż po całym świecie, podczas której walczysz z rozmaitymi przeciwnikami.





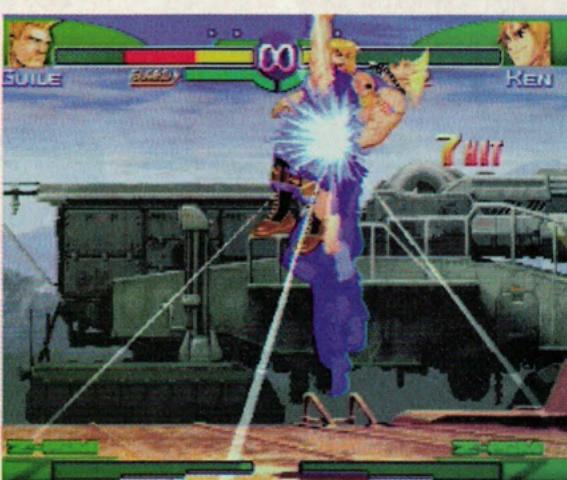
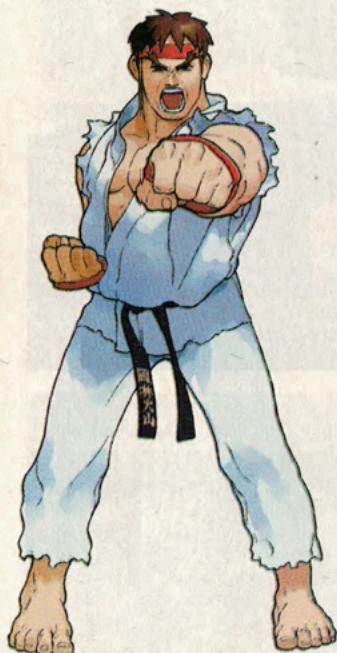
■ WYDAWCZA:
■ PREMERA:
■ OD LAT:

Virgin ■ PRODUCENT:
Już jest ■ POCHODZENIE:
3 ■ STYL:

Capcom
Japonia
Bijatyka 2D



[1] Blanka uderza w pierś Hony. [2] Honda odpowiada słynnym ciosem Head Ram. [3] Niebieskie cienie wskazują na obecność superciosów. [4] Cody z Final Fight dostał kopniaka od Karin. [5] Nie pozostaje jednak dłużej! [6] Superciosy Kena: nowy... [7] ...i stary!



Każdy z nich ma nad Tobą pewną przewagę. Niektóry można trafić tylko specjalnymi combosami. Albo czas walki może być ograniczony. W tym trybie masz również szansę zmierzyć się z dwoma komputerowymi przeciwnikami naraz. Opcja ta zaskakująco dobrze sprawdza się w praktyce i akcja ani na moment nie zwalnia. Super.

Jakość trybu dla dwóch osób zapiera dech w piersiach. W praktyce oznacza to, że jeśli dwa ciosy trafią na siebie, wynik jest połączeniem ich w jedną całość. Dzięki temu walka nabiera na intensywności i tylko dzięki długim ćwiczeniom w trybie Training masz szansę dojść do doskonałości. Nie ma tu miejsca na naciskanie guzików na oślep, jak zdarza się w niektórych bija-

ATUTEM GRY JEST WALKA Z DWOMA KOMPUTEROWYMI PRZECIWNIKAMI JEDNOCZEŚNIE. TO NAPRAWDĘ ROBI NIESAMOWITE WRAŻENIE...



tykach. To bez wątpienia tytuł dla prawdziwych maniaków. Zgadza się, jest dwuwymiarowy. Wygląda mniej więcej tak jak automat sprzed jakichś pięciu lat. Ale nie o to tu chodzi. W dziedzinie grywalności SFA3 to prawdziwe arcydzieło. Sposób, w jaki gra przykuwa do ekranu telewizora sprawia, że jest to jedno z najbardziej hardcore'owych przeżyć gierkowych, w jakich było nam dane uczestniczyć. Wielu ludzi nie spojrzy nawet na ten tytuł i potraktuje go jako kolejny odgrzewany kotlet. Nie odkryją w ten sposób niezwykłego bogactwa. Ich strata

Arron Taylor



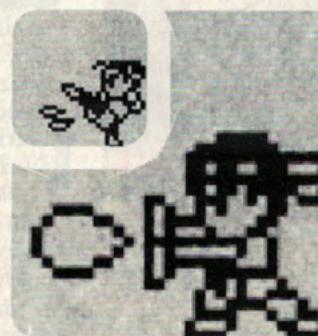
GNIEW DEMONA

Akuma i Evil Ryu potrafią wykonać najpotężniejszy cios w całej grze. Gniew Demona to cios nie do odparcia. Naciśnij „lekki cios”, „lekki cios”, „przód”, „lekki kopniak” i na koniec „mocny cios”. Musisz zrobić to bardzo szybko. Wymaga to długich treningów, ale jak widać na załączonych obrazkach warto się trochę pouczyć!



KIESZONKOWI WOJOWNICY

Street Fighter Alpha 3 to jedna z pierwszych gier kompatybilnych z Pocket-Station. Małe urządzenie możesz przegrywać dowolną postać. Potem opiekujesz się nią (coś jak tamagotchi) i nawet trochę trenujesz. Jeśli będziesz troskliwym ojcem/matką, umiejętności Twojego pupila wzrosną i będziesz mógł załadować go z powrotem do gry. Nie musisz wtedy przechodzić przez cały World Tour. To bardzo proste rozwiązanie, znakomicie się sprawdza, gdy masz tylko trochę wolnego czasu. Hall



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- Brutalność:
- Specjalne:
- Sterowanie:

TERAZ

9

na 10

Jedyna rzeczą, którą można by trochę ulepszyć, jest grafika. Jeśli jednak uważasz, że grywalność jest ważniejsza od wyglądanych wieloboków, postaw tej grze dykę!



Tu się to wszystko zaczęło (no prawie) – *Super Street Fighter 2*. Ach, te muskularne tanckerki hula [1–3], ekrany początkowe [4], scenerie *Top Gun* [5, 6]... To wystarczy, żeby autor podpisów popłakał się ze wzruszeniem.

Street Fighter Collection

Przyłączcie się do Kena, Ryu, Sagata i ich kumpli na obchodach dziesiątej rocznicy urodzin Capcom. Niestety dalsze obchody zaczęły wymykać się spod kontroli...



Niewiele linii gier przetrwało dekadę. Ale *Street Fighter* i jej liczne następczynie to coś więcej niż tylko gry. Z automatów na salony, poprzez niemal wszystkie popularne platformy sprzętowe, ta seria klasycznych nawałanek zdobyła sobie ogromne rzesze miłośników.

Obecnie *Street Fighter Collection* stanowi uczczenie 10 lat istnienia „Wojowników Świata” z Capcom.

Kickbokserska vendetta Ryu przeciw Sagatowi zaczęła się w niewielkiej szafce *Street Fighter* w 1987 roku. W odróżnieniu od dzisiejszych gier walki, z ich wieloma przyciskami i skomplikowanymi manipulacjami joystickiem, sterowanie *Street Fighter* składało się z joysticka i dwóch, dosyć dużych przycisków. Gracz przemieszczał wybranego przez siebie Wojownika Świata po ekranie, zanim zaczął walić w przyciski, aby wykonać rozmaite wykopy i ciosy ręką. Seria zaczęła się dopiero w 1991 roku,



wraz z pojawieniem się *Street Fighter 2: World Warriors*. Wtedy większość ludzi mówiąc „*Street Fighter*” tak naprawdę miała na myśli „*Street Fighter 2*”. *Street Fighter Collection* otwiera pierwsze pełne ulepszenie engine oryginalnej gry – *Super Street Fighter 2*. Do działania gotowych jest sześć postaci, z których Fei-Long i Cammy debiutują, obok T-Hawka i Dee-Jay. Jak to zwykle bywa, każda z postaci musi przedrzeć się przez pozostałych 15, aby stać się ostatecznym wojownikiem. Akcja jest w pełni płaska, z komiksowymi sprite'ami biegającymi po przewijającym się obszarze walki. Cztery przepony joypada PlayStation oraz przyciski L1 i R1 są wykorzystywane do uzyskiwania trzech poziomów siły kopnięcia i uderzeń, a zwycięzca dwóch z trzech rund zostaje ogłoszony zwykłą pojedynką.

Pomimo swego wieku, *SSF2* trzyma się lepiej niż dobrze. Jak można było oczekiwac jest to doskonala konwersja gry z automatów, dzięki temu, że PlayStation bez trudu obsługuje te liczne sprite'y i ruchy. Godne podziwu jest to, że *SSF2* ma tę wrażliwość sterowania, jakiej brakuje





■ WYDAWCZA:

Virgin

■ PRODUCENT:

Capcom

■ DATA WYDANIA: Kwiecień 1998

■ POCHODZENIE:

Japonia

■ OD LAT

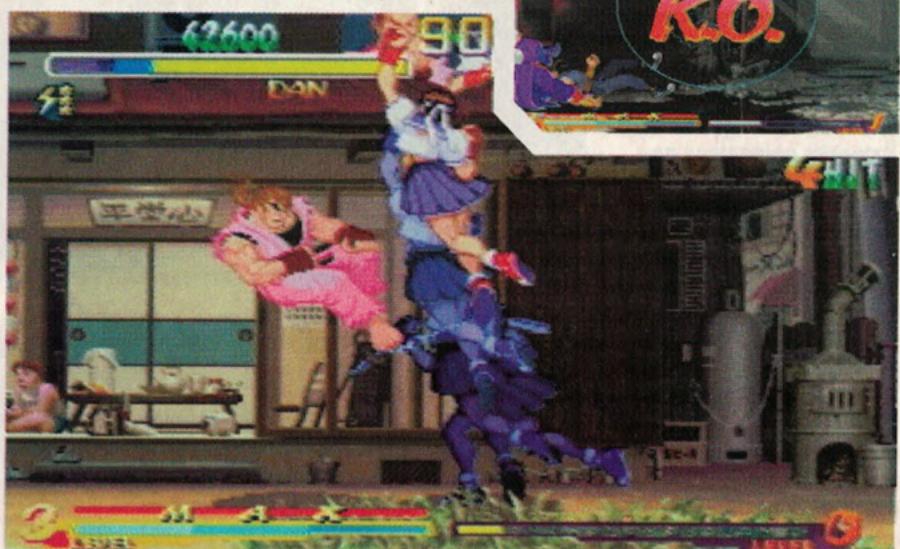
Bez ograniczeń

■ STYL:

Bijatyka 2D



Kopnięcie, cios, hak w splot słoneczny... Drobna podróż w czasie dzięki wspaniałej *Street Fighter Alpha*. Nie jesteśmy pewni właściwości dobory pidżam przez Gen, ale do diabła, to były bardziej niewinne czasy.



wielu z lepiej wyglądających dzisiejszych nawalanek. Wytrawni gracze będą w stanie trzymać się nawzajem w śmiertelnym uścisku, czekając jedynie na błąd w obronie przeciwnika – to słabość, której nie można zarzucić na przykład serii *Mortal Kombat*.

Pokazem stałego ulepszania serii przez Capcom jest następna gra ze *Street Fighter Collection – Super Street Fighter 2 Turbo*. Chociaż pod względem estetycznym jest ona identyczna z *SSF2*, to wydanie *Turbo* zostało tu umieszczone, ponieważ była to pierwsza gra *SF* zainstalowanym drugorzędnym paskiem siły. Po każdym udanym ciosie pasek stopniowo narasta. Kiedy się zapłni, gracz otrzymuje opcję dalszego poniżenia pokonanego przeciwnika poprzez atak o takiej mocy, że ekran zostaje oczyszczony. W wydaniu *Turbo* występuje też sekretna postać, Akuma. Niestety, te niewielkie uzupełnienia z ledwością czynią z *Turbo* istotny składnik historii *Street Fighter*. Patrząc wstecz, ludzie z Capcom naprawdę powinni przypomnieć sobie na początki serii, wybierając trzecią grę do tej składy. Podczas gdy wydanie *Turbo* wykazuje niewielkie uzupełnienia dokonywane w każdej kolejnej grze na automaty, to wyjaśnia również, dlaczego fani byli poirytowani czekaniem na coś, co w efekcie okazało się drobnymi uzupełnieniami czy nowymi postaciami.

Po wydaniu *Turbo* linia *Street Fighter* pozostała nienazmieniona aż do powstania *Street Fighter Alpha*. Było to ogromne podrasowanie każdego z aspektów gry, ale najbardziej rzucały się w oczy zmiany w grafice oraz organizacji postaci. Sprite'y zostały przekształcone w o wiele większe postacie w stylu *Mangi*, a wielu dawnych bohaterów musiało ustąpić miejsca nowej paczce wojowników.

Ostatnią z gier w *Street Fighter Collection* jest *Street Fighter Alpha Gold*, będąca nowszą aktualizacją engine *Street Fighter Alpha*. Z oryginalnego składu *Street Fighter 2* przetrwali jedynie Ken, Ryu, Sagat i M. Bison, ale każda z postaci została wzmacniona nowym zestawem ataków, uzupełniającym znajomy arsenał kopnąć i kul ognistych. *Alpha Gold* zachowała tradycyjny system „najlepszy w

trzech rundach” oraz znajomy układ sterowania złożony z sześciu przycisków – bo ostatecznie, jeśli coś działa, to nie należy tego naprawiać. Zostały jednak poprawione specjalne zakończenia i paski siły z *SSF2 Turbo*. Gracz ma teraz podczas bitki dostęp do zmagazynowanej siły – ochrzczonej paskiem „Max” – i pasek siły składa się obecnie z trzech pięter. Wybrane ciosy i kopniaki w dalszym ciągu są dodawane, ale teraz pasek może być napełniany trzykrotnie. Jeśli użytkownik sięgnie do nich, kiedy nie są jeszcze kompletne, wówczas jego atak straci na sile.

Z drugiej jednak strony, atak z pełną siłą Max jest czymś, na co warto popatrzeć. Zmagania z joypadem są wykorzystywane do wywołania rozmażanej nawałnicy ciosów i kopniaków, a efekt cieniowania podąża za wojownikiem, który je wykonuje. W uzupełnieniu tego wszystkiego *Alpha Gold* zawiera wszystkie te tryby turniejowe i inne opcje, jakich oczekiwaliśmy. Wynikiem jest szczytowe osiągnięcie domowych wersji serii *Street Fighter* i bez wątpienia najlepsza z gier w tym zestawie. Szybka, trudna i o wiele płynniejsza od pozostałych dwóch, jest najprawdopodobniej najlepszą z nawalańek 2D. Serio.

Nie mając zamysłu ostatecznego rozrachunku z sagą *Street Fighter*, *Collection* wybrała najlepsze z tych gier i całkiem sensownie zignorowała mniej udane wersje. Wynikiem jest jakże miła podróż po zakamarkach wspomnień. Składanki retro często zbyt daleko cofają się w historii gier, ale *SF Collection* stanowi hołd dla czasów, kiedy nawalanki królowały. Patrząc na te trzy tytuły łatwo jest pojąć, dlaczego bywalczy salonów gier tak pokochali Wojowników Świata.

Daniel Griffiths



Super Street Fighter 2
Turbo i ludzki buldożer
zwany Ryu.
To twarda sztuka,
Fei Long...

WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 8 ■ Brutalność:
- 6 ■ Specjalne:
- 9 ■ Sterowanie:

8 ■ Gry *Street Fighter* są klasyką o swych własnych prawach i pomimo lekko przegapionych możliwości, ten zestaw proponuje pewien wycinek historii gier.

TERAZ
8
na 10



[1] Gumowe buty do pasa to jest to. [2] Purpurowe wymiociny na party w stylu lat 70.? Jego kumpel chciałby zabrać głos. [3] Gimnastyka seksualna albo składanie ofiary najwyższemu? Decyzja należy do Ciebie. [4] Stara i wielokrotnie sprawdzona sztuczka polegająca na odpieraniu ciosów smoka przy pomocy ognistych kul tym razem nie działa... [5] ... trzeba więc wymyślić coś innego.



Street Fighter EX Plus Alpha

Znajome twarze pojawiają się tym razem w **trzech wymiarach**. O co tu chodzi?

Przygotuj się na opanowywanie Cherry Riots, Kill Trumps i niszczycielskiego Omen Connect Dance. To niezwykła **gratka dla każdego fana bijatyk...**



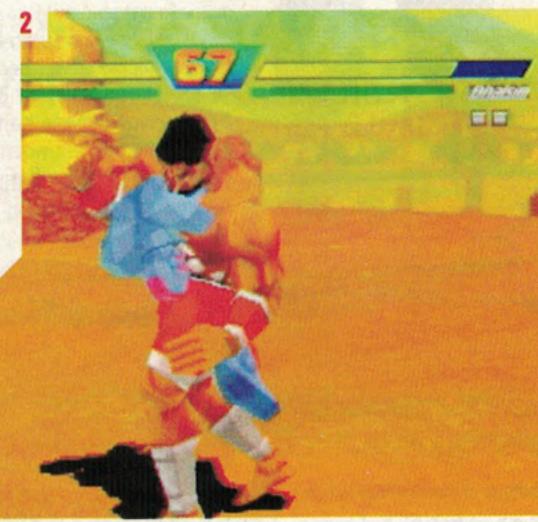
Szachy z kasetami. W ten sposób można opisać walkę w *Street Fighterze* pod warunkiem, że toczą ją doświadczeni gracze, którym nie obce są wszelkie triki i sztuczki tu dostępne. Sprzedawanie odgrzewanego dania. Tymi słowniami można streszczyć strategię firmy Capcom. Co roku bowiem ukazują się zmodyfikowane wersje *SF*, takie swoiste „wariacje na temat”.

Przy całej trójwymiarowości, *SF EX* rozgrywa się na płaskich niczym ściany tła. Nie ma tu możliwości zrobienia kroku w bok, nie ma aren walki – jak ktoś zauważał również dobrze sprite'y mogłyby być narysowane przy linijce (w stylu *Toshinden*). Twoja PlayStation lepiej radzi sobie z wyświetlaniem wieloboków niż z wyświetlaniem poszczególnych sprite'ów. Tylko podczas rzutów i powtórek kamera ożywa i oferuje widok z lotu ptaka. Nie jest to może zbyt ambitne rozwiązywanie, ale wystarczy tylko spojrzeć, jak płynnie się wszystko porusza. Gdyby ciosy były również skomplikowane co irytujące teleporty Akumy, na pewno całość sprawiała by wiele gorsze wrażenie.

Ale zajmijmy się ważniejszymi sprawami. Grywalność robi naprawdę piorunujące wrażenie. Engine walki przypomina *SF2* i znajduje się gdzieś pomiędzy serią *Turbo* i *Super*. Momentami całość jest niechłujna – brzegi ekranu wciąż są niewidzialnymi ścianami. Walki stają się czasem chaotyczne, szczególnie gdy dwóch graczy na oślep okłada się pięściami. Maniakom może



[1] Opanuj poszczególne ciosy, a nikt Ci nie podskoczy. [2] Drogi Czytelniku, sporządzamy fantastycznych zwarc, starć i ciosów.



przeszkadzać brak finezji. Prawdę jest bowiem, że w retro engine nie ma miejsca na sentymenty. Zawołasz pewnie „krzyżyk na drogę”, ale znajdziesz tu drobne szczegółki, które usprawiedlwiąją ukazywanie się co roku nowego *SF*.

Właśnie za to kochamy całą serię. Jest od razu rozpoznawalna, nie czujesz się tu obco, jak to czasem zdarzało się w *Alpha*. Oglądanie jak Ryu kopie Vegę



■ WYDAWCA:

Virgin

■ PRODUCENT:

Akira/Capcom

■ PREMERA:

Październik '96

■ POCZODZENIE:

Japonia

■ OD LAT:

Bez ograniczeń

■ STYL:

Bijatyka 3D

MITY I LEGENDY

Czy pamiętasz, że Guile zawsze był postacią budzącą strach i respekt? Każdy chciał być wtedy bossem, nie zdając sobie sprawy z tego, że komputer oszukiwał? Pojawiły się również plotki, że Vega był ojcem Chun Li. Podobno walczył kiedyś z Shenem Longiem, mistrzem Ryu. Grając w SF EXA trudno nie przypomnieć sobie tych odległych czasów. Znalezliśmy kilka kultowych momentów...



Jeśli za bardzo naciskasz na komputerowego przeciwnika, „Krazy Ken” zaczyna atakować na oślep ciosami smoka. Wyjątkowe łatwo sobie z tym poradzą, zaś początkujący będą mieli z tym sporo problemu.



Pamiętasz? Dość często zdarza się, że ognista kula, jaką wypuszczasz ma zły kolor. To oczywista pomyłka programistów, choć niektórzy uważali, że wprowadzono ją celowo.



W grze znalazły się również najbardziej szalony bonus. Zniszcz wszystkie obracające się beczki, a gdy tylko spróbujesz rozbić ostatnią, natychmiast zostaniesz powalony na ziemię.

Niestety, końcowa sekwencja FMV przedstawiająca Ryu odchodzącego w stronę słońca składa się z takiej samej ilości klatek co oryginalna. Czyli z dwóch.



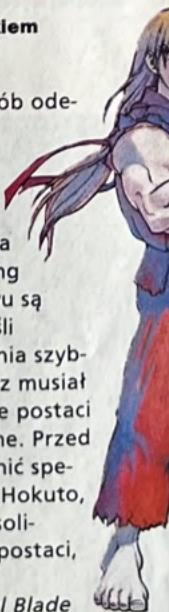
OGŁĄDANIE JAK RYU KOPIE VEGĘ W GŁOWĘ JEST TAK FASCYNUJĄCE, ŻE NIE SPOSÓB ODERWAĆ OCZU OD EKRANU.

[1-3] Nie czas na uniki, w końcu walczymy na ulicy. Tła są w SF EX całkiem płaskie, ale dzięki temu animacja zyskała na płynności...

w głowę jest tak fascynujące, że nie sposób oderwać oczu od ekranu.

Choć prawie na pewno skoncentrujesz się głównie na Kenie i Ryu, również i inne postacie są zadziwiająco grywalne. Chun-Li nie jest może jakimś osiłkiem, nadrabia to szybkością ciosów. Podobnie jak Fei Long może atakować niemal co chwilę. Ken i Ryu są tym razem mniej nietykalni niż zwykle. Jeśli wykorzystywasz ciosy smoka do odpierania szybkich kuli ognistych, to tym razem będziesz musiał poszukać nowej taktyki. I odwrotnie, inne postaci częściej stają się na pewien czas nietykalne. Przed ciskanymi przedmiotami możesz się chronić specjalami (Zangief, Blair), pochylaniem się (Hokuto, Dhalsim) albo po prostu zbiąć je jakimś solidnym drągiem (Cracker Jack). Nie ma tu postaci, które łatwo można trafić ognistą kulą.

Nie możemy porównywać tej gry z Soul Blade



albo Tekkenem 2, gdyż to zupełnie inna para klasyczny, tzn. inna kategoria wagiowa. SF to głębsza, bardziej taktyczna rozgrywka dla hardcore'owych fanów bijatyk. Nie można bawić się w nią z kumplami po powrocie z pubu. Do sprawy trzeba podejść rozważnie, usiąść wygodnie koło doświadczonego przeciwnika, założyć kasety i... rozpoczęć partię szachów. Otrzymujemy więc pełną sprzeczności gry. Trójwymiarową, ale dwuwymiarową. Nową, ale starej. To najfajniejsza „uliczna bijatyka” od czasu Turbo, ale naprawdę trzeba się do niej przyłożyć. To konwersja z automatu, która lepiej sprawdza się na domowej konsoli. Oto nasza rada: jeśli w Twojej kolekcji masz już jakkolwiek grę z napisem Street Fighter, postaraj się ją wymienić na SF EX. Jeśli nigdy nie biłeś się na ulicy, zapomnij o tych wszystkich dziecięcych gierach z automatycznymi kombosami – to jest wyzwanie dla prawdziwych twardzieli.

Zy Nicholson



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 8 ■ Brutalność:
- 9 ■ Specjalne:
- 10 ■ Sterowanie:

TERAZ

8

na 10

- 8 Jeźli podobały Ci się SF2 – Championship, Turbo i Super – zapraszamy na powtórkę z miesiąca miodowego. Prawdziwy mistrz sztuki walki nie ma sobie równych.

STREET FIGHTER – DRZEWO GENEALOGICZNE

Przez lata powstało wiele gier z serii *Street Fighter*. Przedstawiamy kompletną historię Ryu i Kena, zarówno na automaty coin-up, jak i na PlayStation. Gry, które pojawiły się po oryginalnej *Street Fighter* należą do jednej z czterech gałęzi.

NASTĘPCZYNIE (SEQUELS)

1) Street Fighter II – 1990

Gra, która tak naprawdę zapoczątkowała gatunek nowanek – takie, jakie znamy do dziś. Sześć przycisków dla trzech odmiennych sił ataku, osiem postaci do wyboru i czterech ukrytych bossów ORAZ wspaniała rozgrywka uczyniły z tej gry klasykę wszech czasów.

2) Street Fighter II Championship Edition – 1991

Ta gra w końcu pozwoliła graczom, aby Psycho Crusher M. Bisona wystąpił w ich barwach – grać można było wszystkimi czterema bossami z SFII, a istniejące postacie znacznie podrasowano...

3) Street Fighter II Turbo – 1992

W tej edycji dokonano niewielu zmian, z których najbardziej zauważalna było dodanie do arsenalu Chun Li kuli ognistej. Wielu maniaków uważa ją za ostateczną wersję *Street Fighter*.

4) Super Street Fighter II – 1993

Do utarczki wkraczają cztery nowe postacie o straszliwych kształtach Cammy, Fei Longa, Dee Jaya i T. Hawka. Nowymi pomysłami były m.in. czerwona kula ognista Ryu, Beast Roll Blanki oraz cała masa combo „dwa w jednym”. Minusem było to, że gra była o wiele wolniejsza od Turbo.

5) Super Street Fighter II Turbo – 1993

Poza zwiększeniem szybkości i kilkoma nowymi ciociami, jedynym nowym pomysłem było wprowadzenie Super Mierników (Super Meter). Ładowane przez wykonywanie ciosów specjalnych mogły być następnie rozładowywane na naszym przeciwniku w postaci oszałamiających super-potężnych ciosów specjalnych. Była to funkcja, która od tego czasu zaistniała niemal w każdej dobrej grze walki.

6) Street Fighter III – 1997

W końcu pojawiła się długo oczekiwana, oficjalna „następczyni” *Street Fighter II*. Niestety, była ona trochę słabawa. W dalszym ciągu grafika 2D, kilka nowych postaci, ale niewiele poza tym. Z innych nowanek Capcom podkradła trochę pomysłów, takich jak ekstra wysoki skok, po raz pierwszy oglądany w *Marvel Super Heroes*, ale sama grafika nie stanowiła takiego skoku jak się spodziewaliśmy.

7) Street Fighter III: 2nd Impact – 1998

Jest tu kilka poprawek, kilka rodzajów tła, ale była to raczej wersja B *Street Fighter III* niż samodzielna gra walki. A jako że SFIII była mniej wartościowa, więc wykorzystanie jej jako platformy konstrukcyjnej nie było warte wzmianki.

Street Fighter

POPRZEDNICZKI (PREQUELS)

1) Street Fighter Alpha (PSX) – 1996

Tak jak w prawdziwych „Gwiezdnych Wojnach” najpierw oglądamy zakończenie, a dopiero potem początek, tak i ta gra jest osadzona w czasach przed *Street Fighter*. W tej grze jest masa nowych postaci oraz ma bardziej komiksowy wygląd. Pomyśl Super-paska został wzmocniony, aby umożliwić trzy odmienne poziomy ataków.

2) Street Fighter Alpha II (PSX) – 1996

W chwili swego ukazania, przewyższała wszelkie wcześniej wydane gry *Street Fighter* – naprawdę

była najlepsza w świecie walk 2D. Więcej super-ciosów, postaci, ukrytych funkcji, plenerów oraz wspaniałe poczucie klasyki.

3) Street Fighter Alpha III (PSX) – 1999

Sporo ulepszeń w grafice i dźwięku oraz innowacji w rozgrywce, takich jak miernik blokowania, gdzie jeśli zbyt często blokujemy, to nasz pasek się zmniejsza, przez co nie możemy już dłużej tego robić. Są tu również trzy tryby rozgrywki, zwane –izmami, z których każdy ma odmienne reguły i funkcje. *Street Fighter* w swej najlepszej formie.

LISTA OBECNOŚCI CAPCOM

Oto wszystkie postacie występujące w dotychczasowych grach *Street Fighter* – poza klonami:

LEGENDA:

SF: STREET FIGHTER

SF2: STREET FIGHTER II

SFCE: STREET FIGHTER II CHAMPIONSHIP EDITION

SFT: STREET FIGHTER II TURBO
SSF: SUPER STREET FIGHTER II

SSFT: SUPER STREET FIGHTER II TURBO
SFA: STREET FIGHTER ALPHA

SFA2: STREET FIGHTER ALPHA 2

SFA3: STREET FIGHTER ALPHA 3

SFEX: STREET FIGHTER EX

SFEX+: STREET FIGHTER EX PLUS

SFEX+A: STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

SFEX2: STREET FIGHTER EX 2

SF3: STREET FIGHTER 3

SF3II: STREET FIGHTER 3: SECOND IMPACT

Adon – wojownik Muay Thai i uczeń Sagata. SF, SFA, SFA2, SFA3

Akuma – ulubieniec tłumów. SSFT, SFA, SFA2, SFA3, SFEX, SFEX+, SFEX+A

Alex – odpowiednik Guile'a, szukający zemsty za uczynioną mu złośliwość. SF3, SF3II

Allen – zepchnięty przez Kena z pozycji Numeru 1 Ameryki, obecnie szuka zemsty. SFEX+, SFEX+A

Balrog – Ogromny lecz bezużyteczny bokser nie potrafiący kopać. SF, SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3

Birdie – uliczny chuligan, który pojawił się w

pierwszej *Street Fighter*. SF, SFA, SFA2, SFA3

Blair – Przyjaciółka Daruna i Pullum. Ta bogata dziewczyna jest żądna walki!

SFEX+, SFEX+A

Blanka – Bardzo szybka, na wpół ludzka wojowniczka o tajemniczej przeszłości. SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3

Cammy – odziany w kamizelkę ochroniarz

M. Bisona po praniu mózgu. SSF, SSFT, SFA3

Charlie – przyjaciel Guile'a, zabity w Kambodzi. SFA, SFA2, SFA3

Chun Li – chińska policjantka załatwiająca porachunki. SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFEX, SFEX+, SFEX+A, SFA3

Cody – nowy dodatek do serii Alpha. Może podnosić broń. SFA3

Cracker Jack – jeden z bandy M. Bisona. Z kijem baseballowym. SFEX, SFEX+, SFEX+A

Cycloid Beta – to samo, co Gamma z innymi 6 wojownikami. SFEX+A

Cycloid Gamma – dziwna mieszkanka 6 różnych wojowników. SFEX+A

Dan – parodia serii Art of Fighting SNK. SFEX+A

Jest bezużyteczny. SFA, SFA2, SFA3

Darun – ochroniarz Pollum wyszkolony w zapasach. SFEX+, SFEX+A

Dee Jay – szczęśliwy jamajski osiątek w dżawachnych ciuchach. SSF, SSFT, SFA3

Dhalsim – bardzo powolny wojownik ze zdumiewającą gumistymi kończynami. SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA2, SFA3, SFEX+A

rDoctrine Dark – wraca, by zemścić się na Guile'u. Ma wiele ciosów przejętych z Mortal Kombat. SFEX, SFEX+, SFEX+A

Dudley – staromodny angielski bokser podobny do Balroga. SF3, SF3II

Eagle – przywołyany z Anglii, walczący dwoma kijami. SF

Edmund Honda – wielki, gruby zapaśnik sumo z Stureckim Klapsem. SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3

Elena – afrykańska wojowniczka korzystająca ze stylu walki Capoeira. SF3, SF3II

Evil Hokuto – krwawsza wersja Hokuto. SFEX+A



1989

Pierwsza gra, w której wystąpili niesławni Ryu i Sagat. Sagat nie ma swojego bliźnego do czasu końcowej walki w grze. W rzeczywistości jest to dosyć prymitywna na-wałanka, która w chwilach swych narodzin nie zwróciła na siebie większej uwagi.

NOWY WYMIAR

1) Street Fighter Ex – 1997

Pierwszy występ Street Fighter w świecie 3D był przyjęty z wielkim entuzjazmem. Jednakże, tak jak to jest w przypadku wszystkich innych pretendentów do 3D, po prostu nie dorasta ona do wyśrubowanych standardów Tekken. W tej wersji SF w dalszym ciągu każda z postaci miała mniej niż osiem ciosów specjalnych.

2) Street Fighter Ex Plus Alpha (PSX) – 1997

Ten dosyć zagmatwany tytuł wyraża niepowtarzalną mieszankę Street Fighter Ex oraz Street Fighter Al-

pha. Choćiąż w swej istocie jest głównie tą pierwszą, ale z kilkoma nowymi rozwiązaniami.

3) Street Fighter Ex II – 1998

Pierwszą rzeczą, jaką się zauważa grając w tę grę, jest powrót Blanki i Vegi, ale tym razem są oni w pełni trójwymiarowych postaciach! Wersja Street Fighter Ex na PlayStation pozwala przerwiać i kontroliwać super-ciosy innymi super-ciosami. Ten pomysł został w całości wcielony do Street Fighter Ex II, nazywany Super-kasowaniem (Super Cancels) i jest nagradzany systemem punktów premiowych.

Fei Long – podobny do Bruce'a Lee z bardzo drażniącym głosem. SSF, SSFT, SFA3

Garuda – boss Akumy i złego Ryu: Cały pokryty kolcami. SFEX+, SFEX+A

Geki – stara wersja Vegi i ojciec Ibuki. SF

Gen – stary mistrz i konkurent Akumy.

SF, SFA2, SFA3

Gill – końcowy Boss, który może odzyskać całą swoją energię dzięki super-ciosowi. SF3, SF32I

Guile – posiadał słynnego krzyku „Sonic Boom”. SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3, SFEX, SFEX+, SFEX+A

Guy – najsłynniejsza z gwiazd Final Fight dołączyła do zespołu SF. SFA, SFA2, SFA3

Hayate – śliczna wojowniczka, według plotek spokrewniona z Hokuto. SFEX2

Hokuto – dosyć słaba wojowniczka, posiada ograniczone ciosy. SFEX, SFEX+, SFEX+A

Hugo Andore – poprzednio boss w Final Fight, obecnie w szeregach SF. SF32I

Ibuki – ogólnie wyznaczona na następczynię Chun Li. SF3, SF32I

Joe – bardzo prymitywny wojownik z wczesnego okresu. SF

Juli – bardzo podobny do Cammy, zarówno pod względem ciosów, jak i wyglądu. SFA32

Juni – niemal identyczny jak Juli, poza odmiennym kolorem włosów. SFA3

Kairi – brat Hokuto ze wszystkimi ciosami Ryu. SFEX+, SFEX+A

Karin – konkurentka Sakury, wygląda na zręczną wojowniczkę. SFA3

Ken – arcy-konkurent i najlepszy przyjaciel Ryu. SF, SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFA3, SF3, SF32I, SFEX, SFEX+, SFEX+A

Lee – w przeszłości uczeń Gena. SF

M. Bison – wielki zły boss. Każdy chce go dopaść. SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFA3, SFEX+A

Mike – bokser bez rękawic, chcący być Balrogiem. SF

Necro – dziwaczna mieszanka Blanki i Dhalsima. SF3, SF32I

Oro – stary, gruby, brzydki, z jedną ręką

1) Street Fighter: The Movie (PSX) – 1995

Bez dwóch zdań najsłabsze ognisko w łańcuchu Street Fighter. Pomysł nie sprawdził się. Lepiej o niej zapomnieć.

2) Super Puzzle Fighter II Turbo (PSX) – 1997

Drobne odchylenie od normalnych gier Street Fighter. Był to kawał niezlej famiglowej akcji, w którym występuowały wszystkie nasze ulubione postacie – włącznie z obowiązkowym Kenem i Ryu, Chun Li oraz Sakurą, Arcydziecką.

3) Street Fighter Collection (PSX) – 1998

Super Street Fighter II, Super Street Fighter II Turbo oraz Street Fighter Alpha II Dash. Z trudem można to uznać za kolekcję, a raczej za wyciąganie forsy. Dlaczego nie ma

KLONY

tu raczej oryginalnej Street Fighter II zamiast dwóch wersji Super? Ale mimo wszystko we wszystkie te gry gra się wyjątkowo dobrze – nawet tu i teraz.

4) Pocket Fighter (PSX) – 1998

Biorąc super-zdeformowane postacie z Puzzle Fighter, Capcom zrobiła z nich komiksowe gwiazdy Pocket Fighter. Wyraźnie skierowana na młodszych odbiorców gra zawiera wiele żartów i śmiesznych gagów. Ile innych gier pozwala nam zmienić przeciwnika w piłkę futbolową i kopać go po całym ekranie?

5) Street Fighter Collection 2 – 1999

Zawiera pierwsze trzy z gier Street Fighter II. Tak naprawdę powinna zostać wydana jako pierwsza, a nie druga z kolekcji. W dalszym ciągu gra się w nie tak dobrze jak zawsze. Gry są w 100% doskonałym odwzorowaniem gier z automatów – aż po metaliczne czcionki oraz zarost na brodzie Ryu.



Pullum – córka milionera, a walczy jak Cammy. SFEX, SFEX+, SFEX+A

Rainbow Mika – zapaśniczka z zabawną maską na oczach. SFA3

Retsu – jeden z pierwszych wojowników Shotokan w grze. SF

Rolento – były wojownik Final Fight z wielką palką. SFA2, SFA3

Rose – smuklejszy, ale potężniejszy kuzyn M. Bisonsa. SFA, SFA2, SFA3

Ryu – najsłynniejszy wojownik w świecie gier wideo. SF, SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFA3, SF3, SF32I, SFEX, SFEX+, SFEX+A

Sagat – oryginalny boss i arcy-konkurent Ryu. SF, SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFA3, SFEX+A

Sakura – oczarowana Ryu chce, aby był jej trenerem. SFA2, SFA3, SFEX+A

Satsui no Hadou ni mezameta Ryu – „Przypływ morderczych zamiarów wzbudzony w Ryu”. Po prostu Zły. SFA2, SFA3,

SFEX+, SFEX+A

Sean – kolejny Shotokan, ale tym razem udający Kena. SF3, SF32I

Sharon – niesamowicie piękna wojownicza spokrewniona z Blair. SFEX2

Skullomania – super-bohater, który lubi walkę na pięści. SFEX, SFEX+, SFEX+A

Sodom – kolejny pięściarz z Final Fight, wykorzystujący parę patek. SFA, SFA2, SFA3

Super Akuma – potężniejsza wersja Akumy. SFA2, SFA3

T. Hawk – masywny Indianin, któremu zabrano ziemię. SSF, SSFT

Urien – bardzo podobny do Gilli, na koncu występuje jako jego boss. SF3, SF32I

Vega – szybki jak błyskawica hiszpański wojownik. SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3

Yang Lee – bardzo szybki wojownik Kempo, szkolony przez Gena. SF3, SF32I

Yan Lee – bliźniak Yanga, również szkolony przez Gena. SF3, SF32I

Zangief – rosyjski zapaśnik ze słynnym Wiryującym Kafarem. SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA2, SFA3, SF3, SF32I, SFEX, SFEX+, SFEX+A

Analiza Fighter



CHUN LI



RYU

Charakterystyka V

RYU, czyli SMOK (z japońskiego)

Jest najlepszym przyjacielem Kena. Wspólnie trenowali od dzieciństwa sztukę walki Shotokan Karate u mistrza Shen Longa. Ryu opanował lepiej od Kena sztukę Hadoukena. Jest z pochodzenia Japończykiem. Przystąpił do drugiego turnieju, aby udowodnić światu swoje umiejętności i potwierdzić to, iż to on jest najlepszy. Podczas walki z Ryu uwazaj. Staraj się walczyć na dystans. Wskakuj na niego tylko wtedy, jeżeli masz pewność że Cię nie zgasi (najczęściej używa na skoczków półobrotu, niekiedy Shoryukenu) Ryu często atakuje Hadoukenami, mniej Shoryukenami (przeciwieństwo Kena).

KEN, czyli PIĘŚĆ (z japońskiego)

Ken także wspólnie z Ryu trenował Shotokan Karate u Shen Longa. Opanował lepiej od Ryu sztukę Shoryukenu. Przystąpił do turnieju z chęcią rywalizacji z Ryu. Ken z pochodzenia jest Amerykaninem. Jest najlepszym przyjacielem Ryu, a zarazem jego największym rywalem. Walcząc prze-

ciwo niemu nie musisz się obawiać, ponieważ Ken walczy jak totalny lamer. Staraj się cały czas blokować i gdy tylko zrobi on jakiś błąd (robi to bardzo często), wtedy Cię zmieszcza. Lubi często atakować Shoryukenami i obrotami.

GUILE

Guile po stracie swojego najlepszego przyjaciela Charliego (???) dowiedział się, iż w drugiej edycji turnieju Street Fightera bierze udział facet, który zabił jego najlepszego przyjaciela. Guile jest żołnierzem sił powietrznych Stanów Zjednoczonych (U. S. Air Force). Grając przeciwko niemu bądź ostrożny, ponieważ Guile jest nieprzewidywalny. Nie próbuj w ogóle doskakiwać, gdyż Guile od razu zgasi Cię żyletką. Na odległość staraj się atakować czarami, Guile będzie chciał do siebie doskakiwać, wtedy zastosuj cios krótki „Józek” (tak potocznie określa się Shoryukena niemal we wszystkich polskich salonach gier) lub półobrót (np. Ryu lub Kenem).



ZANGIEF

Jest Rosjaninem, lubi sobie od czasu do czasu wyipić (jak każdy Rosjanin). Zdecydowanie woli pić z wiadra niż z kieliszka. Uprawia wrestling (rosyjski). Pragnął pokazać światu, że wrestling w jego wykonaniu jest tak dobry, jak amerykański, a nawet go przewyższa. Zangief trenował tak intensywnie, że aż zaczęła mu pękać skóra na ciele (widać to nawet podczas gry). W czasie walki postać bardzo pokrecona, po zrobieniu dwóch „marchew” jesteś prawie trupem. Najlepiej (grając np. Kenem) uciec do końca ekranu i skakać w miejscu z najsilniejszą nogą.

CHUN LI

Przystąpiła do turnieju, aby pomścić śmierć ojca. Jest obywatełką Chin. Grając przeciwko niej, wyczekuj na jej doskoki i gaś ją czymkolwiek. Jest to postać, która po prostu cały czas „fruwa” po ekranie. Za żadne skarby nie próbuj z nią rywalizować w powietrzu – nie masz szans, jej nóżka jest bezbłędna.

SAGAT

Poniżony i zniszczony przez Ryu w pierwszym turnieju, ostro trenował, by udowodnić, że to on jest lepszy. Pragnie tylko jednego – zemsty.

BISON



STARE DOBRE CZASY

Seria Street Fighter jest jedną z najstarszych, a zarazem najliczniejszych wśród nawalanek. Niezwykle popularna na automatach, opanowała także niemal wszystkie znane platformy do gier video. Oczywiście seria ma swoją otoczkę fabularną, a wszyscy bohaterzy wojownicy żyją własnym życiem w wyimaginowanym, elektronicznym świecie. Każda nowa część gry dopisuje ich losy i odsłania tajemnic nowych turniejów o miano Ulicznego Wojownika. Być może nie

wszyscy pamiętają niezbyt udaną próbę przeniesienia historii postaci Street Fightera na ekran. Mimo zaangażowania gwiazdy światowego formatu, samego mistrza Jeana Claude Van Damme, film nie odniósł sukcesu, przekreślając tym samym szansę na kontynuację serii w wydaniu filmowym. Wracając do korzeni, czyli początków komputerowego wczele-

nia serii Street Fighter, należy wspomnieć o pierwszym ulicznym turnieju. Wygrał go Ryu pokonując w straszliwej walce Sagata. Zyskał tym samym zaszczytny tytuł Króla Ulicznych Wojowników oraz sympatię milionów fanów gry Street Fighter. Sagaten zaś stracił i to nie tylko

tytuł. Czy dziwi fakt, że w tej sytuacji Sagat pała nienawiścią do Ryu i za wszelką cenę chce się zemścić? Okazją do tego mógł być tylko drugi turniej, a potem przeszły czas na kolejne. Oczywiście drugi turniej był dużo bardziej emocjonujący. Wiele się zmieniło i przystąpiło do niego dużo więcej postaci. Niestety kolejne wcielenia gry nie wzbudzały już tak wielkiego entuzjazmu, jak dwa pierwsze. Wiadomo że Ryu i Ken dowiedzieli się kto zabił ich mistrza. Na pewno domyślacie się o kogo chodzi. Podpowiem tylko tyle, iż można nim grać w Street Fighter Alpha 3 i jego złe wcielenie ma przydomek SHIN G... ale o tym przy następnej okazji.



AKUMA



KEN

Wybranych Postaci

E. HONDA

Honda bardzo chce wygrać drugi turniej Street Fighter i zdobyć główną nagrodę, aby otworzyć własną szkołę sumo. Zawsze chciał zostać wojownikiem Yozukuna.

M. BISON

Pragnie zniszczyć największych wojowników świata i zdobyć władzę nad globem ziemskim. Używa do tego sił nadprzyrodzonych, a raczej paranormalnych. Uwielbia walczyć wręcz, wszystkich swoich przeciwników zniszczył właśnie w ten sposób.

BLANKA

Carlos Balanka pewnego pięknego słonecznego dnia leciał z rodzicami samolotem, gdy ten się rozbił. Carlos jako jedyny przeżył. Został wychowany przez zwierzęta i bierze udział w turnieju, żeby się czegoś więcej dowiedzieć o sobie i swojej przeszłości.

DHALSIM

Trochę tajemnicza postać. Nadzwyczaj rozciągnięty człowiek, który doprowadził swoje ciało do perfekcyjnej sprawności poprzez medytację i yogę. Tylko ty le o nim wiadomo.

MÓJ PIERWSZY RAZ

Pierwszy raz zetknąłem się z tą gierką naautomatach. Pamiętam czasy, gdy Street Fighter 2 konkurował z pierwszą częścią Mortal Kombat. Na początku wolałem Mortala, lecz z czasem moja sympatia zmieniła się na korzyść Street Fightera. Przyznam szczerze, że od czasu gdy po-lubiłem Kena, to wszystkie inne mordobicia (w tym MK 1) poszły w zapomnienie. Tak naprawdę w drugą część SF grałem przez blisko półtora roku. Moim ulubionym fightrem był (jak wcześniej wspomniałem) – Ken. Sami zapewne pamięta-

cie Hadoukeny i Shoryukeny przez cały ekran, to dopiero był czas. Nikt z kim grałem nie mógł do mnie podejść, a co dopiero doskoczyć Shoryukenu. Tak mnie zafascynowała ta gra, że gdy do-wie-

ZAN



działem się, że jest dostępna na SNES-a (Super Nintendo), to od razu sobie sprawiłem tę maszynkę. Z domu nie wychodziłem przez pół roku... To były czasy. Dzisiaj jest to już przestarzały tytuł, ale i tak kupiłem ostatni z

wydanych Streetów na PSXa: Street Fighter Collection 2 i ostro moczą trzy najlepsze Streety zawarte na tym krążku. Dzisiaj mamy już Tekkena 3, ale i tak Street Fighter (chodzi mi o ten stary), to klasyka. Obecnie kocham Tekkena, startuję z powodzeniem w najróżniejszych turniejach, mogę pochwalić się licznymi zwycięstwami lecz z rozrzewnieniem wracam do czasów, kiedy stawiałem swoje pierwsze kroki w nawałankach. Stary, dobry Street Fighter 2 na zawsze pozostanie w mojej pamięci – stara miłość nie rdzewieje... Autorem wspominek jest Bartosz Pyrek uznawany za jednego z najlepszych w Polsce wojowników w Tekkena 3.

VEGA

Jest on naprawdę wielką niewiadomą. Pracuje dla Bisona, jest toreadorem, kochał walkę z bykami, lecz pewnego dnia znudziło mu się, więc postanowił wypiąć swoje umiejętności w walce z ludźmi. Vega wyposażony jest w metalowe pazury (Wolverine), a swoją twarz niewinnego dziecka skrywa pod maską. Ta chroni go przed różnymi kontuzjami i ranami, które można odnieść w walce. Walcząc z nim (np. Ryu) walczy cały czas Shoryukenami, ponieważ Vega często doskakuje. Jeżeli

wejdzie na siatkę, wyczekaj moment aż skoczy i wtedy zastosuj cios – „Józek”.

BALROG

Mistrz świata wagi ciężkiej w boksie. Jest jednym z generalów Bisona. Lubi życie w przepychu i lususie, walczy tylko rękojma i ma duże mniemanie o sobie. Podczas walki z nim używaj niskiej rączki, a po pewnym czasie rób podcinki. Uważaj, bo niektóre doskakują, a jak trafi z doskoku, to marnie widzę Twoje szanse.





[1] (Niemał) gołe baby, straszne czaszki... [2] Trzask! I Raiden re-sztę życia spędzi na wózku inwalidzkim. [3-4] Reptile wreszcie wygląda jak gad. Jax straci dla niego głowę.

Mortal Kombat 4

Tył, tył, góra, tył, góra, X, kółko, góra, lewo, lewo, kwadrat. Ufff, to uderzenie ręką. **Ciekawe, jak zrobić kopnięcie...**



Mortal Kombat powstał w czasach królowania dwóch wymiarów i sprite'ów. Tuż po narodzinach PlayStation, na konsole ukazała się świetna trzecia część serii (9/10). W niecały rok później, gdy w świecie gier video panowały już trzy wymiary i wieloboki, wydano Mortal Kombat Trilogy, która po tych wszystkich Tekkenach i Toshindenach była już nieco anachroniczna (7/10). Sprawę MK Mythologies dyplomatycznie przemilczmy. Dopiero w 1998 roku twórcy serii ujrzały światło.

No i mamy Mortal Kombat w 3D. Mniej więcej. O ile scenerie, w których rozgrywają się jatki, rzeczywiście mają głębię, nie można tego samego powiedzieć o rozgrywce. I oglądamy to z głuą w gardle, bowiem nie mamy nic przeciwko serii Mortal Kombat. Ba – liczyliśmy, że MK4 będzie sukcesem na miarę Street Fighter EX Plus Alpha.

Ruch w głąb ekranu jest ograniczony do kroku w bok, ale jest to technika zbyteczna. Mimo że zawodnicy są bryłami, a tła są trójwymiarowe, gra ma nadal stary, płaski feeling. Dawanie kroku w bok niezbyt przydaje się jako zejście z kolizyjnego kursu z czyjąś nogą, ale raczej jako spo-

sób na zbliżenie się do przedmiotu, który chcemy podnieść. I to jest jedna z nowości w MK4. Kamienie, czaszki czy bryły lodu walają się po ziemi, mogą zostać podniesione i rzucone w przeciwnika. Taką samą „nowością” jest możliwość posługiwania się bronią. Jednak do czasu, gdy dostaniesz bęčki – wtedy bowiem upuszczasz orzeź. Ale możesz go podnieść z powrotem (o ile nie ubiegnie Cię przeciwnik).

Tak jak poprzednie części, MK4 oferuje bogaty zestaw krwistych obrzydliwości, które możemy zafundować przeciwnikowi (i vice versa). Oczywiście gra pełna jest ataków polegających na łamaniu barier anatomicznych zdrowego człowieka: stawy kolanowe wypróbowuje się zginając nogę w bok, ramię zyskuje kilka nowych ruchomych miejsc, a kręgosłup jest na nowo formowany. Tak, gra jest desperacko brutalna.

Są tu wszystkie postaci z automatu (15) oraz tryby dla jednego i dwóch graczy, a także Survival Mode. Oprócz dodania uzbrojenia i trzeciego wymiaru, mechanika gry i sterowanie postaciami nie dorastają do pięt nawet pierwemu Tekkenowi, nie mówiąc o trójce.

Stephen Pierce



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

- 5 ■ Brutalność:
- 6 ■ Specjalne:
- 5 ■ Sterowanie:

- 8 To, co powiodło się w przypadku Street Fighter, niestety nie udało się z Mortal Kombat. Ale licencja i tak przyciągnie fanów.
- 6
- 6



[1] Ale umięśniony facet, jakby ci taki z piątki wywalił to chyba byś się nie podniósł. [2] Chyba nie jest za przyjemne gdy ktoś wyjmuje ci flaki. [3] To naprawdę musi boleć. [4] Nawet niezłe są te widoczki. [5] Chyba nie warto odwracać się tyłem do przeciwnika.

MK Mythologies: Sub-Zero

Fortuna kołem się toczy. Seria *Mortal Kombat* zyskała miano kultowej, ale gnoj o którym przeczytacie poniżej niestety zszarpał jej dobrą opinię.

Na przykładzie tej gry doskonale widać, że światek graczy jest niesłychanie wymagający. Nie wystarczy wykorzystać tych samych symboli, tytułu i postaci z gier wcześniej świętujących tryumfy, aby zapewnić nowemu produktowi sukces. Trzeba jeszcze tchnąć w niego duszę, a tej najwyraźniej zabrakło w *MK Mythologies*. Ten artykuł traktujcie jako przestrogi przed kupowaniem tej gierki, choć i tak zdajemy sobie z tego sprawę, że prawdziwi fanatycy serii *MK* muszą ją mieć w swojej kolekcji i żadna siła ich przed tym nie powstrzyma. Ale dość gieranina i do rzeczy.

MK Mythologies różni się od zasadniczej serii *Mortal Kombat*. Autorzy uwzieldi się w niej na jednego bohatera znanego z poprzednich części, a mianowicie okrutnego Sub-Zero. Na swoje nieszczęście gra jest połączeniem platformówki z nawalanką. Eksperyment w tym przypadku zupełnie się nie powiodł. Bo nie może być dobrą nawalanką gra, w której możemy walczyć tylko jednym bohaterem. To wielki minus dla fana mordobic. Z drugiej strony nie może być mowy o dobrej platformówce, jeśli nasz bohater ma zakres ruchów zaprogramowany z myślą o walkach. Sterowanie staje się wtedy koszmarem. Żeby nie być gołosławnym: aby nasz bohater wykonał skok, trzeba dokładnie wcisnąć ukos (czyli np. góra-prawo), co nie za-

wsze wychodzi gładko. Ponadto zmora jest fakt, że aby naszego bohatera obrócić, trzeba wcisnąć odpowiedni przycisk, bo w przeciwnym razie, sterując tylko przyciskami kierunku, Sub-Zero idzie tyłem. Bywa to zabawne, ale w ferworze walki (zwłaszcza z dwoma przeciwnikami) może Ci się wszystko poklebić i szybko zamiast uśmiechu na twej twarzy zagości grymas wyrażający wściekłość.

Na początku gry nasz bohater nie może używać ciosów specjalnych. Zdobywa je wraz z punktami doświadczenia dopiero podczas wędrówki przez labirynt korytarzy. Szkoda tylko, że jeden cios dodatkowy przypada na jeden level. A jeśli już jesteśmy przy levelach, to autorom gry wyraźnie zabrakło pomysłów. Nuda, prosta i wręcz banalne sposoby na pokonanie kolejnych przeciwników. Wystarczy wejść w dany ekran i tak od niechcenia wykonać kopniaka w wyskoku lub posłać przed siebie ognistą kulę. Prawie zawsze jakiś „inteligentny” przeciwnik da się na to nabräć. To doprawdy frustrujące. Ale chyba nie ma sensu dłużej wyliczać wad tej gry. I tak fanatyków nie odstraszymy od niej. Ci zaś, co mieli się do niej zrazić już pewnie tego doświadczyli, a tym co się jeszcze wahają, dajemy pod rozvägę: jeśli macie ochotę zagrać na 32-bitowej konsoli w grę o 16-bitowej grafice, 8-bitowej grywalności i stworzonej przez 4-bitowe umysły, to proszę bardzo!



[1] Ja bym się nie odwiarzył włożyć ręki do ognia. [2] Moja maska? Wybaczenie Panowie nie umyłem dziś zębów. [3] Dwóch na jednego to trochę nie fair.

Mortal Kombat

Był czas, że na samo hasło Mortal Kombat, miłośnikom nawalanek skóra cierpła na karku. Obok słynnych serii *Tekken* i *Street Fighter*, właśnie *Mortal Kombat* ma wielką rzeszę wyznawców i choć, czwarta część sagi zdecydowanie zawiodła, trudno byłoby pominąć milczeniem gry spod znaku smoka.



Niecały rok temu ukazała się czwarta część *Mortal Kombat*. Nie-stety, nie wniosła praktycznie nic nowego, poza trójwymiarową grafiką, która, nawiąsem mówiąc, nie była najwyższych lotów. Grywalność także nieco podupadła i w sumie otrzymaliśmy średniej klasy mordobicie. Trudno w to uwierzyć, zwłaszcza że niegdyś ta seria po prostu rządziła. Na żadnej platformie (łącznie z maszynami arcade) nie zaistniała lepsza gra reprezentująca gatunek mordobić. Przeanalizujmy więc drogę, jaką przebyła cała seria w swojej krótkiej, ale burzliwej historii. Pierwsza część „smoczej serii” zadebiutowała na automatach na początku lat 90. Od razu stała się mega-hiciorem. Digitalizowana grafika w porównaniu z rysowanymi „animkami” ze *Street Fighter* po prostu powalała na ziemię, kopiąc niemilosierne miejsce, gdzie plecy tracą swą szlachetną nazwę. Postacie wreszcie przypominały ludzi. Były pięknie animowane (jak na tamte czasy). Do tego wszystkiego dorzucono hektolitry krwi i drastyczne sceny, jak choćby obcinanie głów, czy wyrywanie kregosłupa. Ta niespotykana dotychczas dawka brutalności, wzburdziła falę krytyki, ale jednocześnie była najlepszą reklamą dla tej krwawej jatki. Od tej pory krwawe sceny stały się „znakiem rozpoznawczym” gier spod znaku „smoczej serii”.

Grę przekonwertowano praktycznie na wszystkie znane platformy domowe nie wyłączając kieszonkowego Game Boya. *Mortal Kombat* odniósł niebywały sukces na całym świecie. Jego popularność była tak olbrzymia, że było pewne, iż musi powstać jej kontynuacja. Tak też się stało, a zgodnie z oczekiwaniami tysięcy wiernych mortalowców, *MK2* był dużo lepszy od jedynki.

HISTORIA TURNIEJU

MK1

Pewien zramolały dziadek imieniem Shan-Tsung postanowił zawiadniać naszym światem. W tym celu zorganizował turniej, w którym weźmie udział najlepsi wojownicy z całego świata. Zjeżdżają się więc (nie wiedzieć czemu) najlepsi zabijacy na czele z Liu Kangiem - super mistrzem Kung-fu. Kopią niemilosierne tylek dziadka i jego sługów, a potem wracają do domów.

MK2

Przełożony dziadka (Shao-Kahn) wkurzył się strasznie na wieść o klesce Tsunga. Bliski był rozwalenia go, ale zrodził się w jego głowie diabelski pomysł. Przywrócił dziadulkowi jego dawno utraconą młodość i nakazał mu zorganizowanie kolejnego turnieju. Tym razem sam wziął w nim udział. Liu na wieść o tym zebrał swoją kli-

kę i pojechał kolejny raz skopać zadek siłom zła. Jak można było przypuszczać, udało im się.

MK3

Shao wkurzony jak mało kto, kiedy postanowił uderzyć ponownie. Wraz z nowymi kolegami padli na ziemię i wessali dusze wszystkich ludzi. Kilku jednak przeżyło i znów sprali Shao. Dobro zawsze zwycięża.

MK4

Shao odszedł na emeryturę. Nowy koleś ogarnięty manią zagłady świata nosi imię Shinnok. Teraz on atakuje ludzi. A zgadnijcie kto mu w tym przeszkodzi? Któzby inny jak nie Liu Kang. Tym razem także przy pomocy swych koleżków spróbuje załatwić drania, który zamiast spokojnie siedzieć w swych Zaświatach czego chce od naszej pięknej ziemi. Jak to się skończy? Dowiemy się tego przy okazji MK5.

Poprawiono grafikę, dodano nowe postacie i ciosy, m.in. nowe wykończenia babality i friendship oraz dodatkowe fatality (w jedynce było tylko jedno). Poziom brutalności nieznacznie spadł (pierwsza część była bardziej krwawa), ale atmosfera skandalu nadal towarzyszyła grze. W kilku krajach zabroniono jej dystrybucji. Nawet polski dystrybutor miał problemy z przetransportowaniem *MK2* przez terytorium Niemiec, bo skrupulatni niemieccy celnicy nie wpuścili tej „zakazanej” gry do kraju. Mimo wszystko, a właściwie dzięki takiej „reklamie” gra odniosła jeszcze większy sukces niż jej poprzedniczka. Pewne więc było, że to nie koniec serii. Prawdziwe ogólnoświatowe, mortalowe szaleństwo przyciągnęło uwagę filmowców i wkrótce pojawił się obraz zatytułowany po prostu *Mortal Kombat*.

Film odniósł sukces kasowy, więc pomyślano o drugiej części...

Wydawało się, że przed całym przemysłem (bo tak to już trzeba nazwać) *Mortal Kombat* – gry, filmy, koszulki, czapeczki, figurki, itp – świetlana przyszłość, aż tu nagle... Po dość długiej przerwie ukazała się trzecia część sagi. Podobnie jak w przypadku dwójki popra-



Obok przedstawiamy screeny z gry *Mortal Kombat 4*. To już nie to samo co *MK1* i *MK2*. Wtedy te gry były naprawdę bardzo dobre, jak na tamte czasy.





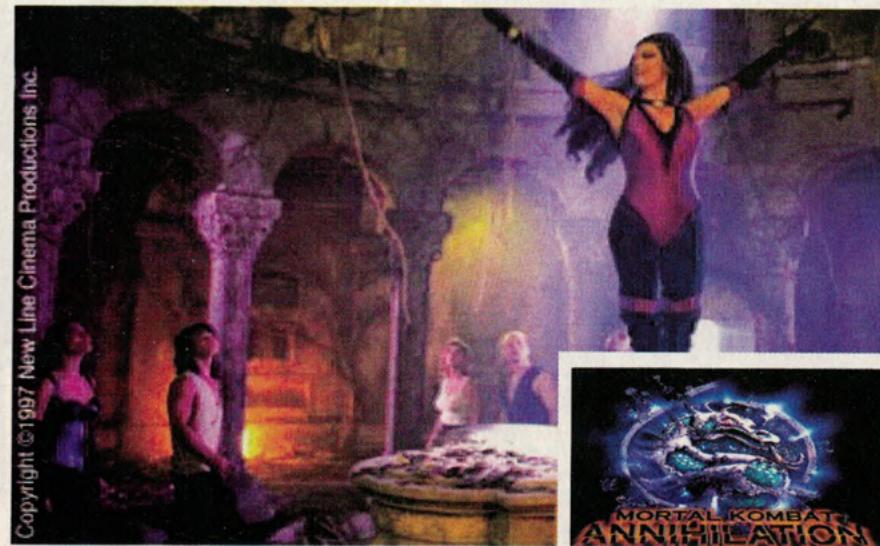
Copyright © 1997 New Line Cinema Productions Inc.

wiono wszystko, co tylko się dało. Brakowało tu jednak czegoś, co przyciągałoby do monitora na dłużej – najbardziej popularnych postaci: Scorpiona i Sub-Zero (Sub co prawda był, ale w zmienionej formie, a to już nie to samo).

Firma Midway szybko zrozumiała swój błąd i wypuściła nową wersję trójeczkę noszącą nazwę *Ultimate Mortal Kombat 3*. Znów dodano kilka nowych ciosów do starych postaci, no i oczywiście umożliwiono grę przy pomocy wojowników ninja (w tym także Reptila). Znowu chwilowa poprawa koniunktury, ale nie na dłucho. Nastąpiła bowiem era trójwymiarowych bijatyk, przy których *Mortal Kombat* wyglądał jak stwór z przeszłości. Chcząc nie chcąc, później z Midway musieli dostosować się do wymagań rynku i zapowiedzieli, iż czwarta część sagi zrobiona będzie w pełnym 3D i o razu wzięli się do roboty. No, ale nie szło im chyba najlepiej, więc data premiery ciągle była przesuwana. Trzeba było „rzucić” coś wygłodniałym mortalowcom, aby w oczekiwaniu na czwartą część mogli zaspokoić na chwilę swój głód. Tym sposobem otrzymaliśmy dwie gry - *Mortal Kombat Trilogy* oraz *MK Mythologies: Sub-Zero*. Pierwsza to w zasadzie komplikacja wszystkich dwuwymiarowych



1997 © New Line Cinema Productions Inc.



Copyright © 1997 New Line Cinema Productions Inc.

części *Mortalia* (a dokładniej - przeniesienie wszystkich postaci z poprzednich części do *MK3* i dodanie im nowych ciosów). Druga natomiast to dwuwymiarowy platformer z panem Sub-Zero w roli głównej. Uspokoilo to głód maniaków wyrywania serc. Na krótką chwilę co prawda, ale wystarczyło do ukazania się *MK4*.

No i wreszcie nadszedł moment wyczekiwany przez miliony fanów na całym świecie. *Mortal Kombat 4* szalejący na płycie Zeus (maszyny arcade) w dniu premiery naprawdę zrobił duże wrażenie. Grafika, choć nie zrywała kapci, wykonana była na wysokim poziomie. Wszystko w pełnym 3D. Co prawda niektórym trudno było się „przesiąść” z dwóch wymiarów, ale tylko na początku. Ludzie zaczęli wypatrywać konwersji na domowe platformy. Czekali dłuższy czas, ale byli pewni, iż ciągle przesuwana data premiery oznacza, że produkt dopieszczany jest do perfekcji. Niestety, myliły się. Tak naprawdę ludzie odpowiedzialni za konwersję nie potrafili przenieść gry z potężnej płyty Zeus (która jest potężniejsza nawet od PeCeta) na plejaka i kiedy na E3 pokazano po raz pierwszy wersję na PSX'a, pojawiły się negatywne opinie na jej temat. Nie chciało mi się w to wierzyć, dopóki nie zobaczyłem gry na własne oczy. Rzeczywiście grafika była kiepska, a kiedy tak jest, także grywalność siada. Na blaszaku i Nintendo było z tym troszkę lepiej, ale to i tak nie to samo, co w salonie. Mortalowcy ze spuszczonymi głowami wrócili do salonów, aby tam wyrywać kręgosłupy, serca i nogi.

Niedobórki *MK4* ma nadrobić kolejna część. Miejmy nadzieję, że Midway uczy się na własnych błędach i wszystkie obietnice na temat *MK5* nie są tylko czczym gadaniem. Osobiście pokładam w tej grze wielkie nadzieje. Nie chciałbym się zawieść.



Te screeny pochodzą z kinowej wersji filmu *Mortal Kombat Annihilation*. Kto go widział, to wie o co chodzi. A sam film jest średni...



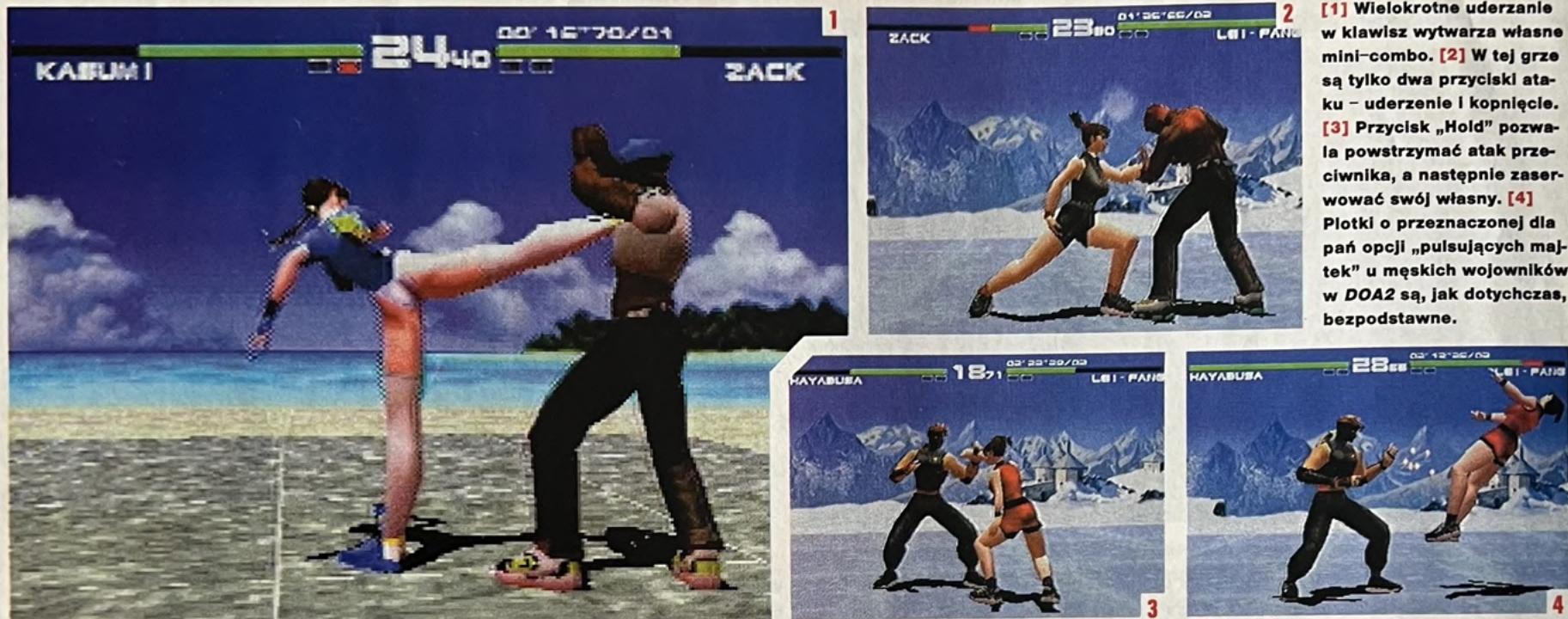
CIEKAWOSTKI

– Ulubioną postacią twórców gry jest wbrew pozorom nie Liu Kang, a Scorpion. Ed Boon poddawał nawet głos pod słynną kwestię ninii oognistym oddechu „Get Down Here.” – Johnnego Cage'a w pierwszej części gry miał zagrać Jean-Claude Van Damme. Ta informacja została potwierdzona przez twórców. „Poczyniono w tym kierunku pewne kroki, ale niestety nic z tego nie wyszło.”

– Reiko z czwartej części *MK* to tak naprawdę Noob Saibot. Noob w pierwotnej wersji automatu (revision 1, a my gramy rev. 3) był postacią podstawową. Niestety uznano, że źle komponuje się z tłem, więc zamieniono go w Reiko. Saibotem w or-

iginalnej wersji można grać na konsoli. Jest to jedna z ukrytych postaci.

Mortal Kombat przyniósł swym twórcom ogromne zyski. Czemu więc nie zarobić na nim jeszcze trochę? I tak zrodził się pomysł przeniesienia sławnej serii na duży ekran. Najpierw powstał film oparty na historii pierwszego turnieju. Dość porządna robota i to nie tylko dla fanów gry. Osoby postronne (czyt. nie grające nigdy w MK) uznały go za dobry film karate. Niedawno mieliśmy przyjemność obejrzeć drugą część filmu nawiązującą do wydarzeń z drugiej i trzeciej części sagi. Nie był może takim wydarzeniem jak jedynka, ale narzekać też nie można. Zdjęcia u góry i obok.



[1] Wielokrotne uderzanie w klawisz wytworzy własne mini-combo. [2] W tej grze są tylko dwa przyciski ataku – uderzenie i kopnięcie. [3] Przycisk „Hold” pozwala powstrzymać atak przeciwnika, a następnie zaseraować swój własny. [4] Plotki o przeznaczonej dla pań opcji „pułpujących majtek” u męskich wojowników w DOA2 są, jak dotychczas, bezpodstawne.

Dead Or Alive

Gra walki, której **asem w rękawie** jest przednia, górną część tułowia kobieczych wojowników. Ale czyż prawdziwa pogromczyni **Tekkenu** powinna się kryć za tymi sztucznymi biustami?

Tak, to prawda. Kobiece postacie w *Dead Or Alive* mają bardzo aktywne gruczoły mleczne. Pod wieloma względami to wstęp, że Tecmo uznał za stosowne umieszczenie tej funkcji, ponieważ *Dead Or Alive* jest wysoce doskonałą i miejscami innowacyjną grą walki. Wysoka rozdzielcość i imponująco szybkimi ruchami dostatecznie różni się od współczesnych gier na PlayStation, aby zapewnić twórcom przyphyw gotówki, niezależnie od tego, ile gier walki mamy już w swych zbiorach. Tak więc opcje w menu, zawierające pozycję „Bouncing Breast On/Off” („Podskakujące piersi Wł/Wyl” jest raczej tamim chwytem. A może nie. Może to wszystko

jest nieszkodliwym, szczeniackim żartem, odpowiednikiem dowcipów z filmów serii „do dzieła”...

Bo nie tylko pneumatyczne właściwości żeńskich przeciw-

niczek wyróżniają *Dead Or Alive* od innych nawałanek na PlayStation, ale również jej dziedzictwo Modelu 2. Parę lat temu firma Sega zdecydowała, że kilku wybranych produ-

centów gier do automatów będzie w stanie skorzystać z li-

cencji technologii, jaka się kryła między za takimi

grami, jak *Virtua Fighter 2* czy *Sega Rally*. Firma

Tecmo podpisała umowę, a *Dead Or Alive* jest

owocem tej współpracy.

Trzymając się z dala od wykorzystywanego przez *Tekkenu* modelu dwóch przycisków uderzeń oraz dwóch kopień i woląc raczej stworzyć własną metodę sterowania, twórcy z Tecmo wymodelowali *Dead Or Alive* w zgo-

dzie ze standardami Segi, czyli pojedynczych przycisków kopnięcia, uderzenia i bloku. Jest to prawdopodobnie najbliższe grom *Virtua Fighter*,

czego mogą zaznaczyć miłośnicy Sony

grając na PlayStation. Są tu również inne podobieństwa, gdyż wiele z sekwencji ciosów i technik gry w DOA przypomina ich równoważniki w *Virtua Fighter*.

I nie jest to takie złe. Bo cokolwiek by myśleć o niedostatkach sprzętowych tej firmy, to jednak dziedzictwo Segi, jako producenta najwyższej klasy opro-

gramowania nie podlega dyskusji.

Ale *Dead Or Alive* jest czymś więcej, niż tylko prostym

przetworzeniem dzieła Segi. Podobnie jak w wielu grach walki, potyczki mają miejsce wewnętrznie oznakowanego obszaru. Jednak zamiast wykorzystać ściany czy

śmiercionośne przepaści, Tecmo wprowadza pomysł Strefy Bezpieczeństwa. Jeśli wojownicy zostaną wypchnięci poza

obszar główny, to wylatują w powietrzu w ogromnej eks-



[1] Przeistać się pleści! Walczyć! [2] Bóg jeden wie, czym się skończy ten „cios specjalny”. [3] Fajne. Zabójczo fajne.





■ WYDAWCZA:

SCEE

■ PRODUCENT:

Tecmo Ltd

■ DATA WYDANIA: Czerwiec '99

■ POCZODZENIE:

Japonia

■ OD LAT:

Bez ograniczeń

■ STYL:

Bijatyka 3D

[1] Cios specjalny „Ucieranie nosa” Hayabusa jest szczególnie brutalny. [2] Grafika wysokiej rozdzielcości stanowi pewne zagrożenie dla oczu. [3] Are-ny walk to scenerie od plaż aż po surrealistyczne koszmarne wizje opętanej techniką przyszłości. [4, 5] Wszystkie tła są dwuwymiarowymi otoczkami.



„GDY TYLKO PRZECIWNIK ZACZYNA WYPROWADZAĆ CIOS LUB KOPNIĘCIE, SZYBKIE KLEPNIĘCIE W PRZYCISK KWADRATU POWODUJE, ŻE NASZA POSTAĆ WYCHWYTUJE NADCIĄGAJĄCE UDERZENIE”.

prawie wszystkie nawałanki pozwalają wykonywać combo w niemal sekwencyjnym porządku.

Dead Or Alive jest jednak inna w tym, że pozwala nam bronić się przed atakami. Jest tu oczywiście podstawowy cios blokujący, ale mamy też w dyspozycji przycisk kontrataku. Skorzystanie z niego jest proste. Gdy tylko przeciwnik zaczyna wyprowadzać cios lub kopnięcie, szybkie klepienie w przycisk kwadratu powoduje, że nasza postać wychwytuje nadciągające uderzenie i w drodze riposty daje niefrasobliwego klapasa, albo uchyla się przed nadlatującym kopnięciem, albo umyka przed próbą schwycenia. Właśnie ta funkcja jest wyróżnikiem tej gry. Jako że sekwencje combo z każdym wydaniem nowej nawałanki stają się coraz dłuższe, gracze muszą coraz więcej czasu spędzać na ich zapamiętywaniu i nauce blokowania rozmaitych powiązanych ze sobą ataków. Jednakże w *Dead Or Alive* nie jest to specjalnie potrzebne. Jeśli nasz przeciwnik gustuje w wielopiętrowych sekwencjach ataku, to można go powstrzymać w jego zapędach zanim zdoła ulokować

płozji. To pozwala ich przeciwnikom żonglować spadającymi ciałami i zadawać im dodatkowe okrutne uszkodzenia.

Istnieją inne nawałanki, w których występuje żonglowanie – czyli niszczące zadawanie ciosów combo spadającemu przeciwnikowi – ale tylko w niewielu z nich skorzystanie z tego jest tak niezwykle ważne. Kiedy już nabierzemy wprawy w *Dead Or Alive*, to będziemy w stanie wypchnąć napastnika za pomocą ciągu złożonego z czterech, pięciu czy sześciu combo, a później powtórzyć tę procedurę, gdy nasz konkurent będzie spadać. Oglądanie *DOA* rozgrywanej przez kompetentnych przeciwników przypomina oglądanie pełnego przemocy baletu na najwyższych obrotach, w którym wszyscy wojownicy niemal liczyli się w wykonywaniu szybkich i zagmatwanych sekwencji kopień i uderzeń.

To, samo w sobie, nie jest niczym nowym. Pominawszy wszystko, można przeciwnikiem żonglować w *Tekkenie 2*, a



[1] Czy starszy pan na pewno musi przegrać? Na pewno? Wyoś się stąd dziadku, zanim on cię wyeliminuje! [2] Gag z „tańcem dwóch postaci”? Nie. [3] Kasumi śliczna uśmiech z twarzy Zacka, namierzywszy jego klejnoty.

POSTACIE

Jest tu dziewięć postaci do wyboru, ale to są ulubieńcy naszej redakcji...



HAYABUSA. Mroczny ninja, którego trądzik i nieświeży oddech wymagają noszenia przepaski na twarzy.

J ANN-LEE. Ulubieniec pań i w ogóle Atrakcyjny Kazimierz z lekka skropiony Brucem Lee.



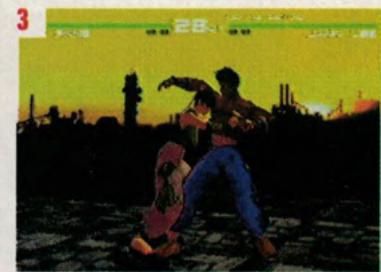
K ASUMI. Cienkonoga rozdawaczka kopów w cieles Chun-Li. Zawadiacka i gotowa do bitki.

EI-FANG. Typ ugrzecznionej japońskiej uczennicy. Zwycięstwo czci obejmując się serdeczne ramionami.



TINA. Czasami walczy w stroju kolyszącej biodrami, „palach udających pistolety”, kowbojki.

ZACK. Spoko, ojczku. Smukły Amerykanin chce walczyć – w wielkim stylu!



[1] To czego Gen-Fu brak w owłosieniu z nawiązką nadrabia swymi ciosami. [2-4] Lei-Fang zrywa się do ataku, ale przez mocne wcisnięcie przycisku „Hold” Jann-Lee chwytą pięść Lei powstrzymując ją w działaniu. A następnie zaczyna wywalać z niej wnętrzności.

pierwszy z ciosów. Oczywiście działa to też w przeciwną stronę. W wyniku tego „bieg” rozgrywki w Dead Or Alive jest czymś niepowtarzalnym. Z obrony do ataku można przejść oślepiająco szybko. W epoce, w której nawalanki nierozerwalnie kojarzą się z Tekken, taki alternatywny styl rozgrywki jest szczególnie odświeżający.

Oczywiście, Dead Or Alive brakuje kilku kroków do doskonałości. Pierwszym i najważniejszym jest to, że jej rozgrywka na jednego gracza nie jest zgodna ze standardami jej rozgrywki multi-player. Może i jest to wada pozwanej spotykana we wszystkich grach wal-



ki, ale nie wiadomo czemu, tryb samotni- czy w DOA wydaje się bardziej fru- strujący. Jej sterowani przez pro- cesor przeciwnicy są odrobinę zbyt perfekcyjni w wykonywaniu ciosów rzucających, kiedy naj- mniej się ich spodziewamy i trudno jest przewidzieć takie działania. DOA nie jest jakoś

szczególnie trudna do pokonania, ale wy- ższe poziomy trudności zachęcają nas do korzystania z cynicznych taktyk jako środka stu- żącemu zwycięstwu. Spróbuj tu pomyśleć, a prawdopodobnie przerasz.

I jeszcze jedna sprawa. Paski energii dla każdej z postaci są zbyt krótkie. Mogą zo- stać rozcięgnięte w rozgrywkach na dwóch graczy, ale we wszystkich trybach samotniczych pozostają misernie nieodpo- wiednie. Trudno jest wczuć się w rundę, jeśli pięć czy sześć uderzeń już ją kończy.

Zrozumiałe jest, że we wszystkich nawalankach opartych na automatach paski energii powinny być rozszerzone krótkie – producentom zależy na dużym „przerobie” ludzi, a nie żeby jedna osoba blokowała maszynę swą „strategi-czną” rozgrywką – ale dlaczego konwersje na konsole domowe nie mogą dawać nam opcji wydłużania pasków przy samo- niczych rozgrywkach turniejowych? Dla wszystkich, którzy lubią krótkie rundy są

inne tryby, w których zaznają frustracji.

Pomimo wszystko, Dead Or Alive jest wspaniałą i jedyną w swoim rodzaju nawalanką.

Jest szybka – być może szybsza nawet od Tekkena 3 – i ma do odszukania liczne sekrety, ciosy do nauczenia się i techniki walki do wydoskonalenia.

A piersi nic nie znaczą. Naprawdę.

James Price



[1] Zabójczy cios Tiny posyła Gen-Fu w powietrze. [2] Walka gdy „ring” się kończy, a strefa bezpieczeństwa stanowi dodatkowe zagrożenie.

WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 8 ■ Brutalność:
- 8 ■ Specjalne:
- 6 ■ Sterowanie:

- 7 Daleko wyprzedzając większość konkuren- tek pod względem dopracowania i rozgryw- ki, Dead Or Alive pozostaje drugorzędna w 8 stosunku do gier Tekken czy Soul Blade.

PISMO • KSIĘGA KODÓW • PŁYTA CD



14 GIER + 9 DEM + 2 FILMY!

od twórców
PlayStation
Magazyn

NR 3/99 • CENA 25.00 ZŁ • ISSN 1507-6083 • INDEX 355437

Totai PlayStation

EXTRA DODATEK
KSIĘGA KODÓW
Golden Tips & Tricks
Część 2

DEMO • RECENZJA
ROLLCAGE

14
PEŁNYCH
GIER NA CD

TEGO JESZCZE NIE BYŁO!!!
NAJLEPSZY KRAŻEK
CD
WSZECH CZASÓW

TOP
[50]

Na naszym cover CD:
Zestaw 14 gier Yaroze
Metal Gear Solid
Legacy Of Kain: Soul Reaver
Rollcage
A Bug's Life
Coll Boarders 3
Devil Dice
Wipeout 2097
Gran Turismo
Pool Shark
Metal Gear Solid – Film
Ridge Racer Type 4 – Film



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

Bushido Blade

Kontempluj uduchowioną fabułę i weź udział w ultrabrutalnej walce na miecze i nie tylko. Oto *Bushido Blade* – nowa jakość w bijatykach...

Wbijatykach niekoronowanym królem jest oczywiście *Tekken* – Namco rządzi. Inne firmy wydając gry z góry zakładają, że nie zawalczą z *Tekkenem*, czy jest sens takiego postępowania? Chyba nie.

Firma Squaresoft poszła więc po rozum do głowy i zdecydowała według innego schematu: skoro nie da się LEPIEJ, trzeba to zrobić INACZEJ. Gra *Bushido Blade* dowodzi słuszności tej tezy.

W *Bushido Blade* nie ma podstępnych ciosów od tyłu, generowania ognistych kul ani łamania karku, po którym ofiara wstaje jak gdyby nigdy nic. Nie ma także limitów czasowych, ograniczeń pola walki oraz pasków energii. Tutaj walczysz honorowo, używając starożytnej broni Samurajów. Oznacza to pchnięcie, krew, cięcie, więcej krwi i inne śmiercionośne ciosy (oraz jeszcze więcej krwi).

Wcielamy się w jednego z sześciu młodych wojowni-

Oto czarująco nazwany Slasch Mode – trafiąs z pod jeden dach z setką wojowników Ninja i – tak – musisz pokonać ich wszystkich. A jeśli Cię zabiją? Zaczynasz od początku. Niech Zen będzie z Tobą...



ków (do wyboru: Red Shadow, Tatsumi, Mikado, Black Lotus, Utsusemi i Kannuki).

Akcja rozgrywa się w Meikkyōkan, powstały 500 lat temu szkole walki. Potyczki mają miejsce w ósmiu w pełni interaktywnych sceneriach, począwszy od wspaniałego bambusowego gąszczu, a skończywszy na miejscu o czarującym nazwie – Schronienie Oprawców – w którym morze jest czerwone od krwi. Każdy z tych obszarów to czysta rozkosz. Podczas walki ścinasz bambusy, wspinasz się po ścianach, biegasz wśród kwiatów, a sama walka może trwać zarówno pięć sekund, jak i pół godziny.

Jak to? Pozwól, że wyjaśnię...

Trzy słowa wyjaśniają, dlaczego *Bushido Blade* nie jest



W BB NIE MA PODSTĘPNYCH CIOSÓW OD TYŁU, OGNISTYCH KUL ANI ŁAMANIA KARKU, PO KTÓRYM OFIARA WSTAJE JAK GDYBY NIGDY NIC.



Olbrzymią zaletą *Bushido Blade* jest możliwość odwrócenia szali w momencie, gdy jesteś już prawie martwy. Mikado już ledwie zpie [1] i Utsusemi szykuje się do decydującego ciosu [2]. Jednak Mikado zdobywa się na wysiłek, wyskakuje [3] i Utsusemi-san jest już byłym samurajem [4]. Obfitość krwi i wspaniałe ruchy wojowników [5] powodują, że z przyjemnością oglądamy replay. [6] Ach, ależ go siekną...



■ WYDAWCA:

■ PRODUCENT:

Squaresoft

■ PREMERA:

Już jest**Japonia**

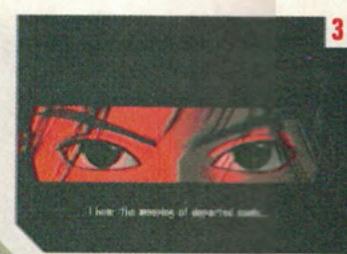
■ OD LAT:

Bez ograniczeń**Bijatyka 3D**

[1] Zobacz jakie czerwone dzwony nosi ten koleś z prawej. W ogóle cała ta plansza Jakaś taka dziwnie czerwona. **[2]** Po takim ciosie nikt już by się nie podniósł. **[3]** Jak zwykłe Japońskie oczka...



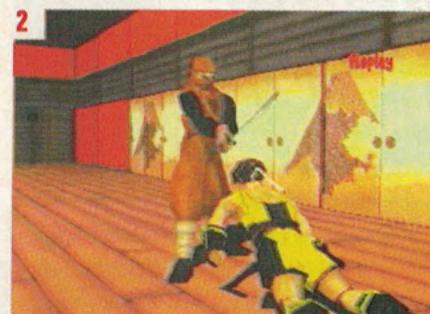
po prostu *Tekkenem* z ostrymi narzędziami – brak paśków energii. W tej grze dobrze wymierzony cios jedną z ośmiu dostępnych broni może natychmiast zakończyć walkę. Żadnych bonusów, które ratują Twój tyłek w ostatniej chwili, żadnych tajnych ciosów. Tylko taktyka. Waleniem na oślep w klawisze pada niewiele tutaj nie zdziała. W *BB* musisz obserwować ruchy przeciwnika, parować jego ciosy i czekać na chwilę, gdy ten się odsłoni. Nieuczciwe zagrania także nie popłacają. Spróbuj w Story Mode zaatakować przeciwnika od tyłu lub zacząć walkę, gdy nie jest on jeszcze gotowy, a usłyszysz zdanie w stylu „Nie ma usprawiedliwienia dla wojownika łamiącego zasady Bushido”. Aby pokonać kolej-



Bushido Blade to gra zupełnie inna, niż powszednie nawalanki, którymi do tej pory nas zasypywano. Jeden celny cios wystarcza, aby był on końcowym i ostatecznym.

nych przeciwników (i dojść do następnych, bardziej niebezpiecznych) nie tylko musisz powstrzymać się przez brzydkimi zagraniami. Musisz także opanować do perfekcji władanie wybraną bronią. Postacie są różne – od bardzo szybkich (Red Shadow) po bardzo silnych (Kannuki). Wśród rodzajów broni są te lekkie i szybkie (np. katana) oraz ciężkie, ale ultrabrutalne (sledgehammer). Dobieraj broń do postaci bardzo starannie, tylko w ten sposób możesz skutecznie walczyć.

Bushido Blade oferuje kilka trybów rozgrywki. Jest trening, opcja pojedynku dwóch graczy, dziwaczny POV Mode, Slash Mode (walczysz w pomieszczeniu z pokaźną bandą wojowników Ninja) oraz najlepszy i najważniejszy – Story Mode. Wątek różni się w zależności od wybranej postaci, ale otoczenie jest to samo.



Więcej akcji uświadczysz w Slash Mode. **[1]** Jeden cios w twarz wystarcza do pokonania przeciwnika **[2]** Blagalna poza **[3]** Czasami bywa tak, że ciosy dopadły obie postacie **[4]** Wszędzie jest miejsce na nowe znajomości **[5]** Jak widać, nie wszyscy myją okna.



[1] Piękny ukryty cios nr. 345: podskocz do góry i zablokuj cios przeciwnika ochroniącym nanożnym. [2] Troszkę sobie nóżki krwią zaplamia. [3] Piękny, kwiasty backhand. [4] W Story Mode możemy pooglądać obrazki naszych herosów. [5] Niezbyt honorowe zachowanie – ucieczka przed przeciwnikiem. [6] Cudowna pogoda. [7] Przeciwnicy tuż przed pojedynkiem odprawiają dziwne modło-tańce. Chyba chcą się nawzajem zastraszyć. [8] Przygotuj się do walki – Tatsumi (po prawej) zaraz chyba nieźle oberwie. Ładny atak.



Bushido Blade jest grą brutalną. Na tyle brutalną, że jak zwykle nie obyło się bez problemów w niektórych krajach. Pełno tu krwii, brutalnych ciosów i nieczystych zagrań.

Okazuje się, że w szkole Meikkyokan, zamiast kontemplacji prawideł Zen i nauki walki mieczem w celu samodoskonalenia, kształci się przyszłych wojowników tajnego klanu zabójców – Kage. Gdy z przerażeniem odkrywasz prawdziwy stan rzeczy, postanawiasz nawiać. Niestety, kilku gości ma wobec Ciebie inne plany – w tym Twoi współczniowie, mistrz dojo i pewien facet, który odkrył, że strzelanie jest dużo bardziej efektywne niż machanie mieczem. To całkiem niezły kawałek fabuły, a jeśli dodać do tego mangowe przerywki, otrzymujemy bardzo spójną całość.

Jak widać na screenach, grafika jest wspaniała. Animacja oczywiście jest płynna (w końcu to wieloboki). Niektóre kawałki ze ścieżki dźwiękowej są ekstra (jeśli ktoś lubi drum'n'bass), a efekty dźwiękowe adekwatne



Bushido Blade



[1] No, co jest? Musisz trochę podejść i zadać decydujący cios. Z tej odległości nigdy go nie trafisz. System blokowania oraz umiejętne poruszanie się stanowi o realizmie tej gry. Jeden zły ruch, nie w porę wciśnięty blok i już jesteś historią. [2] Przepraszam stary, że стоję tuż przed Tobą. Nie znaczy to, że lepiej walczę, ale po pierwsze jestem kobietą, a po drugie muszę ci coś powiedzieć... Wszystkie postacie występujące w *Bushido Blade* są jakieś inne, dziwne. W końcu były odizolowane od świata, przez wiele lat uczęszczały razem do szkoły szermierki. [3] Bieg przez las w okolicach Czarnobyla to ich hobby. [4] A wieczorami trenują taniec.

do sytuacji na ekranie (od metalicznych szczęknięć po nieprzyjemny odgłos wypływających wnętrzności...). Ano właśnie. Trzeba to wyraźnie powiedzieć – gra jest bardzo realistyczna, ale przez to jest także BRUTALNA jak diabli. Niemal na własnej skórze przekonujemy się, co może zdziałać ostry miecz w kontakcie z twarzą czy innymi częściami ciała. Nie jest to jednak brutalność bezmyślna – BB to jedna z najbardziej grywalnych, wyrafinowanych i wymagających bijatyk pod słońcem. Jeśli razi Cię pomysł zrobienia z wielobokowej, WYIMAGINOWANEJ postaci krawej miazgi, lepiej poćwicz kung-fu w grze *Parappa The Rapper*. Jeśli natomiast nie masz nic przeciwko – kup tę grę, a krojenie chleba w kuchni już nigdy nie będzie takie samo.



Andrew Collins

[1] Jeśli nie możesz normalnie pokonać wroga, to go ugryz. [2] Szybka operacja plastyczna. [3] Tak to się kończy, gdy w ramach integracji spożywa się napoje wysokowe. [4] To już było!



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- | | |
|---|---------------|
| 8 | ■ Brutalność: |
| 7 | ■ Specjalne: |
| 8 | ■ Sterowanie: |

TERAZ

8
na 10

- 10 Gra nie dla osób szukających akcji w szaleńczym tempie, ale dla taktyków. *Bushido Blade* wyznacza nowy kierunek wśród nawalanek.



Rival Schools

Sięgnij po capcomową bijatykę *Rival Schools* i poobijaj przeciwnikom twarze. Na szkolnym podwórku.

Rival Schools, to kolejna bijatyka firmy Capcom. Tym razem trójwymiarowa. Dawno, dawno temu każda gra firmy Capcom była oczekiwana z zapartym tchem. Po niezliczonych i mało zróżnicowanych inkarnacjach serii *Street Fighter* oraz zbyt wielu starciom chuliganów X-Men ze wszystkimi, ostatnie kilka lat skutecznie ostudziło zapał fanów obijania twarzy. Na szczęście, *Rival Schools* to coś, co znów może zwrócić uwagę na Osakę i mieszkającą się w niej firmę Capcom. Fabuła jest nędzna i nieważna: przedstawiciele pięciu szkół spotykają się na podwórku, by walczyć o honor swoich bud (takie bzdury mogli wymyśleć tylko Japończycy). Żadne tam skopanie przez bandę wyróżnionych 15-latków za to, że nie chciałeś oddać im drugiego śniadania – klasyczny pojedynek na uczciwych zasadach. A walka jest przednia, bowiem daje o sobie znać 15-letnie doświadczenie ludzi z Capcom, nabite dzięki trzaskaniu jednej bijatyki za drugą. *Rival Schools* jest jedną z lepszych bijatyk 3D, jakie ukazały się w ostatnim czasie. Na wielu trójwymiarowych arenach twarze obije sobie 14 postaci. Z bogatego garnituru ciosów mogą skorzystać już początkujący, a starzy wyjadacze szybko dokonają się do zestawu imponujących ataków, z których słynie Capcom. Producent oferuje bogatą galerię postaci: od dziewcząt w wieku przed-pubowym, po broda-



[1] Do kopniaka w części niesforne dołączamy powietrzną podróż gratis. [2] Combosy są łatwe do wyprowadzenia, nie połamiesz sobie palców. [3] Burning Vigor Attack i clemnieje Ci przed oczami.

Two
Players

Memory card
Compatible

■ WYDAWCA:

Virgin ■ PRODUCENT:

Capcom

■ PREMIERA:

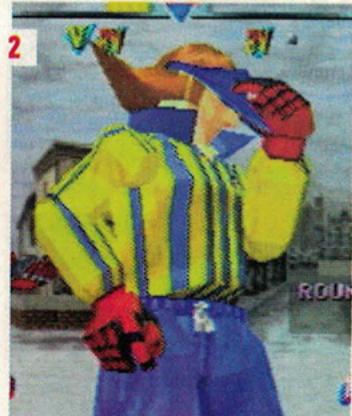
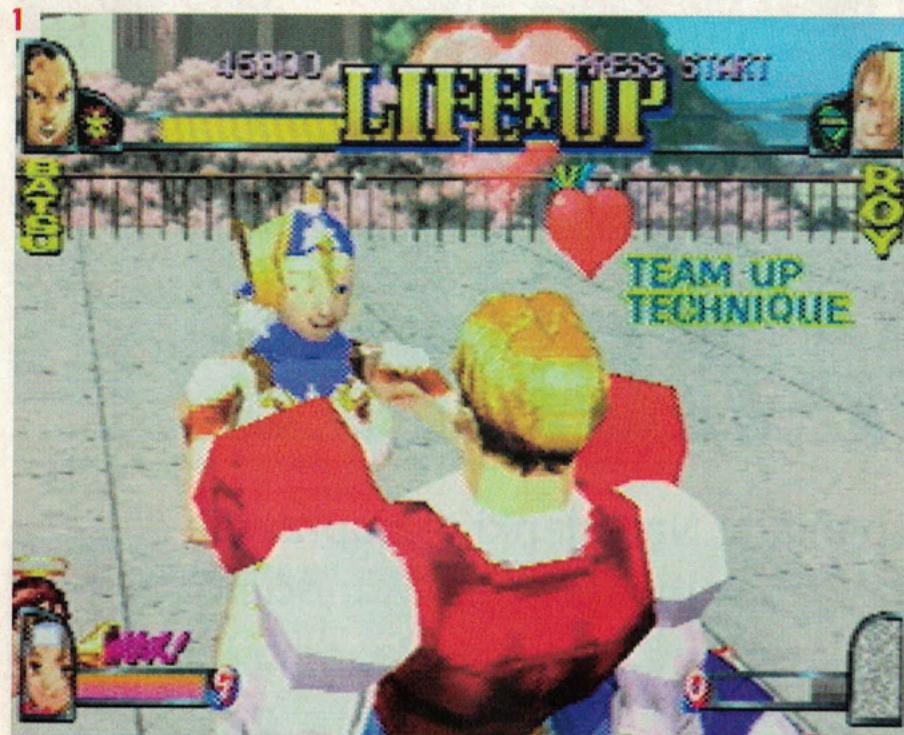
Już jest

Japonia

■ OD LAT:

3 ■ STYL:

Bijatyka 3D



[1] Orientalna grafika być może nie przypadnie wszystkim do gustu, ale się sprawdza. [2] Roberto jest piłkarzem. W wolnych chwilach kopie głowy kolegów. [3] Uyato to poważny przeciwnik. [4] Nie mówiłem? [5] Piłkarz ma dziś pecha.

tych starców. Nowością jest tworzenie dwuosobowych teamów. Spośród dziwacznych bohaterów wybierasz sobie parę. Przed kolejnymi rundami walki możesz decydować, którą postacią będziesz walczył. Ale najciekawsze w tym są combos wykonywane przez obu zawodników. Po wcisnięciu odpowiedniej kombinacji przycisków, Twoja druga postać wbiega wesoło na arenę i razem zaczynacie okładać ofiarę zapierającą dech w piersiach ścianą kopniaków i uderzeń. Towarzyszą temu standardowe, mangowe odgłosy w stylu „tzing!”. Jak wspomnieliśmy, *Rival Schools* jest grą, którą mogli napisać tylko Japończycy („o nie, tylko nie superprestige szkoła!” – krzyczy jeden z bohaterów). Jeśli chodzi o zestaw ciosów, *Rival Schools* jest jak cebula – zagłębiając się coraz bardziej, odkrywasz nowe umiejętności. Gra sprzedawana jest na dwóch płytach. Pierwsza nazywa się Arcade i zawiera po prostu konwersję z automatu. Na drugim dysku – Evolution – znajdziesz rozszerzoną wersję z takimi atrakcjami, jak porąbany futbol, kręgle i baseball.

Steve Merrett

EWOLUCJA

Zapewne zauważycie, że drugi dysk CD od gry *Rival School* nazywa się **EVOLUTION**. To oczywiście nie jest żart, a poniżej przedstawiamy właśnie uwolnijone opcje.



Trzeba to sobie powiedzieć – niektóre ekranie nie są zbyt ciekawe wizualnie.



Po każdej wygranej w Knockout Tournament dostaje się bonusy.



Wygląda na to, że Roy skacze na głowę. Jak lubi..



Tryb ligi pozwala na bardzo ciekawe pojedynek.



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 8 ■ Brutalność:
- 8 ■ Specjalne:
- 7 ■ Sterowanie:

TERAZ

8
na 10

8+ Capcom wciąż próbuje dogonić *Tekken 3*, ale *Rival School* jest właściwym krokiem we właściwym kierunku. Dobra robota!



[1] Śmierć oglądana przez kalejdoskop? Ano tak. [2, 3] Bogata grafika tła nie zakłaca w niczym *Marvel Super Heroes* co mogłoby być jej celem. [4] Infinity Attack Psylocke jest potrójnym zespołowym natarciem. [5] Taniec na linie w stylu Hulka. [6] Iron Man i jego Photon Snot Attack.

Marvel Super Heroes

Komiksy są wspaniałe. PlayStation jest wspaniałą. Nawalanki są naprawdę wspaniałe. **Wrzućcie wszystkie trzy rzeczy do miksera,** a powinniście otrzymać najwspanialszą grę w całym znanym kosmosie. **Ale chwila, ona jest 2D...**

2 D czy nie 2D? Oto kulawa gierka słowna, która zawsze wydaje się występować w kawałkach takich jak ten. Kiedy po roku 1997 nadszedł rok 1998, to wydawało się, że do ocenienia gry jako "wspaniałej" wystarczyła garść poligonów luźno poukładanych w coś na kształt humanoidalny. Kogo obchodziło, że przez to postacie wyglądały przypominają drewniane pajacyki – one były poligonalne! Były 3D! Mogły wykonać fikołka w tył, jak jakas anatomicznie zdarta lalka Barbie, jeśli nacisnęto się kółko i kwadracik jakieś pół tuzina razy pod rząd!

Na szczęście zgromadziło się trochę przeciwnistawnych opinii. Poligony 3D może i reprezentują przyszłość gier, ale w obecnym stanie rzeczy sam fakt ich istnienia nie może gwarantować wspaniałości. Już słyszymy wasz krzyk – a co z *Tekkenem 3?* Dostatecznie dobra.

Ale rzućcie okiem na Wargods i potem powiedziecie, że poligony to już wszystko co się liczy...

A jaki jest powód tak retorycznej dysputy? Oczywiście *Marvel Super Heroes* z Capcom. Umieścisz tylko w jednym zdaniu słowa „2D” i „nawalanka”, a usłyszenie odzewu „zdarta skamielina ze starych automatów” i gra zostaje pogrzebana. Kwestia 2D czy nie 2D jest ostatnią rzeczą, na jaką zasługuje ta klasyka z automatów. Wystarczy w nią zagrać bez uprzedzeń, a nie odczuje się braku 3D.



Podobnie jak również „2D, ale doskonała” *Street Fighter Alpha 2* z Capcom, *Marvel Super Heroes* dokonała przejścia na PlayStation ze stosowną pewnością siebie. Przy dokładniej tym samym zestawie postaci i fabule, jak w jej rodzinie na automatach, intriga jest tak prosta, jak można się było spodziewać. Pół tuzina Klejnotów Nieskoronczości (Infinity Gems) zostało rozrzuconych po całym kosmosie. Klejnotów, które nie tylko zapewniają dosyć fajne moce temu kto je zbierze, ale w ostateczności decydują o tym, kto będzie władał galaktyką. Niestety, taka żądza wystarczy aż nadto, aby bohater wystąpił przeciw bohaterowi, więc wybierzcie swoją postać, potrenujecie trochę gimnastykę kciuków i bądźcie gotowi na dokopanie każdemu, kto stanie Wam na drodze w tej wyprawie, w której stawką jest władza ostateczna. Albo przekładając na mniej poetycki język – dowalcie im.



[1] Przedawkowanie pirotechniczne, dzięki psującemu lasery Iron Manowi. [2] Na szczeble Spider Man przybywa wyposażony w Web Shield, aby odeprzeć awanse Psylocke.



■ WYDAWCA: Virgin ■ PRODUCENT: Capcom
 ■ DATA WYDANIA: listopad '97 ■ POCHODZENIE: Japonia
 ■ OD LAT: Bez ograniczeń ■ STYL: Bijatyka 2D

Dlaczego więc nie mielibyście się pozbyć swych uprzedzeń dotyczących 2D. To jest nawalanka mogąca się poszczycić podstawowymi postaciami, z których każda

jest obdarzona taką liczbą ciosów, że będziecie marzyć o zainstalowaniu w swej głowie karty pamięci. Fani komiksu zostaną zaspokojeni, bo czy przyjmiemy rolę Iron Mana, Wolverine czy Magneto (pełny zestaw poniżej), to każda z postaci została zaprojektowana z myślą o swojej komicznej odpowiedniczce. Spider-Man przybiera swoje pajęcze pozy, Captain America dumnie wypina swą amerykańską pierś, Incredibile Hulk... też tam stoi. A wszystko to jest wspomagane digitalizowaną grafiką z komiksu Marvel.

Ruchy i ciosy postaci są naprawdę liczne. Czy zrozumieście już o co chodzi w Web Swing Spider Mana? Dobrze, więc teraz wypróbujcie wykonywany przez Magneta w powietrzu Magnetic Blast. Zdołaćście owinąć swoje płetwotowe palce wokół Body Press tłustego Juggernauta? Dlaczego więc nie uruchomić teraz Berzerker Barrage Wolverine? Cudownie



O jeden Klejnot Nieskończoności później i dla osób występujących przeciwko Capt. America i Iron Manowi sprawy wyglądają trochę niepewnie...

„WYBIERZCIE SWOJĄ POSTAĆ, POTRENUJCIE TROCHĘ GIMNASTYKĘ KCIUKÓW I BĄDŹCIE GOTOWI NA DOKOPANIE KAŻDEMU, KTO STANIE WAM NA DRODZE...”

animowane sprite'y wielkie jak nasze oczy, a każdy ich ruch stanowi ucztę dla oczu. Celem tego skrzyżowania komiksu z grą jest uczynienie z nas animatorów. *Marvel Super Heroes* osiąga to z mistrzowską łatwością.

Jednak łatwość jest czymś, co na szczęście jest nieobecne w rozgrywce. Każda z postaci ma swoje silne oraz słabe strony i szybko sami się przekonacie, która z nich najbardziej Wam odpowiada. Niestety, kiedy już zapamiętacie standardowe ruchy i przejdziecie kilka poziomów, to nieuchronnie trzeba nauczyć się jeszcze więcej. Klejnoty Nieskończoności dostarczają bowiem takich darów, jak Ekstra-szybkość czy Super-pancerz, a przy pełnym Pasku Nieskończoności otwierają wrota do jeszcze większej liczby ruchów. Zbyt skomplikowane? No cóż, to nie jest argument, który można z łatwością odrzucić. Ale przy odrobinie wprawy te nowe umiejętności pozwolą nam przejść do dalszych rund i do takich widowisk, jak walki jeden na jednego z Dr Doomem oraz mocarnym Thanosem. Trudne jak diabli, ale może jest to recepta na nawalankę o dłuższej niż zwykle żywotności? Ale obawiam się, że to zależy już wyłącznie od Waszych osobistych gustów.

Jednakże są tu, jak zawsze, pewne niedoróbkę, które chętnie wskażemy. Przy całej potędze programistycznej włożonej w rozgrywkę, twórcy z Capcom nie uczynili żadnego wysiłku, aby przyzdrobić prezencję gry oraz, co dziwaczniejsze, wprowadzili dwóch złoczyńców nie pochodzących z komiksów Marvel (Shuma-Gorath i Black Heart). Ale poza tym nie ma już się do czego przyczepić. Najwyższej klasy grafika, rozgrywka na poziomie automatów, bezbłędna licencja oraz tyle rzezi, aby zaspokoić nawet najbardziej zagorzałego miłośnika serii Tekken...

Andrew Collins



SPIDER-MAN



Moce: Lepka pajęczyna i tantryczne przycupnienia.

Najlepsze ciosy: Maximum Spider

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

INCREDIBLE HULK



Moce: Blicie i wrzasz

Najlepsze ciosy: Gamma Throw

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

IRON MAN



Moce: Metalowe spodnie

Najlepsze ciosy: Proton Cannon

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

CAPTAIN AMERICA



Moce: Punk-rockowy dyak

Najlepsze ciosy: Charging Star

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

WOLVERINE



Moce: Bardzo długie paznokcie

Najlepsze ciosy: Berzerker Barrage X

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

PSYLOCKE



Moce: Psychiczne ninjutsu

Najlepsze ciosy: Psi-Maelstrom

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

JUGGERNAUT



Moce: Sądząc z wyglądu, pożera ludzi...

Najlepsze ciosy: Juggernaut body press

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

MAGNETO



Moce: Można założyć, że coś magnetycznego

Najlepsze ciosy: Magnetic Shockwave

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

BLACKHEART



Moce: Spiczaste barbarzyńskie włosy

Najlepsze ciosy: Armageddon

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

SHUMA-GORATH



Moce: Galaretowate wywrócenie brzucha

Najlepsze ciosy: Chaos Dimension

Jak to zrobić: [D] [DP] [P] + wszystkie trzy uderzenia

DR. DOOM



Moce: Straszna metalowa twarz

Najlepsze ciosy: Spiralny atak meteorytowy

Jak to zrobić: Nie chce powiedzieć...

THANOS



Moce: Bycie odpychającą brzydkim

Najlepsze ciosy: Mialdzenie nas pomiędzy dwiema ścianami

Jak to zrobić: ...ten też nie chce,

WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- Brutalność:
- Specjalne:
- Sterowanie:

- 4 Doniesienia o śmierci nawalanek 2D zostały mocno przesadzone... Szacowny komiks na PlayStation.
- 7 Czego jeszcze można chcąc?

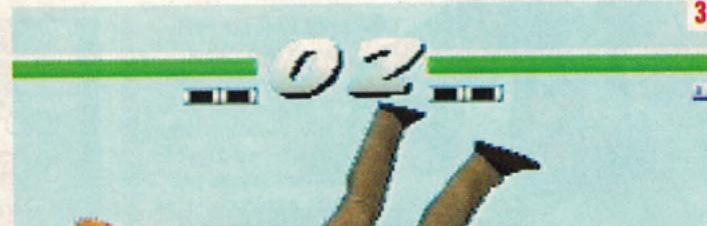
TERAZ

8 na 10

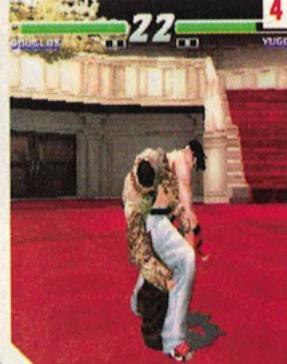
[1] Należało ci się, koleś! Chwyty można poprzeć kopniakami i ciosami pięścią.

[2] Stary, dobry podbródkowy. Oryginalny? Nie. Efektywny? O, tak. [3] Kowboj Dave testuje swoje żebra. [4] Najpierw przetrąć mu miednicę, a potem usiądź mu na głowie. Dobrze.

1



3



4

Kensei: Sacred Fist

Dzięki nim gry akcji stały się wyciszone, zaś piłki nożne rozbudowane. Niedługo powiesz też, że firma Konami wynalazła przemyślane bijatyki...

A

lchemicy przez całe wieki go szukali. Podróżnicy zjezdili wszystkie zakątki świata. Święci całymi latami siedzieli na szczytach gór w oczekiwaniu na wizję. Dziś wiemy już, że substancja, której poszukiwali, nazywa się "grywalność". To dlatego siedzisz przez całą noc, by zobaczyć nową trasę, nowego wojownika albo poziom.

Kensei jest kolejnym dowodem na to, Japończycy są mistrzami, w tworzeniu bijatyk. Weźmy na przykład rzutu. W większości bijatyk nie są one szczególnie cenione, gdyż aby je wykonywać, trzeba podejść bardzo blisko przeciwnika, co jest

dość ryzykowne. W *Kensei* jednak sprawy mają się inaczej. Rzuty mają większy zasięg, ale za to łatwiej im zapobiec: można zrobić unik lub wyprowadzić kontrę z taką gracją, że nawet przeciwnik będzie oczarowany. Albo bloki – zwykle są nieelastyczne i mało ciekawe, natomiast tutaj również mogą być traktowane jako wyjściowy punkt kontrataku. Ta gra nie została napisana przez zręcznych kierowników czy rysowników, lecz przez ludzi, którzy są tak zwariowani na punkcie gier, że ich czerwone ciało krwi są chyba zbudowane z wieloboków.

Dzięki niezwykłej uwadze poświęconej szczegółom, *Kensei* przewyższa znacznie wszystkich konkurentów *Tekkena*. Gdy zagrzesz w typowy dla bijatyk sposób, stracisz ponad połowę ruchów. Mamy tu chwytyanie za ręce, kopniaki połączone z obrotem o 360 stopni (by zawsze trafić skradającego się z „bokaczą” oponenta) i silne chwyty łamiące kark, które stosuje się od tyłu. Jeśli chodzi o grafikę, to jest ona bardziej efektywna niż zapierająca dech w piersiach, jednak postacie mają tutaj niezwykłą moc, której brakowało grom *Dead Or Alive* (8/10) i *Street Fighter EX* (9/10). Wydaje się, że w wyniku ciosu głowa przeciwnika zakrąci się wokół własnej osi, zaś porządnego kopniaka może wysłać ich w lot przez cały ekran. Wyważenie pro-



Będziesz wykonywał tu najróżniejsze akrobacje, w zależności od pozycji, w jakiej znajdziesz się Twój zawodnik.



Tryb Survival: jedna runda, jedno życie, jedna szansa.
Właśnie tutaj zaczynasz się pociąć...

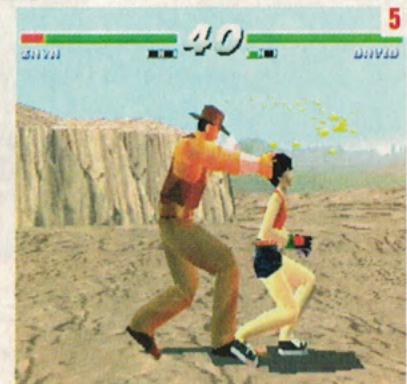
| JEŚLI CHODZI O GRAFIKĘ, JEST ONA BARDZIEJ EFEKTYWNIA NIŻ ZAPIERAJĄCA DECH W PIERSIACH, JEDNAK POSTACIE MAJĄ TUTAJ NIEZWYKŁĄ MOC...



■ WYDAWCZA:
■ DATA WYDANIA:
■ OD LAT:

Konami ■ PRODUCENT:
Luty '99 ■ POCHODZENIE:
12 ■ STYL:

Konami
Japonia
Bijatyka 3D



TRÓJWYMIAROWA PRAWDA

Odstaw swoje gorące kakao i odsuń się od ostrzych krawędzi mebli, ponieważ to, co chcemy tu powiedzieć, może wywołać u Ciebie gwałtowną reakcję. Chociaż *Tekken 3* to niesamowita bijatyka, nie jest prawdziwie trójwymiarowa, jak *Kensei*. W *Tekkenie* oprócz kilku ciosów, postacie stoją zawsze naprzeciw siebie. W *Kensei* możesz przyjmować dowolną pozycję i atakować przeciwnika z różnych stron. Tylko nie mówcie ludziom z firmy Namco, że ich krytykujemy, okay?



Zagraj nie fair i zaatakuj przeciwnika od tyłu.

porcji między wolnymi i silnymi ciosami, a szybkimi i słabymi jest wręcz idealne.

Nazwij nas szaleńcami, ale *Kensei* zdobywa punkty kosztem *Tekkena*, oferując Ci niezwykle zacięte walki dla jednego gracza.

KENSEI ZDOBYWA PUNKTY KOSZTEM TEKKENA, OFERUJĄC CI NIEZWYKLE ZACIĘTE WALKI DLA JEDNEGO GRACZA.

Na początku w trybie Normal wybór taktyk nie jest imponujący, jednak późniejsi przeciwnicy walczą w o wiele bardziej zaawansowany sposób niż mógłbyś się po nich spodziewać. Musisz naprawdę wznieść się na wyżyny swoich umiejętności, by ukończyć grę wszystkimi postaciami. Potem przychodzi pora na tryb Survival (zwycięzca zostaje na arenie) i Time Trial (pokonaj ich jak najszybciej). Oczywiście wzorem *Tekkena* możesz włączyć tryb treningowy.

Łatwo przeoczyć *Kensei* w okresie powakacyjnym, kiedy portfele świecią pustkami. To prawdziwa zbrodnia. Może nie warto umierać za jej grafikę, jednak *Kensei* jest pierwszą trójwymiarową bijatyką, która zbliża się poziomem do *Tekkena 3*. Gdyby firma Konami dodała kilka rozdajów ciosów, poprawiła grafikę i wprowadziła intra, gra firmy Namco znalazłaby się w nie lada opałach. Ale i tak *Kensei* koncentruje się wokół uzależniającej grywalności, która przekonuje nas, że gra ta została solidnie zaprojektowana.

Pete Wilton



Uważaj! Kiedy pomyliš kroki w tańcu, ktoś może zginąć.



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 8 ■ Brutalność:
- 9 ■ Specjalne:
- 9 ■ Sterowanie:

TERAZ

- 7 Tryumf treści nad formą. Pierwsza trójwymiarowa bijatyka, która depcze po piętach
- 7 *Tekkenowi 3. Kensei* wygląda może i skromnie, ale potrafi solidnie przykopać.

9
na 10



[1] Na początku każdej walki, pomiędzy graczami leży skrzynia pełna skarbów. Problem w tym, by ją zdobyć i nie zostać przy tym pokieroszowanym przez przeciwnika. [2] Ryu dostał w ryu... [3] ...ale w odwecie udało mu się wyprawdzić cios zwany Hurricane Kick. [4] Jak? Co? Znak drogowy??? *Pocket Fighter* to bez wątpienia dziwna gra.

Pocket Fighter

W najnowszym odcinku serialu dziwacznych postaci. Ale czy



firmy Capcom występuje wiele potrafią one walczyć?

W ygląda na to, że serial pod tytułem *Street Fighter* nigdy się nie skończy. Za kilkadziesiąt lat, bez zębów, bez włosów i w pampersach będziesz zachwycał się n-tą jego częścią. Na razie jednak na półkach sklepowych pojawił się *Pocket Fighter*. Jest dobry, nie ma co.

Przez wszystkie lata dochodzenia do czarnego pasa, programiści Capcomu dopracowali sztuczną inteligencję przeciwników oraz ich umiejętności walki. *Pocket Fighter* zrywa z sześcioprzyciskowym sterowaniem, które towarzyszyło serii od samego początku.

Zamiast tego gracze wyprowadzają ataki przy pomocy pojedynczych klawiszy ciosu pięcią i kopnięcia. *Street Fighter* maniacy nie będą może z tego zadowoleni, ale odchudzenie sterowania nie miało negatywnego wpływu na grywalność. Wręcz przeciwnie. W praktyce oznacza to więcej spe-

cialnych ataków: ognistych kul, dragon hitów i dużo jasnych (często jaskrawych) efektów świetlnych na cały ekran.

Gracze obeznani z *Super Puzzle Fighterem* (9/10) przypomną sobie zapewne kolorowe gemy w tej wariacji firmy Capcom na temat *Tetris Plus* (6/10). Powraca ono w *Pocket Fighterze* jako power-upy. Zwiększą siłę specjalnych ataków. Im więcej ich zbierze gracz, tym większa jest moc jego trzech „firmowych” ciosów.

Nie mamy wątpliwości, że firma Capcom dojdzie kiedyś po przez swoje zabiegi do coraz to dziwniejszych i bardziej skompli-



[1] Wiele tu pięknych Japonek... [2] ...które również umieją walczyć.



[1] Wygląda na to, że coś takiego musiało boleć.

[2] Zangief wciąż lubi rzuły, ale tym razem jest o wiele szybszy.



GOŚCINNE WYSTĘPY

N ie chcemy zdązać za wiele, bo to mogłoby zepsuć Ci przyjemność, ale o tym musimy wspomnieć: w grze gościnnie pojawiają się postacie z innych bijatyk Capcomu i to wcale nie na arenach. Można je spotkać przed wszystkim w dwóch miejscach: kafejce Deejaya i knajpce Gena. Odpoczywają tam różni wojownicy (pomiędzy innymi gośćmi).

Niektóre postacie pojawiają się jednak tylko na moment. Rzuć okiem na te screeny: kogo rozpoznajesz?



■ WYDAWCA: Virgin ■ PRODUCENT: Capcom
 ■ PREMERA: Już jest ■ POCHODZENIE: Japonia
 ■ OD LAT: 3 ■ STYL: Bijatyka 2D

KLONUJEMY WOJOWNIKÓW

Trzeba jasno powiedzieć, że opcja modyfikowania zawodników (Edit Fighters) jest zakręcona jak świński ogonek. Najpierw wejdź do Edit Fighter, potem do Quiz i wtedy możesz wybrać postać, którą chcesz spersonalizować. Teraz czeka Cię seria pokręconych pytań – coś w rodzaju tych testów psychologicznych, które drukowane są w pismach dla zdurniałej młodzieży lub gościny domowych. Po przebrnięciu przez pytania, możesz nadać swojej postaci imię. Tu może zadziałać Twoja ułańska fantazja; możesz nawet wpisać tu przekleństwo, choć to dość infantylne wyjście. Wreszcie masz własnego wojownika, gotowego do starć z innymi postaciami w grze. Wygrywając pojedynek w trybach Quest i Survival, Twoja postać otrzymuje Karty. Na kartach są zapisane dodatkowe charakterystyki, dzięki którym postać zyskuje nowe umiejętności i atrybuty. Ale podczas tych walk nie kontrolujesz akcji – po prostu nie możesz sterować swoim wojownikiem. Możesz z nim zawałczyć w opcji test. Jeśli Twój kolega w ten sam sposób stworzy swoją postać, może przynieść ją do Ciebie na karcie pamięci i wystawić ją do pojedynku z Twoim herosem. Ostrzegaliśmy – ta opcja nie jest dla normalnych ludzi...



[1] Trzyuderzeniowe combo i Tessa prawie wyzionała ducha, zaś wielki kot o mało się nie upiekł z wrażenia.
 [2] Cokolwiek to było, jedno jest pewne: musiało boleć. [3] Wygląda na to, że Tessa nie dała za wygraną – oto jej Assault Cannon.

kowanych ciosów do specjalni, które będą zabijały życie na całej planecie. W Pocket Fighterze pełno jest głośnych, chaotycznych i ekscentrycznych ciosów. Czasem nawet dość dziwnych. Na przykład po wciśnięciu trzeciego guzika power-up postać przebiera się w inny strój.

Podobnie jak wiele gier Capcomu, Pocket Fighter sprawia wiele frajd zarówno młodszym jak i starszym graczom. Tym pierwszym spodobać się zdeformowane postacie i ich kreskówkowa animacja, weterani docenią głównie ukryte ciosy i głębię systemu walki. Przede wszystkim jednak gra jest śmieszna i nie traktuje siebie samej – w przeciwieństwie do większości bijatyk – zbyt serio. Podoba nam się.

James Price



[1] Lewa ręka: „witaj”, prawa: „żegnaj”.
 [2] Przestań robić głupie miny i walcz, do diaska! [3] Kolejny aniołek do obicia. [4] Po co ci ten kilof, serduszko?



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 7 ■ Brutalność:
- 8 ■ Specjalne:
- 8 ■ Sterowanie:

- 3 ■ Kolejny dowód – jeśli byłby jeszcze taki potrzebny – na to, że dwuwymiarowe bijatyki stanowią godną alternatywę dla tych spod znaku 3D.
- 10 ■
- 10 ■

TERAZ
8

na 10

Bloody Roar: Hyper Beast Duel

I Ty możesz być jak niedźwiedź ze zranionym łbem, a to dzięki pozwalającej na przybieranie różnych kształtów nawalance z Hudson Soft.



Skorzystaj z trybu treningowego. Piekielnie przydają się wyświetlane wskazówki.



Bloody Roar jest nawalanką wykorzystującą pomysł z mitu o likantropii (wilkołaki i wszelkie inne „łaki”). Każda z postaci - a jest tu osiemu zasadniczych walczących zawodników - jest człowiekiem. Ale w trakcie walki mamy możliwość przekształcać się w zwierzę, a faktycznie czelko-stwora, co pozwala nam wykonywać ciosy specjalne i powodować większe uszkodzenia. Jednak ta zdolność nie pojawia się automatycznie tak z niczego, ponieważ oprócz normalnego paska życia mamy też „pasek bestii”, który z wolna narasta w miarę doznawanych przez nas uszkodzeń. Kiedy pasek osiągnie mniej więcej jedną trzecią swej pełnej długości, to zaczyna rozbłyскиwać i możemy nacisnąć przycisk „bestii”, aby zaznaczyć transformacji. Warto jednak się zastanowić nad tak szybkim jego zastosowaniem, ponieważ kiedy już przyjmiemy swą zwierzęcą postać, to każdy otrzymany przez nas cios pomniejsza nasz pasek bestii, i kiedy dotrze on do zera, to natychmiast ponownie wracamy do ludzkiej postaci.

Często więc przed dokonaniem transformacji opłaca się poczekać, aż nasz pasek bestii narośnie w pobliżu swego maksimum. Ten element transformacji oraz wyczucie czasu, kiedy się z niego skorzystać są kluczowymi czynnikami strategii w Bloody Roar. I jest to element, na który przynajmniej niżej podpisany nigdy nie natknął się w nawalankach. W ciężkich potyczkach nasz pasek bestii będzie narastać i maleć z wystarczającą gwałtownością, abyśmy zdążyli dokonać transformacji dwa albo trzy razy. To samo dzieje się z naszym przeciwnikiem. Tak więc żywotną sprawą jest umiejętność precyzyjnej oceny, kiedy należy skorzystać z przewagi, jaką daje ciemniejsza strona naszej osobowości.

Nie zapominajmy jednak, że jest to także nawalanka i uderzenia rękami oraz celne kopniaki są tu równie ważne jak zastosowanie prawidłowej strategii. System sterowa-



nia w Bloody Roar jest cudownie prosty. Jednak nie brakuje naprawdę fajnych ciosów, jakimi można zaatakować naszego przeciwnika. Kiedy jesteśmy w postaci ludzkiej, to do atakowania są wykorzystywane jedynie dwa przyciski na joypadzie. Kwadrat to uderzenie ręką, a krzyżyk to kopnięcie. Korzystanie z nich wraz z klawiszami kierunkowymi, zarówno z pozycji agresywnych, jak i obronnych, dostarcza szerokiego wachlarza ciosów i nigdy nie ma się wrażenia, że grę hamuje stosunkowo lekkie wykorzystanie joypada. Dzięki temu przy niewielkim stopniu wtajemniczenia rozgrywka jest o wiele łatwiejsza do podjęcia niż w bardziej wyrafinowanych grach w rodzaju Tekkena 2.

Następny przycisk - kółko - jest wykorzystywany kiedy mamy postać zwierzęcą. Naciśnięcie kółka po wykorzystaniu go do transformacji pozwala korzystać z niego dalej jako przycisku do ataku cięciami, który wykorzystuje prze-

[1, 2] Ploty mogą być bardzo efektywną bronią. Spróbuj zapędzić przeciwnika do narożnika i stoczyć go do nieprzytomności. [3] Każdemu ciosowi specjalnemu towarzyszy fajna grafika. [4] Yugo powinien zwyciężyć.



KONKURENCI

Bloody Roar wkracza na arenę pełną zarówno mistrzów, jak i nieudaczników. Oto kilku z najlepszych wojuowników...

[1] Podobni do Bruce'a Lee wojuńcy z T2 kopią na prawo i lewo. Często bez żadnego powodu. Tak się przynajmniej wydaje. [2] Połyskujące klinki ze stajni Namco. Boks 3D z szablam.

[3] Stary mistrz, ale tym razem z dodanymi rozmiarami i polygonami. [4] Tu jest więcej myślenia. Wielkie drewniaki, wielkie miecze i delikatne suknie.





■ WYDAWCA: Virgin Interactive ■ PRODUCENT: Hudson Soft
 ■ DATA WYDANIA: luty '98 ■ POCZODZENIE: Japonia
 ■ OD LAT: Bez ograniczeń ■ STYL: Bijatka 3D

WOJOWNICY



YUGO Wilkopodobny Yugo jest jedną z najszybszych postaci, ale jego ciosy są trudne.



LONG Odpowiednią ścieżką dźwiękową jest tu Eye of the Tiger.



FOX Wcieleniem pięknej kobiety jest szczeniak, podstępny lis. Realistyczne, nie?



MITSUKO Kawał świnia z tej samej Mitsuko. I ładny zestaw zębów.



BAKURYO Nie jest to naprawdę najpiękniejsza z pań. Ale za to jest twarda.



GADO Potężny ryk Gado jest równie przerażający jak jego szczeoki.



GREG Strącenie mu kapelusza jest najszybszym sposobem do zagrania mu na nerwach.



ALICE Tak, to już zakrawa na surrealizm. Obowiązkowe "ładne zwierzątko" w tej bandzie.



Jednym z ważnych elementów Bloody Roar są robiące wrażenie sceny. Jedne z nich po prostu ładnie wyglądają, a inne się poruszają.

wagę, jaką dają nam ostre pazury naszego zwierza. Oczywiście kombinacje tych przycisków dostarczają ciosów specjalnych, jednak ogólnie rzecz biorąc są one – i słusznie – dosyć trudne do uzyskania. A jeśli już jesteśmy przy omawianiu przycisków, to warto wspomnieć o trójkacie, który – kiedy jesteśmy w postaci zwierzęcej – może być wykorzystywany do przejścia w tryb Rave (szal). Choć po wielu godzinach spędzonych na graniu wydaje się, że nie ma ten tryb większego wpływu na rozgrywkę.

Wachlarz postaci i ich technik walki jest odpowiedni, choć nie wybitny, głównie dlatego, że jest tu niewielkie urozmaicenie stylów walki. Wyraźnie widać różnice pomiędzy szczytem, a dołem skali, ale ci, co są pomiędzy nimi, nie są zbyt łatwi do rozróżnienia. Często jest to rekompensowane różnicami w ciosach specjalnych postaci, ale niestety jest to jedyny obszar, na którym Bloody Roar pozwala sobie na obniżenie lotów.

Natomiast nie brak w Bloody Roar opcji i rodzajów rozgrywki. Obok tradycyjnej rozgrywki Arcade (w sumie 10 rund) są tu również: tryb Versus (Vs); tryb Time Trial (ukończ grę najszybciej jak się da, dwukrotnie pokonując każdego z przeciwników); tryb Practice (treningowy) oraz tryb Survival (przetrwanie), w którym trzeba przejść przez jak największą liczbę jednorundowych potyczek, pomiędzy którymi nasz pasek siły nie jest w ogóle uzupełniany.

Jeśli zaś idzie o opcje, to można zmienić stopień trudności w skali od 1 do 8, przy czym domyślnie ustwiony jest 4. Można też zmieniać poziom ataku. Można też naszym postaciom dać "wielkie głowy" zamiast normalnego wyglądu osób dorosłych. Można też włączać i wyłączać efekt krwi na ekranie. Jest jeszcze cała góra innych opcji, ale nie są one na tyle ważne, aby je tu wspominać. Pomimo swego uproszczonego systemu sterowania, Bloody Roar jest złożoną i interesującą nawalką.

Will Groves



[1] Hmm, pływanie w powietrzu. To całkiem niegłupie. I przydatne też. [2] Kiedzie się do siebie zbliża, to ciśniesz swego przeciwnika na drugi koniec ekranu w chwili, gdy zmienisz się w dziką, kudłatą bestię z piekła rodem, która, jak zawsze podejrzewałesz, tkwi gdzieś w Tobie. [3] Nawet kiedy Twój przeciwnik jest w postaci zwierzęcej, to może dostać niezłe ranie. Nie ma obawy. [4] Z powodu tempa akcji takie "uwolnienia" są rzadkością. [5] Tym szczególnie mocnym ciosom towarzyszą fajne efekty wizualne – dodaje to motywacji do napadania przeciwnikowi.

"ŻYWOTNĄ SPRAWĄ W STRATEGII BLOOD ROAR JEST PRECYZYJNA OCENA, KIEDY NALEŻY SKORZYSTAĆ Z PRZEWAGI, JAKĄ DAJE CIEMNIEJSZA STRONA NASZEJ OSOBOWOŚCI".

WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

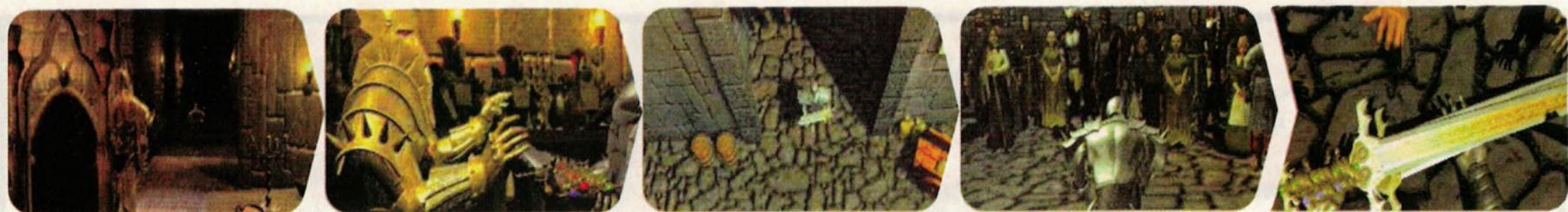
- Brutalność:
- Specjalne:
- Sterowanie:

- Pogarsza ją brak urozmaicenia stylów walki. W dalszym ciągu jest jednak pełna strategii i smakowita wizualnie. Porównywalna ze wcześniejszymi grami Tekken.
- 6
- 9

TERAZ
8
na 10



■ WYDAWCA: SCEE ■ PRODUCENT: Kronos
 ■ DATA WYDANIA: Maj '98 ■ POCZODZENIE: Europa
 ■ OD LAT: 15 ■ STYL: Bijatyka 3D



Sekwencje FMV w *Cardinal Syn* wprowadzają nas w fantastyczno-średniowieczny świat rycerzy, białej broni, zbroi, zamków i magii.

Cardinal Syn

Wielkie topory i miecze. **Zbroje i hełmy**, po oddaniu których na złom **byłbyś ustawiony finansowo do końca życia.**

Klasyczne fantasy: zakuci w stal, umięśnieni samce z przerośniętymi mieczami i z krwią na klatce. Skąpo odziane, ale równie potężnie (tylko gdzie indziej) zbudowane samice. Szczęknienia żelaza i krzyki zranionych. Oto *Cardinal Syn* – tytuł z cyklu: Pchnij-Siecz-I-Od-Czasu-Do-Czasu-Kopnij. Wyżywka dla wszystkich, którzy po przeczytaniu/obejrzeniu „Krzyżaków” marzą, by wziąć udział w Bitwie Pod Grunwaldem. Legenda gry jest długa i obejmuje takie klasyczne elementy, jak klany, wielkie miecze, miedźwiedź i trochę magii. Właściwa gra oferuje elementy, które widziałeś już wcześniej: grafikę 3D, broń, rozsądny zestaw ciosów, nieco mniej niż w innych grach wojowników i krew. Tutaj bez niespodzianek, ale czego się spodziewałś po kolejnej bijatyce? *Cardinal Syn* ma jednakże coś nowego – interaktywne arenę walk. Znajdziemy tam lawę płynącą kanałami, przejeżdżające przez środek kopalińiane wagoniki, kolce w ścinanie, a nawet gościa puszczającego bańki nosem! Wszystkie te elementy można (trzeba!) taktycznie użyć. Na przykład: zamiast machnąć mieczem, spróbuj wepchnąć przeciwnika w lawę lub na kolce. Kolejną atrakcją są skrzynie leżące na podłodze. Zawierają różne dopałki, np. dodatkową energię czy lepszy miecz.

Grafika *Cardinal Syn* jest bardzo solidna, jednak nie stanowi wielkiej rewolucji w dziedzinie gier, jak sugerowały doniesienia SCEE. Tła są w pełni trójwymiarowe i dopie-



[1] Pani w kostiumie kąpielowym kontra zakutą w zbroję pan. Dlaczego nie występuje w slipach? [2-4] Areny w *Cardinal Syn* są dopracowane i różnorodne.



szzone (część walk odbywa się w pomieszczeniach), a krew skapująca na podłogę przyjemnie się „rozmywa”. Jednakże osiemu zawodników i dwóch bossów to chyba trochę za mało jak na dzisiejsze standardy. Są za to dość zróżnicowani. Niektórzy, jak Plague czy kolorowy arlekin – Heckler – skaczą po arenie i walczą na odległość, inni, jak owłosiony McKrieg są mniej „mobilni”. Sporo inwencji włożono w projekty zawodników, jednakże niektóre postacie, zamiast budzić tworów, wywołują uśmiech, co chyba nie było założeniem twórców.

Gracze mają oczywiście garść ruchów specjalnych, ale większość gry jeździ im na prostych pchnięciach i cięciach. Grając w nią w redakcji udało nam się pokonać wszystkie osiem postaci, bonusowego gościa – Redemptora – oraz główne danie – Syn – nie wychodząc poza podstawowe kilka ciosów. To bardzo źle. Finałowa walka ze smokiem polegała na jednym pchnięciu i bieganiu w kółko aż do wyczerpania się czasu. Co gorsza, tryb dla dwóch graczy również preferuje podstawowe siekanie. Być może jest to bardziej wierne średniowiecznym walkom w cyku „zrób tak, by gościa nie żył, najszybciej i najprościej jak możesz”. Fani fantasy zachwycają się grafiką i legendą *Cardinal Syn*. Zaraz potem doceniają interaktywną scenerię, skrzynie z dopałkami i wezmą się za pisanie do nas listów z pretensjami, iż zbyt nisko oceniliśmy CS. A po tygodniu, gdy *Cardinal Syn* zacznie ich śmiertelnie nudzić, przyznają nam rację.

Stephen Pierce



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- Brutalność:
- Specjalne:
- Sterowanie:

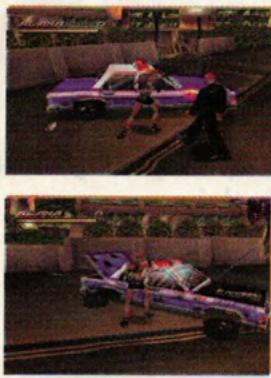
TERAZ

- 8 *Cardinal Syn* to atrakcyjne, interaktywne arenę. Niestety gra jest zbyt łatwa, a wojowników jest za mało. Szybko się nudzi i trafia na półkę.
- 6
- 5

6
na 10

Fighting Force

W celu uniknięcia głównego nurtu gier walki, Core dodaje do podstarzałej koncepcji akcent trójwymiarowości... Czy to jednak wystarczy, aby przyciągnąć uwagę współczesnych wojowników PlayStation?



Z pobliskich pojazdów można wydostać sporo najróżniejszej broni.



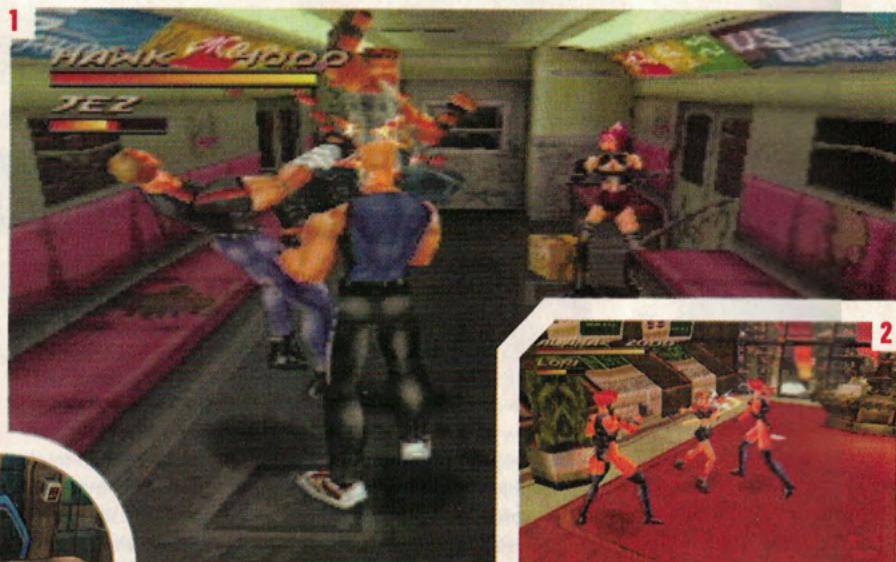
Smasher, najsilniejsza lecz najpowolniejsza (zarówno pod względem fizycznym, jak i intelektualnym) z postaci występujących w grze. Ma jednak skłonność do pozwalania na otoczenie się przez wrogów, a dopiero potem wykorzystuje szczególnie brutalnego - choć efektywnego - sposobu na rozprawienie się z nimi.

Kiedy już się otrząsnimy po szokującym braku oryginalności w scenariuszu Fighting Force, nadchodzi czas wybrania jednego z bohaterów gry. Wszyscy czterej dysponują podobną ilością podstawowych ciosów, jak również kilkoma atakami specjalnymi, które są charakterystyczne dla danej postaci. Tak więc zwinność jednej z kobiet pozwala wywinąć salto nad wrogiem, po którym następuje łamiący kręgosłup kopniak w jego plecy i w końcu lądowanie na własnych stopach. Brutalna siła innej postaci pozwala jej wznieść przeciwnika w górę, a następnie walnąć nim o ziemię (zazwyczaj głową w dół) z obrzydliwym łototem.

Początkowe wrażenia z Fighting Force są dobre. Poprzez dodanie elementu trójwymiarowości, Core zaszczepiła w niej poczucie swobody, jakiego próżno szukać w poprzednich, równoważnych grach dwuwymiarowych. Przyjemność zwiększa również wprowadzenie interaktywnego otoczenia. Jakąś nadzieję sprawia rozwalanie samochodu policyjnego, zaparkowanego obok bramy poziomu otwierającego. Początkowo powoduje to włączenie się jego alarmu, ale nasze nieustanne szturmów okazują się ponad jego wytrzymałość i pojazd im ulega, przekształcając się w stertę pogruhotanego metalu.

Oczywiście samochody nie są jedynymi możliwymi do zmiażdżenia obiekttami w grze - niemal wszystkie poligony są interaktywne. Możliwość ich niszczenia oczywiście nie jest tylko kwestią zaspakajania destrukcyjnych fantazji graczy, a raczej jedną ze spraw pozwalających im utrzymać się przy życiu. Bardzo często w tych obiektach kryje się bowiem broń i pakiety energetyczne, które po ich rozbiciu rozsypaną się po podłodze, gotowe do podniesienia. I podobnie jak z broni upuszczonej przez wrogich wojowników, w celu przejścia dalej w rozgrywce zawodnicy mogą też korzystać z przedmiotów codziennego użytku - takich jak gaśnice, koła i oderwane od ścian poręcze.

Jednak po dłuższej rozgrywce wychodzą na jaw wszelkie słabości gry. Od strony wizualnej, poziom szczegółowości postaci



jest gorszy od tego w serii Tekken. Natomiast pod względem technicznym obie gry są dość porównywalne. O wiele ważniejsze jest jednak to, że metoda sterowania jest toporna i wiele czasu spędza się na poprawie położenia postaci, aby mieć pewność, że jej ciosy wejdą w kontakt ze szczęką czy brzuchem przeciwnika. A w trakcie tego szybko tracimy energię życiową, ponieważ procesor ani myśli marnowią czas i wykorzystuje naszą bezbronność, podczas gdy my zmagamy się z opanowaniem systemu sterowania.

Prawdziwy kłopot Fighting Force leży w braku czadu. Jest tu wiele akcji, to fakt. Ale nic się nie zmienia, kiedy gracze przedają przez pierwszy poziom. W sumie jest to przypadek pokonywania w nieskończoność kolejnych fal wrogich wojowników.

Sprawę rozjaśnia nieco tryb na dwóch graczy i jest to niezła zabawa, kiedy zespół graczy występuje przeciw mrowiu ślusarów zła. A ukoronowaniem tego wszystkiego jest to, że producenci podjęli próbę przedłużenia zainteresowania grą poprzez dodanie trybu Arena, gdzie gracze mogą doszlifować swoje umiejętności walcząc przeciw sobie w rozgrywce jeden na jednego. A bardziej często można obrać różne drogi, więc przy ponownym rozgrywaniu nowe poziomy mogą zapewnić pewne urozmaicenie. Problem jednak w tym, że tylko niewielu graczy naprawdę lubi przedzierać się przez 25 poziomów wciąż powtarzającej się akcji po raz drugi czy trzeci.

Fighting Force reprezentuje odważną próbę wyłamania się z panującego trendu. Ale aby stać się jeszcze poważniejszym konkurentem, powinna skorzystać urozmaiconej rozgrywki.

Simon Kirrane



[1] Fighting Force wykorzystuje znajome z innych nawalanek scenerie, na przykład pociąg metra. [2] Nigdy nie zaczepiaj dwóch rudych naraz. [3] Tyle lat nawalanek, a mający planić w dalszym ciągu pozostawiają na ulicach niebezpieczne stalowe bęciki. [4] Wygląda to jak konkurs break-dance, ale w rzeczywistości jest to walka na śmierć i życie.



■ WYDAWCA: Ocean ■ PRODUCENT: Koei
 ■ DATA WYDANIA: listopad '97 ■ POCZODZENIE: Japonia
 ■ OD LAT: Bez ograniczeń ■ STYL: Bijatyka 3D



Dynasty Warriors daje nam szansę wkroczenia do starodawnego świata walk w średniowiecznej Azji i dzięki naszej umiejętności posługiwania się bronią, skowania tyłówka całej masie ludzi. Tutaj Lu Xu pokazuje, jak można sobie radzić z komputerem, zostać pobitym, a mimo to wygrać.

Dynasty Warriors

Unikając wymyślnych cięć mieczem oraz ciosów specjalnych, Ocean powraca do podstaw włączając się do nawalankowej potyczki.



1

800 lat temu Chiny stały się krajem bezprawia, kiedy możnowładca Dong Zhuo wszczęł walkę pomiędzy trzema konkurującymi dynastiami. Ale uczynił on tym grzeczność PlayStation, ponieważ, jak już pewnie i tak zgadliście, te historyczne wydarzenia stały się tłem dla wspaniałej, trójwymiarowej, polygonalnej nawalanki. Ostatnio bijatyki miały tendencję do wyprowadzania imponujących cięć mieczami oraz ciosów combo wywoływanych poprzez niesamowicie trudne sekwencje przycisków. Ale DW trzyma się podstaw – dobre ciosy plus kilka ciosów ukrytych. Niemal wszystko w tej rozgrywce ma racjonalne uzasadnienie. W *Dynasty Warriors* mamy 12 wojowników – żaden z nich nie nosi spódniczki – oraz całą masę opcji rozgrywki, do których przyzwyczailiśmy się już w tego typu grach. Cierpliwość i dobre wyczucie czasu zostają nagrodzone, kiedy przystępujemy do zdobywania punktów na naszych przeciwnikach. Można przycisnąć wszystkie przyciski joypada na raz – i czasami to nawet zadziała – ale zwykle będziemy przegrywać z bardziej myślącym graczem. Kiedy nasz 'pasek Chi' rozbłyskuje, to możemy pokusić się o wykonanie jakichś ciosów specjalnych. Warto się też nauczyć dobrej obrony. Zależnie od tego, czy stajemy w obliczu pchnięcia



Dużo w tej grze zależy od wiedzy, kiedy nasz przeciwnik jest niechroniony i wtedy zaatakować dobrze wymierzonym combo cięcia i pchnięcia od dołu.



[1, 2] Efekty noszenia miecza są pełne akcji i pełne życia. To prawdziwy artysta, który dobrze trzyma się na nogach.



czy ciosu, potrzeba zastosować określony rodzaj obrony – różnicy pomiędzy tymi dwoma rodzajami ataku najłatwiej nauczyć się w opcji Practice. Dobrze wykonana obrona powoduje, że nasz przeciwnik traci równowagę i tym samym staje się podatny na cios. Może to prowadzić do dość interesujących rozgrywek taktycznych pomiędzy wojownikami, którzy potrafią zarówno atakować, jak i bronić się – co przekształca DW w coś więcej, niż przeciętna nawalanka. Nie ma tu jednak, najlepszej we wszystkim postaci, więc trzeba poznać silne i słabe strony każdej z nich. Faceci z wielkimi mieczami mają skłonność do cierpienia, kiedy się do nich blisko podejdzie, natomiast mniejsi kolejni są szybscy i łatwiej mogą wykonywać ciosy specjalne. Postacie o naprawdę potężnym uzbrojeniu – jak ten facet z wielką kulą na kiju – są czasami bardzo wrażliwi na ciosy. Ten facio ma na przykład cios specjalny, który wymaga, aby skakał na swej kuli, jak na kiju pogo. Kiedy już wejdzie w kontakt z nami i leżymy akurat na ziemi, to może być niewesoło. Ale jeśli odeprzemy ten atak, to straci on wiele energii. DW jest mniej subtelna niż Tekken i mniej błyskotliwa niż Soul Blade. Ale rozpatrywana całoszczęściowo jest wspaniała i miła dla oka.

Richard Knight



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 7 ■ Brutalność:
- 8 ■ Specjalne:
- 8 ■ Sterowanie:

7 Brak jej szalonej, obłędnej akcji, jak w czymś w rodzaju Soul Blade, ale i tak walczy tu się lepiej niż w większości gier. Warto ją dodać do naszej kolekcji.

TERAZ

8 na 10

Star Wars: Masters of Teras Kasi

W innej galaktyce, w innej nawalance, postacie z Gwiezdnych Wojen zgromadziły się do boju. Czy gra walki z LucasArts to Jedi w trakcie tworzenia, czy lepiej, żeby Obi Wan zagrał w Tekkenie 3?



[1] Bitki na miecze świetlne są najsilniejszym punktem MOTK. [2] Użyj Mocy – albo sięgnij po joypad. [3] Scenerie są niewątpliwie z Wojen Gwiezdnych. [4–5] Możliwość zagrania jako Darth Vader nie jest trudna do uzyskania. Wystarczy raz ukończyć MOTK i jest on już nasz na wieki. Ale pamiętaj by mieć pod ręką kartę pamięci.

Bez Skywalkera, Vadera i Solo to jest nic. Pomiędzy założenia, że Masters of Teras Kasi jest jedynie nawiązaniem i żadne stroje nie byłyby złe. Pod ciężką osłoną swojej licencji spoczywa sympatyczna, choć nie pozbawiona wad, gra walki z opcjonalnością uzbrojenia. Soul Blade może sobie proponować walkę opartą na broni, ale MOTK jest wyjątkowa w tym, że pozwala gracjom schować do pochew miecze czy blastery i zacząć okładać się kułakami. Luke i Darth Vader mają miecze świetlne – rzecz jasna – a Han Solo nosi pistolet. Do wyciągnięcia tego arsenalu korzystamy z przycisku R2. Zwykle dobycie broni pozwala nam na wykonanie całej masy nowych ataków. Od Desperado Draw Hana Solo, aż po Riffle Butt Boby Fetta, każdy z bojowników MOTK ma olbrzymi repertuar ruchów ofensywnych z pomocą blastera, miecza czy kija w ręku. Rekomenduję to niedobór wojowników. Tekken 3 proponuje większy wybór, ale zmagania z poszczególnymi postaciami z Teras Kasi trwają dłużej. Sterowanie postaciami MOTK nie stanowi większych problemów dla ekspertów w nawalankach. Sekwencje ruchów są podobne jak w

większości innych gier walki. Są tu podstawowe uderzenia ręką i kopnięciem, szturmy z bronią w ręku (włącznie z miotaniem pocisków) oraz liczne ataki „specjalne”, z których można skorzystać, gdy nasz pasek siły osiągnie wyznaczony poziom. Zawodowcy mają do dyspozycji szereg ciosów combo, dzięki którym osiągają rujnujące efekty.

Większość akcji MOTK jest przetworzeniem głównej linii gier walki, ale zdolność postaci do uchylania się (bez trudu) w lewo i w prawo, była w chwili wydawania gry pomysłowy dodatek. Zwiększoną ruchliwość dodaje bitwom element taktyczny. Ponieważ wszystkie boje toczą się na podwyższonych arenach, to zręczny uczestnik będzie się starał wygrać poprzez „wypadnięcie z ringu”. Niestety, to właśnie szeroki wachlarz ruchów czyni chwilami z MOTK grę nieporęczną i frustrującą. Niezależnie od tego czy ubóstwiamy, czy nienawidzimy serię Street Fighter, to musimy przyznać, że każda z postaci jest doskonale zrównoważona ze swymi konkurentami. Żaden z uczestników nie ma znaczącej przewagi nad innymi, ze względu na możliwość uchylania się lub skontrowania dowolnego ataku. Nie jest tak jednak w MOTK – jest tu wiele przypadków, gdzie można kwestionować zrównoważenie postaci. Kiedy już jednak odpali muzyka z Wojen Gwiezdnych, to stwierdzamy, że jesteśmy w stanie wybaczyć MOTK wiele z jej wad. To jednak produkt Wojen Gwiezdnych i jako taki oferuje nastrój, z którym może konkurować tylko niewiele gier. Ale Masters of Teras Kasi nie jest Tekkenem 2 – a już z pewnością nie jest to Tekken 3.

James Price



[1] Walki mogą czasami być dość jednostronne. [2] Skąd Darth Vader wie, co Luke Skywalker otrzymał zamiast Chrimbo? Ach, musiał wyczuć jego obecność, sorry.

POWRÓT JEDI

Od pierwszego zagrania mamy w MOTK do wyboru osiem znajomych postaci. Aby odblokować Darth Vadera, trzeba raz ukończyć grę. I kto wie, może są tu jeszcze inne ukryte postacie...



WERDYKT

GRAFIKA:
■ GRYWALNOŚĆ:
■ ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

7 ■ Brutalność:
6 ■ Specjalne:
6 ■ Sterowanie:

4 Nawalanka w szatach Wojen Gwiezdnych. Masters Of Teras Kasi jest sympatyczną grą walki, ale daleko jej do doskonałości.
6
5

TERAZ
6
ma 10



■ WYDAWCA: Virgin Interactive Ent.

■ PRODUCENT:

Codemasters

■ DATA WYDANIA: Grudzień '96

■ POCHODZENIE:

Japonia

■ OD LAT: Bez ograniczeń

■ STYL:

Bijatyka Sci-fi 3D



[1] Wsilit - silit - siut - klang! [2, 3] Gerelt i Hayato w pojedynku. [4-6] Prawdę powiedzawszy, to Gerelt nie lubi nikogo.



Star Gladiator

Oczekiwania wobec futurystycznej, trójwymiarowej nawalanki w wykonaniu Capcomu - mistrzów nawalanek 2D, były bardzo wysokie. Sama rozgrywka była obiecująca, ale czy to naprawdę wystarczy, aby gra stała się konkurentką pięściarskiego mistrzostwa serii Tekken?

Po przymusowym karmieniu strumieniem trójwymiarowych nawalanek, niektórzy z posiadaczy PlayStation mogą nie być zbytnio podekscytowani pojawiением się jeszcze jednej takiej gry. Ale w chwili swego ukazania się, *Star Gladiator* wywołał pewne poruszenie. Jedną z ważniejszych tego przyczyn było to, że jej producentami był ten sam zespół, firma Capcom, który w ogóle wymyślił nawalanki „jeden na jednego”.

Wyłamując się z tradycyjnego wątku fabularnego - że grupa wojowników zbiera się razem, aby wzajemnie ze sobą walczyć - firma Capcom uciekła się do bardziej fantyczno-naukowego pretekstu, usprawiedlwiącącego przemoc. Gra osadzona jest w XXIV wieku, kiedy ludzkość toruje sobie drogę do opanowania gwiazd. I zgodnijcie co się stało? Natrafiono na Obcych - jednych dobrych, innych złych. Przypadkowo niejaki profesor Bilstein opracował nową broń „psioniczną”, Miecz Plazmowy (Plasma Blade). I jak każdy szanujący się szalony naukowiec, Bilstein przeszedł na stronę wrogów. O rany.

Swojego wojownika wybieramy spośród ośmiu postaci. Na liście płaci jak zwykle znajdują się prawdziwa mieszanka: kobieta łatwa do wykorzystania, ale irytująco hałaśliwa, mężczyzna o cechach przywódcy oraz zwalisty, po-

wolny gość o potężnej sile ciosu.

Pomimo przepięknie wyrenderowanej animacji otwierającej grę, *Star Gladiator* rozczarowuje pod względem graficznym. Ale jest tu trochę interesujących efektów wizualnych - na przykład piękne są jarzące się miecze, które pozostawiają za sobą promienistą smugę.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to Capcom ściągnęła wiele od innych nawalanek 3D. Efekt jest zbliżony do *Soul Edge* - wszyscy walczący są uzbrojeni, a system sterowania jest prawie identyczny. Jak w większości nawalanek, każda z postaci ma ciosy specjalne, które są wykonywane przez ruchy na joysticku - podobne do tych w *Street Fighter*. Ciosy combo, tak jak w *Soul Edge*, są wykonywane poprzez połączenie kilku zwykłych ciosów. *Star Gladiator* dysponuje ogromną różnorodnością combosów dla każdej z postaci i można się ich nauczyć w sposób dosyć intuicyjny. Choć uniki i kontrataki odgrywają bardzo istotną rolę, to najlepszym sposobem na osiągnięcie zwycięstwa są szybkie i zróżnicowane ataki.

Poza wspaniałym engine jest tu wiele różnych trybów: tryb treningowy (Practice), tryb walki grupowej (Group Battle) oraz tryb Ściany (Wall) wyłączający te dokuczliwe limity czasowe. W łańcuchu pokarmowym nawalanek 3D, *Star Gladiator* znajduje się zdecydowanie poniżej *Tekkena*, jednak grom takimi, jak *Soul Edge* czy *Bushido Blade* może stawić stosowny opór, przynajmniej dopóki te nie posiekają jej na plasterki.

Richard Knight



[1] Podstępny, ale wyraźnie efektywny cios od tyłu. Dobra robota, fioletowy, hmm, kłosiu. [2] Obowiązkowo jest tu ładna, ale mocno kopiąca damulka.

[3] Walka June z June.



Bardziej widowiskową paradę rzadko się widuje. Do dzisia.



WERDYKT

■ GRAFIKA:

8 ■ Brutalność:

■ GRYWALNOŚĆ:

8 ■ Specjalne:

■ ŻYWOTNOŚĆ:

7 ■ Sterowanie:

SPECYFIKACJE

7 ■ W *Star Gladiator* łatwo jest się wczuć. Za-

7 ■ wiera sporo combosów i finezyjnych taktyk, aby przetestować ręczność i pamięć naj-

8 ■ bardziej zahartowanych ekspertów od 3D.

TERAZ

7

na 10



[1] Ten koleś powinien mieć oczy szeroko otwarte na nieuchronny cios ogonem illiggi. [2] Nie jest zaskoczeniem, że kamery opcji Replay przyjmują kąty widzenia o większym dramatyzmie. [3] Staruszek Fei otrzyma dobrze zasłużonego kopniaka. [4] Bardzo przydatny jest tryb treningowy.

Tobal No. 1

Sony spieszła się z wprowadzeniem tego szykownie wyglądającego wojownika na już zatłoczona arenę. Ciekawi jesteśmy, czy cechy charakterystyczne tej gry wystarczą, aby wyróżnić ją pośród zapasników wagi ciężkiej?

Trzeba się zgodzić, że jest to śmiała próba wyróżnienia się. Jak widać - SquareSoft uciekła się do całkowicie nowego stylu graficznego. Rezygnując z tysiąc tekstu, które aktualnie wyznaczają poziom nowoczesności trójwymiarowych nawalanek, tutaj wojownicy są surowi, prości, a co najważniejsze - gładcy.

Większość ostrych krawędzi nie została też po prostu usunięta za pomocą cieniowania Gourauda. Dzięki względnej prostocie walczących, Tobalowi udało się zostać pierwszą grą działającą na PlayStation z prędkością 60 klatek na sekundę w trybie wysokiej rozdzielczości - który zwykle jest zarezerwowany dla FMV.

Początkowo gra Tobal zachwalana była jako pierwsza w pełni trójwymiarowa nawalanka, ale końcowy wynik znaczco odbiegał od tej śmiały zapowiedzi. Jednak teraz naciskanie w górę i w dół na D-padzie przenosi naszego wojownika po ekranie. Jest to znacząca sztuczka, ale ma też ona swoją cenę - brak jest ruchów skońnych. Skakanie zostało przerzucone na barki joy pada, dzięki czemu sterowanie przestało być intuicyjne. W wyniku tego wszystkiego praktycznie poświęcamy oś Y z takiej np. Street Fighter na rzecz bardziej realistycznej, ale mniej eksytującej osi Z. Innym dzielactwem jest system ataku - zamiast ciosów ręką i kopnięć mamy trzy różne wysokości ataku, co wydaje się nadmierną komplikacją.

Same bójki wykazują podziwu godny realizm (pomimo 2,5-metrowego faceta-kurczaka), z zawodnikami zataczającymi

się i chwiejącymi zależnie od tego, gdzie dokładnie otrzymali trafienie. Jest to ten rodzaj niezwykłej dbałości o szczegóły, który może uatrudniać oczy krytycznie nastawionych purystów.

Kolejnym znaczącym uzupełnieniem stylu walki w Tobal jest mocowanie się. Kiedy zawodnicy wezmą się już ze sobą za bary, to można skorzystać z dosyć dużej ilości ruchów, włącznie z wyrywaniem się, rzutami i przewrotami.

Swego czasu Tobal był jedyną nawalanką wykorzystującą swój engine bojowy w trybie mniej ograniczonej rozgrywki. Tryb Quest puszczał gracza przez szereg Lochów w poszukiwaniu przeraźliwych Hit Pointsów. Prawda jest jednak taka, że to nie całkiem wypaliło - chodzenie jest zbyt powolne, a bieg prawie niemożliwy do sterowania. Prawdę powiedziałbym, sterowanie nie jest tak naprawdę w stanie poradzić sobie z dziwaczna mieszkanką zbierania i używania obiektów oraz ze skakaniem i walczaniem. Jest to godna podziwu próba zaproponowania pojedynczemu graczowi czegoś więcej, ale w ostatecznym rozrachunku jest ona dosyć mało związana z tematem.

Niestety, pomimo swego niepowtarzalnego wyglądu, Tobal nie wykorzystuje pełni swych możliwości. Jej skromny wygląd i próby osiągnięcia realizmu są początkowo odświeżające. Ale wielu graczy szybko zamarzy o szybkich ciosach, dynamicznej akcji oraz, nie wstydźmy się, brutalności aktualnych zwycięzców wśród gier walki... I tu znowu padnie hasło Tekken.



Wil Groves



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 8 ■ Brutalność:
- 7 ■ Specjalne:
- 8 ■ Sterowanie:

TERAZ

Jak mogliście oczekiwać po gatunku potrafiącym zapełnić cały numer pisma, nawałanki dostarczyły też kilku filarów społeczności Platinum. Podobnie jak *Tekken 1* i *2* (patrz strona 78/79) są jeszcze inne kusicielki wabiące swą niską ceną. Poczytajcie o...



Soul Blade



Seung Mina i Mitsurugi ustalają wynik w staroświecki sposób – mieczem przez głowę i siekanie tułowia w plasterki.

Wywodząca się ze szkoły *Tekken* w projektowaniu postaci (obie gry są z Namco), *Soul Blade* wybrała większych, lepiej teksturowanych i bardziej szczegółowych wojowników. Tym razem uzbrojonych w rozmaite ostre narzędzia. Porzucając panoramiczny, szerokoekranowy widok z gier *Tekken*, *Soul Blade* jest prezentowana w trybie Rightclosevision™, tak więc miejskie kończyny postaci wydają się wymachiwać o zaledwie kilka centymetrów przed naszym nosem. Ten widok

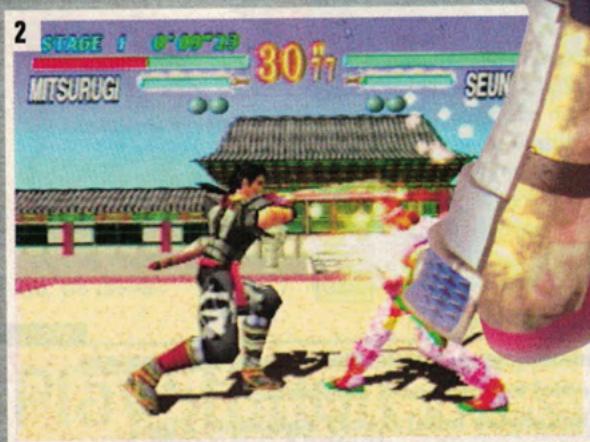
czasami trochę od nas odjeżdża, kiedy walczący się rozdziela ją, ale przez większość czasu koncentruje się on na akcji w zwariu – podobnie jak gra jako całość. Od strony sterowania jest to łatwe do opanowania, kiedy już pojmiemy, że przyciski sterują rodzajami ataku (pionowy, poziomy, kopnięcia) a nie kończynami naszego wojownika. W tym czasie D-pad pozwala nam uniknąć poważniejszych ran przez odejście w bok, przykucnięcie lub odskoczenie z drogi. Ta ostatnia taktyka jest

w *Soul Blade* dosyć brutalnie ukróczana, z powodu maleńkości aren walk. Nie można więc sobie skakać, gdzie się żywne spodoba. Wystarczy odskoczyć o milimetr za daleko, a okaże się, że zostaliśmy uznani za nieobecnego i oddzwonią naszą porażkę. Z pewnością jest to irytujące, ale strach przed tą prowadzącą do harakiri nieobecnością powoduje przy najmniej, że staramy się wyszlifować blokowanie i uchylenie się do poziomu prawdziwej sztuki.

Wykorzystanie gardy do efektownego blokowania jest czymś, co odróżnia prawdziwego mistrza *Soul Blade* od brygady „trafię cię parę razy zanim zdążysz kichnąć”, a przejście do ofensywy jest na-



[1] Tu mamy ładny przykład odblasku soczewki. [2] Subbossa Cervantesa łatwo jest zdenerwować. [3] O rany, szkoda gadać.



Platinum

■ LICZBA GRACZY: Dwóch
 ■ WYDAWCZA: Sony
 ■ PIERWSZE WYDANIE: Maj'97

[1-3] Kamera ma skłonność do trzymania się bardzo blisko akcji, co niektórzy mogą uznać za rozpraszające uwagę.

[4-7] Ciosowi specjalne mu każdej z postaci towarzyszą szalone akrobacje i efekty świetlne.



prawdę satysfakcjonującym doznaniem.

Całe to zawadiactwo i fanfaronada przypuszczalnie wcale by nas nie podniecały, gdyby nie były tak dobrze zaprezentowane. W *Soul Blade* czujemy zawroty głowy spowodowane szybkością i czystością każdego z ataków. Emanujące światło przy każdym cięciu zapierają dech w piersiach. Większość gier walki zawiera jakąś fantastyczną fabułę, aby połączyć ze sobą szereg starć jeden na jednego, jednak tryb Master w *Soul Blade* posuwa tę ideę o jeden krok do przodu. Wybrana przez nas postać wędruje po świecie w poszukiwaniu dobrej walki, a każda potyczka zostaje dorzucona jako „epizod” do wolna rozwijającej się fabuły. Jeśli wyjdziemy z niej zwycięsko, to za nasze cierpienie zostaniemy obdarowani jedną z kilku różnych magicznych broni, z których każda posiada własne niepowtarzalne cechy. Celem ostatcznym jest wejście w posiadanie samego Mieczu Duszy (*Soul Blade*), ale żeby tego dokonać musimy najpierw pokonać bossa gry, *Soul Edge*.

Podobnie jak pokusa zdobycia błyszczącego nowością samochodu do prowadzenia w *Ridge Racer Revolution* albo w *Rage Racer*, żąda wejścia w posiadanie smakowitego nowego narzędzia zniszczenia kieruje nas do kolejnej okazji skrzyżowania z kimś mieczem. Nieglupi pomysł.

Niemal uniwersalną prawdą jest stwierdzenie, że każda gra walki jest lepsza, kiedy mamy kumpla, z którym można powalczyć, zamiast samotnie zmagać się ze swą PlayStation. O dziesiątkach, jednak pod tym względem nieskazitelna w innych wypadkach *Soul Blade* trochę się krztusi. Radość z szybkiego porywu akcji, krańcowo krótkich czasów walk (można je wydłużyć, ale to nie wystarcza) oznacza, że w pełnowymiarowej sesji każde krótkie

starcie powoduje, że czujemy się nieusatysfakcjonowanymi. Kolejnym powodem do irytacji jest to, że choć postacie jako całość są dobrze zrównoważone, to jednak dwie z nich mają tak potężną siłę ataku, że korzystając z nich, nawet początkujący jest w stanie pokonać doświadczonego weterana. Bronie o dalekim zasięgu Seung Min i Li Longa dają im nieuchciwą przewagę nad każdym ze zwykłym mieczem. Wyrównywanie nierówności jest bardzo dobrym pomysłem, ale właśnie w tym celu wymyślono system handicapów.

Im dłużej się jednak patrzy na *Soul Blade*, tym bardziej jej niedoskonałości wydają się skazami na, pod każdym innym względem doskonałym, brylancie. Łatwa do rozpoczęcia, trudna do odłożenia, a występujące w niej postacie wabią nas swym stylem, szczegółowością i szybkością. Dbałość, jaką poświęcono każdemu z aspektów gry, umieszcza ją w gronie najnowocześniejszych i najlepszych gier walki. A wszystko za niecałe 100 zł. Nie może być złe.

Will Groves



[1] Super-zboka Voldo trzeba zobaczyć w działaniu.
 [2] Uu-ty! [3] Rock jest jak prawdziwa skała. Żeby się o tym przekonać popatrzy na rozmiary jego młota. [4] Śliczna Sophia daje naukę germaniskiemu szaleńcowi Siegfriedowi.



WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- Brutalność:
- Specjalne:
- Sterowanie:

TERAZ

9
na 10

Jedyna gra, która przez jakiś czas mogła konkurować z *Tekken 2*. *Soul Blade* jest z pewnością drugą do wyboru spośród tania nawalank.

Platinum



[1] Jack wykonuje kolejne salto, ale powinien przetrwać, aby z powrotem siłą wderać się do rozgrywki. [2] Obecnie wygląda to dosyć prymitywnie, a gra się w to wciąż nieźle. [3] Być może klasyczna scena z Tekken.



Tekken



■ LICZBA GRACZY: 1–2
■ WYDAWCZA: Sony
■ PIERWSZE WYDANIE: 12 '95

Cofnijmy się pamięcią do Gwiazdki roku 1995. PlayStation oficjalnie trafiła do europejskich sklepów zaledwie we wrześniu, ale w ciągu tych krótkich trzech miesięcy szybko stawało się jasne, że ta szara konsola Sony jest czymś naprawdę wyjątkowym. Jedna z pierwszych nawałanek, Battle Arena Toshinden, wzbudzała wśród fanów istny szal oszałamiającą grafiką 3D oraz niesamowitą grywalnością. Gdyby wszystkie gry na PlayStation miały być takie dobre jak ona – myśleli gracze na całym świecie, zbierając swoje szczećki z podłogi – to bylibyśmy naprawdę szczęśliwą gromadką. Wtedy pojawiła się Tekken i

parametry jakości trzeba było zdefiniować na nowo.

Minęły ponad trzy lata i w dalszym ciągu widać wyraźnie dlaczego Tekken jest uznawana za klasykę. Kinowe, renderowane intro, które przedstawia postacie ustanowiło standard. Standard, który wielu usiłowało naśladować, ale tylko niewielu się to udało. Ustanawiając wzajemne powiązania oraz historię postaci, Namco posunęła się o krok dalej niż wynosi norma w nawałankach i wprowadziła integralną część serii. Wspaniale jest oglądać wczesne opracowania w życiorysach Paula Phoenixa, Niny, Law i innych w trybie Theatre Mode. Teraz można konstruować całą historię od samego początku i jest to tylko jeden z wielu powodów, dla których powinno się mieć tę grę. Innym z powodów jest wspaniała zabawa. Mówiąc krótko – w Tekken w dalszym ciągu gra się, jak marzenie. Postacie szybko i

ćgracją poruszają się po wielu doskonale wyglądających arenach. Wyprowadzanie ciosów specjalnych sprawia równą satysfakcję jak ich oglądanie, a szybkość ich uczenia się jest po prostu taka jak należy. Kiedy już zagłębi się pod powierzchnię gry, to stopniowo zaczynają być widoczne drobne różnice pomiędzy postaciami – którzy z nich są szybcy, którzy lepiej boksują, kto używa najwięcej energii i tak dalej. Możemy wśród nich znaleźć swojego ulubieńca, ale i tak będziemy musieli nauczyć się zawiścią każdego z pozostałych zawodników.

Jak by nie patrzeć, ta doskonała gra i tak jest wart wydania tylko 100 złotych. Oczywiście że nie jest ona tak dobra, jak pozostałe dwie, ale jeśli Tekken 2 i 3 rzucają nas na kolana, to ta będzie miała przynajmniej tyle mocy, aby na chwilę zaparło nam dech w piersiach. Więc okaże się szacunek historii.

Paul Wilson



[1] To jeden z pierwszych ataków Lava, polegającego na wchodzeniu na przeciwnika. [2] King i Nina. Młot i kleszcze.

WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 8 ■ Brutalność:
- 9 ■ Specjalne:
- 8 ■ Sterowanie:

- 8 Utraciła swą moc zdumiewania, ale gra sprzed trzech lat w dalszym ciągu nie ma się czego wstydzić. Gładka, grywalna i tania – czego można więcej chcieć?

[1] Gdzie to tylko możliwe jest zaimplementowane dynamiczne oświetlenie.
[2] Rzuty są druzgocące.
[3-6] Tak jak i każdy inny aspekt walki w T2.



Tekken 2



- LICZBA GRACZY: 1-2
- WYDAWCA: Sony
- PIERWSZE WYDANIE: 10 '96

Na automatach Tekken 2 pojawiała się w zaledwie dziesięć miesięcy po swojej przedniczce, w sierpniu 1995 roku. Jej wersja na PlayStation została w Europie wydana w rok i miesiąc później, we wrześniu 1996 roku. Ale w rzeczywistości nie była to konwersja gry z automata, tylko podretuszowana i nieco śmiajsza wersja B. Ale nikt o to nie dbał. To była Tekken 2, a to wystarczyło tej ponad milionowej rzeszy ludzi, którzy ulegli uroku Tekken. O ile w pierwszej wersji było osiem początkowych postaci i dalsze 10 do odkrycia, to tu zaczynaliśmy z 10, a do odkrycia było dalszych 15. Nowe postacie dodatkowo wzmacniały fabułę i grywalność, a stare postacie miały nowe stroje i nowe ciosy. O ile pierwsza gra korzystała z cieniowania Gourauda, aby nadać walczącym głębię i muskulaturę, to zmieniające się w czasie rzeczywistym źródło oświetlenia (light sourcing) w następczyni nadawał jej postaciom niezaprzeczalnie lepszą jakość – efekt ogólny był oszałamiający.



Podrasowana grafika jest jeszcze bardziej zdumiewająca, zarówno pod względem śmiałości rozwiązań, jak i wykonania.

Bogactwo nowych ciosów, szczególnie że pojawiła się możliwość kontrataków, też jest zdumiewające. Nauczenie się wszystkich kombinacji wymaga czasu i wysiłku, ale szybko się okaże, że tak długo będziemy ćwiczyć złożone z 10 uderzeń ciosu combo, aż staną się one naszą drugą naturą – szczególnie przy użyciu no-

wego trybu Practice.

A jeśli dodać do tego jeszcze tryb Survival, w którym nasz pasek energii jest przenoszony do kolejnych rund – prawdziwy sprawdzian biegłości i wyćwiczonej przy parkowaniu samochodów twardości – to otrzymujemy doskonałą pod każdym względem grę, którą tylko szaleniec może zignorować, a którą przewyższa jedynie Tekken 3. Jest naprawdę bardzo dobra.

Paul Wilson



Kazuya pokonał Angela, jednego z bossów. Dobra robota, chłopie.

TERAZ

9
na 10

- **Brutalność:** 9
- **Specjalne:** 9
- **Sterowanie:** 9

Platinum



[1-4] Choć w dalszym ciągu nie można tego nazwać brzydotą, to mimo wszystko *Battle Arena Toshinden* odpadła na pobocze współczesnego, super-konkurencyjnego rynku. Za te same pieniądze można mieć *Tekken 2*, *Tekken 1* lub *Soul Blade*. A każda z nich jest o wiele lepsza.

Toshinden



■ LICZBA GRACZY: 1-2
■ WYDAWCZA: Sony
■ PIERWSZE WYDANIE: 10 '95



[1] Swego czasu efekty świetlne były imponujące. [2] Ale niestety już nie są.

O rany, to już prawdziwa historia! Pierwszy raz widzieliśmy tę grę wraz z trzema innymi przy okazji ściągnięcia z Japonii do Polski jednej z pierwszych konsol PlayStation. Jak tu się nie pochwalić. Cała noc nie przespana, oczy przekrwione, łapy omdlate ze zmęczenia, no i te odciski na palcach... Wśród tych czterech gier, które udało nam się ściągnąć do kraju był *Tekken* i właśnie *Battle Arena Toshinden*. Poczuliśmy się jak w Krainie Doskonałości – te gry wyprzedzały wszystko, co dotychczas było nam dane zobaczyć. Wszyscy dziwili się, że tak wielki postęp dokonał w tak krótkim czasie i to za sprawą niepozornej, szarej maszynki. Dzisiaj, po kilku latach od tamtej chwili, *Toshinden* wydaje się równie zaawansowany te-



chnicznie w stosunku do dzisiejszych bi-jatyk, jak pralka „Frania” do współczesnych automatów. Ale przecież swego czasu rzadził stawką, a ze swymi imponującymi efektami przezroczystości i cieniowaniem Gourauda poprowadził konsolę Sony ku najwyższy zaszczytom. Było to jednak dawno temu... po starzeliśmy się nieco i staliśmy się bardziej cyniczni. Co więc mamy robić z trzęsącą się ze starości *Battle Arena Toshinden*? Może przepędzić ją na jakieś słoneczne miejsce (albo do domu opieki) z pledem opatulającym jej poligonalne kolana? To chyba jedyne wyjście,



choć bardzo kochamy tę staruszkę i szanujemy jej znaczące dokonanie, ale przecież wszystko kiedyś przemija. Takie są cienie bycia na szycie. Nadszedł więc czas, aby gra *Battle Arena Toshinden* formalnie odeszła na zasłużoną emeryturę, machając z uśmiechem swym zwolennikom na pożegnanie i więcej nie zwracała nam głowy. Bo pominiawszy wszystko inne, za 100 zł można sobie dziś kupić w Platynowej Serii także *Tekken 2* albo *Soul Blade*.

Czy naprawdę trzeba jeszcze coś wyjaśniać?

Marek Suchocki



[1] Mniej więcej połowa closów specjalnych ożywia całą resztę...
[2] ...ale mętne sterowanie wszystko tliumi.



TERAZ
5
na 10

WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

SPECYFIKACJE

- 7 ■ Brutalność:
- 6 ■ Specjalne:
- 6 ■ Sterowanie:

- 6 Zasługuje na szacunek wyłącznie ze względu na swoje miejsce w historii, jako pierwsza trójwymiarowa nawałanka na PlayStation, ale za te pieniądze można kupić inne, lepsze.



QUIZ: DRUDZY ODPADAJĄ

FANTAZUJUCIE O SWYM UDZIALE W JAKIEŚ PEŁNOKRVIĘTEJ BÓJCE CZY RACZEJ WOLICIE WCZEŚNIE IŚĆ DO ŁÓŻKA Z DOBRĄ KSIĄŻKĄ?

Teraz, kiedy już ponapawaliście się wszelkiego rodzaju siniakami i krvotokami, nadszedł czas sprawdzenia Waszych prawdziwych listów uwierzytelniających do walki. Zebraliśmy więc razem iście królewskie zagadki dotyczące walk, aby sprawdzić Waszą wiedzę. Ażeby rzecą całą uczynić odrobinę bardziej interesującą, Runda Finałowa jest wliczana do punktacji, ale za to pozbawiona jest odpowiedzi. To taki eksperyment - kto wie, ten wie, kto nie wie, niech się spróbuje dowiedzieć, a kto nie jest pewien, niech postara się upewnić. A teraz do dzieła.

Jak przystało na rozgrzewkę w szatni, dla czego nie mielibyśmy zacząć od ośmiu pytań związanych z walkami, ale nie związanych z grami?

RUNDA PIERWSZA: Dobra, czysta walka.

- ① Kogo Muhamad Ali pobił w swej sławnej walce nazwanej Bijatyką w Dżungli?
- ② Jak się nazywał trener bokserski w Bugsy Malone, którego proszono, aby „dał dzieciakowi szansę”?
- ③ Jakie nazwisko nosił Muhamad Ali, kiedy walczył ze Zbigniewem Pietrzykowskim o złoty medal olimpijski?
- ④ Który z filmów z Brucem Lee kończy się sceną w komnacie pełnej luster.
- ⑤ Kto śpiewał „Everybody Was Kung-Fu Fighting”?
- ⑥ Jak brzmi nazwisko polskiego aktora, który śpiewał „...ciosy karate ćwiczyłem z bratem...”
- ⑦ Który bokser był przeciwnikiem Rocky'ego w filmach Rocky, Rocky II i kilku ostatnich sekundach Rocky III?
- ⑧ Kogo grali bokserzy Jan Szczepański i Jerzy Kulej w filmie „Przepraszam, czy tubiją?”

RUNDA DRUGA: A co wiecie o Tekkenie?

Teraz przechodzimy do sedna. Żaden fan nawalank na PlayStation nie może twierdzić, że ma choć blade pojęcie o bijatykach, jeśli nie będzie potrafił odpowiedzieć na co najmniej sześć pytań z dziesięciu. Tak, to bardzo ważna runda Tekkena.

- ① Jaka jest obsesja Ling Xiaoyu?
- ② Kto jest prezesem Namco?
- ③ Podaj imiona dwóch postaci, które przeżyły Tekken 1, 2 i 3.
- ④ Kto jest jedyną postacią w Tekken 3, która nie ma narodowości?
- ⑤ Jaki jest zawód Juli Chang?

- ⑥ Jaką grupę krwi ma Eddy Cardo?
- ⑦ Kto nauczył się w więzieniu tajemniczej sztuki walki o nazwie Capoeira?
- ⑧ W której z gier Tekken występuje dokładnie 23 walczących?
- ⑨ Kiedy po raz pierwszy ukazano światu automat do gry Tekken 2 (proszę podać miesiąc i rok)?
- ⑩ Podaj imię i nazwisko postaci z serii Tekken: silna lina mew (anagram).

RUNDA TRZECIA: Poniżej pasa

Panie i panowie proszę poprawić fryzury, gdyż prezentujemy 10 pytań, które nurtują ludzkość od zarania dziejów. Temat? Nawalanki na przestrzeni wieków...

- ① Jak ma na imię E. Honda?
- ② Jaką nazwę nosiła Soul Blade w Japonii?
- ③ O czym tu może być mowa: Szereg powiązanych ze sobą ciosów, jak w combo, ale bez dodatku premii, że są one nie do zablokowania. Chociaż mogą być dosyć przydatne, jeśli zaczynamy uczyć się gry, to są niemal bezużyteczne przeciw doświadczonemu zawodnikowi, który bez trudu może je naimerzyć i zablokować najlepsze z nich.
- ④ Któż z poniższych postaci z filmu Gwiezdne Wojny nie pojawia się w grze Star Wars: Masters of Teras Kasi – Chewbacca, Darth Vader, Boba Fett, R2D2 czy księżniczka Leia?
- ⑤ Która z nawalank z Capcom w końcu miała swój trójwymiarowy debiut w Europie pod koniec 1997 roku?
- ⑥ Co jest absolutnie najkrwawszą nawalanką w historii na PlayStation?
- ⑦ W której z nawalank na PlayStation występują najbardziej podskakujące piersi, jakie kiedykolwiek widziano w grach walki?

- ⑧ Dlaczego Siegfried z Soul Blade jest taki wściekły?
- ⑨ Któż z postaci w Bloody Roar zmienia się w dosyć dziwnego królika?
- ⑩ Dead or Alive?



RUNDA FINAŁOWA: Ekrany.

No dobrą, troszkę się pobawiłyśmy, teraz czas na poważny sprawdzian. Oto dziesięć zrzutów z ekranu z wybranych nawalanek na PlayStation. Żeby nie było za łatwo, trochę je znieksztalciliśmy. Wystarczy zgadnąć, z której gry pochodzi każdy z ekranów. Proste, prawda?

**WERDYKT: WYNIKI NA TABLICY**

0-10

Hemmm! Wyraźnie czytasz nie to czasopismo co trzeba. Przydałoby Ci się jakieś pismo o zdobiciu tortów - gdybyś był wojownikiem, to byłbyś Johnem Inmanem. Na strajku głodowym. W dodatku cierpiącym na trwały paraliż.

10-25

Dosyć marnie. Jesteś równoważnikiem przerażonej baby wystawionej do walki na śmierć i życie przeciw niedźwiedziowi grizzly. Tak, jesteś beznadziejny.

25-30

„Jesteś wspaniałym człowiekiem, ale nie jesteś w formie. A my proponujemy pracę na pełnym etacie - siadaj więc i popraw się”. Chwałebny wysiłek, ale niestety jesteś trochę nie na czasie. Musisz trochę więcej regularnie ćwiczyć.

30-35

Postaraj się! Parę punktów więcej, a będziesz biegać przez targ mięsny w Filadelfii o piątej rano. Masz skłonność do krzyczenia „Adriaan!” głosem opóźnionego w rozwoju dzieciaka.

ponad 35

Jesteś królem ringu. Mistrzem nad mistrzami. Królową przedmieścia. Jesteś jak Grant i Phil Mitchell złączonymi w jeden okrutny koktajl. Ale z Ciebie twardzieli.

**ODPOWIEDZI:****Runda pierwsza**

- 1. Abollo Gordo
- 2. Miliardystów
- 3. Tękań 2
- 4. Wielki sztukarz
- 5. Albootto Gordo
- 6. B
- 7. Edgy Gordy
- 8. Rocko's Modern Life
- 9. Alice
- 10. Dead

Runda druga

- 1. Extreme Park
- 2. George Foreman
- 3. Joe
- 4. Masaya Nakamura
- 5. Niina Williams i Helgaachi
- 6. Cassius Clash
- 7. Wielkie Smoki
- 8. Yosuke Itaya
- 9. Arcturian
- 10. Soft Doulgas

Runda trzecia

- 1. Anna Williams
- 2. Bonusową zapłaty Swedenborga
- 3. Killin' Zone
- 4. Dead or Alive!
- 5. Soul Edge
- 6. Edmund
- 7. R2D2
- 8. Street Fighter EX Alpha
- 9. Alice
- 10. Stirling
- 11. RS25
- 12. Ojciec
- 13. Dora
- 14. Anna Williams
- 15. Silbieri 1992
- 16. Killin' Zone
- 17. Bonusową zapłaty Swedenborga
- 18. Dead or Alive!
- 19. Soul Edge
- 20. Edmund
- 21. R2D2
- 22. Street Fighter EX Alpha
- 23. Alice
- 24. Ojciec
- 25. Dora

STR-DA50ES amplituner • klasa ES • 5x100 W (DIN 4Ω), 5x120 W (DIN 8Ω) w trybie Surround; 2x100W (DIN 4Ω), 5x120 W (DIN 8Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • dekoder Dolby Digital i DTS • wyjścia 5.1 kanałów • MPEG2 ready • przednia ścianka z aluminium • cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound)



- tryby DSP (24 Bit+ 32 Bit): 7 kinowych, 11 wirtualnych 3D, 10 muzycznych
- regulacja dźwięku Surround • AUDIO (wejście x5, wyjście x2) / wejście optyczne x4, optyczne/COAX x1 • VIDEO, S-Video (wejście x5, wyjście x3) • Control A1 • 200 CD Control • pilot z ekranem LCD • kolor czarny lub złoty

4.999 zł*

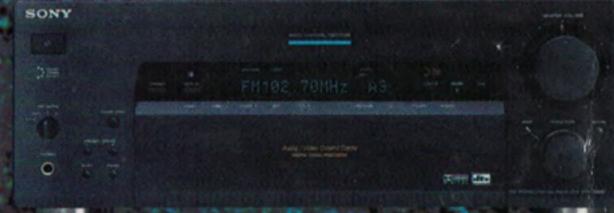
STR-DB930 amplituner • klasa QS • 5x100 W (DIN 4Ω) w trybie Surround; 2x100 W (DIN 4Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • dekoder Dolby Digital i DTS • wyjścia 5.1 kanałów • MPEG2 ready • aluminiowa płyta czołowa • cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound) • tryby DSP (24 Bit + 32 Bit)



- 7 kinowych, 8 wirtualnych 3D, 10 muzycznych • regulacja dźwięku Surround • AUDIO (wejście x5, wyjście x2) • wejście optyczne x3, optyczne COAX x1 • VIDEO (wejście x5, wyjście x3) / S-Video (wejście x4, wyjście x2) • Control A1 • 200 CD Control • pilot z ekranem LCD • Multi Room Out • kolor czarny lub srebrny

2.999 zł*

STR-DB830 amplituner • klasa QS • 5x100 W (DIN 4Ω) w trybie Surround; 2x100 W (DIN 4Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • dekoder Dolby Digital i DTS • wyjścia 5.1 kanałów • MPEG2 ready • aluminiowa płyta czołowa • cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound) • tryby DSP (24 Bit + 32 Bit)



- 7 kinowych, 8 wirtualnych 3D, 10 muzycznych • regulacja dźwięku Surround • AUDIO (wejście x5, wyjście x2) • wejście optyczne x3, optyczne/COAX x1 • VIDEO (wejście x5, wyjście x3) / S-Video (wejście x3, wyjście x2) • Control A1 • 200 CD Control • pilot

2.499 zł*

STR-DE635 amplituner • 5x70 W (DIN 4Ω) w trybie Surround; 2x70 W (DIN 4Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • dekoder Dolby Digital • wyjścia 5.1 kanałów • DTS i MPEG2 ready • cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound) • tryby DSP (24 Bit + 32 Bit): 7 kinowych,



- 8 wirtualnych 3D, 10 muzycznych • regulacja dźwięku Surround • AUDIO (wejście x4, wyjście x1) • wejście optyczne x1, optyczne/COAX x1 • VIDEO (wejście x4, wyjście x3) / S-Video (wejście x2, wyjście x1) • Control A1 • pilot

1.999 zł*

STR-DE335 amplituner • 5x70 W (DIN 4Ω) w trybie Surround; 2x70 W (DIN 4Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • dekoder Dolby Pro Logic i Virtual Dolby • wejścia i wyjścia 5.1 kanałów • Dolby Digital, DTS i MPEG2 ready



- cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound) • tryby DSP: 2 kinowe, 1 muzyczny • AUDIO (wejście x3, wyjście x1) • VIDEO (wejście x2, wyjście x2) • pilot

1.199 zł*

* sugerowane ceny detaliczne

Bliższe informacje: Centrum Sony, Al. Jana Pawła II 29, tel. (0 22) 653 83 33.

Specjaliści Sony HiFi: **GDAŃSK**, Jonczak, ul. Heweliusza 33; **GDYNIA**, Jonczak: „Batory”, ul. 10 Lutego 11, „Euromarket”, ul. Nowowiczińska 35; Inter-Market, ul. Świętojańska 90; **JAROSŁAW**, Wersal, ul. Grodzka 21; **KIELCE**, Intercom, ul. Sienkiewicza 48/50; **KRAKÓW**, Sklep RTV Sony, ul. Karmelicka 62; **LUBLIN**, Video Top: ul. Krakowskie Przedmieście 68, ul. Lubartowska 11/13; **RADOM**, Beiko, ul. Okulickiego 48; **RZESZÓW**, Wersal: ul. Asnyka 2, ul. Kościuszki 4; **SUWAŁKI**, Ajax, ul. Kościuszki 68; **SZCZECIN**, Elta, ul. Niepodległości 16; **WARSZAWA**, Saysonic, ul. Świętojerska 16, Sony Centre, ul. Grzybowska 80/82; **WROCŁAW**, Exit, ul. Kościuszki 15.

www.sony.com.pl

SONY

W TYM NUMERZE NA CD

- 1. Tekken 3**
Mistrz...
- 2. Tekken 2**
... i jego poprzednik
- 3. Bloody Roar**
Uroki zezwierzęcenia
- 4. Cardinal Syn**
Mieczes, czary i interaktywne lokacje
- 5. Dynasty Warriors**
Świst samurajskiego miecza
- 6. Dead Or Alive**
Virtua Fighter na PlayStation
- 7. Victory Boxing 2**
Najlepszy plejowy boks
- 8. Mortal Kombat 3**
Stara, ale jara
- 9. Battle Arena Toshinden 2**
Nic tak nie cieszy jak kawał kija



WEWNĄTRZ NUMERU

Najlepsze nawalanki – przegląd i ocena.

Znajdziesz tu...

Tekken 3

Street Fighter Alpha 3

Rival Schools

Kensei

I wiele innych...

DODATKOWO...

Analiza Tekken

Historia serii, historie postaci, wywiad z twórcami najlepszej bijatyki na PlayStation

Analiza Street Fighter

Charakterystyka postaci, chronologiczne zestawienie wszystkich części serii

Bloody Roar 2

Prawdziwie dzika zaciętość...

Ehrgeiz

Największa nawalanka 3D?

QUIZ

Dobra zabawa!