

PLAYSTATION SATURN NINTENDO 64

NEO

ISSN 1429 - 3838

INDEX 341355

KWIECIEŃ

(04/98)

CENA 3.90

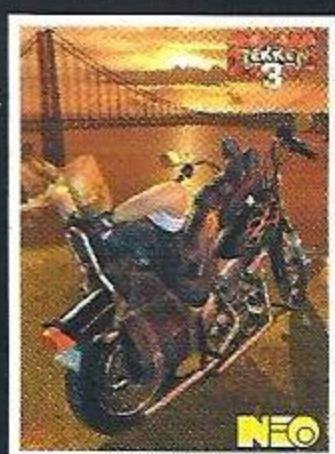
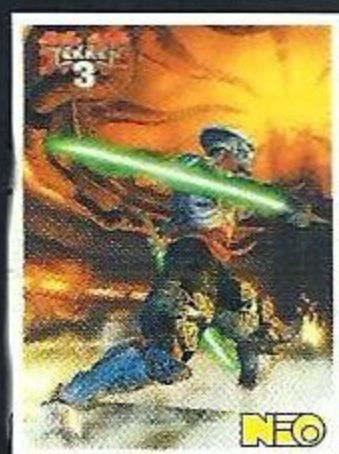
05

■ GRY VIDEO I KONSOLE

RESIDENT EVIL 2



2 PLAKATY



Okladka: Resident Evil 2

Deathtrap Dungeon > Pitfall 3D > Gex - Enter The Gecko >
Need For Speed 3 > Kurushi > Alundra > Rascal >
Winter Heat > WCW vs NWO > Spawn - The Eternal >
Jet Rider 2 > Grand Theft Auto > Point Blank > Reboot >
Chill > Actua Ice Hockey > Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 >



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

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

Czynne codzinnie: 10⁰⁰ - 18⁰⁰

Kupujesz naprawdę najtaniej!



SONY PLAYSTATION



Pandemonium 2 - bardzo dobra platformówka z pseldotrójwymiarową grafiką.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



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

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



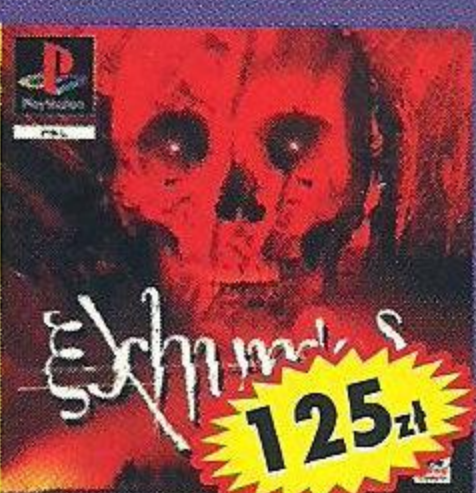
Warcraft II - strategia-hit przeniesiona z PC, misje podstawowe i dodatkowe na jednym CD.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



MDK - niesamowicie szybka, wciągająca zabawa w ratowanie świata przed obcymi, kilkanaście broni, opcja snajperska.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



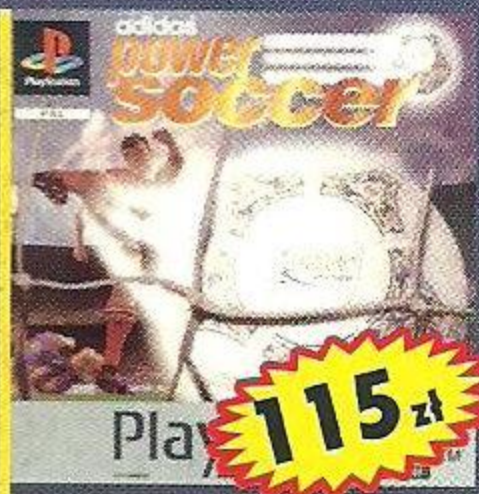
Exhumed - Doomopodobna strzelanina w egipskich piramidach.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



GTA - tej gry nie trzeba reklamować.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



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



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



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



Raymen - bajecznie kolorowa gra zręcznościowa dla dzieci od 6 do 106 roku.



Die Hard - "Szkłana pułapka" w wydaniu komputerowym. Trzy oddzielne gry w jednym pakiecie. Rewelacja.



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



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



Bloody Roar - doskonała, rewelacyjna, ultraszybka bijatyka.



Adidas Power soccer II - kontynuacja hitu z przed roku, jedna z najlepszych piłek.



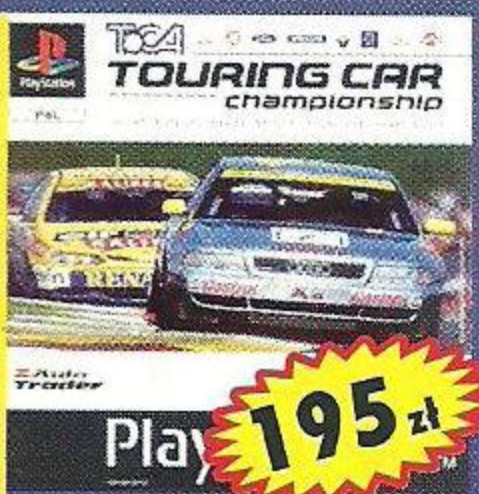
Riven - druga część wspaniałej przygodówki Myst. Świetna grafika i dźwięk mieszający się na 5 CD.



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



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



TOCA - wyścigi samochodów klasy turystycznej, rewelacyjna grafika, realistyczne zachowanie pojazdów.



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



Coolboarders 2 - najlepszy snowboard na PSX.



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



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



C&C - strategia czasu rzeczywistego - klasyka gatunku.

SUPEROFERTA!

TEKKEN 3 - NTSC JAP.

TYLKO 275 zł

SONY PLAYSTATION

Akcesoria do PSX

Konsola PlayStation 680 zł

Joystick Dominator	160 zł
Kabel RF	100 zł
Kabel Euro Scart	60 zł
Karta pamięci SONY	89 zł
Karta pamięci MAX	99 zł
Kierownica + pedały	305 zł
Pad Barracuda	180 zł
Pad SONY	95 zł
Pad SONY (czarny lub biały)	105 zł
Pad MAX	70 zł
Myś SONY	140 zł
Pistolet Light-Gun	110 zł

Actua ice hockey	199 zł
Actua Soccer 2	190 zł
Actua Soccer platinum	115 zł
Adidas Power Soccer 97	115 zł
Adidas Power Soccer 2 - 98	195 zł
Agent Armstrong	190 zł
Ace Combat	199 zł
Air Combat platinum	115 zł
Air Race	199 zł
Alien Trilogy-Platinum	110 zł
Alundra	195 zł
Area 51	190 zł
Ark of Time	190 zł
Auto Destruct	190 zł
Ball Blazer	190 zł
Battle Arena Tohshinden plat.	105 zł
Battle Arena Tohshinden 3	190 zł
Black Dawn	160 zł
Blam MachinHead	99 zł
Blast Chamber	99 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	185 zł

Bloody Roar	195 zł
Broken Helix	190 zł
Broken Sword 2	195 zł
Bubsy 3D	190 zł
Bushido Blade	195 zł
Bust-A-Move 2 platinum	115 zł
Bust-A-Move 3DX	155 zł
Chill	195 zł
Castlevania	195 zł
Colony Wars	195 zł
Command & Conquer	120 zł
Command & Conquer Red Alert	205 zł
Coolboarders 2	195 zł
Courier Crisis	190 zł
Crash Bandicoot platinum	115 zł
Crash Bandicoot 2	195 zł
Critical Depth	190 zł
Criticom	85 zł
Croc	190 zł
Cyberia	99 zł
Dark Forces	190 zł
Destruction Derby 2	115 zł
Die Hard Trilogy platinum	115 zł
Discworld 2	205 zł
Duke Nukem	185 zł
Dynasty Warriors	190 zł
Earth Worm Jim	150 zł
Excalibur	185 zł
Exhumed	125 zł
Explosive Racing	185 zł
Felony 11-79	195 zł
Fifa '98	195 zł
Fifa 97 platinum	115 zł
Fighting Force	195 zł
Final Doom	185 zł
Final Fantasy VII	209 zł

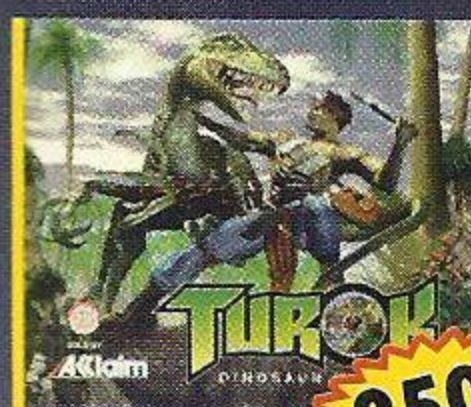
Formula 1 Edition'97	205 zł
Formula Karts	185 zł
GEX 3D	199 zł
G-Police	205 zł
Grand Theft Auto	195 zł
Hardcore 4x4	185 zł
Herc's Adventures	195 zł
Hercules	195 zł
Independence Day	110 zł
Int. Superstar Soccer Pro	195 zł
Int. Track&Field Platinum	105 zł
Indy Car	190 zł
Jersey Devil	190 zł
Jet Rider 2	199 zł
Judge Dred	195 zł
Jurassic Park	180 zł
Klonoa	195 zł
Kurushi	185 zł
Little Big Adventure	105 zł
Loaded-Platinum	105 zł
Lomax	160 zł
Lost Vikings 2	185 zł
Machine Hunter	190 zł
Madden '98	190 zł
Magic: The Gathering	185 zł
Maximum Force	195 zł
MDK	165 zł
Mechwarrior 2	135 zł
Micro Machines V3	185 zł
Monster Trucks	190 zł
Mortal Kombat Mythologies	205 zł
Mortal Kombat Trilogy	185 zł
Moto Racer	190 zł
Motor Mash	190 zł
Nascar '98	190 zł
NBA Live '98	199 zł

NBA Live '97 platinum	115 zł
Need For Speed 2	185 zł
Need For Speed 3	199 zł
NHL Breakaway '98	195 zł
NHL '98	195 zł
Nightmare Creatures	190 zł
Nuclear Strike	190 zł
Oddworld: Abe's Oddysee	195 zł
Overboard	190 zł
Pandemonium	180 zł
Pandemonium 2	155 zł
Panzer General 2	160 zł
PaRappa The Rapper	195 zł
Perfect Weapon	170 zł
PGA Tour '98	190 zł
Pitfall	199 zł
Player Menager	205 zł
Point Blank	195 zł
Porsche Challenge	115 zł
Rage Racer	190 zł
Raging Skies	185 zł
Rally Cross	185 zł
Rapid Racer	190 zł
Rascal	195 zł
Rayman platinum	110 zł
Real Bout-Fatal Fury	170 zł
Rebel Assault II	195 zł
Reboot	195 zł
Resident Evil 2	199 zł
Resident Evil Director's Cut	190 zł
Ridge Racer platinum	115 zł
Riven	255 zł
Road Rash platinum	115 zł
Rock & Roll Racing	185 zł
Rosco McQueen	190 zł
Scul Monkey	190 zł

Sentient	195 zł
Shadow Master	190 zł
Soul Blade	195 zł
Soviet Strike	115 zł
Spawn	195 zł
Speedster	180 zł
Street Fighter Ex Alfa Plus	185 zł
Suikoden	185 zł
SwagMan	185 zł
Syndicate Wars	115 zł
Tekken 2	205 zł
Tenka	190 zł
Test Drive 4	190 zł
Tetris Plus	180 zł
The Note	180 zł
Tiger Shark	190 zł
Time Crisis +G-Con PSX	315 zł
Toca Turing Car Champ.	195 zł
Tomb Raider	120 zł
Tomb Raider 2	199 zł
Total Drivin	195 zł
Total NBA '97	185 zł
Transport Tycoon	195 zł
Trash It	185 zł
Vandal Hearts	190 zł
Victory Boxing	160 zł
V-Rally	190 zł
War Gods	185 zł
Warcraft II	155 zł
Warhammer	180 zł
WCW vs the World	195 zł
Wing Commander IV	195 zł
Wing Over	190 zł
Wipeout 2097	115 zł
X-Com - Terror from the Deep	190 zł
Z	185 zł

NINTENDO 64

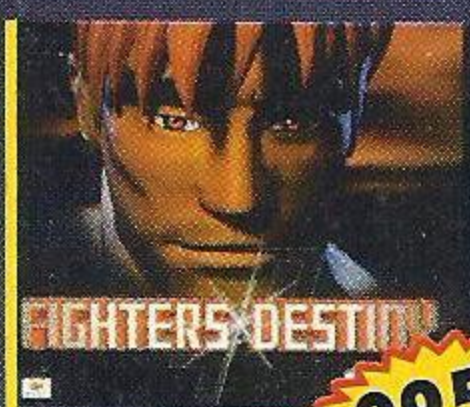
OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



250 zł

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

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



295 zł

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

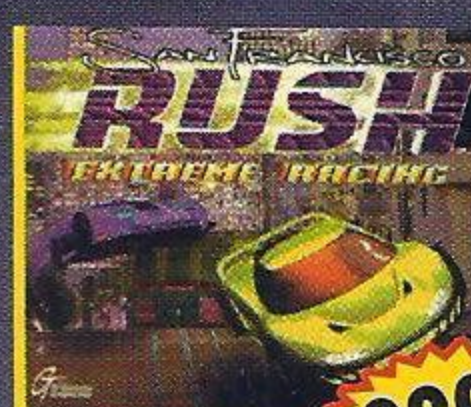
OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



260 zł

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

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



290 zł

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

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



285 zł

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

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

Konsola Nintendo 64 740 zł

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

Diddy Kong Racing	240 zł
Doom 64	275 zł
Duke Nukem 64	290 zł
Extreme - G	260 zł
F 1 Pole Position	265 zł
Fifa '98	285 zł
Fifa 64	200 zł
Fighters Desity	295 zł
Golden Eye 007	265 zł
Int. Superstar Soccer 64	275 zł
Killer Instinct Gold	250 zł
Lamborghini	290 zł
Lylat Wars	275 zł
Mace The Dark Age	290 zł
Mario Kart	200 zł
Mischief Makers	230 zł

Mortal Kombat Mythologies NTSC	300 zł
Mortal Kombat Trilogy	290 zł
MRC	285 zł
Nagano	295 zł
NBA Live 98	290 zł
NBA Hang Time	270 zł
Pilot Wings	220 zł
SanFrancisco Rush	290 zł
Star Wars - Shadow of the Empire	265 zł
Super Mario 64	200 zł
Top Gear Rally	290 zł
Turok	250 zł
War Gods	285 zł
Wave Race	200 zł
WCW vs the World NTSC	360 zł
Weyne Gretzky 3D Hockey	285 zł

SUPEROFERTA!

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

PRZESYŁKA GRATIS

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

LAN SER

TYLKO U NAS SPRZEDAŻY RATALNEJ

JEDYNY W POLSCE
SYSTEM WYSYŁKOWEJ
SPRZEDAŻY RATALNEJ

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



NINTENDO 64
799 zł

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

Akcesoria do Nintendo 64

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

Dostępne oprogramowanie:

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

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



PlayStation
699 zł

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

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

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

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



PlayStation™

Akcesoria firmy SONY

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

Akcesoria firmy Interact i Logic3

Barracuda	129,-
CD Game System Cleaner	96,-
Controller Master Station	89,-
Controller Pad 8	79,-
Controller Pro Pad	89,-
Controller Station	84,-
Controller Station AF	89,-
Controller Super Pad	85,-
Dominator Joystick	159,-
Euro Scart Cable	84,-
Extention Cable	39,-
Joystick Arcade	199,-
Light Gun	109,-
Link Cable	89,-
Manetka Lotnicza	220,-
Memory Card	79,-
Memory Card Plus	139,-
Memory Card Mega	189,-
Pistolet Predator	129,-
Program Pad	139,-
Steering Wheel	300,-

Oferta miesiąca na PlayStation:
programy w cenie 99 zł

Air Combat Platinum
Tekken Platinum
Wipeout Platinum

programy w cenie 159 zł

Tempest 3D
Supersonic Racer
Jet Raider

programy w cenie 169 zł

PO'ed
Raven Project
Return Fire
Impact Racing
Black Down

programy w cenie 179 zł

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

programy w cenie 189 zł

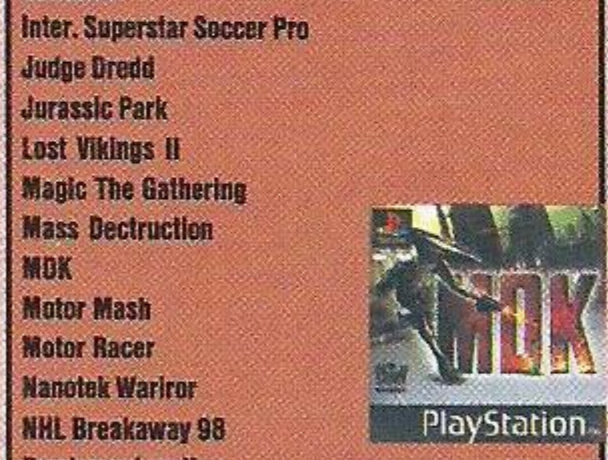
2Ktreme <PL>
Broken Sword II
Carnage Heart



Nage Racer <PL>
Rapid Racer
RayStorm
Ray Tracer
Warhammer

programy w cenie 199 zł

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



programy w cenie 209 zł

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



programy w cenie 219 zł

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



programy w cenie 325 zł

Oferta specjalna

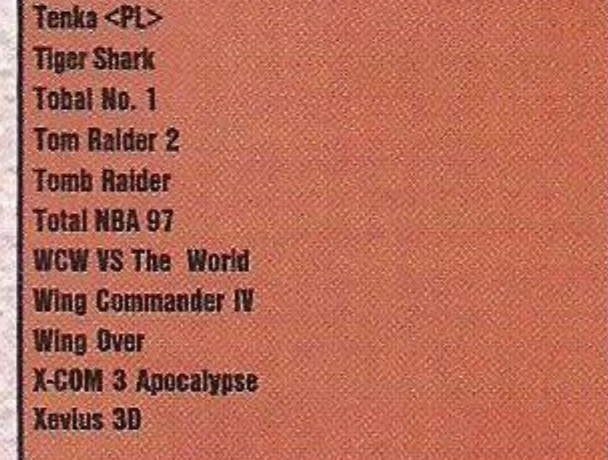
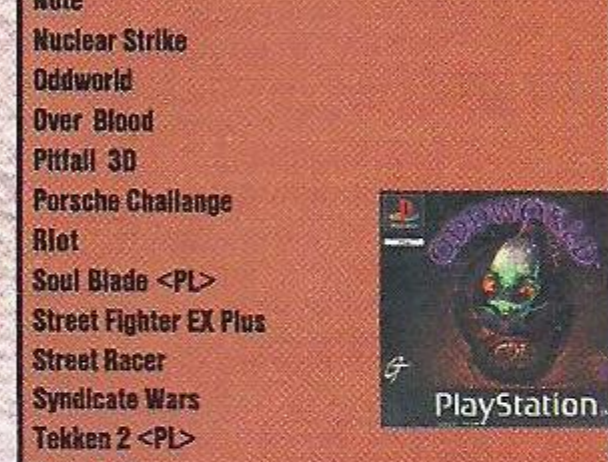
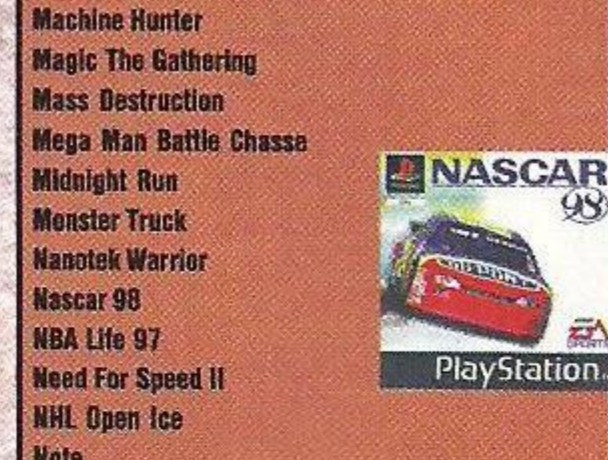
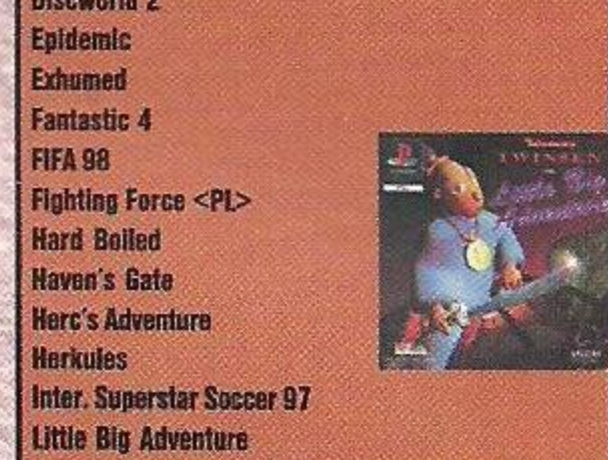
Actual Soccer	99,-
Adidas Power Soccer	149,-
Alien Trilogy	99,-
Battle Arena Toshinden	99,-



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

Wybrane tytuły Sony PlayStation:

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



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

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



Sega Saturn Game Pack

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

SEGA SATURN
+ karta pamięci

689 zł

SEGA SATURN
+ karta pamięci

789 zł

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

SEGA SATURN
+ karta pamięci
+ Sega Rally
+ Pad Terminator

963 zł

jedna gra GRATIS!!

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

Kupując dwie gry - Pad GRATIS!



Taniej - nie można

➤ Największy wybór asortymentu w Polsce

➤ Nowości

➤ Co miesiąc oferty specjalne

➤ Fachowa obsługa

➤ Darmowa wysyłka katalogu produktów do wszystkich zainteresowanych

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

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



Akcesoria do Sega Saturn:

INTERACT

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

Logic



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

Wybrane tytuły na Saturna:

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



Oferta miesiąca na Sega Saturn:

programy w cenie 139 zł

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



programy w cenie 149 zł

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



programy w cenie 159 zł

Pebble Beach Golf
Virtua On
Hexen
Doom

programy w cenie 169 zł

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



programy w cenie 179 zł

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

programy w cenie 189 zł

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



programy w cenie 199 zł

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



programy w cenie 209 zł

Duke Nukem
Enymy D
Formula Karts
Last Bronx
Last World



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

programy w cenie 219 zł

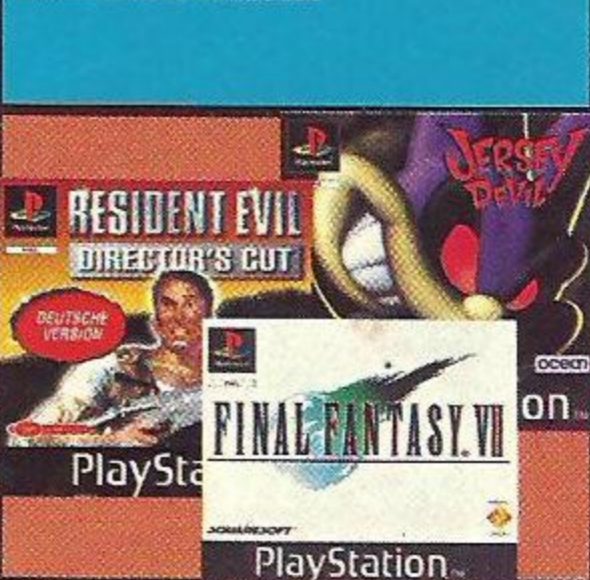
Sonic R

programy w cenie 329 zł

Virtua Cop 2 with Gun

programy oferta specjalna

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



MENIU

str **7 NEWSFLASH!**
Co słyszeć w wielkim świecie

str **10 AUTOMATY**
Grające pudła w akcji

str **12 ZAPOWIEDZI**
Widoki na przyszłość

str **22 RECENZJE**
Wystawiamy cenzurki nowościom

str **51 GAMEBOY**
Stroniczka tej uroczej maszynki

SZKOŁA 52 str
PRZETRWANIA
Resident Evil 2, Alundra

FELIETONY 62 str
Gawędy po Fai
SquareWare
N(e)O Comments

TIPS & TRICKS 64 str
GoldenEye 007, Turok, Gex - Enter the Gecko,
NHL All Star Hockey '98, Jet Rider 2,
Grand Theft Auto, Spawn - The Eternal,
Pitfall 3D, Broken Helix,
Air Race, Felony 11-79

NEO.LOG 66 str
Listy, listy, listy ...

RESIDENT EVIL 2 to tytuł, na który wszyscy czekali ze wstrzymanym oddechem. I jest już bardzo blisko - premiera wersji europejskiej zapowiadana jest na koniec kwietnia, a w najgorszym przypadku na połowę maja. Nie ulega wątpliwości, że to świetna gra - zagłębiając się w opanowane przez zombiaków Raccoon City nie raz zlałem się zimnym potem! Jednak ze względu na swoją zawartość jest to produkt przeznaczony tylko i wyłącznie dla dorosłego gracza. Najciekawsze jest jednak to, że jeszcze dwa lata temu każdy dorosły zapytany o swoje plany wobec konsol popukałby się znacząco w głowę.

Sony wprowadzając swoją konsolę do sprzedaży przygotowało kampanię reklamową, której zadaniem było przekonanie do kupna PlayStation właśnie dorosłych ludzi. I koncern odniósł na tym polu oszałamiający sukces. Udało im się zagarnąć dla siebie tę część rynku, do której Sega i Nintendo za czasów 16-bitowych konsol nie wiedziały jak się dobrać. Według przeprowadzonych ostatnio w USA badań, średnia wieku posiadacza PlayStation to 21 lat i jest to na ogół osoba, która sama zarabia pieniądze, mogąc bez problemu przeznaczyć je na gry. Na tym właśnie polega tajemnica sukcesu rynkowego PSX.

Jestem przekonany, że w niedługim czasie będziemy oglądać coraz więcej dorosłych i bardziej rozbudowanych gier na nasze maszynki. Czasy, w których konsola kojarzona była z dwuwymiarowymi platformówkami minęły bezpowrotnie. I choć zgadzam się z tym, że przez jakiś czas PC był jedyną liczącą się platformą do gier, to zauważam coraz liczniejszą grupę niezadowolonych graczy, zmuszonych co pół roku wydać sporą sumę pieniędzy na modernizację swego komputera. Pomyślcie o swoich sfrustrowanych kolegach kupujących pocięte piracko gry, bo wszystkie pieniądze w kółko przeznaczają na akceleratory, pamięć czy lepsze procesory. I pokażcie im konsolę - jedno magiczne pudełko, które wystarczy na minimum trzy lata.

Gulash



OKŁADKA: RESIDENT EVIL 2 © Capcom/Virgin

W NASTĘPNYM NUMERZE:

Następna dawka świeżych recenzji, kolejne wydanie szkoły przetrwania, mnóstwo tipsów i zapowiedzi. Jeśli pokonamy wszystkie przeciwności losu, przeczytacie o dwóch tytułach zmlatających z powierzchni ziemi:

TEKKEN 3

wersja NTSC

GRAN TURISMO

wersja PAL

Redaktor naczelny:

Marcin K. Górecki

Z-ca redaktora naczelnego:

Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny:

Łukasz Bura
Jakub Głuszkiewicz
Michał Gołębiowski
Bogdan Wiciński
Miłosz

Design & DTP

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

Projekt logo i okładki:

Waldemar Nowak

Druk

PPW UNIPROM SA
Warszawa, ul. Mińska 67/69

Adres redakcji

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

e-mail

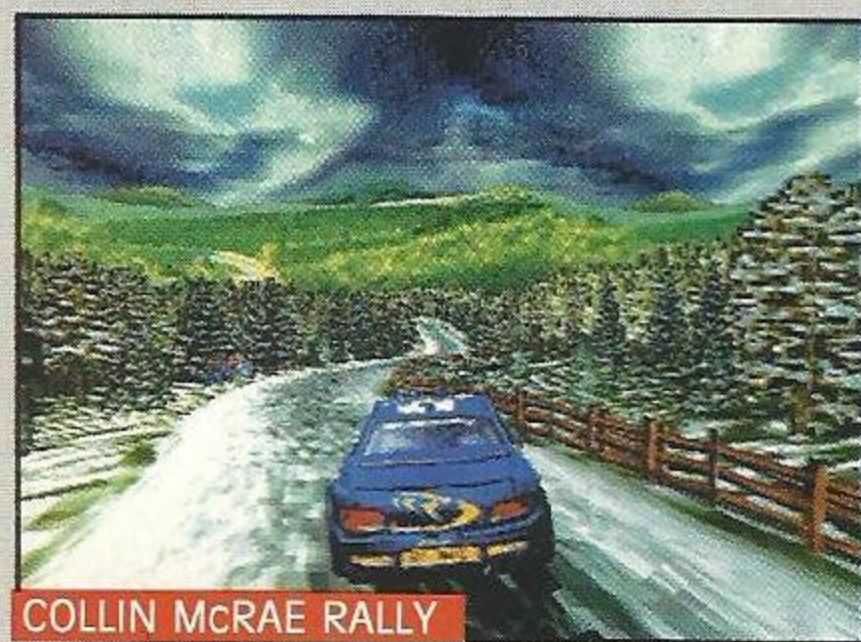
neo@sonline.com.pl

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

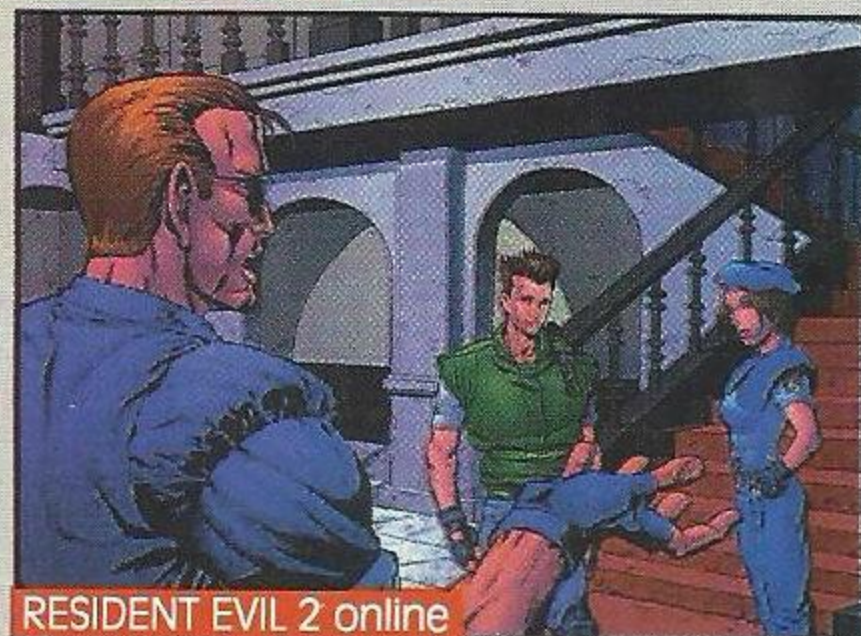
Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

Stało się! Sega potwierdziła upadek Saturna – począwszy od marca 1998 firma zakończyła produkcję i sprzedaż tej konsoli w USA. Przez ostatni rok Sega straciła w USA i Europie blisko 366 milionów dolarów i zamierza przygotować się do startu nowej konsoli. Tymczasem Katana ma być po raz pierwszy publicznie pokazana podczas targów E3 w Atlancie, które odbędą się pod koniec maja 98 (bo niby po co innego koncert wykupywałby gigantyczną powierzchnię w hali?). Będziemy tam i zdamy pełną relację – teraz jednak porcja newsów ze świata.

■ **Będzie kolorowy GameBoy!** Firma Nintendo opracowała nową wersję tej sympatycznej konsolki, która na ciekotkryształycznym wyświetlaczu będzie w stanie wygenerować jednocześnie 56 kolorów z palety 32 tysięcy. Sprzęt będzie posiadał nowy, przystosowany do tego trybu wyświetlacz, a także większą żywotność – mówi się, że na dwóch bateriach pociągnie blisko 10 godzin ciągłej gry. Oczywiście będzie także kompatybilny z olbrzymią, liczącą ponad 1000 tytułów biblioteką gier. Nintendo planuje jednoczesną sprzedaż tej maszyny w Japonii, USA i Europie poczynając już od września '98. GameBoy jest w tej chwili najpopularniejszą konsolą na świecie – od momentu startu konsolkę zakupiło przeszło 60 milionów graczy.



COLLIN McRAE RALLY



RESIDENT EVIL 2 online

■ **Newsflash** prosto z Electronic Arts. Po pierwsze, MOTO RACER 2 na PlayStation został przesunięty z czerwca na wrzesień, ale za to pełna wersja ma zawierać edytor tras, które będzie można zapisywać na karcie pamięci. W dalszym ciągu na liście wydawniczej figuruje PSX'owa konwersja DUNGEON KEEPER z majową datą wydania. Kolejną ciekawostką jest podpisanie umowy z najsynniejszym obecnie graczem w golfa na świecie – Tiger Woods będzie firmował najnowszą odsłonę PGA TOUR GOLF. Koncert wreszcie przełamany w kwestii Nintendo 64 i oprócz nowej edycji FIFA SOCCER, zatytułowanej tym razem WORLD CUP '98 będzie także najnowszą wersją chyba

najpopularniejszej koszykówki wszech czasów – NBA LIVE '99. WORLD CUP '98 ma się pojawić jeszcze przed wakacjami, zaś LIVE '99 pod koniec roku. Na sam koniec zaś SIM COPTER 64, który (oczywiście jeżeli nic nie stanie na przeszkodzie) będzie dostępny już w październiku. Jest jeszcze jedna, niepotwierdzona informacja o wersji NEED FOR SPEED 3 na Nintendo 64.

■ **Pracujący dla koncertu Acclaim** zespół Iguana był ostatnio sprawcą olbrzymiego zamieszania na Internecie. Developerzy zdecydowali się pokazać pierwsze screenshoty z gry TUROK 2 oczywiście na Nintendo 64, które prezentują się po prostu niewiarygodnie – sami sprawdźcie, zamieszczamy je na tej stronie. Zastanawiano się, czy pochodzą one naprawdę z Nintendo 64, czy też z jednej ze stacji roboczych, na której gra jest opracowywana. Wreszcie odpowiedzi udzielił jeden z autorów gry, cierpliwie tłumacząc, że screeny zostały sprzętowo ściągnięte z Nintendo 64. Choć nie chce nam się w to wierzyć, popatrzcie na nie i pomyślcie jaką grafikę będzie mieć TUROK 2, który według planów ukaże się już pod koniec roku. Popularna plotka mówi też o trybie multiplayer, w którym dwie osoby będą mogły stoczyć deathmatch na podzielnym ekranie. Tymczasem Acclaim zapowiedział dwa nowe tytuły – pierwszym będzie strzelanina BLOODSHOT na PlayStation, zaś drugim BUST-A-MOVE w wersji na Nintendo 64.

■ **W Rosji** trwa szaleństwo PlayStation – sprzedano tam już ponad 100 tysięcy konsol. Podjęto też stosowne kroki, aby ukrócić piractwo sięgające blisko 98% całego rynku. Do życia została powołana agencja RASPA, finansowana przez zachodnie firmy zajmujące się dystrybucją oprogramowania. Agencja zajmująca się tylko i wyłącznie ściganiem nielegalnych gier na PlayStation odnotowała już sukcesy, są już pierwsze wyroki skazujące piratów na więzienie. Przypuszczalnie już



TUROK 2



TOMMI MAKKINEN ...



TOMMI MAKKINEN ...

niedługo możemy się spodziewać podobnych kroków w naszym kraju.

■ **Szaleństwo na punkcie RESIDENT EVIL** trwa! Firma WildStorm, która wydawać będzie komiks na motywach przygód bohaterów obu części gry udostępniła część swego dzieła użytkownikom internetu! Od 23 marca można śledzić losy swoich ulubieńców pod adresem www.wildstorm.com. Update'y nowych części mają być dokonywane co tydzień.

■ **Jedna z najlepszych gier** wyścigowych na PC, INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP jest w tej chwili konwertowana na PlayStation. Produkt będzie nosił nazwę TOMMI MAKKINEN – WORLD RALLY CHAMPIONSHIP. Autorzy zapowiadają 20 tras, 9 samochodów, aktywną pogodę zmieniającą się podczas wyścigu oraz edytor tras. Wchodzący w skład pakietu edytor pozwoli graczom na konstruowanie własnych zakrętów, prostych i odcinków specjalnych, a następnie zapisanie ich na karcie pamięci. Na standardowej karcie, o pojemności 15 bloków będzie mieścić się aż 960 tras! WORLD RALLY CHAMPIONSHIP będzie też jedynym wyścigiem pracującym w podwyższonej rozdzielczości PlayStation – 512x256. Gra ma szansę pojawić się jeszcze przed wakacjami.



TUROK 2

10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W UK – LUTY

1. FIFA '98	PSX, N64
2. TOMB RAIDER 2	PSX
3. GRAND THEFT AUTO	PSX
4. COOL BOARDERS 2	PSX
5. TOCA TOURING CAR	PSX
6. CRASH BANDICOOT plat.	PSX
7. PORSCHE CHALLENGE plat.	PSX
8. TEKKEN 2	PSX
9. RAYMAN plat.	PSX
10. WORMS plat.	PSX

10 NAJBARDZIEJ OBLEGANYCH AUTOMATÓW W JAPONII – MARZEC

1. VIRTUA FIGHTER 3 TB	SEGA
2. TEKKEN 3	NAMCO
3. VIRTUA STRIKER 2	SEGA
4. MARVEL vs CAPCOM	CAPCOM
5. DENNOSENKI VIRTUAL ON	SEGA
6. TOUKON RETSUDEN 3	NAMCO
7. GET BUS	SEGA
8. FINAL HIRON	NAMCO
9. BAKUMATSU ROMAN	SNK
10. HOUSE OF THE DEAD	SEGA

10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONII – MARZEC

1. PRO BASEBALL TEAM	SAT
2. XENOGears	PSX
3. CHORO Q3	PSX
4. BIOHAZARD 2	PSX
5. GRAN TURISMO	PSX
6. A STAR IS FOUND	PSX
7. BUST-A-MOVE DANCE	PSX
8. GO TRAIN!	PSX
9. NAGANO OLYMPICS	PSX
10. ULTRAMAN FIGHTING	PSX

NEWSFLASH!

■ Koncern Sony podał do publicznej wiadomości informację, że pracuje nad nowym urządzeniem peryferialnym do PlayStation. Będzie to miniaturowy PDA (Personal Digital Assistant), którego głównym zastosowaniem ma być wymiana danych z konsolą. Jako przykład możliwości urządzenia Sony podaje sytuację, w której gracz będzie w stanie „wyciągnąć” swoją ulubioną postać z mordobicia i skopiować ją do PDA, a następnie trenować ją, aby podwyższyć jej statystyki. Po takim treningu ponownie możliwe będzie przeniesienie zawodnika na Memory Card i rozkoszowanie się jego nowymi możliwościami w kolejnych pojedynkach. PDA będzie standardowo wyposażony w niewielki wyświetlacz, można się także spodziewać komunikowania się z nim za pomocą podczerwieni. Główny procesor zarządzający urządzeniem to ARM7T 32Bit



STREET FIGHTER Ex 2

RISC, wyświetlacz będzie mieć rozdzielczość 32x32 punkty. Według danych urządzenie będzie wyposażone w zegarek z budzikiem i przystosowane do używania go jako miniaturowego organizera. Cena urządzenia nie została jeszcze ustalona, ale spodziewamy się, że nie powinna być ona większa niż standardowy Memory Card. PDA ma pojawić się w sprzedaży pod koniec roku.

■ Na temat Katany w branży aż wrze od sprzecznych plotek. Jest jednak jeden punkt, w którym zgadzają się wszyscy – Sega wypuści tę konsolę tak szybko, jak będzie to możliwe, ale pod jednym warunkiem: razem z konsolą ma pojawić kilka gier demonstrujących jej prawdziwe możliwości. W tej chwili najbardziej prawdopodobne wydają się być dwa terminy rzucenia na rynek Katany – wrzesień '98 w Japonii i kwiecień '99 w USA i Europie, lub



też (co chyba jednak będzie bardziej prawdopodobne) grudzień '98 w Japonii i wrzesień '99 w USA i w Europie. Start nowej konsoli ma zostać poprzedzony kampanią reklamową wartą 100 milionów dolarów. Wiadomo już choć o części gier, które pojawią się w momencie startu konsoli – VIRTUA FIGHTER 3, SCUD RACE, a także nowy i trójwymiarowy SONIC. Sega planuje także rozpoczęcie sprzedaży

specjalnej wersji Katany przeznaczonej jako wnętrze do automatów. Sprzęt ma być 20 do 30 procent silniejszy niż Model 3, na którym hula VIRTUA FIGHTER 3 (oh my God) i ma kosztować o połowę mniej, czyli jedyne 2–3 tysiące dolarów. Tymczasem jedną z pierwszych europejskich grup, które przyznały się do prac nad aplikacjami dla Katany to znane wszystkim (choćby z TOMB RAIDER i FIGHTING FORCE) brytyjskie Core Design. Zespół w tej chwili pracuje nad trójwymiarową platformówką HERDY GREDY, umożliwiającą także grę kilkuosobową.

■ Bardzo interesujące informacje mówią o mariażu Id Software i Segi. Jest to o tyle prawdopodobne, że w konwersji DOOM i QUAKE można zagrać przecież na konsoli. Tym razem jednak Id Software samo zajmie się



STREET FIGHTER Ex 2

opracowywaniem swoich gier na Katanę, zaś nasze informacje mówią o ekskluzywnej konsolowej wersji TRINITY przeznaczonej oprócz PC, także i na nowe dziecko Segi. Nie oczekujcie jednak ze wstrzymanym oddechem – szef Id, John Carmack dał wyraźnie do zrozumienia, że TRINITY pojawi się w ciągu 16–24 miesięcy. A zatem grudzień 1999... Tymczasem najstawniejszy w branży spadochroniarz – John Romero, który po odejściu z Id Software założył firmę Ion Storm także zainteresował się konsolami. Oficjalnie zapowiedział, że w gry wydane w przyszłości przez jego firmę będzie można zagrać oprócz PC właśnie na nich – strzelanina first-person perspective DAIKATANA będzie także dostępna w wersji na Nintendo 64, zaś gra RPG oparta na engine QUAKE 2 pod tytułem ANA-CHRONOX będzie także na PlayStation. Obie gry mają się pojawić mniej więcej za rok.

■ Co słychać w Capcom? Po pierwsze oficjalnie został potwierdzony fakt podpisania przez firmę umowy z koncernem Sega, na mocy której wszystkie nowe gry Capcom z automatów pojawią się na Katanie, jako na pierwszej domowej platformie. Wiadomo też, że pierwszą grą (nad konwersją której Capcom rozpoczął już prace) będzie STREET FIGHTER III SECOND IMPACT. Tymczasem Capcom koncentruje się na PlayStation –

w przygotowaniu znajdują się obecnie cztery tytuły. POCKET FIGHTER to najnowszy rozdział w serii STREET FIGHTER, gdzie zgodnie z popularnym w Japonii trendem wystąpią małe postacie z dużymi głowami. Drugim tytułem będzie całkowicie STREET FIGHTER EX 2, w którym do starej ekipy dołączą między innymi Vega ze swoimi stalowymi pazurkami oraz Blanka z dzikiej brazylijskiej dżungli. Kolejnymi tytułami będą RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE oraz STAR GLADIATORS 2 – trójwymiarowe mordobicia, które zadebiutowały już w japońskich salonach gier. Możemy spokojnie oczekiwać perfekcyjnej konwersji, gdyż obie gry arcade zostały zbudowane w oparciu o płytę główną PlayStation.

■ Choć CRITICAL DEPTH nie wyszedł grupie SingleTrac najlepiej, zespół pracuje obecnie nad trzema nowymi grami. Oto ich tytuły – ROGUE TRIP, STEAK i TWISTED METAL 3. Na temat pierwszych dwóch nie wiemy na razie nic, za to coraz głośniej mówi się o tym trzecim, który ma wyrwać z PlayStation maksimum możliwości. Wszystkie trzy gry wyda koncern GT Interactive. Znamy też tytuł drugiej części świetnego ODDWORLD: ABES ODDYSEE. Proszę bardzo – ODDWORLD: ABES EXODUS.

■ TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP na PlayStation to jeden z cichych hitów tego roku. Gra sprzedaje się znakomicie, zaś jej autorzy – firma CodeMasters po cichu przygotowuje kolejnego killera. W opartym o engine z TOCA wyścigu COLLIN MCRAE RALLY spragnieni emocji gracze będą mogli śladami Krzysztofa Hołowczyca wziąć udział w rajdach terenowych. Mówi się także, że popularni Codies ostro pracują nad grami na Nintendo 64, w tym także nad nową edycją MICRO MACHINES.

■ Każdy z trzech wielkich koncernów produkujących konsole stara się zagwarantować jak najlepszą konwersję z automatów na domowe platformy. Sony radzi sobie doskonale, oferując autorom płyty główne specjalnie przygotowane do produkcji gier arcade (korzystają z nich między innymi Capcom i Namco). Sega w swoim czasie zaprezentowała płytę Titan, na której w salonach hulają choćby DEAD OR ALIVE i DIE HARD ARCADE. Tymczasem do wyścigu planuje włączyć się także i Nintendo, oferując od niedawna płytę ALECK 64, całkowicie kompatybilną z Nintendo 64. Ten ruch w przyszłości może przynieść efekt w postaci perfekcyjnych konwersji.



■ Oficjalnie wiadomo już, że Infogrames pracuje nad V-RALLY 64 oczywiście na Nintendo 64. Gra będzie zawierać nowe pojazdy, trasy i odpowiednio lepszą grafikę. V-RALLY 64 ma pojawić się na półkach sklepów pod koniec roku.



STREET FIGHTER III – SECOND IMPACT ukaże się w ekskluzywnej wersji na Katanę!



LEAD
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

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

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

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

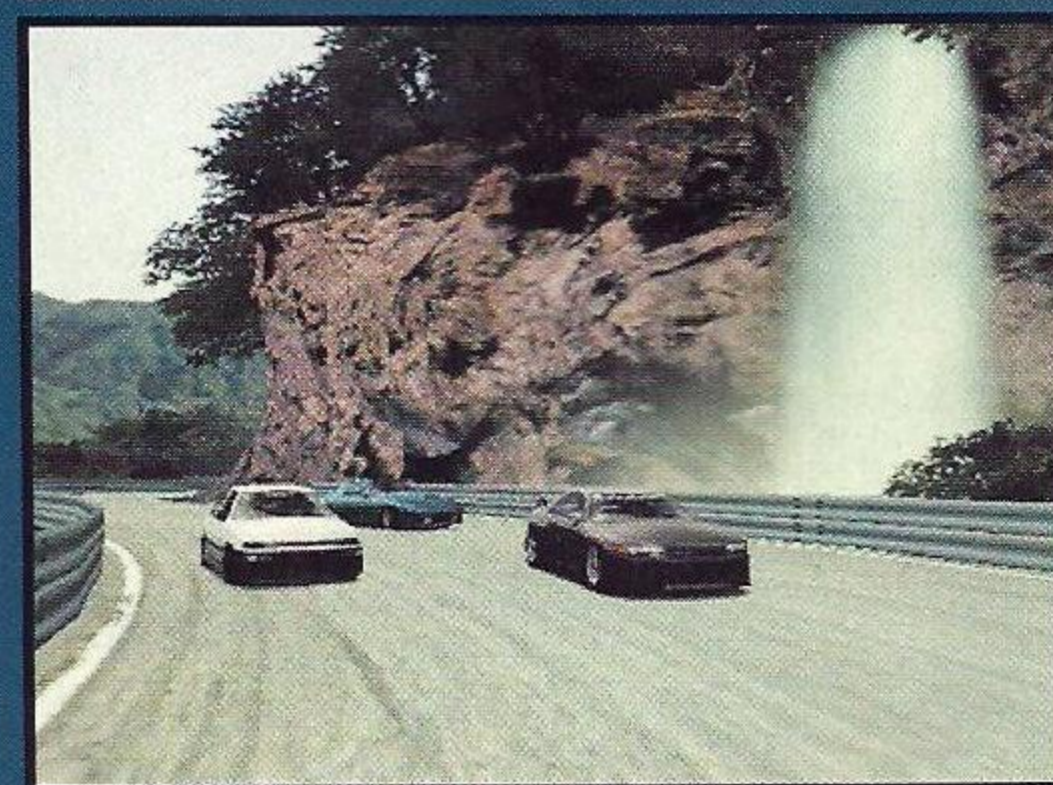
Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad,
a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.

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

Racing Jam



Każdy nowy racer wchodzący na rynek arcade'ów musi mieć coś takiego, co wybije go z szeregu innych gier tego gatunku. Na rynku pojawiło się bowiem ostatnio tyle tytułów, że aby zaistnieć trzeba po prostu czymś szokować. W wypadku RACING JAM szokować ma przede wszystkim nowa płyta główna – COBRA. Tak się jednak składa, że obecnie wykorzystywana jest zaledwie część możliwości przeliczeniowych jakie ma COBRA. I jeszcze przez jakiś czas się to nie zmieni. Drugi element, który ma przykuć do RACING JAM amatorów wygodnego fotela i lekkiej kierownicy to paraboliczny ekran automatu. Ma on dawać graczom uczucie pełnego zagłębienia się w to co oferuje automat. A oferuje on trzy różne trasy, dziesięć samochodów (Mitsubishi, Subaru, Toyota, Mazda, Honda, Nissan i inne), którym można dodatkowo tuningować opony, zawieszenie czy moc silnika. Powalająca jest przy tym bardzo szczegółowa grafika. Można na przykład bez trudu odczytać numer rejestracyjny mijanego samochodu. Na jednej z tras, kiedy wyścig rozgrywa się w nocy, widoczna jest też doskonała gra świateł – widać tu wyraźnie, że z light sourcingiem COBRA radzi sobie nadzwyczaj dobrze. Trzeba także zobaczyć kilka elementów scenografii, jakie porzmięszczali graficy – wodospad na jednej z tras jest po prostu mistrzostwem świata.



Fighting Wushu

Debiut nowej płyty głównej stworzonej przez Konami nie wypadł zbyt imponująco. Model COBRA (bo o nim mowa) może przetwarzać aż pięć milionów polygonów na sekundę. I, jeżeli chodzi jedynie o wygląd najnowszego mordobicia ludzi, którzy niedługo dadzą spragnionym graczom METAL GEAR SOLID – to rozwała ono każdego innego fightera przy pierwszym starciu. Grafika FIGHTING WUSHU jest na pierwszy rzut oka po prostu powalająca. Wygląd postaci (a zwłaszcza ich twarze) przyćmiewają swoim wykonaniem wszystko co do tej pory widzieliście. Z VIRTUA FIGHTER 3 włącznie. Facjaty zawodników są po prostu fenomenalne – odwzorowane z największą, jaką widziałem do-

tychczas dbałością o szczegóły. Bardzo dobry jest też light sourcing – gra świateł daje wrażenie uczestniczenia raczej w profesjonalnej produkcji kinowej, niż zwykłym monetożernym automacie. Niestety jednak sama gra nie jest już ani tak efektowna ani przyjemna. Ruchy postaci są dosyć sztywne i nie mają



one tej płynności, co fighterzy z automatu Segi z Akirą na czele. Reakcja na przyciski również nie jest zadowalająca – ciosy wyprawiane są z opóźnieniem, do którego trudno się na początku przyzwycząić. Z ciekawostek – możliwe jest stosowanie counterów takich jak w DEAD OR ALIVE – nie wykonuje się tego jednak przy pomocy jednego przycisku. Reszta to próba przeniesienia systemu sterowania z VIRTUA FIGHTER. Niestety, ze względu na mniejszą liczbę klatek animacji i mniejszy dynamizm akcji, gra ta nie musi przypaść do gustu fanom wielkiej serii. Nawet pomimo niesamowitej grafiki.

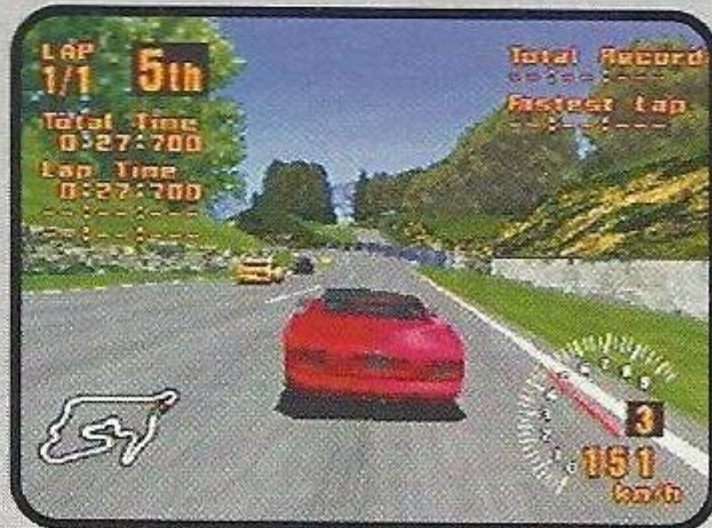
DUAL SHOCK

wibrujący joypad do PlayStation

Dual Shock to wibrujący analogowy joypad do PlayStation, na razie dostępny jedynie w Japonii. Jest to już drugie takie urządzenie na tym rynku – pierwszy wibrujący joypad do PlayStation wprowadzono do sprzedaży blisko pół roku temu, po czym wycofano z niewiadomych przyczyn (prawdopodobnie pod naciskiem Nintendo, które ma prawa do patentu Rumble Pak). W każdym razie pojawiły się też gry, które współpracowały z wibracją – między innymi BUSHIDO BLADE. Pojedyncza wibracja okazała się być mało satysfakcjonująca i oto na rynek trafił Dual Shock.

Już sama nazwa joypada wyjaśnia, czym różni się on od pierwszej wersji. W Dual Shock zastosowano nie jeden, lecz dwa wibratory ukryte we wnętrzu joypada. Do testów Dual Shock zasiadłem z japońską wersją GRAN TURISMO, w tej chwili jedyną grą obsługującą to urządzenie. Po odpaleniu gry i wybraniu trasy zagłębiłem się w świat wibracji. Joypad delikatnie drży, gdy samochód startuje i jedzie na niższych biegach. Nieco mocniej, gdy wpadnie się w poślizg, lub uderzy w obiekt stojący na drodze. Najważniejsze jednak, że dzięki podwójnemu

wibratorowi bez trudu można odróżnić kierunek dochodzących wibracji! W praktyce wygląda to następująco – jeśli wjechałeś lewym kołem na krawężnik, joypadem rzuca z lewej strony. Jeśli zaś wpadając w poślizg zahaczyłeś zderzakiem z prawej strony o inny pojazd, to regularnie wibrując joypad pozwoli odczuć wstrząs rzeczywiście z prawej strony. Jest to dosyć przyjemne uczucie i raczej nie powinno przeszkadzać nikomu w grze. Oprócz wibracji, joypad ma także nieco lepiej zaprojektowane końcówki analogowych galek – zamiast wklęsłego zaokrąglenia na kciuk zdecydowano się na wypchnięcie ich brzegów do góry. Niestety, nie ma róży bez kolców. Po dwóch godzinach gry bolały mnie ręce i to nie od ściskania pada, do czego przy pracy polegającej czasem na kilkunastu godzinach grania dziennie można się przyzwyczaić.



czuć. Po prostu Dual Shock jest bardzo, ale to bardzo ciężki w porównaniu do innych joypadów. Druga sprawa to kwestia kompatybilności – w tej chwili podwójnie wibruje jedynie GRAN TURISMO, a w najbliższej przyszłości wibrować będzie TEKKEN 3. Reszta zapowiedzi pozostaje w tej chwili dla nas – Europejczyków – tajemnicą.

Podsumowując, Dual Shock to w tej chwili raczej ciekawostka, niż produkt mający trafić do masowego odbiorcy. Przy tak kosmicznej cenie (ok. 300 zł za wersję importowaną z Japonii) nie znajdzie w tej chwili zbyt wielu nabywców, zwłaszcza, że aby się bawić, potrzebna będzie jeszcze japońska wersja GRAN TURISMO. Centrala Sony w Japonii zapowiedziała, że na japoński rynek trafi specjalny pakiet składający się z joypada Dual Shock i gry TEKKEN 3 za bardzo atrakcyjną cenę. Być może na podobne rozwiązanie zdecyduje

się europejska centrala Sony i to będzie bardzo dobry sposób, aby przekonać graczy do nabycia tej jakby nie było interesującej zabawki. Radzimy wstrzymać się z ewentualnym zakupem – będziemy informować co nowego w kwestii europejskiej premiery tego urządzenia. (Ash)



MediaSoft

Sony PlayStation Nintendo 64 PC-CD

GRY KOMPUTEROWE

KONSOLE

SPRZEDAŻ

SKLEP:

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

SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64,
GRY I AKCESORIA

DETALICZNA, WYSYŁKOWA, HURTOWA

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

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

BURGER
KING

MediaSoft

KINO
"LUNA"

Pl. Zbawiciela

Pl. Unii Lubelskiej

Zapowiedzi

Z OSTATNIEJ CHWILI

□ Terminy wydawnicze to jedna z tych rzeczy, która w świecie konsol zmienia się szybciej niż gdzie indziej. Jak zwykle więc europejskie premiery kilku pozycji ulegną opóźnieniu. KLONOA z Namco została przesunięta na czerwiec, podobnie jak KULA WORLD, BOMBERMAN WORLD i EVERYBODY'S GOLF. Jeszcze gorzej wygląda sytuacja GHOST IN THE SHELL i WILD ARMS, które wstępnie zapowiadane są na lipiec. DEAD OR ALIVE w wersji na PSX będzie dostępne najprawdopodobniej dopiero we wrześniu. Za to GRAN TURISMO i CARDINAL SYN mają szansę pojawić się już w maju! Na liście wydawniczej Sony pojawił się za to SENTINEL RETURNS z czerwcową datą, oraz ZERO DIVIDE 2 zapowiadane na lipiec.

□ W obozie Nintendo największe opóźnienia dotyczą premiery napędu 64DD, którego start w Japonii po raz kolejny przełożono z wiosny na jesień '98. Mówi się też, że amerykańska i europejska premiera są zależne od tego, jak urządzenie będzie radziło sobie właśnie w Japonii. Jeśli 64DD kupi co najmniej 70 procent użytkowników Nintendo 64, wtedy być może ujrzymy napęd w naszych domach. Jeśli nie, będzie bardzo wątpliwe, czy Nintendo zdecyduje się sprzedawać 64DD u nas. Zatem co najmniej do końca roku będą się liczyć jedynie karty. Na szczęście jednak na najbliższe miesiące zapowiadane jest sporo gier - już w maju dostępne będą QUAKE 64, MYSTICAL NINJA, fighter DEADLY ARTS, koszykówki NBA JAM '98 i NBA COURTSIDE oraz FORSAKEN. Europejska wersja NBA IN THE ZONE '98 będzie się nazywać NBA PRO '98. Za to ZELDA 64... będzie dobrze, jeśli LEGEND OF ZELDA 64 pojawi się w Europie jeszcze w tym roku. ZELDA 64 będzie największym cartem, jaki kiedykolwiek wyprodukowano - 256 megabitów (32MB).

I N D E X

5th Element	16
Aero Fighters Assault	20
Bomberman World	14
Breath of Fire 3	13
Crime Killer	15
Duke Nukem - Time to Kill	12
Earthworm Jim 3D	16
Forsaken	17
Kobe Bryant NBA Courtside	17
Kula World	14
MediEvil	21
Mystical Ninja	20
N ₂ O	13
Ninja	15
Other Life Azure Dreams	13
Quake	17
Tekken 3	19
Tomb Raider Gold	18
War Games	18

DUKE NUKEM - TIME TO KILL

- Wydawca: GT INTERACTIVE
- Producent: N-SPACE
- Termin: Maj '98
- Platforma: PlayStation

Po długim namyśle Duke postanowił wreszcie zaprezentować się swoim wszystkim wielbicielom w prawdziwym trójwymiarze. W sukurs przyszła mu firma N-Space i wydawca GT Interactive. I tak zrodziła się idea DUKE NUKEM: TIME TO KILL. Cóż można powiedzieć o grze, w której głównym bohaterem jest koleś ratujący ziemskie panny przed najazdami z kosmosu? To po prostu wciąż ten sam kochany, grubiański, napakowany sterydami i pękający od adrenaliny kawał mięśni, któremu nie sposób się oprzeć.

Tym razem przygody rzuciły Duke'a w sam środek afery z maszyną czasu. Na mistrza czekają cztery okresy historyczne. Pierwszy - obecny, to standard. Duke zwiedzi w nim stacje metra, ulice, wielkie gmaszyska i opuszczone hale. To tutaj znajduje się aparatura, dzięki której dzielny blondas będzie mógł sprawdzić pozostałe trzy światy - średniowieczny, dzikozachodowy i starożytnoromański. Aby za bardzo nie rzucać się w oczy w tłumie dajmy na to starożytnych Rzymian, nasz blond bohater w przyciemnionych okularach wrzuci tożę. Czasy kowbojskie to oczywiście kapelusz z rondem jak trzeba i szerokie spodnie z frędzelkami. Średniowiecze... No cóż...



Hail to the king, baby! Duke powraca jak zwykle w znakomitej formie. Tym razem jednak nie zobaczymy słoń w mundurach.



Tutaj twórcy, pomimo wielu protestów nie poszli na ugodę i odziali Duke'a w kilt... Odstaniając (ku uciechu damskiej gawiedzi) swe piękne tydki zadał przy tym kłam szerzącym się plotkom, jakoby golił je dla wygody. Naturalnie, stosowny do czasów będzie też arsenał twardego - kusze, dynamit, Winchester, kolt .45, zamrażacz, gatling gun, miotacz ognia i Święty Granat Ręczny (i liczbą tą trzy ma być, a liczbą tą jest trzy). Co oznacza możliwość ujrzenia Duke'a od tyłu? No cóż. Lara zaczynała jako zupełnie nieznaną postać, a teraz święci triumfy. Pomyślcie tylko co byłoby, gdyby więcej dziewczyn grało na PSX i pojawił się taki Duke...

BREATH OF FIRE 3

- Wydawca: CAPCOM
- Producent: CAPCOM
- Termin: Maj '98
- Platforma: PlayStation

Jest sobie pół-koleś pół-tygrys. Jest sobie smok, który jednak nie jest smokiem. Łączą siły, wyruszają na podbój świata i stają się bohaterami najnowszego RPG-a Capcomu. W zasadzie Capcom ma swojego STREET FIGHTER'a poznaczanego najprzeróżniejszymi znaczkami (litery greckie, cyfry arabskie itp.) i ma swojego RESIDENT'a. A jednak dzielni panowie programiści nie ustają w zarzucaniu graczy produktami z ich estetycznym, żółto-niebieskim logiem. Nas to cieszy. BREATH OF FIRE 3 to trzecia już część opowieści z serii ODDECHU OGNI (OGNISTEGO ODDECHU czy jak jeszcze chcecie). Głównym bohaterem jest koleś o imieniu Ryu (tak, panowie programiści jak już się do czegoś przywiążą...). Ryu jest smokiem, który spoczywał przez długi czas zamrożony w kopalni. Pewnego razu grupa pracowników kopalni (... górników?...) postanowiła, na swoje nieszczęście, zajrzeć do starego szybu. Wyszadzili więc zasypane wejście i (na swoje bardzo duże nieszczęście) przy okazji wyzwolili Ryu z jego długowiecznego więzienia. Chcieli też pokonać ożywionego smoka. Chyba nie zepsują wam zbyt zabawy mówiąc, że niezbyt im się to udało. W zasadzie to nie udało im się to zupełnie...

Kolejną postacią, którą należałoby przedstawić, jest Rei. Ten pół-tygrys pół-człowiek (a w dodatku myśliwy) odnajduje na polance w pobliżu kopalni skrajnie wyczerpanego i nieprzytomnego niebieskowlasego mężczyznę. Jak się okazuje, mężczyzną tym jest Ryu. Zabiera go więc do domu i przywraca do życia. A później w prosty acz przykry sposób Ryu i Rei zbaczają na drogę przestępstwa. Grafika w grze ma być trójwymiarowa, a raczej pseudo trójwymiarowa i ręcznie rysowana z izometrycznym rzutem. Ma trafić szczególnie do tych, którzy gustują w pięknych i niepolygonalnych postaciach - jak w SUIKODEN i VANDAL HEARTS. Oprócz tego uproszczona walka, szlajanie się po mapie i ciekawe wątki poboczne. Brzmi całkiem przyjemnie.



Tak, zgadliście. Oto pół-człowiek, pół-smok Ryu z niebieskimi włosami i konkretną szabelką.



OTHER LIFE AZURE DREAMS

- Wydawca: KONAMI
- Producent: KONAMI
- Termin: Maj '98
- Platforma: PlayStation

Otóż i pierwsza z gier stających w krótkiej (na razie) kolejce po medal w konkurencji: "najdłuższy w dziedzinie PSX-owych RPG-ów tytuł zachowujący przy tym jakikolwiek sens". Próba jego przetłumaczenia można podjąć stosunkowo wiele: Azurowe sny Innego Życia (mystyczny), Inne Życie Azurowych Snów (ten ma lekkie zabarwienie...), sny Innego Życia Azura (metaforyczny), Inne Życiowe sny Azura (nowobogacki) itp. Na pewno jednak na pierwszy rzut oka tytuł ów nie ma absolutnie nic wspólnego z fabułą najnowszego dzieła autorów kochanego przez nas SUIKODENA. Tak, KONAMI nie próżnuje i po tym jak emocje graczy opadły już nieco po przygodach bohatera z poprzedniego tytułu, startują z nową grą. Gracz wcieli się w niej w postać łowcy jaj demonów. Zdają sobie sprawę, że zawód ten jest u nas stosunkowo mało rozpowszechniony, ale cóż - KONAMI to Japonia... Sama gra ma być dosyć pseudo.



Kariera łowcy demojaj może także zależeć od rozmów, nawet z tak szkaradnymi postaciami jak ten łysy dziadyga z brwiami sięgającymi do ziemi.



Grafika pseudo-trójwymiarowa, walka pseudo-rttime'owa, a postacie pseudo-anime'owe. Do czego sprowadza się to w rzeczywistości? Grafika - tła 3D, postacie będą zbudowane ze sprite'ów. Walka - niby w czasie rzeczywistym, ale tak naprawdę polega to na tym, że nie wykonuje się ruchów w kolejności postać gracza-postać konsoli i na przemian, tylko obie wykonują swoje czynności naraz (trzeba to zobaczyć, żeby uwierzyć). A postacie - spójrzcie tylko na te wszystkie śliczne screeny.

A zatem stało się to, co prędzej czy później i tak by się stało - japońskie gry RPG rozpoczynają szturm na europejski rynek. Capcom, Konami, Working Designs, a ostatnio także Atlus (o OGRE BATTLE i TACTICS OGRE napiszemy kiedy indziej). Jakby tego było mało, bossowie z Konami oficjalnie potwierdzili, że jeden z wielu zespołów zatrudnianych przez firmę pracuje nad drugą częścią SUIKODEN...

N₂O

- Wydawca: GREMLIN
- Producent: GREMLIN
- Termin: Czerwiec '98
- Platforma: PlayStation



Na tym screenie widać, jak prowadzony przez gracza pojazd przebija się przez pełen niebezpieczeństw długi tunel.

Oblędny pęd, zabójcza liczba klatek animacji na sekundę i piękne tekstury. Czy do stworzenia hitu trzeba czegoś więcej? Jeśli to coś ma być najnowszym shooterem prosto z Gremlin Interactive, to najwyraźniej nie. Zasada gry jest dziecinnie prosta - trzeba latać wewnątrz dziwnego zamkniętego



toru przypominającego długą rurę i rozwałać wykluwające się z różnych kokonów stwory, oczywiście przy użyciu potężnego arsenału dostępnych broni. Gracz może naturalnie okręcać się dookoła całej osi rury, zwalniać i przyspieszać. Ale gracz absolutnie musi przy tym wszystkim bardzo szybko nawalać w spust. I to by było na tyle jeżeli chodzi o gracza. Wicie, są takie gry o których za dużo powiedzieć się nie da. I z pewnością należy do nich N₂O. Szybkość, ogień i latanie. Twórcy gry oferują 35 poziomów (rur), mnóstwo sekretów, sporo bonusów i niewyobrażalnie dużo robali. No a teraz, to się już zupełnie wypstrykałem.



KULA WORLD

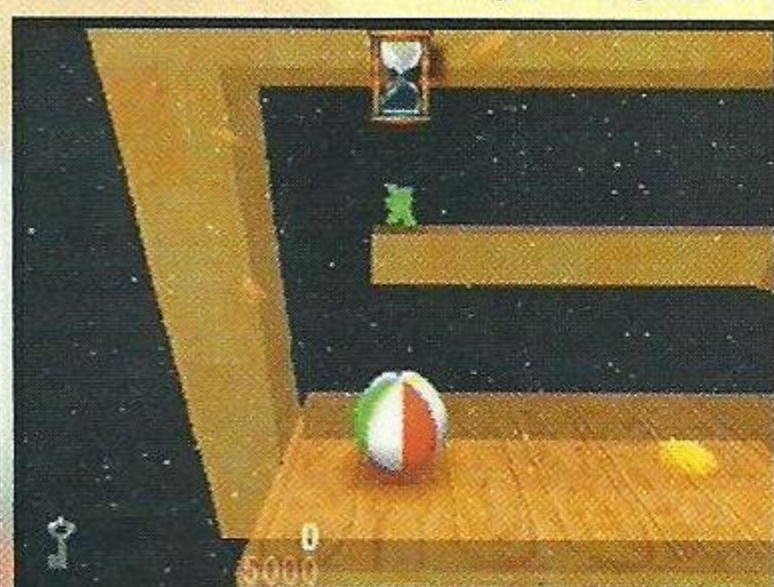
- Wydawca: SONY
- Producent: GDS
- Termin: Czerwiec '98
- Platforma: PlayStation

Czy zastanawialiście się kiedyś, jak by to było być piłką plażową? No cóż, ponieważ nie jesteście jeszcze odizolowani od reszty społeczeństwa (może to i ryzykowne założenie, ale co tam - raz się żyje), a prasy nie dostarcza wam uśmiechnięty dobrotliwie pan w białym fartuchu, to możnaby przypuszczać, że nie. A Szwedzi z małej firmy o sporo mówiącej nazwie Game Design Sweden zastanawiali się. I szybko zrobili bazującą na tej idei grę logiczną. W KULA WORLD gracz wcieli się w piękną, radosną

i nadętą piłkę plażową. Skacząc sobie po przeróżnych platformach zawieszonych w przestrzeni, owa piłka musi podnosić przedmioty, omijać pułapki i walczyć ze swoim największym wrogiem - czasem. Idea tej gry jest bardzo prosta. Ale za to jej miodność... Niektórym może wydawać się, że gry logiczne nie są zbyt ciekawe. Ale trzeba przyznać, że KULA WORLD zadaje kłam temu twierdzeniu. Wrażenie to potęgują takie detale jak piękny, czysty dźwięk i bardzo spokojna, kojąca muzyka. To jedna z tych gier, które trzeba będzie mieć na półce, żeby pokazywać rodzinie, że gry tak naprawdę są piękne, spokojne i zupełnie pozbawione przemocy.



Tocząc się coraz dalej można znaleźć bonusy w postaci dziwnych pigulek, po których obraz zaczyna falować, a muzyka wariować...



BOMBERMAN WORLD

- Wydawca: SONY
- Producent: HUDSON
- Termin: Czerwiec '98
- Platforma: PlayStation

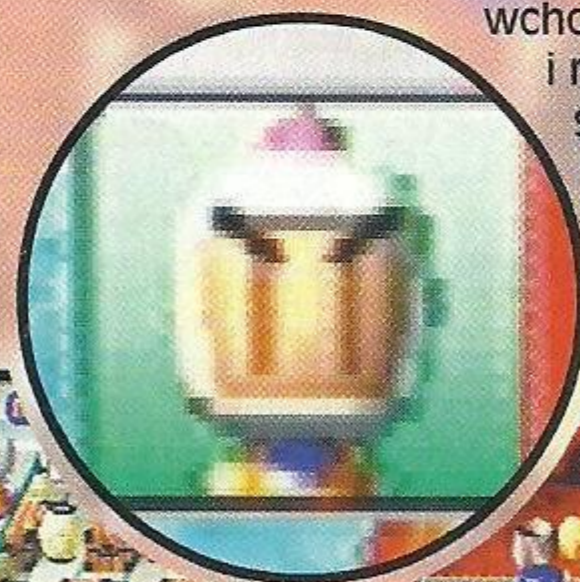
Czymże powinny być najnowsze przygody sympatycznego Bombera, jak nie kolejną porcją doskonałej zabawy dla kilku graczy? Z tego założenia wyszła firma, która właśnie planuje wydanie najnowszej edycji spotkań z gościem w kulistym hełmie. Produkcją gry zajęła się znana fanom świetnego BLOODY ROAR firma Hudson. Jak będzie z kolejnym BOMBERMANEM dopiero zobaczymy. Gra ma oferować trzy tryby prowadzenia rozgrywki. Pierwszy - normalny oferuje szereg misji ułożonych w kampanię. Bohater będzie musiał pokonać czwórkę straszliwych przeciwników, którzy przybyli z ukrycia na czterech planetach układu słonecznego i pragną zagłady Ziemi. Drugi to naturalnie tryb Multiplayer. Jak na razie nie ma jeszcze pewności, czy gra będzie oferowała możliwość połączenia konsol przez kabelek albo czy przyda się tutaj Multi Tap (ale założę się, że się przyda). Jednak nawet na jednej konsoli będzie można grać w pięciu graczy, przy czym trzech jest

wtedy kierowanych przez mikroprocesor. Będzie jeszcze możliwość zagrania w trybie Challenge, gdzie po ustawieniu kilku opcji (rodzaj i liczba bonusów do zebrania oraz przedział czasowy) Bomber samotnie ruszy na podbój planszy. Nie może także zabraknąć różnego rodzaju przeszkadzajek - mały

wchodzące na drzewa i rzucające banany, smokowate stworki polykające bomby, turlające się pancerniki i wiele, wiele innych.



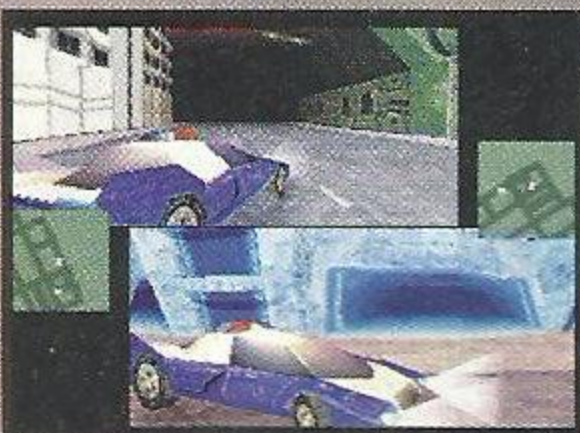
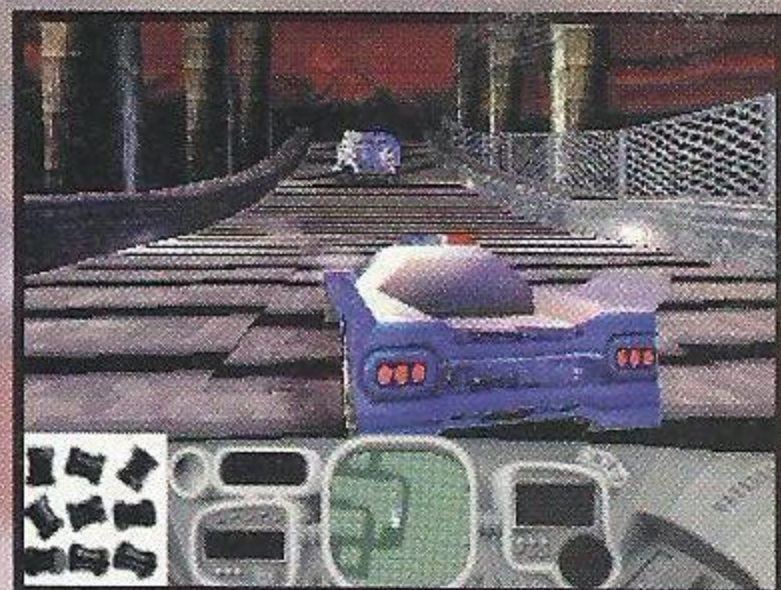
Its-a-me, Bomber! Firma pracuje już nad kolejną częścią, zatytułowaną BOMBERMAN FIGHT.



CRIME KILLER

- Wydawca: INTERPLAY
- Producent: INTERPLAY
- Termin: Maj '98
- Platforma: PlayStation

Słyszeliście kiedyś bajkę o dobrym policjancie z przyszłości i jego świetnym samochodzie? Tak?... No to posłuchajcie. Ulice to bardzo wdzięczny temat dla twórców gier komputerowych. Wystarczy, że taki designer jeden z drugim wyjadą swoją Corvette'ą na miasto, przejadą kilka skrzyżowań i już mają materiał na najnowszego shootera samochodowego. Wystarczy bowiem tylko obserwować to, co dzieje się na ulicach tych pięknych amerykańskich metropolii, aby dostać materiał po prostu idealny. CRIME KILLER ma sprowadzać się do wykonywania zleczonych przez kierownictwo zadań (w sumie 20). Mogą to być np. wyeliminowanie gangu dzikich rockersów, rozpędzenie kręcących dym zadziarasów, przechwycenia porwanej gwiazdy rocka czy przerwanie nielegalnych wyścigów w centrum miasta (tak, tak - to co sami robicie w innych samochodówkach). Oprócz patrolowania ulic miasta, dzięki włączeniu się do Oddziału Sił Powietrznych możliwe ma też być patrolowanie terenu ponad nimi. Oczywiście, jak na wielką metropolię przystało (tutaj powinna paść nazwa miasta, którego ulice oczyszczać będziesz gracz z przestępczego śmiecia - niestety nie padnie, ponieważ jeszcze jej nie znamy) przyjdzie śmigać zarówno po szerokich pasmówkach w centrum, jak i w zaśmieconych zaułkach podmiejskich, czy w dzielnicach getta. Stosownie też będą się zachowywać mieszkańcy owych terenów. Aby dobrze sobie radzić, trzeba będzie poznać skróty, różne ciekawe zakątki - po prostu poznać to (uwaga jak wyżej) ...miasto. Na koniec kilka detali prosto z materiałów prasowych - 60 klatek na sekundę, trzy pojazdy do poprowadzenia (motor, wóz i coś latającego) i stopy broni (są też obezwładniające). And that's all, folks...



Tutaj mieliśmy dać wszystkie trzy pojazdy, ale w materiałach prasowych zabrakło śmigłowca.



NINJA

- Wydawca: EIDOS
- Producent: CORE DESIGN
- Termin: Maj '98
- Platforma: PlayStation

Biedni ci ninja. Z bardzo tajemniczych i zakonspirowanych grup płatnych morderców, setki filmów, książek i gier uczyniły etatową bandę średnio sprawnych, ale za to niezwykle popularnych "killerów". Skąd średnio sprawnych? Ano stąd, że samotni bohaterowie rozwalają ich na pęczki. Chyba, że dany (książka/film/gra) koncentruje się na losach jednego niezwykle efektywnego przedstawiciela tego fachu. A tak też jest w przypadku kolejnego twórca Core Design. NINJA ma być czymś w rodzaju TOMB RAIDER z mnóstwem walki zamiast mnóstwa eksploracji. No i zakapturzonym, skośnookim Kurosawą zamiast niesamowitej Lary Croft. Chociaż kto wie, jakie licho siedzi pod tym kapturem. W sumie przecież... (Ok, ok...) Dziesięć leveli. Wielkie świątynie, małe zadrzewione polanki, brzegi rzek. Gra ta ma w pełni wykorzystywać możliwości PlayStation (choć planowana jest też wersja na Saturna) - na przykład przezroczystość pozwoliła designerom na włączenie do gry elementów z pływającymi pod wodą wrogami. Co jakiś czas wyskakują oni ponad powierzchnię aby pokonać dzielnego bohatera. A ten nie daje im się, używając swoich dzielnych kończyn, magii i najprzeróżniejszych broni... Jako dowód nieustającej akcji twórcy podają fakt, iż w każdej nowej lokacji mają być stopy przeciwników do pokonania. Będzie też mnóstwo bossów jak ten wielki i brzydki koleżka, którego możecie obserwować na screenach. Niestety, w ferworze przygotowani twórcy troszkę jakby zapomnieli o wprowadzeniu pewnego niegłupiego elementu. Fabuły. Przynajmniej na razie. Ale może się czepiam... (zaraz, to nie przygodówka na PeCeta, żeby musiała mieć od razu fabułę - Ash).



NINJA powstaje już blisko dwa lata. Na samym początku gra miała być tylko na Saturna, teraz CORE w pośpiechu przepisuje ją na PSX'a.

5TH ELEMENT

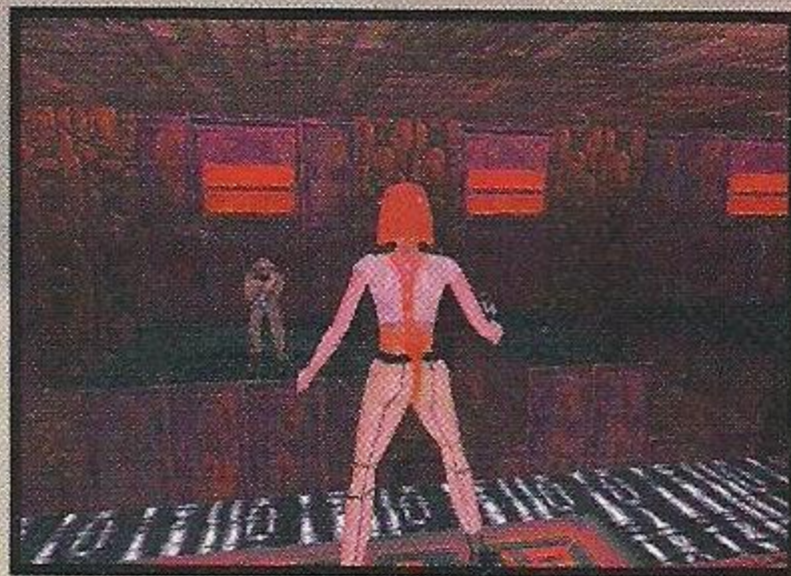
- Wydawca: SONY
- Producent: KALISTO
- Termin: Czerwiec '98
- Platforma: PlayStation



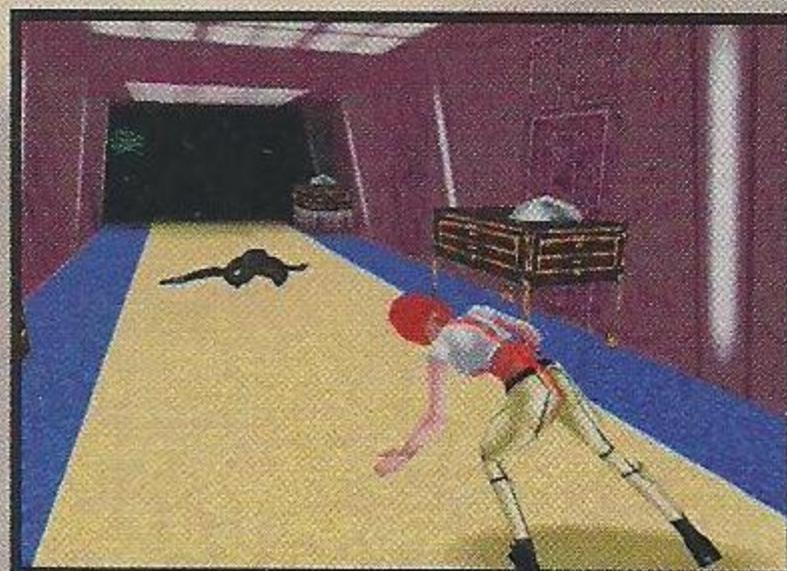
Chyba każdy już wie o jaki film chodzi. Ten z Willisem, jego młodziutką Millą Jovovich (niespełnioną piosenkarką, modelką i kimś tam jeszcze) i psycholem Gary'm Oldmanem. Tak się jakoś złożyło, że wiadra zielonych jakie twórcom przyniosły nazwiska aktorów oraz reżysera "Piątego Elementu" nie wystarczyły. Dlatego też licencja została sprzedana, a francuska firma Kalisto, którą znamy z bardzo dobrej NIGHTMARE CREATURES (a PeCetowcy z jeszcze lepszej DARK EARTH) podjęła się niełatwej próby przeniesienia na konsolę gotowej adaptacji filmu. Gra ma raczej wiernie trzymać się scenariusza. Akcja osadzona jest w dobrze znanych widzom realiach - Ziemia jest starsza o 250 lat, właśnie nadciąga wielki meteor będący ucieleśnieniem Zła, a jedynymi osobami, które mogą zapobiec katastrofie są Korben Dallas (eks-gliniarz) oraz Leeloo (s-eks bomba). I gracz wcielając się w jedną z tych sympatycznych osób ma za zadanie zebrać cztery kamienie, które złożone w odpowiednim miejscu ocalą świat. W sumie będzie tego 15 poziomów (w pełni trójwymiarowych). Sposób prowadzenia rozgrywki ma przypominać ten z NC - widok zza pleców bohatera. Zresztą w grze zastosowany zostanie (zmodyfikowany, ale nie tak znowu bardzo) engine z NIGHTMARE CREATURES właśnie. Nie obędzie się więc bez walki - z dużymi bossami i małymi niebossami.



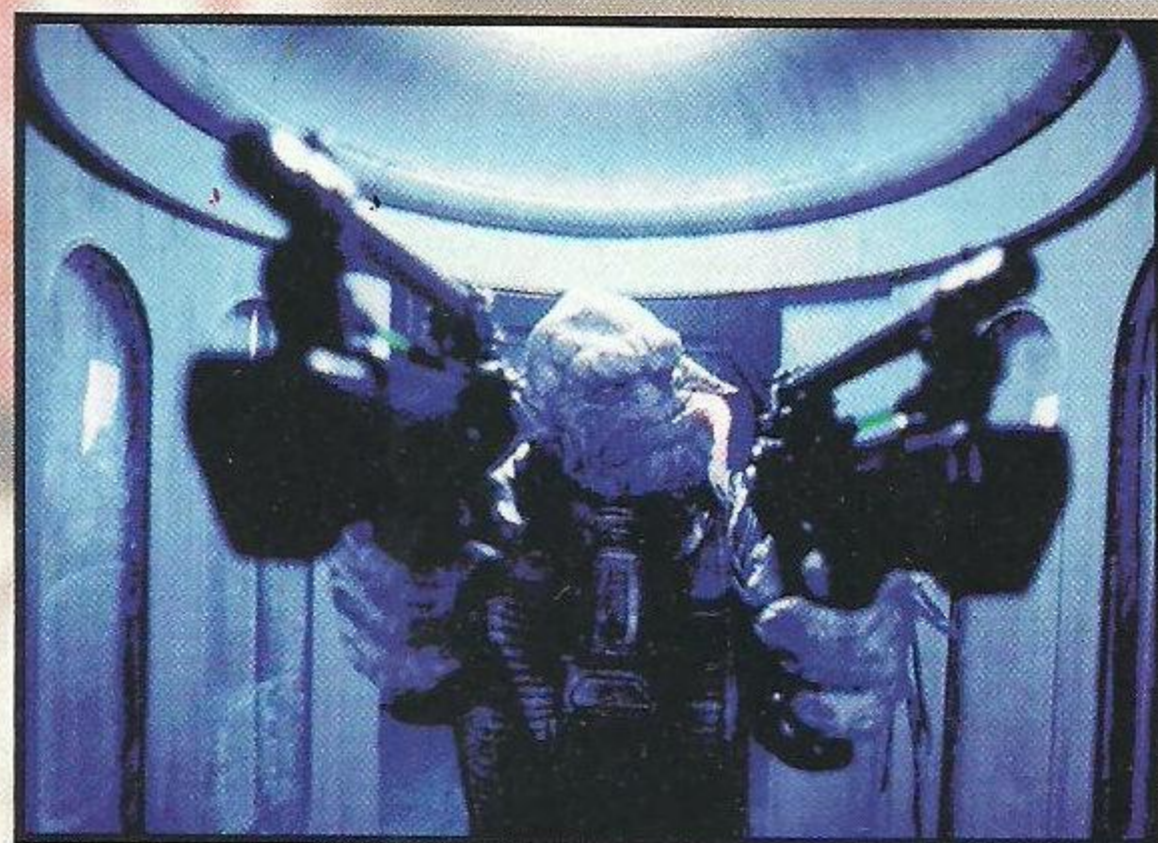
i głupio jest mówić "najnowocześniejsze wymysły" skoro mają one powstać dopiero za 250 lat). Podobnie jak w grze, na tytuł której nie powołam się już po raz trzeci, rozgrywka w przypadku Leeloo i Korbena będzie się nieco różnić. Czyli tak jak w ... hehehe. Nie powiem tego po raz kolejny.



Z całego filmu najbardziej podobała nam się Milla topless...



Kalisto zapowiada 16 rodzajów przeciwników. Tyle, że zamiast machania mieczykiem i walenia pałą gracz dostanie do ręki najnowocześniejsze wymysły ludzkiej technologii (choć może



EARTHWORM JIM 3D

- Wydawca: INTERPLAY
- Producent: VIS
- Termin: Czerwiec '98
- Platforma: PlayStation

Produkt, który po raz pierwszy dumnie zaniósł w świat wieść o firmie Shiny Entertainment to EARTHWORM JIM. MDK przyszło trochę później i utwierdziło graczy w przekonaniu, że gry jakie wypuszcza firma Davida Perry'ego należą do gatunku takich, w które naprawdę się gra. Shiny zapowiedziała, że opracowuje nową odsłonę przygód sympatycznego robala, lecz skoncentrowała się na swoich innych projektach (m.in WILD NINE'S i MESSIAH), a dobry pomysł leżał i czekał na swoją kolejkę. I oto do Shiny zgłosiła się grupa Vis, która powstała dwa lata temu i jak na razie nie zyskała sobie rozgłosu. Dlatego też programiści podkreślają, że EARTHWORM JIM 3D jest dla nich bardzo ważny. Może im bowiem (podobnie jak pierwsza część - Shiny) pomóc wypłynąć na szerokie wody.

Jim dostał w łeb. Oto zamysł nowych przygód gościa o jednym z najdziwniejszych nosów



w historii gier konsolowych. Jim dostał w łeb i musi teraz wejść w głęb siebie by naprawić to wszystko, co się w nim poprzestawiało. Dzięki temu, że robał stracił przytomność, ma okazję poznać od wewnątrz wszystkie swoje lęki, fobie, fantazje i wspomnienia, i stawić im czoła. Gra toczyć się będzie oczywiście w pełni trójwymiarowym środowisku. Poziomów świadomości Jima jest pięć, a każdy z nich dzieli się na sześć etapów. Są one dosyć dziwne - na przykład jeden z etapów to ten zakątek umysłu Jima, który odpowiedzialny jest za projekcję miłych myśli. Niestety - miłe myśli (na skutek bolesnego ciosu) przeszły małą transformację i są teraz najgorszymi koszmarami... Może się okazać, że EARTHWORM JIM 3D spodoba się tym wszystkim, którzy mają ochotę na coś zupełnie innego.



Tak! Nowe, trójwymiarowe przygody dżdżownicy w kosmicznym kombinezonie już niedługo na ekranach!

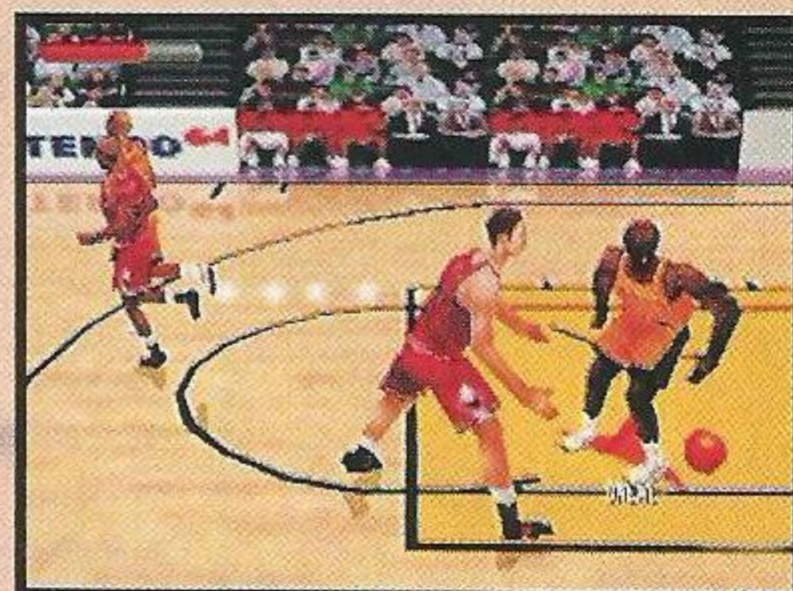
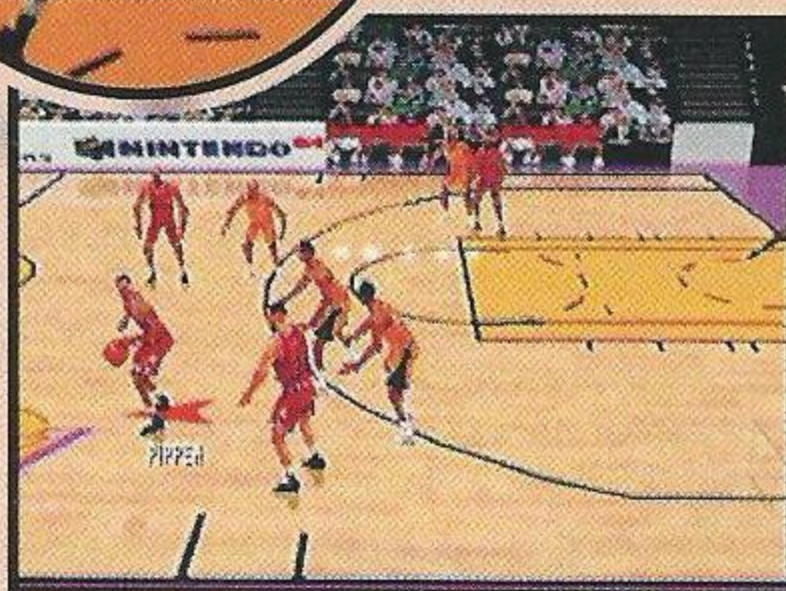
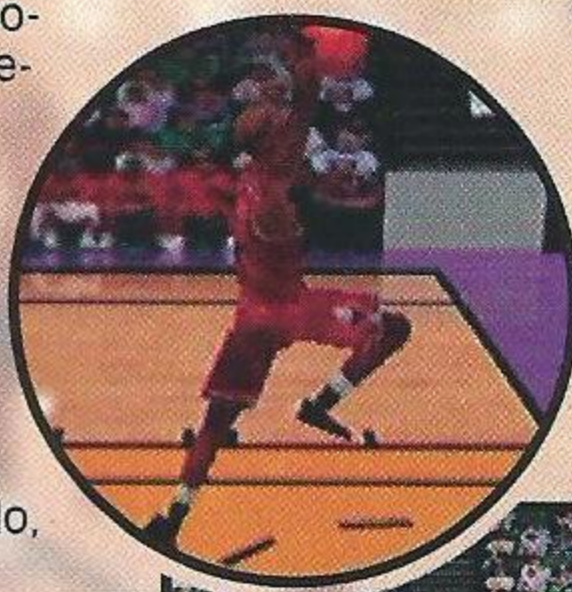
KOBE BRYANT NBA COURTSIDE

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



Zaloga NEO > uwielbia Kobe Bryanta. Szczególnie po ostatnim meczu All-Stars i paru paczkach, które wykonał ten chłopak.

Nintendo 64 cierpi na brak dobrych gier sportowych. Szczególny żal mogą odczuwać miłośnicy koszykówki, bowiem wyczekiwana NBA IN THE ZONE 98 nie wyszła Konami zbyt dobrze. Tymczasem za produkcję sportowych symulacji właśnie zabiera się nie kto inny, jak sama firma Nintendo, której produkty są na ogół gwarancją doskonałej zabawy. Na debiut w nowej dla siebie sytuacji wielkie „N” wybrało właśnie koszykówkę. I zapłaciło kupę forsy, aby najmłodsza supergwiazda NBA – Kobe Bryant – firmował ją swoim nazwiskiem. Firma zapewnia, że w KOBE BRYANT'S NBA COURTSIDE nie zabraknie niczego, co mógłby oczekiwać prawdziwy



fan basketu. Będą więc prawdziwe nazwiska graczy, drużyny, opcje gry w sezonie, playoffach i turniejach, możliwość zachowywania danych na karcie pamięci, a także współpraca z wibrującym Rumble Pakiem. Dla zapewnienia większego realizmu, prawdziwe zdjęcia graczy zostaną naciągnięte na biegające po boisku trójwymiarowe postacie, zaś cała gra ma pracować w podwyższonej rozdzielczości z superpłynną animacją. Autorzy obiecują także hip-hopowy soundtrack, oraz (co zapewne nie jest zaskoczeniem) częstą obecność w grze sympatycznej twarzy młodego Bryanta.

FORSAKEN

- Wydawca: ACCLAIM
- Producent: PROBE
- Termin: Maj '98
- Platforma: Nintendo 64, PSX

Kosmiczne strzelaniny zawsze znajdują swoich odbiorców. Przynajmniej tak twierdzą bossowie z Acclaim – firmy, która opracowuje najnowszy produkt z tego gatunku zatytułowany FORSAKEN. W tej opartej o pomysł z DESCENT grze, trzeba będzie wykazać się orientacją przestrzenną, ponieważ gracz dzięki specjalnemu napędowi zamontowanemu w dosiadanym przez niego futurystycznym pojeździe, będzie mieć pełną swobodę ruchu w trójwymiarowym układzie współrzędnych. Oczywiście, oprócz latania po ślicznie wymodelowanych korytarzach

będzie także mnóstwo strzelania – zarówno do niepróżnujących przeciwników, jak i do elementów otoczenia takich jak drzwi i okna. Do wyboru będzie 15 pojazdów wraz z ich szalonymi dżokejami, zaś każdy z nich będzie wyposażony w kilkanaście typów broni. W FORSAKEN będzie też zaimplementowany tryb multiplayer do 4 graczy. Przy tym cała gra ma chodzić płynnie i nigdy nie schodzić poniżej granicy 30 klatek na sekundę. Interesująco także zapowiada się gra światła – wystrzelony w ciemnym tunelu pocisk będzie w czasie rzeczywistym rozświetlał drogę na około. Jak będzie naprawdę przekonamy się na przestrzeni kilku najbliższych miesięcy, gdy Acclaim wyda swoje dzieło.



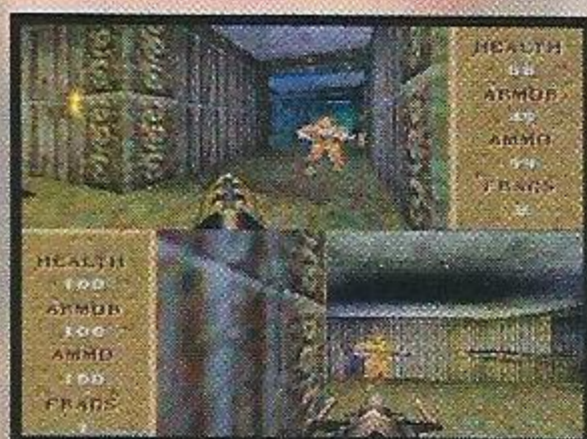
Jak widzicie najciekawszym elementem FORSAKEN są wybuchy, które powodują mnóstwo świetlnych refleksów na ścianach.



QUAKE

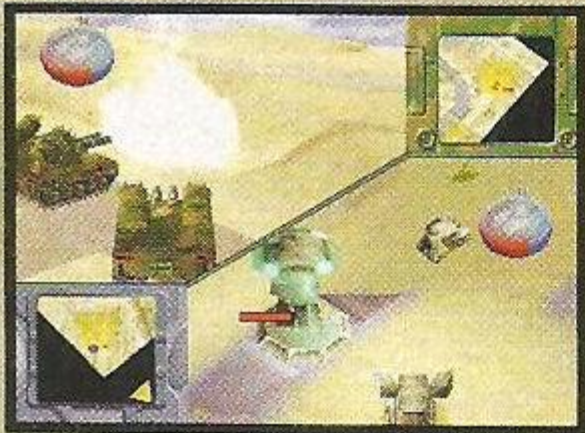
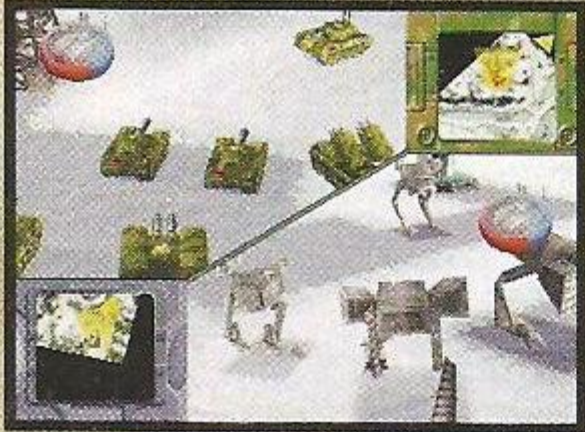
- Wydawca: GT INTERACTIVE
- Producent: MIDWAY
- Termin: Maj '98
- Platforma: Nintendo 64

Właśnie trwają ostatnie prace przy konwersji QUAKE na Nintendo 64. Premiera gry była już kilkakrotnie przesuwana, ale jest nadzieja, że już za miesiąc posiadacze Nintendo 64 będą mogli zagrywać się w jedną z najpopularniejszych gier wszech czasów. Z oryginału wyciągnięto 25 poziomów, które zespół autorów odpowiednio przystosował do mocy przerobowej konsoli, starając się, aby konwersja była jak najbardziej zbliżona do pierwowzoru. Gra prezentuje się doskonale i jest jakościowo zbliżona do wersji na PC uruchamianej z akceleratorem 3Dfx. Gdy do tego dodamy, że cała konsola kosztuje tyle, co ów niezbędny dziś do grania na PC dodatek, pojawi się obraz znakomitej konwersji hitu. Dodatkowo przyjemnie wibrować ma Rumble Pak, zobaczymy też mnóstwo zupełnie nowych efektów świetlnych, całość zaś będzie mieć bardzo płynną animację. Niewątpliwie najciekawszą opcją w oryginalnym QUAKE jest multiplayerowy deathmatch. Właściwie tylko i wyłącznie tej opcji pecetowy QUAKE zawdzięcza swoją nie gasnącą popularność i nie mogło jej zabraknąć w konwersji dla Nintendo 64, w której zawarto 6 tradycyjnych map deathmatchowych. Niestety, jednocześnie będzie mogło się fragować tylko dwóch zawodników na podzielonym ekranie. Z drugiej zaś strony wiadomo, że najciekawsze pojedynki zawsze odbywają się przy udziale tylko dwóch graczy. A zatem – już niedługo!



WAR GAMES

- ☐ Wydawca: ELECTRONIC ARTS
- ☐ Producent: MGM
- ☐ Termin: Kwiecień '98
- ☐ Platforma: PlayStation



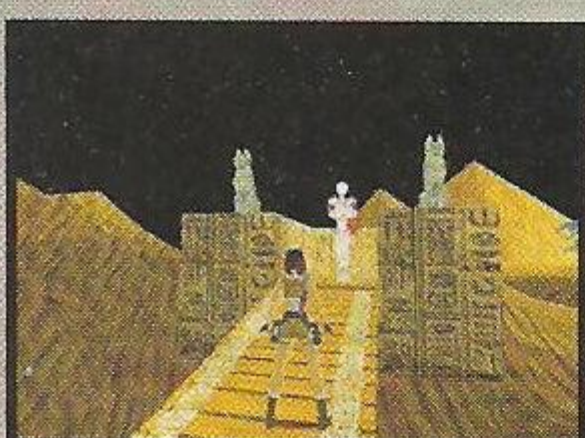
Spójrzcie, jak fajnie rozwiązano podział ekranu w trybie multiplayer.

W niepamiętnych czasach nakręcony został film pod tytułem „Gry Wojenne”. Opowiadał on o jeszcze bardziej odległych czasach – Zimnej Wojny. Bohaterem filmu (w rolę którego wcielił się Matthew Broderick) był młodociany hacker, który włamał się do komputera głównych sił zbrojnych Stanów Zjednoczonych. Niezle tam namieszał, prawie odpalił rakiety z głowicami nuklearnymi w stronę naszego Wielkiego Brata i postawił w stan gotowości wszystkich ludzi, którzy mają jakieś problemy związane z bezsensownym wywoływaniem wojen. Oczywiście film był amerykański i w sumie zakończyło się dobrze, ale gdzieś w głowach młodocianych filmowców narodził się wtedy pomysł, który już niedługo zaowocuje wydaniem gry WARGAMES: DEFCON 1. Strony konfliktu? Dwie. Reprezentować będą je dwa komputery – WOPR i NORAD. Ilość jednostek? W sumie do dyspozycji mają być trzydzieści dwie – szesnaście dla złych – WOPR i tyleż samo dla dobrych (NORAD). Rodzaje jednostek? Czołgi, samoloty, mechy i tym podobne. Cel gry? Rozwalenie wrogich sił we wszystkich trzydziestu misjach (rozgrywających się w sześciu strefach klimatycznych). Sposób przedstawienia rozgrywki? Nieco zbliżony do NUCLEAR STRIKE – nacisk został położony na bardziej na stronę zręcznościową, niż strategiczną (choć elementów taktycznych ma być całkiem słuszną liczbą), z bardzo różnorodnymi ustawieniami kamer. Liczba graczy? Nawet dwóch na jednej konsoli! I wreszcie ostatnie: powiązanie gry z filmem? Nie mam zielonego pojęcia.



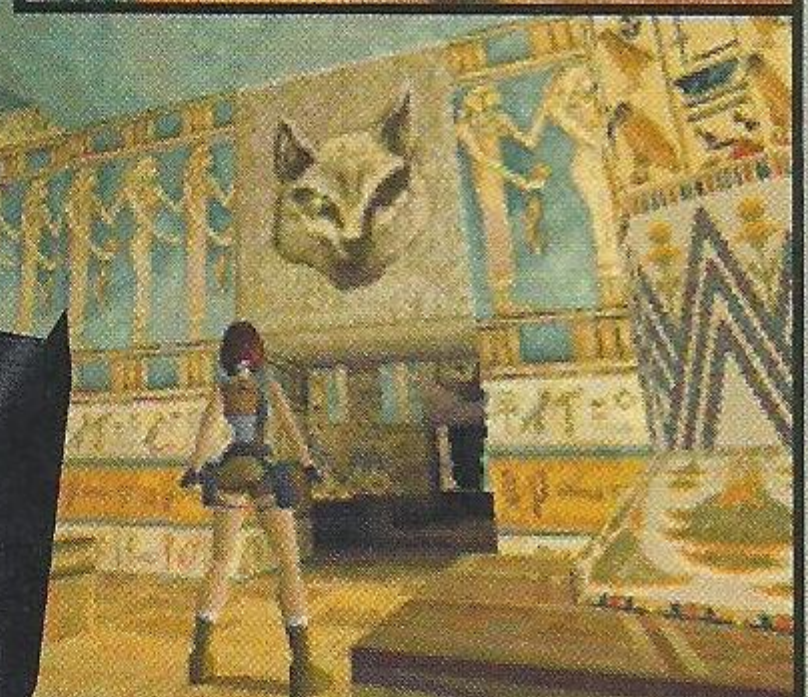
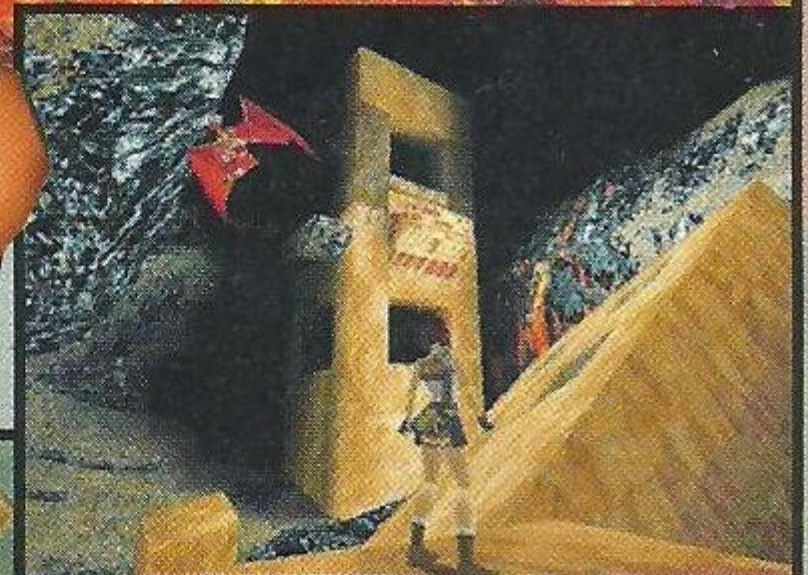
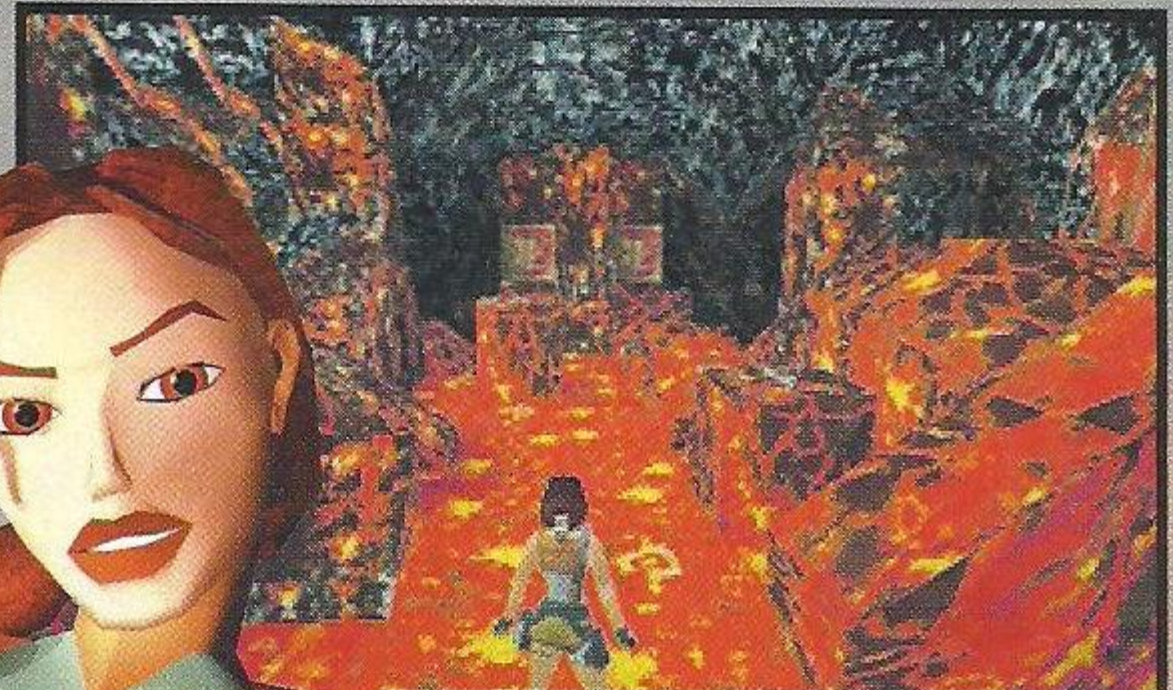
TOMB RAIDER GOLD

- ☐ Wydawca: EIDOS
- ☐ Producent: CORE
- ☐ Termin: Maj '98
- ☐ Platforma: PlayStation



A zatem Lara powraca, aby wyciągnąć jeszcze trochę pieniędzy z kieszeni swoich wielbicieli.

Drzyjcie wszyscy napaleni miłośnicy Lary. Uosobienie wszystkich waszych najgłębiej skrywanych marzeń powraca, aby jeszcze trochę pokopać skostniałe tyłki adwersarzy z pierwszej części przygód. TOMB RAIDER GOLD to pakiet, w skład którego oprócz pierwszej części TOMB RAIDER wchodzić będą jeszcze cztery nowe poziomy dla wszystkich, którym nie dość jeszcze perypetii panny Croft. Poziomy te znajdują się w dobrze znanych z pierwszej części miejscach: na Atlantydzie i w mieście Khamoon. Okazuje się, że nasza dzielna bohaterka odkryła ruiny tajemniczego wejścia prowadzącego do wyłęgarni obcych! To tam właśnie musi teraz wyruszyć i zabawić się w Ripley (tyle, że bez tego chłodnego, połączanego taśmą klejącą miotacza ognia i karabinu z drugiej części). Poziom ten ma roić się od broniących swej siedziby potworów i jest zaszufladkowany jako „tylko dla wyjątkowo doświadczonych tombraidofilii”. Drugą lokacją jest miasto, w którym Lara odkryła tajemniczy posąg kota. Stanowi on punkt wyjścia do kolejnej (dwupoziomowej tak jak i ten na Atlantydzie) wędrówki i eksploracji. Te dwa poziomy zostały skonstruowane w oparciu o egipskie wierzenia dotyczące kotów. Ściany mają być upstrzone dziwnymi hieroglifami, korytarze pełne krwiożerczych kocia-ków oraz kocich przewodników, a zagadki opracowane w oparciu o interpretację wierzeń dotyczących tego, że kot ma dziewięć wcielen. Miauuu!



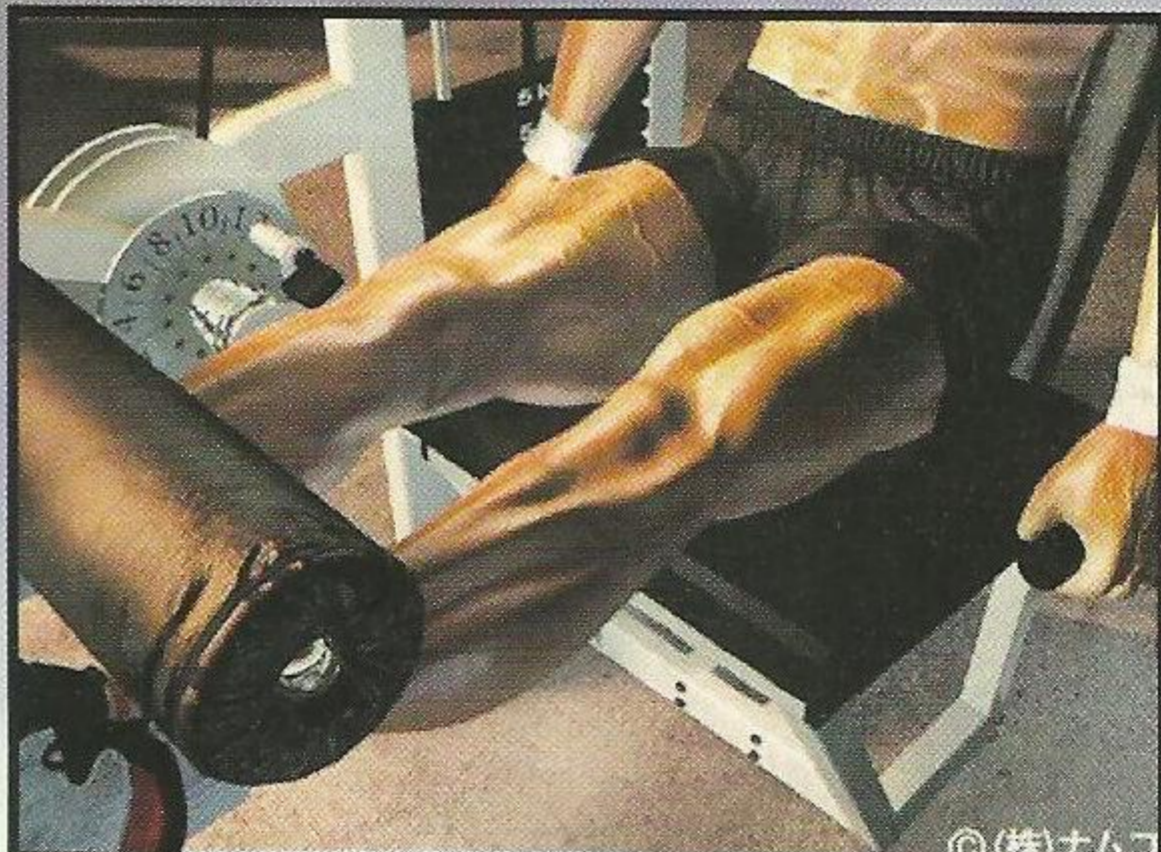
TEKKEN 3

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

Firma NAMCO po raz ostatni przed rzuceniem gry do sprzedaży, opublikowała screenshoty i garść informacji odnośnie najbardziej oczekiwanej gry wszech czasów na PlayStation – TEKKEN 3. Trzy duże screeny, które widzicie, pochodzą z renderowanego Intra i już widać, że dbałością o szczegóły przebija ono wszystko, co było do tej pory. Z kolei seria małych screenów pokazuje tryb Force Mode, w którym kierowany przez gracza zawodnik porusza się w prawo, mióćąc napotkanych po drodze przeciwników, zupełnie jak w chodzonym mordobiclu. Premiera wersji japońskiej będzie mieć miejsce 27 marca 1998, około miesiąc później pojawi się wersja amerykańska. Europa będzie musiała prawdopodobnie poczekać aż do września. Już łąda dzień przekonamy się, czy warto.



Zanim Capcom wskrzesi swój FINAL FIGHT w nowej wersji EX, będzie musiał wystarczyć Force Mode w TEKKEN 3.



ULTIMA[®]

ŚWIAT ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI

autoryzowany punkt sprzedaży:

SECRET SERVICE™ ANIMEGAIDO™ NEO™



**ZAJEBISTY SKLEP!
SPRAWDŹ TO !!!**

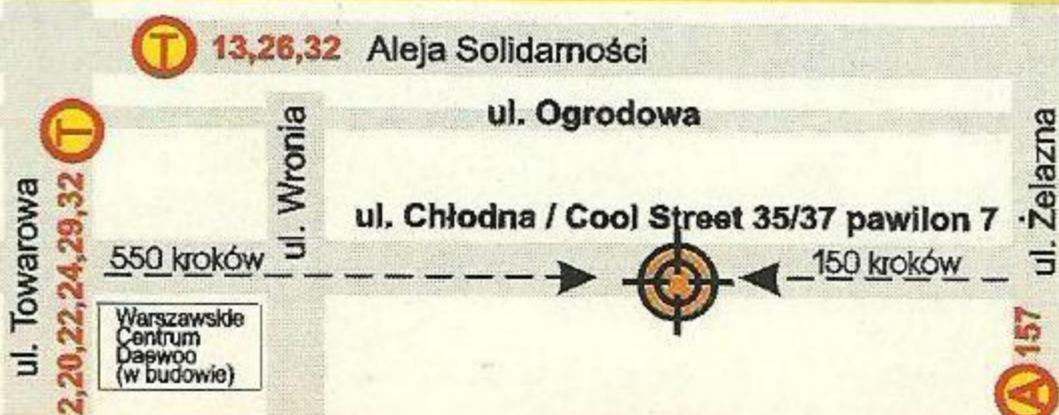
GRY: najnowsze tytuły i klasyka po zaskakująco atrakcyjnych cenach

AKCESORIA: Joysticki, Pady, Głośniki, Karty Pamięci itp.

PRODUKTY FIRMOWE: SECRET SERVICE, NEO, ANIMEGAIDO

AKCELERATORY 3D: Voodoo, Voodoo 2, Riva 128 i inne..

Szeroka oferta MANGA I ANIME, ANIMAYHEM



WARSZAWA,
UL. CHŁODNA 35/37 pawilon 7
CZYNNE: PON.-PIAT. 10.00-19.00,
SOB. 10.00-15.00
TELEFON: (022) 624-78-16
PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSŁĄKOWA
ZADZWOŃ, ABY UZYSKAĆ WIĘCEJ
INFORMACJI!

Z TYM KUPONEM
50% TANIEJ

MYSTICAL NINJA

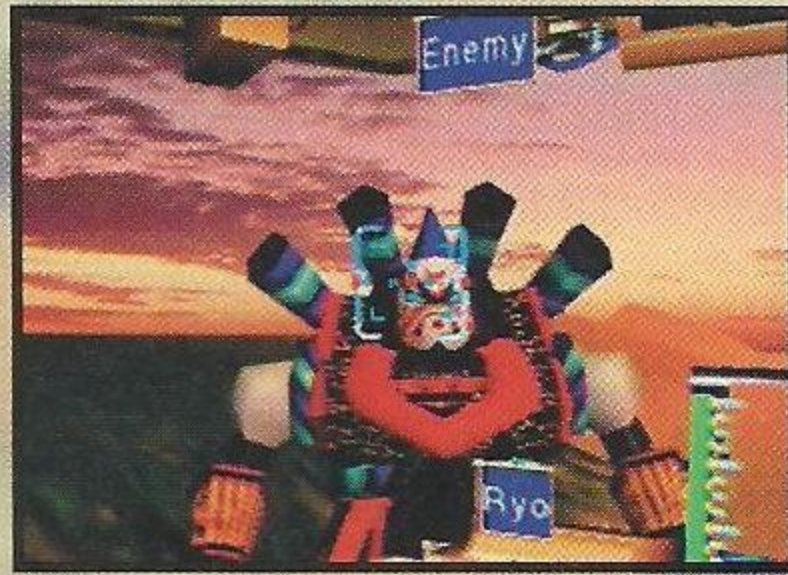
- Wydawca: KONAMI
- Producent: KONAMI
- Termin: Maj '98
- Platforma: Nintendo 64

Na przygody Goemona, głównego bohatera gry MYSTICAL NINJA składa się już pięć gier – wszystkie były wydane dawno temu na Super Nintendo. Niestety, żadna z nich nie opuściła granic Japonii, gdzie pokraczny bohater cieszy się wśród graczy ogromną popularnością. W związku z tym 64-bitowy debiut Goemona będzie także jego pierwszą prezentacją w języku innym niż Kanji. W MYSTICAL NINJA parę głównych bohaterów – Goemona i Ebisumaru – czeka niełatwe zadanie schwytania grupy wędrownych tancerzy porywających dzieci, oraz (zapnijcie pasy) amerykańizujących japońskie domostwa (tak, tak...).

Właściwie to, plus screenshoty widoczne na stronie wystarczy, aby domyślić się, w jakim klimacie będzie utrzymana ta produkcja. Dla tych, co nie lubią myśleć, podajemy na talerzu rozwiązanie: japoński zwariowany humor to myśl przewodnia tej mieszanki platformera, przygodówki i gry RPG



Pokemon, Goemon, Cynamon (?)...
Ech, te japońskie imiona...



w jednym. Obie postacie będą mieć właściwe sobie cechy, zaś gracz będzie mógł zmieniać bohatera w locie. Pomocne przy rozwiązywaniu puzzli okażą się rozmowy z mieszkańcami osad, zaś sekwencje walki

z mnóstwem przeciwników (w tym z wielkimi bestiami i mechami) będą znakomitym przerywnikiem między kolejnymi zagadkami natury logicznej. MYSTICAL NINJA będzie pierwszą grą na Nintendo 64, która choć trochę przypomina klasyczną produkcję RPG. Przepuszczalnie bogaty scenariusz, oraz długi i mozolny quest zapewni sporo zabawy – martwi nas tylko to, czy mocno japoński klimat będzie zrozumiały dla graczy ze Starego Kontynentu. Przekonamy się o tym już niebawem, ponieważ gra powinna pojawić się w sprzedaży pod koniec miesiąca.

AERO FIGHTERS ASSAULT

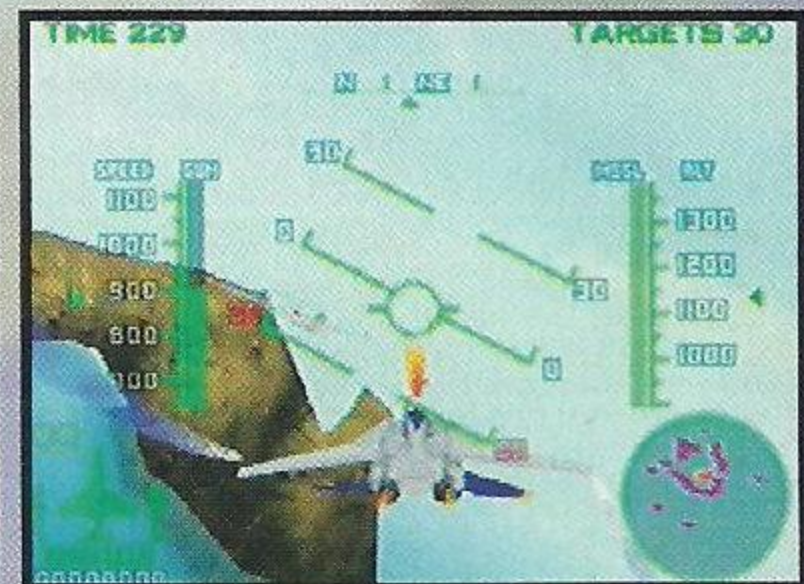
- Wydawca: NINTENDO
- Producent: PARADIGM
- Termin: Kwiecień '98
- Platforma: Nintendo 64

PILOT WINGS to dobra, relaksująca gra, ale nie oferuje akurat tego, co każdy gracz chciałby robić, gdy już znajdzie się w powietrzu zamknięty w stalowej maszynie. Mam tu na myśli strzelanie, bombardowanie oraz sianie pożogi i niesienie zagłady okolicznym miastom, wioskom i sowieckim Migom! I choć w AERO-FIGHTERS ASSAULT ściskający joypad stanie raczej po tej właściwej stronie, jak zwykle reprezentując dobro w walce ze złymi facetami, to pożogi na pewno nie zabraknie. Gracz rzuci się w sam środek podniebnej walki, jako jeden z sześciu pilotów (przy czym każdy z nich dysponuje osobnym samolotem – na przykład będzie A10 Thunderbolt, F16 oraz Mig 31). Choć w materiałach prasowych widnieje jak byk, że

misji będzie tylko siedem, to autorzy szeroko podkreślają konieczność długiej i wyczerpującej walki z bossami, najczęściej stojącymi na straży obiektów, które powinny zostać zniszczone w celu ukończenia misji. Ciekawą i przedłużającą żywotność gry opcją, oprócz wariacji głównej kampanii i ukrytych misji, ma być także tryb multiplayer, w którym dwie osoby będą mogły stoczyć podniebny deathmatch na praktycznie dowolnych, ustalonych wcześniej przez siebie zasadach.



Jeśli chodzi o tryb multiplayer, Nintendo 64 ma zdecydowanie najlepszą bazę wśród gier wydawanych na konsole.



MEDIEVIL

- Wydawca: SONY
- Producent: SONY CAMBRIDGE
- Termin: Czerwiec '98
- Platforma: PlayStation

Są takie gry, których przygotowywanie ciągnie się latami. W tym czasie projekt przechodzi różne zawirowania, zespoły developerskie wypalają się z pomysłów, rzeki wysychają w korytach, a graczom pojawiają się pierwsze siwe włosy. I z takim właśnie zjawiskiem mamy do czynienia w przypadku od dawien dawna zapowiadanej gry MEDIEVIL. Historia powstawania tej gry znana jest tak naprawdę chyba tylko jej twórcom. Najważniejsze jest jednak to, że już pojawiła się jej grywalna wersja prasowa (pierwsze kilka poziomów z bodaj dwunastu). I to pojawiła się w mojej konsolce na dodatek.

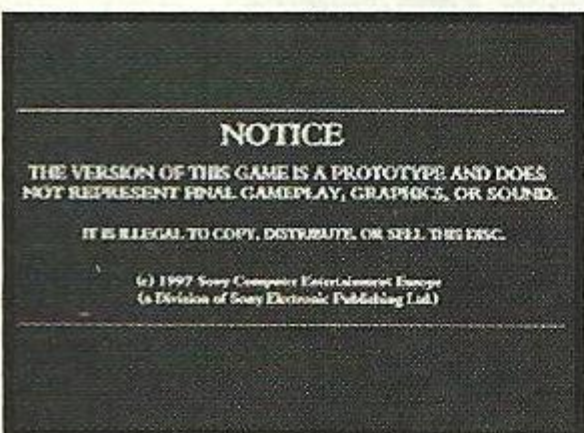
Intro prezentuje dosyć ciekawą historyjkę. Zrealizowane jest techniką przywodzącą na myśl pewien lalkowy film Tima Burtona – THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS. Ciemne kolory, budująca dobrze nastrój instrumentalna muzyka i groteskowe postacie występujących w intrze osób wywołują dosyć dziwne skojarzenia. Z jednej strony wygląda to dosyć zabawnie, ale z drugiej nie można odmówić jakiegoś koszmarnego smaczku. Wróćmy jednak do historii. Jakis złowrogi mag wychodzi ze swojej wieży, zgarnia przy wyjściu groźnie wyglądającą lagę i udaje się na wzniesienie górujące nad małym, sennie wyglądającym miasteczkiem. Jak na złego maga przystało wykrzykuje coś, jego ciało przebiegają zielone promienie i całe miasto zostaje spowite w mroku. Następna scena przedstawia sytuację wewnątrz miasteczka. Mag idzie jego ulicami i nagle znowu zaczyna się orgia świateł. Z trójzębnej laski tryskają promienie i wlatują do każdego domku. Po chwili wracają

do laski starca – tym razem jednak są to już dusze mieszkańców miasteczka, którzy zaraz po tym wychodzą ze swych domostw – już jako bezduszne i ślepo posłuszne monstra...

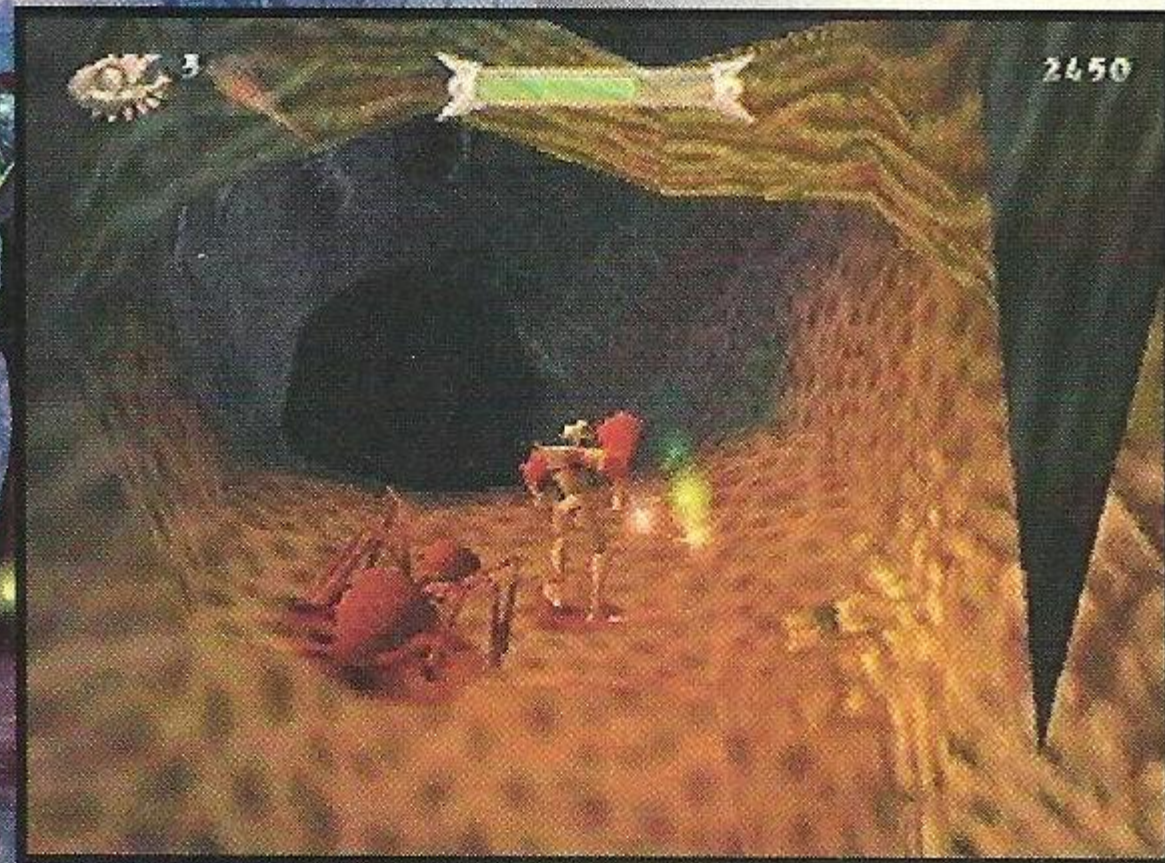
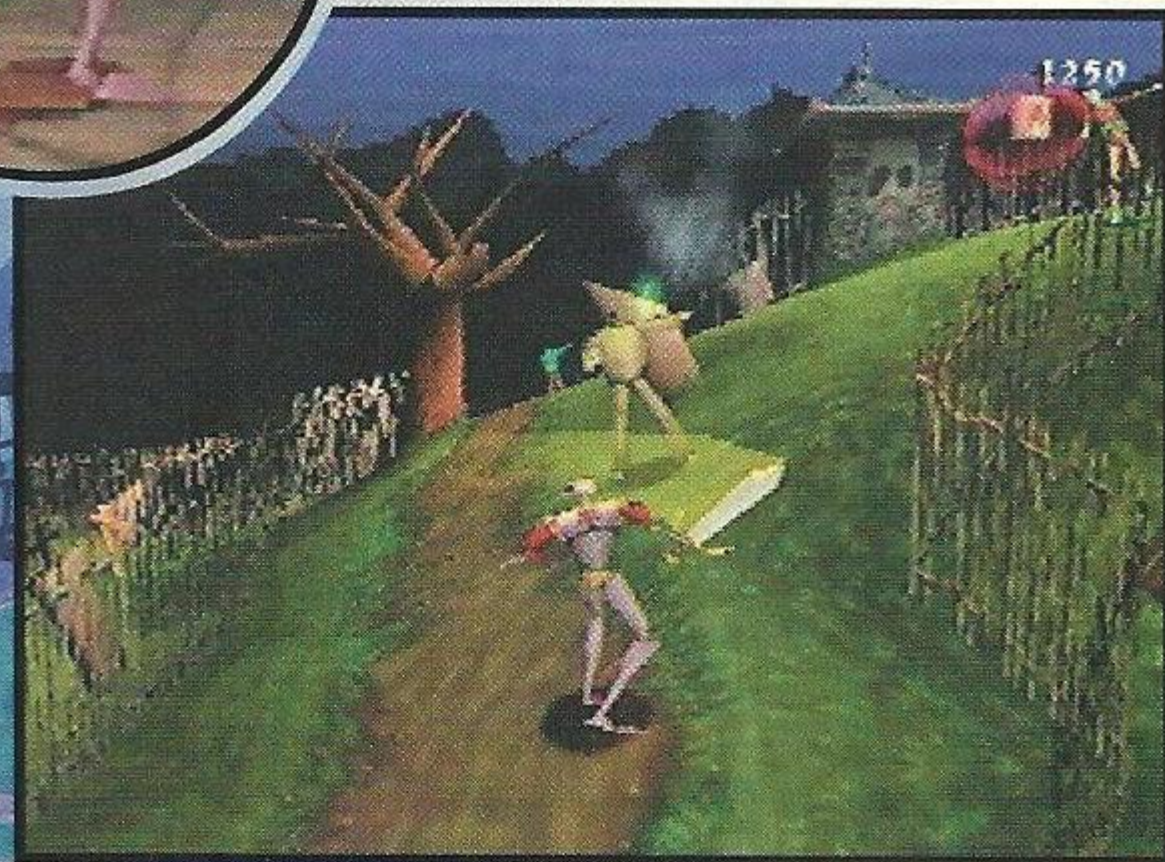
Sama gra rozpoczyna się gdy armie ludzi nie godzących się z ponurymi rządami maga atakują jego zamek, broniony przez hordy bezdusznych stworów. Podczas jednego takiego szturm zabity zostaje jeden z nacierających.

Danny. I w jego ożywione szczątki wciela się gracz. MEDIEVIL prezentuje się po prostu wspaniale. Wysoka rozdzielczość, piękne kolory, trójwymiarowa grafika i nieprawdopodobny klimat. Widziałem jedynie dwa poziomy – pierwszy rozgrywający się na cmentarzu i drugi, w jaskiniach opanowanych przez gigantyczne mrówki. I naprawdę jest na co popatrzeć. Cała gra osadzona jest w mrocznej scenarii i dzięki temu programiści mieli okazję zaprezentować rewelacyjne efekty świetlne. Postać gracza ma całkowitą swobodę w poruszaniu się, a kamera cały czas śledzi akcję w taki sposób, żeby jak najlepiej ukazywać to, co się dzieje na ekranie. Zwykle jest więc umieszczona z tyłu, za plecami bohatera, ale czasami przemieszcza się ponad jego głowę albo podąża gdzieś nieco z boku. Piękną grę świateł można najlepiej podziwiać podczas zwiedzania jaskiń. Bohaterowi cały czas towarzyszą małe świetliki, które kręcą się wszędzie naokoło niego wskazując drogę do najbliższego wyjścia, wroga czy przedmiotu. Bardzo dobrze rozświetlają przy tym drogę. Kiedy zaś szkielet za bardzo wysforuje się do przodu, trzeba na nie zaczekać, gdyż są nieco wolniejsze, a bieganie w ciemności po jaskiniach obleganych przez mrówki wielkości dorodnego wieprza nie jest zbyt rozropne.

Walka została uproszczona – do obsługi miecza (najpierw zwykłego, potem ciężkiego i jeszcze dalej – miotanego topora, maczugi, kuszy) służy jeden przycisk. Daje on możliwość dwojakiego cięcia, a w połączeniu z przyciskiem dół oferuje oszałamiający wachlarz czterech ciosów. Co jednak w zupełności wystarcza. Przeciwnikami na cmentarzu są wyskakujący z wyłaniających się spod ziemi trumien zombiakowaci goście oraz pojawiający się tu i ówdzie żaboludzie. Gra jest bardzo dynamiczna i po kilku zaledwie minutach staje się wielce uzależniająca. A to dopiero bardzo wczesna wersja.



Niestety, dysponujemy jedynie bardzo wczesną wersją MEDIEVIL. Jednak według zapowiedzi, gra ukaże się już niedługo!



RECENZJE

SYSTEM OCEN

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

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

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

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

OCENY

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

Actua Ice Hockey	30	Need for Speed 3	47
Alundra	41	NHL All Star Hockey '98	28
Beast Wars Transformers	22	Perfect Assassin	23
Bug Riders	24	Pitfall 3D - Beyond the Jungle	43
Bust-a-Move 3DX	46	Point Blank	40
Chill	31	Rascal	44
Deathtrap Dungeon	42	Reboot	38
Explosive Racing	50	Resident Evil 2	32
Extreme Snow Break	23	Spawn - The Eternal	39
Fantastic Four	23	Street Fighter Collection	24
Gex - Enter the Gecko	45	The Note	24
Grand Theft Auto	49	Wayne Gretzky 3D Hockey '98..	27
Iznogoud	23	Wayne Gretzky 3D Hockey '98..	24
Jet Rider 2	48	WCW vs NWO	25
Kurushi	23	Williams Arcade Collection 2 ...	24
NBA Action '98	23	Winter Heat	29
NBA Pro '98	26		

PERFECT ASSASSIN

■ Grolier Interactive, PlayStation



Nie idź kupić PERFECT ASSASSIN. W zasadzie to powinno wystarczyć. Ale postaram się wykrzesać nieco mocniejsze argumenty. Jest brzydka, nudna, nieciekawa, patetyczna, denna, niedopracowana, sztuczna, wtórna, nieestetyczna, denerwująca, tragiczna – dowolne z tych określeń pasuje do PERFECT ASSASSIN jak ulał. Po smutnym (biorąc pod uwagę jakość wykonania) intro, w którym poznajemy postać niezwyklego Doskonałego Zabójcy gracz dowiaduje się, że musi dostać się na jakąś planetę, której nazwa składa się z dużej liczby bezdźwięcznych głosek, na której spotka się z osobą, której imię składa się z jeszcze większej ilości bezdźwięcznych głosek w celu wynegocjowania jakiegoś kontraktu. Perfekcyjny Morderca ląduje więc natychmiast na planecie (natychmiast jak natychmiast – każda lokacja dosyć długo się doładowuje) i spotyka gościa o brzydkim wyglądzie i imieniu Dolan. A dalej jest już tylko gorzej. Grafika tej przygodówki typu point'n'click połączonej z shooterem nie tylko sięgnęła dna, ale też przebiła się dużo, dużo głębiej. Specjalnie wybraliśmy dla was screen, który powinien oddać to o co chodzi. Tak – ten rozmyty koleś na pierwszym planie to główny bohater, a nie chmurka czy kto wie co jeszcze. Nie idź kupić PERFECT ASSASSIN. [ban]

OCENA: 2/10

BEAST WARS TRANSFORMERS

■ Hasbro Interactive, PlayStation



Wszyscy pamiętamy czasy, kiedy na video rządziły filmy animowane takie jak G. I. Joe, Robotix czy Transformers. Te ostatnie odniosły ogromny sukces i jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się gadzety związane z tematem filmu. Teraz kolekcja produktów poświęconych robotom została uzupełniona o grę. I od razu napiszę, że niestety o najgorszą grę, w jaką zdarzyło mi się pograć w ostatnich kilku miesiącach. Co otrzymujemy na kompaktce? Średniej jakości intro, kiepską grafikę, przeciętną muzykę i wyjątkowo małą miodność, a raczej jej kompletny brak. Z założenia BEAST WARS miały być strzelaniną połączoną z symulacją mecha. Przed graczem szereg misji do wykonania. Najpierw niezbyt skomplikowana odprawa, potem wybór robota i zawodnik wkracza do akcji. Ehhh.... Jakże miernie to wszystko wygląda. Kiepskie kolory rozciągających się tekstur, brak urozmaicenia terenu, nieciekawie wyglądający przeciwnicy. Na usta ciśnie się tylko jedno słowo: żenada. Nie ratuje gry nawet jej bogaty wybór misji, tryb multiplayer (po kablu), czy możliwość opowiedzenia się po dwóch stronach konfliktu. Ten tekst tak naprawdę nie jest recenzją, to nasze ostrzeżenie. [brt]

OCENA: 2/10

FANTASTIC FOUR

■ Acclaim, PlayStation



Chodzone mordobicia to fajna sprawa. Jako młodociany arcader spędzałem przy nich sporo czasu i muszę przyznać, że trochę brakuje mi jakiegoś miłego i estetycznego przedstawiciela tego gatunku na konsolę. Niby w porządku był DIE HARD ARCADE na Saturna i FIGHTING FORCE na PSX również nie jest zły, ale to wciąż nie to. Kiedy więc zagłębiłem się w najnowszą pozycję tego typu, moje oczekiwania były dosyć duże. I jak to często bywa, kiedy się już się człowiek na coś nastawi, zawiodłem się. No ale z drugiej strony czego się było spodziewać od gry, której bohaterowie mają imiona: Mr Fantastic, Invisible Woman, Human Torch i The Thing. Kiedyś jeszcze na Cartoon Network można było oglądać kreskówkę FANTASTIC FOUR. Nie da się ukryć, że ma ona już swoje lata. I to samo można by powiedzieć o grze. Podstawową wadą FANTASTIC FOUR jest to, że brak jej jakiegokolwiek finezji. Walka to tylko miłocenie w dwa przyciski (w zasadzie można i jeden), ciosów przeciwnika jakoś tak nie wychodzi unikać i gra jest po prostu nieciekawa. Całość jest dwuwymiarowa, chociaż ekran ma głębię. Przeciwnicy nie są zbyt różnorodni ani też za ładni. Muzyka jest śmieszna – oldschoolowe kawałki w stylu filmów z lat 70, dźwięk średni. Niestety nie jest to tytuł, który spełnił moje mordobicie wymagania. A szkoda. [iban]

OCENA: 4/10

IZNOGOU

■ Microids, PlayStation



Większość z was pewnością kojarzy nazwisko Gościnny. Gość ten jest twórcą postaci Asterixa i Obelixa oraz komiksów z ich udziałem. Ot taki francuski (czy belgijski?) Kajko i Kokosz. Podobno nasi byli wcześniej. W każdym bądź razie pan Gościnny, z całym szacunkiem dla jego osoby, raczył umoczyć swój pędzel w grze o wszystko mówiącym tytule IZNOGOU. Na wstępie wyjaśniam, że IZNOGOU is no good, czyli jest po prostu fatalny. Jest to platformówka, w której główną postacią jest jegomość o arabskiej facjacie zwany Sabanem, który ma coś tam załatwić w celu uwolnienia ukochanej, czy też uratowania niebieskiej planety. Nie jest to wiadomość ważna dla dalszej części opisu, więc przejdę już do konkretów. Grafika jest kiepska, mimo że rysowana przez mistrza. Powiem więcej – jest bardzo słaba, a wraz z żenującą animacją postaci przypomina pierwsze próby z platformówkami na PC XT. Gra jest toporna i nieprzyjemna, a absurdalne i beznadziejne pomysły mogą przyprawić o mdłości. Dźwięk na równym poziomie jak cała reszta, nie mówiąc już o miodności, której całkowity brak może spowodować, że gra warta 200 PeeLeNów polecie prosto w ścianę. Krótko mówiąc nie kupuj, omijaj z daleka i nawet nie próbuj jej oglądać. [jos]

OCENA: 2/10

EXTREME SNOW BREAK

■ Microids, PlayStation



Balem się tego dnia, ale wiedziałem, że prędzej czy później nadejdzie. A jest to dzień, w którym firmy produkujące na Peceta prawdziwe śmieci – gry balansujące na pograniczu shareware – będzie stać na developer's kit do PlayStation. I oto kolejna z tych firm zainwestowała w produkcję gier na konsolę w nadziei, że uda jej się tutaj sprzedać swoje żenujące produkcje. Na szczęście jednak NEO> w trosce o dobre poczucie swoich czytelników stoi na straży przestrzegając przed zalewem podobnego kału. W tym miesiącu zresztą jest go aż nadto – PERFECT ASSASSIN, SPAWN, IZNOGOOD, THE NOTE... Wracając do EXTREME SNOW BREAK, jest to gra zastępująca ze wszech miar na określenie: nieudana. Wcielając się w jednego z czterech zawodników gracz ma za zadanie zjechać na nartach lub na snowboardzie z górki. Sterowanie jest beznadziejne, grafika jest żenująca, przyjemność z gry praktycznie równa jest zeru. Jedyńm plusem tej gry jest przyjemna muzyka, ale ona nie ratuje tej produkcji. Pierwsza część COOL BOARDERS (nie mówiąc już o drugiej) jest tysiąc razy lepsza od tej kichy. Omijajcie na kilometr z zatkanym nosem. [ash]

OCENA: 3/10

NBA ACTION '98

■ Sega, Saturn

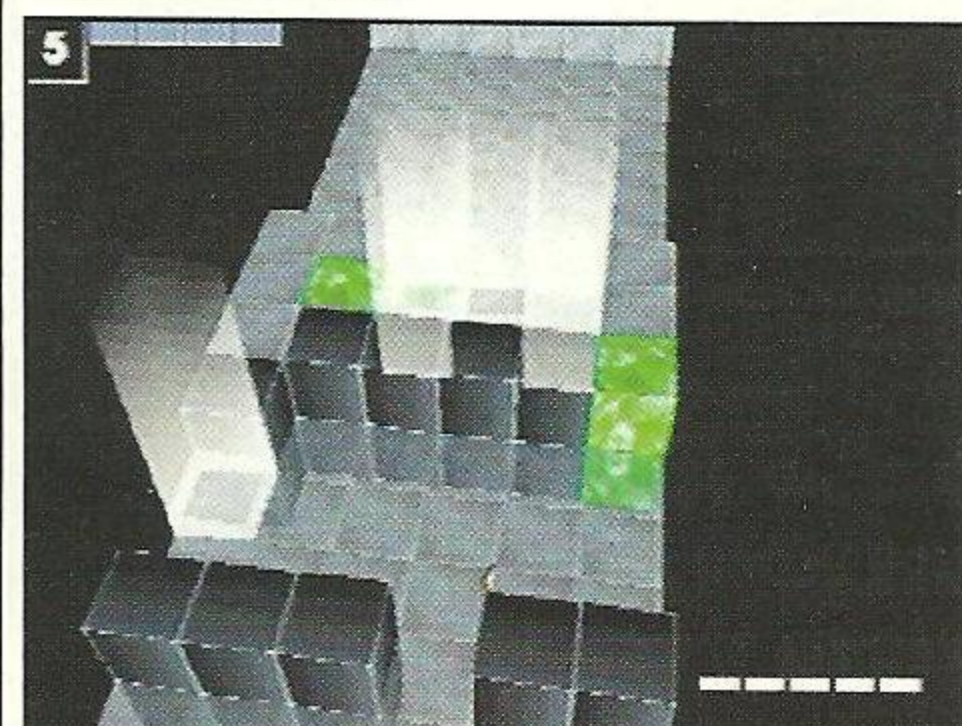


Saturn nie jest ostatnio zbyt rozpieszczany przez producentów gier, z Segą włącznie. Jednak dywizja Sega Sports działa nadal, dostarczając graczom takie tytuły, jak choćby WINTER HEAT, SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP czy NHL ASH '98. Każda z tych gier to wewnętrzna produkcja Segi pisana z myślą o Saturnie i niedostępna w wersjach na inne platformy. Wyobraźcie sobie zatem nasze zdziwienie, gdy uruchamiając NBA ACTION '98 zamiast zupełnie nowej gry zobaczyliśmy... znany z PlayStation NBA FASTBREAK '98, wydany tam przez firmę Acclaim. NBA ACTION '98 to ta sama gra pod innym tytułem, z trochę bardziej rozpikselowaną grafiką i gorszymi (niestety) filmkami. Ta bardziej taktyczna, niż zręcznościowa koszykówka jest jedyną pozycją symulującą tę dziedzinę sportu, wydaną w tym roku na Saturna. Jeśli więc szukasz koszykówki na tę konsolę, to raczej nie masz wyboru. A zatem sięgnij po recenzję NBA FASTBREAK '98 z poprzedniego numeru NEO> i zdecyduj się, czy odpowiada ci taki basket. Dla nas jest to pozycja nie do pogardzenia, choć oczywiście NBA LIVE '98 jest w tej chwili nie do pobicia. [ash]

OCENA: 6/10

KURUSHI

■ Sony, PlayStation

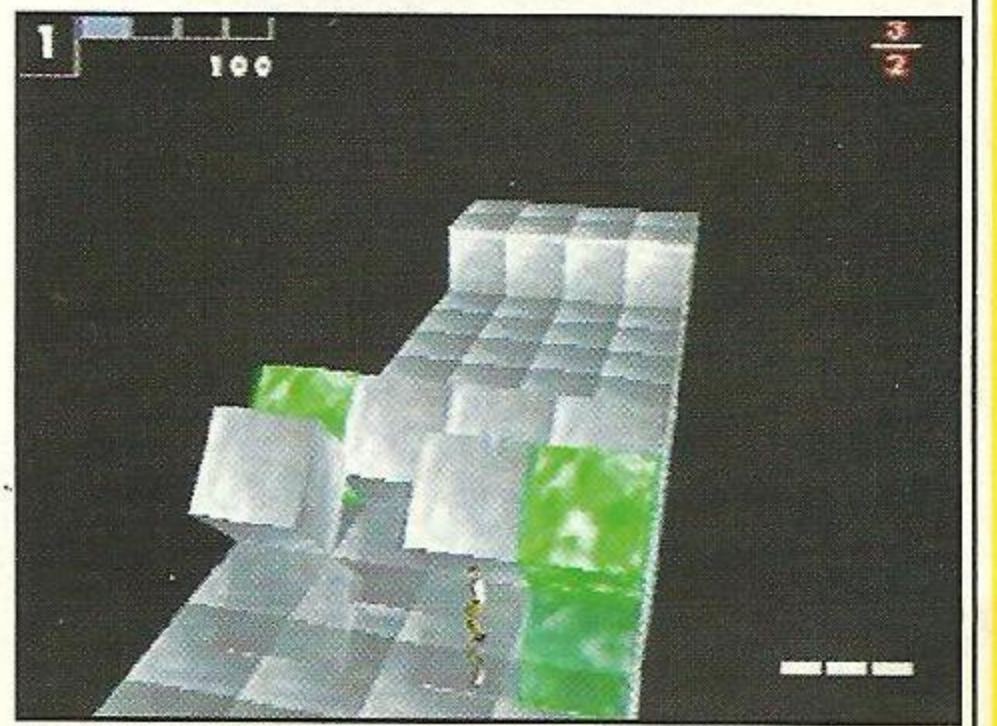


Co jakiś czas na rynek konsol z dużym bólem przeciskają się gry logiczne. Ból wynika z tego, że wszystkie to tak naprawdę mniej lub bardziej udane klony TETRISA. A ile razy można grać w to samo? Na szczęście najnowszy produkt firmy Sony w dosyć drastyczny sposób zrywa z chlubną tradycją wielkiego T i prezentuje całkiem ciekawy pomysł. Tak się jednak składa, że jeżeli ma to być gra logiczna, to musi zawierać jakieś elementy geometryczne – tym razem padło na sześciiany. Wyobraź sobie pole kwadratów cztery na dziesięć, na którego krańcu stoisz. Teraz wyobraź sobie, że na drugim krańcu tego pola pojawiają się dwa rzędy po cztery sześciiany. I powoli zaczynają toczyć się w twoim kierunku. Jak się nietrudno domyśleć, po pewnym czasie sześciiany te dotoczą się do krawędzi i albo cię zepchną, albo też zgniotą. Twórcy KURUSHI dodali jednak jeszcze jedną możliwość – możesz wysadzić te bloki. Wystarczy tylko zapalić pole znajdujące się tuż przed jednym z sześcianów i w momencie, kiedy już się na nie wturla – odpalić. Rozlegnie się huk i sześcian zniknie. Proste, nie? Należy jednak pamiętać o tym, że platforma po której stąpamy nie jest nieskończona i wszystkie klocki należy rozwalić zanim dojdą do krawędzi. Celem gry jest rozwalanie wszystkich kamieni w fall.

Początkowo jest ich osiem, ale w późniejszych etapach może ich być i po dwadzieścia. Wtedy w sukurs przychodzą bloki innego koloru – zielone (te podstawowe są szare). Po wysadzeniu zielonego bloku, na polu na którym został on rozwalony pojawia się zielone pole. I teraz jeżeli chcemy, to możemy zdetonować to pole – wtedy rozwalonych zostanie dziewięć najbliższych pól. Żeby nie było jednak za prosto to wprowadzony został jeszcze jeden rodzaj klocków – czarne. Ich nie należy rozwalać – bowiem za rozwalenie każdego plansza skracca się o jeden rząd.

W sumie gierka jest dziwna. Bo z jednej strony prosta i dosyć fajna (w dodatku ma dobrą, instrumentalną muzykę), a z drugiej jest raczej nudna. Jedyne, co się zmienia to liczba klocków i wielkość planszy. A rodzaje klocków są tylko trzy. Pograć można, ale zabójcą TETRISA to KURUSHI raczej nie jest. Za to dosyć zabawnie naliczany jest wynik. Najpierw podliczana jest ilość punktów, która potem zostaje przetworzona na iloraz inteligencji. Może nie ma się czym za bardzo chwalić, ale po pierwszej godzinie grania (kiedy doszedłem już do jako takiej wprawy) miałem IQ równe 10. Czyli mniej więcej taki, jak roślina czy kawałek papieru. Budujące. [iban]

OCENA: 6/10



BUG RIDERS

■ GT Interactive, PlayStation

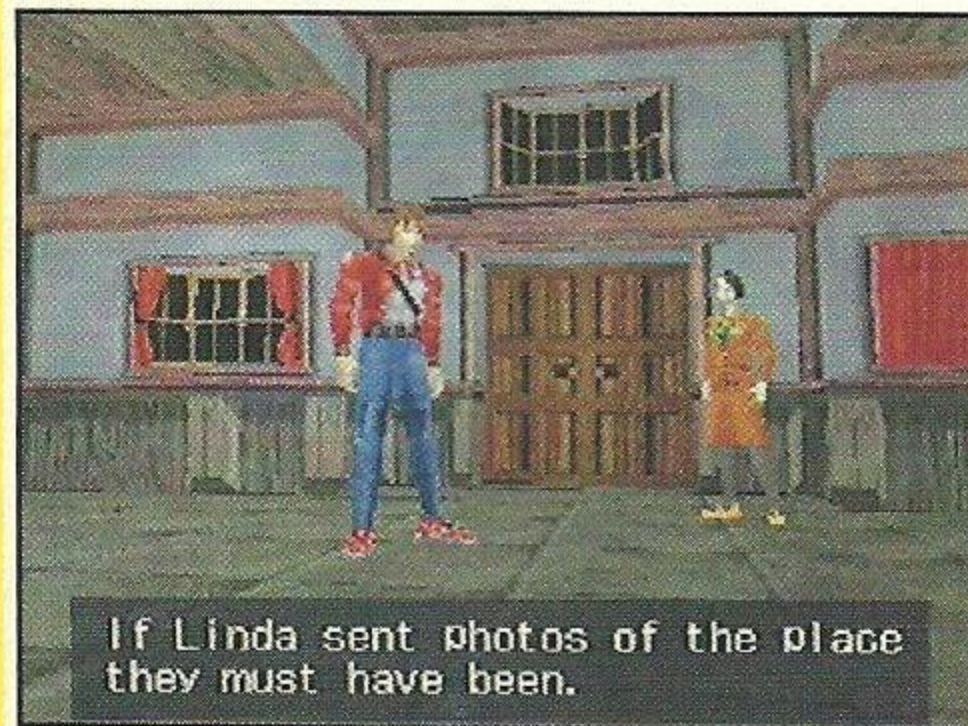


Są takie gry, w które może chcieć się grać. I są takie, w które może się nie chcieć. BUG RIDERS bez większego żalu wrzucamy do drugiego koszyka. Pomysł urządzenia wyścigów, w których latałoby się na wielkim żuku, który z kolei przyspieszałby w zależności od ilości i częstotliwości ciosów pięścią, jest dobry. Niezłe prezentuje się zamysł walki z przeciwnikami i motyw walki na czas. Ale niestety, BUG RIDERS brakuje tego czegoś, co przykułoby do konsoli na dłuższe sesje – może nie ma w tym ikry... Trudno powiedzieć. W sumie do samego wykonania nie można mieć większych zarzutów – grafika jest dosyć ładna, intro – dobre, a dźwięki na całkiem przyzwoitym poziomie, ale w dalszym ciągu czegoś tutaj brak. Latanie w kółko jest dosyć nudne i nawet pomimo zmieniającego się otoczenia nie zachęca do zbyt długiej zabawy. Drażniące są niewidzialne granice (nagle, ni stąd, ni zowąd nasz mały żuczek uderza pyszczkiem w niewidzialną przeszkodę stanowiącą granicę toru) i nie najlepszy sposób kierowania walką (w większości nieciekawe efekty). Jest całkiem sporo lepszych gier niż BUG RIDERS. [ban]

OCENA: 4/10

THE NOTE

■ SunSoft, PlayStation



Trójka młodych studentów zaginęła gdzieś w małym miasteczku położonym w środkowej Europie. Dwójka dzielnych amatorów przygód rusza by odnaleźć zaginionych maślaków. THE NOTE to przygodówka fpp – akcję śledzimy w niej z oczu bohatera. Standardowo jest tutaj zbieranie przedmiotów, chodzenie z jednego brzydkiego pokoju do drugiego i walka z nieatrakcyjnie wyglądającymi potworami. THE NOTE jest grą o tyle ciekawą, że o każdym z jej wyżej wymienionych elementów można powiedzieć coś przykrego. Zbieranie i używanie przedmiotów jest nieprzemysłane – interfejs jest beznadziejny, pokoje są nieatrakcyjne, a walka z potworami przypomina raczej edycję programu „Z kamerą wśród zwierząt”. Dlaczego? Otóż w momencie, kiedy chcemy strzelić do atakującego potwora, należy w pierwszej kolejności zamrozić grę przyciskiem start. Potwór zawisa wtedy np. w powietrzu, a my mamy dostęp do menu opcji. Wybieramy – użyj przedmiot. Następnie z listy przedmiotów wybieramy Shotguna i używamy go. Akcja ożywa, rozlega się strzał i natychmiast trzeba znowu wcisnąć start aby oddać kolejny strzał. Gra się zatrzymuje. I tak w kółko. Można powiedzieć jeszcze wiele rzeczy o THE NOTE. Ale nic pochlebnego. Więc darujcie sobie ją. [ban]

OCENA: 2/10

STREET FIGHTER COLLECTION

■ Virgin, PlayStation

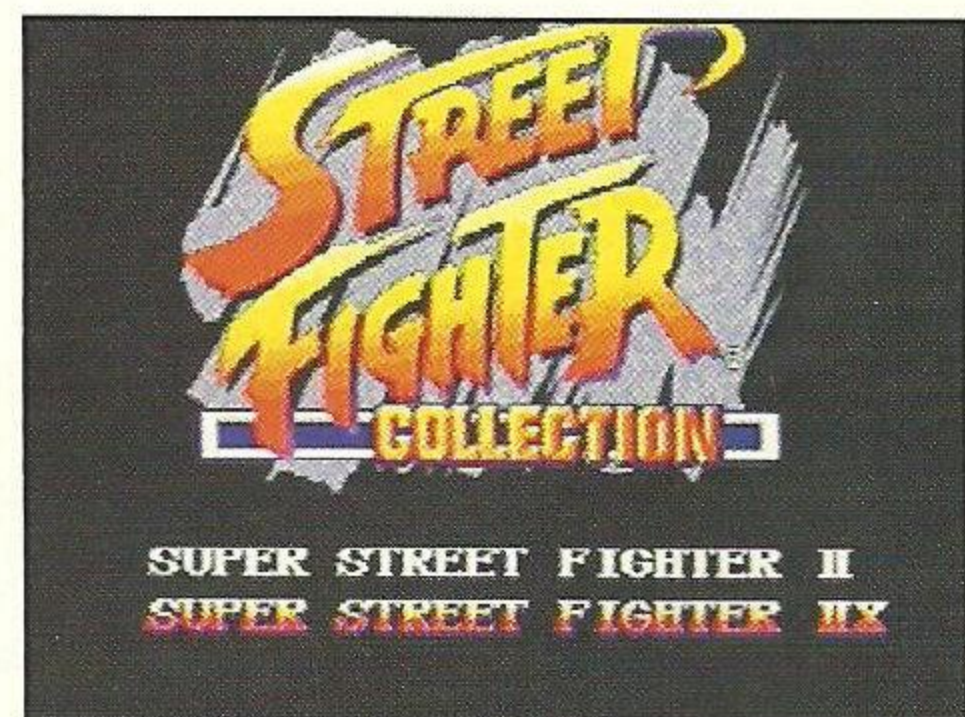


Myślałem, że gdy odpalę tę składankę starych hitów to się załamie, podobnie jak Banan przy WILLIAMS ARCADE CLASSIC II. Nic bardziej mylnego. SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO to mistrz nad mistrze wśród dwuwymiarowych mordobić i w dalszym ciągu jara mnie jak mało która gra. Przed oczami zawirowały mi dziwne płaty, zaś w głowie zarysował się obraz z lat młodości, podczas których niczym robot wrzucałem kolejne żetony w paszczę wiecznie głodnego automatu stojącego na Dworcu Centralnym w Warszawie. Gdy nie było jeszcze nawet pierwszego VIRTUA FIGHTER, a TEKKEN dopiero rodził się w myślach panów z Namco, to właśnie SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO był mordobiciem, które spędzało mi sen z powiek. A teraz firma Capcom wydała składającą się z trzech gier kolekcję, dzięki której wszyscy, którzy cierpią na podobny syndrom mogą wreszcie zaspokoić swoje marzenia o perfekcyjnej konwersji SSF2T leżącej pod poduszką.

Na STREET FIGHTER COLLECTION składają się trzy tytuły – SUPER STREET FIGHTER 2, SUPER STREET

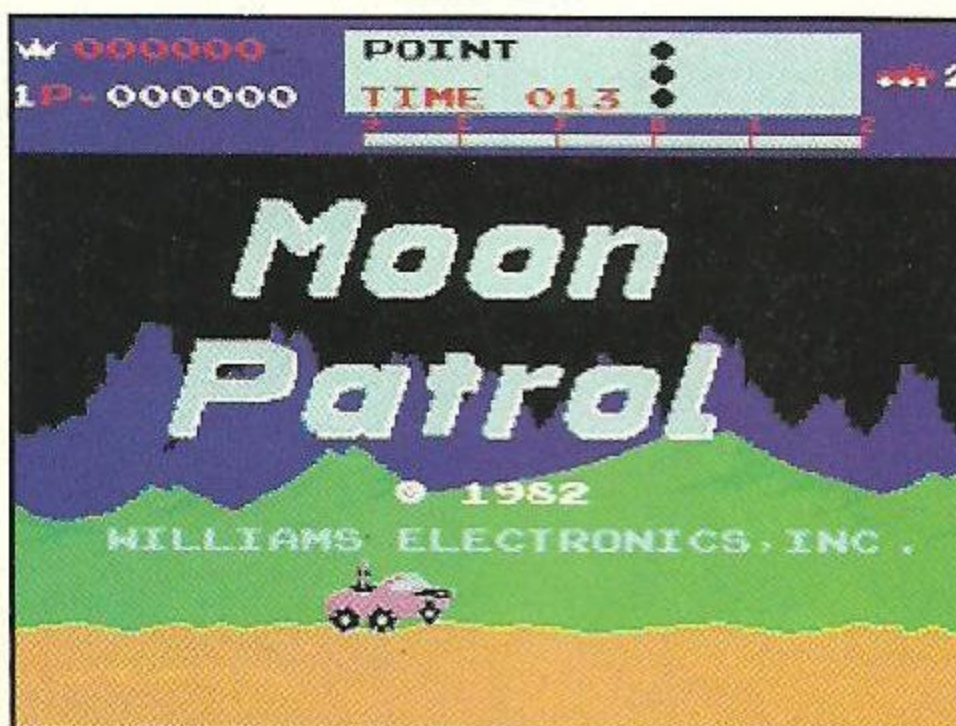
FIGHTER 2 TURBO oraz STREET FIGHTER ALPHA 2 GOLD. Pierwsze dwa tytuły to klasyka sama w sobie, to od nich rozpoczął się triumfalny marsz Capcom przez salony gier. Ostatnia pozycja to najnowsza gra z cyklu dostępna na domowych konsolach. Osobiście jestem trochę rozczarowany doborem gier, bo zamiast SF ALPHA 2 GOLD, który praktycznie minimalnie różni się od zwykłej wersji ALPHA 2, (lub SSF2, który z kolei jest gorszy niż SSF2T) wolałbym coś starszego – najchętniej pierwszego STREET FIGHTER'a lub też STREET FIGHTER 2 HYPER FIGHTING. Niemniej jednak rarytasem na tym krążku jest właśnie perfekcyjna konwersja SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, który pod względem miodności do dziś nie ma sobie równych wśród dwuwymiarowych mordobić. Nie mogę jednak z czystym sumieniem polecić tej gry osobom, które zaczęły swoją przygodę z mordobiciami od serii TEKKEN – miast grymasów zachwyty stary STREET FIGHTER wywoła na waszych twarzach uśmiech politowania. A śmiecie się, śmiecie... ja i tak wiem swoje. [ash]

OCENA: 6/10



WILLIAMS ARCADE COLLECTION 2

■ GT Interactive, PlayStation



Naprawdę długo zastanawiałem się nad tym, po co w ogóle komukolwiek może być potrzebna płyta z grami, w które przed samym sobą będzie wstydził się zagrać. Kupowanie tej kolekcji na PlayStation to jak wsadzenie swojej nowiutkiej Mazdy na przyczepę ciągniętą przez starą Syrenę i dumny przejazd takim rydwanem przez środek miasta. Rozumiem, że każda z gier zawartych na tej płytce miała swój wielki wpływ na kształtowanie historii gier komputerowych i arcade'owych w ogóle, ale w nie nie zagra więcej niż przez trzy minuty po prostu nikt. Ponieważ już się porozwodziłem nad samą wartością powyższego tytułu, to i nie mogę odmówić sobie przyjemności wymienienia gier składających się na to wiekopomne dzieło, jakim z pewnością jest WILLIAMS ARCADE CLASSIC II. A więc gry, w które nie zagrać nie kupując WACII to: ROOTBEER TAPPER, SPY HUNTER, BURGER TIME, MOON PATROL, JOUST 2, SPLAT! i BLASTER. Szkoda, że nie oceniamy tego zestawu w normalnej rubryce, bo mielibyście niepowtarzalną okazję obejrzenia samych jedynek. WACII nie powinien być sprzedawany. Raczej wystawiany w muzeach z napisem: „Uwaga. Tu wieje nudą. Śmiertelną.” CHAMELEON TWIST czułby się wśród tych tytułów jak ryba w wodzie. [ban]

OCENA: 1/10

WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98

■ GT Interactive, PlayStation



W tym roku na konsolach obrodziło w hokeje. Celowo unikaliśmy recenzowania ich na łamach NEO>, z uwagi na niewielką popularność tego sportu w naszym kraju. Jednak nie udało się całkowicie uciec i oto gościimy trzy hokeje w dziale recenzji, plus tę oto konwersję. WG3DH '98 pierwotnie ukazała się w wersji na Nintendo 64, zaś konwersja na PlayStation nie straciła nic na miodności. Jeśli bardziej odpowiadają ci symulacje niż gry zręcznościowe, to na PSX masz ogromny wybór - NHL '98, POWER PLAY HOCKEY '98, NHL FACE OFF '98 i ACTUA ICE HOCKEY. Jeśli zaś jesteś zakochany w szybkiej akcji, braku reguł, i nieskrępowanej zabawie (czyli lubisz gry pokroju NBA JAM), to pośród hokejów WAYNE GRETZKY '98 jest w tej chwili najlepszą pozycją w tym gatunku. Zainteresowany? Szybko przenieś się na stronę 29 i przeczytaj recenzję wersji na Nintendo 64, odejmij od tego wygładzane tekstury, dodaj lekką pikselozę i wydłużony czas ładowania, a będziesz już miał pełny obraz tej gry w wersji na PlayStation. Ja osobiście wolę akcję i stawiam WG3DH '98 nad wszystkie tegoroczne symulacje razem wzięte. [ash]

OCENA: 6/10

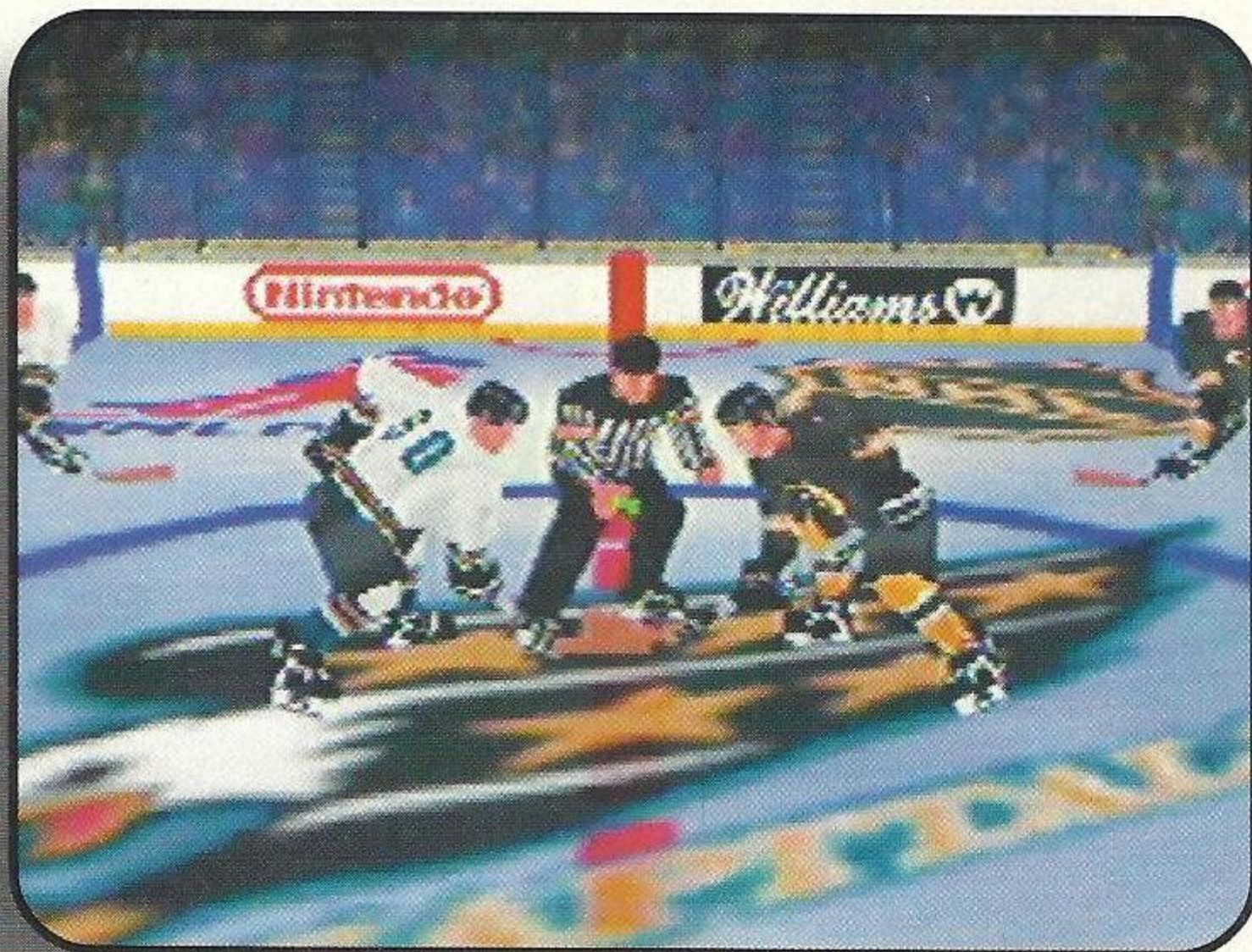
Hokej na lodzie i jeszcze raz hokej na lodzie. Powoli zaczyna mnie od tego mdlić, zwłaszcza, że ostatnio pojawia się tego typu gier bez liku. Producenci silą się na superprodukcje, zmyślne symulacje o wyśmienitej grafice, lecz nikt nie stara się przekazać w grze potęgi, jaką niesie ze sobą rozgrywka. Zapewne spytacie, skąd się u mnie biorą wysokie oceny, skoro tak psioczę. Odpowiedź jest prosta. Te gry są perfekcyjne, ale nie posiadają tego, co wyróżnia je od całej reszty, co powoduje, że z radością się je uruchamia i przy których za każdym razem czuje się odprężenie. Wreszcie moje marzenia zostały spełnione, bowiem pojawiła się ciekawostka



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

w postaci WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY '98. Zrywa ona ze wszystkimi standardami, wnosi wiele nowego do gatunku, a przede wszystkim bawi na kilkanaście sposobów, co przy sportowce jest rzadko spotykane.

Produkt w całości opiera się na najpotężniejszej lidze świata – NHL. Korzysta z jej licencji, nazwiska najznamienitszego gracza w historii tej dyscypliny sportu i szeregu przepisów. Stanowią one jednak tło dla tego, co dzieje się na lodowisku. A dzięki olbrzymiej uniwersalności gry, mamy w ręku doskonałą i diabelnie szybką zręcznościówkę lub symulację z szeregiem upierdliwych przepisów. Osiąga się to w banalny sposób poprzez wybranie drużyn 3, 4 lub 5 osobowych na tej samej powierzchni lodowiska. Jeśli dodamy do tego respektowanie przepisów, możesz się domyśleć, jak zmieni się charakter gry. W przypadku pojedynków trzech na trzech graczy i przy wyłączonych przepisach grasz w ultraszybką zręcznościówkę. Natomiast przy pełnych piątkach i aktywnych przepisach lodowisko się zagęszcza, a sędziowie skrupulatnie odgwiszują wszystkie przewinienia. Gra nieco



WG3DH'98 to czysta adrenalina i superszybka akcja na lodzie

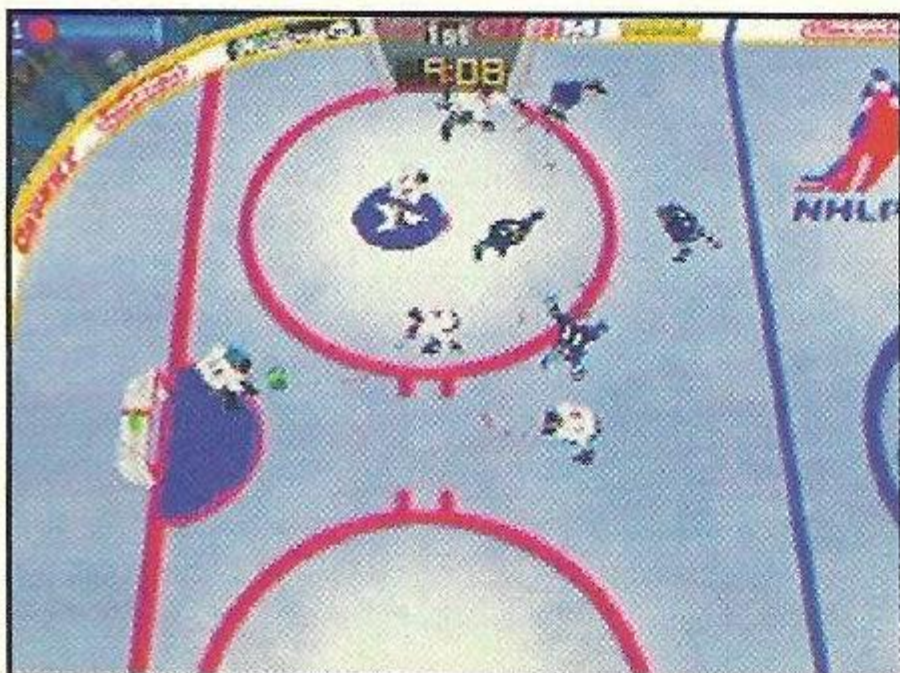
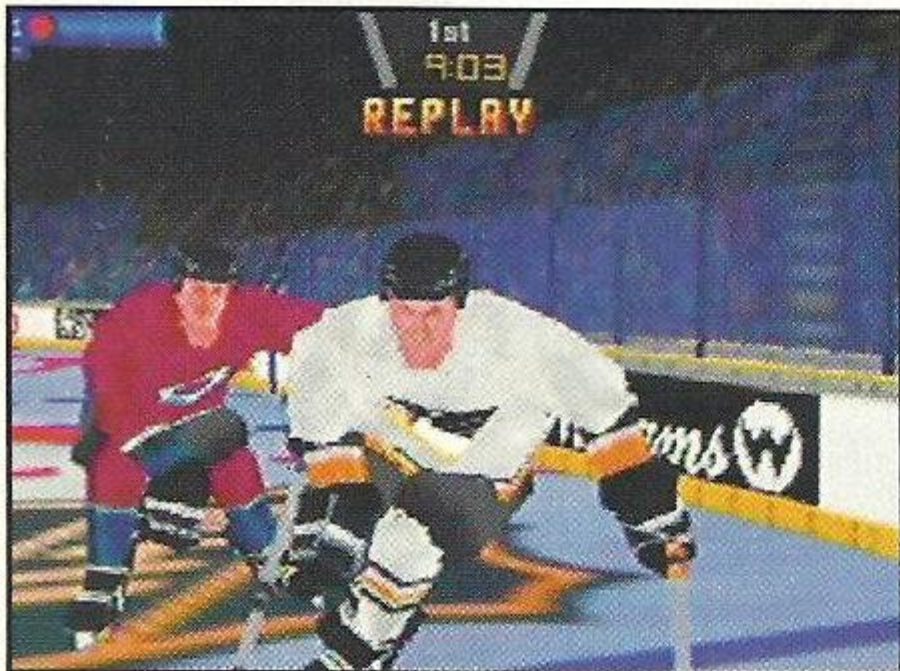
spowalnia, akcje tracą na płynności, ale zyskują aspekt symulacyjny. Moim zdaniem jest on do bani, lecz z pewnością spotka rzesze amatorów. Z drugiej zaś strony może posłużyć za odmianę od szaleńczych pojedynków.

Intuicyjne sterowanie pomaga przeprowadzać szybkie i spontaniczne ataki, bez których gra nie ma sensu. Dla osób o defensywnym usposobieniu raczej nie ma tu miejsca, bo bramki padają dość często, szczególnie ze strony konsoli, przy wyższym poziomie trudności. Gdy opanujesz sterowanie do perfekcji, jesteś w stanie rozgrywać mordercze pojedynki, w których lamus nawet nie będzie wiedział kiedy krążek ląduje w jego siatce. Nie jest to wada, tylko podkreśleniem dynamiki gry. Dla odprężenia bolących paluszków zaszerwowano lodowiskowe bijatyki,

które zawsze spotykały się u mnie z ciepłym przyjęciem. W końcu co to za hokej, w którym nie można przywalić w dziób znieprawionemu napastnikowi!

Graficznie i miłośnościowo gra jest bez zarzutu. Krążek nie ginie w tłumie opancerzonych zawodników – po silnym strzale pozostawia za sobą widoczną smugę, więc czegoś chcieć więcej? Do oprawy dźwiękowej właściwie nie mam zastrzeżeń. Słowem – gicio jest! Sięgając pamięcią parę miechów w tył, stwierdzam, że jest to pierwsza sportówka na Nintendo 64, na którą nie żałowałbym floty! A u mnie to się rzadko zdarza...

Wicik



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

Ocena

7

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

■ Producent: RADICAL ENT.
■ Liczba graczy: 1-8

SEGA SATURN

NHL ALL STAR HOCKEY 98

Niedawno zakończyły się XVIII Zimowe Igrzyska w Nagano. Główni faworyci do mistrzowskiego tytułu w hokeju na lodzie mężczyzn (albowiem kobiałki też grały), czyli Szwecja, USA i – ku memu wielkiemu smutkowi – Kanada ponieśli sromotną klęskę, a w chwale i zaszczytach powrócili do domu Czesi z niewiarygodnymi Haškem i długowłosym Jaromirem Jagrem na czele. Jakiś czas temu skończono bossowie Segi popadli w konflikt z EA, w wyniku czego gry sportowe na Saturna ukazują się tylko pod sztandarami Sega Sports. Od nich wyszły doskonale WWS 98 i NBA ACTION, a teraz na rynku ukazał się NHL ALL STAR HOCKEY '98 przeznaczony dla najzagorzalszych fanów „The coolest game on Earth”.

będą komunikaty (angielski, germański i żabojadzi), liczbę i długość spotkań i inne pomniejsze szczegóły. Gdy przebrniesz przez menu, chwytasz kij (a właściwie joypad) w dłoń i ruszasz na lodowisko.

Pierwsze, co uderza oczy gracza to płynna grafika (żadnych spowolnień pomimo tłoku panującego na lodowisku), która nie jest może tak perfekcyjna, jak w przypadku produktów EA, co jednak nie oznacza, że jest do kitu – po prostu developerzy z EA Sports podnieśli wysoko poprzeczkę. Zawodnicy poruszają się żwawo, reagując z pewnym opóźnieniem na polecenia (wszak jeżdżą po lodzie, no nie?), trafiają się niecelne podania, „bodiczki” czy upadki.

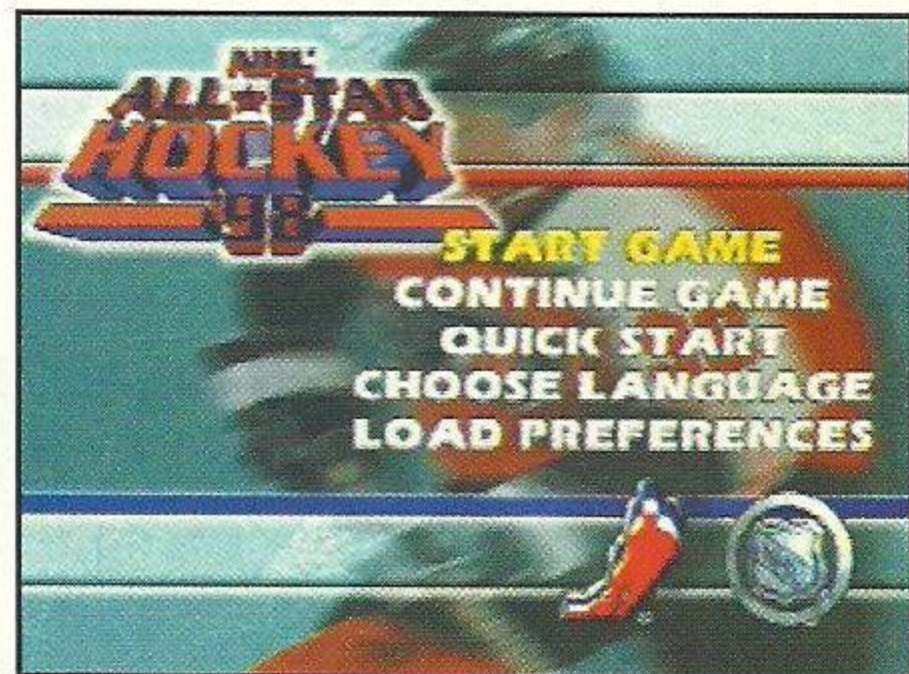


ASH'98 graficznie nie dorównuje dokonaniom EA SPORTS

Gracz może rozgrywać wszelkiego rodzaju spotkania, począwszy od pojedynczego, przyjemnego sparringu na morderczym sezonie z playoffem kończąc. Do dyspozycji oddano wszystkie biorące udział w obecnych rozgrywkach zespoły, wraz z ich gwiazdami. W przeciwieństwie do wielu komputerowo-konsolewych gier, uwzględniono nazwiska wszystkich sław – obecni są tu Eric Lindros, Wayne #99 Gretzky, Jarri Kurri, Paul Kariya jak i ci pomniejsi – Leech, Graves. Oczywiście jest też „nasz” orzeł – Mariusz Czerkawski. W bardzo dobrze rozwiązanych opcjach można ustalić język, w którym wyświetlane

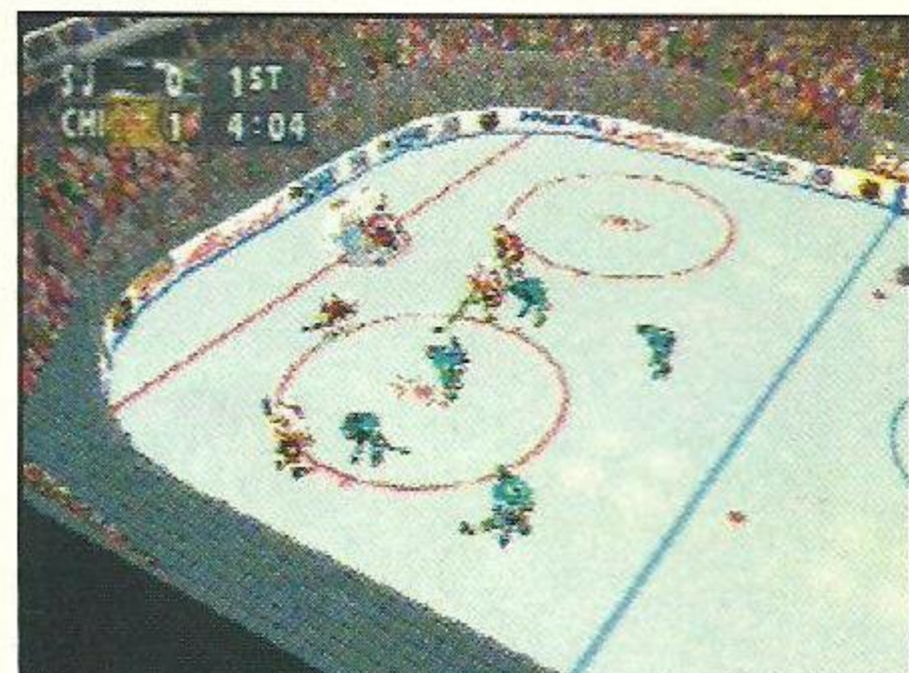
Nieprawidłowo wykonane zagrania kończą się dla jednych karami, a dla drugich kontuzją potrafiącą wykluczyć zawodnika nawet do końca rozgrywek. Strona dźwiękowa (bo o muzyce nie można w tym wypadku mówić) jest OK – odgłosy dobiegające z lodowiska są takie jak w rzeczywistości, krążek uderzony od bandy wydaje inny dźwięk niż po zderzeniu z kijem itp. Tylko publiczność jest trochę niemrawa – stanowi dosłownie tło rozgrywki, a szkoda...

Do obsługi ASH98 wykorzystano wszystkie osiem przycisków joypada, przez co możliwe jest wykonywanie mnóstwa zagrań, zwodów, podań i popchnięć. Nie należy przerażać się ilością guzików wymaganych do opanowania – całość kontroluje się wręcz w intuicyjny



sposób. Tradycyjnie gdy znudzi się samotna rozgrywka, można do domu zaprosić liczne grono znajomych fanatyków hokeja, bo jak na nowoczesny produkt przystało, ASH98 oferuje możliwość gry wieloosobowej – nawet do 8 osób przy jednej konsoli (używając odpowiedniego rozgałęziacza of course). A zatem w chwili obecnej ASH98 to najlepszy hokej na Saturna. Nie stój! Nie czekaj! Biegnij do sklepu i kupuj, bo jeśli pasjonujesz się hokejem, to naprawdę warto.

Miguel



Ocena

6

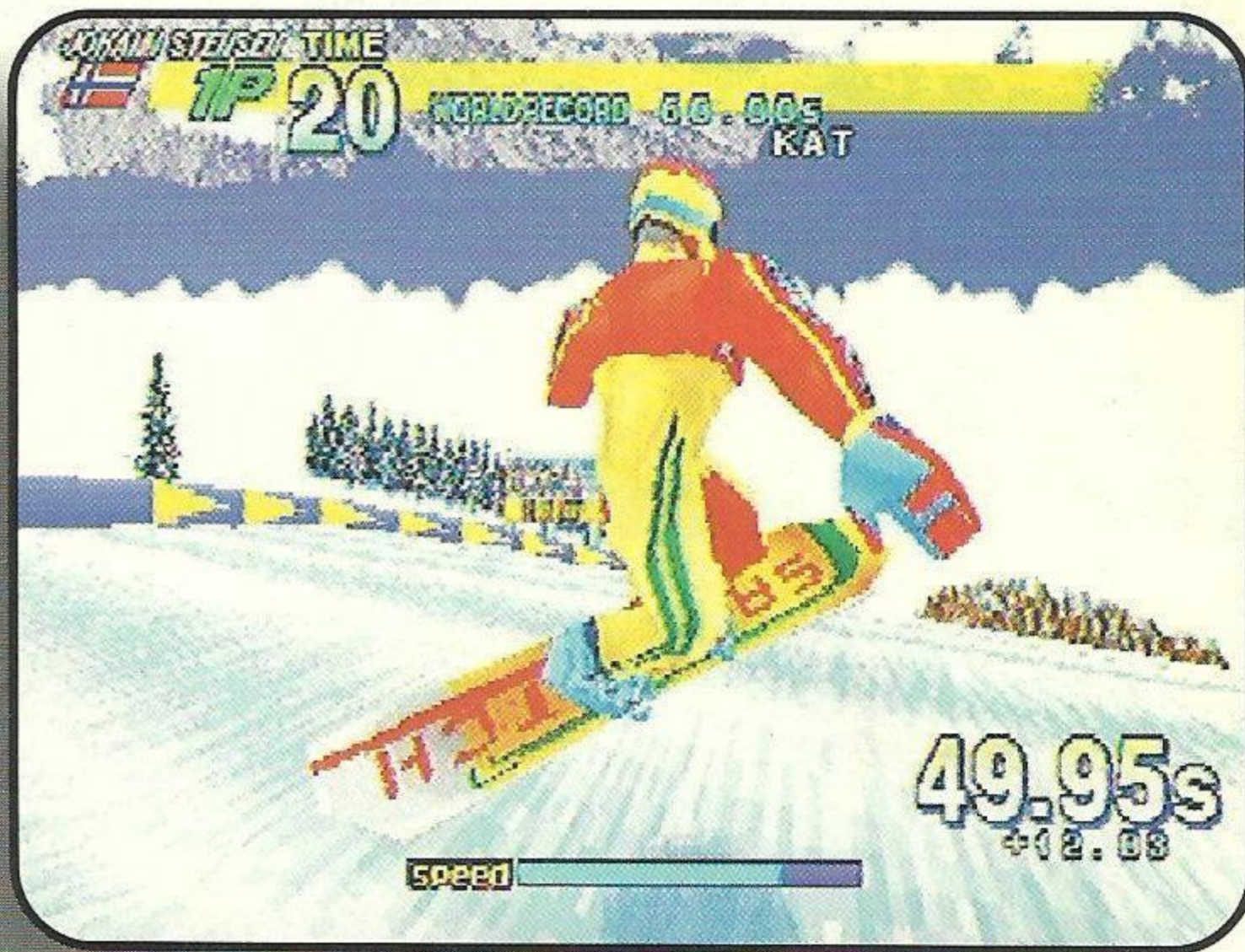
Grafika ★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆
Miodność ★★★★★☆☆☆☆

WINTER HEAT

SEGA Saturn do dziś pozostaje konsolą niewykorzystaną pod względem możliwości technicznych i bazy twórczej autorów gier. Wystarczy popatrzeć na parametry, porównać z konkurencją, cofnąć się w przeszłość, a fakt olania Saturna przez giganta SEGA, wyda się każdemu chory. Przy tego typu poglądzie utwierdza mnie fakt, że w 1998 ukazuje się na tę maszynę gra, która nie ma sobie równych na żadnej platformie. Mam na myśli WINTER HEAT, która jest doskonale zrealizowaną konwersją z automatów. Jakby tego było mało, prawie każda konwersja z automatów jest na Saturna hitem pod względem wyników sprzedaży i wypieków na twarzy.



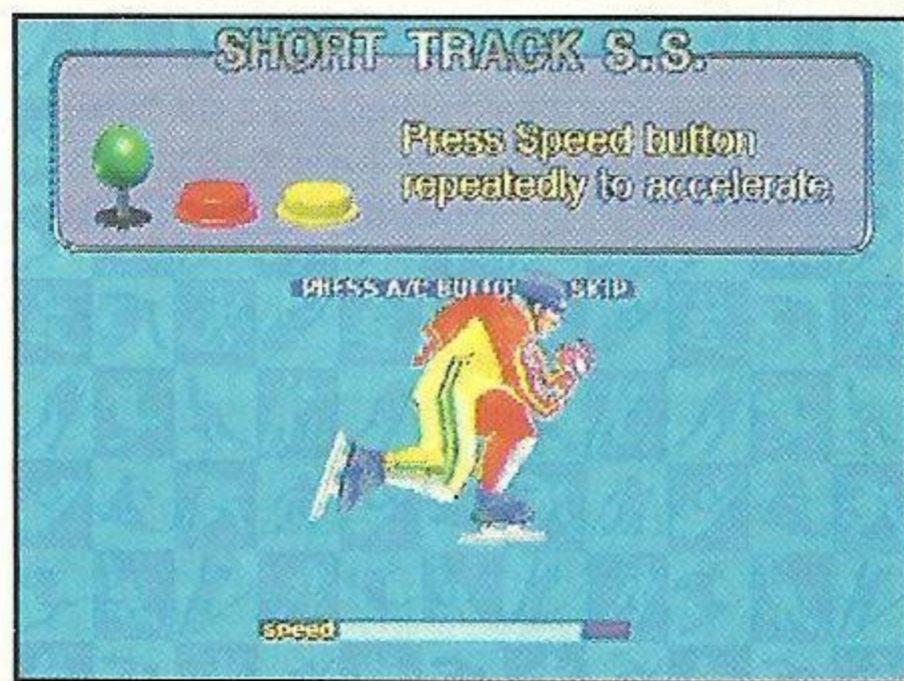
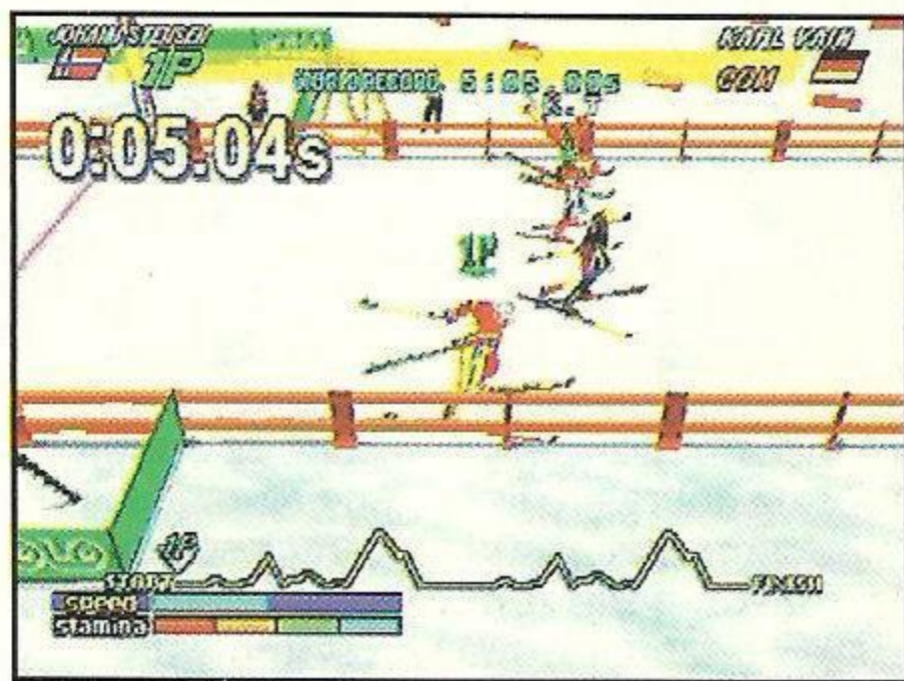
„ZIMOWA GORĄCZKA” składa się z trzech trybów zabawy, podzielonych na: mistrzostwa o charakterze igrzysk, luźno potraktowane zawody oraz pojedynczą rozgrywkę. W powyższych trybach dostępnych masz 11 rewelacyjnych dyscyplin podzielonych na rodzaje. Ze zjazdowych jesteś w stanie zaszaleć na nartach w slalomie gigancie, zjeździe na czas, czy slalomie na desce snowboardowej. Łyżwiarze testują własne umiejętności na krótkim i długim dystansie. Z kolei saneczkarze i bobsleści stają za każdym razem twarzą w twarz ze śmiercią. Wymieniać można by je w nieskończoność, więc skupię się na atutach i niuansach tych najlepszych. Najbardziej podobały mi się loty narciarskie, które prostotą i polotem uśmierzyły ból po wyrwanym niedawno zębem. Trzeba zwrócić uwagę, że prostota i pomysłowość są największymi atutami gry i to właśnie dzięki nim osiągnęła ona taką miodność. Aspekty zręcznościowe sprytnie przenikają się z technicznymi, co najlepiej widać przy biegu narciarskim na długim dystansie. Przeciętnie jeden taki wyścig trwa aż 5 minut, lecz dzięki owemu przenikaniu nie ma mowy o nudzie. Czasem zbyt szybko upływa czas.



WINTER HEAT to zdecydowanie najlepsza zimowa olimpiada

Fachowcy narciarze, z którymi testowałem gierkę zwracali uwagę na tzw. „kantowanie”, z którym jeszcze się nie zetknęli w żadnej grze. Polega to na specyficznym zachowaniu narty na lodzie oraz wydawaniu hiperrealistycznych odgłosów. W zjazdach urzekło mnie również uczucie pędu i zimnego wiatru „smagającego policzki”. Najtrudniejsza, a przy tym najbardziej intrygująca jest

akrobacja na krótkich nartach w powietrzu. Nieźle się trzeba namęczyć, żeby się rozpędzić, a następnie w powietrzu kręcić takie fikotki, które nie skończą się pogrucho-taniem kości. Czasem żałowałem, że nie potrafię szybciej wciskać przycisków, bowiem do bicia rekordów brakowało mi kilku uderzeń. A tak na marginesie, to rekordy świata dodają grze smaczku i cieszą jak nigdy. Przed przystąpieniem do zabawy konsola grzecznie uczy nas obsługi, co jest pozostałością po automatach. Przydaje się to i pokazuje zarazem jak należy zrobić grę, aby już po 5 minutach była jasna i czytelna dla każdego.



Oprócz fenomenalnej miodności urzekła mnie także doskonała oprawa graficzna w wysokiej rozdzielczości, przeplatana statycznymi obrazkami. Zdziwiłem się parokrotnie spójnością kolorystyki, grafiki i bardzo dobrej animacji trzymającej 60 klatek na sekundę. Zachwyty zamyka rzetelna oprawa dźwiękowa. Takich walorów jakie prezentuje WINTER HEAT, chciałoby się jak najwięcej!

Wicik

Ocena

8

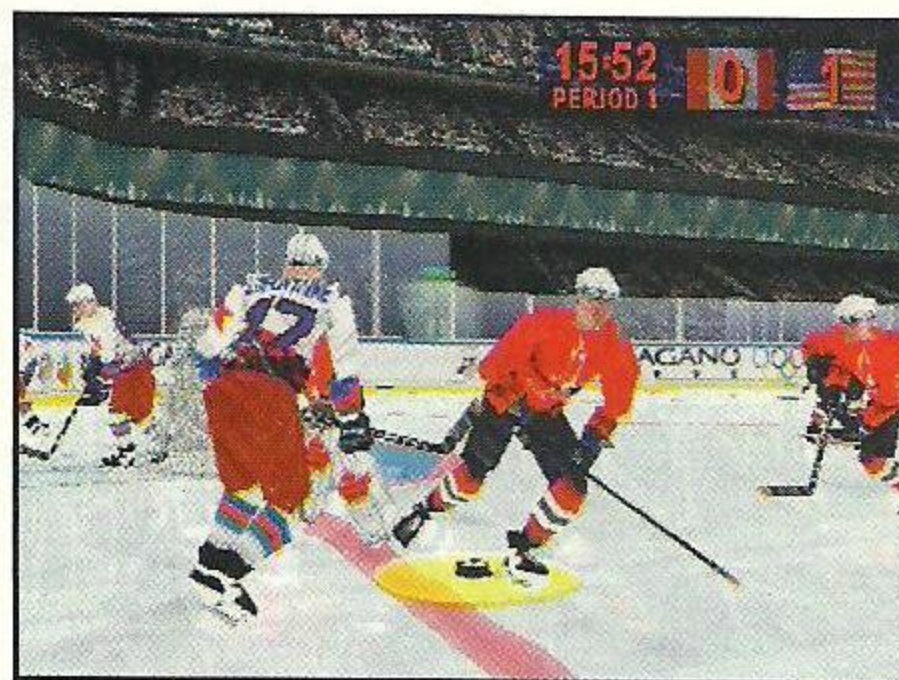
Grafika ★★★★★☆☆☆
Dźwięk ★★★★★☆☆☆
Miodność ★★★★★☆☆☆

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

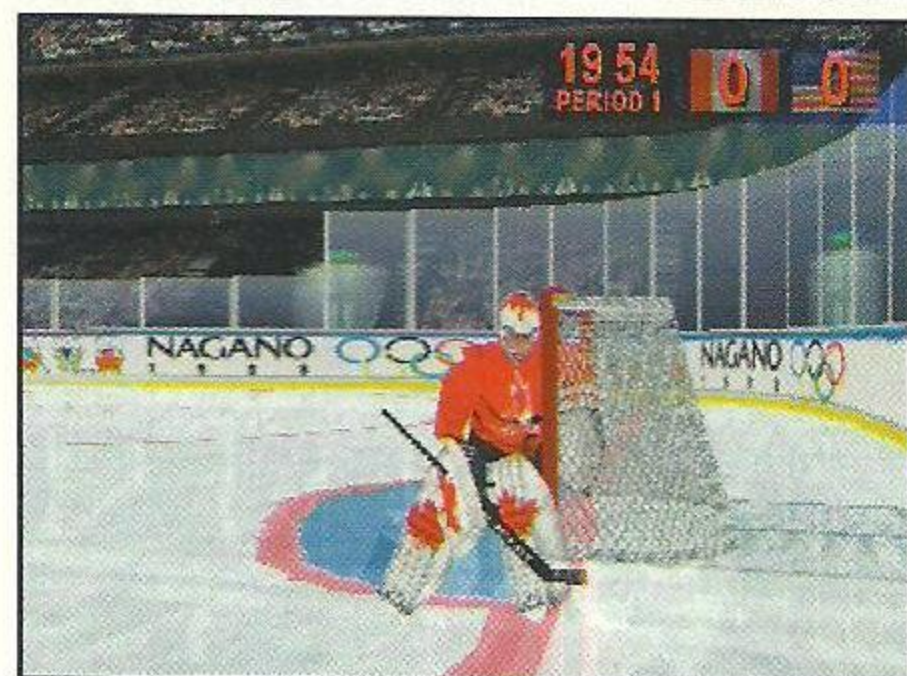
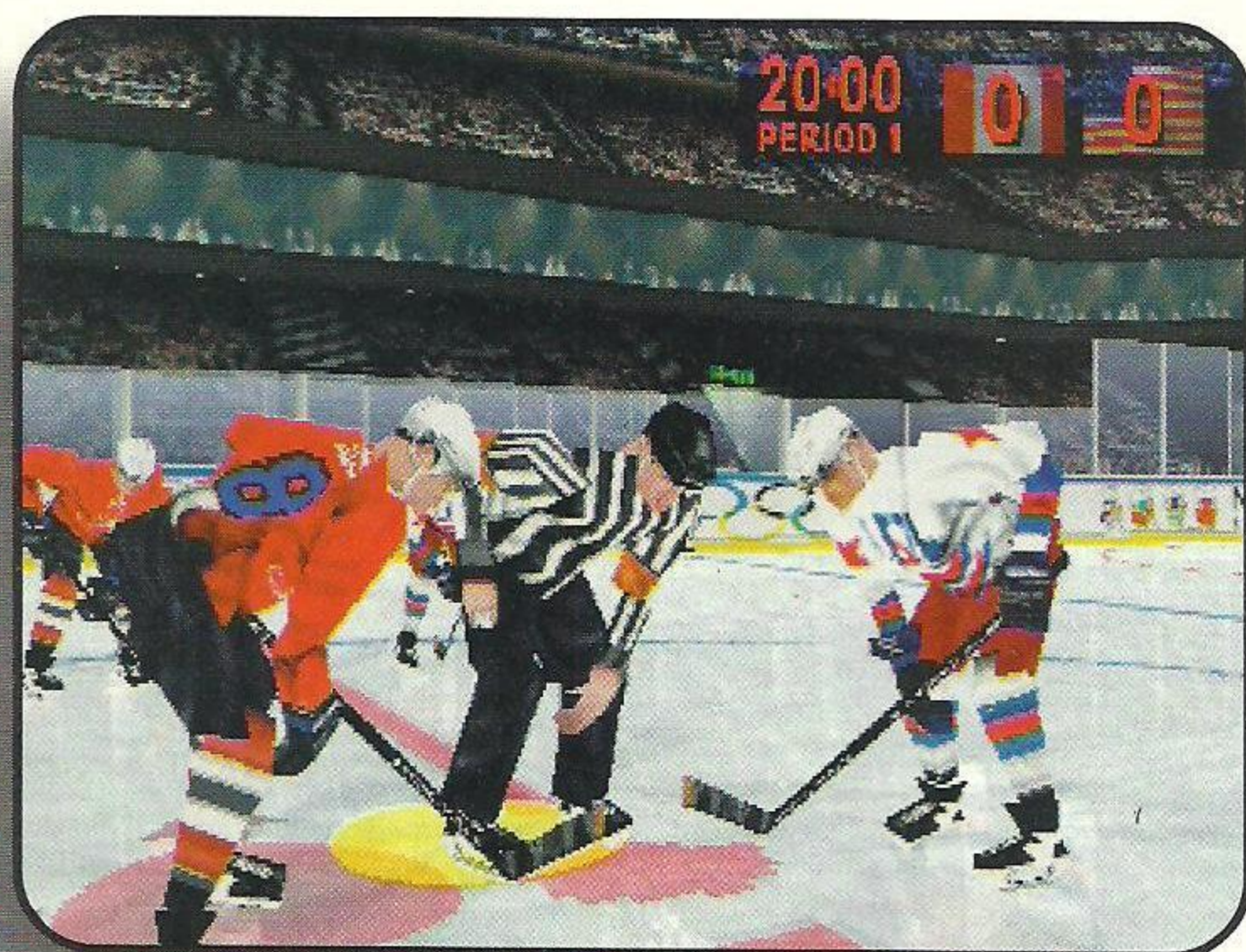
PlayStation™

Co by nie mówić, hokej na lodzie jest grą dla facetów i to z wielkimi jajami, dlatego nie widzę w niej miejsca dla kobiet (bez złośliwości). Doszedłem do tego wniosku po arcyciekawym dla widza turnieju, jaki miał niedawno miejsce w Nagano. Zauroczyli mnie w nim siłą i szybkością gracze ze Skandynawii i potęgą Ameryki Północnej. Ostro zajarany zabrałem się więc za rozpracowywanie ACTUA ICE HOCKEY.

Jak zapewne wiecie, ACTUA jest linią gier sportowych wydawanych przez Gremlin Interactive, chyba największego konkurenta EA Sports. Najnowsze produkty z tej serii



ACTUA ICE HOCKEY



Konkurencyjna dla gier EA Sports seria ACTUA powoli rozwija skrzydła

(ACTUA SOCCER 2, ACTUA GOLF) charakteryzują się wysokiej klasy walorami graficznymi i obficie skondensowanym słodem, zwanym powszechnie miodnością. Ta sama reguła potwierdza się w przypadku ACTUA ICE HOCKEY. Aby gracz czuł się zadowolony, producent wykupił licencję na szereg nazw związanych z Nagano. Wobec czego grać będziesz jedną z najbardziej liczących się reprezentacji narodowych z całego świata. Co za tym idzie, drużyny prezentują poziom odpowiadający rzeczywistości, zaś nazwiska graczy są także jak najbardziej prawdziwe. Miło gra się Kanadyjczykami, gdy bramki strzela sam Gretzky! Nie mniejszą radochę miałem grając Czechami, gdzie w ataku bryluje genialny plekarz (koleś z frycem a'la Rysiek Staniek) Jaromir Jagr. O naszych orłach powiem tylko, że są... realistyczni.

Oprócz turnieju olimpijskiego, gra oferuje mistrzostwa wedle uznania gracza, mecz towarzyski oraz bardzo fajną praktykę. W celu zapoznania się z jej tajnikami, proponuję najpierw poćwiczyć, aby potem móc na dobrą grę liczyć. Gdy zostaniesz już mistrzem, czas najwyższy przenieść się na lodowisko, gdzie zostaniesz powalony ciekawie zaprojektowanym systemem gry. Na pierwszy rzut idzie plac gry, fajnie pokazany przy pomocy pięciu kamer (w praktyce korzystasz zaledwie z dwóch). Moją ulubioną jest ta z widokiem izometrycznym, ponieważ najwięcej widać w ataku i obronie. Jednak najlepiej mieć do niej telewizor o przekątnej kineskopu minimum 25 cali. Drugą ciekawostką jest spora dynamika przeprowadzanych akcji, które w początkowej fazie troszeczkę dezorientują. Dzięki nim natychmiastowo przemieszczasz się od bramki do bramki, zaś mecze obfitują w liczne spięcia i popisy bramkarzy. Widać, że autorzy postawili większy nacisk na

walory zręcznościowe niż taktyczne. Z kolei te drugie są bogato rozwinięte dzięki odpowiednim opcjom. Zdziwiłem się, że w hokeju można aż tak kombinować.

Bardzo podoba mi się oprawa graficzna, z doskonałymi efektami 3D, fajowymi teksturami i realistycznie skonstruowanymi zawodnikami. Zapewne nie wyglądałoby jak prawdziwi gracze, gdyby nie najlepsze (zdaniem producenta) wykorzystanie systemu motion capture, które bije na głowę konkurencyjne hokeje. Muszę przyznać, że animacja hokeistów robi wrażenie, zwłaszcza podczas rewelacyjnych powtórek. Niestety brakuje wersji z PSX tej płynności i przejrzystości placu gry, która występuje na PC.. Jestem pewien, że gdybym nie widział wersji z blaszaka, to bym się nie przyczepił, ale pewnie wolisz mieć punkt odniesienia. Na pewno w obydwu wersjach dobrze wypada udźwiękowanie z licznymi odgłosami walczących zawodników i żywiołowej publiczności. Porównując AIH do NHL '98 ciężko jednoznacznie wskazać faworyta. Obydwie gry są dobre, ale każda na swój sposób.

Wicik

Ocena

7

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

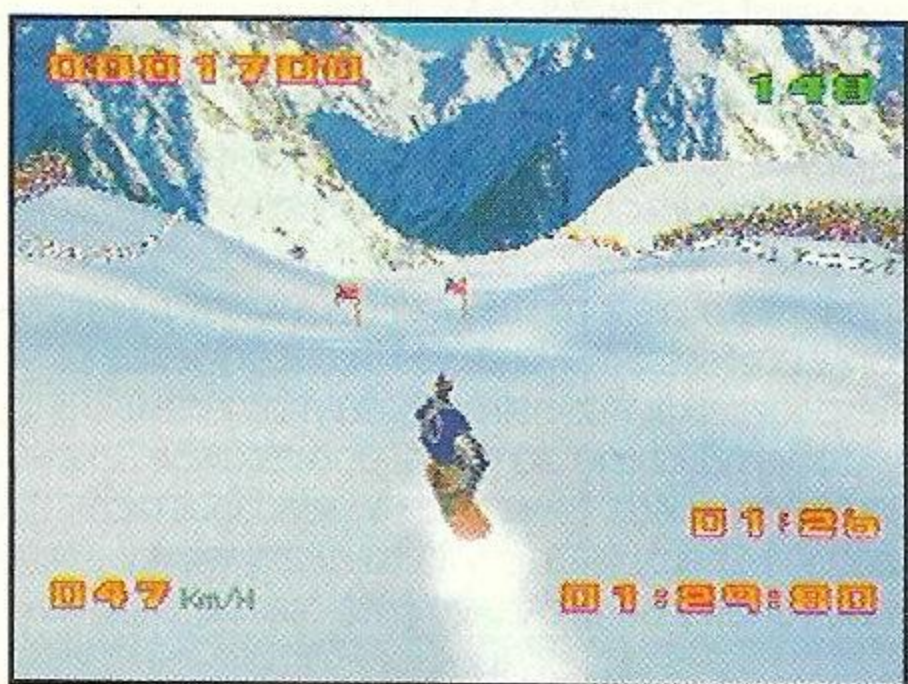
CHILL

Jeśli masz konsolę, a zwłaszcza PlayStation i kupujesz gry, a nie widziałeś jeszcze ani jednej symulacji jazdy na snowboardzie – masz prawo czuć się zaniedbany. To co się ostatnio dzieje jest wręcz chorobliwe. A może to jakaś zмова producentów? „Kto nie wyda do końca tej zimy symulacji snowboardu ten... (he he, wstawcie sami)!” Nie wiem. Wiem jedno: możemy spokojnie mówić o pladze snowboardów.

CHILL jest właśnie kolejną gierką, która próbuje przenieść graczy w świat śnieżnej dechy: hip-hopu, jaskrawych koszulek i ton plastiku. Jednak o ile COOL BOARDERS 2 było ukłonem w stronę miłośników śnieżnych wyścigów, o tyle CHILL balansuje zdecydowanie w stronę freestyle'a i zabawy dechą. Do wyboru mamy trzech zawodni-



W dalszym ciągu wolimy COOL BOARDERS 2 i skoki na rampie



ków i trzy rodzaje desek o różnych parametrach. Trzecią trójką są trzy trasy, które są dostępne na początku. Dla każdej trasy określono rekordowy czas przejazdu i ilość punktów. Żeby gra „puściła” nas do dalszych tras (nawet sekretnych!) trzeba zjechać w czasie niższym niż podano w tabeli rekordów, lub uzyskać liczbę punktów większą niż rekordziści. Szybki zjazd – wiadomo – na tzw. krechę. Punkty? Za ewolucje na rampie, za zabawy elementami scenografii, które walają się na trasach (pnie drzew, graty samochodów, itp.). I powiedzmy sobie od razu: albo stawiacie na punkty, albo na czas, bo obu na raz wyrobić się nie da. Co zaś tyczy owych dalszych tras, to naprawdę warto: co powiecie na wyścig z lawiną?

Istotnym atutem gry miała być chyba grafika. Ciekawie (lepiej niż w CB2) wygenerowany śnieg, postacie, elementy scenografii, minimum 30 klatek na sekundę. Ze smutkiem muszę jednak wyznać, iż wydaje się, jakby kosztowało to konsolę zbyt wiele (choć pewnie tak nie jest) i przez to cała reszta potężnie kuleje. Nowe płyty planszy nakładają się ohydnie, łamią, znikają, to znów pojawiają. Czasem zupełnie nie widać dokąd właściwie jedziesz. Momentami dałbyś sobie uciąć stopę, że kierunek, w który podążysz to właśnie jest owo „w dół”, a tu okazuje się, że koleś na ekranie staje i zaczyna powoli zsuwać się do tyłu.

Muzyka – nie powiem – jest. Niby hip-hop. Ale jakiś taki bez jaj... A tak szczerze mówiąc

to, mimo tych wszystkich wspaniałości i fajerwerków, grze ewidentnie brakuje ikry. Każdy kto choć raz jeździł na nartach, sankach czy desce wie, że wspomniane sporty potrafią tak wykopać w kosmos, że w powietrzu zdechniesz z głodu. W CHILL nie ma nawet namiastki tego: nie czujesz szybkości! O, mam przykład: kiedy w CB2 zjeżdżałeś ze stromego stoku, kamera ustawiała się za zawodnikiem. Aż wgniatało cię w ścianę, gdy spoglądałeś w przepaść, w którą za chwilę koleś pojedzie. W CHILL kamera głupio wędruje nad głowę facecika i nie dość, że nie widzisz stromizny, to nie wiesz gdzie jedziesz. Kawał kichy.

Trasy wyglądają jak pokój pięcioletniego dziecka. Wszystko i wszędzie. Ani tadu, ani składu. „Mamy pieniek, tak? To dawaj go pięć razy pod rząd i to za zakrętem, że jak ktoś nie zna trasy na pamięć, to nie zdąży się przygotować”. Boczne ograniczenia tras są do niczego – pasek dwuwymiarowego lasu, albo barierka. Niby nie do przebycia, a jednak czasem udaje Ci się zań wjechać i możesz spokojnie restartować grę, bo albo nie wyjedziesz wcale – przecież przez to przejeżdżać nie można – albo spędzisz tam najbliższe 5 minut (po których i tak grę zrestartujesz, żeby włączyć sobie co



innego). No i jeszcze jedno: bez analogowego pada nawet nie śnij o graniu w CHILL. Na zwykłych padach grać się po prostu nie da. Póki jedziesz prosto – owszem. Ale wjedź tylko między jakieś płotki, przewróć się tuż przed przeszkodą i spróbuj podnieść... He he... Życzę zdrowia.

Grabarz

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

Ocena

5

Kiedy ostatnio widzieliście jak tryska mózg wściekłego dobermana rozwalnego strzałem z Magnum?

RESIDENT EVIL 2 nie jest grą dla psychopatów. Nie obawiajcie się. Nie zabija się tutaj ludzi, nie krzywdzi bezbronnych dzieci ani nie czyni żadnym przemyłym zwierzątkom najmniejszej szkody. Można za to patrzeć, jak ręka zombiaka oderwana serią z automatycznego pistoletu

RESIDENT



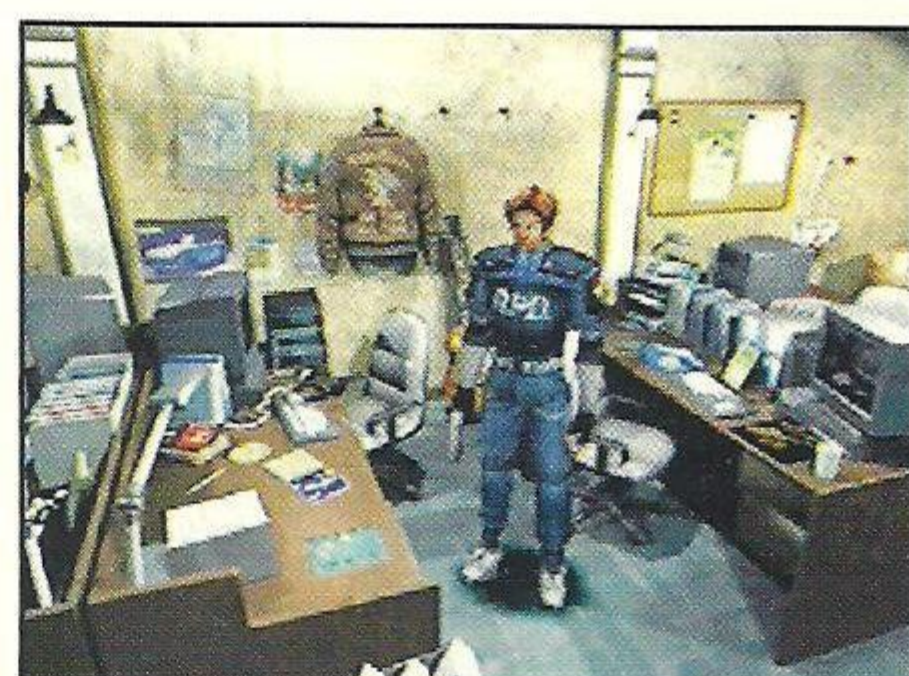
spada w katuszy krwi. Jest okazja zobaczyć, jak wije się i skręca spowite płomieniami monstrem, czy co kryje w sobie wnętrze klatki piersiowej człowieka poddanego czynnikom mutagennym. Jeżeli zamierzacie w przyszłości wybrać się na medycynę to wiedźcie, że RESIDENT EVIL 2 będzie dla was jak wizyta w prosektorium...

Komisariat policji w Raccoon City. Fabryczna przetwórnia ścieków. Podziemne laboratorium, gdzie przeprowadzane są eksperymenty z bronią biologiczną. I wszystko to wijące się od obrzydliwych zdegenerowanych zombiaków, bezokich



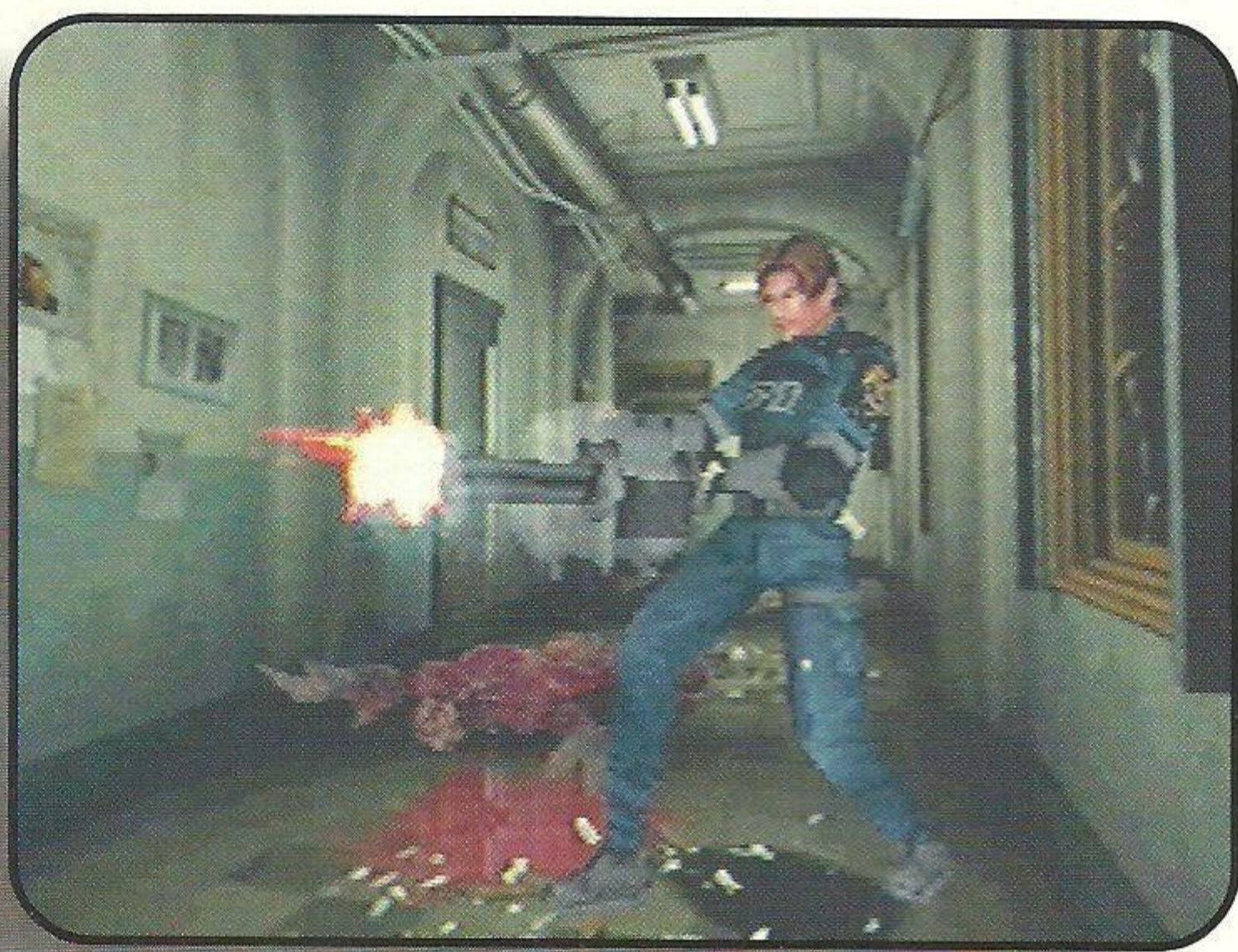
mięsożernych lickerów i gigantycznych kosmatych pajaków. Wyobraźcie sobie lepsze miejsce na spędzenie weekendu?... Intro RE2 należy do gatunku takich, o których z wypiekami na twarzy opowiada się znajomym. W pełni renderowane, z prawdziwie profesjonalnymi kadrami i doskonałą grą aktorską. Opisuje ono jak doszło do spotkania Leone i Claire w Raccoon City. Oraz jak doszło do ich natychmiastowego rozstania...

RESIDENT EVIL 2 to dwie płyty czystej akcji. Jedna z nich opowiada o losach Claire, a druga o tym, co w tym samym czasie działo się z Leo-

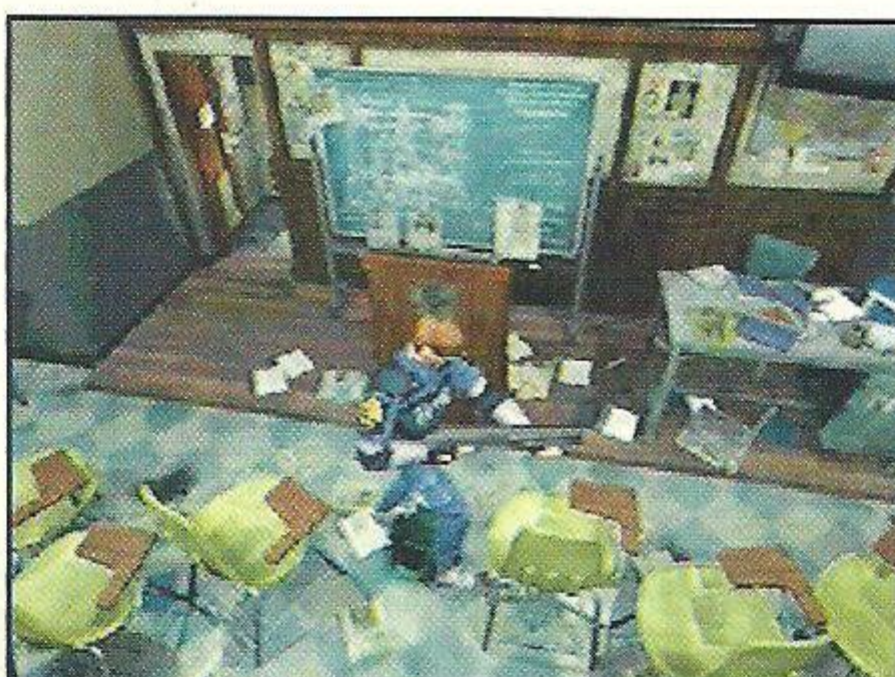
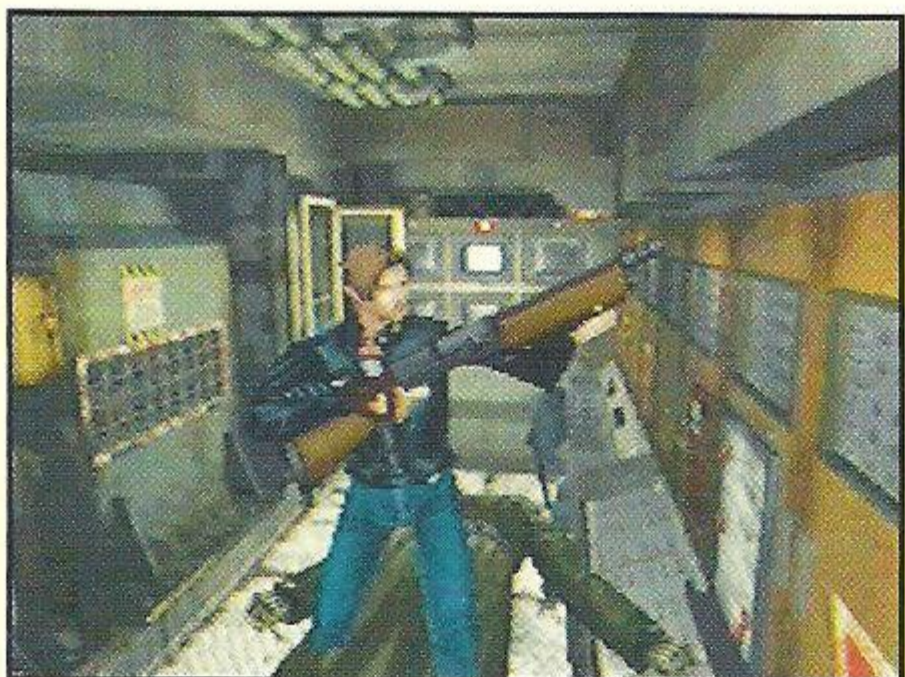


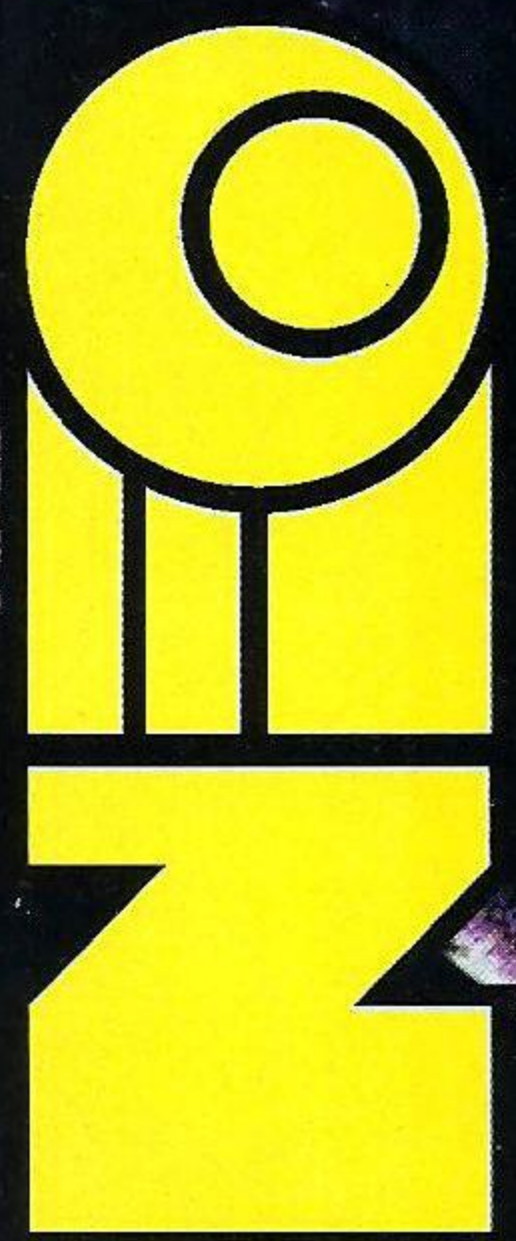
nem. Leon i Claire to para całkiem sympatycznych bohaterów, nie da się tego ukryć. Leon to miły i uczynny, początkujący gliniarz, którego wszyscy olewają, a Claire to odważna dziewczyna o miękkim sercu. Nie są oni jednak jedynymi postaciami, na jakie natrafi gracz w RE2. Pojawiają się tam również Ada Wong oraz Sherry Birkin. Ada to Azjatka – tajemnicza kobieta, która przyjechała do miasta aby odnaleźć swego chłopaka (pracującego w jednej z filii Umbrelli) po tym jak urwał się między nimi kontakt. Przy najmniej tak to wszystko wygląda na początku. Sherry natomiast to malutka dziewczynka – córka profesora Williama Birkina, który jest... to niespodzianka. Przynajmniej do momentu, w którym zajrzycie do galerii potworów w Szkole Przetrwania. Ada towarzyszy w scenariuszach Leona, a Sherry w Claire. Są to raczej wizyty – i Ada i Sherry po prostu co jakiś czas się pojawiają, mówią coś lub robią po czym znikają, jednak w czterech przypadkach graczowi przyjdzie wcielić się właśnie w te postacie w celu wykonania małych subquestów. Krótkie to, ale daje możliwość gry czterema postaciami. W sumie w RE2 można grać jednak aż sześcioma postaciami – do ich grona zaliczają się też bowiem Hunk oraz Tofu. Ten pierwszy to komandos Umbrelli, który ma za zadanie przejść ze ścieków na drugie piętro domu (więcej możecie przeczytać w Szkole Przetrwania), a Tofu to wielki kawałek sera sojowego. Naprawdę. Ten drugi gość to już przegięcie (zagrają nim tylko najbardziej niestrudzeni z was, ale nie wiem, czy warto się aż tak męczyć).

Obie postacie mają po dwa scenariusze (A i B). Jeżeli zaczniecie grać Claire (scenariusz A), to po jego ukończeniu na karcie pamięci utworzony zostaje zapis stanu gry pozwalający na podjęcie gry jako Leon B. Jest to o tyle ważne, że grając najpierw jako Claire gracz może podjąć



Lepiej nie pokazujcie tych stron rodzicom... Gra jest od 16 lat







電光石火



ZEN

RESIDENT EVIL 2

CAPCOM®



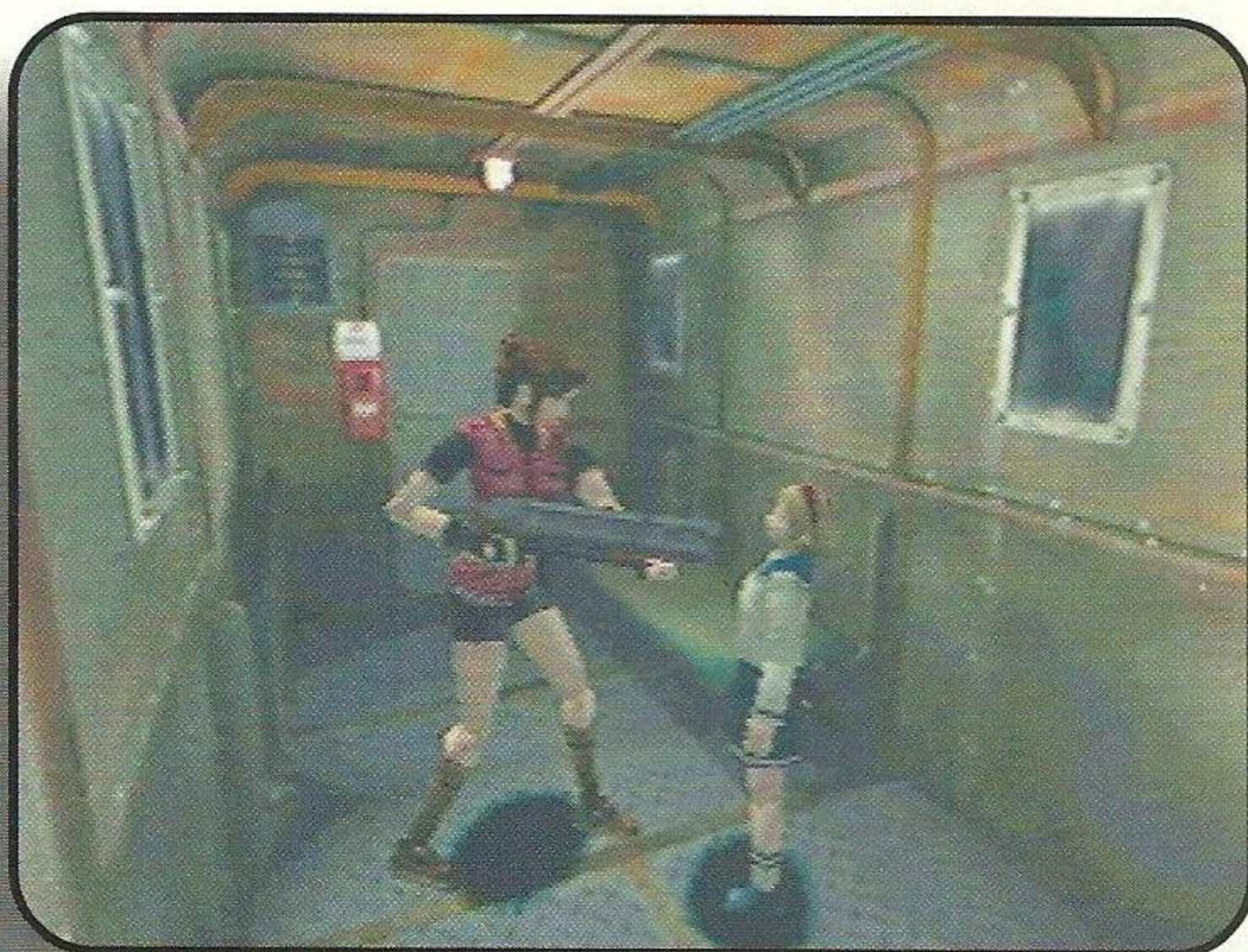
EVIL 2

decyzje, które wpłyną później na to, co będzie działo się z Leonem. Na przykład jeżeli jako Claire zabierze się karabin maszynowy, to po dojściu do arsenału Leon nie będzie mógł go już zgarnąć. Jest też pewne pomieszczenie, do którego dostęp można mieć dopiero w drugim scenariuszu, ale tylko pod warunkiem, że w pierwszym wykonało się odpowiednią czynność (zalogowało do komputera i wstukało swój odcisk palca). Same scenariusze różnią się między sobą – Leon musi zbierać jedne przedmioty, Claire inne, a w dodatku niektóre czynności, jakie wykonuje Claire w swoim scenariuszu A, nie występują w scenariuszu B i odwrotnie. W sumie więc przechodząc grę na wszystkie sposoby (Claire A Leon B i Leon A Claire B) za każdym razem natkniecie się na nieco inne zagadki i problemy. Chociaż z grubsza wszystko będzie podobne.

Grafika w grze jest bardzo dobra. Nie można co prawda mówić o jakimś niesamowitym skoku jakościowym od czasu pierwszej części (ten ma nastąpić dopiero przy RE3), ale amatorzy poprzedniej edycji „Spotkań z Zombiakami” będą zadowoleni. Przede wszystkim otoczenie zmieniło się na korzyść. Cały komisariat, po którym przyjdzie graczowi przez dłuższy czas wędrować, jest naprawdę niesamowity. Prawdziwie przyciągające kolory, odrapane ściany i odpychające pomieszczenia. Pomieszczenie do przesuchań, sala odpraw, areszt, zbrojownia, prosekto-rium, archiwum – wszystkie te lokacje wykonano

z taką dbałością o szczegóły, że nie chce się wierzyć. W dodatku wszystkie te miejsca przeszły atak zombiaków – wszędzie poprzewracane stoły, naprędcie formowane barykady czy porzucane papiery – aż czuje się, jakie wydarzenia dopiero co miały tu miejsce. Wyobraźnię pobudzają jeszcze kałuże krwi, poskręcane ciała poległych w walce ze złem funkcjonariuszy i podziurawione ściany. Tylko nie myślcie sobie. Ścieki i laboratorium też są niezłe, ale mnie naprawdę ruszył komisariat. W pokoju S.T.A.R.S. jest na przykład zdjęcie ludzi z pierwszej części – można rozpoznać Jill, Chrisa, Barry'ego i Weskera. Jednym zdaniem – gościom z Capcom udało się po prostu wyśmienicie uchwycić klimat.

Nowi przeciwnicy, którzy pojawiają się w RESIDENT EVIL 2 mogą się podobać. Samych zombiaków zrobiło się parę rodzajów – jedne są szybsze, inne wolniejsze, jedne się palą, inne nie,



Odrobniłaś lekcje, mała? Jeśli nie, to wracaj do swojego pokoju

jedne mają skórę, inne nie, wreszcie – jest też możliwość zobaczenia w akcji kobiety zombiaka. Czyli do wyboru... Inne potwory to lickery, pajaki, dobermany, pojawiający się co jakiś czas bossowie – są na tyle rozmaici, że naprawdę nie nadszycie się nudzić. Nie zabrakło też naturalnie paru mocnych akcentów z wpadaniem przez szybę czy zeskokiem z sufitu. Jeszcze lepiej niż z dobermanami w części pierwszej.

Usprawniono sprawę broni – w jej szeregach pojawił się między innymi Vulcan (nazwany Gatling Gunem – pruje zombiaków jak puchowe poduszki!). Efekty wystrzałów są przy tym, szczególnie u Leona, świetne. Gdy strzela z Magnum z dorobioną lufą, kop niemal wrywa mu

rękę z zawiasów. Jeszcze lepiej jest przy strzale z usprawnionego Remingtona – tu Leon cały musi zapierać się w ziemię, żeby nie rozwalić się na ścianie od odrzutu. Jeżeli już jestem przy zachowaniu ciała – w RE2 naprawiono błąd z części pierwszej polegający na tym, że nie wiadomo było jaki jest stan postaci do momentu otwarcia okna z zawartością kieszeni. Teraz już po solidnym oberwaniu postać łapie się za bok i zwalnia, a przy naprawdę potężnym ciosie ledwie powłóczy nogami i opiera się na trzymanej w ręku broni. Kiedy próbuje się przy tym uciekać przed przeciwnikiem, robi się naprawdę dramatycznie...

Cóż. To tylko zlepek informacji dotyczących tej gry. Jest ona czymś, na co wszyscy czekaliśmy, więc nie wstrzymujcie się dłużej. Czas wylać wiadro krwi.

Czy próbowaliście kiedykolwiek zmierzyć czas, jaki potrzebuje zepsuta krew na wypłynięcie z gnijącego ciała rozwalonego zombiaka?

Banan

Ocena

9

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

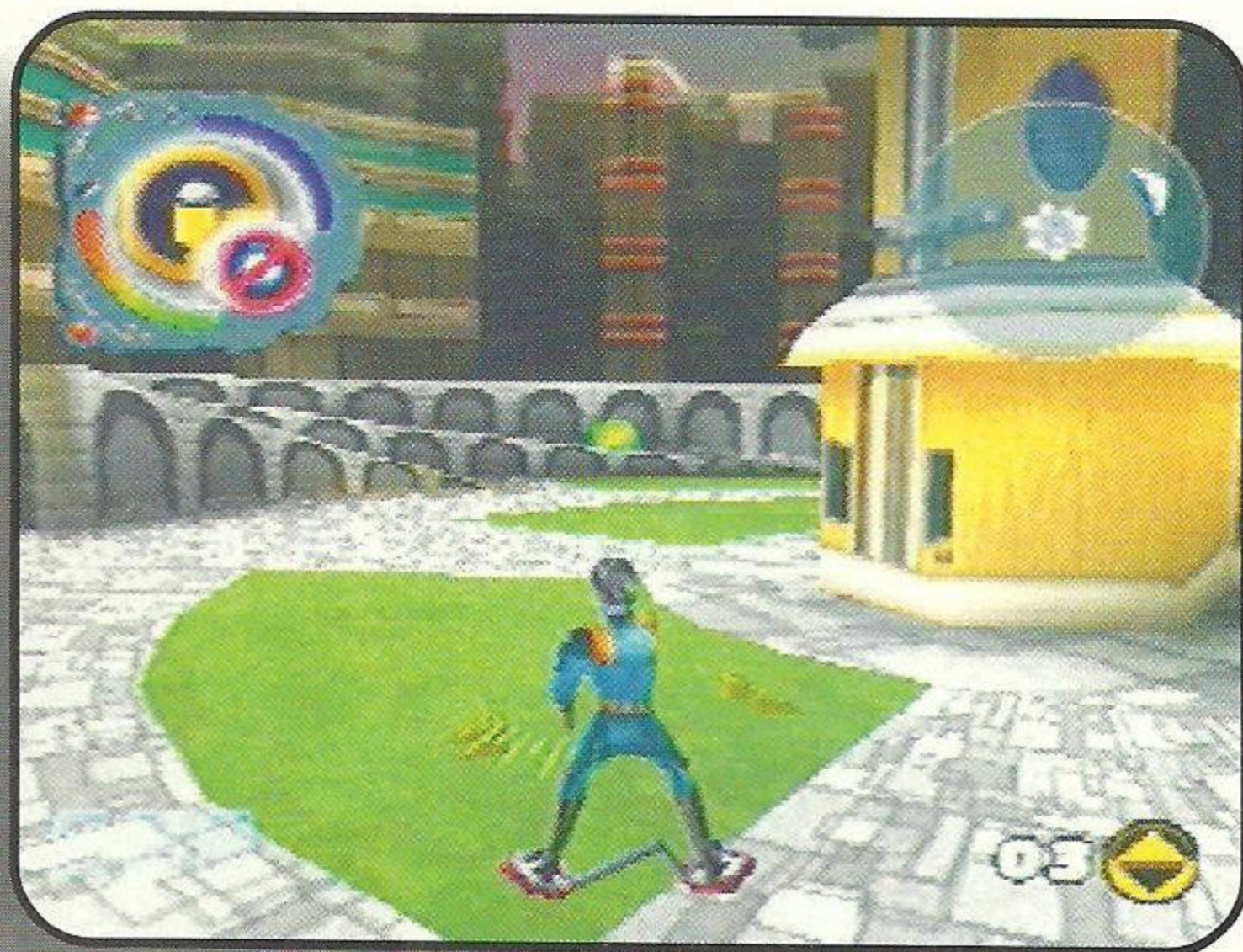
REBOOT

Czy zastanawialiście się czasami jak będzie wyglądała deskorolka przyszłości? Pewnie wyobrażacie sobie, że nie będzie miała kółek i będzie latała tuż nad ziemią. I słusznie. Natomiast niewielu z was spodziewa się, że samego decka zastąpią dwa małe pody przyczepiane do stóp. Taką wizję serwują nam autorzy z Electronic Arts w swoim najnowszym produkcie. Z tą małą różnicą, że bohaterem gry nie jest skater, tylko... gliniarz.

REBOOT to typowa zręcznościówka z domieszką platformówki. Zadaniem kierowanej przez gracza postaci jest unieszkodliwienie swego rodzaju bomb zegarowych, o których położeniu za każdym razem informuje centrala. Można tego dokonać jedynie latając po mieście i dezaktywując je za pomocą specjalnej wiązki promieni.

wysokich budynków. W trudno dostępnych miejscach można odnaleźć różne bonusy (upgrade'y broni, nowe wyposażenie, czy po prostu życie lub energię) oraz klucze. REBOOT to jeden wielki wyścig z czasem. Najczęściej na odnalezienie bomby gracz ma jedynie od dwóch do trzech minut. Niekiedy odnalezienie drogi do ładunku nie jest łatwe, podobnie jak zbliżenie się do niego przy pomocy przyczepionego do nóg urządzenia.

Na początku REBOOT może przyciągnąć. Fajnie jest wykorzystać możliwości futurystycznych podów i dostać się na dach, czy też wykonać kilka karkołomnych skoków. Ta wielka swoboda bawi, ale nieuchronnie za chwilowym zauroczaniem podąży niestety nuda. Tak naprawdę, poza otoczeniem nic się nie zmienia – w każdym poziomie trzeba robić dokładnie to samo, tylko różnią się



Prawdziwa walka, która czeka gracza, to opanowanie sterowania

Po odnalezieniu i unieszkodliwieniu wszystkich złośliwych ładunków pozostaje jedynie odnaleźć klucz (lub klucze) i zakończyć level. I tak 19 razy, bo tyle poziomów przygotowali autorzy. Sama zabawa jest nawet ciekawa. Na szczęście gra nie ogranicza się tylko do odnajdywania ładunków – trzeba uważać na wrogie roboty i działka, które bardzo skutecznie próbują uniemożliwić wykonanie zadania. Gracz porusza się po trójwymiarowych miastach, stoczniach, platformach, wieżach czy fabrykach, w których pełno jest

wrogowie i scenerie. Poza tym muszę nadmienić, że sterowanie postacią do najłatwiejszych nie należy, ponieważ pody są bardzo niestabilne. Uważam także, że na dalszych levelach poziom trudności zbyt szybko wzrasta. Już piąty czy szósty level stają się koszmarem trudnym do przebycia. REBOOT z każdym poziomem staje się coraz mniej słodki, nawet mimo to, że zabawę uprzyjemnia całkiem przyzwoita oprawa graficzna i dobra muzyka. Tekstury w REBOOT są wyraźne i raczej się nie roziażą. Cały obszar gry jest trójwymiarowy, poczynając od samego bohatera, a kończąc na przeciwnikach i obiektach. Akcja jest żywa, samochody cywilów, policja i karetki latają po ulicach i są



cały czas ostrzeliwane z działek wrogich pojazdów. Mimo dużej ilości obiektów, gra pracuje płynnie, bez żadnych zwolnień. Zmaganiom na ekranie towarzyszy orkiestra, pompatyczna muzyka. Jest bardzo przyjemna dla ucha i podkreśla grozę sytuacji. Efekty dźwiękowe są bardzo dobre, wybuchy, strzały i inne odgłosy brzmią tak jak powinny.

Na PlayStation jest tak wiele dobrych tytułów, że typowym średniakiem jest naprawdę trudno się przebić. Obawiam się, że produkt EA będzie miał kłopoty z przyniesieniem zysku firmie. Wprawdzie za REBOOT przemawia nie najgorsza grafika i muzyka, ale coś może zdziałać dobra praca rzemieślnicza, gdy braknie geniuszu... Niemniej jednak jest to jedna z bardziej ambitnych gier zręcznościowych, jakie pojawiły się na przestrzeni ostatnich kilku miesięcy.

Ocena

6

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

Brat

Todd MacFarlane to dziwny facet. Najpierw stworzył postać Spawna i to był dobry krok. Potem narysował o nim komiks. I to był już bardzo dobry krok. Następnie sprzedał licencję wytwórni, która nakręciła film o Spawnie. Dbał przy tym o to, aby jego papierowa wizja Spawna, świata i całej reszty została w odpowiedni sposób przeniesiona na srebrny ekran. I to już nie był taki dobry krok. Aż w końcu pan Todd postanowił wziąć się za zrobienie Spawnowej gry na PSX-a. I to jest dopiero tragedia.

Być może sam projekt gry nie był taki znowu zły. Przynajmniej w swoich założeniach. Widok tpp (jak w TOMB RAIDER), ładna – duża postać Spawna, dziwne lokacje do zwiedzania i niepokojące przedmioty do podnoszenia. Na dodatek sama walka – oddzielny tryb, zbliżenia, dynamika... Ale w realizacji wyszło to po prostu beznadziejnie. Aha – nie tujdźcie się. WSZYSTKO TO w realizacji wyszło beznadziejnie. Nasz piekielny przyjaciel potrafi stosunkowo niewiele. Panowie programiści zdecydowali, że dadzą mu



Tragedia! Jak można było spartolić tak znakomitą licencję?

SPAWN THE ETERNAL

możliwość biegania (Spawn jest zbyt twardy, żeby po prostu chodzić), skakania, turlania się, używania przedmiotu, uderzenia oraz kopania. Ponadto możemy też na chwilę zobaczyć widok z jego oczu (przydatne przy skokach w pobliżu jakichś bezdennych czeluści). No i to na tyle. Cóż – jakiś zagorzały amator przygód Spawna mógłby zakrzyknąć – hej, to w porządku. Czego więcej trzeba? W zasadzie niczego, bo i niczego więcej jak biegania i okazjonalnego skoku gra od niestrudzonego Spawna nie wymaga. Aha – czasem trzeba też uderzyć

mocarną prawicą w odporne drzwi lub kopnąć małą skrzyneczkę skrywającą bonusa albo lichu wie co. Przy okazji dodam, że ruchy mrocznego są przy tym całkiem niezłe odwzorowane. Szkoda tylko, że przez wszystkie cztery światy zawarte w grze chodzi się bez większej fascynacji. Trzeba tylko chodzić, podnosić przedmioty, wkładać je do zamków (nie ma tu bowiem innych – wszystko co podnosi się w grze należy prawie natychmiast wetknąć w dziurkę z grubszą odpowiadającą kształtowi przedmiotu) i co jakiś czas walczyć. Ale brak tu finezji. Grafika jest brzydka, tekstury toporne jak w WOLFENSTEIN, a wystrój wewnątrz woła o pomstę do nieba. Sorry, Piekła.

Zbliżyliśmy się do punktu kulminacyjnego. Walka w SPAWN jest najgorsza ze wszystkich gier, jakie do tej pory widziałem! Ciosy są surowe, jest ich mało, a z ostatnim bossem można wygrać używając jednego ciosu – prostej pięści (koleś jest zbyt wolny, aby zdążyć się obronić)! reszta przeciwników jest bardzo mało odporna na inny cios – kopnięcie z przysiadu. I opanowując te dwa niezwykle złożone układy można bez większych kłopotów skończyć grę. Nie zabrakło oczywiście szalejących łańcuchów czy płaszcz Spawna, przeciwnikowi można też wyrwać rękę i go nią zaatakować, ale jest to o tyle trudne do wykonania, jak i mniej

efektywne niż zwykły, niski kop. Przeciwnicy napotykania na drodze są nędzni i nieciekawi, walczą średnio i ogólnie gra się w SPAWN bardzo powoli. Na koniec zostawiłem jeszcze mały detal. Najpierw spójrzcie na screeny. Tak, nie mylicie się. Spawn nie ma płaszcza! W czasie sekwencji z walką płaszcz automatycznie wskakuje na ramiona piekielnego mściciela, ale podczas standardowej eksploracji – nie. Pozostawię to bez komentarza.

Banan



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

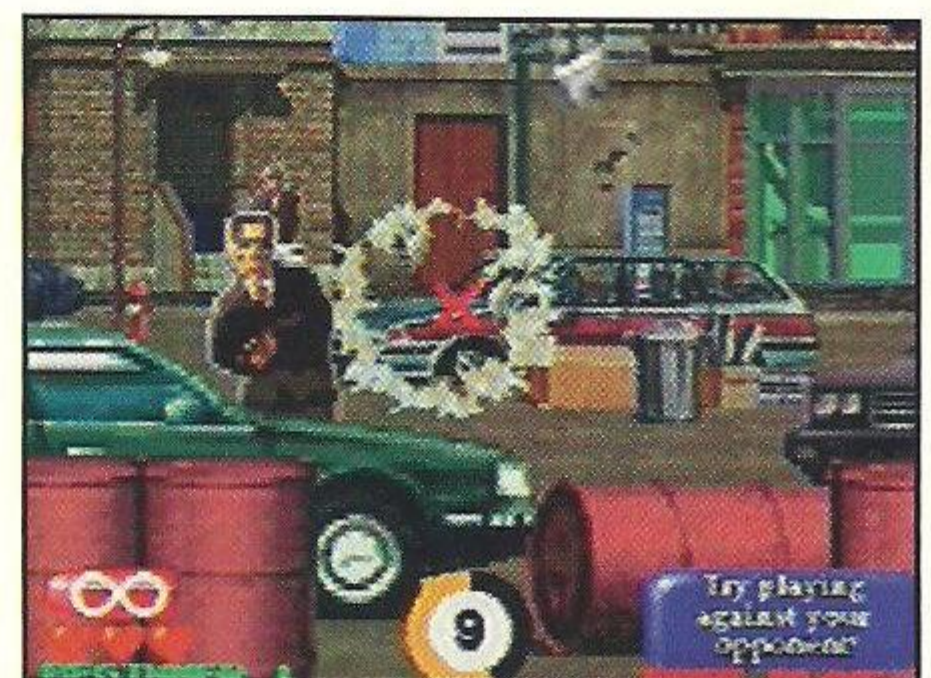
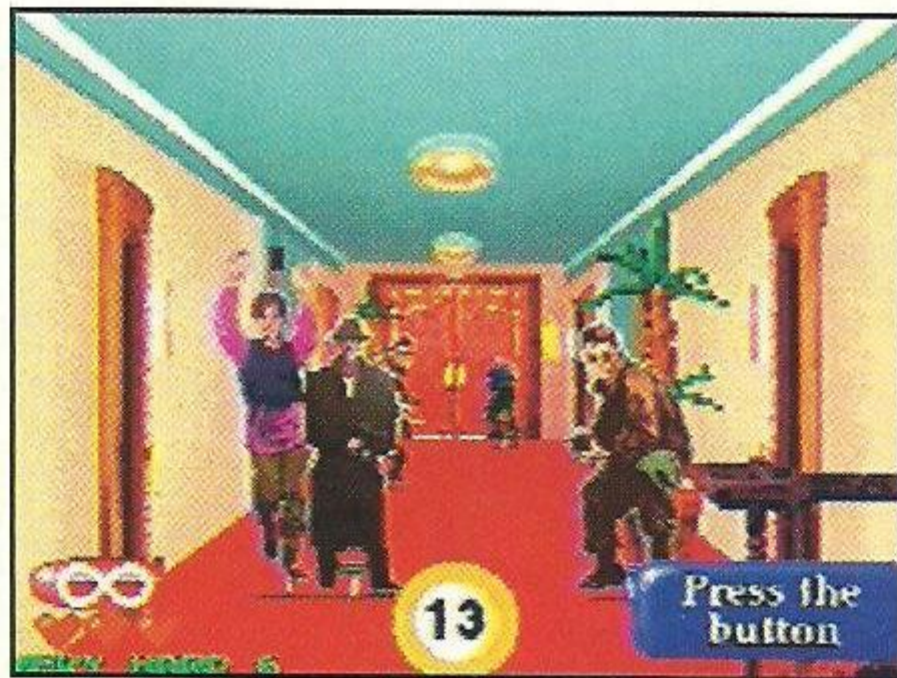
Ocena
3

■ Wydawca: SONY ■ Producent: NAMCO
 ■ Termin (pal): Kwiecień '98 ■ Liczba graczy: 1-2

PlayStation™

Możesz już odkurzyć zalegającego od chwili ukończenia TIME CRISIS GunCona i jeszcze raz podpiąć go do konsoli. Namco wydało bowiem drugą strzelaninę przekonwertowaną z automatów specjalnie z myślą o tym urządzeniu. POINT BLANK to szalona i nie skrępowana już dłużej nerwowym poszukiwaniem żetonów w kieszeni zabawa, która spodoba się każdemu niezależnie od wieku, płci i preferencji.

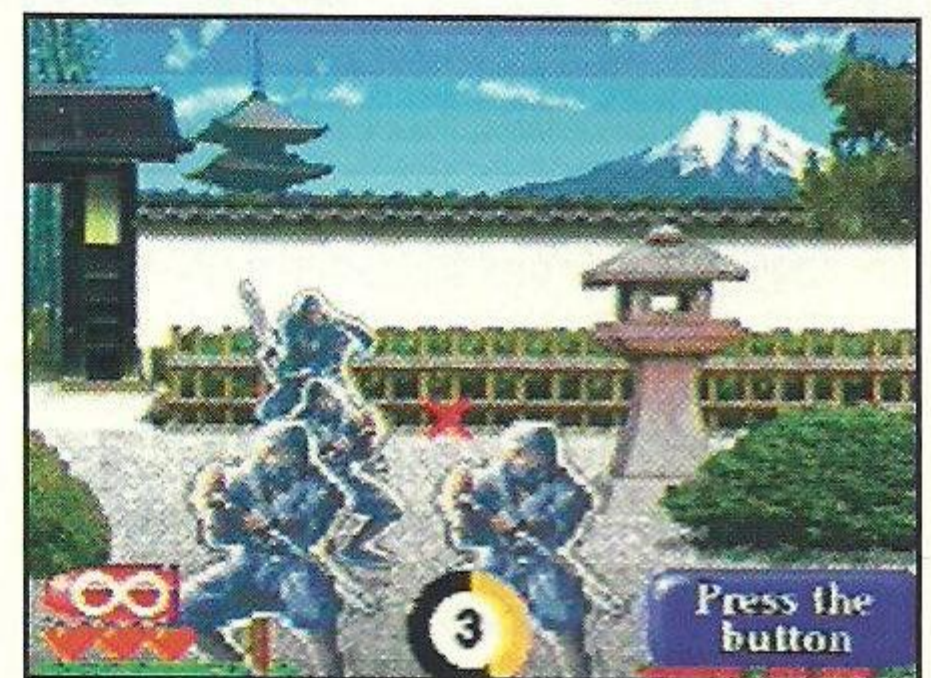
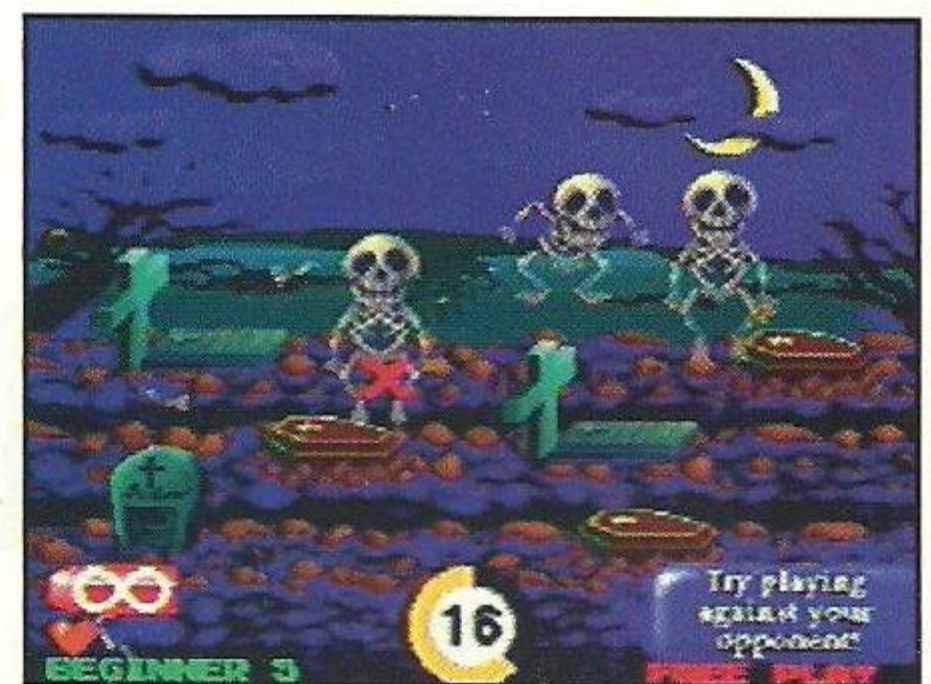
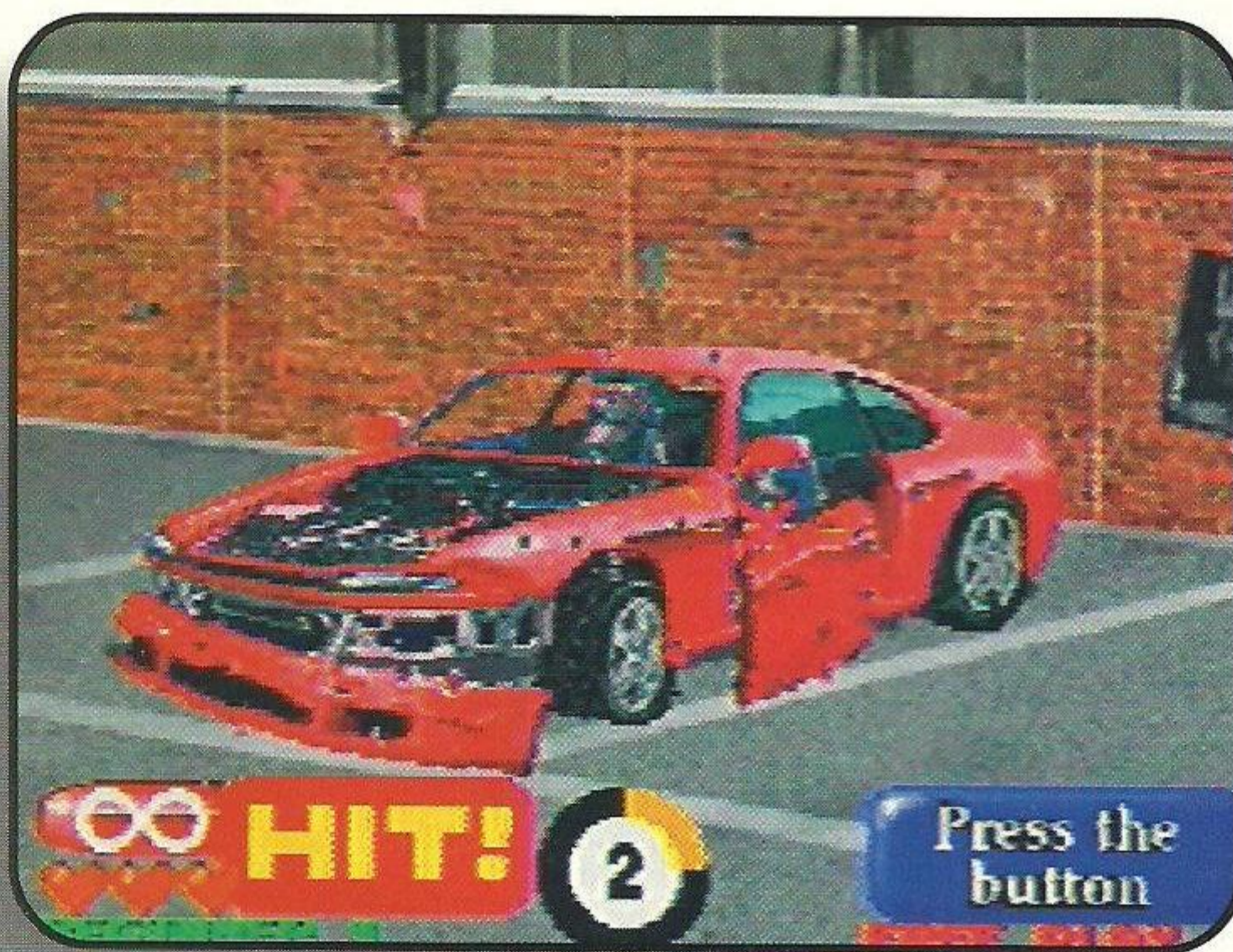
W POINT BLANK gracz wciela się w postać Dana, szczęśliwego strzelca, który kocha tylko swoją spluwę. Można też powiedzieć, że tak kocha to



POINT BLANK

co robi, że strzela praktycznie do wszystkiego co się rusza. Z pewnych powodów nie strzela on jednak do celów oznaczonych kolorem niebieskim – zajmuje się nimi jego nieodłączny koleżka o imieniu Don. Bohaterowie podróżują po mapie i w wyniku splotu zdarzeń wpadają w kłopoty, które rozwiązują za pomocą swoich pistoletów. Po udanej strzelaninie zyskują do-

ba zmieścić się w normie wyznaczonej przez grę, oraz pokonać przeciwnika wynikiem punktowym. Sukces zależy od szybkości, celności, a także sprytu. Nie można po prostu ładować na oślep, bo nic z tego nie będzie. Podczas walki gracze będą konkurować w strzelaniu do kolorowych kaczek, odbijających się piłek, UFO, spadającego listka, butelek na barze, ośmiornic,



Gra jest naprawdę świetna! Gdyby tak jeszcze lepsza grafika...

świadczanie, oraz oczywiście punkty. Za przykład podam tutaj scenkę, w której zamieniamy się w Wilhelma Tella i musimy w określonym czasie, za pomocą tylko jednej kuli zestrzelić jabłko z głowy naszego człowieka, lub inną, gdzie trzeba przeprowadzić całkowitą demolkę nowiutkiego samochodu, niczym w STREET FIGHTER. Prawdziwa słodycz zaczyna się jednak, kiedy do strzelania zabiorą się dwie osoby. Trze-

chołgów, ryb, ptaków, pochodni i Namco raczy wiedzieć czego jeszcze. Warto przy tym nadmienić, że cała gra jest radosna, kolorowa i bardzo pozytywna, ponieważ nie strzela się w niej do ludzi.

Gra nie prezentuje wysokiego poziomu wykonania. Nie zatrudniono tutaj żadnych wielkich maszyn do liczenia grafiki, ani żadnego znanego zespołu do nagrania soundtracku. Wszystko jest zrobione niskim kosztem, z utrzymaną w komiksowym stylu grafiką na czele. Prosta, ale jakże zabawna, z wieloma powykręcany

(czasami zahaczającymi o granicę kiczu) pomysłami oprawa znakomicie spełnia swoje zadanie. Wszystkie odgłosy są mało realistyczne, ale za to sprawiają, że nasze usta rozciągając się dochodzą do uszu. Mamy dość klasyczne brzmienie odpalanego pocisku, uderzenie w cel to dźwięk jakby czkającego pudła, natomiast chybienie ma wiele oblicz (tłuczone szkło, ciekająca woda). Wszystkiego dopełniają oklaski publiczności, oraz liczne fanfary. Do tego nie może też zabraknąć zwariowanej muzyki, każda plansza ma odpowiednio dobraną klimatycznie nutę.

Muszę powiedzieć, że jest to gra z zupełnie innej ligi, niż przywołany na początku TIME CRISIS. Ta gra to nic innego, jak czysta, bezstresowa zabawa, czy też jak ją nazwałbym „gra-impresja”. Osobiście nie polecam jej kolegom ze szkłami jak denka od alpach, którzy ostatni raz widzieli słońce trzy dni temu, bo nie mogą stracić kolejnej tury w strategii. POINT BLANK polecam natomiast wszystkim, którzy od życia oczekują czegoś więcej, niż tylko ciągłej nauki i pracy. Mimo pozorowanej prostoty, jest to chyba najmłodniejsza strzelanina na pistolet, jaka ukazała się na superkonsoli.

Ocena

7

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

ALUNDRA

Alundra to imię małego, niepozornego elfa, który wyrusza aby poznać swoje przeznaczenie. Postać ta jest obdarzona niezwykle zdolnością poruszania się po ludzkich snach. Bogowie chcieli, żeby stał się bohaterem i poznać smak sławy, a jednocześnie postawili przed nim niezwykle trudne zadanie. Musi pokonać swojego wroga, przezwyciężyć cierpienie oraz poznać smak miłości. Czy jednak to wszystko uda mu się wykonać? Na to pytanie najlepiej odpowie osoba sciskająca joysticka.



cji. Zawsze budują nastrój – śmierci towarzyszy nostalgiczny utwór, zaś podróży w koszmarnym sennym muzyka powodująca, że czujemy się, jakbyśmy podążali w nieznane.

Oczywiście ALUNDRA jest bardzo uproszczonym RPG. Przedmiotów jest niewiele, a w rzeczywistości przeważają zagadki logiczne. Interakcja z postaciami jest sprowadzona do minimum, po prostu widać tekst, wypowiedziany tylko przez twojego rozmówcę. Na szczęście, wbrew pozorom gra jest nieliniowa. Są oczywiście pewne założenia scenariusza, ale niektóre z zadań można wykonać w dowolnej kolejności lub nawet wcale. Część zręcznościowa, mimo że bardzo uproszczona, jest niezwykle emocjonująca. Wyważony stopień trudności bardzo pozytywnie wpływa na miódność.

Jednak nie uniknięto tu pewnych schematów, takich jak boss pod koniec każdego levelu czy krainy. Ale nadaje to grze pewnej przejrzystości.

ALUNDRA nie jest takim dziełem sztuki jak FINAL FANTASY VII, ale również nigdy nie była tak reklamowana. Dla miłośników gatunku będzie to pozycja doskonała. Dobrze się będą bawić osoby, które cenią sobie długą rozgrywkę. To nie jest gra na trzy wieczory. Skończenie ALUNDRY zajęło mi ok. 40 godzin, a i tak do kilku rzeczy jeszcze nie doszedłem. Jedno już wiadomo – jest to pozycja dużo bardziej kusząca, niż nadchodzący WILD ARMS. Zapytacie pewnie dlaczego ocena „tylko” 7? Cóż, FINAL FANTASY już jest...

Brat



ALUNDRA to kolejny japoński action-RPG i stanowi to bardzo dobrze wyważone połączenie zręcznościówki z przygodówką. Kierując bohaterem zwiedza się wiele różnych miejsc, w których przyda się zarówno niezły refleks, jak i zdolność logicznego myślenia i kojarzenia. ALUNDRA ma jedną niezwykle urzekającą cechę – scenariusz. Mimo, że jest bardzo długi, to przez cały czas wciąga i emocjonuje. Rozpoczynając zabawę w wiosce nie zna się nikogo, a liczba mieszkańców powoduje tylko dezorientację. Jednak autorzy bardzo misternie krok po kroku wprowadzają gracza w świat gry, w pewnym momencie doprowadzając do momentu, gdzie zaczyna się wszystko pojmować i rozumieć. Fabuła delikatnie działa na podświadomość i powoduje, że jedne osoby zaczyna się lubić, a innych zupełnie nie akceptować. Sympatię budzą dwa zielonowłose bliźniaki, a śliczna Meia powoduje szybsze bicie serca. Co najciekawsze, gracz nie orientuje się, że tak naprawdę nie pozostawiono mu żadnego wyboru. Z nakazami autorów po prostu się zgadza.

Wykonanie ALUNDRY nie jest już tak wysoce doskonałe. W porównaniu do FINAL FANTASY VII grafika wypada dość kiepsko. Mamy tu do czynienia z całkowicie płaskim światem, gdzie wszystkie tła i postacie są dwuwymiarowe. Widać, że zatrzymano się na etapie SUKODENA. Zabrzmiało to trochę karcąco ale w rzeczywistości nie jest aż tak źle – po prostu nie jest nowoczesnie. Natomiast muzyka to naprawdę małe dzieło sztuki. Motywy muzyczne są bardzo fajnie zaaranżowane i zawsze pasują do klimatu i sytuacji.

ALUNDRA to zręcznościowy RPG, bardziej w stylu ZELDY niż FF7

Ocena

7

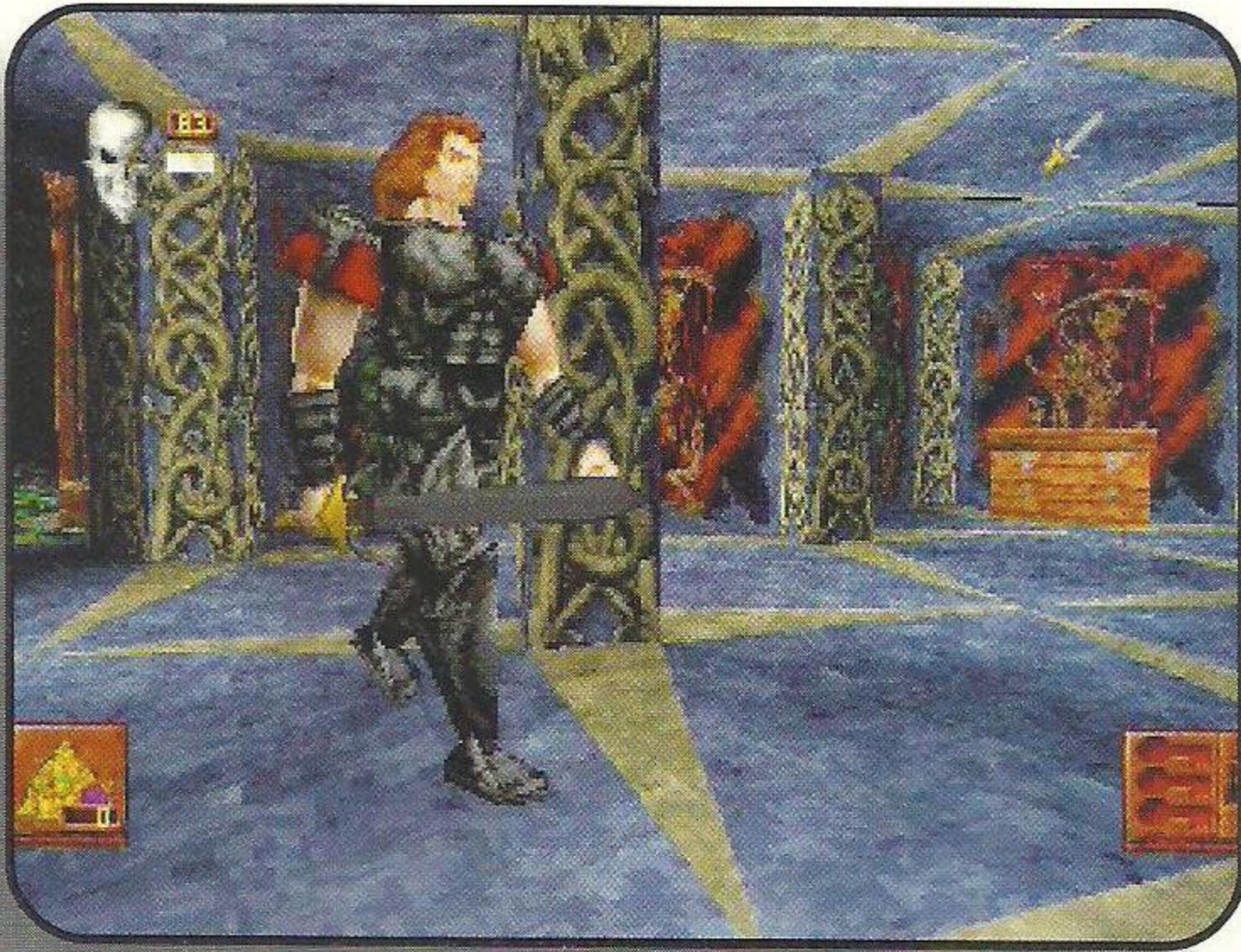
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miódność	★★★★★☆☆☆☆

■ Wydawca: EIDOS
■ Termin (pal): Marzec '98

■ Producent: EIDOS
■ Liczba graczy: 1

PlayStation™

DEATHTRAP DUNGEON



Rok temu DEATHTRAP DUNGEON byłby niezłym wydarzeniem, a teraz...

Ian Livingstone to bardzo popularny na zachodzie pisarz, którego cykl powieściowy pod nazwą Fighting Fantasy rozszedł się w wielomilionowym nakładzie. Livingstone jest także jednym z ojców klasycznych gier RPG. Tym razem zdolny twórca zapragnął stworzyć grę video, opartą na jednym ze swych bestsellerów. I choć pomysł był ze wszech miar słuszny, efektem w postaci DEATHTRAP DUNGEON trudno jest się ekscytować. Miasto Fang zostało zaatakowane przez sity ciemności, na czele których stał zły czerwony smok – Melkor. Bestia zapędziła mieszkańców do pracy przy budowie gigantycznych podziemi pod miastem. Naturalnie, smok zarządził mnóstwo lochów, pułapek i labiryntów, po czym zapadł w sen na najniższej kondygnacji. Smoki uwielbiają gromadzić skarby – nie inaczej było też w przypadku Melkora. Nic dziwnego zatem, że lochy pod miastem stały się celem wielu wypraw śmiałków, pragnących uszczknąć choć część smoczego złota.

Jako Chaindog (panna), lub Red Lotus (koleżka) graczka czeka zadanie spenetrowania tego przeklętego miejsca. Zaczynając od cichych i spokojnych jaskiń położonych tuż pod miastem, aż do samego serca lochu z czującym tam Melkorem, gracz będzie musiał wykazać się mieszanką sprytu, zręczności i umiejętnością kojarzenia



faktów. Trzeba będzie biegać, skakać, przesuwac dźwignie otwierające drzwi, jeszcze raz przesuwac dźwignie uruchamiające tym razem windy, walczyć (zarówno z przeciwnikami, jak i z kamerą) i znowu skakać. A przede wszystkim unikać pułapek, zapadni, zatrutych strzał, ognia i kwasu, bo otoczenie jest naprawdę śmiertelne. Aby uchwycić pełen obraz DD, możecie śmiało wyobrazić sobie średniowieczną wersję TOMB RAIDER (co ktoś próbował uczynić z tej gry za wszelką cenę). Tylko że zamiast broni palnej, w grę wchodzi broń biała, a zamiast ludzi przeciwnikami graczka są gnomy, orki, dinozaury i klauni (tak, klauni), których odcięte członki latają po ekranie w strumieniach krwi. Można też znaleźć mnóstwo fajnych czarów i broni, jak choćby starożytne wersje miotacza ognia i wyrzutni rakiet, które w osobliwy sposób nawet pasują tu do całej reszty. Generalnie jednak DD

nie jest tak zabawny, jak można się było tego spodziewać. W istocie dość szybko robi się nudny. Powodują to zarówno powtarzające się zagadki (które nie są zbyt logiczne), głupawy wygląd niektórych przeciwników oraz przeciętna oprawa, a także kilka innych czynników, które po prostu nie zagrały ze sobą.

Grafika w DD nie wygląda najlepiej. Po pierwsze, momentami animacja w znaczny sposób kuleje



i zwalnia, gdy na ekranie pojawi się zbyt dużo obiektów. Po drugie, tekstury lubią się rozciągać i wykonane są w tragicznie niskiej rozdzielczości, przez co na ekranie panuje niemiłosierna pikseloza. Wreszcie po trzecie, system trójwymiarowych kamer wykorzystany w tej grze jest słaby i zamiast pomagać – przeszkadza. Dowiedzie się o co chodzi, gdy kierowaną przez was postać usiecznie byle ork, albo spadnie ona w kilkudziesięciometrową przepaść tylko dlatego, że kamera przełączyła się w najmniej odpowiednim momencie. Podobają mi się za to dźwięki – szczególnie jęki, stęki i krzyki, choć od monotonnej muzyki można dostać ataku szału.

Biorąc to wszystko pod uwagę, z przykrością informuję, że DEATHTRAP DUNGEON jest produkcją nieco tylko lepszą od przeciętnej. Przed kompletną kląpą grę zdecydowanie ratuje klimat i otoczenie, która na pewno przypadnie do gustu niejednemu miłośnikowi fantasy. Naprzeciw tego jednak stoi mnóstwo kłujących oczy czynników, które nie pozwalają ocenić tej gry wyżej. I choć w DD można zagrać bez specjalnego krzywienia się, ja oczekiwałem po tym tytule wiele więcej.

Gulash

Ocena

5

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

„Pamiętam, gdy dostałem pierwszą grę na Atari 2600 od mojego dziadka. Nazywała się PITFALL. Poczuję się wtedy jak ktoś wyjątkowy... Dziś sam jestem dziadkiem i co innego mógłbym podarować wnukowi, jeśli nie PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE. On też jest dla mnie kimś wyjątkowym”. He he... Cytat z pamięci, ale klimat łapiecie. Idea i fenomen PITFALL jest starszy niż sądziecie. Pierwszy PITFALL ukazał się w 1982 roku i od tego czasu firma Activision wydawała kolejne jego części na prawie wszystkie konsole i komputery. O ile jednakże do tej pory trudno było mówić o jakiegokolwiek atmosferze tej gry – była to raczej prosta zręcznościówka,

Grafika bez zarzutów, muzyka jak filmowa – zawsze w tle, podnosi napięcie, uzupełnia atmosferę, dodaje otuchy, pozbawia wątpliwości – jak narrator. Ale ten narrator nie opowiada swojej historii, on tworzy ją razem z tobą! Harry Pitfall jr. Wreszcie może się bronić! Używa bomb i ma czekan, którym nie tylko trzepie po ryjach natrętnych wrogów, ale przemieszcza się po umieszczonych w stropach hakach, uruchamia urządzenia, itd. Levele zaprojektowano ze smakiem, wyobraźnią i rozmachem. Jeśli na danym poziomie pojawia się jakiś nowy typ przeszkody – najpierw wystąpi on pojedynczo w prostej wersji, żebyś mógł się zapoznać z jego



PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE



Wreszcie dorosła, poważna gra platformowa na PlayStation

nastawiona na młodszych odbiorców – o tyle teraz stworzono zupełnie nową jakość i wreszcie powstała poważna gra platformowa, bez piesków, lisków, wiewiórek i miśków. W którymś momencie swojej skoczno-bujanej egzystencji, bohater – Harry Pitfall, zapewne zabuwajwszy się, niechcący wykonał przysłowiowy skok w bok i dochował się potomka. Potomek ów (dla niepoznaki nazwany Harrym Pitfallem juniorem) jest właśnie bohaterem PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE.

Co nowego? Nowe jest rzecz jasna samo 3D, które grze dodało niesamowitego rumieńca i uczyniło z niej prawdziwą współczesną platformówkę. Autorzy, których wyobraźnia sięgała dalej niż pozwalały na to realia dżungli – dotychczasowego pola akcji Pitfalli – wystali Harry'ego w inny wymiar, w świat złej cywilizacji Moku i uczynili zeń obrońcę świata. Realia obcej cywilizacji otworzyły nieograniczone pole do tworzenia potworów (poszukajcie ukrytych leveli i plansz z bossami – zbierajcie złote sztabki), dziwnych urządzeń... I nie mogę się doczekać, żeby to powiedział – kurde! Ale ta gra jest extra!

charakterem i metodami pokonywania. Bo trzeba wspomnieć o jeszcze jednym: P3D to zręcznościówka pełną gębą. Stoisz na skrzyżowaniu? Spokojna głowa – gdzie nie pójdziesz i tak trafisz do celu. Jest także nieliniowość scenariusza!

P3D ma jednak parę istotnych wad technicznych. Po pierwsze: miejsca do save'owania umieszczone są często nad krawędzią przepaści. Podejdziesz do nich wzdłuż tej krawędzi, a jest szansa, że każdy load rozpocznie się twoim upadkiem na dół – save bezużyteczny. Po wtóre: po każdym loadzie znów pojawiają się potwory, które wcześniej pokonałeś. I tak np. Idziesz w prawo, przed samą przepaścią stoi demon, rozwalasz go, skaczesz, robisz save i giniesz. Jeśli teraz załadujesz ostatni save, to okaże się, że już nie

wrócisz, bo po drugiej stronie przepaści, na krawędzi stoi potworek, który wcześniej był pesteczką, a teraz uniemożliwia grę – po skoku odbijesz się od niego i spadniesz. Lekarstwem jest save'owanie z różnymi nazwami i po stracie cofanie się do najbliższego, od którego da się jeszcze grać. Dlatego właśnie nie dałem 9. Nie mniej od dziś, chcąc powiedzieć „Poważna gra zręcznościowa”, mów lepiej PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE.

Grabarz

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

Ocena

8

RASCAL

Oto i kolejny platformer na PSX. Cóż, Crash był zazdrosny i długo musiałem mu tłumaczyć, że Rascala też chce poznać. Tym bardziej, że jest on bohaterem najnowszej gry Psygnosis – jednego z najlepszych teamów developerskich piszących na PlayStation.

Produkcję tej gry śledzili wszyscy. Autorzy chwaliłi się, że RASCAL będzie prawdziwym pogromcą innych trójwymiarowych platformówek. Rzeczywiście, pierwsze screeny wyglądały niezwykle zachęcająco, ale teraz już w pełni możemy zweryfikować ten pogląd. Zaczniemy od tego, że RASCAL jest bardziej uproszczoną przygodówką z elementami platformera (jak MARIO 64), niż

czego. Niekiedy znajdują się one w rękach przeciwników, lub też są za zamkniętymi drzwiami, do których potrzebny jest klucz. Rascal to młody chłopak, którego jedyną bronią jest pistolet z wyjątkowo szybko wyczerpującą się amunicją, oraz zręczność. Podczas przygody będzie musiał sprawdzić się w wielu sytuacjach: potyczka ze smokiem, karkołomny zjazd w rynnę czy też eksploracja zalanych lochów. To tylko niektóre z atrakcji. Jak widać rozgrywka jest naprawdę urozmaicona, na ekranie zawsze się coś dzieje. Strzelają armaty, z ukrytych pułapek wylatują zatrute strzałki, szczury próbują się dostać do pięt chłopca. Widać, że autorzy włożyli wiele wysiłku podczas projektowania gry.

cy po ekranie tylko mnie irytował. Wygląda jak rozpieszczonego do granic możliwości bachora, który myśli, że mu wszystko wolno. Spójrzcie na jego minę, na te okulary... Sorry ale takie mam skojarzenia. Nie lubię Rascala, ale może wam przypadnie do gustu.

Cóż, mam trudne zadanie przed sobą. Polećcie grę, lub też tego nie robić. Warto, żebyście zobaczyli grafikę, jest naprawdę fajna, widać że PSX ma jeszcze mnóstwo niewykorzystanych możliwości przed sobą. Ale co dalej? Walka z wrogami jest nieciekawa, poruszanie się dosyć trudne ze względu na ruchomą kamerę, nad którą w ogóle nie ma kontroli. Są miejsca, w których nic nie widać. Moim zdaniem są lepsze platformówki (przepraszam – przygodowe platformówki), ale jeśli już je wszystkie skończyliście, to łapcie się za RASCALA.

– O holender! Crash! A ty dokąd!? Odtóż te walizki, ja cię nadal Kocham...

Brat



Po RASCAL spodziewaliśmy się zdecydowanie więcej... Psygnosis RIP?

klasycznym przedstawicielem gatunku, w którym wystarczy iść do przodu i coś zbierać (jak CRASH). Przejawia się to zarówno w założeniach samej gry, jak i budowie poziomów – każda kolejna komnata jest doczytywana z płyty (krótko – do 3 sekund), zaś biegać do woli można praktycznie po całym levelu.

Fabula do skomplikowanych nie należy. Za pomocą wynalezionej przez tatusia maszyny czasu, Rascal musi odbyć podróż przez osiemnaście różnych światów pogrupowanych w trzy epoki czasowe. Wszystkie poziomy są długie i pełne nieprzyjaciół. Zadaniem młodzieńca będzie odnalezienie wszystkich części tajemniczej klepsydry, potrzebnej do... zgadnijcie do

Największym (i niestety jedynym) atutem RASCAL'a jest grafika. Momentami wygląda rzeczywiście zachwycająco. Mnóstwo źródeł światła, wysoka rozdzielczość oraz ultrapiętyna animacja. Niewiele gier na PSX'a wyciąga 60 fps. To robi wrażenie. Choć co prawda czasami engine nie radzi sobie z dużą ilością obiektów, ale są to chwilowe zwolnienia, drażnią także dość nieciekawe kolory ścian. Natomiast twórców muzyki bym... zabił. Koszmar. Arcynieciekawe kompozycje, nadające się na wesele na innej planecie. Szczególnie numer z pierwszego poziomu, chyba ktoś w Psygnosis oszalał! Sytuację ratują fajne efekty dźwiękowe, które są przesampłowane z dobrą jakością. Jest jeszcze jedna rzecz, której zabrakło w RASCAL. Głównym zadaniem dobrego platformera jest wzbudzenie sympatii gracza do bohatera gry. I tak, wszyscy kochają Crasha (szczególnie kobiety, naprawdę!), Gexa czy Hydraulika! A ten chłystek biegają-



Ocena

6

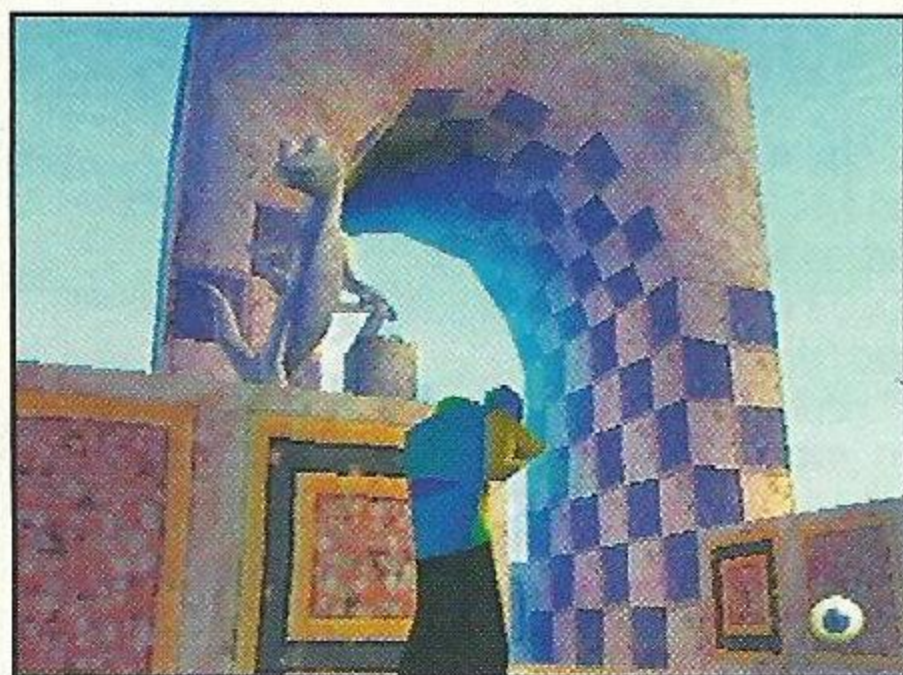
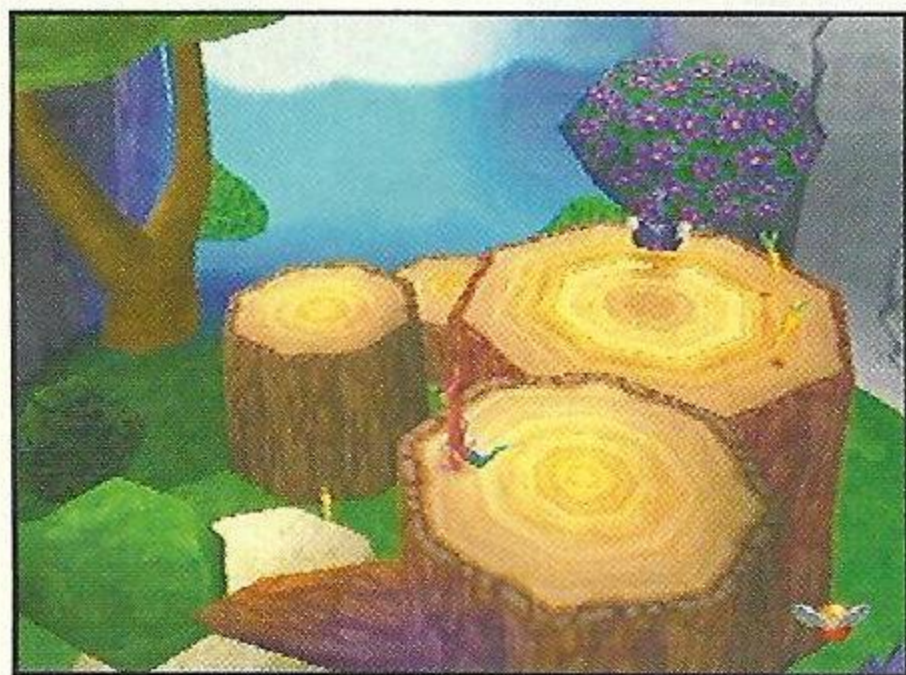
Grafika	★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★☆☆☆☆

Croc'a mam w głębokiej pogardzie, bo uważam go jedynie za bezmyślny klon Mario z dodaną na siłę słodyczą. Crash'a szanuję za grafikę i niesamowite pomysły autorów, ale z kolei przeszkadza mi w nim ograniczenie swobody ruchu praktycznie do dwóch kierunków. Wiadomo, kto rządzi. Hydraulik. Co jednak ma zrobić posiadacz PlayStation, który Hydraulika na swojej konsoli

barw). Płynna animacja oraz dobra muzyka i efekty dźwiękowe wraz z komentarzami Gexa doskonale współgrają z resztą produktu. Warto zwrócić uwagę na dwa aspekty ENTER THE GECKO. Pierwszym jest nieprawdopodobna wręcz ilość angielsko/amerykańskich komediowych gagów, tak widzianych, jak i słyszanych przez gracza. Gex w najmniej odpowiednich momentach sypie tekstami z filmów, przekręcając je i dostosowując do akcji w naprawdę śmieszny sposób. Oczywiście gagi te będą zrozumiałe jedynie dla osób znających zarówno język angielski, jak i posiadających pojęcie o amerykańskiej



GEX ENTER THE GECKO



nie zobaczy nigdy? Z odpowiedzią wychodzą naprzód panowie z firmy Crystal Dynamics wydając grę GEX – ENTER THE GECKO. Jaszczur Gex już drugi raz pojawia się na PlayStation; wcześniej można go było oglądać w klasycznej, dwuwymiarowej platformówce. Gra odniosła fenomenalny sukces, a co za tym idzie, przyniosła swoim twórcom morze zielonych. Druga część przygód Gexa była zapowiadana na połowę ubiegłego roku, jednak prace nad grą przeciągnęły się aż do marca '98. Patrząc na końcowy efekt pracy zespołu programistów nie pozostaje nic innego, jak tylko życzyć wszystkim innym grom, aby równie długo były dopieszczane i szlifowane.

Zadanie Gexa polega na infiltracji wymiaru mediów i pokonaniu złośliwego Reza, który gdzieś tam czai się na nasze małe istnienia, pragnąc sobie podporządkować. Wymiar mediów składa się z kilkunastu poziomów utrzymanych w doskonale znanych nam konwencjach parodiujących hollywoodzkie produkcje. Niech za komentarz posłuży wam kilka nazw poziomów – THE SPY WHO LOVED HIMSELF, SMELLRAISER, THE UMPIRE STRIKES OUT, POLTERGEX, SAMURAI NIGHT FEVER, NO WEDDINGS AND A FUNERAL, GILLIGEX ISLE... A to dopiero początek gagów. Na każdym z poziomów trzeba wykonać kilka zadań, a w przerwaniach między nimi jaszczura czeka walka z bossami. Przynależność do gatunku gadów pozwala Gexowi na wykonywanie kilku czynności obcych Hydraulikom, jak na przykład na atakowanie przeciwników ogonem, umiejętność zwijania go w kształcie sprężyny i podskakiwanie na nim, czy wreszcie chodzenie na czterech łapkach po pionowych ścianach. Gra się świetnie, zwłaszcza z analogowym joypadem, z którym GEX współpracuje wręcz idealnie.

Grafika jest śliczna i bardzo nastrojowa, także kolorowa w odpowiednich miejscach (wiadomo, że świat horroru będzie raczej mroczny, zaś kreskówki – tryskający od jasnych, radosnych



ENTER THE GECKO to znakomita trójwymiarowa platformówka

kulturze telewizyjnej. Drugą zaś sprawą jest system kamer, będący często bólem trójwymiarowych platformówek, z którym w ETG poradzono sobie doskonale.

GEX – ENTER THE GECKO to najlepsza w pełni trójwymiarowa platformówka na PlayStation. Wyprzedza Croc'a o trzy długości ogona, bo mimo przynależności do gatunku, w którym

chyba zawsze już będzie panować Hydraulik, pozostaje świeży, odkrywczy i wierny samemu sobie. Celowo unikam tutaj konfrontacji z CRASH BANDICOOT 2, bo ta ostatnia pozycja jest specyficzną grą i jest klasą sama dla siebie.

Gulash

Ocena

9

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

■ Wydawca: ACCLAIM ■ Producent: TAITO
 ■ Termin (pal): Marzec '98 ■ Liczba graczy: 1-2

PlayStation™

BUST-A-MOVE 3DX

- Dobra, wystarczy. Grasz już trzy i pół godziny. Oddaj mi pada!

- Nie, nie, jeszcze momentik...
 - Nie wygłupiaj się, jest już późno.
 - Jeszcze chwilka. Proszę!?

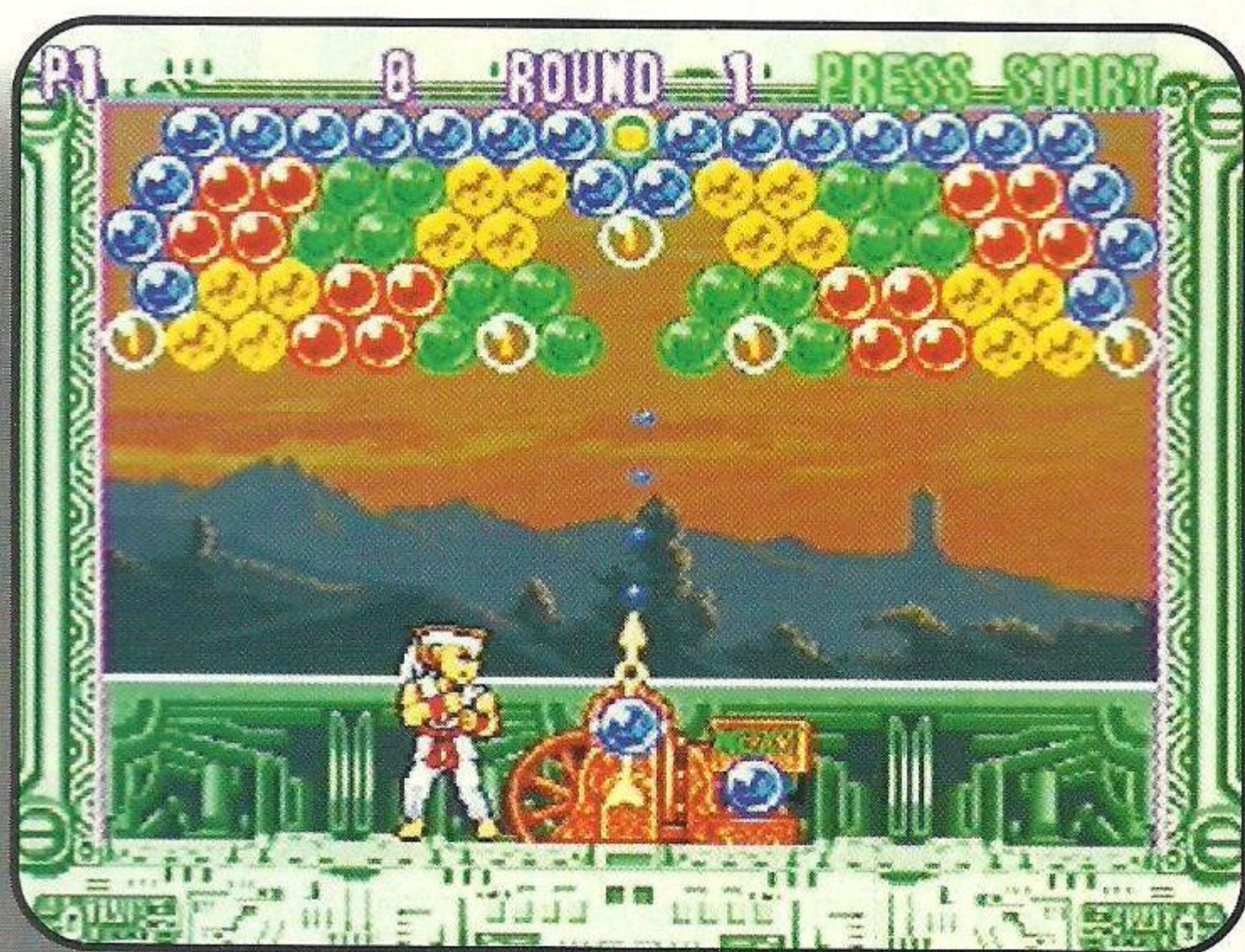
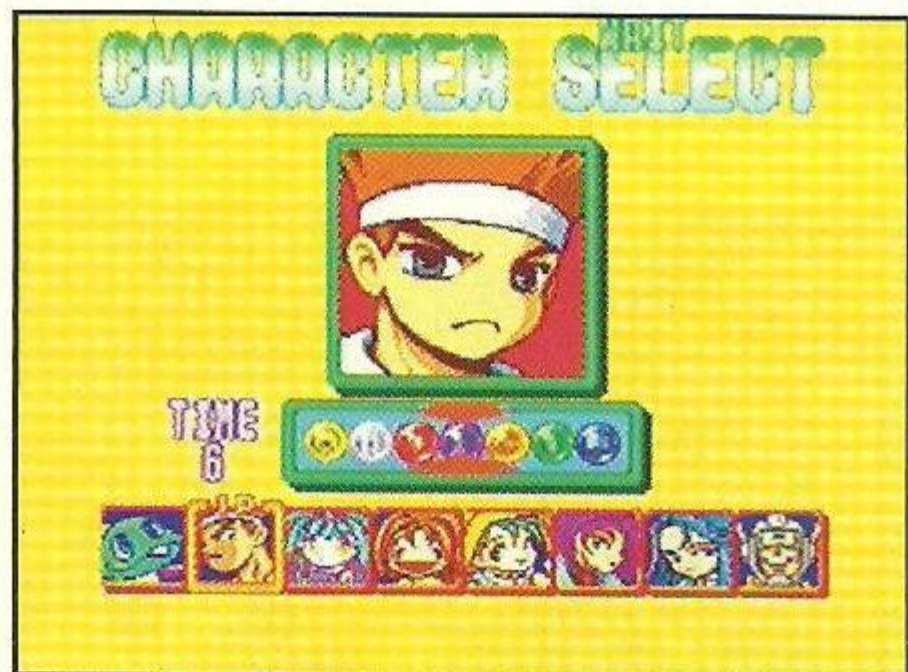
- Oddawaj!

- Grrrrrrrrrr.....
 Chlast! Bum! Trzask!
 Leżę poobijany w rogu pokoju, a przez głowę przelatują mi tabuny myśli. Co ja narobiłem, musiałem jej pokazać tę grę!?

Całość wizualnie przedstawia się bardzo zachęcająco. Grafika jest bardzo kolorowa, a tła są ciekawe i często animowane. Co prawda nie występują tu żadne zaawansowane animacje postaci, czy inne fajerwerki techniczne, ale przecież nie o to tu chodzi. I o ile uważam, że w grach logicznych grafice można wiele wybaczyć, to dla muzyki nie ma usprawiedliwienia – musi być świetna. Na szczęście autorzy BAM 3 nie muszą się z niczego tłumaczyć. Kawalki, które przygry-

żadnych ograniczeń. Stworzone przez siebie levele można oczywiście zapisać na karcie pamięci.

BUST-A-MOVE 3 DX daje tyle (a nawet więcej) nieskrępowanej radości, ile może dać niejedna wysokobudżetowa produkcja. Przestrzegam przed pokazaniem gry siostrze, mamie czy dziewczynie. Możesz stracić zarówno jakiegokolwiek zainteresowanie swoją osobą, jak i również pożegnać się z konsolą.



Wśród gier logicznych seria BUST-A-MOVE po prostu rządzi

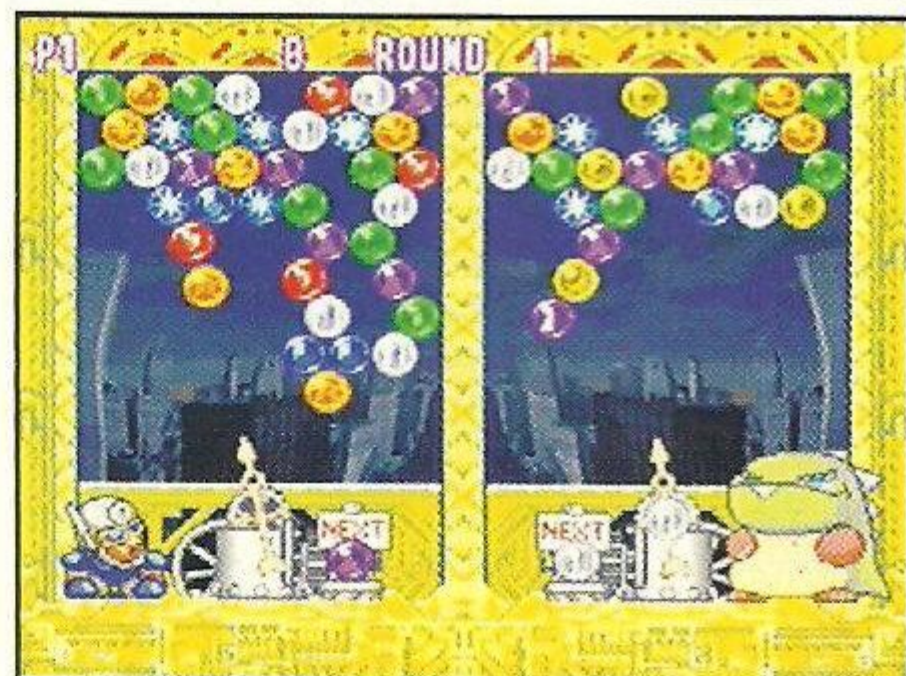
BUST-A-MOVE 3 DX jest zdecydowanie za bardzo wciągający. Prowadzi do uzależnień i wycieńczenia fizyczno-psychicznego. Panowie z Taito są autorami jednej z niewielu gier logicznych, która popularnością dorównuje TETRISOWI. Może w Polsce tego tak nie widać, ale zapraszam do Japonii – wystarczy wstąpić do dowolnego salonu z automatami. Dzieciaki lubią BAM nie mniej niż TEKKENA czy VF3. A więc w czym tkwi tajemnica tego fenomenu? To proste. Zadanie gracza polega na zniszczeniu wszystkich kolorowych kulek widniejących na ekranie. Pozbywa się ich w momencie, gdy bezpośrednio przylegają do siebie będą trzy tego samego koloru. I to wszystko, a zabawa jest niesamowita. Autorzy zadbałi o to, aby nie wiało nudą i dlatego zaimplementowali wiele trybów rozgrywki. Można więc walczyć z konsolą (tu zabawa polega na tym, kto dłużej się utrzyma), z drugą osobą, lub też wziąć się za przejście poziomów przygotowanych wcześniej przez autorów.

wają do gry, to bardzo daleko posunięte remixy z poprzedniej części. Z typowo sambowych numerów potrafią w niektórych przypadkach zrobić marszowe praty (prat to to, co grają orkiestry na festynach, pochodach czy świętach). Słucha się tego fajnie, a co najważniejsze – dźwięk nie męczy.

Na pewno niektórzy z was mieli przyjemność obcować z poprzednią częścią – BAM 2 ARCADE EDITION. Trójka na szczęście nie jest tylko kosmetycznie ulepszoną wersją dwójki. Wprowadzono wiele usprawnień. Po pierwsze do wyboru jest więcej bohaterów, a zachowanie tych postaci potrafi rozbawić do łez – spójrzcie tylko co robią w sytuacji zagrożenia. Po drugie wprowadzono wielopoziomowe plansze. Na czym to polega? Można napotkać levele, na których wraz z upływającym czasem i liczbą oddanych ruchów będzie przybywać kulek. Są trudne do przejścia, ale to jeszcze bardziej motywuje do zabawy. Jest także więcej trybów gry, między innymi Challenge. Wreszcie w BAM 3 dodano edytor (!), a co to oznacza wszyscy wiecie. Edytor jest banalny w obsłudze i pozwala na tworzenie własnych plansz, praktycznie bez

Proponuję odsapnąć od SOUL BLADE, dać na chwilę spokój Cloudowi i Avalanche, zostawić w spokoju te biedne zombiaki z RESIDENT EVIL 2 i zagrać po prostu... w kulki.

Brat



Ocena

7

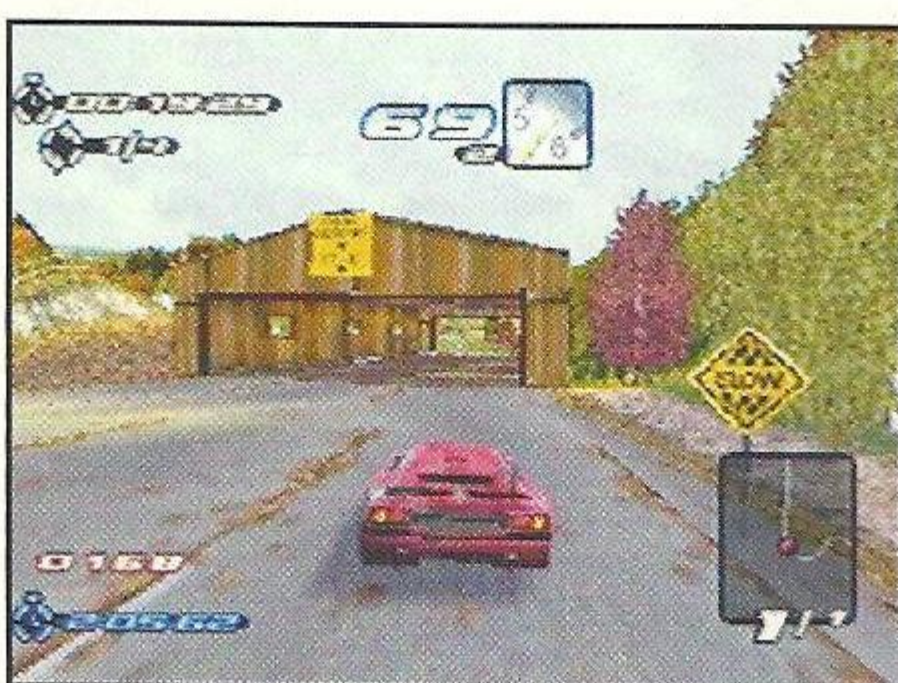
Grafika ★★★★★☆☆☆☆☆
 Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆☆
 Miodność ★★★★★☆☆☆☆☆

NEED FOR SPEED to tytuł, na brzmienie którego wszyscy miłośnicy wyścigów dostają gęsiej skórki, a gałki oczne zaczynają szybciej poruszać się w oczodołach. Pozostali patrzą na nich z niezrozumieniem w oczach, ale nic dziwnego, bo nie można przecież rozumieć czegoś, czego nigdy się nie spróbowało. Konsolowcy mogą także nie czuć klimatu, ponieważ najlepsza z całej serii, czyli część pierwsza, na PSX

Nasytzeni widokiem ślicznych, ale i agresywnych kształtów wybieramy, w jaki zakątek świata pojedziemy zaszpanować najnowszym nabytkiem. Do wyboru jest gama dziesięciu tras, w odmiennych warunkach pogodowych, a nawet w nocy. Poza znanymi, nie tylko z poprzednich części ale również z innych wyścigów możliwościami pojedynczej gry, trybu pucharowego, knockout'u i multiplayer jest też opcja odróżniająca NFS 3 od innych

w TEST DRIVE 4 (NEO> 02). Stróże prawa zajeżdżają drogę, spychają, a nawet zawracają, gdy miniesz ich na sąsiednim pasie. Wszystko jest w zasadzie cacy, ale nawalają dwa składniki. Przede wszystkim koszmarnie sterowanie. Samochód zachowuje się (mimo niezłych kontrolowanych poślizgów i bączków na ręcznym) jakby przesuwiał się po powierzchni drogi. Po drugie zaś grafika, która serwując nam panowie z EA, jest już trochę za cienka jak na

NEED FOR SPEED 3 THE HOT PURSUIT



NEED FOR SPEED 3 przypomina pierwszą generację gier na PSX

ukazała się dość późno, zaś część druga (recenzowana w NEO> 01) niestety mocno zasyłała. Podstawą w serii NEED FOR SPEED są niesamowite samochody, które zawsze jednak powstały w rzeczywistości, wykonane ręką człowieka. Kilka z nich co prawda nie zostało nigdy zbudowanych w liczbie większej niż parę sztuk, ale właśnie dzięki temu jazda sprawia większą radochę. W propozycji dla najbogatszych ludzi świata na rok 1998 miejsce znalazły następujące cacka: Lamborghini Diablo SV, Ferrari 550 Maranello, Chevrolet Corvette C5, Mercedes CLK-GTR, Jaguar XJR-15, Lamborghini Countach, Ferrari 355 F1, Italdesign Naza C2. Na temat każdego z nich można dowiedzieć się oglądając i słuchając przygotowanych prezentacji, przedstawiających każdego z nich, jak również ich historii. Dla fanów czterech kółek to prawdziwa uczta.

tytułów – pościg (tytułowy Hot Pursuit). W zasadzie grę można kupić jedynie dla tego jednego trybu. Bo czy jest coś piękniejszego, niż ucieczka z prędkością 280 km/h przed ścigającym nas kordonem policji? Kordonem dlatego, że nie jest to jeden funkcjonariusz w swoim starym i zniszczonym Polonezie, ale cała brygada w pościgowych radiowozach. Jeżeli uda ci się uciec przed pościgiem, możesz być pewien, że za chwilę napotkasz zasadzkę lub zapórę policyjną. Iloraz inteligencji konsolowej drogowki jest dużo wyższy niż np.

wiek dojrzały PlayStation. Muzyka jak zwykle nie zawiodła, tym razem dając możliwość wyboru zwolennikom techno jak i ostrej gitarowej jazdy.

NEED FOR SPEED urósł do miana potężnego tytułu, który autorzy z Electronic Arts – jeśli dobrze pójdzie – chcą kontynuować co rok, podobnie jak sportowe serie FIFA, NHL i NBA. Dla mnie bomba, tylko chciałbym, żeby każda następna gra była lepsza od poprzedniej. Grając w trzecią edycję niestety nie odniosłem takiego wrażenia. Mimo że wniesiono szereg zmian w konstrukcji tras, prowadzenia samochodu oraz samego engine'u, to w porównaniu z mającymi pojawić się lada chwila VIGILANTE 8, czy monumentalnym GRAN TURISMO, NFS 3 mocno blednie. Z całym przekonaniem mogę tak powiedzieć, ponieważ obydwa tytuły już widziałem. NFS 3 polecam w takim razie tylko tym, którzy nie mogą się już doczekać, a muszą czymś pobrykać, a do tego lubią zwiewać przed glinami.

Joseph

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

Ocena

6

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

■ Producent: SINGLETRAC
■ Liczba graczy: 1-2

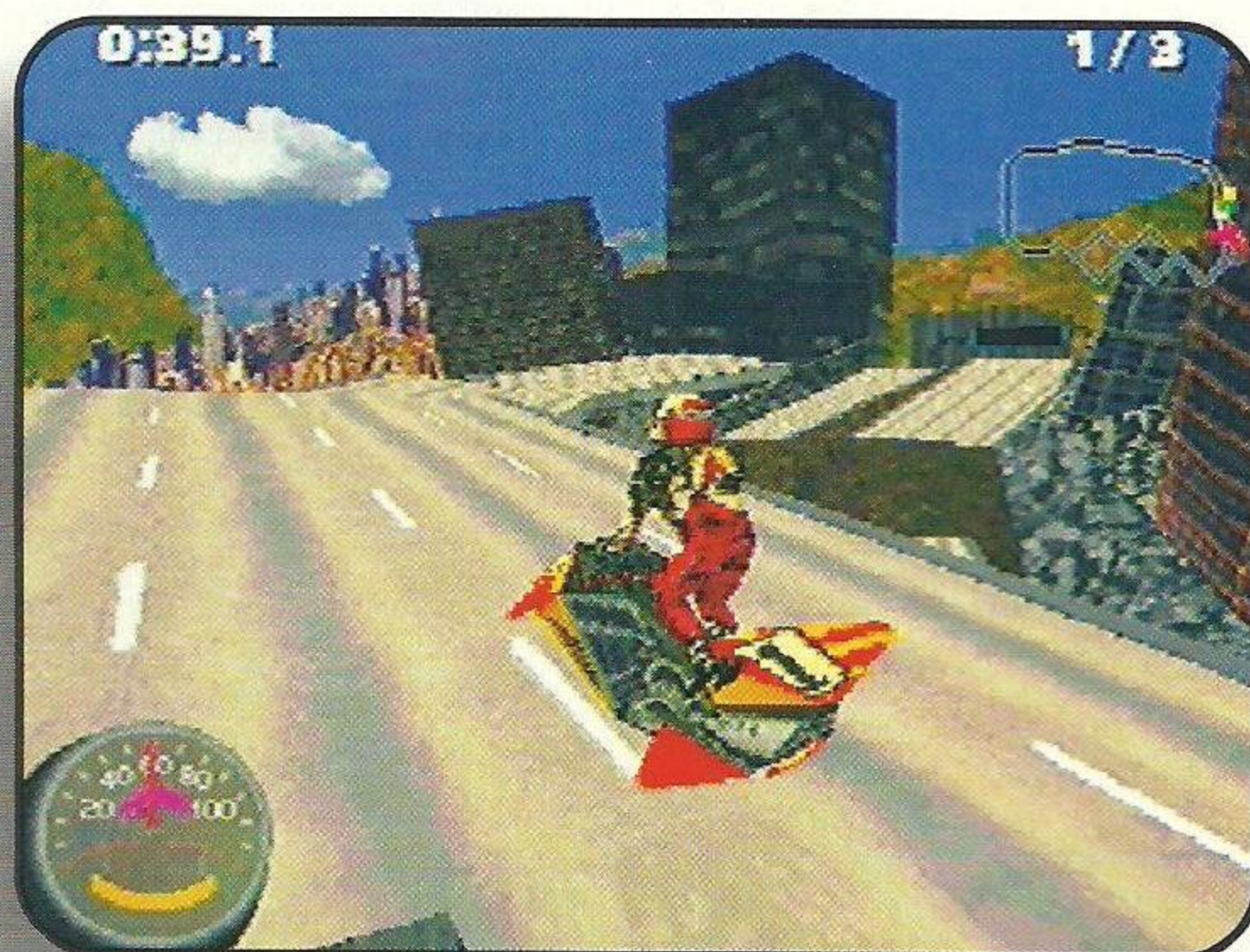
PlayStation™

JET RIDER 2

Jet Rider to gość zasiadający za sterami odrzutowego skuterka, który potrafi poruszać się po każdym podłożu niczym poduszkowiec. Jeżeli lubisz takie wyścigi, możesz wcielić się w jednego z dziesięciu dostępnych w grze kierowców. Wybierzesz postać w zależności od tego, czy lubisz lepszego kopa, czy zależy ci na sterowności i prędkości maksymalnej twojego jet'a. Do wyboru są również panny, więc na pewno każdy znajdzie coś dla siebie. Jazda zaczyna się od mieszanego toru piaskowo-wodnego, który doskonale pozwala poznać tajniki sprawnego panowania nad maszyną. Bo w JR2 nie wystarczy wciskać tylko przycisków lewo - prawo.

W JET RIDER 2 wszystkie klawisze pada powinny pracować jednocześnie. Oprócz gazu, hamulca i dopalacza należy opanować

Często w powietrzu można pokonać wiele przeszkód, przeciwników, ale przy okazji przywalić w mur lub bramkę checkpointa. Dobrze byłoby po wzbiciu się w górę pomyśleć o w miarę miękkim i korzystnym lądowaniu. Piruety nie są niezbędne do wygrania wyścigu, ale z pewnością urozmaicają grę, podgrzewając publikę (tę przed TV również) na maksa. Niektóre trasy są tak kosmiczne, że jeździ się jak po zawieszanej w próżni taśmie, która się skręca i zawija (gdy się spadnie po wyskoku, możesz nie wcelować z powrotem i polecieć w pustkę). Inne scenerie to na przykład rozwalona trzęsieniem ziemi metropolia, gdzie zawodnicy na swoich skuterach skaczą po resztkach niegdyś olbrzymiego mostu. Zdarzają się również i zimowe odstony, gdzie trzeba podjechać pod ośnieżoną górę, zaś upadek zsuwa zawodnika w dół i znowu musi



head to head. Niestety tylko na jednym podzielonym ekranie.

JET RIDER 2 to bardzo udana gierka i ciekawy koncepcyjnie wyścig. Jeżeli chodzi o skutery, to dla mnie nadal rządzi hipermistrzowski WAVE RACE 64, a PSX'owy konkurent odstępuje od niego na niewielką odległość. Ale tak naprawdę JR2 to zupełnie inna gra, a konstrukcja torów, szybkie tempo oraz totalnie odjechane pomysły autorów na utrudnianie graczowi życia zasługują na uznanie. Chyba najlepsza wyścigowa pozycja w tym miesiącu.

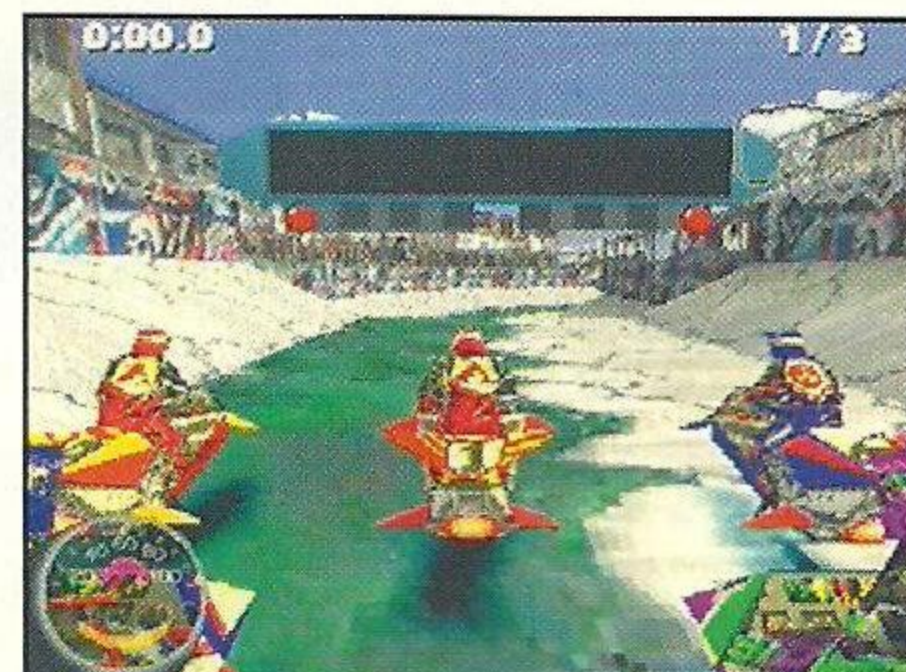
Joseph

Kontynuacja JET RIDER to kolejne dzieło zespołu SingleTrac

przyciski L i R odpowiadające są balansowanie ciałem. Mimo, że skuter jest nieduży, brak steru zmniejsza znacznie sterowność, którą należy nadrabiać pracą ciała. Przechylenie się i wystawianie kończyn w różne strony nie tylko pomaga szybciej skręcić, ale również pozwala wykonywać w powietrzu przeróżne akrobacje. O tak, w porównaniu do znakomitego WAVE RACE 64 w JR2 lata się w powietrzu dużo częściej, wyżej i dalej, a poziomy skonstruowano w ten sposób, aby nie opadać zbyt szybko na ziemię.

on pokonać ten sam odcinek góry. Tytuł sponsorowany jest przez firmę Kawasaki, która być może w niedalekiej przyszłości wyprodukuje taki wielozadaniowy skuter (that would be cool).

Graficznie JR2 jest niezły i choć nie oszałamia jak RAPID RACER, wygląda niezłe (można się nawet dopatrzeć podwyższonej rozdzielczości). Muzyka w kratkę, to znaczy w zależności od toru czasami jest słaba, a czasami robi dobre wrażenie. Oprócz wielu różnych trybów wyścigu dla pojedynczego gracza (w tym różnego rodzaju mistrzostwa, wyścigi z czasem, mieszane konkurencje) istnieje możliwość pojedynku



Ocena

6

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

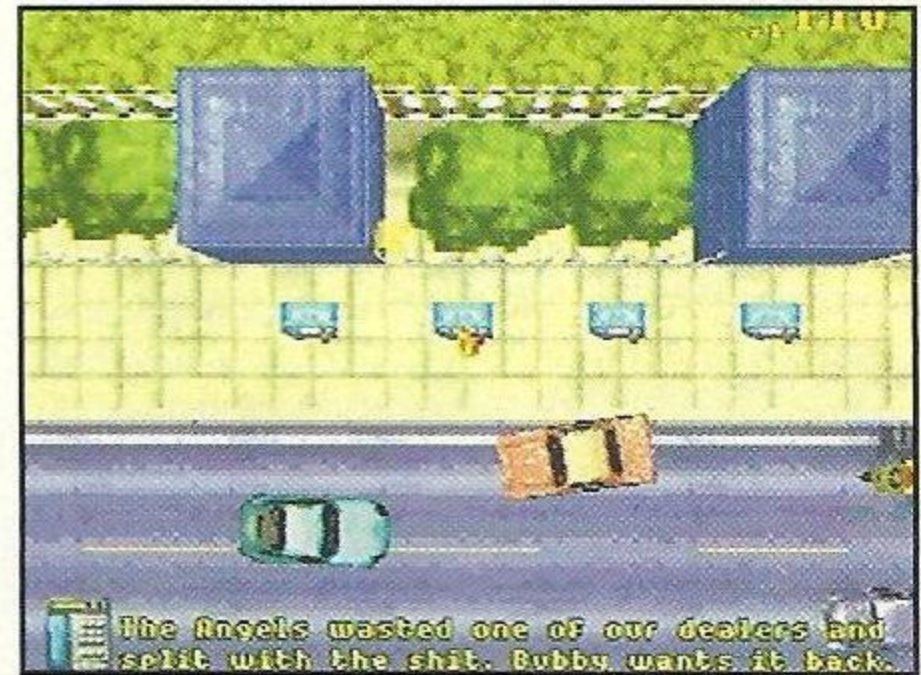
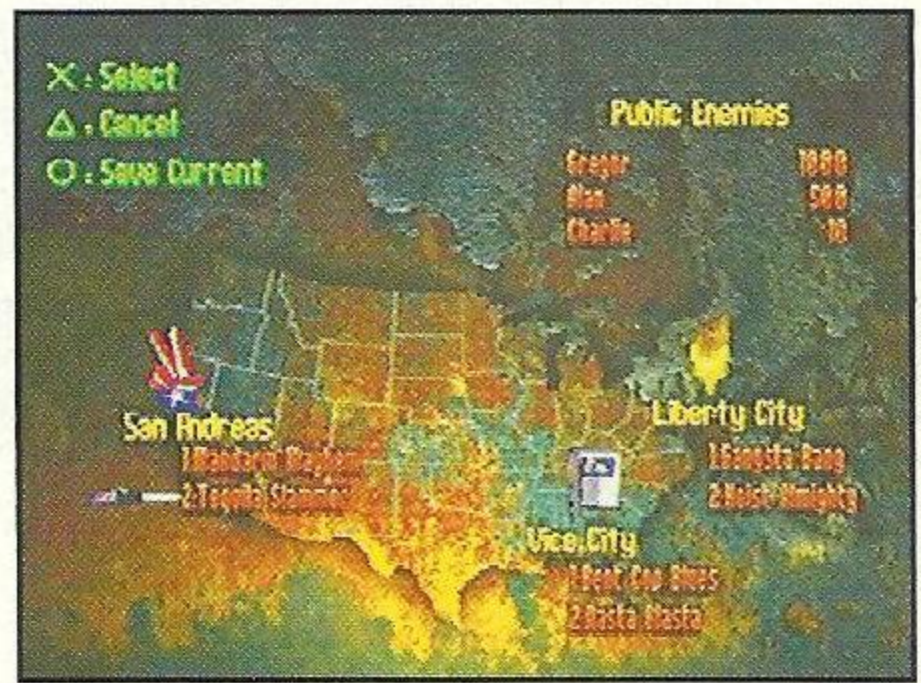
GRAND THEFT AUTO

„Jestem z miasta”. A jak każdy, kto w mieście był choć raz wiem, że integralną jego część stanowią jezdnie i poruszające się po nich pojazdy. Autobusy, ciężarówki, motocykle oraz samochody marzeń, za którymi zwykle się oglądamy i oddalibyśmy własnego psa, by pozwolono nam tylko powąchać spaliny. A gdyby dało się zrobić tak, żeby to wszystko było nasze?... Otóż da się! Rozwiązaniem jest: GRAND THEFT AUTO. GTA daje możliwość wcielenia się w postać kolesia, który pracuje dla mafii jako najemny kierowca. Zadania? Na przykład dostarczenie dwóch taksówek potrzebnych do „roboty na banku”, podprowadzenie ciężarówki z bombą pod komisariat policji, zdecydowane potraktowanie zderzakiem prawnika, który odmówił współpracy i wiele innych. W GTA wykorzystano pełen wachlarz możliwości użycia samochodu w celach przestępczych.

Kierowany przez gracza przestępca ma do zwiedzenia trzy miasta, a w każdym z nich po dwie serie punktowanych misji. Gdy uzyska 10000000 punktów w danej serii, może przejść do następnej. Nie zawsze jednak wykonuje się tę samą liczbę zadań, można bowiem zarobić przyjemniając sobie główne zlecenia dodatkowymi atrakcjami. Groszowe punkty wpadają za rozjechanie przechodnia, czy porwanie jakiegoś samochodu. Znaczne ich ilości przysługują za skuteczne smagnięcie zderzakiem całego zastępu wyznawców Hare Krishna, zabicie policjanta lub kradzież jego wozu. W wykonywaniu zadań pomaga mała strzałka wskazująca aktualny azymut punktu docelowego – drogę dojazdu musisz wybrać sam. Jest jednak w grze kilka zleceń, którym strzałka nie towarzyszy. Wtedy, rzecz jasna, jest nieco trudniej.

„To widać...” Grafika jest najłabszą stroną gry. Cały czas obserwujemy pole akcji z perspektywy a la Archaniol Gabriel – z góry. Samochodziki – jak i cała reszta „scenografii” – choć wyraźne, nie grzeszą nadmiarem tekstur. Z drugiej strony trzeba przyznać, że całość nie schodzi poniżej minimum przyzwoitości. Jednak często, gdy akcja na ekranie przyspiesza (np. podczas szybkiej jazdy na kilkupasmowej jezdni) scrolling wyraźnie traci płynność. Nie przeszkadza to w graniu, ale wskazuje na pewne niedociągnięcia.

„... słychać...” Idziesz po chodniku. Klaksony. Silniki samochodów. „Asshole!” – ktoś wydrze się nagle. Mantry Krishnowców. Nuda. Wylazisz na jezdnię – „bierzesz” samochód. I nagle telewizor zaczyna



GTA w całej Europie jest dozwolone wyłącznie od 16 lat

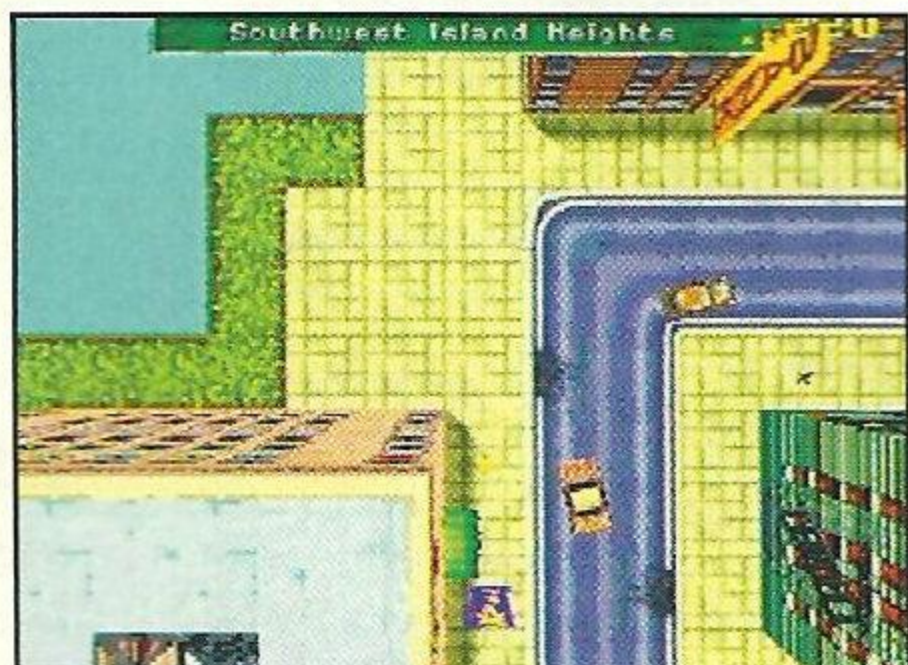
dudnić rytmami, które momentalnie zmieniają klimat gry – rap, country, rock, techno – zależnie jaki typ samochodu sobie porwiesz (np. country leci w buickach, małych ciężarówkach używanych przez farmerów). Wygląda to, jakby programiści chcieli powiedzieć: „Piechotę w GTA? Fuji!”. Obniżam ocenę za to, że muzyczek jest niewiele.

„... i czuć”. Niewątpliwie jest to gra dla dojrzałych graczy. Nie ma w niej ni krzty humoru, ludzi zabija się szybko i z zimną krwią. Jakby zbyt szybko. Brakuje też smaku ryzyka – policja jest w grze chyba tylko dla urealnienia obrazu miasta. Trafiasz do pudła – trzask – już wyszedłeś. Czyste konto i można broić od nowa. Uznałem to za wadę, gdyż niewiele ma to

wspólnego z rzeczywistością. W grze jest też kilka nedoróbek. Można by np. ograniczyć miasta przeszkodami naturalnymi (jak w AUTO DESTRUCT), a nie szarą tapetą. A tak kilka razy zdarzyło mi się utknąć w korku na jednokierunkowej uliczce. I ani wysiąść z samochodu, ani ruszyć w którąkolwiek stronę.

Mimo mojego kręcenia nosem, kiedy piszę te słowa GTA jest już hitem na PC-ty, a na listach PlayStation pnie się wyraźnie w górę. Jedno bowiem jest pewne – GTA ma coś w sobie.

Grabarz



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

Ocena

7

■ Wydawca: SUNSOFT ■ Producent: TOKA
 ■ Termin (pal): Marzec '98 ■ Liczba graczy: 1

PlayStation™

EXPLOSIVE RACING

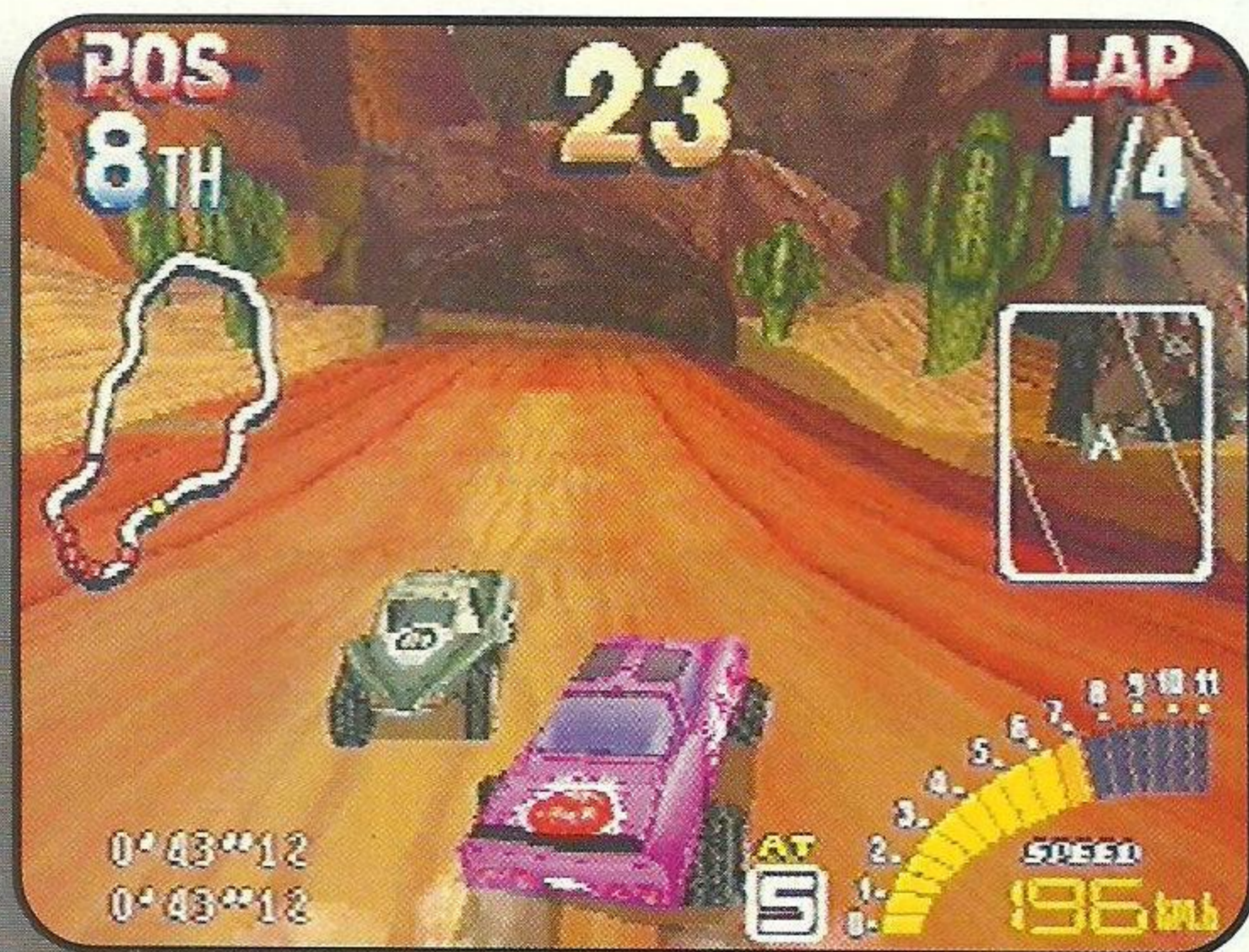
Od czasu, kiedy zobaczyłem pierwszą betę GRAN TURISMO, żaden wyścig nie jest dla mnie taki, jaki mógł być przedtem. Dwa lata, no może rok temu nazwałbym EXPLOSIVE RACING niezłym wyścigiem z dużą porcją akcji przy znacznej prędkości. Jednak dzisiaj, kiedy konsola PlayStation osiągnęła dojrzały wiek, a najlepsi programiści świata demonstrują nam coraz bardziej niesamowite fajerwerki techniczne, EXPLOSIVE RACING okazuje się być zwykłym przeciętniakiem.

z dostępnych pojazdów dysponuje odmiennymi parametrami przyspieszenia i przyczepności do nawierzchni. Mimo, że można wybrać spośród kilku kamer włącznie z rzutem z kabiny (gdzie zawieszona na lusterku dynda figurka gołej panienki), to pod względem wykonania ER nie szokuje. Trasy jest niestety zaledwie pięć, a mimo tego, że zawierają wiele drogowych atrakcji, jak na przykład śniegowa kula tocząca się po drodze w górach, to pozostawiają spory niedosyt. Na szczęście każdą moż-

easy i w ten sposób pojazd stanie się stabilniejszy, ale okaże się, że gra staje się nudna, choć wcale nie dużo łatwiejsza.

Poza tym ER ma wiele drobnych bajerów, ale brakuje mu po prostu przebojowości oraz lepszego wykonania technicznego. Zamiast zadbać na przykład o lepszą grafikę, o dziwo udostępniono ponad kilkanaście gotowych ustawień używanych przycisków na joypadzie. Umożliwiono również łączenie się z drugą konsolą poprzez opisany w poprzednim numerze kabel Link. W sumie jeździ się przyjemnie, ale wyścig ten nie jest niestety tak wybuchowy jak jego tytuł. Co tu dużo mówić – gry takie jak RAPID RACER i GRAN TURISMO pokazują, jak wygląda standard dobrego wykonania na PlayStation w 1998 roku. Proponuję więc wypróbowanie EXPLOSIVE RACING przed zakupem, a jeżeli nie cierpisz na nadmiar gotówki lub na wyścigi patrzysz ze zdziwieniem/obrzydzeniem/przerażeniem, to raczej omijaj ten tytuł z daleka.

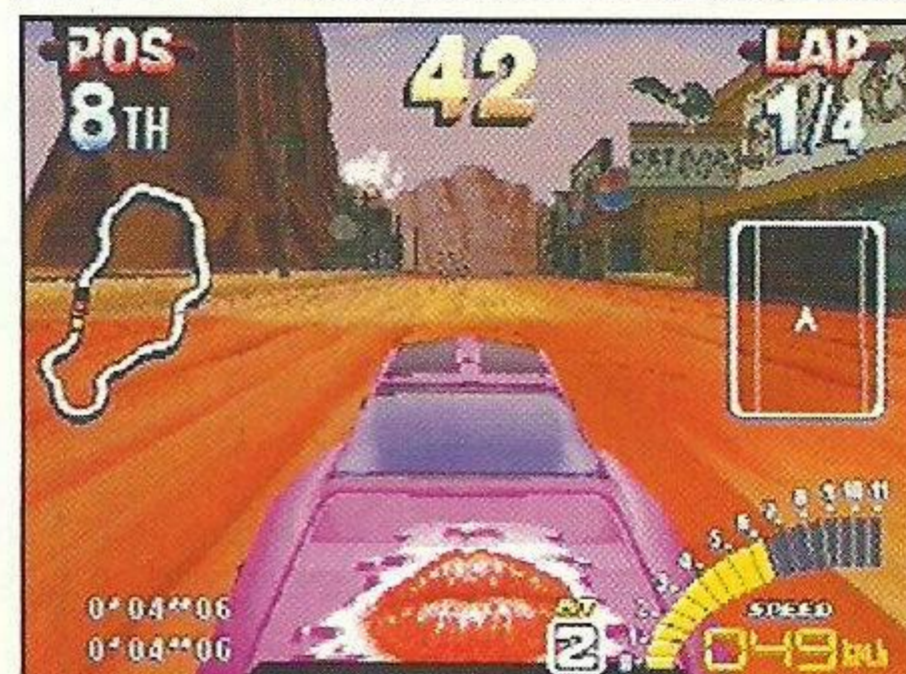
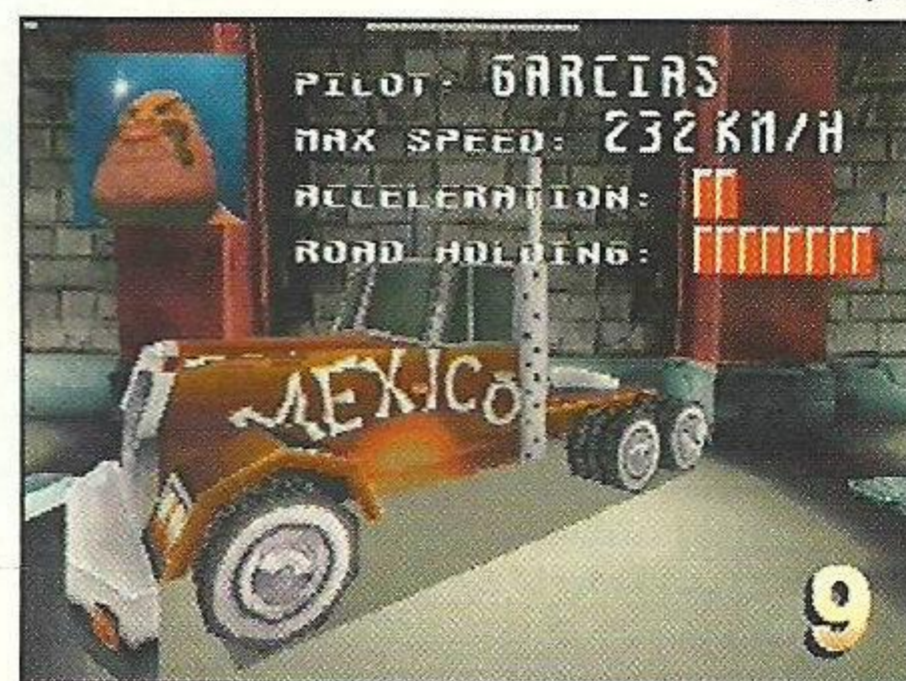
Joseph



Prosta, przyjemna... I nie wyróżniająca się niczym gra

Za pozycję tę odpowiedzialna jest zupełnie nam nieznana grupa TOKA (nie kojarzyć z TOCA), która w zamierzonych czasach popętniła jeszcze mniej (lub może bardziej) znany BURNING ROAD. Tym razem do dyspozycji oddano sześć pojazdów, w tym połowa to jednoślady w wersjach ścigacz, chopper i enduro. Spośród samochodów można wybrać coś w stylu amerykańskiego TVR'a, jeden wóz przypominający wehikuł dziadków z ZZ TOP (takich dwóch z brodami, a trzeci nazywający się Broda), a ostatni to ciągnik osiemnastokółowca, czyli charakterystyczny amerykański TIR z wysuniętym przodem, tyle że bez naczepy (a szkoda). Jak widać, w EXPLOSIVE RACING mamy do czynienia z klimatem „Born in the USA”. Każdy

na przekręcić na drugą stronę i w ten sposób uzyskać jeszcze kilka, ale jedynie pod warunkiem bezbłędnej jazdy. I choć wyścigi są szybkie i efektowne, to sama akcja nie wystarczy tutaj, by zaspokoić niedosyt gracza. Pomimo braku wodotrysków graficznych, widać że autorzy mieli dobre pomysły i powymyślali ciekawe trasy z przelatującymi przeszkodzajkami oraz zmieniającą się na bieżąco pogodą. Można posłużyć się wtedy światłami, jednak praktycznie na niewiele się zdają. W grze próbowano zrobić dobre kontrolowane poślizgi. Nawet coś w tej dziedzinie powstało, ale nie jest to technika na najwyższym poziomie. Wygląda to w ten sposób, że od pewnego momentu po rozpoczęciu stawiania maszyny w zakręt, zaczyna ona sunąć w kierunku zewnętrznej jego części i przy dużej prędkości nie ma praktycznie szans uratować się od uderzenia. Początkujący mogą wybrać opcję



Ocena

5

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

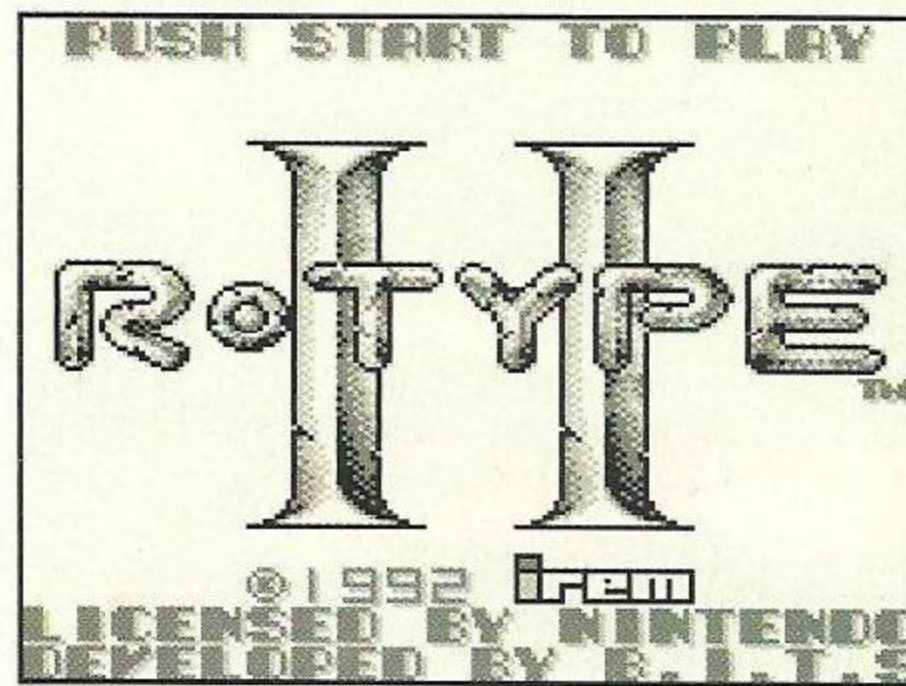
GAME BOY

■ Producent: IREM

R-TYPE 2

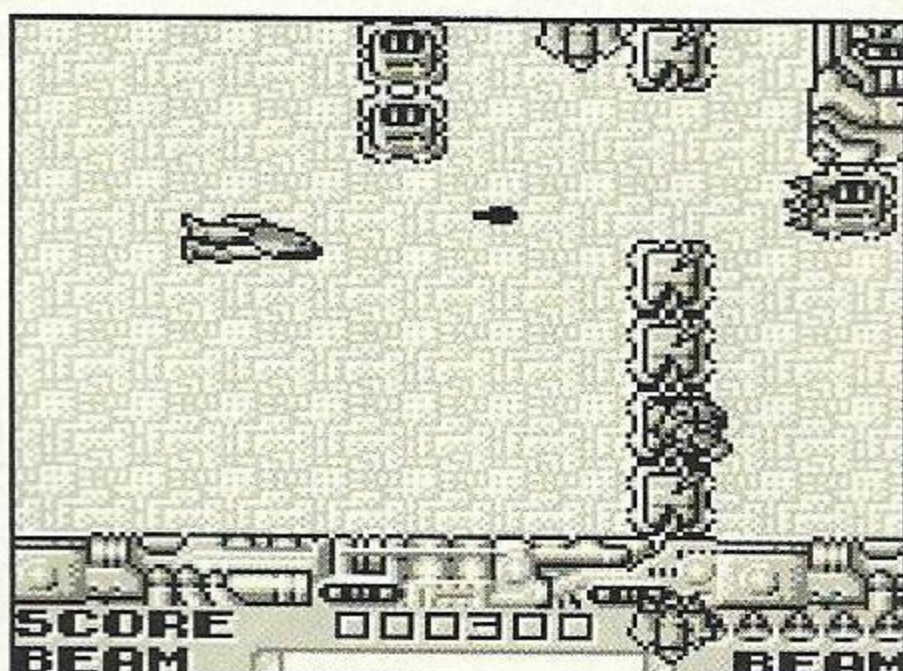
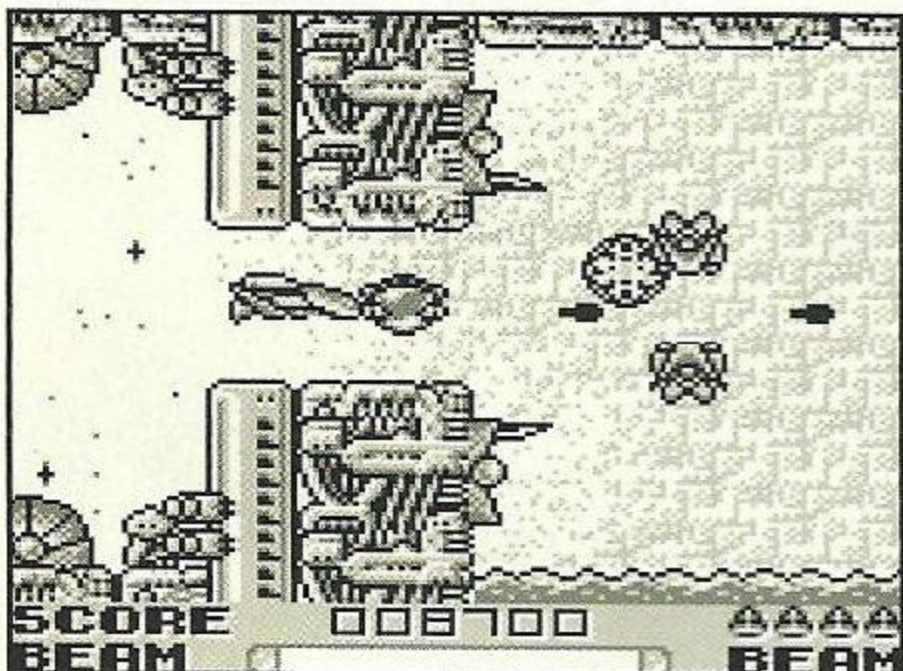
R-TYPE 2 należy do klasyki, a klasyką określa się gry, które na zawsze pozostaną niedoścignione i na których wzorowało się wielu twórców. Pamiętam jak dziś upojne godziny katowania Amigi i pokonywania kolejnych, coraz bardziej pokreślonych etapów. Zdziwiłem się mocno, bowiem ta sama przyjemność i to w niezmienionej formie spotkała mnie na konsolce GameBoy. Jak na konwersję z wyższej technologicznie maszyny, efekt końcowy jest zadziwiający. Dla tych co nie wiedzą, R-TYPE 2 jest strzelanką poziomą, w której lecisz w prawo i fatasz ile wlezie do wszystkiego co się rusza, może

sprawić ci problem lub co akurat masz ochotę zgładzić. W miarę pokonywania etapów, masz coraz mniej czasu na myślenie, co akurat warto ustrzelić. Na szczęście celne strzelanie wynagradzane jest dopalkami, które sukcesywnie zbierane, czynią z twego stateczku monstrualną maszynę śmierci. R-TYPE 2 nie ma przestojów, jest o wiele lepszy od poprzedniczki i cały czas zachwyca pomysłowością i oryginalnym zaprojektowaniem leveli. Z początku ta abstrakcja i oderwanie od jakiegokolwiek rzeczywistości bardzo mi się nie podobała, lecz już po kilku chwilach pochłonięta mnie bez reszty. Gierka



opatrzone jest atrakcyjną oprawą graficzną i bardzo dobrą animacją. Wszystko doskonale widać. Akcja pełna jest fajerwerków, dynamiki i nieprzewidywanych wydarzeń. Detale, które na GameBoy'u powinny być niewidoczne – widać i prezentują się one całkiem nieźle. W połączeniu z dobrą stroną dźwiękową otrzymujemy produkt najwyższej jakości, którym nie powinien pogardzić żaden hardcore'owy miłośnik strzelaninek.

Wicik



Ocena

8

GAME BOY

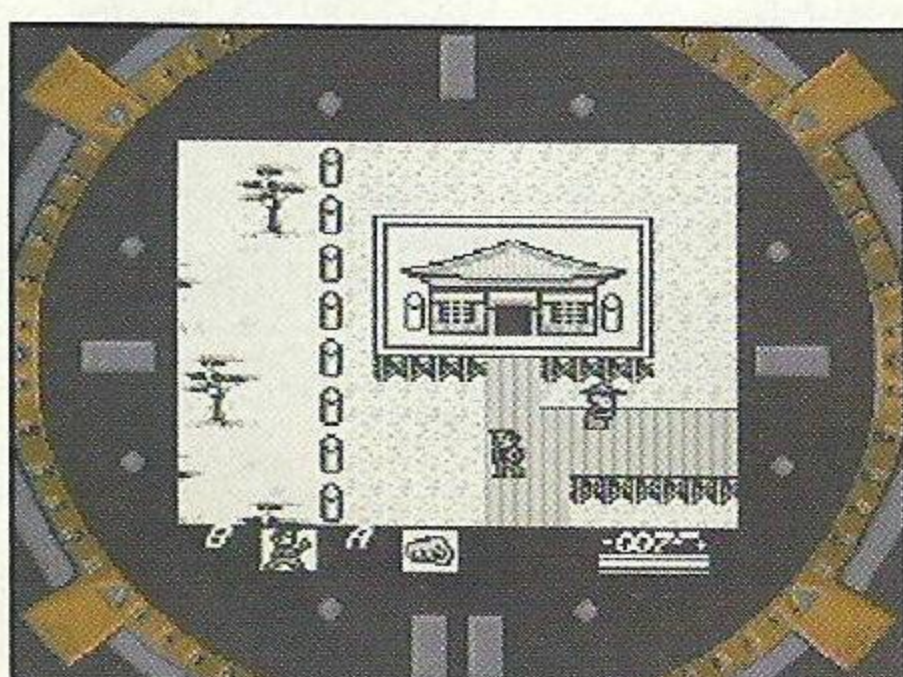
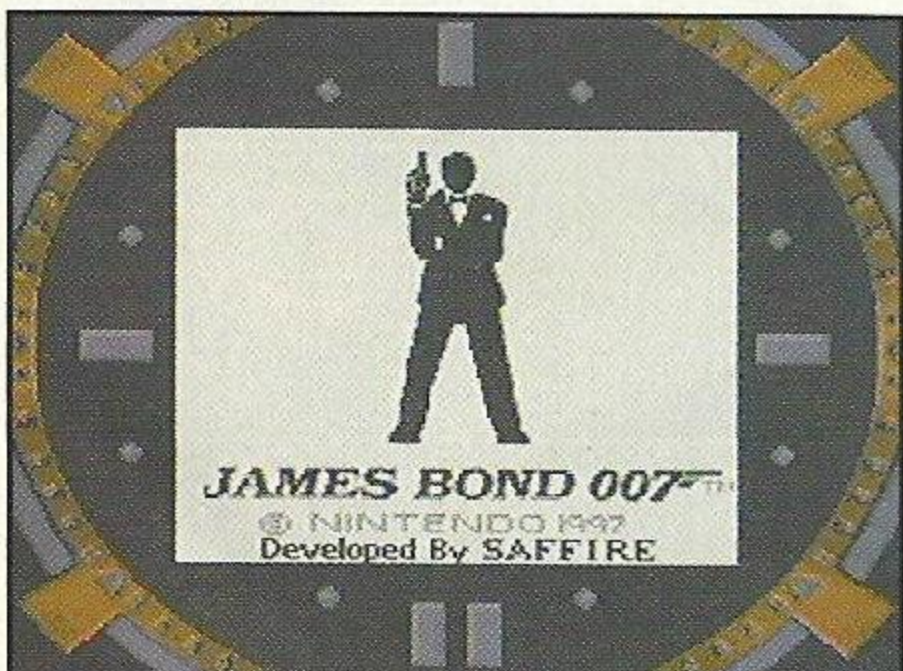
■ Producent: SAFFIRE

JAMES BOND 007

Przygody agenta 007 na kinowym ekranie elektryzują od ładnych paru lat. Gdy kobiety na całym świecie zaczęły mdleć na widok Seana Connery, nie byłem jeszcze nawet w planach moich twórców. Obecnie w roli superagenta bryluje Pierce Brosnan z całkiem niezłym skutkiem, co widać po najnowszym dziele. Podobny los spotkał Bonda w grze na GameBoy'a, ponieważ jego przygody także rozgrywają się na dalekim wschodzie, a konkretnie w Chinach. Myli się ten, kto myśli, że gra JAMES BOND 007 jest zręcznościówką – nie dominuje w niej ani strzelanie, ani skakanie po platformach. Bowiem to przygodówka z drobnymi elementami zręcznościowymi. Z charakteru gra przypomina mi japońską role-playing,

w której bohatera widzisz z góry, pod pewnym kątem. Przy słabych możliwościach maszyny i stosunkowo ubogiej grafice, uważam to za rozwiązanie najlepsze z możliwych i sprawdzające się w każdych warunkach. Celem misji superagenta jest uwolnienie zakładników i tak dalej. Jednak aby tego dokonać, musi dużo łązić, gadać i kojarzyć fakty. Zaręczam, że nie jest to skomplikowana czynność, pod warunkiem, że znasz język angielski w podstawowej formie. W przeciwnym wypadku możesz mieć problemy, gdyż z gadek dowiadujesz się czego potrzeba do szczęścia twemu rozmówcy, który za przysługę prawie zawsze się odwdzięcza. Fabuła jest wobec tego liniowa, ale nie widzę innej możliwości skonstruowania gry. Po jakimś czasie dochodzi do zręcznościowych wariantów – walki wręcz, użycia broni, wysadzenia przeszkód, wykorzystania granatu. Są to arcyfajoskie przerywniki i zapychacze nudnej czasami fabuły. W końcu jakoś musisz wykorzystać szereg przedmiotów, które sukcesywnie zdobywasz. W ogromie zręcznościówek należy uznać tę pozycję za rodzynek, który warto wyłowić z morza tytułów.

Wicik



Ocena

7

RESIDENT EVIL

2

Drogi graczu! Jeżeli patrzysz na te strony z niedowierzaniem, radością, w stanie ekstatycznego uniesienia, czy też z niepokonaną radością - uwierz! To naprawdę jest w pełni kompletny poradnik do jednej z najbardziej oczekiwanych gier tego roku!

Drogi graczu! Jeżeli patrzysz na te strony bez zrozumienia, ze znużeniem, pełen pogardy i niezwykle zniechęcony - to znaczy, że zabieg lobotomii, który przeszedłeś w ubiegłym tygodniu nie poszedł po myśli chirurgów. Możesz pozwać ich do sądu i (ewentualnie) zdobyć tyle kasy ile tylko uda ci się wydusić!

Drodzy gracze, radujmy się! RESIDENT EVIL 2 jest wśród nas!

Opracowali: Banan & Brat

szkoła przetrwania

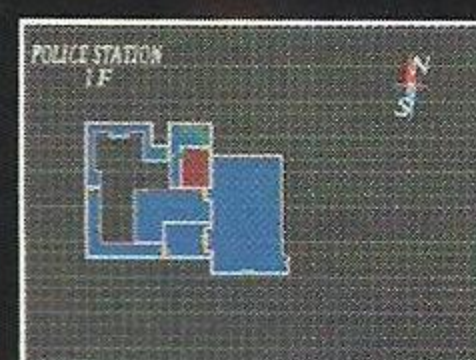
W tym poradniku odkrywamy wszystkie sekrety gry, prezentujemy broń i potwory oraz przedstawiamy pełne rozwiązania czterech scenariuszy. Opisy przejścia zostały tak skonstruowane, aby w żadnym wypadku nie zdradzać szczegółów porwijącej fabuły gry. Dzięki temu nawet grając z solvem napotkasz lokacje, gdzie spadniesz ze strachu z fotela, zaś o szczegółach tajemniczych wydarzeń, które miały miejsce w Raccoon City będziesz dowiadywać się bezpośrednio z ekscytującej rozgrywki, a nie z czytanego tekstu.

Na początek podstawy. RESIDENT EVIL 2 został podzielony na cztery scenariusze, po dwa dla każdej z postaci oraz dwa bonusowe, dostępne jedynie dla najbardziej wytrwałych (Hunk i Tofu). Podczas gry oprócz Leona i Claire pojawią się także w epizodach dwie postacie, którym przyjdzie przez chwilę kierować — Ada Wong w scenariuszach Leona i Sherry Birkin w przypadku Claire. Wprowadź scenariusze A i B nieznacznie różnią się zadaniami, które przyjdzie wykonać postaciom, ale za to pojawiają się nowe lokacje, nowe rzuty kamer, potwory, broń oraz przedmioty. Cała gra została zaplanowana bardzo dobrze i konsekwentnie, w wyniku czego po przejściu dwóch pierwszych scenariuszy ma się ochotę kontynuować przygodę w Raccoon City, co też z ochotą uczyniliśmy.

W RESIDENT EVIL 2 obowiązują podstawowe zasady z pierwszej części. Zachować stan gry można wciąż tylko przy maszynach do pisania korzystając z zebranych INK RIBBONS, przenosić można tylko osiem przedmiotów (przy rozszerzeniu dziesięć), a całą resztę należy składować w skrzyniach porzucanych tu i ówdzie (zwykle w pobliżu maszyn do pisania). Warto też pamiętać o zbieraniu roślin stojących gdzieś w doniczkach odnawiających życie. Zielona przywracają jeden poziom energii, czerwona w połączeniu z zieloną potraja jej efekt, zaś niebieska odtruwają postać. Wszystkie roślinki można łączyć. Dwie połączone zielone dają taki sam efekt jak zażycie dwóch oddzielnych zielonych, ale wzięcie czerwonej połączonej z zieloną daje efekt równy trzem zielonym. Teraz nie pozostaje już nic innego, jak zagłębić się w mroczny i niebezpieczny świat gry.

Przebiernia i sekretne stroje

Jeżeli chciał(a)byś zobaczyć jakie inne stroje mogą wrzucić bohaterowie gry, musisz w pierwszym scenariuszu dojść do komisariatu policji nie podnosząc po drodze żadnego przedmiotu. Najlepiej przelawirować pomiędzy zombiakami, w sklepie olać gościa, wyjść z drugiej strony, przy korbie dać się złapać pierwszemu zombiakowi, strząsnąć go (przyciskając szybko X) tak, żeby przewrócił następnego, szybko postrzelać w trzeciego i zanim się któryś podniesie przebiec na drugą stronę. Potem nożem załatwić cztery zombiaki stojąc na śmietniku i jeszcze w autobusie rozwalić jednego. Po dojściu do komisariatu weź amunicję ze stolika, wyjdź z budynku i zejdź na dół po schodach. Będzie tam zmiak w stroju STARS. Potrzeba na niego 18 strzałów — szesnaście gdy idzie i dwa do dobitcia. Ma on klucz, który otwiera szafki w pomieszczeniu przy DARK ROOM. Są tam dwa stroje Leona, jeden Claire i kolt Claire. Leon po przebraniu się strzela z pistoletu tylko jedną ręką, jak prawdziwy oryginalny gangsta i robi to dużo szybciej.



BOW GUN



Kusza Claire. Całkiem porządne cacko. Szybkostrzelna, wywala po trzy bełty naraz. Lickery załatwia dwoma celnymi salwami, zombiaki 1-2. Amunicji jest po 18 sztuk w paczce. Przydatna przez całą grę, szczególnie na spore skupiska potworów.



SPARK GUN



Iskrownik — służy do trzymania pieczy nad efektami eksperymentów Umbrelli. Całkiem niezła broń - dwa strzały powalają zombiaki. Jest dosyć szybkostrzelna, podobnie jak kusza. Jej amunicja liczona jest w procentach. O wiele lepsza od miotacza Leona (większy zasięg).



BROWNING



Podstawowa broń Claire, magazynek mieści 13 pocisków. Amunicji do niej pełno, ale też broń zżera ją bardzo szybko. Zombiaki potrzebują 3-6 kul. Na początku wystarcza, ale później staje się już tylko pomocą i uzupełnieniem do reszty zabawek.



GRENADE LAUNCHER COLT



Podstawa Claire. Trzy rodzaje amunicji - FLAME (zapalające), ACID (kwasowe) i GRENADE (wybuchające). Pierwsze dwa rodzaje są dobre na wszelkich przeciwników. GRENADE dobrze spisują się z małej odległości (spadają prawie pod nogi) na większe skupiska przeciwników.



Ukryta broń Claire. Bardzo szybkostrzelna, ale prawie zbędna z powodu małej ilości amunicji (praktycznie nigdzie jej nie ma). Mimo wszystko dobrze jest jednak zobaczyć jak Claire wali z biodra przy akompaniamencie strzału rodem z westernów.

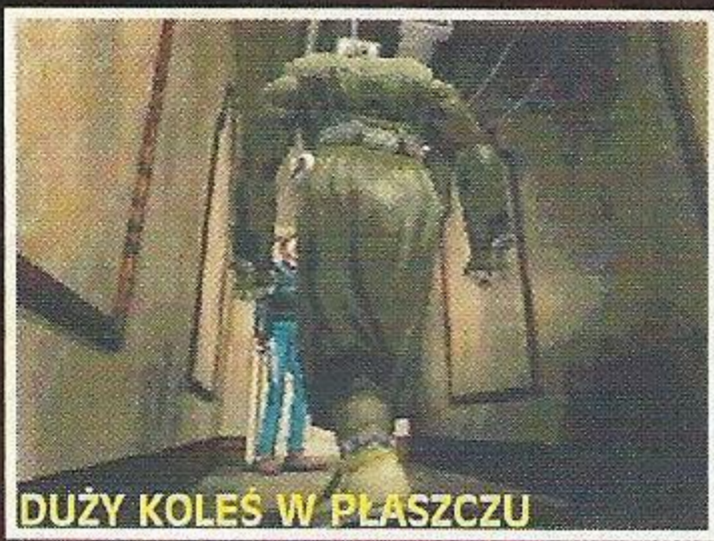


GATLING GUN



Najsilniejsza broń w grze (pochodna Vulcana). Można ją zdobyć tylko po przejściu jednego ze scenariuszy B z oceną A w czasie poniżej 2,5 godziny. Gatling Gun wali ciągłą serią i jeśli nie zdobędziesz go w grze, to nie możesz powiedzieć, że wycisnąłeś z RE2 wszystkie soki.





DUŻY KOŁEŚ W PŁASZCZU

Nie do zabicia z normalnej broni. Zrzucony przez Umbrellę ma odzyskać G-Virusa. Pojawia się kilka razy i to raczej niespodziewanie. Zabić go nie jest łatwo - z dziesięć (albo więcej) strzałów z pistoletu, 4-6 Launchera i po cztery z Magnuma i dopalonego Shotguna. Aha, za każdym razem po załatwieniu go możesz przeszukać ciało. Kryje w sobie niespodzianki.



BIRKIN

Zawsze wymaga troszkę wysiłku. Ma kilka faz rozwoju - w pierwszej jest jeszcze surowy, ale później już rządzi. Około 10 strzałów z Shotguna, niewiele mniej z Magnuma i 6-8 z Launchera (w zależności od amunicji). Tylko ostatnie wcielenie ma inaczej, bo wtedy wystarczą dwa-trzy trafienia Flame Rounds albo dopalonego Magnuma i Ada zruca Rocket Launchera.



CMA

Pojawia się tylko w jednym pomieszczeniu. Dostyc powolna i niezbyt trudna do rozwalenia (największą przeszkodą są chyba surowe ustawienia kamery w pomieszczeniu z nią). Sześć strzałów z Shotguna, 4-6 z Flame lub Acid Rounds zrobią swoje. Można też próbować z kuszy lub dopalonego H&K, bardzo ładnie wygląda też płonąca cma.



DOBERMANY

Są szybkie. Wystarczy jednak uciec przed nimi z pomieszczenia i zaraz wrócić, a spokojnie idą na rzeź. Są odporne na różne rzeczy, ale nie na Magnuma i Flame Rounds. Te dwie rzeczy załatwiają je po jednym strzale. Raczej długo wytrzymują strzały z pistoletów. Na większe stadka dobre są kusza, Shotgun i Grenade Rounds bo trafiają wszystkie naraz.



WIELKIE COŚ Z ZĘBAMI I MACKAMI

Nazwa mówi sama za siebie. Rocket Launcher (o ile nie zużyłeś obu pocisków chybając za pierwszym razem w Birkinie) i wszystko inne w kolejności od najlepszych do najgorszych. No i módl się, żeby wystarczyło, bo z nożem bym się nie porywał. To jest jedna z tych postaci w grze, które nad wyraz dokładnie pokazują, że należy oszczędzać...



ALIGATOR

Wielki, mieszkający w ściekach gad pojawia się w grze tylko raz. Stanowi raczej ciekawostkę, niż poważnego przeciwnika. Choć właściwie potrafi ociągającemu się Leonowi odgryźć nogi. Wystarczy uciec z powrotem do korytarza, zwalić wiszącą na jednej ze ścianbutlę z gazem i w nią trafić. Niby proste, ale co za satysfakcja widzieć fruujące wewnątrz gada...



LICKER

Lickery są szybkie, zwinne i bardzo brzydkie. Na początku wystarczy na nie dobrze ułożony Acid Round albo pocisk z Magnum, ale później robią się twardsze. Z pistoletu zżerają po 8-10 pocisków, z Shotguna 2-3, z kuszy dwa pełne (sześć strzał) i po 2-3 z każdej amunicji z Grenade Launchera. Ważne, aby blisko je podpuszczać - wtedy najładniej dostają. Można im uciekać.



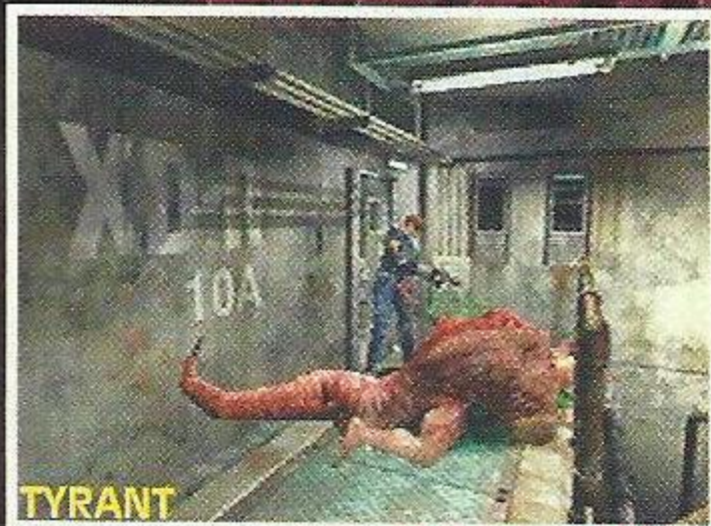
ROŚLINIAKI

Plują kwasem bardzo daleko, więc podchodzenie z czymś takim jak miotacz ognia mija się z celem. Z dopalonego Shotguna padają zwykle po 3 strzałach. Flame Rounds - podobnie, Spark Gun też. Po śmierci potrafią jeszcze przywalić wijącymi się mackami, więc lepiej wyjść z pomieszczenia, w którym zginęły i wrócić zaraz, kiedy truchło już zniknęło.



PAJĄKI

Mają wielkie owłosione odnóża i na wszystkie strony tryskają jadem. Nie, nie teściowe waszych starszych braci, ale pająki żyjące sobie w podziemiach. W zasadzie nie trzeba ich zabijać bo zwykle nie trafiają. Ale jeśli już koniecznie chcecie, to dwa z Shotguna czy Grenade Launchera stykną. Z kuszy i pistoletu nie ma się co bawić. No i na ich jad trzeba uważać.



TYRANT

Nazwaliśmy go tak, bo przypomina nam zmutowanego Tyranta z pierwszej części RESIDENT EVIL. Wielka i powolna kupa mięcha, która dodatkowo wypluwa z siebie małe (wielkości ludzkiej stopy) pętające robale. Nie podchodź blisko i ładuj ile wlezie z Magnum albo Shotguna. Zwróć też uwagę na robale, bo potrafią być bardzo dokuczliwe.



ZOMBIAKI ZWYKŁE

Lubimy je wszyscy. 4-6 strzałów z pistoletu (wystarczy strzelać non stop aż zatoczą się do tyłu - wtedy jeszcze jeden i dwa do dobiecia na ziemi). Są bardzo różne - niektórzy gliniarze są bardzo twardzi. Dobre są na nich wszystkie rzeczy - Spark Gun i kusza - po jeden - dwa, a Shotgun w głowę, Magnum i każda amunicja do wyrzutni - po jeden.



ZOMBIAKI OBDARTE

Zombiaki obdarte ze skóry są nieco inne i występują dopiero w laboratorium korporacji Umbrella. Nie wolno dać się złapać takiemu gostkowi, bo raczej nie traci czasu. Najlepiej załatwić je Grenade Rounds lub Shotgunem. Wszystko inne to strata amunicji, no chyba że dobrze wymierzony Magnum zdejmie trzy głowy naraz...

H&K



Podstawa. 18 pocisków. W sumie OK na mniejszych przeciwników (zombiaki 4-6, lickery 8-10), ale po znalezieniu części robi się niezła. Po przerobieniu może wywalać do czterech pocisków w serii (ogień automatyczny albo pojedynczy) w zależności od przytrzymania spustu.

FLAMETHROWER



Mimo atrakcyjnej nazwy, miotacz ognia okazuje się być dość przeciętnym dodatkiem do całej reszty. Amunicja - procentowa. Zasięg - mały, no i nie odrzuca przeciwnika za bardzo. Bardzo dobry na rośliny, cmy i robactwo, choć ja wolę Remingtona. Claire ma lepszego Spark Guna.

MAGNUM



Zombiaki na jeden strzał (lickery początkowo też). Potem co prawda potwory twardnieją, ale i można sobie dorobić lepszą lufę. Mieści osiem pocisków. Może rozwalić głowy nawet kilku idącym w rzędzie zombiakom i jest bardzo dobry na bossów. Ładnie rzuca Leonem.

REMINGTON



Shotgun jest na pięć pocisków (przerobiony 7), ma niezłego kopa i bardzo ładnie odrzuca przeciwnika. Ma też dosyć dobry rozstrzał i potrafi trzymać w szachu po kilku nacięrających przeciwników. Wymierzony do góry, potrafi z małej odległości rozwalić lby kilku potworom.

MAC 11 MACHINE GUN



Bardzo szybkostrzelny gun. Aż miło jest patrzeć co dzieje się z lickerem, który dostaje się pod wypluwającą serię lufę MAC'a. Amunicję ma procentową i marnuje się dosyć szybko. Jego używanie jest dosyć efektowne, ale za to obniża ocenę pod koniec gry.

ROCKET LAUNCHER



Zrzuca ją Ada w drugim scenariuszu Leona i Claire. Służy do walki z bardzo grubą zwierzyną. Ma dwa pociski - jeden załatwia Birkinie bez mydła. Drugi zachowaj na końcową niespodziankę - nie marnuj go bo będzie ciężko. Zalicza się do tzw. broni strategicznych.

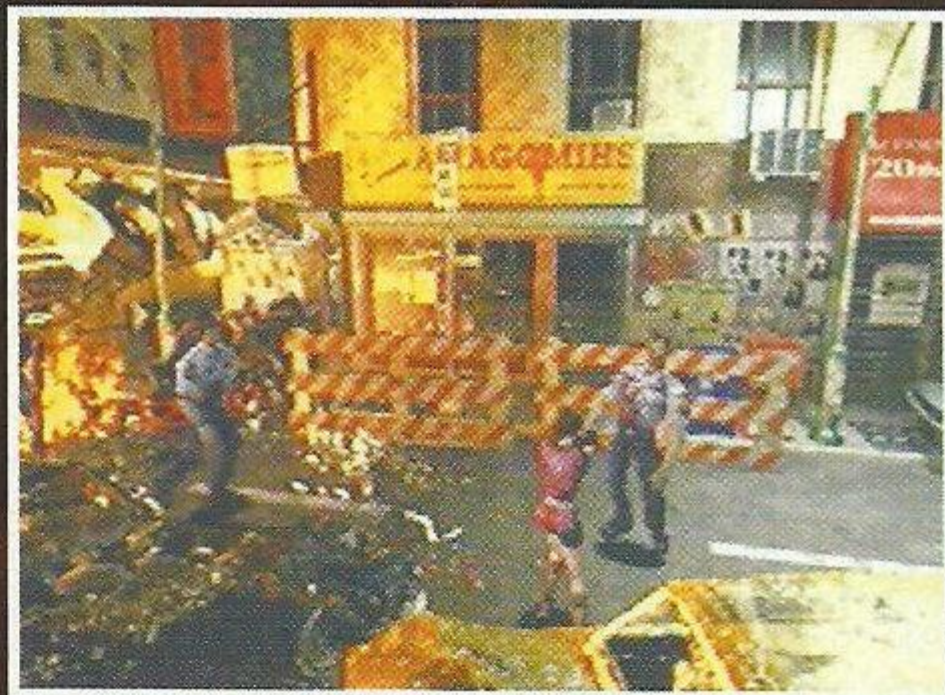




Martwemu sklepikarzowi zabierz kuszę i biegnij do komisariatu. W holu otwarte są tylko jedne drzwi – od rannego policjanta weź kartę magnetyczną. Użyj jej przy komputerze do odblokowania reszty drzwi. W sali odpraw przeczytaj OPERATION REPORT. Przy posągu na piętrze przestaw dwa kamienne popiersia pod przeciwległe ściany i ustaw je na zapadniach. Weź rubin. Sejf w biurze kapitana otwórz kombinacją 2236. W STARS ROOM przeczytaj CHRIS'S DIARY i weź medalion z jednorożcem. Z panczernej szafy weź granatnik, a wychodząc przeczytaj FAX. Medalion wsadź w otwór statui stojącej w głównym holu i weź klucz. W bibliotece ustaw szafy: dwie pierwsze od lewej przesunij w prawo, a ostatnią w lewo. Z nowo powstałej niszy wyjmij SERPENT STONE. Na balkonie opuść drabinę, a z poczekalni weź zapalniczkę i przeczytaj SECRETARY'S DIARY A. W policyjnej stróżówce podnieś koło zaworowe oraz kolejną kuszę. Na dachu za pomocą koła spuść wodę z bojlera. W pomieszczeniu koło helikoptera znajdź klucz oraz taśmy z atramentem. Z pokoju przesłuchań weź EAGLE STONE, a ze stołu CORD – możesz opuścić nim okienice w jednym z korytarzy. W archiwum podsuń schodki pod szafę i weź z niej lewarek. Przeczytaj także PATROL REPORT. W pokoju odpraw zapalniczką rozpal w kominku i podnieś drugi czerwony klejnot. W pomieszczeniu w pobliżu ciemni za pomocą wytrycha otwórz szufladę i weź C4. W tym samym pokoju odszukaj jeszcze strzały do kuszy i film (możesz go wywołać w DARK ROOM). Z sąsiedniego pomieszczenia weź detonator z biurka (połącz go z materiałem wybuchowym) i naboje z szafy. Bombę podłóż pod drzwi, które zniszczył dziób helikoptera. W prywatnym skrzydle szefa z kosmetyczki weź spray, przeczytaj SECRETARY'S DIARY B, a z pokoju dyrektora zabierz klucz. Otwórz nim drzwi na parterze i zjedź do podziemi. Wejź do studzienki, w której spotkasz dziewczynkę.

Sherry, w pomieszczeniu z trzema skrzyniami ustaw je tak, aby tworzyły most pomiędzy jedną półką a drugą. Potem włącz służę, a całe wgłębienie napelni się wodą. Po pudłach przedostań się na drugą stronę i z szafki weź klucz, a ze ściany mapę. Pobiegnij jeszcze do pomieszczenia na północy i weź z niego amunicję do wyrzutni granatów. Jako Claire wydostań się na górę. Otwórz drzwi do kostnicy i wyjmij z szafy kartę magnetyczną. Wejź do pokoju,

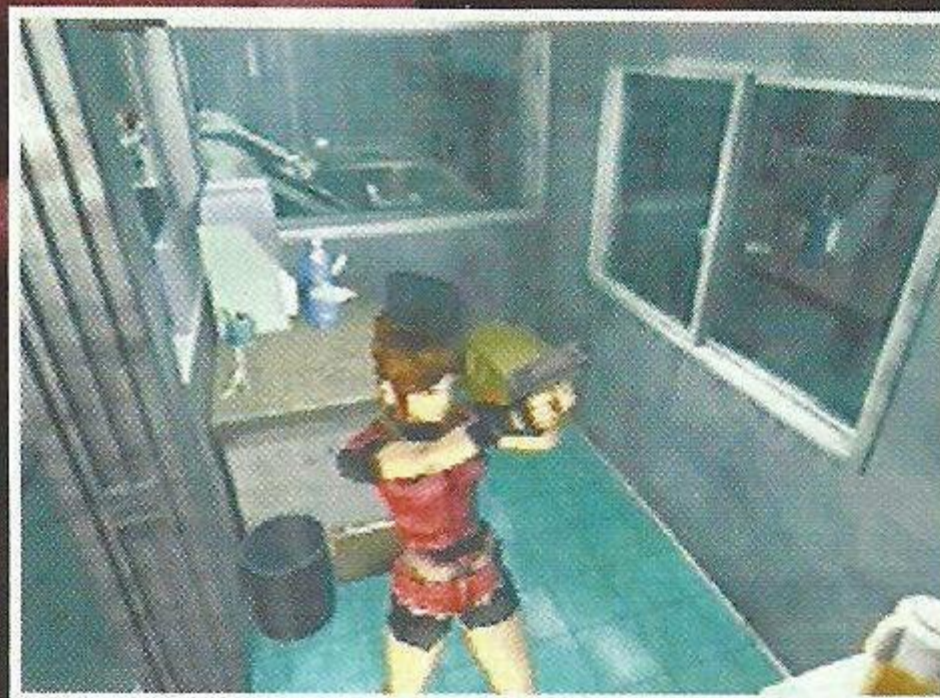
w którym stoi maszyna zarządzająca energią. Znajduje się tam roślina oraz mapa podziemi. Następnie podejź do panelu sterowania i ustaw heble: góra, góra, dół, dół, góra. Potem za pomocą karty otwórz drzwi do pomieszczenia z bronią. Pozbieraj w nim naboje z półek oraz z szafki wyjmij karabin maszynowy, a plecak zostaw Leonowi. Jemu się bardziej przyda. W policyjnym garażu jest jeszcze roślina. Nadszedł czas, aby



wrócić na górę. Wejź po schodach i po prawej stronie otwórz drzwi do pokoju policjantów. Z szafki nocnej podnieś ACID ROUNDS, a z pryczy WATCHMAN'S DIARY. Na stole leżą jeszcze taśmy z tuszem. Otwórz drzwi obok pokoju przesłuchań zielonym kluczem. Wewnątrz zapal ogień w piecyku i odkręć gaz w kamiennych popiersiach w kolejności: 12, 13, 11. Z obrazu wypadnie koło zębate. Weź je, a ze stołu podnieś jeszcze film (do wywołania w DARK ROOM). Udaj się na strych, gdzie za pomocą lewarka opuść stare schody. Trybik wsadź w brakujące miejsce i włącz maszynę. Odsłoni ona tajną wnękę, z której weź połówkę BLUE STONE. Drugą zdobędziesz po włożeniu dwóch klejnotów do płaskorzeźb w pokoju koło helikoptera. Gdy będziesz miał trzy kamienie włóż je w dziurę za obrazem w pokoju szefa. Przed wejściem do windy przeczytaj jeszcze CHIEF'S DIARY i leżący na ziemi MAIL TO CHIEF. Upewnij się, że masz przy sobie FIRST AID SPRAY oraz wyrzutnię granatów z załadowanymi ACID ROUNDS i zjedź na dół. Pogadaj trochę z rozwścieczonym szefem, który wyjaśni wiele z tego co się tutaj dzieje. Na dole rozwal potwora. Wróć na górę po Sherry i idź dalej korytarzami. Gdy zejdziesz do kanałów, dziewczynka nieopatrznie stanie przy jednym z otworów ściekowych.

Jako Sherry, uciekając przed zombie wsuń się do otworu wentylacyjnego. W tunelu pełnym ciemności zatrzymując się ani na chwilę biegnij przed siebie wydostając się kolejnym małym otworem w ścianie. Znajdziesz się na wysypisku śmieci. Podnieś leżący u twych stóp medalion z namalowanym wilkiem. Jako Claire wyjdź z kanału. W następnym pomieszczeniu znajdziesz na stole SEWER MANAGER FAX, a w torbie pudełko z nabojami. Ze skrzyni weź koło zaworowe, a z jednej z szafek FIRST AID SPRAY i zjedź na dół windą. Ze ściany zdejmij mapę, a w kanałach w jednej z wnęk znajdziesz FLAME ROUNDS przy ciele żołnierza. Nie walcz z pajakami, dużo prościej jest szybko przebiec pod nimi i przedostać się do dalszej części kanałów.

Tam przy małym wodospadzie wskocz na lewy występ i przejdź przez drzwi. Za nimi czeka cię mała konfrontacja z matką Sherry. Udaj się balkonem dalej, a kołem zaworowym opuść sobie platformę. Po drugiej stronie ponownie ją podnieś. Po lewej leżą FLAME ROUNDS i dwie zielone roślinki. Otwórz drzwi i pobiegnij korytarzem aż do wysypiska śmieci – ujrysz nieprzytomną Sherry. Zaatakuj cię gigantyczny zmutowany krokodyl. Cofnij się i zwolnij blokadę gaśnicy. Gdy gadzina podejdzie bliżej, weźmie butlę do paszczy. Pistolet wymierz w pysk



i z potwora zostaną tylko strzępy. Podnieś leżący koło Sherry medalion, a z kupy śmieci wyjmij taśmy do maszyny, potem wejź drabiną na górę. Przy ciele laboranta znajdziesz drugi medalion oraz SEWER MANAGER DIARY. Wróć teraz aż do wodospadu, gdzie w zamek wsadź dwa medaliony. Droga wolna. Biegając po platformach dostaniesz się do podziemnej kolejki. W panelu sterowania włącz prąd i wsadaj do wagonu. Dojedziesz na miejsce w kolejnym z korytarzy, gdzie martwy człowiek ma

przy sobie SPARK SHOT, silną broń rażącą prądem. Wejź po drabinie. Weź ze skrzyni ROCKET LAUNCHER oraz przynajmniej jeden FIRST AID SPRAY. Wyjdź na zewnątrz i wejź do kolejki. Ze ściany zdejmij kluczyk i na zewnątrz uruchom maszynę. Podczas drogi zostaniesz zaatakowany przez Williama. Wyjdź na zewnątrz i załatw go. W pomieszczeniu ze skrzynią znajduje się roślina oraz taśma z atramentem i dwa opakowania naboju do granatnika (jedno na stole, drugie w szafce).

Udaj się teraz do wschodniej części, do zamrożonego laboratorium. Tam przerób FUSE CASE na MAIN FUSE. Z beczki podnieś jeszcze SPRAY. Pobiegnij teraz do generatora i wsadź tam MAIN FUSE, co doprowadzi zasilanie do wszystkich pomieszczeń. Poleć do zachodniej strefy. Tam w pokoju sypialnym wykończ natrętą roślinę za pomocą wyrzutni zaopatrzonej we FLAME ROUNDS. Z kanapy podnieś USER REGISTRATION, a przy komputerze znajdziesz LAB SECURITY MANUAL. Oczyszczonym kanalikiem wejź do sąsiedniego pomieszczenia. Po załatwieniu dwóch liczków, z szafy panczernej wyjmij dwa opakowania naboju do granatnika. Otwórz ostatnie drzwi w zachodniej części. Za nimi znajdują się dwa roślinopodobne stwory. Granatnik doskonale sobie z nimi poradzi. Opuść się po drabinie i wejź do głównego laboratorium. Udaj się do pomieszczenia P4, gdzie zwinij ze stołu kartę magnetyczną. Wbiegnij do pomieszczenia (używając karty) z wielką ćmą. Po zniszczeniu jej musisz uśmiercić jej larwy blokujące dostęp do komputera. Załoguj się jako GUEST i wróć na górę. Po drodze spotkasz półżywą Anette. W międzyczasie ktoś zdążył włączyć system autodestrukcji. Pobiegnij do wschodniej części, tam kartą otwórz drzwi do małego laboratorium. W środku wykończ cztery zombiaki. Weź VACCINE CART oraz MO DISK. Zaktywuj syntezę destrukcji wirusa wkładając CART do komputera oraz przełącz SWITCH w panelu sterowaniu na prawej ścianie. Spowoduje to utworzenie się BASE VACCINE, którą włóż do komputera w laboratorium doświadczalnym P4. W pokoju z monitorami wyjmij ze skrzyni MACHINE GUN oraz jak największą ilość medykamentów. Czas skończyć tę przygodę. Otwórz wielkie przejście przy pomocy MO DISK. Gdy podejdziesz do windy, William po raz ostatni zaatakuj. Wymierz sprawiedliwość za pomocą MACHINE GUN'a...

Leon Kennedy scenario B



Z budki z prawej strony weź klucz i otwórz nim drzwi po drugiej stronie. Podnieś GR i wyjdź z drugiej strony, a potem po schodach na górę. Po animacji wyjdź przez drzwi na dachu (weź Green Herb). W korytarzu biegnij nie zważając na kruki i wejdź w pierwsze napotkane drzwi. Zejdź po schodach (na razie można nie brać żadnego z GH) i wejdź w drzwi. Martwemu gliniarzowi zabierz (GUN ROUNDS), wejdź do pomieszczenia przez otwarte drzwi i zabierz VALVE HANDLE. Wróć do płonącego helikoptera i ugaś pożar przy pomocy zaworu. Z wraku zabierz (SHOTGUN SHELLS). Wróć do drzwi. Po animacji zaczekaj na gościa, wymiń go i uciekając zabierz GR trupowi. Możesz zabić gościa (2 GR). Tym razem idź do drzwi na końcu. Załatw i wejdź w drzwi z boku. To pomieszczenie to Poczekalnia. Są 2 GR, SECRETARY'S DIARY A, SMALL KEY. Wyjdź przez drzwi po drugiej stronie. Załatw wszystkich, opuść drabinę na środku, a z otworu w ścianie na końcu balkonu zabierz UNICORN MEDALLION. Zejdź po drabinie na dół – do Hallu. Z biurka weź SHOTGUN i u stóp statui umieść medallion, a dostaniesz SPADE KEY. Wróć na górę, idź do wraku helikoptera i przejdź przez drzwi za nim. Z pomieszczenia weź BLUE KEY CARD i wróć do Hallu. Tam przy pomocy komputera otwórz wszystkie pozamykane drzwi. Najpierw wejdź w te z lewej. Jest tam POLICE MEMO i skrzynia. Stolik otwórz małym kluczykiem i zabierz SS. Dalej drzwiami za szafą, korytarzem do zwłok policjanta (zabierz GR) i otwórz drzwi obok kluczem. To jest Archiwum. Zabierz POLICE RAPORT, podsuń drabinkę i z szafki weź FAS. Z powrotem idź na korytarz, podnieś GH i w drzwi. Po drodze rozwal zombowców i w podwójne drzwi. To Sala Odpraw. Jest raport operacyjny, a na tyłach GR i obraz (podpal go, a dostaniesz RED JEWEL). Wróć na korytarz i przez drzwi. Dwie GH. Wejdź w drzwi obok schodów. To Przebieralnia. W szafkach GR, obok MDP i skrzynia. Z tyłu jest Ciemnia. Wyjdź na zewnątrz i po schodach na górę. Korytarzem prosto i do posągu. Przesuń oba popiersia tak aby patrzyły na posąg (ustaw je w odpowiednich miejscach). Zabierz drugi RED JEWEL. Wejdź w drzwi obok i do pomieszczenia STARS. Weź z szafki MAGNUM, z biurka Chrisa – DIARY, a spod loga STARS – GR. Wyjdź i pobiegnij za Sherry (zabierz DIAMOND KEY). Z szafki obok bierz SS. Po chwili spotkasz Claire. Idź w prawo, miń zamknięty stolik i w drzwi. Znajdziesz się w Bibliotece. W dzbanku jest RH. Wejdź po schodkach na półpiętro i idź przed siebie aż wpadniesz. Wciśnij przycisk i po wyjściu przesun pierwszy i drugi regał (od lewej) w prawo. Zabierz BISHOP PLUG. Wróć do pomieszczenia, z którego

wziąłeś BLUE CARD KEY i w odpowiednie miejsca włóż RED JEWELS. Dostaniesz KING PLUG. Wróć pod Przebieralnię, wejdź w białe drzwi po drugiej stronie. Pomieszczenie Dowodowe. Są tu SS i film do wywołania w Ciemni. Wyjdź przez drzwi z boku. GH, SMALL KEY, MEMO TO LEON, GR w szafce. W pokoju na tyłach – HEART KEY. Na końcu przez drzwi do Hallu. Na górze otwórz małym kluczykiem zamknięty stolik (tam gdzie zostawiłeś Claire) – części do pistoletu. Powrót do Hallu i w drzwi z prawej – GH. Miń podwójne drzwi i prosto korytarzem, potem w drzwi i dalej prosto. Zignoruj białe i udaj się w drugie po tej samej stronie – GR. Teraz wyjdź i w białe – FAS i ROOK PLUG. Z korytarza jeszcze RH. Teraz powrót i w podwójne niebieskie drzwi (IR). W pokoju za ścianą jest sejf. Otwórz go (2236), zabierz SS i mapę, z biurka GR, a z za biurka – 2 niewidoczne GH. Wyjdź przez otwarte drzwi i przy użyciu klucza na zewnątrz. Schody na dół. Na dole w brązowe drzwi z czarno-żółtą obwódką. Są tutaj – GH, GR, mapa i generator. Ustawienia – góra, dół, góra, dół, góra. Wyjdź i pobiegnij na parking (GH). Tam spotkanie z Adą. Popchnij wóz i wejdź w odsłonięte drzwi. Idź korytarzem, pierwsze napotkane drzwi zignoruj i wejdź w drugie (przedtem jeszcze film). Będą tam dwie cele – w pierwszej GH i BH, a w drugiej koleś (Ben). Po rozmowie z szafki obok weź MANHOLE KEY i wróć do białych drzwi. To Psiarnia. Biegnij do studzienki i otwórz ją kluczem. Na dół, kanałami wymijając pająki i z drugiej strony. Są tu dwie pary drzwi – z maszyną do pisania oraz z zamkiem na Plugi. Po wyjściu z pomieszczenia z zamkiem spotkasz Adę. Po animacji wyjdź przez drzwi i przebiegnij na drugą stronę. Windą w dół – SS, na górę i na drugą stronę. Poprzestawiaj skrzynie na dole pomieszczenia, zalej je wodą i zdobądź CLUB KEY. Potem wróć do miejsca, z którego zaczynała Ada. Po przekazaniu klucza i SS komunikat od Claire. Wróć do Prosektorium (jest niedaleko pomieszczenia z generatorem). Wejdź do środka i zabierz kartę do Zbrojowni. Ze Zbrojowni (obok) Magnum Rounds, dwa SS i (to co sobie zostawiłeś). Powrót na górę po schodach i z pomieszczenia obok MR, SS i WATCHMAN'S DIARY. Teraz do hallu i pod helikopter – drzwi obok są już wywalone. W środku jest CHIEF'S DIARY, a w pomieszczeniu gdzie była Sherry – CRANK i SECRETARY'S DIARY B. W drodze z powrotem – gościu z MR. Teraz do hallu i w prawe drzwi daleko do ostatnich drzwi na końcu drugiego korytarza. Otwórz je kluczem. Pod

biurkiem – FAS, rozpal ogień w kominku i zapalaj po kolei – środkowy, prawy i lewy. Kiedy pójdziesz po tryb, który spadnie, wejdzie gość – 30 GR. Bierz tryb i w nogi. Po drodze znowu wpadnie – tym razem SS. Idź do biblioteki, na górę po schodach i w drzwi. Tam przebiegnij i w drugie drzwi. Korbą opuść schody, umieść tryb w maszynie, weź KNIGHT PLUG i zeskocz. Zobacz co z Benem i przez kanały idź do pomieszczenia z zamkiem na pionki. Rozwal Birkiną, wsadź plugi i z Adą do wody i przez służę. Ściekami udaj się do dyspozytorni – FAX TO THE SEWER MANAGER, MR w szafce. Potem windą w dół. Jako Ada biegnij za kobietą – po drabinie na górę, jak najszybciej pomiędzy robalami i na dół. Po zejściu przedstawi się Pani Birkin. Po akcji przejdź na drugą stronę i po drabinie. Jako Leon na drugą stronę windą – 3 GH,



GR. Weź zawór i idź tą drogą co Ada. Biegnij do wejścia. Opuść most zaworem, przejdź na drugą stronę i podnieś go. 2 GH, SS, drzwiami prosto i na spotkanie z Adą. Teraz na górę po moście i w lewo – EAGLE MEDAL ze zwłok i SEWER WORKER'S DIARY. Po drugiej stronie zatrzymaj wiatrak (przy użyciu zaworu) i na drugą stronę, z niszy z boku zabierz SMALL KEY i WOLF MEDAL. Wróć widną do pomieszczenia z 3 GH i kluczykiem otwórz zamknięte drzwi. Po drabinie – MR i SS. Teraz powrót do ścieków i do miejsca z zamkiem. Otwórz go przy pomocy medali i korytarzami aż do kolejki linowej. Przywołaj ją z konsoli i jedź. Po dojechaniu na miejsce zapal flarę zapalniczką i weź W. ROOM KEY jako się oświetli. Teraz korytarzami naprzód (w pierwszym – w rogu zwłoki z częściami do Shotguna), a w drugim GH, RH i BH. Jedź windą na górę. W pomieszczeniu SS, MR i FAS. Wyjdź na zewnątrz, zgarnij mapę i zjedź na dół, po czym korytarzem idź na sam koniec. Stamtąd weź POWER KEY i zapal monitor. Rozwal gościa (SS) i wróć do Ady. Kluczykiem uruchom windę przy pulpicy i leć z Adą do wagonika (uruchamiając po drodze stacyjkę). Po akcji z Adą z rogu wagonu weź SS i wyjdź na zewnątrz. Po rozwaleniu drugiego wcielenia Birkiną wróć do środka. Gdy winda stanie wyjdź i przejdź przez szyb wentyla-

cyjny. Idź przez drzwi (GH) i przebiegnij skrzynię stojącą na środku na windę. Windą zjedź na dół i przebiegnij skrzynię aż pod sam podest na końcu wąskiego korytarza, tak żebyś mógł wejść na górę. Nie wchodź tam. Po drodze zabierz notatkę i SS i idź do małej windy. Na dole uruchom moc. Teraz wróć do miejsca, w którym wyskoczyłeś z szybu i jedź windą. Idź w drzwi z lewej strony. Biegnij na pomost niebieski i leć pod zamrożone drzwi. Tam jest FAS oraz FUSE CASE. Przy pomocy sprzętu wsadź bezpiecznik na miejsce i wróć do pokoju, z którego odchodzą wszystkie trzy korytarze. Wsadź bezpiecznik i uruchomisz zasilanie. Teraz idź w czerwony korytarz. Otwórz służę i biegnij w prawo pod dwie pary drzwi. Otwórz te z prawej i weź LAB KEY CARD, FLAME THROWER, REGISTRATION CARD i LAB SECURITY MANUAL. Teraz wejdź przez szyb wentylacyjny i z szafki weź 2 SS. Wyjdź z pomieszczenia i biegnij na drugą stronę. Wyjdź przez drzwi (2 GH) i zejdź po drabinie. Wejdź w drzwi i biegnij przed siebie – po drodze będą 3 GH. Biegnij prosto i w drzwi. Znajdziesz się w Pomieszczeniu Kontrolnym. Z monitora zabierz mapę i wejdź w drzwi z prawej. Biegnij prosto i w prawo. Omiń spadające larwy i otwórz drzwi. W środku załatw ćmę, rozwal chodzące po klawiaturze larwy i załoguj się do komputera jako GUEST. Wróć szybko do niebieskiego korytarza, otwórz służę, wbij odciski palców i zabierz amunicję do Machnie Guna. Teraz wyjdź i idź w drzwi po drugiej stronie miejsca gdzie zabiłeś ćmę. W pierwszym pomieszczeniu otwórz szafkę kluczykiem znalezionym przy flarach – części do Magnuma (i FAS). W trzecim pomieszczeniu jest P. ROOM KEY. Weź go i wróć do windy, która cię tu wwozła – gość z MR. Udaj się do miejsca, do którego dopchałeś skrzynię, wejdź na nią, na następną i na podest. Na górze otwórz kluczem drzwi i idź do środka. Po scenie zabierz MASTER KEY i spadaj windą na dół (po drodze rozmowa z Claire). Kluczem otwórz drzwi małej przybudówki, weź Sherry i w windzie ponownie kluczem otwórz zamek z tyłu. Z samego końca pociągu zabierz PLATFORM KEY, wyjdź z pociągu, otwórz furtkę i włącz się stoper. Przejdź mostkiem, zabierz N. PLUG i Y. PLUG i udaj się do drzwi z tyłu. Tam włóż wtyczki, traf Birkiną 2-3 razy z Magnuma i dokończ sprawę przy pomocy wyrzutni zrzuczonej przez Adę. Wróć do pociągu i otwórz bramę zamykającą drogę. Teraz wejdź do pociągu i przesun dźwignię w sterowni. Po animacji wyjdź ze sterowni. Przebiegnij na tył pociągu. Zaczekaj na potwora i wal ze wszystkim co masz, po czym biegnij do przodu.

RESIDENT EVIL 2

Leon Kennedy scenario A



Po drodze do komisariatu zgarniaj amunicję i rozwalaj zombiaki. Po dojściu do sklepu weź GR i zaczekaj na gości. Martwemu sklepikarzowi zabierz shotguna i biegnij do komisariatu. W holu otwarte są tylko jedne drzwi – od rannego policjanta weź kartę magnetyczną. Użyj jej przy komputerze do odblokowania reszty drzwi. W sali odpraw przeczytaj OPERATION REPORT. Potem w sąsiednim pomieszczeniu skorzystaj z zapalniczki do oświetlenia obrazu – dostaniesz pierwszy kamień. Przy posągu na pięttrze przestaw dwa kamienne popiersia pod przeciwległe ściany i ustaw je na zapadniach. Weź drugi kamień. Sejf w biurze kapitana otwórz kombinacją 2236. W STARS ROOM przeczytaj CHRIS'S DIARY i weź medalion z jednorożcem. Z pancernej szafy weź shotguna, a wychodząc przeczytaj FAX. Medalion wsadź w otwór statui stojącej w głównym holu i weź klucz, który z niej wypadnie. Pójdź z nim do Archiwum i otwórz drzwi. Znajdziesz tu korbę (po użyciu schodków) i raport patrolowy.

W bibliotece wpadnij do dziury i ustaw szafy: dwie pierwsze od lewej przesun w prawo. Z nowo powstałej niszy wyjmij BISHOP PLUG. Na balkonie opuść drabinę, a z poczekalni weź mały klucz i przeczytaj SECRETARY'S DIARY A. Teraz skieruj się na dach, gdzie płonie helikopter. Z dachu zejź na dół po schodach i udaj się do szopy na dole. Znajdziesz tutaj SS i zawór. Z zaworem wróć do helikoptera i ugaś go wodą. Z dymiącego wraku zabierz amunicję.

Teraz pójdź do miejsca, gdzie w ścianę wbity był helikopter i przejdź do drzwi z drugiej strony. Znajdziesz tu drugi klucz oraz dwa miejsca czekające tylko na czerwone kamienie. Włóż je, a dostaniesz KING PLUG. Udaj się do białych

drzwi niedaleko Ciemni – znajdziesz tam SS oraz film do wywołania. Potem wyjdź z drugiej strony i spotkasz się z rannym policjantem. Tak... Po rozwaleniu dostaniesz trzeci klucz i znajdziesz jeszcze amunicję i MEMO TO LEON. Teraz skieruj się do pomieszczenia z weneckim lustrem, ale najpierw weź co się da z drugiego – w ten sposób ominiesz lickera. Z pierwszego pomieszczenia zabierz ROOK PLUG i CORD (możesz opuścić nim okienice w jednym z korytarzy) i wiej. Teraz dojdź do jedyne pomieszczenia, jakie otwiera trzeci klucz i na końcu skieruj się po schodach na dół. Porozwalaj co się da i udaj się do pomieszczenia z generatorem. Uruchom go przy pomocy kombinacji góra, dół, góra, dół, góra. Teraz pobiegij do drzwi prowadzących na parking i dojdzie do spotkania z Adą. Pomóż jej i potem udaj się w jej ślady. Spotkacie Bena. Po rozmowie weź MANHOLE KEY. Potem biegnij do Psiarni i zejź na dół studzienką. Po zamianie w Adę zbierz dodatkową amunicję i udaj się do pomieszczenia ze skrzyniami. Ustaw je tak, aby tworzyły most pomiędzy jedną półką a drugą. Potem włącz służę, a całe wgłębienie napelni się wodą. Po pudłach przedostań się na drugą stronę i z szafki weź klucz, a ze ściany mapę. Potem wróć do miejsca gdzie Ada odda rzeczy Leonowi. Jako facet wracaj na górę po schodach do miejsca gdzie zszedłeś do podziemi i wejdź w drzwi w rogu. Znajdziesz tam MAGNUM, NIGHT WATCHMAN'S DIARY i amunicję. Teraz leć do pomieszczenia na końcu korytarza z pomieszczeniem z weneckim lustrem. W środku zapal ogień i przekręć zawory – środkowy, prawy i lewy. Z obrazu odpadnie tryb. Wracaj na górę, do Biblioteki, wejdź po schodach na górę i w drzwi. Po krótkiej wędrówce znajdziesz się na strychu. Przy pomocy korby opuść schody, w od-

powiednie miejsce wsadź tryb i na końcu wciśnij przycisk – dostaniesz KNIGHT PLUG. Potem wskocz do szybu. Na dole zorientuj się co się dzieje z Benem i wracaj do pomieszczenia obok generatora mocy – do prosektorium. Zabierz stamtąd kartę do Zbrojowni i idź tam. W środku zbierz amunicję i leć do studzienki w Psiarni. Wejdź do środka i udaj się do pokoju z zamkiem na Plugi. Rozwal potwora i otwórz zamek. Idź aż natrafisz na pomieszczenie z SEWER MANAGER FILE i amunicję. Po wyjściu zostaniesz postrzelony i znowu przyjdzie czas na Adę. Pogoń za kobietą, a po skończonej animacji zejź na dół po drabinie.

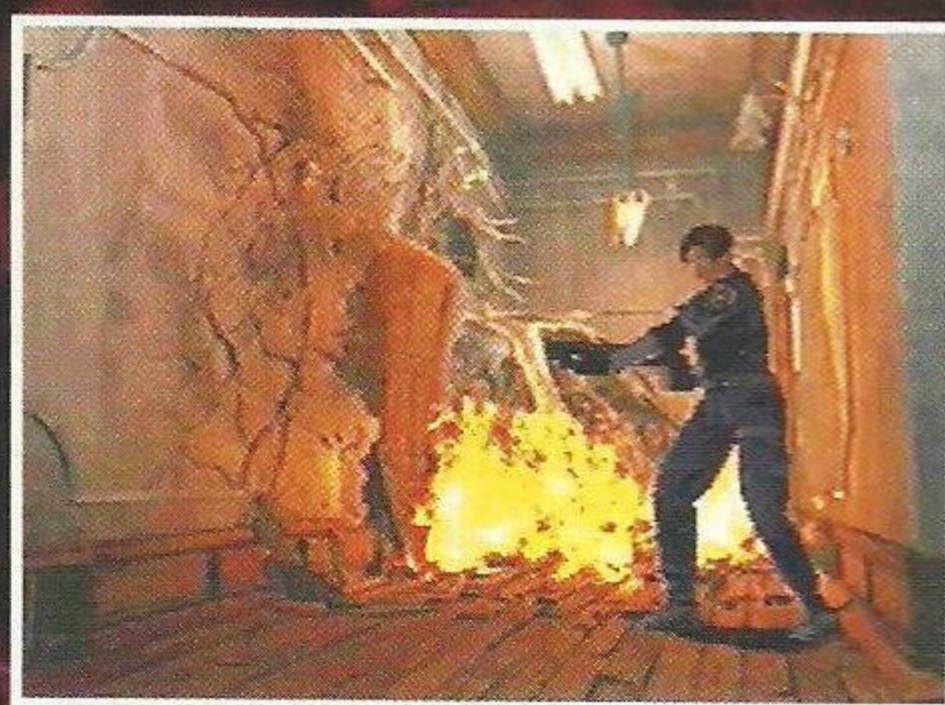
Po ponownym wcieleniu się w Leona wejdź do pomieszczenia ze sprzętem, weź zawór i ruszaj na podbój ścieków. Po wejściu do nich weź z niszy WOLF MEDAL, potem pochodź ściekami aż do pomieszczenia, gdzie będziesz mógł podnieść most. Przejdź na drugą stronę i opuść go. Pobiegij przed siebie aż do napotkania aligatora. Kiedy zaatakuje wracaj, zrzuć butlę wiszącą na ścianie i kiedy chwyci ją w pysk – strzel (muzyka ze „SZCZEK” w tle). Idź dalej, po drabinie i na końcu mostka zabierz EAGLE MEDAL i SEWER MANAGER'S DIARY. Teraz wyłącz wiatraczek przy pomocy zaworu i na drugą stronę. Potem pobiegij do panelu znajdującego się obok leżącej się wody i wrzuć oba medaliony. Po otwarciu się przejścia skorzystaj z niego. Po dostaniu się do wagonika uruchom go stacyjką z boku i jazda. W czasie

jazdy czeka cię jeszcze mała strzelanina. Po wyjściu z wagonika zapal flarę i weź W. ROOM KEY, a następnie śmigaj dalej. Po drodze (możesz wysługiwać się Adą przy eksterminacji zombiaków – w kanałach też mogłeś, ale bez przesady – to kobieta) zgarnij jeszcze części do Shotguna. Po dojściu do pomieszczenia na górze zgarnij amunicję i wyjdź na platformę na zewnątrz. W środku wagonu znajdziesz amunicję i klucz do uruchomienia tej „windy”. Przy pomocy kluczyka

odpal stacyjkę na zewnątrz i śmigaj w dół. Po drodze nie mogło oczywiście zabraknąć atrakcji w postaci nowozmutowanego Birkina.

Załatw go

i wracaj do kabiny. Na dole pozwiędzaj pomieszczenie gdzie złożyłeś Adę i wyjdź na zewnątrz. Udaj się niebieskim korytarzem do zamrożonych drzwi i przerób FUSE CASE na MAIN FUSE. Wróć do generatora przy zbiegu trzech korytarzy i wsadź bezpiecznik. I nastanie światłość. Teraz idź do czerwonego korytarza i wejdź w drugie drzwi z prawej strony. Weź LAB SECURITY MEMO, TEMPORARY USER NOTE i FLAMETHROWER, uruchom zraszacz w komputerze i podpal plamę oleju (albo spal roślinę z miotacza). Teraz wejdź w szyb, z którego wystawała. W tym pomieszczeniu znajdziesz stos amunicji. Otwórz drzwi i idź na drugą stronę korytarza. Po otwarciu służę rozwal rośliniaki i idź dalej. Po zejściu na dół po drabinie przejdź do Pomieszczenia Kontrolnego. Po wyjściu na korytarz z drugiej strony pójdź w lewo i z szafki wyjmij części do MAGNUMA. Potem przejdź dalej i zabierz RED LAB CARD. Z kartą wyjdź z pomieszczenia i przejdź na drugą stronę (obok spadających larw). W środku zabij ćmę, porozwalaj larwy na klawiaturze i zaloguj się jako GUEST. Teraz wracaj do korytarza niebieskiego i idź do zamkniętej służę. Otwórz ją i wbij tam swoje odciski palców. Po wyjściu wejdź w drzwi obok, zapal światło i weź MO DISK i amunicję. Kiedy pobiegiesz z dyskiem do miejsca przecięcia korytarza, spotkasz Adę. Po bolesnej scenie biegnij do pomieszczenia z terminalem komputerowym na dole (tam gdzie schodzi się po drabinie). Użyj dysku, wejdź do środka i uruchom windę. No i rozwal tego głupiego stwora...

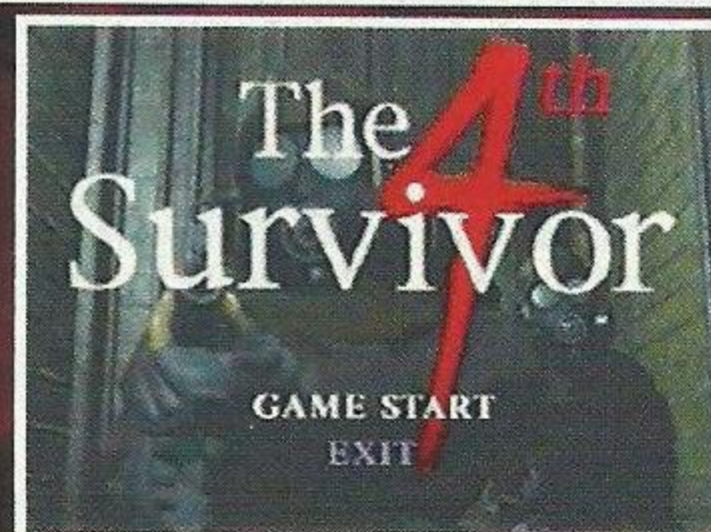


Hunk

Chcicie wiedzieć jak zagrać najchłodniejszym gościem w RE2? Są dwie szkoły. Według pierwszej należy najpierw przejść jedną z postaci (dowolną) scenariusz A z oceną A (ocena pokazywana jest na samym końcu, po outrze i napisach) a następnie, korzystając z save'a który powstanie przejść scenariusz B również z oceną A. Oceny zależą od tego, jak graliście. Aby ukończyć grę z jak najlepszym wynikiem należy: nie używać First Aid Spray'ów (żadnych), jak najrzadziej zachowywać stan gry (nie więcej niż 4-5 razy) oraz nie używać MAC-11 (podnieść można, ale strzelać z niego - nie). To wszystko się jakoś sumuje - jeżeli użyjesz FAS raz, to save'ować możesz maksimum dwa razy, jeżeli FAS - dwa, to save jeden itp. Podejrzewam, że nie powinno się też używać innych broni procen-

towych (Flamethrower albo Spark Gun), ale nie mam pewności czy to wpływa na wynik. Oprócz tego ważnym czynnikiem jest też czas - w zasadzie aby zagrać Hunkiem powinno się trzymać bariery trzech godzin - powyżej tego jest szansa, że nie dostaniecie tej opcji. Druga szkoła to taka, że należy jedynie scenariusz B przejść z oceną A i czasem do trzech godzin. Ale nie jestem pewien.

Hunk to fajny gość. Jest jednym z komandosów, którzy podczas animacji w środku gry przybyli z Umbrelli po G-Virus. Od początku swojej misji jest uzbrojony po zęby: ma Remingtona (20 sztuk amunicji), Magnum (16), H&K (168) i trzy mieszanki listków niebieskich i zielonych. Musi mu to wystarczyć, bowiem Hunk nie może podnosić przedmiotów. Jego zadaniem jest przejście od pomieszczenia, gdzie przez służę do oczyszczalni ścieków wszedł Leon aż na drugie piętro. Przejście tej misji jest naprawdę trudne, ale warto spróbować.



Jest jeszcze możliwość zagrania Tofu. Ten koleś ma taką misję jak Hunk, tyle, że jest uzbrojony tylko w nóż. Aby nim zagrać trzeba skończyć sześć razy grę (scenariusz A, scenariusz B, A, B, A, B i mieć save'a z Hunkiem na karcie pamięci) i wszystkie z oceną A. Po tym można zagrać gościem przebranym za serek Tofu. Animacje tego gościa jest słaba - to po prostu duży szescian z wystającymi rączkami. Ale jeżeli chcecie...

Claire Redfield scenario B



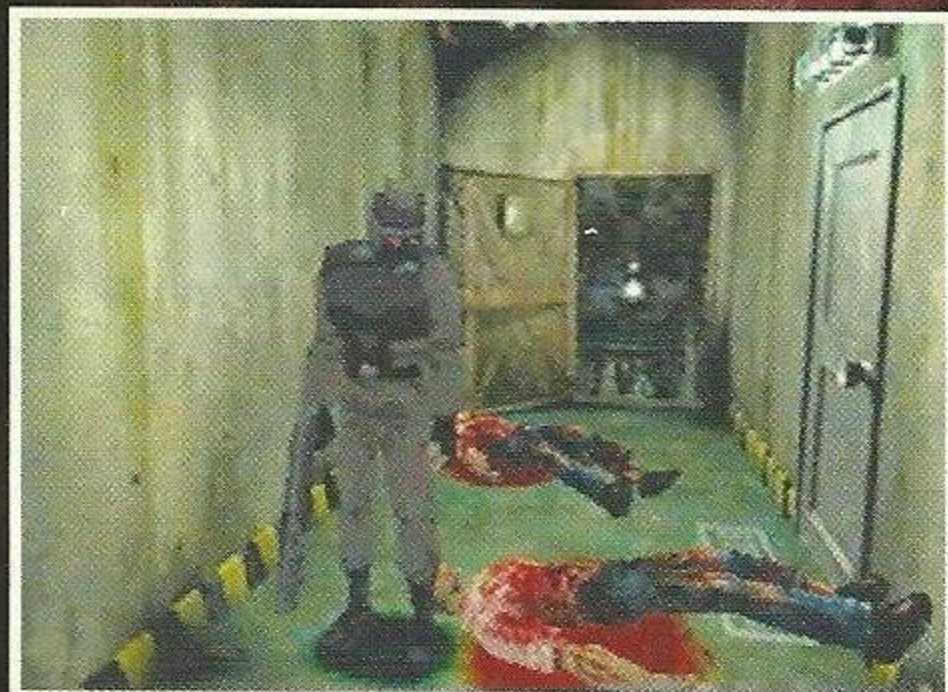
Ze stróżówki weź klucz i wejdź do komisariatu. Z dachu przedostań się do pokoju detektywów (skrót, z korytarza wyjdź na zewnętrzne schody i nimi na dół). Tam weź koło zaworowe i otwórz sejf kombinacją 2236. Wróć na dach i zagaś pożar spuszczaając wodę z boileru. Z pokoju koło helikoptera weź kartę magnetyczną i za jej pomocą odblokuj drzwi w głównym holu (weź też stamtąd granatnik). Przy posągu na piętrze przestaw dwa kamienne popiersia pod przeciw-



ległe ściany i ustaw je na zapadnich. Weź rubin. W STARS ROOM porozmawiaj z Leonem i weź od niego CHRIS'S DIARY. Na jednym z biurków leży klucz, a w szafie znajduje się kusza. Gdy będziesz wychodzić przyjdzie fax. W bibliotece ustaw szafy: dwie pierwsze od lewej przesunij w prawo, a ostatnią w lewo. Z nowo powstałej niszy wyjmij SERPENT STONE. Z pokoju przesłuchań wydobyj EAGLE STONE oraz podnieś ze stołu F. AID SPRAY. W pomieszczeniu w pobliżu ciemni za pomocą wytrycha otwórz szufladę i weź C4. W tym samym pokoju odszukaj jeszcze strzały do kuszy i film (możesz go wywołać w ciemni). Z sąsiedniego pomieszczenia weź detonator z biurka (połącz go z materiałem wybuchowym) i naboje z szafy. Bombę podłóż pod drzwi, które zniszczył dziób helikoptera. W prywatnym skrzydle szefa z kosmetyczki weź spray, przeczytaj SECRETARY'S DIARY B, a z pokoju dyrektora zabierz klucz. Otwórz nim drzwi na parterze i zjedź do podziemi. Wejdź do studzienki, w której spotkasz dziewczynkę. Jako Sherry, w pomieszczeniu z trzema skrzyniami ustaw je tak, aby tworzyły most pomiędzy jedną półką a drugą. Potem włącz służę, a całe wgłębienie napełni się wodą. Po drewnianych pudłach przedostań się na drugą stronę i z szafki weź klucz, a ze ściany mapę. Pobiegnij jeszcze do pomieszczenia na północy i weź z niego amunicję do wyrzutni granatów.

Jako Claire, wydostań się na górę. Otwórz drzwi do kostnicy i wyjmij z szafy kartę magnetyczną. Wejdź do pokoju, w którym stoi maszyna zarządzająca energią. Znajduje się tam roślina oraz mapa podziemi. Następnie podejdź do panelu sterowania i ustaw heble: góra, góra, dół, dół, góra. Potem za pomocą

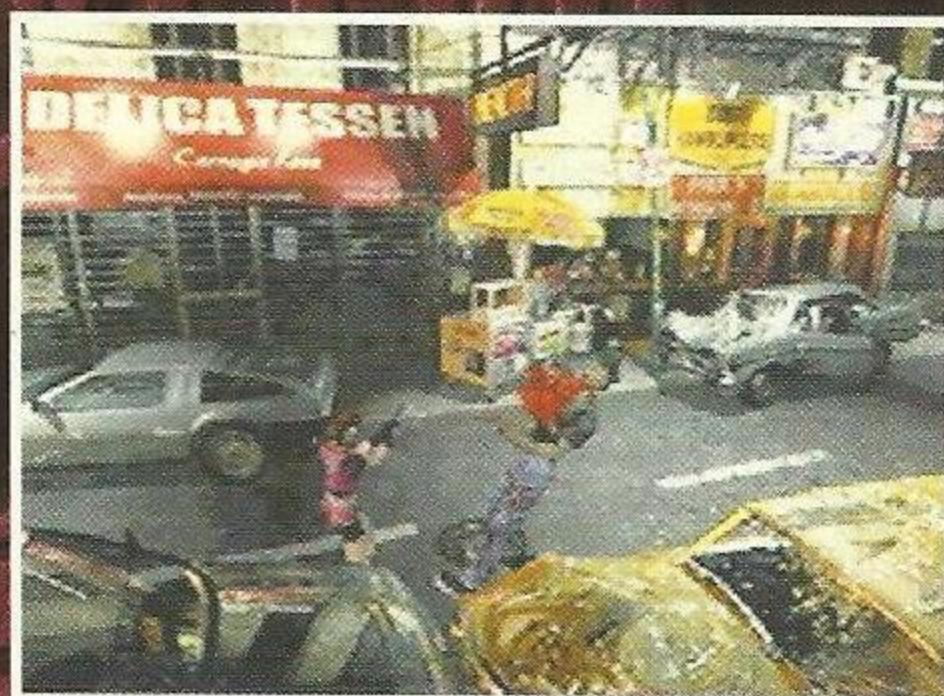
karty otwórz drzwi do pomieszczenia z bronią. Pozbieraj w nim amunicję do granatnika oraz weź przedmioty z szafki, jeśli Leon ci jakiegokolwiek zostawił. Biegnij teraz przez garaż do więzienia. Zabierz bełty do kuszy, a z celi obok weź lewarek. Wracaj na górę. W sypialni policjantów z szafki nocnej podnieś ACID ROUNDS, a z pryczy WATCHMAN'S DIARY. Na stole leżą jeszcze taśmy z tuszem. Udaj się do głównego holu. Tam na balkonie pierwszego piętra na jednej ze ścian wisi medalion z namalowanym jednorożcem. Wsadź go w otwór statui w na parterze. W archiwum podsunij schodki pod szafę i weź z niej zapalniczkę. Przeczytaj także PATROL REPORT. W pokoju odpraw zapalniczką rozpal w kominku i podnieś drugi czerwony klejnot. Otwórz drzwi obok pokoju przesłuchań zielonym kluczem. Wewnątrz zapal ogień w piecyku i odkręć gaz w popielniach w kolejności: 12, 13, 11. Z obrazu wypadnie koło zębate. Weź je, a ze stołu podnieś jeszcze



film (do wywołania w DARK ROOM). Udaj się na strych, gdzie za pomocą lewarka opuść stare schody. Trybik wsadź w brakujące miejsce i włącz maszynę. Odsłoni ona tajną wnękę, z której weź połówkę BLUE STONE. Drugą zdobędziesz po włożeniu dwóch klejnotów do płaskorzeźb w pokoju koło helikoptera. Gdy będziesz miał trzy kamie-

nie, włóż je w dziury za obrazem w pokoju szefa. Przed wejściem do windy przeczytaj jeszcze CHIEF'S DIARY i leżący na ziemi MAIL TO CHIEF. Upewnij się, że masz przy sobie F. AID SPRAY oraz wyrzutnie granatów z załadowanymi ACID ROUNDS i zjedź na dół. Pogadaj trochę z rozwścieczonym szefem, który wyjaśni wiele z tego co się tutaj dzieje. Gdy zostanie zabity przez potwora, zjedź na dół i stocz walkę z Williamem. Wróć na górę po Sherry i idź dalej korytarzami. Gdy zjedziesz do kanałów, dziewczynka nieopatrznie stanie przy jednym z otworów ściekowych.

W pomieszczeniu ze skrzynią przeczytaj SEWER MANAGER FAX. Zjedź windą na dół. Natkniesz się na rannego Leona. Rusz na poszukiwaniu Ady. We wnęce w kanałach przy ciałach znajdziesz WOLF MEDAL oraz FLAME ROUNDS. Nie walczy z pajakami, dużo prościej jest szybko przebiec pod nimi i przedostać się do dalszej części kanałów. Tam przy małym wodospadzie wskocz na lewy występ i przejdź przez drzwi. Udaj się balkonem dalej, a kołem zaworowym opuść sobie platformę. Po drugiej stronie ponownie ją podnieś. Po lewej



leżą FLAME ROUNDS, dwie zielone roślinki i stoi maszyna do pisania. Otwórz drzwi i pobiegnij korytarzem aż do wysypiska śmieci. Przejdź przez wodę i wejdź po drabinie na górę. Przy ciele laboranta znajdziesz drugi medalion oraz SEWER MANAGER DIARY. Wróć teraz aż do wodospadu, gdzie w zamek wsadź dwa medaliony. Droga wolna. Biegając po platformach dostaniesz się do podziemnej kolejki. Podejdź do panelu i przyzwij wagon. Wsiadaj i pojedź do drugiej części podziemi. W korytarzu w lewej odnodze przy ciele zmarłego człowieka leży SPARK SHOT. Zjedź na dół. Idź korytarzem aż dotrzesz do monitorów, przy których znajdziesz C PANEL KEY. Wróć do Sherry i używając klucza przyzwij platformę. Gdy będziesz nią zjeżdżał w dół, zaatakuje William. Po walce z nim kolejka się zablokuje. Wydostań się otworem wentylacyjnym. Przy zwłokach żołnierza leży P-EPSILON REPORT. Udaj się do sąsiedniego pomieszczenia. Przyzwij

windę i wejdź na górę. Udaj się teraz do wschodniej części, do zamrożonego laboratorium. Tam przerób FUSE CASE na MAIN FUSE. Z beczki podnieś jeszcze spray. Pobiegnij teraz do generatora i wsadź tam MAIN FUSE, co doprowadzi zasilanie do wszystkich pomieszczeń. Poleć do zachodniej strefy. Tam w sypialnym pokoju z kanapy podnieś kartę magnetyczną, a przy komputerze leży LAB SECURITY MANUAL. Kanalikiem wejdź do sąsiedniego pomieszczenia.

Po załatwieniu dwóch lickerów z szafy panczernej wyjmij opakowania naboji. Otwórz ostatnie drzwi w zachodniej części. Za nimi znajdują się dwa roślinopodobne stworzy – granatnik doskonale sobie z nimi poradzi. Opuść się po drabinie i wejdź do głównego laboratorium. Udaj się do pomieszczenia P4, gdzie ze stołu zwiń klucz. W sali z monitorami spotkasz Anette. Wróć się teraz do miejsca, gdzie wzięteś P-EPSILON REPORT. Przetransportuj skrzynię do miejsca, z którego będziesz mógł wskoczyć na półkę. Znajdują się na niej drzwi, które otworzysz nowo zdobytym kluczem. Za nimi czeka cię konfrontacja

z twoim prześladowcą. Po walce biegnij na górę, do miejsca gdzie używałeś MAIN FUSE. Natkniesz się na ciało Anette. Zabierz jej MASTER KEY i udaj się do windy. Zjedź nią na niedostępny dotychczas poziom. Wejdź do pociągu i udaj się na sam jego koniec. Leży tam kolejny klucz. Wyjdź na zewnątrz i otwórz furtkę. Znajdź JOINT S PLUG i JOINT N PLUG. Wsadź je do generatora i przygotuj się na prawie ostateczną rozgrywkę. Nawiedzi cię po raz ostatni koleś, który ciągle za tobą chodzi (podejrzewam, że jest to mutacja Tyranta z pierwszej części, ale to tylko moje domysły – Brt). Musisz oddać kilka strzałów z granatnika (najlepiej żeby był załadowany FLAME ROUNDS). W pewnym momencie jakaś dobra dusza (prawdopodobnie żyjąca jeszcze Ada) rzuci bazookę. Jeden celny strzał i po kłopotcie. Teraz włącz zasilanie i wskakuj do pociągu. Czeka cię jeszcze jedna walka, ale po tym co przeszedłeś, to naprawdę nic wielkiego.

Opracował: Brat

Niespodziewanie po FINAL FANTASY VII ukazuje się kolejne bardzo dobre RPG. ALUNDRA nie dość, że wygląda bardzo efektownie, to jeszcze nieźle wciąga. Spędziłem nad grą wiele godzin, a oto co udało mi się ustalić i rozwiązać...

ALUNDRA

szkoła przetrwania

Przedmioty

HERB - roślina regenerująca od 5 do 9 punktów życia.

STRENGTH TONIC - napój regenerujący minimum 10 punktów, a maksimum równowartość połowy wszystkich punktów życia.

STRENGTH ELIXIR - napój regenerujący wszystkie punkty życia.

MAGIC ELIXIR - napój regenerujący moc magiczną.

WONDER ESSENCE - bardzo przydatna mikstura. W pełni przywraca wszystkie punkty życia i magii. Ponadto w wypadku śmierci automatycznie wskrzesza.

BOMB - bomba służąca do wysadzania niektórych bloków i usypisk skalnych.

SAND CAPE - umożliwia podróżowanie pod piachem.

AQUA CAPE - umożliwia podróżowanie wirami wodnymi.

NAVA'S CHARM - podnosi twoją obronę.

POWER GLOVE - rękawica siły. Pozwala na ruszenie wielkich głazów (wyglądają charakterystycznie).

OLGA'S RING - zwiększa skuteczność raniącą.

SLIVER ARMLET - zwiększa twoją obronę.

RECOVERY RING - potężny pierścień. Przywraca jeden punkt życia na każde trzy sekundy.

Bronie

SWORD - miecz. Broń, której najczęściej będziesz używał. Jej sprawność podnosi się poprzez zdobywanie kolejnych ostrzy. Do odszukania masz: FIEND BLADE, HOLY BLADE, LEGEND BLADE.

IRON FLAIL - swoistego rodzaju maczuga (morgensztern). Pozwala na niszczenie głazów i kamieni. Ma zasięg na dwa pola, co pozwala trzymać przeciwnika na dystans. Może zostać usprawniona do STEEL FLAIL.

HUNTER BOW - łuk. Niewielka siła rażenia, ale za to dystans duży. Pozwala rozwalać wrogów z dystansu. Możesz także przełączać dźwignie na odległość. Do odszukania jest także WILLOW BOW.

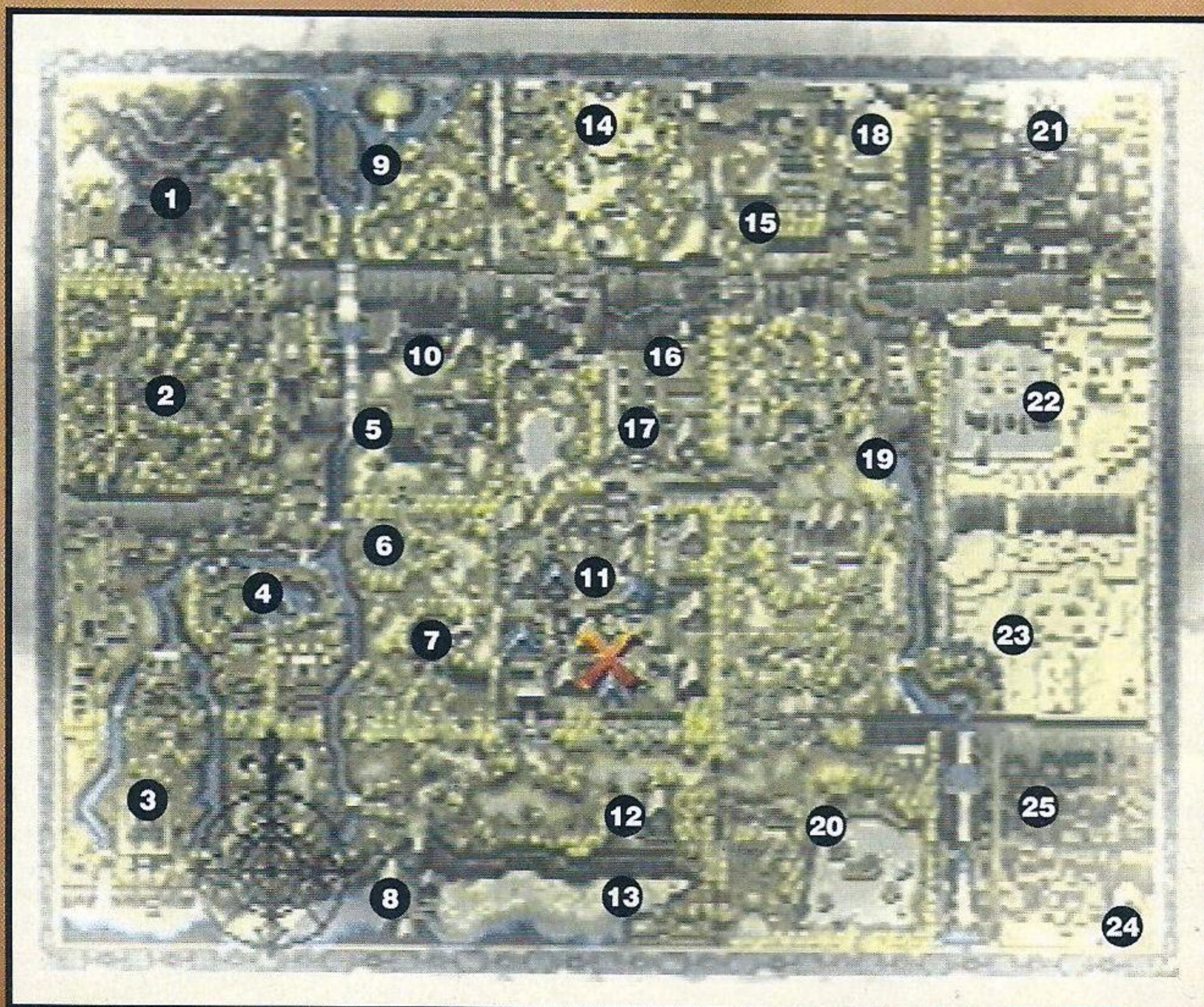
FIRE WAND - ognista różdżka. Przeciętą siłą rażąca. Jej główną zaletą jest możliwość wypalania ciemnych krzewów. Niezbędna do ukończenia gry.

ICE WAND - lodowa różdżka. Także przeciętą siłą rażąca. Pozwala na zamrażanie ognistych filarów. Niezbędna do ukończenia gry.

SPIRIT WAND - jeśli ją zdobyłeś to znaczy, że jesteś dobry. Potężna różdżka, dzięki niej jesteś praktycznie niezniszczalny. Kolosalna siła rażenia.



1. Great Tree
2. Murgg Woods
3. Fire Manor
4. Fairy Pond
5. Music House
6. King Statue
7. Riverside Pub
8. Nava's House
9. Seven Stone Altar
10. Coal Mine
11. Village of Inoa
12. Merrick Shop
13. Beach Cave
14. Magyscar
15. Ice Manor
16. Catacombs
17. Sanctuary
18. Torla Mountain
19. Water Mill
20. Marsh Swamp
21. Nirude Castle
22. West Despair Desert
23. Despair Desert
24. Lurvy's Shop
25. Cliff of Madness



Sluszną objętość ALUNDRY nie pozwala na zamieszczenie bardziej szczegółowego opisu. Postarałem się wyodrębnić rzeczy najważniejsze. Mam nadzieję, że ten krótki opis ułatwi wam życie.

Przygodę rozpoczynasz na statku. Zwiedzaj okręt i porozmawiaj z kapitanem. Przynaglany przez załogę wróć do swojej kajuty. Wybuchnie sztorm i statek się rozbija. Budzisz się w domku Jessa, porozmawiaj z nim i udaj się do chaty Wendella. Okazuje się, że starzec jest uwięziony we własnym koszmarze i bez pomocy umrze. Odnajdź Septimusa. Polecą ci on odnaleźć księgę, która znajduje się w TARN'S MANOR. Wyjdź z wioski, udaj się na wschód, aż do siedziby Tarna. Musisz zwiedzić wszystkie komnaty, aż odnajdziesz BOOK OF ELNA. Niezwłocznie zanieś ją Septimusowi. Teraz wejdź do snu starca. Musisz stoczyć walkę z bestią, która pilnuje Wendella. Gdy wygrasz powrócisz do rzeczywistości, a staruszek wyzdrowieje. Teraz udaj się do kościoła porozmawiać z Ronanem. Pomódl się z nim i wróć do domu Septimusa. Nastąpi wybuch w kopalni. Idź do chaty Olena. Chłopak leży nieprzytomny. Wniknij w sen i porozmawiaj z Lymanem i Olenem. Odnajdź Zane i pogadaj z nim. Wróć do chłopaków. Gdy wysadzą szyb, zaatakują Murggi. Wykończ je i wróć do rzeczywistości. Olena nie udało się uratować. Idź do Jessa i weź od niego bombę. Idź z nią do kopalni i wysadź wejście. W Coal Mine odszukaj Lymana, nad którym znęcają się małpy. Przed śmiercią odda ci swój klucz. Wróć i otwórz drzwi do maszynowni. Uruchom maszynę przełączając dźwignie: lewa, lewa, prawa, lewa. Teraz możesz jeździć wagonikami. Po kopalni poruszaj się zmieniając zwrotnice i włączając jeszcze jedną maszynę. Gdy znajdziesz Jaylena weź od niego klucz. Zwiedzaj dalej kopalnię, zwały gruzu możesz wysadzać bombą. Kolejny klucz znajdziesz w szkatułce. Przy starej windzie dolną dźwignię przestaw trzy razy a górną raz. Toporną maszynę uruchomisz skacząc po niej. Wracaj do wioski i porozmawiaj z Sybill. Idź do Jessa i weź od niego kwiaty, które połóż na grobie Olena. Zostaniesz wezwany do krypty. W środku w komnacie z pięcioma świętymi wzywaj ich w kolejności (numerując od lewej) 3, 2, 4, 1, 5 i w komnacie wyżej wezwij głównego, a otworzy przejście. Aby dostać się do tajnej krypty musisz ustawić dwie pary dźwigni. W prawej dziurze ustaw obydwie na prawo, a w lewej jedną na lewo, a drugą na prawo. W nowoodkrytym obszarze musisz zapalić lampy (potem będą je również nazywał orbami) w kolejności: prawa, lewa, dolna, górna. W komnatach, które się zapętlają musisz poruszać się systemem: jedno pomieszczenie do przodu, dwa do tyłu. Dotrzesz do bossa. Weź od Larsa podarunki i wracaj do wioski. Udaj się do domu Nadii i porozmawiaj ze wszystkimi.



Wejdź do snu Bonaire'a. Tu musisz pamiętać, że posągi można przełączać między czerwonymi a niebieskimi, a niektóre dźwignie można ruszyć bombą. Po wykończeniu demona wróć do rzeczywistości. Dowiesz się, że Nadia nie żyje. Idź spać. Rankiem od Jessa dostaniesz IRON FLAIL. Za jej pomocą możesz rozwaląć kamienie! Udaj się teraz na południowy wschód. W domu Larvego możesz się tanio zaopatrzyć oraz kupić zbroję za 120 sztuk złota (polecam). Twoim zadaniem jest dostanie się do DESPAIR DESERT. Możesz tego dokonać wdrapując się po półkach nad

domem handlarza (lokacja CLIFF OF MADNESS). Na pustyni, w jaskini położonej w WEST DESPAIR DESERT znajdziesz SAND CAP. Pozwoli on na poruszanie się pod piaskiem. Teraz teleportuj się trąbą powietrzną. Między lokacjami poruszaj się w tym kierunku, w którym wieje wiatr. W ten sposób dostaniesz się do ANCIENT TEMPLE. Tam musisz uzyskać aprobatę wszystkich kamiennych strażników. Odszukaj ich. Na wysokie półki możesz dostać się ustawiając kamienie jeden na drugim. Gdy dogadasz się z nimi, wróć do tronu. Otworzy się przejście. Wajchy rozłożone na kolcach przełączaj za pomocą bomb. W komnacie z migającymi platformami musisz trafić w nie kamieniem o właściwym symbolu. W pomieszczeniu poniżej po załatwieniu wszystkich wrogów ułóż kolejno na sobie głązy przedstawiające: wodę, słońce, księżyc, gwiazdy. W dwóch podziemnych pokojach musisz ułożyć w prawym: gwiazdę na dolnej platformie, księżyc na lewej, wodę na prawej, a słońce na górze. Natomiast w lewym:



gwiazdą na górnej, księżyc na prawej, wodę na lewej i słońce na dolnej. Teraz wykończ mumię i wracaj do wioski. Udaj się na plażę i wejdź do jaskini. Są to podziemia COASTAL CAVE. Najpierw musisz zdobyć MERMAN BOOTS. Na wysokie półki dostaniesz się wskakując na wielkie kule. Musisz je tylko odpowiednio ustawić rozwalając słup, który je trzyma i powoduje, że się obracają. Po rozwaleniu bossa zabierz prezent. Proponuję teraz zwiedzić okolicę i pozbiierać jak najwięcej szkatulek. W tym miejscu mam 19 LIFE VESSELS oraz 16 GILDED FALCONS. W wiosce okaże się, że przybył nowy gość. Jest nim śliczna Meia, która także potrafi podróżować po ludzkich snach. Porozmawiaj z Yurim, Lutasem i Septimusem. Idź do domu Myry. Przyjdzie Septimus i pokłóci się z Meią. Kładź się spać. W nocy zaatakują cię Klein. Staraj się go złapać w wiosce. Wkrótce stwierdzisz, że to

bezsensowne i wrócisz spać. Następnego dnia idź do domu nocnego gościa. Porozmawiaj tam z obecnymi aż przyjdzie Septimus, następnie wniknij w sen Kleina. Twoim zadaniem jest zdobycie trzech kluczy do bram na moście. Końcowego bossa nie pokonasz, ponieważ wezwie cię Septimus. Po powrocie do rzeczywistości musisz stoczyć walkę

z opętanym Kleinem. Gdy go pokonasz, wracaj do siebie spać. Rano od Jessa otrzymasz luk. Teraz swe kroki skieruj na bagna MARSH. Na bagiennej wysepce stoi lampa. Możesz ją zapalić strzelając do niej z luku. Spowoduje to odsłonięcie nowego przejścia. Zapraszam do REPTILE LAIR. W pomieszczeniu z kolcami



musisz prze-transportować kamień na ostatni drewniany pomost i dopiero stamtąd skoczyć na półkę z dźwignią. Gady rozwalaj najpierw likwidując posągi, a potem jaszczury. Nie mogą się wtedy odradzać. Statuę, obok której stoi znak z napisem KEEP OF THE TWIN REPTILES

zlikwidujesz niszcząc maczugą jej duplikat parę komnat dalej. Ścianę ze szczeliną wysadź za pomocą bomby. Po zgładzeniu bossa weź FIRE SCROLL oraz SAPPHIRE CREST. Gdy wrócisz do wioski okaże się, że Giles jest niewolnikiem swojego koszmaru. Udaj się do jego domu, porozmawiaj ze wszystkimi i wniknij do snu. Przy save point za pomocą maczugi zepchnij kamienne kolumny do dziur. W komnacie z lampami zapalaj kolejno te, które migają. Gdy zaktywujesz wszystkie pojawi się teleport. Głązy w kształcie twarzy musisz omijać z tyłu, inaczej pozamykają się przejścia. W kolejnej komnacie z orbami zapal je w kolejności: górna lewa, dolna prawa, dolna lewa, górna prawa. Głównego bossa proponuję załatwić z luku. Po powrocie do rzeczywistości udaj się na północ do MAGYSCARU. Tam pogadaj z mieszkańcami wioski, a gdy odejdą, maczugą zrób dziurę w ścianie nad ołtarzem. Kolczaste krzewy niszcz za pomocą ognistych lamp. Pod koniec levelu w komnacie z czterema wajchami zanim je przestawisz musisz w sąsiednich pomieszczeniach pozapalać światła. Gdy tego dokonasz ustaw dźwignie: górna lewa na prawo, górna prawa na lewo, dolna lewa w górę, dolna prawa w dół. Potem czeka cię kolejna potyczka z bossem. Po powrocie do wioski porozmawiaj z Septimusem, a potem z Meią. Idź przed sanktuarium i po naradzie z Septimusem wejdź do kościoła tylnym oknem. Dostaniesz się tam skacząc z nagrobka na mur. Pamiętaj, że dźwignie możesz przełączać strzelając z luku. Problem ze znikającą książką rozwiąże Septimus, musisz go tylko o to poprosić. BOOK OF RUNE wsadź w brakujące miejsce do szafy na piętrze. W komnacie z wieloma krzesłami poustawiaj je na zapadniach, a otrzymasz BOOK OF VERSE. Ją także umieść w szafie. Do wajchy, która znika, możesz podejść tylko wtedy, gdy ani razu nie dotkniesz dywanu. Po odnalezieniu Ronana wracaj do wioski i idź spać. Następnego dnia dowiesz się, że Sybill nie żyje. Pogadaj z Kishą i idź na cmentarz. Po rozmowie z Septimusem skieruj się do domu Myry i wejdź do snu Mei. To level bonusowy, więc nie ma tu co wyjaśniać. Po powrocie do rzeczywistości Jess opowie ci o gościu imieniem Lava. Mieszka on w chatce nad morzem. Udaj się tam bezzwłocznie. Otrzymasz od niego SPRING BEAN. Za pomocą tej fasoli, po zasianiu jej w specjalnych drewnianych (żółtych i płaskich) doniczkach możesz wysoko skakać. Skorzystaj z tej możliwości już w jego domu aby dostać się do szkatuły na szafie. Udaj się teraz do UNDERGROUND WATERWAY (WATER MILL). Aby się przedostać przez te podziemia, musisz odnaleźć i rozwalić maszynę przepompowującą wodę. Gdy wydostaniesz się na zewnątrz, idź na pustynię. Możesz teraz pływać, więc skorzystaj z tego i przedostań się do nowego

obszaru za basenem. Skacząc po wydmach dostań się do jaskini na północy i wydobań z niej SLUICE KEY otwierający wrota do DESERT SHRINE na południu pustyni. Musisz tam przełączyć równocześnie obie dźwignie. Do tego celu użyj bomby. Gdy wypuścisz wodę z basenu, będziesz miał dostęp do podwodnej komnaty. W niej musisz przejść próbę pięciu znaków. Po pozytywnym teście będziesz mógł poruszać się po świecie za pomocą teleportów w kształcie stonehenge. Skieruj się teraz w góry na północy.

Aby dostać się do NIRUDE'S LAIR musisz zniszczyć trzy kamienne głowy. W zamku, w pomieszczeniu gdzie po przeciwnych stronach leżą przyciski oraz kraty dające dostęp do maszyny musisz wykonać odpowiednią sekwencję. Na

podpuchę zrobiono tak, że zapadnia otwiera drzwi po przeciwnej stronie - jednak nigdy nie zdążysz przed ich zamknięciem. Przełączniki w podłodze wciśnij: lewa, prawa, lewa, lewa, prawa, prawa, a maszyna zacznie działać. Przed wejściem do najwyższej części zamku weź z zewnątrz EARTH BOOK (znajduje się w szkatułce po lewej stronie). Po próbie z władcą Nirude otrzymasz kolejny kamień oraz AQUA CAPE. Pozwala on na poruszanie się pomiędzy wirami. Wróć do wioski i stamtąd udaj się do FAIRY POND na zachodzie.

Dostaniesz się tam wpływając w ogromny wir. To nietrudny level, a pod jego koniec od ducha otrzymasz FIEND BLADE. Teraz musisz znaleźć różdżkę płomieni. W tym celu czeka cię wycieczka do FIRE MANOR. Wejście do niej jest na południowym zachodzie. Pamiętaj, że blokujące drogę ogromne głowy możesz podnosić dzięki POWER GLOVE (dostałeś ją od Jessa). Gdy dotrzesz do jaskini, musisz przejść proste próby ognia i możesz wziąć FIRE WAND. Dzięki niej możesz palić cierniste krzewy. Proponuję pozwiedzać okolicę i wydobyć przedmioty z niedostępnych dotąd szkatuł. W tym miejscu jestem szczęśliwym posiadaczem 29 LIFE VESSELS, 27 GILDED FALCONS oraz WATER BOOK. W wiosce pogadaj z Lutasem, a potem z Meią. Idźcie do kościoła i po rozmowie z Ronanem udaj się do Jessa i idź spać. Niestety - przyjaciel, u którego mieszkasz, w nocy zginie. Obejrzyj jego pogrzeb i porozmawiaj z Septimusem, od którego dostaniesz klucz. Otworzysz nim skrzynię w domu Jessa. Przeczytaj list i weź piękniętą zbroję, możesz ją naprawić u Larvego za ponad 2000 sztuk złota. Idź teraz do Elene i wnuknij do jej snu. Jest to trudny i rozległy level. A do tego musisz jeszcze trzykrotnie walczyć z bossami. Najpierw odnajdź klucz. Potem przez wielkie rozpadliny możesz przeskoczyć korzystając z powabnej główki Mei (???). W komnatach z teleportami musisz najpierw znaleźć kolejny klucz, a potem razem z Meią rozwiążesz zagadkę znikających switchy. Zapadnię, której nie może wcisnąć Meia, uruchomisz skacząc po dziewczynie (???). Po powrocie do rzeczywistości w nocy obudzi cię Kisha. Idź do domu Gilesa, którego po raz kolejny nawiedził koszmar.

Po rozmowie ze wszystkimi obecnymi wyjdź z budynku i rozwal wszystkie Murggi. Wejź z powrotem do domu i wejź na górę. Usłyszysz krzyk Mei - zbiegnij szybko na dół. Zobaczysz jak chłopak toczy walkę wewnętrzną z demonem. Gdy Giles zginie, wracaj spać, a następnego dnia spotkaj się z Meią. Weź od niej TREE GEM, który otwiera wrota do MURGG WOODS. Udaj się tam (zachód krainy). W komnacie z leżącymi



naprzeciw siebie sześcioma zapadniami i trzema wielkimi blokami skalnymi, te ostatnie opuść niżej tworząc ścieżkę. Przenosząc się teleportami wciśnij zapadnie w kolejności (numerując od lewej góry od 1 do 6): 3, 2, 1, 4. Z więzienia wydostaniesz się podkładając bombę pod tylną ścianę. Musisz uwolnić przyjaciela z celi obok. Zwiedź całą wieżę, a z powrotem do więzienia dostaniesz się przez komin. Gdy go oswobodzisz skorzystaj z jego usług. Idź do domku,

w którym się schował i poproś go o otwarcie głównej bramy. Teraz musisz znaleźć ELEVATOR KEY. Jest on trochę pokrzywiony i zardzewiały, więc znowu musisz skorzystać z usług Keysmitha. Windą dostaniesz się do bossa. Teraz czeka cię wycieczka do ICE MANOR. Wejście do niej znajduje się na północy. Musisz spalić krzew

blokujący dostęp do szczeliny w górach, która prowadzi do celu. W środku pokombinuj z filarami - podpoviem tylko, że dwa stojące na zapadniach muszą zostać na miejscu. Następnie dźwignię lewą ustaw do dołu, a prawą w lewo. Kolejnym zadaniem jest ustawienie filarów tak, aby można się było dostać na górę po ICE WAND. Teraz możesz się udać do TORLA MOUNTAIN. Aby dostać się do środka zapal tylko lewy znicz. To chyba najkoszmarniejszy z leveli, pięć razy tu ginąłem. Feniksy załatwiają za pomocą ICE WAND, są bardzo na nią wrażliwe. Najpierw musisz zdobyć nowe buty, które pozwolą na chodzenie po lawie i ogniu. W komnacie ze zniczami i kamiennym blokiem zapal wszystkie ogniste lampy i zdejmij mały kamień, a potem na powrót je pogaś. Smoka rozwalisz tylko ICE WAND, na inne bronie jest niewrażliwy. Gdy wrócisz do wioski okaże się, że mały Bergus został porwany. Idź do jego domu i porozmawiaj z matką. Musisz wnuknąć do snu bliźniaka Nestusa. Będziesz się teraz przenosił pomiędzy dwoma równoległymi światami, które są swoimi lustrzanymi odbiciami. Przy



pierwszym lustrze zrzuc beczkę na zapadnię znajdującą się po drugiej stronie. Bossowie na tym poziomie są wyjątkowo łatwi. Po ich pokonaniu zostaniesz przeniesiony do więzienia, gdzie przetrzymywany jest mały Bergus. Aby się wydostać z celi, musisz rozwalić maczugą posąg, co spowoduje małe trzęsienie ziemi. Teraz podejdź do drzwi i jesteś wolny. Gdy będziesz wracał do wioski, podejdź do pomnika koło mostu. Wezwij wielkiego króla i weź od niego LEGENDARY SWORD. To cholernie potężna broń, większość wrogów niszczy jednym uderzeniem. Po powrocie do wioski zastaniesz ją całą w płomieniach. Wybij wszystkie małpy i idź do domu Beaumonta. Naradź się ze wszystkimi i idź spać. Rano porozmawiaj z Meią i idź do sklepu Naomi. W końcu możesz wziąć SILVER ARMOR z półki. Udaj się teraz do kościoła rozprawić z Ronanem. Po walce idź do domu Lavy. Nie zastaniesz go, ale wejście do podziemi jest wolne. Na dole musisz zapalić 12 orbów, aby wydostać się na zewnątrz. Sprawa nie jest łatwa, dlatego że lampy są porozmieszczane w różnych komnatach i nieźle się napocisz zanim zaktywujesz je wszystkie. Gdy ci się uda wyjdź na wyspę i wejź do domu. Pogadaj z umierającym starcem i weź od niego ZOLIST STONE i wsadź go do alkozy na tylnej ścianie. Pojawi się Zorgia, więc załatw go. Masz już siedem



crestów. Powsadzaj je do piedestałów na północy (do jednego z nich droga prowadzi przez jaskinię na lewo od COAL MINE). Gdy pojawi się most, udaj się do LAKE SHRINE. Ogniste i wodne słupy wyłączysz strzelając przez nie w czujniki po drugiej stronie. Napotkasz dwa switchy, których nie da się włączyć. Potraktuj mieczem znajdujące się obok łańcuchy i wszystko będzie ok. W ogrodzie przed pałacem musisz znaleźć drogę do dwóch zapadni otwierających wrota. W zamku najpierw włącz maszyny w dwóch wieżach, aby przywrócić normalny bieg czasowi. Większych zagadek tu nie ma, ale za to poziom jest strasznie rozległy. Całe zadanie polega na wygaszeniu sześciu słupów ognia. Gdy to uczynisz, zrób save'a w wiosce i wróć złoić tyłek Melzasowi. A nie będzie to łatwe, zjawa musi zaliczyć ok. 18 ciosów mieczem. Po wszystkim spójrz na ludzi, których ocaliłeś - jak niewielu ich zostało, zginęła część twoich przyjaciół. ALUNDRA to smutna gra...

SKLEP CWANIAKA MERRICKA

Na południe od wioski znajduje się sklep, w którym rządzi twój były kapitan. Ceny na jego towary są gigantyczne. Za przedmioty chce 10000 sztuk złota, to dziwne zważywszy na to, że posiadać możesz tylko 9999. Ale za to chętnie Merrick obdaruje cię w zamian za GILDED FALCONS. Oto jego cennik:

- 15 GILDED FALCONS - LIFE VESSEL
- 20 GILDED FALCONS - OLGA'S RING
- 25 GILDED FALCONS - LIFE VESSEL
- 30 GILDED FALCONS - SILVER ARMLET
- 35 GILDED FALCONS - LIFE VESSEL
- 40 GILDED FALCONS - RECOVERY RING
- 45 GILDED FALCONS - LIFE VESSEL
- 50 GILDED FALCONS - SPIRIT WAND

Aby rozpocząć handel z Merrickiem, najpierw odwiedź piwnicę pubu Riverside. Aby mieć dostęp do zakazanej części knajpy musisz zabrać z domu Lutasa przepustkę. Znajduje się ona na piętrze w skrzyni między łózkami.



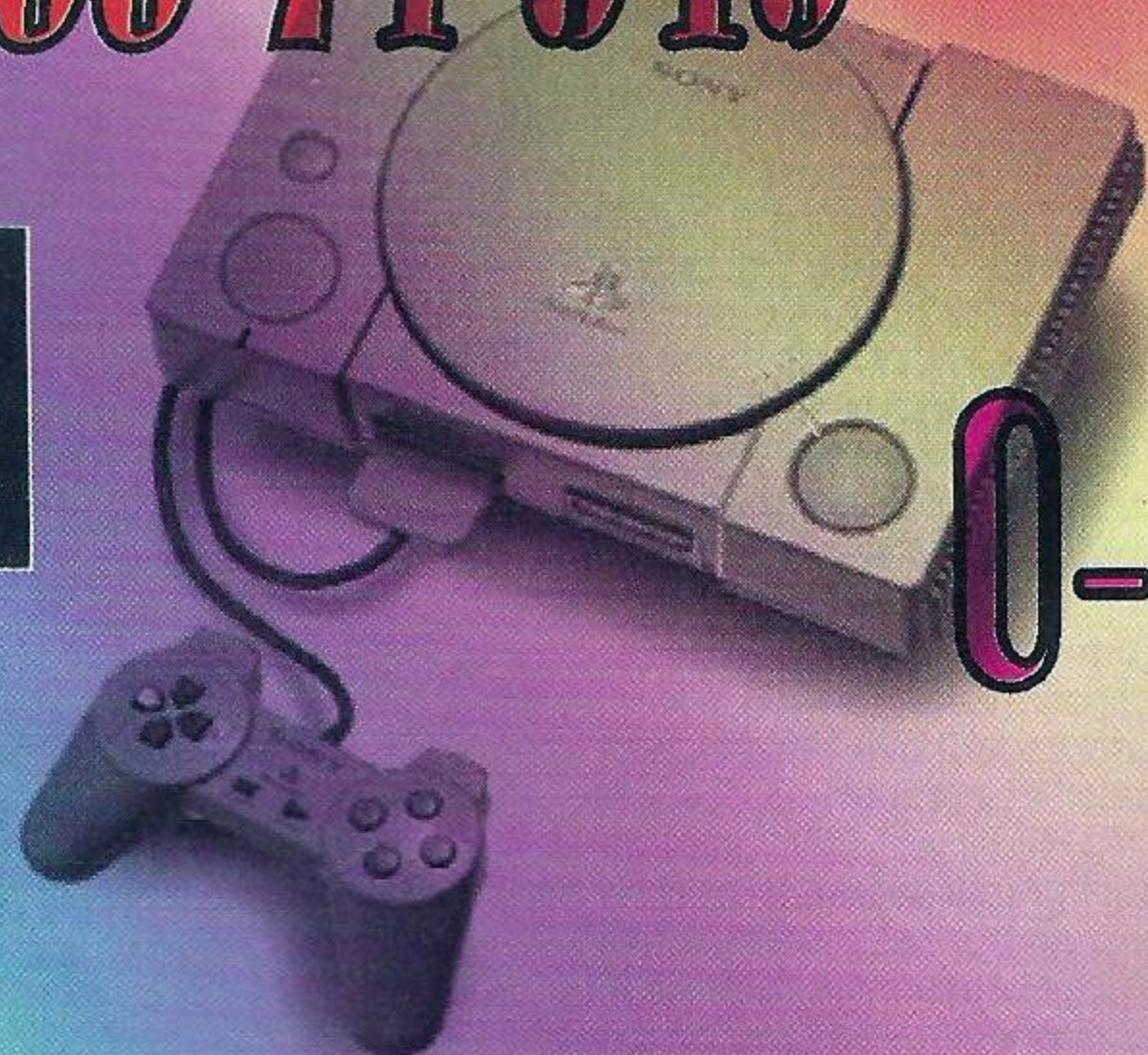
ZADZWOŃ

WYGRASZ KONSOLE

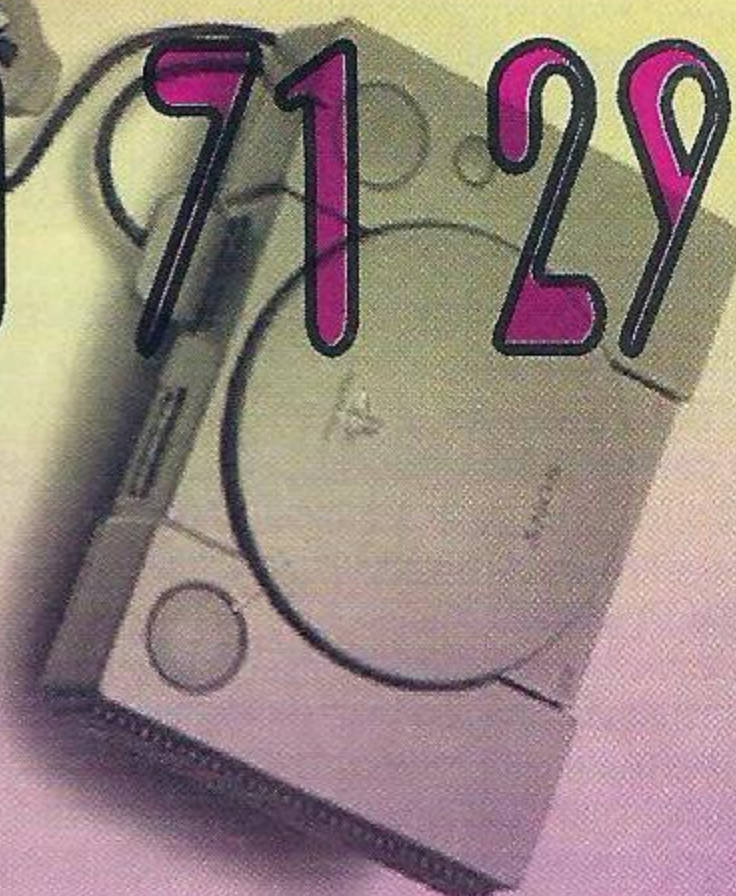


0-700 71 549

Problemy
z grami ?!?
DZWOŃ



0-700 71 294



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

WIRTUALNY ODLOT

druga edycja

0-700-77-297

zadzwoń aby wygrać



3
konsole
Nintendo 64

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



3
konsole
PlayStation

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów. Oplata wynosi 4,22 zł/min z VAT. Średni czas połączenia wynosi ok. 4 minut. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem pod adresem INTE-NERKOM Sp. z o.o. Skr. Poczt. 4, 00-967 Warszawa 86

Adriana Chmielarza GAWĘDY PO FANI

Czy wiecie, że w swej pierwotnej wersji automat popularnej gry PAC MAN miał nazywać się PUCK MAN? Nazwa została jednak zmieniona, bo co sprytniejsi młodzi amerykańscy wandalcy wydrapywali część literki „P” tworząc tym samym dość osobliwą wariację tej nazwy.

Kto jak kto, ale czytelnicy NEO> chyba wiedzą, że obok konsol i pecetów istnieją arcade'y. Każdy prawdziwy miłośnik gier chociaż raz w życiu przepuścił trochę ciężko zarobionego (na szczęście głównie przez rodziców) grosza na zabawę z wielkimi automatami ze szparkami na żetony. Wszyscy też zapewne wiedzą, że istotną część gier konsolowych najpierw pojawia się na automatach, a dopiero potem trafia pod strzechy w postaci cedeków czy kartridży. Przemysł gier arcade to wielka dziedzina całości rynku gier i obroty w nim uzyskiwane liczone są w setkach milionów dolarów. A jednak kasandrycznie wróżę mu dość rychły upadek...

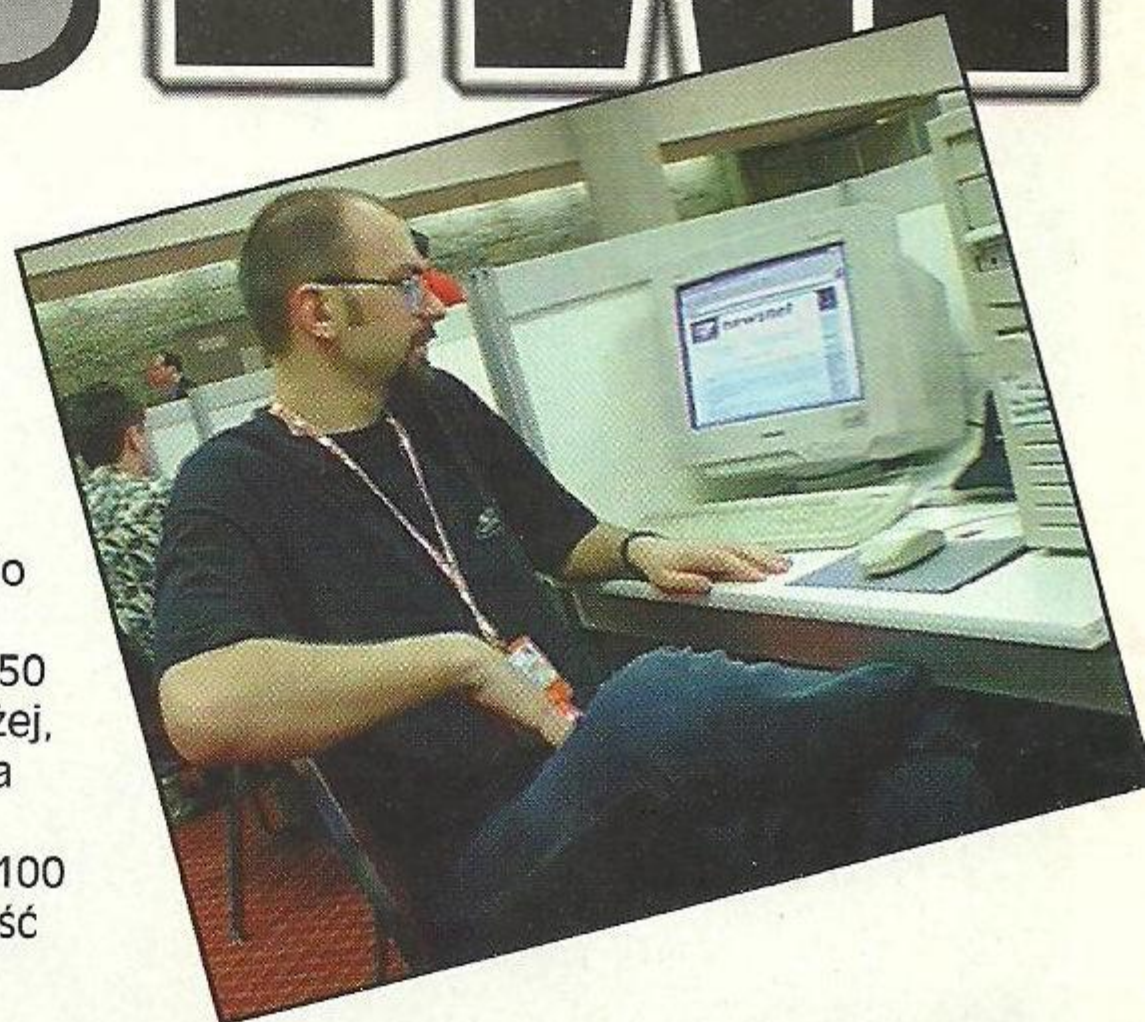
Dawno temu było tak, że arcade'y stanowiły cudenka techniki, na których prezentowano nowe gatunki gier. Dla starszego czytelnika idealnym przykładem będzie PONG (szokujący czarno-biały monitor o zastraszająco wszechpotężnej rozdzielczości kilkudziesięciu pixeli), dla młodszego VIRTUA FIGHTER 3 (kilka milionów trójkątów na sekundę i wszystkie znane dotąd bajery 3D). Zawsze pionierzy nowych technologii, zawsze kreatorzy nowych rodzajów rozrywki... A co dzieje się dzisiaj? Dzisiaj, drogie panie i panowie, dzieje się odwrotnie. Oto bowiem mamy przykłady gier, które najpierw pokazały się i odniosły sukces na sprzęcie domowym (konsoli), a które dopiero potem zostaną przeniesione do centrów rozrywki! Ba, dotknęło to nawet produktu pecetowego (oczywiście chodzi o QUAKE... Nawiasem rzecz biorąc to w sumie dziwne, że nikt na to nie wpadł wcześniej). Dochodzi nawet do takich błuznierstw, że niektóre wielkie przeboje arcade'owe są robione na hardware konsolowym (TEKKEN 3, dla przykładu, chodzi na lekko tylko zmodyfikowanej PlayStation), a Intel proponuje, by przyszłością arcade'ów były spięte w sieć Pentiumy!

I teraz powstaje pytanie: po kiego grzyba płacić za każde kilkadziesiąt sekund grania, skoro za

niewiele większą kwotę można mieć tego do woli? Przypatrzmy się, jak to funkcjonuje w Stanach. Zagranie w TEKKENA 3 kosztuje 50 centów, czyli pół dolara (gdzieniegdzie drożej, ale przyjmijmy wersję optymistyczną). Sama gra, która ukaże się już za miesiąc, będzie kosztować pi razy oko 50 dolarów. Czyli za 100 gier na automacie możemy mieć na własność TEKKENA 3 w domu tudzież katować go do bólu jak i kiedy chcemy. Ktokolwiek grał w bijatyki ten wie, że 100 gier można bez problemu wyrobić i w jeden dzień...

Jaki jest więc sens grania na automatach w gry, które niczym nowym nas nie zaskakują (ani rozwiązaniami technicznymi, ani czymś, co branża dziennikarska z lubością zwie oryginalnością), a na dodatek zżerają kasę szybciej niż PAC MAN groszki? Żaden, pominąwszy oczywiście takie rzeczy, jak chęć zaimponowania wziętej na randkę dziewczynie 25-hitowym combo w otoczeniu gromadki spoconych i podskakujących wielbicieli.

Na szczęście jednak producenci automatów mają swój rozum i wiedzą, że w takim razie trzeba zaoferować klientom nową jakość. A to symulatory jazdy na nartach mają... prawdziwe narty, a to strzelanie do duchów odbywa się w sterowanym hydraulicznie wózku, a to



wreszcie pojawiają się prawie wiernie odwzorowujące rzeczywistość hologramy. Wciąż jednak Trocadero (słynny salon gier w Londynie) czy wspólna sieć Segi i DreamWorks (w USA) nie mogą się odnaleźć w świecie konkurencji konsolowo-pecetowej, i bazują bardziej na hard-core'owych fanatykach, niż masowym, przypadkowym odbiorcy.

Jakie jest więc najpewniejsze wyjście z sytuacji? Otóż w ciągu ostatnich kilku lat wiele firm próbowało wykorzystać modę na Internet i oferowało swoje serwery multiplayerowe w zamian za opłaty. A to za minutę, a to za tydzień, a to karta roczna... Nie pomogło, jedynym systemem, który daje zysk, jest system darmowego grania w zamian za zgodę na reklamy. Nikt nie czuł się dobrze wiedząc, że każda minuta grania kosztuje go kilkanaście centów więcej. I nie chodziło o koszarne sumy, ale po prostu o sam fakt.

O ile więc ceny gry na automatach nie zostaną przynajmniej drastycznie obniżone, możemy spodziewać się podobnego obrotu sprawy i zaniku arcade'ów. W idealnym systemie gramy za darmo, tylko np. między etapami zmuszeni jesteśmy obejrzeć reklamę. Pierwszą jaskółkę widzieliśmy w grze WIPEOUT, gdzie Psygnosis zezwoliło na nienachalną promocję Red Bulla.

Czy reklamy w grach to przyszłość i jedyna szansa na przetrwanie arcade'ów?

Adrian Chmielarz

N(E)O COMMENTS

Wybaczone mi to wtargnięcie na strony Gawęd i SquareWare, ale podczas niedawnej sesji z DEATHTRAP DUNGEON i rozczarowaniu, które przeżyłem testując ten produkt naszyły mnie refleksje, którymi chciałbym się z Wami podzielić. Zapraszam do przeanalizowania losów tej gry, gdyż są one doskonałym przykładem tego, jak wielki koncern wydawniczy potrafi zdusić dobry pomysł i przemielić go w taki sposób, że praktycznie nie przypomina już swej pierwotnej postaci.

Śledziłem losy DEATHTRAP DUNGEON praktycznie od pierwszych informacji udzielonych prasie przeszło dwa lata temu przez firmę Eidos. Prace nad DEATHTRAP DUNGEON rozpoczęły się mniej więcej w tym samym czasie, co nad pierwszą częścią TOMB

RAIDER. Ba, obie gry miały nawet pojawić się na rynku razem. Niestety, projektowi DD przydarzyło się coś złego i termin wydania został przesunięty o kilka miesięcy. Podczas gdy zapakowane w pudełko przygody Lary Croft zniknęły z półek sklepów, o DEATHTRAP DUNGEON słuch zaginęło. Dlaczego tak się stało? Nasuwają się dwie odpowiedzi, przy czym jedna z nich musi być prawdziwa. Pierwszy wariant sugeruje, że gra nie była po prostu gotowa, w co wątpię. Druga odpowiedź, w którą z kolei święcie wierzę, wygląda następująco: wydawca obu tych gier – koncern EIDOS – zdecydował, że skupi się na marketingu TOMB RAIDER, promując grę wszelkimi dostępnymi środkami, odsuwając inne produkty na dalszy plan.

Lara Croft chwyciła, TOMB RAIDER sprzedaje się w olbrzymiej liczbie egzemplarzy na całym świecie. Panowie w garniturach z firmy Eidos wymyślili więc, aby skopiować część rozwiązań z TOMB RAIDER i włączyć je do produktu zatytułowanego DEATHTRAP DUNGEON, dzięki czemu będzie im go łatwiej sprzedać. W międzyczasie jeden z głównych motorów napędowych projektu – amerykański autor książek fantasy Ian Livingstone – został członkiem zarządu koncernu Eidos. Jak możemy się domyślić, ogrom nowych obowiązków spowodował odsunięcie się Livingstone'a od prac nad grą, które jednak nieuchronnie posuwały się do przodu. Gdy pod koniec 1997 roku zmodyfikowany produkt był ponownie gotów, pojawił się kolejny problem. A raczej dwa problemy, zatytułowane FIGHTING FORCE i TOMB RAIDER 2. I znów wydawca zdecydował, że skupi się na promowaniu tych dwóch pozycji, odsuwając datę wydania DEATHTRAP DUNGEON. Gdy wreszcie po kilku

SQUAREware

Be there or be Square



Jak myślicie, ile tytułów związanych z „Ostateczną Fantazją” wydali Squaremani? Cóż – odpowiedź różni się zależnie od tego, na jaki rynek spojrzeć – Japończycy mogą zachłystywać się przynajmniej dziewięcioma tytułami (FINAL FANTASY I, II, III, IV, V, VI, VII, TACTICS, MYSTERY QUEST, poza tym postacie można też spotkać w EHRGEIZ ONE, CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON itd.) a w Stanach (a co za tym idzie i w Europie) wydane zostały tylko cztery części FF – w tym oryginalna FF I jako FF I, FF IV jako FF II, FF VI jako FF III i FF VII jako FF VII. Można się w tym wszystkim zgubić, ale od tej pory (zwłaszcza po gigantycznym sukcesie FF VII poza granicami kraju kwitnącej wiśni) wszystkie tytuły powinny jednak trafić i do nas. Z nieprzekreconą numeracją. Do tej pory największym bólem dotyczącym przeniesienia gier Square na rynki anglojęzyczne był właśnie język. Aby przetłumaczyć dialogi, nazwy i tytuły gier, tłumacze potrzebowali zwykle między 6 a 9 miesięcy, w czasie których Japończycy grali już u siebie w te wszystkie świetne gierki, a Europa i Ameryka tylko ostrzyły sobie zęby. Sytuacja ta ma jednak ulec zmianie wraz z nadejściem PARASITE EVE – jej premiera zapowiadana na początek drugiego kwartału tego roku ma pokryć się z datą jej premiery w Japonii! Wreszcie będzie szansa zagrać w coś bez opóźnienia w stosunku do braci z tamtej strony Ziemi. Sam projekt PARASITE EVE jest już coraz bardziej kuszący – gra będzie w wysokiej rozdzielczości, fabuła ma być połączeniem przygodówki z klimatem japońskich RPG-ów (walki w czasie rzeczywistym oraz statystyki) i mnóstwem pięknych animacji. Graczowi przyjdzie walczyć z dziesiątkami zmutowanych stworzeń (szczurów, aligatorów, psów itd.), roślin oraz, naturalnie, ludzi. W przeciwieństwie do serii FF, tym razem broń będzie należała do „twardych” – Magnum, Uzi, wyrzutnie, Shotgun (może nawet Vulcan...). Fabuła przygodowa ma być zbliżona do RESIDENT EVIL – panowie ze SQUARE tak



bardzo wzięli to sobie do serca, że savepointami są budki telefoniczne i tylko w nich można zachowywać stan gry, tak jak maszyny w RE).

Niedawno mogliście przeczytać zapowiedź gry z gatunku, w którym SQUARE dotychczas raczej nie stawiało kroków. Grając w EINHANDERA aż się nie chce w to wierzyć. Nie grałem jeszcze w lepszego scrolowanego shootera niż „Jednoreki”. Jest po prostu niesamowity. Cała oprawa jest najwyższych lotów, miłośność – bardzo duża, ale tym co tak naprawdę stanowi o pięknie tej gry są bossowie. Dopiero na ich przykładzie widać całą robotę grafików – są pięknie animowani, mają przeróżne ataki, a walka z nimi przypomina starcia z prawdziwym, myślącym przeciwnikiem. Wiercie mi – takich bossów jeszcze nigdzie nie widzieliście. O FINAL FANTASY TACTICS dowiedcie się nieco więcej z najbliższego numeru – dotarła już bowiem do nas w pełni zrozumiała wersja (a ja zacząłem już brać kursy Kanji...). No ale pewnie pragniecie paru wiadomości na temat przygód swoich ukochanych bohaterów. Ok, tym razem zajmiemy się nieco bliżej Materiami.

Jesteście już powiedzmy przy trzecim kompakcie, zamierzacie właśnie udać się na ostateczne spotkanie z białowłosem, kiedy... Hej! Jak go rozwalicie to skończy się gra i kto wtedy rozwali oba Weapony? Nikt. W sumie nie trzeba tego robić, ale pomyślcie tylko – ilu nieszczęsnych FINALFANTASY'owych chłopków ma zginąć z ich podłych łap? Bardzo ładnie, że się poczuwacie (wiem, że denerwujące jest czytanie tekstu, w którym autor zakłada, że wszyscy się z nim zgadzają, ale trudno). A więc dzisiaj pierwsza część poradnika prowadzącego w końcu do rozwalenia Weaponów. Pierwsza rzecz w konflikcie z tymi wielkimi świniakami to dobre Materie. Wiadomo. Jednak nie chodzi tutaj tylko o to, żeby mieć po jednej sztuce np.

KNIGHTS OF THE ROUND, którą można rzucić tylko raz w walce. O nie, to byłoby zbyt łatwe. Podchodząc do starć z Weaponami trzeba sobie te Materie namaxować.

Pierwszą rzeczą potrzebną do szybkiego ładowania Materii jest odpowiednia broń. Najlepsze są Apocalypse (Ancient Forest) Clouda i Scimitar (Podwodny Reaktor) Cida. W nich Materie rosną z trzykrotną prędkością. Inne postacie mają broń podnoszące Materie dwukrotnie, ale tylko ci dwaj mają potrójne. Teraz jedyną rzeczą, jaką należy zrobić jest dorwanie przeciwnika, którego pokonanie daje najwięcej punktów doświadczenia. I to takiego, który występuje hurtowo. W sumie najlepszy do tych celów jest chyba Magic Pot w Northern Crater (fioletowy kołes w żółtym garnku, który co jakiś czas każe ci rzucić Elixir). Gość jest warty 8000 PD, ale niestety, aby go uruchomić (tzn. żeby zaczął zbierać baty) musi dostać ten swój przeklęty Elixir – musisz mu go rzucić. Potem w zasadzie jeden cios – i twoje punkty doświadczenia (oraz doświadczenie Materii jaką masz w broni) idą w górę. Miejsce, w którym najczęściej się pojawia to lokacja, w której Cloud musi przepłynąć pod wodą, aby przebyć na drugą stronę. Tyle że jest problem. Po jakimś czasie Elixiry się kończą. A gdzie je zdobyć? Na szczęście w tym samym pomieszczeniu można natrafić na małego konika skaczącego wokół błazna (Gighee i Christopher), oraz małego pingwinowatego gościa z nożem (Tonberry). To oni będą twoim źródłem Elixirów. Najlepiej, żebyś miał w tym momencie namaxowaną Materię Steal oraz Sneak Glowe (Wallmarket, po Armageddonie). Wtedy bez większych problemów powinieneś móc kraść Elixiry i Gighee i Tonberryemu. Aby nie mieć kłopotów z Tonberryem, zaraz po kradzieży przywalaj mu KNIGHTS OF THE ROUND. Magia zużywa się szybko, ale w tej samej lokacji pojawiają się też grupy trzech małych, czerwonych, skaczących kulek (Movers), którym można skraść Turbo Ether. Póki co ładujcie więc swoje Materie, a za miesiąc dowiedcie się wreszcie jak w sensowny sposób je użyć. Przeciwno Weaponom.

Squaerio

miesiącach zyski ze sprzedaży FIGHTING FORCE i TOMB RAIDER 2 zaczęły wpływać do kasy firmy, Eidos zdecydował się wydać DEATHTRAP DUNGEON.

W rezultacie DEATHTRAP DUNGEON jest spóźniony o rok. I to naprawdę widać – dziś to tylko średni produkt, o przeciętnej grafice i miłośności, z którego uczyniono średniowieczny klon TOMB RAIDER. Jestem pewien, że gdyby DD pojawił się 12, czy nawet 6 miesięcy temu, otrzymałby wyższą ocenę, odniósł spory sukces komercyjny i zyskał wiele rozgłosu wśród graczy. W ciągu ostatniego roku ukazało się jednak wiele gier, które nie dość, że prezentują o wiele wyższy poziom technicznego wykonania, to są po prostu lepsze. I choć niektórym osobom DD może się spodobać, to szczerze wątpię, czy za dwa miesiące ktoś będzie jeszcze o tej grze pamiętał. Smutne, ale prawdziwe.

Gry video potrzebują świeżych pomysłów, a te z kolei potrzebują środków na realizację. Niestety, gry korzystające z nowych i niesprawdzonych idei są najczęściej tylko wypełniaczami na liście wydawniczej, pomiędzy kolejnym mordobiciem, a wyścigiem samochodowym. I choć bardzo lubię wymienione przed chwilą gatunki, mam też czasem ochotę zagrać w coś zupełnie nowego. Tymczasem skala ingerencji wydawców w proces developingu nowej pozycji zaczyna przybierać niepokojące rozmiary. Często dochodzi nawet do tego, że podczas pierwszej rozmowy grupy autorów próbującej zapewnić sobie środki finansowe na opracowanie gry z ewentualnym przyszłym wydawcą, ten pyta ich, do której ze znanych (i dobrze się sprzedających) gier będzie podobna ich produkcja – do TOMB RAIDER, czy do COMMAND & CONQUER! Na szczęście jednak świta promyk nadziei – sukces rynkowy, który odniósł choćby PARAPPA THE RAPPER pokazał wielkim koncernom, że jednak optaca się inwestować

w nowatorskie, ambitne projekty, a nawet je wydawać. Mam szczerą nadzieję, że panowie w garniturach także to zrozumieli.

Czy my, gracze, możemy mieć na to jakikolwiek wpływ? Wbrew pozorom ogromny. W końcu to nasze pieniądze decydują o tym, w co będziemy grać w przyszłości. Przecież to proste – kupując kilka milionów egzemplarzy TOMB RAIDER 2 zapewniłiśmy sobie kolejną kontynuację przygód Lary Croft, tym razem z numerkiem 3. I wszystko w porządku, widać jest takie zapotrzebowanie. Postarajmy się jednak nie odrzucać od razu każdej gry, która wydaje się być inna. W przeciwnym razie może okazać się, że pod koniec roku dostaniemy nie tylko TOMB RAIDER 3, ale także kilkanaście innych bliźniaczo podobnych produktów. A tego chyba chcielibyśmy wszyscy uniknąć, bo fajnie jest móc wybierać wśród różnych gatunków gier.

Gulash

GOLDENEYE 007

Rareware, Nintendo 64

Krzysztof Marciniak, Poznań

W grze ukryto mnóstwo dodatkowych opcji. Aby się do nich dostać, należy ukończyć poszczególne levele w czasie krótszym, niż podany i na odpowiednim poziomie trudności. Przejście całej gry – wszystkich 20 poziomów daje Golden Gun – najmocniejszą broń w grze i nowy poziom trudności 007, w którym można pobawić się czysto programistycznymi opcjami, jak np. szybkość reakcji przeciwników.



Misja	Poziom Trudności	Czas	Opcja
01 Dam	Secret Agent	2.40	tryb Paintball
02 Facility	00 Agent	2.05	nietykalność
03 Runway	Agent	5.00	wielkie głowy
04 Surface	Secret agent	3.30	podwójny granatnik
05 Bunker	00 Agent	4.00	podwójna rakieta
06 Silo	Agent	3.00	tryb turbo
07 Frigate	Secret Agent	4.30	bez radaru w multiplayer
08 Surface 2	00 Agent	4.15	mały Bond
09 Bunker 2	Agent	1.30	podwójne noże
10 Statue	Secret Agent	3.15	szybka animacja
11 Archives	00 Agent	1.20	niewidzialność
12 Streets	Agent	1.45	wrogowie z raketami
13 Depot	Secret Agent	1.40	wolna animacja
14 Train	00 Agent	5.25	srebrny PP7
15 Jungle	Agent	3.45	podwójne tnące noże
16 Control Room	Secret Agent	10.0	nieskończona amunicja
17 Caverns	00 Agent	9.30	podwójny RC-P98 (!!!)
18 Cradle	Agent	2.15	złoty PP7
19 Aztec	Secret Agent	9.00	podwójny laser
20 Egyptian	00 Agent	6.00	wszystkie bronie

Misja 8 – Teotihuaca'n

1. Przegrać dane z satelity
2. Odpalić raketę

Na samym początku idź prosto, uważając na żołnierzy kryjących się w zakamarkach i za skrzyniami. Po dojściu do pokoju operacyjnego (trzecie pomieszczenie) włącz komputer otwierający tajne przejście. Posuwając się ostrożnie tym korytarzem dojdiesz do pokoju, nad którym znajduje się rakieta. Zniszcz komputer i wejdź w powstałą dziurę, która doprowadzi cię do korytarza. Zniszcz dwa działka i ostrożnie posuwaj się w prawo zabezpieczając tyły. Kiedy znajdziesz pancernik idź prosto a dojdiesz do najbardziej strzeżonego pomieszczenia. Po rozprawieniu się ze wszystkimi wejdź po drabince. Uruchamiając komputer zamknij właz. Teraz musisz rozwalić Szczękiego, który ma klucz do szklanych drzwi. Tajne przejście prowadzące do niego znajduje się naprzeciw dziury, z której wyszedłeś. Po zabójstwie wróć do pokoju operacyjnego i otwierając drzwi nagraj na dyskietkę dane z satelity. Zbierz kasetę znajdującą się na drugim stoliku. Komputer, do którego musisz włożyć kasetkę znajduje się po prawej stronie. Po włożeniu kasetki wejdź po drabince. Misja zakończona.



Misja 9 – el Saghira

1. Odzyskać Golden Gun
2. Rozprawić się z baronem Samedi

Idź prosto, a kiedy dojdiesz do drugiego pomieszczenia skręć w prawo. Zauważysz wąskie korytarze ze schodami prowadzącymi do góry. Udaj się nimi i otwórz drzwi. Aby uniknąć pułapek trzeba wykonać odpowiednią kombinację kroków – zacznij z miejsca, w którym kończy się korytarz: 2 kroki w prawo, 2 kroki do przodu, 3 kroki w lewo, 2 do przodu, 1 w prawo, 1 do przodu, 1 w lewo, 2 do przodu. Teraz wystarczy okrążyć podest, na którym znajdziesz Golden Gun. Kiedy osunie się szyba weź go i otwórz drzwi znajdujące się po lewej stronie. Zeskocz i biegnij cały czas prosto, aż natkniesz się na barona. Załatw go przy pomocy Golden Gun'a. Teraz wróć do miejsca, z którego zaczynałeś – znów pojawi się baron. I jeszcze raz go załatw. Wróć do wąskiego korytarza ze schodami. Przed schodami po prawej stronie znajduje się kolejny korytarz – idź nim prosto, aż dojdiesz do pomieszczenia z wodą. Szukaj schodów po prawej stronie. Kieruj się nimi aż do pomieszczenia ze stalową płytą. Po raz ostatni pojawi się baron, tym razem załatw go na dobre. To już naprawdę koniec.



TUROK

Acclaim, Nintendo 64



Kody trzeba wpisać w opcji Enter Cheat, dostępnej z głównego menu. Następnie trzeba je przełączyć na ON w Cheat Menu.

Kod	Efekt
CMGTSMMGGTS	wszystkie bronie
TSHNTTBNCTPRDCRD	wielkie głowy
DNCHN	mniejsi przeciwnicy
SNFFRR	disco mode
THBST	galeria
GRGCHN	Greg mode
FRTHSTHTTRLCK	nieskończona liczba żyć
DLKTDR	tryb ołówkowy
LLTHCLRSFTHRNB	dziwne kolory
CLLHTNMTN	quack (?)
RBNSMTH	Robin's mode
NSTHMNDNT	pokazuje przeciwników
FDTHMGS	pokazuje listę płac
THSSLKSL	spirit mode
BLLSRRFRND	nieskończona amunicja
NTHGTHDGCRTDTRK	wybór poziomu

GEX - ENTER THE GECKO

BMG Interactive, PlayStation

Podczas gry wciśnij Start. Wciśnij L2 lub R2 i wstukuj następujące kombinacje:

Kod	Efekt
↑ ↑ ↓ ⇒ ▲ ↓	nieskończone życia
⇐ ⇒ ▲ ↓ ⇒ ⇐	nietykalność
▲ ⇐ ● ↑ ↓	Gex gada (wciśnij Select)
↓ ⇒ ↑ ↓ ⇐ ⇒ ↓ ↓	dziwny Gex

NHL ALL STAR HOCKEY 98

Sega, Saturn

Wybierz opcję Start Game i trzymaj wciśnięte przyciski A+Y+C aż do momentu, w którym pojawi się ekran wyboru drużyny. Na lewo od Mighty Ducks pojawią się dwa nowe teamy - Red Army i Virgin Blasters

JET RIDER 2

Sony, PlayStation

Ten kod pozwala na uaktywnienie wszystkich tras w grze, oraz dodatkowo wszystkich tras wchodzących w skład pierwszej części JET RIDER. Kod jest długi i trudny, ale warto go wstukać.



1. Ustaw poziom trudności na MASTER i liczbę okrążeń na 5
2. Wciśnij ✖ na Li'l Dave i wróć do ekranu tytułowego
3. Wciśnij ↑ ↓ ⇐ ⇒ R2 R1 L2 L1 (w 4 sekundy)
4. Ustaw liczbę okrążeń na 3
5. Wciśnij ✖ na Wild Ride i wróć do ekranu tytułowego
6. Wciśnij ↑ ⇐ ↓ ⇒ ■ R2 ● L2 (4 sek)
7. Ustaw poziom trudności na Amateur i ustaw Turbos na OFF
8. Wciśnij ✖ na Bomber i wróć do ekranu tytułowego
9. Wciśnij ↑ ↓ ⇐ ⇒ ↑ ↓ ⇐ ⇒ (4 sek.)
10. Ustaw poziom trudności na Professional i Turbos na ON
11. Wciśnij R2 R1 L1 L2 R2 R1 L1 L2

Aby zagrać jako Enigma – najlepsza postać w grze, ustaw w opcjach poziom trudności na Master i liczbę okrążeń na 6. Wróć do ekranu tytułowego i szybko wciśnij ⇐ ■ ↓ ▲ ⇒ ● L1 R1 (w 4 sekundy)

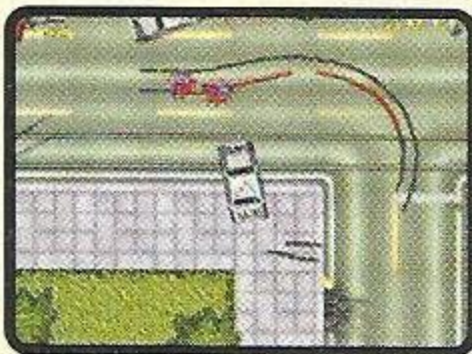
Aby wykonać trik w powietrzu, podczas skoku wystarczy trzymać L2+L1+⇐ lub R2+R1+⇐

GRAND THEFT AUTO

BMG Interactive, PlayStation

Kody należy podać jako imię gracza.

Kod	Efekt
BSTARD	wybór poziomu, wszystko na maxa
GROOVY	wszystkie bronie
EATTHIS	maksymalnie poszukiwany
BLOWME	wyświetla koordynaty
WEYHEY	bonusowe punkty



SPAWN - THE ETERNAL

Sony, PlayStation

Podczas gry trzeba wcisnąć pauzę (Start), trzymać odpowiednie przyciski i wstukiwać kody

Trzymać	Kod	Efekt
L1+R1	■ ■ ● ● ▲ ✕	niewidzialność
L1+R1	▲ ▲ ✕ ✕ ■ ●	nietykalność
L2+R2	▲ ● ■ ✕ ▲ ✕	wszystkie power-upy
L2+R2	✕ ■ ● ▲ ■ ●	wszystkie przedmioty
L1+R1	✕ ● ▲ ■ ✕ ●	resetuje poziom energii
L1+R1	▲ ● ✕ ■ ▲ ●	resetuje poziom magii
L1+L2+R1+R2	▲ ✕ ■ ● ● ●	następny poziom



Ataki magiczne podczas walki	Przyciski
FireBall	← → ↓ ↓ ✕
Magical Blast	← → ■
Hell Gauntlet	← → ▲
Ice Blast	→ → ↓ ↓ ●



Ataki specjalne podczas walki	Przyciski
Right Cross	→ → ▲
Elbow Smash	→ → ■
Right Power Kick	→ → ●
Left Power Kick	→ → ✕
Cape/Chain Attack Right	← ←-↓ ↓ ↓-→ → ●
Cape/Chain Attack Left	← ←-↓ ↓ ↓-→ → ■
Arm Rip	→ ↓-→ ↓ ↓-← ← ✕



PITFALL 3D

Activision, PlayStation

Kody należy wpisywać w głównym menu, w opcji Enter Code.

Kod	Efekt
GIVEMELIFE	mnóstwo życ
CAKEWALK	level 1
METROPOLIS	level 2
DEEPDARK	level 3
TEMPLEME	level 4
HOTROCKS	level 5
GOINGDOWN	level 6
WOWTHATSHOT	level 7
JAILBREAK	level 8
THUNDERDOMES	level 9
MAGICGARDEN	level 10
SPOOKYMESAS	level 11
GEEHEISBIG	Gladiator
BIGWORMGUY	Kryll Thular
BESTFORLAST	Scourge
CRANESBABY	Pitfall z Atari 2600
CREDITS	lista plac

BROKEN HELIX

Activision, PlayStation

Więcej amunicji

Podczas gry wystarczy wcisnąć pauzę, a potem ▲. Powinieneś usłyszeć dźwięk



Więcej energii i pancerza

Zapauzuj grę i wciśnij ▲. Teraz przejdź kursorem na napis Help Text. Przytrzymaj L1 + R2, a następnie wciśnij ✕. Jeśli wszystko poszło dobrze, usłyszysz dźwięk.



AIR RACE

THQ, PlayStation

W grze zostały ukryte dwa dodatkowe samoloty – F16 i Stealth Fighter. Aby się do nich dostać, trzeba na ekranie



tytułowym przytrzymać na kontrolerze podpiętym w drugim porcie konsoli R1 + L2 i szybko wcisnąć 20 razy Select, zanim pojawi się ekran z High Score. Jeśli uda ci się, usłyszysz dźwięk i będziesz mógł wybrać nowe samoloty.

FELONY 11-79

Ascii, PlayStation

Aby wstukać kod, joypad musi być w drugim porcie konsoli. Na ekranie tytułowym przytrzymaj ▲, a po chwili R1 + R2 + L2. Puść wszystkie, i wciśnij R2 + L2. Powinieneś usłyszeć dźwięk. Masz teraz wszystkie 12 dodatkowych samochodów.



TIPS & TRICKS

Sprzedż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft

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

Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!**
Czynne 7 dni w tygodniu
OKAZJA! Niskie Ceny!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY: Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Actua Soccer 2	195.00
Beast Wars	tel.
Bushido Blade	209.00
Crash Bandicoot 2	195.00
Dark Omen	tel.
Diablo	tel.
Duke Nukem 3D	195.00
Fifa '98 -wersja angielska	219.00
Fighting Force	199.00
Final Fantasy 7 -w. angielska	219.00
Grand Thief Auto	195.00
Internat. Superstar Soccer Pro	209.00
NBA Live '98 -wersja angielska	219.00
NHL '98 - wersja angielska	209.00
Nagano Winter Ol. '98	209.00
Need for Speed 3	tel.
Pandemonium 2	185.00
Red Alert -wersja angielska	229.00
Riven (Myst II) - wer. ang.	259.00
Time Crisis + Gun	319.00
Toca Touring Car	195.00
Tomb Raider 2 -w.angielska	tel.
War Craft II	195.00
V-Rally '97	195.00

Platynowa seria:	Ceny w zł.
Adidas Power Soccer	109.00
Actua Soccer	109.00
Alien Trilogy	109.00
Destruction Derby 2	109.00
Die Hard Trilogy	129.00
Rayman	119.00
Ridge Racer Revolution	109.00
Road Rash	109.00
Syndicate Wars	109.00
Tekken	109.00
True Pinball	109.00
Worms	109.00

Wybrane akcesoria :	Ceny w zł.
Konsola Playstation	689.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	89.00
Memory Card (oryginalna)	89.00
Mega Mem. Card(360 bloków)	189.00
MultiTap	189.00
RF Adapter (kabel ant.)	79.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	59.00
Ultra Racer - mini kierownica	169.00
Barracuda - joypad analogowy	139.00
V3 Racig Wheel -kierownica	319.00
Flight Force Pro -joystick anal.	235.00

Nintendo 64

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

Wybrane akcesoria do N64:	Ceny w zł.
Konsola Nintendo 64	709.00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	159.00
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	92.00
Memory Card (13 stron)	59.00
Memory Card Plus (52 strony)	92.00
Mega Memory Card (480 stron)	189.00
V3 Racing Wheel - kierownica + pedały	319.00
Flight Force Pro -joystick anal. do symulat.	299.00

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrótniej ze znacznikiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki. Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

Miesiąc temu przeżyłem wielką osobistą tragedię. Otóż, 5 marca o godz. 21 ciężko zachorowała moja konsola. Po trzech godzinach intensywnej reanimacji ostatecznie zgasł jej laser. Miała ponad cztery lata, kochałem ją... Ehhh, żyje się dalej, kupiłem nową. Dość tych smutów, Listów przychodzi coraz więcej, a więc czas się zalogować.

brat@sonline.com.pl

Na początek parę istotnych spraw, które często pojawiają się w Waszych listach:

1. Na razie nie myślimy o żadnym Kompendium Wiedzy o konsolach, może w przyszłości...
2. Do końca nie wiadomo czy stacja 64DD do Nintendo będzie posiadała wbudowany modem. Natomiast jasne jest, że nie usprawni ona żadnych układów graficznych, ani nie zwiększy mocy obliczeniowej samej konsoli. Przyniesie za to więcej pamięci dla N64.
3. O FINAL FANTASY. W redakcji wszyscy kochamy tę grę, bez wyjątku.
4. Prawdopodobnie nie będzie konwersji QUAKE ani QUAKE 2 na PlayStation. Zlecono prace nad częścią pierwszą trzem teamom developerskim, ale żadna z próbek nie dała zadowalających wyników.
5. MORTAL KOMBAT 4 na automatach pojawił się w szczecińskim salonie Vegas World oraz w Jaśle. Za informacje dziękujemy czytelnikom.
6. Jeśli macie możliwość proponuję odwiedzić jeszcze jedną stronę www poświęconą NEO>

friko3.onet.pl/gd/hurtor

Gry na konsole niestety nie leżą na ulicy, a cierpliwość i kasa są przecież ograniczone. I tu zaczyna się historia pewnej gry. Wraz z bratem upatryliśmy cel naszych zmagania, a czas był idealny – Boże Narodzenie. No wiecie czas pojednania w rodzinie, kiedy wszystko może się zdarzyć. Strategia była słuszną i plan się powiódł tzn. rodzice wysupłali 200 zł. Zadzwońmy do firmy wysyłkowej zamówiłem gierę i czekam. Cztery dni minęły, zacząłem się niecierpliwić. Ósmego dnia rano wstałem, zjadłem śniadanie i czekam na listonosza. A jego nie widać! Czerwona ciecz napłynęła do mojego mózgu, zazgrzytałem zębami aż startem szkliwo i chwyciłem za telefon. Trzymając słuchawkę jak odbezpieczonego AK – 47 stoczyłem 30 minutową rozmowę z facetem, który uparcie twierdził, że grę wysłał tydzień temu i już powinna być. Co z tego jak jej do cholery nie było. Gdybym wtedy mógł chwycić drania za gardło, prawdopodobnie siedziałbym teraz za morderstwo pierwszego stopnia. Dwa dni później totalnie sfiksował mój brat. W naszym domu zaczęły się dziać sceny rodem z filmów Hitchcocka, no wiecie psychoza z ostrymi narzędziami. Nie chciałem być gorszy i zafundowałem braciśzkowi Milczenie Owiec na żywo. Podczas gdy my popadaliśmy w obłąd do drzwi zapukał facecik w niebieskim mundurku. Dwa tygodnie czekałem na ten moment. Miałem ochotę ucałować listonosza i oczywiście zrobiłbym to gdyby był dwudziestoletnią listonoszką. Opisując tą historię drodzy przyjaciele od pada chciałem oddać głęboką psychikę gracza i pokazać, że nie długo dorobimy się siwych włosów przed dwudziestym rokiem życia.

Ajwan, Skarżysko-Kamienna

Hm... podobasz się nam. Miłość daje dużo szczęścia, ale również czasami po-

woduje cierpienia psychiczne. Jak się okazuje, można być prawdziwym graczem. Utożsamiać się z bohaterami, cieszyć się razem z nimi oraz płakać, gdy przeżywają ciężkie chwile. Na mnie też ostatnio pewna gra odcisnęła swe piętno. Tęsknię za ALUNDRA, za przyjaciółmi, których tam zostawiłem i za... Meją. Dla wszystkich zarówno Was i nas, gry to sposób na życie. Nieprawdaż?

Nie wiecie gdzie pochować NES'a?

Lewik, Poznań

Jakiś pomór na konsole? Tajemniczy wirus wykańcza wszystkie elektroniczne maszyny. W te chłodne dni proponuję ciepło przyodziewać nasze skarby. Swojego PSX'a pochowałem na terenie elektrowni. Niech Moc zawsze będzie z nią!

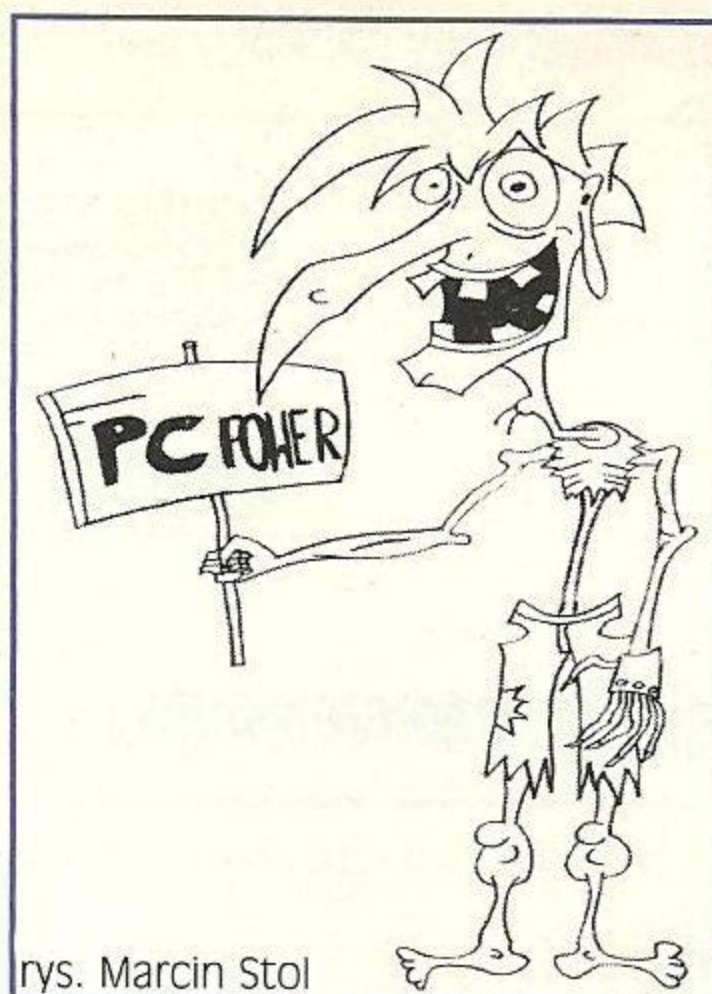
Jestem dziewczyną i kocham gry konsolowe. Nie, nie jestem nienormalna, mam 17 lat, dobrze się uczę i nie jestem brzydka. A mimo to jestem wierną czytelniczką NEO>. Uwielbiam serię MORTAL KOMBAT, a moimi faworytami są: Sonya, Jax i Kano. Chyba najdziwniejsze jest to, że nie posiadam żadnej konsoli. Po prostu nie stać mnie na jej kupno. Za to praktycznie całe lato (gdy wyjadę do rodziny ze Szczecina) spędzam w salonach. Nie mam zbyt dużo pieniędzy więc często (gdy już jestem splukana) tylko patrzę i uczę się od lepszych. W moim małym mieście nie ma automatów, więc cały rok szkolny wegetuję wpatrując się w bajeczne obrazki z SECRET SERVICE, a teraz w NEO>. Lubię czytać kolorowe opisy gier i wyobrażać sobie, że mam konsolę. Wybieram sobie wtedy gry jakie bym sobie kupiła i marzę, że kiedyś będę je miała.

List miesiąca

Piszę do was list bo jestem graczem. Gracze mają to do siebie, że lubią (kochają, uwielbiają, ubóstwiają – brt) grać. Niestety wysokość moich zarobków pozwala mi na kupno nowej gry na Nintendo 64 mniej więcej co trzy stulecia. Dlatego postanowiłem rozkręcić interes. Opracowałem zabawkę o roboczej nazwie NEOgotchi. Od standardowego Tamagotchi różni się tym, że za jego pomocą wychowuje się redaktorów waszego magazynu. Aby skasować konkurencję na starcie wprowadziłem dodatkową innowację. Dzięki NEOgotchi można ich hodować dwóch naraz (co widać na dołączonym zdjęciu)! Trzeba dawać im jeść, pić oraz regularnie zabawiać podsuwając konsolę. Na koniec przesyłam pozdrowienia dla całej redakcji i życzę dalszych sukcesów.

Quentin, Błonie

O basta. Nawet nie wiesz do czego doprowadziłeś. Na początku wyniki spór między Gulashem a Wiciem kto kogo będzie hodował. Na początku każdy chciał wychowywać siebie samego. Koniec końców stało na tym, że każdy z nich NEOgotchi będzie miał u siebie przez jeden dzień. Na początku było spoko, ale potem... Zaczęli sobie nawzajem robić świństwa. Najpierw delikatnie, np. Wicik nie dawał Gulkowi jeść przez cały dzień, a Gulek kazał spać Wicikowi przez 24 godziny na dobę. Z czasem sytuacja się zaostrzała i chłopaki wpadły w wojenny amok. Skończyło się na najgorszym. Wicik mając u siebie zabawkę, sobie dawał do pogrania VF a elektronicznemu Gulkowi kazał patrzeć i się obliżywać. I odwrotnie, Gulash zabawiał swoją postać grą w ISS PRO a Wicik umierał z zazdrości. Obecnie NEOgotchi leży w pancernym sejfie a chłopaki są w trakcie wybaczenia sobie tysiąca świństw. Pomysł kupujemy, czy ACTUA SOCCER 2 na PSX wystarczy?



rys. Marcin Stol

Piszę ten list po to aby przypomnieć wam konsolowcom i redaktorom żyjącym w konsolowym niebie, jak to jest nie mieć własnej konsoli. Może dzięki temu listowi, chociaż na chwilę zaistnieje w waszych sercach ja – dziewczyna, której nie dane jest mieć konsoli. P. S. Dziękuję wam za NEO> 3 i MORTAL KOMBAT 4.

Ewa B.

Chlip, chlip. No, dalej, Joseph przestań się mazać to i ja przestanę. O Ewo, zaistniałaś w naszych sercach i tam pozostaniesz. Nie wypada mi zrobić nic innego jak zaprosić cię do siebie na partyjkę SOUL BLADE (tylko bez podtekstów, mam na myśli tylko grę). A co do MORTALA 4 Gulek czuje się mile polechtany. Pozdrawiamy.

Tydzień temu zadzwonił do mnie kumpel i powiedział, że bym niezwłocznie do niego wpadł. Tak więc rzuciłem swojego PSX'a i jak najszybciej popędziłem w klapkach przez podwórko. Kiedy wparowałem do jego pokoju oczy wyszły mi z orbit. Na biurku leżało nowiutkie, lśniące чудо – Pegasus. Ale najlepsze było to, że miało dwa kontrolery. Od razu zasiedliśmy i o dziwo pojawiła kolejna niespodzianka – jak to się szybko ładuje. Łał – pomyślałem. Z 208 gier wybrał mi się dzika noc pełna fantastycznych wrażeń. Ale po kilku klockach w kształcie litery „S” i „L”, zaczęły się kłopoty. Trafili nam się

kwadrat, którego w żaden sposób nie dało się odwrócić. Kumpel stwierdził, że gra się zawiesiła i włączył ją od nowa. Niestety cały ten mankament powtórzył się za następnymi siedmioma próbami. Rozegraliśmy cały sprzęt i nic podejrzanego nie zauważyliśmy. Jesteśmy zdesperowani, szczególnie ja, gdyż ta gra przypominała mi MARIO 64 (te klocki...). Czy trzeba dokupić klawiaturę aby móc wpisać kod powodujący obrót tej figury? Czy w ogóle istnieje taka klawiatura? A może trzeba dokupić hełmy wirtualne? Błagamy pomożcie!

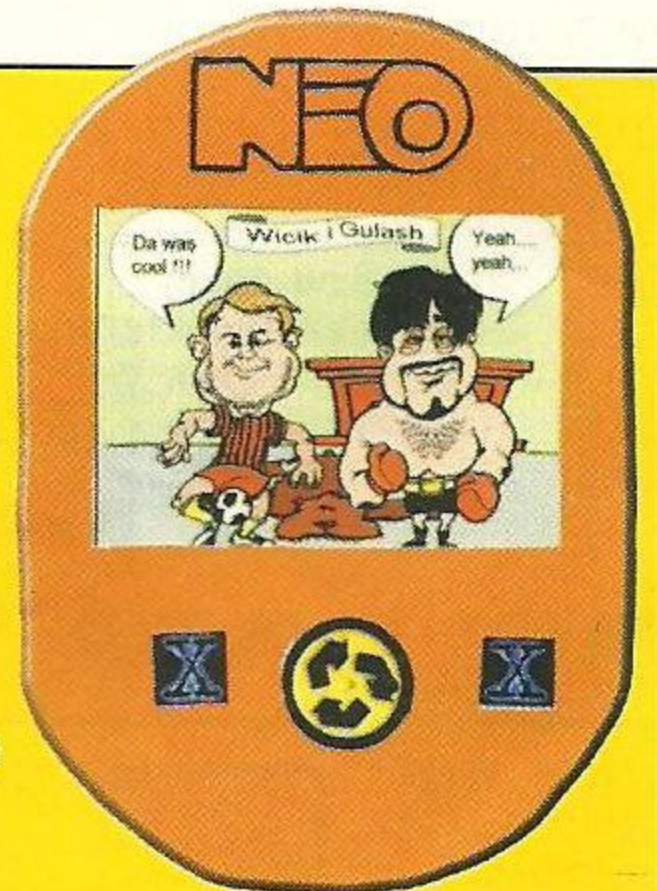
Bromosel i Niezgul, Dobre Miasto

Sprawa niestety jest dosyć skomplikowana. Są dwie możliwości. Być może zakupienie akceleratora 3Dzx coś pomoże (prawdopodobnie Pegasus nie radzi sobie z engine gry). A poza tym w marcu panoszył się jakiś wirus konsolowy i on prawdopodobnie zakaził konsolę. Cóż, powodzenia!

Martwi mnie pewna sprawa, mianowicie recenzje i opisy niektórych gier. Czytam, że gra jest fajna, ma świetną grafikę i udźwiękowanie. Dobra. Klient się na nią napala i zaszuwa do sklepu aby wydać świeżo uzbierane 200 PLN np. na ACE COMBAT 2. Podniecony przybiega do domu. Włącza grę, patrzy na zegarek, a tu minęły właśnie dwie godziny. A na ekranie? Na ekranie leci końcowa animacja. I co? Zagrał jeszcze ze dwa razy bo mu szkoda dwóch baniek, które wyfrunęły z portfela dwa dni temu. Co innego FINAL FANTASY VII. W tę grę można grać całą wieczność nie nudząc się ani chwili. Czy nie można napisać, że gra jest krótka?

Radek, Reda

Uważam, że akurat przykład z ACE COMBAT 2 jest chybyony. To fajna strzelanina a do tego naprawdę długa. Chciałbym poznać takiego co ją skończył w dwie godziny (ze wszystkimi secretami). Może nie jest to dla Was oczywiste, ale my dbamy o Wasze portfele. Nasze teksty są bezkompromisowe i jeśli dana gierka jest ewidentnym gniotem, Wy dowiadujecie się jako pierwsi. Zawsze wytykamy wady produktu jeśli takowe są. Jeśli testowana gra jest wyjątkowo krótka, w tekście znajdziecie informację na ten temat..



CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY

PlayStation™

SONY



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

GIER NA PSX
NIE WYPOŻYCZAMY

NINTENDO 64

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

PC-CD ROM

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

WYPOŻYCZALNIA GIER
NINTENDO, GAMEBOY, SEGA

GAME BOY

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





Uważaj, co ładujesz do swojej konsoli!

Nie pozwól nabijać się w butelkę! Pirackie gry są tanie, bo są mało warte. Ci, którzy je wypuszczają, olewają Ciebie i toę, jak się bawisz - szybko zarabiają parę złotych i jeszcze szybciej zwijają interes.

Na dodatek zmuszają Cię, abys przerabiał swoją konsolę tak, by pasowała do ich lipnych dysków. Jeśli to zrobisz - tracisz gwarancję na PlayStation®. Gdy coś wysiądzie, w najlepszym wypadku będziesz musiał zapłacić dużo kasy za naprawę, w najgorszym kupić nową konsolę.

Nie daj się zrobić w podrabiane gry z przemytu! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.!

Nie bagatelizuj potęgi PlayStation®. Kupuj oryginalne gry.

SONY