

ECTS RELACJA Z WYSTAWY ECTS W LONDYNIE - NOWY KONKURS SONY

PlayStation + Dreamcast+ Nintendo 64 + GameBoy

NEO

PLUS

25

PAŹDZIERNIK 2000 (10/00) - CENA 5.90 ZŁ

RECENZJE I OPISY DWÓCH NOWYCH HITÓW MISTRZÓW ZE SQUARE

PARASITE EVE 2 CHRONO CROSS

NINTENDO KONTRATAKUJE



Dwie nowe konsole Nintendo: GAMECUBE i GameBoy Advance. Zdjęcia i screeny z gier! Pierwsze informacje!

IMPORTY



Spawn: In Demon's Hand
Capcom vs SNK
Orphen
LiberioGrande 2

33 RECENZJE GIER

- Power Stone 2 • Turok 3 • Valkyrie Profile
- Dave Mirra Freestyle BMX • Countdown Vampires
- Toca 3 • Ultimate Fighting Championship • Deep Fighter

5 DOKŁADNYCH OPISÓW

- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Dave Mirra Freestyle BMX • Parasite Eve 2
- Countdown Vampires • Chrono Cross

PLUS!

- Duck Dodgers
- Rayman 2 PSX
- R/C Revenge
- Star Trek Invasion
- WWF Royal Rumble
- Sydney Olympics 2000
- Sno Cross Championship
- Moto Racer World Tour

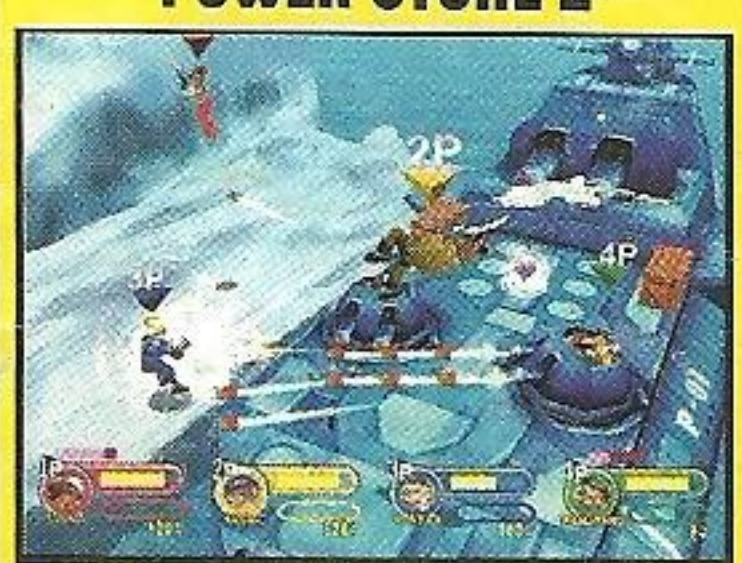
ULTIMATE FIGHTING CHAMPS.



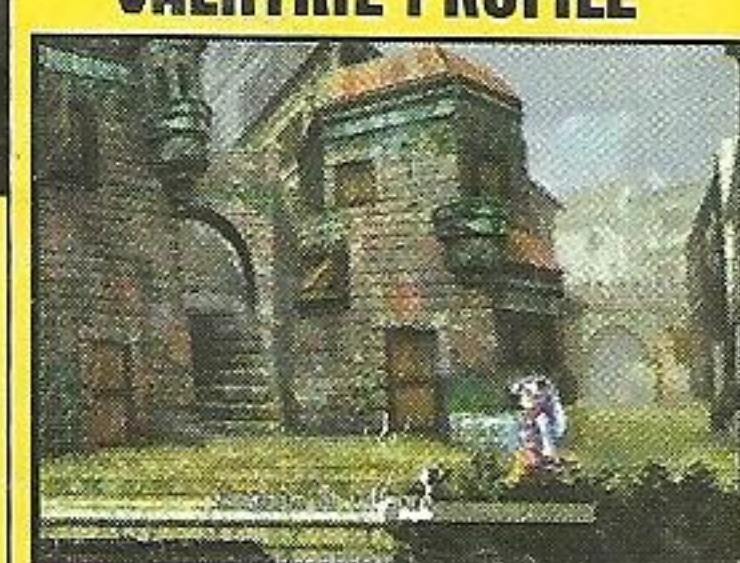
TOCA 3 WORLD TOURNIG CARS



POWER STONE 2



VALKYRIE PROFILE



INDEPENDENT PRESS



9 771505 820998

WWW.NEOPUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

100%

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki

ul. Stanisławowska 1/18

WYMIANA GIER

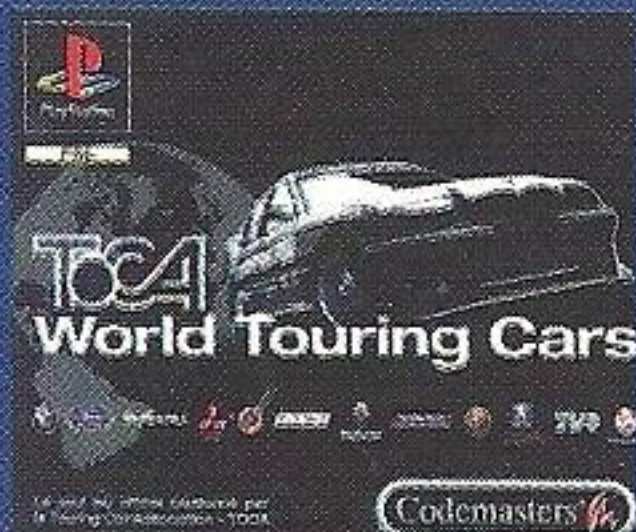
Możliwość negocjacji cen!!!

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się i o podobnej wartości rynkowej.

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)



PlaySta 175,-



PlaySta 190,-



PlaySta 195,-



PlaySta 179,-



PlaySta 190,-



219,-

SONY PSX

NOWE UŻYW.

Konsole PSX	599,-	399,-
Dual Shock	99,-	
Karta Pamięci MAX	39,-	
Karta Pamięci Sony	99,-	
Joystick	39,-	
Link Kabel	39,-	
Kabel RGB	39,-	
Action Replay	89,-	
Bond 007	159,-	109,-
Colin McRae	109,-	79,-
Colin McRae 2	175,-	139,-
Command & Conquer Ret.	109,-	89,-
Crash 3	139,-	99,-
Croc 2	159,-	119,-
Die Hard Trilogy 2	185,-	129,-
Dino Crisis	190,-	149,-
Driver	190,-	149,-
Fear Effekt	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	149,-
Final Fantasy 7	109,-	79,-
Final Fantasy 8	189,-	149,-
GTA	109,-	79,-
GTA2	199,-	149,-
ISS Evolution	195,-	159,-
ISS Pro 98	139,-	109,-
Legacy of Kain 2	169,-	119,-
Medi Evil 2	159,-	119,-
Metal Gear Solid	139,-	109,-
Mision Impossible	159,-	119,-
Music 2000- prog. muzyczny	189,-	149,-
NBA 2000	199,-	159,-
Need for Speed 4	190,-	149,-
Quake 2	190,-	159,-
Rayman2	190,-	159,-
Rally Championship	195,-	159,-
Resident Evil 3	190,-	149,-
Ridge Racer 4	190,-	99,-
Rollage 2	195,-	149,-
Shadow Man	159,-	119,-
Silent Hill	159,-	129,-
Spider-Man	195,-	149,-
Spec Ops	195,-	149,-
Syphon Filter	150,-	109,-
Syphon Filter 2	195,-	149,-
Tenchu 2	189,-	149,-
Tomb Raider 3	149,-	109,-
Tomb Raider 4	199,-	159,-
Tony Hawk's 2	199,-	149,-
V-Rally 2	109,-	89,-
nowości	tel.	tel.

NINTENDO 64

NOWE UŻYW.

Konsole N 64	599,-	279,-
Action Replay	129,-	
Joystick	119,-	80,-
Karta Pamięci	80,-	60,-
Rumbel Pack	60,-	50,-
Expention Pack	139,-	99,-
Armorines	249,-	199,-
Banjo-Kazooie	229,-	129,-
Beeble Adventure Racing	249,-	189,-
Castlevania	200,-	159,-
Castlevania 2	249,-	189,-
Command & Conquer 3D	249,-	169,-
Diddy Kong Racing	199,-	99,-
Donkey Kong Country	tel.	229,-
Duke Nuken 2	249,-	199,-
Episod I	249,-	139,-
FIFA 2000	259,-	209,-
Golden Eye	229,-	149,-
ISS 98	229,-	159,-
Mario 64	120,-	60,-
Mario Golf	239,-	189,-
Mario Party	229,-	149,-
Mision Impossible	229,-	139,-
Mortal Kombat 4	229,-	189,-
Nba Jam 99	249,-	189,-
NBA Live 2000	269,-	199,-
Pokemon Stadium	tel.	tel.
Quake 2	249,-	199,-
Rainbow Six	259,-	199,-
Rayman 2	200,-	149,-
Ready 2 Ramble	249,-	199,-
Residebt Evil 2	279,-	219,-
Ridge Racer 64	249,-	199,-
Rogue Squadron	229,-	149,-
RR 64	249,-	200,-
Shadow Man	249,-	169,-
Super Smash Bros.	249,-	199,-
Top Gear Rally 2	249,-	200,-
Tonic Trouble	249,-	199,-
Tony Hawk 64	249,-	200,-
Toy Story 2	249,-	200,-
Turok 2	199,-	120,-
Turok 3	249,-	199,-
Vigilante 8	249,-	199,-
Win Back	259,-	219,-
Wipeout 64	229,-	149,-
WWF Attitude	249,-	159,-
WWF Wrestlemania 2000	249,-	209,-
Zelda	229,-	149,-
nowości	tel.	tel.

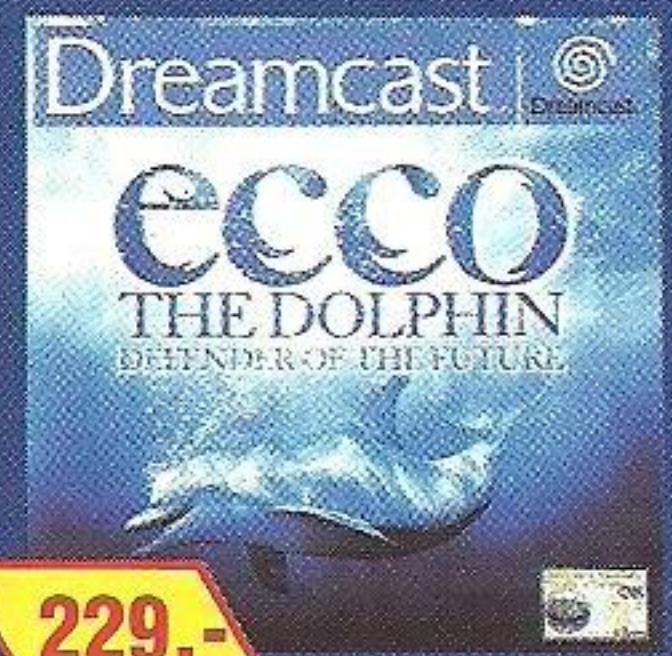
SEGA DREAMCAST

NOWE UŻYW.

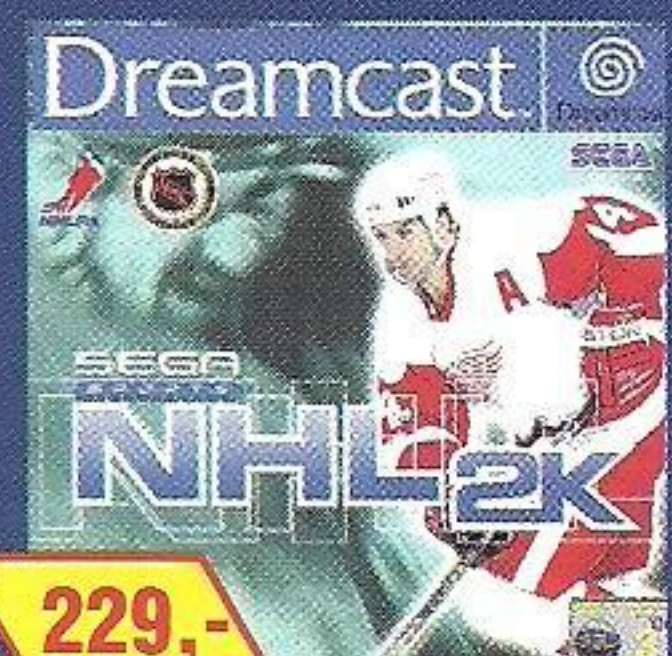
Konsole Dreamcast PAL	tel.	tel.
Joystick org.	145,-	119,-
Joystick platforma	269,-	tel.
Karta Pamięci org.	145,-	119,-
Pistolet	189,-	tel.
Blue Stinger	199,-	149,-
Buggy Heat	199,-	149,-
Crazy Taxi	199,-	169,-
Code Veronica	229,-	189,-
Dead or Alive 2	229,-	209,-
Deka 2	199,-	169,-
Ecco the Dolphin	229,-	199,-
Evolution	229,-	199,-
Expen Dable	229,-	139,-
F1 World Grand Prix 2	199,-	159,-
Fighting Force 2	199,-	129,-
Get Bass + wędka	429,-	380,-
GTA 2	229,-	189,-
Hidden Dangerous	229,-	199,-
House of Death 2 + pistolet	399,-	379,-
Marvel vs Capcom 2	229,-	199,-
MDK 2	229,-	189,-
Metropolis Racer	229,-	209,-
NBA 2000	229,-	149,-
Nomad Soul	229,-	189,-
Power Stone	229,-	149,-
Rayman 2	229,-	189,-
Ready 2 Ramble	229,-	169,-
Red Dog	229,-	189,-
Resident Evil 2	219,-	199,-
Sega Rally 2	199,-	169,-
Shadow Man	219,-	189,-
Snow Surfers	209,-	149,-
Sonic Adventure	209,-	159,-
Soul Calibur	219,-	179,-
Soul Reaver	209,-	149,-
Speed Devil	209,-	149,-
Star Wars Racer	229,-	209,-
Super Speed Racing	229,-	149,-
SWWS 2000	229,-	149,-
Toy Commander	209,-	149,-
UEFA Striker	229,-	179,-
Vigilante 8	229,-	199,-
Virtua Fighter 3	229,-	149,-
Virtua Striker 2	229,-	149,-
Virtua Tennis	229,-	199,-
Worms	219,-	189,-
WWF Attitude	219,-	189,-
Zombi Rewenge	229,-	209,-
nowości	tel.	tel.



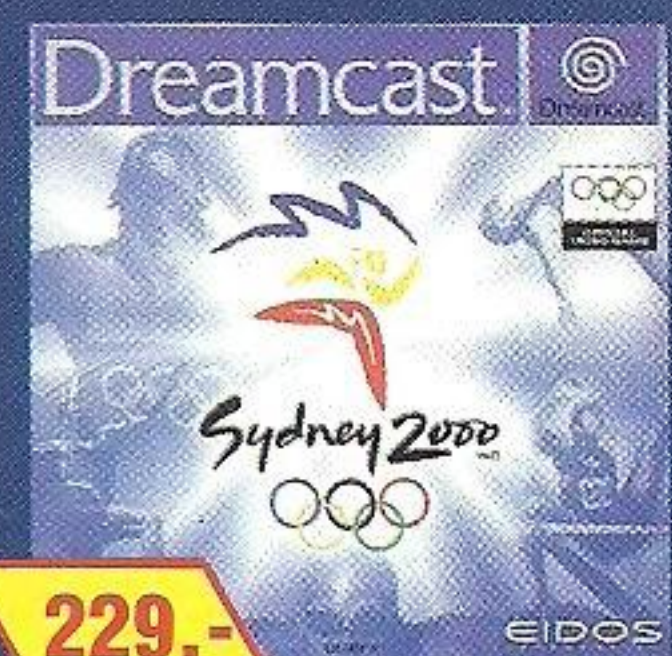
229,-



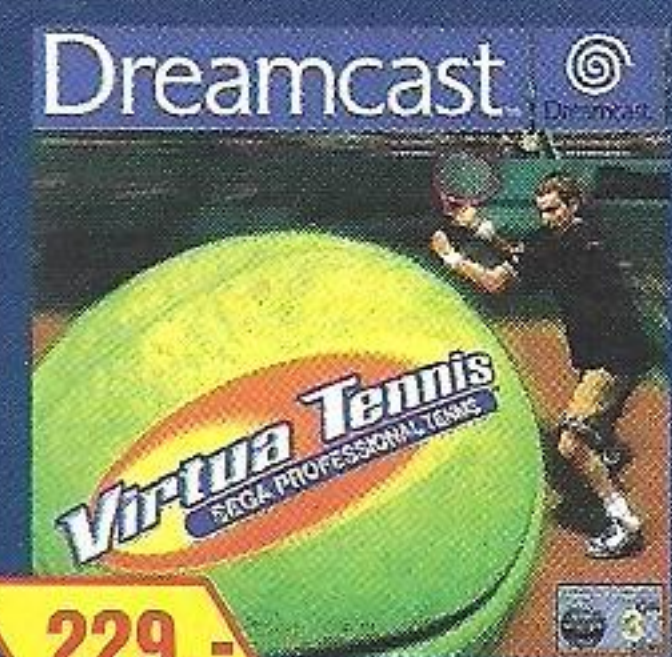
229,-



229,-



229,-



229,-

GAME BOY

NOWE UŻYW.

Konsole Game Boy	279,-	209,-
Attack from Mars	145,-	119,-
Gex 3D	99,-	79,-
ISS Pro 99	119,-	79,-
Lucky Luck	119,-	79,-
Montazuma Returns	99,-	79,-
Mortal Kombat 4	145,-	79,-
NBA Jam 99	119,-	79,-
MGS	145,-	129,-
Star Wars: Racer	145,-	119,-
Tom & Jerry	119,-	99,-

NOWE UŻYW.

Pokemon Gold	tel.	tel.
Rayman	145,-	119,-
Tassman Devil	145,-	119,-
Spy vs Spy	145,-	129,-
Rugrats Movie Spy vs Spy	119,-	79,-
Top-Gear-Rally	145,-	109,-
Turok 2	99,-	79,-
Sylwester	99,-	79,-
GTA	145,-	139,-
Wario Land 2	145,-	109,-
Wario Land 3	145,-	119,-

NOWE UŻYW.

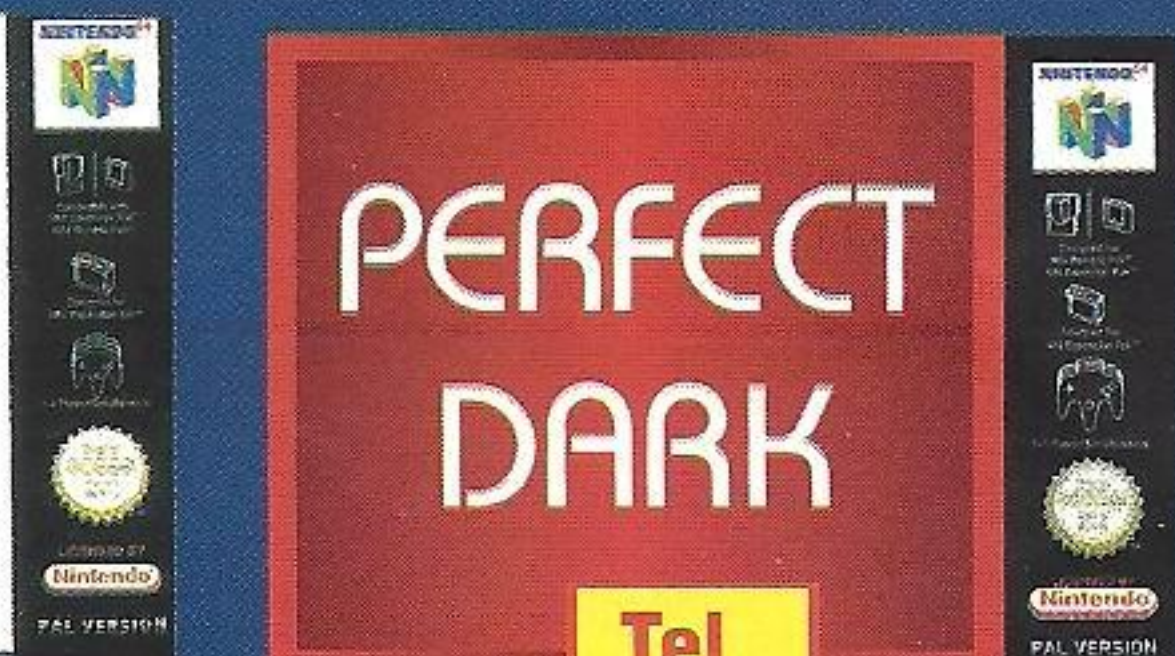
Earthworm Jim 2	119,-	79,-
Zelda	140,-	109,-
NHL2000	145,-	119,-
Super Mario Bros.	119,-	79,-
FIFA 2000	145,-	89,-
Bomber Man	99,-	79,-
Prince of Persia	145,-	79,-
Wrestlemania 2000	145,-	89,-
V-Rally	145,-	89,-
Duffy Duck	119,-	89,-
nowości	tel.	tel.

KONSOLE UŻYWANE
N64 TYLKO 279,00 ZŁ
PSX TYLKO 399,00 ZŁ



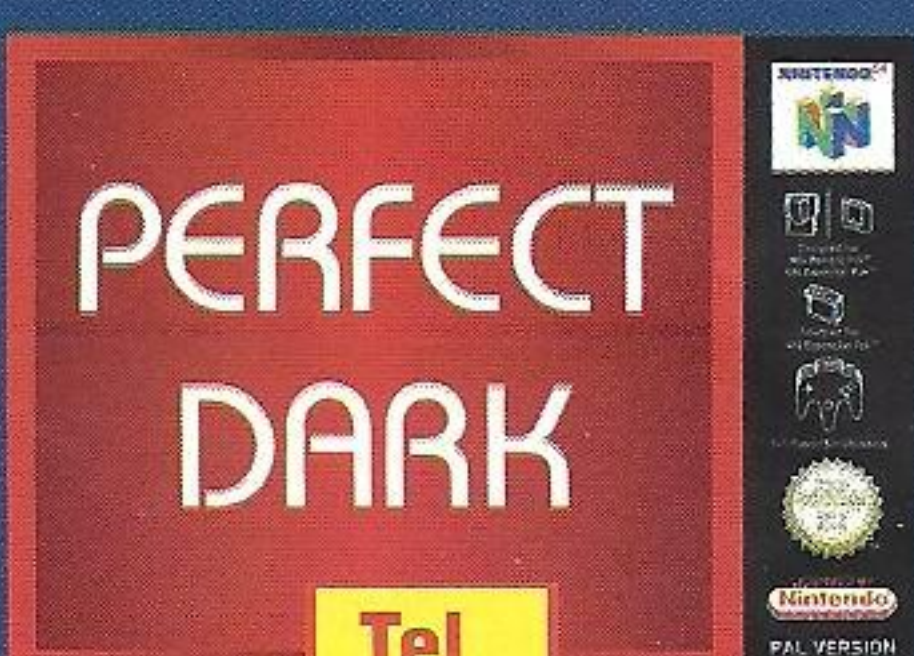
145,-

MicroMachines



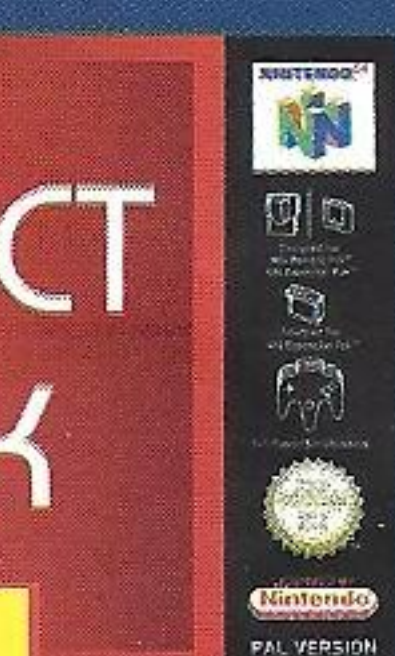
Tel.

Skateboarding



145,-

Toy Story 2



145,-

Croc



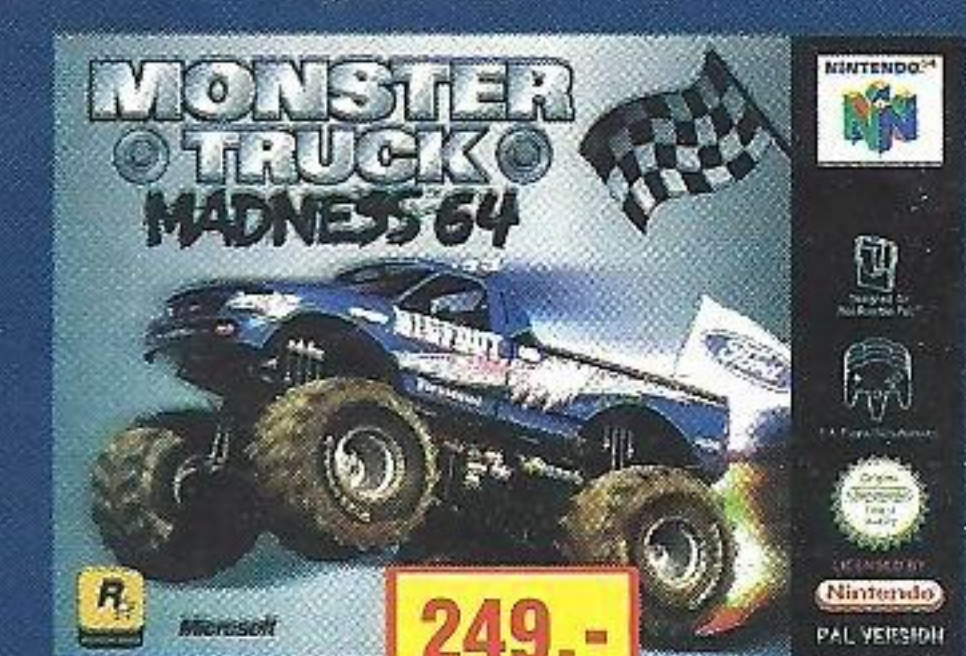
145,-

SiliconValley



145,-

Wario Land 3



145,-

Gex



145,-

Driver

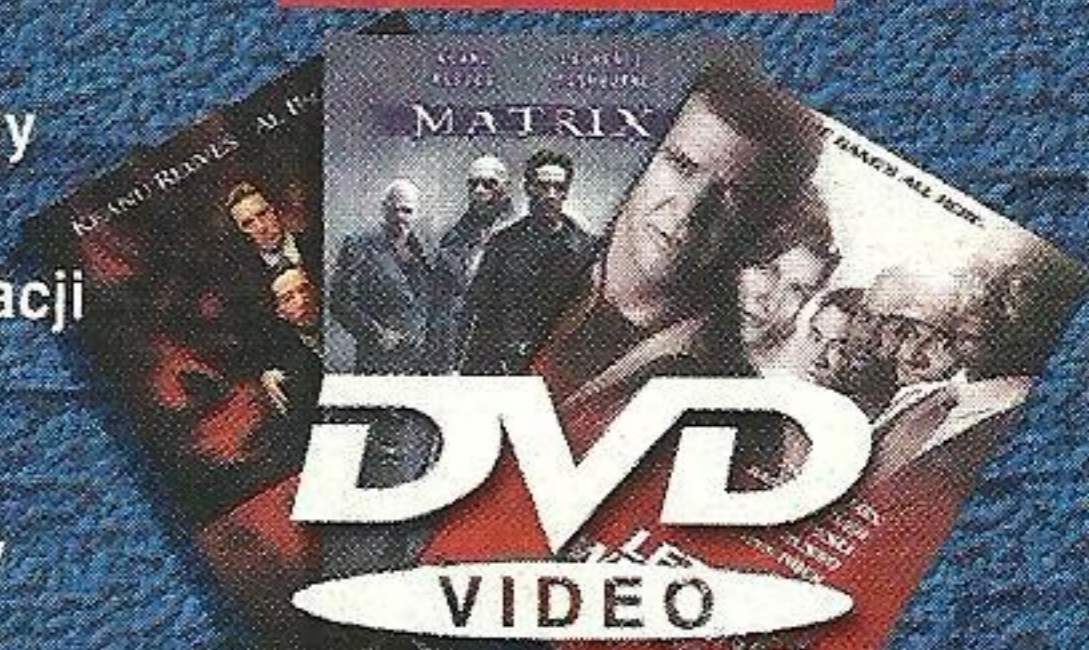
S P R Z E D A Ź W Y S Y Ł K O W A U W A G A !!!

SOFTBOX

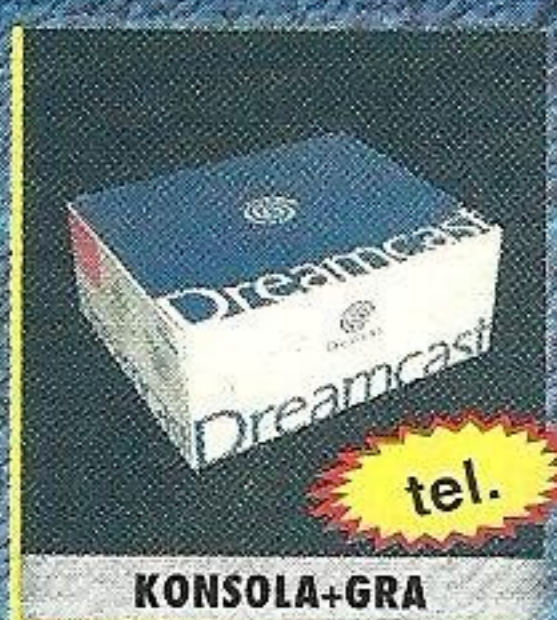
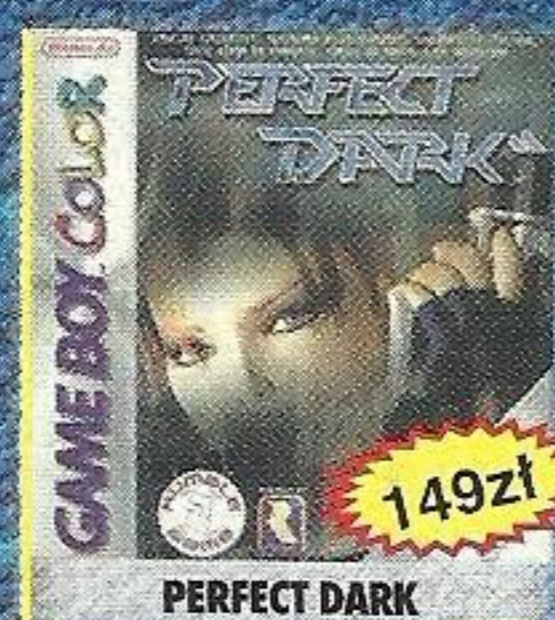
M U L T I M E D I A

tel. (022) 831 42 09 Codziennie: 10⁰⁰ - 18⁰⁰
 (022) 636 90 24 Biuro: ul. Nowolipki 10/62 00-153 Warszawa

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki



W ofercie mamy filmy na DVD



AKCESORIA PSX

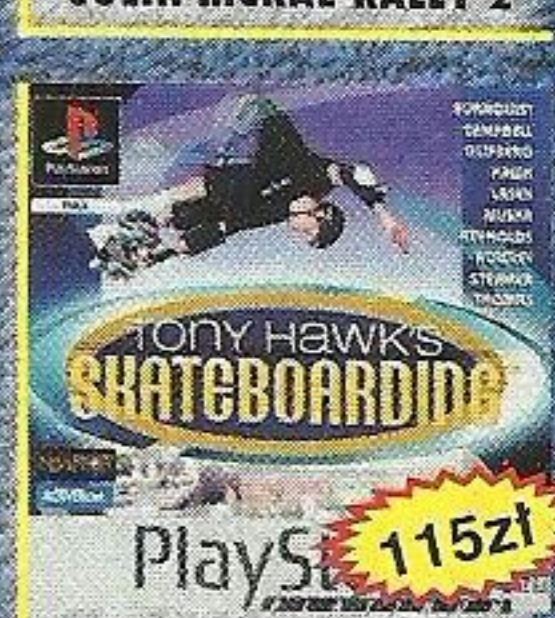
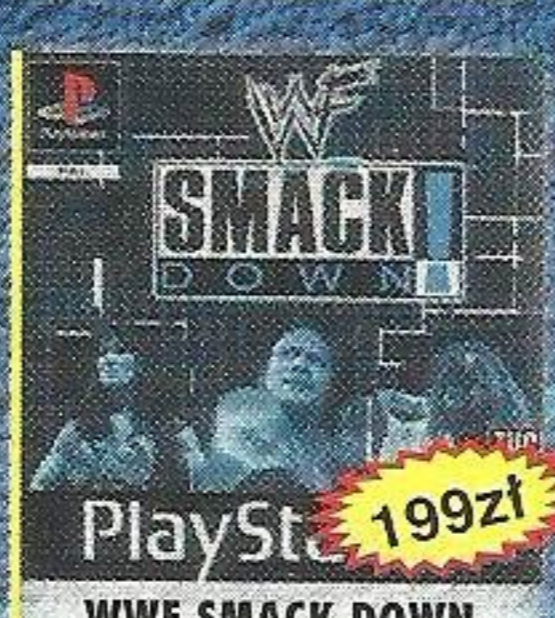
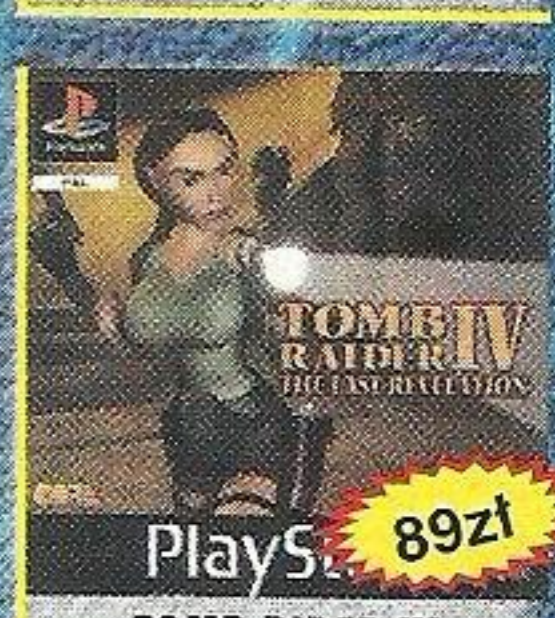
PISTOLET	119
KIEROWNICA	289
KABEL RFU	69
KONSOLA PSX + GRA	599
KABEK RGB+AUDIO	35
PAL CONVERTER + RFU	59
MC15 BLOKÓW	29
MC30 BLOKÓW	49
MC120 BLOKÓW	59
PAD MAX	39
DUAL COLOR	69
DUAL SHOCK SONY	99

579zł

AKCESORIA DREAMCAST

KONSOLA DC + GRA	tel.	199
KARTA PAMIĘCI X4		99
VIBRATION PAK		149
PAD DC		59
KABEL RGB + AUDIO		169
PISTOLET		149
KARTA PAMIĘCI VMS		59
KABEL CHINCH		59

W naszej ofercie znajdziesz również wszystko na N64 w najlepszych cenach

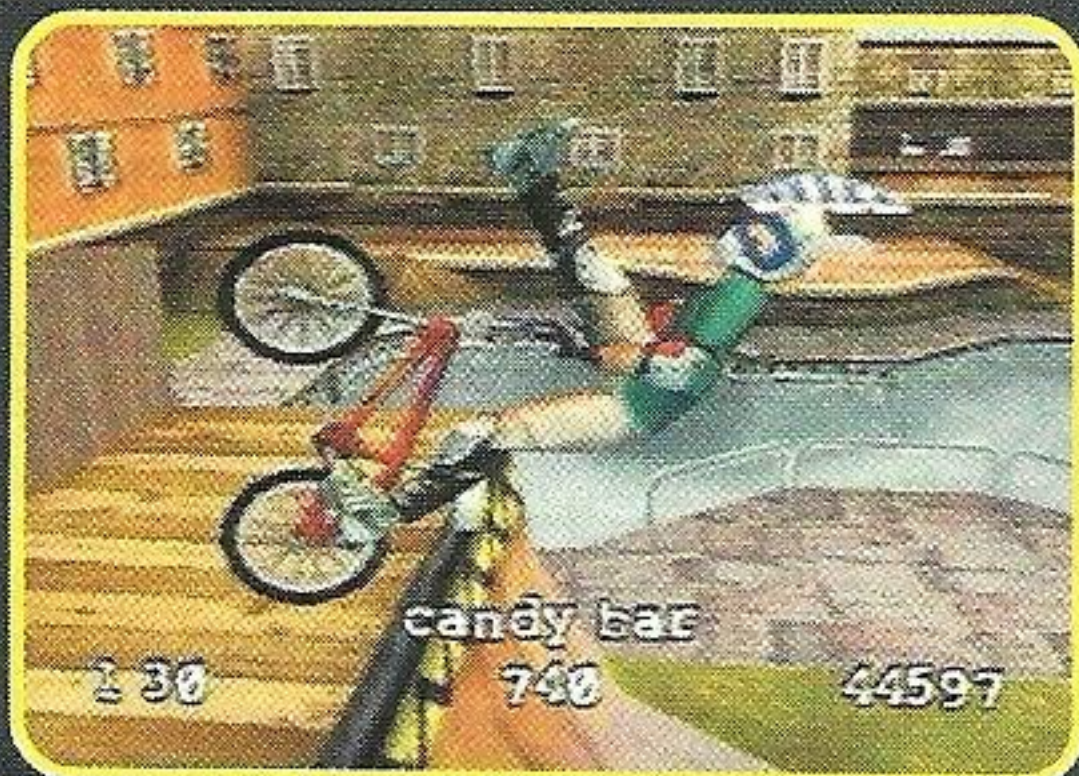


Prowadzimy SERVIS pogwarancyjny konsol. FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN

PREMIERA PLAYSTATION 2 - 24 LISTOPAD 2000 • FIRMA PROWADZI SPRZEDAŻ RATALNĄ • WWW.SOFTBOX.PL



CHRONO CROSS str. 66
Najnowszy rpg prosto od magików ze Squaresoftu. Brat twierdzi, że to prawdziwa, nowa fala...



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX - str. 56
Nolster uważa, że Dave może poważnie zagrozić Tony'emu...



POWER STONE 2 - str. 42
Grabarz zbiera świecące kamienie i kontempluje przyszłość gatunku multiplayerowego...



PARASITE EVE 2 - str. 62
Wchodzący właśnie w fazę okresu próbnego nasz nowy człowiek - o.g. wysmażył śliczny tekst o kontynuacji hitu.



Valkyrie Profile - str. 64
Utrzymany w świecie Wikingów i ich mitologii rpg wciągnął Banana lepkimi mackami...

news

GameCube i GameBoy Advance! 06
Nowe wieści o Bouncerze! 10

importy

CAPCOM vs SNK 21
LIBEROGRANDE 2 22
NIPPON OLYMPICS 2000 22
SORCEROUS STABBER ORPHEN 23
SPAWN: IN THE DEMON'S HAND 20

recenzje

ANIMORPHS 35
ALL-STAR TENNIS 46
BUST-A-GROOVE 2 40
CHRONO CROSS 66
COUNTDOWN VAMPIRES 68
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 56
DEEP FIGHTER 36
DUCK DODGERS 37
ECW HARDCORE REVOLUTION 40
HIDDEN & DANGEROUS 38
MOTO RACER: WORLD TOUR 55
PARASITE EVE 2 62
POWER STONE 2 42
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE 37
RAINBOW SIX 38
R/C REVENGE 58
SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING 59
STAR TREK INVASION 41
SURF RIDERS 46
SYDNEY 2000 60
TEAM BUDDIES 34
TERRACON 35
TOCA 3 TOURING CARS 61
TUROK 3: SHADOW OF THE OBLIVION 39
UBIK 40
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 44
VALKYRIE PROFILE 64
VIRTUA ATHLETE 2000 60
WWF ROYAL RUMBLE 45
YEH-YEH TENNIS 46

help!

CHRONO CROSS 72
COUNTDOWN VAMPIRES 82
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 84
PARASITE EVE 2 77
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 80

redakcja

ARCADIA 88
ARCHIWALIA 93
COOL STUPH 98
FAQ 94
GAWĘDY PO FAI 89
POCKET 70
PRENUMERATA 91

NEWS

Nintendo GameCube



BYĆ MOŻE NIKTÓRYCH Z WAS ZAINTERESUJE FAKT, IŻ NINTENDO POSTANOWIŁO WRESZCIE UCHYLIĆ ZASŁONĘ I ZAPREZENTOWAĆ CAŁEMU ŚWIATU SWÓJ NAJNOWSZY KRZYK MODY. FIOLETOWY TOSTER Z CZARNĄ KLAPKĄ.

Pudełko jest tak sprytnie skonstruowane, że wygląda zupełnie jak konsola nowej generacji. Wrażenie to pogłębia jeszcze fakt, iż do urządzenia można podłączyć cztery pady, wsadzać płytki oraz podłączać je do telewizora.

Amatorzy przenośnej rozrywki będą mogli wziąć swojego GameCube'a za rączkę (u góry) i chodzić z nim po mieszkaniu lub ulicy.

Sama konsolka nie będzie zbyt duża,

pomimo, że sprawia naprawdę kobylaste wrażenie. De facto jest jednak niższa niż stojący Pan Kolorowy i jest mniej więcej o jedną trzecią węższa niż Nintendo 64. Ponadto jest też trochę krótsza. Co zdradza już sama nazwa, GameCube (Game - gra, Cube - sześcián, kostka) nie jest niczym innym niż kostką, na której będzie można grać. Niestety, nie można powiedzieć, żeby kształt był specjalnie wyrafinowany. Opinie na ten temat są wśród nas podzielone. Taki

kształt może mieć moim (Ban) zdaniem pudełko, w którym sprzedawana jest konsola, ale żeby tak od razu sam sprzęt... No cóż. Na szczęście kształt i wygląd konsoli nie odgrywają takiej roli jak w innych dziedzinach rozrywki, w których także występują zasilani prądem umiłowcy wolnego czasu. Siła każdej konsoli, zarówno tej w kształcie pudełka na narzędzia, jak i tej, która wygląda jak model monolitu pozostawionego przez obcą cywilizację, leży w grach.

A najwyraźniej developerzy upodobili sobie nową konsolę Nintendo, bo ich zespoły łakomie rzuciły się do szykowania gier na kolejnego konkurenta Dreamcasta, PS2 oraz Xboxa. Dostyc ciekawe jest to, że konsola będzie wyposażona w niestandardowy napęd - nie będą to już co prawda karty, ale w ich miejsce pojawią się małe płytki. Naprawdę małe płytki. Mini DVD. Czy będzie to przeszkoda dla piratów - jeszcze się okaże. >> ciąg dalszy na str 16

GameBoy Advance!

TAK WYGLĄDA MAŁY, ZGRABNY I KOLOROWY KILLER!

Na tym samym pokazie, na którym do rodziny konsol do gier nowej generacji dołączył GameCube pojawił się także następca najbardziej popularnego systemu do gier na świecie. GameBoy Advance wszedł do gry.



Czy data 24.08.2000 zapisze się na zawsze w annałach historii gier wideo? Znosi się, że tak... A to za sprawą następcy GameBoya. Kiedy widzi się w akcji nową konsolkę Nintendo od razu nasuwają się dwa skojarzenia. Że Nintendo zmieniło radykalnie podejście do kształtu konsolki oraz to, że grafika w GBA zabija.

>> ciąg dalszy na str 18

Czy Screeny z THE GETAWAY na PS2 to ściema?

Nasze podekscytowanie THE GETAWAY na PS2 trwało dość długo, aż do momentu, w którym w pół roku po otrzymaniu pierwszych materiałów prasowych dorwaliśmy nowe. Znajdował się w nich screen, który wydawał się nam znajomy. Po przyjrzeniu się starszym materiałom odkryliśmy co następuje...

Przysłane przez Sony obrazki *mogą nie być screenami z gry*. Możliwe, że są to dwa identyczne, renderingu, na których grafik podmienił samochód z odpowiednika Audi TT na coś zbliżonego do Porsche. Złapanie dwóch takich samych obrazków byłoby dość trudne, zwłaszcza, że inne samochody na tych klatkach znajdują się w tym samym miejscu. Być może jest to tylko kwestia utraty licencji na samochód Audi, ale i tak wygląda to podejrzanie...



TEKKEN TAG TOURNAMENT USPRAWNIONY W PALU!

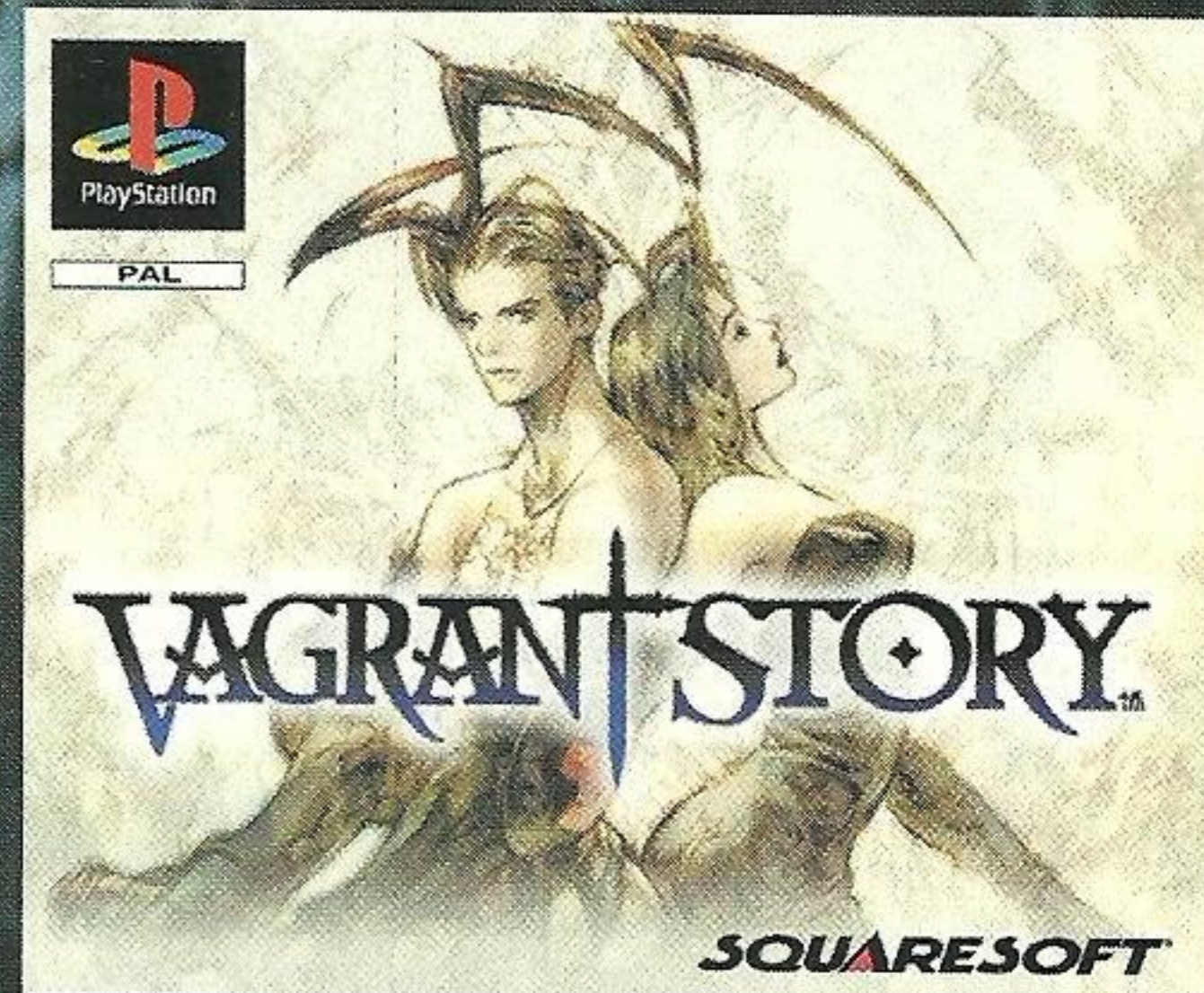
...I jednocześnie okaleczony. Jednak po kolei. Na konferencji prasowej Sony podczas ECTS podane zostało do wiadomości prasy, że europejska wersja TEKKEN TAG TOURNAMENT na PlayStation 2 będzie miała zaimplementowany pełny anti-aliasing. To znaczy, że znikną wreszcie ostre krawędzie na sylwetkach postaci, zwyczajnie nie pasujące do 128-bitowej konsoli. Niestety, podobnie jak TEKKEN 3 animacja w grze pracować będzie w 50 klatkach na sekundę. Będzie wolno i słamazarnie. Czy naprawdę tak trudno wrzucić ten przeklęty przełącznik na 60Hz? TEKKEN 4 to bardzo ciekawy temat. Na temat gry krążą przeróżne plotki, które nie mają na razie żadnego potwierdzenia. Ostatnia z nich mówi o tym, że Namco być może pokaże krótką migawkę podczas Tokyo Game Show, na którym naturalnie będziemy.



Te wszystkie kany mają zniknąć w wersji PAL!

"ZDERZENIE TOMB RIDER'A Z METAL GEAR I FINAL FANTASY"

PSW 4'00



PlayStation®

SQUARESOFT



PLAY

Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.mig.pl

© 1997-2000 Square All Rights Reserved

Metal Gear Solid 2: Sons Of The Liberty

PS2

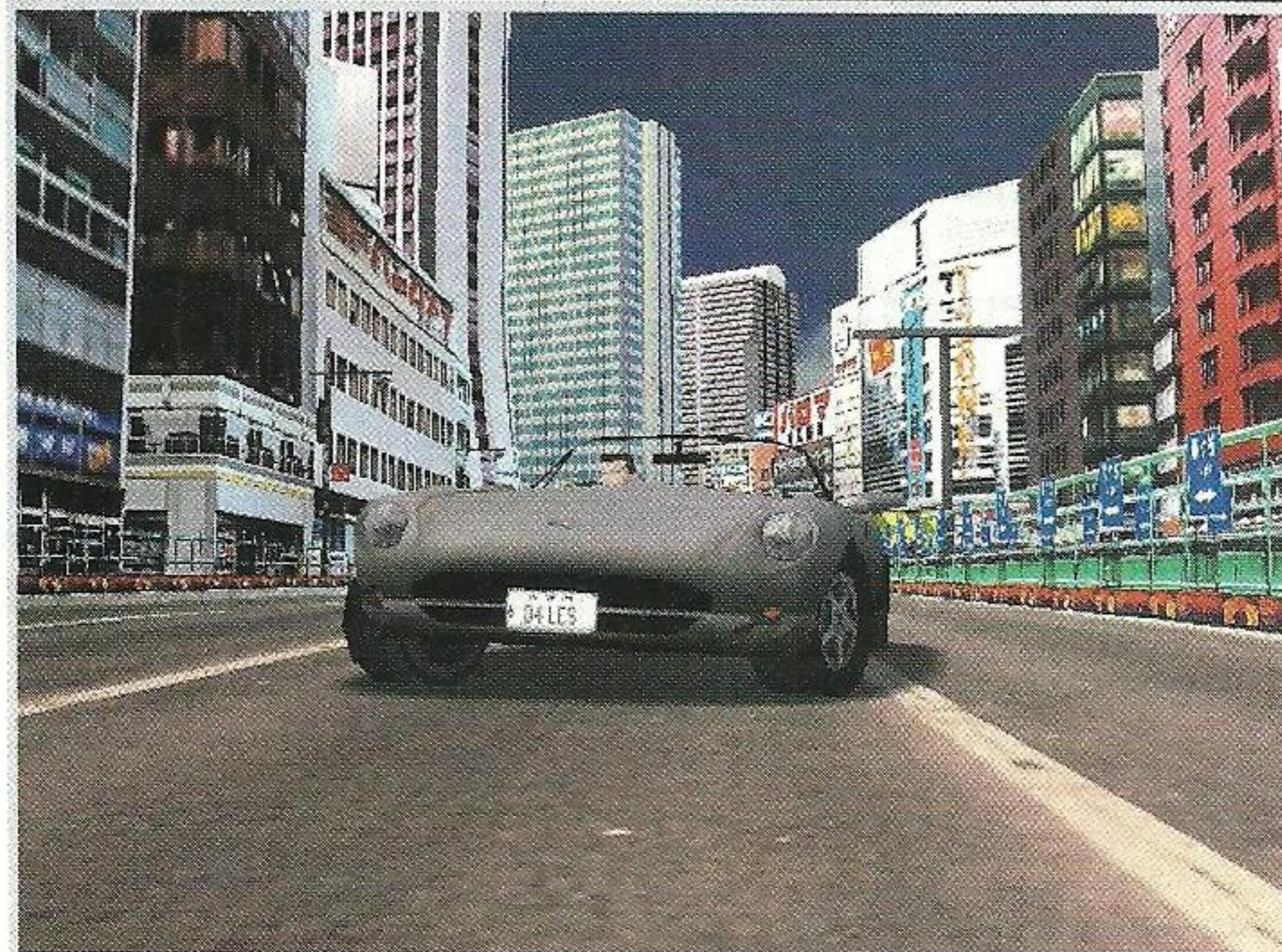


Przed wami kilka nowych screenów z MGS2, którymi Konami zechciało się z nami podzielić. Po raz kolejny możemy obserwować walkę Węża z blondyną oraz przemykanie za plecami strażników podczas jakiejś odprawy.

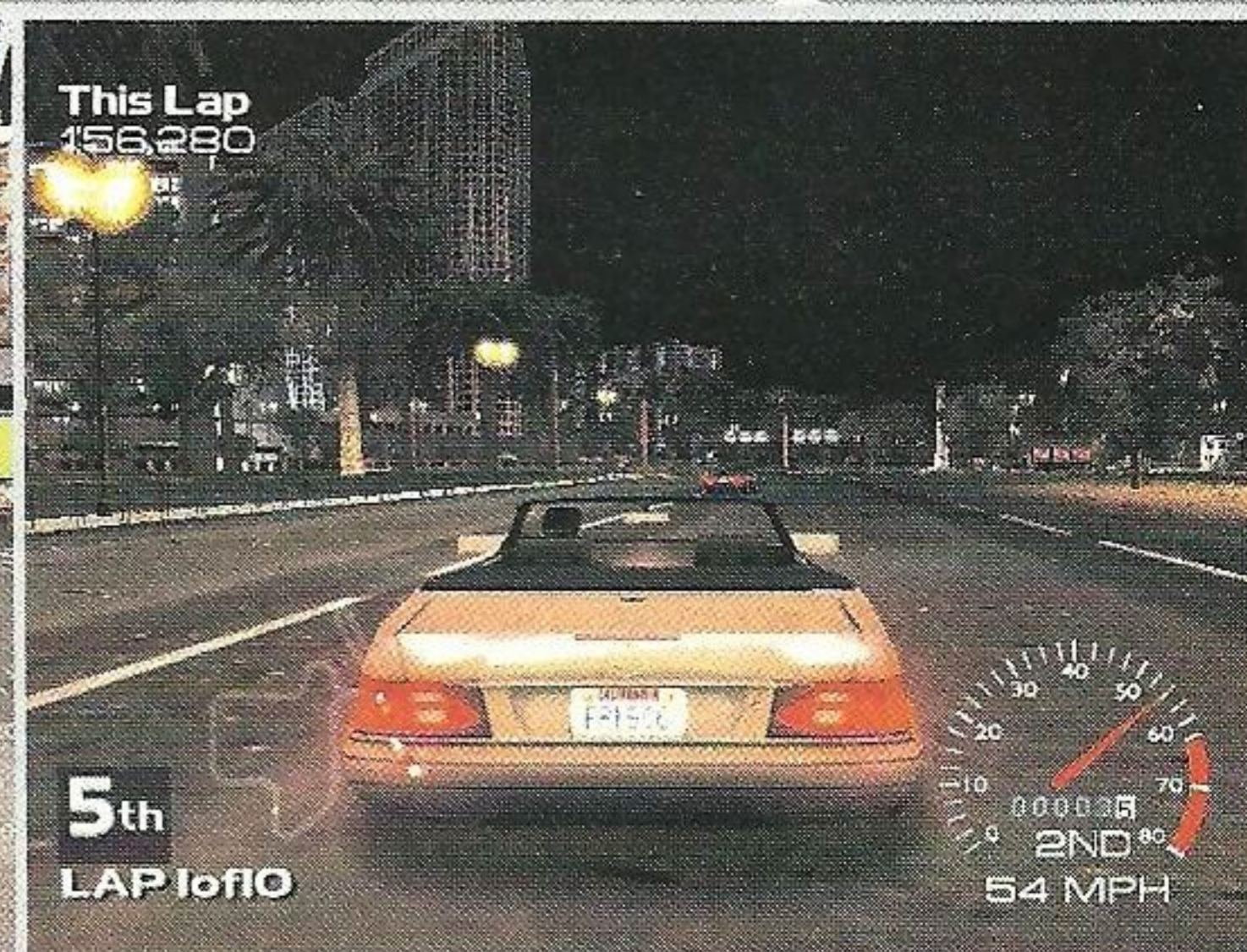
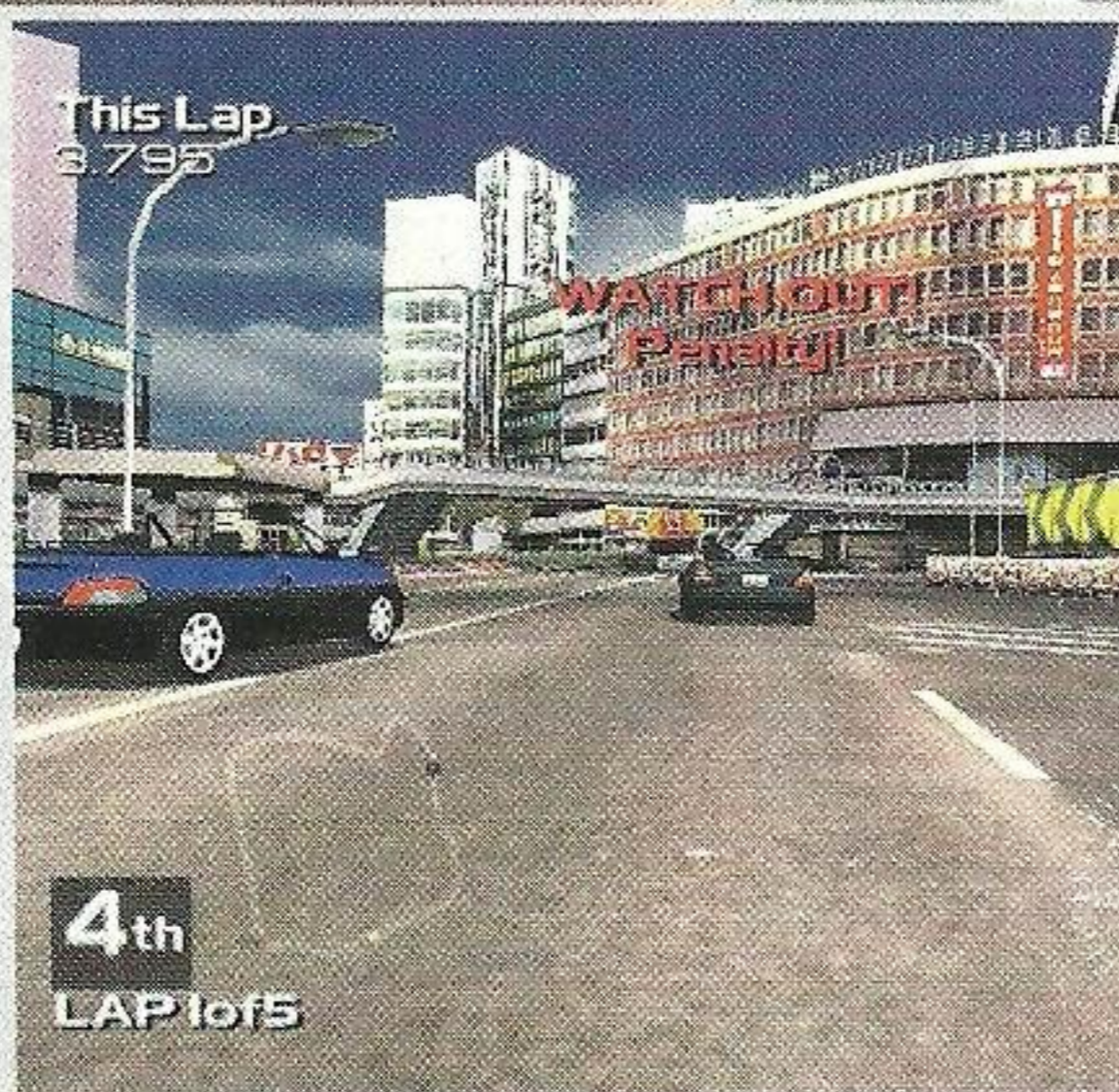
Podczas ECTS firma zaprezentowała też nowy, liczący dwie minuty i pięćdziesiąt sekund trailer z gry. W rytmie wolnej i spokojnej piosenki przypominającej starszkolne standardy jazzowe, ubrany w pelerynę Snake przechadza się po moście paląc papierosa w strugach deszczu. Nagle wyrzuca niedopałek i zaczyna biec. Włącza mu się termooptyczny kamuflaż (wygląda to jak stój Predatora), Snake podbiega na skraj mostu i skacze! Obserwujemy w zwolnionym tempie jego lot, po czym pojawiają się tajemnicze prądy. Po chwili Snake wstaje (w otoczeniu błyskawic) na znanym już nam statku transportującym Metal Gear Raya. Wygląda to tak dobrze, że marzymy o takim filmie! [PS2]

M-SR: Metropolis Street Racer

DC

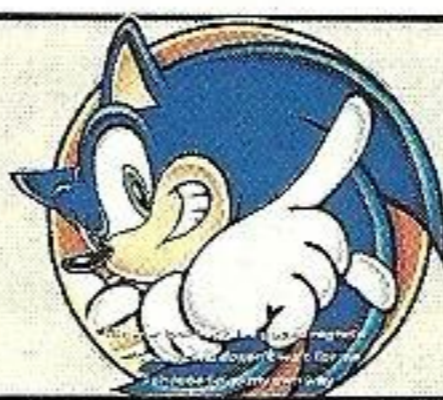


Wiadomo już, dlaczego M-SR nie ukazał się tak, jak pierwotnie planowano, czyli pół roku temu. Jest to bowiem jeden z priorytetowych projektów Segi na DC i firma chce dopiąć wszystko na ostatni guzik. A jest o co walczyć - popatrzcie tylko na te screeny. Nie wiemy, czy M-SR będzie najlepszym wyścigiem samochodowym dostępnym na konsole. Wiemy natomiast z całą pewnością, że będzie najlepiej wyglądającym wyścigiem na konsole. Pod względem grafiki przebija wszystko, co widzieliśmy do tej pory w akcji. W M-SR nawet drzewa wyglądają jak drzewa, a nie jak powiększona zielona teksturka. Wszystkie miasta zostały odtworzone na podstawie zdjęć, filmów i map zrobionych na podstawie wutentycznych lokacji. I to naprawdę widać! Liczba drobnych detali na poboczach jest wręcz nieprawdopodobna. Gra ma ukazać się w Europie na dniach, a wtedy sprawdzimy, jak jeździ się w tym oszałamiającym graficznym przepychu. [DC]



DECE'EM

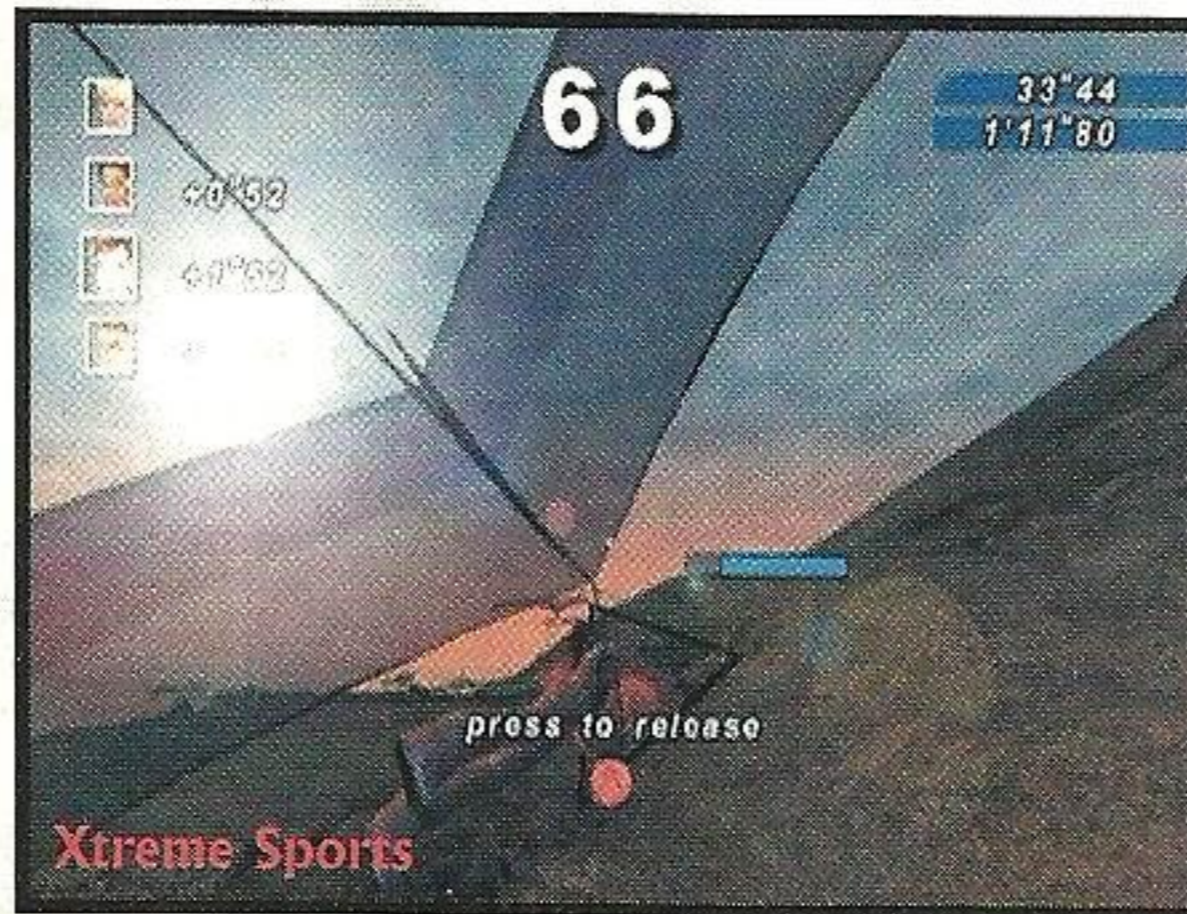
ORIGIN'ALNE INFO



■ OziSoft, australijski dystrybutor DC, poinformował ostatnio o zmianie ceny konsoli, która sprzedawana jest teraz w krainie kangurów za równowartość 175 USD. Obniżka ceny zbiegła się z premierą oprogramowania, które pozwoli wreszcie tamtejszym graczom na korzystanie z sieci. Tymczasem w Europie ma niebawem ukazać się nowa wersja Dreamkey. Nie wiadomo jeszcze czy pozwoli ona na wpisanie dowolnych parametrów ISP, czy też, tak jak poprzednia wersja - pozostanie dla nas bezużyteczna. Nowe oprogramowanie będzie zawierać chat zbliżony do popularnego ICQ, wsparcie dla klawiatury oraz mikrofonu. Wersja ma być dostępna na płycie Official Dreamcast Magazine.

■ Pozostając przy obniżkach warto wspomnieć, iż nie tylko Australijczycy mają dobrze. Cena DC w Stanach została bowiem ustalona na poziomie \$149,99 z dniem 31 sierpnia. Peter Moore z SOA nie omieszkął zauważyć: „Nowa cena jest kolejnym krokiem podjętym przez Segę aby zapewnić klientom stosowne korzyści.” Wyraził on także przekonanie, iż gracze będą „sfrustrowani wysoką ceną i brakiem dostępności” innej platformy, która ukaże się w tym roku. A co za tym idzie „Sega jest teraz w doskonałej sytuacji aby znacznie rozszerzyć swoją bazę użytkowników i kontynuować innowacyjną i dynamiczną obecność w tym przemyśle.” Jednak najbardziej interesujące i istotne dla nas jest to, iż za decyzją SOA poszedł również europejski oddział Segi, który z dniem 8 września ustalił cenę DC na 149,99 funtów. J.F. Cecillon również skomentował tę inicjatywę: „Wraz z fantastyczną linią gier, nowa cena wprowadza DC w drugi rok na rynku oraz we wspinały okres świątecznych zakupów.” Mimo, iż do świąt jeszcze trochę to ciężko się nie zgodzić z resztą.

■ Dzięki uprzejmości Infogrames już niebawem ukaże się kolejny tytuł sportowy, tym razem przeznaczony dla miłośników ekstremów. XTREME SPORTS, bo taką nosi on nazwę, będzie zawierać, między innymi, następujące dyscypliny: Mountain Biking, Sky Surfing, ATV Riding oraz Hang Gliding, Snowboarding i Bungee Jumping. Gra ma obfitować w licencje, a na ścieżce dźwiękowej usłyszymy Mr. Scruff, DJ Food oraz London Funk All-Stars. Ponadto autorzy zapowiadają sporo dodatków, dostępnych za pośrednictwem sieci. Gra ma ostatecznie ukazać się w październiku.



■ Sega of America po raz kolejny zdecydowała się sponsorować tegoroczne MTV Video Music Awards. Rok temu wydarzenie zostało wykorzystane do promocji konsoli, natomiast teraz zdecydowano się reklamować w ten sposób usługę SegaNet. Joe Culley, wiceprezes ds. marketingu firmy, stwierdził między innymi: „W trakcie zeszłorocznych VMA zaprezentowaliśmy DC, który niebawem zyskał tytuł najlepiej sprzedającego się produktu rozrywkowego (w momencie premiery), w historii sprzedaży detalicznej. W tym roku wykorzystamy show aby zaprezentować 22 milionom widzów SegaNet - sieć dla graczy, która zdefiniuje ten przemysł. Tym samym realizujemy swoją obietnicę, jaką jest wyniesienie gier video na kolejny poziom...”

■ Capcom, zdecydowanie najbardziej aktywny developer na DC, ku naszemu zadowoleniu nie zamierza zwolnić tempa. Po długim okresie oczekiwania w fazę ostatecznych poprawek wkroczyły prace nad EL DORADO'S GATE. Jak zapewne pamiętacie jest to odcinkowe 2D rpg, a jego japońska premiera przewidziana jest na 15 października. Do końca tego roku mają ukazać się również rozdziały 2 i 3. Jednocześnie szykuje się prawdziwa niespodzianka dla starych wyjadaczy. Na warsztat trafiła bowiem kolejna odsłona w serii 19xx, zatytułowana 1944. Na screenach shooter prezentuje się bardzo interesująco, a jak jest naprawdę przekonają się już niebawem bywalcy japońskich salonów arcade. Patrząc na dotychczasowe poczynania developera można być właściwie pewnym, iż na DC przyjdzie także pora. Jakby tego było mało w kolejce pewnych już pozycji stoją: kolejny arcade shooter MARS MATRIX, który jest dziełem team'u odpowiedzialnego za GIGA WING oraz BIOHAZARD 3: LAST ESCAPE urozmaicony kilkoma dodatkami w stosunku do wersji PS. Obydwa tytuły mają ukazać się w Japonii na początku listopada.

■ Tymczasem SOJ nieustannie promuje DC jako „sprzęt” do Internetu. Niedawno do sprzedaży trafił kompletny zestaw o nazwie Dreamcast Internet Starter Kit, który zawiera klawiaturę, myszkę wraz z podkładką oraz niezbędne oprogramowanie i literaturę wprowadzającą w temat. A teraz kolejnym krokiem, o którym było głośno jakiś czas temu jest Dreameye. Kamera sprzedawana jest w komplecie z mikrofonem, podstawką, niezbędnym oprogramowaniem oraz instrukcją. Ponadto z dniem premiery dostępna jest specjalna usługa sieciowa, która umożliwia przesyłanie obrazu w formach statycznej i dynamicznej. W sprzedaży pojawiły się również nowe peryferia dla DC, a ściślej mówiąc stare peryferia w nowych kolorach. Towar przeznaczony jest jak na razie wyłącznie na rynek japoński, gdzie można go nabyć poprzez Dreamcast Direct Online - czyli zakupy po sieci. Ze wszystkich rzeczy najciekawiej wygląda pad w kolorze srebrny metalik. Na otarcie też pozostaje nam poinformować, iż na naszym podwórku już niebawem ukaże się oficjalny VMS o czterokrotnie większej pojemności niż dotychczasowy.



Zestaw Dreameye



DC Mouse

26-06-00, NAUKOWCY ODKRYLI SKŁAD LUDZKIEGO DNA...
...04-08-00, ZAŻYCZYLI SOBIE BY TO NIGDY NIE NASTĄPIŁO

Parasite Eve II™

GRA TWÓRCÓW SERII FINAL FANTASY

www.parasite-eve2.com

© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. MUSIC © 1999 Square Sounds Co., Ltd. (P) 1999 Square Co., Ltd. & Square Sounds Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MOVIE © 1999, 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd. Based on the novel: Hideaki Sena PARASITE EVE (Kadokawa Horror Bunko).



SQUARESOFT

Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedawca wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.mig.pl

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION

PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

NINTENDO 64

PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

DREAMCAST

WSZYSTKIE TYTUŁY
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

GAME BOY

COLOR, GRY
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78

TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - SOBOTA 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"

ul.Raszkowska 32

63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

World Games

www.republika.pl/wgames

GRY I KONSOLE NOWE I UŻYWANE

DREAMCAST

KONSOLA + GRA 999zł, WSZYSTKIE NOWOŚCI PAL&NTSC
PRZESTRAJANIE KONSOL, GRY UŻYWANE OD 80zł

PLAYSTATION

KONSOLA 9002 (PAL/NTSC) 629zł, GRY UŻYWANE OD 45zł,
NAJTANSZE AKCESORIA

NINTENDO 64

KONSOLA OD 250zł, GRY UŻYWANE OD 50zł

GAME BOY COLOR

KONSOLA OD 289zł, WSZYSTKIE NOWOŚCI, GRY UŻYWANE
ORAZ AKCESORIA

tel. 0-601-301-844

ZADZWOŃ I ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG!

PROWADZIMY SKUP UŻYWANYCH GIER I KONSOL

ul. Warszawska 60
05-300 Mińsk Mazowiecki

The Bouncer



Cast



Volt krueger

Age:27
Height:192cm
A bouncer of Bar 'FATE.'
A man of few words.
For some reason, he knows
a lot about the Mikado Group.
Wears rings on his pierced face.
Apparently, his pierced look
scares off people unnecessarily.

Przeciłki informacji na temat BOUNCERA zaczynają wyrwać coraz większą dziurę w murze milczenia jak Square zbudował wokół tego tytułu. Do tej pory niegrywalna wersja BOUNCERA była już kilkakrotnie demonstrowana zdezorientowanym graczom trzymanym w niepewności co do rodzaju sposobu prowadzenia walki - niezwykle efektowne filmy (real-time, jak zapewniali ludzie ze Squaresoftu) nie demonstrowały żadnej akcji. Na początku wydawało się, że ponad wszelką wątpliwość BOUNCER będzie chodzącym mordobiciem 3D, ale teraz już nie jest to takie pewne. Wręcz przeciwnie. Z informacji jakie uzyskaliśmy wynika, że BOUNCER będzie wykorzystywał system walki będący mutacją tego, który znaleźć można było w PARASITE EVE. Gra ma być też wzbogacona o elementy rpg-a. My najchętniej ujrzelibyśmy tę grę jako mordobicie, ale mówi się trudno. Trzech głównych bohaterów, pracujących jako bramkarze w klubie Fate, będzie pozostawało do naszej dyspozycji i w momentach, kiedy będziemy przejmować kontrolę nad jednym z nich, pozostałymi dwoma zajmie się konsola. Niestety - wyklucza to raczej multiplayer, a przy okazji wskazuje na rpg-owy charakter gry. Wybór postaci, dokonywany w niektórych momentach gry w systemie nazwanym Active Character Select pozwala na zmianę bohatera, co przy okazji zmienia też nieznacznie fabułę. Fabuła kręci się wokół naszych trzech dzielnych chłopaczków, którzy starają się odzyskać młodzieńką Dominique - maskotkę lokalu porwaną przez tajemniczą grupę Mikado, której przewodniczy Dauragon C. Mikado. Dlaczego dziewczyna została porwana - nie wiadomo. Gra powinna trafić na japoński rynek w pierwszym kwartale przyszłego roku. Wtedy powinno się wyjaśnić. [PS2]



DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO



■ Wszystkich fanów Namco z pewnością zainteresuje fakt, iż developer pracuje nad kolejną grą na Naomi. NINJA ASSAULT ma być shooterem nieco zbliżonym do TIME CRISIS, w którym za pomocą pistoletu trzeba będzie się rozprawić z tytułowymi przeciwnikami oraz innymi kreaturami. Bliższe detale nie są na razie znane, a czy zobaczymy konwersję na DC okaże się dopiero za jakiś czas.

■ Zgodnie z ostatnimi doniesieniami, konwersja UNREAL TOURNAMENT na DC przebiega całkiem sprawnie. Gra ma ukazać się w Stanach w okresie świątecznym i obecnie zapowiada się jako „choinkowo-atrakcyjna” pozycja. Panowie z Epic uchylając rąbka tajemnicy poinformowali, iż graficznie będzie ona zbliżona do wersji na PS2. Ponadto wspomina się o 30 - 50 mapach specjalnie dostosowanych dla DC i multiplayerze online dla 8 osób.



■ Z okazji premiery CAPCOM VS SNK: MILLENIUM FIGHT 2000 Ascii zdecydowało się wypuścić odpowiedni „osprzęt”. I tak, na japoński rynek trafią 6-przyciskowe arcade sticki oraz pady w wersji Capcom oraz SNK, które odpowiednio różnią się kolorami. Sama gra natomiast otrzymała całkiem przyzwoite noty od redaktorów Famitsu i, co więcej, udowodniła swoją wartość, zajmując na pewien czas pierwsze miejsce na tamtejszych listach przebojów wyprzedzając między innymi DRAGON QUEST VII.

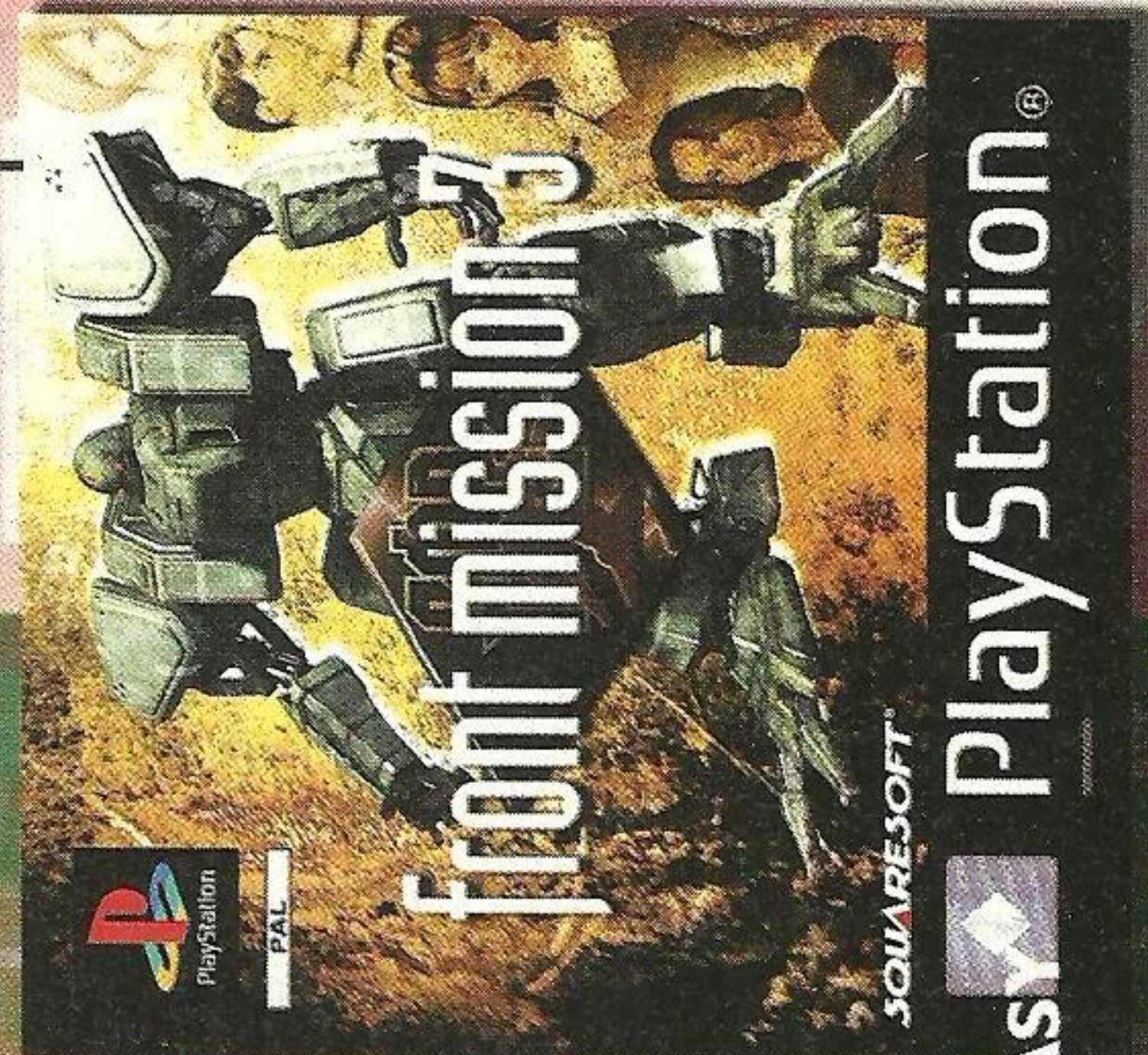
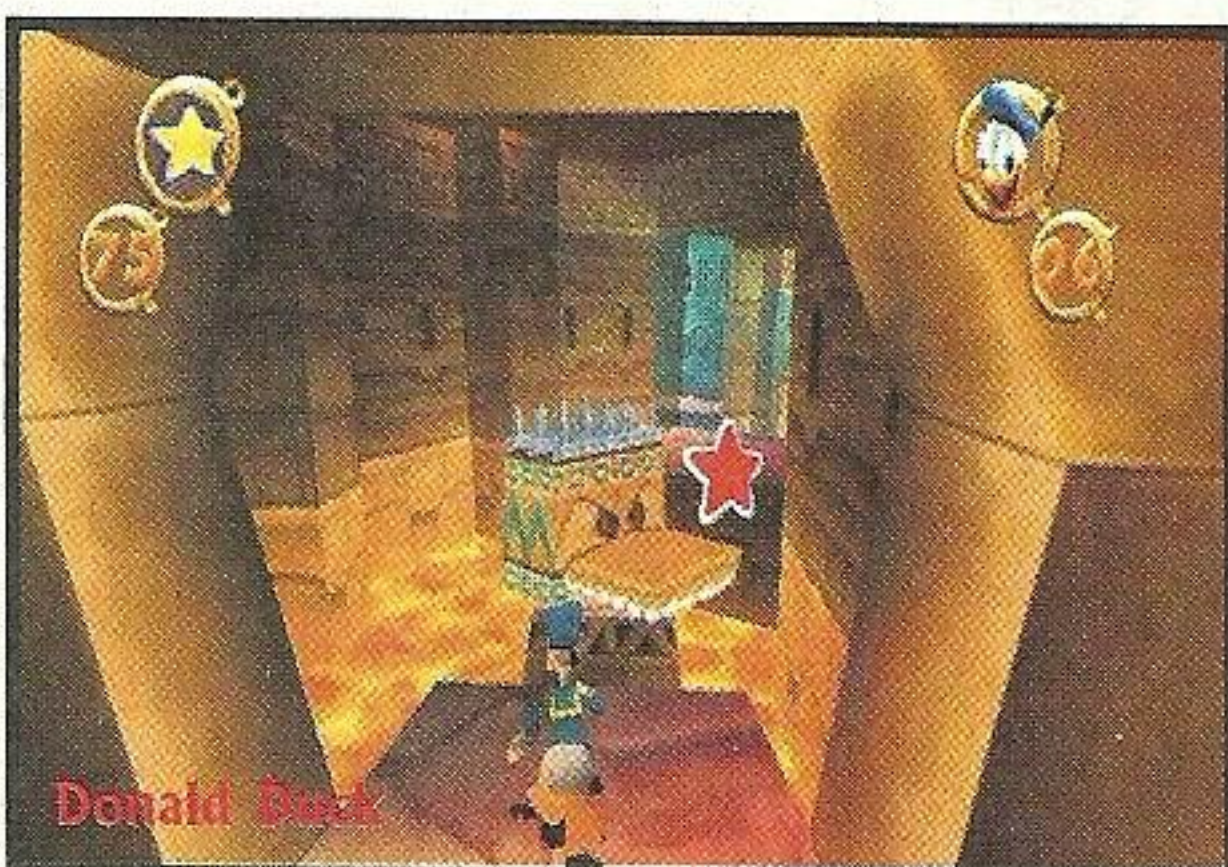
■ Po fantastycznym JET SET RADIO i już niezłe zapowiadającym się HUNDRED SWORDS, szykuje się kolejny interesujący tytuł. GUN VALKYRIE to shooter 3D, którego akcja została osadzona pod koniec XIX-ego stulecia, jednakże w tym ujęciu ludzkość opanowała już podróże kosmiczne. Na szczególną uwagę zasługuje wykorzystanie podobnej technologii co w JSR - „anime dimension” oraz możliwość sterowania zarówno padem jak i pistoletem. Dodatkową zachętą mają być rozbudowany multiplayer oraz możliwość gry po sieci. Co ciekawe, pierwsze spojrzenie na screeny przywodzi na myśl BURNING RANGERS z Saturna.

■ Gem, oficjalny dystrybutor Segi w Anglii ma specjalną ofertę dla miłośników DVD, którzy mają opory przed kupnem DC. Za cenę 299 funtów oferują oni konsolę Segi w komplecie z multi regionalnym odtwarzaczem DVD. Chciałoby się powiedzieć „jakość za rozsądną cenę...”

■ Azjatycki oddział Sega.com przeniósł swoją siedzibę na Tajwan, aby stamtąd rozpocząć promocję internetowych możliwości DC. We współpracy z Gigamedia, lokalnym potentatem branży telekomunikacyjnej, powstanie usługa dająca dostęp do wszystkich dobrodziejstw globalnej sieci za pomocą konsoli. Tym samym Sega planuje podnieść liczbę użytkowników DC na wyspie - z 400.000 obecnie do 1.2 mln. do 2002 roku.

■ Wiadomość ostatniego miesiąca to bez wątpienia oficjalna zapowiedź kontynuacji serii DAYTONA na DC. Oficjalnie wiadomo jedynie, iż tytuł istnieje, będzie można grać po sieci, a planowana premiera to 1 grudzień tego roku. Nieco wcześniej Lynn MacConnell - jeden z pracowników Sega.com, na pytanie o gry sieciowe odparł w nieco luźnym stylu: „Część z tych gości w Japonii ma naprawdę niezłe racery jak np. Daytona 500. One pojawią się również.” Ostatecznie można cieszyć się i mieć nadzieję na szybkie pojawienie się wersji PAL. W międzyczasie niecierpliwi fani gatunku mogą natomiast sprawdzić TOKYO XTREME RACER 2, z którego wyeliminowano błędy dręczące wersję japońską.

■ Ostatni miesiąc obfitował również w kilka nowych zapowiedzi oraz bardziej konkretnych informacji odnośnie oczekiwanych tytułów. I tak listę otwiera Konami z SILENT SCOPE, które ukaże się w Japonii 12 października. Ubi Soft przesunął premierę platformera EVIL TWIN na początek przyszłego roku - decyzję tłumaczy się pracami nad odpowiednią jakością produkcji. Opóźnienie to z pewnością wynagrodzi zapowiedź tytułu DONALD DUCK, który ma chodzić na engine RAYMAN'a 2. Platformer już na screenach zapowiada się całkiem niezłe, a w rzeczywistości jest jeszcze lepiej. Październik w Stanach będzie należał do RIVAL SCHOOLS 2 Capcomu. W międzyczasie developer uraczył rodzimych graczy podrasowanym DINO CRISIS, który korzysta np. z VMS'a. Czy gra trafi również na nasz rynek jeszcze nie wiadomo. Fanów anime, a szczególnie Bellandy i przyjaciółek uszczęśliwi oficjalna zapowiedź AH! MY GODDESS oraz SUPER DIMENSIONAL FORTRESS MACROSS. Natomiast Sierra zapowiedziała w Stanach HALF LIFE na 1 listopada - dostępne będą misje z PC + dodatkowy pack Blue Shift. Gra ma obfitować w większą liczbę detali, broni oraz mieć ulepszoną animację. Ponadto Sega przygotowuje NET GOLF, który będzie działał „po sieci”, a Infogrames tytuł SUPERMAN. LucasArts potwierdził, iż STAR WARS: DEMOLITION (DC) ukaże się na jesieni. W przypadku naszego rynku wiadomo już (wreszcie), że SHENMUE ukaże się w styczniu przyszłego roku, podobnie SKIES OF ARCADIA (dawniej ETERNAL ARCADIA). Będzie też druga, wyścigowa część TOY COMMANDER zatytułowana TOY RACER. Podsumowanie zapowiedzi stanowi kolejna perełka 2D - LAST BLADE 2, jedna z ostatnich pozycji stworzonych na NeoGeo.



150 GODZIN WARTY STRATEGICZNEJ MECHANIZOWANEJ WARTY W ROKU 2001

GRA TWÓRCÓW SERII FINAL FANTASY

Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedawca wysyłkowa:
(033) 81 1-87-29
www.mig.pl

PLAY



SQUARESOFT

© 2000 Square. All rights reserved.

NIKO
www.niko-prv.pl

GRY-KONSOLE AKCESORIA

PlayStation 2, Dreamcast

PlayStation, Nintendo, GameBoy

Sprzedaz i wymiana gier wysyłkowo lub w firmie

GRY Dreamcast

RESIDENT Cod-Ver (PAL)

ECCO DE DOLPHIN (PAL)

4 WHELL THUNDER (PAL)

NOMAD SOUL (PAL)

V-RALLY II (PAL)

MDK II (PAL)

ZOMBI REWANGE (PAL)

DEAD OR ALIVE (PAL)

STAR WARS (PAL)

METROPOLIS ST (PAL)

TONY HAWK'S (PAL)

SOUTH PARK RALLY (PAL)

SPACE CHANNEL 5 (PAL)

SILVER (PAL)

TOY STORY 2 (PAL)

SHEN MUE (NTSC)

SEGA GT (NTSC)

NIGHTMARE 2 (NTSC)

MARVEL VS CAP (NTSC)

DRAGONS BLOOD (NTSC)

SOUTH PARK RALLY (PAL)

SPACE CHANNEL 5 (PAL)

SILVER (PAL)

TOY STORY 2 (PAL)

BLEEM CAST

I WIELE INNYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY
Dreamcast Magazyn
z płytą GD (Demo)

UWAGA:

Przestrzajamy konsole Dreamcast
instalując ModChip PAL-NTSC NTSC-PAL.

26-607 RADOM ul. Reja 3,
tel. (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

GADŻETY DO PS2

Zgodnie z obietnicami wykorzystania portów USB, Sony zapowiedziało dwa nowe gadżety do PlayStation 2, na razie jedynie na japoński rynek. Mijamy jednak nadzieję, że dotrą one i do nas.

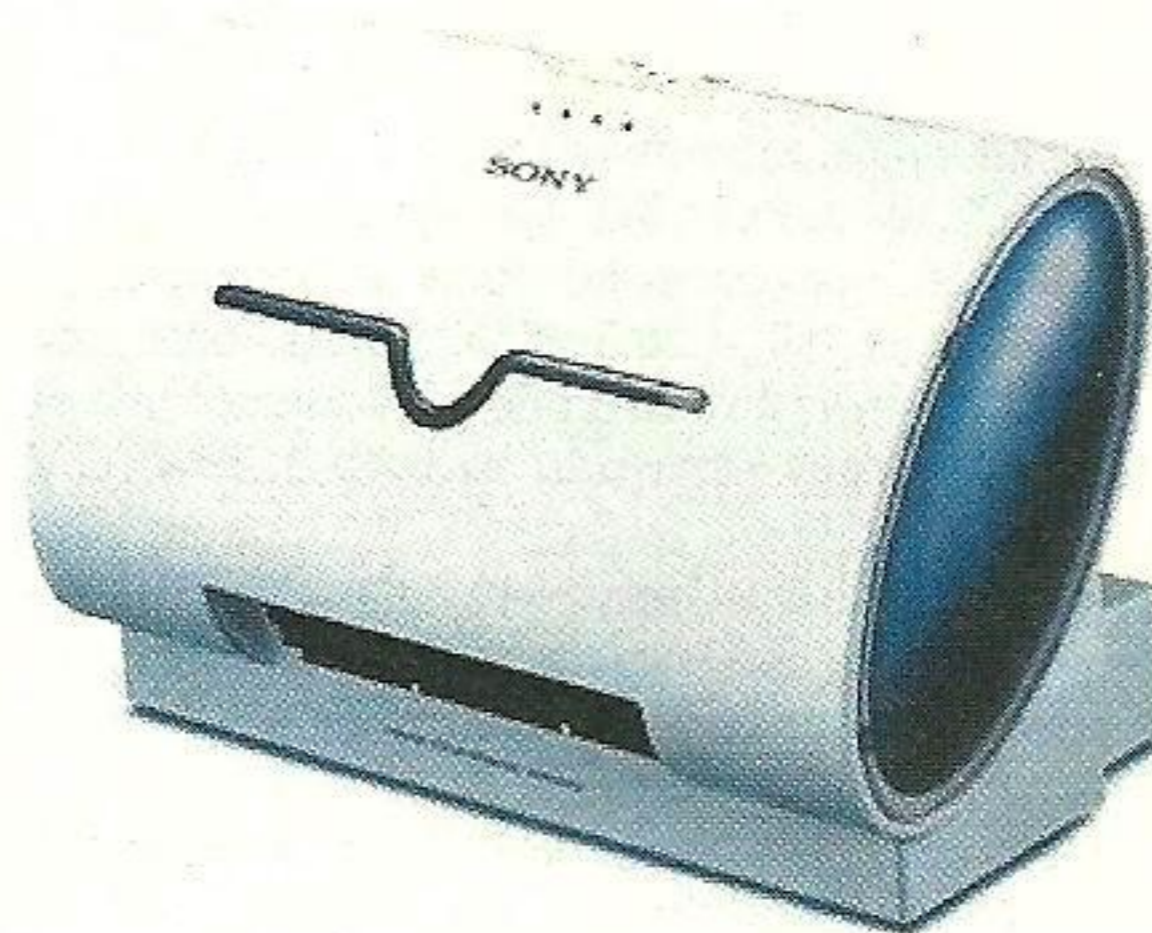
Pierwszym z nich jest kamera cyfrowa Cyber-shot, którą podłącza się do PS2 przez wspomniany wyżej port. Technologia „Picture Paradise” pozwoli na łapanie zdjęć z aparatu do konsoli i (na przykład) na wsadzenie swojej twarzy głównemu bohaterowi.

Oczywiście, dana gra bądź program musi posiadać taką możliwość. Na razie wymienia się pięć gier, które będą współpracować z aparatami: WINNING ELEVEN 5, GOLF PARADISE, ENJOY MAGIC, RPG MAKER i FACE RENTAL.

Oto symbole aparatów cyfrowych, które będą współpracować z PlayStation 2: DSC-P1, F505V, F55V, S70, S50, S30, F505K, MSAC-US1, i US5.

Drugim urządzeniem będzie drukareczka o bardzo japońsko brzmiącej nazwie „poppegg”. Będzie to ważąca 2 kilogramy klasyczna, kolorowa atramentówka o rozdzielczości

360x360 dpi drukująca na papierze A6 (niestety - wielkość pocztówki). Do drukareczki będzie dodawane oprogramowanie pozwalające na manipulację obrazkami złapanymi aparatem i wydrukowanie ich na przykład w formie pocztówki. Naturalnie pojawią się też gry i programy wykorzystujące możliwość drukowania. Oto ich tytuły: MANIMOME, LAKE MASTERS EX, PRIMAL IMAGE FOR PRINTER, MIGHT & MAGIC. Zapowiada się fajna zabawa.



DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY®

Playstation

KONIEC
KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.

Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO

HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki
15 zł + 22% vat = 18.30 + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.UNIRAD.COM

Świat Gier®
SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA



Serwis

Naprawa

Regeneracja

Przestrzajanie konsol

PAL-NTSC NTSC-PAL

Największy wybór gier i

akcesori na PSX, DC

& GAME BOY (PAL&NTSC)

PlayStation **DREAMCAST**



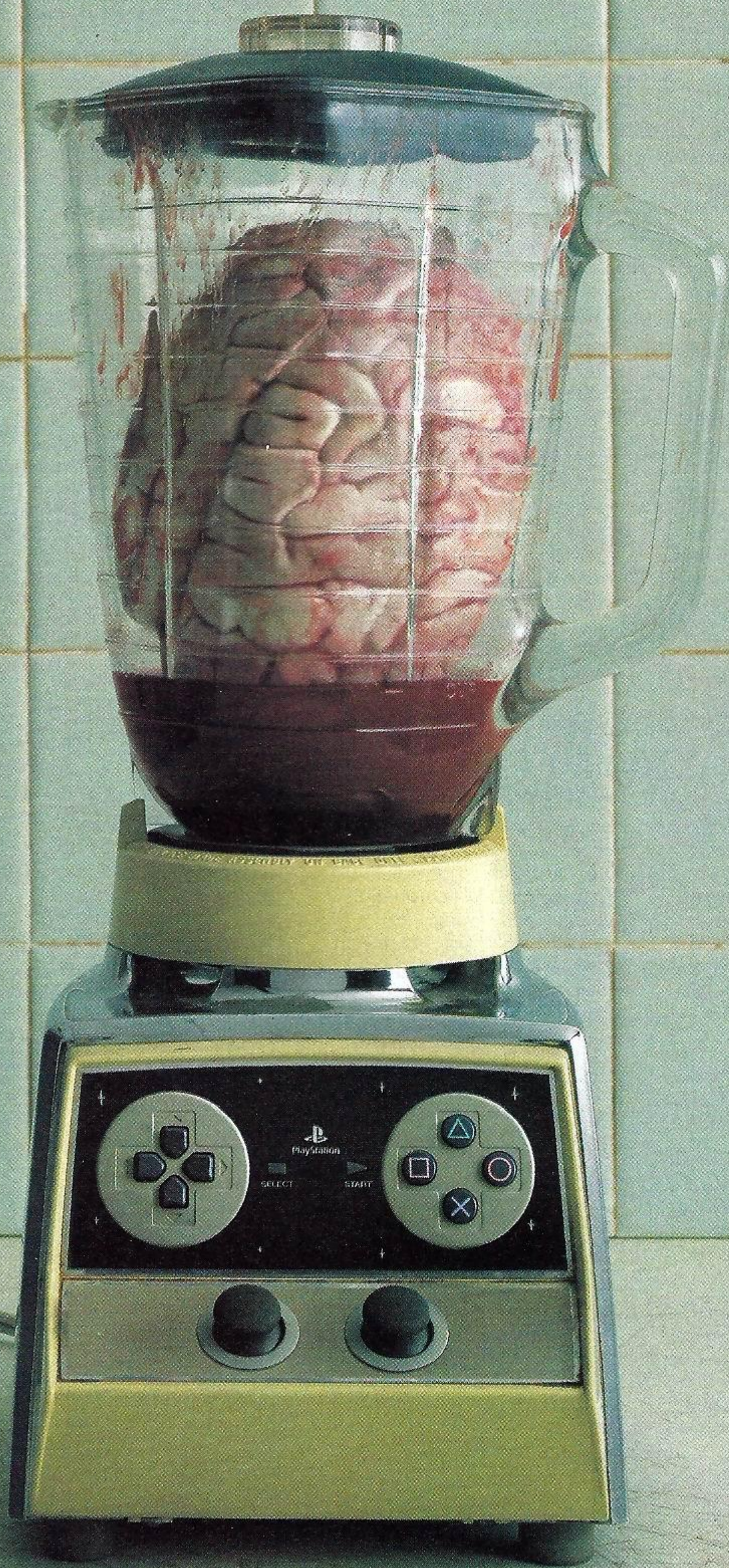
Ul. Syrokomli 14

03-335 Warszawa

tel/fax: (022) 814 27 66

0501 707 919

0501 196 694



Tylko w świecie gier PlayStation nie ma mowy o przeciętnych emocjach.
I niech tak zostanie.

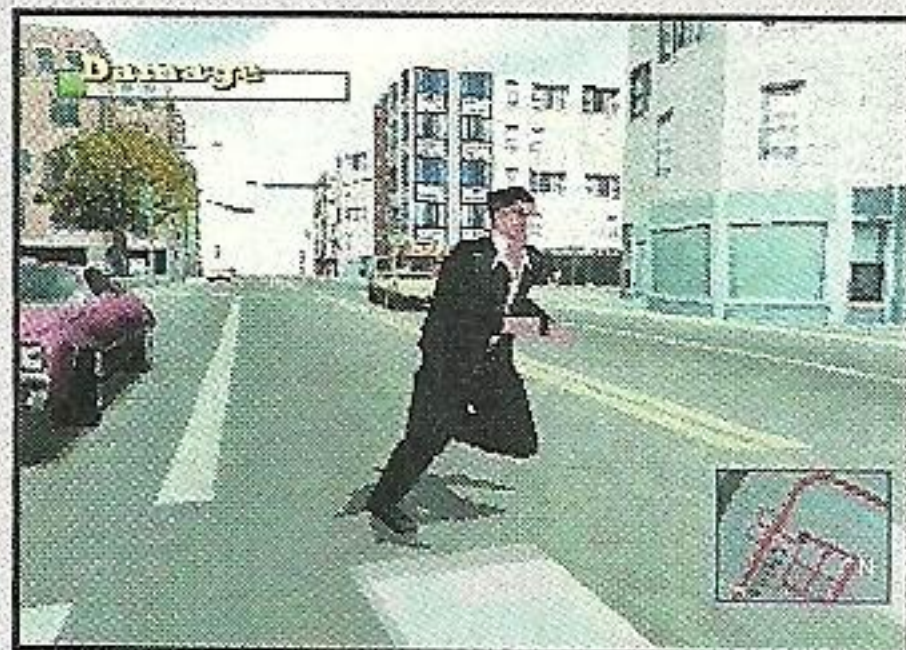
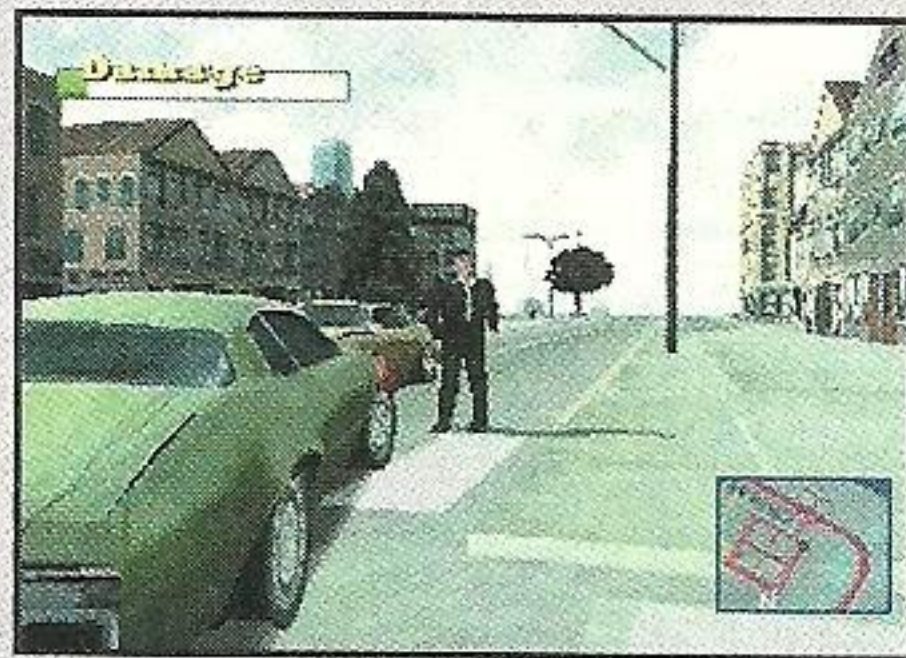


Driver 2

Do stworzenia udanego sequela wystarczy wziąć pomysł wykorzystany w starym tytule, dodać nowe miasta, nowe samochody i parę innych drobiazgów. Tak przynajmniej wygląda to z punktu widzenia Reflections. Cztery wielkie miasta, plus samochody, plus możliwość poruszania się po mieście na piechotę. Spajając to wszystko powinna fabuła rozciągnięta na czterdzieści misji - jako jedna z ważnych postaci pojawi się tu pomocny gliniarz pomagający Tannerowi i służący radą w trudnych sytuacjach. Jako, że akcja przenosić będzie się do różnych miast, zmieniać będą się również warunki, w jakich nasze auta będą śmigać. I nie mam tu na myśli jedynie terenów zabudowanych, ale także podmiejskie okolice, a także bardziej odległe miejscówki. Chcielibście pojeździć po międzystanowych drogach w USA? Proszę bardzo. Nie zabrakło także dodania trybu dla dwóch osób, jednak niedoprecyzowane zostały jeszcze dokładne zasady na jakich będzie się to odbywało. Programiści z



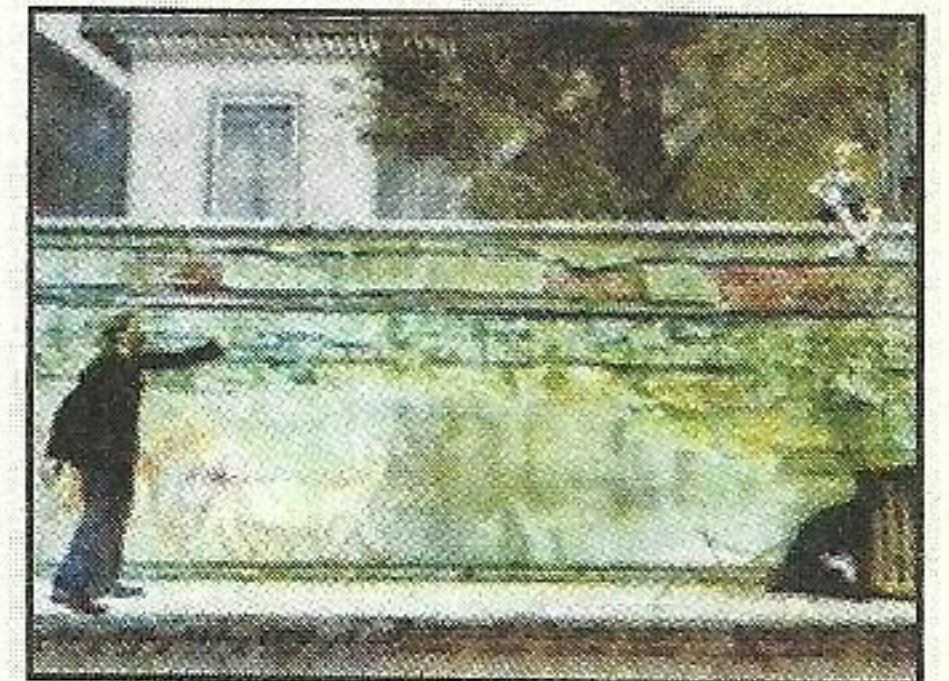
Reflections poprawili także engine gry oraz podnieśli trochę poprzeczkę w dziedzinie grafiki przez co gra powinna stać się bardziej przyjazna dla oka. Na ECTS, DRIVER 2 wyglądał o wiele lepiej niż kiedy widzieliśmy go w akcji na ostatnim show w Los Angeles. Wtedy animacja chrupała jak lód pod butami (i mam tu na myśli czas odwilży, a nie taflę lodowiska), i wszelkie niedoróbki grafiki boleśnie kłuły w oczy. Teraz wszystko wygląda już o wiele lepiej. Aby dać wam przedsmak nowych akcji zawartych w grze rzuciłem okiem na pierwsze screeny pokazujące naszego dzielnego bohatera



poruszającego się na dwóch nogach. Czy gra stanie się przez to bardziej zbliżona do GRAND THEFT AUTO we w pełni trójwymiarowym środowisku? [PSX]

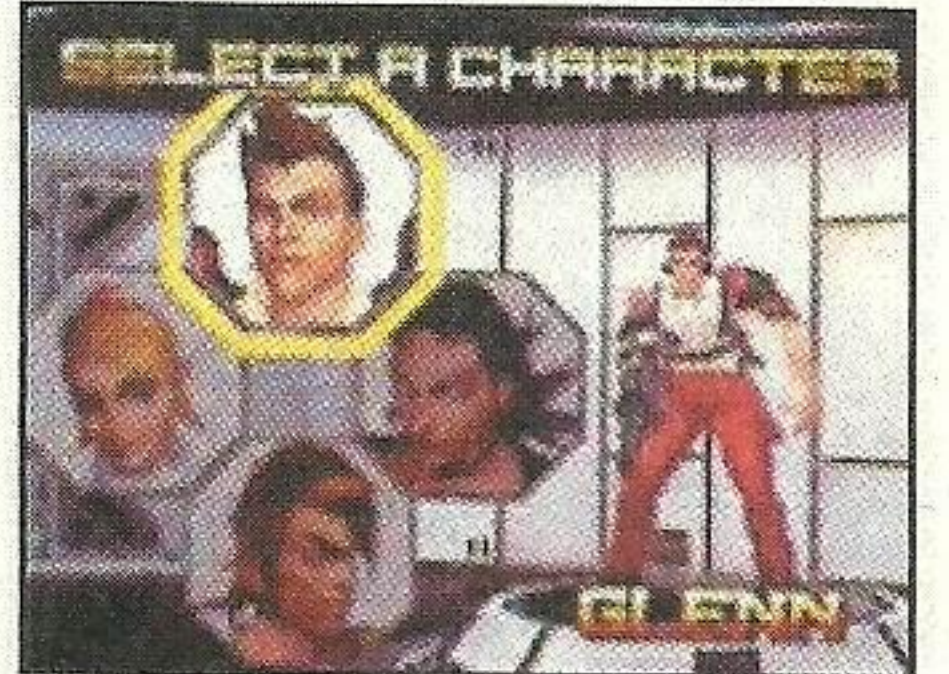
SILENT HILL 2

Konami wreszcie zapowiedziało, że już jest szykowana kontynuacja gry, uznawanej za najlepszy horror na PlayStation. SILENT HILL 2 będzie rozgrywał się w naszym dobrze już znanym miasteczku - nowy bohater dostaje list od żony zmarłej trzy lata wcześniej. Prosi o spotkanie w Silent Hill... [PS2]



PLANET HARRIER

Jedna z pierwszych gier mistrza Suzukiego SPACE HARRIER doczeka się kontynuacji. Opracowana na Naomi strzelanina zmierza najpierw na automaty, ale stamtąd już tylko krok do domów posiadaczy Dreamcastów. Pracują nad nią ludzie z AM2... [DC]

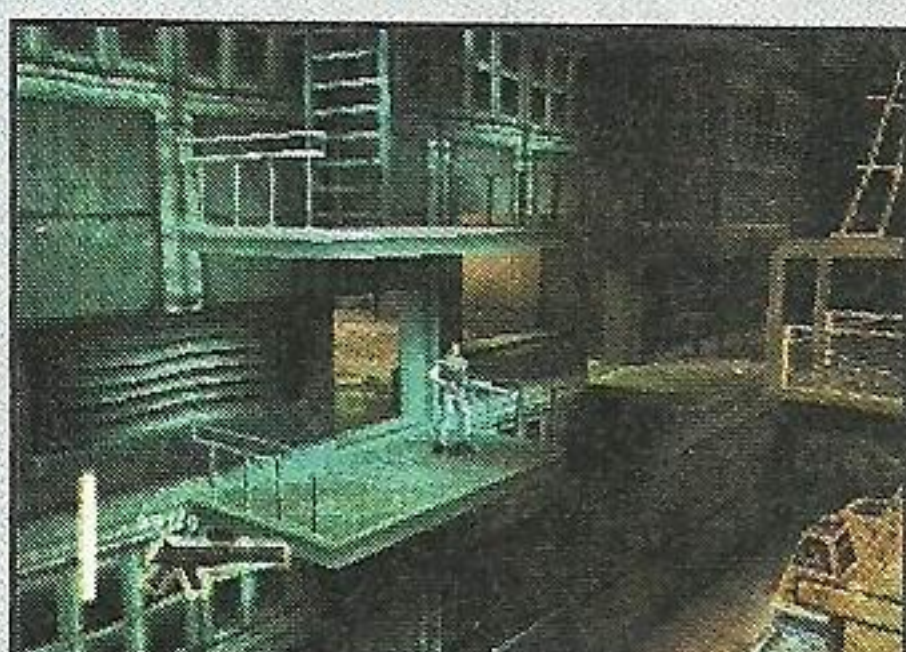


C-12

Kiedy widziałem tę grę na stoisku Sony na ECTS'ie doszedłem do wniosku, że nie jest dobrze. Młde, rozmydlone kolory, niezbyt zaawansowany graficznie protagonista i środowisko tak przepięknie ohydne, że aż nie chciało się grać. Pograłem chwilę z dziennikarskiego obowiązku, ale pierwsze (podobno najważniejsze) wrażenie zrobiło swoje. Gra ma zapożyczenia z SYPHON FILTER, a dla niepoznaki wybiega w przyszłość tak daleko, że byśmy nie mieli o to pretensji. W grze tworzonej właśnie przez Studio Cambridge sterujemy cyborgiem (przy

odpowiednim ustawieniu kamery widać jego czerwone, świecące niczym u Terminatora oko) - porucznikiem Vaughanem. Niszczącym inne... roboty albo ludzi. W każdym razie postacie o humanoidalnych sylwetkach. Właśnie sposób sterowania i namierzania wrogów najbardziej przypomina ten z SF, nie działał jednak jeszcze tak gładko jak analogiczne zachowanie w tamtym przeboju. No więc trochę pochodziłem, postrzelałem w cyborgi i skończyłem. Kiedy po powrocie do Polski rzuciłem okiem na screeny zamieszczone na prasowym kompakcie bardzo się zdziwiłem. Albo widziałem wersję zubożoną, albo ktoś

tu sobie żartuje. C12 wygląda na materiałach prasowych jak bardzo ładna gra. A ja nie grałem w bardzo ładną grę. I wszystko byłoby w porządku, ale te materiały mają pokazywać to, z czym miałem do czynienia. Ja bardzo nam wszystkim życzę, aby C12 wyglądał tak, jak możecie to zobaczyć na tej stronie, ale obawiam się, że jeszcze trochę to zajmie. Poczyszczając jest to, że ta trójwymiarowa strzelanka robiona jest przez firmę, która dotychczas zachwycała nas dwoma częściami wielkiego MEDIEVILA. Jednak w C12 brakuje na razie tej iskry geniuszu, którą od początku przejawiała przygody jednoosobowego szkieletu. [PSX]



Newsflash

Neversoft oficjalnie pracuje nad sequelem gry SPIDER-MAN na PlayStation 2. Termin premiery nie został jeszcze zapowiedziany, ale możemy się jej spodziewać gdzieś tak około połowy 2001 roku. Podobnie jak TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (także na PlayStation 2).

Oczekiwana przez nas BLACK & WHITE została oficjalnie opóźniona. Gra ma ukazać się dopiero na wiosnę 2001. Szkoda... W wersji na Dreamcasta gra ma posiadać wyjątkową możliwość kontrolowania bestii z widokiem z ich oczu. To ciekawy bonus.

Opóźnieniu uległa także data premiery europejskiej wersji UNREAL TOURNAMENT na PlayStation 2 - ukaże się ona też już w nowym roku. Co ciekawe, UT w USA ma być dostępny już w dniu premiery konsoli. Wygląda to na problemy z konwersją na PAL.

MORTAL KOMBAT 5 już w drodze na automaty. Gra ma mieć kompletnie zmieniony system przycisków, grafikę podciągniętą do obowiązujących obecnie standardów oraz interaktywne areny (Ed Boon mówi na przykład o schodach).

SCEE podało do wiadomości kilka dat związanych z europejskimi terminami premier najbardziej

oczekiwanych gier na PS2. DEAD OR ALIVE 2 ma pojawić się w naszych sklepach jeszcze w grudniu, GRAN TURISMO 2000 i GP500 w styczniu, zaś WIPEOUT FUSION i FORMULA 1 2001 w okolicach marca. Zobaczymy, jak to będzie w praktyce.

Szalenie interesująca plotka mówi, że Sega i Nintendo połączyły chwilowo siły i razem pracują nad sieciową grą rpg na Dreamcasta i GameCube! W grze mają pojawić się postacie obu firm, a grać będzie można przy pomocy dowolnej konsoli. Trochę to szyte grubymi nićmi, ale kto wie...

Nareszcie!!! Konami

zapowiedziało, że pracuje nad WINNING ELEVEN 5, prawdziwym sukcesorem serii ISS na PlayStation 2. Gra ma pojawić się w japońskich sklepach już w marcu 2001 roku. Gra będzie obsługiwać aparaty cyfrowe Sony podłączone do portu USB w PS2 - będzie można sobie zrobić zdjęcie twarzy, a następnie zamapować je na facjatę jednego z graczy na boisku. A pamiętajcie, że mówimy tu o wysokiej rozdzielczości... Sam miód!

Europejska wersja FINAL FANTASY IX może nie pojawić się w naszych sklepach przed końcem roku. Źródła twierdzą, że Square ma sporo kłopotów z lokalizacją tytułu (mają ukazać się

wersje angielska, niemiecka, francuska, hiszpańska i tak dalej). Miejmy nadzieję, że jednak im się uda.

UEP SYSTEMS powraca do obozu Sony z grą COOLBOARDERS: CODE ALIEN na PlayStation 2. Tymczasem na pierwszego PSX'a szykuje się już za chwilę COOLBOARDERS 5, firmowane (niestety) przez 989 Studios. Także Genki szykuje się do szturmowania PS2 ze swoją serią TOKYO XTREME RACING.

Idąc śladami Square, Capcom otwiera europejskie biuro i centralę dystrybucyjną.

NEO PLUS

& PlayerStation PLUS

Z dumą zapraszają na Turniej Żelaznej Pięści

czyli

Pierwsze Otwarte Mistrzostwa Polski w Tekkena

NOWY AKTUALNY TERMIN - Niedziela 29 Października - NOWY AKTUALNY TERMIN

Katowice ul. Chorzowska 46 (Hala Sportowa Huty Baildon)

Nagroda główna: PS2

Zasady rozgrywek:

Eliminacje - godz. 9.00-16.00

Osiem grup eliminacyjnych rozgrywa walki trzyrundowe

Wygrany przechodzi do następnej rundy - przegrany odpada z turnieju

Z każdej grupy do finałów awansuje 2 najlepszych zawodników

Osobna grupa (8) stworzona zostanie dla zawodników z najmłodszej grupy wiekowej (do 12 lat), z której również do finałowej 16-18i awansują dwie osoby

Finały - 16.30 - 20.30

Walki ćwierćfinałowe rozgrywane będą w pięciorundowych pojedynkach

Wszyscy finaliści startują w jednej grupie

Dobór zawodników z grupy finałowej odbywa się przez losowanie par

Przegrany odpada - wygrany przechodzi do półfinałowej ósemki

W półfinale - losowanie par - dwa pojedynki po pięć rund

Finał - czwórka finałowa - dwie walki po pięć rund

Dodatkowo - pomiędzy półfinałami a finałami odbędzie się mini-turniej juggli, w którym może wziąć udział każdy z 32 najlepszych zawodników turnieju

Każdy z nich może wykonać trzy kombinacje, mając po trzy próby na każdego juggle'a.

Podczas turnieju stworzona zostanie lista rezerwowa, na którą zapisywani będą zawodnicy spóźnieni. Z listy tej, w kolejności zgłoszeń dopisywać będziemy osoby na miejsce tych, które nie zgłoszą się pomimo trzykrotnego wywołania, lub nie pojawią się w dniu rozegrania turnieju. W trakcie eliminacji rozegrane zostaną też mini turnieje WIPEOUT 2097, GRAN TURISMO 2 (PSX) oraz TTT (PS2). Zapisy oraz regulaminy do nich dostępne będą na miejscu podczas trwania turnieju.

Uwaga - każdy uczestnik musi przywieźć swojego pada.

Aktualne informacje na temat turnieju na stronie <http://www.neoplus.com.pl>

Aktualizowane co tydzień od 2.10.2000.

Zgłoszenia należy kierować telefonicznie na numer

(022) 654 15 32 - automatyczna sekretarka Neo Plus

lub mailowo na adres banan@neoplus.com.pl z nagłówkiem Turniej Żelaznej Pięści

lub telefon (032) 257 16 03 - telefon do Player Station Plus

lub mailowo na adres Ares2@silesia.com.pl

Wystarczy skierować zgłoszenie na jeden z wymienionych sposobów

Zapisy zamykamy 27 października o godz. 17.00

Nintendo GameCube

NOWA KONSOLA NINTENDO STAŁA SIĘ JUŻ CIAŁEM - OTO PIERWSZE ZDJĘCIA URZĄDZENIA ORAZ SCREENSHOTY Z DEM TECHNICZNYCH, KTÓRE ZAPREZENTOWANO PODCZAS WYSTAWY SPACEWORLD W TOKIO.



Jeszcze nie wiadomo w jakim kolorze (kolorach?) sprzedawany będzie GameCube. Oficjalna pisownia to GAMECUBE (wielkie litery), a skrót - NGC (od Nintendo GameCube). Cena konsoli będzie prawdopodobnie utrzymana na poziomie ok. 200\$.



Troszkę historii

Historia lubi się powtarzać. Podobnie jak przed laty, kiedy Nintendo postanowiło osłabić moc nowo zapowiedzianej konsoli Sony - PlayStation, wypuszczając informacje o pracach nad nowym systemem elektronicznej rozrywki, już w dzień po oficjalnym zaprezentowaniu konsoli PlayStation 2 przez Sony, Nintendo znowu zabrało głos.

Trzeciego marca 1999 roku świat obiegnęła podana przez oficjeli Nintendo wiadomość, że firma pracuje właśnie nad nową konsolą, przewyższającą swymi parametrami to, co wyczarowali ludzie z Sony.

Na razie tyle musiało wystarczyć. Odbiorcy gier, pamiętając jednak analogiczną sytuację sprzed lat, nie zareagowali tak entuzjastycznie jak w czasie premiery PlayStation. Wtedy, wielu graczy czekało na pojawienie się nowej, 64-bitowej konsoli, wstrzymując się z zakupem PSX-a. Niestety - niezbyt duża ilość gier oferowana na starcie i brak licznych tytułów wysokiej jakości przyczynił się do spadku popularności N64 - głównie w Japonii. W Stanach Zjednoczonych i na Starym Kontynencie 64-bitowa konsola cieszyła się uznaniem, ale pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy nie może konkurować z rywalem, nad którym teoretycznie górowała już w momencie premiery. No i wszyscy wiemy, która konsola sprzedała się w liczbie 80 milionów...

Oczywiście marcowy komunikat Nintendo nie zawierał żadnych szczegółów i skoncentrował się na poinformowaniu zainteresowanych, że w firmie trwają prace nad przygotowaniem nowej konsoli przewyższającej swymi parametrami PS2. Jednak do zaprezentowania specyfikacji nie doszło. Jeszcze.

Dwunastego maja 1999 roku, na konferencji prasowej zorganizowanej na dzień przed imprezą E3, pojawiły się już bardziej konkretne informacje. To właśnie wtedy wypłynęła nazwa Dolphin (utrzymała się zresztą dosyć długo), a do wiadomości publicznej podane zostały też informacje na temat firm współpracujących przy projekcie oraz pierwsza, niezbyt szczegółowa specyfikacja sprzętu. Od tamtej pory na konkrety trzeba było poczekać aż szesnaście miesięcy. W pokazie zorganizowanym na dzień przed imprezą organizowaną przez Nintendo - Spaceworld 2000 (24.08.2000), zdemontowana została nowa konsola, jej kontroler oraz GameBoy Advance. Następny gigant wszedł tym samym na ring.

Codename - GameCube

Kiedy już Nintendo rozwiła wszelkie wątpliwości zdradzając, że pracuje już nad nową konsolą, natychmiast pojawiły się pogłoski o nazwie. Po dwunastym maja wypłynął Dolphin i tak już pozostało przez długi, długi czas. Aż do momentu, kiedy czujni redaktorzy

- jednego z serwisów internetowych wpadli
- na trop domen zarejestrowanych przez
- Nintendo. Przez krótki czas przewijała się
- nazwa Star Cube ("Star" to gwiazda) -
- domena o takiej właśnie nazwie
- zarejestrowana została w grudniu 1999
- roku przez Nintendo of America, ale
- najwyraźniej nazwa nie była aż tak
- atrakcyjna, ponieważ w końcu stanęło na
- Gamecube.
- Ciekawostką jest to, że podczas prac
- nad Dreamcastem, zanim został on
- jeszcze w jakiś sposób nazwany, jedną z
- nazw zaproponowanych przez AM2
- było... G-cube. Nietrudno domyśleć się,
- że litera "G" miała symbolizować słowo
- "gra"...

Cubetroller

- Ogromne emocje wzbudził kontroler,
- który na Spaceworld 2000 zaprezen-
- tował jego główny projektant, czyli Shige-
- ru Miyamoto. Kontroler cały czas budzi
- spore emocje - gracze są nieufni przede
- wszystkim z powodu jego dziwnego
- (nawet dla osób przywykłych już do
- wyglądu kontrolera do DeCeka) kształtu.
- Nowy pad Nintendo jest mniejszy niż
- starszy egzemplarz. Na pierwszy rzut oka
- wygląda też na przesadnie napakowany
- przyciskami. Coś w tym jest - na swej
- gładkiej powierzchni nowy pad ma siedem
- przycisków, jeden krzyżak, dwie gałki
- analogowe i wbudowany Rumble Pak.
- Nie da się jednak ukryć, że ma
- ergonomiczny wygląd i... coś w nim jest.
- Fakt iż sam Miyamoto demonstrował
- działanie pada świadczy o tym, że
- Nintendo liczyło się z dosyć ostrożnym
- przyjęciem ze strony graczy. I dlatego
- poszło na całość.
- Kiedy Shigeru prezentował kontroler,
- na wielkim ekranie za jego plecami
- odzwierciedlane były działania sprawnych
- rąk mistrza.
- Przy okazji należy dodać, że trwają
- prace nad nowym, bezprzewodowym
- padem do konsoli - jego wygląd
- prawdopodobnie jeszcze się zmieni i
- powinniśmy zobaczyć jak się prezentuje
- dopiero w przyszłym roku.

No Coke, No Heroin No Hash Hash and... No DVD!

- Mniej emocjonalne reakcje budzi napęd
- zastosowany w nowej konsoli. Będzie to
- napęd dyskowy stworzony przez
- Matsushitę. Są to specjalne, malutkie
- płyty mieszczące na swych gładkich
- powierzchniach do 1,5 GB danych.
- Ponieważ jednak konsola jest reklamowana
- jako maszyna służąca tylko i wyłącznie
- do gier, nie będzie można odtwarzać na
- niej filmów DVD. Początkowo, wszystko
- wskazywało na to, że Nintendo zdecyduje
- się konkurować na tym polu z PlayStation
- 2 i także zaimplementuje odpowiedni
- czytnik. Rzeczywistość okazała się jednak
- inna.
- Co z tego wynika?
- Powyciągajmy sobie wnioski. Po pierwsze
- - niestandardowy format płyt, dodatkowo
- zabezpieczonych przed kopiowaniem

powinien utrudnić życie piratom. Jak pokazuje historia nie udało się jeszcze zrobić systemu, który oparłby się piratom w tej czy innej formie, ale nie da się ukryć, że Nintendo stara się bardziej niż dajmy na to Sony.

Druga sprawa - brak możliwości odtwarzania płyt DVD powinien odciążyć koszty produkcji GameCube'a o kilka garści dolarów, owocując tańszym sprzętem. Wysoka cena PS2 w Europie jest w tym przypadku wodą na młyn Nintendo. Choć do czasu premiery europejskiej GameCube'a, cena PS2 powinna zejść do bardziej przystępnego poziomu. Jak się okazuje, zgodnie z nałożonym przez DVD Forum (organizacja zrzeszająca największych producentów sprzętu elektronicznego na świecie) prawem, każda firma, pragnąca legalnie wypuścić na rynek urządzenie umożliwiające odtwarzanie filmów na DVD musi uiścić opłatę w wysokości 20\$ od egzemplarza.

Trzecia sprawa - Nintendo na pewno nie omieszką marketingowo wykorzystać swojej "czysto growej" orientacji. Może okazać się to całkiem ciekawą taktyką. Na efekty speców od reklamy Nintendo musimy poczekać, ale coś mi mówi, że zapowiada się agresywna walka o "prawdziwego gracza".

Jakiś czas temu pisaliśmy o otwarciu technologii Dreamcasta i PlayStation 2. Nintendo także nie zostaje w tyle. Na mocy umowy podpisanej z Matsushitą, Nintendo zezwoliło na wykorzystanie technologii GameCube'a w specjalnych czytnikach DVD, które powinny trafić w przyszłości na japoński rynek. Czytniki te mają w rzeczywistości być droższą, wyposażoną w możliwość czytania zwykłych płyt DVD, wersją konsoli. W sytuacji, gdy Sony nie zostawiło swoim klientom wyboru (jeżeli chcecie grać na naszych nowych grach musicie kupić drogą konsolę z wbudowanym czytnikiem DVD), taktyka Nintendo wydaje się całkiem ciekawa. A ponieważ producentem hardware'u (możecie znać ją z marki Panasonic) będzie Matsushita - czytnik powinien prezentować wysoki poziom; jeżeli ma to mieć ręce i nogi - czytnik DVD po prostu musi przewyższać ten zastosowany w PS2. A to, w opinii znawców tematyki DVD, nie powinno nastęrczać szczególnych trudności.

Reszta

Z początkiem sierpnia, wszyscy developerzy first i second party otrzymali developers kity umożliwiające tworzenie nowych i w założeniach wspaniałych gier na Gamecube'a.

Z firm, które robią gry na nową konsolę Nintendo - Rareware, Retro, Left Field Studios, NTSC, Factor 5 i Ubi Soft. Prawdopodobnie robią też - Silicon Knights, Capcom, NDCube. Pogłoski mówią też o Namco, Midway, Konami i Enix. Tyle wiemy na razie.

Launch

Lipiec 2001 w Japonii, październik 2001 w Stanach. Pewnie październik-grudzień 2001 w Europie. Cena - nie wiadomo, ale prawdopodobnie w okolicach 200\$ w Japonii i Stanach, a około 200 funtów w Europie.

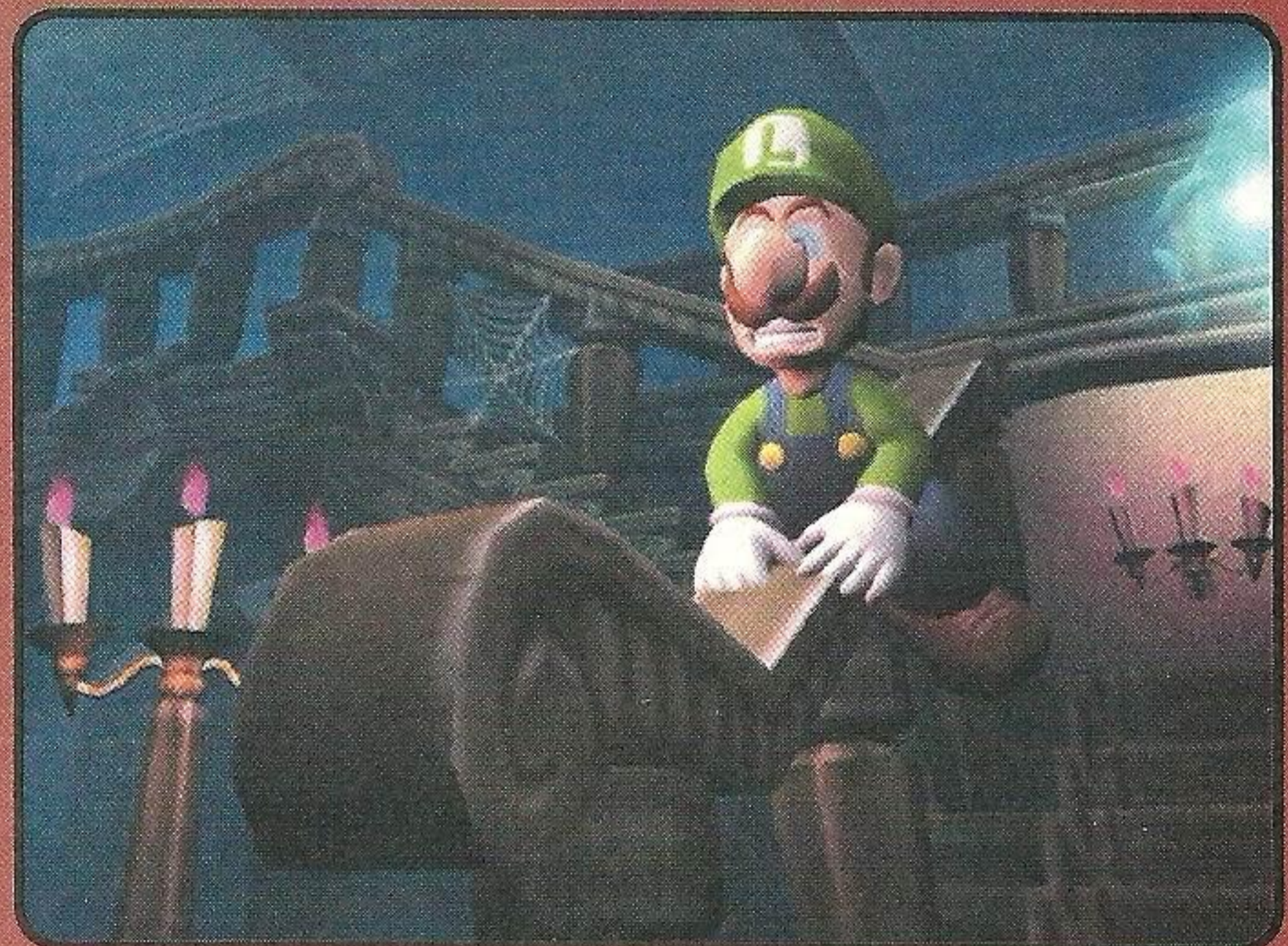
Dema

Rzucmy wspólnie okiem na pierwsze screeny z demonstracji graficznych, które przygotowało Nintendo. No i czekamy na więcej informacji! ■

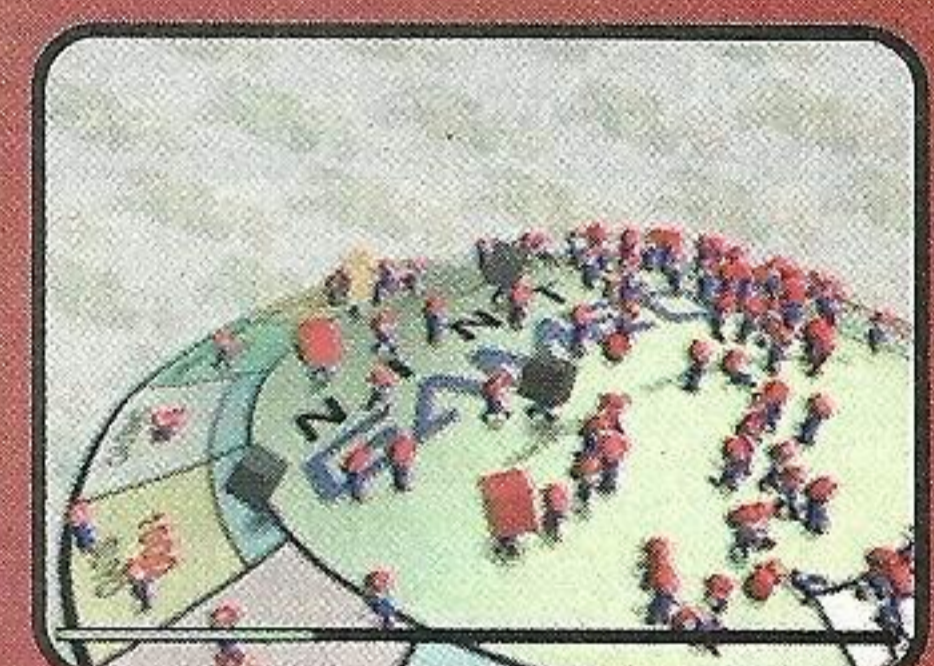
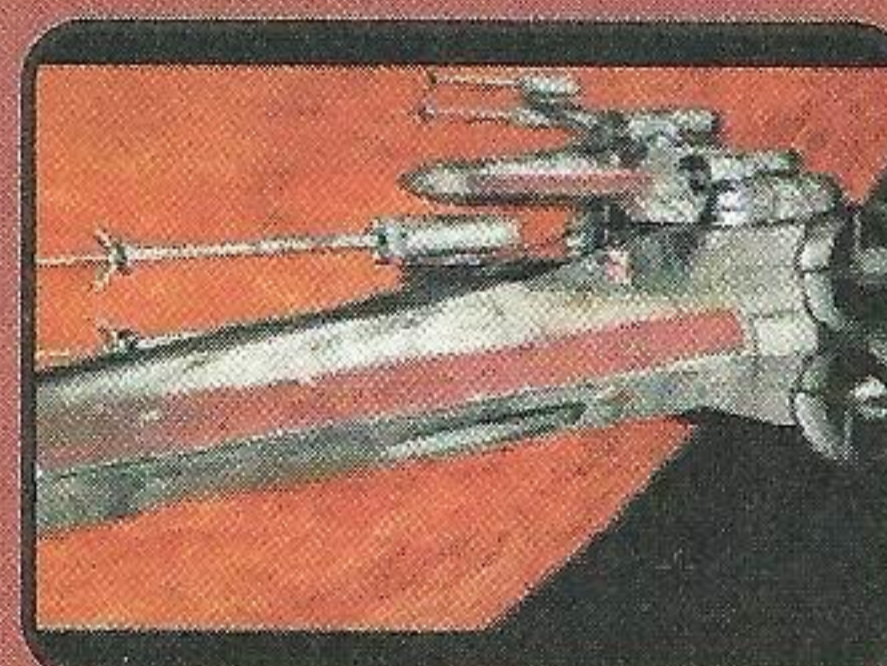
Techniczne dema - co potrafi GameCube?



■ Najwięcej emocji niewątpliwie budziła scena walki Linka z Garonem, którą możemy potraktować śmiało jako zapowiedź nowej Zeldy. Postacie posiadają mnóstwo drobnych detali, całość zaś wygląda doskonale.



■ Oto demko nazwane Luigi's Mansion. Wąsaty hydraulik, brat innego wąsatego hydraulika wbiega do tajemniczego domu, a następnie zostaje otoczony przez duchy. Ładne i efektowne!



■ Kolejne trzy demka to Pokemon Party (pierwsze od lewej, z Miauchem grającym na gitarce), zapowiedź STAR WARS: ROGUE SQUADRON 2 (w środku) oraz stu dwudziestu Marianów biegnących po wielkiej kuli.

Specyfikacja Techniczna (w oryginale, bo aż strach tłumaczyć)

- MPU (Microprocessor Unit): IBM Gekko Processor, 0.18 Microns
- Clock frequency: 405mhz
- Internal data precision: 32bit & 64bit
- External bus bandwidth: 1.6GB/second (peak), (32bit address, 64bit data bus 202.5mhz)
- Embedded DRAM Process Clock frequency: 202.5mhz
- Embedded frame buffer: Approx. 2MB,
- Texture Read Bandwidth: 12.8GB/second (peak)
- Main Memory Bandwidth: 3.2GB/second (peak)
- Effects: Color, Z Buffer: Each is 24bits Image Processing Function: Fog, subpixel anti-aliasing, HW light x8, alpha blending, virtual texture design, multi-texture
- mapping/bump/environment mapping,
- MIPMAP, bilinear filtering, real-time texture decompression (S3TC), etc.)
- Sound processor: Special 16bit DSP
- Instruction memory: 8KB RAM + 8KB ROM
- Data memory: 8KB RAM + 4KB ROM
- Clock frequency: 101.25mhz
- Minimum number of simultaneously produced sounds: ADPCM: 64ch
- Sampling frequency: 48khz
- System floating point arithmetic capability: 13.0GFLOPS (peak), (MPU, Geometry Engine, HW Lighting Total)
- Actual display capability: 6 million to 12 million polygons per second
- Main memory: 24MB sustainable
- latency, (10ns or lower 1T-SRAM)
- A-Memory: 16MB (100mhz DRAM)
-
- Disc Drive: CAV (Constant Angular Velocity) system average access time
- 128ns, Data transfer speed: 16Mbps
- 25Mbps
- Media: 8cm Nintendo Gamecube Disc based on Matsushita's optical disc technology - approximately 1.5GB capacity
-
- Input: Controller port: x4, Digicard slot: x2, Analog AV output: x1, Digital AV output: x1, High-speed serial port: x2, High-speed parallel port: x1
- Power supply: AC Adapter DC12V x 3.5A
-
- Main unit dimensions: 150mm/5.9in(W) x 110mm/4.3in(H) x 161mm/6.3in(D)

GameBoy Advance

OTO MAŁY, ŁADNY I ZGRABNY GBA. JEŻELI DOTYCHCZAS KTOŚ KOLWIEK MIAŁ JAKIEŚ OPORY PRZED GRANIEM NA "MAŁYCH BRACIACH" MOŻE SPOKOJNIE SPRÓBOWAĆ ZAATAKOWAĆ GBA. TU JUŻ NAPRAWDĘ NIE MA SIĘ CZEGO WSTYDZIĆ.



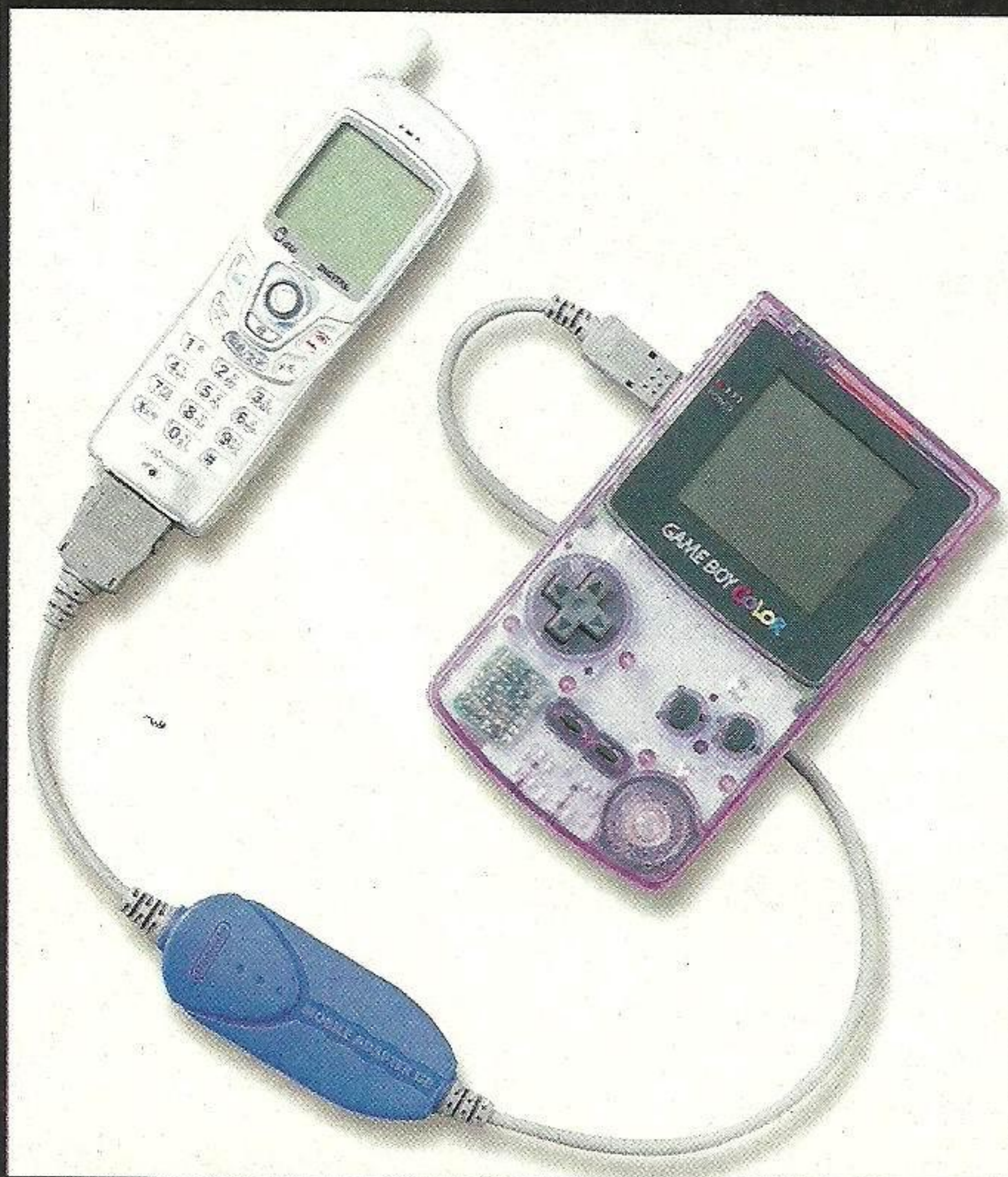
Pierwsza sprawa - do tej pory przenośne konsolki takie jak GameBoy i GameBoy Color były robione w rzucie pionowym - natomiast GBA idzie raczej w kierunku wyznaczonym na przykład przez NeoGeo poprzez rozciągnięcie konsolki w poziomie. Jest to dosyć wygodne rozwiązanie i nie ma większych problemów z

- przyzwyczajaniem się do niego.
- Natomiast grafika - nie chce się wierzyć, że mamy do czynienia z urządzeniem nie podłączanym do telewizora. Jeszcze kilka lat temu porównywalną grafikę można było spotkać na szesnastobitowych konsolach. Teraz - można mieć ją ze sobą wszędzie.
- Skok jakościowy jaki dokonał się

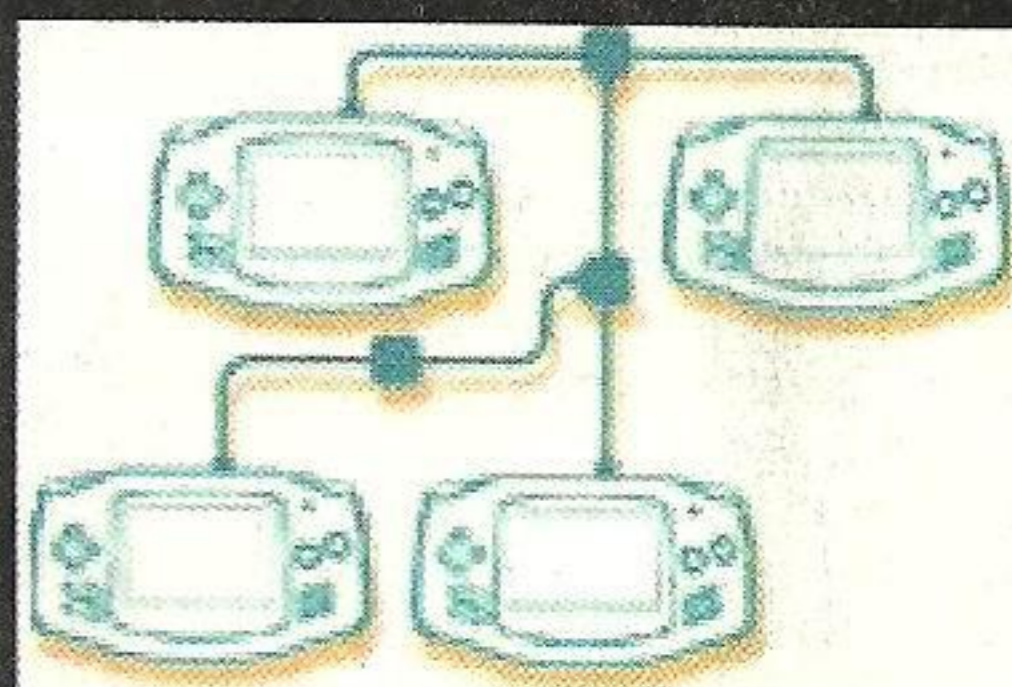
- pomiędzy GameBoy Advance a GameBoy Color jest o wiele większy niż ten jaki miał miejsce pomiędzy PS2 a PSX-em. Gdyby brać pod uwagę swoją klasę, to najbardziej rewolucyjnym systemem jaki pojawił się w ostatnim czasie na rynku jest właśnie GBA.
- GBA jest zasilany dwoma paluszkami, które mają wiernie nam

- służyć przez dwadzieścia godzin.
- Oczywiście konsolka będzie także wstecznie kompatybilna - odpalanie starych gier z Pana Kolorowego i Pana Niekolorowego nie będzie nastęcało żadnych trudności. Ale muszę przyznać, że po tym jak widziałem w akcji szykowane na GBA tytuły - możecie nie chcieć nawet spojrzeć na te starsze. Och,

GBC / GBA Mobile Adapter umożliwi granie w kilka osób przez GBC / GBA Mobile Adapter. I o to chodzi.



Przy pomocy specjalnej płytki kabli możliwa będzie gra do czterech osób jednocześnie. Graliśmy w MARIO KART i... sianiemogę - to jest to!



Specyfikacja Techniczna

Obraz:	Reflective TFT Color LCD
Wymiary ekranu:	40.8mm x 61.2mm
Rozdzielczość:	240 x 160 punktów
Wyświetla:	32,000 kolorów
CPU:	32 bit RISC-CPU + 8 bit CISC-CPU
Pamięć:	32 Kbyte WRAM + 96 Kbyte VRAM + 256 Kbyte WRAM
Inne:	Głośnik, terminal telefoniczny
Komunikacja:	Specjalny kabel do łączenia do 4 konsol
Na bateriach:	2 x alkaliczne - ok 15 godzin
Rozmiary:	82mm x 144.5 x 24.5mm
Waga:	Około 140 gramów
Cartridge:	Max 256 megabitów (32 megabajty), kompatybilny z GB/GBC
Cena:	9800 yenów (plus podatek, około 100\$)
Termin:	(Jap) 21marca 2001, (US i EUR) lipiec 2001

GameBoy Advance pierwsze screeny z gier

nie już słyszę te głosy, w których bicujecie mnie za brak szacunku dla starszych tytułów. No dobra - może i będziecie chcieli odkurzyć stare karty. Sorry.

Oprócz prezentowania fantastycznych (jak na urządzenie mieszczące się w kieszeni co luźniejszych spodni), możliwości graficznych GBA, na Spaceworld 2000 położony został też nacisk na możliwość połączenia obydwóch nowych zabawek Nintendo. Założenie jest takie, że GBA ma być niemal integralną częścią GameCube'a, a do połączenia obu urządzeń wystarczy zwykły kabel. Podłączanie odbywa się przy pomocy zwykłego portu do pada. GameCube ma traktować GBA jak równorzędnego partnera. O ile Pocketstation czy VMU pozwalają jedynie na zabawy w jakiejś akcje przypominające swą złożonością tamagotchi, o tyle GBA będzie pozwalał na bardziej zaawansowane i złożone przenikanie świata gry z telewizora i małego ekranika. Gry na obydwie systemy będą ewoluowały równolegle, ma też dochodzić do wymiany danych itd. Na razie nie ma jeszcze zbyt wielu konkretnych na ten temat, ale możemy być pewni, że każdy większy tytuł robiony przez Nintendo na GameCube'a będzie miał coś ekstra do zaoferowania posiadaczom GB. A może i vice versa...

Nie zabrakło oczywiście zapewnienia o standardowym budowaniu doświadczenia w grach na GBA, a następnie przenoszeniu zapisu na NGC i implementowania go w trójwymiarowych postaciach występujących w grach na "starszą bitow" konsolę. Ok, czas przejść do gier. W chwili obecnej nad nowymi tytułami pracuje sporo znanych i mniej znanych firm, szykujących prawdziwe hiciory. Screeny z kilku naprawdę niesamowitych pozycji mogliście zobaczyć już w poprzednim numerze.

Do najbardziej nieoczekiwanych zaliczyłbym SILENT HILL. To zupełnie niewiarygodne, ale intro na GBA przedstawia bardzo konkretny film renderowany; dźwięk też zaskakuje w jak najbardziej pozytywnym tego słowa znaczeniu.

W Japonii ten mały zabójca pojawi się 21 marca 2001 roku, a rodacy Wuję Sama mogą się go spodziewać w okolicach lipca tego samego roku. O dziwo, okazuje się że premiera europejska ma nastąpić w tym samym czasie co amerykańska. A to nie zdarza się zbyt często... Cena małej konsolki o wielkim sercu będzie wahać się w przedziale 90-100\$. Śledzimy temat.

NASZE WRAŻENIA

Jako, że mieliśmy okazję sprawdzić nowego GameBoya w akcji trzeba się będzie podzielić kilkoma uwagami. Dla nikogo nie będzie chyba niespodzianką, że konsolka doskonale leży w dłoni. Gumowe guziczki bardzo chętnie ulegają nawet delikatnym naciśnięciom. Ekranik także rządzi - wszystko jest na nim bardzo widoczne. I takie fadnutkie... ■



■ MARIO KART ADVANCE - ta gra trafiła do naszego top-ten tegorocznego ECTS. Czysty miód!



■ PINOBBE: QUEST OF THE HEART - Platformowe przygody pszczoły przygotowywane przez firmę Hudson.



■ GOLDEN SUN - przepięknie wyglądający rpg, który z powodzeniem mógłby ukazać się na PSX.



■ KURU KURU KURURIN - gra o patyku, który trzeba przeprowadzić przez tunel nie dotykając ścian. Może być.



■ F-ZERO ADVANCE - wykorzystujący efekt trójwymiarowości futurystyczny wyścig. Bardzo szybki.



■ CASTLEVANIA - nowa odsłona przygód rodziny łowców wampirów prosto od Konami. Yeee-ha!



■ GOLF - niewiele wiadomo o tym tytule, na pewno jednak w kraju miłośników golfa odniesie zasłużony sukces.



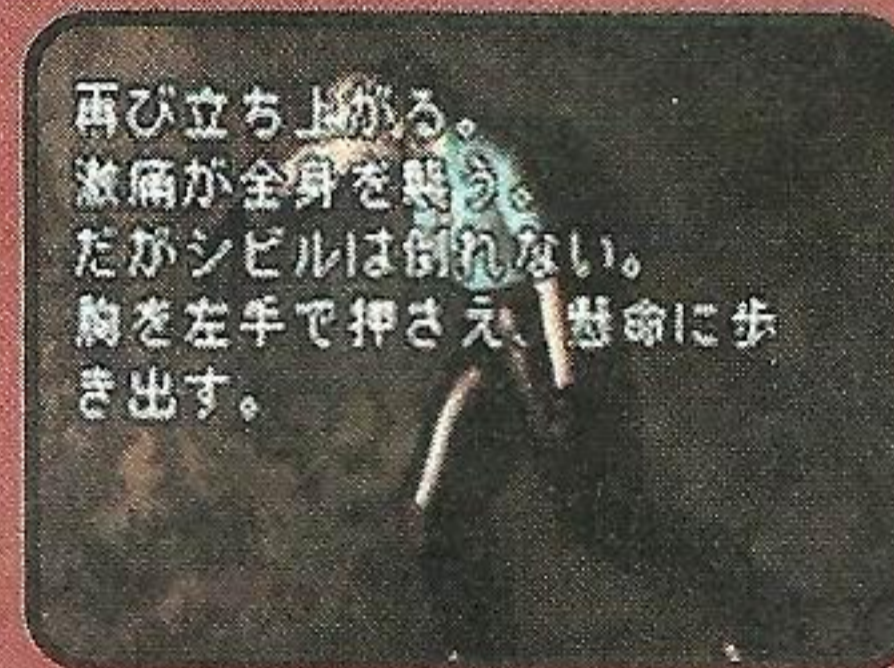
■ WINNING POST - popularne w Japonii wyścigi konne znajdą swoje miejsce także i na GBA.



■ BOMBERMAN - nie mogło zabraknąć tego pana na nowej konsoli Nintendo. Multiplayer na cztery osoby? O tak!



■ POCKET GT - pierwsze wyścigi samochodowe na nowego handhelda. Mnóstwo tras i pojazdów.



■ SILENT HILL - niestety, zapowiada się na tekstową przygodówkę. Ale ma renderowane wstawki filmowe!



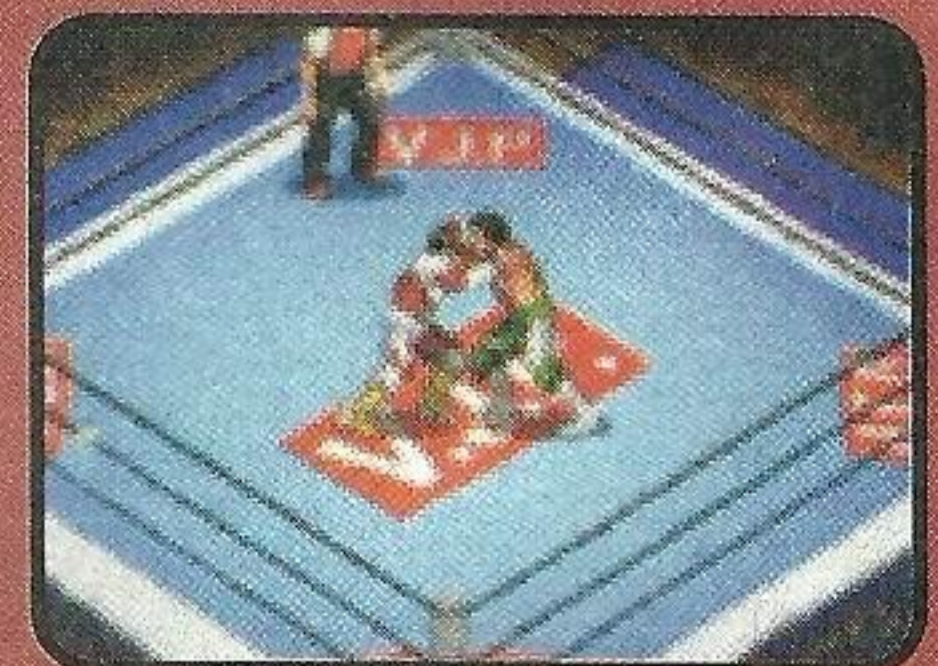
■ TOP GEAR GT - po kilku wcześniejszych racerkach na GBC, Kemco przygotowuje szturm na GBA!



■ TACTICS OGRE GAIDEN - sami przyznacie, że ta turowa strategia wygląda po prostu świetnie!



■ FIRE EMBLEM - kolejna gra rpg. Wygląda na to, że ten gatunek będzie licznie reprezentowany na GBA.



■ FIRE PRO WRESTLING - nie rozbudzamy zbyt wielkich nadziei, ale może na GBA da się zrobić fightera?!



■ GAMEBOY WARS - szykowana przez Nintendo strategia z wielkimi mekami i mangową grafiką.



■ NAPOLEON - strategia RTS opowiadająca o bitwach, którymi dowodził wielki wódz o niekczemnym wzroście.



■ MONSTER BREED - i kolejna hybryda strategii i rpg'a, tym razem uzupełniona o hodowanie stworów.

Platforma: Dreamcast
 Producent: Capcom

Spawn: In Demon's Hand



„Al Simmons is back from the dead, and he'll put a freakin' hole in your head.” - chciałoby się zarymować niczym House Of Pain. Bardzo dobra grafika i dużo strzelania i bicia...

Kiedy okazało się, że nowa gra, nad którą przysiadł sam Todd MacFarlane będzie przede wszystkim grą multiplayerową, zdziwiliśmy się. Takie posunięcie jest w porządku w świecie PeCetów, gdzie QUAKE, UNREAL i TRIBES pozyskują wciąż nowych zwolenników sieciowego masakrowania, ale konsola? Do tej pory jedyną próbą zaistnienia na tym polu była dosyć nierówno przyjęta TUROK: RAGE WARS.

Porównanie tego nowego SPAWNA do peesikowego jest nieuczciwe, ale nie mogą sobie go odmówić. Gra jest niesłychanie efektowna, pełna postaci znanych czytelnikom śledzącym przygody mrocznego Spawna. Galeria postaci liczy kilkadziesiąt okienek i występują tu praktycznie wszystkie ważniejsze postaci tego uniwersum. Co ważniejsze - każda z nich różni się od reszty w sposób zasadniczy. Każdy z bohaterów (oraz antybohaterów) ma do swojej dyspozycji kilka rodzajów broni charakterystycznej dla siebie, a ponadto może zbierać jeszcze różne ciekawostki ukryte w skrzyniach porozrzucanych po planszach. Szeroki wachlarz środków zniszczenia, które znalazły się w grze oraz naprawdę oryginalne i bogate specjalne ataki powodują, że nie mamy tu do czynienia z grą, w której naprawdę do dyspozycji jest 10 postaci, a reszta to w rzeczywistości tylko ich wariacje. Nie da się ukryć, że kilka powtórzeń tutaj mamy, ale znaczna większość postaci jest absolutnie unikatowa. A jak dopracowana...

Po raz pierwszy chyba zetknąłem się

z tak efektownym i udanym przeniesieniem postaci z kart komiksu na ekran telewizora. Ogromny, kobylasty Juggernaut z potężnym promieniem walącym z czerwonego „oka”, chłodny Redeemer posługujący się ostrzami zarówno do strzelania jak i cięcia przeciwników na mnogie sposoby, kilka odmiennie uzbrojonych wcieleń Spawna, potężny militarysta Admonisher, płonący Brimstone w dwóch wersjach - jest tu cała plejada postaci, którymi fani Spawna powinni być zachwyceni. Nawet jednak ci z was, którzy ze Spawnem kontakt mieli sporadyczny będą zadowoleni. Wreszcie zaprezentowano nam grę „komiksovą” w sposób godny... Trochę inaczej ma się sprawa z kamerami oraz trybami gry. Zaczniemy od numeru dwa. Ponieważ w swoim założeniu SPAWN ma służyć do rozgrywki grupowej, jedna osoba nie ma zbyt wiele do robienia. Co prawda twórcy postarali się urozmaicić czas, jaki przy grze może spędzać samotny klient, ale na dłuższą metę jest to nieefektywne. W trybie jednoosobowym stajemy do walki z bossami, albo do swoistego turnieju z trzema innymi oponentami. Pierwszy tryb odpala zegar (trzy minuty) i stawia nas w mało komfortowej sytuacji walki z kolejnymi bossami, występującymi w otoczeniu sługusów. Zadanie - zabić głównego przed upływem czasu, pozbić ciekawe bronie i przejść dalej aby powtórzyć schemat na następnej planszy. Scenerie są różnorodne, każdy z bossów ma własnych pomagierów, więc monotonia nie jest. Chociaż... Chamskie, bezpośrednie ataki frontalne działają nawet na ostatnich bossów. Na szczęście rekompensują to wyższe poziomy trudności. Co ciekawsze możemy dorzucić kumpla - zarówno sterowanego przez konsolę, jak i przez kolegę - ułatwia to walkę z bossami.

A ponadto przedłuża rozgrywkę - grając na dwóch mamy do dyspozycji więcej bossów do pokonania. W trybie tym otwieramy nowe postaci i lokacje do walki, znajdujemy bronie i odkrywamy zdjęcia w galerii. Poza tym trybem mamy też możliwość sprawdzenia się w walce z trzema przeciwnikami w dwóch rodzajach gry. W sumie najlepiej bawi się przy niej, kiedy gra w nią kilku graczy. ■



Choć gra przeznaczona jest głównie do trybu multiplayer, istnieje możliwość walki z botami, a nawet w kooperacji z drugim zawodnikiem. Jest on wtedy obsługiwany przez konsolę.

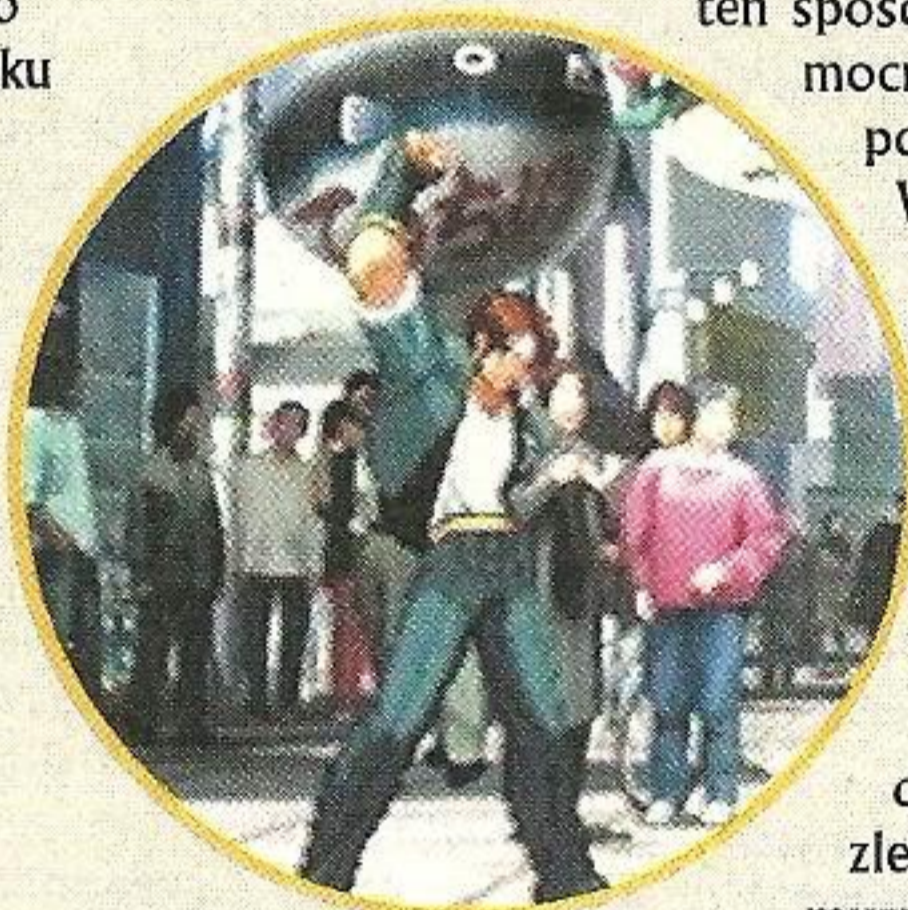
Capcom vs SNK

Platforma: Dreamcast
Producent: Capcom



Od ekranu tytułowego do samej walki. Trudno wyobrazić sobie lepszy temat do serii VS jak połączenie tych dwóch firm. W Japonii CvS zadebiutowała na szczycie listy sprzedaży gier.

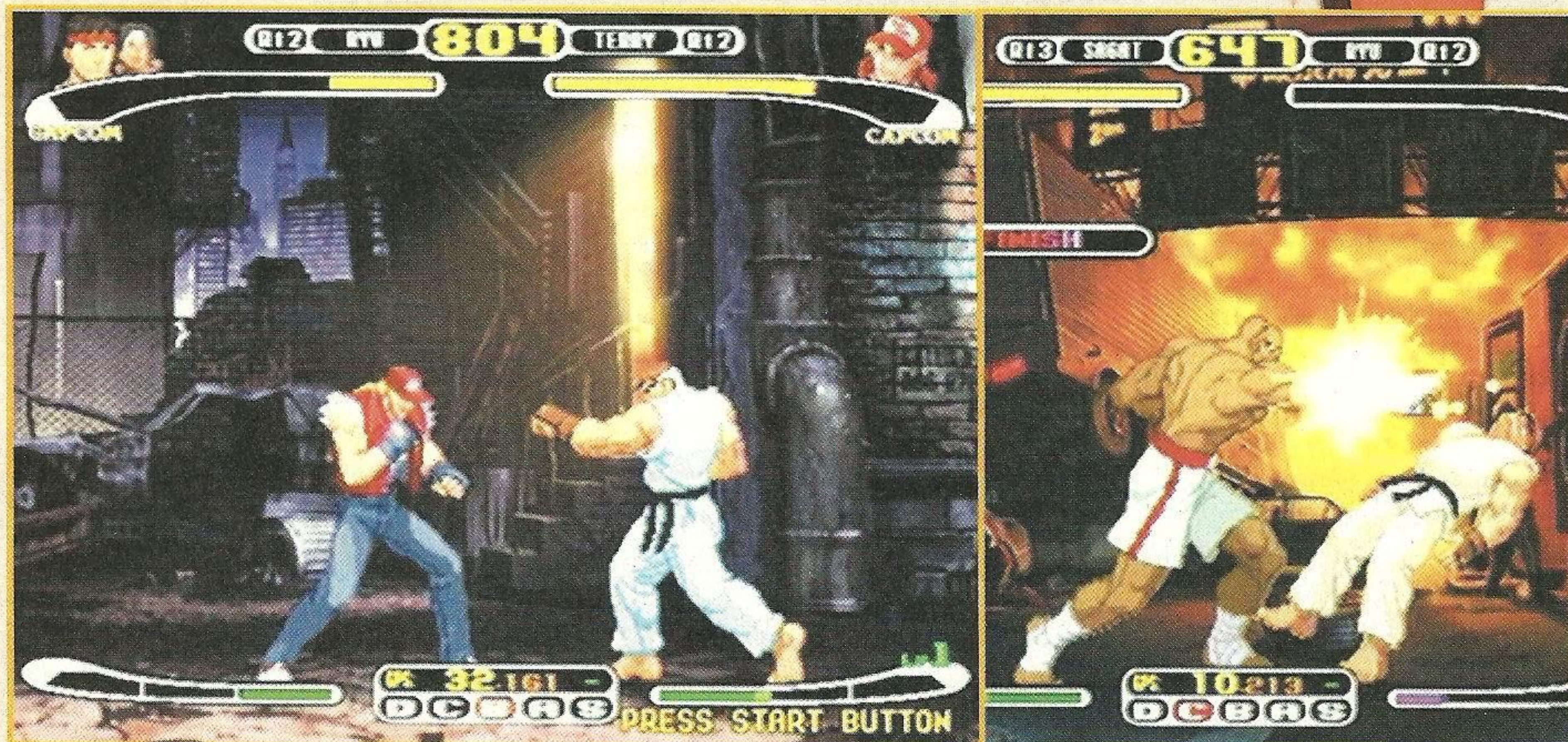
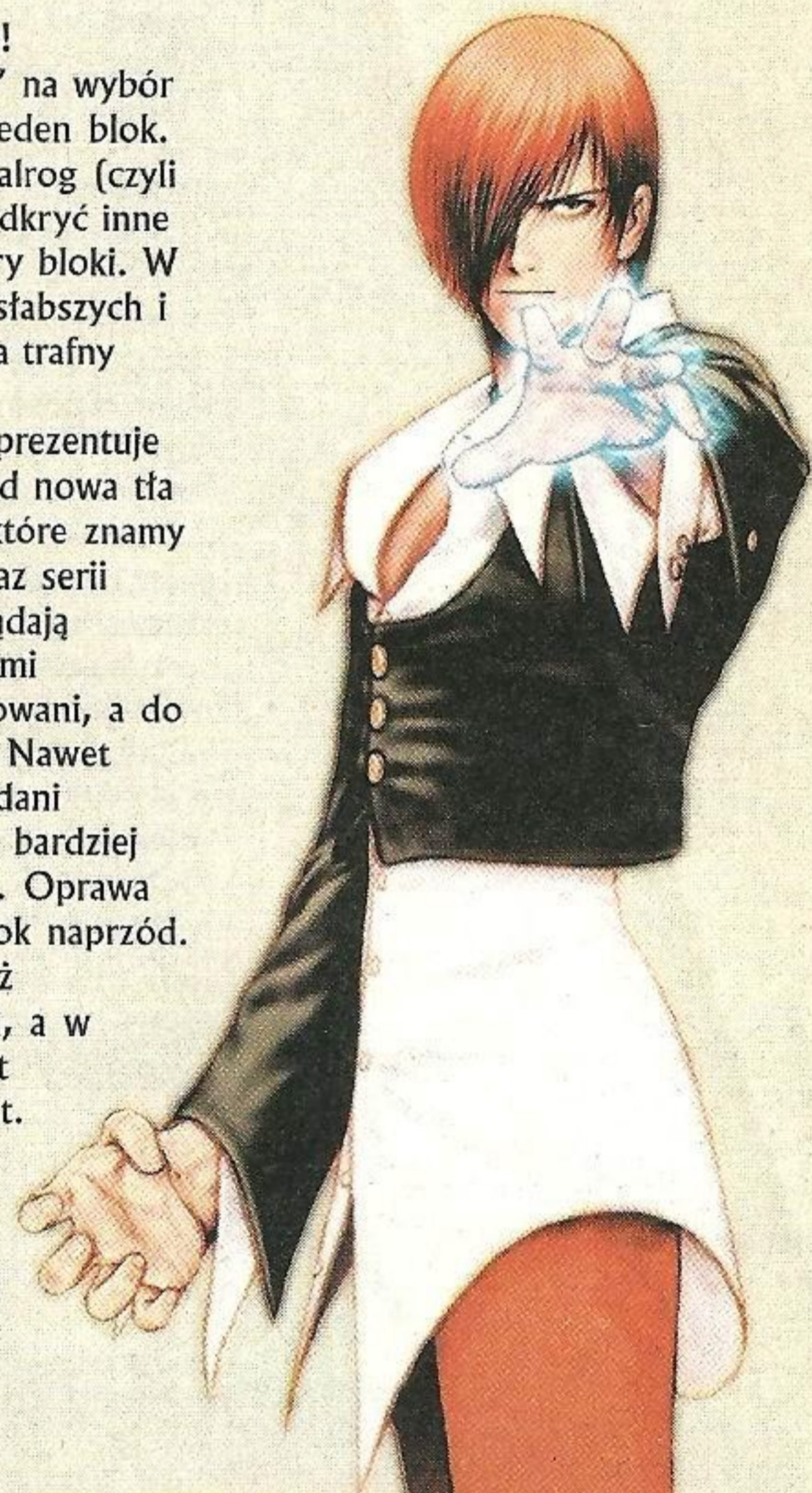
Jeśli podobnie jak większa część teamu Neo Plus kupiliście Dreamcasta dla wspaniałych, dwuwymiarowych mordobić i gier Capcomu, powinniście być w siódmym niebie. Po efektownym MARVEL VS CAPCOM 2 i technicznym STREET FIGHTER 3: THIRD STRIKE, przy współpracy z SNK, Capcom oddaje nam nowego, mocarnego fightera 2D! Tak, to prawda. Dwie firmy konkurujące na rynku starszokolnych mordobić postanowiły połączyć siły, a efekt ich pracy jest naprawdę wspaniały! Pierwsza sprawa - system walki. W zależności od tego czy jesteście fanami Capcom'u lub SNK, możecie wybrać system charakterystyczny dla produkcji wspomnianych firm. Na przykład "groove" Capcomu posiada trójpoziomowy super-meter, a SNK pozwala na wykonywanie Desperation Attacks, czyli robienia superów w momencie, gdy pasek energii niebezpiecznie zbliża się do zera. Trzeba jednak podkreślić, że mimo tego zabiegu, walka bardziej przypomina serię STREET FIGHTER niż KING OF FIGHTERS lub SAMURAI SHODOWN. Po prostu niektóre ciosy bohaterów SNK zostały uproszczone. Może to nie do końca spodobać się graczom, którzy dotąd szczylicili się stuprocentowym wykonywaniem superów SNK. Z drugiej strony zabieg ten jest ukłonem w stronę fanów Capcomu - znając stare ciosy mogą grać nowymi bohaterami. Jeśli już jesteśmy przy zawodnikach - do dyspozycji oddano nam po 15 fighterów z każdego



teamu, ale wybrać można nawet czterech naraz! W jaki sposób? Otóż dostajemy cztery "bloki" na wybór zawodnika. Na przykład taka Sakura zajmuje jeden blok. Z kolei Ryu i Ken zabierają po dwa bloki, a Balrog (czyli w znanej nam wersji Vega) trzy. Możemy też odkryć inne wcielenie Ryu, które zabierze wszystkie cztery bloki. W ten sposób podzielono bohaterów na słabszych i mocniejszych i nie jest to do końca trafny podział. Trudno się mówi...

W sferze audio-wizualnej gra prezentuje się fantastycznie! Zrobione od nowa tła w wysokiej rozdzielczości, które znamy ze STREET FIGHTERA 2 oraz serii KING OF FIGHTERS wyglądają fenomenalnie! Podobnie sami wojownicy - świetnie animowani, a do tego od nowa narysowani. Nawet zawodnicy SNK zostali poddani drobnemu liftingowi, przez co bardziej zlewają się z brygadą Capcomu. Oprawa muzyczna gry to zdecydowany krok naprzód.

Wreszcie zapomniano o zabawie już brzmiających pop-rockowych kawałkach, a w zamian dano nam techniczne brzmienie. Nawet komentator zmienił swój głos i mówi jak robot. Zabawne... Ogólnie rzecz biorąc, CAPCOM VS SNK: MATCH OF THE MILLENNIUM to w tym momencie najfajniejszy fighter 2D (jak dla mnie - Nolster, Gulash chyba woli Marvel vs Capcom 2) i jeśli macie okazję to możecie śmiało importować, bo i tak więcej w nim angielskiego niż japońskiego. Polecamy! ■



Terry Bogard nie boi się mocnych pięści Ryu. Z prawej strony Sagat molestujący dobrze nam znanego chłopaczka w białym kimonie. Mnóstwo postaci i bardzo ładna grafika.

LiberoGrande 2

Platforma: PlayStation
Producent: Namco

Zdziwienie moje było naprawdę wielkie. Nie wiedziałem czy problem tkwi we mnie i czy w rezultacie częstych gier z Bratem oraz mniej częstych - z Gulashem, w mojej głowie coś już się przestawiało.

Powodem takiego myślenia było to, co zobaczyłem po odpaleniu sequela oryginalnej piłki nożnej produkcji Namco. Otóż panowie z firmy, która dała nam m.in. **TEKKENA** i **SOUL CALIBUR** postanowili skoncentrować się na symulatorze zawodnika, a nie piłki nożnej.

Wybieramy drużynę, zawodnika i jazda. Zanim jednak do tego dojdziemy powiem może o co chodzi z moją głową. Po wsadzeniu płytki z grą do konsoli, mym oczom pokazał się napis Namco, a zaraz po tym - znany dobrze z japońskiej wersji ISS'a znaczek: "Official Goods of JFA". Spoko. Potem pojawia się efektowne i nowoczesne menu. Dopiero teraz wybieramy drużynę (są składy międzynarodowe drużyn dorosłych, do lat 23 oraz drużyny J League), zawodnika (aktualne składy i prawdziwe nazwiska piłkarzy) po czym wybiegamy na murawę. No i znowu to poczułem. Wygląd zawodników tak bardzo przypomina tych z ISS'a, że czułem się jakbym właśnie odpałił nową odsłonę **WINNING ELEVEN**... Złudzenie mija kiedy kamera przykleja się do jednego zawodnika i przechodzi w tryb punktu widzenia z perspektywy trzeciej osoby. "Operator" zachowuje się bez zarzutu. Ruchy kamery są płynne, sami możemy troszkę obracać obraz, ale i tak akcja cały czas przedstawiana jest w sposób w zasadzie



WINNING ELEVEN LIBEROGRADE ISS PRO 2. To mogłoby być niezłe.

optymalny. Niesamowite jest sterowanie wydarzeniami na boisku widząc wszystko tak, jakbyśmy byli na trawie pomiędzy szarżującymi graczami. Nasi konsolowo sterowani partnerzy zostali nieco podszkoleni od czasu pierwszej części, ale i tak popełniają sporo błędów. Nie ma się czemu dziwić - cały ciężar gry spoczywa na dwudziestu jeden zawodnikach, którzy mają działać sami - my jesteśmy przecież tylko pionkiem... Starając się zaprzeczyć moim słowom, Gulash właśnie bramkarzem przebiegł całe boisko i wrąbał bramkę. No tak. Zawodnikami mającymi piłkę możemy sterować naciskając jeden z przycisków pojawiających się na ekranie (podania, strzały, wślizgi itd.). Zawodnicy animowani są bardzo dobrze i potrafią całkiem sporo. Przy okazji - większość zagrań działa tak jak w ISS. Śmiesznie gra się bramkarzem. Ale trudno. ■



Najbardziej jaskrawym przykładem niedopracowania gry jest przebiegnięcie bramkarzem z piłką z jednego pola karnego na drugie i zdobycie gola. Bo bywa i tak.

Nippon Olympics 2000

Platforma: PlayStation 2
Producent: Konami

Zainteresowanie olimpiadą jest olbrzymie, także w Kraju Kwitnącej Wiśni. Nic dziwnego zatem, że Konami atakuje PS2 ze swoją grą sportową. Pod względem wizualnym przebija ona wszystkie podobne pozycje, grafika jest po prostu niesamowita. Zarówno sylwetki zawodników, jak ich facjaty wyglądają jak prawdziwe! Animacja atletów nie pozostawia praktycznie nic do życzenia, grę ogląda się jak transmisję w telewizji! Naprawdę opadły nam szczęki od tej wizualnej orgii.

Sama gra to już inna sprawa. Krótko mówiąc - ograny schemat. Mashowanie dwoma przyciskami przy biegu, wciśnięcie i przytrzymanie jednego z nich przy skoku i tak dalej - to wszystko już było (i pewnie będzie zawsze...). Szkoda. Mieliśmy nadzieję na jakiś przełom. Choć musimy stwierdzić, że przez jakiś czas przyjemnie nawala się przyciski obserwując wydarzenia na ekranie. Gra ukaże się poza Japonią jako **ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD** z pełną licencją ESPN, czyli podobną realizacją TV, nazwiskami i tak dalej. ■



Graficzne чудо, ale szkielet pozostał ten sam. Nasuwamy w przyciski ile wlezie... Może to i fajne, ale przez dwie godziny. No i szkoda na to dobrego pada

Platforma: PlayStation 2
Producent: Kodansha

Sorcerous Stabber Orphen



Przygody dzielnego Indiany Jonesa są źródłem inspiracji tak wielu filmów i gier, że możnaby na ten temat napisać książkę. Nudną, ale materiałów źródłowych byłoby od grzyba...

SORCEROUS STABBER ORPHEN to kolejna gra na konsolę nowej generacji, która oparta jest na anime emitowanym w Japonii.

Główny bohater - Czarodziejski Dźgacz Orphen (tyle mniej więcej znaczy tytuł), przemierza świat po tym jak opuścił renomowaną szkołę magii Kiba no Tou i płacze się po różnych miejscówkach okazjonalnie siejąc spustoszenie. Celem jaki Orphen przed sobą postawił jest znalezienie tajemniczego i potężnego miecza - Barutoanderasu no Ken. Bohater nie podporządkował się zaleceniom szkoły i nie nosi szat, które przypadają w udziale adeptom tej szacownej instytucji, ale nosi na szyi wisiołek symbolizujący jej ukończenie. Poszukiwania miecza mogłyby być bardzo nużącym zajęciem dla samotnego gościa, Orphen załatwił więc sobie dwójkę pomocników w postaci młodego adepta sztuk magicznych - Majic'a oraz dziewczyny - Creao. Tyle anime. Gra jest dosyć ciekawą i nietypową mieszanką gry czysto zręcznościowej, co szczególnie objawia się podczas licznych momentów eksploracji dziwnych budowli z przesadnie ogromnymi kulami naszpikowanymi kolcami oraz gigantycznymi wahadłami (rozmiary przeszkód są absolutnie nieproporcjonalne), oraz rpg-a (no, jakżeby inaczej). To połączenie niesie za sobą następne - system prowadzenia walki jest z kolei miksturą zręcznościowego nawalania czarami z nieco bardziej turowym podejściem. Walka podzielona jest na swoiste sekwencje, w których czasie możemy swobodnie poruszać się i wykonywać ataki magiczne, które na wyposażeniu trzyma Orphen. Sekwencje te są okraszone automatycznymi ujęciami kamery i robią bardzo pozytywne wrażenie - podobnie jak efekty czarów spowijających ekran w feerii błysków i blasków. Jedną z walk, którą widzieliśmy jeszcze na TGS'ie pokazywała jak Orphen potyka się z ogromnym, potężnym smokiem. Być może jest to Bloody August z serialu - smok ten pustoszący co roku w sierpniu jakieś upatrzone miasto (stąd imię)

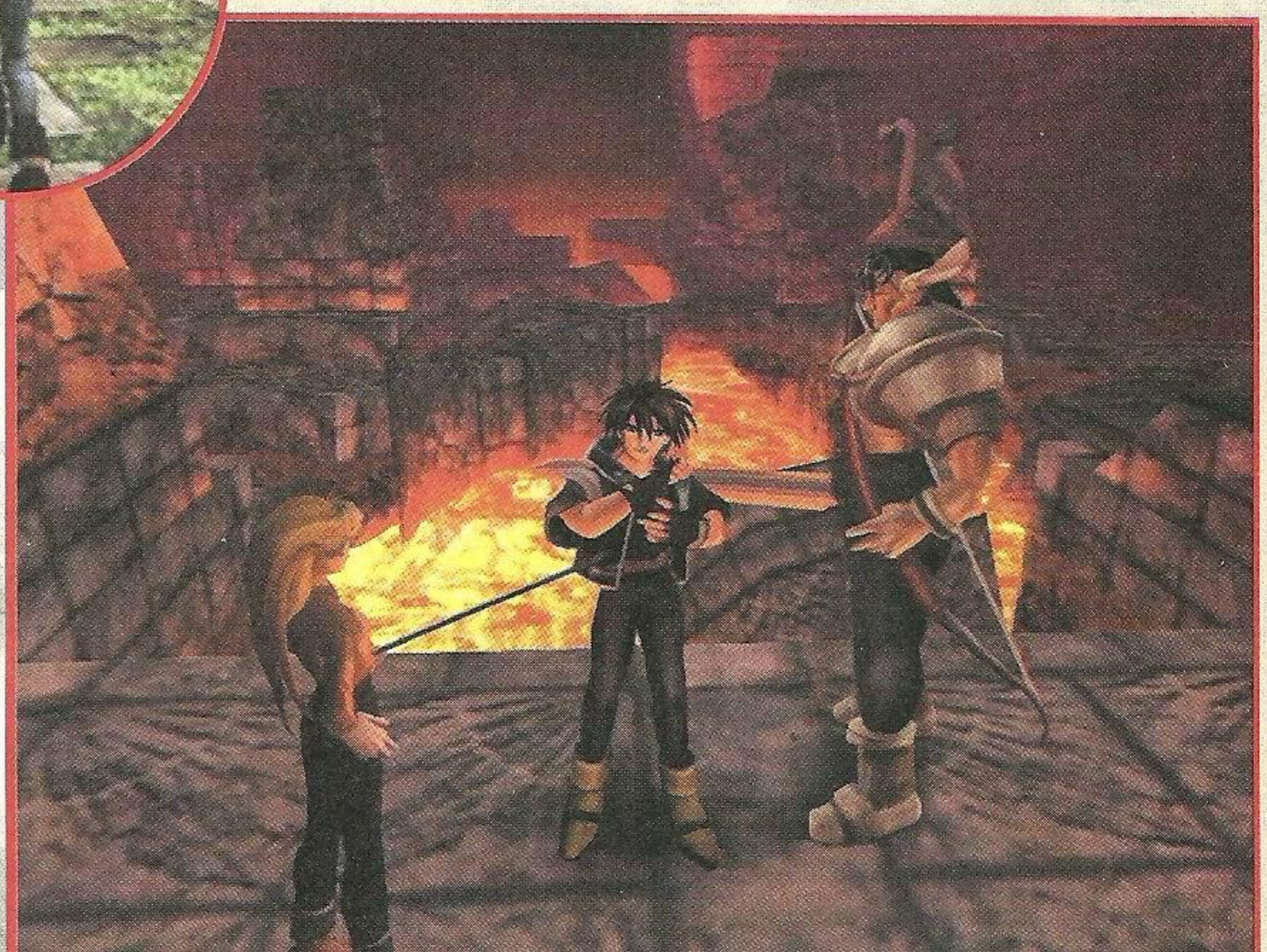
także poszukuje miecza, będącego celem naszego bohatera w anime.

Grafika ORPHENA zdecydowanie zalicza się do kategorii nowej generacji. Pełne detale, kolorowe i ładne sylwetki bohaterów poruszają się może po nieco mniej efektownych tłach, ale całościowo od razu widać, że gramy w nową pozycję na PS2. Piszę to celowo - w ostatniej przesyłce z importami dostaliśmy dwa baseballe, jakiegoś pinballa i bilard, które równie dobrze mogłyby pojawić się na PSX-ie (no, może z wyjątkiem baseballu Squaresoftu). Niestety Japończycy próbują maksymalnie przytłuc kasę na robionych pospiesznie, badziewnych grach aby zdążyć przed drugą falą software'u, która nie da racji bytu takim gniotom. Ale póki gier jest niewiele - gracze w coś muszą inwestować swoje pieniądze.

ORPHEN do kategorii kiepskich gier robionych na siłę nie należy, ale w ostatecznym rozrachunku okaże się zapewne dość ładnym, ale niezbyt porywającym tytułem. ■



Nasz młodzieniec Orphen nie wygląda na szczególnie oryginalnie zaprojektowanego gostka, ale swoich wiernych fanów (a raczej fanki) ma.



Sami przyznacie, że na screenach gra prezentuje się po prostu wspaniale. Mamy nadzieję na więcej gier z taką grafiką. Na razie cieszymy się tym, co jest.

Gigantomania

Rozwiązanie – część druga

Druga część konkursu rozwiązana! Losowanie, w wyniku którego rozdajemy **45 NAGRÓD**, w tym konsolę **SEGA DREAMCAST** i **DWIE KIEROWNICE** przyniosło następujące wyniki. Dziękujemy wszystkim za udział w konkursie, a zwycięzcom gratulujemy nagród!

SEGA DREAMCAST

Główną nagrodę drugiej części Gigantomanii - konsolę Sega Dreamcast - wylosował Mateusz Kandziora! Gratulacje!!!



DWIE KIEROWNICE

Kierownica Jordan Official Racing wędruje do Przemka Wojtyczki. Druga kierownica, tym razem kompatybilna z PlayStation i Nintendo 64 wędruje do Michała Pycela! Superrrrr!!



10 KOSZULEK O TEMATYCE GROWEJ

Mariusz Sobieraj, Tomasz Wojtaś, Michał Kwaśny, Sławek Herman, Karol Korzeniowski, Matusiak Wojciech, Hatka Łukasz, Wojciech Bednarz, Grzegorz Wasilewski, Marek Kończal



10 GIER NA PLAYSTATION!

Michał Wawerek, Piotr Nikołajuk, Piotr Kocur, Paweł Gonet, Dominik Grzelakowski, Michał Bednarczyk, Wojciech Jabłoński, Mateusz Biłka, Przemysław Baranowski, Dziubałtowski Łukasz

12 JOYPADÓW!

Rudnicki Paweł, Tomek Gregorczyk, Orest Szafran, Mirosław Wąs, Piotr Gloger, Tomasz Kotłowski, Wojtek Szczepocki, Krzysztof Czerwiński, Rafał Stępień, Gawryluk Szymon, Marek Kowalik, Maciej Wróbel

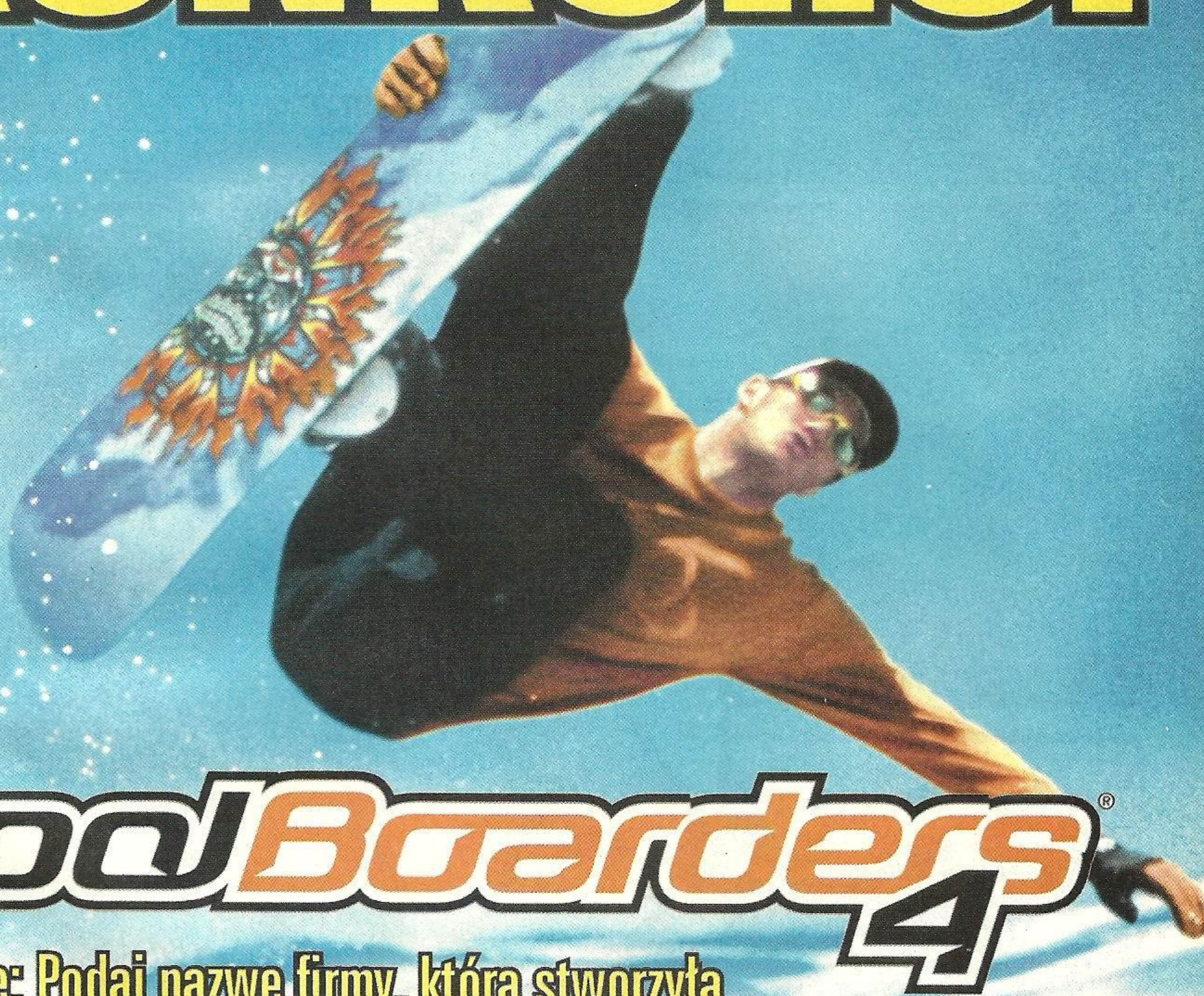


10 KART PAMIĘCI

Marcin Kotwica, Łukasz Parcheta, Karol Lisiewicz, Paweł Szydłowski, Michał Nabzdyk, Marek Malinowski, Lorenczyk Adrian, Daniel Turczyński, Piotrek i Wojtek Polkowscy, Marcin Jankowski



KONKURS!



CoolBoarders[®] 4

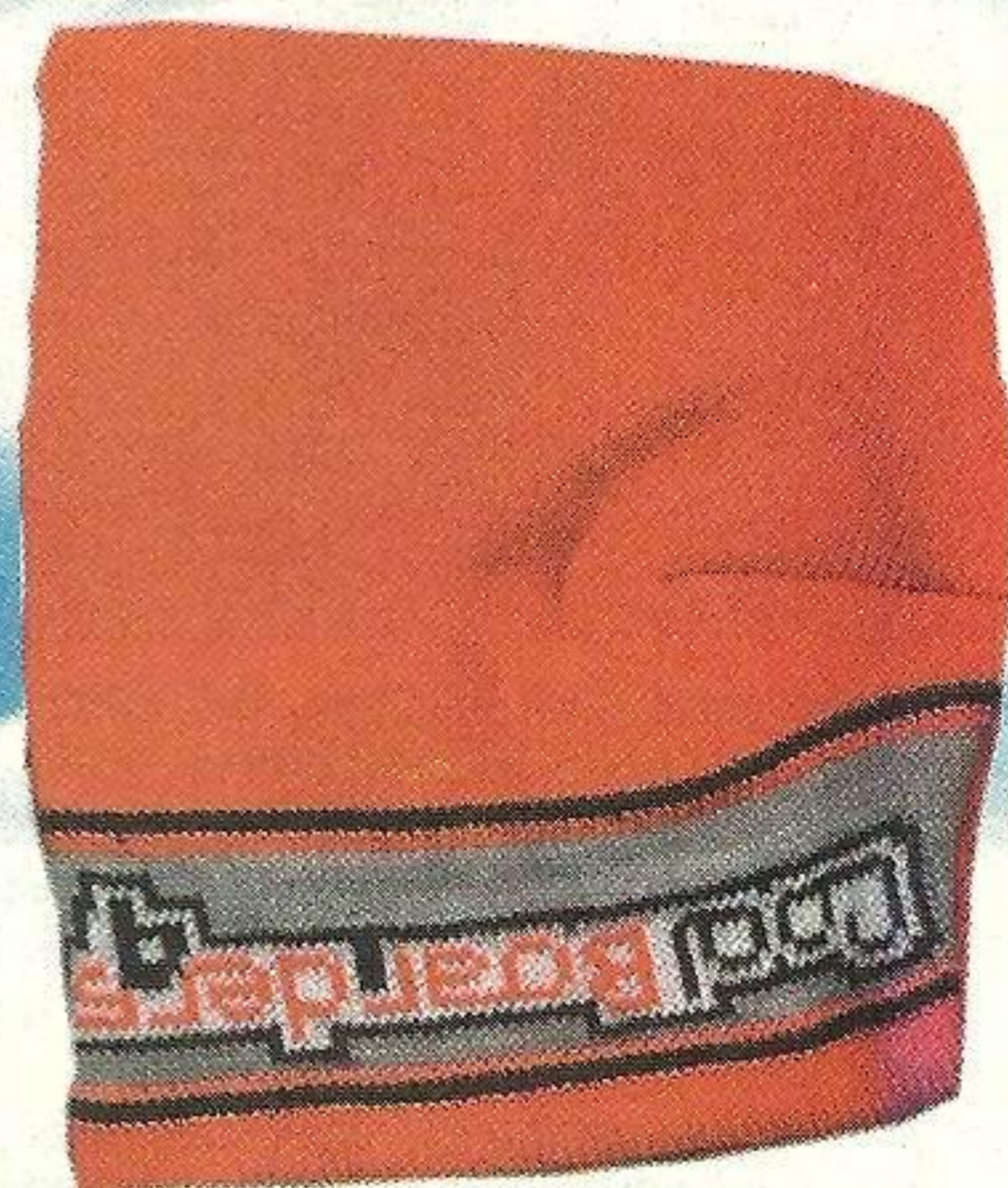
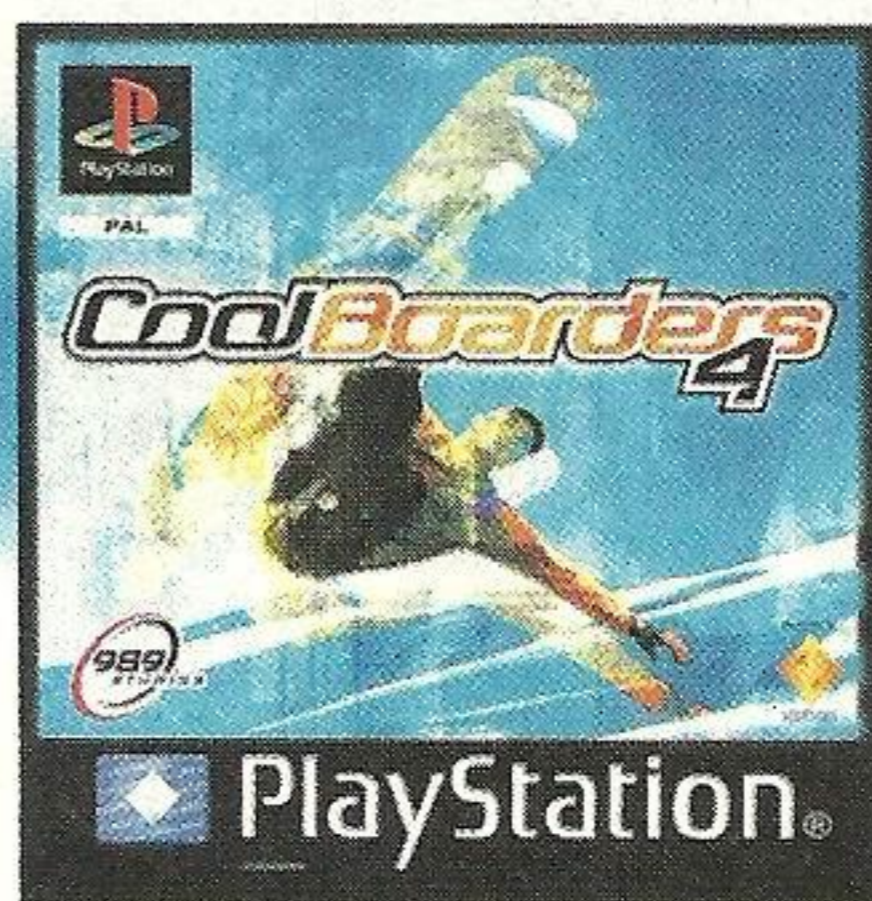
Zadanie: Podaj nazwę firmy, która stworzyła pierwsze dwie części serii COOLBOARDERS

Odpowiedzi ślijcie na kartkach pocztowych pod adresem:

NEO PLUS

Skrytka Poczтовая 85

00-936 Warszawa



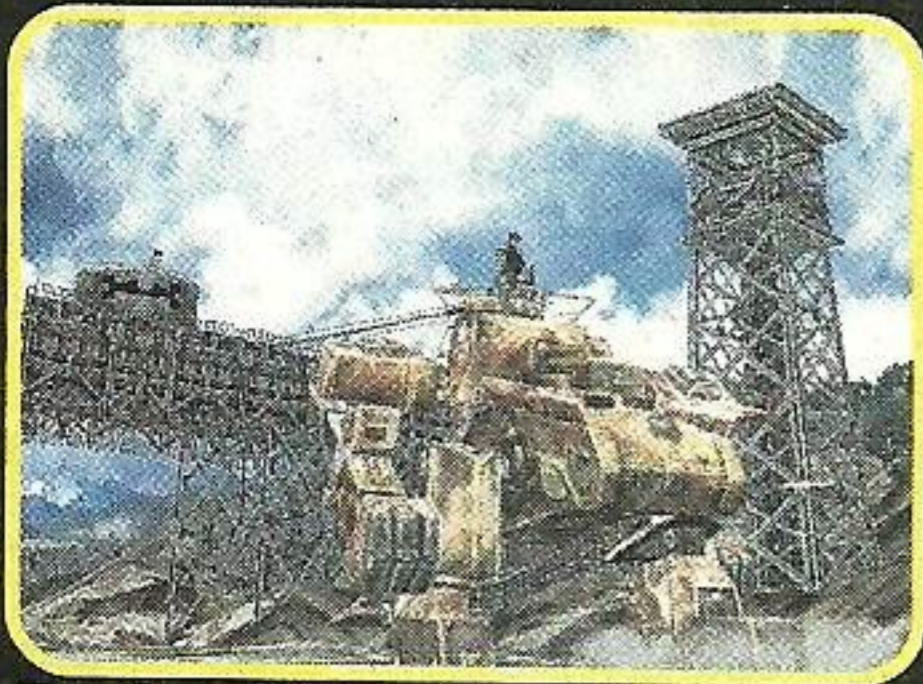
Nagrodami w konkursie są dwa egzemplarze limitowanej wersji gry COOLBOARDERS 4 w tekturowym pudełku. W skład zestawu wchodzi też czadowa snowboardowa czapka z logo gry i PlayStation!



Nagrodami pocieszenie będą dwa egzemplarze dwupłytkowej gry RPG STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Sponsorem nagród jest firma Sony Poland Sp. z o. o.

KUPON
(nakleić na kartkę)
N+25 ICB



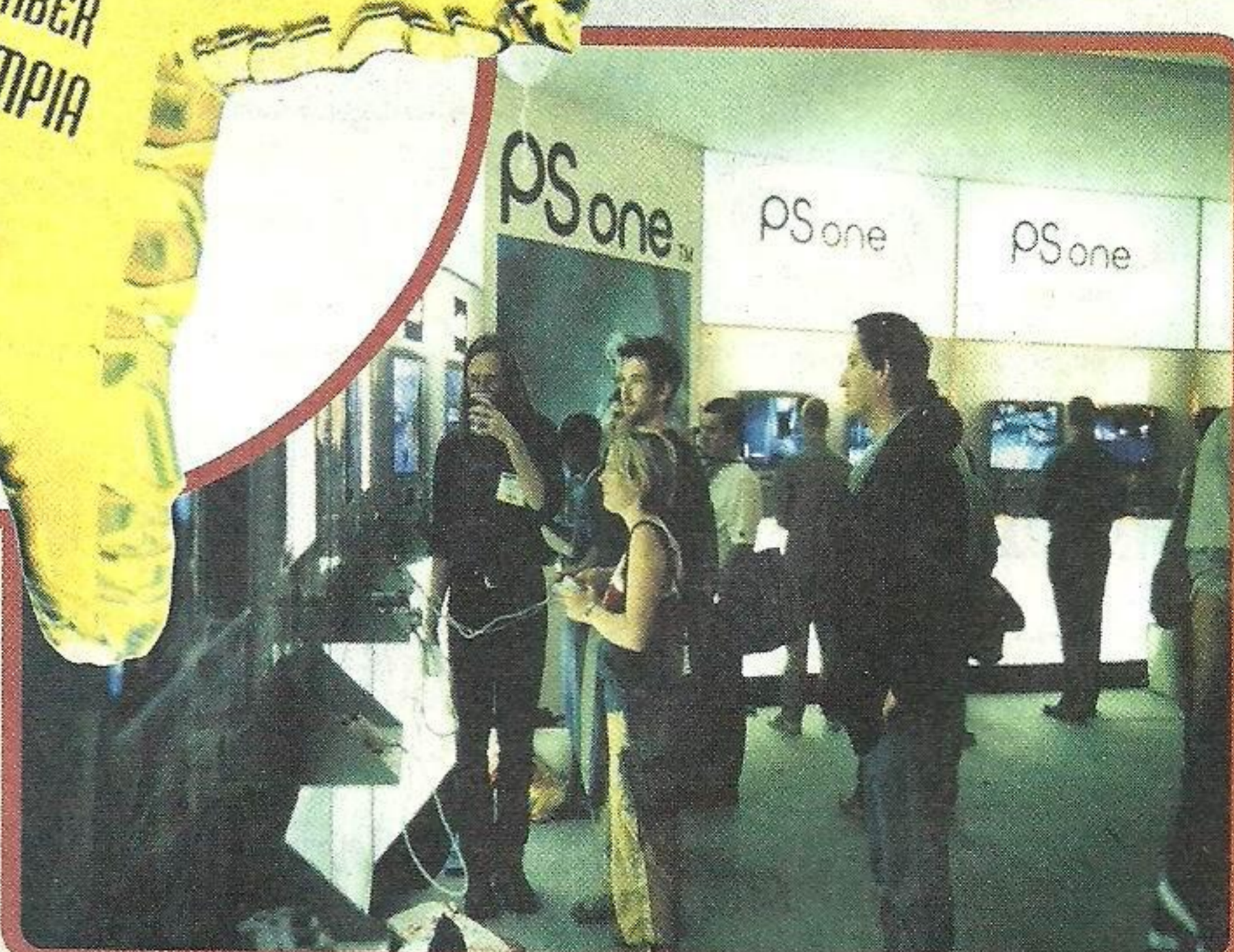
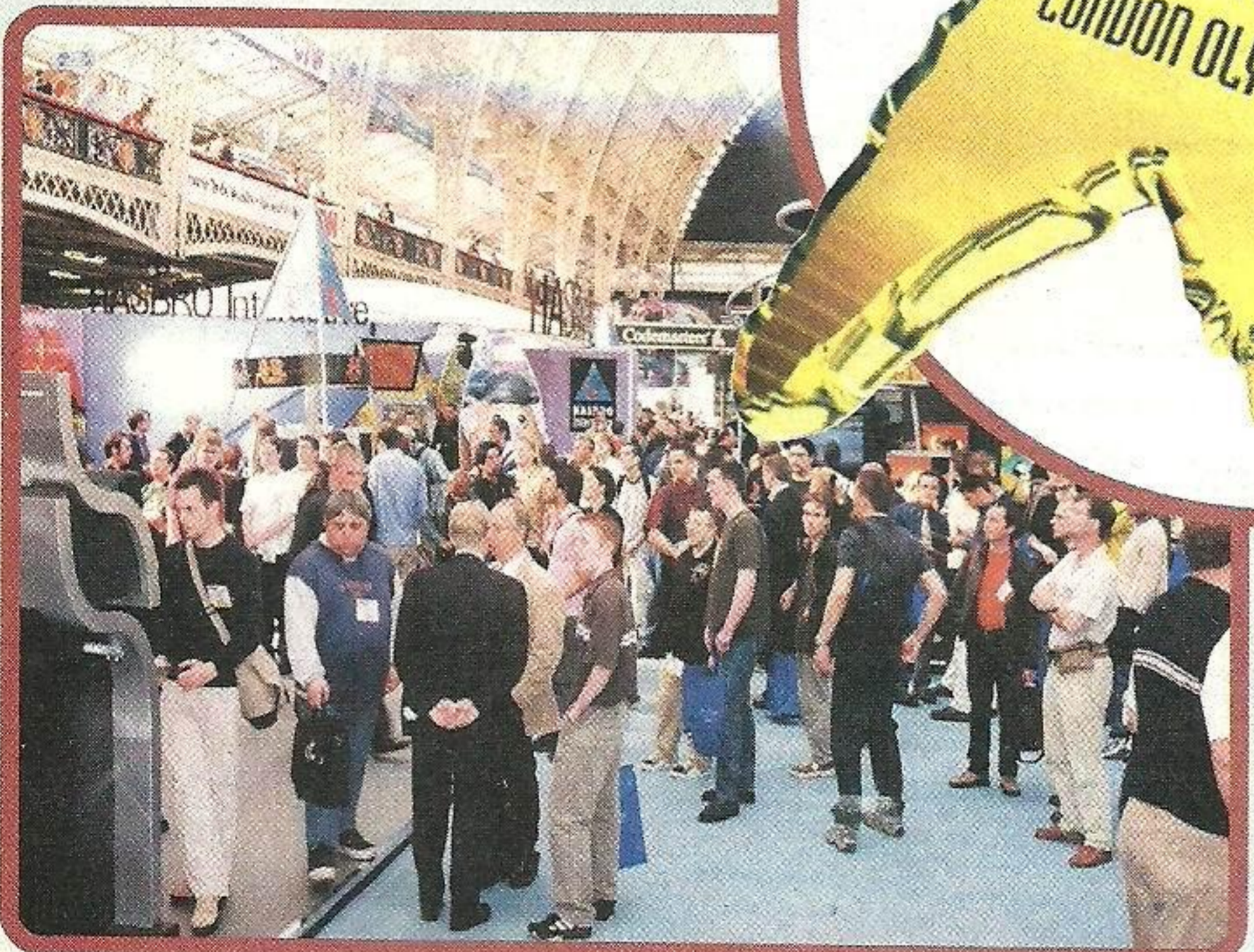
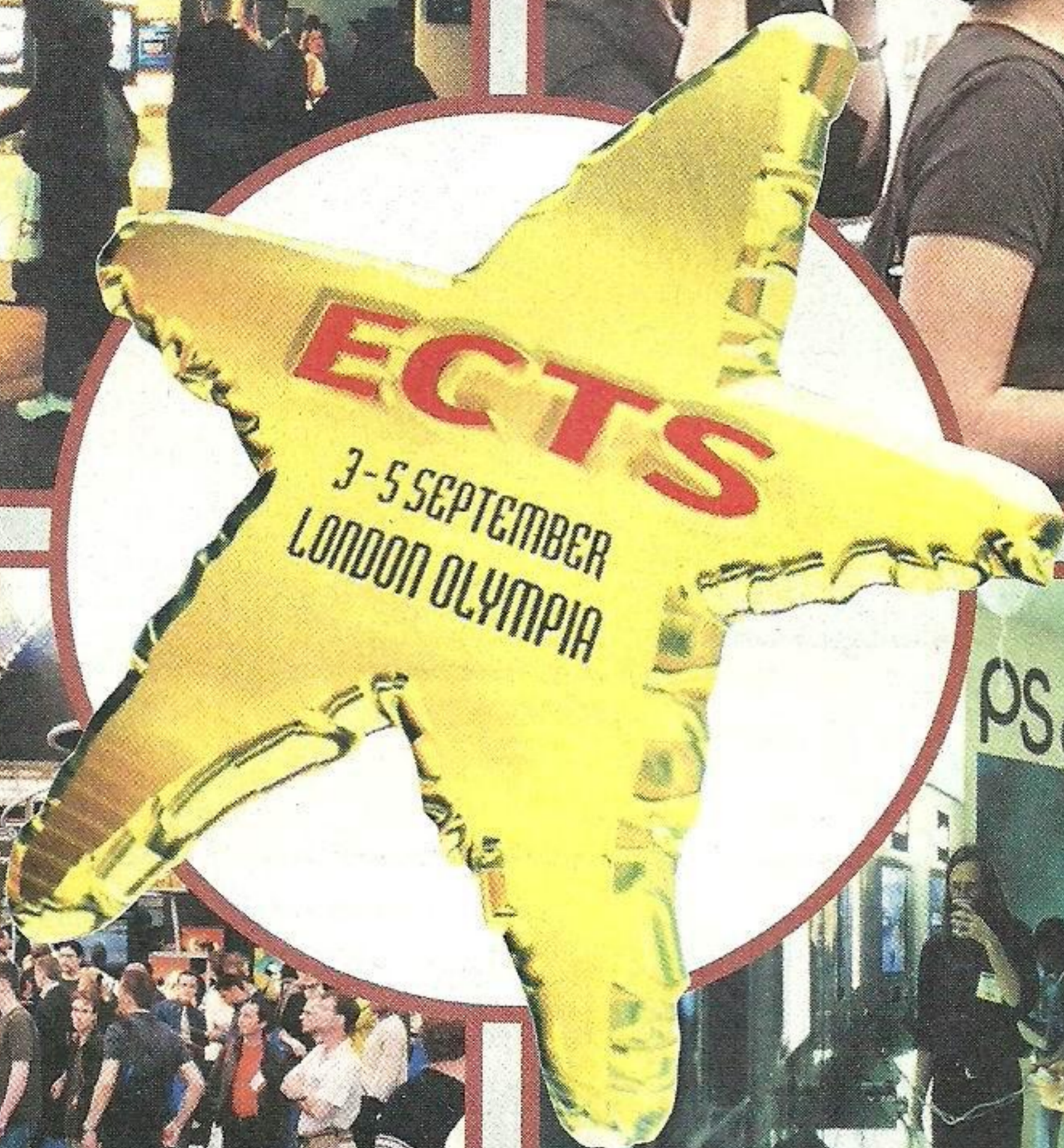
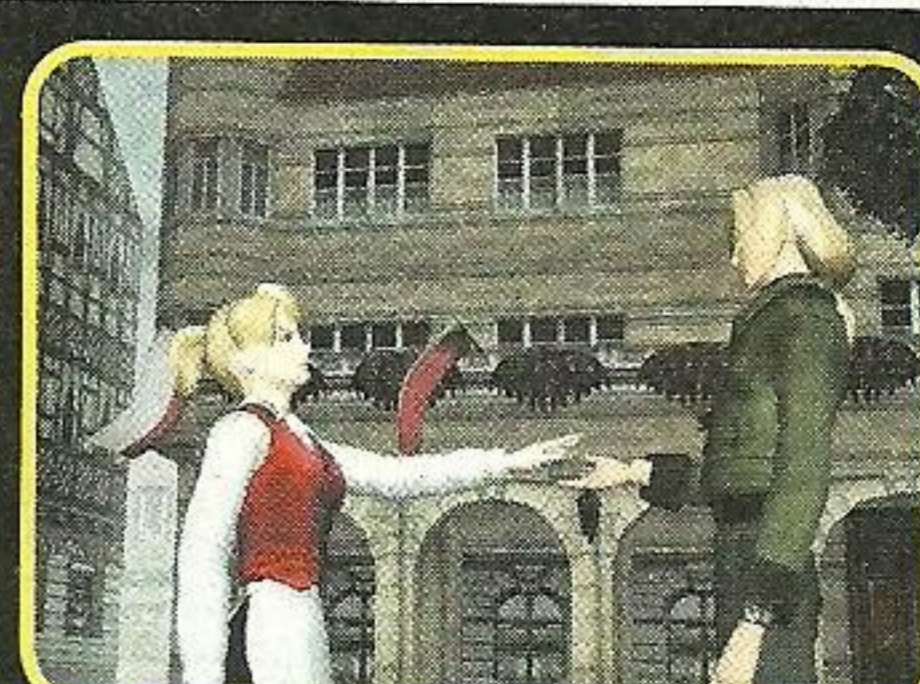
Red Konami, PS2

Ta fajnie fabularzowana, którą chciałoby się nazwać rpg-iem, z pewnością przykuje nas przed telewizory na długo. Bardzo estetyczna i oryginalna pozycja.



Shadow Of Memories Konami, PS2

Ta dziwna i mroczna gra nie pokazała nam jeszcze nic niezwykłego, ale mając na uwadze to, że tak samo myśleliśmy o SILENT HILL - respektujemy i czekamy.



Dziennik pokładowy Kapitana. Rok 2000, 31 sierpnia, godzina 13.02. Gulash właśnie wysiada z taksówki, która dowiozła go na lotnisko i widzi resztę mocnej, sześcioposobowej ekipy wybierającej się na londyński show ECTS 2000 stojącej przed wejściem do terminalu międzynarodowego lotniska Okęcie z niepewnymi minami. Skąd takie nastawienie w ten piękny letni dzień? Gulash jeszcze nie wie, ale zdradzę wam ten sekret zanim zdąży podejść do reszty chłopaków i dowiedzieć się co jest grane...

Powiedzmy w ten sposób. Jest sześć osób, jest sześć biletów, sześć par bagażu i sześć paszportów. Czyli wszystko gra? Niezupełnie. Jeden ze szczęśliwców piętnaście minut wcześniej odkrył, że paszport ma, ale w domu, a to co trzyma w zaskoczony ręce to dowód osobisty, który przez cały czas udawał dokument uprawniający do przekraczania granicy naszego pięknego kraju. Dom jest oddalony o jakieś 25 minut jazdy samochodem od lotniska. Jazdy po cholernie zakorkowanej drodze, należałoby dodać. Pikanterii dodaje fakt iż punkt o 13.30

kończy się odprawa - osoby bez paszportu lub biletu nie lecą...
 • A więc na lotnisku stoi sześć osób. Są dobrze wam znani - Joseph (odbywający swój dziewiczy rejs na londyńskie ECTS), weteran większości wyjazdów - Wicik oraz dwaj dżentelmeni z brokerskiej firmy AON wspierający nas w trudach tej owocnej podróży - Paweł Człowiek będący bliskim znajomym większości barmanów i ulubieńcem barmanek w centrum Warszawy oraz Bernard dla niepoznaki zwany Bertrandem - gorący zwolennik Polonii i ciężkiego tankowania. Nie zabrakło też pokornego skryby relacjonującego dla was te wydarzenia, czyli Banana.
 • Jeżeli chcecie sprawdzić czy macie dużo szczęścia zachęcam do wzięcia udziału w szybkim konkursie. Spróbujcie zgadnąć który z nas nie wziął ze sobą paszportu.
 • Rozwiązanie oraz wyjaśnienie jak całej ekipie - za miesiąc. Nagroda - OMEGA
 • BOOST od Sony zostanie rozlosowana wśród farciarzy, którzy przysła poprawną odpowiedź. Tylko na kartkach pocztowych z dopiskiem "Bez komentarza".



Joseph i Wicik!



Banan i Paweł!



Gulash i Bertrand!

Neo Plus ECTS Crew!

Wicik, Gulash i Banan już bywali, ale tym razem na ECTS wybrało się też kilka świeżych osób. Josepha znacie, a Bernard, który w czasie wyjazdu zmienił się w Bertranda byli na show po raz pierwszy. Ostatni - Paweł Człowiek (jedyna osoba która jest w stanie chodzić na imprezy pięć dni w tygodniu i nie opuścić ani jednego dnia pracy) był z nami w Londynie już w zeszłym roku...



M-SR Sega, Dreamcast

Ekstra racerek rozgrywający się na ulicach miast. Ultra szybki, ultra płynny i ultra miódny. No i ma ultra grafikę.



Mario Kart Advance Nintendo, GameBoy Advance

Wyróżnienie tej pozycji to czysta formalność - kiedy ujrzycie tę grę w akcji nie będziecie w stanie uwierzyć, że to przenośna konsolka...

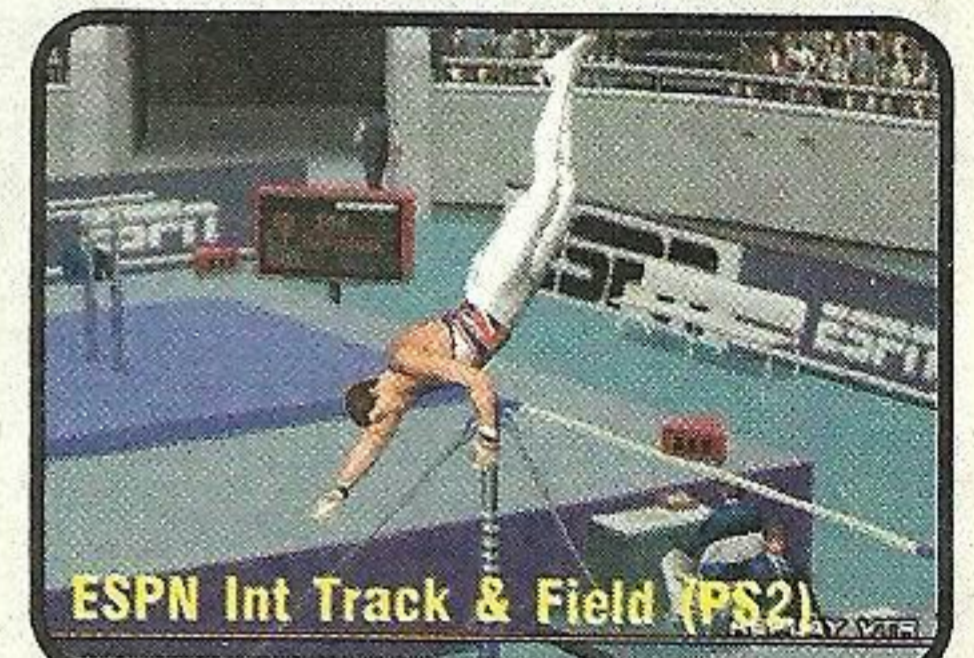


Konami: kolejny efektowny show ale bez Z.O.E.



Tym razem to stoisko Konami odgrywało rolę "zabójcy przy wejściu". Tłumy gapiów i tak były gwarantowane - dla wielu obecnych na ECTS była to pierwsza okazja aby ujrzeć nowy film prezentujący w akcji MGS2. Na sporych rozmiarów telebimie prezentowane były też wszystkie inne tytuły jakie Konami szykuje na najbliższe miesiące. Z grywalnych tytułów najbardziej podobał się nam RED (PS2) będący typowym japońskim mieszańcem gatunków, który zapewne przypadnie do gustu wielu osobom. Gra cofa nas w czasie o ładnych kilka dekad i oferuje możliwość wpłynięcia na bieg historii, w której to Rosjanie wygrali II WŚ. Mikstura rts-a z niezbyt dużym naciskiem na stronę taktyczną, sporo fabularnych wplotów i bardzo ciekawe projekty robotów - niezbyt często widzi się żołnierzy w niemieckich hełmach zasiadających za sterami mechów stylizacją przypominających czołgi z okregu IIWS. Ciekawy tytuł z fajną grafiką. Następny w

kolejce jest SHADOW OF MEMORIES (PS2) - sprawia dosyć spokojne wrażenie, ale to może być przebój. Na ECTS nie było zbyt wiele do roboty (gra raczej buduje nastrój niż rzuca naprzeciw hordom potworów) i powinna być dosyć mroczna. SILENT SCOPE (DC i PS2) jest taki jak w automatach - czyli bardzo fajny, ale sterowanie przy pomocy pada zamiast karabinu snajperskiego boli. Trochę odarło to "Cichą lunetę" z magii, ale jest niezłe. EPHEMERAL FANTASIA (PS2) okazał się wyjątkowo nieciekawym i surowym rpg-iem, który odrzucał po kilku minutach biegania po nieciekawych korytarzach. Walki - także kiepsciutko. Smutną niespodzianką były trzy kiepskie ISS'y - na PSX, PS2 i N64 - to konwersje tego samego cienia, o którym pisaliśmy w dziale importów w ostatnim N+. To jeszcze nie są "te" ISS'y. ESPN X-Games (PS2) wygląda najlepiej ze wszystkich snowboardów. Szkoda, że nie można było zagrać w ZOE...



Electronic Arts

Tym razem Elektroniczni postanowili zaszokować wszystkich zapraszając wybranych dziennikarzy na specjalną imprezę, która odbyła się w nowowbudowanej siedzibie firmy pod Londynem. Pojechaliśmy, zobaczyliśmy i zagraliśmy.

Jak się okazuje ogromna, nowoczesna budowla robi o wiele większe wrażenie niż same gry prezentowane w jej wnętrzu.

Zawiedliśmy się widząc kolejną piłkę nożną, która pomimo wspaniałej grafiki nie jest w stanie zapewnić emocji, takich jak... Dobra skończyć, bo zniechęcicie te trzy literki.

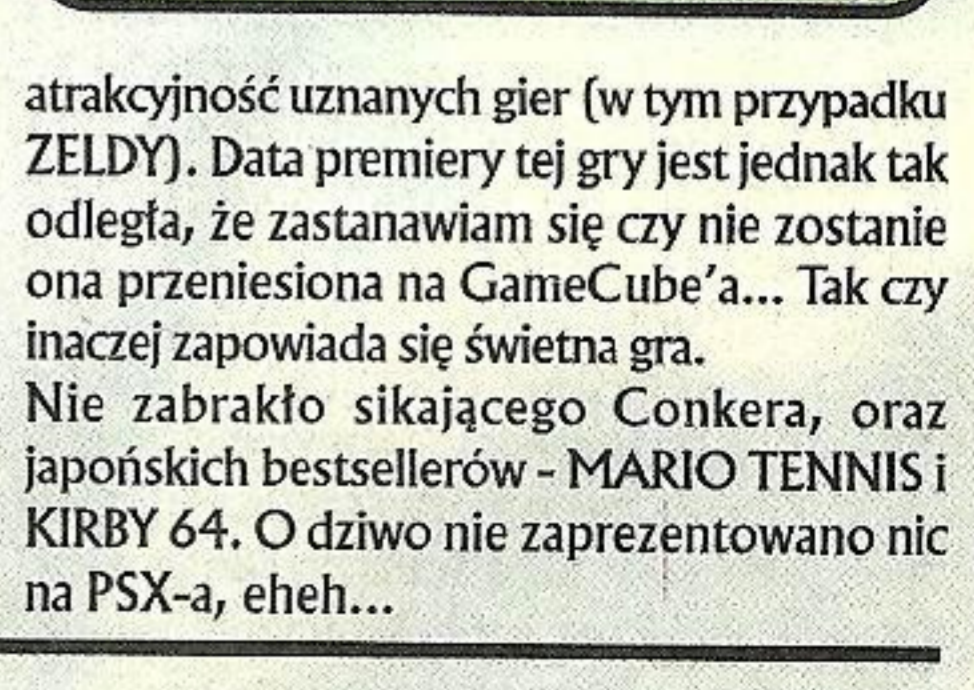
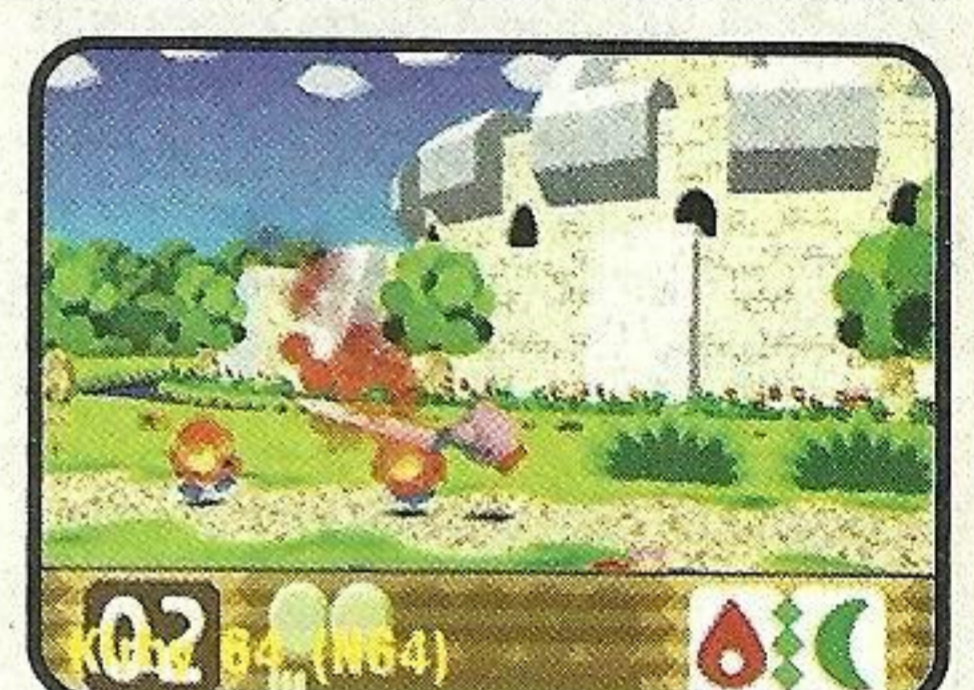
Rewelacyjną grafikę ma nowy hokej, w którym liczba detali i animacja zawodników stoją rzeczywiście na bardzo wysokim poziomie. Niezła jest też nowa koszykówka, formuła i futbol amerykański ale już sztuczny okazał się boks. Niby postacie wyglądają bardzo realistycznie, a twarze krwawią po intensywnym obijaniu, ale czasami ciosy zawodników za bardzo się przecinają - i ogólnie są problemy z wykrywaniem kolizji.

Świetny jest snowboarder SSX, bardzo fajnie wyglądał też nowy Bond. Mieszane uczucia wywoływał ALIENS RESURRECTION (PSX). Grafika jest mało szczegółowa, a sterowanie - mniej dokładne niż w np. MEDAL OF HONOR (a obydwie gry przedstawiają akcję z widoku pierwszej osoby). Mimo to, ALIENS ma ciekawy klimat - przez pierwszych piętnaście-dwadzieścia minut tylko biegamy po statku Auriga odkrywając kolejne ofiary i nie mając nawet jednej sztuki broni w ręku. Fajny suspense - tym bardziej, że każdy wyczekiwał obcego za najbliższym rogiem, a stworzy Gigera wcale nie chciały się pojawiać. Przetłumaczony KESSEN robi jeszcze lepsze wrażenie niż dotychczas - jest to jeden z ciekawszych tytułów, jakie szykują się w czasie premiery na PS2. Niezły jest też X-SQUAD, ale już WCW BACKSTAGE - no nie wiem. Mnie się nie podobał. Poza tym - jeszcze kilka tytułów EA Sports. I tyle.



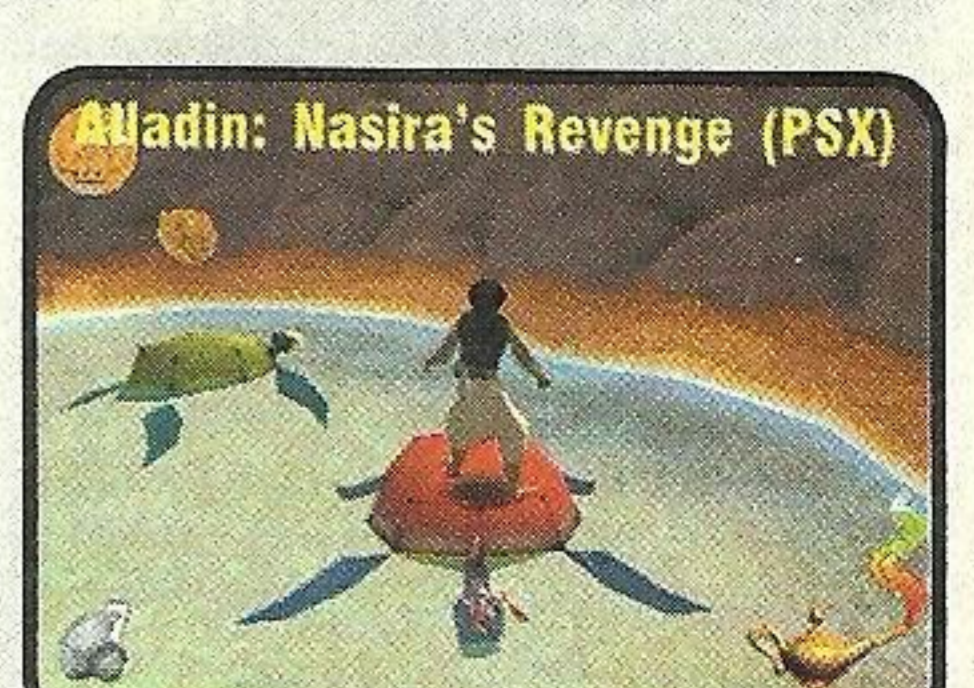
Nintendo

Nintendo pokazało, że nie jest z nim tak źle jak mogłoby się wydawać. Zastrzykiem świeżej krwi była oczywiście przenośna konsolka GameBoy Advance z Mario Kart, KURU KURU KURURIN, platformówka z pszczołą - PINOBEE oraz ALLSTAR RACING. Grafika tych tytułów, mimo że tak naprawdę na poziomie szesnastobitowym, robiła wrażenie nie mniejsze niż to jakie towarzyszyło nam, kiedy widzieliśmy w akcji gry na PS2. Z dużym N też nie było tak źle. ZELDA: MUJULA'S MASK godnie, ale niemal zbyt wiernie kontynuuje tradycje jednej z najbardziej udanych gier ostatnich lat. Posiadacz Nintendo z pewnością ucieszą się też widząc w akcji dobrze znaną parę przyjaciół - miśka i ptaka w kontynuacji BANJO KAZOOIE. Jeden z dostępnych poziomów dawał możliwość ujżenia naszej pary bohaterów w akcji podczas walki z wielkim, podwodnym stworem... Z innych godnych uwagi tytułów należy wymienić DINOSAUR PLANET - gra zrealizowana jest z polotem godnym ZELDY, w podobny sposób jest też przedstawiona akcja. Zupnie inna fabuła, zróżnicowane dodatki w postaci krótkich sekwencji podczas których bohater np. lecąc na pterodaktylu walczy z wielkim, podniebnym żaglowcem (w stylu PANZER DRAGOON) pokazują za to, że Rare cały czas jest pełne pomysłów, podnoszących



Disney

Najciekawszym tytułem Dineya była gra w stylu Parappy z postaciami z "Księgi Dżungli". Fajne kawałki, śmieszne zachowanie postaci czyli JUNGLE BOOK GROOVE PARTY (PSX). Dalej jeszcze ALLADIN, DINOSAUR i 102 DALMATIANS na PSX-a. Aha - będą też przygody Tygrysa (film w drodze) w TIGGER'S HONEY HUNT.





Dead Or Alive 2 Hardcore Sony, PS2

Wydawałoby się, że samo dodanie kilku strojów, nowe areny i tagowe combosy to mało, ale tak naprawdę DOA2 HARDCORE po prostu jest świetny.



Gran Turismo 2000 Sony, PS2

Tutaj tak samo jak z MARIO KART na GBA. To, że tę grę zauważymy wiedzieliście wy, wiedzieliśmy też my. Ten tytuł mówi sam za siebie.



Sony zmniejszone: i jeszcze PS2 czy PSone?

Sony bardzo agresywnie promowało swoją nową, starą konsolę, nie pokazując już żadnych tytułów na PSX-a, a zamiast tego demonstrując nowe tytuły na PS2 oraz PSone. W tym drugim przypadku jest to tylko kwestia terminologii, ale trzeba przyznać, że to dosyć sprytny zabieg. Aby ujrzeć w akcji nową konsolę Sony znowu trzeba było odwiedzić duszny i maksymalnie zatłoczony segment Olimpij, sprawiający wrażenie niemal oddzielnego kompleksu. W sumie sale były trzy - w pierwszej demonstrowano gry na PSone, w drugiej - na PS2, a trzecia była tak na dobrą sprawę wyjściem.

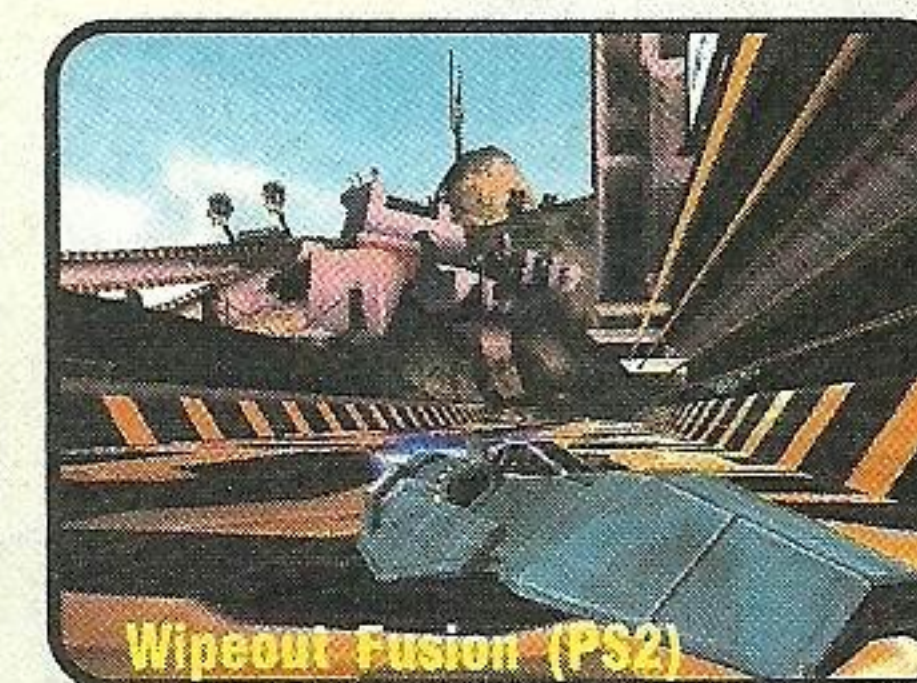
Zupełnie nowych tytułów, o których nic dotychczas nie słyszeliśmy, nie było zbyt wiele. Jakieś skrzyżowanie scenarii ziemi starganej konfliktem nuklearnym (jak w "Terminatorze" w scenach z przyszłości) z SYPHON FILTER byłoby może fajne, gdyby nie strasznie sztywne modele postaci i naprawdę słaba, uboga w szczegóły grafika. Był też MR DRILLER, dwie konkretne party games w postaci CRASH BASH i zaskakująco mocarnego TEAM BUDDIES, pojawił się też MONSTER RANCHER, który najwyraźniej trafi też do Europy, THIS IS FOOTBALL 2 z poprawionymi algorytmami sztucznej inteligencji i wzbogaconym arsenałem zagrywek (w grze tej przyjmujemy na siebie rolę jednego zawodnika na boisku



Tekken Tag Tournament (PS2)



Moto GP (PS2)



Wipeout Fusion (PS2)



C-12 (PSX)



Spyro 3 (PSX)



This Is Football 2 (PSX)

i z jego perspektywy obserwujemy mecz), SPYRO YEAR OF THE DRAGON (jeszcze więcej tego samego, tylko smoczek dostaje nowe środki transportu)... Były też inne tytuły, ale w większości - opisaliśmy je przy okazji innych firm.

Sala z PS2 przyciągała dużym ekranem, na którym potykali się amatorzy wielkiego TTT

(niestety - wersja Pal jest mocno spowolniona), było też DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE (o dziwo nie spowolnione i z licznymi mało istotnymi, ale cieszącymi oko dodatkami - m.in. możliwością grania w trybie tagowym na różnych arenach), było też oczywiście rewelacyjne GRAN TURISMO 2000, oraz coraz mniej interesujący DARK

CLOUD. Chociaż wszystko może się zmienić, kiedy pogramy w niego dłużej. W zasadzie mogliśmy zobaczyć w akcji większość tytułów obecnych na japońskiej premierze PS2, które pojawią się przy okazji premiery naszej. Dobry show, ale prawie wszystko to już widzieliśmy. Przed samym show Sony zmniejszyło swoje stoisko o 1/3 wielkości...

Midway

Midway specjalnie nie zaskakuje, ale konsekwentnie realizuje swój plan opanowania rynku. Sporo kontynuacji. Szczere mówiąc same kontynuacje. READY 2 RUMBLE ROUND 2 (PS2 i DC) - to całkiem niezła pozycja z Shaquilem i Michaeliem Jacksonem, wywalającym w kosmos dźwiękiem i grafiką o wiele lepszą niż w pierwszej części. GAUNTLET LEGENDS: DARK LEGACY (PS2) to kolejny epizod serii. Z kolei przed NBA HOOPS (czyli kontynuacja NBA HANGTIME, także na PS2 i DC) jest jeszcze długa droga, ale największą nowością jest tutaj obecność aż sześciu zawodników na boisku. Gramy więc trzech-na-trzech, a więc bardziej taktycznie. Przy tych grach widać nieznaną przewagę nowej konsoli Sony, na którą powstaje jeszcze kilka gier nie pokazywanych na ECTS (choćby SPY HUNTER - czyli remake klasycznej strzelaniny z ośmiobitowców). Nowy wyścig - SAN FRANCISCO RUSH 2049 (DC i N64) spodoba się wszystkim miłośnikom wyczynowej jazdy. Gry na Nintendo 64 reprezentuje CRUISIN' EXOTICA - kolejny arcade'owy racer przygotowany we współpracy z „wielkim N”, na koniec zaś zostawiamy sobie MUPPET MONSTER ADVENTURE (PSX), czyli zabawna trójwymiarowa platformówka z Muppetami.



Gauntlet Legends 2 (PS2)



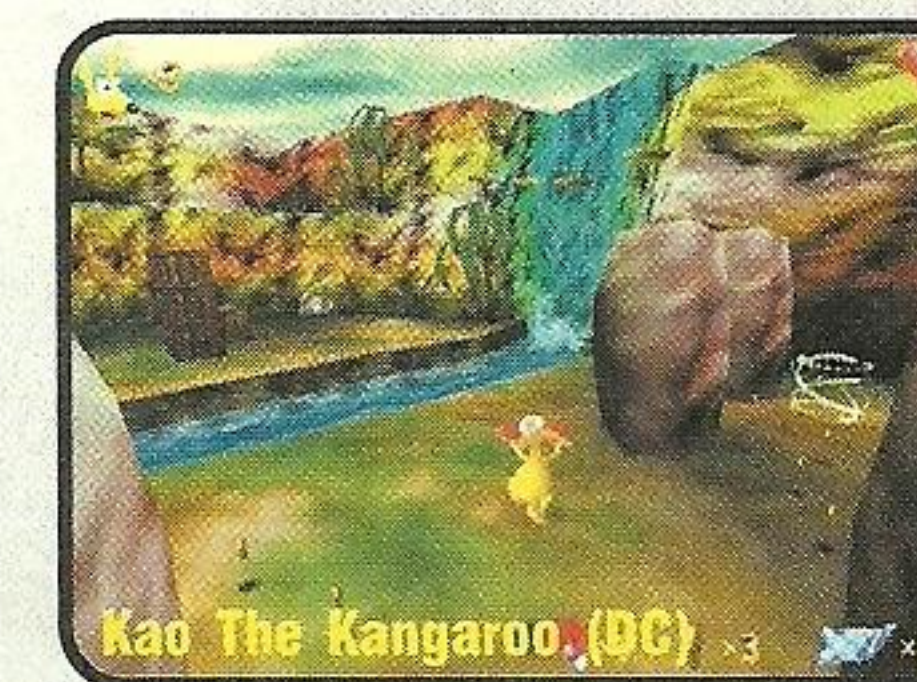
Cruisin' Exotica (N64)



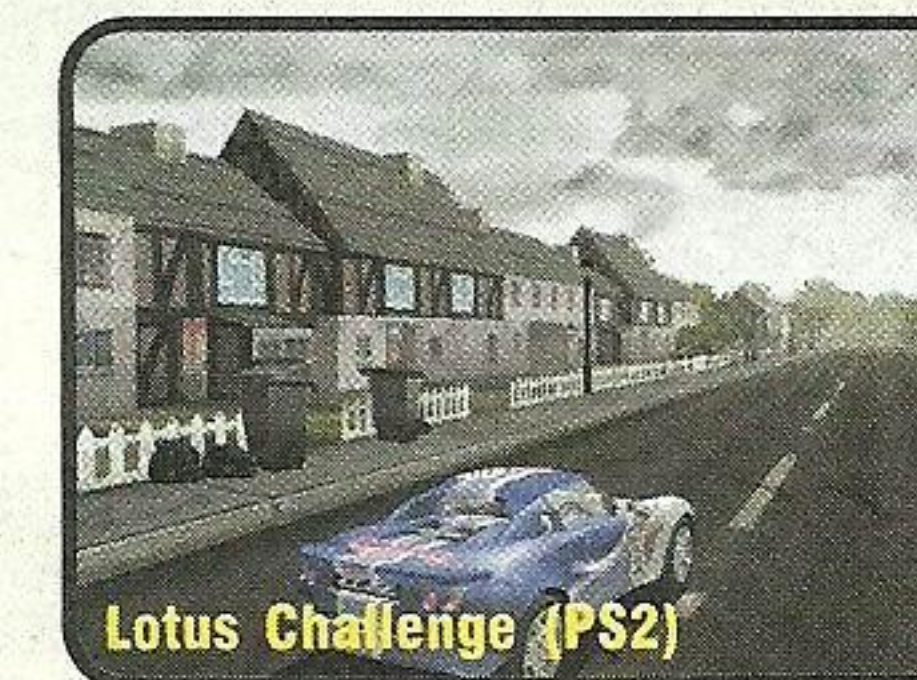
Ready 2 Rumble 2nd Round (PS2 i DC)

Virgin

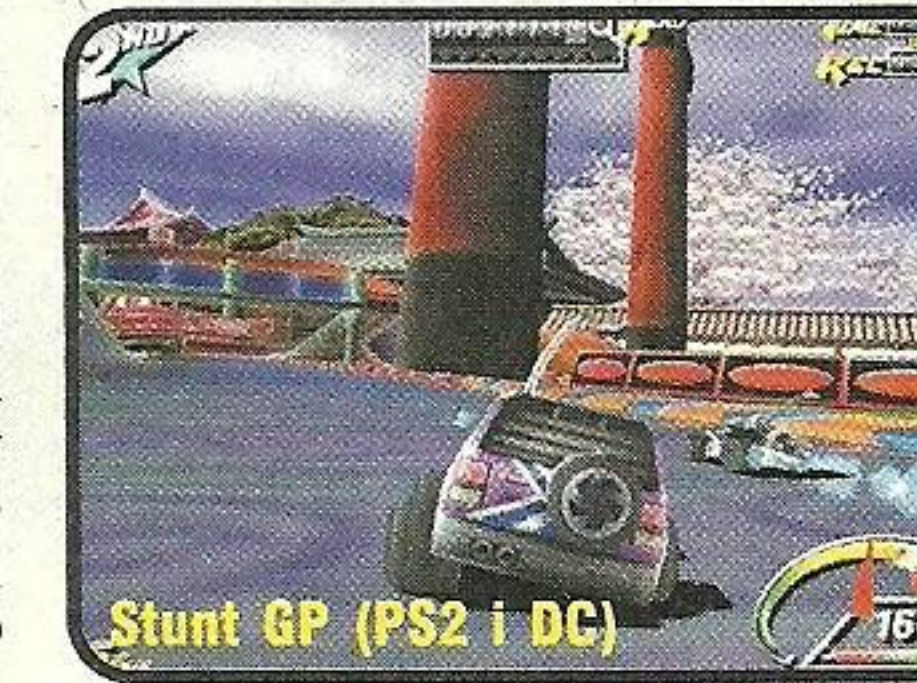
Największa niespodzianka ECTS to trójwymiarowy platformer KAO THE KANGAROO (DC) Titusa - developerami tej gry są Polacy! Podobno Sega zwróciła się do autorów gry, chcąc aby tytułowy Kao stał się maskotką Segi na miarę Crasha. I bardzo dobrze, bo gra jest przyzwoita i bardzo rozbudowana. Chociaż można mieć pewne zastrzeżenia do mało intuicyjnych skoków kangurka. Drugim tytułem jest DINO CRISIS 2 (PSX), z większym naciskiem przeniesionym na zręcznościowy aspekt gry. Mniej zagadek, o wiele więcej dinozaurów, renderowane lokacje i efekt rozmycia. DC2 to obecnie najlepiej wyglądająca gra na PSX-a. Wygląda niemal jak na PS2. I ma świetne intro. INCREDIBLE CRISIS (PSX) to dziwna i zwariowana gra zręcznościowa z quizowymi wstawkami. Rysunkowa grafika, obfide poziomy i dziwny humor. Może się podobać. Najwięcej tytułów było na PS2 - wyścigi LOTUS CHALLENGE i STUNT GP, sportowy menadżer BUNDESLIGA MANAGER oraz kiepski SKY SURFER (zapewne licencja na wydawanie tej gry kosztowała jakieś grosze, bo inaczej nie wierzę, że ktoś chciałby to wydawać), dalej są jeszcze MDK 2: ARMAGEDDON (nieco zmieniony MDK 2) i STREET FIGHTER EX3. DeCe będzie miał za to fajny uliczny racer SUPER RUNABOUT, nieśmiertelne Wormsy w WORMS WORLD PARTY (opcja grania przez sieć) oraz mangowy rpg RECORD OF LODOSS WAR.



Kao The Kangaroo (DC)



Lotus Challenge (PS2)



Stunt GP (PS2 i DC)



Dino Crisis 2 Virgin, PSX

Najlepiej wyglądająca gra na PlayStation. Efektowna, trochę odmłodzona w stosunku do części pierwszej, szybka i krwawa. Dokładnie taka jakiej chcieliśmy wszyscy.



Grandia 2 Ubi Soft, Dreamcast

Nie można było zobaczyć jej we w pełni grywalnym stanie, ale wiercie nam, że jest to jeden z najciekawszych rpg-ów nadchodzących miesiącu.

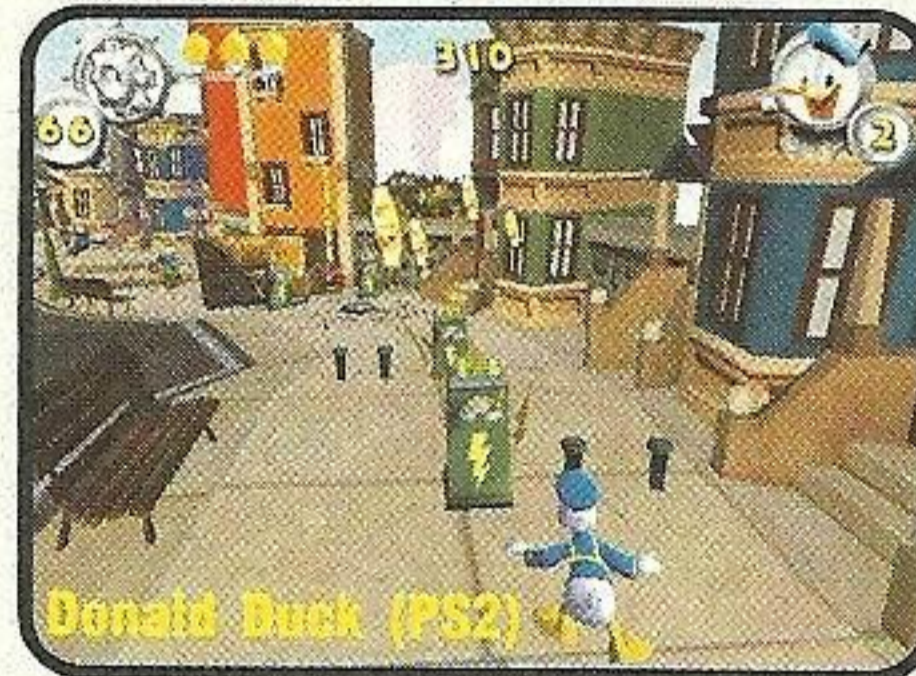


Rayman Revolution (PS2)

UBI Soft: szesnastu razy PS2 i jeszcze zostało

Ubi Soft szczeni się faktem przygotowywania aż szesnastu tytułów na PlayStation 2. Są wśród nich przeboje podparte licencją wielkiego Walta - DISNEY'S DONALD DUCK, DISNEY'S DINOSAUR, a także chluba firmy - rewelacyjny RAYMAN REVOLUTION i F1 RACING CHAMPIONSHIP. Francuzi nie ignorują jednak konkurencyjnej wobec PS2 platformy - szykują się na nią m.in. dwie gry spod znaku wyścigów sieciowych SPEED DEVILS ON LINE oraz POD 2. Obie gry są futuracjami z przyszłościowymi odpowiednikami samochodów. BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER (PSX, N64) wygląda bardzo kiepsko - niestety ten dzielny i zasłużony bohater komiksowy nie ma szczęścia do gier. Chodzona morbobitka, stylizowana na serial i niestety średnia grafika, słabe ciosy, ogólnie bez polotu. ROAD TO EL DORADO (PSX) okazał się całkiem fajną przygodówką z bardzo dobrą grafiką. Wciąż efektowna jest też ulotna, ale zawsze obecna STUPID INVADERS (DC), o której nie wiadomo zbyt wiele, oprócz

tego że ma ładną, kolorową grafikę niczym film rysunkowy, oraz tego, że stajemy się w niej bandą głupich obcych, którzy próbują ostro namieszać na naszej planecie. Ma mieć sporo elementów przygodowych. DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN (DC), czyli smoki, których można dosiadać, magia, cykle Anne McCaffrey i rzut kamery spoza pleców bohatera już powoli szykuje się do lądowania, błyszcząca także wizualnie porażająca GRANDIA II (DC) - rpg, na którego czekali wszyscy fani Segi i nie tylko. Jest też ambitny, ale mniej zaawansowany technicznie rpg - ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD (DC), kąsek dla fanów bardziej komputerowego "sword and sorcery" - HEROES OF MIGHT AND MAGIC III (DC). Listę zamyka mroczny i ciężki platformer EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES (DC) z niepokojącą grafiką rodem z kosmaru ocierającą się nastrojem o prace Giger'a, a także efektowna PEACEMAKERS (DC) - strategia czasu rzeczywistego z siłami NATO XXI wieku w rolach głównych.



Donald Duck (PS2)



Rayman Revolution (PS2)



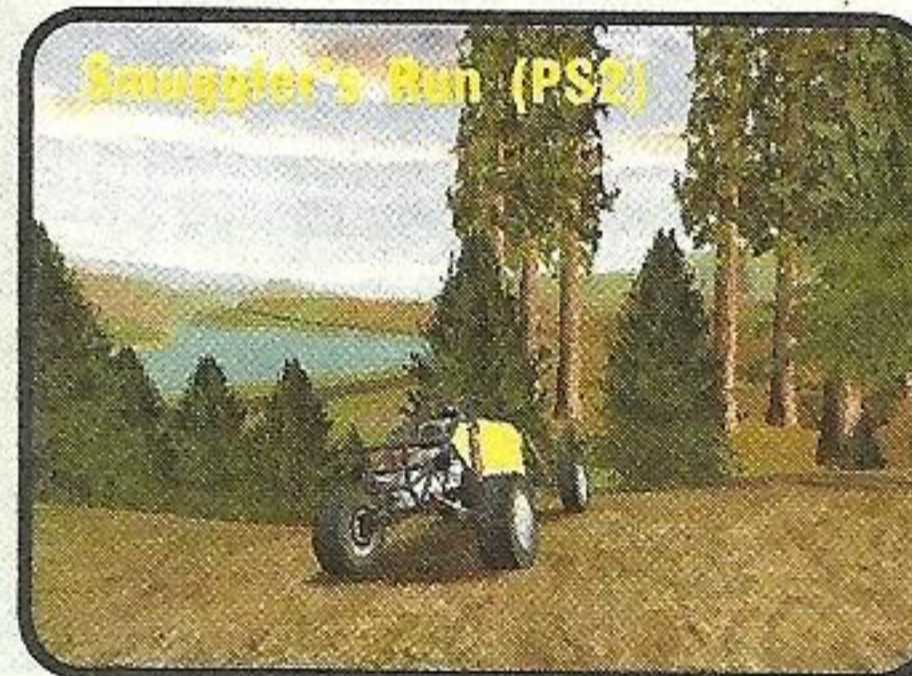
Evil Twin 2 (PS2 i DC)



F1 WGP (PS2)

Take 2: może być

Najlepszym tytułem jaki prezentowało Take 2 jest ambitny tpp na PeCeta - MAX PAYNE. Póki co gra nie została jeszcze zapowiedziana na żadną konsolę, choć pojawiały się już plotki o adaptacji zarówno na DeCe jak i PS2. Czekamy w napięciu - sceny strzelanin pokazywane w grze są najbardziej zbliżone do kinowego ideału hongkongskich produkcji kinowych... Wróćmy jednak do konsol. SMUGGLER'S RUN (PS2) wygląda świetnie i przewidujemy mu świetlaną przyszłość. Scenerie, po których będziemy śmigać w jednym z 32 samochodów są ogromne i ładne. Niezwykle skrupulatnie do odzwierciedlenia środowiska gry podeszli też autorzy racera MIDNIGHT CLUB (PS2). Tutaj esencją także są wyścigi, jednak w przeciwieństwie do otwartych przestrzeni terenów przygranicznych ze SMUGGLER'S RUN, mamy do czynienia z ulicami miast. Bardzo efektowne. Inspirowany anime "Ghost in the shell" ONI (PS2) też wygląda dobrze, ale już nie tak jak poprzednie tytuły. Mogłaby być lepsza grafika...



Smuggler's Run (PS2)



ONI (PS2)

Activision: PS2 de Go

Activision podobnie jak w zeszłym roku wynajęło wielką salę w hotelu Royal Garden. Ponieważ większość killerów na PSX'a zdążyła się już ukazać (Tony, Spidey, X-Men, Star Trek i Tenchu 2), firma skoncentrowała się na prezentacji gier na PlayStation 2. GUNSLINGER (PS2) to przygodówka, której akcja rozgrywa się na dzikim zachodzie. Wygląda lepiej, niż na E3, ale przyda jeszcze jej się pół roku szlifowania. STAR WARS: STARFIGHTER (PS2) to taki ROGUE SQUADRON z zabójczą grafiką - czekamy z niecierpliwością! Z kolei ORPHEN (PS2) to kolejna z japońskich licencji Activision, a będzie to platformówka 3D z elementami RPG oraz sporą ilością magii. Widzieliśmy piękne TONY HAWK'S PRO SKATER 2 na Dreamcasta, podobnie jak VIRTUAL ON 2 i MATT HOFFMAN PRO BMX (DC i PSX). Na PSX'a jeszcze BLADE, X-MEN MUTANT WARS, LION KING 2, własną grę ma też BUZZ LIGHTYEAR, a na koniec - samochodowa rozwałanka STAR WARS DEMOLITION.



Gunslinger (PS2)



V0:01 (DC)

SCI: nareszcie coś

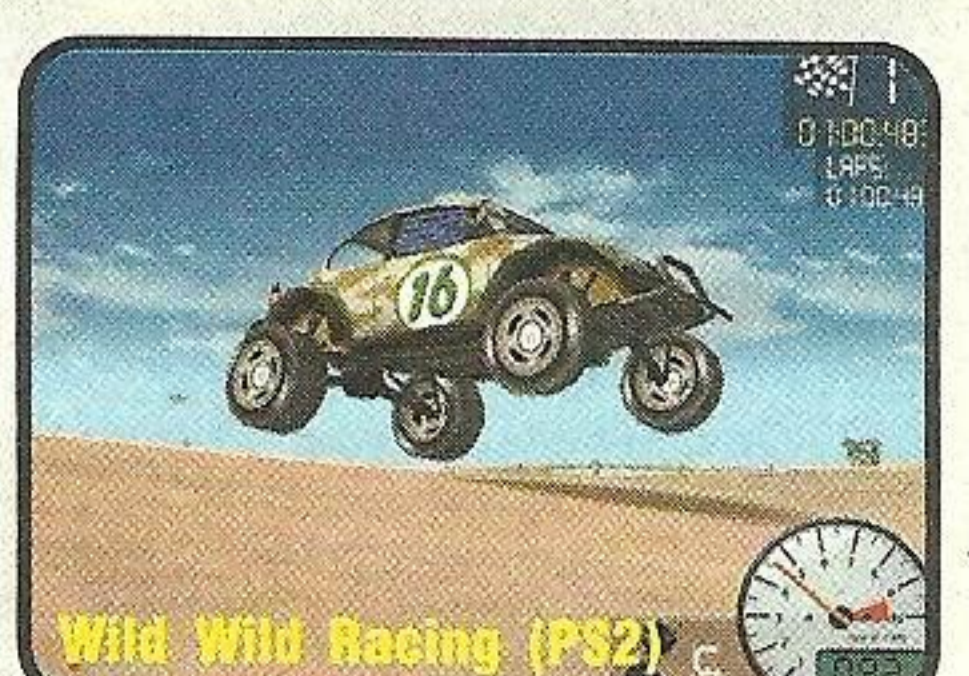
MILLE MIGLIA (PSX) to bardzo szybki racer, podparty licencją najbardziej prestiżowego i jak mawiają niektórzy "najbardziej pięknego wyścigu" jaki rozgrywany był na świecie (1927-1957). W produkcji znajdują się też gra akcji tpp TITANIUM ANGELS (PS2), strategia oparta na popularnym kiedyś w Stanach serialu THUNDERBIRDS (PS2) oraz ITALIAN JOB (PSX) - taki DRIVER osadzony w latach 60 (gra oparta jest luźno na komedii sensacyjnej z lat 60-tych pod tym tytułem). No i WETRIX 2 - AQUA AQUA (PS2).



Wetrix 2 (PS2)

Rage: Wild Wild PS2

Jeden tytuł to bardzo mało, ale na szczęście Rage Software poszło za powiedzeniem "liczy się nie ilość, ale jakość" i stworzyła naprawdę dobry tytuł offroadowy. Gra ma trasy umieszczone w najrozmaitszych zakątkach naszego globu - szaleć będziemy w Indiach, Australii, Meksyku, Stanach Zjednoczonych i w Islandii. Trasy będą w terenach pagórkowatych, na zboczach gór, oraz sporych polaniach otwartych przestrzeni. W sumie podobnie do SMUGGLER'S RUN. Dobra gra.



Wild Wild Racing (PS2)



TimeSplitters Eidos, PS2

Eidosa nie było na ECTS, za to gra znalazła się na stanowisku Sony. Po godzinie cieżcia w trybie multiplayer czujemy, że to jest to. Klimat GoldenEye + grafika PS2.



Sheep (PSX)

Wieloletni fani w Josephie i Bertrandzie. Wcielając się w rolę pasterki prowadzili stadko niesfornych owieczek uważając aby nic ich po drodze nie załatwiło (furorę zrobił Kukurydziany Rekin pływający oczywiście w polu kukurydzy).



WWF Smackdown 2 THQ, PSX

Nie na Dreamcast, nie na PlayStation 2, ale właśnie na PlayStation. Smackdown 2 prezentuje się wspaniale. Grafika, animacja, ujęcia kamer i rozbudowanie - to zalety.



Summoner (PS2)

Evil Dead: Hail to the King (PSX i DC) pozostaje najciekawszym chyba tytułem jaki szykuje THQ. Jako wyznawcy filmów z Bruce'em Campbellem czekamy na ten tytuł z zapartym tchem - na razie nasze odczucia w tej sprawie są mieszane - klimacik ma, ale nie najlepiej jest z potworami. THQ nie omieszkalo też błysnąć swoimi licencjami proponując m.in. RUGRATS IN PARIS (PSX, N64), SCOOBY DOO (N64) oraz THE SIMPSONS (GBC). Nie zabrakło też kolejnego wrestlingu - WWF będzie na PSX, N64 i DC. Komplet uzupełniają wyścigi motocyklowe CHAMPIONSHIP MOTOCROSS na PSX-a oraz DANGER GIRL, czyli grę widzianą z perspektywy osoby trzeciej z piękną i śmiertelnie niebezpieczną kobietą w roli głównej. Poza tym THQ kusi swoim agresywnie reklamowanym w prasie zachodniej rpg-iem, który jest jednym z tytułów premierowych na PS2 - SUMMONER. Gra wygląda poważnie - jest to rpg bardziej zbliżony do komputerowych klasyków niż typowych konsolowych rpgówek.

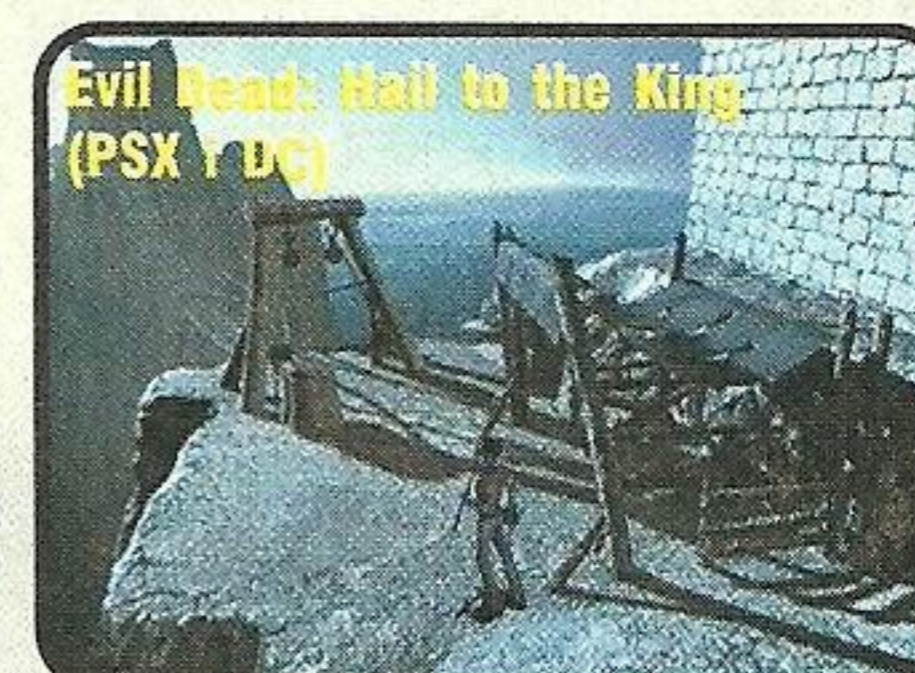
Empire: stara szkola

Empire jak zwykle usadowiło się w pubie tuż obok Olympii, dzięki czemu uniknęło płacenia jakiejś konkretnej kwoty za wynajem absurdalnie drogiego stoiska. A skoro impreza odbywała się w pubie, to nietrudno wydedukować jakimi sposobami Empire pozyskiwało sobie gości - darmowe piwo i różne dziwne mieszanki alkoholowe podziały jak płachta na byka. Targnięci poczuciem dziennikarskiego obowiązku wizytowaliśmy Empire regularnie, aby przy piwku ocenić zmiany jakie Bitmapowi Bracia wprowadzili do swojego Speedballa. Wicik, Gulash i Banan przycinali w SPEEDBALLA 2100 - istota gry pozostała zupełnie niezmienną, identyczne jest boisko, a miód wycieka ze wszystkich stron. W skrócie - jest to ten sam SPEEDBALL co kiedyś, tylko z grafiką w 3D na miarę... pierwszych tytułów na PSX-a. Niestety. Druga gra - SHEEP znalazła wiernego fana w Josephie i Bertrandzie. Wcielając się w rolę pasterki prowadzili stadko niesfornych owieczek uważając aby nic ich po drodze nie załatwiło (furorę zrobił Kukurydziany Rekin pływający oczywiście w polu kukurydzy).



THQ: Smack-my-B**ch-up

Evil Dead: Hail to the King (PSX i DC) pozostaje najciekawszym chyba tytułem jaki szykuje THQ. Jako wyznawcy filmów z Bruce'em Campbellem czekamy na ten tytuł z zapartym tchem - na razie nasze odczucia w tej sprawie są mieszane - klimacik ma, ale nie najlepiej jest z potworami. THQ nie omieszkalo też błysnąć swoimi licencjami proponując m.in. RUGRATS IN PARIS (PSX, N64), SCOOBY DOO (N64) oraz THE SIMPSONS (GBC). Nie zabrakło też kolejnego wrestlingu - WWF będzie na PSX, N64 i DC. Komplet uzupełniają wyścigi motocyklowe CHAMPIONSHIP MOTOCROSS na PSX-a oraz DANGER GIRL, czyli grę widzianą z perspektywy osoby trzeciej z piękną i śmiertelnie niebezpieczną kobietą w roli głównej. Poza tym THQ kusi swoim agresywnie reklamowanym w prasie zachodniej rpg-iem, który jest jednym z tytułów premierowych na PS2 - SUMMONER. Gra wygląda poważnie - jest to rpg bardziej zbliżony do komputerowych klasyków niż typowych konsolowych rpgówek.



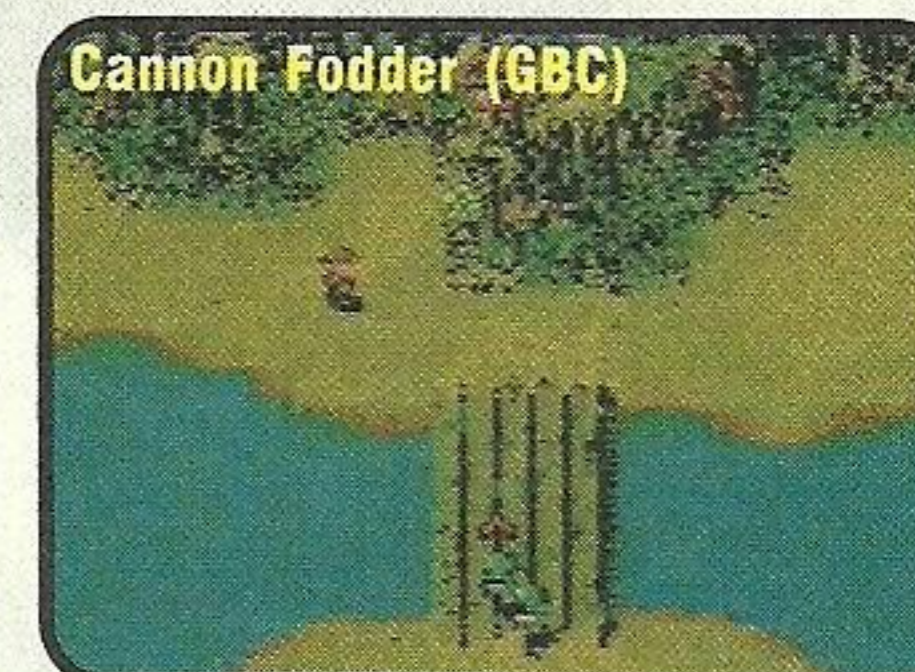
3DO: ofensywa PS2

Firma, która w tytułach swoich gier musi mieć słowa "Army Men" nie zawiodła nas i tym razem prezentując kolejną grupkę tytułów koncentrujących się na relacji zachodzących pomiędzy plastikowymi żołnierzami koloru zielonego oraz beżowego. ARMY MEN: AIR ATTACK 2 (PSX i PS2) to kolejna zręcznościówka w rodzaju DESERT STRIKE, z helikopterem rozwalającym różne obiekty oraz zgamianiem bonusów i sprzętu przy pomocy opuszczanego haka. Podobne platformy ujrzą też ujętą z punktu widzenia trzeciej osoby kontynuację przygód dzielnego wojaka Sierżanta wraz z ekipą w ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2 (PSX, PS2). Nowością jest ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN LAND, SEA & AIR (PSX). Wygląda na to, że gra połączy w sobie kilka różnych trybów - jako dowódcę zielonych zasiądziemy za sterami sił powietrznych, lądowych oraz nawodnych aby pokonać złych beżowców. Z gier niearmymenowych, 3DO oferuje WARRIORS OF MIGHT & MAGIC (PSX, PS2) i czołgową rozwalankę WDL THUNDER TANX (PSX i PS2).



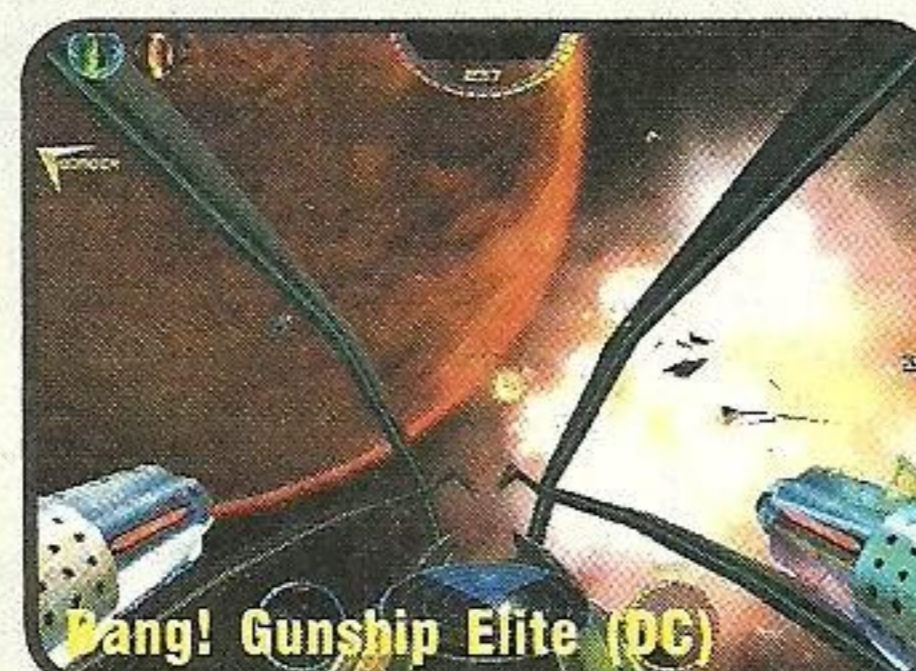
Codemasters: hmmm

Druga po SPEEDBALL 2100 adaptacja starszokolnej gry, której wyczekujemy z otwartymi rękami to klasyk CANNON FODDER na Pana Kolorowego. Gra jest wierną adaptacją amigowskiego przeboju. Szkoda, że raczej nie ma możliwości aby na karcie pojawiła się przebojowa piosenka "War's never been so much fun...". Fani Sensible Software powinni strzelać na wiwat - może doczekamy się też najlepszej do czasu pojawienia się ISS'a piłki nożnej - SENSIBLE SOCCER. Dalsze tytuły szykowane przez Mistrzów Kodu to taki sobie PRINCE NASEEM BOXING, widzieliśmy też kolejną, świetną i graficznie zaawansowaną edycję TOCA WORLD CHAMPIONSHIP, nad którą w tym numerze rozpyły się Joseph. Był też LMA MANAGER (PSX). Jedyna przygotowywana właśnie na PS2 gra to MUSIC 2001 - ciekawe w jaki sposób Codemasters mają zamiar przekonać wszystkich, że ich nowy program muzyczny wymaga mocy nowej konsoli Sony...



Red Storm: whhhhhat?

BANG! GUNSHIP ELITE (DC) brzmi dosyć głupio, ale ten kosmiczny symulator jest całkiem, całkiem. Pięć światów, obce rasy i walki z potężnymi statkami oraz małymi myśliwcami - może Dreamcast dostanie wreszcie swoje COLONY WARS. Specjalni agenci Nick Logan i Sh'Lainn pracujący w organizacji trudniącej się chwytaniem paskudnych obcych zajmą nas w grze tpp opartej na serialu animowanym "Roswell Conspiracies" - THE ROSWELL CONSPIRACIES (N64, PSX, DC). Na PSX-a trafi też ROGUE SPEAR...



Hasbro: bzdurki

Nie ma wątpliwości co kieruje zespołem decydującym o selekcjonowaniu tytułów wydawanych przez Hasbro. Kluczowe pozycje z którymi firma produkująca zabawki wiąże swoje plany na przyszłość to licencjonowane tytuły Atari. Niemal prehistoryczne BREAKOUT i GALAGA (obydwie PSX) są zbyt proste. Najciekawiej wygląda BATTLESHIPS 2 (PSX), ze strzelającymi do siebie okrętami w pełnym 3D, gokartowe NICKTOONS RACING (PSX) też trzyma poziom. No i jest jeszcze FROGGER 2 (PSX, DC).



OSTATNIA SZANSA NA ZAMÓWIENIE

NEO PLUS VIDEO 4

RELACJA Z DWÓCH NAJWAŻNIEJSZYCH IMPREZ

TOKYO GAME SHOW WIOSNA 2000

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2000

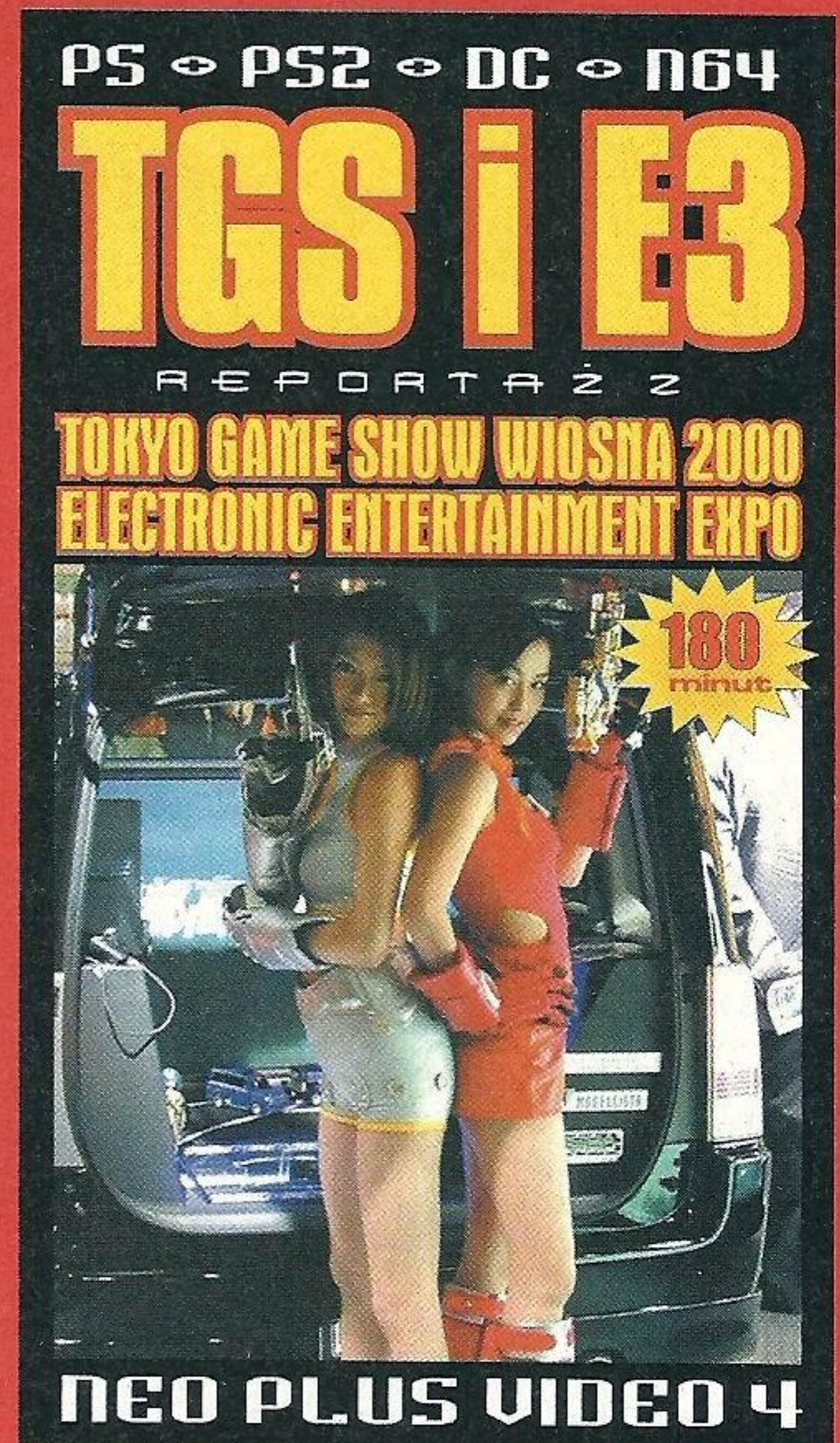
- **Neo Plus Video 4** to nasza najnowsza, godna roku 2000 kasetą prezentująca najświeższe gry w akcji.
- Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - **Tokyo Game Show** i **E3 2000**, na których zaprezentowano ponad 400 gier.
- My wybraliśmy dla was te najlepsze!
- **180 minut** czyli 3 godziny
- dwa razy więcej, niż na Neo Plus Video 3.
- Najnowsze gry na 128-bitowe konsole: **PlayStation 2** i **Dreamcasta!** ■ Nie zapominamy też o **PlayStation** i **Nintendo 64!**
- **CZAS:** 180 minut
- **CENA:** 39.90
- **KOMENTARZ:** Polski

■ **PS2:** METAL GEAR SOLID 2 (10 min!), RIDGE RACER V, DEAD OR ALIVE 2, TEKKEN TAG, FIFA SOCCER, GRAN TURISMO 2000, MUNCH'S ODDYSEE, ONIMUSHA: WARLORDS, BIG SSX, WIPEOUT FUSION, F1 2000, SMUGGLER'S RUN, MIGAWKI GIER EA SPORTS, ORPHEN, UNREAL TOURNAMENT, STREET LETHAL, GUNSLINGER, X-GAMES SNOWBOARDING, MIDNIGHT GT, ONI, X-SQUAD i inne!

■ **DC:** JET GRIND RADIO, SPAWN, OUTTRIGGER, 18 WHEELER PRO TRUCKER, NBA 2001, METROPOLIS STREET RACER, ECCO, SAMBA DE AMIGO, QUAKE III, STARLANCER, ILLBLEED, ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP, LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2, COLIN MCRAE RALLY 2.0, ROSWELL, POLARIS SNO-CROSS i inne!

■ **PSX:** CRASH BASH, TENCHU 2, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2, SPIDERMAN, LEGEND OF DRAGOON, GRIND SESSION, X-MEN, COLIN MCRAE RALLY 2.0, V.I.P, EVIL DEAD: HAIL TO THE KING, ALONE IN THE DARK 4, 007 TOMORROW NEVER DIES, MEDAL OF HONOR UNDERGROUND i inne!

■ **N64:** CONKER'S BAD FUR DAY, BANJO-TOOIE, EXCITEBIKE 64 DINOSAUR PLANET, ZELDA: MAJORA'S MASK, PAPER MARIO, MICKEY SPEEDWAY USA, KIRBY 64, STAR WARS: BATTLE FOR NABOO, INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE, TUROK 3 i inne!



Kupon zamówienia na stronie 107

Kasetę można też zamówić przez telefon w firmie ULTIMA - tel. (022) 624-78-16

COMING SOON: NEO PLUS VIDEO 5

ECTS 2000 + TOKYO GAME SHOW 2000

Nowe trailery METAL GEAR SOLID 2, ZONE OF THE ENDERS, 7 BLADES, RED i SHADOW OF MEMORIES i inne na PlayStation 2!

GameBoy Advance + gry w akcji - zobacz sam jakie to cudo!

Nowości na Dreamcasta i PlayStation!

Plus jeszcze nie nakręcony materiał z TOKYO GAME SHOW!



MATURA GRACZA

ROZWIĄZANIE

NAJWYŻSZY CZAS, ABYŚCIE ZREWIDOWALI KILKA SWOICH POGLĄDÓW NA TEMAT GIER. ZDZIWIENI, ŻE TO NIE BARAKA BYŁ GŁÓWNYM BOSSEM RE2? OK. CZAS NA ODPOWIEDZI...

I. Która z postaci występowała w jakiej grze:

Baraka - Mortal Kombat 2
Ben Bertolucci - Resident Evil 2
Jann Lee - Dead Or Alive
Gaia - Battle Arena Toshinden
Inferno - Soul Calibur
Pojo - Mace: The Dark Age
Jill Valentine - Marvel Vs Capcom 2
Sheck Gardner - Countdown Vampires
Michael Jackson - Space Channel 5

II. Połączcie bossów (lub sub-bossów) z grami:

Big Boss - Metal Gear
Niewidzialny obcy - Enemy Zero
Kefka - FFV
Mała dziewczynka - Silent Hill
Shredder - Teenage Mutant Ninja Turtles
Butcher - Diablo
Cyberdemon - Doom
Baron Samedi - Goldeneye 007
Rhoemer - Syphon Filter
Mutilator - Bio Freaks

III. Połączcie gry z firmami:

Joust - Williams Electronics
Centipede - Atari Inc.
Chrono Trigger - Squaresoft
Operation Wolf - Taito
Ultima - Origin Systems

IV. Która firma zrobiła dany sprzęt:

No cóż, w tym przypadku pan grafik dał ciała i wkleił dwa razy słowo Mattel w różnych kolumnach - tylko mając na ten temat sporą wiedzę mogliście zorientować się, że nie podaliśmy nazwy Segi jako producenta Nomada. Przepraszamy za pomyłkę.

Nomad - Sega (zabrakło nam tej drugiej)
Neo Geo CD - SNK
Wonderswan - Bandai
Lynx - Atari
Mattel - Intellivision

V. Połącz ze sobą akcesoria do gier z odpowiadającymi im tytułami:

VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM - Twin sticks
SILENT SCOPE 2 - Karabin Snajperski
TIME CRISIS - Pistolet z pedałem
DANCE DANCE REVOLUTION - mata do tańczenia
BEATMANIA - konsola z adapterem
SEAMAN - mikrofon
SAMBA DE AMIGO! - marakasy
MUSICMAESTRO - batuta z rękawem
GET BASS! - wędka
BRAVE FIREFIGHTERS - sikawki

VI. Połącz środki płatnicze z grami:

Gil - FFVII
Lucre - Legend of Mana
Crowns - Saga Frontier 2
Gold - Shadow Madness
Karta kredytowa - Blue Stinger

46. Na jakiej platformie rozpoczął swoje przygody Rockman?

Odp: NES

47. Jaka seria gier pozwoliła na stanęcie w roli każdej z biorących udział w konflikcie stron w kolejnych odsłonach?

Odp: COLONY WARS. WING COMMANDER takiej swobody nie dawał - mogliśmy grać jedynie po stronie słusznie zaproponowanej przez Origin. STAR FOX też nie dawał wyboru. Sprawa z C&C może wydawać się jasna, ale pomimo, że pojawiły się trzy części gry, to jednak nie jest to trylogia. A w CW raz jesteśmy jedynymi (pierwsza część), potem drugimi (sequel), a wreszcie stajemy niejako z boku w "trójce"...

48. Jaką funkcję w zespole pełnił nieszczęsny zombiak, którego trzeba było zabić w RE2, aby zdobyć klucz do przebieralni?

Pilot Brad Vickers.

49. Na jakim statku uciekł pod sam koniec gry WING COMMANDER 2 książę Thrakhath?

Na Kamekhu.

50. Jaki zespół nie robił muzyki do gier konsolowych:

Odp: Marilyn Manson. Panowie z Crystal Method udzielili się przy N20 - cały soundtrack jest ich produkcją. Future Sound of London wrzucili świetny kawałek "We have Explosives" do Wipeouta 2097, a Rob Zombie przyłożył swą trupią rękę do NIGHTMARE CREATURES 2.

51. Który ze znanych piłkarzy nie zaszczylił swoim nazwiskiem żadnej gry sportowej:

Odp: Rivaldo. Wszyscy inni już zdążyli. MICHAEL OWEN WLS 99, ALEXI LALAS INTERNATIONAL SOCCER oraz MIA HAMM SOCCER 64...

52. "Vae Victis" był zwrotem używanym przez postać jakiej gry?

To akurat proste - ale pod warunkiem, że grało się w BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN.

53. Który z bohaterów podanych niżej gier nie umarł przed jej rozpoczęciem:

Jedynę, podstępne pytanie, w którym były dwie odpowiedzi. Nie zginął ani Michael LeRoI, bohater SHADOW MANA, ani też Razel. Pierwszy stał się

ślugą kapłanki voodoo i stracił całą rodzinę, a drugi - został unicestwiony jako wampir, ale nie zginął. Akuji został pozbawiony serce w intrze. Danny dostaje strzałę z łuku w oko jeszcze na długo przed wydarzeniami z MEDIEVILA.

54. Która z tych dziwnych mieszanek nigdy nie pojawiła się w postaci gry?

Odp: Jeszcze nie mieliśmy okazji zapoznać się z pojedynkiem toczonym przez postaci ze światów Dark Horse'a i Marvela. ALIENS VS PREDATOR pojawił się na PeCecie, MORTAL KOMBAT VS STREET FIGHTER na pirackich, rosyjskich cartach do Pegasusa a ROBOCOP VERSUS TERMINATOR na Sega Megadrive.

55. Która z poniższych platform nie miała żadnej gry ze świata Star Wars:

Odp: Saturn. To strasznie dziwna sprawa, ale żadna gra ze świata George Lucasa nie trafiła nigdy na Saturna. Ale nie straconego. Patrząc na zapał, z jakim Lucasarts zapowiada coraz to nowe tytuły na konsole, nie zdziwiłbym się bardzo, gdyby za rok pojawił się jakiś tytuł na tamto dziecko Segi...

56. Na jakiej platformie pojawiła się pierwsza gra z serii NEED FOR SPEED?

Musicie uwierzyć mi na słowo - na 3DO.

57. W której grze można spotkać karla machającego wielkimi nożycami:

Odp: CLOCKTOWER. W SILENT HILL mamy dzieci z nożami, oraz pielęgniarki z garbami, ale producenci najwyraźniej przeoczyli możliwość zamieszczenia tam karłów z nożycami. SHADOW MAN też ma swoją działkę porąbanych postaci, nie wyłączając z tego dżentelmenów przypominających Maszynę z filmu "8mm" (Nicholas Cage)... ALONE IN THE DARK też karłami nas nie przywitał.

58. Która z tych gier nie zawiera żadnego elementu monster bredera:

Odp: FFVIII. Problemem mogło być zrozumienie samego terminu. Monster breeder to gra, w której mamy do dyspozycji stworki; wychowujemy, doglądamy, trenujemy, sprzedajemy i, co najważniejsze, krzyżujemy je. W sumie za namiastkę tego systemu można potraktować zabawy z GF-ami, ale to niezupełnie to samo - nie można przede wszystkim robić krzyżówek. Z kolei MONSTER RANCHER i DRAGONSEEDS to klasyczne pozycje tego rodzaju. JADE COCOON także zawiera sporą dawkę zabaw w hodowcę.

59. Która z podanych poniżej platform miała jako pierwsza doczekać się gry TOMB RAIDER?

Kolejny saprajs - początkowo przygody Lary Croft miały pojawić się na Saturnie. SNES był zbyt grubymi

niemi szyty, a N64 wydaje się odrobinę nieprzystosowane do tego rodzaju zabawy.

60. Akcja której gry odbywa się m.in. w Polsce?

Chase the Express - pociąg z naszym bohaterem przecina w pewnym momencie nasz kraj.

61. Który z tych zawodów nie był jeszcze "symulowany" w grze na PSX-a?

Odp: **Górnik**. Kucharz jest w jakimś japońskim mutancie (pisaliśmy o tym przy okazji jesiennego TGS'u z ubiegłego roku), dyrygent - **MUSICMAESTRO**, maszynista w serii **DENSHA DE GO** czy jak tam je zwać.

62. Czyja sylwetka widoczna jest pod koniec RE2, kiedy rzuca wyrzutnię raket Leonowi?

Odp: **Ada Wong**. Niewątpliwie jest to kobieta i niewątpliwie jest Adą Wong. Jest o wiele wyższa od Shirley Birkin, Annette Birkin zdążyła wcześniej zginąć, a Rebecca Chambers w RE2 nie występuje.

63. Podczas walki z którym bossem MGS'a cuda czyni wetknięty w drugi port pad?

Odp: **Psycho Mantis**. Oczywiście z Mantisem, który nagle "nie może już czytać w naszym umyśle". Sprytnie. Vulcan Raven, Sniper Wolf, Revolver Ocelot odpadają.

64. Z którą z poniższych postaci nie można było udać się na "randkę" w Golden Saucer w FFVII?

Odp: z **Caithem**. Wbrew pozorom, można było wyskoczyć nawet z wielkim Barrettem (eek!), no i oczywiście Tifą lub Aeris.

65. Która z podanych niżej konsol obroniła się przed piratami na tyle skutecznie, że do tej pory jeszcze nie pojawiły się na nią piraty?

Odp: **Żadna**. Smutne, ale prawdziwe. ROM-y do N64 można ściągać z netu i wypalać je na płytach, a następnie wykorzystywać do ich odtwarzania specjalną przystawkę - Doctora. PS2 padł już na początku, a DeCek został spiratowany po półtora roku. Walczył, ale o dziwo przegrał zaraz po tym, jak okazało się, że PS2 już został "złamany". Przeszkoda w postaci napędu GD-ROM przestała istnieć przy pomocy tzw. Boot Loadera, a teraz nie trzeba korzystać już nawet z tego...

66. W której z podanych niżej gier nie występuje komunikujące się z graczem drzewo?

Odp: **LEGEND OF DRAGOON**. Jak widać w 3/4 gier ze słowem "Legenda" w tytule, występuje jakieś drzewo. W Zeldzie - rozmawia z Linkiem, gadatliwa jest też drzewina w Manie. W Legai pozostaje tylko komunikacja telepatyczna. DRAGOON jako jedyny oparł się pokusie wplecenie do fabuły gadającego drzewka...

67. Który z oddanych graczowi do kontroli bohaterów serii Resident Evil potrafił strzelać z pistoletu jedną ręką?

Odp: **Leon**. Po wrzuceniu specjalnego stroju, korzystając z klucza do przebieralni. Chris strzelał obydwojema, Mikhail - także. Nicholai niekoniecznie, ale okazji sprawdzić tego nie było - w Mercenaries miał tylko nóż.

68. Jaki jest najpopularniejszy system do gier na świecie?

100 milionów GameBoyów sprzedanych na świecie przeważa szalę. PSX, NES, Jaguar odpadają.

69. W której z podanych niżej gier nie można powalczyć sobie z kilkoma przeciwnikami po kolei - tak jak w chodzonym mordobiciu

Odp: **POWER STONE**. To typowa party game nie zawierająca żadnego elementu chodzonego mordobicia. Chociaż można tam chodzić i lać się po mordach.

SOUL CALIBUR w Story Mode miał taką opcję, **TEKKEN 3** swój własny Tekken Force Mode, a **GEKIDO** to po prostu chodzone mordobicie.

70. Który z tych bohaterów nie doczekał się ani jednej superzłośnej gry z sobą samym w roli głównej?

Odp: **Spiderman**. Co do tego, że Superman wystąpił w kiepskiej grze nie ma żadnych wątpliwości - wystarczy przytoczyć tutaj przykład jego ostatniego wcielenia na N64. Spawn miał swoją chwilę słabości na PSX-ie - powiedzmy tylko, że nie miał tam nawet płaszczka. Oprócz tych kiepskich sekwencji walk... Z kolei Batman szykował się do podbicia świata w PSX-owym crapie **BATMAN & ROBIN**.

71. W której grze zapalenie w pewnym momencie papierosa przez sterowaną postać przynosiło korzystne efekty

Odp: **MGS**. Papierosy lubił Snake - przypalając jednego podczas sekwencji walki ze Sniper Wolf mógł dzięki temu uspokoić drżące ręce. Być może bohaterowie pozostałych tytułów też lubili papierosy, ale na temat korzystnych efektów nie jestem się w stanie wypowiedzieć.

72. Jakie przedmioty zbierała para przyjaciół Banjo - Kazooie?

Odp: **piórka**. Gwiazdki zbierał oczywiście Mario, kluczyki, nutki.

73. W jakiej grze występuje szaman tytułujący się "Największym szamanem tej gry"?

Odp: W **BANJO - KAZOOIE** oczywiście. W następnej części gry, szykowanej już przez Nintendo, będzie on postacią grywalną.

74. Które z poniższych urządzeń nie służyło w żadnej grze do zachowywania gry?

Na razie nie mieliśmy jeszcze okazji zapisywać gry na liściu, bo reszta to:
Telefon komórkowy - **FEAR EFFECT**
Notatnik kołowy - **SILENT HILL**
Książka - **NIGHTMARE CREATURES 2**

75. Podaj, która z poniższych platform nie jest handheldem.

Tylko **Jaguar** jest konsolą stacjonarną wymagającą podłączenia do telewizora.

76. Jaka gra osadzona w świecie Gwiezdných Wojen oferuje jedno z zakończeń, w którym jesteśmy świadkami wydarzeń obrazujących śmierć głównego bohatera?

W **SHADOWS OF THE EMPIRE**, przy zakończeniu gry na najłatwiejszym poziomie jesteśmy świadkami eksplozji, w której zginąć musiał Dash Rendar. Dopiero po ukończeniu gry na wyższych poziomach okazuje się, że bohaterowi udało się jednak zbiec.

77. Która z gier kończy się podziękowaniami dla gracza składanymi przez jej głównego bohatera?

Odp: **MARIO 64**. A ten chwyt był bardzo w stylu Shigeru Miyamoto....

78. Jaka gra pozwala głównemu bohaterowi na latanie na kurczaku?

Odp: **LEGEND OF ZELDA** - Link musiał w pewnym momencie chwycić kurczaka i skoczyć z dachu w wiosce, aby dotrzeć do niedostępnego inaczej miejsca.

79. Która z tych gier nie ukazała się na PSX-a?

Odp: **SHADOWGATE**. Ze wszystkich tych cieniowych tytułów, tylko SHADOWGATE zachował się nie po peesiksowemu i zaatakował N64.

80. Podaj grę, która jako siódma ukazała się w Europie na PSX?

Odp: **AIR COMBAT**. Wiadomo, że RR i TOSHINDEN były wczesnymi tytułami, a następny RR - później.

81. Podaj tytuł gry, której jeden z głównych bohaterów nosił imię Brad?

Odp: **WILD ARMS 2**. Nietrudno chyba domyślić się, kto wymyślał akurat to pytanie.

82. W której z poniższych gier bohaterowie nie musieli uratować świata?

Jako jedyna, powtarzającego się schematu ratowania całego świata uniknęła tylko gra **SHADOW TOWER**. Celem było tylko, albo aż, wydostanie się z wieży.

83. Jaką grę firmował swoim nazwiskiem Alan Shearer?

Odp: **ACTUA SOCCER 3**.

84. Która z konsol miała mieć napęd dysków optycznych?

Odp: **Chodzi oczywiście o N64**. Powiem więcej - już ma. Ale tylko w Japonii. I chyba trochę za późno.

85. Która część Ridge Racer'a posiadała licencjonowane samochody?

Odp: **Żadna**.

86. Który bohater gry posiada rękawice z kolcami?

Odp: **Knuckles** oczywiście. Link i Snake mieli rękawice, ale bez kolców, a Barrett zamiast jednej z rąk ma działko.

VII. Dopasuj gry, w których energie symbolizują następujące przedmioty:

serduszko - Legend of Zelda
kryształ - Alundra
fiolka - Legacy of Kain
wykres EKG - Resident Evil
melon - Donkey Kong 64

VIII. Przypisz przedmioty do odpowiednich platformerów:

banan - Donkey Kong 64
marchewka - Bugs Bunny Lost in Time
diamenciki - Spyro The Dragon
jabłko - Crash
pilot do telewizora - Gex

Jeden ze sprytnych czytelników napisał, że chyba rąbnęliśmy się przy pierwszym pytaniu wymieniając Jill Valentine oraz RE2; oczywiście to było akurat podchwytliwe - Jill rzeczywiście nie występowała w RE2 - tutaj powinniście dopasować Bena Bertolucciego - dziennikarza, który był jedną z pomniejszych postaci. Za to Jill występuje w MVC 2...
No dobrze. Test był dosyć trudny, ale mam nadzieję, że jakoś sobie poradziliście. Ogólnie rzecz biorąc jeżeli poprawnie odpowiedzieliście na 3/4 pytań - możecie spać spokojnie ze świadomością, że liczne godziny spędzone z grami nie zaowocowały degeneracją waszych szarych komórek i wynieśliście sporo ciekawych, acz niezbyt przydatnych w życiu informacji. Może kiedyś, w przyszłości...



Następny klon Wormsów? W zasadzie tak.
Następna gra dla dzieci? No, może...
Następny nudny i płaski tytuł? O, nie!

Kiedy zasiadałam do TB, spodziewałam się wszystkiego poza tym, co zobaczyłam. Ta gra najpierw cię zadziwia, później zastanawia, a na koniec przysysa do konsoli. Psygnosis popisało się po raz kolejny, tworząc produkt, który nie powieła schematów.

Jeśli chodzi o fabułę, to jest tak typowa, że można spokojnie przyjąć jej brak. Dla tych z was, którzy nie mogą ocenić gry bez poznania fabuły - oto skrót. Nasze ludki właśnie bawiły się na imprezie prowadzonej przez ich ulubionego DJa, kiedy nadleciał dziwny obiekt i zrzucił na okoliczny teren jeszcze dziwniejsze pudła. Ciekawskie ludziki poszły sprawdzić, dlaczego w tym roku Mikołaj zrzucił prezenty już w maju...

I to był ich błąd. Okazało się bowiem, że pudełka są wypakowane śmiercionośną bronią - rzeczą dotąd im nieznaną. Po empirycznym sprawdzeniu, ile nowych sposobów zejścia ze świata dają spadłe z nieba zabawki,

ludziki podzieliły się na wrogie obozy, zróżnicowane wedle koloru ciała.

I tu właśnie wchodzimy my, gracze - przed nami zabawa, jakiej nie dają



nam nawet Wormsy, wymienione powyżej. TB to gra o ogromnych możliwościach. Zbierając spadające z nieba pudła możemy zbudować własną bazę - zarówno teren główny jak i jeżdżące dookoła czółgi, wyhodować sobie kolegów - każdy z nich będzie miał inne umiejętności, poczynając od lekarza, kończąc na Supermanie.

Po rozmnożeniu naszego oddziału dobrze jest rozdzielić zadania pośród żołnierzy, po czym przełączać się pomiędzy nimi, żeby sprawdzić, jak sobie dają radę. Co jakiś czas słyszymy też komentarz, w którym nasi baryłkowaci podopieczni nie stronią od słów powszechnie uważanych za wulgarnie. Już się podoba? Świetnie, to opowiem coś jeszcze. Misje toczą się na wielu różnych planszach, narysowanych w stylu trójwymiarowego, lekko zakręconego Bombermana. Na pierwszy rzut oka grafika nie zachwyca, ale po dłuższym przyjrzeniu się spostrzegamy, że jest wyjątkowo nietypowa. Ani słodko-mangowa, ani w stylu Gigera, ani na siłę uduchowiona... Po prostu zaskakuje innością. Poza naszymi oczywistymi wrogami na planszy można też napotkać np. psa albo owcę, które do niczego nie służą, ale potrafią niezłe rozśmieszyć.

Kolejna cecha TB to przystosowanie do gry czteroosobowej. Poza klasycznym trybem walki można ustawić deathmatch albo spróbować zdobyć wroga bazę. Takie nagromadzenie możliwości jest w stanie zapewnić rozrywkę na długi czas i rozruszać każde niemrawe spotkanie towarzyskie. A jeśli ktoś zapragnie poznać zasady gry od początku do końca, może włączyć trening - standardową funkcję. Ale nie we wszystkich grach w czasie treningu po boku ekranu lecą literki kodu jak w Matriksie! Zazwyczaj gry dobre w trybie wieloosobowym nużą w samotnej rozgrywce. TB na szczęście taką grą nie jest - na ekranie cały czas coś się dzieje. Nasi

przeciwnicy miotają się tam i z powrotem, kończąc żywot nagle i wybuchowo oraz zostawiając po sobie gustowny nagrobek. Czasami można całkiem niespodziewanie przejść misję, nawet o tym nie wiedząc - tak skutkuje odpowiednio wydana komenda. Ponieważ mamy możliwość zapamiętania celu, który chcemy zniszczyć, nie trzeba biegać za przeciwnikiem, ale tylko wydać komendę podwładnemu, a samemu przejść do ciekawszych zadań.

Co jeszcze można napisać o TB? Chyba niewiele. Nie ma w niej żadnych fajerwerków - może poza doskonałym wykonaniem, owocującym megamiłośnością. Schowajcie CTR do szafki i łapcie TB - oto narodziła się nowa świetna party game! **Anek**

TEAM BUDDIES



PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak, Multi Tap

TERRACON



Czyżby panowie z Sony chcieli wykorzystać moment ciszy na rynku platformerów? A jeśli nawet, to czy TERRACON może wślizgnąć się do domów naszych konsolarzy?

Gra Picture House jest typową zręcznościówką z elementami platformera. Bohaterem jest sympatyczny ufok, który wygląda jak klasyczny kosmita prosto z Archiwum X. Rozpoczyna się dosyć nietypowo, bo od treningu.

I nie ma żadnej siły aby obejść ten epizod. Podczas pierwszych minut można nauczyć się poprawnego sterowania, strzelania i odnajdywania celów poszczególnych misji. Przyznam, że takie rozwiązanie jest bardzo ciekawe i bynajmniej nieuciążliwe. Dopiero po odbytych przeszkoleniu pojawia się scenka, w której wyjaśnia się cel gry. O co chodzi? O ratowanie świata.

Zmutowany potwór wymyka się naszym chłopakom spod kontroli i dochodzi do poważnego wypadku. Teraz nasz ufok musi ratować całą swoją rasę przed Terranami. W tym celu musi wykonać kilkanaście misji, które przygotowali autorzy.

Na każdym z poziomów musimy zebrać odpowiednią liczbę czarnych skrzynek, które zawierają tajny kod ochrony planety. W osiągnięciu celu przeszkadzają wszędobylskie roboty. Nasz bohater wyposażony jest w podstawową gamę ruchów takich jak bieganie, skakanie oraz strzelanie. To ostatnie ma dwie funkcje. Jednej z nich na pewno sami się domyślicie, dzięki swemu pistoletowi eliminuje wrogów. Jednak dosyć często musi używać energii aby rekonstruować przedmioty i budowle. Na każdym z poziomów ukrytych jest kilka ułatwień takich jak radar czy wzmacniacz broni.

Graficznie TERRACON prezentuje się przyzwoicie. Otoczenie jest schludnie zorganizowane, choć troszkę za dużo jest szarżyny. Praca kamery pozostawia ociupinę do życzenia, gdyż jest mało precyzyjna, przez co w stresowych sytuacjach traci się kontrolę nad bohaterem. Na pochwałę zasługuje muzyka



zaaranżowana na całą orkiestrę - świetnie brzmi, przez co gra się przyjemniej. Niestety, autorom zabrakło pomysłów na uczynienie przygód ufoka wciągającymi. Pełno tu pustych połaci terenu, mało jest skakania, a zabawa polega na podążaniu za strzałką prowadzącą do celu misji. Bardzo niewiele jest przedmiotów, które mogłyby uczynić grę ciekawszą.

TERRACON nie jest padaką, lecz przy naszych zarobkach wydanie pieniędzy na ten tytuł musi się wiązać z solidnym rachunkiem sumienia. Choć do wypożyczenia jest to idealna pozycja...

Brat

PlayStation

6

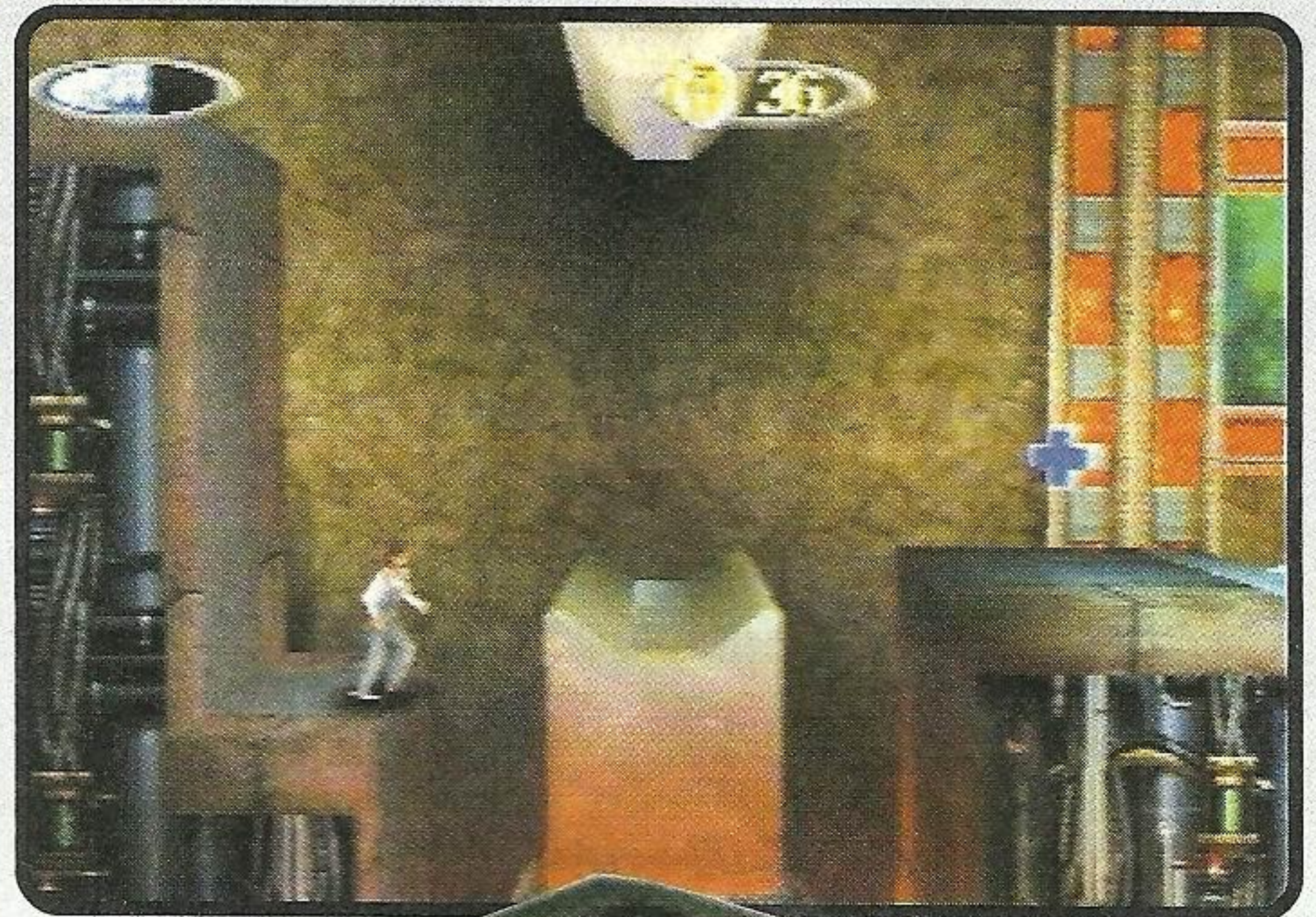
GRAFIKA 6

DŹWIĘK 7

MIÓD 5

Wydawca: Sony
Producent: Pict. House
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik

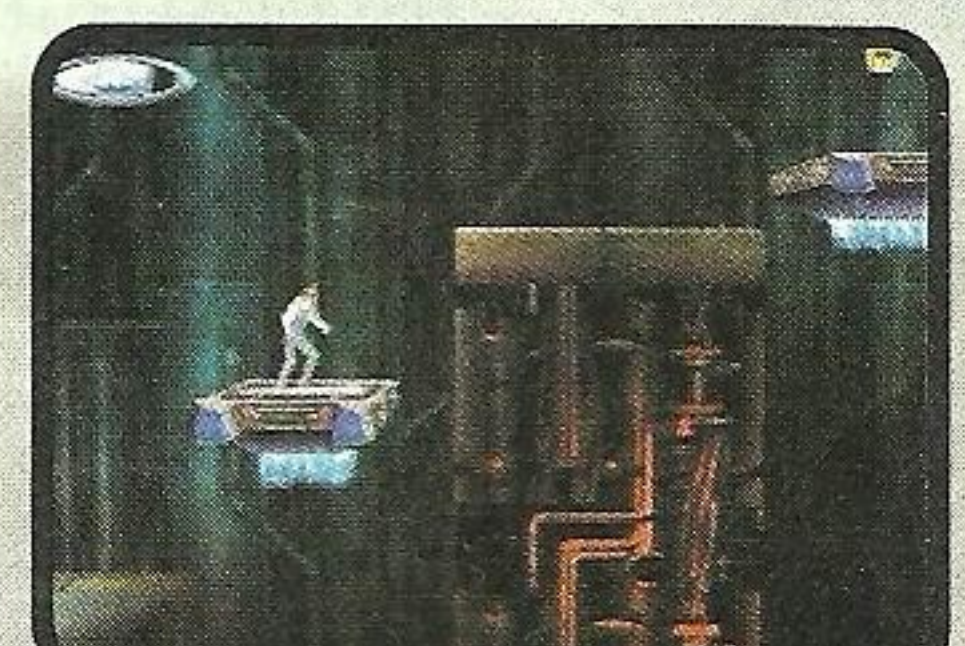
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



ANIMORPHS

Po raz kolejny przyjdzie się nam przekonać, że gry na podstawie produkcji przeznaczonych dla dzieci nie zawsze wychodzą dobrze. Właściwie prawie nigdy.

Podstawową zasadą warsztatu dziennikarza jest neutralne podejście do opisywanego produktu przed jego dokładnym obejrzeniem. Chcąc się zastosować do tej zasady, z uśmiechem na ustach włączyłam ANIMORPHS. Obejrzałam intro, w którym diaboliczny głos przybliżył nam wydarzenia, które nastąpiły przed rozpoczęciem się gry. Jak łatwo przewidzieć, Ziemia została wytypowana jako obiekt badań jakichś istot wyższego gatunku, bawiących się w genetykę stosowaną. Na szczęście stało się coś nieprzewidzianego i oto naszym oczom ukazuje się czwórka bohaterów, których zadaniem będzie przedarcie się przez zastępy wrogów, odnalezienie kryształów kontinuum, zagubionych w międzyczasie oraz zaprowadzenie ogólnego ładu i spokoju na naszej ulubionej planecie. Cos wam to przypomina? No właśnie. Jakbym miała de ja vu - prawie identycznym pomysłem kierowali się twórcy o tyle sławnych, co kiepskich POWER RANGERS. O ile jednak tam rządziły obciste kombinezony w twarzowych kolorach, o tyle tu mamy możliwość przemiany w zwierzę. Każde z naszych bohaterów ma przypisany do siebie gatunek - odpowiednio elegancki, oczywiście. Niestety, pomysł na grę z licencjonowanymi postaciami to o wiele za mało, aby odnieść sukces. ANIMORPHS jest nudną i mało nowatorską platformówką, w której nie zobaczymy nic, czego byśmy jeszcze nie znali. Gdyby chociaż grafika była na wyższym poziomie... Ale nie jest. Postacie zamiast chodzić, poruszają się dziwnym galopem przez plansze. Przemiana w bestię nie wygląda w grze nawet w połowie tak ładnie jak w intro - tu po prostu robi się małe zamieszanie na ekranie i po chwili okazuje się, że właśnie przyjeźliśmy postać, dajmy na to niedźwiedzia. A nawet niedźwiedź nie porusza się jak na to dostojne zwierzę przystało, ale przy każdym ruchu podryguje na czterech łapach. Muzyka w grze jest właściwie niezauważalna - postawiono za to na teksty wypowiadane przez



bohaterów. Co jakiś czas częstują nas oni niewiele mówiącą wypowiedzią, świadczą chyba tylko o ich chęci pochwalenia się jej zaistnieniem. Dodatkowy minus dla twórców gry przyznaję za głos w intro - po raz kolejny dana jest nam szansa usłyszenia, jak mówić po angielsku "Ziemia" z obrzydzeniem w głosie. Czy jest zatem jakiś plus tej gry, jakkolwiek jasna strona? Oczywiście. Jeśli trafi na nią dwunastoletni fan platformówek w niby-poważnym stylu, lubiący Power Rangersów za ich zdolności przemiany, na pewno nie zechce odejść od konsoli. A reszta graczy? Niech uważnie popatrzy na tabelkę poniżej.

Anek

PlayStation

4

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 4

MIÓD 3

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Spośród wielu czynności, które wpływają na poprawę samopoczucia i dają odpocząć oczom, najprostszą wydaje się chyba patrzenie na kolor zielony, albo wodę. Popróбуйте czasem.



DEEP FIGHTER

A jeśli te dwie metody zawiodą, proponuję partyjkę w DEEP HUNTER, gierkę, która jak na razie, obok NOMAD SOUL, ma to Coś - nowy, doskonały pomysł i świetne wykonanie. Pracujesz jako operator małej łodzi podwodnej i jesteś ciepłym jeszcze absolwentem Akademii Obrony. Wspomniana uczelnia nie szkoli jednak studentów ot tak sobie. Naszą planetę najechali obcy i albo wybudujemy szybko statek matkę, by zwać, albo zabije nas radioaktywny pył, erupcje wulkanów i najazdy obcych. Niech więc robotnicy robią swoje, a my będziemy zabezpieczać ich przed najzdatami wroga. Jednakowoż nie dajcie się zwieść temu prozaicznemu wstępowi. O samej grze można bowiem pisać miesiącami.



Zostaliśmy jeszcze przy warstwie scenariusza. Pływasz sobie łodziami i polujesz na obcych. To prawda. Ale tego typu zabawy, to tylko część zabawy. I to mniejsza, niż sądzicie. Reszta przypomina mi pracę w jednostce służby zasadniczej w Polsce. A to przenieść jakiś kontener, a to jeszcze zamontować działa w podmorskiej kopalni, a to

nazbierać surowca. Spłaszczyła mnie zupełnie misja, na której początku dowiadujesz się, iż na rybniej farmie zdychają rybki. Najpierw wyszukujesz przyczynę - okazuje się nią radioaktywna skała. Usuwasz skałę i pędzisz po rybki, które spłoszone uciekły. Sprowadzasz najpierw samiczki, a potem samczyka. Wszystkiego trzeba szukać. I faktycznie. Brzmi to pewnie jak opowiadka z gry dla dzieci. Ale weźcie pod uwagę, że do briefingów misji zaangażowano aktorów i oglądamy sobie całkiem elegancki filmik z odprawy. Poza tym struktura dna, łodzie podwodne, wybuchy... Wszystko to jest po prostu graficznym cudem. Masz swoich kumpli, z którymi pływasz w eskadrze i na odprawach wymieniasz złośliwe uwagi pod kierunkiem roboty. "Ech..." - mówi panienska na jednej z misji eskortowych - "nudne te misje, prawda?" i zaczyna pruć z nudów z lasera do rybek. Ogólnie rzecz biorąc, sposób w jaki zrobiona jest woda, miasto podwodne, świat... na to po prostu czekali właściciele konsol. Nie uwierzcie, ale po kilku godzinach gry pomyślałem sobie tak: kurczę - a ciekawe jak wypłynę... I wypłynąłem. W górę słońce, obłoczki, fódź delikatnie kołysz się na falach. Aż chwyta coś za serce. Dlaczego ludzie musieli zejść pod wodę? Tu jest tak pięknie. Ze ściśniętym dołkiem szedłem znów pod wodę. I zrozumiałem wtedy, że ta gra ma niesamowity wręcz klimat. To jak łódź się porusza, odprawy, typy misji. Rzadko mogę coś takiego mówić, ale to chyba nowe, jeśli chodzi o gry. Naprawdę - moc konsoli została wykorzystana perfekcyjnie do budowania klimatu.

Tak więc robisz swoje, a ludzie budują statek matkę. Możesz obserwować trwające przy nim prace. Oprócz tego do odkrycia jest 15 rodzajów broni, różne bazy podmorskie: morskie głębie,

plaże, Atlantyda, labirynty skalne. Gra nie przestaje cię zaskakiwać. Wpływasz do jaskini i podziwiasz dziwną rzeźbę skał (lightsourcing nie wiedział czym jest, póki nie powstał DEEP FIGHTER), a tu okazuje się, że jesteś w paszczy wielkiego jamochłona. Wszędzie pływają ryby, meduzy, kraby, węże. No powiadam wam - chyba pierwszy raz w życiu zapomniałem, że gram. Robiło mi się wstyd, że nie mogę znaleźć pola odkrywczego, gdzie obcy zaatakowali mojego kolegę. Ja nie mogę mu pomóc, a reszta kumpli poleciała i walczy. Cieszyłem się z pochwały koleżanki, wypływałem na powierzchnię nocą popatrzeć chwilę na księżyc. Zbierając radioaktywne kryształy, bawiłem się w śmiganie między kolumnami skał na morskim dnie. Ten lekki, chybotały ruch małej łodzi podwodnej naprawdę potrafi zaczarować.

Jeśli więc szukacie jakiejś gry, która wciągnąć by was mogła na dłużej, ciekawostek, nowości, klimatu przez wielkie "K" - DEEP HUNTER będzie waszą piękną towarzyszką na chłodne jesienne noce. Brawa na stojąco za tę grę.

Grabarz



Dreamcast **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Criterion
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak



RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

RAYMAN był jedną z pierwszych gier na PSX'a. Reprezentował wtedy moc nowej konsoli. Przepiękna grafika pozostawiła we mnie niezatarte wrażenie. Czy część druga nie zniszczy tych pięknych wspomnień?

O RAYMANIE 2 pisaliśmy już dwukrotnie. Nasza redakcyjna stokrotka miała okazję przetestować wersje na Dreamcast i N64. Po kilku miesiącach otrzymujemy ostatnią z konwersji, tym razem na PlayStation. Zgodnie z obecnymi standardami środowisko gry zostało przeniesione w trzeci wymiar. Oczywiście zostało to okupione pewnymi wyrzeczeniami. Autorzy musieli zrezygnować z pięknych prerenderowanych teł na rzecz pełnej swobody ruchu. Dzięki temu nasz bohater może pójść, wskoczyć i zanurkować gdzie tylko będzie miał ochotę. A jest co eksplorować. Poziomy są rozległe, składają się z wielu pól, jezior, podziemnych tuneli, zjeżdżalni, statków i piwnic.

Podczas wędrówki, na Raymana czeka wielu przeciwników, z którymi może pogadać i szukać u nich pomocy. Niezastąpiona jest też zakochana wróżka, która po uwolnieniu z klatki chętnie odda serce powiększając energię naszego bohatera. Ta ostatnia także się przyda, gdyż podczas krucjaty o wolność przyjaciół przyjdzie walczyć o życie niejednokrotnie. Muchy, robale i piraci to tylko nieliczni z wrogów Raymana. Całość zamyka się w kilkunastu dużych światach, na każdym z nich musimy zebrać odpowiednią liczbę małych świecących elfików (określenie własne), które niezbędne są do teleportowania się do następnej krainy. Jednak uważny gracz zauważy, że do znalezienia są także bonusowe przedmioty, które ułatwiają zabawę jak np. wspomniane wróżki.

Pierwsza część przyzwyczała nas do przepięknej grafiki, o tej z dwójki tego samego nie można powiedzieć. Niestety wersja szarakowa prezentuje się najgorzej ze wszystkich. Nie ma czemu się dziwić - zarówno Dreamcast jak N64 są maszynkami nowocześniejszymi. Choć nie może być to kompletnym usprawiedliwieniem.

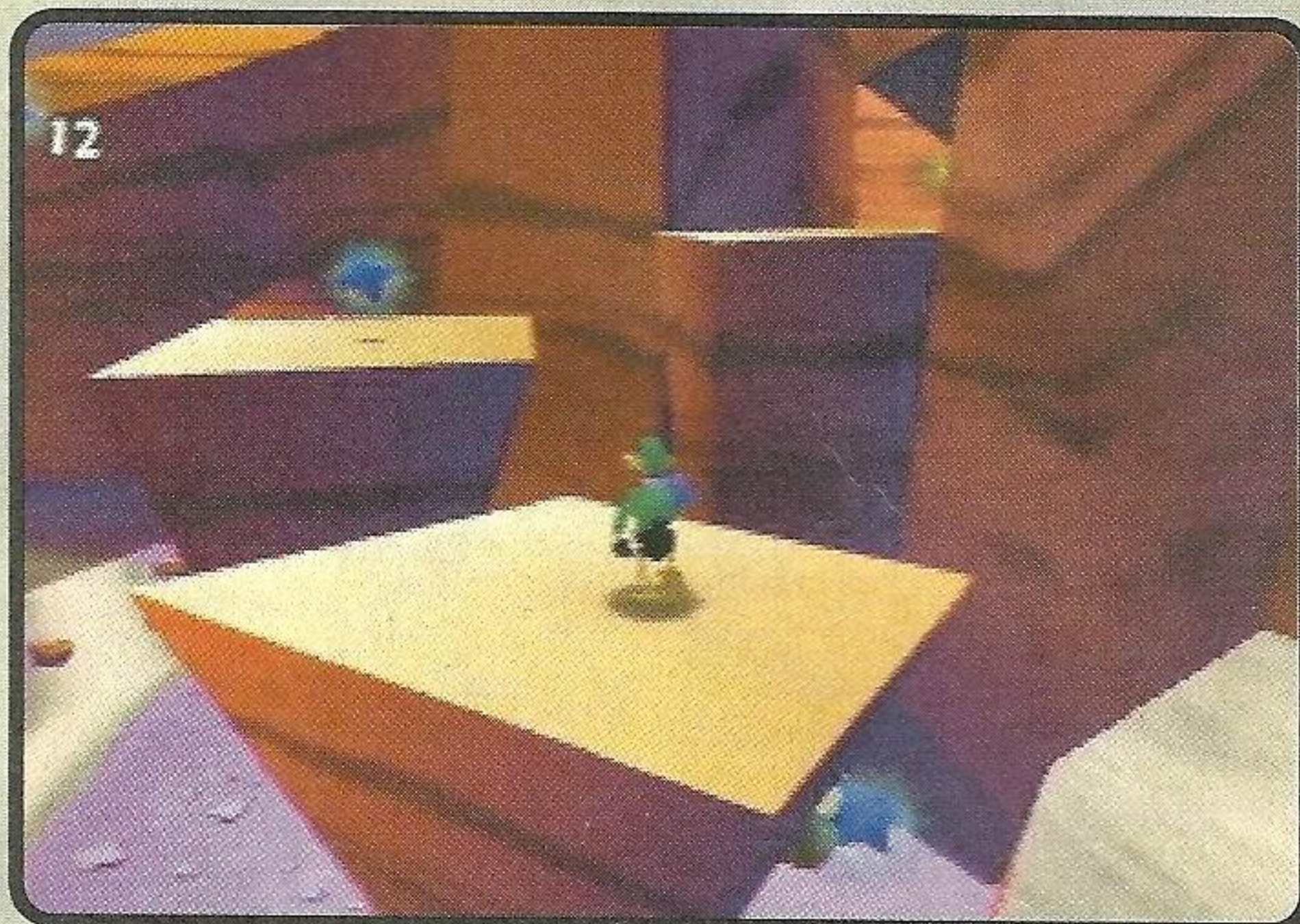


Wystarczy spojrzeć na GEX 3 czy SPYRO 2. Praca kamery pozostawia sporo do życzenia. Programiści, chcąc uniknąć łamania się polygonów uniemożliwili przenikanie przez ściany, co powoduje blokowanie się wspomnianego urządzenia. W warstwie merytorycznej gry nic się nie zmieniło, więc wszystkim, którzy mają ochotę wgrzyźć się głębiej polecam recenzję Aneka sprzed kilku numerów. Ja ze swej strony dodam, że mimo wad RAYMAN 2 jest jedną z najlepszych platformówek na PSX'a.

Brat

PlayStation 7

GRAFIKA	7	Wydawca: Ubi Soft
DŹWIĘK	7	Producent: Ub Soft
MIÓD	8	Liczba Graczy: 1
		Termin: Październik
		Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



A ja tam bardzo lubię Daffy'ego...

Siłą tego uroczego bohatera jest to, że Daffy jest po prostu postacią niedoskonałą. Przy wyluzowanym, szlachetnym i przebiegłym króliku Bugsie, ten sprytny krętaż i cwaniura zawsze wypada o wiele bardziej... realnie. Do tego stopnia, że z czarnego charakteru, bo takie właśnie role grał głównie na początku, dorobił się nawet dedykowanych tylko sobie przygód, a także stał się jednym z najbardziej lubianych bohaterów Wamera.

Obdarowany bardzo soczystą wymową kaczor doczekał się wreszcie swojej własnej, dorosłej gry. Opiera się ona na na kanwie kilku odcinków, w których Daffy grał Ducka Dodgersa, Kaczora z wieku Dwudziestego Czwartego i Pół.

W grze nasz bohater o płaskich, kłapiących na posadzce stopach stara się udaremnić plan uknuty przez zmyślnego Marsjanina Marviną, pragnącego zniszczyć Ziemię. Dodgers, wraz z pomagającym mu kadetem - Prosiaczkim Porky'm wyrusza w kosmos aby zmierzyć się z Marsjaninem oraz kilkoma jego pomocnikami - także znanymi z epizodów z kaczołem (są tu m.in. Yosemite Sam oraz Hassan).

W grze, będącej klasycznym trójwymiarowym platformerem jakich na Nintendo jest wiele, nie ma może jakichś treści szczególnych (standard - zaliczamy kolejne tematycznie różniące się między sobą planety - poziomy i zbieramy: zwiększające zasób energii kryształki oraz atomy, które chce też dorwać Marvin aby uruchomić swoje wielkie działo), ale cieszy wykonanie, nawet pomimo, że grafika nie należy do najbardziej wyrafinowanych. A to dlatego, że gra doskonale naśladuje kreskówki z Daffy'm. I czujemy się jakbyśmy brali udział właśnie w serialu, a nie w grze. Jak ktoś lubi - będzie zadowolony, bo Daffy rzuca mnóstwo zabawnych tekstów nagranych przez dobrych lektorów. Podobnie jest z innymi postaciami. Szkoda tylko, że nawet pomimo takich urozmaiceń jak tryb fpp, gra nie jest niczym szczególnym. Raczej dla fanów - albo gatunku, albo Daffy'ego.



Nintendo 64 7

GRAFIKA	7	Wydawca: Infogrames
DŹWIĘK	8	Producent: Infogrames
MIÓD	6	Liczba Graczy: 1
		Termin: Październik
		Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Banan



Tom Clancy's RAINBOW SIX

Czy wiecie, że kiedy do kogoś mówicie, wasze słowa stanowią dla słuchacza tylko 30% treści przekazu? 70% tego co mu przekazujecie, przekazujecie zwykle podświadomie. Jest to niewerbalna część waszego komunikatu: gesty, mina, ton głosu.

Na szczęście jednak człowiek ma o wiele większe możliwości komunikowania się z drugim człowiekiem, niż joypad od Dreamcasta z konsolą. Skąd to porównanie? A stąd, że RAINBOW SIX jest pierwszą grą, której sterowanie przerosło joypad od DC. A wszystko to wiąże się także z komunikacją międzyludzką. Ale od początku. R6 miała już w N+ dwie recenzje. PSX, N64, teraz DC. Jeśli dopisać do tego, że ta gra jest też na PC mamy wzorowy przykład pracy developerów (koderzy w wersji na PSX się nie spisali), którzy elegancko sprzedają produkt swojej ciężkiej pracy gdzie tylko się da.

R6 jest skradanką, w której wcielasz się w członków oddziału antyterrorystycznego. Są misje (w liczbie 16), każda ma swój plan (układasz go ty, albo ładujesz bazy) dla kilku oddziałów i jazda. Kierujesz oddziałami po kolei: jeden zachodzi bandziorów z "lewa", inny z "prawa", jeszcze inny eskortuje zakładników - bo to o ich ratowanie zwykle chodzi.

Całość widziana z perspektywy pierwszej, bądź trzeciej osoby. Grafika miódzik - wnętrza dopracowane, ciekawe z punktu widzenia gry - zaplanowane tak, by dostarczyć jak najwięcej zabawy. Może czasem wydaje się jakby było nieco zbyt pusto. Dźwięk elegancki - taki jak być powinien. Wręcz filmowy.

Ogólnie rzecz biorąc gra dostarczyła mi największej dawki wrażeń od czasu MGS'a. Każdy krok musisz stawiać ostrożnie, każdy załom muru, każdy krzak, próg... Tu nie ma strzelanin - jeden nabój i po tobie. Napięcie sięga zenitu.

Jedyną wadą tej gry wydaje się być sterowanie. Niestety - funkcji do obstawienia sporo (sygnały dla grupy, dla innych grup, raporty, broń, mapa,



snajperka, poczynania postaci - wspinanie, kucanie, itp.). Klawiszy zaś niewiele. Zaczyna się więc zabawa: lewo+X, lewo0+A, dół+A... wszystkie podwójne kombinacje zostały wykorzystane. Nawet z klawiszem start! Nie widzę innej możliwości jak przepisanie sobie z opcji wszystkiego na jakąś ściągę przed grą. Na szczęście jednak rzadko kiedy trzeba się spieszyć. Stąd oceny nie obniżam. Doskonała gra.

Grabarz

Dreamcast **8**

GRAFIKA **7**
 DŹWIĘK **8**
 MIÓD **8**

Wydawca: Red Storm
 Producent: Red Storm
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Październik
 Wykorzystuje: UMU, Jump Pack

HIDDEN & DANGEROUS



"Ukryci i niebezpieczni" to gra, która raczej powinna zostać na swojej macierzystej platformie - czyli PeCecie.

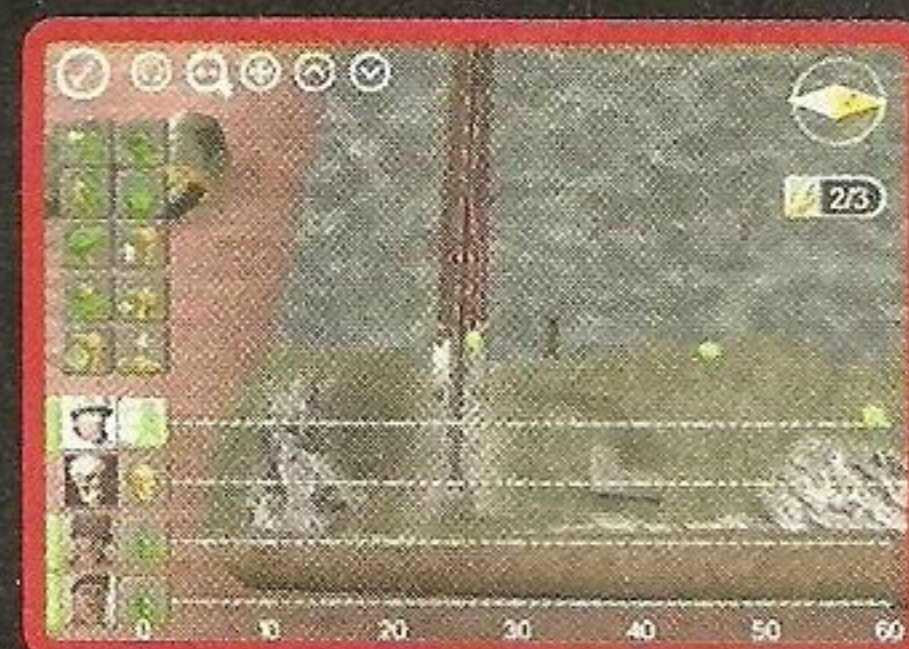
Tam tego typu gry mają swoich wielbicieli, którzy potrafią całymi dniami obmyślać kolejne posunięcia czy inny manewr taktyczny. W tej grze jest kilka ciekawych rzeczy ale sposób w jaki gra "komunikuje" się z graczem, oraz kilka innych błędów skutecznie utrudniają nawiązanie kontaktu.

Zasady są proste: wykonaj zadanie wyznaczone przez dowództwo. Uwolnij lotników z obozu pracy, zniszcz ważny strategicznie obiekt i tak dalej. Przed misją trzeba skompletować skład komandosów i przydzielić im wyposażenie oraz obejrzyć odprawę. Wojaków możemy wybrać spośród każdej niemal nacji należącej do Aliantów. Każda z postaci ma swoją krótką historię oraz jest opisana pięcioma współczynnikami. Sprzętu też jest dużo: karabiny maszynowe i snajperskie, granaty, bomby zegarowe itp...

Schody zaczynają się podczas wykonywania zadania. Sterowanie postacią nie jest specjalnie trudne, ale nie o to chodzi. Większość czasu spędza się na mapie taktycznej, a jej szybka obsługa jest możliwa tylko za pomocą myszki. Korzystanie z gały analogowej jest długotrwałe i monotonne. Problemem jest też niedopracowana inteligencja wojaków.

Graficznie jest w porządku, ale bez rewelacji. Typowa PeCetowa grafika z miejscami niedopracowanymi teksturami, nie najlepszymi modelami postaci i naprawdę dużymi problemami z wykrywaniem kolizji obiektów. Mimo sporego

niedopracowania grafiki oddaje wojenny klimat dość dobrze: szaro, buro, zimno i mokro - ja chcę do mamy! Z oprawy dźwiękowej do gustu przypadł



mi tylko główny motyw muzyczny, jest monumentalny i heroiczny, naprawdę fajny.

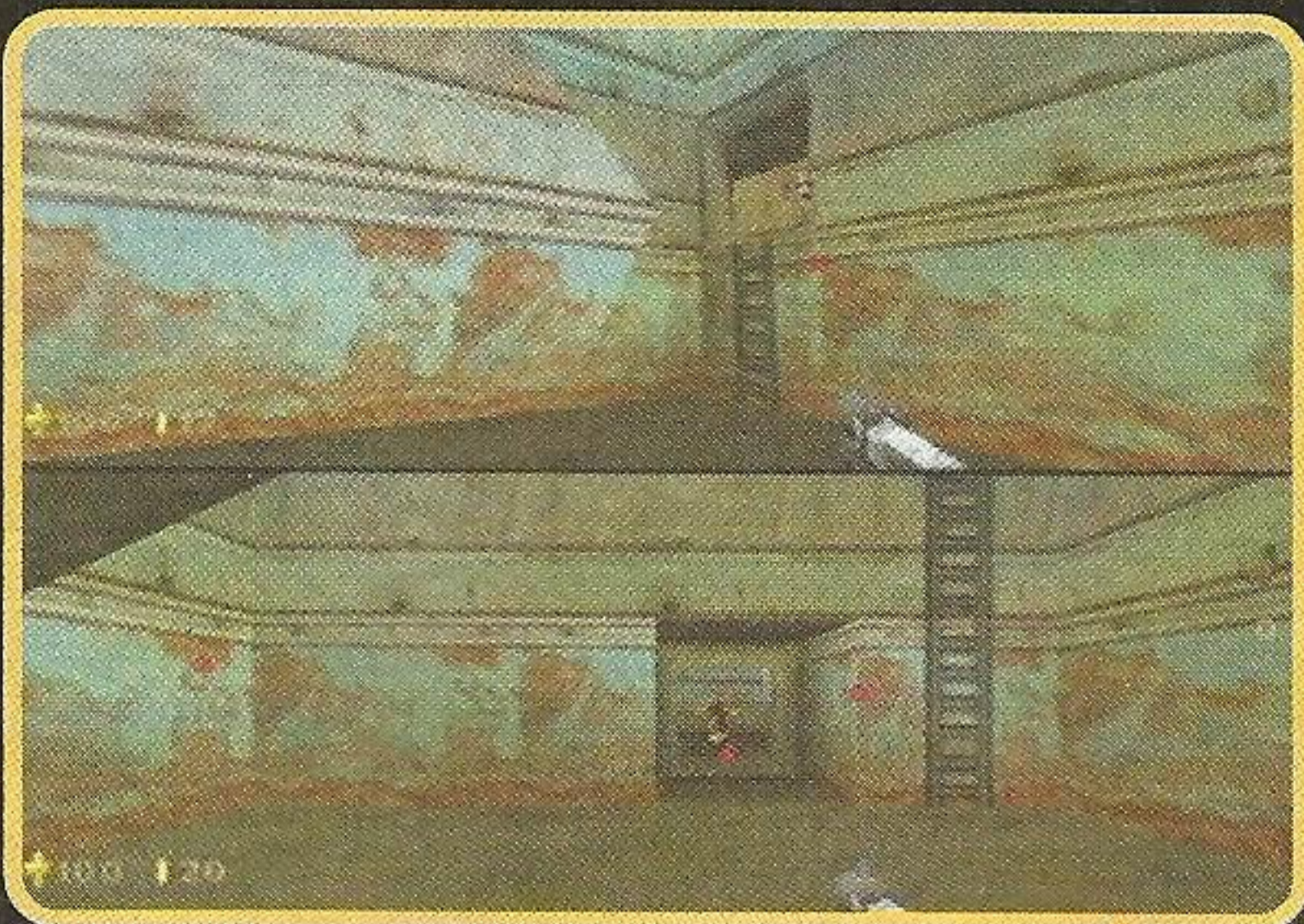
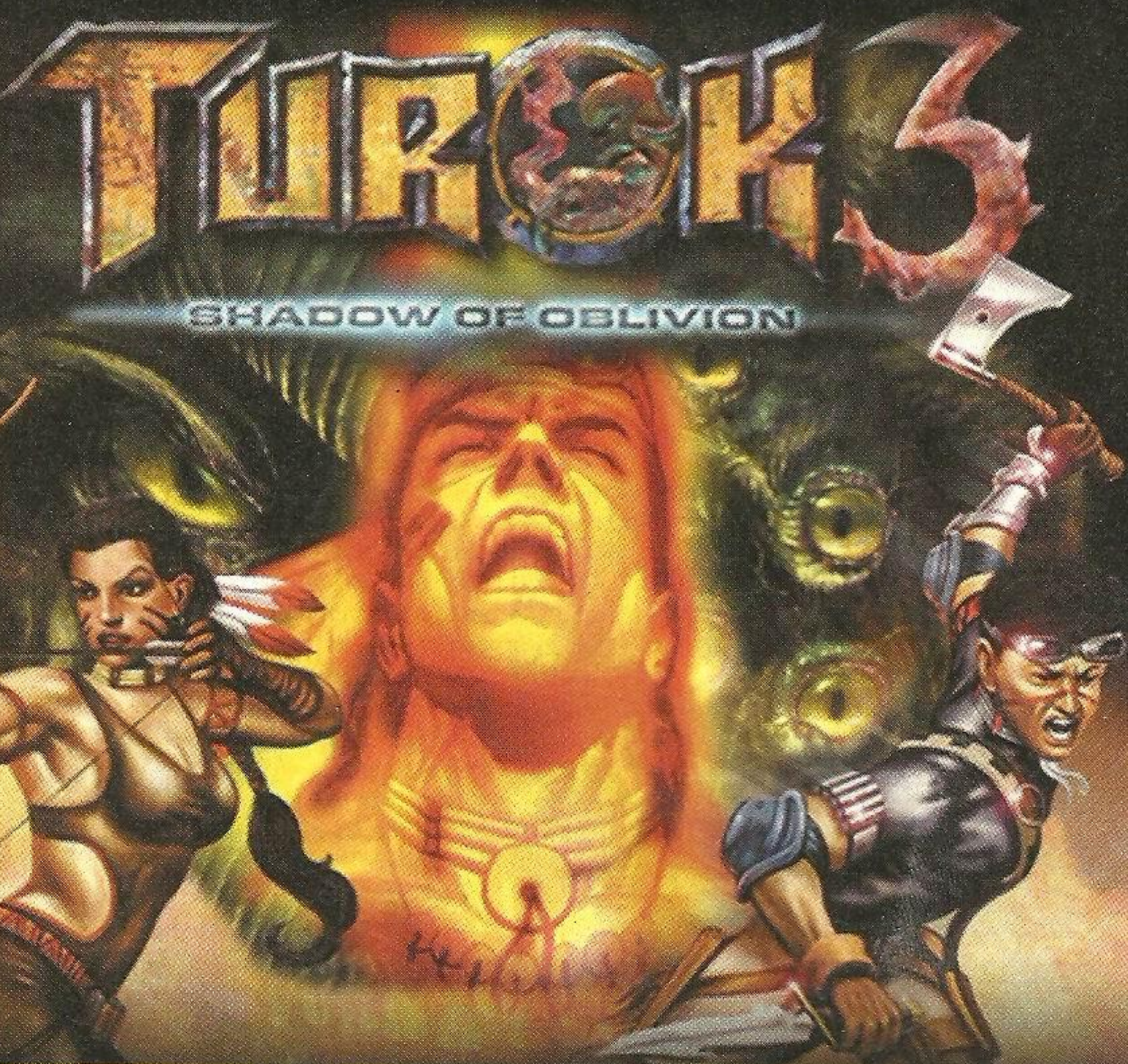
Pomysł na grę jest fajny i na PC się sprawdził, niestety niedopracowana konwersja i specyfika konsoli (nie da się wypuścić patcha o objętości np. 30MB aby wszystko naprawić) nie pozwoliły jej rozwinąć skrzydeł. H&D jest Missing In Action.

Marcellus

Dreamcast **5**

GRAFIKA **6**
 DŹWIĘK **5**
 MIÓD **5**

Wydawca: Take 2
 Producent: Talonsoft
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Październik
 Wykorzystuje: UMU, Jump Pack

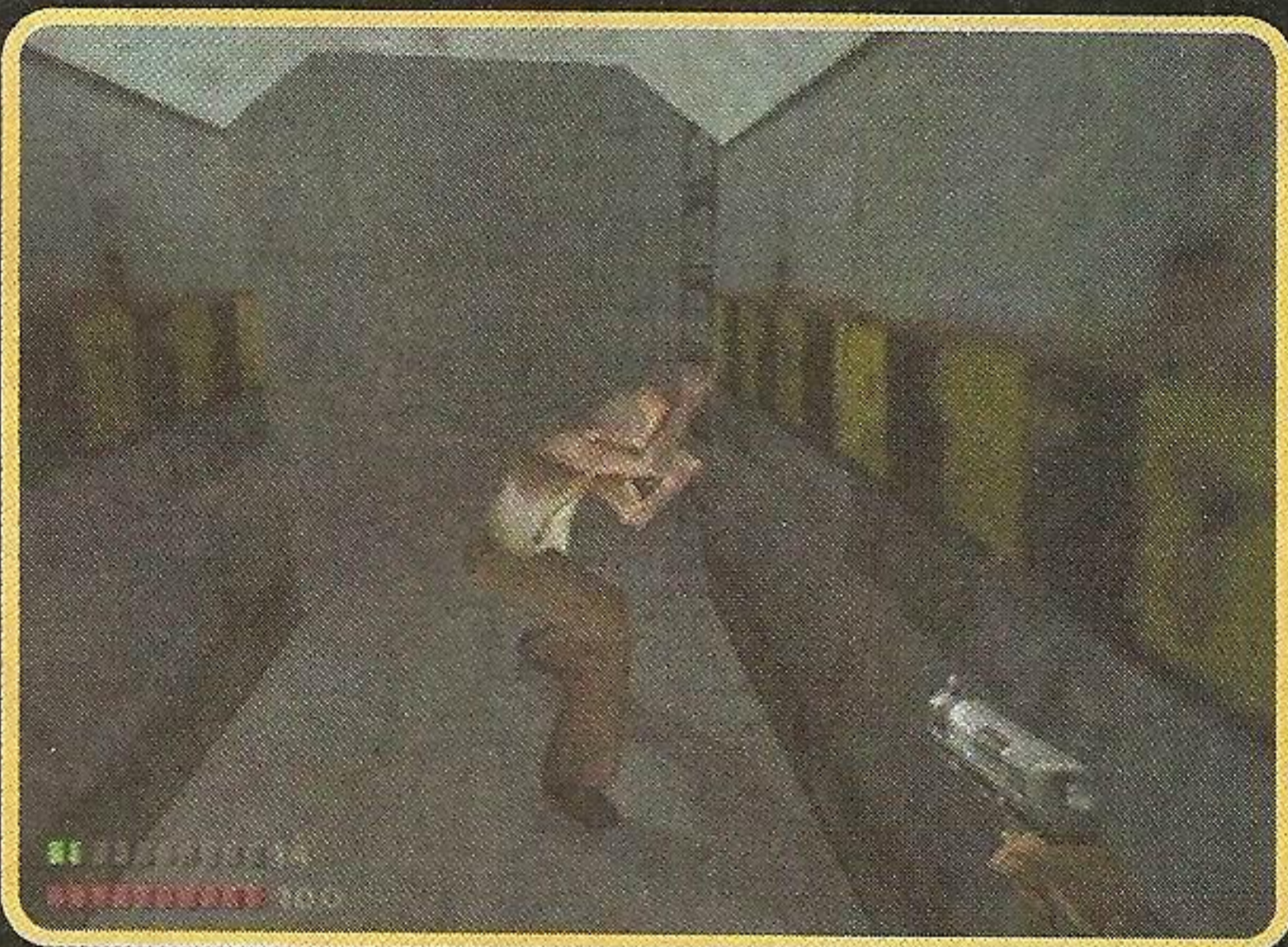
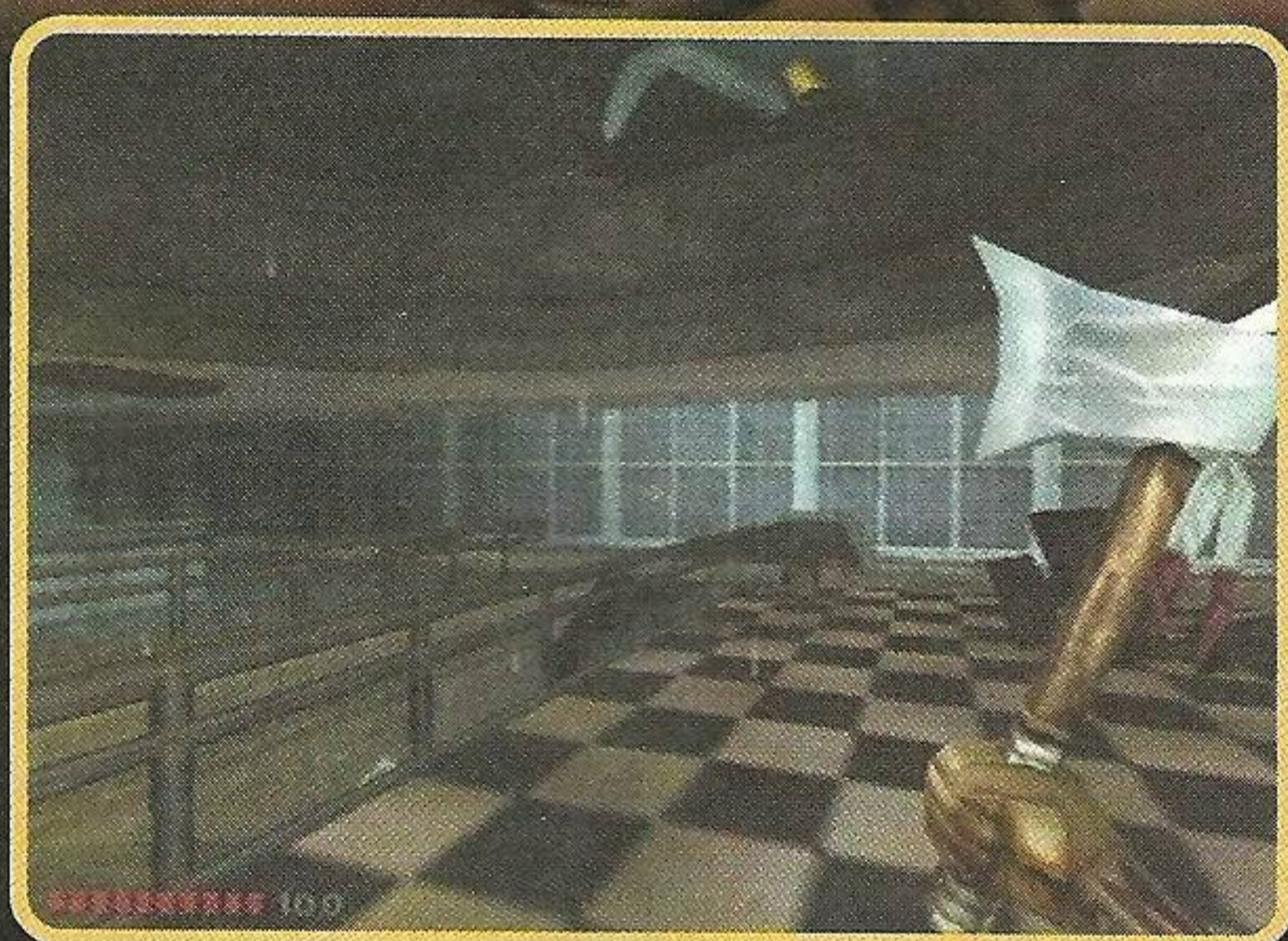
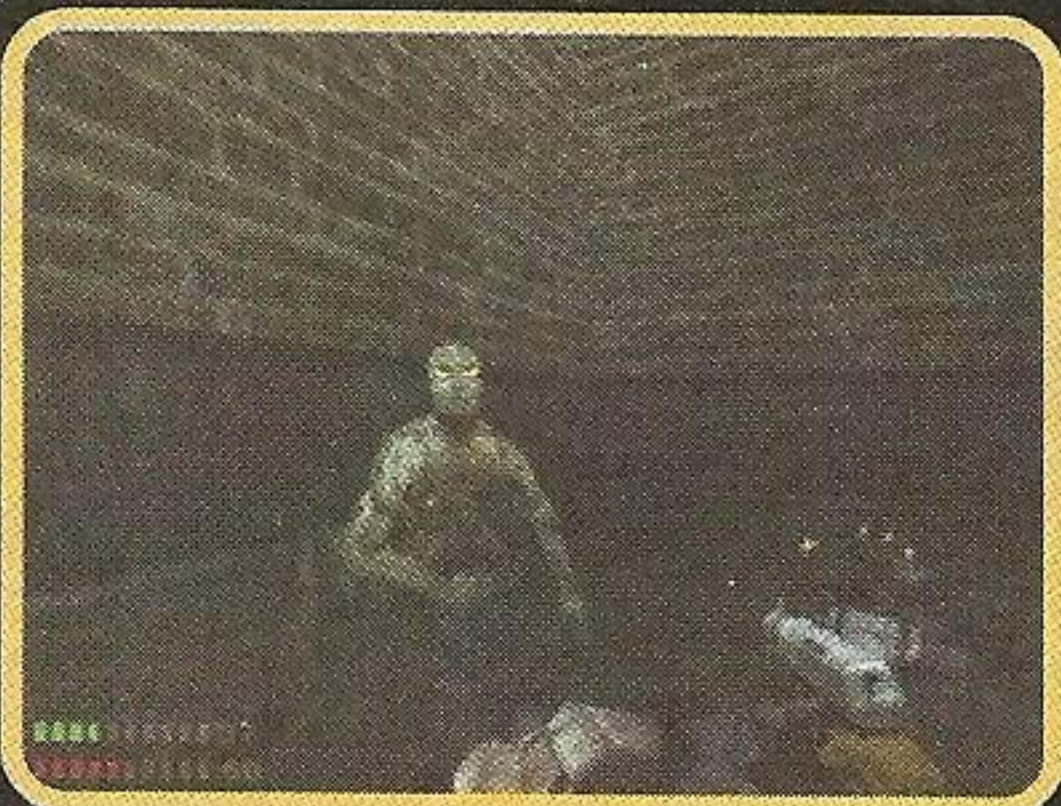


Trzecia część sagi o rodzie Turoka (nie licząc stojącego niejako z boku RAGE WARS) jest ukoronowaniem tej serii na Nintendo 64.

Akcja gry przenosi nas w przyszłość, kilka lat po wydarzeniach z drugiej części. Joshua Fireseed, znany jako Turok jest... niedostępny (nie chcę zdradzać fabuły; domyślcie się lub zagrajcie). Zamiast niego wcielimy się w wybraną spośród dwójki głównych bohaterów personę. Do wyboru mamy Danielle - żonę Josha oraz Josepha, jej brata. Danielle lepiej skacze i posiada hak na linie, Josh z kolei może się czołgać i wykorzystywać noktowizor. Wybór postaci wpływa trochę na rozgrywkę, tak więc grę można ukończyć drugi raz odwiedzając nieznane jeszcze miejsca. Ale na zupełnie nową przygodę nie liczcie.

W TUROK 3 będziemy przebijać się przez 20 poziomów umiejscowionych w pięciu głównych lokacjach. Będą to ruiny miasta przyszłości, podwodna baza, a nawet doskonale znana fanom serii dżungla z pierwszej części. Scenerie są dokładnie wykonane i przebiec się przez nie na ogół wymaga nie tylko szybkiej ręki i celnego oka, ale także i odrobiny główkowania. Coś przesunąć, otworzyć, gdzieś się cofnąć i nad czymś przeskoczyć - krótko mówiąc klasyczna gra fpp. Nie ułatwiają tego groteskowi przeciwnicy, niespecjalnie pałający miłością do naszych bohaterów. Na szczęście są argumenty łagodnej perswazji w postaci pistoletów, karabinów, noży i toporów. Nie trzeba się więc ich obawiać, a raczej masakrować nim podejda. Piekielne psy rzucające się do gardła zawsze powstrzymuje celna seria...

Nareszcie ktoś w Acclaim poszedł po rozum do głowy i można zapisywać grę w dowolnym momencie. Coś niedobrego jednak stało się z precyzją ruchów kontrolowanych przez joypad postaci. Nie do końca zachowują się one tak, jak powinny. Poza tym chodzą zwyczajnie bardzo wolno.



Oprawa graficzna prezentuje się poprawnie. Ma swoje przebrzydki geniuszu, ale generalnie nie wygląda to lepiej niż dwuletni TUROK 2. Klasycznie już gra korzysta z Expansion Pak'a, ale także klasycznie animacja często chrupie. Pozostaje gra w niskiej rozdzielczości, a wtedy nie wygląda to już tak dobrze. Bardzo fajnie prezentują się za to liczone w czasie rzeczywistym wstawki przedstawiające niuanse scenariusza. Doskonale na tym tle wypada też oprawa dźwiękowa - większość scenek posiada w pełni czytane dialogi, bardzo przypadła mi też do gustu muzyka łącząca elektroniczne brzmienia z plemiennymi przyspiewkami. Naturalnie nie zabrakło trybu multiplayer dla kilku graczy, choć i samotny strzelec może zmierzyć się w nierównej walce z botami. Do dyspozycji graczy oddano więcej niż 40 poziomów. Trzeba też przyznać, że gra oferuje wiele trybów

wielosobowej zabawy, od standardowego deathmatch'u, przez Capture The Flag (dwa dwuosobowe zespoły walczą o flagę przeciwnika znajdującą się w jego obozie) aż po ich wariacje. Naturalnie garnitur postaci jest potężny i każdy znajdzie odpowiadającą mu personę. Mimo swoich wad TUROK 3 jest całkiem fajny. Jest jednak pewien problem, a nazywa się on PERFECT DARK. Gdyby nie przygody pięknej i zabójczej Joanny, prawdopodobnie odbiór TUROK 3: SHADOW OF THE OBLIVION byłby zupełnie inny. Teraz możemy patrzeć na takie strzelaniny właśnie pod kątem wspaniałego PD. Gdy widzę, jak w T3 w trybie multi strzelające postacie żałośnie podskakują, od razu przypomina mi się piękna animacja prującej z UZI na pełnej szybkości przeciwników w PD. Przy tym seria utraciła gdzieś swój klimat łowcy dinozaurów i ze średnim skutkiem próbuje wbić się w sferę sf/cyberpunka. Wolałem łowcę dinozaurów. Gra dla tych, którzy mają już PERFECT DARK i przeszli go na wszystkie możliwe sposoby.

Gulash

Nintendo 64



GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 6

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik

Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak, Controller Pak

AJ EM TUROK

Rzeczywiście, mimo swojego rozbudowania TUROK 3 nie jest już tak ciekawy jak dwie poprzednie części serii. Może powodem tego jest fakt, że większa część autorów poprzednich epizodów odeszła z Acclaim do Retro Studios i właśnie opracowuje pierwsze gry na GameCube? Pewnie tak... Mam jednak nadzieję, że Fireseed powróci w lepszej formie na potężniejszej maszynie. Czego sobie i wam życzę...[Ban]

UBIK

Ubik to tytuł książki jednego z najlepszych pisarzy science-fiction Philipa K. Dicka. W Polsce znany jest głównie z filmowej adaptacji jego książki pt. "Czy androidy marzą o elektrycznych owcach". Jako, że ten tytuł nie nadawał się na potrzeby hollywoodzkiej produkcji wymyślono

inny: "Blade Runner" czyli "Łowca androidów".
Swoją drogą nie mogę wyjść z podziwu dla polskich tłumaczy tytułów filmowych. Inne podobne kwiatki to "Alien" = "Obcy: Ósmy pasażer Nostromo" czy też "Terminator" = "Elektryczny morderca" zaś na samym szczycie plasuje się niewątpliwie "Dirty Dancing" czyli "Wirujący seks". Cholemnie skomplikowany ten nasz język, nie ma co. Zastanawiacie się dlaczego w tak krótkiej recenzji nie zajmuję się ocenianiem gry? Ano ponieważ nie ma czego! To syf do

potęgi n-tej, który w założeniu prawdopodobnie miał być przygodówką wskaż i kliknij z rozwiązywaniem problemów za pomocą broni palnej. A stał się grą "wskaż i natychmiast wypie... za okno". Przepraszam za ciężkie słownictwo, ale tego się po prostu nie da opisać. W prerenderowanych lokacjach porusza się kaczym krokiem nasz

wspaniały bohater, ślicznie rozpixselowany, i gada z innymi równie ładnymi postaciami. Rozmowy te długo się dogrywają i nie dają przeskakiwać, a nagrywane były w dworcowej toalecie. Sterowanie jest tak zmaszczone, że już chyba bardziej nie można, ikony są domyślne (musisz się domyślać do czego służą) a przejście do następnej lokacji trwa stanowczo za długo (najpierw przechodzi postać, potem do tego samego trzeba zmusić kamerę). Zapętlony motyw muzyczny może i jest futurystyczny, ale także potwornie nudny. Wyłączyłem po kwadransie.

Lepiej kupcie sobie książkę, wyjdzie taniej, a rozrywka o niebo lepsza i znacznie dłuższa.
Marcellus
PS: Cryo tak się wstydził tej gry, że nie ma o niej wzmianki w żadnych materiałach prasowych, ani na stronie WWW firmy.



Accclaim po wydaniu rewelacyjnego WWF ATTITUDE zatrzymał się w miejscu i nie potrafi już niczego nowego wymyślić. Teraz zajmuje się odgrzewaniem po raz kolejny starego pomysłu, poprzestając na kosmetycznych zmianach. Pod względem graficznym nie nastąpiły żadne istotne zmiany i wszystko wygląda identycznie jak w poprzednich wersjach. Jednak wydaje mi się, że problemów z wykrywaniem kolizji i przenikaniem obiektów jest tu więcej niż kiedykolwiek. Odgłosy wydawane przez zawodników też już się przejadły i wkurzają bardziej niż kiedyś, tym

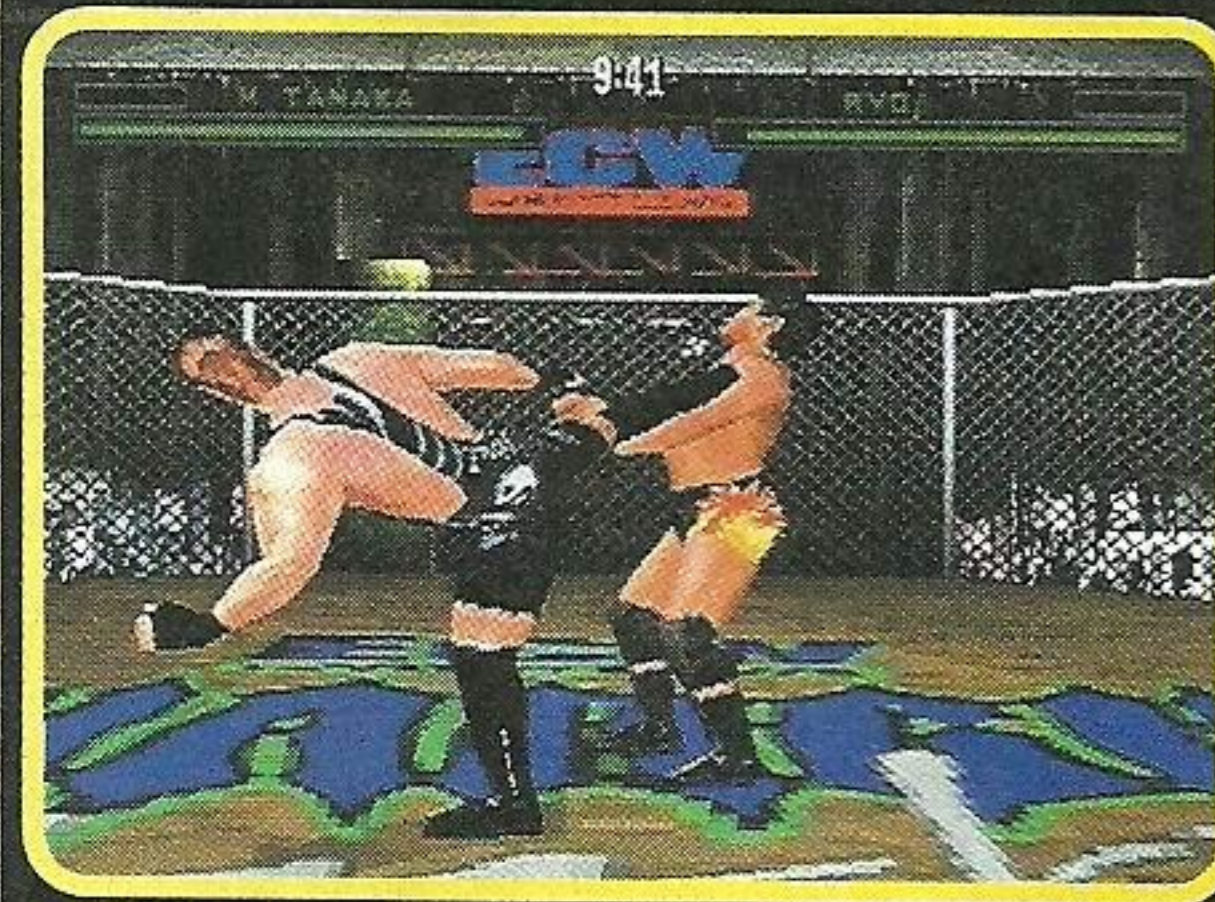
bardziej, że występują głupie błędy np. wykręcam koleśowi rękę, a ten wrzeszczy, że boli go noga. Absurd. Postarano się uprościć sterowanie i nie znajdziemy już kombinacji: trzy kierunki + kółko. Teraz najwyżej dwa kierunki i klawisz. To dobrze, ale walka nie zyskała dzięki temu na dynamice. Wydaje mi się, że zupełnie niepotrzebnie zamotano możliwość wykonywania niektórych ciosów. Czasami możesz wykonać jakiś cios, a czasami nie. Wydaje się, że ma to coś wspólnego z paskiem znajdującym się nad energią zawodnika (im bardziej zapełniony tym mocniejsze ciosy można odpalić).

Zmieniono też sposób zmiany zawodnika w tag-teamie i przywoływania na pomoc partnera. Oczywiście na gorsze, bo po co na lepsze. Dodano kilka nowych rodzajów walki, choć niektóre raczej na siłę. Np. walka z rozbijaniem stołów jest zupełnie bez sensu ponieważ nie ma znaczenia czy rzucisz przeciwnika na stół czy nie, i tak musisz ją wygrać przez położenie na fopatkę (moim zdaniem: skoro są cztery stoły to do zwycięstwa



powinno być potrzebne głębiej przeciwnikiem o trzy z nich). Uzupełniono także skład zapaśników dodając nowych, a wyrzucając tych już nie pracujących w federacji. Tryb kariery, tworzenia nowego wrestlera i Pay Per View pozostawiono niezmienione, dodając za to możliwość stworzenia "stajni" zawodników (czterech wybranych przez ciebie zapaśników) i przejścia nią trybu kariery. Miłe urozmaicenie ale nie ratuje całości przed wtórnnością.

Marcellus



PlayStation

3

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 2
MIÓD 3

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

BUST-A-GROOVE 2

BUST - A - GROOVE niewątpliwie miał swoje pięć minut na rynku konsolowym. I nic dziwnego, że właśnie nadchodzi kolejna część muzycznego przeboju. Ale panowie, taka zdrada!? Gatunek gier muzycznych rozwija się w szalonym tempie. Coraz częściej

dochodzą nowe tytuły, na przykładzie których możemy to zaobserwować. BAG 2 jest symulatorem tańca. Wybieramy bohatera spośród kilkunastu postaci i w rytm muzyki próbujemy tańczyć. Zabawa polega na wciśnięciu sekwencji klawiszy w odpowiednim czasie. Dzięki temu tancerz wykonuje ciekawe ewolucje. I to było bardzo fajne, ale rok temu. Największą wadą dwójki jest jej wtórność w stosunku do pierwowzoru. Niewiele nowych postaci, dokładnie ten same engine graficzny. Na szczęście zmieniono muzykę, tylko szkoda, że na gorszą. Z takich

prawdziwych nowości są tylko lepiej zobrazowane pomyłki zawodników. Za lenistwo producenci zostaną ukarani marną sprzedażą, gdyż w tej chwili BAG 2 nie ma żadnej cechy, która mogłaby przyciągnąć na dłużej. Mdłe kawałki, bardzo niewyraźny panel, który ma pomagać we wstukiwaniu odpowiednich sekwencji oraz wyjątkowa wtórność zdecydowanie przekreśla ten produkt z listy naszych zakupów. Jeśli ktoś ma jedynekę, to niech nie sięga po sequel, a ten kto jeszcze się nie załapał rok temu, niech i tak kupi pierwowzór.

Brat



PlayStation

4

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 4

Wydawca: Enix
Producent: Enix
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



STAR TREK



invasion



Klingoni, to jedna z ras obcych w StarTrek. I podczas, gdy w naszym pięknym kraju najlepiej sprzedają się pisma kobiece, w USA wychodzą nie tylko podręczniki do języka klingońskiego, ale czasopisma z poezją w tym języku! I ludzie to kupują!

Trudno się więc dziwić, że wydając grę dotykającą tematu Star Trek, skazuje się ją na sukces. Przynajmniej w USA. Zapowiada się jednak, że STAR TREK INVASION, najnowsza produkcja na PSX, jako jedna z pierwszych pełną gębą zasłuży na swój sukces.

STAR TREK INVASION to shooter, w którym zasiadamy za sterami myśliwca i, przemierzając startrekowe realia, rozprawiamy się z wszystkimi tymi, którzy... stają nam na drodze. Zwykle powiedzieć o tego typu grze, że jest kosmicznym shooterem, to powiedzieć wszystko. Ale nie tym razem, panie i panowie! Otóż jej detale dopracowano do tego stopnia, że latanie i strzelanie nabrało tu pewnych nowych jakości.

Po pierwsze poziomów mamy ponad 20. Znacząco 20 jest podstawowych, ale jeśli wykonasz jakieś zadanie w zadowalająco dobrym tempie, bądź w inny sposób zasłużysz na wysoką punktację, masz szansę skorzystać z poziomu dodatkowego, który nie posuwa cię dalej w scenariuszu, ale sam w sobie jest przeżyciem niesamowitym. I takich poziomów jest kupa!

Wbrew pozorom nie można mieć też zastrzeżeń do warstwy fabularnej (no, może poza tym, że miłośnicy świata Star Treka, czyli tzw. trekkies domyślą się zakończenia już w połowie gry - buuu): spotkanie Klingonów, Romulan, i rzecz jasna Borgów!

Poza tym każda z misji ma swoje eleganckie intro FMV, a nawet outro. Tu właśnie usłyszymy między innymi głosy Patricka Stewarta i Michaela Dorna! Właściwie grafika prezentuje się co najmniej poprawnie: różne rodzaje broni, które mamy na wyposażeniu, płonące statki, które tną kosmos, gdy je lekko nadkruszymy, ogromne okręty-matki - jest tu wszystko, a do tego nie razi pikselami.

Skoro już jesteśmy przy kuchni, warto powiedzieć o dźwięku. Khem... Rewelacja! Poza tym, że możemy znów usłyszeć głosy aktorów, mamy czadowe odgłosy broni, lasery, różne maszyny, uderzenia w asteroidy, a także wycia najlepszy element (i tak dobrze).

Warto dodać, że STAR TREK INVASION jest grą zgoła trudną.

Zapomnijcie więc o beztrósznym lataniu pośród żółtawych przeciwników i pstrykaniu spustu lasera od niechcenia. Niestety, STI to gra dla młodzieży i dorosłych - już pierwsza misja jest praktycznie nie do przejścia za pierwszym razem. Statek-matka wypruwa z siebie



naprowadzającą wiązkę lasera niemal tuż przed naszym dziobem, by po chwili tym samym torem podążyła potężna dawka energii, która zniszczyć ma nasz statek. Zabawa polega na tym, by zdjąć wszystkie pilnujące jej myśliwce, a w międzyczasie lawirować w - dosłownie - lesie celowników laserowych i niszczących promieni. Raczej zapomnijcie o grze na klawiszach. Gałka analogowa wydaje się tu niezbędna - tak samo jak mistrzowska umiejętność strafe'owania w czasie walki.

Mówiąc zatem najogólniej - gra jest bardzo, bardzo dobra. Od dłuższego czasu nie mieliśmy do czynienia z tak ciekawie zaprojektowanym shooterkiem na PlayStation. Zwróćcie też uwagę, że nie należy on do najłatwiejszych. Jest to zatem pozycja skierowana raczej do wybrednych, stęsknionych miłośników strzelanek kosmicznych. Ten element - śmiem twierdzić - przeważa nad ciekawostkami filmowymi. Trekowcy odsunęli zostali więc do drugiej ligi odbiorców tego produktu. Jeśli zatem



czujesz się spragniony widoku szybujących we wszystkie strony fragmentów wrogiego myśliwca (ach, te eksplozje w polu grawitacyjnym bliskim zeru!) - STAR TREK INVASION jest twoim następnym zakupem. Jeśli zaś shooterów nie lubisz, a lubisz Star Trek - dobrze się zastanów. Bułka z masłem to nie jest. Raczej z czosnkiem i to tuż przed imprezą u kilku ładnych koleżanek.

Grabarz

PlayStation

GRAFIKA 8

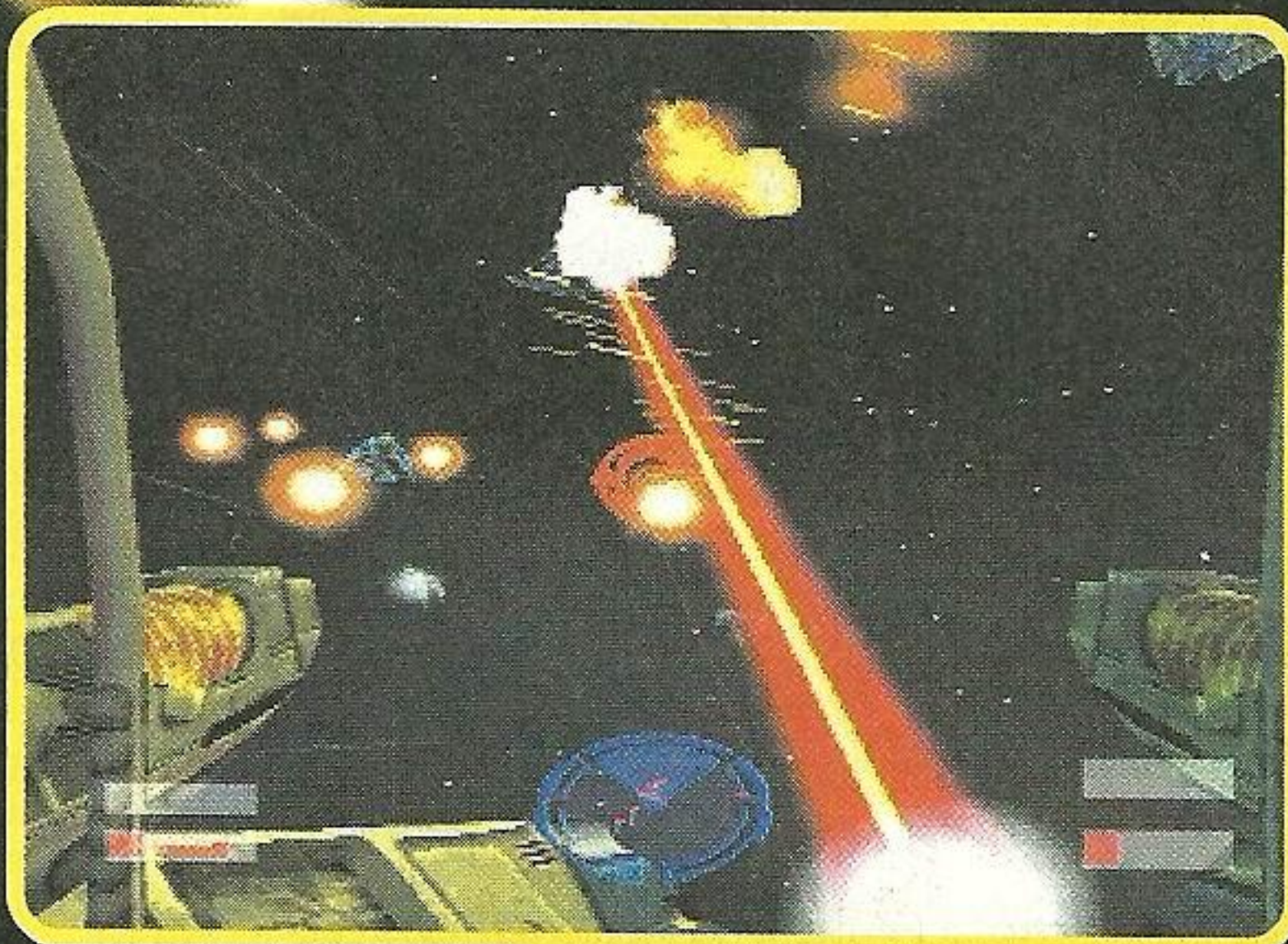
DŹWIĘK 9

MIÓD 7

7

Wydawca: Activision
 Producent: Activision
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Październik

Wykorzystuje:
 Dual Shock, Memory Card



POWER STONE 2



CHĘĆ PRZETRWANIA JEST TAK WIELKA, ŻE NAWET U INTELIGENTNEGO HOMO SAPIENS ZOSTAŁO WIĘLE PRYMITYWNYCH REAKCJI. NA PRZYKŁAD JEDZENIE W TOWARZYSTWIE MA W SOBIE CECHY POZYWIANIA SIĘ W STADZIE. JEDZĄC Z KIMŚ CZĘSTO JEMY SZYBCIEJ I WIĘCEJ NIŻ ZAZWYCZAJ.

Bardzo fajna gra!

Pierwszy POWER STONE, choć mało rozbudowany, bardzo mi się podobał. Teraz dostajemy część drugą, z możliwością gry we 4 osoby oraz specjalnym sklepikiem i mikserem do przedmiotów... Krótko mówiąc sequel jest o wiele lepszy od poprzednika. Polecam wszystkim osobom, których Dreamcasty często mają zajęte wszystkie cztery sloty joypadów. Czyżby DC powoli przejmował pałeczkę najlepszej konsoli do multiplayerowych party games od Nintendo 64? [G-Ash]

Z żadnymi wynikami badań dotyczących gry w kupie się nie zetknąłem, ale odnoszę wrażenie, iż działa to podobnie. Ilekroć siadam do gry z kumplami, ani się obejrzymy, a godzinki lecą jak pierwszy, jesienny katar. Wymogi wobec takich gier mamy niewielkie. Mają być: ładnie wykonane, śmieszne, z patentami, a im więcej osób może grać, tym lepiej.

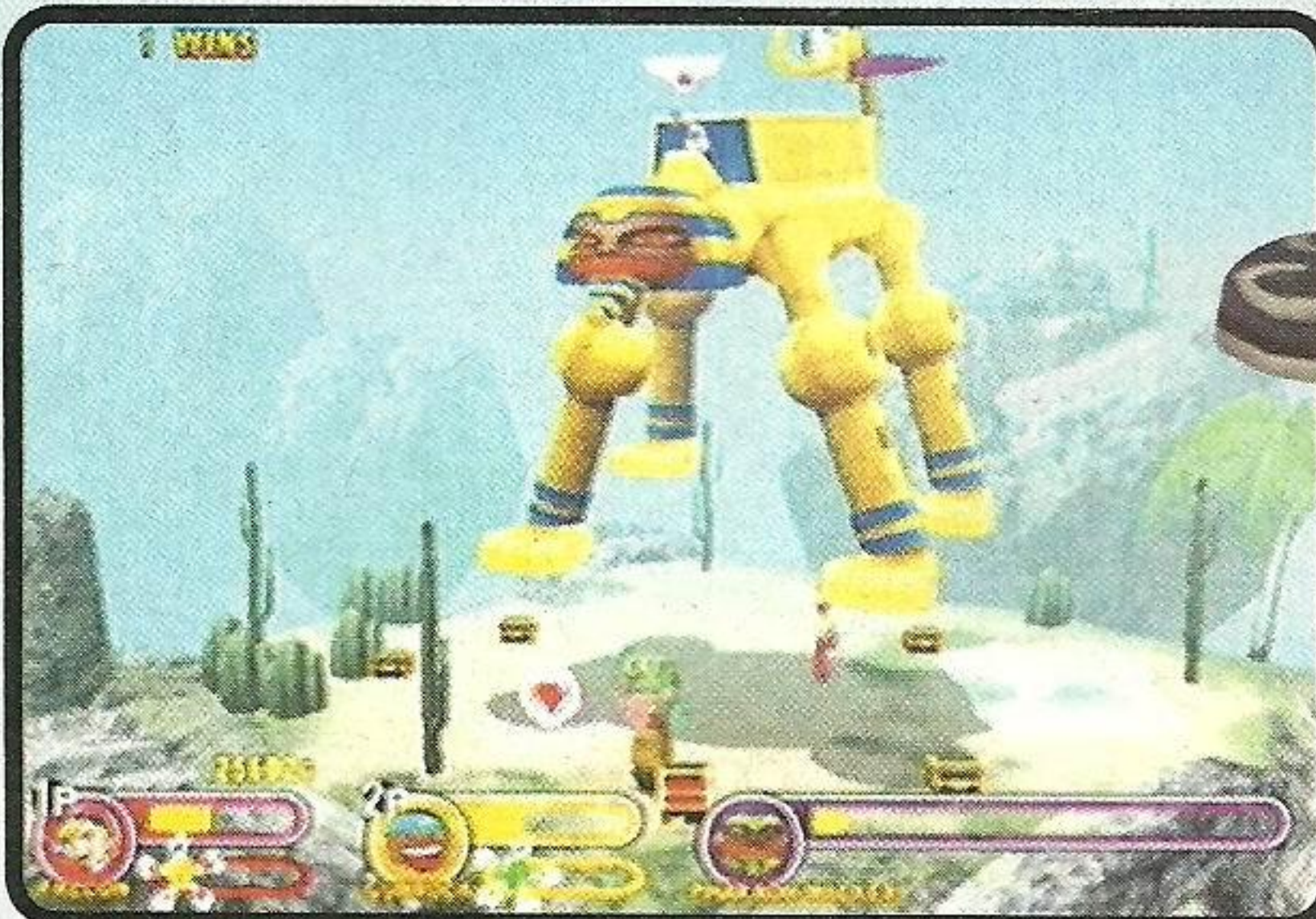
Pech chciał, że POWER STONE 2 spełnia wszystkie te wymogi.

PS2 to rzecz jasna druga część słynnej już na DC party game. Większa część zasad tej gry nie niesie ze sobą niczego nowego.

Na specjalnej arenie spotyka się od dwóch do czterech przeciwników. I zaczynają się wykańczać tym co znajdują (bo pojawia się na ringu w czasie walki), albo tym w co sami są zaopatrzeni (mają bazowo jakąś broń, lub combo). Idea zaś jest taka, by wykończyć pozostałych.

Scenariusz? Oto nad światem zawisł złowrogi cień, a z głębin morza wychyłała tajemnicza skała, będąca w istocie zamkiem. Wojownicy Kamieni Mocy wezwani zostali, by tu zmierzyć się ze złem, które próbuje zawiązać światem.

Na początek mamy do dyspozycji 12



pałaca), broń biała (miecz, laska, gaz-rurka), dziwactwa (trąbka do... trąbienia). A ponadto najważniejsze - PowerStone'y, czyli Kamienie Mocy.

Zebrań trzech takich kamieni

(znalezienie po tym, jak pojawią się na arenie, bądź wykopanie przeciwnikowi) powoduje, że twoja postać przekształca się w super herosa (przekształcenia w super herosów patrz: "Czarodziejka z Księżyca"). Nie wnikamy w to jak teraz wygląda (przeważnie... dziwnie), ale może wykonać dwa super ataki, które bombardują wszystko w okolicy. Może to być super atomówka, hiper ostrza wirujące wszędzie, gwardia ołowianych żołnierzyków pojawiająca się znikąd, albo karuzela, której koniki wykopują przeciwników dalej, niż jest w stanie pokazać kamera. Tak więc mamy stary, dobry Capcom, którego podstawowe założenie brzmi: poświęć wszystkie środki temu, by było jak najbardziej spektakularnie.

Ach! Bo ja piszę wam wciąż o samej walce, zapomniawszy zupełnie opowiedzieć gdzie to się wszystko rozgrywa! Otóż areny wyraźnie

powykręcanych postaci. Jeśli wydaje się wam jednak, że jest to tuzin gotowych na wszystko, superherosów - cóż, pomylicie się. W skład tej drużyny wybrańców wchodzi, między innymi: pilot samolotu, kucharz, damulka w szerokiej sukni, indyjanin, samuraj, kujon z plecakiem i okularami jak lometki, kowboj oraz arabka na latającym dywanie. No i wyobraźcie sobie teraz jak muszą wyglądać ich comboy - zadawane warkoczami, parasolkami, patelniami, itp., itd. Ale to jeszcze nic. Na arenie pojawiają się przedmioty, które można wykorzystać w walce. Najczęściej skrzynie i kamienie, ale też różnego rodzaju karabiny (laserowe, puszczające bańki mydlane, wulkany, pistolety), bazooki, laski magiczne (zamrażająca,

od części pierwszej ewoluowały. Większość z nich ma kilka kondygnacji. Jest na przykład arena w formie wielkiego drewnianego samolotu, który w połowie pojedynku





rozsypuje się (i zawodnicy walczą spadając), albo podziemna komnata przypominająca klimatem TOMB RAIDER - z pułapkami i znów w połowie pojedynku sala się rypie i trzeba uciekać do drugiej przez korytarz, będąc gonionym przez wielką, kamienną kulę. Wszędzie na ringach roi się od różnego rodzaju mechanizmów stałych: działa, czołgi, przyciski uruchamiające wyrzutnie rakiet.



extra rzadkie rodzaje broni, pograć w ruletkę, dowiedzieć się czegoś o zasadach korzystania z miksera i - rzecz jasna - pomiksować.

Z tego co już napisałem możecie bez trudu wychwycić to, co dzieje się na ekranie, gdy odpala się POWER STONE 2.

Ale opisywany sequel Capcom to nie tylko akcja na ringu. Mnóżą się też opcje w samym menu. Mamy tu możliwość skorzystania z tzw. Item Shop, czyli sklepiku. Przybytek prowadzony jest przez miłą panią, z którą - tak, tak - można się poflirtować! Można

można sobie jej na przykład dawać prezenty, a ona odwdzięcza się czymś miłym. No tak, ale ja nie o tym. W tym to sklepie tak naprawdę można: kupić sobie jakies

Miksowanie polega zaś na tym, że z zebranych w trakcie gry przedmiotów robi się "Wuzzle". Mieszaemy sobie na przykład laser z karabinem maszynowym i mamy bazookę. Dodajemy do tego jeszcze jakiś sprzęt i wychodzi coś nowego. Niestety - nie wszystkie nasze zabiegi przynoszą pozytywne efekty. Najczęściej bowiem nie wychodzi nic, prócz dymiącej sterty złomu, która nadaje się tylko do wyrzucenia.

Wynika więc z tego wszystkiego, że POWER STONE 2 nie jest typową party game. Uważam, iż to przede wszystkim to gra zręcznościowa dla jednej osoby. Skąd te wnioski? Po pierwsze dla jednej osoby zabawa wydaje się bardzo trudna. Końcowy boss i jego plansza nie są rzeczami najprostszymi nawet na najniższym poziomie. Podczas gdy dwie postacie radzą sobie z nim doskonale i bez większych problemów taktycznych. Po wtóre ilość opcji do zabawy dla jednego gracza. Wyobraźcie sobie czwórkę kumpli, którzy spotykają się tylko po to, by godzinami miksować broń, ganiać po sklepiku, czy wczytywać się w kruczki używania miksera. Mało prawdopodobne, nie?

Z drugiej strony gra rozbudowana jest o opcję na graczy czterech, czyli grę stricte (na arenach). Szkoda tylko, że nie można dojechać sobie do końca razem z trzema kumplami - zawsze ktoś musi być przegrany. Fajnie by było napić się "herbatki" po wspólnie przeżytych przygodach.

Pora na czepiałstwo. Grafika i patenty zupełnie OK. Niestety - nawala



kamera. Czasem nie widać w ogóle co robisz - czy trzymasz coś, czy skaczesz, czy cię biją. Spora część akcji dzieje się za daleko! No i dlaczego jest tylko dwóch bossów? Ten żółwiosfinks w środku jest w ogóle niedopracowany. Wystarczy stać pod nim i podskakiwać waląc go w brzuch. Czy koderzy naprawdę założyli, że wszyscy będą biegać wokół niego? Nierówne postacie. Niestety - tak jak w fighterach Capcomu większość postaci w ogóle nie nadaje się do gry. Ich superami się nie trafia, combosy słabe, nie widać co robią. Poza tym jak na taką grę ukrytych postaci jest chyba za mało (2).

Faktycznie - miało być super: czyste szaleństwo, huk, jęki, czerwień i żółć eksplozji, szybkość - wszystko to mamy. Miało być nowatorstwo, cuda-wianki i śmiechu co nie miara. Jest, acz nieco już z tym gorzej. No i miały być tego tony - z tym najciężej. Bo nie wszystko nadaje się do zabawy. Na czym więc zostajemy? Na tym, że POWER STONE 2, to spektakularna, dopracowana graficznie gierka, ze sporą dozą zabawy dla kolegów i koleżanek, pewnie najlepsza party game na DC, a przy tym zabawka dla jednej osoby, ale pozostawiająca po sobie ogromny niedosyt. Grabarz

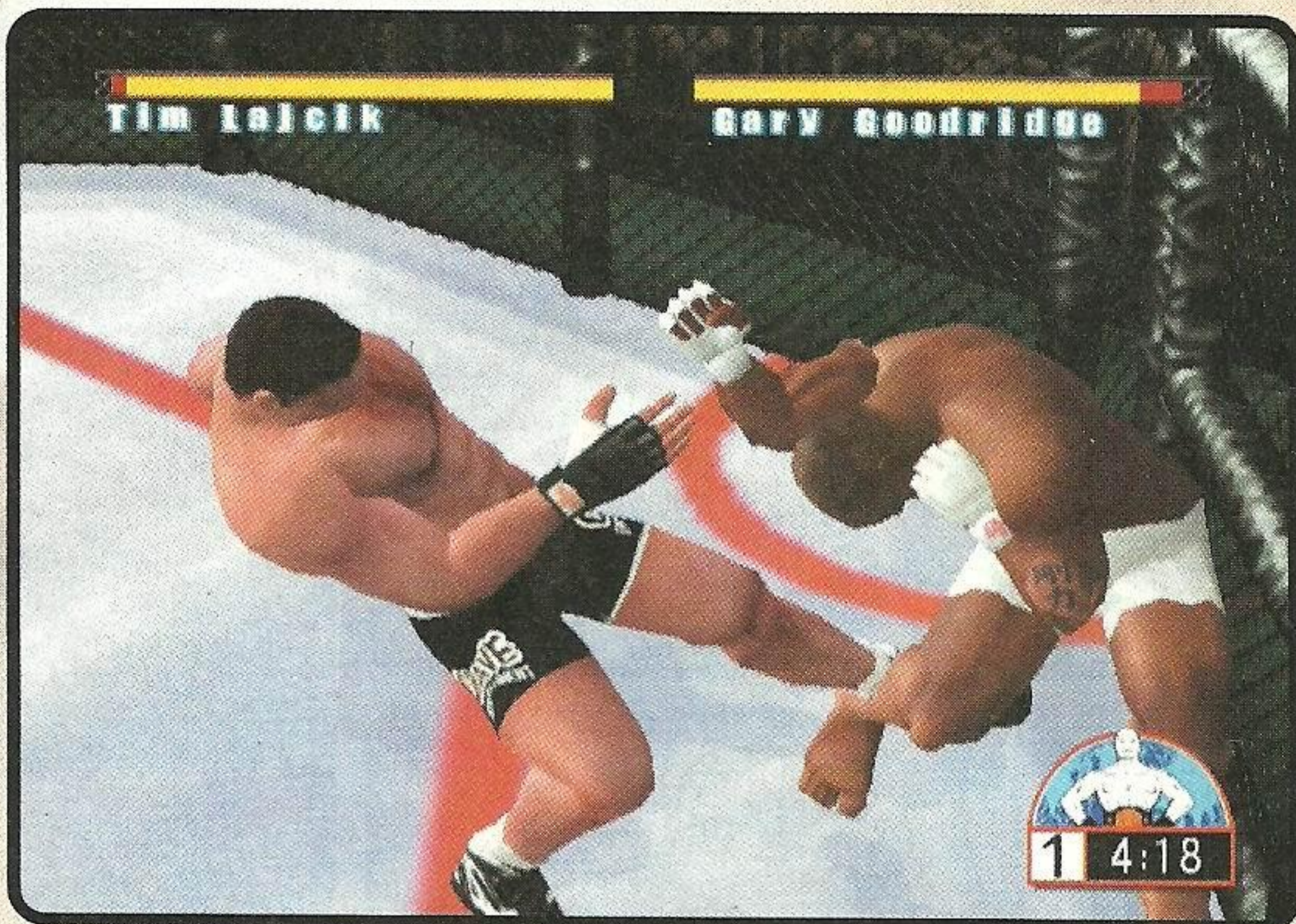


Dreamcast

8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Eidos
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak



UFC jest federacją zrzeszającą facetów, którzy za pieniądze i dla sławy NAPRAWDĘ walczą na ośmiokątym ringu. Mimo pewnego podobieństwa do wrestlingu, ma z nim tylko tyle wspólnego, że czasami zawodnicy przechodzą z niej do zawodowych zapasów. Głównie w poszukiwaniu większych pieniędzy i mniejszego BÓLU.

Tak - BÓLU, bo jak powiedział jeden z dawnych mistrzów - Ken Shamrock o swym przeciwniku: "Twardy gość, musiałem złamać mu obie nogi aby w końcu się poddał". Zapowiedzi tej gry nie obfitowały w masę zapewnień o jej doskonałości, wszystko odbyło się po cichu i, jak to zwykle bywa w takich przypadkach, gra przerosła moje najśmielsze oczekiwania. Z kilku powodów: jest pięknie wykonana, łatwa do opanowania i niesamowicie

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



grywalna. Czegóż chcieć więcej? Chyba tylko jednego - aby jak najszybciej na "silniku" tej gry wyszedł dobry wrestling. Zgadnijcie gdzie powstał kod tej gry? Odpowiedź może być tylko jedna. Japonia. Stworzyła go firma Anchor Inc. A jej dzieło jest najwyższej, światowej jakości. Oby dobrze zostało wykorzystane w następnych produkcjach.

Pierwszy kontakt z grą w akcji wykonał u mnie opad szczęki i wytrzeszcz oczu. Jest to niesamowicie przyjemna dla organu wzroku pozycja. Poczynając od wejściówek zawodników, których wszystkie wrestlingi mogą tylko pozazdrościć. Rewelacyjne oświetlenie i wygląd zawodników oraz publika jakiej jeszcze nie

widzieliście. To naprawdę robi kolosalne wrażenie. Wracając do zawodników, każdy jest niemal idealną kopią żywego odpowiednika. Poczynając od budowy ciała i koloru skóry a na tatuażach, bliznach i owłosionej kłacie kończąc. Jeszcze nigdy nie widziałem takiej dbałości o szczegóły! Podczas walki twardziele prezentują się równie dobrze - to duże postacie, mające płynne i realistyczne ruchy; od padających ciosów czuć niesamowitą siłę. Swoje dorzuca kamera, pokazując wszystko pod najróżniejszymi kątami (oczywiście tylko wtedy, gdy nie utrudnia to sterowania). Wszystko to sprawia że granie w ten symulator prawdziwej walki jest bardzo wciągające.

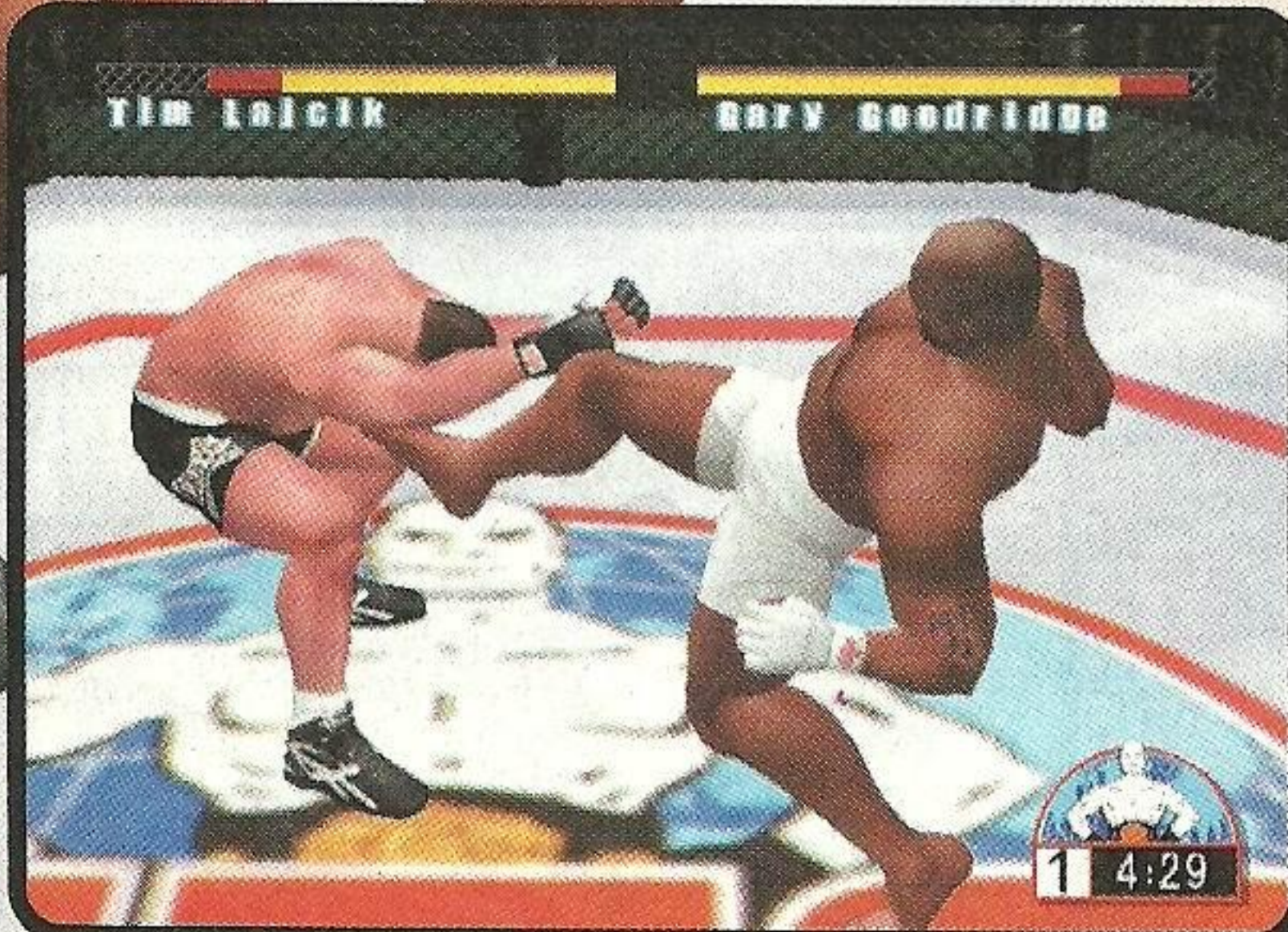
Udźwiękowanie też jest niczego sobie, już muzyka, którą słyszymy w intrze odpowiednio nastroja do gry ("Crush 'Em" Megadeth). Dalej jest nie gorzej - ciosy i odgłosy wydawane przez walczących są bardzo przekonujące, a publika rażno reaguje na wszystkie zapalne momenty.

Teraz przechodzimy do najważniejszego: sposób i łatwość sterowania. Powiem jedno: lepiej nie mogło zostać opracowane. Jest po prostu kopią sterowania z Tekkena. Tyle, że mniejsze jest wykorzystanie klawiszy kierunkowych. Wszyscy je chyba znamy. Reversale (podstawa gry): na cios ręką - lewa + prawa ręka, na kopnięcie - lewa + prawa noga. Rzut to oczywiście noga + ręka. Proste i doskonałe. Już po nauczeniu się podstawowych ciosów można stanowić pewne zagrożenie dla konsolowego przeciwnika, ale aby osiągnąć mistrzostwo potrzeba sporo treningu. Gra się rewelacyjnie, zarówno we dwóch (to oczywiście) jak i samemu. Tryb kariery, w

której tworzymy własnego zawodnika (dobieramy styl walki, wygląd zewnętrzny itp.) skutecznie wydłuża czas rozgrywki, a jest też coś na podobieństwo znanego z Tekkena Survival Mode oraz oczywiście walka o mistrzostwo UFC i turniej, w którym może brać udział do 8 kontrolowanych przez graczy zawodników. Wspaniała zabawa na długie jesienne i zimowe wieczory w gronie kilku kumpli.

Ta gra prawie nie ma wad, a jedyną jaką wykryłem jest przenikanie postaci przy niektórych dźwigniach i chwytach, ale jest to prawie niezauważalne. Tej gry nie można nazwać po prostu bijatyką. Jest to symulator w pełnym tego słowa znaczeniu. Kolejna rewelka dla posiadaczy Dreamcasta. Namnożyło się ich ostatnio, ale to chyba dobrze, co? Życzę wam twardych łbów i ciężkich pięści.

Marcellus



Dreamcast

9

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Crave
Producent: Anchor
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Gdy dowiedziałem się, że na DeCka ukaże się wrestling oparty o znanego z PSXa Smackdown'a, wyobrażałem sobie, że będzie to najwspanialsza gra na świecie. Że połączy miodność z szaraka z piękną grafiką generowaną przez Dreamcasta. Jakże srodze się myliłem...

Już menu niesie przedsmak tego, jak bardzo uboga jest to gra. Tylko dwie opcje Arcade i VS.

W Arcade dwie możliwości: Exhibition i Royal Rumble. W pierwszym przypadku czeka nas dziesięć walk. Nie walczymy jednak 1 na 1, tylko wraz z pomocnikiem. Przy jego pomocy wykonujemy rzuty tagowe, albo wykonuje on samodzielnie inne przydatne akcje (uderzenie kijem, pasem itp.). Royal Rumble jest identyczne do tego ze Smackdown z małym wyjątkiem: na ringu jednocześnie może przebywać nawet 10 lub więcej zawodników (bez najmniejszych spowolnień). Imponujące, ale to, co dzieje się pomiędzy linami jest praktycznie niemożliwe do opanowania (nie widzisz własnego wrestlera, nie wiesz kto cię atakuje itd.).

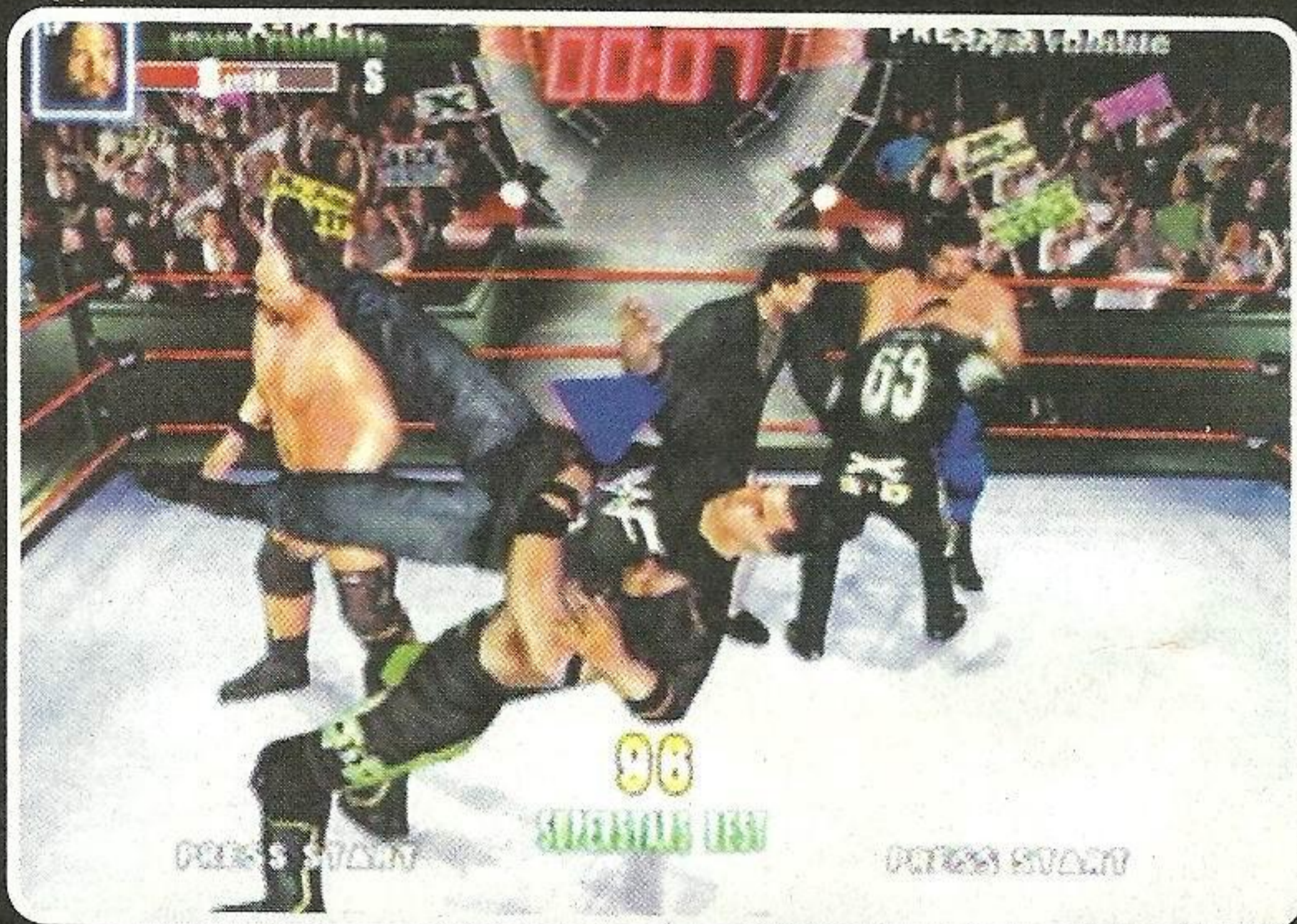
VS. jak sama nazwa wskazuje służy do walki z kumplami i tak jak w Exhibition mamy do dyspozycji pomocnika. W każdym z trybów może uczestniczyć do czterech graczy, jest to więc tytuł nastawiony głównie na multiplayer.

Kolejnym rozczarowaniem jest liczba dostępnych zapaśników: 19 podstawowych plus dwóch ukrytych (ci ukryci to Vince i Shane McMahon). Są to niemal same największe gwiazdy, ale kilka gwiazd, moim zdaniem niesprawiedliwie, pominięto. Np. jest Edge ale nie ma Christiana, jest Road Dogg ale jego partnera - Mr. Ass'a już nie. Zabrakło także Chrisa Benoit i Chyny. Za to w składzie znalazł się Al Snow, Godfather i D'Lo Brown, którzy do tego doborowego towarzystwa zupełnie nie pasują. No cóż, nie ja dobieierałem wrestlerów, pozostaje mi więc tylko narzekać.

W kwestii grafiki i udźwiękowienia mogło być dużo lepiej. Grafa jest identyczna jak Psx'owa, tyle, że w wysokiej rozdzielczości. I nie powała na kolana. Postacie są zbyt kanciaste i niedopracowane, a animacja ruchu i ciosów jest taka sama, jak na plejstacji. Nie mówię że to

ROYAL RUMBLE

że, ale wymagania stawiane przed tą platformą są dużo większe i to, co na szaraku jest rewelacyjne, tu jest tylko nienajgorsze. Zabrakło również tego, co w Smackdown było jedną z najmocniejszych stron, czyli rewelacyjnych wejściówek wrestlerów. Teraz na początku walki jest krótkie



ujęcie zapaśnika w jego charakterystycznej pozie. Tak samo jest pod koniec walki wraz z paroma taktami jego muzyki. I tyle. Zapaśnicy nadal się nie odzywają, a efekty dźwiękowe nie zostały zmienione ani na jotę.



Jak na możliwości DC'ka jest to naprawdę uboga oprawa, w żadnym stopniu nie spełniająca moich i waszych oczekiwań. Sterowanie również się nie zmieniło, ale to dobrze. Dodano za to pokazną ilość reversali i counterów, co urozmaiciło rozgrywkę i uczyniło ją bardziej ekscytującą. W Smackdown zbieraliśmy kropki aby wykonać finishera, tu zbieramy "S-ki". Kolosalna zmiana. Garnitur ciosów się nie zmienił, z tą małą różnicą, że teraz aby wykonać rzut, trzeba najpierw przeciwnika złapać (tie-up). Ogólnie walka jest bardziej zręcznościowa i bardzo szybka, wystarczy że uzbieras paroma mocnymi ciosami trzy "S" i możesz wykonywać finishera, po którym pacjent już się raczej nie podniesie.

Prawdę mówiąc spodziewałem się po Royal Rumble dużo więcej. Dopracowanego trybu kariery, możliwości kreowania własnego

zawodnika, większej liczby zapaśników, ciekawych trybów walki. Myślałem, że będzie to ulepszony Smackdown, dopasowany możliwościami Dreamcasta. Otrzymałem jednak mocno zubożoną jego wersję, zrobioną na chybcika w najwyższej pół roku. Czuję się oszukany. Możesz tę grę kupić tylko w przypadku gdy masz kilku (najlepiej trzech) kumpli, którzy będą z tobą grali. W przeciwnym wypadku nie znajdziesz tu niczego interesującego i znudzisz się w dwa, góra trzy dni. Rozczarowanie.

Marcellus

DZIEWIECIU NA JEDNEGO?!

Choć uważam, że Marcello zna się na tym trochę lepiej, mnie jednak podoba się trochę bardziej niż na piątkę. Coż, to chyba jedyna gra, w której na arenie znajduje się jednocześnie dziesięciu napakowanych pozerów. Radochy kupa, mimo, że prawie nic nie widać. Szkoda tylko, że chłopaki przypominają polygonalne małpy. Gdyby tak połączyć grafikę GIANT GRAM z miodnością SMACKDOWN... Może następnym razem. [G-Ash]

Dreamcast

5

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 4

MIÓD 6

Wydawca: THQ
Producent: Yukes
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak, 60 Hz

Surf Riders



Nigdy nie miałem okazji sprawdzić się z falą aż do chwili, w której zagrałem w SR. Pierwsze co rzuca się w oczy to raczej średnia grafika - na ekranie widzimy jedynie surfera, fale i kawałek horyzontu. Wszystko jest niby na miejscu, ale jednocześnie załatuje prostactwem i tandetą. Chciałbym zobaczyć fajne modele zawodników albo jakieś ciekawe tła, a tutaj nic. Podobnie sprawa wygląda jeśli

chodzi o muzykę. Nie wiem czego słuchają surferzy, ale chyba nie są to instrumentale przywodzące na myśl lata 60-te. Widocznie panowie z SunSoft (developerzy) myślą inaczej i chcieli dobrze. Może następnym razem...

Zastanawiając się głębiej nad grywalnością dochodzę do wniosku, że SR nie oferuje praktycznie nic. Mamy kilka trików, kilku surferów (poza wyglądem niczym się nie różnią) i parę desek (te się już różnią parametrami), ale sama rozgrywka wcale nie jest emocjonująca. Stajemy na desce. Rozpędzamy się. Podjeżdż pod fale, oops! Nie udało się. Rozpoczynamy od nowa i tak w kółko przez jakąś godzinę. Po tym czasie "złapiemy" system i zaczniemy chesać jakieś triki. Szkoda tylko, że nudzi się to już po piętnastu minutach. Takie właśnie jest SURF RIDERS - na początku zbyt trudne i brzydkie, żeby porwać. Później zbyt nudne, aby utrzymać gracza przed telewizorem.

Nolster



PlayStation 3

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 3
MIÓD 3

Wydawca: UbiSoft
Producent: SunSoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Szczerze mówiąc zawsze okropnie bawiło mnie sprowadzanie gier do parteru. I nie przepuszczę okazji tym razem. Pozwolę sobie zacytować fragment tekstu ze strony Ubi Soft (www.ubisoft.co.uk): "Najbardziej realistyczna, trójwymiarowa symulacja tenisa! (...) Realizm zadziwi cię! (...) Fantastyczna grywalność!" Piękne, nieprawdaż? A teraz ja. Rok temu miałem okazję recenzować poprzednią wersję AST. I wiecie co? Wtedy to rzeczywiście była niezła gra. Ale to co zobaczyłem teraz jest poniżej krytyki. Animacja graczy odrzuca. Nie jest wolna. Jest szarpana, zupełnie jak gdyby

brakowało klatek animacji. Zero dynamiki rozgrywki. Zawodnicy, jak na produkcję dużej firmy przystało, mają oczywiście prawdziwe nazwiska (np. Martin, Krajicek, Kuerten), a oprócz mężczyzn możemy pograć paniami. Także trybów rozgrywki mamy sporo: są

All-Star Tennis 2000

single, double i to zarówno w wersji homo jak i hetero. Kwintesencją gry to sezon składający się z kilku turniejów. Wygrywając je (lub nie) lokujemy się w rankingu. Naszym celem jest skończenie sezonu na pierwszym miejscu. Ale co z tego, skoro wszystko nudzi się bardzo szybko, ponieważ słoń z miodem jest praktycznie pusty. "Uroku" dodaje kompletna cisza towarzysząca meczowi. Słychać jedynie dźwięk

odbijającej się od raket i powierzchni kortu piłki, a czasem (przy odrobinie szczęścia) jakiś desperat zagrzeje okrzykiem do boju. Gdzie wspaniałe owacje tłumu z AST99? Gdzie stonowany głos sędziego? Wszystko wyparowało. Łącznie z płynną animacją i grywalnością. I dlaczego, do cholery, Conchita Martinez wygląda gorzej niż rok temu? Za ATS nie dałbym złotówki. Lepiej wrzucić do automatu na centralnym i pomęczyć starszszkolnego shootera...

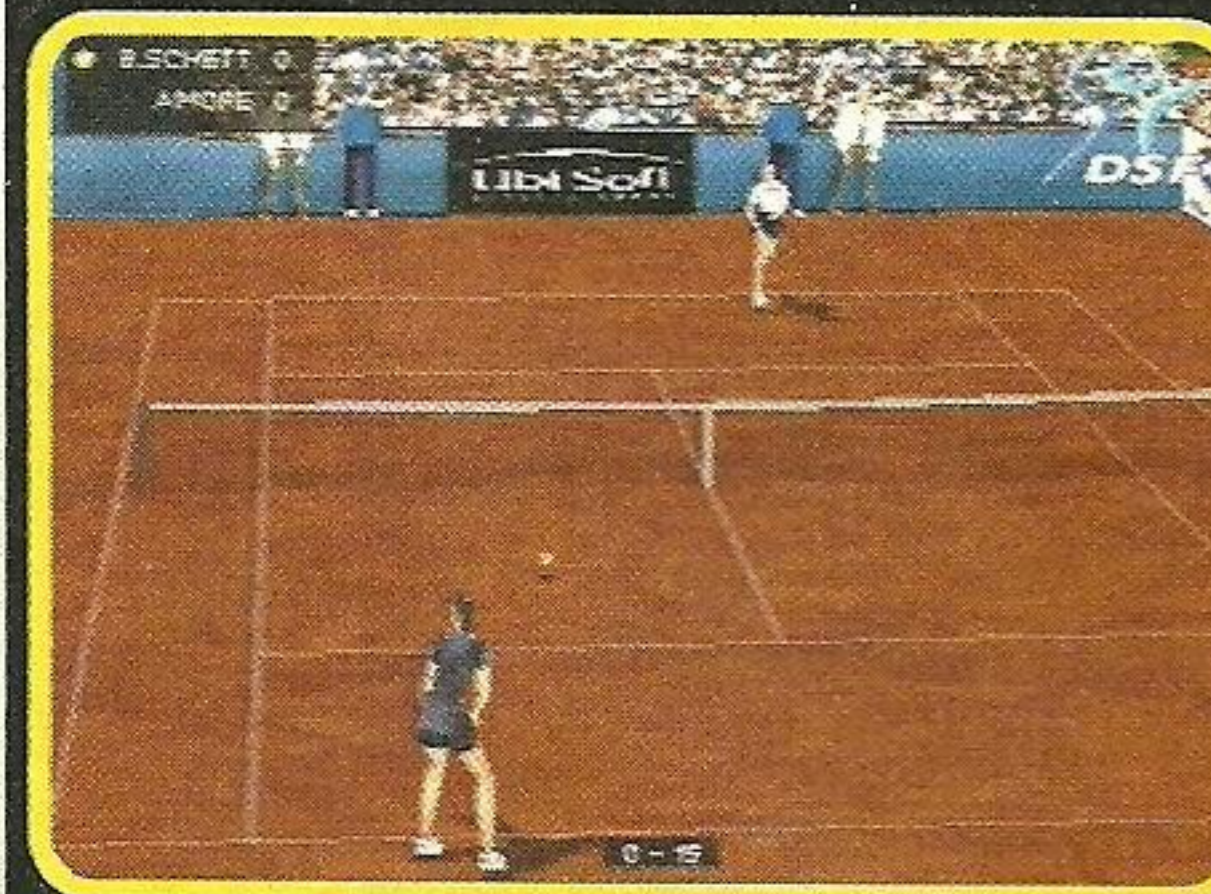
Nolster



PlayStation 3

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 2
MIÓD 3

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



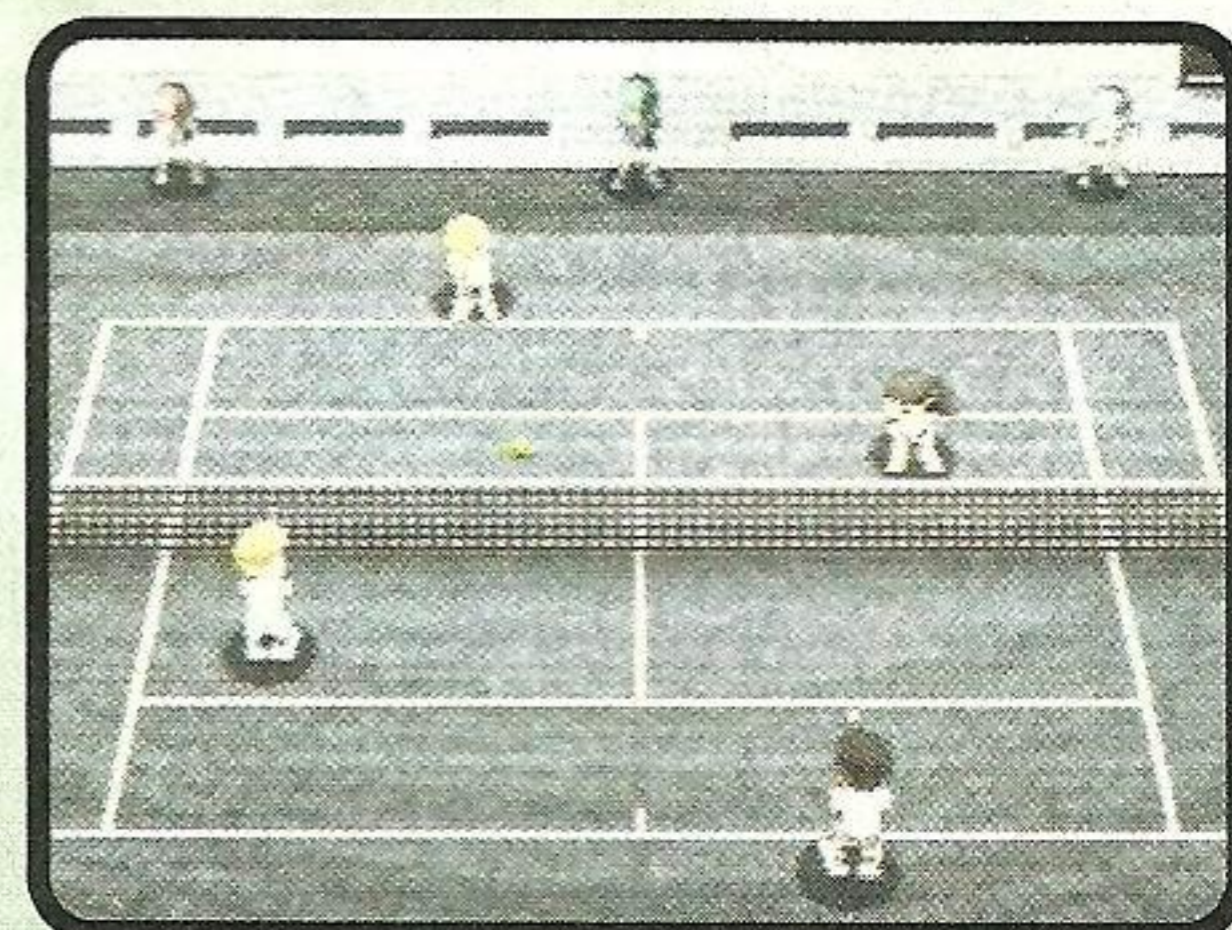
YEH YEH TENNIS

Bardziej spostrzegawczy nie muszą patrzeć na metryczkę - wyrok już znają. Szkoda miejsca na

ściemnianie o ukrytym uroku YEH YEH TENNIS i takich tam podobnych bzdurach. YET jest po prostu kolejnym chybionym produktem SunSoftu. Po pierwsze i najważniejsze: gra się beznadziejnie. Zawodnicy biegają szybciej niż leci piłka, boisko jest dziwnie zdeformowane (ja wiem, że specjalnie, ale to pomyłka), a poza tym wszystko jest wolne. Może trochę przejaśkrawiam sytuację, ale wiercie mi - nie chcecie w to grać. Po drugie: zrobieni na modłę NAMCO SMASH COURT

zawodnicy wyglądają najwyżej źle. Nawet nie widać raket gdy biegają, a sposób w jaki to robią woła o pomstę do nieba. Chyba nie zadziwie nikogo, jeśli powiem, że oprawa dźwiękowa także zasya. Podobnie jak cała gra. I nie ratuje sytuacji możliwość stworzenia własnego zawodnika, fajnie wykonane menu oraz niezłe wyglądające otoczenie kortów. Nie można było skoncentrować się na modelach zawodników i ich animacji kosztem reszty? Nie wiem jak można wydawać takie gry i oczekiwać, że ktoś to tyknie. Może jestem już za stary na granie, może za dużo widziałem i mam uprzedzenia do średnich pozycji. Jednego jednak jestem pewien - YEH YEH TENNIS to porażka jak nic. Trzymajcie się od niej z daleka!!!

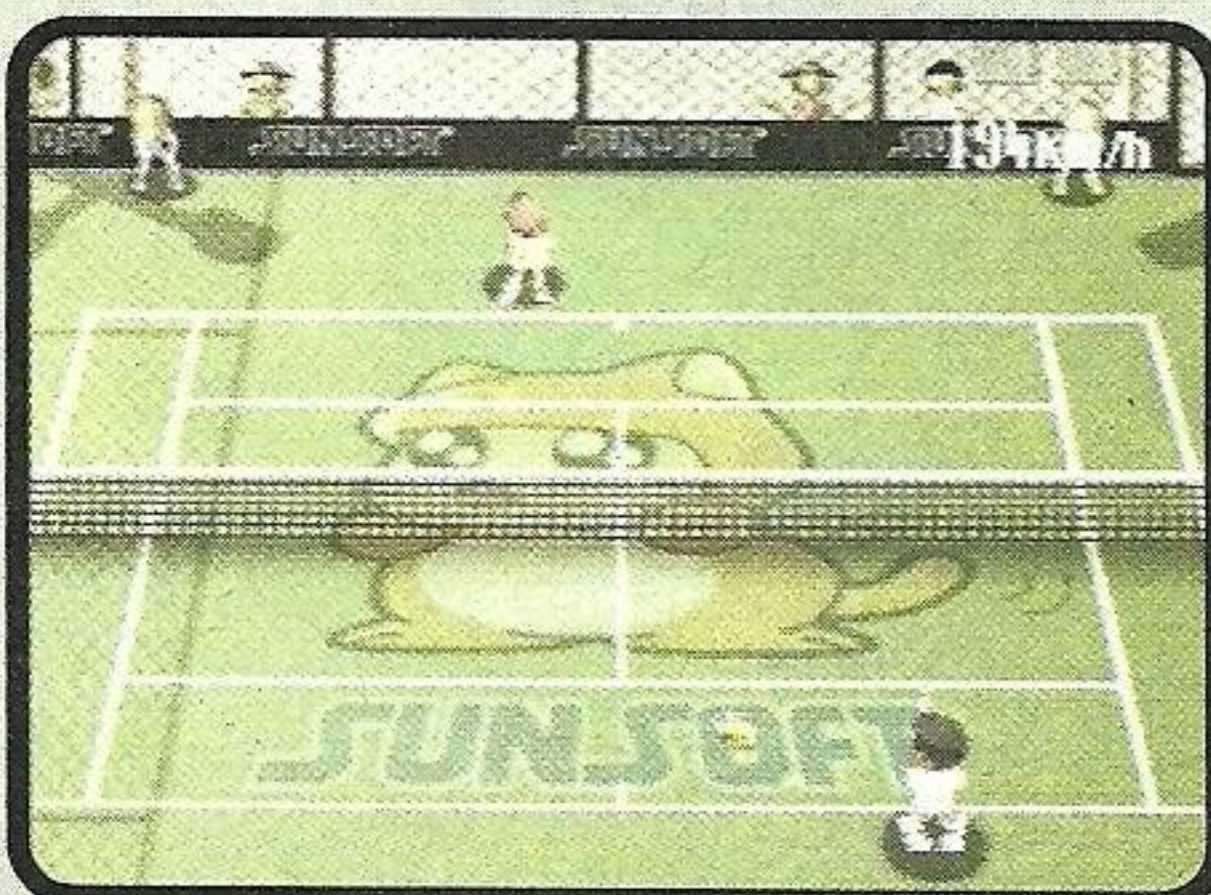
Nolster



PlayStation 2

GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2
MIÓD 2

Wydawca: SunSoft
Producent: SunSoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

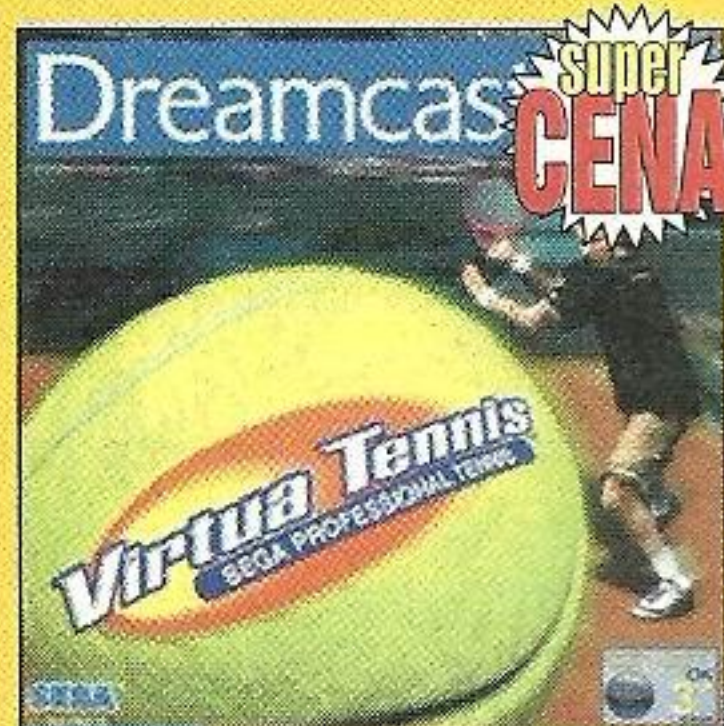
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA”
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Listopad jest miesiącem największego wysypu gier nie tylko konsolowych. Zwróćcie szczególną uwagę na naszą ofertę w tym miesiącu. Znajdziecie u nas z pewnością dużo nowości. Przygotowaliśmy, jak zwykle, wiele promocji cenowych. Szukajcie gwiazdki „Super Cena”. Wciąż zbieramy zamówienia na PlayStation 2, który ukaże się w Polsce po 30. listopada. Jeżeli myślisz o zakupie tej konsoli przed Gwiazdką nie zwlekaj, bo może zabraknąć. Zadzwoń do nas i zarezerwuj swój egzemplarz.

Znajdziesz nas w Internecie... www.ultima.pl

Dreamcast™ Dreamcast



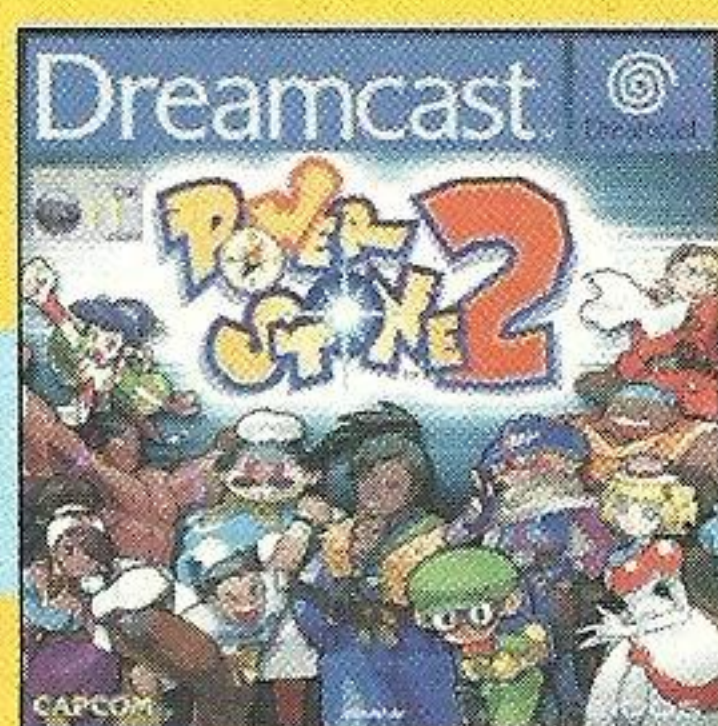
219,1 zł VIRTUA TENNIS

Ocena 10/10 mówi sama za siebie. Po prostu tą grę musisz mieć.



tel. SHENMUE

Tej gry reklamować nie trzeba! Zamów u nas przed premierą.



249,1 zł POWER STONE 2

Super bijatyka na interaktywnych arenach. Najlepsza dla czterech graczy. Sprawdź to.

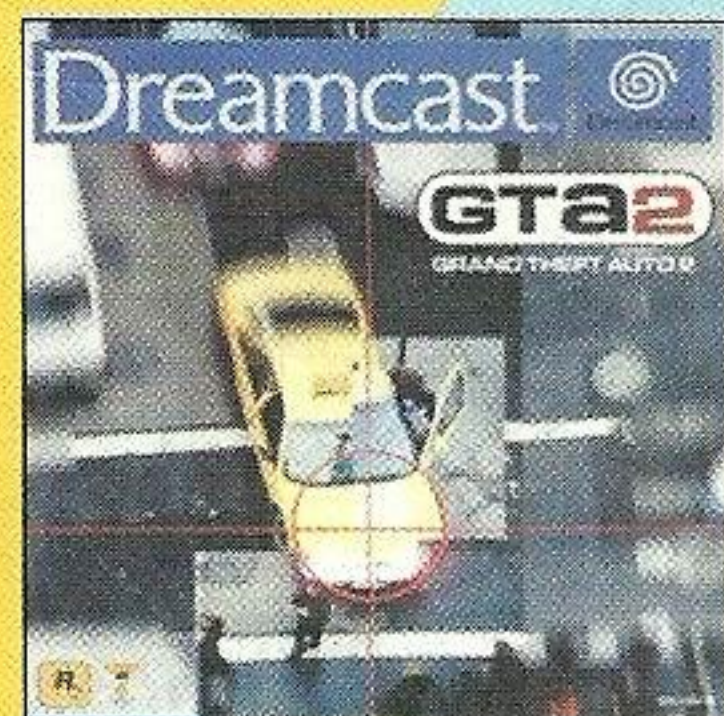


219,1 zł VIRTUA ATHLETE 2

Doskonała olimpiada z najlepszej serii Virtua.

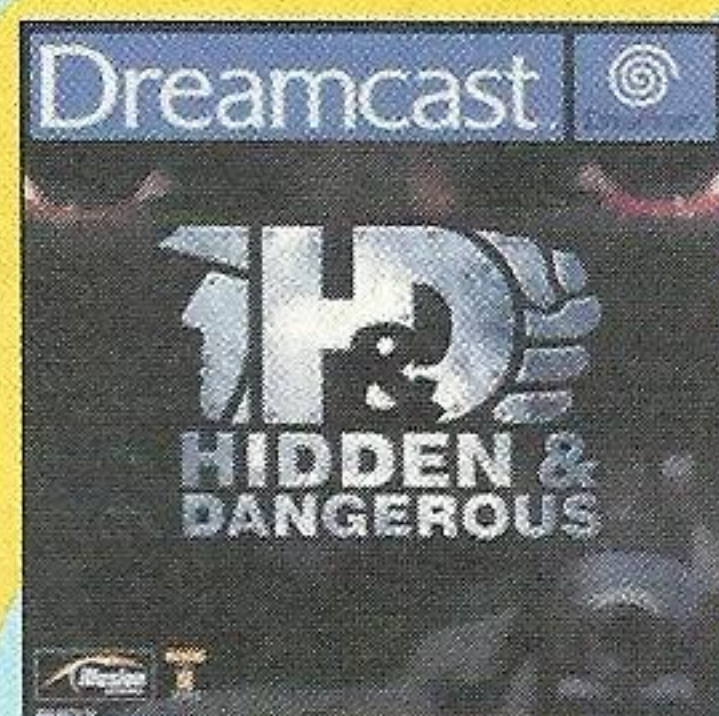


INTERNET na DC!
Amerykańska przeglądarka do Internetu. Umożliwia połączenie się z dowolnym numerem providera, także w Polsce, np. 0-20-21-22. Wymaga amerykańskiej konsoli lub wmontowania multisystemu. Przeglądarka - 79,90 zł. Przeglądarka + multisystem (z montażem) - 149 zł



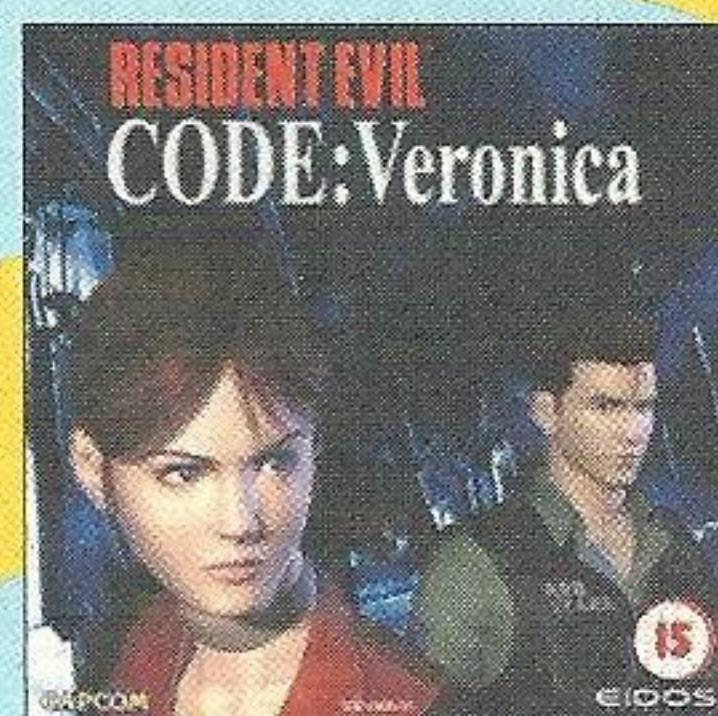
249,1 zł GTA 2

Perypetie miejskiego gangstera z poprawioną grafiką wreszcie na DC.



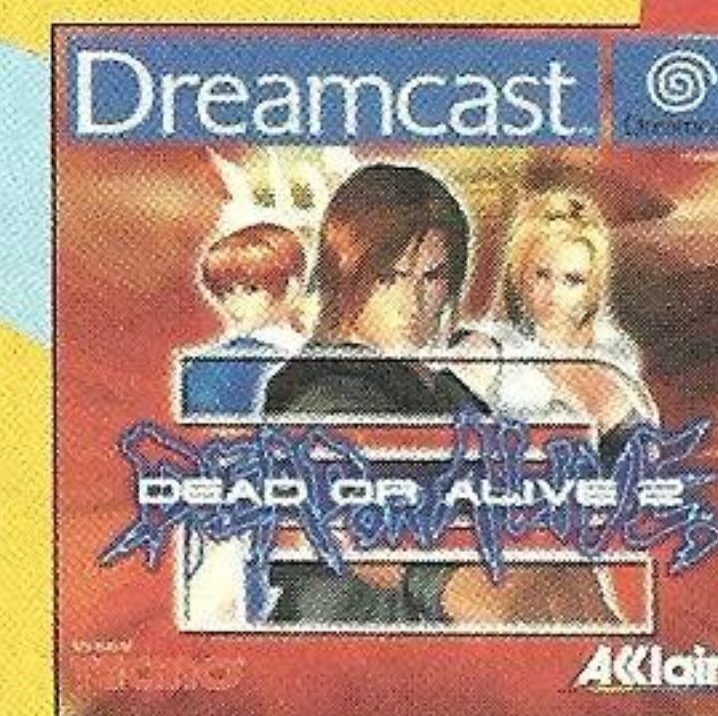
249,1 zł HIDDEN & DANGEROUS

Pokieruj drużyną swoich komandosów w tej doskonałej grze decyzyjnej.



269,1 zł RESIDENT EVIL Codename: VERONICA

Już w sprzedaży! Tylko u nas angielska wersja!



239,1 zł DEAD or ALIVE 2

Kontynuacja popularnego mordobicia, która zdetronizowała Soul Calibur.



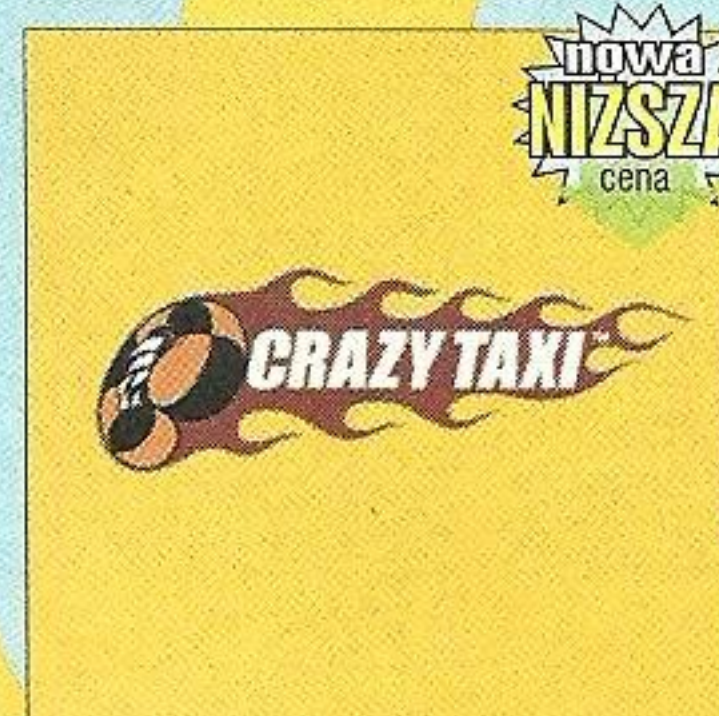
249,1 zł STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT

Najnowszy Street Fighter atakuje. Dwie wersje w cenie jednej gry.



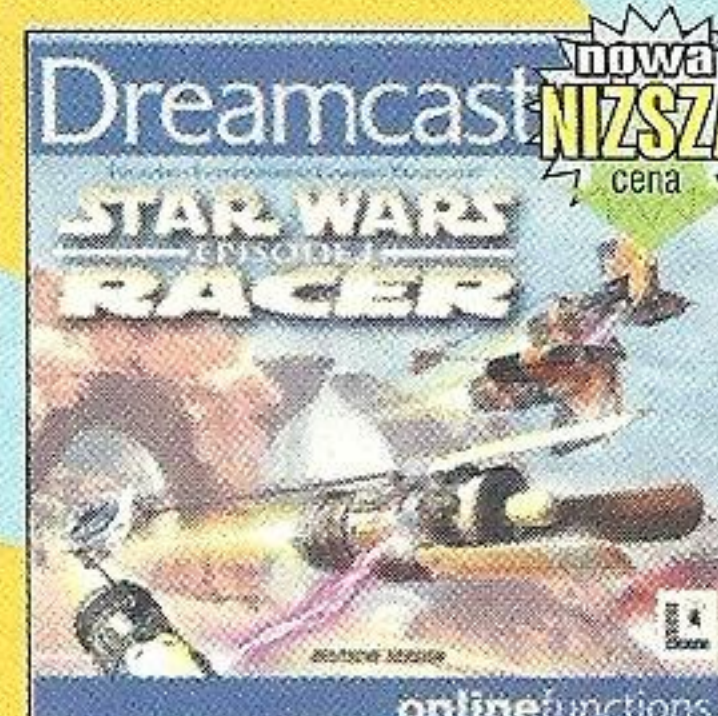
229,1 zł SOUL CALIBUR

Każdy posiadacz Dreamcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.



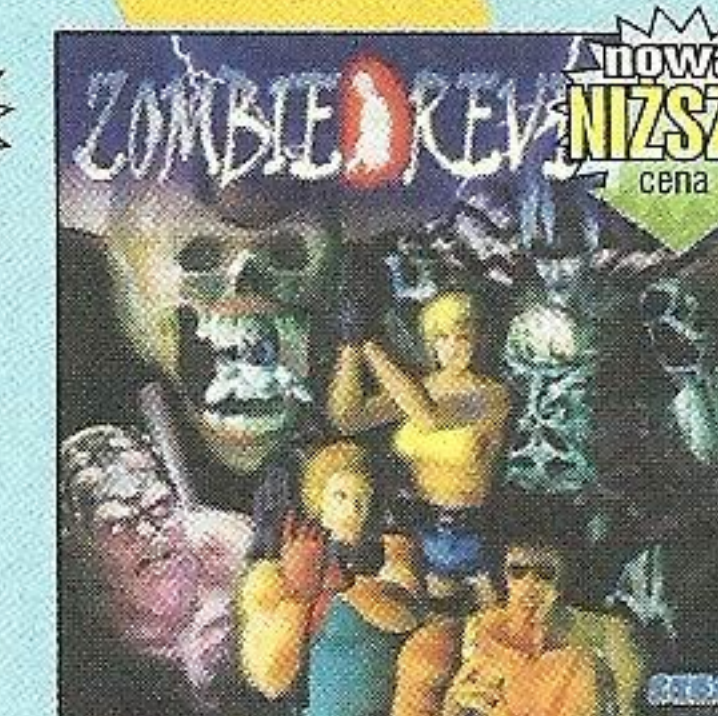
229,1 zł CRAZY TAXI

Zasiądź za sterami zwirowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!



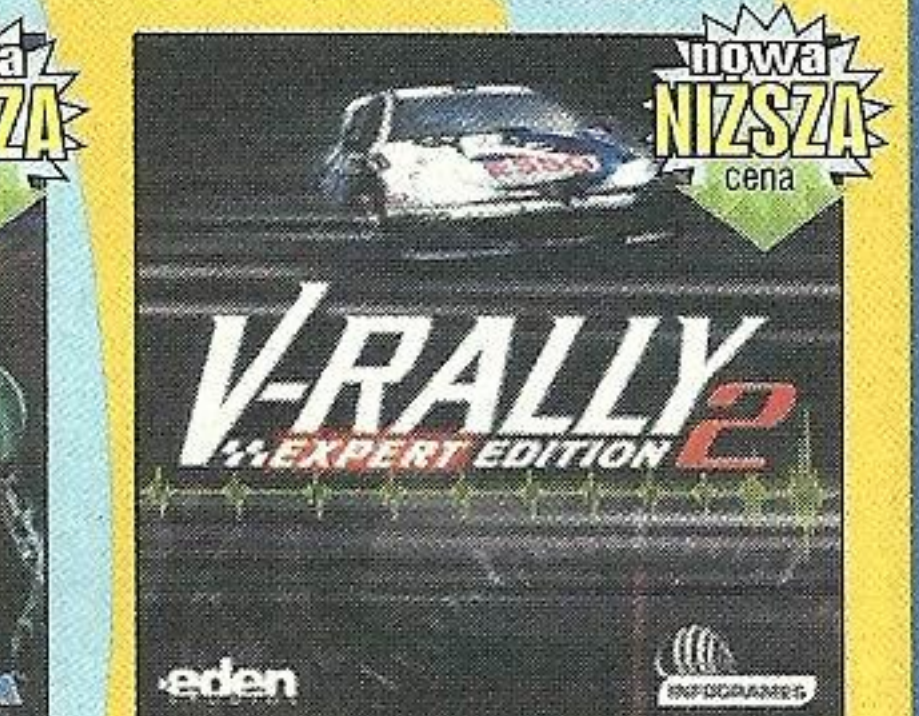
229,1 zł STAR WARS EPISODE 1 RACER

Wyciągi pod-racerów teraz na DC. Nowe, dodatkowe opcje.



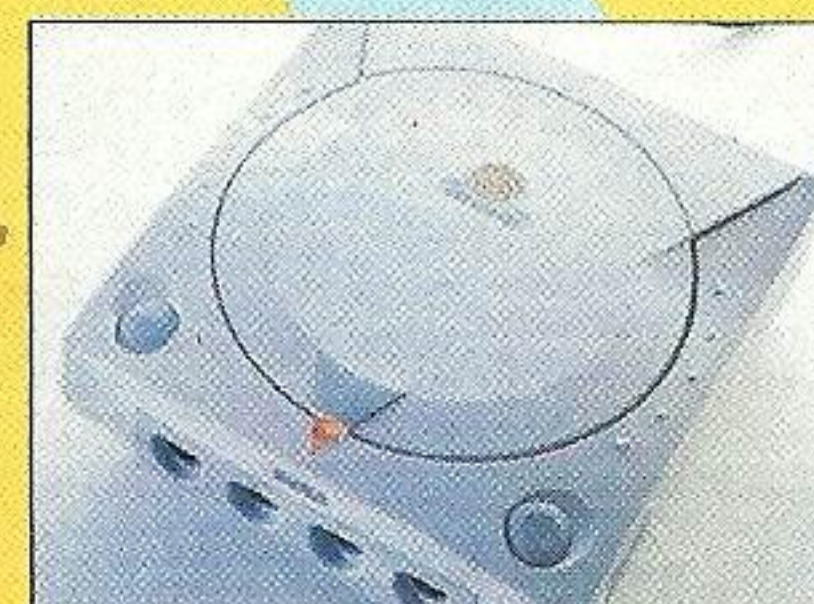
199,1 zł ZOMBIE REVENGE

Walka z zombiakami. Kiedy brakuje amunicji pozostaje walka wręcz.



199,1 zł V-RALLY 2

Obecnie najlepsze wyciągi na DC. Oryginalne wozy, extra grafika.



tel. DREAMCAST



149,1 zł ORYGINALNY JOYPAD



149,1 zł KARTA PAMIĘCI VMU



89,1 zł VIBRATION PACK (nieoryginalny)



99,1 zł Karta pamięci 1 MB (nieoryginalna)

AKCESORIA

Kierownica 299
Vibration Pack (nieoryginalny) 99
RGB Scart Cable 49
RGB Scart Cable + AV 59
AV Cable 59

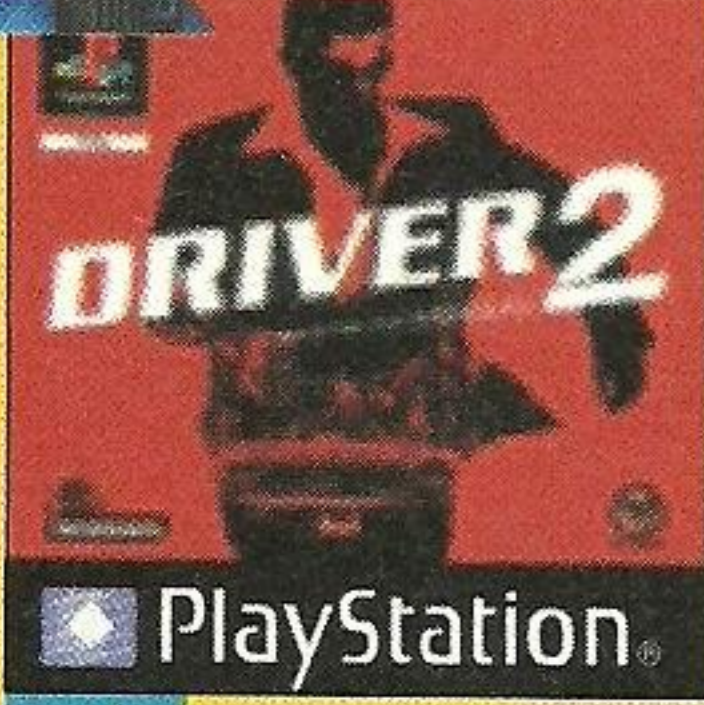
Pistolet 179
Karta pamięci 4MB 189
Karta pamięci bez wyświetlacza 119
Przedłużacz do Joypada 39
Joypad MadCatz 139
Joypad PSX LOOK 89

a także gry:
METROPOLIS STREET RACER tel.
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 199
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 249
HALF LIFE 249
MARVEL vs CAPCOM 2 249
i inne

24.11.2000 w Europie
PlayStation 2
 Zamów u nas przed premierą
 Możesz wygrać ciekawy upominek

PlayStation™ PlayStation™

OFERTA * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *



179 zł DRIVER 2
 Kontynuacja hitu, w którym wcielasz się w gliniarza pod przykrywką mafijnego bandziora. Angielska wersja.



199 zł VAGRANT STORY
 Jedno z lepszych RPG tego roku. Prosto od mistrzów ze SquareSoft. Angielska wersja. Polska instrukcja.



tel. KSIĘGA DŻUNGLI GROOVE PARTY
 Wirtualna zabawa z bohaterami Księgi Dżungli. Zatańcz na macie razem z Baloo. Pełna polska wersja językowa.



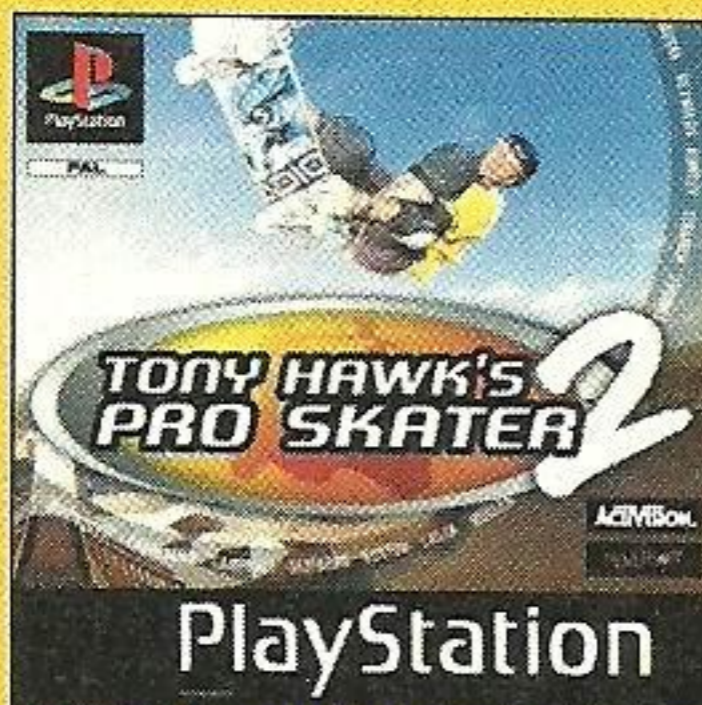
179 zł MONSTER RANCHER
 Hodowla wirtualnego zwierzątka. Połączenie Pokemona i Creatures. Cool sprawa!!! Angielska wersja. Polska instrukcja.



179 zł MUPPET MONSTER ADVENTURE
 Przygodówka zręcznościowa z bohaterami Jima Hensona. Dobra zabawa gwarantowana. Angielska wersja. Polska instrukcja.



199 zł SPIDER-MAN
 Długo oczekiwane przygody super-bohatera Człowieka-Pajaka. CZAD!!! Angielska wersja. Polska instrukcja.



199 zł TONY HAWKS PRO SKATER 2
 Mistrz deski z kółkami atakuje po raz kolejny z podwójną dawką emocji. Angielska wersja. Polska instrukcja.



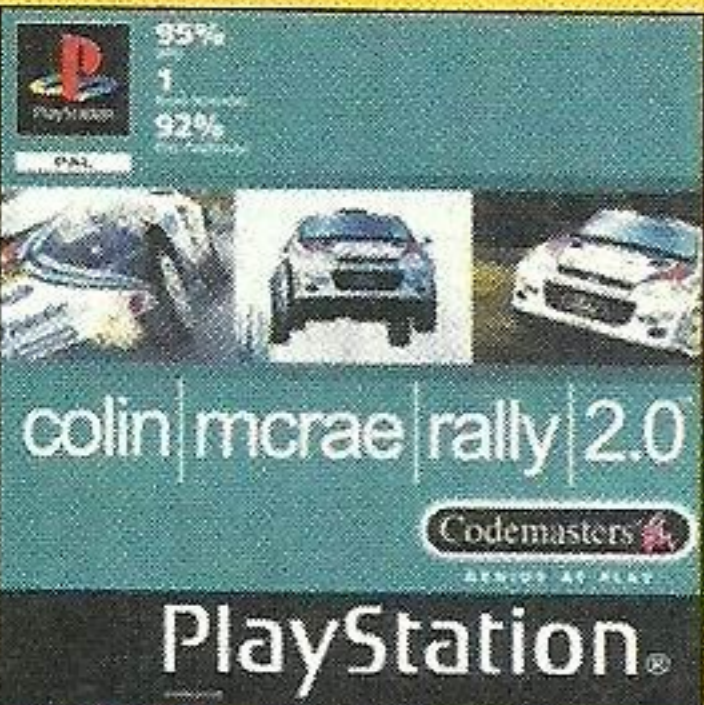
199 zł TENCHU 2
 Powrót ukrytych morderców Ninja. Dobra akcja, mroczny klimat. Od 18 lat. Angielska wersja. Polska instrukcja.



149 zł X-MEN MUTANT ACADEMY
 Niesamowita gra na podstawie niesamowitego filmu. Sprawdź to! Angielska wersja. Polska instrukcja.



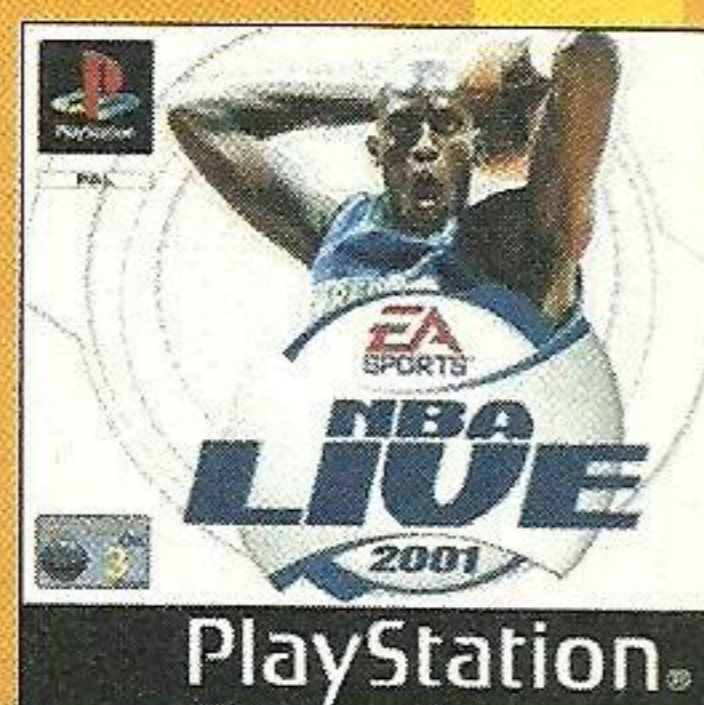
199 zł PARASITE EVE 2
 Pierwszej części nie doczekaliśmy się w Europie, za to druga już jest! Gra, która zmrozi Ci krew w żyłach.



179 zł COLIN McRAE RALLY 2.0
 Poprostu najlepszy rajd stworzony przez człowieka! Musisz to mieć!



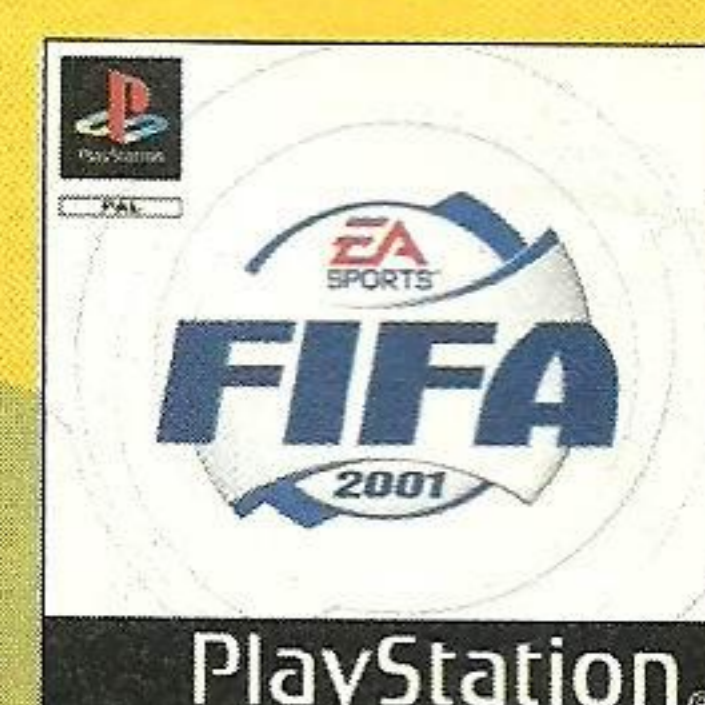
199 zł FRONT MISSION 3
 Turowa strategia mistrzowskiego SquareSoft-u. Walka i braterstwo zamknięte w pancerzu wielkich robotów. Angielska wersja.



199 zł NBA LIVE 2001
 Najnowsza edycja popularnej koszykówki. Aktualne składy. Angielska wersja.



199 zł VANDAL HEARTS II
 RPG z elementami gry strategiczno-decyzyjnej. Prosto od mistrzów z Konami. Angielska wersja.



199 zł FIFA 2001
 Najnowsza FIFA tylko u nas! Aktualne składy na eliminacje MŚ 2002. Angielska wersja. Polska instrukcja.



199 zł CHASE THE EXPRESS



99 zł VIB-RIBBON



179 zł RESIDENT EVIL 3



199 zł SUIKODEN 2



159 zł GTA 2

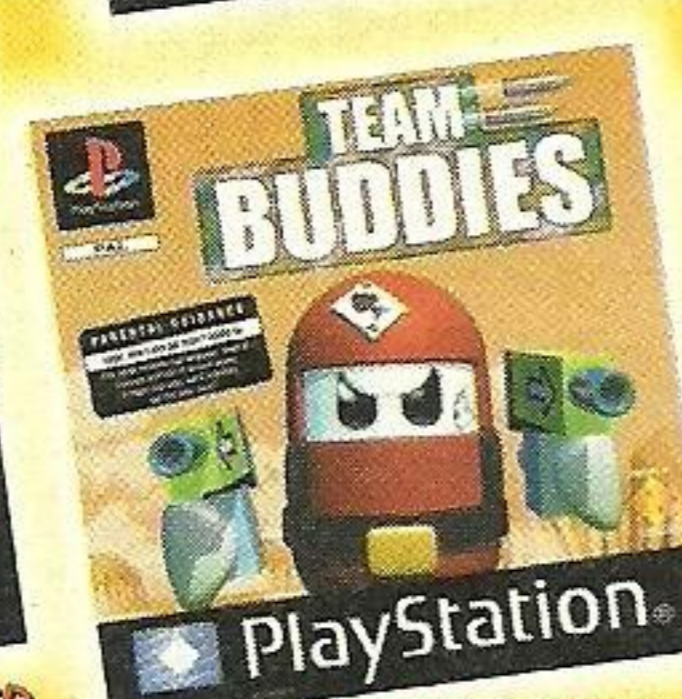
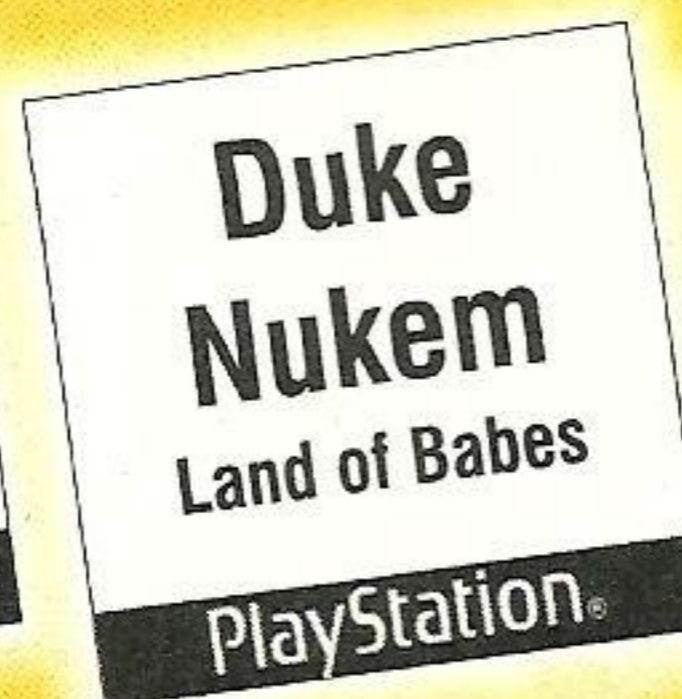
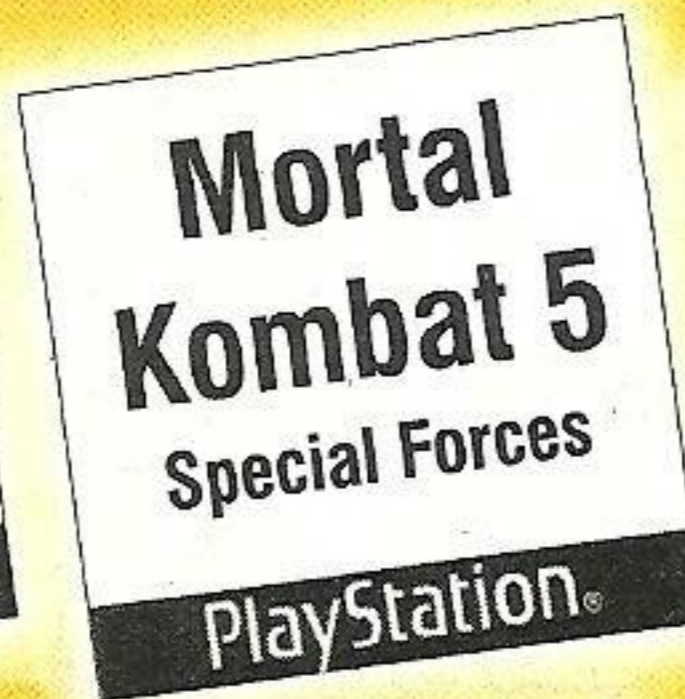


149 zł ISS PRO EVOLUTION

JUZ

WKRÓTCE

Nie przegap!
 Zamów już dziś!



PlayStation™ PlayStation

Pamiętaj!
z Kartą
TANIEJ



GRA + KOSZULKA
139 zł



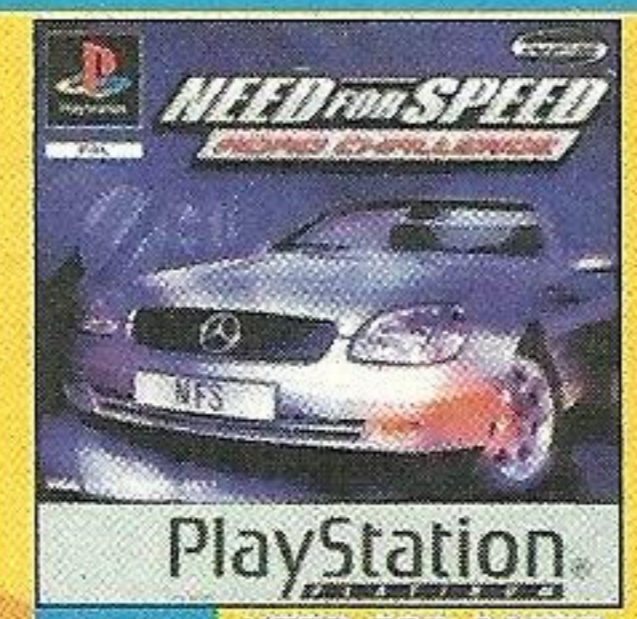
119 zł METAL GEAR SOLID



99 zł SPYRO 2



109 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



109 zł NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE



99 zł GRAN TURISMO



109 zł FINAL FANTASY VIII



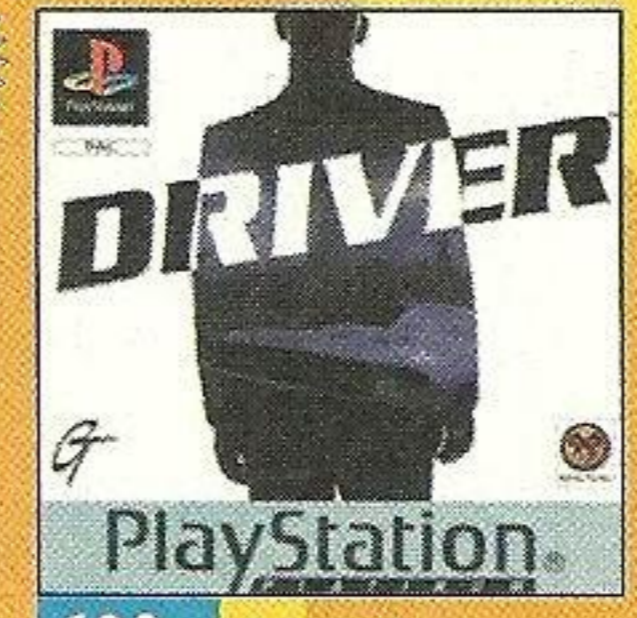
99 zł CRASH BANDICOOT 3



109 zł GTA



99 zł TEKKEN 3



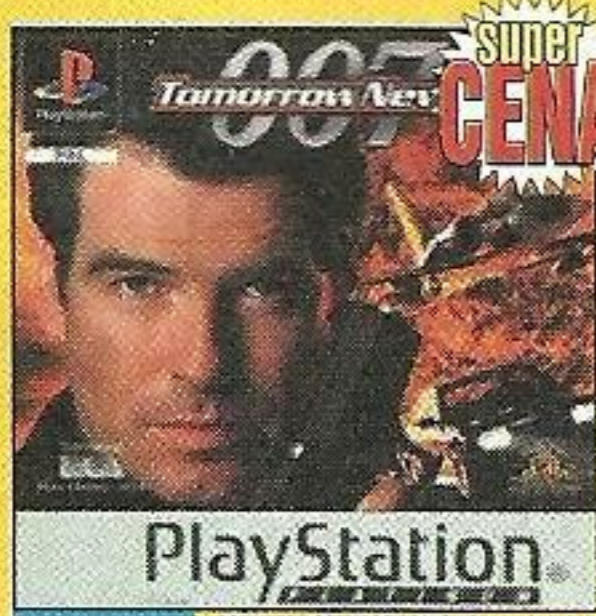
109 zł DRIVER



99 zł GRAN TURISMO 2



99 zł FINAL FANTASY VII



119 zł TOMORROW NEVER DIES



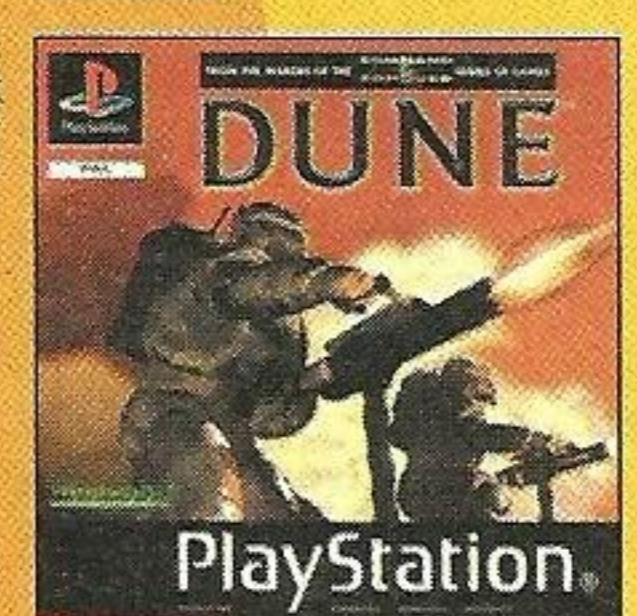
99 zł MEDAL OF HONOR



69 zł MARTIAN GOTHIC



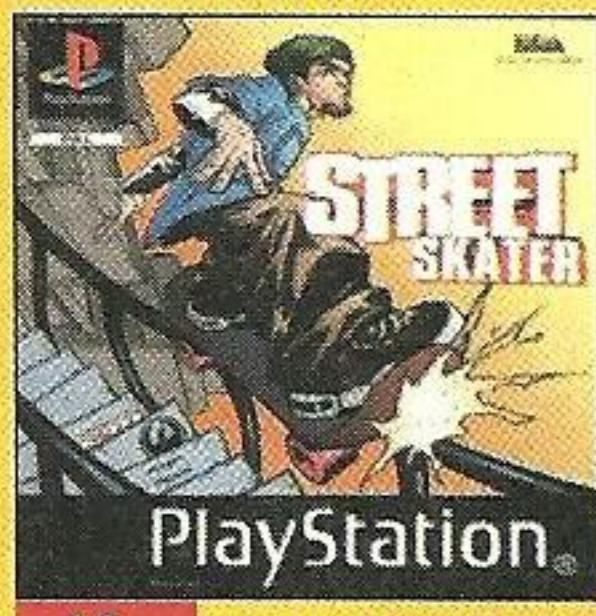
69 zł COLIN McRAE RALLY



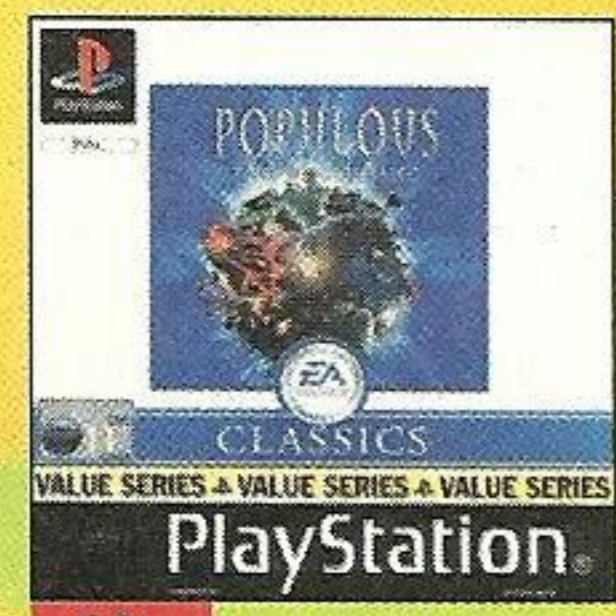
69 zł DUNE



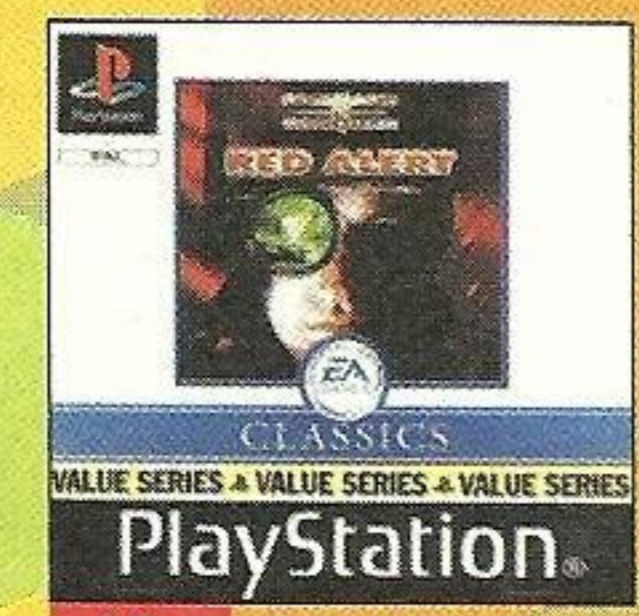
69 zł SPEED FRENZY



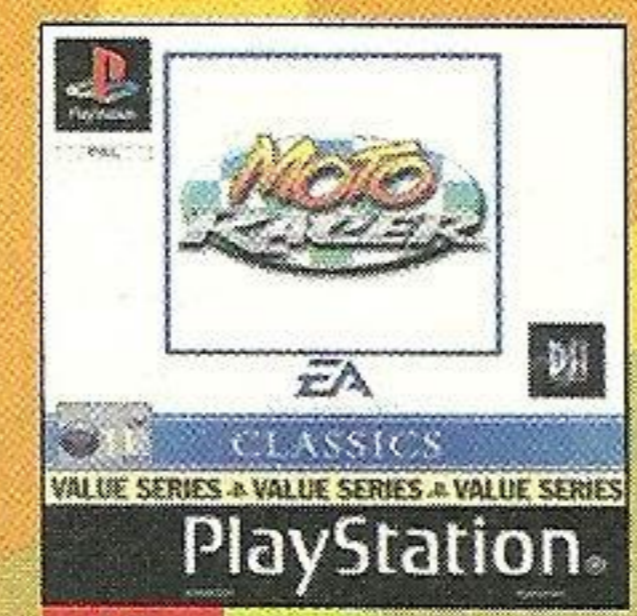
69 zł STREET SKATER



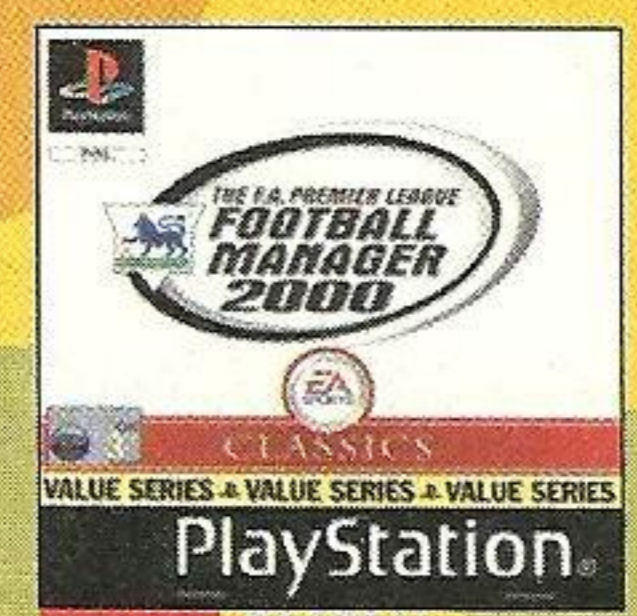
69 zł POPULOUS 3



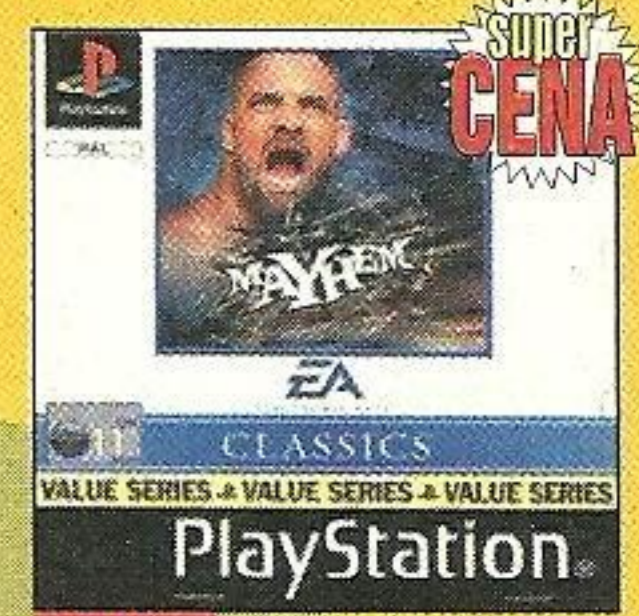
69 zł C&C: RED ALERT



69 zł MOTO RACER



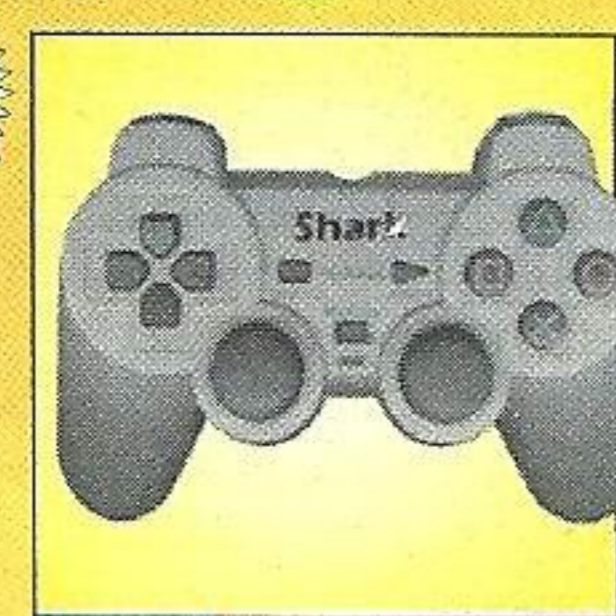
69 zł FOOTBAL MANAGER 2000



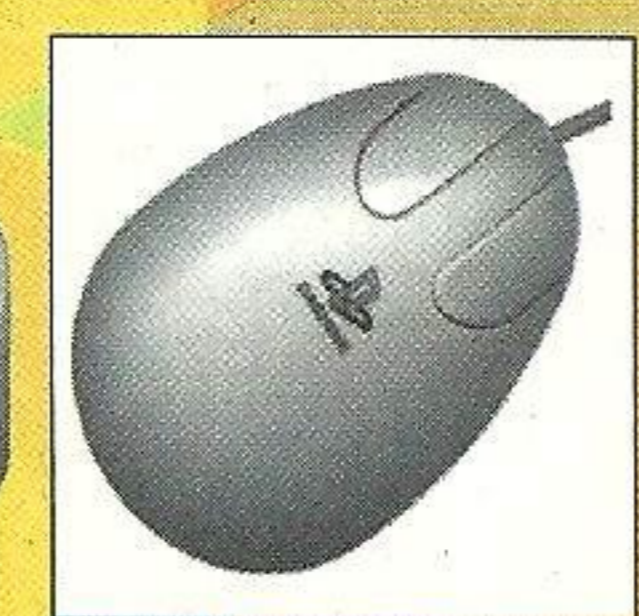
69 zł WCW MAYHEM



29⁹⁰ zł PSX JOYPAD
Bardzo dobry, tani pad do PSX.



69 zł SHARK DUAL PAD
Dobry, tani, analogowy joypad o możliwościach Dual Shock-a.



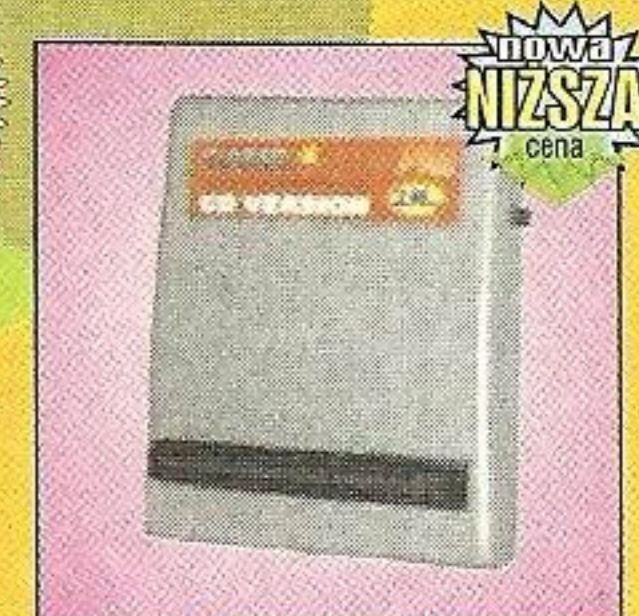
59 zł MYSZKA + PODKŁADKA
Idealna sprawa do strategii, takich jak C&C Red Alert.



28⁹⁰ zł KARTA PAMIĘCI
Karty pamięci 15 bloków już od 28,90 zł.



69 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW
Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



69⁹⁰ zł GAME HUNTER PRO 2 Mb
Możliwość Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



289 zł KIEROWNICA TWIN TURBO
Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie! Masz kilka konsol i PC-ta? Nie kupuj kilku kierownic. Wersja DELUXE (PC, PSX, PS2, N64). 329 zł.



24⁹⁰ zł Kabel RGB Scart
Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.



39⁹⁰ zł Koszulka METAL GEAR SOLID
rozmiar: M, L, XL, 2XL



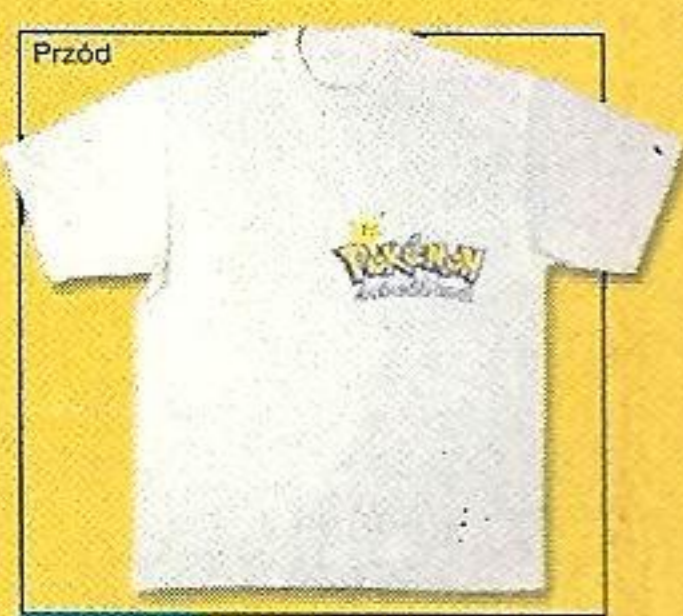
39⁹⁰ zł Koszulka TOMB RAIDER
rozmiar: M, L, XL, 2XL



39⁹⁰ zł Koszulka RESIDENT EVIL
rozmiar: M, L, XL, 2XL



tel.
Konsola PS One
+ Dual Shock + instrukcja
+ karta pamięci gratis
UWAGA! Oferta ograniczona!
Mysz Sony 139 zł
Karta pamięci 30 bloków 49,90 zł
Karta pamięci 120 bloków (bez kompresji) 119 zł



29⁹⁰ zł Koszulka POKEMON
rozmiar: M, L, XL, 2XL

Co zyskujesz zamawiając u nas?
1. Wysłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.

AKCESORIA

Link Kabel 29,90 zł
Kabel RFU - adapter 49 zł
Sony MultiTap 189 zł
MultiPlayer Adapter 119 zł
ACTION REPLAY 99 zł
Gry RADICA tel.

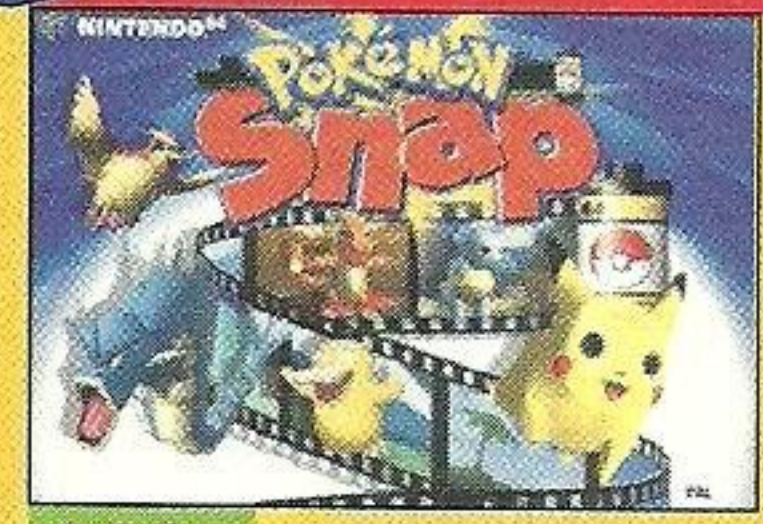
Koszulki dostępne również w sprzedaży hurtowej

pamiętaj!
z Kartą
TANIEJ

NINTENDO 64

NINTENDO 64

*** SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI ***



299 zł POKEMON SNAP



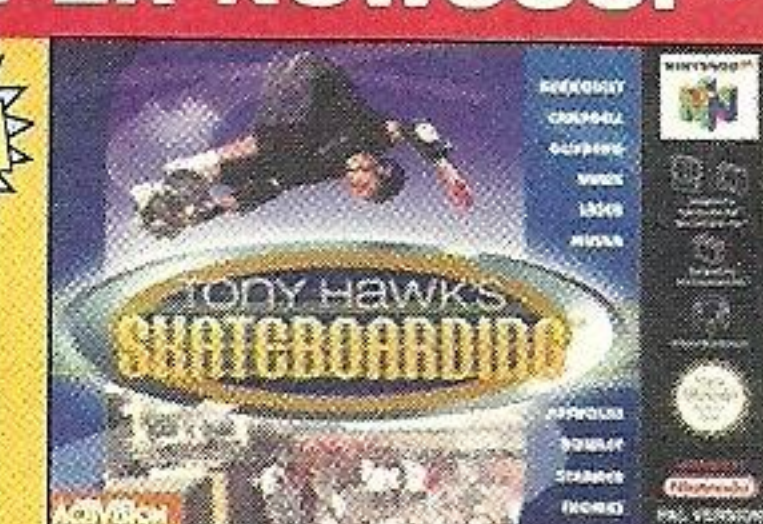
279 zł OPERATION WINBACK



259 zł ISS 2000



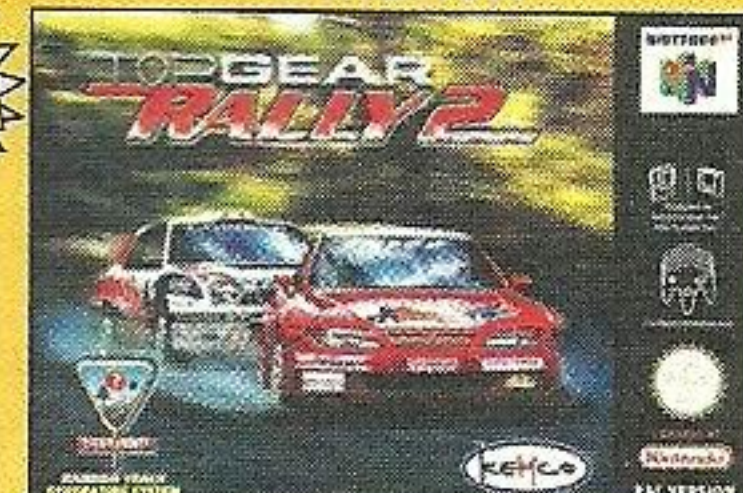
269 zł PERFECT DARK



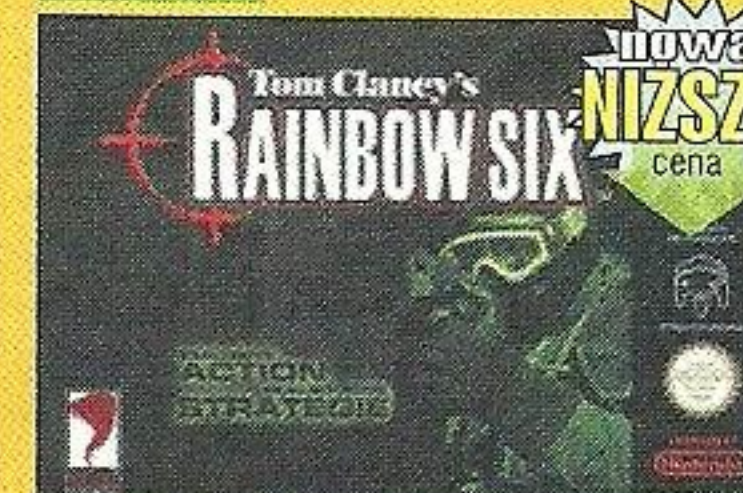
269 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



179 zł SUPER SMASH BROS



269 zł TOP GEAR RALLY 2



199 zł RAINBOW SIX



269 zł DONKEY KONG 64



269 zł DUKE NUKEM ZERO HOUR



179 zł COMMAND & CONQUER

GRY PROMOCJA:
GOLDENEYE 007 159
MARIO GOLF 179
STARWARS EPISODE 1 RACER... 189
TUROK 3 269

AKCESORIA:
JOYPAD 99

Pokémon

Gra karciana

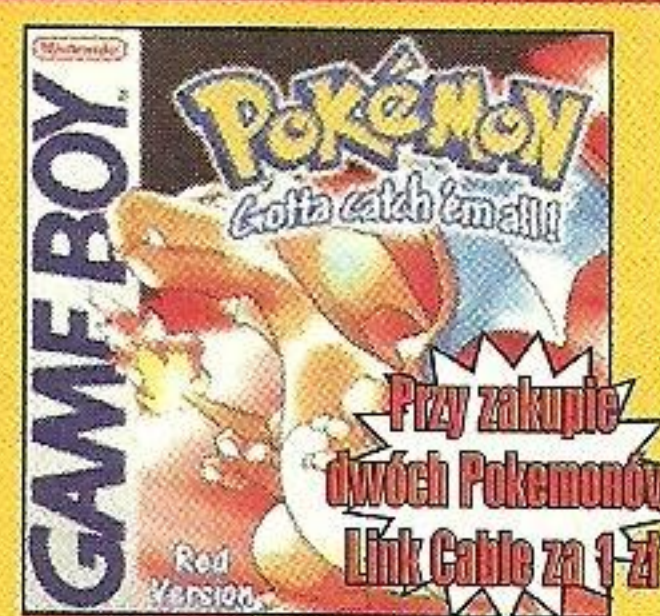
Starter
Talia tematyczna
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown
Booster tematyczny
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown



GAME BOY COLOR



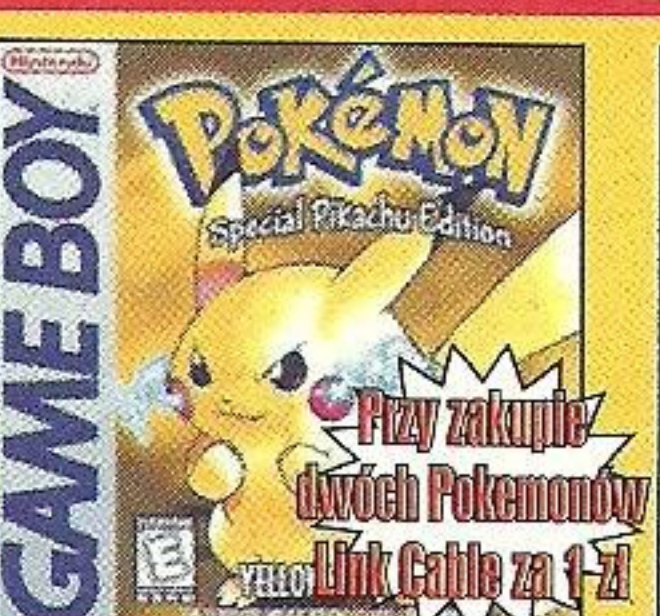
289 zł GAMEBOY COLOR



149 zł POKEMON RED Original Version



149 zł POKEMON BLUE Original Version



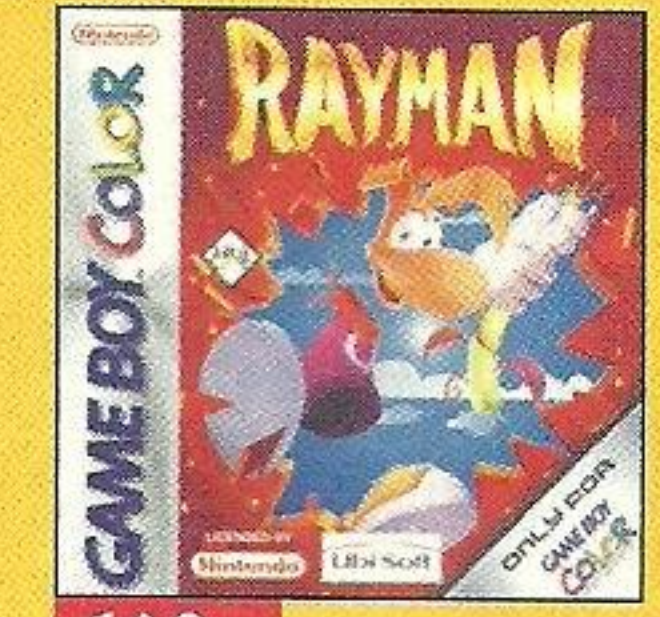
149 zł POKEMON YELLOW Original Version



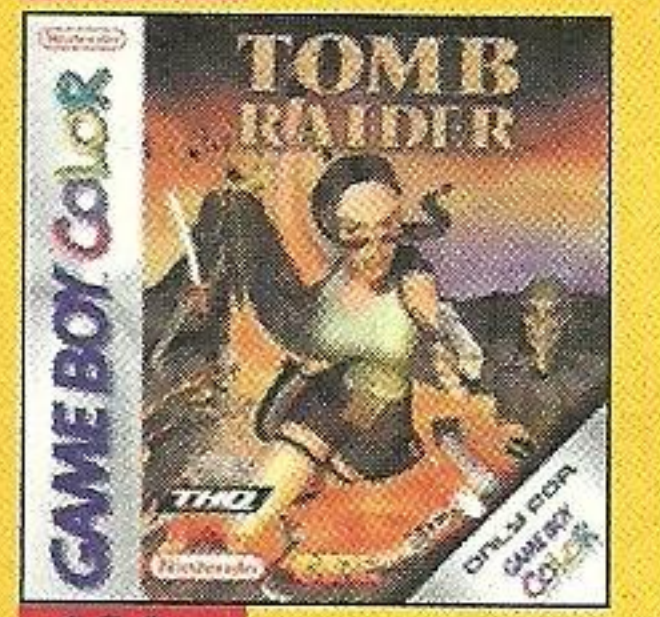
159 zł PERFECT DARK



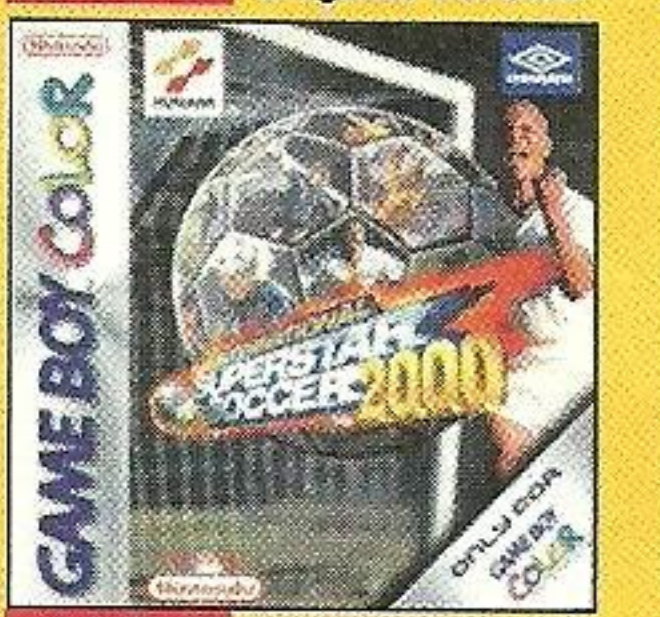
29⁹⁰ zł Lupa na ekran z podświetleniem



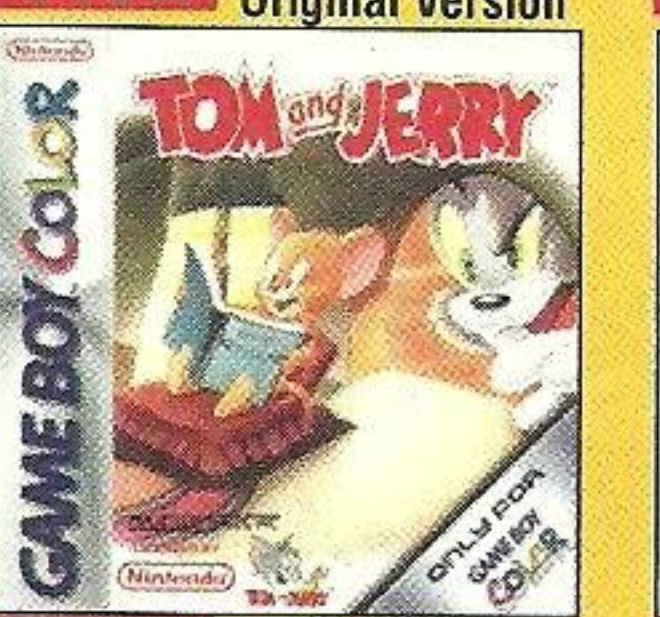
149 zł RAYMAN



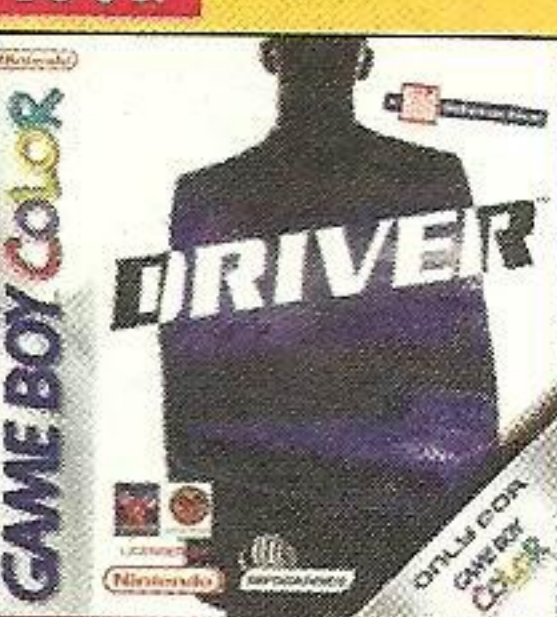
159 zł TOMB RAIDER



149 zł ISS 2000



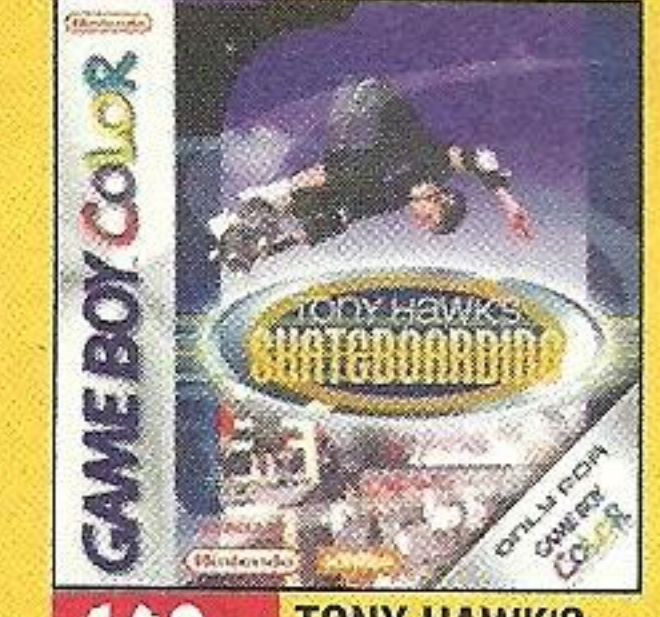
149 zł TOM & JERRY



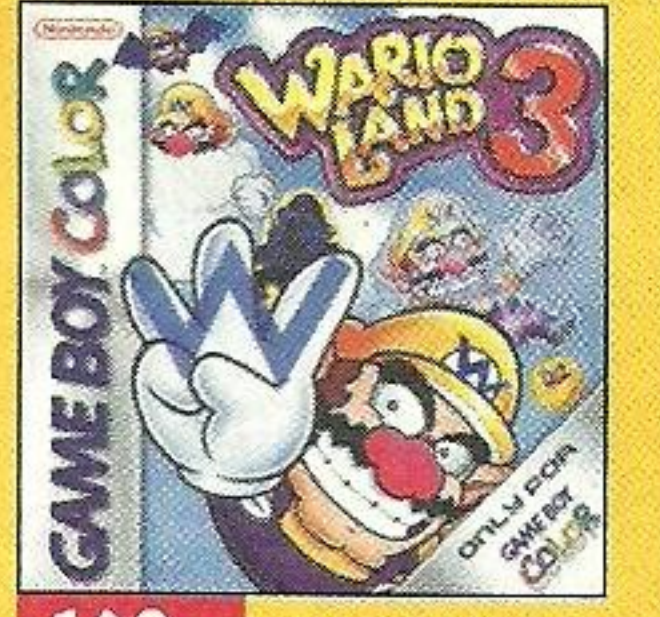
149 zł DRIVER



29⁹⁰ zł Kabel do połączenia konsolek (uniwers.)



149 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



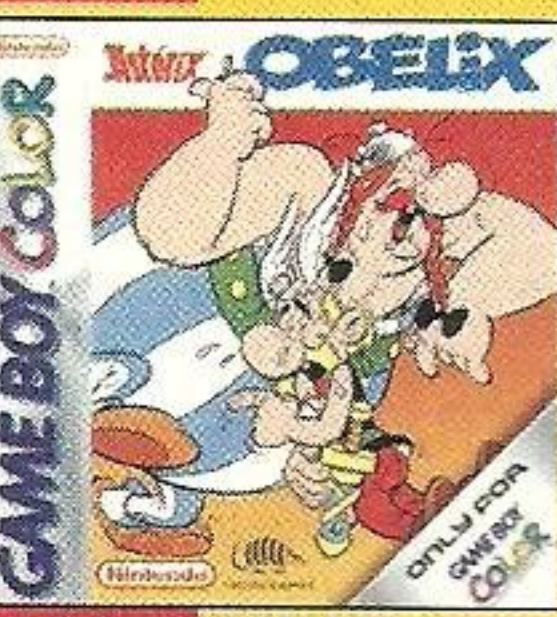
149 zł WARIO LAND 3



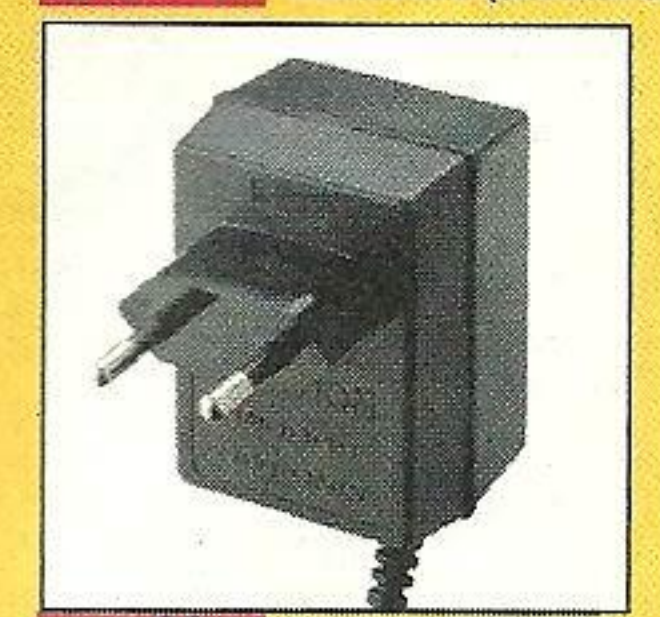
149 zł ATTACK FROM MARS



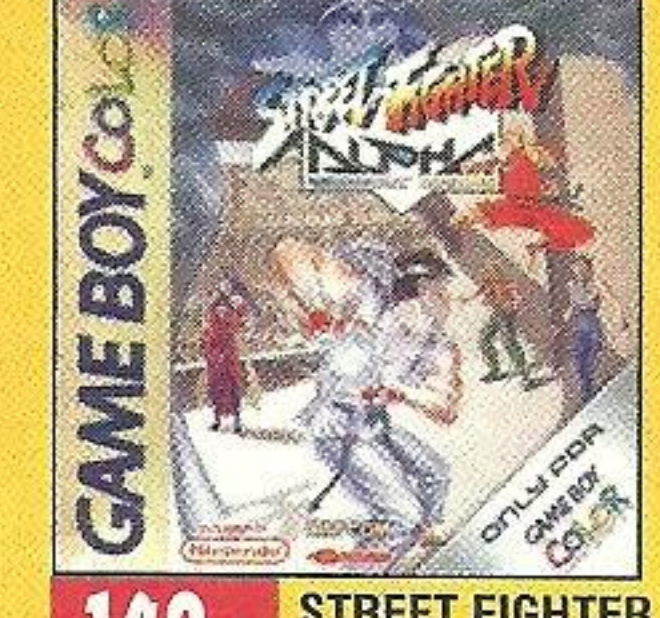
149 zł TASSMAN DEVIL



149 zł ASTÉRIX & OBÉLIX



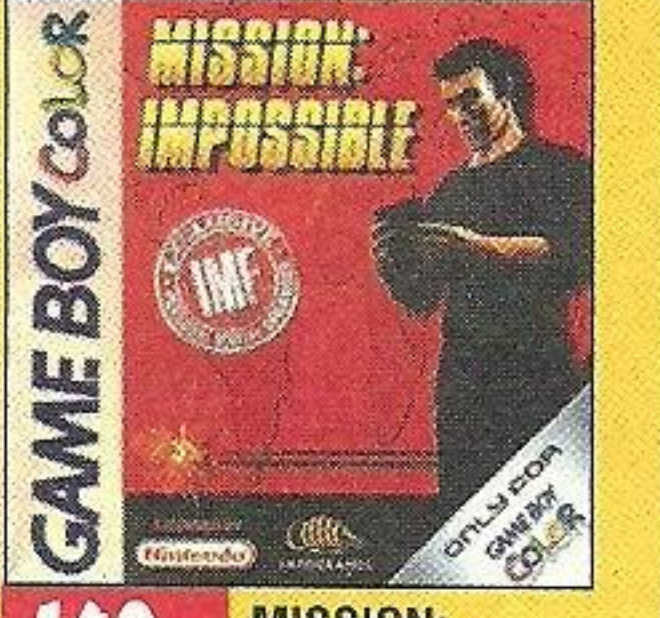
29⁹⁰ zł Zasilacz



149 zł STREET FIGHTER ALPHA



149 zł METAL GEAR SOLID

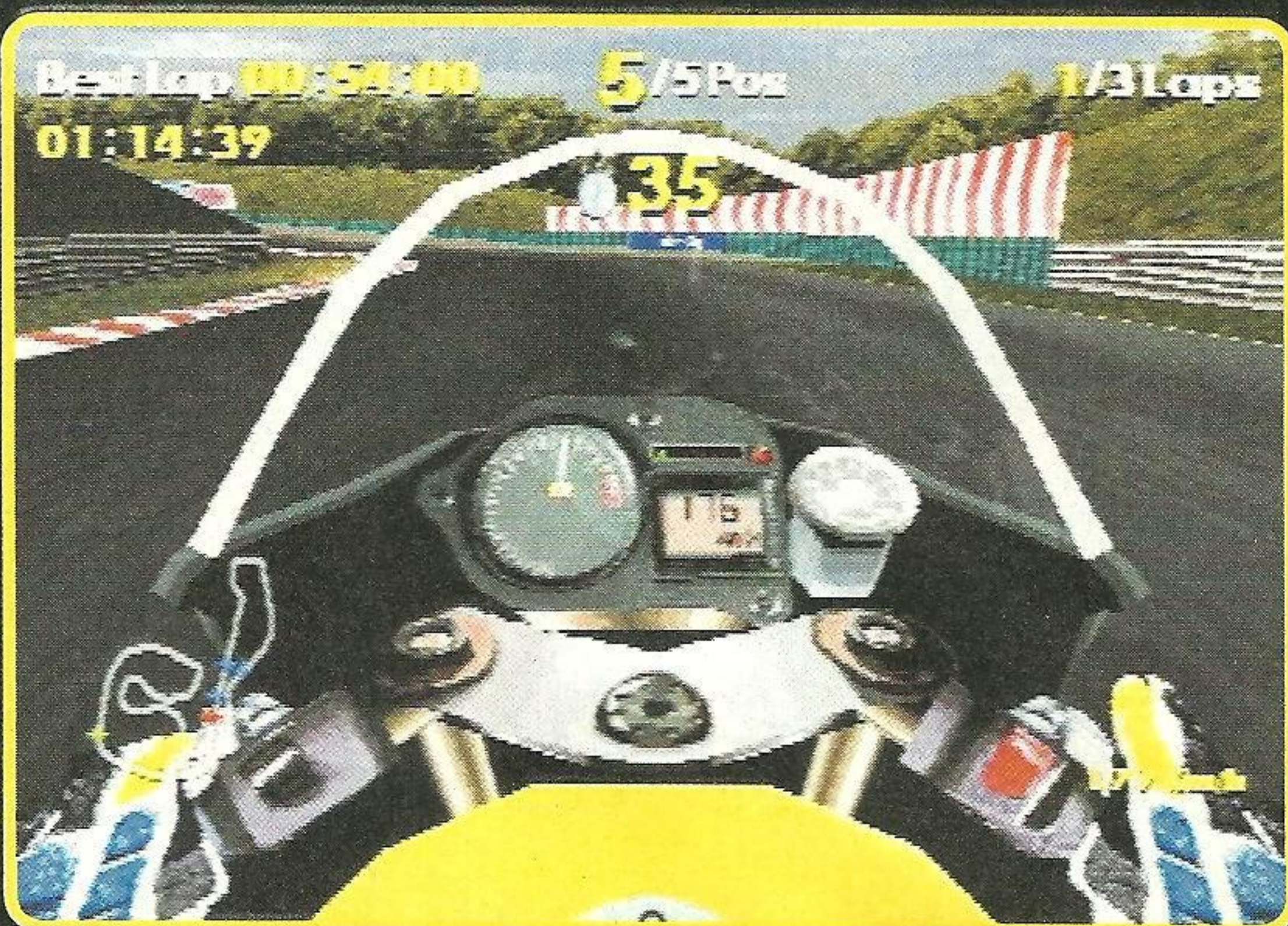
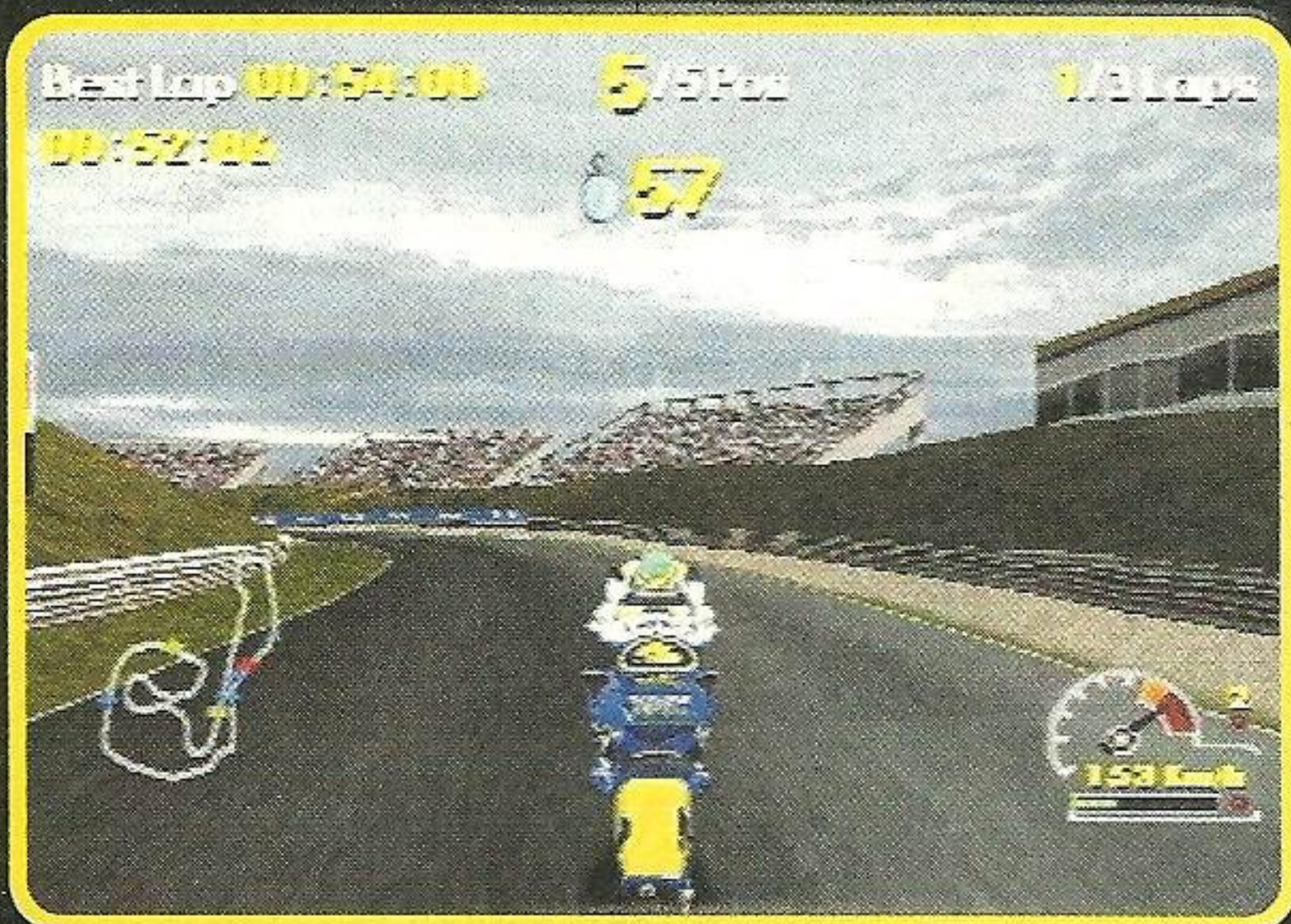


149 zł MISSION: IMPOSSIBLE



149 zł BEAUTY & THE BEAST

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz
Rumble Pak do GB Color 59 zł
Power Pak (akumulator + zasilacz) 89 zł
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba) 119 zł
Przezroczysty pokrowiec na GBC 19,90 zł
GB Color Set „4 in 1” 119 zł



W MOTO RACER'a pierwszego grałem jeszcze na blaszaku. Delphine Software (twórcy wspaniałego ANOTHER WORLD oraz FLASHBACK) pokazali wtedy klasę udowadniając, że potrafią robić także świetne racer'y. Czy trzecia odsłona serii jest równie dobra? Tylko teraz, tylko w Neo Plus...

Nie będę ukrywał, że do Delphine Software mam spory sentyment. Zarówno ANOTHER WORLD, FLASHBACK jak i MOTO RACER na zawsze pozostaną w mojej pamięci. Te gry miały po prostu w sobie to "coś", co pozwalało zapomnieć o świecie i oddać się rozgrywce.

Tyle wspomnień. Przed nami ostatnia produkcja Delphine Software na PlayStation - MOTO RACER WORLD TOUR.

Już po pierwszych kilku minutach spędzonych z grą widać, że jest to tytuł co najmniej dobry. Kierowcy i motory wyglądają bardzo przyzwoicie, a ich ruchy są płynne. Także zachowanie samych maszyn nie budzi zastrzeżeń. Model jazdy nie jest tak arcade'owy jak w pierwszym MOTO RACER. Tym razem postawiono, słusznie z resztą, na realizm. Nie obawiajcie się jednak. MR: WT nie jest hardcore'wym symulatorem podobnym do F355 CHALLENGE (DC). Nie aż w tym stopniu. Po prostu grając w poprzednie części serii MR, można było dojść do wniosku, że jedynym sposobem na wywrotkę jest podniesienie koła i czołowe zderzenie z bandą w takiej pozycji. Teraz wywrócić się jest o wiele łatwiej - wystarczy mocno przyhamować podczas skrętu (gdy maszyna "leży" na ziemi), albo nieudolnie wylądować na muldzie. Bo podobnie jak cała seria, także w MR: WT ścigamy się nie tylko

"suszarkami" (ściganymi)

ale możemy też sprawdzić swoje siły w Moto-Crossie. To oczywiście nie koniec. Tym razem gra pozwala nam pojeździć w ruchu ulicznym, wycesać kilka trików w trybie freestyle, a nawet zmierzyć się w próbie szybkościowej, gdzie można pędzić z prędkością 600 kilometrów na godzinę! Nie muszę chyba nikomu tłumaczyć jakie są następstwa najmniejszego nawet błędu kierowcy podczas takiej przejażdżki... Jeśli chodzi o sam gameplay to gra jest zdecydowanie trudniejsza od poprzednich części. Zwycięstwo musi być poparte wielogodzinnym treningiem i dobrą znajomością tras, a w przypadku moto-crossu także pewnych podstawowych zasad. Trzeba wiedzieć kiedy "zgaścić" muldę, a kiedy wykorzystać ją do wykonania wysokiego skoku. Podobnie sprawa wygląda z lądowaniem. Czasem musimy się

odpowiednio ustawić, aby nie zaliczyć efektownej gleby z matką Ziemią. Ale wszystko to dodaje tylko uroku grze i przy płynności samej rozgrywki powoduje, że nie mamy ochoty odchodzić od konsoli. Także graficznie MR: WT prezentuje się dobrze. Zawodnicy i motory wyglądają przyzwoicie, a trasy w odróżnieniu od MR2 są przejrzyste. Z drugiej

strony jest ich mniej, bo tylko 18 (w porównaniu z 32 z MR2), ale za to wszystkie istnieją w rzeczywistości (np. Suzuka). Ja osobiście wolę trasy zaprojektowane przez autorów, a najbardziej do gustu przypadły mi te z pierwszej części MR. Widocznie DS myśli inaczej. Największe



zastrzeżenia mam jednak do oprawy dźwiękowej gry. Po pierwsze - muzyka to jakieś niby-techno, zdecydowanie bez charakteru, a efekty dźwiękowe wołają o pomstę do nieba. Wydawało mi się, że silniki ścigaczy wydają z siebie trochę bardziej przekonujące dźwięki. A tu taka niespodzianka - motory brzmią niczym motorynki. Śmiech na sali. Ogólnie rzecz biorąc, MOTO RACER: WORLD TOUR jest bardzo solidną grą, która zapewni wiele godzin zabawy. A jeśli w dodatku jesteś, Drogi Czytelniku, fanem sportów motorowych, to powinieneś zdecydowanie tę pozycję obejrzeć.

Nolster



PlayStation **7**

GRAFIKA **7**
 DŹWIĘK **4**
 MIÓD **8**

Wydawca: Sony
 Producent: Delphine
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Październik

Wykorzystuje:
 Dual Shock, Memory Card

Dave Mirra

freestyle

BMX™

Szczerze mówiąc, nie spodziewałem się po DMFBMX nic nadzwyczajnego - ot kolejna próba stworzenia skejtówki, tym razem z BMX'em zamiast deskorolki. Nie uwierzcie, ale w tym momencie wolę ją od drugiej części TONY HAWK'S PRO SKATER. Jednak nie wszystkim przypadnie do gustu...

Czytając zapowiedzi pierwszej części THPS można było dojść do wniosku, że będzie to gra traktująca poważnie skateboarding. Tak było w rzeczy samej, ale nie do końca. Otóż zamiast ostrej street'owej jazdy dostaliśmy połączenie deskorolki i... Platformera. Zadaniem gracza, oprócz czesania trików, było zbieranie kaset, szukanie literek lub stołów do grindowania. Prawdą jest, że w porównaniu z takim STREET SK8ER lub 3EXTREME, THPS to prawdziwy krok do przodu. Ale przyznam się, że czekałem na coś innego. Z kolei TRASHER SKATE & DESTROY

prezentowało zdecydowa-

nie część TONY HAWK'S PRO SKATER. Tym razem Neversoft postawiło większy nacisk na street i muszę przyznać, że bardzo mnie to cieszy. Gra jest wspaniała. Ale elementy platformera pozostały - trzeba szukać banknotów, literek, ale także miejsc w których musimy wyczesać konkretny trik. Gdy już znajdziemy odpowiedniego gap'a (czyli po prostu przestrzeń, np. między dwoma dachami), zrobienie triku nie sprawia problemu.

I właśnie tym różni się THPS od DAVE MIRRA BMX - w pierwszym szukamy miejscówki, a w drugim znalezienie jej nie stanowi problemu, ale wykonanie odpowiedniego transfera (czyli np. przejścia z grinda na grind lub przeskoczenia z rampy na rampę) to już nie lada sztuka. Nie jesteśmy zmuszani do bezsensownego objeżdżania etapu i próbowania "na pałę" wszystkich podejrzanych miejscówek. Tutaj, jeśli mamy grindować na rurce, to gdy się do niej zbliżamy, otacza ją kolorowa poświata. Naszym zadaniem jest skoncentrowanie się na triku. To jest piękne! Oczywiście nie mówię, że THPS2 jest złe. Nie. To po prostu dwie różne gry, chociaż można by powiedzieć, że na pierwszy rzut oka są takie podobne.

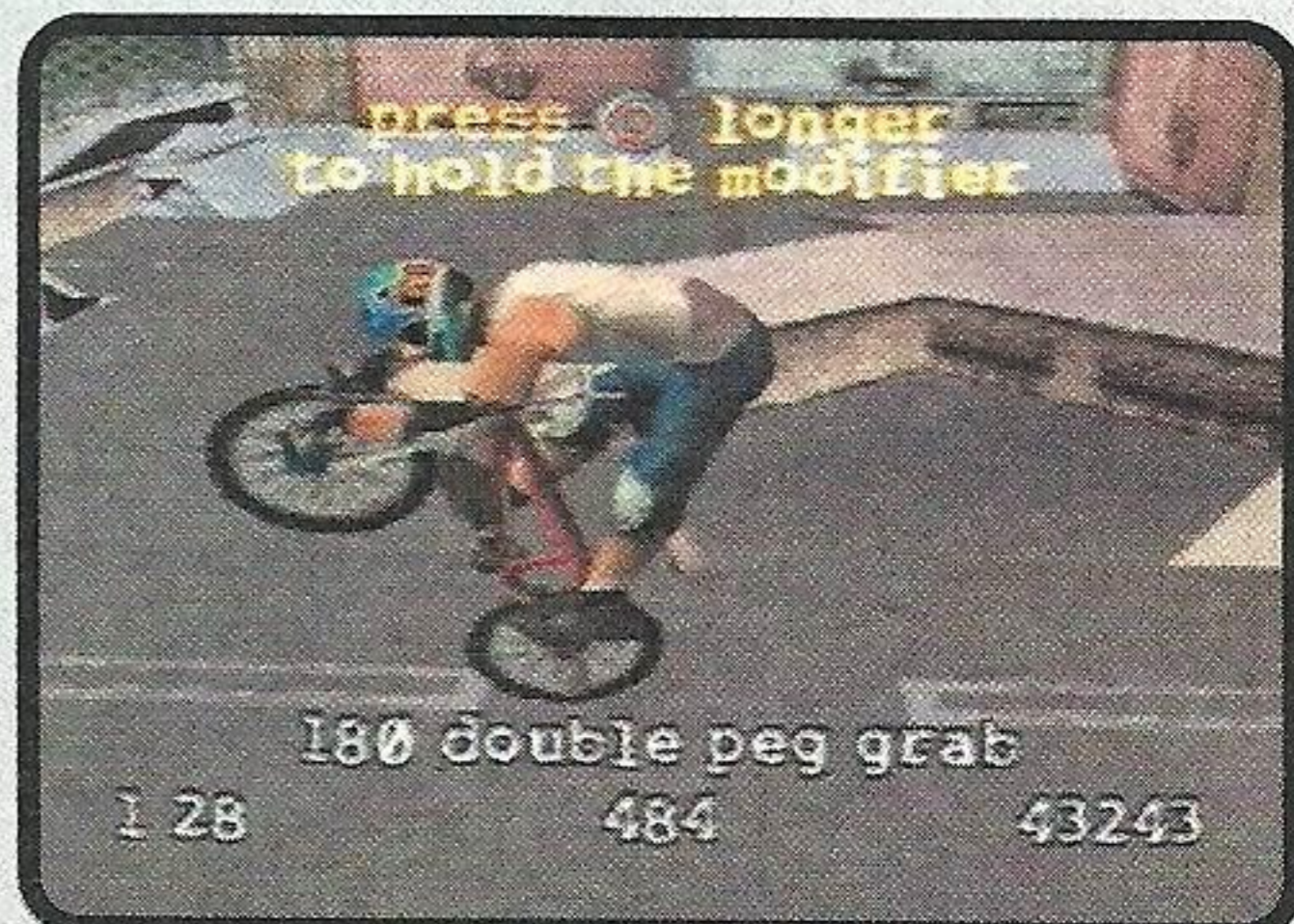
DMFBMX jest bardziej techniczny. Przy tym na tyle

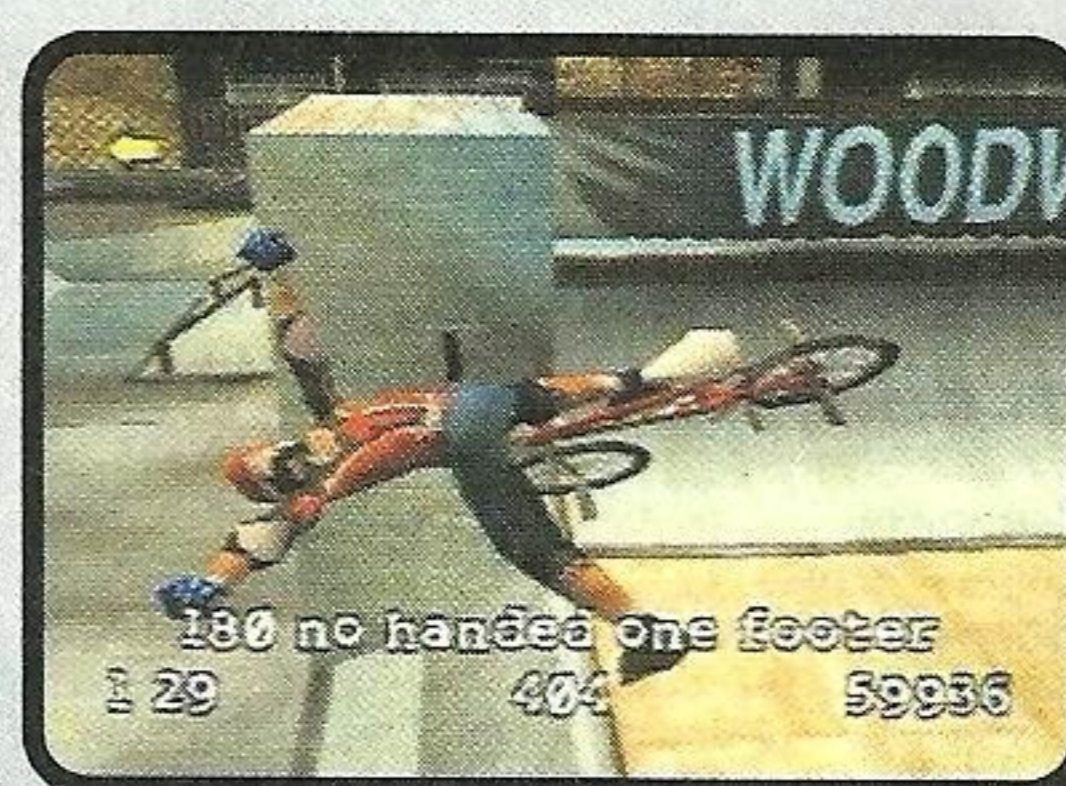
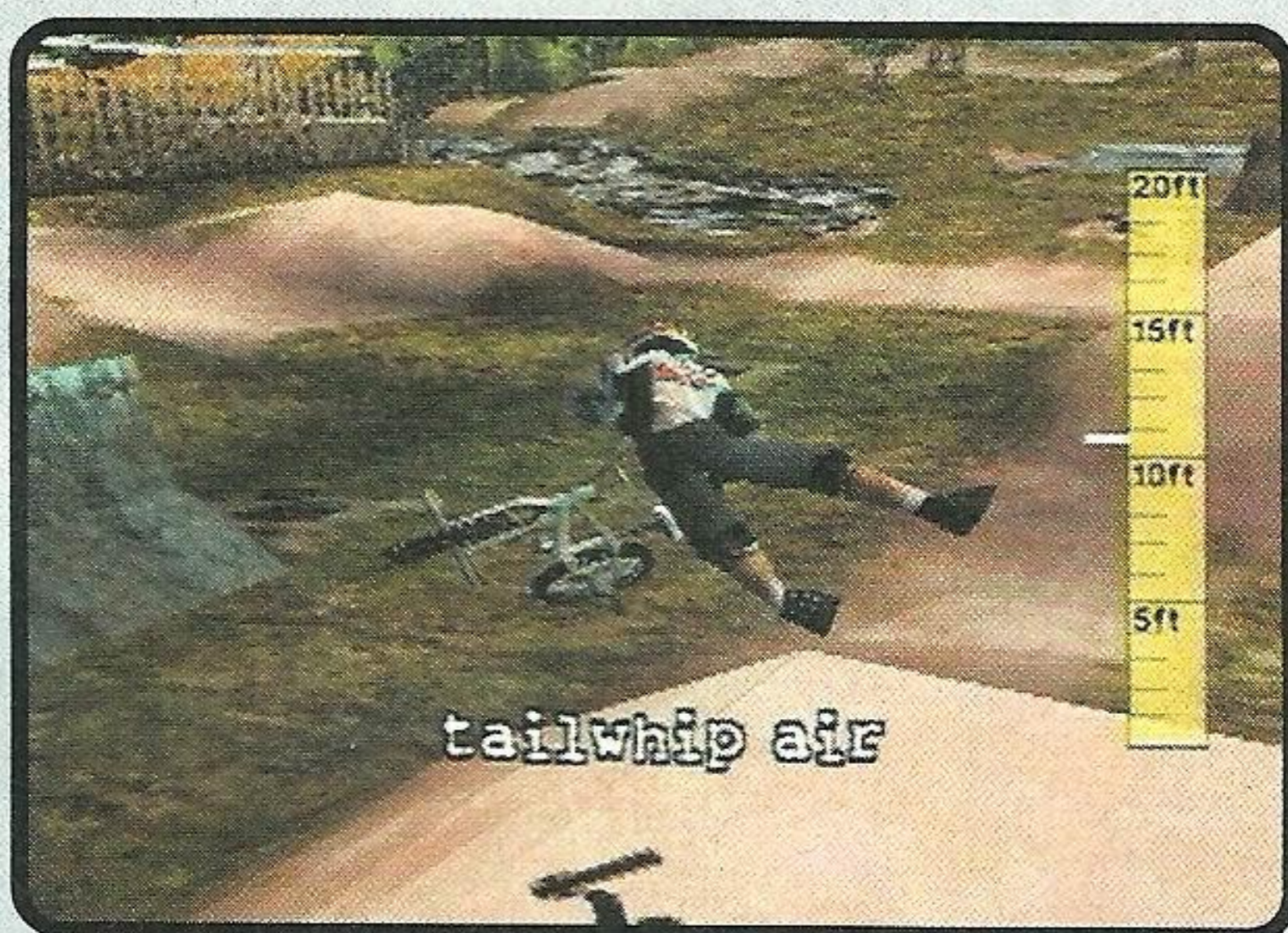


przejrzysty, że dla początkującego gracza nie stanowi problemu pokonanie wszystkich zadań w trybie Amateur i odkrywanie nowych leveli. Ale gdy już tego dokona, zacznie próbować swych sił na poziomie Pro, a później Hardcore. W ten sposób najpierw uczy się podstaw i poznaje etapy (Amateur), a następnie doskonali swoje umiejętności i walczy z naprawdę trudnymi zadaniami na wyższych poziomach (Pro, Hardcore). Do rzadkości należą "misje" w stylu "przegrinduj cztery drewniane skrzynki". Nacisk położono przede wszystkim na transfery i różnego rodzaju skomplikowane komba. A trików w DMFBMX jest co niemiara! Autorzy chwalą się, że liczba wszystkich kombinacji wynosi 1300!

nie bardziej hardcore'owe podejście do jazdy na desce, jednak kosztem grywalności. Dla kogoś, kto nie był fanatykiem czystego street'a, gra stawiała się męcząca.

Po niezłym GRIND SESSIONS, dostałem w ręce drugą





BMX POWER

Pewnie nie zdajecie sobie sprawy, że jeździć na BMX'e można w kilku "kategoriach" jak na przykład street, vert, dirt oraz flatland. Street jest domeną riderów mieszkających w wielkich metropoliach, którzy sporą część życia spędzają na ulicach w towarzystwie kumpli. Dla tych koleś każdy murek jest wyzwaniem, a grind na wysokiej rurce to najlepsza okazja, aby zarwać przechodzące obok sztuki. Vert to, podobnie jak w przypadku skateboardingu, jazda na rampie. Z kolei czesanie trików na wszelkiego rodzaju muldach oraz innych przeszkodach naturalnych zwykło się nazywać dirt'em. W porównaniu ze street'em jest to w miarę bezpieczna konkurencja, a gleby kończą się najwyżej złamaniem kończyny lub drobnym wstrząśnięciem mózgu. Z kolei jeśli kiedykolwiek widzieliście koleżkę, który niemal stojąc w miejscu, wykonuje różne ewolucje to jest to zapewne fan flatland'u. Tutaj ryzyko jest najmniejsze, ale jednocześnie konkurencja ta wymaga najwięcej umiejętności technicznych. No i jak dla mnie to wrażeń za mało. Wolę street! [No]

Jak to możliwe? Otóż "kwadrat" odpowiada za podstawowe triki wykonywane na dużych wysokościach (np. Superman). Z kolei "kółko" to tzw. modifier button. Jeśli zaraz po wciśnięciu "kwadrata", szybko naciśniemy "kółko" z kierunkiem, zawodnik wykonuje zupełnie inny trik niż w przypadku, gdy tę samą kombinację "wklepiemy" w większych odstępach czasu. Dzięki takiemu zabiegowi, mamy praktycznie nieograniczone pole manewru! Pewnie nie zdajecie sobie sprawy (na razie) ile radości daje zrobienie triku, który widzicie po raz pierwszy.

Oczywiście za ukończenie każdego levelu otrzymujemy różnego rodzaju bonusy: nowych sponsorów, ubrania, rowery. A są to bardzo fachowe rzeczy takich firm jak: Slim Jim, Adidas, UGP, Maxxis, Pro-tec, Haro, Specialized lub Puma.

Nie zabrakło też dobrych zawodników. Oprócz dziesięciokrotnego mistrza świata Dave'a Mirry oddano nam do dyspozycji takich specjalistów jak Ryan Nyquist, Leigh Ramsdell, Mike Laird, Troy McMurray, Kenan Harkin, Joey Garcia, Shaun Butler, Chad Kagy oraz brat Dave'a - Tim Mirra.

Zarówno menu główne jak i sama rozgrywka są bardzo przejrzyste. Podczas gry wszystko jest na swoim miejscu, a przedstawione triki robią wrażenie - zupełnie jak na bmx'owych filmach! Jak widać, motion capture jest potęgą. Jeśli chodzi o design leveli, trzeba stwierdzić jedno: przeniesione w trzeci wymiar prawdziwe miejscówki są wspaniałe! W DMFBMX znajdziemy między

innymi takie perełki jak własny park Dave'a (Eastwood Ramp) lub niesamowity Camp Woodward Lot 8 - według wielu doświadczonych zawodników, najlepszy na świecie skatepark pod dachem.

Oczywiście nie mogło też zabraknąć dobrej jakości ścieżki dźwiękowej. Tym razem zagrają nam Sublime, Cypress Hill, Rancid (yeeeh!), Social Distortion, Deftones, Pennywise (taaak!), Dropkick Murphys, 59 Times the Pain, Primer 55 oraz Swingin' Utters. Jak widać, postarano się o zapewnienie fachowej oprawy muzycznej. Zawsze najbardziej kręcił mnie dobry, skaterski punk, a w DMFBMX można znaleźć kilka fajowych kawałków. Do tego jeszcze trochę hardcore'u i trik za trikiem klei się sam...

Ufff, jestem pod wrażeniem. Wreszcie świeży produkt, który skutecznie pozwala się wyluzować. Na taką grę czekałem już od dawna. Ale jest też druga strona medalu. Na przykład TONY HAWK'S dzięki swoim platformerowym elementom, zyskał sobie sympatię u osób, które ze skateboardingiem do czynienia wcześniej nie miały. Każdy mógł nie tylko wykonywać skomplikowane kombinacje, ale zamiast tego skupić się np. na

zbieraniu literek. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX nie posiada takich elementów. W tej grze nacisk położono na triki. Dla jednych może się to okazać strzałem w dziesiątkę (np. dla mnie to bomba!), inni z kolei będą narzekać, że jest nudno, że monotannie. Ale jedni i drudzy mają rację - po prostu DMFBMX to nie produkt dla każdego.

Jeśli jednak grając w TONY HAWK'S czułeś pewien niedosyt, miałeś ochotę wyłącznie na skomplikowane transfery, a drażniły cię ukryte kasety to DMFBMX stworzono dla ciebie! I spokojnie zamiast ósemki, wstaw do metryczki dziewiątkę. W przeciwnym wypadku zaopatrzyć się w TONY HAWK'S PRO SKATER 2 i szukać kolejnych literek, tworzących słowo S-K-A-T-E...

Nolster

PS. DAVE MIRRA BMX ma być dostępny także na DC!

PlayStation 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

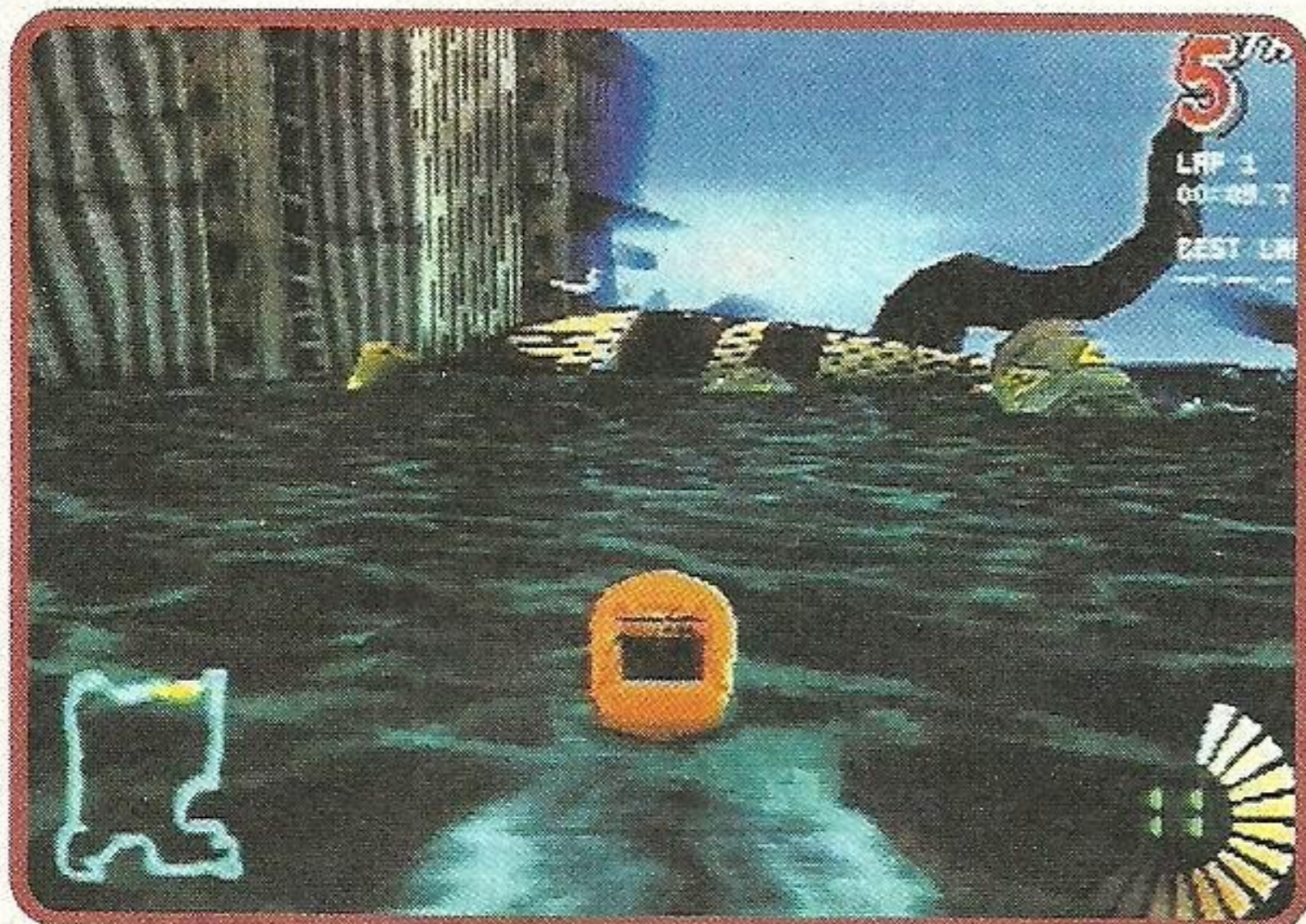
Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik

Wykorzystuje:
Memory Card, Dual Shock

Jak w rzeczywistości...

Przypatrzcie się dokładnie screenom - oto istniejące w rzeczywistości miejscówki, na których możemy poszaleć w DAVE MIRRA FREESTYLE BMX! Na zdjęciach możecie podziwiać jeden z najlepszych skateparków - Lot 8, a także największą na świecie rampę - Titanic! Oprócz tego sprawdźcie Woodward Avenue - specjalnie spreparowaną uliczkę, której elementy zostały wykorzystane w levelu Woodward Trail. Wszystkie obiekty są częścią ośrodka Woodward Camp, który bardzo często odwiedzają znani zawodnicy (w końcu to idealne miejsce do treningu). Jeśli chcecie się kiedyś tam wybrać, sprawdźcie adres www.woodwardcamp.com.





Sterowane radiem samochodziki wróciły aby się zemścić! Niestety, nie zostało sprecyzowane na kim i za co będą się mścić. Mam nadzieję że nie na nas, bo bunt zdalnie sterowanych urządzeń mógłby spowodować ogromne straty. Zresztą wyobraźcie sobie życie bez pilota do telewizora.



R/C Revenge

LEPSZE, DUŻO LEPSZE NIŻ R/C REVOLT

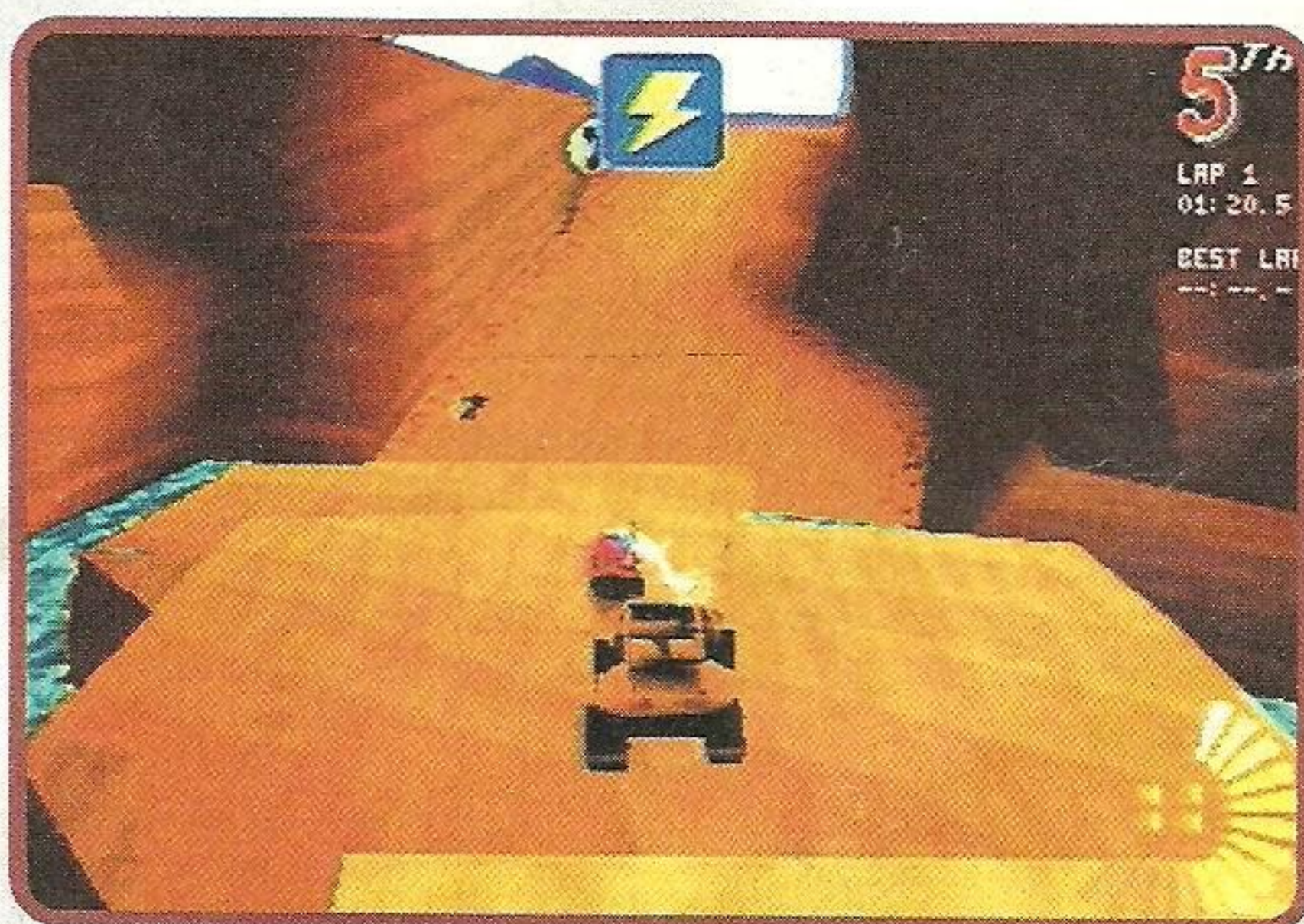
...ale nie tak dobre, by otrzymać siódmkę.

Zmieniono przede wszystkim animację, teraz jeden gracz spokojnie może sobie pojeździć. Fajny jest też pomysł z motorówkami, ale w końcu. Mikro Maszynki były pierwsze. W sumie sympatyczne gierka do pogrania, ale na jakieś specjalne atrakcje nie ma co liczyć. [G-Ash]

Jest to "nieoficjalny" dalszy ciąg Revolt. "Nieoficjalny", ponieważ producent zdecydował się na zmianę nazwy. Jest to jeden z niewielu przypadków gdy sequel pojawia się pod innym tytułem niż pierwowzór.

Prawdopodobnie chciano odciąć się "grubą kreską" od poprzedniego, niezbyt udanego dzieła. Na całe szczęście nie jesteśmy na tyle głupi, aby nabrać się na takie proste i tanie chwytły. Przejdźmy jednak do konkretów.

Do dyspozycji gracza oddanych zostało dziewięć samochodzików, a sześć następnych czeka na odkrycie. Na dokładkę każdy z pojazdów ma swój odpowiednik w postaci motorówki, do wykorzystania na wodnych trasach! Bardzo fajne urozmaicenie. Ale prawdziwy wytrzeszcz oczu spowodowała u mnie liczba tras: dwadzieścia torów (po cztery w lokacjach o tematyce: horror, sci-fi, dżungla, kreskówki i potwory), a każda z tras ma swoją lustrzaną wersję, co jak łatwo policzyć daje kolosalną liczbę czterdziestu torów. Dodając do tego prosty i mający niewielkie możliwości (ale pomimo swych wad bardzo fajny) edytor tras otrzymujemy liczbę torów



ograniczoną jedynie naszą wyobraźnią. Na tym polu programiści spisali się na medal.

Klimat gry nie zmienił się od poprzedniej części, nadal jest radośnie i kolorowo. Poprawiono lub zmieniono kilka istotnych rzeczy. Ulepszony został kod, dzięki temu gra chodzi szybciej, a grafika jest mniej ziarnista, do doskonałości jej jednak daleko. Zmieniono także sterowanie na bardziej zręcznościowe, ale nadal jeden maleńki błąd może spowodować przegraną w wyścigu - samochodziki zachowują się nadal prawie jak prawdziwe. W zetknięciu z przeszkodą potrafią się wywrócić, zmienić o 180 stopni kierunek jazdy czy wypaść z trasy.

Skopano, niestety, dużo więcej elementów. Jeden z nich jest dobrze słyszalny. Muzyka jest niestrawna, a lekkie i, w założeniu zabawne rytmy, są monotonne i ogłupiające. Po pięciu minutach doprowadzają człowieka do furii. Brzmienie silniczków i inne odgłosy pochodzące z toru w zasadzie nie uległy zmianie i są nadal na przyzwoitym poziomie.

Kolejną sprawą są power-up'y. Nie zostały one praktycznie w ogóle zmienione, a to już zakrawa na kpiny z poczciwych graczy i powinno być karane przymusową pracą w kamieniołomach.

Granie na podzielonym ekranie również nie zostało przyzwoicie dopracowane, powiedziałbym nawet, że zostało nieprzyzwoicie skopane. Pop-up jest po prostu koszmarny i uniemożliwia jakąkolwiek zabawę. Jeżeli doskonale znasz trasę to pewnie uda ci się przejechać, ale jeżeli nie, to umarł w butach. Poprawiono także SI przeciwników, ale nie wiem, czy to ulepszenie zaliczyć na plus czy na

minus. Konsola oszukuje jak może aby tylko wygrać wyścig, więc czujesz się trochę źle, gdy na centymetr przed metą zostajesz wyprzedzony, lub trafia cię taki specjal po którym lądujesz na szarym końcu. Dlatego najlepszą taktyką jest jazda przez większość czasu na czele stawki. Podczas jazdy w peletonie konsola również wydaje się być w lepszej sytuacji, ponieważ w siedmiu przypadkach na dziesięć zderzenie z innym uczestnikiem wyścigu zakończy się twoim wypadnięciem z trasy. Chyba jednak zaliczyć to na minus pomimo faktu, że ze zwycięstwą w wyścigu naprawdę się cieszysz, ponieważ nie przychodzi ono łatwo.

Podsumujmy: dla jednego gracza naprawdę niezła i długotrwała zabawa (przy wyłączonej muzyce... brrr). Dla dwóch - kompletnie niezjadliwa. W sumie dość przeciętna "Złota Edycja" Revolt'a.

Marcellus

PlayStation

6

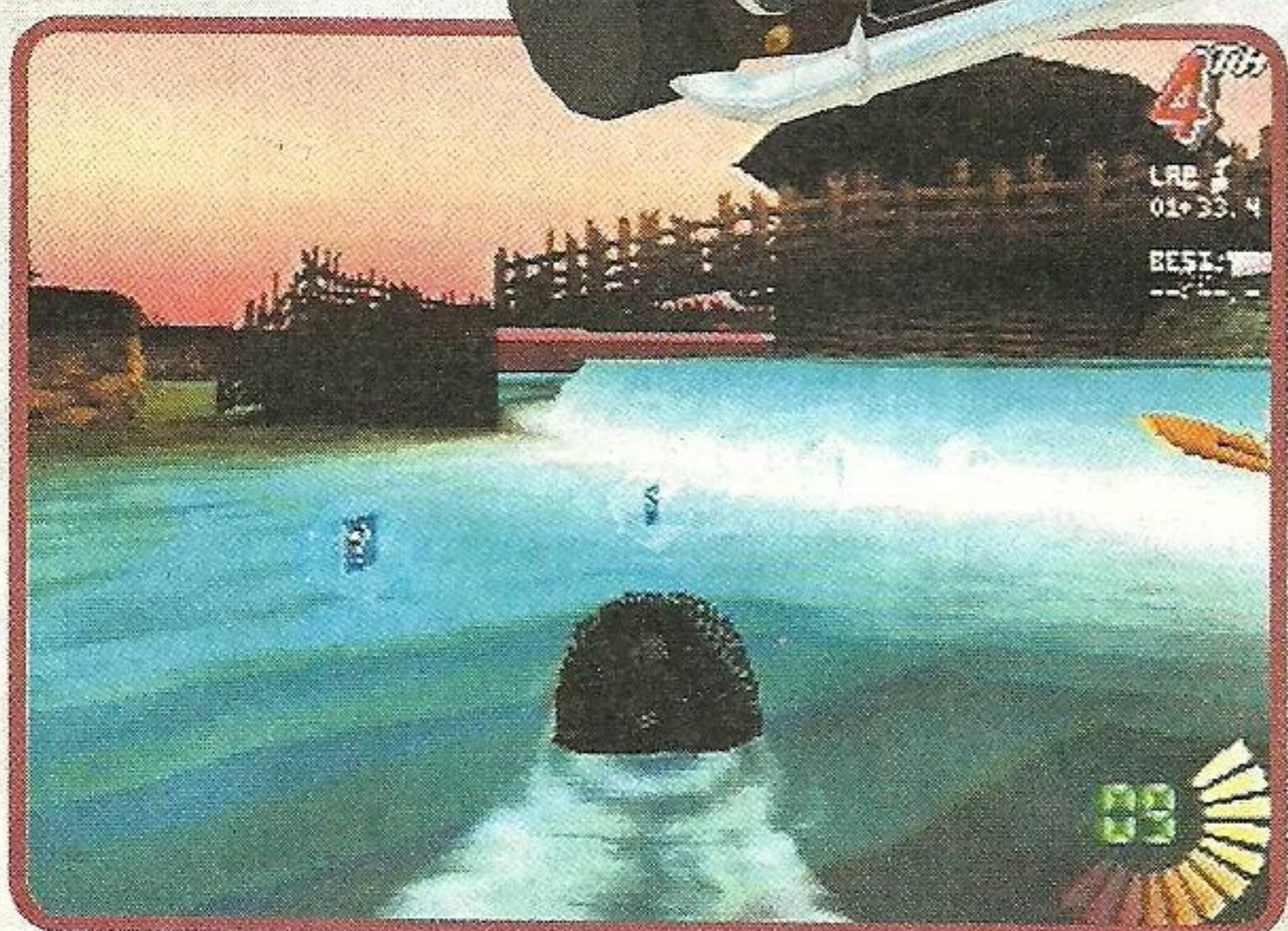
GRAFIKA 7

DŹWIĘK 5

MIÓD 6

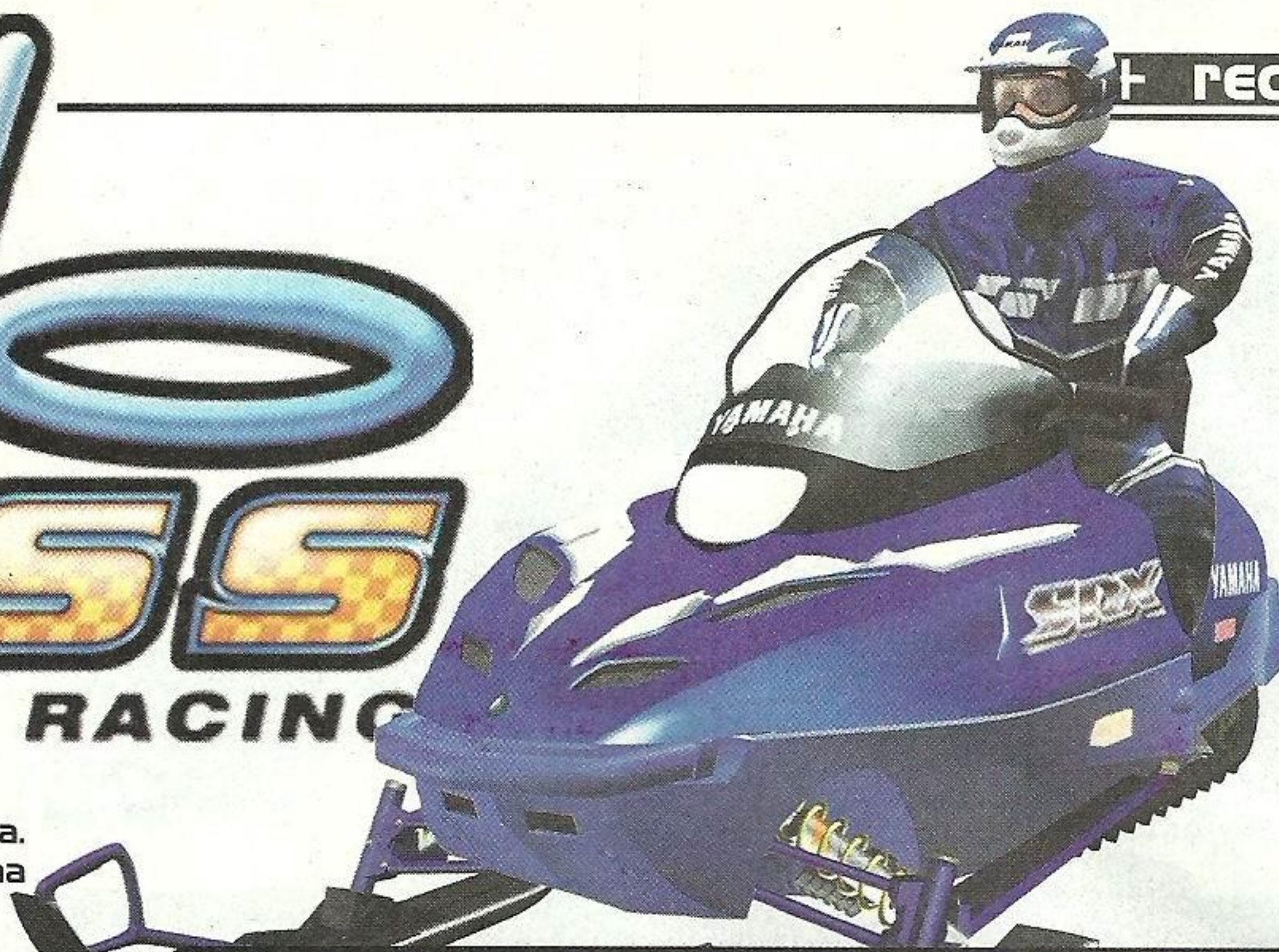
Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik

Wykorzystuje:
Dual Shock, Memory Card



SNO CROSS

CHAMPIONSHIP RACING



Nie jest tak, że bycie zdrowym zawsze pomaga. Otóż zakłócenie pracy błędnika pomaga nam na przykład w tym, że nie mamy choroby lokomocyjnej. Z drugiej strony: jeśli jest ci niedobrze w samochodzie, znaczy, że masz błędnik w porządku.

Mnie nie jest dobrze. I wszystko przypomniało mi się, gdy włączyłem SNO CROSS, który bez wątpienia jest najfajniejszym - jeśli chodzi o oddanie warunków fizycznych - symulatorem jazdy w jaki grałem.

Otóż SC to symulator jazdy na skuterze śnieżnym. Tak się składa, iż miałem możliwość poszalenia na takowym i - mówiąc szczerze - o ile nie przekonują mnie wyścigi samochodowe na konsole - kieruje się zupełnie inaczej, to zabawa na śniegu jest na całego. Kit w ucho porom dnia (bo te także są do wyboru), ale wyobraźcie sobie, że na jednym torze może być kilka rodzajów podłoża! Ścigasz się na przykład w deszczowy dzień - śnieg się lepi niezmiernie, jest szary, płucha. Sypie błotem spod gąsienic kołesi przed tobą. I nagle wjeżdżasz w tunel: posuwasz lekkim, suchym śniegiem, by wypaść wprost na taflę jakiegoś akwenu, który - rzecz jasna - jest zamrażnięty i posuwasz po śniegu leżącym na lodzie, między wielkimi statkami. A dalej jeszcze jest już zupełna dzicz: lód czysty jak lustro, na którym pojazd szaleje w sposób wręcz bajeczny.

To jednak nie jest wszystko. Otóż SNO CROSS doskonale symuluje miękkie zawieszenie, na jakim leży korpus skutera. Buja tak niezmiernie, aż robi się niedobrze! Fakt - jest kilka ustawień kamery, ale widok z pierwszej osoby to totalny zginiacz mózgu. Nie ukrywam, że najbardziej lubię widok zza pojazdu, ale tu wszystko przepadło: zobaczyć co się dzieje z obrazem na telewizorze i umrzeć. A do tego wszystkiego mamy jeszcze dźwięk. Najwyklesze w świecie skrzypienie metalu o metal, gdy buja się zawieszenie, tarcie i trzask plastiku, sprężyn pod fotelem - nieprawdopodobne. Oprawa SC jest przesmakuwita. W 100% oddaje klimat jazdy na skuterach.

W kwestii technicznej. 4 podstawowe pojazdy i 4 podstawowe tory. Do tego są też miejsca na dodatkowe, które odsłaniają się w miarę jak

pokonujesz grę skuterami podstawowymi. Na każdym z torów można się ścigać w innych warunkach atmosferycznych. Dostępne tryby mistrzostw, zabawy na 2 graczy, rekordu czasowego i budowy własnego toru, który potem można zgrać na memorkę i zanieść kumplowi, żeby sobie udowodnił raz na zawsze, że jest po prostu kalozem jeśli chodzi o projektowanie śnieżnych tras.

Grafika mogłaby być lepsza. Od czasu do czasu wybiegnie na ekran jakiś pikselek, czy "zębata" krawędź. Za to obniżam ocenę. Trasy zaprojektowane są tak sprytnie, że najczęściej płyniemy w korytku (tzn. obie boczne ściany trasy przy samej jezdni - chroni to procesor od

wyskakuje rysowanie tła przed horyzontem, itp. To doprawdy rzadkość. Generalnie uważam, że jak na to, czego można po PSX-a oczekiwać (na podstawie najlepszych produkcji w dziedzinie wyścigów typu COLLIN MCCRAE RALLY 2.0, czy RIDGE RACER TYPE 4) - grafika pociągnięta została rzetelnie.

Jeśli zaś czeplić się czegoś w tej grze, to systemu kolizji. Nigdy nie zderzałem się skuterem śnieżnym przy takiej prędkości, ale nie uważam, by odbijały się one od siebie tak zgrabnie. To nie jest mocna strona tej gry.

Komu można polecić SNO CROSS? Po pierwsze każdemu kto lubi brykalstwo na śniegu w ciężkich skuterach. Ta gra przypomni wam zimę w sposób najlepszy z możliwych. Po wtóre dla tych, którzy lubią wyścigi po niespecjalnie płaskim gruncie i te, w których maszynę kontroluje się z trudem. Po trzecie gra ta doskonale posłuży tym, którzy lubią ingerować w swoją zabawę nieco dosadniej - np. budując własne tory. No i wreszcie tym, którzy lubią pohasać przy konsoli ze znajomymi

Grabarz

PlayStation

6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

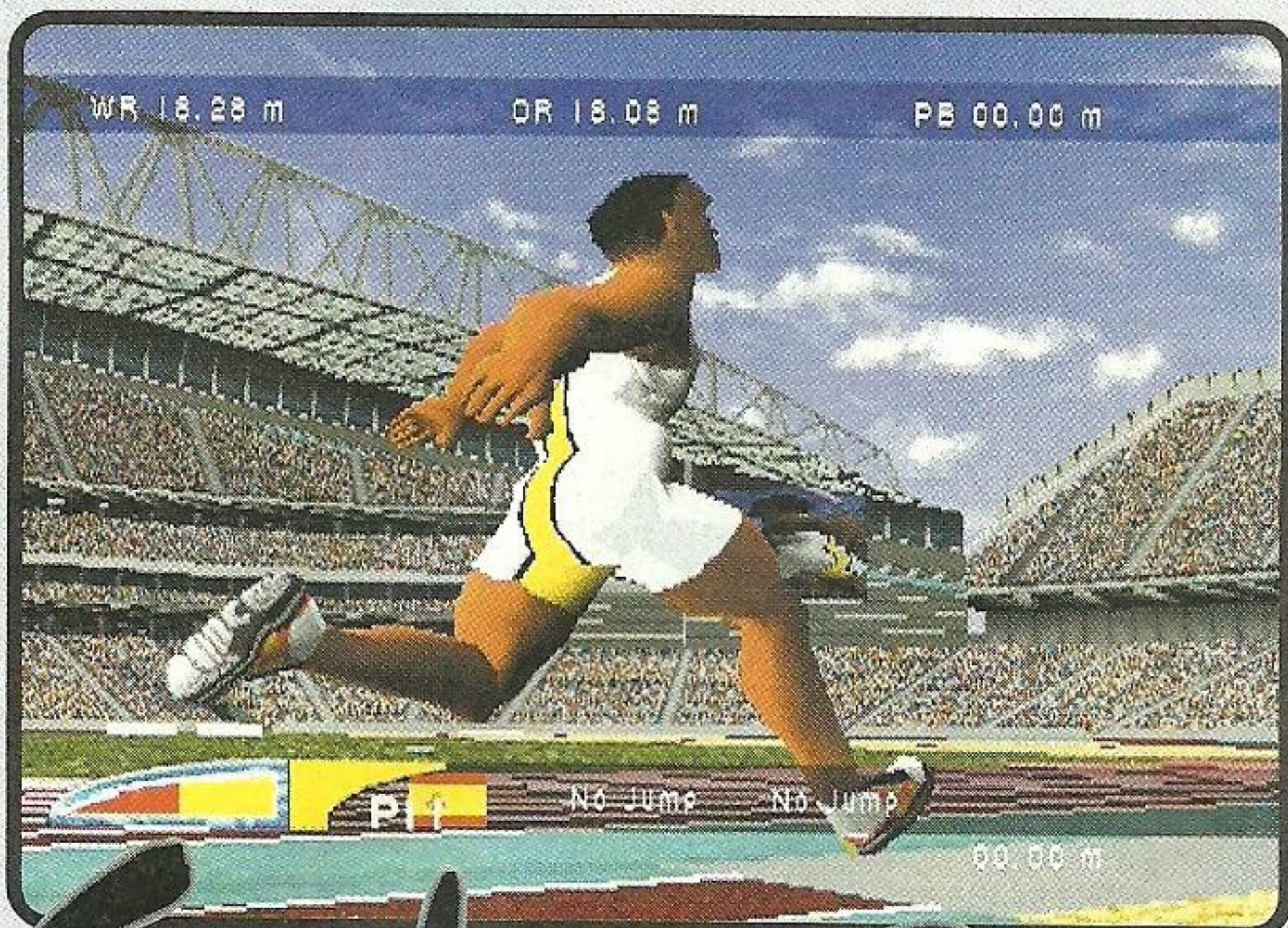
Wydawca: Crave
Producent: Crave
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

WRESZCIE COŚ W TYM TEMACIE...

To drugie po SLEDSTORM wyścigi skuterów śnieżnych. Tamta gra była bardziej płynna i zapewniała bezkolizyjną, zręcznościową jazdeczkę. Ta z kolei jest jakby bardziej symulacyjna, szczególnie, gdy włączymy widok z oczu zawodnika. Grabarz ma rację, może zakręcić się w głowie od ciągłego odbijania się od nierówności terenu. Podoba mi się, choć w dalszym ciągu wolę SLEDSTORM z jego arcade'owym klimatem (i za pół ceny). [G-Ash]



rysowania dalekiego tła), ale jest ono skonstruowane tak sprytnie, że nie mamy nic przeciwko temu. Na przykład jesteśmy na górze i na zakręcie miga nam ogromny statek w porcie. Hop w dół (a skoki w tej grze są niesamowite - czujesz tę wielką, przewalającą się masę) i już jesteś przy nim. Niby korytko, ale statek przeogromny i fajne uczucie. Są - rzecz jasna - momenty panoramiczne i wtedy



Sydney 2000



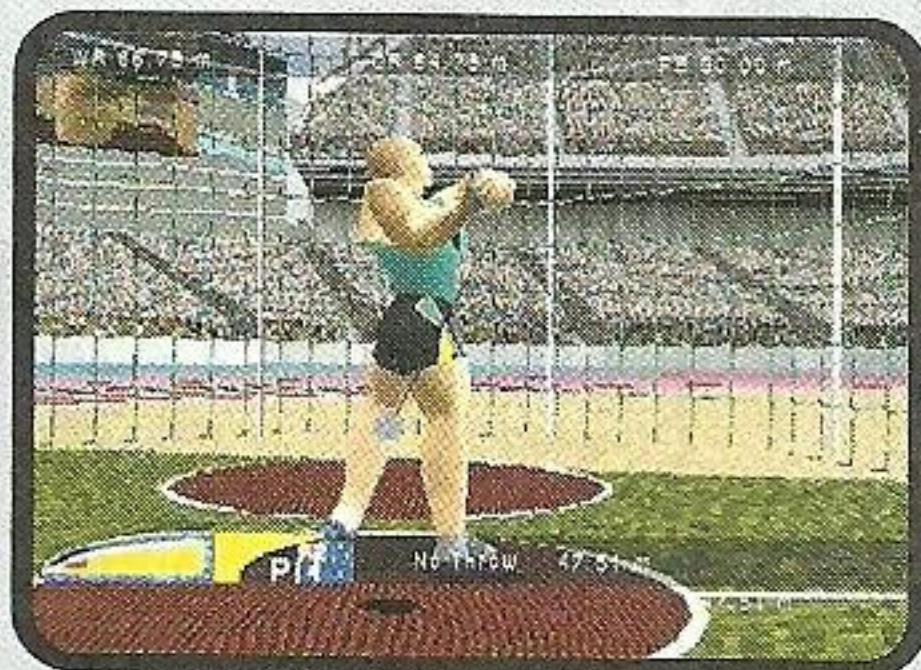
Siedzisz sobie teraz wygodnie w fotelu przed telewizorem i oglądasz transmisję z olimpiady. I lepiej pozostań przy tym, ponieważ kolejna buttonmasherska gra sportowa nie dostarczy ci takich emocji i takiej radości...

Ja rozumiem że takie są wymogi rynku i wraz z wielką sportową imprezą muszą wyjść gry o odpowiedniej tematyce. Ale tej gry i innych o podobnej zasadzie działania mogliby nam wydawcy naprawdę oszczędzić. Niestety, nie wymyślono jeszcze sposobu aby przenieść lekkoatletykę i inne dyscypliny z letnich igrzysk na ekrany bez konieczności bezmyślnego katowania przycisków. Jeżeli ktoś kiedyś wpadnie na jakiś sensowny pomysł jak doprowadzić tę kategorię gier do stanu używalności i wprowadzi go w życie, to będę się w taką pozycję zagrywał dniami i nocami. Do tego czasu wszystkim "mordercom palców" mówię stanowczo nie. A oto dlaczego.

Po pierwsze: to już było. Standardowo jest sprint na setkę, 110 przez płotki, skok wzwyż, rzut oszczepem i młotem, skoki do wody, podnoszenie ciężarów, kolarstwo torowe i 100 metrów stylem dowolnym (pływanie). Z nowości zafundowano nam strzelanie do rzutków, trójskok i slalom kajakiem górskim. Stare dyscypliny są opracowane standardowo i tak jak zawsze, nudzą się błyskawicznie. W nowych też nie ma nic ciekawego na skutek kiepskiego sterowania (kajaki i rzutki) oraz niewielkiej różnicy między skokiem w dal i trójskokiem.

Po drugie: oprawa graficzna nie prezentuje się zbyt efektownie. Ubogie i nijakie tekstury, kanciaste i kiepsko animowane postacie wyglądają wyjątkowo niezgrabnie, a sposób przedstawienia płynącej wody w slalomie kajakiem to jakiś żart, i naprawdę ciężko to opisać słowami.

Po trzecie: dźwięk w tej grze praktycznie nie istnieje, komentator ma monotony głos i co chwila się powtarza, a reszta dźwięków jest tak płaska jak to tylko możliwe.



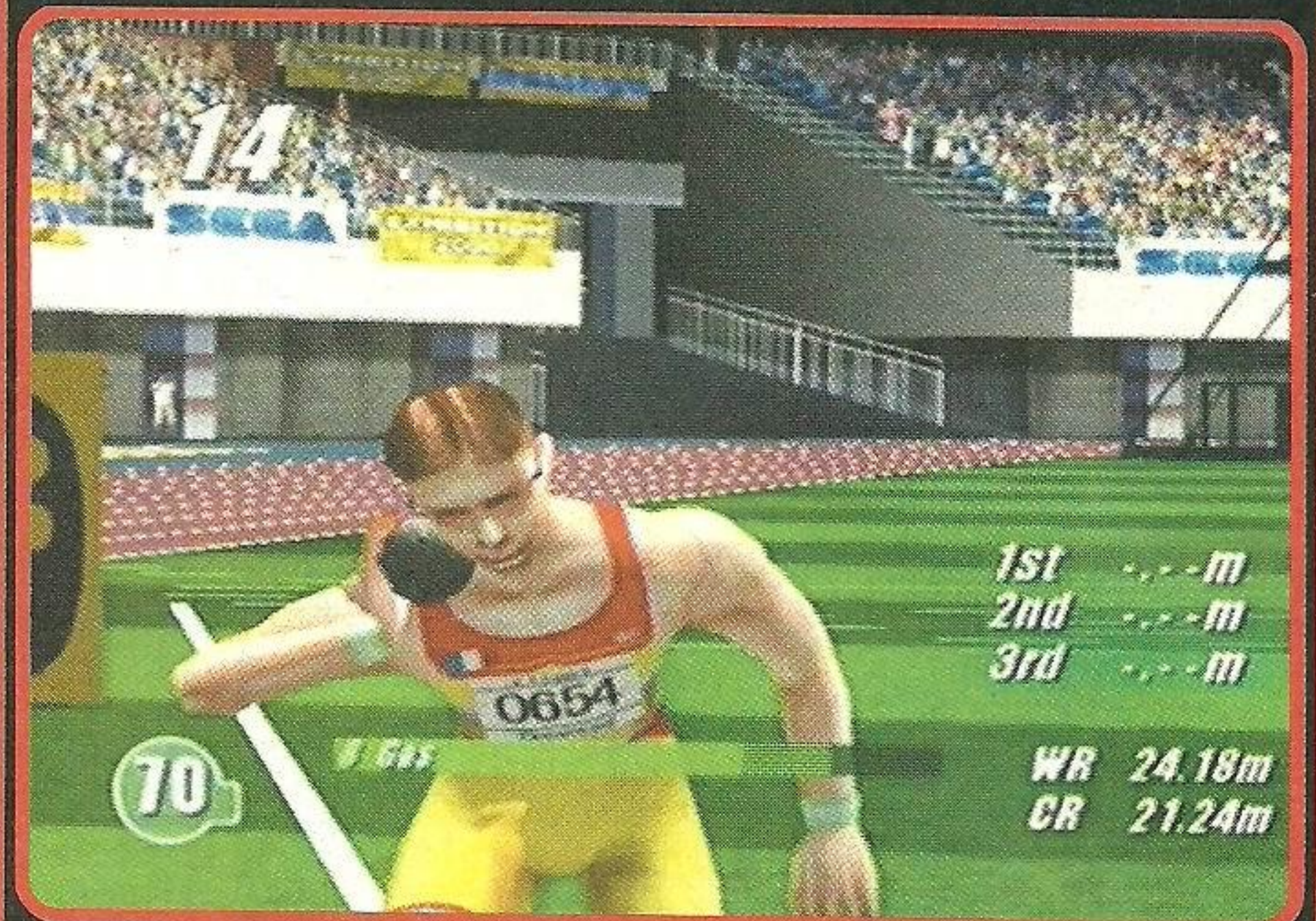
Po czwarte: grywalność nie uległa zmianie (bo nie mogła). Można pograć 30 minut; dłużej raczej się nie da bo palce i nadgarstki tego nie wytrzymają. Multiplayer oferuje naprawdę spore możliwości (ośmiu graczy jednocześnie), ale pozostanie raczej niewykorzystany. Są ku temu dwa powody: ciężko znaleźć tylu zapalonych masherów i wiązałoby się to z utratą wszystkich zgromadzonych w łódzkie zapasów (oraz pady do wymiany). Po drugie - po co?

Gra dla znikomej garstki niewyżytych młodzieńców, nie zaopatrzona w żadne nowości i obciążona beznadziejnym sterowaniem. Wynik kontroli antydopingowej był pozytywny. To może oznaczać tylko jedno: dożywotnia dyskwalifikacja.

PSX i DC		3
GRAFIKA	3	
DŹWIĘK	4	
MIÓD	3	

Wydawca: Eidos
Producent: Eidos
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, VMU, Jump Pak

SEGA SPORTS Virtua Athlete 2K™



W chwili, gdy czytacie te słowa, po olimpiadzie w Sydney pozostały już tylko wspomnienia. My mieliśmy okazję pobawić się VA2K obserwując jednocześnie zmagania sportowców w telewizji.

Jedno jest pewne - tym razem Sega, a dokładniej ludzie z teamu Hitmaker nie do końca pokazali jak powinna wyglądać dobra gra sportowa. Po prostu graliśmy wcześniej w megafakinku! VIRTUA TENNIS i spodziewaliśmy się czegoś więcej. VA2K jest przedstawicielem rodziny masherskich zręcznościówek o zacięciu sportowym. Jeśli pamiętacie DECATHLON na ZX Spectrum lub INTERNATIONAL TRACK&FIELD (PSX) to wiecie o czym mowa. Zadaniem gracza w produkcjach tego typu jest możliwie jak najszybsze atakowanie przycisków i nie ważne czy pokonujemy akurat "setkę" sprintem, czy rzucamy oszczepem. Liczy się przede wszystkim szybkość oraz technika. Tak, technika. Chyba nie myślicie, że normalny człowiek potrafi przez kilkanaście (kilkadziesiąt) sekund wciskać na zmianę dwa przyciski. Trzeba wiedzieć jak odpowiednio ułożyć pada, albo wykorzystać elementy garderoby (ciekawość patent to "ubranie" pada w t-shirt'a i rytmiczne przesuwanie palcem między przyciskami). Jeśli jednak lubicie takie wyzwania, to VA2K stworzono specjalnie dla was. Gra pozwala na sprawdzenie swoich sił w jednej z siedmiu dyscyplin sportowych (jest obowiązkowy bieg na 100 metrów, jest na 1500, a nawet skoki w dal i wzwyż!) i... To w zasadzie wszystko. Nie ma możliwości odkrywania sekretów, ani żadnego trybu kariery. Tylko arcade, który nudzi się po godzinie. Oczywiście sprawa wygląda zupełnie inaczej, gdy do konsoli podepnijemy cztery kontrolery. Wtedy nie ma nic lepszego niż bieg na 1500 metrów. Obserwowanie kumpli w stadium szczytowego wysiłku (palce odpadają!) to jest to! Graficznie VA2K prezentuje się całkiem dobrze. Co prawda nie jest to wspomniany VIRTUA TENNIS, ale mimo to widać, że autorzy dobrze wiedzą jak wykorzystać moc drzemiącą w DeCe - wielkie stadiony, fajna



publiczność... Lubimy te sprawy. Na temat dźwięku nie warto się wypowiadać. Muzyka przypomina kawałki znane z uroczystości otwarcia/zamknięcia olimpiady - wzniosłe utwory dla prostych ludzi (heheheh, nie jesteśmy prości). Efektów dźwiękowych trochę brakuje - niby publika kibicuje, ale jest tego zdecydowanie za mało. Zresztą całej grze czegoś brakuje. Wolelibyśmy zobaczyć produkt, nad którym można spędzić dobrą chwilę, a nie "jednostrzałowca".

Nolster

Dreamcast		5
GRAFIKA	8	
DŹWIĘK	5	
MIÓD	5	

Wydawca: Sega
Producent: Hitmaker
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

TOCA World Touring Cars™

TOCA to gra wspaniała, niestety egzystująca w cieniu rozreklamowanego GRAN TURISMO. Czy trzecie podejście zmieni tę sytuację? Hmm... Może i tak być...

Najfajniejsza w GRAN TURISMO jest mnogość samochodów, które można zdobyć wygrywając kolejne wyścigi. Mistrzowie kodu skończyli z ograniczającą liczbę wozów licencją brytyjskiej BCC i sięgnęli po arsenal wozów klasy



turystycznej z całego globu, a więc także z południa Europy- tu debiut Fiata, BMW, Alfa Romeo, Ameryki Północnej z Chryslerem na czele, oraz Azji czyli przede wszystkim Toyotą, Subaru i Mitsubishi. W sumie kilkadziesiąt różnych modeli. Mniej niż w GT, ale tu nie zawracano sobie głowy jakimiś miejskimi pierdziawkami.

Dzięki zmianie kontynentów można pojeździć na diametralnie różnych torach - od zakręconych japońskich, aż po amerykańskie ogrodzone bandami niczym tor bobslejowy. Jedne obfitują w długie proste, inne w wąskie szlaki, inne jeszcze w liczne zjazdy i podjazdy, a wszystkie wymagają dobrze zaplanowanej taktyki. Wprowadzono także większe spektrum warunków czasowo-pogodowych, a także swobodnej manipulacji w częściach pojazdu, co sprawia, że doskonale możemy się wczuć w rolę

zawodowego kierowcy rodem z kanału TV.

Opracowanego przez Codemasters symulacyjnego modelu jazdy nie trzeba miłośnikom wyścigów szczególnie zachwalać niemniej jednak przypomnę, że nie ma on sobie równych. I niech się arcade'owe GT2 schowa. Choć niestety muszę przyznać, że w porównaniu z pierwszą częścią TOCA, z poziomem trudności niestety trochę odpuszczono, co było widać już w dwójce. Przez to gra znalazła więcej miłośników, ale dla mnie straciła pół punktu. Mimo tego zasuwa się w tę grę godzinami i jak COLIN nigdy się nie nudzi.

Wydawało mi się, że TOCA WTC niczym nowym mnie nie zaskoczy. Tymczasem dostałem do rąk produkt całkowicie przebudowany z masą nowych aut, ekstraszów a przede wszystkim odstającą od bratniego COLINA 2.0 niesamowitą grafiką. To, czego dokonali graficy z Codemasters w tej grze to cud. Z tak wyeksploatowanego, starego plejstejszyna wyciągnęli porządną grafikę i zachowując płynność animację. Tego nie miała rozpikselowana dwójka.

I pomyśleć, że do tego wszystkiego rozbudowano jeszcze uszkodzenia wozów.

Z bryk zwisają pourywane zderzaki, które trąc o podłoże tworzą

prawdziwe warkocze iskiek, inne elementy uderzają w asfalt wydając głucho-metaliczny dźwięk, a odpowiednio sprowokowane auto wylatuje w powietrze w szaleńczym korkociągu. Na zakrętach, w ostrym hamowaniu wozy stają na dwóch kołach, amortyzatory uginają się przenosząc środek ciężkości, a gumy piszczą i fajczą się niemifosiernie.



To trzeba poczuć.

Oddzielna i chyba najważniejsza sprawa to nowy tryb startu w mistrzostwach. Niczym w GT zaczynasz od słabszych wozów i podstawowych torów, aby z czasem pokonując wyznaczone zadania zdobywać w tym przypadku punkty i zmieniać auta i zespoły. Bardzo dobre rezultaty premiowane są specjalnymi bonusami. Tak nowatorskie podejście do sprawy, wraz z pozostałymi tradycyjnymi trybami zadowoli wszystkich miłośników czterech kółek. Gwarantuję. Naturalnie fajnie jest podłączyć kierownicę, albo nawet cztery, bo przy pomocy multitapa można jeździć w kwartecie. Niestety, wypadła opcja zlinkowania konsol, a szkoda bo to niegłupia akcja.

Tytuł gorący, jakich mało. Biorę!

Joseph

PlayStation 8

Wydawca: Codemasters
 Producent: Codemasters
 Liczba Graczy: 1-4
 Termin: Październik

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

GRAFIKA 9
 DŹWIĘK 8
 MIÓD 8

Parasite Eve II™

パラサイト・イヴ 2

PASOŻYT TO TAKIE ZWIERZĘ (LUB ROŚLINKA), KTÓRE ŻYJE SOBIE WEWNĄTRZ (LUB NA POWIERZCHNI) INNYCH ORGANIZMÓW - ŻYWCIELI. CZERPIE Z NICH POKARM I ZATRUWA IM ŻYCIE. ALE NIE ZAWSZE. CZASAMI PASOŻYTY BARDZO SIĘ PRZYDAJĄ. CHOĆBY TAK JAK AYA W PARASITE EVE 2.

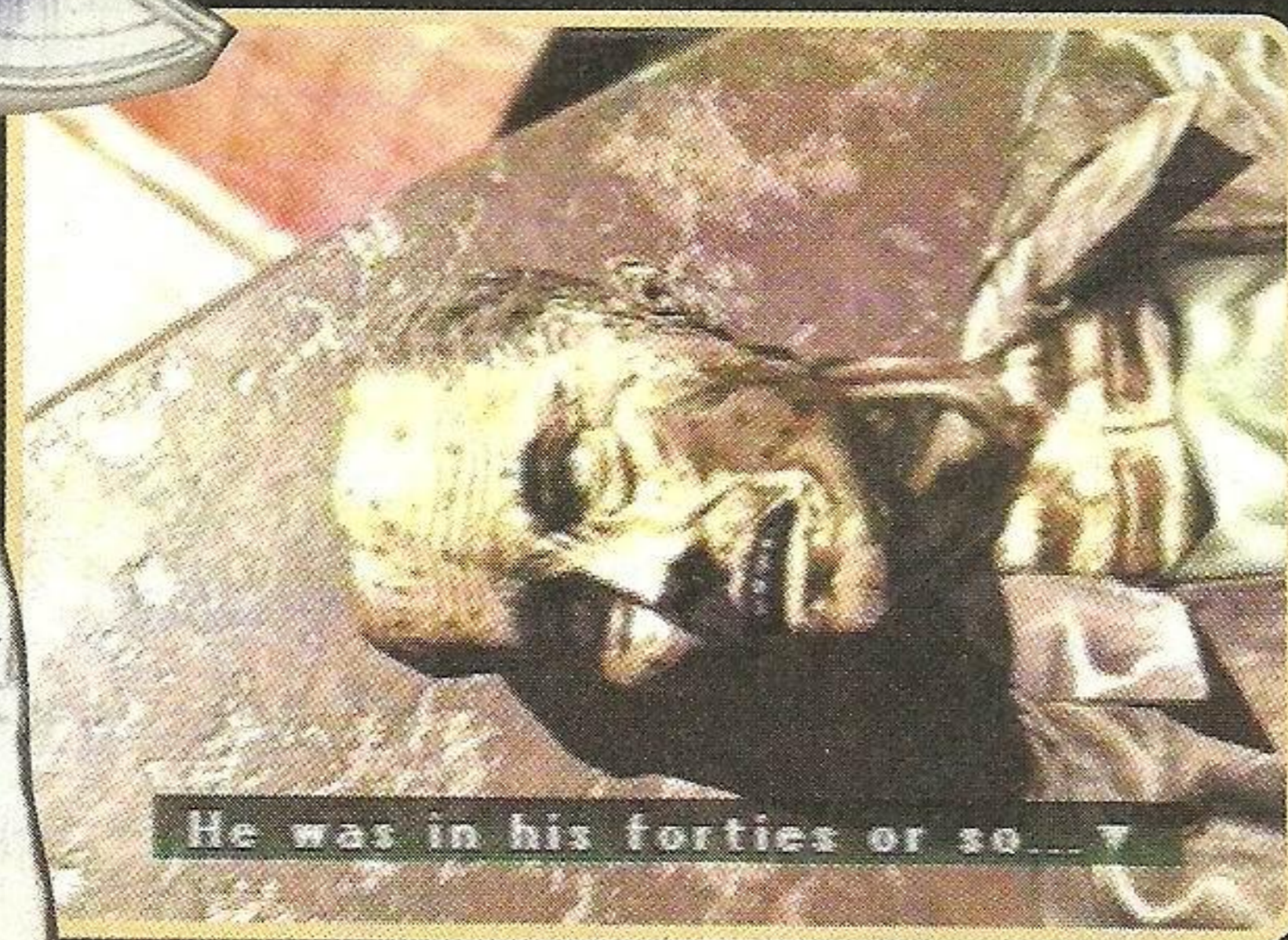
Tak, bo to Aya będzie główną bohaterką PE 2 (zaskoczeni?). Kilka lat po wydarzeniach z pierwszej części, już jako członkini nowej organizacji M.I.S.T. zajmującej się zwalczaniem stworów neo-mitochondrycznych na nowo przeżyje koszmar, w którym przyszło jej wziąć udział w części pierwszej.

Ta gra powinna nosić podtytuł "wielki powrót mitochondrii". Domyślacie się dlaczego? Jest pełnoprawnym sequelem PE, jednak nie porzestaje tylko na kontynuowaniu zawartych w tamtej

odstanie wątków. Idzie znacznie dalej. Powiedziałbym nawet: mutuje. Z gry, która była połączeniem FFVII (jeśli chodzi o rozgrywkę) z RE (klimat) przekształciła się w hybrydę horrorowo-zręcznościowo-przygodową. Nie jest to też erpeg, choć zawiera elementy charakterystyczne dla tego gatunku. Prawdę mówiąc PE2 jest przedstawicielem gatunku, który ma wiele wspólnego z klasycznymi przygodówkami znanymi z komputerów domowych, okraszona jest jednak bardzo atrakcyjnie zrealizowanym systemem walki. Polegającym bardziej na zręczności niż miało to miejsce w prequelu. Tutaj akcja zatrzymuje się tylko w momentach używania mocy mitochondrycznych Aya. Cała reszta - czyli bieganie i strzelanie odbywa się podobnie jak w Residentach. Podobnie, nie identycznie. Gra jest naprawdę ambitna. Nie dość, że sama fabuła zawiera kilka punktów



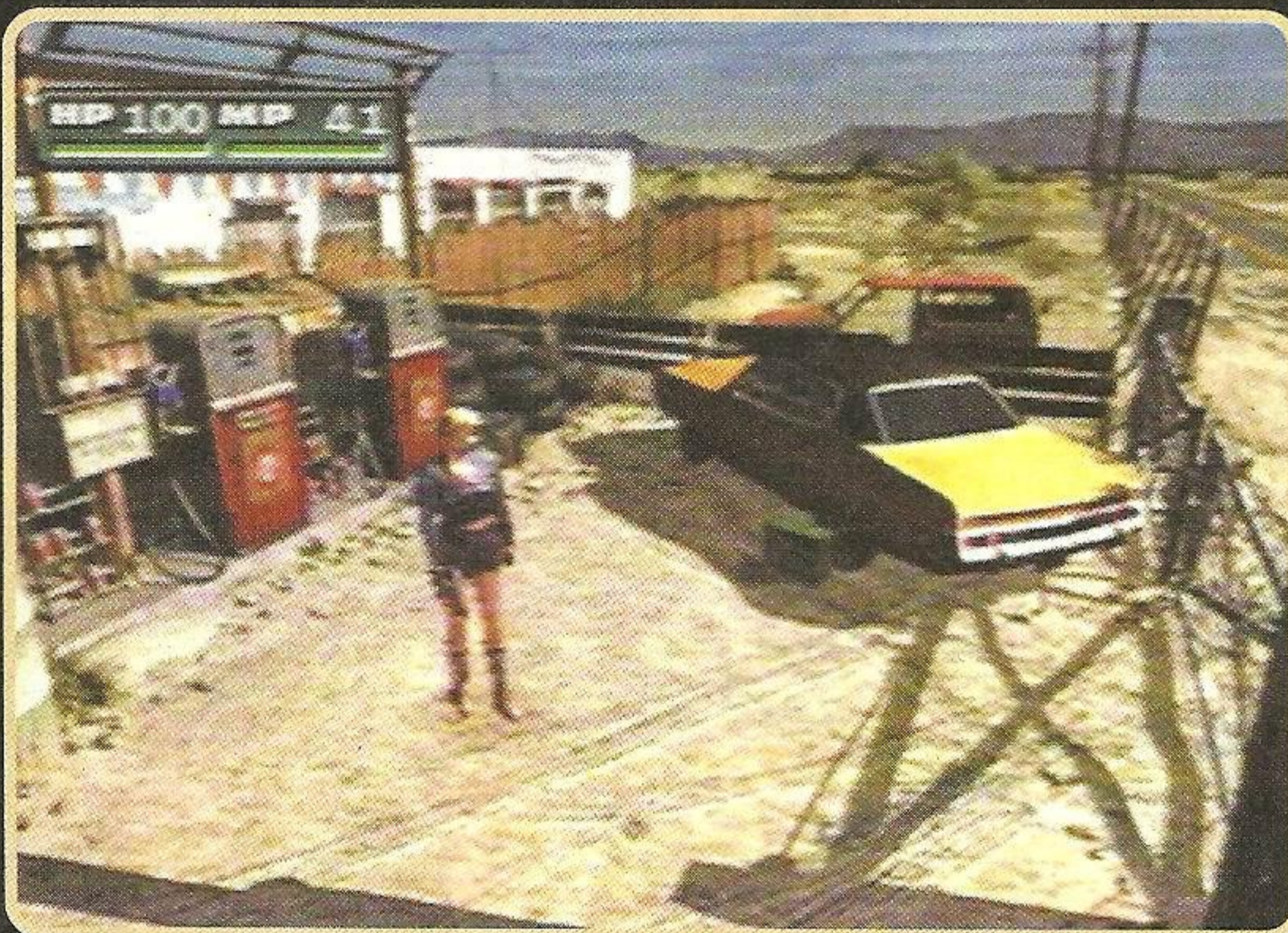
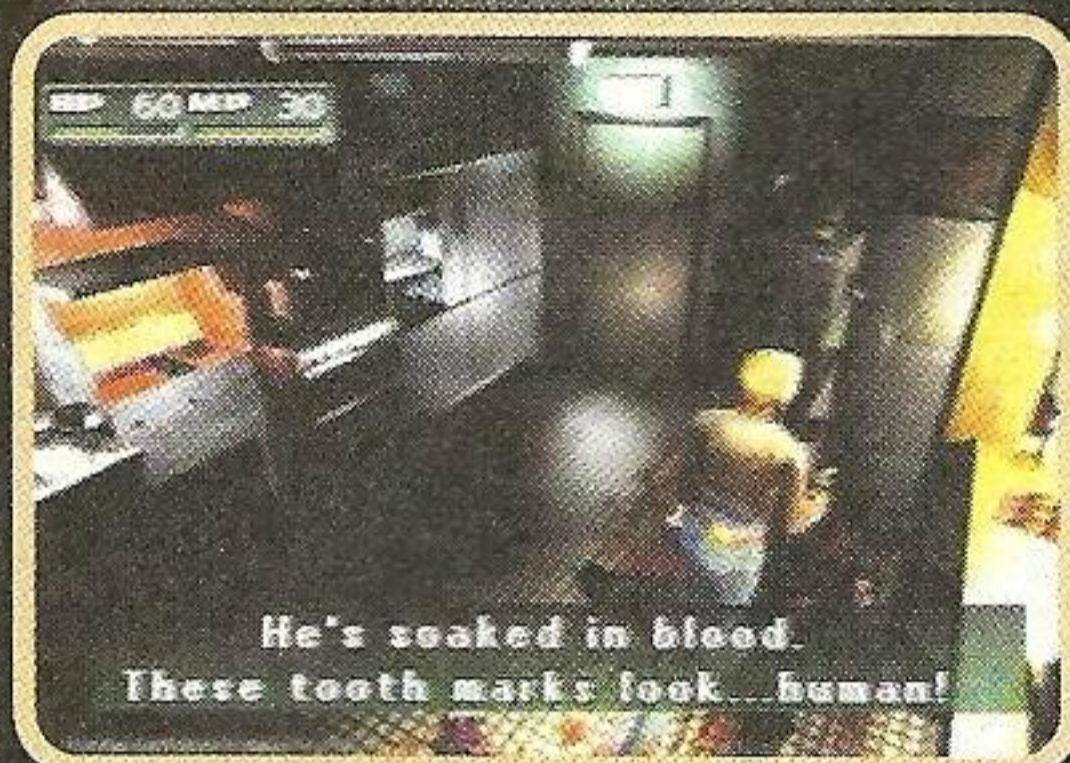
zmieniających dalszy przebieg zdarzeń, to wiele rzeczy można robić na różny sposób. Na przykład rozwalenie chmary nietoperzy należy do najłatwiejszych. Bestii jest zwykle dużo i są szybkie. Ale wystarczy pomyśleć (użyć latarki, która je oślepi) i są już twoje. Również prawie każdego bossa można rozwalić na dwa sposoby. Niektóre są naprawdę efektywne. To znaczy sposoby robienia fatality bossom, jak i oni sami. Olbrzymie potwory, mieszanka żywego mięsa z metalowymi implantami, które często tu i ówdzie wystają im z ciała. Warto to zobaczyć. Walka oczywiście toczy się w czasie rzeczywistym, czyli: unik, strzelasz, przeładujesz, znowu unik... Oprócz tego jest również magia (ataki mitochondrialne). Przez pewną chwilę się ładują, więc o ich wykorzystaniu trzeba pomyśleć odpowiednio wcześniej. Konceptji jak i wykonaniu tych specjalni nie mam nic do zarzucenia, choć nie można powiedzieć, że są jakimś ogromnym krokiem naprzód w stosunku do poprzedniej części. Podczas gry natrafiamy na zagadki logiczne, które bez znajomości angielskiego potrafią nieźle zależeć za skórę. Najczęściej chodzi o zagadki wymagające drobnych kalkulacji - niektóre są naprawdę wymagające. Dość powiedzieć, że do tej pory nie jestem w stanie zrozumieć jak udało mi się wpaść na



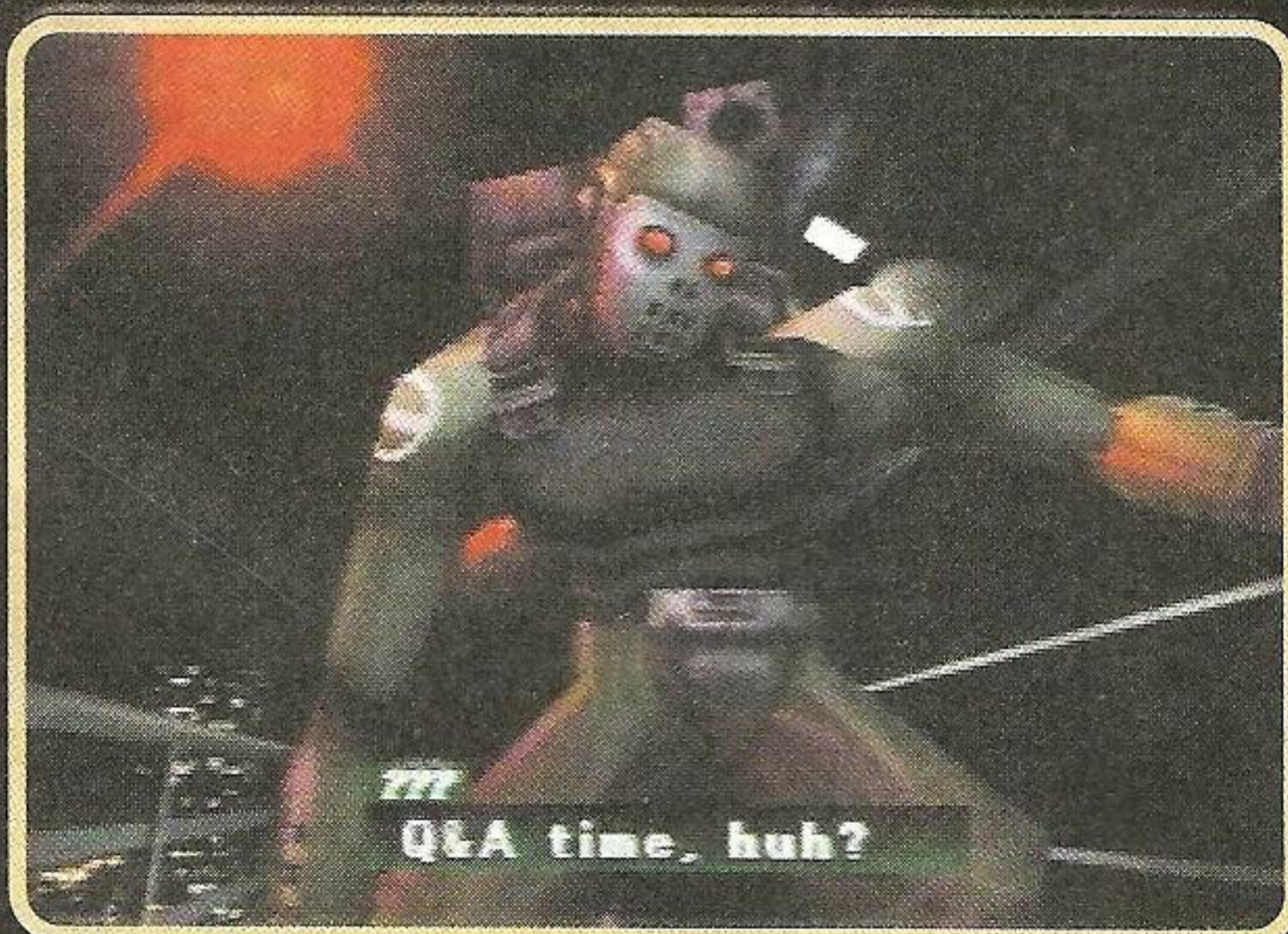
He was in his forties or so... 7

Boss Time

Bardzo fajnym dodatkiem jest możliwość dwubiegunowego rozwalania napotykanych bossów. Mamy możliwość zaatakowania takiego przyjemniaczka używając najpotężniejszych czarów i najcięższego sprzętu, albo wykorzystujemy elementy dekoracji, zostawionych przypadkiem przez programistów. Pokazują to screeny obok. Na pierwszym widzimy najbardziej oscreenowaną postać pierwszego bossa - kobiety, która zmienia się w bestię w kawiarni na Acropolis Tower. Tutaj metoda jest prosta - biegamy i naparzamy ze wszystkiego i jest po kłopotcie. Zaraz obok - zabawa w elektryka. Strzelając w przewody energetyczne podczas pierwszej konfrontacji z Hunterem (kiedy przechodzi obok nich) możemy boleśnie go zranić. Podobny motyw (np. wybuchające beczki) był w Residentach.



rozwiązanie jednej z nich. Musiałem mieć dobry dzień. Graficznie, całość przedstawia się olśniewająco. Po włożeniu kompaktu do konsoli przywitało mnie, o dziwo, intro. Mimo, że jak to zwykle bywa - składa się ono z pociętych animacji znajdujących się w grze, to trudno powstrzymać się od słów zachwytu. Wybrałem New game i... mym oczom ukazała się kolejna świetna animacja, tym razem już wprowadzająca w nadchodzące zdarzenia. Tu również inwencja twórcza programistów Square przyjemnie pojechała me zmysły. Nie od dziś wiadomo przecież, że firma zatrudnia jednych z najlepszych specjalistów od animacji, czego upust dają w kolejnych intrach, outrach i przerywnikach zwyczajowo już zapierających dech w piersiach. Zdaję sobie sprawę z tego, że PE 2 od początku był projektowany jako najpiękniejsza tego typu gra na PlayStation (dorównać jej będzie mogło tylko DINO CRISIS 2). Ale ten cały przepych graficzny nie współgra, a nawet gryzie się z ubóstwem



dźwiękowym. Eh, mam wielki żal do Square za to, że ciągle pchają w grafików, zapominając... Nie, nawet już olewając tę, jakże ważną w takich grach, kwestię. Przecież już nawet RE (jedynecka!) miał momenty z w pełni zdubbingowanymi kwestiami, a tu? Niby w PE2 kilka razy pojawiają się wypowiedziane przez lektorów kwestie (zwykle - pojedyncze słowa), ale tyle tego, co kot napłakał. W jakiś sposób nadrabiają za to naprawdę dobre teksty pojawiające się podczas oglądania i znajdowania różnych przedmiotów czy przetrząsaniu pomieszczeń. Poza tym niemal każdy przedmiot lub miejsce ma więcej niż jeden komunikat, tak że w rezultacie klikamy na jakichś pojemnikach, lodówkach, zdezelowanych samochodach czy otwartych kłobach tylko po to, aby zobaczyć "co mają nam do powiedzenia". Fajnie też, że nie wystarczy raz obejrzeć np. szafkę aby znaleźć ukryty w niej przedmiot. Nierzadko należy rzucić okiem parę razy aby ujawnić kryjące się tam dobra. Mimo wszystko byłoby bardzo miło gdyby dało się to jakoś wypośredkować i, oprócz samych animacji, dorzucić też mówione teksty. Jest jeszcze jedna rzecz, która na pewno spodoba się



bezkrytycznym fanom serii RE (za to tym, którzy bardziej trzeźwo patrzą na gry, raczej nie przypadnie do gustu). Przygoda zaczyna się oryginalnie. Najpierw Acropolis Tower, potem Dryfield. Jednak i tak na drugim dysku akcja przenosi się do podziemnych laboratoriów. To już robi się trochę nużące. Co nie oznacza, że gra jest zła. Wręcz przeciwnie. Polecałbym ją bardziej, niż któregośkolwiek Rezydenta. Choćby dlatego, że jest inna, stara się wyrwać ze sztywnego kanonu narzuconego przez produkcje Capcomu. Ale nie tylko. Przede wszystkim PE 2 jest grą dłuższą i głębszą niż RE. Myślę, że developerzy wzięli sobie do serca to, że PE była dla graczy za krótka i przedłużyli rozgrywkę do 20-30 godzin. Nie mówiąc o dodatkowych trybach, które otwierają się po przejściu gry. Aya już nie jest dziewczyną na jedną noc.

o.g

ROZUMISZ?

PARASITE EVE 2 jest doskonałym przykładem na to, że aby czerpać przyjemność z gier należy rozumieć język w jakim komunikują się one z graczem. Gra ta jest bardziej przygodówką z elementami zręcznościowymi i małą dawką rpg-a, niż rpg-iem akcji z elementami zręcznościowymi. Niektóre zagadki występujące w grze nasuwają raczej skojarzenia z dowcipnymi PeCetowymi przygodówkami niż konsolowymi rpg-ami, w których zadania stojące przed graczem polegają np. na przebrnięciu przez pół kontynentu aby zamienić dwa słowa ze staruchem mieszkającym na ostatnim piętrze strzelistej latarni morskiej będącej jednocześnie śledziskiem skrzydlatych demonów. Bardziej aktywny sposób prowadzenia walki kładący ogromny nacisk na częste przeładowywanie broni także wydaje się krokiem we właściwym kierunku. Może wydawać się, że gra trochę niebezpiecznie zbliżyła się do RESIDENTA - elementy przygodowe i bardziej zręcznościowa walka są przecież na porządku dziennym w tytułach Capcomu. No tak, ale z kolei animacja podczas ostatniej walki w RE:CV kojarzy mi się z filmami pokazującymi przemiany zachodzące w neomitochondrycznych potworach. Czyli kto kseruje kogo? [Ban]

PlayStation 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: EA Square
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Na szczęście oprócz robienia archa-olidschoolowych rpg-ów takich jak DRAGON QUEST VII, Enix potrafi jeszcze wnieść do tego gatunku coś więcej niż tylko screeny z grafiką na poziomie szesnastobitowym. Przedstawiam najbardziej oryginalnego rpg-a, w jakiego grałem w tym roku.

Mitologia nordycka rzadko kiedy bywa inspiracją gier rpg. Oczywiście większość rpg-ów Squaresoftu (i połowa robionych przez inne firmy) ma jakiś miecz, pojazd czy lokację nazywającą się Ragnarok, nie brakuje też potężnych rycerzy o imieniu Odyn, ale są to tylko małe zapożyczenia. A VP czerpie z tej mitologii pełnymi garściami. I robi to bardzo konsekwentnie.

Zamiast wymyślać jakiś nowy konflikt (w którym bohaterowie i tak znowu zostaną zmuszeni do stanięcia w obronie świata) czy potężnych przeciwników o groźnych imionach, Enix oparł się o jedną z najciekawszych mitologii, która napisała się przez wieki sama. I nie przeszkodziło jej to w zrobieniu gry, która na każdym kroku tchnie tak świeżymi pomysłami, że nie sposób jest dostrzec w jak głęboką koleinę wpadły taśmowo robione, bliźniaczo podobne do siebie, klasyczne konsolowe rpg-i.

Zadanie gracza jest proste.

Should Deny The Divine Destiny of

The Destinies

VALKYRIE PROFILE

ヴァルキリープロフィール

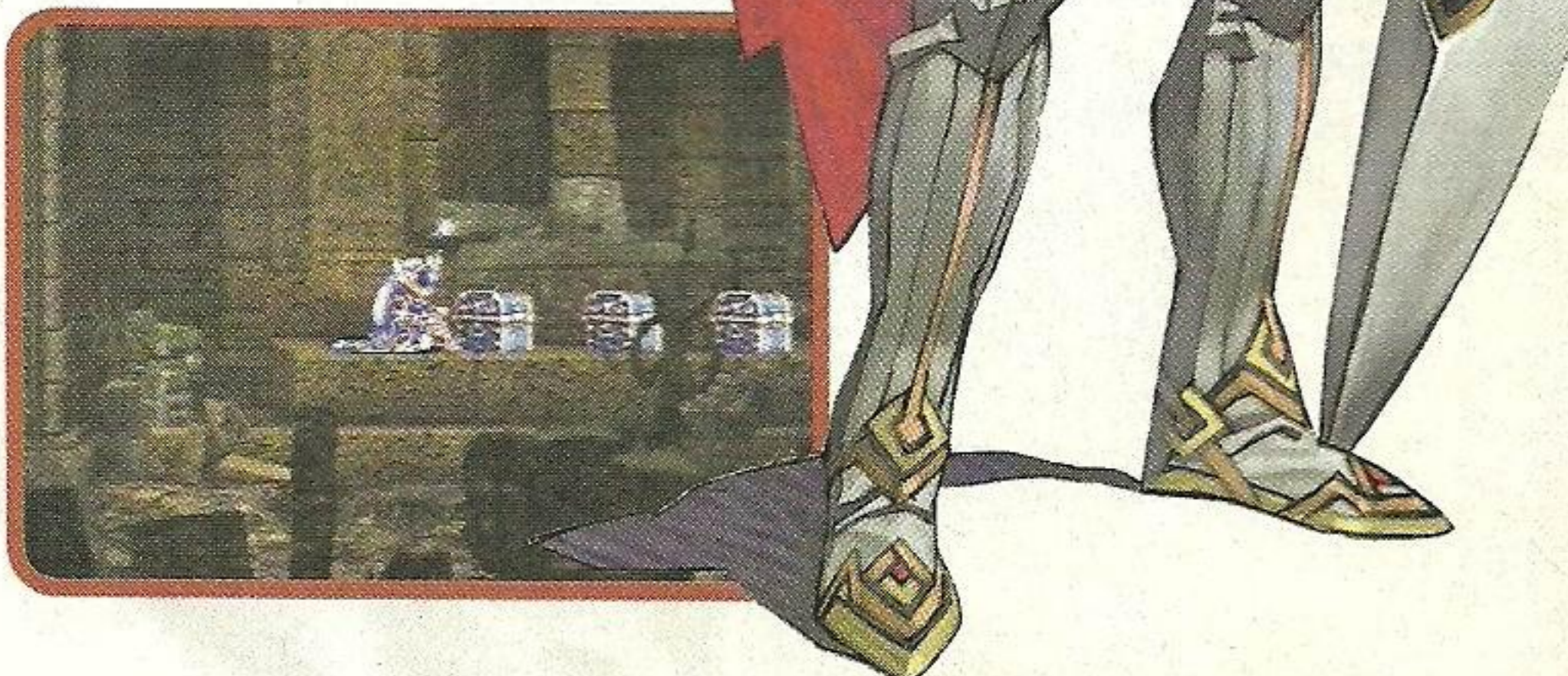


Nieuchronnie zbliża się Ragnarok - koniec świata, kiedy to bóg Odyn wraz ze swoimi dzielnymi wojownikami bawiącymi w Valhali stanie do walki z innym bogiem - Lokim, który (jak głoszają podania) przyplynie na okręcie zbudowanym z paznokci umarłych. Przepowiednia głosi też, że w czasie ostatecznej bitwy Odyn zostanie zabity przez wilka Fenrira - syna Lokiego... Pieprzny kawałek, nie (te paznokcie jakoś nie przewijają się w grze, ale myślałem, że to kawałek bardzo przydatnej i pożytecznej wiedzy)?

Odyn nie jest zbyt pewny swego, posyła więc po Walkirie. Ich zadaniem staje się odnalezienie wojowników, którzy wspomogą dobrego boga w walce z siłami zła, a następnie uniosą dusze owych wojowników (Walkirie zawsze pojawiają się w miejscach, gdzie bohaterką śmiercią giną wielcy wojownicy) do Valhali. Pomyślcie tylko - czyż rpg, w którym przez cały czas nie

przewija się ani jeden motyw statku kosmicznego może być kiepski?.. A dalej jest jeszcze lepiej. Jako Walkiria zstępujemy do Midgardu (na Ziemię) i zaczynamy szukać odpowiednio wykwalifikowanych śmiałków. Spotykamy ich, przyłączamy do drużyny, a następnie podnosimy ich umiejętności w czasie licznych walk, aby do Valhali odesłać jak najpotężniejszych z nich. Ponieważ jednak Valhalla to odpowiednik raju - dostają się tam tylko polegli w walce śmiałkowie (którzy zajmą się przede wszystkim uctowaniem i piciem, co jakiś czas wykonując polecenia Odyna). A Walkiria jest boginią wspomagającą wojów. W tej grze moment spotkania każdej z postaci dołączającej się do naszej drużyny jest tym, w którym postać ta ginie. Pomyśl ten bardzo przypadł mi do gustu - jest tak odmienny od tych wszystkich ciepłych, miłych i zdeformowanych stworków jakimi raczą nas inne gry... VP jest grą tragiczną i ponurą w piękny, romantyczny sposób. Sterowana przez nas Walkiria ma

dar pozwalający jej słyszeć krzyki bólu i smutku jakie wydają z siebie dusze mające ulecieć z wątpliwych ludzkich ciał. Jest w stanie zlokalizować ogniska takich głosów - udajemy się wtedy w takie miejsca i obserwujemy jak następną osobą



traci życie. Każda z takich historii jest inna i każdy z nich przybliży nam postać danego bohatera. Liczne tragedie, akty męstwa oraz zbiegi okoliczności prowadzące do śmierci postaci, owocują poszerzeniem się listy naszych Einherjar (wojowników poległych na polu walki). Doskonale wpasowuje się w to muzyka rewelacyjnie wykorzystująca chóry oraz zwykłe instrumenty wyczarowujące

egzotycznie brzmiące melodie, które podkreślają jeszcze wydarzenia na ekranie. Ukośnieniem całej otoczki fabularnej jest fantastyczna wręcz oprawa, z głosami lektorów wypowiadającymi kluczowe kwestie czystą angielszczyzną, efektowne, kilkupoziomowe scenerie oraz onieśmielające, ponuro wyglądające tła. Oprócz tych wszystkich detali niezwykle świeży jest też system walki. Cztery postacie, z których może składać się nasza ekipa, mają



przez postać, są też specjalne supery do odpalania, po naładowaniu zielonego paska. Jest to niezwykle efektowne i kojarzy się z mordobiciami. A co



przypisane przyciski geometryczne. Stojący z przodu to kwadrat, ten z tyłu to kółko, a ci na górze i dole to trójkąt i X. W czasie walki czekamy na kolejkę, po czym naciskamy przyciski. Postacie mają ataki o różnej

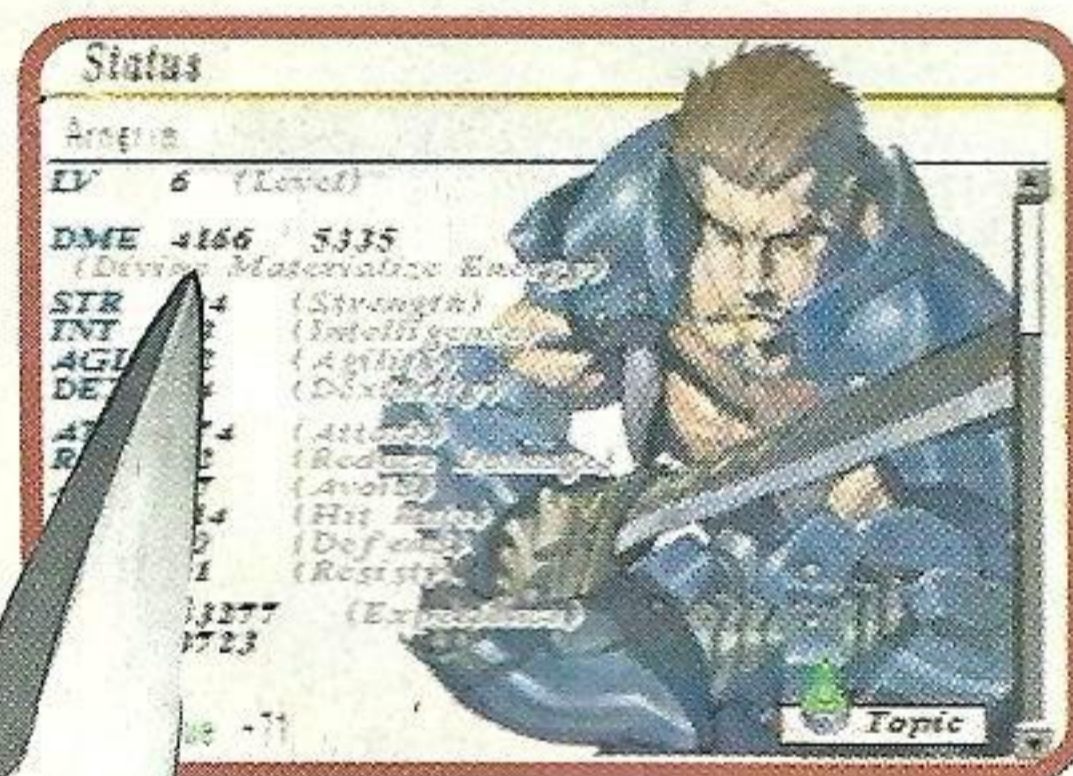
szybkości, ale jeżeli dobrze zsynchronizujemy ich ciosy powstaje combo. Liczba ataków jakie w czasie jednej tury można zadać zależy od rodzaju broni trzymanej



najważniejsze - nie jest wcale tak proste jak mogłoby się wydawać. Ostatnią niespodzianką jest to, że VP to jest dwuwymiarowa (jak CASTLEVANIA:SOTN), ale rozwiązanie to przewyższa swoim wyszukaniem i smakiem niejedną tytuł 3D. W dziedzinie eksploracji doszły dzięki temu elementy zręcznościowe. Postacie opisywane są licznymi statystykami i napotykamy ich niemal trzydzieści. Gra

podsumowanie sytuacji - ilu wojowników udało się nam zdobyć dla Odyna i jacy (z wymienionymi cechami) są jeszcze potrzebni. Właśnie dlatego natrafiamy na swej drodze na tyle postaci - musimy rozstawać się z nimi odsyłając do Valhalli tych najlepszych. Żal ich, ale dzięki temu nie przechodzimy całej gry wybranymi czterema. Jedyną wadą tej gry jest spore skomplikowanie niektórych zasad i mnogość statystyk, ale jest to jeden z najciekawszych rpg-ów w jakie zdarzyło mi się grać. I starczy na parę ładnych godzin. Bardzo kompletna, udana i stylowa perełka. Gorąco polecam tę perełkę.

Banan



PlayStation 9

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Enix
Producent: Tri-Ace
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Czyszczenie dusz...

System walki opiera się na ciosach, które można łączyć w combosy oraz specjalach. Do tych pierwszych dochodzi kiedy naciśniemy ataki wszystkich postaci tak, aby wszystkie ciosy trafiły we wroga w tym samym czasie. Najlepiej najpierw rzucić czar, zaczekać i tuż przed tym kiedy trafi - pojechać z resztą ciosów (w kolejności od najwolniejszego do najszybszego) co zao-wocuje combosem. Liczba ciosów, które trafiły, symbolizowana jest przez pierścien w lewym dolnym rogu napełni się. Kiedy dojdzie do końca - pojawi się ekran pozwalający na wykonanie potężnego specjalu - jeżeli dobrze zaplanujemy kolejność ich wykonania, możemy zrobić aż cztery specjalne pod rząd. Miazga.



AND THE WINNER IS...
 Kiedy Brat dostał do ręki CHRONO CROSS z zadaniem zrobienia szczegółowego i wyczerpującego solve'a pomyślałem, że trafia mi się niezła gratka, tym bardziej, że o tej grze nie słyszałem złego słowa. Kiedy po paru dniach porozmawiałem z nim na temat tej gry był już zupełnie odurzony i wypowiadał się o niej w samych superlatywach - że nieliniowa, że piękna, że niesamowita, że oryginalna, że niezwykła... Jest nawet element, nad którym biadolił ostatnio Squaerio - przykładem jest tu rozmowa dwóch postaci z alternatywnych światów, które spotykają się i poznają, że w rzeczywistości są tą samą osobą. Jednym słowem - CHRONO CROSS jest bez zarzutu (no, może poza problemem "statku kosmicznego" - jakoś Squaresoft ma problemy z wyłączaniem tego elementu ze swoich gier - żeby nie wiem jak bardzo stylizowany na fantasy był świat, w którym dzieje się akcja, pod koniec gry nagle okazuje się, że miesza się w to jakaś obca lub po prostu technologicznie zaawansowana cywilizacja mająca powłóczyście szaty i statki kosmiczne). Nie podoba mi się to i burzy harmonię stonowanych, kompletnych światów, ale najwyraźniej taki mamy teraz trend. Ale ja chciałem o czymś innym. Otóż pomimo usilnych starań, nie potrafię odczytać uroku jaki rzucił na mnie VALKYRIE PROFILE. Mitologia nordycka, cudowna grafika z prerenderowanymi, animowanymi w dodatku tłami i złożoność tej gry porwały mnie i zupełnie nie pozwalają docenić zalet innych tytułów. Jeszcze nigdy nie miałem takiej obsesji na punkcie jakiegos rpg-a. VP zachowuje się jak zazdrosna dziewczyna... Zagram w CC i na pewno mi się spodoba. Ale jeszcze nie teraz. [Ban]

CHRONO CROSS

ZAPAMIĘTAJ TE CHWILE WYJĄTKOWO DOBRZE, BO GDY TU POWRÓCISZ NIC NIE BĘDZIE WYGLĄDAŁO TAK SAMO. CZEKA CIĘ PODRÓŻ, W KTÓREJ DROGA POWROTNA NIE JEST ODWROTNOŚCIĄ DRÓGI DOCELOWEJ. CHRONO CROSS JUŻ JEST!

W zamierzonych dla nas czasach pewnego pięknego dnia na półki sklepowe trafił CHRONO TRIGGER. Tytuł, który na swój sposób wstrząsnął umysłami miłośników gier rpg. Teraz otrzymujemy grę, która utrzymana jest w tym samym klimacie i próbuje mieć te same zalety. Czy autorzy nie zapomnieli dlaczego CHRONO TRIGGER był tak wciągający? Czytajcie, a się dowiecie.



Bohaterem CC jest młody chłopak imieniem Serge. Biedny młodzik na razie zupełnie nie zdaje sobie sprawy ze swojej tajemniczej przeszłości. Żyje sobie spokojnie w rodzinnej wiosce Arni, podkochuje się w Lennie, a matka próbuje wychować go na odpowiedzialnego męża. Wszystko układałoby się dobrze, gdyby nie tajemnicze sny nawiedzające co jakiś czas naszego Serge'a. Chłopak budzi się zlany potem i nie może dojść do siebie przez najbliższych kilkanaście godzin. Wszyscy niezwykli ludzie skazani są na ten sądny dzień. I nadchodzi on właśnie wtedy, gdy do konsoli zasiadasz ty drogi gracz. Podejrzewam, że nasz bohater dałby wiele, aby nie udać się właśnie wtedy na plażę. Choć może przeznaczenie i tak by go doścignęło...

CHRONO CROSS jest jednym z najnowszych dzieł Squaresoftu, co oczywiście jest gwarancją jakości. Do naszych rąk trafiają dwa kompaktki po brzegi wypchane przygodami Serge'a. Nie da się ukryć, że mamy do czynienia z wyjątkowym tytułem. Spędziłem wiele godzin na rozmowach z Bananem na temat japońskich gier rpg. Modliliśmy się, by Japończycy wysilili się i odeszli wreszcie od liniowego schematu każdego swojego erpega. I tutaj mamy pierwszy owoc naszych modlitw. Po rozpoczęciu zabawy, już po pierwszych paru krokach gracz może ponieść konsekwencje swojego zachowania. Jeśli nie przeprowadzisz odpowiedniej rozmowy z rybakiem, nie dostaniesz od niego przedmiotu, który z

pewnością by się przydał. Także scenariusz nie zawsze skazuje cię na ten tzw. "słuszny i jedyny" wybór. Dostyc często to właśnie ty zadecydujesz o losach swoich najbliższych, to ty wybierzesz rodzaj drogi, ty znajdziesz sposób na dostanie się w określone miejsce. Wszystkie rozgałęzienia scenariusza podane są w bardzo subtelny sposób. Niejednokrotnie nawet się nie zorientujesz, że mogłeś zachować się zupełnie inaczej.

Tak daleko posunięta nieliniowość powoduje, że gracz zaczyna się utożsamiać z otaczającym światem - przecież sam go kształtuje. Akcja CHRONO CROSS rozgrywa się na dwóch równoległych światach. W każdym z nich żyją te same osoby, znajduje się identyczne miejsca ale już losy poszczególnych osób układają się w bardzo różny sposób. Pierwsze doznania są wręcz szokujące. Na początku Serge nie ma kontroli nad przeniesieniami. Więc gdy jeszcze nie byłem świadom tego co się dzieje, doznałem poważnego szoku gdy okazało się, że w mojej rodzinnej wiosce każdy mówi, że jestem bardzo podobny do chłopca, który zginął w wypadku dziesięć lat temu. Nawet obejrzałem własny nagrobek. Tak poprowadzony scenariusz jest niezwykle oryginalny i owiewa świeżością skostniałe już ręce zawodowego erpegowca.

Bardzo duże znaczenie mają rozmowy z mieszkańcami w obu światach. Niewiele jest postaci tzw. nieistotnych. Chodzi mi tu o statystów. Powoduje to, że musisz się przykładac do każdego dialogu, który prowadzisz. Te ostatnie napisane są dosyć trudną angielszczyzną, co niestety młodzi gracze mogą odczuć boleśnie.

CHRONO CROSS rozwija się bardzo spokojnie, ale konsekwentnie. Prowadzi nas do takiego momentu, w którym w wielkim szoku oglądamy kolejne scenki. Załóżmy tylko, że miejscami końcowa część została spaprana. Czy japończycy mogliby się w końcu odczepić od wątków futurystycznych? Nieliniowość to nie jedyna zaleta produktu Square.



Leena:
 Brat...
 You seem...
 different...





Bohaterowie

Serge to młody chłopak, który codziennie rano budzi się ze świadomością, że coś umyka jego pamięci. Jest świadom swojej tajemniczej przeszłości lecz nie próbuje za wszelką cenę dochodzić swoich korzeni. Ma kochającą matkę, jest w łaskach u niebrzydkiej Leeny oraz żyje w cichej i spokojnej wiosce. Kid jest przesłaniczną młodą kobietą. Każdy hetero na jej widok ślini się i jąka. Jej piękne, wielkie niebieskie oczy powodują drżenie serca również u nieśmiałego Serge'a. Jej zgorzkniałe młode serce pała żądzą zemsty na pośrednim sprawcy jej nieszczęścia - Lynx' się. Lynx (Yamagiwa) jest facetem, który do końca nigdy nie mógł się pogodzić ze swoim istnieniem. Przeszkadza mu w nim samą wszystko, a w szczególności uciekające resztki jego człowieczeństwa. Opanowany żądzą władzy nad przeznaczeniem skrupulatnie i konsekwentnie próbuje zmienić losy świata. W pewnym momencie Serge i Lynx stają się sobie bliscy...



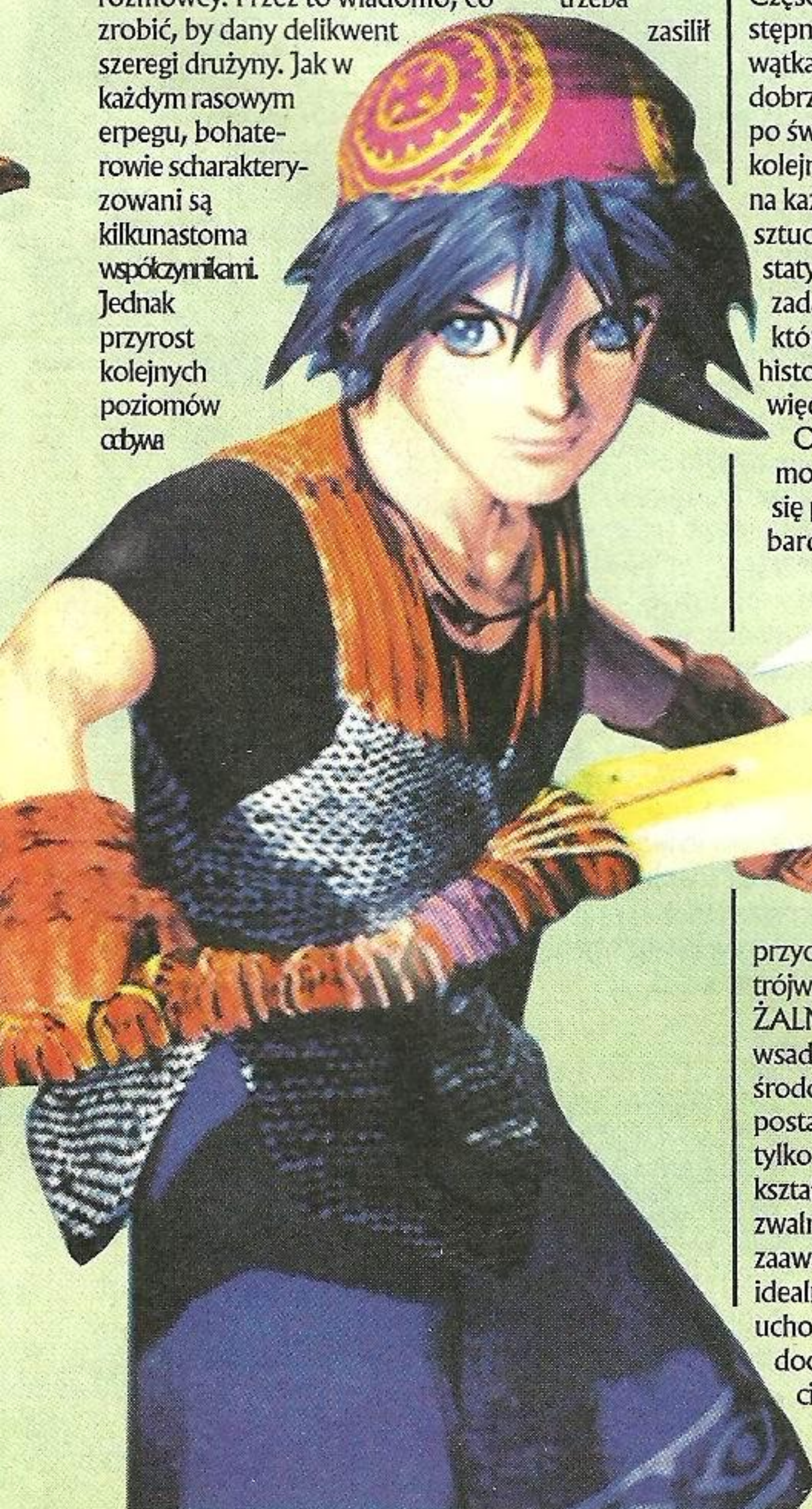
Jeśli odpowiednio będziemy prowadzić bohatera, to drużyna urośnie w siłę z godziny na godzinę. Większość postaci, które odgrywają znaczącą rolę w grze można zwerbować, pod warunkiem, że odpowiednio się z nimi porozmawia. Najczęściej kluczem do sukcesu jest odgadnięcie sugestii rozmówcy. Przez to wiadomo, co trzeba zrobić, by dany delikwent zasilił szeregi drużyny. Jak w każdym rasowym erpegu, bohaterowie scharakteryzowani są kilkunastoma współzynnkami. Jednak przyrost kolejnych poziomów odbywa

się dosyć nietypowo. Po każdej z walk otrzymujemy dodatki do naszych statystyk. Jednak prawdziwy skok nastąpi po walce z bossem... Część bohaterów dostępna jest tylko w wątkach pobocznych, więc jeśli komuś zależy na dobrze wyszkolonej postaci, warto jest podróżować po świecie. Dodatkowe zadania (subquesty) to kolejna wielka zaleta CHRONO CROSSA. Czają się na każdym kroku, jednak nie mają na celu sztucznego wydłużenia gry, ani podbicia w górę statystyk. Najważniejsze jest, że dzięki wykonanym zadaniom dowiadujemy się więcej o postaciach, które mamy w drużynie. Każda z nich ma swoją historię, niekiedy losy przeszłości są bardzo piękne więc choćby dlatego warto się o nich dowiedzieć. Oprawa stoi na najdoskonalszym poziomie jaki może zaprezentować nasza konsola. Poruszamy się po wyrenderowanych lokacjach, których jakość bardzo często

CHRONO CROSS wchodzi bardzo powoli. Na początku może przerażać walka, która wydaje się bardzo skomplikowana. Jednak w rzeczywistości tak nie jest, o czym można się przekonać już po kilku godzinach. Scenariusz rozwija się bardzo powoli, a pierwsze chwile są dezorientujące i tajemnicze. Grę ukończyłem dwa razy - tak aby móc obejrzeć wszystkie jedenaście zakończeń i przyznam, że dopiero po tej osiemdziesięciogodzinnej epopei byłem syty CHRONO CROSSA.

Gra jest prekursorem jeśli chodzi o nieliniowość zakrojoną na tak szeroką skalę. Miejmy nadzieję, że wszystkie kolejne tytuły będą się wzorowały na obecnym mistrzu. Nadchodzący FFXII ma przed sobą bardzo ciężkie zadanie. Jednym słowem, każdy kto kupi CHRONO CROSSA, każdego ranka będzie pytał matki czy go poznaje... Najlepszy rpg od bardzo długiego czasu!

Brat



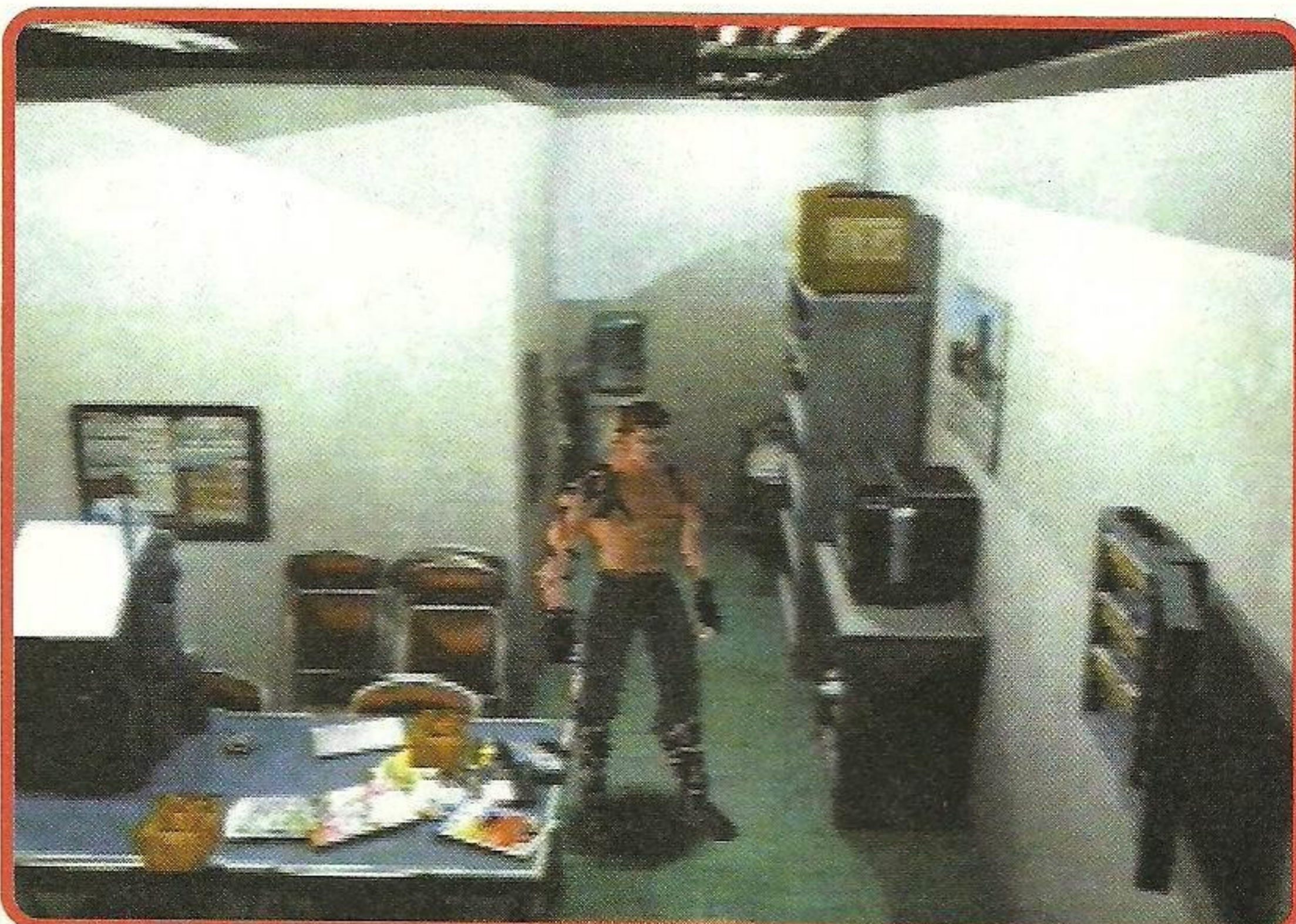
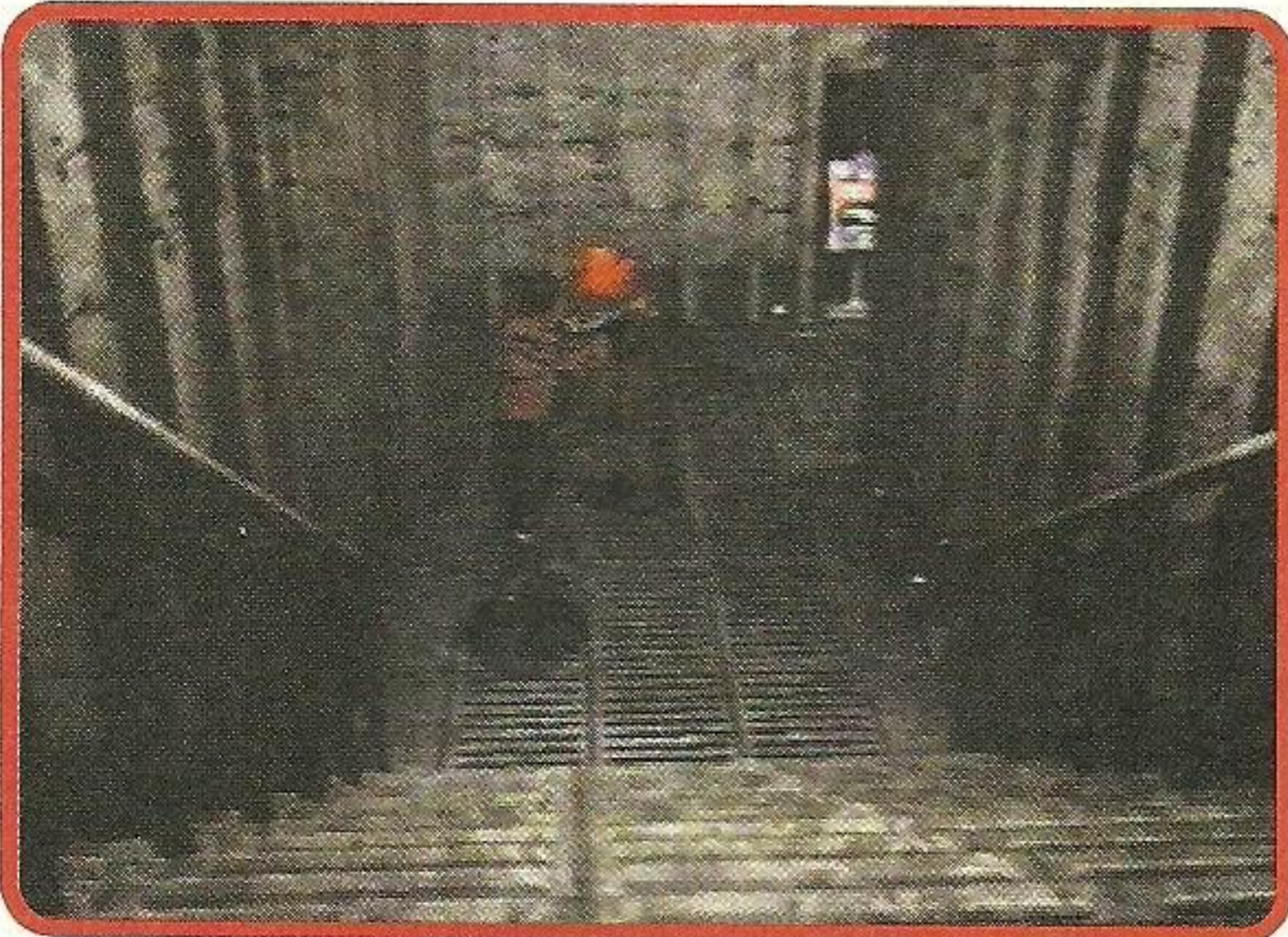
Pomieszczenia są bogate w szczegóły, każda lokacja jest klatnym elementem całości, a nie zapchajdziurą jak się to często w innych grach zdarza. Jednak największe zaskoczenie przychodzi przy okazji walk. Dofadowanie trójwymiarowej scenarii odbywa się NIEZAUWAŻALNIE (!!!) przez co gracz nie ma czasu na wsadzenie palca do nosa. Grafika w nowym środowisku jest precyzyjna. Wszystkie potwory i postaci zostały opracowane tak szczegółowo jak to tylko możliwe. Żadnych pikseli czy kanciastych kształtów. Kamera pracuje niezwykle płynnie i nie zwalnia nawet, gdy rzucane są czary wyzwalające zaawansowane efekty graficzne. Ten cały przepych idealnie zamyka muzyka, która nie dość, że wpada w ucho to buduje klimat. Wraz z dźwiękami dochodzącymi z głośników możemy się wzruszyć, cieszyć i bać. Subiektywne oddziaływanie oprawy jest gigantyczne.

PlayStation

9

GRAFIKA 10
DŹWIĘK 8
MIÓD 10

Wydawca: Square
Producent: Square
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



Gry o wampirach stają się coraz bardziej popularne. Jeśli tak dalej pójdzie to niedługo będziemy hasać po urządzie podatkowym z Magnum i strzelać do urzędników z okrzykiem: Oddajcie moje pieniądze krwiopijcy!

WAMPIRES

COUNTDOWN

カウントダウンヴァンパイアーズ

Na razie jednak do regulacji napięcia wystarczyć muszą nam dosyć zwykłe gry o wampirach. "Dosyć", ponieważ akcja CV odbiega nieco od klasycznego schematu opowieści o tych ponurych krwiopijcach. Nie ma starego zamczyska i wioski z przerażonymi wieśniakami; wręcz przeciwnie. Do walki z pomiotami hrabiego Vlada stajemy w scenerii wielkiej, zaludnionej metropolii.

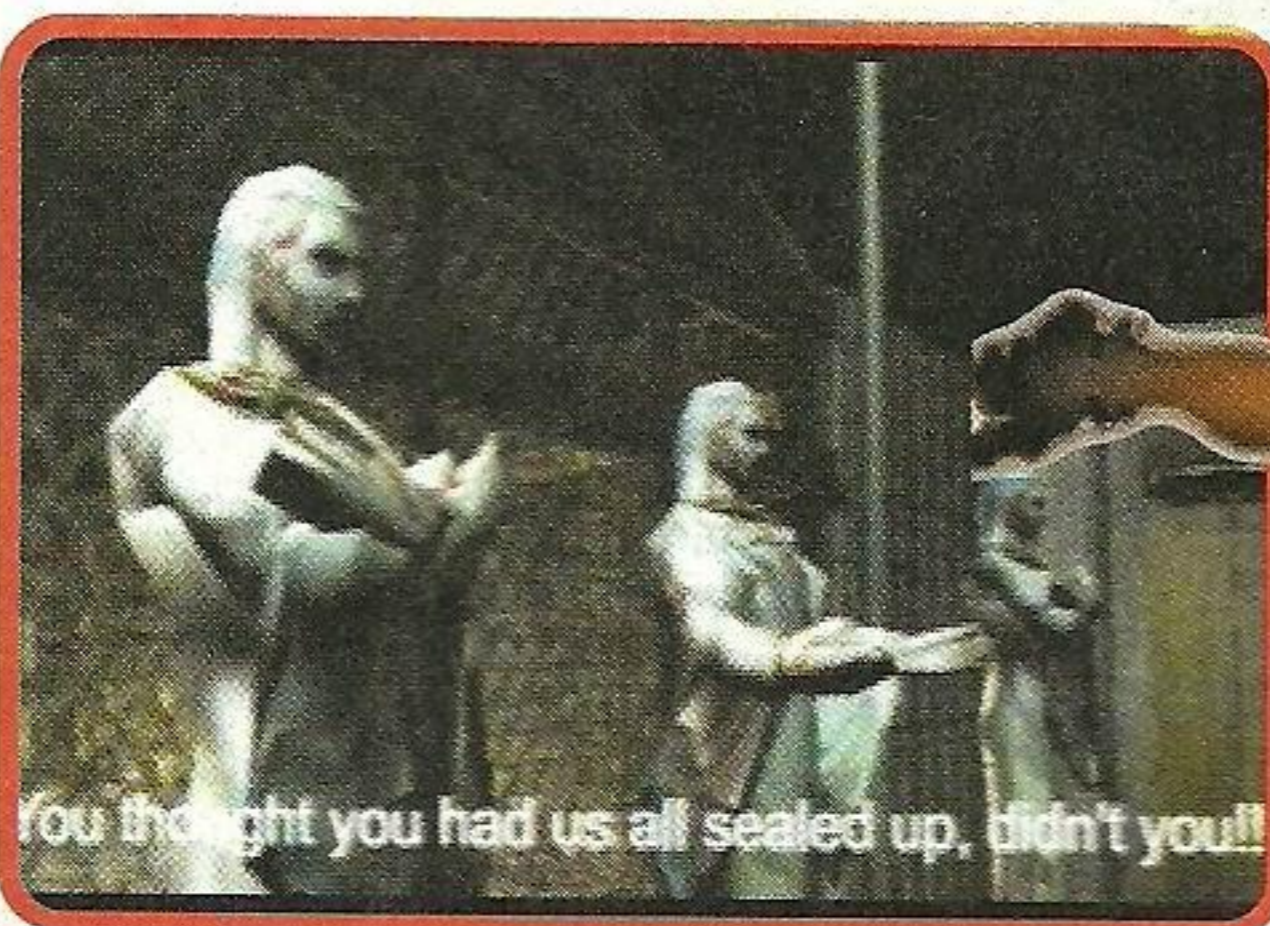
Raczej niezwykła jest też sama sytuacja, w jakiej znajduje się gracz. Jako Keith J. Snyder zostajemy wynajęci do roli ochroniarza kasyna. Nie wszystko poszło jednak zgodnie z planem i podczas inauguracji otwarcia lokalu, część gości zamienia się w wampiry. Nasze zadanie jest banalne: wydostać się z przeklętego miejsca bez specjalnego bratania się z paskudami. Jak widać już na początku bije po oczach wprowadzenie zwyczajowego w survival horrorach poczucia całkowitego zaszczucia bohatera, oraz rzucenie go do samotnej walki z przeważającymi i przerażającymi siłami przeciwnika.

Dalej nie jest lepiej. Ujęcia kamer, sposób poruszania się i inne detale są bardzo podobne do tych z Rezydentnego Zła. Czy to źle? Nie sądzę, ale grając w CV nie da się uniknąć porównań z wcześniej wspomnianą grą.

Fabularia jest dosyć dziwna. Z jednej strony - za głównego sprawcę zła podaje siły nadprzyrodzone, z drugiej jednak próbuje w sposób naukowy wyjaśnić zaistniałe wyda-

żenia. Mnie osobiście ten splot nie przypadł za bardzo do gustu, ale to czysto subiektywny pogląd.

Grafika to kawał rzemieślniczej roboty wykonanej jednak całkowicie bez polotu. Grę cechuje niemal całkowity brak interakcji z otoczeniem. Oglądać i używać można tylko przedmioty istotne dla biegu wydarzeń. A że nie jest ich wiele i od razu rzucają się w oczy - eksploracja jest nudna i aż nadto oczywista. Nie najlepiej jest też z muzyką. Po usłyszeniu pierwszego utworu, moje uszy zawinęły się do środka głowy i nie chciały wyjść, mimo licznych prób i prób przekupstwa. Co do dialogów...



Powiedzmy tak - biorąc pod uwagę jakość i czystość angielszczyzny to partie mówione z RE są przy tych z CV niczym monolog Hamleta. Na szczęście same głosy aktorów nie brzmią już tak tragicznie. No może poza jednym wyjątkiem jakim, niestety, jest nasz człowiek Keith. Mówi mniej więcej

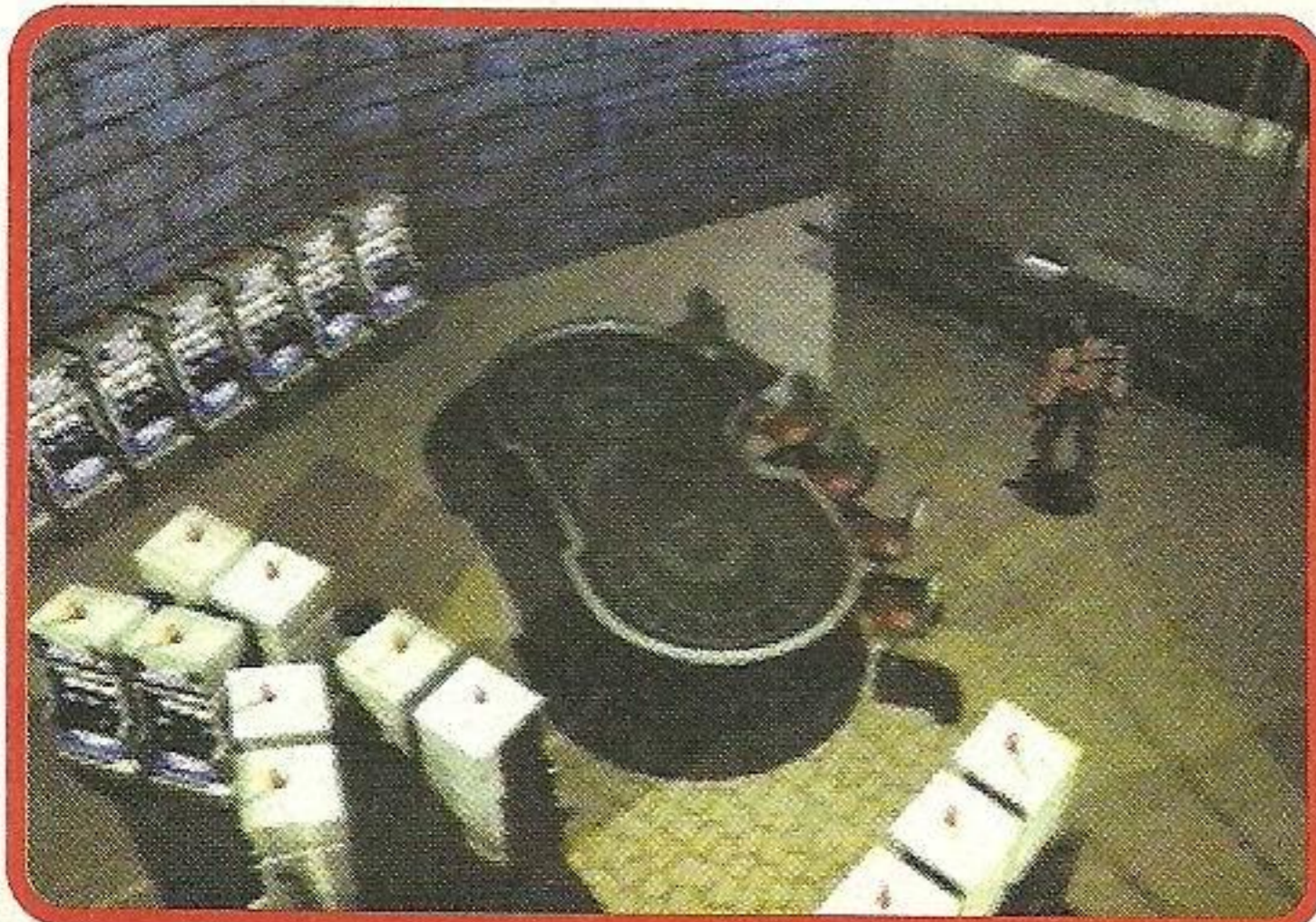
tak jakby miał problemy z tożsamością płciową (jeśli wiecie o co mi chodzi). Natomiast odgłosy takie jak wystrzały, kroki i ryki potworów są już normalne i nie ranią uszu.

Mimo dźwiękowych braków w CV gra się dosyć przyjemnie. Obszar gry jest spory i dosyć zróżnicowany. Biegać możemy po kasynie, złomowisku czy miasteczku. Potworki nie są tak obrzydliwe jak w RE (niektóre, jak gość strzelający bańkami, są wręcz śmieszne), ale trzymają poziom. Jedynie co może razić to sposób śmierci maszkar - wygląda jak agonizacja dmuchanego materaca. Broń także nie zaskakuje: granatniki, karabiny i pistolety to norma. Na uwagę zasługuje STAN-1A, dzięki któremu możemy usypiać, a następnie leczyć (przy pomocy wody święconej) ludzi zamienionych w wampiry. W CV znajdziemy także dość oryginalny element

gry
razdwoj
Grając
w ru-
letkę i
jednorękiego
bandytę
zarabiamy
pieniądze.
Dzięki kasie kupujemy
w automatach
jedzenie i picie,
które odnawia
nam energię.
Sprytnie
rozwiązanie.

Podsumowując,
C o u n t d o w n
Vampires mimo okropnego dźwięku
jest całkiem niezły. Ta gra to po
prostu średniak, mający aspiracje do
bycia czymś lepszym niż jest w
rzeczywistości.

Flik



PlayStation **6**

GRAFIKA **6**

DŹWIĘK **4**

MIÓD **6**

Wydawca: Bandai
Producent: Bandai
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Produkt

magazyn komiksowy

KULTOWE KOMIKSY

OSIEDLE SWOBODA, AURORA,
ZDZICHU & WUJAS ORAZ INNE

RECENZJE

NOWOŚCI, ALBUMY KOMERCYJNE
I POLSKI UNDERGROUND

PUBLICYSTYKA

TEKSTY O POLSKICH I ZAGRANICZNYCH
TWÓRCACH PLUS POBOCZA

NEWSY

NAJŚWIEŻSZE WIADOMOŚCI
Z KRAJU I ZE ŚWIATA

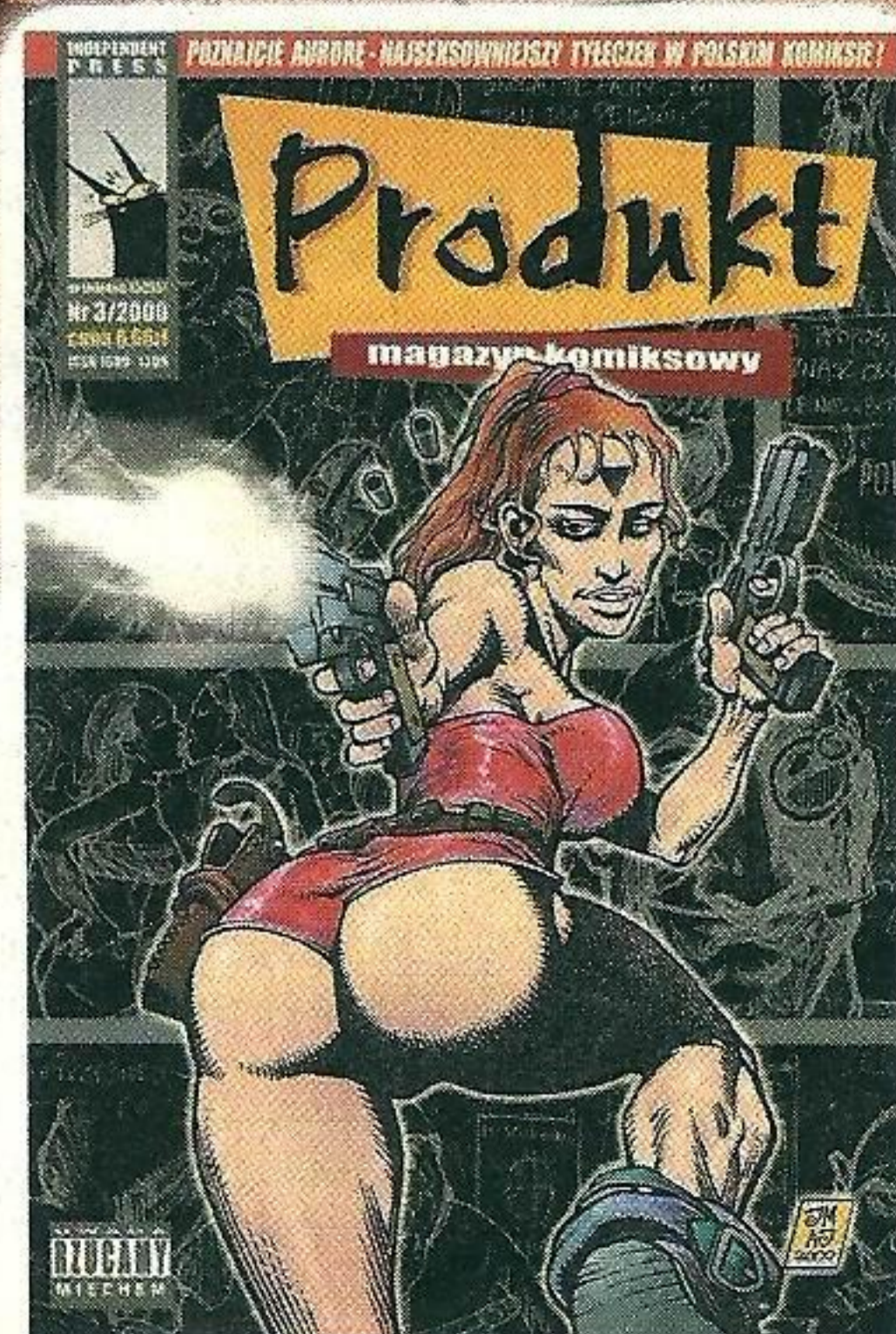
GALERIA

PRODUKTYWNYCH
CZYLI TWÓRCZOŚĆ NASZYCH
GENIALNYCH CZYTELNIKÓW

CZWARTEY NUMER
JUŻ DO KUPIENIA!

arts by: A. Janicki, F. Myszkowski, Sledziu, Simson

SZUKAJ NAS W:
EMPIKACH,
KIOSKACH
I SALONACH
PRASOWYCH





POCKET

Cześć! Jeśli chcecie się ze mną skontaktować przez pocztę elektroniczną, piszcie na adres:
pocketto@poczta.wp.pl

news - news - news - news - news - news

Pierwsze obrazki z nowego racera samochodowego firmy Crawfish pt. CRUISIN EXOTICA mile fechtają oczy miłośników handheldów. A jeśli dodać do tego fakt, że CE ma szansę wnieść kolejną nowość do idei tego rodzaju gier, być może pofehctają też i nasze kieszenie. Otóż CE ma mieć kilka różnych widoków na pole akcji gry - jak w prawdziwych wyścigach. Do tego 13 pojazdów i 12 tras... Jest na co czekać.



Pamiętacie gierkę logiczno-zręcznościową CREATURES? Mieliliśmy do dyspozycji grupkę skaczących kupek sierści z oczkami, a każda wykazywała się własną (symulowaną!) inteligencją i zdolnościami. CREATURES uderzą na GameBoya Advance, a co najważniejsze sztuczna inteligencja ludzików pozostanie.

SharkMX. Nigdy nie zgadniecie co to. Otóż wygląda jak normalny cart do GameBoya. Może ma trochę większą główkę. Kiedy wsadzić go do konsolki, można uzyskać opcję kalkulatora, kalendarza i małą klawiaturkę. Po co? SharkMX jest mianowicie urządzeniem do wysyłania i przyjmowania maili przez GameBoya. Cudeńko jest już gotowe i pierwsze serwery powstają w USA (po pierwszym odpaleniu Sharka trzeba się zalogować do płatnej sieci). Co to się, panie, porobiło...



A jesienią tego roku uderzy znów najbardziej uparty Marsjanin wszechświata - Marvin. Nie wiecie kto to? Mały koleś z królika Bugsa, ten w hełmie ze szczotką. Całość ma być sequelem do recenzowanego w tym numerze: LOONEY TUNES COLLECTOR: ALERT! Roboczy tytuł - LOONEY TUNES: MARVIN STRIKES BACK. Tu trzeba uważać.



Linie lotnicze zaczynają interesować się GameBoymem.

Do tej pory w niektórych, droższych, samolotach zainstalowane były systemy oparte na SNESie i od 1994 roku objęły blisko 50 000 miejsc samolotowych. Pasażerowie mogli sobie grać osobno, bądź też razem. Tym razem myśli się o szerszym uderzeniu. GameBoy ma dawać możliwość gry całym grupom pasażerów. Całość nazywać ma się Gateway Game Boy i stanowić rzecz jasna wyposażenie samolotów.

Wiadomo już, że GBA będzie odtwarzał gierki z GB i GBC. Gierka z GB, ze względu na mniejszą rozdzielczość, będzie otwierała się na środku ekranu w małej ramce. Analogicznie rzecz będzie się miała z grami na GBC, jednakże tu już supertechnologia GBA nieco pomoże - będzie opcja gry na pełny ekran. Poza tym będzie barwna dioda stanu baterii. Zielona, a gdy życie baterii zbliży się do niebezpiecznego końca, zmieni kolor na czerwony. Nie wyłączy się nam więc zniecierpliwiona gierka w momencie, gdy chwytamy ostatniego Pokemona.

No i rewela: gry na czterech graczy na GBA to normalka. Ale okazuje się, że istnieje możliwość zagrania na 4 osoby, nawet jeśli będzie tylko jedna kopia gry. To znaczy jeden GameBoy "matka" będzie przesyłał dane do reszty konsolek. Niezależni specjaliści są jednak zdania, iż nie będą to gry, w których dzieje się za wiele,

bo ilość informacji, którą będzie można przesłać w ten sposób nie jest zachwycająca. A po wtóre GBA nie da się odpalić bez jakiegos cart'a w gnieździe. Wnioski wyciągnijcie sami.

Konami także szykuje się na przyjęcie GBA. Zapowiadana jest już ciepłutka CASTLEVANIA i MONSTER BREEDER. CASTLEVANIA, to naturalna kolej rzeczy. Gdzie konsole, tam i ona. MB jest zaś tytułem, który rzeczywiście nas interesuje. Całość polega oczywiście na trenowaniu potworków vide POKEMON, ale większą uwagę zwraca się tu na aspekt treningowy.

Bandai uderza z... nie, nie - nową konsolką!

WonderSwan Color to 32 bitowa maszyna, zdolna wyświetlić 241 kolorów na raz (rozdzielczość 224x144) i z możliwością połączenia z PS2 (przez port USB - pierwsza gra wykorzystująca tę opcję ma wyjść w Japonii w połowie roku 2001). Rzecz jasna są i gry. Kilka nic nie mówiących tytułów japońskich, ale i seria FINAL FANTASY. Na początek dwie części. Kalkuluje się, że Łabądź ujrzy światło dzienne na sam koniec roku. Bandai dzieli z Nintendo tron na japońskim rynku kieszonsolek. To znaczy... trzyma chyba za nóżki tronu. Nintendo (GB, GBC) 90% rynku, Bandai (WonderSwan) 10%.

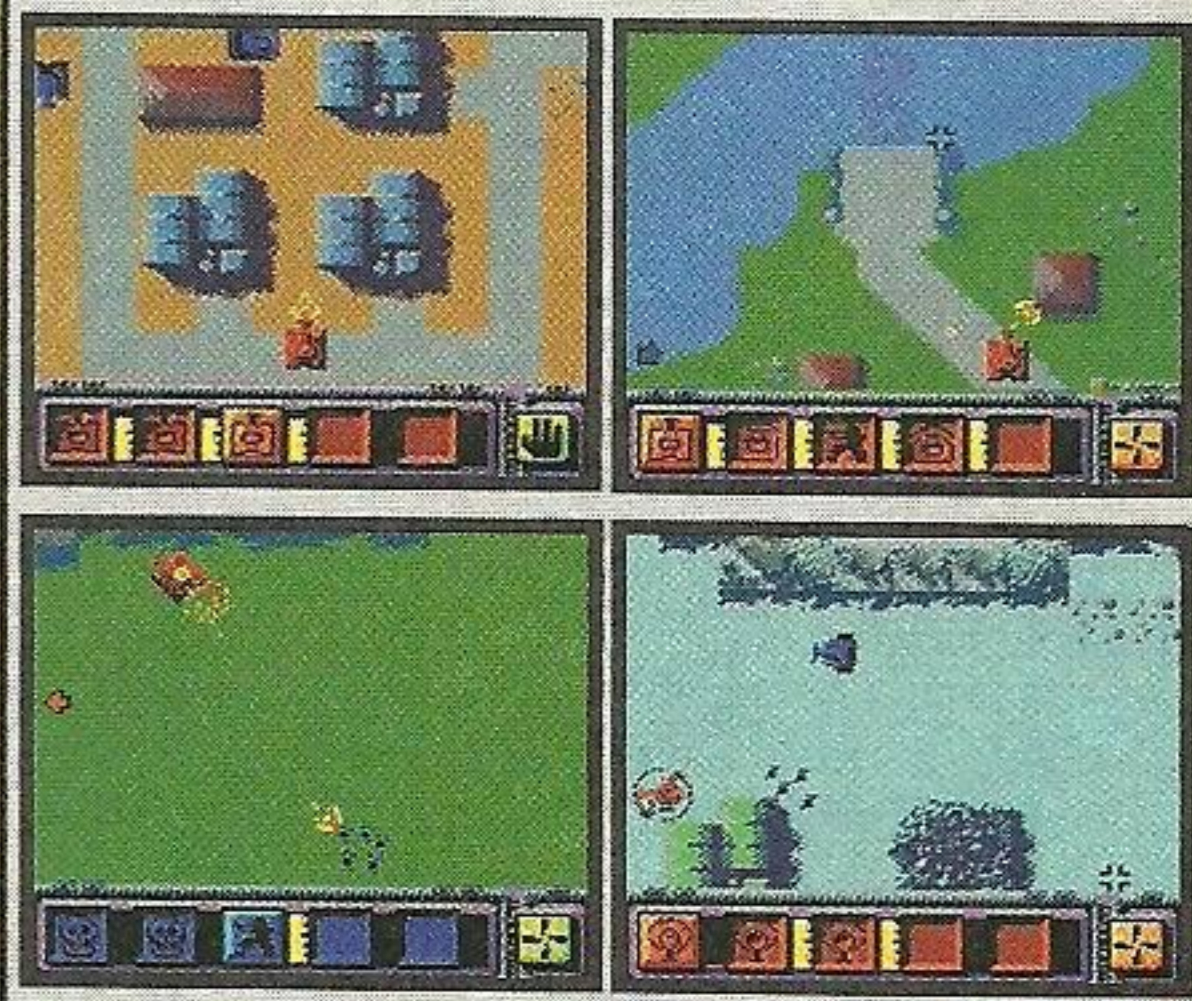


OBI WAN'S ADVENTURES i INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE będą na GBC. Kontrakt podpisany, czekamy. Modlimy się o jakiś scenariusz, przeżycia... Błagamy - nie platformer i zręcznościówka!

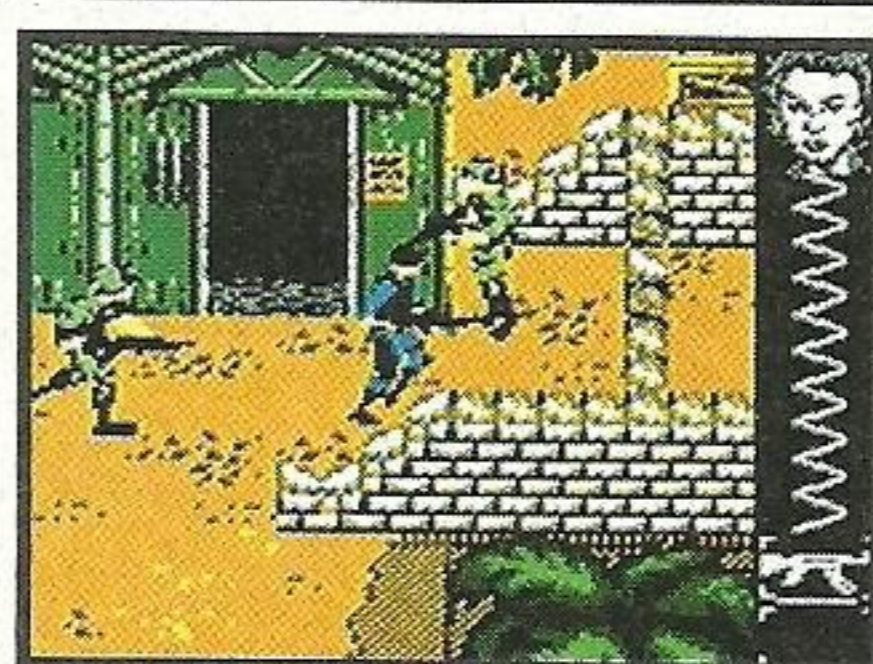
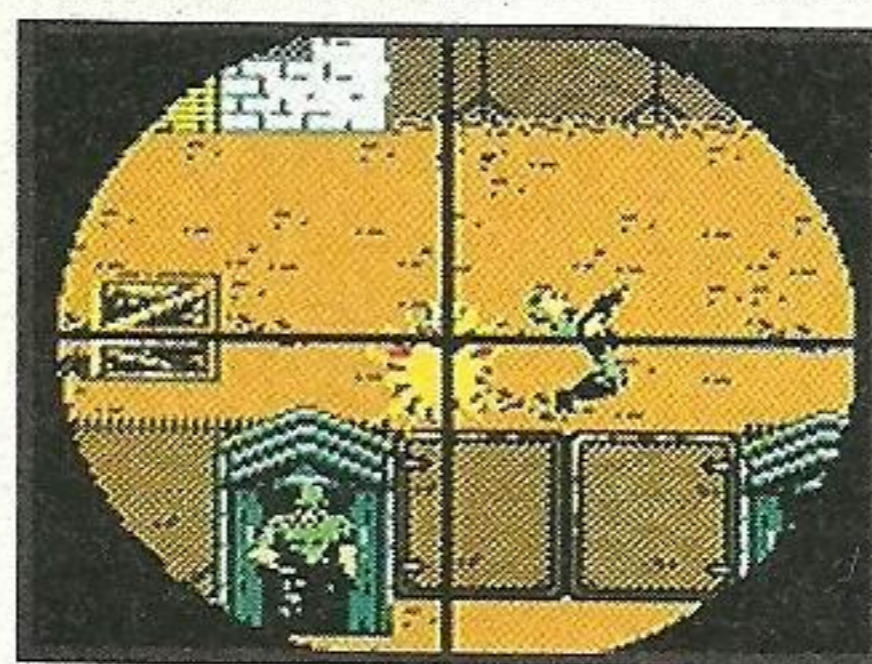
w przygotowaniu

FORCE 21

"Jest 2015 rok. Próg Trzeciej Wojny Światowej. Jakimś dziwnym trafem nie ma sensu toczyć wojny nuklearnej. Konflikt rozegra się jak za starych, dobrych czasów. Piechota, czołgi, samoloty... Podczas gdy resztki ZSRR miotają się w gospodarczym chaosie, wolnorynkowe Chiny stały się największą potęgą Dalekiego Wschodu. W poszukiwaniu surowców i źródeł energetycznych prą na zachód napadając byłe ZSRR. USA nie mogą pozostać bezczynne." Tak reklamuje się pierwszą grę taktyczną czasu rzeczywistego na GBC, pt. FORCE 21. Chłopaki z Code Monkeys zdradzili już, że w ich grze wybierzesz stronę konfliktu (Chiny, albo USA) i ruszysz jako dowódca armii pancernej. Czołgi, samoloty, działa, piechota - wszystko pod twoją komendą, ekranik pełen ruchu, czas zrównać z ziemią kilka miast. Całość, graficznie, nie wygląda zachęcająco, ale to pierwsze screeny. Zobaczmy co będzie się działo dalej. Tak czy owak w kwestii strategii na kieszonolki wiele się ostatnio dzieje. I dobrze.



PERFECT DARK



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Nintendo

OCENA
8/10



No i doczekaliśmy się. Joanna Dark wiecznie żywa. Nintendo wydało od dawna zapowiadaną wersję PERFECT DARK na GBC. Niestety, nie będzie owacji za chwytu nad grafiką, kolorami, dźwiękiem. Okazuje się, że tonacje gry są szarawe, a dobrze znane pikanie naszej ulubionej kieszonolki nie różni się zbyt od tego jakie słyszymy w innych grach. Co zatem za diabeł niesie ocenę tej gry? Otóż pomysły i grywalność. PERFECT DARK jest skradanką pełną gębą. Można zabijać jednym strzałem, przechodzić cicho za plecami, podkraść przedmioty. Poza tym w grze natkniecie się na opcję trybu snajperskiego, jazdę jeepem, łódką. Do tego 12 mini-gierek, siedem misji gry dla jednej osoby i możliwość połączenia z drugą konsolką. Po co? Po to, by wykorzystać znalezione podczas gry na jedną osobę mapy deathmatch'ów, albo pograć w odbieranie flagi, albo pobawić się tak, że jedna osoba pilnuje zakładników, a druga ich odbija. Tu leży siła PD. Stąd też jest ona grą dla starszych graczy. Ewentualnie. Obniżam punkty za słabą - momentami - grafikę, powtórki z innych gier i głupie rozwiązania (np. strzelanie do żołnierzy zza progu, a oni cię nie widzą). [Pocketto]



CZARNY KĄCIK POCKET

Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych, na które nie powinniście wydawać kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKECIE, a tytuły często mogą kusić.

■ **TEST DRIVE CYCLES [GBC]** - Tragedia. Wyścigi motocyklowe absolutnie niegrywalne. Dość powiedzieć, że horyzont rysuje się ledwo kilka klatek nad motocyklem. I weź tu przyspiesz. Porażka i wstyd. [2/10]

■ **ARMADA F/X RACERS [GBC]** - miało być dobrze i jest dobrze. Na screenach. Bo nic się nie rusza. Jak już pójdzie - fzy się do oczu cisną. Pojazd nie jedzie w stronę, w którą jest ustawiony. Dla twardzieli. [4/10]

■ **BARBIE FASHION PACK GAMES [GBC]** - przerost formy nad treścią. Zręcznościówki, w których musisz łąpać butki dla lalek i strzelać pomadkami. Interesujące chyba dla kosmitów. Nie dawać dzieciom! [1/10]

■ **NASCAR 2000 [GBC]** - Grafika obrzydliwa, tory koszarne. To nic, że na ekranie jest po 8 samochodów. Mają po 5 klatek animacji i wszystko wygląda jak stara, zeschnięta, kacza kupa! [1/10]

TUROK 3



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Acclaim

OCENA
7/10

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION w większości misji przypomni wam drugą część tej serii, recenzowaną jakiś czas temu - **RAGE WARS**. Jest jednak od niej lepsza.

Po pierwsze misje ganiane, w których dzielny Indianin o wdzięcznym imieniu Turok, biega tu i ówdzie wyrzynając wielkie jaszczurki: poziomy prezentują się ciekawiej, można sobie zaplanować taktykę, a przez to i walczy się przyjemniej. Zwykle chodzi o odnalezienie klucza do kolejnego poziomu, ale z czasem przekonacie się, że wystarczy iść przed siebie i przeżyć. Jednakże atutem gry okazały się poziomy dodatkowe. Zaczynamy od czołgu - na samym początku Turok brnie w stalowej maszynie waląc do bunkrów. Fajna sprawa i nieźle wykonana. Potem będzie jeszcze motorówka, amfibia, a nawet jeep. Mówiąc zatem najogólniej poziom gier o Turoku na GrajBoya rośnie z odcinka na odcinek. Tak więc - owszem - chwalimy **SHADOW OF OBLIVION**... ale i czekamy na kolejną część. [Pocketto]

Looney Tunes Colector



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Infogrames

OCENA
6/10

Hehe, no i wreszcie fajowa gra oddająca klimat moich ulubionych, krwawych kreskówek Warnera. **LOONEY TUNES COILECTOR: ALERT!** To pierwsza gra z zapowiadanej serii gier w tym świecie. Właściwie jest to miks przygodówki ze zręcznościówką. Mamy do ogrania 15 postaci z filmików z Królikiem Bugsem i spółką, z których każda ma swoje sprawy do pozafatwania. Spotkamy w ogóle 47 postaci z kreskówek: Tweety, Sylwester, Pepe Le Swąd, Duffy, Elmer... Co tylko chcecie! Aż niemożliwe, że tyle tego tam jest, prawda? Grafika jest na zupełnie przyzwoitym poziomie, a sterowanie dziecinnie wręcz proste. Zaczynamy jako Bugs i widać, że właściwie możemy tylko biegać i skakać. Nie zapowiada się więc na długie wieczory gry. Niemniej stalowe jajko z jakim gra jest wykonana, patenty i dawka śmiechu jaką ze sobą niesie, promują ją ponad masę całego przygodówkowego bagna, od którego roi się na półkach sklepów z grami na kolorowego GrajKolesia. [Pocketto]

KONAMI COLLECTION 4



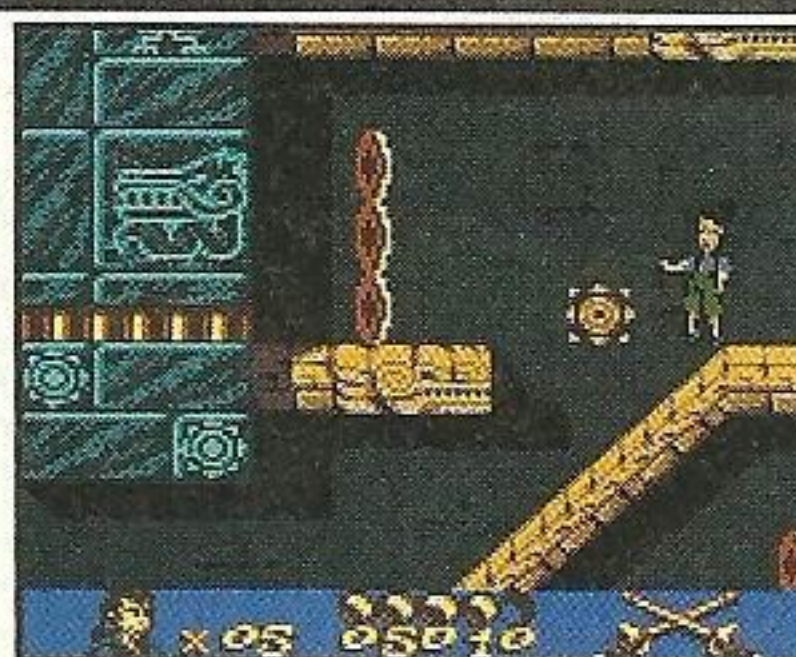
KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Konami

OCENA
7/10

W skład czwartej części kolekcji wchodzi następujące gry: **GRADIUS II**, **CASTLEVANIA II**, **ANTARCTIC ADVENTURE** i **YIE AR KUNG FU**. Pierwsza z nich jest shooterkiem trzecioosobowym. Stateczek widać z boku, brnieś między skałami, strzelasz - stara szkoła jak znalazł. Pech chciał, że nie lubię shooterków, gdzie jedno trafienie zabija, zatem może więcej nie powiem. **CASTLEVANIA II** jest pierwszym tytułem kolekcjonerskim (czyli dla miłośników Castlevanii) na tym zbiorze. Wykonana podobnie do części pierwszej, jest platformerkiem grozy. Doskonale na rozgrzewkę dla starszych graczy. **ANTARCTIC ADVENTURE** to właściwie wyścig w klimatach śnieżnej Arktyki. Nie jest zbyt szybki, a przez to nietrudny. **YIE AR KUNG FU** to całkiem konkretne mordobicie. Druga kolekcjonerska gierka na GBC (ja na przykład zbieram mordobicia na konsole, bo lubię). Stara szkoła czasów **INTERNATIONAL KARATE**. Dlaczego ocena wysoka? Zebrane tytuły są ciekawe i świetnie się razem komponują. Jest coś dla dzieci i dla starszych kolekcjonerów. Warto spróbować. [Pocketto]

THE ROAD TO EL DORADO



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Ubi Soft

OCENA
7/10

G&G: ROAD TO EL DORADO jest radosnym platformerkiem, który jest odpowiedzią GameBoya na najnowszą produkcję firmy Dreamworks pod tym samym tytułem. Dwóch poszukiwaczy przygód i awanturników, Tulio i Miguel trafiają na trop mitycznego El Dorado, czyli azteckiego Miasta ze Złota. I - trudno im się dziwić - wyruszają na poszukiwania. Co zaś o samym platformerze? Przede wszystkim spektakularny i elegancki graficznie. Nie można dokleić się z marudzeniem do niczego jeśli chodzi o dźwięk i wygląd: barwny, pomysłowy, świetnie zaimowany. Rzec by można, że animacją lekko wystaje nad superprodukcję Disneya (z **TARZANem** na czele). Nie można też czepić się stopnia trudności - gra nie jest zbyt trudna. Te właśnie cechy kreują ją na produkt dla młodszych odbiorców gier GBC, albo tych, którzy nie mają czasu na przechodzenie skomplikowanych wypodów twórców scenariuszy do gier, a lubią pobrykać trochę i pooglądać ładne poziomy i końcówki gier. Trafna ocena odbiorcy, bo takich jest wielu. [Pocketto]

CRYSTALIS



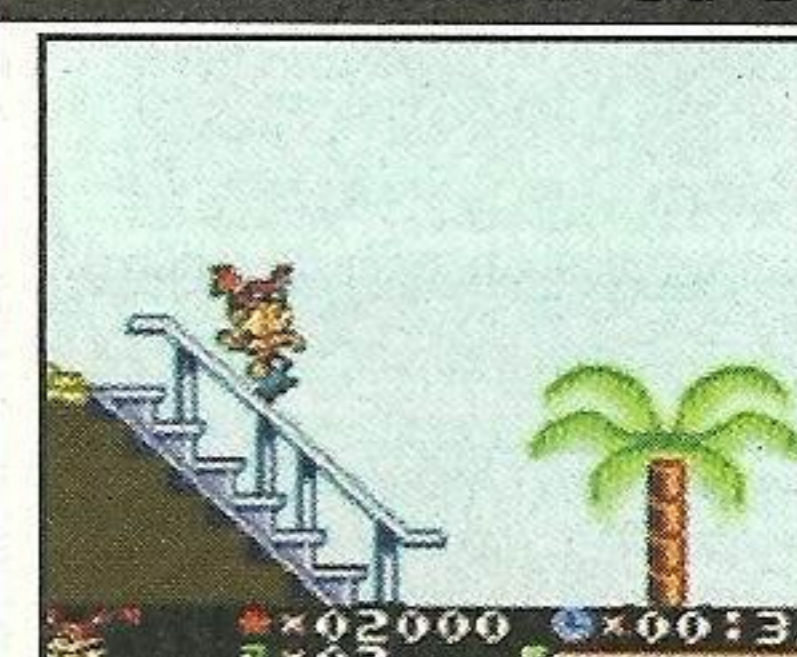
KONSOLA
GB

WYDAWCA
Nintendo

OCENA
7/10

CRYSTALIS jest od dawna zapowiadana konwersją z NESa. Całość to właściwie przygodowy erpeg. Nasz dzielny bohater musi zlokalizować cztery zaklęte miecze: miecz ognia, wody, ziemi i wiatru, by pokonać złego maga Dragonię i - co łatwo przewidzieć - uratować świat. Rodzi się jednak zasadnicze pytanie: czy jest co ratować? Ano z jednej strony jest. Świat gry nie należy do najgorszych. Ciekawe lokacje, elegancki digitalizowany dźwięk, filmiki, postacie - wszystko na plus. Tak więc świetna rozrywka. Z drugiej strony jednak scenariusz. Pachnie oldshoolem tak intensywnie, aż paruje szybka konsolki. Przede wszystkim zaś - nie lubimy tego wyrazu w recenzjach gier przygodowych - scenariusz jest do obfędu wręcz liniowy. Tak sobie jednak myślę, że nie można wspomnianego faktu traktować do końca jako wady. Mamy przez to do czynienia z grą elegancką, dopracowaną, ciekawą i nie za trudną. Czy takie gry nie mają swoich zwolenników? [Pocketto]

XTREME SPORTS



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Infogrames

OCENA
7/10

XTREME SPORTS wdarło się na GrajKumpla przebojem. Miodniuszka, przekolorowa grafika, szybkość, płynność, dźwięk - dopracowanie w każdym calu. Co to jest? Zręcznościówka naśladowująca wyścigi na rolkach, na desce, surfingu i sky surfing. Nie ma to nic wspólnego z symulatorem, za to wiele z szachami, bo wymaga cierpliwości. Ta gra to właściwie taki RPG. Chodzisz po miasteczku, trenujesz, wygrywasz turnieje (jeżdżąc na czas, wywijając na desce w rynnie, skacząc na spadochronie z dechy), zbierasz medale. Jak uzbierasz, możesz wejść na mistrzostwa jakiegoś wyższego rzędu. Tu trzeba pięć medali, tam dziesięć. Widoków kilka: z lotu ptaka, z boku, z przodu - zależy od dyscypliny. Ogólnie gra jest prześlizczna, ale trudna. Na pewno nie na jedno pogranie. Zejdzie wam kilka tygodni. Ale refleks po tym nie z tej Ziemi. No i zaparcie, bo wyobraźcie sobie, że jest bramka, do przekroczenia której wymaga się 400 medali! [Pocketto]

CHRONO CROSS

CHRONO CROSS okazał się naprawdę potężnym erpegim. Ma bardzo wiele wątków pobocznych, a rozgałęzień scenariusza jest w nim jak dziur w serze szwajcarskim. Poniższy opis powinien ułatwić wam wędrówkę. Staralem się zawrzeć w nim wszystkie odnogi, lecz jeśli jakaś sytuacja nie wystąpi nie miejcie mi tego za złe. Trudno jest przewidzieć co stanie się w dwóch światach....
Txt: Brat Art: Robson

Poniższy opis składa się z kilku działów. Dla tych, którzy chcą sobie sami dać radę polecam opis postaci, walki oraz zakończeń. Możecie wiele dowiedzieć się z nich o grze, nie poznając przy tym szczegółów scenariusza. Zagubione owieczki mają do dyspozycji szczegółowy opis.

WALKA

System walki nie należy do najprostszych. Zaczniemy od opisu walki bronią. Nowy oręż zdobywamy poprzez gromadzenie składników z walk. Gdy odwiedzimy kowala możemy sobie stworzyć własny oręż pod warunkiem, że posiadamy odpowiednie komponenty. Zadawanie ciosów podzielone jest na trzy grupy. Słabe uderzenie daje większą szansę trafienia, średnie - średnią, a mocne przywalenie grozi unikami przeciwnika. Sytuacja zmienia się po pierwszym udanym ciosie - szansa trafienia we wszystkich trzech opcjach wzrasta znacząco. Najpierw proponuję uderzać z pierwszego poziomu, a potem dwa razy z trzeciego - pod warunkiem, że stamina jest na poziomie siedmiu punktów. Czary mogą wyglądać przerażająco, ale tak naprawdę nie mają startu do magii z FF VIII jeśli chodzi o stopień skomplikowania. Każda z postaci, w zależności od poziomu, ma określoną ilość slotów na każdym poziomie. Sloty te możemy obsadzać czarami o różnych kolorach, choć wiadomo, że największy pożytek przyniosą nam zaklęcia o kolorze, który



reprezentuje postać. Dane zaklęcie można rzucić podczas walki tylko raz. Aby rzucić czar trzeba posiadać odpowiedni poziom, który jest równy sumie ciosów zadanych przez twoją postać (z uwzględnieniem poziomu uderzenia). Tzn. jeśli zadamy cios z levelu 3 to można rzucić czar z trzeciego banku slotów. Jest jeszcze jedna ważna sprawa. Wiadomo że są kolory czarów, które zwalczają się nawzajem, przez co siła ataku jest większa.

Oto pary:

Zółty - zielony; niebieski - czerwony; biały - czarny

Jest jeszcze jedna grupa czarów zwana summonami. Są to niezwykle silne zaklęcia, które można rzucić w momencie, gdy wszystkie trzy pola na górze po lewej stronie ekranu są tej samej barwy. Na zakończenie chciałbym polecić jeden czar, który załatwił za mnie wszystkie walki z bossami. Diminish to zaklęciem zmniejszające o połowę działanie wszystkich czarów ofensywnych przeciwnika. Jeśli masz nastawioną drużynę na ataki fizyczne, wtedy załatwisz wroga tym czarem i nic nie robisz sobie z jego wielkich zaklęć.

BARDZO PRZYKRY POCZĄTEK

Startujesz w Fort Dragonia. Biegnij przed siebie i znajdź piedestał z fioletowym światłem. Wylącz go i z poprzedniego pomieszczenia teleportuj się na górę. Obejrzyj scenkę. Gdy się obudzisz zjedź na dół i podejdź do matki. Porozmawiaj z nią chwilę. Na zewnątrz skręć w lewo i przejdź na następny ekran. Podejdź do dziadka i poćwicz z nim. Po zakończonym treningu wejdź do domu i pogadaj z ludźmi stojącymi w kolejce. Opowiedzą ci o save pointach. Jeśli chcesz, zwiędz wioskę i poznaj osoby mieszkające w niej. W barze wyjmij

spod łóżka starą kość. Idź na plac treningowy i pokaż kość psu. Właśnie zyskałeś nowego towarzysza. Jeśli chcesz mieć do pomocy jeszcze jedną osobę, pokonaj twojego instruktora walki. Pozostało ci jeszcze wejść do domku rybaka i zejść do piwnicy. Tam pogadaj z mężczyzną i weź od niego ząb rekina. Idź na pomost i zaczep Leenę. Wyśle cię na poszukiwanie cennych kamieni. Wyjdź z wioski i udaj się do North Lizard Rock. Twoim zadaniem jest złapanie trzech młodych Komodo. Wyglądają jak małe pawie - tyle, że bez ogona. Aby złapać pierwszego - podejdź do niego. Powinien się przestraszyć i przejść przez tunel. Zastój dziurę wielkim głazem i wejdź na górna ścieżkę. Ptaszysko znowu się przestraszy, ale tym razem nie będzie miało gdzie uciec i jest twoje. Zaatakuj i zabierz kamień. Wyjdź górna ścieżka - drugiego Komodo złapiesz biegnąc za nim w kółko. Trzeci ptak to konieczność zeskoczenia ze skarpy, pod którą będzie spacerował. Gdy pokonasz ostatniego Komodo, pojawi się mama, którą jest dużo groźniejsza. Po pokonaniu jej wyjdź na mapę i udaj się do Opassa Beach. Pogadaj z Leeną i obejrzyj scenkę. Nie jest dobrze. Na plaży obudzi cię stara kobieta. Zapytaj ją o Leenę i biegnij do wioski. Idź na pomost, niestety dziewczyna cię nie poznaje, natomiast opowie ci przykrą historię o tobie. Idź obejrzeć swój nagrobek. Miejsce swojego pochówku znajdziesz w Cape Howl. Najpierw czeka cię krótka wycieczka przez jaskinie. Gdy wyjdiesz na skarpy, podejdź do kamienia i obejrzyj go. Teraz obejrzyj scenkę i spróbuj wyjść. Spotkasz na swojej drodze Karsha, Peppora i Softa. Do akcji włączy się także Kid. Czeka cię walka. Po zabawie zagadnij dziewczynę. Teraz masz dwie rzeczy do wyboru. Jeśli przyłączysz nową przyjaciółkę do drużyny, to nie będziesz mógł zwerbować Leeny, choć dla mnie to nie było problemem. Natomiast jeśli trzykrotnie splawisz Kid, wtedy po powrocie do Ami będziesz mógł wziąć ze sobą Leenę. A Kid, prędzej czy później, i tak przyłączy się do ciebie.

Gdy już podejmiesz decyzję udaj się do Fossil Valley, chyba że chcesz odwiedzić jeszcze Leenę i ją zabrać ze sobą (tylko jeśli spełnisz powyższy warunek). W Ami Village jest jeszcze Mojo, którą zwerbujesz pokazując ząb rekina ojcu małego fanatyka religijnego. Gdy wejdiesz do wozu pogadaj ze strażnikami. Przepuszczają cię i będziesz mógł iść dalej. Gdy ponownie napotkasz rycerzy powiedz im, że jesteś egzorcystą, wtedy cię przepuszczą. Wejdź po drabinie i idź przed siebie. Napotkasz gadającą czaszkę, weź ją ze sobą. Po lewej stronie znajdziesz bellflower - koniecznie zabierz ten przedmiot. Zejdź jeszcze na dół lewą stroną i zlikwiduj Dodo, po czym zabierz big egg. Teraz wracaj na główną ścieżkę, przy wyjściu napotkasz starych znajomych. Peppor i Soft będą próbowali jeszcze raz zaatakować, więc wykończ ich szybko. Teraz udaj się do Termina.

CO TUTAJ ROBISZ, SERGE?

Po wejściu do miasta obejrzyj scenkę. Jeśli nie odstawisz Kid na tor boczny, teraz znowu się pojawi. Jeśli przyjmiesz ją do drużyny, pożegnasz się z Leeną, jeśli ją ponownie odrzucisz, scenariusz i tak was w końcu połączy. Ja jednak sugeruję jak najszybsze zakolegowanie

POSTACIE

CHRONO CROSS jest grą, w której jest olbrzymia ilość postaci. Jednak aby zagrać większością z nich musisz wykonać sub questy. Uważaj, jeśli przegapisz dany moment możliwość pozyskania bohatera przepada.

Doc

Wiek: 27 Pochodzenie: Zenan Mainland Magia: Czerwona

Wybierz, że nie wiesz co robić, gdy przyjdzie zdecydować o życiu Kid. Następnie po przygodzie na SS Zelbees we mgle wróć do Guldove.

Draggy

Wiek: 0 Pochodzenie: Fossil Valley Magia: Czerwona

W innym świecie wyjmij z gniazda Big Egg w Fossil Valley. Następnie w swoim świecie w Fort Dragonia zjedź na dół windą i umieść jajko w inkubatorze.

Fargo

Wiek: 40 Pochodzenie: Nie wiadomo Magia: Niebieska

Podczas scenariusza przyłączy się do ciebie.

Funguy

Wiek: Nieznany Pochodzenie: Shadow Forest Magia: Żółta

W podziemiach Viper Manor uratuj gościa a dostaniesz grzyb. W swoim świecie odwiedź Shadow Forest i pod wodospadem daj człowieczkowi grzyb.

Glenn

Wiek: 20 Pochodzenie: Termina Magia: Zielona

Jeśli zdecydujesz się nie ratować Kid, przyłączysz Glenna do drużyny w Termina.

Greco

Wiek: 33 Pochodzenie: Termina Magia: Czerwona

W innym świecie w Termina po pierwszej przygodzie w Viper Manor możesz przyłączyć Greco. Znajdziesz go w jego domu, znajduje się przy mieczu wbitym w ziemię.

Grobryc

Wiek: 26 Pochodzenie: Nie znane Magia: Czarna

Przyłączy się do ciebie jeśli go pokonasz. Jest jednym z bossów.

Guile

Wiek: 26 Pochodzenie: Zenan Mainland Magia: Czarna

W Termina na początku gry, po rozmowie ze starszkiem przy statui idź do baru i zgódź się na pomoc Guile.

Harle

Wiek: 18 Pochodzenie: Nieznane Magia: Czarna

Przyłączy się do ciebie w "niebycie".

Irenes

Wiek: 16 Pochodzenie: Ocean Magia: Niebieska

Podczas pierwszej nocy w Marbule wyjdź na most i pogadaj z Irene. Na statku SS Zelbess po pokonaniu SWiek idź do kajuty Nikki. Irene tam się przyłączy do ciebie.

Janice

Wiek: 22 Pochodzenie: S.S. Zelbess Magia: Czarna

Na SS Zelbess Janice jest treserką potworów w turnieju Grand Slam. Pokonaj ją, a przyłączy się do ciebie.



się z Kid. Skręć w prawo i obejrzyj kolejne przedstawienie. Wróć i pójź na górę, a koło posągu spotkasz starca, z którym koniecznie porozmawiaj. Tutaj scenariusz dzieli się na trzy wątki. Od ciebie zależy, którą drogę wybierzesz.

A) PIERRE

Idź do domu kowala i znajdź w nim Pierre'a. Chłopak powie ci, że chętnie się do ciebie przyłączy jeśli dasz mu Hero's Medal. Odwiedź małą drewnianą chalupkę obok mieszkania kowala. W środku pogadaj ze wszystkimi dziećmi i wyjdź. Na moście powinien stać dzieciak w czerwonym ubranku - zaczep go, a dostaniesz szukany przedmiot. Daj go Pierre'owi i razem ruszajcie do Viper Manor. Przed bramą Pierre zagada ze strażnikami, po czym podwoje otworzą się. Teraz czeka cię odparcie kilku solidnych ataków żołnierzy. Idź przed siebie, aż napotkasz Peppora, Solta i równie nieudany Ketchop. Musisz ich załatwić, a już potem scenariusz zbiega się z innymi wątkami.

B) NIKKI

Pogadaj z facetem w garderobie, na statku SS Zelbess, który stoi w porcie. Powinna przyjść Miki. Powiedz jej, że szukasz Nikki, a będziesz mógł dostać się do lasu. Shadow Forest znajduje się na wschodzie wyspy. Wejdź do kniei i udaj się przed siebie. Po chwili powinieneś zauważyć Nikkiego. Pomóż mu, a następnie idź za nim do małego wodospadu. Tutaj piosenkarz przyłączy się do ciebie. Wystuchaj go uważnie i zabierz przedmioty dzięki którym będziesz mógł zebrać owoce z liści. Zwab do potwora przynęty. Pokarmem są trzy kolorowe stworki, które znajdziesz w lesie. Nie są trudne do znalezienia. Gdy bestia się naje i przesunie troszkę, naciśnij x i zobacz co się stanie. Jeśli zważyłeś zielonego lub niebieskiego wtedy czeka cię walka. Czerwony pokarm powinien rozwiązać sytuację. Idź dalej - spotkasz Zoaha, Peppora i Solta. Po walce z nimi dostaniesz się do podziemi posiadłości. Wejdź na górę studni, w pewnym momencie drużyna powie, że czas na odpoczynek.

C) GUILLE

Ta opcja jest chyba najlepsza, tym bardziej, że z Guilem spędzisz jeszcze trochę czasu. Na początek jest wybora postacia, ze względu na wysokie umiejętności magiczne. Wejdź do baru i pogadaj z nim, zgodzi ci się pomóc jeśli znajdziesz łódź. Idź na wschód Terminy do miejsca, gdzie na małej wysepce jest wbity miecz. Tam Gleenowi oddaj kwiaty, których szuka. Przejdź pod domem i na plaży pogadaj z Korcha. Wsiadaj na łódź. Podpłyniesz od strony urwistego wybrzeża, gdzie czeka cię wspinaczka na samą górę. Warto pozbierać przedmioty ze skrzyń. Uważaj na spadające kamienie, każde trafienie kosztuje cię 10HP. Gdy dostaniesz się pod mury zarnkowe, czeka cię walka ze strażnikami. Ale to nie oni są najgroźniejsi. Po potyczce przyleci Kingmaoman. Potwór jest dosyć trudny do zabicia jak na ten etap gry. Gdy już się uda, wskakuj na taras i wyjdź na podwórze. Zastanie cię noc.

Udaj się do stodoły gdzie spotkasz starca. Dostaniesz od niego zadanie nakarmienia smoków. Jest to rodzaj mini gry musisz przynajmniej raz wziąć w niej udział. Zabawa polega na dostarczaniu pokarmu smokowi, który daje znaki, że jest głodny. Każdy kubał z zarcielem to punkt. W zależności ilu kubałków użyłeś, taką nagrodę dostaniesz, oto lista:

- 10 Knee Pad
- 20 Bronze Helmet
- 30 Bronze Mail
- 40 RecoverAll
- 100 Iron Vest

Po zabawie weź z szuflady klucz i idź na dziedziniec. Podejdź do frontowych drzwi i otwórz je. W środku wejdź podejdź do posągu po lewej od kolejnych drzwi. Wstukaj jakąkolwiek kombinację. Spadniesz do klatki piętro niżej. Jeśli masz już w drużynie Kid to po kilku walnięciach w furtkę będziesz mógł załatwić strażników. Jeśli nie ma dziewczyny, musisz poszarpać się trochę aby przybiegła i ci pomogła. Po walce przebij się w leżące ciuchy. Jeśli w drużynie jest Poshul, poruszanie się będzie trochę utrudnione ze względu na to, że pies raczej nie może nosić ubrań. Skręć w lewo i podnieś kratę. Wejdź do komnaty i zagadnij Gleena. Wyjdź za nim i wejdź w trzecie od prawej drzwi. Podejdź jeszcze raz do rycerza i zobacz co napisał na ścianie. Zapamiętaj kombinację. Teraz skieruj się w prawo i otwórz przeciwną kratę. Strażnikowi, który zapyta o hasło nie odpowiadaj. Milczenie okaże się złotem. W małym pokoiku podejdź do ściany i zbadaj ją, a zostaniesz przetransportowany na drugą stronę.

Czeka cię walka z eksperymentem genetycznym. Po potyczce pogadaj z panią doktor. Jeśli chcesz zwiedzić całe podziemie to proszę bardzo, drzwi z namalowanym okiem to doppelgangery, które musisz pokonać. Jeśli spotkasz skrzynię-pułapkę, możesz wyjść z potyczki obronną ręką. Wystarczy, że zaatakujesz właściwą, zamiast walki będzie nagroda. Gdy dostaniesz się do głównego holu, otwórz drzwi znaną ci kombinacją. Wejdź na górę i skręć w lewo. Przejdź przez most i wejdź do wieży. Na samej górze pogadaj ze starcem. Zejdź z nim na dół i przygotuj się do walki z Marcy. Gdy już ci się uda, dowiesz się od starca o tajemniczym pstryczku przy jednej z kolumn w głównym holu.

Wracaj do zamku i podejdź do jednej z lewych kolumn. Przy przedostatniej znajdziesz ukryty przycisk, który opuści podest. Pokonaj strażników i wjedź na górę. Po lewej znajdziesz save point - warto z niego skorzystać. Gdy będziesz gotów wejdź do pokoju generała Vipera. Obejrzyj scenkę i przygotuj się do walki z Lynxem. Następnie czeka cię do obejrzenia scenka, w której Kid wystąpi jako terrorysta. Upadek do morza i mała zaćma...

PO NITCE...

Po przebudzeniu wyjdź na zewnątrz namiotu. Obejrzyj scenkę jak Kid omdlewa. Akcja przeniesie się do namiotu doktora. Po chwili rozmowy będziesz miał dwie możliwości. Możesz próbować ratować Kid lub też podążyć swoją drogą.

A) Ratujemy dziewczynę

Podejdź do chorej i weź od niej Astral Amulet. Wyjdź na zewnątrz i pogadaj z Korchą. Chłopak z chęcią ci pomoże. Wycofaj się i idź w lewo, wejdź do namiotu i obejrzyj scenkę z doktorem i z Orichą. Wyjdź, wejdź po drabinie i skieruj się na lewo. Wejdź do namiotu i zagadaj do dwóch kobiet. Od Steeny możesz dowiedzieć się wielu istotnych rzeczy. Pokaż starszej kobiecie amulet Kid. Teraz zejdź na dół i wsiadaj do łodzi. Gdy przybijesz do portu w Termina, Korcha wyklóci się o miejsce postojowe. Weź chłopaka ze sobą i udaj się do Opassa Beach. Tam stań na środku i użyj amuletu Kid. Zostaniesz przeniesiony do swojego świata. Wpadnij do Arni Village jeśli chcesz odwiedzić matkę i Leenę. Choć o tej ostatniej zapomnij, Kid jest fajniejsza. Udaj się na bagna, na prawo od Arni. W środku skieruj się na lewo. Idź cały czas w tym kierunku - powinieneś spotkać Beebę, który cię zaatakuję. Gdy go pokonasz otrzymasz od niego flet. Idź dalej, aż dojdiesz do miejsca, w którym jeden z członków drużyny powie, że jest to otwarta przestrzeń. Użyj fletu i przygotuj się na walkę z wielkim robakiem.

Gdy go pokonasz, obejrzyj zwłoki. Zarwie się ziemia i spadniesz na dół. Dla odmiany wpadłeś do jaskini potwora. Teraz masz dwie możliwości. Jeśli chcesz, możesz pomóc Razzly, która jest uwięziona w klatce. Możesz też ją zignorować i wyjść na górę. Ja jednak polecam pomóc małemu stworzeniu. Gdy podejdiesz do klatki potwór obudzi się i będziesz musiał przetrzepać mu skórę. Po walce Razzly przyłączy się do ciebie. Na górę zeskocz z pnia i wyjdź północnym wyjściem. Skręć w prawo i pogadaj z krasnalami. Niestety są wściekle i cię zaatakują. Gdy ich pokonasz w następnej lokacji czeka cię walka z Hydrą. Po jej pokonaniu otrzymasz lek, który pomoże dziewczynie. Wracaj na plażę i przenieś się do innego świata. Wracaj do Termina i wsiadaj do łodzi. Skieruj się do Guldove i w namiocie daj doktorowi lek. Obejrzyj scenkę, a gdy dziewczyna wyzdrowieje ponownie będziesz miał dwa wyjścia. Siostra Korchy zwinęła Kid wszystkie czary. Jeśli chcesz, możesz je teraz odzyskać. Musisz złapać smarkulę. Zabawa polega na zwiedzeniu całej wioski i szukaniu łobuzicy. Dorwiesz ją w końcu w piwnicy domu Korchy. Gdy będziesz gotowy wsiadaj do łodzi i płyn do Termina. Tam przy wyjściu spotkasz Glenn. Obejrzyj scenkę i wracaj do portu. Pogadaj z Korchą, chętnie się przyłączy do ciebie jeśli Kid zgodzi się go poślubić. Sam zdecyduj. Wsiadaj do łodzi i płyn do Hermit's Hideaway. Omiń następny akapit.

B) Kid bez żadnych szans

Jeśli wybrałeś opcję, że nie wiesz co masz robić, Korcha straszliwie się wkurzy i odbierze ci amulet Kid. Pogadaj z doktorem i wyjdź na zewnątrz. Od handlarza dostaniesz Pelvic Bone, jest to jedna z kości potrzebna do ukończenia side quest'u. Udaj się w lewo do baru i w środku obejrzyj scenkę. Wyjdź i skieruj swe kroki do drabiny. Na górę skręć w prawo i wejdź do domu Korcha. Tam porozmawiaj z jego mamą. Stanie w twojej obronie i zgodzi się wynająć łódź. Skieruj się teraz w lewo i wejdź do namiotu Direi i Steeny. Pogadaj z nimi obiema i wróć do Machy. Powiedz, że jesteś gotów i razem popłyniecie do Terminy. W mieście obejrzyj krótką scenkę i idź do wejścia do miasta. Tam spotkasz Glenna. Poczekaj aż odejdzie i wróć do portu. Zagadnij Machę, podejdzie do was Glenn i zaproponuje swój udział w eskapadzie. Wsiadajcie do łodzi.

Tutaj scenariusze się zbiegają. Jeśli chcesz, przed wyruszeniem idź do miejsca gdzie zakopany w ziemi jest miecz. Tam wejdź do domku i skaptuj Graco do swojej drużyny (niezależnie od scenariusza). Na morzu znajdź Hermit's Hideaway - nie jest to obowiązkowa lokacja, jednak polecam jej zwiedzenie. Wyspa jest spalona. Pojawi się Harle i będziesz musiał z nią walczyć. Nie jest mocna, bo ma zaledwie 400 HP. Jeśli w drużynie jest Glenn, Radius opowie o ludziach, którzy są w Fort Dragonia. Jeśli nie, czeka cię miła pogawędka. Spędź noc i wracaj do łodzi. Wpłyni we mgłę i obejrzyj scenkę. Na pokładzie przyjdzie ci stoczyć kolejno kilka walk, m.in. z Polly i kapitanem Fargo. Zostaniesz zamknięty w kajucie. W tym czasie przybędzie duch, który opanuje statek. Wyjdź na zewnątrz. Po twojej lewej od wyjścia stronie są drzwi za które musisz się dostać. Będzie ci potrzebny klucz. Statek składa się z dwóch kondygnacji, jesteś na górnej. Idź w lewo i zwiedzaj kabiny. Jeśli masz dobre serce pomagaj marynarzom. Po drabinie na dół, w lewo i wejdź do kajuty. Rozpraw się ze szkieletami i skorzystaj z kanału wentylacyjnego aby przedostać się dalej.

Pomóż wszystkim marynarzom w okolicy, a od jednego z nich

POSTACIE cd.

Karsh

Wiek: 27 Pochodzenie: El Nido Magia: Zielona

Gdy powrócisz do Termina po odzyskaniu władzy nad wrotami pomiędzy światami, w barze pogadaj z Karshem. Jeśli porozmawiasz z Zoahem, wtedy Karsh przyłączy się dopiero na SS Invincible.

Kid

Wiek: 16 Pochodzenie: nie znane Magia: Czerwona

Podczas scenariusza Kid będzie próbowała kilka razy przyłączyć się do ciebie. Kiedy to ty o tym zadecydujesz.

Korcha

Wiek: 16 Pochodzenie: Guldove Magia: Niebieska

Wybierz scenariusz z ratowaniem Kid aby Korsha chciał z tobą wędrować.

Leah

Wiek: 6 Pochodzenie: Gaea's Novel Magia: Żółta

Przyłączy się do ciebie po pokonaniu Green Dragon.

Leena

Wiek: 16 Pochodzenie: Arni Magia: Niebieska

Gdy pokonasz Peppora i Solta w Cape Howl odmów Kid przyjęcia do drużyny. Wróć do Arni, prześpij się w twoim domu i porozmawiaj z Leeną.

Luccia

Wiek: 28 Pochodzenie: Zenan Mainland Magia: Czarna

Gdy pokonasz Lynxa wyjdź na zewnątrz obok pokoju Vipera, a potem wróć do laboratorium Luccii i pogadaj z nią.

Lynx

Wiek: 17 Pochodzenie: Arni Magia: Czarna

Przyjdzie na to czas...

Marcy

Wiek: 9 Pochodzenie: Zenan Mainland Magia: Niebieska

Po uratowaniu Riddel przyłączy się do ciebie na SS Invincible.

Macha

Wiek: 19 Pochodzenie: S.S. Zelbess Magia: Czerwona

Wybierz scenariusz bez ratowania Kid, wtedy Macha przyłączy się do ciebie po rozmowie w jej domu.

Mel

Wiek: 10 Pochodzenie: Guldove Magia: Żółta

Musisz uratować Kid i gdy będziesz spowrotem w Guldove złapać Mel po kradzieży czarów. Gdy znajdziesz Kid w Dead Sea na głównej wyspie po walce z Fate wróć do Guldove i znajdź Mel (w innym świecie). Pogadaj z nią.

Miki

Wiek: 19 Pochodzenie: S.S. Zelbess Magia: Czerwona

Gdy wykończysz wszystkie potwory w Marbuke, wróć na SS Zelbess i znajdź Miki w okolicach restauracji. Pogadaj z nią.

Mojo

Wiek: nie znany Pochodzenie: Arni Magia: Czarna

Na samym początku gry wejdź do domu rybaka w Arni. Na dole dostaniesz od niego ząb rekina. W innym świecie wróć do Arni i oddaj podarek. Popatrz na Mojo a lalka ożyje.

dostaniesz klucz. Wracaj z nim na górę. Otwórz drzwi i przejdź kilka lokacji. Gdy będziesz na zewnątrz, zignoruj marynarza, który chce ci dać napój. Efekt, który wywołuje mikstura jest losowy więc można wiele stracić. Chociaż z drugiej strony - ponowne wypicie stanowi neutralizację. Na pokładzie kręci się Pip. Możesz skaptować tę postać jeśli chcesz. Idź na dziób, tam zostaniesz zaatakowany przez bossa. Deadhead powstanie z połączenia kilku mniejszych potworów. Gdy władasz w niego 700 obrażeń, będziesz miał go z głowy. Po wygranej Fargo porozmawia z tobą, już bardziej życzliwie. Doradzi ci, że jeśli chcesz udać się do Fortu Dragonia warto żebyś się zaopatrzył w przedmiot chroniący przed ogniem. I rzeczywiście - coś w tym musi być. W Mt. Pyre każdorazowe przejście przez lawę będzie cię sporo kosztować, choć przyznam, że ja jakoś sobie z tym poradziłem.

Jednak jeśli cię interesuje mały sub quest proszę bardzo. Łodzią udaj się na wyspę Water Dragon Isle i zwiędz ją. Od faceta, który tam koczuje dostaniesz Sturdy Ribs.

Teraz jest ważna kwestia. Jeśli uratowałeś Kid od razu kieruj swe kroki do Mt. Pyre. Jeśli nie zależy ci na dziewczynie - także udaj się do w/w miejsca. Natomiast jeśli odnalazłeś już swoją miłość i jest nią Kid, a z jakiejś przyczyny nie pomogłeś jej wcześniej - w te pędy zasuwasz do Guldove. Tam gdy wejdiesz do namiotu doktora zobaczysz, że nie ma Kid. Jednak po chwili dziewczyna się zjawi. Doc przyłączy się do ciebie. Kid także. Informacja dla wszystkich scenariuszy. Kup Bronze Amulet w sklepie z bronią. Teraz wsiadaj na łódź i udaj się na plażę Opassa. Tam możesz się przenieść tylko wtedy, jeśli masz Kid w swojej drużynie. W swoim świecie udaj się do Arni Village i pogadaj z rybakiem na pomoście. Zabierze cię do Water Dragon Island za 100G. Tam przeskocz po nenufarach i zwiędz lokację. Natkniesz się na krasnali. Jeśli ratowałeś dziewczynę, to znasz już przeciwnika.

Po wygranej mogą pojawić się dwie różne scenki. Jeśli byłeś już na bagnach i załatwiłeś hydrę wtedy krasnale nie umrą tylko wrócą na bagna twierdząc, że stworzenie jeszcze żyje. Udaj się za nimi na bagna, a znajdziesz ich w tym samym miejscu. Pogadaj z nimi i upewnij się, że masz Razzly w drużynie. Elfik odejdzie lecz wcześniej pogada z Rosettą. Idź dalej i zabierz Ice Breath i Frog Prince Summon. Jeśli nie ratowałeś dziewczyny - krasnale zginą. Idź dalej i przy smoku pogadaj z Rosettą, a dostaniesz przedmioty. Wracaj do innego świata i udaj się do Mt. Pyre.

Gdy przybijesz do brzegu wejdź do góry. Uważaj na wrogów i kieruj się przed siebie. Używaj Ice Breath do zamrażania lawy. Na rozwidleniu nie skręcaj w prawo; przynajmniej jeszcze nie teraz. Gdy wyjdiesz na kładkę pojawi się Peppor i Solt. Są oczywiście banalni do rozwalenia. Jednak to jeszcze nie koniec atrakcji. Następnym przeciwnikiem jest Red Dragon. Po walce wróć się i zapisz grę, dlatego, że czeka cię jeszcze jedna walka - tym razem z Dragoon Devas. Po walce pojawi się Harle, która ostrzeże cię, że jeśli wejdiesz do fortu to nie będzie już odwrotu. Graj dalej a dowiesz się jak bardzo się nie myliła. Wyjdź na mapę i skieruj się do budowli. W środku podejdź do monumentu, czeka cię jeszcze jedna walka z Dragoonem (670 HP). Idź dalej, dotrzesz do skrzyżowania z czterema odnogami. Skręć w prawo. Przejdź po kładkach, przy posagu obróć go w taką stronę aby półka znalazła się na prawo, czyli po przeciwnej stronie od wejścia. Jeśli nie wiesz jaki kierunek wybrać przeczytaj napis na kolumnie, który wskaże aktualne położenie odnogi. Jest to o tyle ważne, że strony świata zmieniają się za każdym razem jak wejdiesz do tej komnaty. Jeśli ci się uda poprawnie ustawić, wtedy spadniesz w miejsce, z którego sięgniesz monumentu. Jednak przy nim czeka cię walka z Taurusoidem (1200HP).

Po wygranej podejdź do otarzyka i naciśnij x aby włączyć go. Pojawi się scenka, teraz wracaj do skrzyżowania. Wyjdź górnym wyjściem. Tutaj musisz także odpowiednio ustawić drogę tak aby skierowała cię do drugiego wyjścia. Osiągniesz to za pomocą sześciu skrzyń położonych w trzech różnych miejscach komnaty. Musisz je tak otwierać i zamykać aby przedostać się na drugą stronę. Przy wyjściu naciśnij niebieski przycisk a pojawią się schodki. Teraz czeka cię walka z Giant Gloop (900HP). Teraz skorzystaj z lewego wyjścia na skrzyżowaniu. Znajdziesz się w labiryncie. Przedostań się na drugą stronę i wejdź po schodkach. Teraz musisz trochę pokombinować. W komnacie obok jest maszyna, która kieruje głazami w labiryncie. W zależności od tego w jakiej kolejności są ustawieni twoi chłopcy w drużynie. Do zmiany ustawienia służy platforma w labiryncie oraz klawisz select, który także jest bardzo przydatny. Jeśli ci się uda dostaniesz się do środka labiryntu. Tam oczywiście czeka cię walka.

Sunofgun nie jest wymagającym przeciwnikiem, tym bardziej, że ma tylko 365HP. Włącz przycisk na trzecim panelu a winda pojawi się w centralnym pomieszczeniu. Wejdź do niej i wjedź na górę. Te okolice już poznajesz, to scenka z początku samej gry. Teraz udaj się do monumentu z fioletowym światłem. Tam czeka cię jeszcze jedna rozprawa z Bunyip, który w dwóch postaciach ma aż 1400HP. Po wygranej włącz przycisk i skieruj się do centralnego teleportu. Na górę podejdź do drzwi i obejrzyj scenkę. Zaatakuj cię Viper. Pokonaj dziadka i obejrzyj kolejne przedstawienie. Tym razem Lynx pokaże prawdziwą swoją naturę. Zaatakuj kota! Gdy i z nim się uporasz, rozpocznie się dyskusja

między Kid a Lynxem. Jeśli nie ma dziewczyny w twojej drużynie, wejdź drzwiami. Ponownie czeka cię jeszcze jedna walka. Możesz ją wygrać tylko i wyłącznie jeśli grasz po raz drugi w Chrono Crossa (New Game +). Jeśli wygrasz prawie uda ci się uratować dziewczynę. Ale wróćmy do tego scenariusza. Serge oczywiście pokona cię i nieświadom tego co się dzieje obejrzyj wstrząsający film. No to się zaczęło...

POWRÓT DO DOMU

Niestety czeka cię przykra niespodzianka. Nie jesteś już sobą jesteś Lynxem. Wejdź na samą górę i zepchnij kamień. W skrzyni jest bardzo ważny czar, który trudno jest zdobyć. Także na górze znajdziesz gałąź. Strząśnij z niej owoc a pojawi się stworek. Teraz możesz wejść do jego domu. Po dłuższej gadce Sprigg także przyzna się, że jest uwięziony w niebycie. Prześpij się i rano spróbuj wyjść. Obudzisz gremlina, który chętnie się do ciebie przyłączy. Idź do pałacu na górze i otwórz drzwi. Wejdź i obejrzyj scenkę z Harle. Teraz aby wydostać się z tego przekłętą miejsca musisz czterokrotnie trafić w odpowiednie drzwi. Myślę, że metodą jest wchodzenie w przeciwne drzwi niż postać, którą widzisz. Prędzej czy później wydasz się stąd. Na górze konstrukcji Harle da ci Astral Amulet jeśli go nie miałeś wcześniej. Pozwól jej przyłączyć się do drużyny. Skieruj swe kroki na sam dół, aż do dziury do której wskocz. Pojawi się na bagnach. Skieruj się do wyjścia i idź prosta na plażę Opassa. Spróbuj się przenieść. Oczywiście ci się nie uda. Jesteś uwięziony, co prawda w swoim własnym świecie, ale kto cię teraz pozna?

ODZYSKAĆ WŁADZĘ NAD CZASEM

Z plaży biegnij do Arni Village i wejdź do własnego domu. Pogadaj z mamą, ona ci uwierzy. Po chwili pojawi się Radius, starzec będzie bezlitosny i będziesz musiał z nim walczyć. Boss ma zaledwie 750HP więc uporasz się z nim szybko. Dopiero po walce Radius ci zaufa i przyłączy się do drużyny. Udaj się do Fossil Valley i przejdź jeszcze raz wąwozem do Termina. W mieście rządzą żołnierze. Udaj się do domu Vana. Znajduje się zaraz za kuźnią. W tym świecie Gogh jest biedakiem, wejdź do pokoju obok i obejrzyj scenkę. Następnie porozmawiaj z ojcem chłopaka i obejrzyj kolejną scenkę. Teraz będziesz mógł przyłączyć chłopaka do swojej drużyny. Wejdź do kuźni i pogadaj z Zappą. Kowal także się przyłączy do ciebie oraz da ci Smith Spirit. Dzięki temu przedmiotowi masz dostęp do sklepu z bronią gdy znajdujesz się na mapie. W Termina już nie masz czego szukać. Skieruj się do Viper Manor. Okaze się, że posiadłość jest w nienajlepszym stanie. Skręć w lewo i wejdź do studni. Teraz wycofaj się trochę a zobaczysz chłopaka, któremu trzeba pomóc. Jeśli wygrasz walkę dostaniesz od jego ojca grzyb, która przyda się w innym sub quest'cie. Wróć do wodospadu wejdź na półkę a dostaniesz się do podziemi. Tam obejdź wszystkie półki i wejdź drabiną do więzienia. Spotkasz Norisa, który nie bardzo będzie chciał uwierzyć, że nie jesteś Lynxem. Jednak przyłączy się do ciebie.

Po obejrzeniu scenki zostaniesz przeniesiony do Termina. Wsiadaj do łodzi i płyn na południe do El Nido Triangle. Tam zanurkuj i z samego dna wydobydź Star Fragment. Z tym przedmiotem skieruj się do Sky Dragon Island. Wejdź na górę i pokonaj Starkiego, kosmita przyłączy się do ciebie. Teraz popłynij na wyspę Marbule. Tam podejdź do mostu i pogadaj z Tomą. Zaproponuje nocleg. Wejdź do chaty i połóż się spać. W nocy zbudzi cię śpiew. Wyjdź na zewnątrz i podejdź do mostu. Zobacysz syrenę, która ci ucieknie. Rankiem Irene ponownie się do ciebie odezwie i powie ci, że zobaczy się z tobą na SS Zebess. Wsiadaj do łodzi i znajdź wielki okręt pływający po morzu. Gdy przybijesz do burty wejdź na pokład i zejdź na dół. W kasynie możesz chwilę pograć, zasady są proste. Jeśli wypadnie zachód tracisz 50 punktów, północ podwajasz to co masz, wschód dostajesz 50 punktów a południe odpadasz natychmiast z gry. Gdy już się nabawisz zejdź po drabinie. Wejdź w pierwsze drzwi po prawej i obejrzyj popisy kuglarza. Gdy skończy się show idź dalej w prawo i wejdź do ostatniej kajuty. Tam spotkasz starca, pogadaj z nim i wyjdź z kajuty. Zobacysz, gdzie staruszek poszedł, jednak marynarz nie przepuści cię jeśli nie dostanie pozwolenia od kapitana. Idź do kajuty Fargo i obejrzyj scenkę z Irene. Następnie zaczepek kapitana i wyzwij go na pojedynek.

Korsarz zgodzi się i razem zejdziecie na kasyna. Grę oczywiście przegrasz. Możesz wyzywać jeszcze sto razy Fargo i tak będziesz przegrywał. W tym musi jakiś szwindel. Zejdź do hotelu na dolnym piętrze. Zobacysz jak recepcjonista schodzi z góry. To jest już jakaś podpowiedź. Idź do kajuty, w której był magiczny show. Tam zgłoś się na ochotnika, a zostaniesz zamieniony w kota. Uciekaj z kajuty i idź do hotelu. Teraz możesz przejść pod ladą i wejść na górę. Z maszyny zabierz lewarek. Wróć teraz do kasyna i zobacz jak kuglarz ponownie przegrywa. Zejdź na dół, w barze, w którym oglądałeś show jest mała dziura po prawej. Skorzystaj z tego przejścia, dostaniesz się do garderoby, w której zostaniesz odmieniony. Biegnij do kapitana i ponownie go wyzwij, tym razem stary oszust przegra. Dostaniesz pozwolenie. Idź na dół i przejdź do nowego obszaru.

POSTACIE cd.

NeoFio

Wiek: 5 Pochodzenie: Viper Manor Magia: Zielona

Potrzebujesz Life Spark z bagien. W Viper Manor użyj przy fontannie, po prawej od pokoju generała.

Nikki

Wiek: 19 Pochodzenie: S.S. Zebess Magia: Niebieska

Porozmawiaj z Miki i Slashem w Termina i zgódź się znaleźć artystę. Znajdziesz go w Shadow Forest. Pokonaj atakujące go potwory aby przyłączyć go do drużyny.

Norris

Wiek: 26 Pochodzenie: Porre, Zenan Magia: Żółta

W twoim świecie weź ze sobą Radiusa i idź do Viper Manor. Spotkasz Norrisa w celi w Viper Manor. Zresztą i tak jest przewidziany w wątku głównym, więc znajdziesz go prędzej czy później.

Orcha

Wiek: 44 Pochodzenie: Guldove Magia: Czerwona

Gdy go pokonasz podczas akcji ratunkowej Riddel.

Orlha

Wiek: 23 Pochodzenie: Guldove Magia: Niebieska

Jako Lynx uratuj ją przed żołnierzami. Po walce dostaniesz od niej naszyjnik. Oddaj go jej gdy wrócisz do normalnej postaci.

Pierre

Wiek: 23 Pochodzenie: Termina Magia: Niebieska

Pokaż Pierrowi Hero Medal, a przyłączy się do ciebie. Dokładniej opisane jest to w solve.

Pip

Wiek: nie znany Pochodzenie: Viper Lab Magia: Biała

Otwórz klatkę w laboratorium Luccii. Następnie złap Pipa gdy zobaczysz go na SS Invincible (akcja we mgle).

Poshul

Wiek: nie znany Pochodzenie: Arni Magia: Żółta

W barze w Arni po łóżkiem znajdziesz kość. Daj ją psu, który bawi się koło Radiusa.

Radius

Wiek: 62 Pochodzenie: Zenan Mainland Magia: Zielona

Podczas scenariusza.

Razzly

Wiek: nie znany Pochodzenie: Water Dragon Isle Magia: Zielona

Podczas poszukiwania leku dla Kid, gdy spadniesz do dziury po walce z Wingapede zbadaj klatkę. Następnie pokonaj Pentapusa, a wdzięczna Razzly przyłączy się do ciebie.

Riddel

Wiek: 24 Pochodzenie: El Nido Magia: Biała

Uratuj ją, a w Hermit's Hideaway dołączy do ciebie.

Serge

Wiek: 17 Pochodzenie: Arni Magia: Biała

Zgadnij...

Pogadaj ze starcem i stań do walki. Sage ma 1500HP więc musisz trochę się wysilić. Po wygranej dostaniesz Fiddler Crab, przedmiot dzięki któremu dostaniesz się do Dead Sea. Jeśli chcesz możesz wziąć udział w zawodach Grand Slam. Jeśli nie, wracaj na pokład i wejdź na maszt. Tam dziewczyna przepuści cię i dostaniesz się na statek Nikki. Wejdź do kajuty i pogadaj ze wszystkimi. Zgódź się pomóc, a Irene przyłączy się do ciebie. Teraz wsiadaj na łódź i płyn do Dead Sea.

Gdy dobiejesz do brzegu użyj Fiddler Crab a zrobi się wejście. W środku drogę zagradza przeklęty miecz. Tylko jego dobra odmiana może zniszczyć złe pole. Wsiadaj do łodzi i płyn do Hermit's Hideaway. Tam starzec poprosi cię abyś poczekał na niego chwilę. Wróci z nowym przedmiotem. Wsiadaj do łodzi i udaj się na przeklętą wyspę Isle of Damned. Wyjdź południowym przejściem. Tera podejdź do szkieletu i skreć w lewo. Idź w dół między żebarami i pod koniec odbij na prawo. Wyjdiesz na samej górze po lewej. Podejdź do najbliższego lustra i użyj przedmiotu, który dał ci Radius. Po drugiej stronie zejdź do

środkowego przejścia i idź na sam koniec skarpy. Tam spotkasz starego przyjaciela Radiusa, który żywi do niego urazę. Musisz wygrać walkę aby dostać Einlanzer'a. Garai jest dosyć wymagającym przeciwnikiem więc nie bagatelizuj go. Gdy zdobędziesz miecz



wracaj do łodzi i płyn do przeklętego morza. Gdy się tam dostaniesz nowa zdobycz zrobi swoje i będziesz mógł iść dalej. Skieruj się na prawo i wejdź do budowli. Drogę zagrozi ci Highwayman. Pokonaj go i wyjdź na mapę. Wejdź do kolejnej budowli zejdź na dół i po prawej przełącz przycisk.

Pojawi się Norris (jeśli nie jest w drużynie) i wyjaśni parę spraw. Teraz wyjdź na mapę i skieruj się do centralnej budowli. W środku czeka mała wędrówka. Komnaty są liniowe więc nie będą prowadził za rączkę. Zaznaczę, że po drodze warto zbierać przedmioty, a w szczególności Prop Sword. Upewnij się także, że masz przy sobie Diminish, gdyż bez niego ani rusz (możesz go kupić w Guldove). Gdy dotrze do komnaty z dziećmi obejrzy scenkę i porozmawiaj z Miguelem. Czeka cię walka. Facet jest potężny więc warto skorzystać z Diminish dlatego, że zredukuje do połowy jego magiczne ataki. Jak najczęściej uzdrawiaj drużynę. Po wygranej wszystko zacznie się walić. Miguel sprawi, że ponownie będziesz mógł przenosić się między wymiarami. Skórę uratuje ci smok, który przeniesie cię na wybrzeża Marbule.

ODZYSKAĆ SWOJE CIAŁO

Wsiadaj do łodzi i udaj się na Opassa Beach. Na plaży obejrzy scenkę, przez przypadek uratowałeś chłopcu życie. Udaj się do Fossil Valley i przejdź wąwóz po raz kolejny. Udaj się do Terminy. W mieście odwiedź kowala i obejrzy scenkę. Skieruj się do baru, w środku barmanka wpuści cię do małego pokoiku. Pogadaj ze starym przyjacielem i zbadaj lewą część ściany. Jest tam tajne przejście. W ukrytym pomieszczeniu spotkasz trójkę dragonów. Pogadaj z nimi, powiedzą, że udało się uratować generała, jednak

jego córka jest w ciężkich opalach. Wybierz sobie postać, którą chcesz wcielić do drużyny. Później i tak się wszyscy przyłączą. Teraz udaj się do Viper Manor. Żołnierze wpuszczą cię do środka, w holu skreć w lewo i zejdź na dół. W jednym z pokoi znajdziesz Norrisa. Pogadaj z nim i weź od niego klucz. Obejrzy scenkę. Idź do kuchni i gdy nie będzie w niej kucharza otwórz kratkę. Wskakuj do środka. W podziemiach zeskokcz prosto w nurt, który znieśie cię do znanego ci już obszaru. Teraz znajdź dwie beczki i zrzuc je do wody, prąd przesunie je tak, że utworzy nowe przejście. Skorzystaj z niego i wejdź po schodach. Na górze znajdź zawór, którym zablokuj swobodny przepływ wody. Wróć do zamku i ponownie zeskokcz w kuchni do kanałów. Tym razem nurt jest wolniejszy więc będziesz mógł przedostać się do jednej z odnóg. Idź dalej. Teraz znajdź kolejny zawór i go przełącz. Cofnij się o jeden ekran i wskocz do kanału. Gdy zejdiesz nim na dół wejdź po drabinie i przekreć jeszcze raz ten sam zawór. Teraz otworzy ci się droga do drabiny. Gdy będziesz chciał z niej skorzystać przybędzie bardzo brzydki potwór. Roachster ma 1250HP więc potrwa chwilę zanim go wykończysz. Gdy wejdiesz po drabinie znajdziesz się w komnacie z trzema kolejnymi drabinami. Skorzystaj z pierwszej od prawej i obejrzy scenkę. Fargo uwolni wszystkich, a ty skieruj się do komnaty po lewej. W środku przyjdzie ci walczyć z przemienionym Orchą. Gdy go pokonasz, kucharz przyłączy się do ciebie a Norris zabierze Riddel do kryjówek. Ty wróć na górę i przygotuj się na ciężką przeprawę. W wielkim holu czeka cię walka z Grobyc'iem.

Gość jest twardy więc Diminish jest jak najbardziej na miejscu. Gdy pokonasz mutanta robot, który zawsze cię intrygował stojąc przy drzwiach ożyje i cię zaatakuje. Po zadaniu kilku ciosów, będziesz miał możliwość ucieczki. Skieruj się w lewo do wieży. Gdy wbiegniesz tam czeka cię kolejna runda. Po jej wygraniu staruszek doradzi szybką ewakuację na górę. Jeszcze jedna walka, a potem przybędzie Grobyc i ci pomoże. Drużyna wyskoczy prosto do stajni. Stajenny wypuści smoki więc będziesz mógł się wydostać z zamku. Po drodze zgarnij Grobyc'a do drużyny. Na mapie wsiadaj do łodzi i udaj się do Hermit's Hideaway. Zejdź na dół, jeśli nie ma Radiusa w twojej drużynie wtedy staruszek cię przywita. Jeśli jest zrobi to kto inny. Pogadaj z nim, a potem z Marcy, która cię przeprosi za wcześniejsze utarczki. Teraz podejdź do Riddel i przyłącz ją do drużyny. Kładź się spać. W nocy zaatakuje Serge (czyli ty). Na zewnątrz obejrzy scenkę, na szczęście pojawi się ratunek i akcja zostanie przeniesiona na SS Zelbess. Na łodzi zejdź pod pokład i przyłącz wszystkich do drużyny. Wtedy akcja przeniesie się do Sea of Eden. Tam pogadaj z Harle, opowie ci co trzeba zrobić aby dostać się do środka i złoić skórę Dark Serge. Wsiadaj do łodzi.

Jeśli chcesz możesz teraz wykonać mały sub quest. Umieść w drużynie Karsha (u mnie był na stałe) i popłyn na Isle of Damned. Udaj się do miejsca gdzie zdobywałeś miecz. Czeka

tam Peppor i obejrzy kilka scenek. W efekcie tego sub questu poznasz Dario i losy młodych z Terminy.

Teraz umieść w drużynie Fargo i wróć na SS Zelbess, jednak w swoim świecie (musisz się przenieść na Opassa Beach). Na statku wejdź do kajuty kapitana i skonfrontuj obu marynarzy. W efekcie tej rozmowy popłyniecie na Marbule i Nikki odegra powstanie pieśń. Gdy skończy wejdź do wioski i pogadaj z Tomem. Teraz musisz zabić wszystkie duchy chodzące po tej wyspie. Jeśli ci się to uda usłyszysz ryk smoka. Ponownie zmień światy i udaj się do Guldove. Tam obejrzy scenkę i stań w szranki z Orchą. Gdy ją pokonasz, mino wszystko nie uwierzy ci, że jesteś Serge. Jednak da broszkę, zatrzymaj ją na później. Teraz skieruj się na bagna.

ZACZYNAJEMY ZABAWĘ ZE SMOKAMI

Na bagnach skieruj się w lewo. Zobaczą jak dwóch osiłków chce zaatakować Beebę. Jeśli ratowałeś Kid to znasz już tę postać. Pokonaj łobuzów i pogadaj z Beebą. Dostaniesz od niego Ancient Fruit. Bardzo ważny przedmiot. Teraz idź dalej i wskocz do dziury. Na

POSTACIE cd

Skelly

Wiek: 32 Pochodzenie: Termina Magia: Czarna

Zabierz go ze sobą w Fossil Valley. Zbierz wszystkie części jego ciała i zanieś je do domu po prawej od statui w Termina.

Sneff

Wiek: 53 Pochodzenie: nie znane Magia: Żółta

Gdy wrócisz do ludzkiej postaci pogadaj z nim, a przyłączy się do ciebie.

Sprigg

Wiek: 224 Pochodzenie: Vortex Magia: Zielona

Przyłączy się w "niebicie".

Starky

Wiek: nie znany Pochodzenie: Kosmos Magia: Biała

Znajdź Star Fragment w El Nido, a następnie pokonaj go w Sky Dragon Island we własnym świecie.

Steena

Wiek: 24 Pochodzenie: Guldove Magia: Biała

Weź od niej emblemat smoka we własnym świecie po pokonaniu wszystkich smoków. W innym świecie oddaj jej ten podarek.

Turnip

Wiek: 3 Pochodzenie: Hermit's Hideout Magia: Zielona

Ciekawe... Gdy będziesz we śnie Kid zgarnij Ice Gun. Następnie w innym świecie zamroź w Hermit's Hideaway jezioro. Wróć tu z Poshulem w drużynie we własnym świecie.

Van

Wiek: 14 Pochodzenie: Termina Magia: Zielona

Porozmawiaj z Van we własnym świecie.

Viper

Wiek: 57 Pochodzenie: El Nido Magia: Żółta

Po uratowaniu Riddel pogadaj z nim na SS Zelbess.

Zappa

Wiek: 52 Pochodzenie: Zenan Mainland Magia: Czerwona

We własnym świecie z Radiusem w drużynie pogadaj z kowalem.

Zoah

Wiek: 16 Pochodzenie: El Nido Magia: Żółta

Patrz Karsh.

dole czeka cię walka ze szkieletem hydry. Gdy pokonasz potwora proponuję jeszcze rozejrzeć się po bagnach. W miejscu gdzie pokonałeś kiedyś Hydrę leży skrzynia pilnowana przez dwóch idiotów. Rozwal ich i zabierz Life Sparkle. Jest to ważny przedmiot, który przyda się w jednym z wątków pobocznych. Wyjdź z tej lokacji i w pobliżu po skałami znajdziesz jeszcze jedną z części kości dla czaszki, którą nosisz przy sobie. Teraz wyjdź z bagien.

Jeśli masz ochotę na kolejny mały side quest to proszę bardzo. Przenieś się do swojego świata i udaj się do Shadow Forest. Tam idź do wodospadu i zejdź do jaskini leżącej pod nim. Spotkasz tam bardzo miłego człowieczka. Jeśli grasz zgodnie z moim opisem, powinieneś mieć przy sobie grzyb, który dostałeś w kanałach Viper Manor od uratowanego ojca. Daj facetowi ten przedmiot gdy go zje będzie musiał się do ciebie przyłączyć. Funguy jest bardzo pożyteczną postacią. Teraz przenieś się do innego świata.

W innym świecie popłyn na Sky Dragon Isle i pogadaj ze smokiem. Teraz przenieś się do swojego świata i popłyn na Earth

Dragon Isle. Gdy będziesz już na wyspie pogadaj ze wszystkimi i stań na środku lotnych piasków. Zostaniesz wciągnięty do środka. Zejdź na sam dół i obejrzyj wielkiego żółwia blokującego drogę. Wróć na górę i wskocz do gejzera. Zostaniesz katapultowany na górę. Teraz ponownie porozmawiaj ze wszystkimi zgromadzonymi. Po miłej wymianie uprzejmości znowu zeskoocz do podziemi. Na dole żółw został przesunięty, od gościa stojącego w przejściu weź materiały wybuchowe. W następnej lokacji czeka cię zadanie. Zauważysz trzy żółwie. Ten na górze z prawej do ruszenia jest tylko za pomocą materiałów wybuchowych. Ten na górze po lewej to ciężki orzech do zgryzienia. Poczekaj aż maksymalnie zbliży się do półki i dopiero wtedy zaatakuj go. Gdy go pokonasz zepchnij go na dół. Ostatni płaz na dole to już banalna sprawa. Zaatakuj go, a potem zatkaj nim gejzer. Jeśli wszystkie trzy stwory służą już jako korki uruchomi się gejzer środkowy. Wskocz do niego i idź dalej. Czekają cię rozmowy ze smokiem. Gdy go pokonasz dostaniesz Żółta Relic.

Teraz wsiadaj do łodzi i płyn na bagna (w swoim świecie). W środku idź w lewo. Jeśli nie ratowałeś dziewczyny to ponownie spotkasz Beebę. Tym razem będziesz musiał go pokonać aby dostać flet. Gdy go będziesz miał udaj się wyżej. Podejdź do drugiego gościa z parasolem i pogadaj z nim. Zagraj na flecie a ważka zabierze cię na wyspę smoka. Gdy wylądujesz spotkasz Leach. Pogadaj z nią i przyłącz do drużyny. Teraz zwiedź całą wyspę.



Musisz zniszczyć wszystkie robale oraz zebrać przedmioty ze skrzyń (co spowoduje, że nadleci ptak, którego także musisz za każdym razem pokonać). Gdy już oczyścisz wyspę w lokacji, w której startowałeś, jednak z postaci powie, że jest tu dziwnie cicho. Teraz udaj się w głąb ekranu i przygotuj na spotkanie z Tryanosaurom Rexem. Gdy go pokonasz pogadaj z Leach i udaj się dalej prosto do smoka. Potwór jest ciężki do pokonania, ponieważ ma zatrujące czary. Przyda się więc zestaw odtrutek. Gdy wygrasz, wróć na pole i zagraj na flecie aby powrócić na kontynent.

Teraz przenieś się do innego świata i skieruj się do Mt. Pyre. Wejdź do jaskini i na skrzyżowaniu skręć w prawo. Zjedź ławą w lewą stronę i pod skałą przejdź do następnego pomieszczenia. Lokacja dalej i kolejna walka tym razem z Czerwonym Smokiem. Gdy go pokonasz zainkasujesz kolejny Relic.

Wróć na łódź i udaj się na Marbule. Aby spotkać smoka, w swoim świecie musiałeś oczyścić wyspę z potworów. Zrobiłeś już to wcześniej. Wejdź do jaskini. Możesz uniknąć walki ze smokiem jeśli w drużynie nie będziesz miał ani jednego człowieka np.: Lynx, Starky, Sprigg, Pip, NeoFio, Funguy i Turnip. Jeśli jednak nie boisz się rozwał stwora i zainkasuj Black Relic.

Przenieś się do swojego świata i popłyn na Water Dragon Isle. Po nenufarach przeskocz na drugą stronę i eksploruj lokację. W końcu dotrzesz do smoka, którego pokonaj.

Masz już wszystkie przedmioty potrzebne ci do walki z ostatnim smokiem. Udaj się na Sky Dragon Island w innym świecie i na samej górze stocz walkę z ostatnim potworem.

Teraz kolejny mały sub quest. Jeśli byłeś na Isle of Damned z Karshem to teraz odszukaj małą wysepkę na północny wschód od kontynentu. Poznasz ją po dymku unoszącym się nad nią. Umieść Riddel w swojej drużynie. Aha, musisz to zrobić we własnym świecie. Na wyspie wejdź do domu i pogadaj z Dario. Pojawi się Radius i na zewnątrz rozpocznie się walka. Musisz pokonać Dario aby go uwolnić od złych demonów. Po potyczce otrzymasz wspaniały miecz oraz obejrzyj miłą scenkę.

I kolejna nieobowiązkowa lokacja. Udaj się do innego świata i popłyn na wyspę Earth Dragon Isle. Wskocz do dziury i udaj się do miejsca, w którym pokonałeś smoka. Czekają tam na ciebie inny stwór. Walka z nim jest osobiwa. Na każde jego pytanie musisz użyć na potworze odpowiedniego czaru. Oto kolejność: żółty, czerwony, zielony, niebieski, czarny, biały. Dzięki tej walce otrzymasz wspaniały przedmiot ale dopiero w New Game+. Czyli jeśli jeszcze raz zagrasz w Chrono Crossa.

Teraz udaj się do innego świata i popłyn na wyspę Guldove.

Skieruj się do namiotu Direi i Steeny. Porozmawiaj ze starszą kobietą i pokaż jej Tear of Hate. Dostaniesz Dragon Emblem. Wróć z nim na plażę i przenieś się do innego świata. Popłyn na Guldove i strażnikowi przed namiotem kobiet pokaż wcześniejszy podarunek. W środku pogadaj z kobietami i skaptuj do drużyny Steenę. Teraz udaj się na Mt. Pyre i wejdź do Fort Dragonia. W wielkiej windzie spotkasz Dark Serge, którego musisz pokonać. Teraz zjedź na dół i w inkubatorze umieść Big Egg. Jeśli nie masz, to znajdziesz je w innym świecie w Fossil Valley. Wykluje się uroczy smok, przyłącz go do drużyny. Wejdź na górę i tak jak poprzednio teleportuj się na sam szczyt. Otwórz drzwi i obejrzyj scenkę. Jak to miło być we własnej skórze.

OSTATECZNA ROZGRYWKA

W swoim świecie udaj się do Dead Sea. Tam obejrzyj scenkę i zmień kompakt. Na morzu masz do wyboru trzy dziury. Wszystko jedno, którą wybierzesz. Gdy zostaniesz przeniesiony, zobaczysz główną wyspę zablokowaną przez pole ochronne. Musisz po kolei odwiedzić wszystkie trzy pomniejsze wyspy i obejrzeć posągi na nich stojące. W zależności w jakiej kolejności to wykonasz takiego bossa przyjdzie ci pokonać. Przeciwnik będzie się różnił tylko kolorem swojej magii. Gdy pokonasz Vito możesz udać się na środkową wyspę. W środku spotka cię nieprzyjemna niespodzianka, gdyż od razu zostaniesz zaatakowany. Pokonaj robota i idź dalej. W następnym pomieszczeniu zejdź do podziemi i tam uruchom robota. Pokieruj maszyną tak aby po przeciwnej stronie wysunęła kładkę. Tym po swojej stronie zrób to samo. Przejdź po nowym mostku i wyjdź na górę. Teraz podejdź do windy, jest zablokowana. Skorzystaj ze schodów po prawej i zwiedź cztery piętra. Na jednym z nich przy komputerze odblokujesz windę. Potrzebny ci będzie jeszcze Acces Card. Aby ją zdobyć znajdź pokój, do którego dostępu bronią dwa duchy. Zejdź na parter i wejdź do doków. Tam znajdziesz jeszcze jednego ducha, z którym porozmawiaj. Po gadce będziesz mógł się dostać do wspomnianego pomieszczenia. Tam obejrzyj ekrany i w małym pokoiku po lewej rozwał kolejnego robota. Ze skrzyni zabierz kartę dostępu i wsiadaj do windy. Zjedź na poziom B1. Tam kontynuuj swoją wędrówkę aż dotrzesz do wielkiej kuli. Tam musisz pokonać Lynxa. Bez Diminish nie dasz rady, dzięki temu czarowi walka staje się prosta, prawda? Po wygranej obejrzyj długą scenkę. Akcja przeniesie się na statek.

Wyjdź na zewnątrz i wsiadaj do łodzi. Płyn do Hermit's Hideaway. Tam podejdź do Kid i przenieś się do jej snu. Musisz się spieszyć, gdyż po jakimś czasie artefakty tracą moc i zabrają ze snu twoich towarzyszy. Zwiedź pałacę się dom i znajdź gaśnicę na ścianie. Podziemiem przedostań się do pomieszczenia gdzie drogę zagradzają ci płomienie. Zgaś je i idź dalej. Obejrzyj scenkę i zabierz Kid. Gdy będziesz z nią rozmawiał powiedz, że nigdy jej nie opuścisz. Teraz umieść Kid w swojej drużynie i udaj się do Viper Manor. Idź do pokoju Luccia i pogadaj z nią. Kid będzie chciała przeczytać list. Po obejrzeniu scenki idź do pokoju Viper. Przed pomieszczeniem skręć w prawo i podejdź do fontanny. Użyj Life Sparkle aby ożywić Neo Fio. Przyłącz go do drużyny.

Teraz czeka cię bardzo ważny sidequest. Jeśli nie chcesz nie musisz go wykonywać ale bez przedmiotu, który tu uzyskasz nie obejrzyz najładniejszego zakończenia. W innym świecie udaj się do Arni. W pobliżu wioski znajduje się wodospad. Wejdź do niego i skieruj swe kroki dalej do ołtarza. Potóż na piedestałach Tear of Hate i Tear of Love, a dostaniesz Chrono Cross Summon. Jest to czar ósmego poziomu, o bardzo dziwnych właściwościach. O jego zastosowaniu opowiem ci przy ostatniej walce.

Upewnij się, że masz już Starkiego w drużynie. Jeśli nie to czytaj opis wcześniej aby dowiedzieć się jak go zdobyć. W innym świecie udaj się do El Nido Triangle. Zejdź na sam dół i pokonaj Royal jelly. Gdy to zrobisz, Starky otworzy właz do statku. Razem przeniesiecie się do doków na wyspie w Dead Sea. Tam Starky przygotowuje łódź, którą polecisz do Terra Tower.

Upewnij się, że masz odpowiedni skład i wejdź do wieży. Na samym początku przyjdzie ci walczyć z bossem. Gdy go pokonasz udaj się dalej. Skręć w lewo przewróć posąg i przejdź po nim. Zjedź na dół. Teraz czeka cię nie miła wędrówka po korzeniach czy czymś takim. Musisz tak iść aby wrócić do głównej komnaty, tylko że od innej strony tak aby móc przewrócić dwa posągi i utorować sobie drogę dalej. Następnie czeka cię walka z kolejnym bossem. Idź dalej i skręć w lewo, znajdziesz się w miejscu bardzo podobnym do Viper Manor. Wejdź do wieży i pogadaj ze starcem. Wróć i wyjdź wejściem, które właśnie się pojawiło. Kolejna walka z bossem. Zapisz grę i skręć w lewo. Idź przed siebie i pokonaj, kolejnego bossa. Po walce jeden z promieni zgaśnie. Teraz skieruj się do przeciwnej odnogi i tam pokonaj jeszcze jednego przeciwnika. Teraz zapisz grę i wejdź do wieży. Tam czeka cię jeszcze jedna walka. Wejdź na górę i teleportuj się. Ostatni smok jest ciężki do pokonania. Problem leży w przenosinach do różnych lokacji. Jeśli wykonałeś wszystkie wymienione w opisie sub questy upadki nie będą bolesne. Gdy pokonasz smoka wróć do łodzi. Powinieneś mieć ze sobą Time Egg.

W innym świecie odwiedź Guldove i pokaż Orлча medalion, który dała ci wcześniej. Zgodnie z obietnicą przyłączy się do ciebie.

Teraz umieść Glenna w swojej drużynie i udaj się do Terminy w innym świecie. Podejdź do miecza zakopanego w ziemi i go wyciągnij. Einlanzer uzyska podwójną moc. Umieść Zapę w drużynie i pogadaj z kowalem. Naucz się robić Rainbows Items.

Przyszedł czas na ostatnią walkę. Udaj się na Opassa Beach i użyj jajka przy różowym teleporcie. Końcowy boss nie jest trudny jeśli nie chcesz używać Chrono Crossa. Użyj Diminish aby spoułować wszystkie jego elementalne ataki. Konsekwentnie atakuj i będzie po wszystkim. Jeśli chcesz się dowiedzieć czegoś więcej o tej walce przeczytaj rozdział z zakończeniami. I to wszystko w tej grze....

ZAKOŃCZENIA

W Chrono Cross jest jedenaście zakończeń. Jednak znaczna większość z nich dostępna jest podczas drugiej gry. Poniżej podaję warunki aby móc obejrzeć każde z zakończeń.

1. W New Game + zaraz po przebudzeniu się idź na plażę i pokonaj bossa. Obejrzyz scenkę w laboratorium w Viper Manor
2. Pokonaj głównego bossa w New Game +, gdy skaptujesz Poshula. Obejrzyz jak Serge złapał wielkiego rekina. Leena i wędkarz opowiadają czule o Serge.
3. Pokonaj głównego bossa w New Game + przed uratowaniem Kid. Leena popędza Lisę na koncert Nikki. Tutaj Serge występuje jako muzyk na koncercie Nikki.
4. W Termina nie wybieraj scenariusza z Nikki, i zakończ grę przed utratą ciała w New Game +. Obejrzyz pracującego Serge w Termina, a potem Peppor i Solta w ciekawej sytuacji.
5. Pokonaj bossa w New Game + zaraz po tym jak uciekniesz z niebytu. Przerazające zakończenie z Harke i Lynxem. Są parą?
6. Pokonaj bossa w New Game + zaraz po uratowaniu Riddel ale jeszcze przed opuszczeniem drużyny przez Harle. Mała scenka z Viperem i armią Lynxa w roli głównej. Potem Fargo i Viper spotykają Dark Serge.
7. Pokonaj bossa w New Game + po opuszczeniu drużyny przez Harle ale przed pokonaniem Fate. Scenka pomiędzy Kid a Serge, w którą wmiesza się Harle.
8. Pokonaj bossa w New Game + po tym jak opuści cię Harle. Musisz mieć Mastermune i być przed walką z Fate. Scenka z życia miasta w Viper Manor, jedno z lepszych zakończeń.
9. W New Game + pokonaj bossa po tym jak odzyskałeś ciało i pokonałeś Fate ale przed walką z ostatnim smokiem Terra Tower. Także przerazające zakończenie odbywające się w Marbule. Smoki Harle i mędrzec - wybuchowa mieszanka.
10. Ukończ grę bez używania Chrono Crossa. Same napisy końcowe - masakra.
11. Pokonaj bossa za pomocą Chrono Crossa. Jest to bardzo trudne. Musisz mieć przy sobie Chrono Crossa. Czary rzucone w walce muszą osiągnąć kolejność: żółty, czerwony, zielony, czarny, biały, niebieski. Gdy ci się to uda rzuć Chrono Crossa i delektuj się zakończeniem. Musisz mieć fart i Time Devourer musi ci się odpowiednio wstrzelić z odpowiednim czarem.



Parasite Eve II

パラサイト・イヴ 2

Parasite Eve 2 to ciekawe połączenie prostego erpega i survival horroru. Choć ma dużo wspólnego z serią RE-jest głębsza (i dłuższa). Oto opis przejścia po najkrótszej drodze.

txt o.g

Gra ma dwa zakończenia: pełne i niepełne. Różnią się one tylko tym, że:

-aby ujrzeć to pierwsze należy spełnić kilka warunków.

-w pewnych momentach spotyka się inne postacie, ale i tak to nie zmienia w znaczący sposób rozgrywki. Druga droga będzie w nawiasach kwadratowych.

Jeśli przy nazwie pomieszczenia jest wykrzyknik w nawiasie oznacza to, że jest w nim jakiś przedmiot. Niektóre nazwy lokacji zmieniłem na polski (żeby było łatwiej), ale tylko wtedy gdy jest to oczywiste. Reszta została w oryginale.

DYSK 1

M.I.S.T. Center

Zaczynasz na strzelnicy. Postrzelaj trochę. Możesz zdobyć kilka BP. Jeśli skończysz któryś level na Expected Score, dostaniesz bonus w zbrojowni. Pogadaj z Pierce'em. Przed wyjściem na parking(!) skreć w prawo do zbrojowni. Zsave'uj na parkingu i w drogę...

Akropolis tower

Pogadaj z policjantami i wjedź na górę. Idź na lewo do Square, odbierz telefon. Przeszukaj martwych SWAT-owców. Z jednej strony pomnika jest mapa, a z drugiej pudło z nieskończoną ilością amunicji. Zapamiętaj to, przyda się. Idź do drugiego pomieszczenia z windami, dostaniesz klucz. Biegnij do kafejki, rozwal kreaturę i wyjmij z niej metalowy implant. Poznajesz Ruperta. Biegnij do Forked Road, potem do telefonu i z powrotem na Patio. Wróć do kafejki, ze stołu weź piśmko. Wyjdź drugimi drzwiami, wyjmij klucz z żółtej skrzynki. Po lewej są dwa pokoje: z pierwszego weź co się da, w drugim wsadź klucz do komputera (wygląda jak szafa). Przy biurku możesz zobaczyć, co pokazują kamery. Wyjdź z pokoju i skreć w drzwi po lewej. Jesteś koło fontanny. Idź prosto, skreć w lewo, w drugie drzwi, a potem do przejścia, które otworzyłeś. W obserwatorium weź kamizelkę z ciała martwego policjanta ochronną i załóż ją. Dodaje HP i MP. Teraz przez drzwi wyjdź na promenadę, rozwal cmy i weź karabin od gościa ze SWAT. Sprawdź sanktuarium (krótka scenka) - czerwony klucz leży na podłodze. Podejdź do niewidocznych na mapie drzwi (po lewej stronie od wejściowych) do ogrodu (Roof Garden). Podłuchasz rozmowę. Podnieś czarną kartę. Wracaj do pokoju z komputerem i włóż do niego czerwony klucz. Teraz biegnij do fontanny, podejdź do niej i "pożycz" granatnik. Wróć się do promenady i wejdź na most (Bridge). Po prawej masz panel (świeci na czerwono). Jeśli przeczytałeś notatkę w kafejce to wiesz, że należy wstukać 561, żeby go podnieść. Idź dalej (lub

rozwal to co trzeba). Zsave'uj i wejdź na lądowisko helikopterów. Podczas wspinaczki zwróć uwagę na linie wysokiego napięcia. Dojdiesz do windy i zobaczysz, że jest na górze. Musisz się wrócić. Oto i pierwszy boss.

Taktyka:

Na każdego bossa są zawsze dwa sposoby (szybszy ale wymaga trochę zręczności i dłuższy-wystarczy tylko dobrze celować). Tak więc możesz:
1. Wywalić w niego 4 granaty i całą magię. Po kilku seriach z karabinu zaprosi cię na górę.
2. Próbować zaciągnąć go w pobliże tychże kabli wysokiego napięcia i w nie strzelać. Zostanie naelektryzowany (500 obrażeń) ale jeśli będziesz za blisko to ciebie też kopnie.

Na górze rozegra się krótka scenka i lądujesz w helikopterze, a potem u Baldwin'a. Obejrzyj raport i materiały zgromadzone przez wywiad. Idź do zbrojowni i zaopatr się we wszystko na co pozwalają ci zarobione BP. Postrzelaj trochę, ponieważ jesteś tu ostatni raz. Kiedy już skończysz pogadaj z Pierce'em i w drogę do...

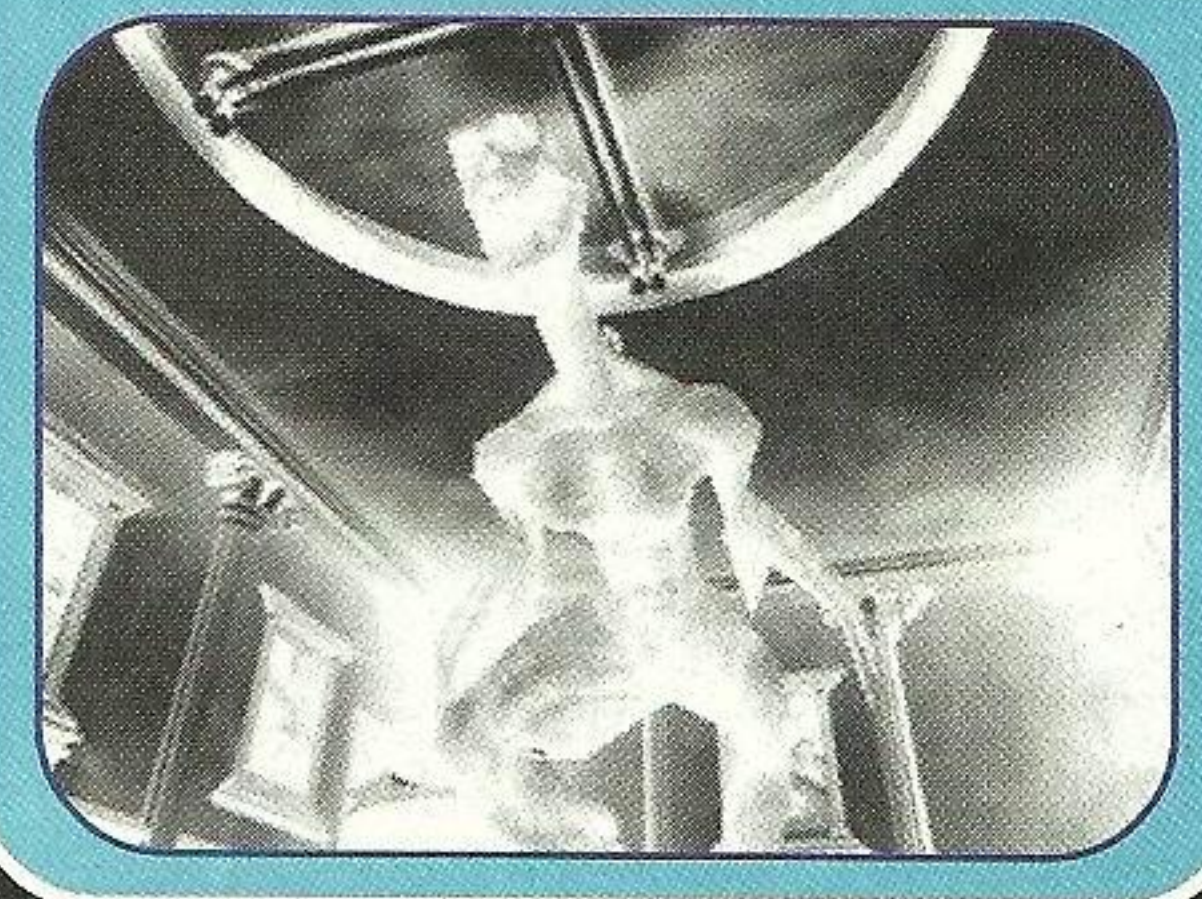
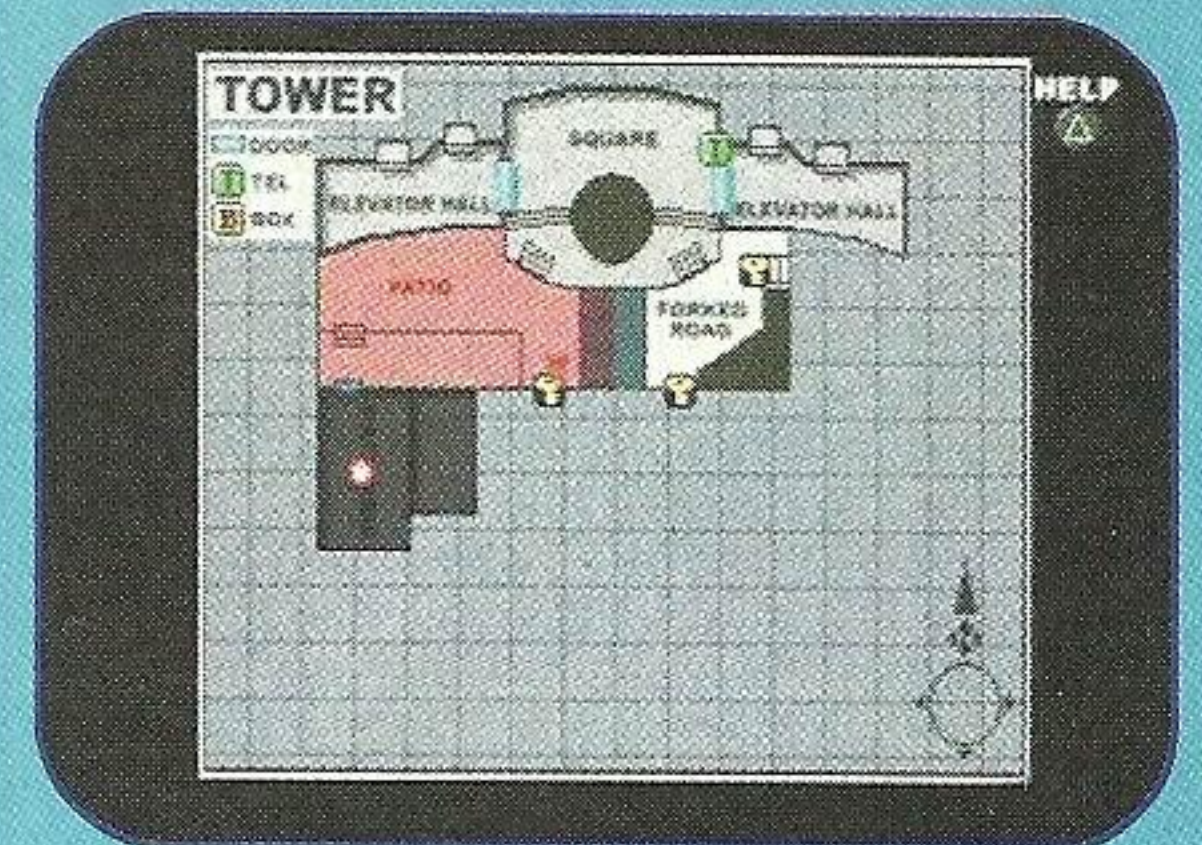
Mojave Desert. Nevada. Dryfield

Obok samochodu masz pudło z amunicją, a w bagażniku trochę stuff'u. Idź prosto, miń furtkę. Są cztery pokoje: trzeci i czwarty są zamknięte, w pierwszym nie ma nic ciekawego, za to drugi przeszukaj bardzo dokładnie. Przejdź przez bramę na parking(!) - w toalecie jest kobieta, z którą będziesz musiał walczyć. Wróć się na główną ulicę, obok maszyny do lodu jest furtka. Jedyne drzwi prowadzą do Factory. Podnieś wajchę, która znajduje się za autem. Trochę się wróć. Przyciskiem na tablicy z żółtym światłem podnieś samochód i obróć go (pod nim znajdują się pociski). Teraz odblokuj drzwi z napisem CAUTION i otwórz kratę po prawej. Panelem kontrolnym jeszcze raz obróć samochód. Już możesz dostać się do tych drzwi, przez kratę, którą przed chwilą otworzyłeś (uff!). Poznajesz Douglasa, da ci klucz. Wracaj się do głównej ulicy i przez bramę. Wejdź po schodach do pokoju nr. 6 (pierwszy po lewej). Przeszukaj szafkę i wyjdź na balkon. Po animacji zejź po drabinie. Zabij dwa "konie" i biegnij do dzwigni w otwartej skrzynce po drugiej stronie. Przejdź za ogrodzenie (pod Water Tower). Na pewno już zauważyłeś dziurę w ziemi pod ogrodzeniem. Teraz "jelenie" będą wbiegać do niej i próbować cię dorwać. Traktuj je magią i kończ pociskami. Proste? Zjedź drabiną. Poznajesz Madigana. Po animacji już wiesz, że Douglas wrócił.

Zanim do niego pójdziesz, wejdź wyżej i obszukaj wysuszone zwłoki. Wróć na drugie piętro. Po zejściu ze schodów skreć w lewo i odnalezionym kluczem

DOBRE RADY

1. Sejwować można w budkach telefonicznych (prawie jak w Matrix).
 2. Na mapie na czerwono zaznaczone są miejsca, w których znajdują się przeciwnicy. Nie musisz ich wykańczać, ale jeśli wejdiesz w tryb walki i uciekniesz, zostaną odjęte ci punkty BP.
 3. Jeśli widzisz coś większego od szczura, to najpierw przywal magią, potem wykończ gunem. Za walke i tak dostajesz MP, więc szkoda, by się marnowały...
 4. Kiedy wchodzisz do pomieszczenia z przeciwnikami, naciśnij kwadrat aby włączyć tryb walki. Jeżeli cię nie zauważyli, to będziesz miał szansę zaatakować pierwszy.
 5. Jeżeli musisz gdzieś wpisać kod i nie wiesz jaki - poszukaj wokół siebie. Na ścianach wiszą różne pomocne notatki - zagadki.
 6. Na mapie T oznacza telefon, B - pudło, w którym możesz przechowywać przedmioty. Jeżeli masz coś do zrobienia i nie wiesz gdzie masz iść to spojrz na mapę - powinien pojawić się czerwony punkt.
 7. Większość przeciwników ma jakieś słabe punkty (zazwyczaj osłonięte) które odkrywają np. tylko podczas ataku. Warto je poszukać, jeśli zobaczysz fioletową poświatę to znaczy, że zadałeś wyjątkowo dużo obrażeń.
 8. Większość przerywnikowych scenek możesz przeskoczyć naciskając Start.
- Oznaczenia przy ikonkach:
E - oznacza, że trzymasz tą rzecz;
A - możesz użyć tego w trybie walki dzięki menu "Attachments". Jedno "ale" - leki mają słabsze działanie.



otwórz salon "Gene & Roy's"(!). Wyjdź drzwiami za ladą. Jesteś w spiżarni - z lodówki weź kapsel-magnes. Wyjdź drugimi drzwiami. Jesteś przy Water Tower, skreć w małą furtkę. Porozmawiaj z Douglas'em. Klucz wisi za kratką z lewej strony drzwi. Wyciągnij go magnesem i użyj. Z Factory przejdź do garażu i wyjdź drzwiami po lewej. Idź za psem. Dojdiesz do Trailer Coach. Możesz kupić od Douglasa trochę broni. Idź do studni, po drodze (jeszcze w Junk Yard) weź linę i użyj ją przy niej.

Zejdź na dół do kanałów(!). Skieruj się w prawo. Kilka walk i wyjdź drabiną na powierzchnię. Jesteś w sklepie, do którego nie mogłeś wejść na samym początku(!). Odblokuj drzwi frontowe i skorzystaj z wyjścia po lewej. Są 3 pokoje. Słyszysz krzyki kobiety. Wejdź do drugiego pomieszczenia i zwróć uwagę na szafę przykręconą do ściany. Potrzebujesz klucza. Idź i porozmawiaj z Douglas'em w jego Trailer Coach. Pozwoli ci wziąć co chcesz z garażu. Wróć się i poszukaj na półkach po lewej (znajdziesz klucz francuski - Monkey Wrench). Idź do drugiego

pokoju z szafą i użyj go tam. Boss.

Taktyka:

To samo co poprzednio. Utrudnieniem jest to, że blokuje ataki i trzeba wyczuć moment (zaraz po tym jak on zaatakuje) kiedy będzie "otwarty". Wtedy dostanie 10 razy większe obrażenia. Załaduj: Antibody i Energysht. Staraj trzymać się na odległość kiedy podbiegnie - uciekaj w drugi kąt pomieszczenia.

Towarzysz

Po animacji jesteś z Madiganem. Uważaj na niego, bo jeśli jego HP spadnie do zera - zobaczysz napis Game Over. Idźcie do twojego samochodu. Odkryjecie, że jest zniszczony. Teraz jesteś sam. Idź do Gary'ego (siedzi tam gdzie zawsze). Czeka cię seria ciężkich walk. Dostaniesz klucz do motelu (lobby). Leć tam (na parkingu - niebieskie



Magia

EXP - punkty, za które możesz zwiększać poziom swoich umiejętności magicznych. Jest podporządkowana czterem żywiołom. Na początku zaczynasz z dwoma czarami w każdym z nich. Kiedy doprowadzisz je na maksymalny poziom (lv.3) pojawi się trzeci - najsilniejszy. W nawiasach podane przydatność a właściwie częstotliwość używania (w skali 1-10), oprócz czarów bonusowych (ponieważ ich przydatność jest dyskusyjna). Jeśli jest podany wykrzyknik oznacza to, że na wyższych levelach użycie czaru kosztuje mniej MP.

Ogień

(9/10) Pyrokinesis - świetna broń przeciwko pojedynczym przeciwnikom. Lekko się naprowadza. Im wyższy level tym większy zasięg. (7/10) Combustion - półkole ognia, może na raz przydusić kilku oponentów. Inferno - spala wszystko w pomieszczeniu.

Wiatr

(6/10) Necrosis - powoduje wyładowania elektryczne, skondensowana wiązka. (8/10) Plasma - powoduje, że powietrze wokół eksploduje. Dobrze jak jesteś otoczony. Im wyższy level tym większy zasięg. Apobiosis - paraliżuje przeciwników wokół.

Ziemia

(9/10) Antibody - redukuje fizyczne obrażenia o połowę. Im wyższy level tym dłuższe działanie. (9/10) Energy shot - dzięki niemu wystrzelone pociski mają większą prędkość i zadają więcej obrażeń. Energyball - powoduje, że Aya zostaje otoczona kulą energii. Wszystko co jej dotknie otrzymuje obrażenia.

Woda

(10/10) Healing - uzdrawianie, właściwie po każdej walce. (4/10) Metabolism - powoduje reakcję immunologiczną. Znosi działanie trucizn (nie jest w 100% skuteczna). (!) Life Drain - zadaje wokół obrażenia i wysysa HP z przeciwników zwiększając swoje.

Punkty magiczne, dzięki którym rzucamy czary odnawiają się po walkach, dlatego nie żałujcie przeciwnikom trochę hokus-pokus...

podwójne drzwi). Przy kasie wstukaj #3033 TOTAL. Masz teraz klucz do wszystkich drzwi w hotelu (Master Key). Możesz (ale nie musisz) przeszukać pozostałe pokoje, które wcześniej były zamknięte. Wejź po schodach na drugie piętro. Po lewej masz szerokie drzwi, które prowadzą do Loft. Weź kanister. Szafę możesz otworzyć kodem 4487 (żeby go zdobyć trzeba rozwiązać najdłuższą i najbardziej irytującą zagadkę w tej grze. Wierście mi na słowo - nie chcecie jej rozwiązywać). Dostaniesz Holy Water.

Kanister jest pusty, więc logiczne jest, że musisz go napełnić, w stacji paliw (Gas Station) na początku poziomu. Teraz biegnij do garażu i daj go Douglasowi. Zaproponuje abyś odpoczął. Przed powrotem do swojego pokoju koniecznie odwiedź bar i pogadaj z Kyle'm. Zanim pójdziesz spać zasave'wuj bo już czeka kolejny boss (ogniowa paszcza).

Taktyka:

Podbiegnij w róg pomiędzy pokojem nr.6 a Loft. Załaduj Antibody (jeśli używasz karabinu również - Energysht, jeśli granatnika to nie ma znaczenia). Strzelaj dopóki nie zobaczysz płomieni wylatujących z jego paszczy. Wtedy uciekaj w jedną lub drugą stronę. Po kilku seriach naprawdę się wścieknie i będzie próbował cię złapać. Jeżeli będziesz stać w tym rogu to nie powinno mu się udać. Z tą walką musisz uporać się w 3 minuty. Podczas animacji śmierci rozwal drugie piętro. Możesz stać po stronie swojego pokoju lub schodów. Tak czy inaczej idź do Douglasa, który siedzi na dole. Da ci klucz do swojego Trucka. Idź do garażu, niestety furtka zastała zawałona i musisz iść przez kanały. Pogadaj z Madiganem, ale zanim wyjedzie idź do Trailer Coach. Douglas da ci nowy "sprzęt". Nie zapomnij o zachowaniu gry i skieruj swe zgrabne, koiece nogi do...

DYSK 2

Wejście do kopalni

Na samym początku trudna walka. Przez długi czas przeciwnicy będą wskakiwać przez ogrodzenie. Zwróć uwagę na to, że po lewej stronie od bramy wjazdowej jest przepaść. Stań koło niej i unikaj ataków z "baranka". Jeżeli ci się uda to spadnie "jelen", jeśli nie - to ty. Możesz również po prostu walczyć. Idź do kopalni. Dojdziesz do rozwalonego mostu. Wróć się do Tunnel Entrance i skręć w prawo. Pociągnij za dźwignię u wagonika. Zabierz deskę i połóż ją na tory. Uważaj na nietoperze. Najlepiej użyj flary lub latarki. Idź na prawo. Naprzeciwko skrzynki masz dużą, metalową szafę. Otwórz ją, wyjmij wtyczkę i włóż ją z powrotem w drugi otwór od góry. Teraz przesun dźwignię. Wyjź i otwórz pierwszą bramę. Boss.

Taktyka:

1. Zaciąnij konia w pobliżu beczki i strzelaj. Kiedy beczka wybuchnie zabierze mu 400 obrażeń. 2. Cały czas biegaj. Jeżeli staniesz w miejscu gdzie jest ciemno, to będzie miał trudności z trafieniem w ciebie. Dostaniesz kolejną wtyczkę i gona z latarką. Ale to nie koniec - będziesz go musiał załatwić jeszcze raz.

Wróć do pokoju z telefonem. Podejź do szafy, wyjmij z niej wtyczkę i włóż do najniższego otworu, a wtyczkę, którą dostałeś - do najwyższego. Włącz napięcie. Wróć do pomieszczenia gdzie walczyłeś z bossem, podejź do motoru i otwórz drugą bramę.

Tajemnicze Przejście

Rozwal robala i idź do windy. Wejź do drzwi z napisem E-38. Uważaj na lasery. Storeroom(!). Wejź w drzwi na wprost. Jesteś w dużym pomieszczeniu, idź dalej. Masz pięć wyjść. Po lewej jest zbrojownia, na przeciw pokój kontrolny. W zbrojowni możesz wymienić swoje BP na broń i możesz użyć Czarną Kartę, którą znalazłeś dawno temu w Akropolis Tower - kupę stuff'u. Wybierz

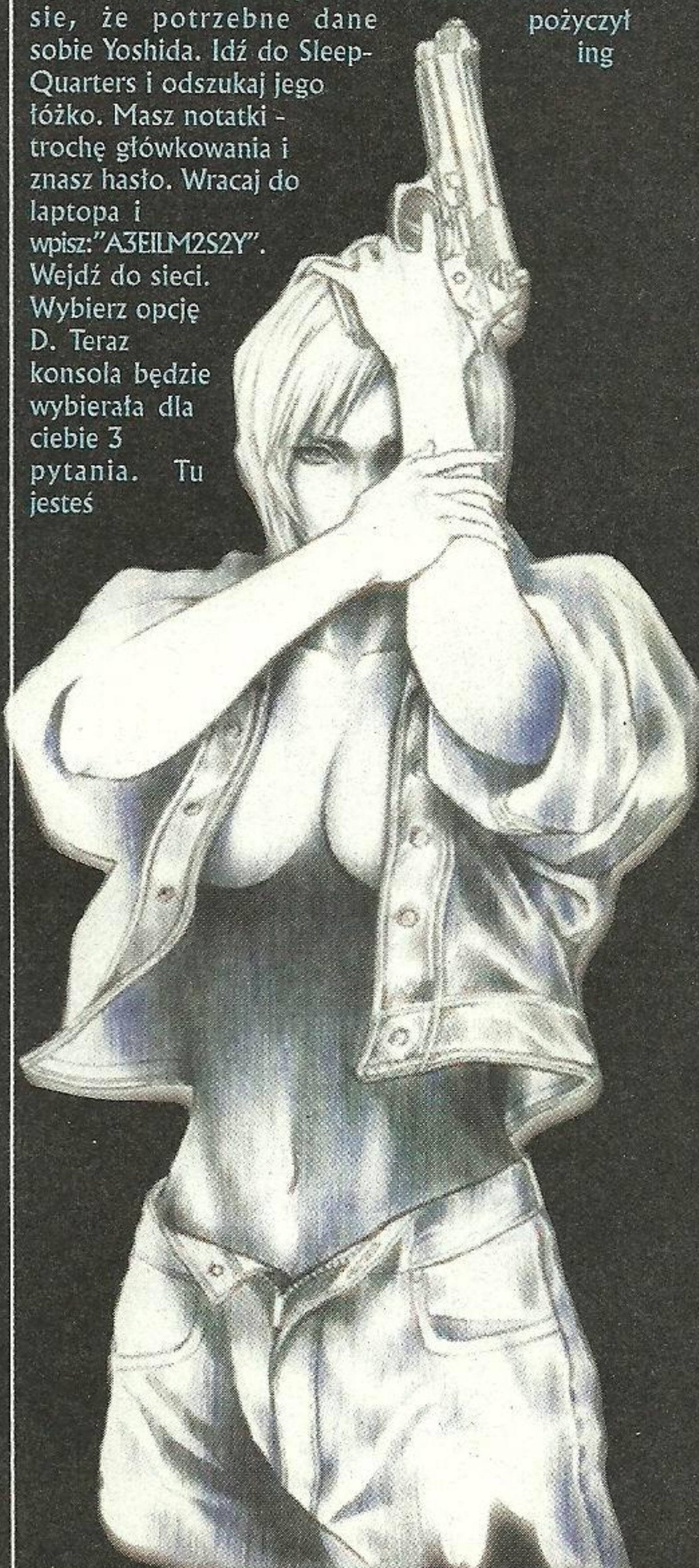
pierwsze z prawej. Jesteś w Sterylizatorni. Wejź so śluzę IN. Masz telefon, więc zasave'uj. Idź dalej [flashback] i użyj windy. Przejdź się, ale większość drzwi i tak będzie zamknięta. Wracaj się. Zacznie ulatniać się gaz. Szybko wyskocz przez otwór na zużyte ubrania, który jest na lewo od drzwi. Przeszukaj śmieci. Boss.

Taktyka:

Kiedy próbuje cię wessać strzelaj z granatnika lub karabinu. Tylko tak zadasz poważne obrażenia. Uważaj również na spadającą wodę. Kiedy zobaczysz bezkształtne korpusy - strzelaj w nie, jeśli je połknie dostanie +100 HP. Po pokonaniu wyjdź... ups... to znówu on. Uciekaj. Kiedy zobaczysz wnękę w ścianie - wejź tam. To podniesie platformę. Przejdź po niej i spróbuj namówić go do tego samego. Kiedy już będzie na platformie, ta opadnie. Teraz wejź do drugiej wnęki. I proszę - naleśnik.

Znowu razem

Szybko wróć do Dumping Hole i weź Medicine Wheel. Spotkasz Madigan'a. Teraz jest jedyna słusna droga. W maszynie kontrolującej poziom wody wpisz: 18. Wjedź na górę. Dostajesz kartę. [Idź za psem Douglas'a. Uratuj Pierce'a (da Ci RV Key). Idź tam gdzie stoi samochód Ayi. Jest tam również RV Pierce'a, otwórz go. Wal do maszyny z lodem i weź Ice Bag. Biegnij do Water Tower. Pierce będzie na gorze. Załatw go trzeba (3 razy). Wróć do Shelter, poziom B2. Otwórz drzwi do przejścia między Sleeping Quarters, a Storeroom. Po walce dostaniesz kartę Bowmana. Idź na poziom B2. Do Breeding room. Dalej do drzwi, które otworzysz kartą. Jesteś w pokoju operacyjnym(!). Przejdź przez korytarz (!) do laboratorium. Widzisz laptopa, naprzeciwko jest biała tablica. Dowiesz się, że potrzebne dane pożyczyl sobie Yoshida. Idź do Sleep- ing Quarters i odszukaj jego łóżko. Masz notatki - trochę główkowania i znasz hasło. Wracaj do laptopa i wpisz: "A3EILM2S2Y". Wejź do sieci. Wybierz opcję D. Teraz konsola będzie wybierała dla ciebie 3 pytania. Tu jesteś



TRYB WALKI

BP - Bounty Points. Dostajesz za zabicie przeciwników. Możesz wymieniać je na broń, amunicję, kamizelki, itp.

Kwadrat - wybiera przeciwnika, powtórne naciśnięcie zmienia cel;

R1 - to pierwszy rodzaj strzału;

R2 - to drugi rodzaj strzału lub latarka - zawsze warto to sprawdzić we właściwym menu;

Trójkąt - menu magii;

Start - otwiera menu "Attachments";



skazany na siebie, ale nie przejmuj się - pytania są łatwe, a jeśli na nie nie odpowiesz, będziesz mógł spróbować jeszcze raz. Możesz sobie poczytać o organizacji, z którą walczysz. Zadzwoń telefon (będzie Kyle lub Pierce - różnią się nieznacznie, więc nie będę ich opisywał oddzielnie), odbierz i porozmawiaj.

Super ANMC

Idź do Pod Deck (poziom B1). Po rozmowie idź dalej. Na przeciwko telefonu są monitory. Naciśnij guziki: pierwszy, trzeci i ostatni. Wcisnąc guzik operacyjny: odblokuj drzwi, wyłącz ochronę i włącz windę.

Idź do windy i skorzystaj z niej. Po chwili zostaniesz znowu sam. Najpierw idź do South Promenade, dalej do Shrine. Dojdiesz do zamkniętych drzwi, po drugiej stronie są wyrysowane symbole (w trzech kolorowych owalach - niebieskim, czerwonym, żółtym), które znajdują się w faniłowie w Shrine. Narysuj je. Teraz wszystko co musisz zrobić to ustawić elementy układanki tak, aby "rury" z niej wystające były przedłużeniami klocków o tym samym kolorze (uff!!!). Np. niebieskie klocki ustaw obrazkami (od lewej do prawej) na górze, w pozycji poziomej. Klocki żółte i czerwone ustaw od dołu do góry. Ustawienia: niebieskie - otworzą przejście do MP - bost; żółte - spowodują, że z sufitu spadną 3 żuczki; czerwone - otworzą zamknięte drzwi. Pamiętaj aby dolny prawy róg z kółeczkiem nie był zakryty - tylko wtedy ustawienie zadziała.

Wejź i najpierw rozwal kilka generatorów na ścianie, a potem panel za stworem. Rozwalenie go nie będzie trudne - on sobie tam po prostu siedzi i czeka. Po walce otworzą się drzwi do północnej promenady - wracaj tam. Idź przez Forest Zone, potem do Woodland Path i do Piramidy. Zwróć uwagę na duże kolorowe płyty. Wróć się trochę i idź do podwodnego tunelu. Kiedy wyjdiesz na powierzchnię skręć w prawo i rzuć okiem na kamienną tablicę. Kreska pionowa oznacza cyfrę 5 a kropka - 1. Zapamiętaj kolory symboli na kamiennym panelu i wracaj do piramidy. Już wiesz, co robić. Stań w takiej kolejności na płyty: 6 razy na niebieskiej, 2 na białej, 3 - czerwonej i 5 - żółtej. Otworzy się posąg i odkryje przełącznik. Użyj go. Animacja pokaże ci gdzie iść (znowu podwodnym przejściem). Na wysepce jest drabina, która prowadzi do jej wnętrza. Skorzystaj z niej. Najpierw będzie walka z kilkoma morskimi potworami, później pojawi się boss.

Taktyka:

Jest dość łatwy, wystarczy unikać ataków elektrycznych (biegaj w kółko). Po walce podejdź

do plamy krwi i weź czaszkę (możesz ją włożyć do menu Attachments - zwiększa siłę twoich ataków). Wracaj do piramidy i wejdź po drabinie do ogrodu. Podejdź do ostatniego kamiennego bloku i czytaj. Powrót (nie, nie do przyszłości) do piramidy i po kolei stań na płyty: czerwoną, żółtą, niebieską, białą, niebieską, białą, czerwoną, żółtą, białą, niebieską, żółtą i czerwoną. Otworzysz drzwi w Power Plant. Idź na drugie piętro i rozwal drugiego ANMC, który produkuje energię. Teraz idź do Main Corridor i zjedź drugą windą. Jesteś w Speaker Room. Zafatw co trzeba.

Rendez-Vous

Teraz idź do windy, która została uaktywniona. Jesteś na poziomie B6. Zobaczysz małą dziewczynkę - idź za nią, aby spotkać... bossa.

Taktyka:

Najpierw sprawdź ściany po bokach kreatury. Kiedy zaczyna animację ataku, przywal z granatnika, żeby ją przerwać. Powtarzaj to, a może nawet nie oberwiesz. Unikaj lasera i kul ognia.

Po walce dziewczynka ucieknie... ale zostanie złapana i dowiesz się prawdy - ma na imię Eve. Po animacji jesteście razem w Breeding



room (!). Porozmawiaj z nią. Pomieszczenie zacznie wypełniać się gazem, więc zanim HP Ewy spadnie do zera zaciągnij ją do windy. Po zjeździe na dół, Eva ucieknie. Biegaj za nią aż do podwodnego tunelu. Spotkacie No.9 - ucieknie z Ewą i zawoła swoich kolegów do pomocy. I teraz wszędzie będą się kręcić stwory podobne do niego. Będzie trudno bo mają dużo HP, ale chociaż upuszczają dużo przedmiotów. Skieruj się w stronę zbrojowni i kup co możesz. Potem do Pod Service. Jeszcze raz wyłącz lasery i podnieś list od Pierce'a. Skorzystaj z telefonu.

Ucieczka

Kieruj się w stronę podziemnego garażu. Koło panelu poszukaj Electric Car Key. Skorzystaj z panelu - naciśnij guziki: niebieski, żółty i Call. Idź do drugiego panelu i wykorzystaj karty Yoshidy i Bowmana. Otworzy się brama. Wejź na Jeepa. Wielkie drzwi będą zamknięte więc użyj do tego celu Airlock Door.

Przeszukaj motor aby znaleźć misia Ewy. Wejź do Guardroom i uaktywnij przełącznik, który jest na jego końcu. Otwórz podwójne drzwi i wejdź do Bulwark. Sprawdź panel po lewej - odblokuj bramę... Na chwilę przenosimy się do stolicy Stanów Zjednoczonych.

Majave: Epizod drugi

Sprawdź pudło z amunicją i apteczką. Idź do Tent. Od Flinta dostaniesz list od Douglas'a. Znajdź Ruperta (obok pudeł), dostaniesz nową broń i trochę amunicji, obok masz pudło. [Zamiast Ruperta spotkasz Jodie, która zaoferuje Ci kilku rzeczy.] Daj Flintowi misia Ewy.

Sprawdź biały panel aby otworzyć drzwi i znowu wejść do schronu. Jesteś w podziemnym parkingu, odbierz telefon. Uratuj Pierce'a - będzie tam gdzie przechowuje się zamrożone ANMC (podobne do No.9). Idź do Sterylizatorni - będzie tam żołnierz. Flint zaprowadzi go w bezpieczne miejsce. Dostaniesz za to trochę dobrego stuff'u.

Ostateczna Rozgrywka

Skieruj się w stronę Pod Service. Powinieneś mieć:

- Tactical Armor
- Magnum lub granatnik, dużo amunicji do nich
- w menu Attachments wszystkie przedmioty, które zwiększają twoje statystyki
- przynajmniej 2 apteczki (też w Attachments)
- wydaj wszystkie EXP na podniesienie poziomu czarów

Długa rozmowa z No.9 i animacja. Aya jest ranna, ale nie przejmuj się tym. Zjedź windą na B2. Wejź do Pod Bottom. Boss.

Taktyka:

Załaduj Antibody i strzelaj w głowę, a potem w szyję. Zobaczysz rdzeń. Kiedy HP zjedzie poniżej 50, bardzo pomocny okaże się Life Drain. Dalej powinno już być łatwo (jeśli masz Magnum). Po walce dostaniesz (nie, nie mogę w to uwierzyć!) 5 000 EXP i 20 000 BP. Odszukaj czerwony panel i użyj karty Bowman'a lub Yoshidy. Animacja i finałowy boss: Eva.

Taktyka:

Cały czas trzymaj Antibody! Pamiętaj aby się ruszać i strzelać tylko w momencie tuż przed lub zaraz po ataku.

Kiedy nasza pani podleci i zacznie strzelać kolorowymi kulami - zarzuć Metabolism. Jeśli spróbuje cię staranować ucieknij w bok i strzelaj dopóki się nie odwróci. Może również przywołać cień, który powoduje paraliż, nie zapominaj jednak o prawdziwej Ewie. Potrafi się teleportować - spróbuj więc wykorzystać moment w którym się materializuje.

Kiedy zobaczysz, że krwawi - wywołaj Life Drain i to będzie koniec walki.

Jeszcze tylko animacja końcowa (i trochę tekstu)...

Rzeczy, które należy zrobić aby zobaczyć pełne zakończenie:

1. Spotkać Kyle w Barze (noc w Dryfield).
2. Pokonać ogniową pasczę w 3 minuty.
3. Podnieść list od Pierce'a w Pod Deck, przeczytać go i zadzwonić.
4. W Tent spotkać Jodie zamiast Ruperta.
5. Jeszcze raz uratować Pierce'a w zamrażalce.

Dziękuję za uwagę.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

txt: NOLSTER

PRZED WAMI PORADNIK DO NAJLEPSZEJ SKATE'OWEJ GRY NA PLAYSTATION. ZAPRASZAM DO ZDOBYCIA MAKSYMALNEJ LICZBY PUNKTÓW, ETC, ETC...



KREATOR SKATERA

Aby stworzyć swojego skatera należy wejść do CREATE SKATER w menu głównym. Teraz wystarczy wybrać mu imię (name), określić miasto z którego pochodzi (hometown), wiek (age), styl jazdy (style), postawę (stance), oraz wagę (weight). Teraz mamy możliwość ustalenia wyglądu naszego pupila. Po naciśnięciu "continue" możemy rozdzielić pięć punktów. Ja polecam street'owym zawodnikom pakować punkty w Rail Bal, Lip Bal, Manuals oraz Ollie. Vertowcy lepiej wykorzystają Air, Hangtime, Spin. Podobnie sprawa wygląda w przypadku rozdzielania punktów kupionych za zarobioną kasę. Trzeba po prostu ustalić czy chcemy robić grindy, czy graby. Ja polecam grindy - nie wyobrażam sobie komba z grabów za 100 000 punktów, a dobrym kombem grindowym można zrobić nawet 300 000...

EDYTOR SKATEPARKÓW

Ewenementem w THPS2 jest najlepszy jak dotąd edytor skateparków.

Jego obsługa to naprawdę prosta sprawa, ale w razie czego...

Start - menu:

TEST PARK - sprawdź właśnie zaprojektowany skatepark

SET THEME - ustaw motyw graficzny skateparku

SAVE - zapisz skatepark

LOAD - wczytaj skatepark

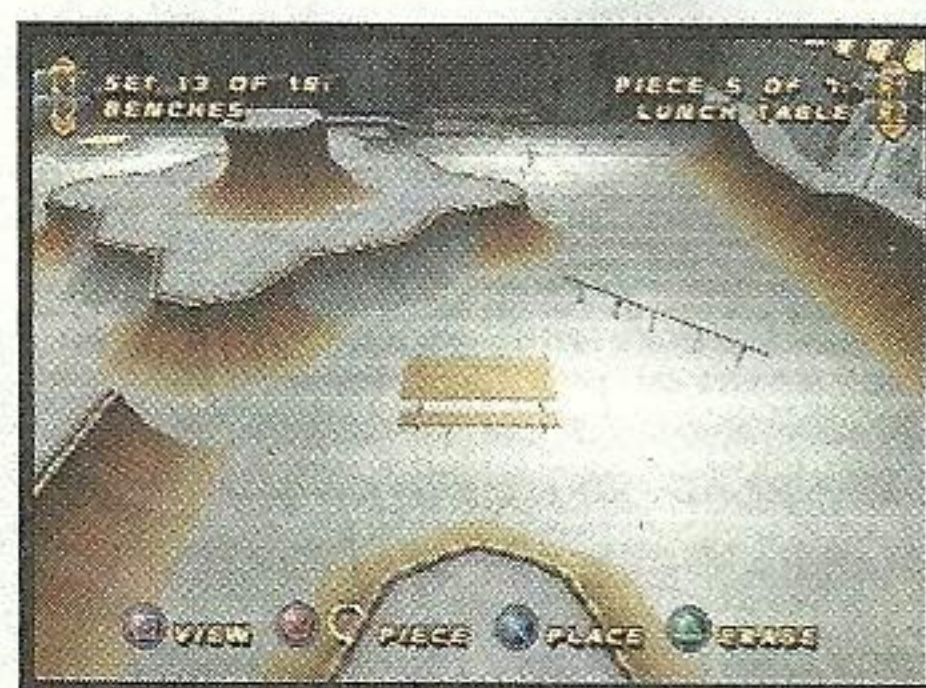
PRE - MADE PARKS - wgraj zrobione przez autorów skateparki, niektóre bardzo fachowe...

Select - zmiana kamery

L1 - L2 - zmiana kategorii (bo wszystkie elementy podzielone są na kategorie)

R1 - R2 - zmiana elementu w obrębie jednej kategorii.

Reszta to wasza wyobraźnia...



KROK PO KROKU - JAK SKOŃCZYĆ THPS2 W STU PROCENTACH!

THE HANGAR - MULLET FALLS MT

- 1. High Score - 10 000** - Prosta sprawa, jeden krótki grind rozwiązuje problem.
- 2. Pro Score - 25 000** - Tutaj także nie powinniście mieć problemu, wystarczy słabe kombo.
- 3. SICK! Score - 75 000** - Po chwili treningu także i to zadanie jest proste. Trzeba tylko dobrze trzymać równowagę i wycesać dobrego kombosa.
- 4. Collect S-K-A-T-E** - Zbierz pięć literek: S,K,A,T,E. Znajdziesz je bez problemu.
- 5. Barrel Hunt** - Rozwał pięć beczek. Podane jak na tacy.
- 6. Collect 5 Pilot Wings** - I tutaj nie powinniście mieć większych trudności.
- 7. Nosegrind Over The Pipe** - Gdy zaczynasz, half-pipe (rampa) jest tuż przed tobą. Zrób nosegrind na jednej z rurek przymocowanych do rampy.
- 8. Hit 3 Hangtime Gaps** - Musisz przeskoczyć nad trzema gap'ami.
 - a. Halfpipe Hangtime - przeskocz nad rampą
 - b. Wingtip Hangtime - przeskocz nad samolotem
 - c. Skycrane Hangtime - przeskocz nad helikopterem
- 9. Find The Secret Tape** - Znajdź ukrytą kasetę. Jeśli zrobisz grind'a na śmigle helikoptera, otworzą się drzwi. Wjedź tam i zbierz kasetę.
- 10. 100 % Goals and Cash** - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. I tak - po prawej stronie pipe'a jest śmigło. Jeśli zrobisz na nim grinda otworzysz ukryte pomieszczenie z kilkoma banknotami. Resztę kasy znajdziesz w hangarze. Jest jeden banknot do którego trudno dotrzeć. Znajduje się on pod sufitem, tuż nad samolotem. By go zdobyć, musisz przegrindować po śmigle helikoptera, a gdy odleci - wykorzystaj dwa ustawione naprzeciwko siebie quarterpipe'y i w końcu skocz przez szybę, aby sięść grindem na lampie.

SCHOOL II - SOUTHERN CALIFORNIA

- 1. High Score - 15 000** - Nic prostszego...
- 2. Pro Score - 40 000** - Podobnie

GET TRICKY, EVERYBODY IN DA HOUSE GET TRICKY!

Pierwsza sprawa - wszystkie triki dostępne są w menu modyfikacji skatera (w menu BUY TRICKS) i tam możemy dowolnie zmieniać kombinacje przycisków, którymi wywołujemy dany trik. Jednak warto mieć chociaż speciały "na widoku", więc oto i ich lista:

Legenda:

d - dół, g - góra, p - prawo, l - lewo,
K - "kwadrat", O - "kółko", T - "trójkąt"
X - "krzyżyk"



TONY HAWK

OVERTURN d,l,T
BACKTAP g,d,O
THE 900 p,d,O



BOB BURNQUIST

ROCKET TAILSLIDE g,d,T
ONE FOOT SMITH p,d,T
RACKET AIR l,d,O



STEVE CABALLERO

HANG TEN p,g,T
TRIPLE KICKFLIP g,l,K
FS 540 p,l,O



KAREEM CAMPBELL

N-G TO PIVOT d,g,T
GHETTO BIRD d,g,K
CASPER l,d,O



RUNE GILBERG

O/FOOT/ B-SLIDE l,g,T
K/FP ONE FOOT TAIL l,d,K
CHRIST AIR l,p,O



ERIC KOSTON

THE FANDAGLE p,d,T
INDY FRONTFLIP d,g,O
PIZZA GUY d,l,O



BUCKY LASEK

THE BIG HITTER l,d,T
ONE FOOT JAPAN g,p,O
F-FLIP AIRWALK l,p,O



RODNEY MULLEN

H/FP DARKSLIDE p,l,T
NFP UNDERFLIP d,l,K
CSP TO 360 FLIP d,p,O



CHAD MUSKA

HURRICANE d,p,T
MUTE BACKFLIP g,d,O
MUSKA N-MAN. p,g,O



ANDREW REYNOLDS

NGB TAILSLIDE g,d,T
TRIPLE HEELFLIP g,p,K
HFP LATE FLIP g,d,K



GEOFF ROWLEY

ROWLEY DARKSLIDE l,p,T
DOUBLE HARDFLIP p,d,K
HALF FLIP CASPER p,l,K



ELISA STEAMER

MADONNA T-SLD g,l,T
HOSPITAL FLIP l,p,K
INDY BACKFLIP g,d,O



JAMIE THOMAS

BENI F-FLIP CKS d,g,T
LASER FLIP d,p,K
ONE FT N-S MAN. l,g,O

jak zadanie nr 1.

■ **3. SICK! Score - 100 000** - Najlepsze miejsca do wyczesania "setki" znajdziesz obok quaterpipe'u z zadania nr 9.

■ **4. Collect S-K-A-T-E** - Zbierz pięć literek: S,K,A,T,E.

■ **5. Wall ride 5 Bells** - Musisz zrobić wallride na pięciu dzwoneczkach znajdujących się na ścianach. Są widoczne.

■ **6. Collect 5 Hall Passes** - Znajdź pięć tabliczek, które zostały porzucane po etapie.

■ **7. Kickflip TC's Roof Gap** - Jedź przed siebie, zeskoocz na dół i podążaj w stronę dwóch małych budynków ze skoczniami po obydwu stronach. Musisz przeskoczyć między nimi z kickflip'em.

■ **8. Grind 3 Roll Call Rails** - Zrób trzy grindy:

a. Długa, zakręcająca w prawo rurka przy stromych schodach (na początku, zaraz przy starcie).

b. Rurka ze schodkami w pobliżu TC's Roof Gap, przy ścianie po lewej stronie (jeśli jedziesz od miejsca, w którym zaczynasz). Tuż obok niej znajduje się quaterpipe i hopka (skocznia) z której musisz się wybić, aby wylądować na grind na rurce.

c. Od miejsca startu podążaj najpierw w prawo, przejedź korytarzem w dół, a później cały czas prosto. Zobaczysz przed sobą rurkę, a po jej lewej stronie schodki. Zrób grind'a na rurce.

■ **9. Find The Secret Tape** - Na początku jedź jak do rurki z zadania 8c, ale po wyjeździe z korytarza wyskoocz na podwyższenie (na środku). Miejsce, gdzie należy wyskooczyć znajduje się tuż naprzeciwko quaterpipe'a. Skorzystaj więc z niego, aby nabrać prędkości, następnie wybij się z doniczki (zjeżdżając do niej po specjalnie podstawionym drewnianym podjeździe - ważne!) i wyskoocz na budynek. Teraz, nie zwalniając, skocz po upragnioną kasę.

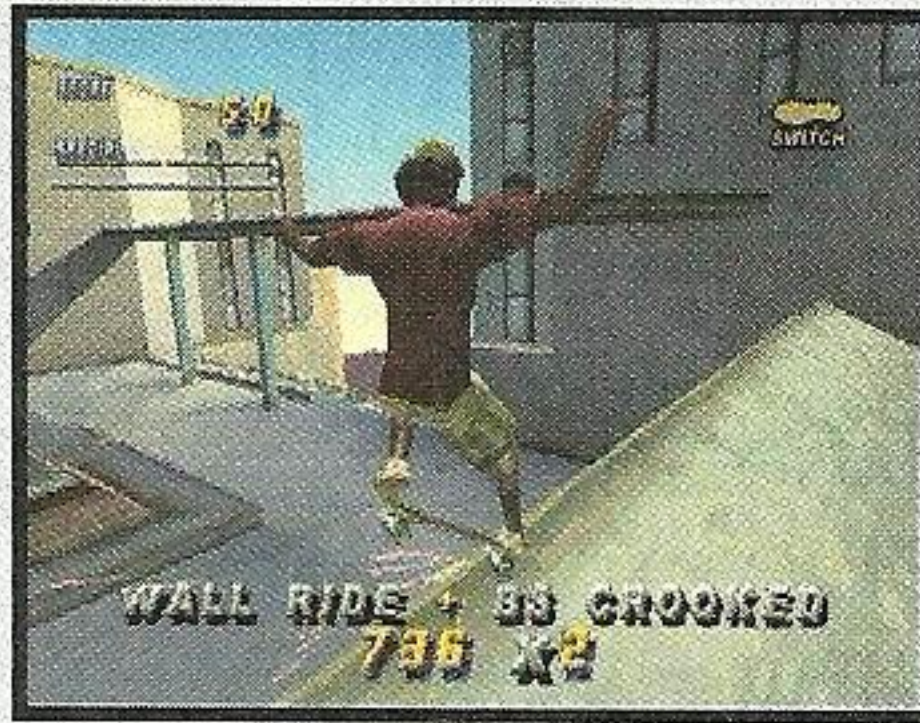
■ **10. 100 % Goals and Cash** - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. Pamiętaj, aby wyskooczyć zaraz na starcie z hopki po prawej stronie (przy dzwonku) i wylądować u góry na "balkonie". Później jedź do przodu, skacząc z budynku na budynek. Po drodze znajdziesz trochę kasy. Jest też jeszcze jedna miejscówka, gdzie leżą ukryte banknoty. Aby się do niej dostać, jedź jak do ukrytej kasety. Pamiętaj, aby wybić się, po czym wylądować na grind (na rurkę w miejscu, gdzie była kaseta) i do przodu - zobaczysz ukryty plac...

MARSEILLE - FRANCE

Jako, że są to zawody, twoim jedynym celem jest wyczesanie konkretnego wyniku. Jeśli jednak chcesz mieć level zaliczony w 100%, musisz znaleźć też wszystkie banknoty na danym levelu. W Marsylii sekret leży w znalezieniu ukrytej miejscówki, gdzie leżą cenne banknoty. Musisz jechać w kierunku trawnika i rosnących tam drzew. Jedno jest podparte deską. Potrąć ją, a otworzy się przejście do ukrytego pomieszczenia.

NY CITY - NEW YORK

■ **1. High Score - 25 000** - w tym levelu punkty najlepiej chesać na murku obok którego startujesz. Trzeba tylko dobrze trzymać równowagę, aby twoje kombosy były naprawdę dłuuuugie!



■ **2. Pro Score - 50 000**

■ **3. SICK! Score - 150 000**

■ **4. Collect S-K-A-T-E** - Zbierz pięć literek: S,K,A,T,E.

■ **5. Ollie the Hydrants** - Zrób ollie nad każdym z hydrantów (tak aby je dotknąć). Wszystkie trzy znajdują się przy ulicy.

■ **6. 5 Subway Tokens** - Znajdź pięć żetonów do metra. Większość znajduje się na lewo od miejsca startu.

■ **7. 50-50 Joey's Sculpture** - Po starcie obróć się o 45 stopni w prawo. Teraz jedź przed siebie przez ulicę do barierki. Zobaczysz wielki trójkąt, którego jedna krawędź praktycznie przylega do barierki. Wskocz 50-50 grind'em na trójkąt.

■ **8. Grind The Subway Rails** - Aby otworzyło się przejście do metra, musisz zaliczyć zadanie nr 6. Jeśli to zrobisz/zrobiłaś, skorzystaj z ruchomych schodów znajdujących się tuż obok dwóch małych skocznii. Wyjedź na górę i wykonaj długi grind po torach.

■ **9. Find The Secret Tape** - Znajdź ukrytą kasę. Aby się do niej dostać, musisz jechać tak, jak w poprzednim zadaniu z tą różnicą, że grindować trzeba praktycznie do końca torów, a pod sam koniec zeskooczyć w prawo. Teraz drogą do góry i grindem po rurkach do kasety.

■ **10. 100 % Goals and Cash** - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. Kasa leży w widocznych miejscach, ale jest jeden banknot, z którym możesz mieć problemy. Znajduje się on w odgradzonej części levelu, tam gdzie kaseta z zadania nr 9. Banknot "leży" na górze, na siatce. Musisz rozpedzić się korzystając z quaterpipe'u ustawionego trochę niżej, a następnie wyskooczyć w odpowiednim momencie.

VENICE BEACH - CALIFORNIA

■ **1. High Score - 40 000**

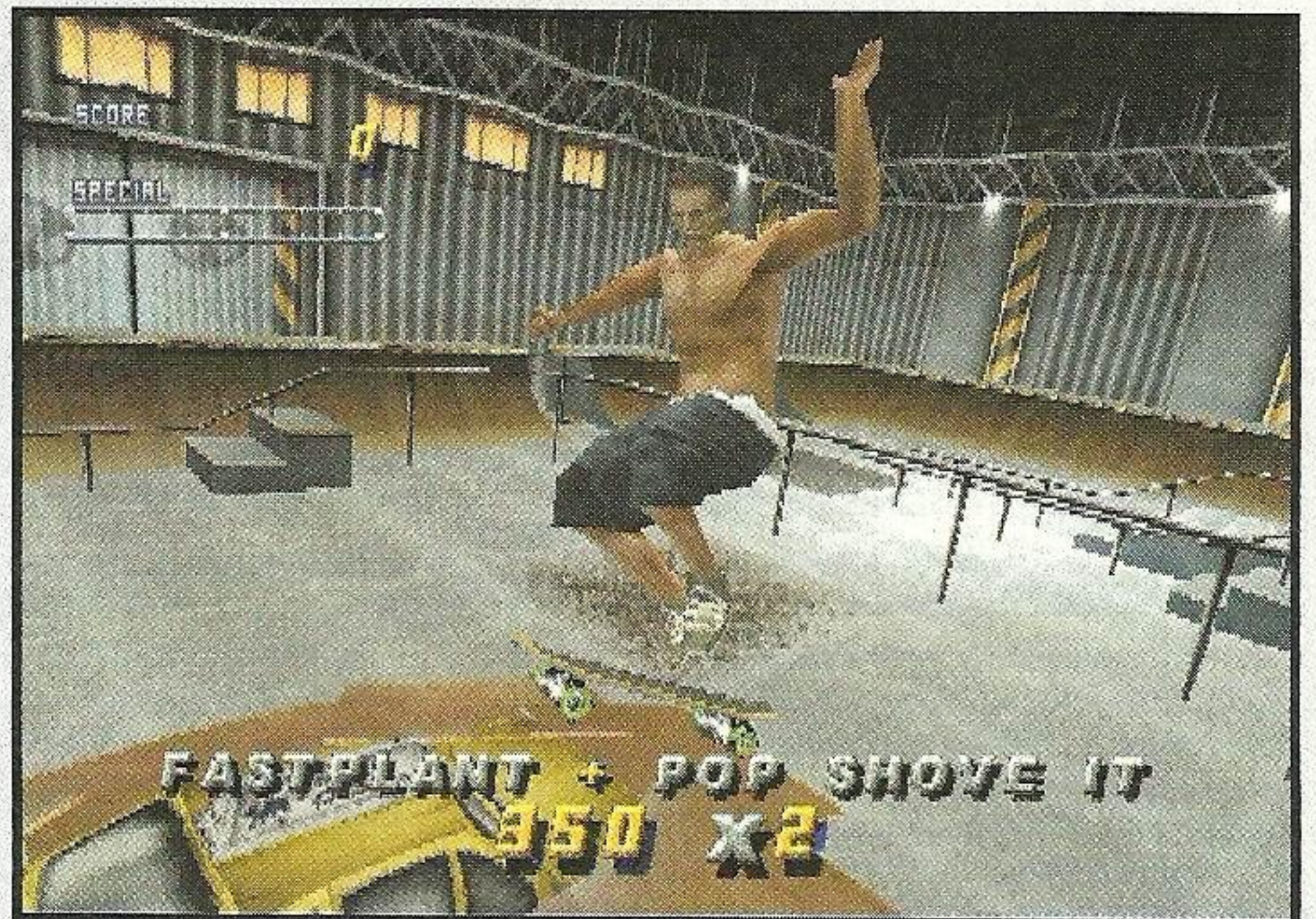
■ **2. Pro Score - 100 000**

■ **3. SICK! Score - 200 000**

■ **4. Collect S-K-A-T-E** - Zbierz pięć literek: S,K,A,T,E.

■ **5. Ollie the Magic Bum 5x** - Śmieszna sprawa. Musisz pięć razy przestraszyć lokalnego menela (facet sobie śpi), robiąc nad nim ollie. Pamiętaj jednak, że jeśli wypędzisz go z jednego legowiska, ucieka do innego. Najpierw ucina sobie drzemkę przy dwóch rampach schowanych po lewej od głównego placu. Później śpi na dole (z głównego placu w lewo, obok stromej rurki i schodków), przy quaterpipe'ie. Kolejne miejsce, które musisz odwiedzić znajduje się na prawo od startu. Brudas śpi przy murku po lewej stronie chodnika. Gdy go wypędzisz, podążaj dalej przed siebie, skręć w lewo i sprawdź okolice trawnika przy wiszącym napisie. Ostatnia "sypialnia" znajduje się tuż przy starcie.

■ **6. Collect 5 Spray Cans** - Znajdź pięć



puszek ze sprayem. Prosta sprawa.

■ **7. Tailslide Venice Ledge** - Od startu skieruj się w lewo. Wybierz się z dużego quaterpipe'u za murek, tuż przy budynku. Teraz prosto przed siebie. Musisz zrobić tailslide na wyslizganym murku przy schodkach.

■ **8. Hit 4 VB Transfers** - Zrób cztery transfery.

a. Po prawej od staru, na końcu alejki znajdują się trzy quaterpipe'y. Wyskoocz z tego najbardziej po prawej, a wyląduj na usytuowanym najbardziej po lewej.

b. Jedź dalej przed siebie. Zobaczysz dwa quaterpipe'y (naprzeciwko siebie) przy budynku i jeden stojący samotnie. Nas interesuje quaterpipe znajdujący się przy budynku, ale ustawiony w drugą stronę od pozostałych. Wyskoocz na nim w prawo, tak aby przelecieć nad budynkiem i wylądować w rampie po stronie głównego placu.

c. Jedź do miejsca z zadania nr 5, gdzie znajdują się ustawione naprzeciwko siebie dwa quaterpipe'y. Wyskoocz z tego po lewej, ale skacz w prawo, aby przelecieć nad murem i wylądować na innym quaterze.

d. Tuż obok schodków z zadania nr 7 znajdują się dwa quaterpipe'y - jeden niżej, drugi wyżej. Wyskoocz z jednego na drugi.

■ **9. Find The Secret Tape** - Znajdź ukrytą kasę. Taśma wcale nie jest ukryta - wisi sobie w powietrzu nad głównym placem. Musisz dostać się na dach obok i wykonać naprawdę długi, dobry skok.

■ **10. 100 % Goals and Cash** - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. Jeśli udało ci się wykonać poprzednie zadania, znalezienie kasy nie będzie problemem.

SKATESTREET VENTURA

Zawody. Podobnie jak w przypadku Marsylii, musisz zdobyć tu jak najwięcej punktów, a jeśli chcesz mieć etap zaliczony w 100%, znajdź wszystkie banknoty. Przydatne może okazać się otwarcie drzwi na zewnątrz. Zaraz po starcie skieruj się do przodu, na wysoką rampę. Teraz grind w stronę barierki, a na końcu wyskoocz na rurkę sterzącą samotnie.

PHILADELPHIA - PENNSYLVANIA

■ **1. High Score - 50 000** - Punkty najlepiej inkasować, robiąc duże kombosy w osuszonej fontannie lub na

linie biegnącej tuż nad nią.

■ **2. Pro Score - 125 000**

■ **3. SICK! Score - 250 000**

■ **4. Collect S-K-A-T-E** - Zbierz pięć literek: S,K,A,T,E.

■ **5. Drain the Fountain** - Zawory znajdują się na balkonie budynku do którego prowadzi lina zawieszona nad fontanną. Podjedź pod budynek, a zobaczysz schodki z poręczami. Wyskoocz na górę, a następnie naładuj powermeter. Teraz musisz się tak rozpędzić, aby grindując po rurce mieć maksymalną prędkość. Najlepiej jest zrobić to wybijając się wcześniej z hopki i lądując od razu na rurce. Później wystarczy dobrze wyskooczyć z murka przy trawniku i jesteś na balkonie...

■ **6. Collect 5 Bells** - Zbierz pięć dzwoneczków. Wszystkie są widoczne.

■ **7. Bluntslide the Awning** - Zrób bluntslide'a na niebieskim daszku. Taki daszek jest tylko jeden i znajduje się w pobliżu fontanny. Wystarczy wyskooczyć i przeslide'ować.

■ **8. Liptrick 4 Skatepark Lips** - Najpierw otwórz drogę do skateparku. Jedź w stronę fontanny. Teraz niech cię prowadzi zawieszona nad nią lina (ale w kierunku przeciwnym niż w zadaniu nr 5). Gdy dotrzesz do mocowania liny, poszukaj domku, do którego prowadzi podjazd. Musisz wyskooczyć z balkonu na drugą linę i przegrindować po niej kawałek. Jeśli wszystko zostało wykonane poprawnie, słupy trzymające linę przewrócą się, a droga do skateparku stanie otworem. Teraz wystarczy zrobić grind na 4 krawędziach w skateparku. Kiedy wykonasz go na dobrej krawędzi, pojawi się napis. Prosta sprawa...

■ **9. Find The Secret Tape** - Znajdź ukrytą kasę. I tutaj wszystko powinno przebiec bez większych problemów - kaseta wisi nad liną o której mowa w zadaniach nr 5 i 8. Wystarczy na nią wskoczyć i przegrindować do upragnionej taśmy...

■ **10. 100 % Goals and Cash** - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. Powiedzmy sobie szczerze - jeśli jesteś w stanie dotrzeć do tego levelu, znalezienie kasy nie będzie problemem. Tym bardziej, że banknoty zostały rozłożone w widocznych miejscach.

THE BULLRING - MEXICO

Ostatni level. Zawody. Wszystko jest proste. Wystarczy zrobić dwa razy po 100 000 punktów i już koniec...

VAMPIRES

カウントダウンヴァンパイアーズ

Pewne zastrzeżenia może budzić fakt zamieszczania szczegółowego opisu do tej średniej gry, ale wiemy jak lubicie REklony. Txt: Flik.

DYSK 1

Po obejrzeniu intra przystępujesz do akcji. Masz trzy minuty aby opuścić klub Leagana - nie martw się, to kupa czasu (trochę brzydki to brzmi). Zignoruj wampiry przed tobą i ruszaj po schodach za twoimi plecami. Biegnij wzdłuż lewej barierki, aż dotrzesz do drzwi. Za nimi, w zagłębieniu z lewej strony, skrywają się w żółtym pudełku naboje do twojego pistoletu. Cofnij się do miejsca gdzie były wampiry. Nie idź po schodach tylko ruszaj wzdłuż prawej barierki. Kiedy znajdziesz ciało kumpla biegnij prosto i wejdź piętro wyżej. Zobaczysz jak masz postępować by ratować ludzi zamienionych w wampiry. Wypróbuj swoje umiejętności na trzech pokrakach, które wałęsają się w okolicy. Po walce zabierz Keno Ticket, który znajduje się na lewo od wyjścia, w żółtym pudełku (tak jak wszystkie przedmioty w tej grze). Z kontuaru (na prawo) weź napój. Między kontuarem, a ścianą (tam, gdzie leży trup) jest przejście. Podążając nim dotrzesz do niewielkiego pomieszczenia: kasy (niestety bez pieniędzy). W środku jest komputerowa szafka (tak, wiem że to głupio brzmi) gdzie możesz zostawić przedmioty, zrobić save i poczytać e-maila. Wykonaj dwie ostatnie czynności i podejdź już do zwykłej szafki na lewo. Otworzysz ją, gdy ułożysz lampki w jednej linii. Naciśnij raz F1, raz F3 i dwa razy F2, a dostaniesz Susie ID Card. Wyjdź z kasy. Naprzeciwko niej jest automat sprzedający mapy. Zaopatrz się w jedną sztukę. Ruszaj w lewo, a dojdiesz do drzwi z napisem Cheryl. Wskazane jest abyś przeszedł przez nie. W kasynie za nimi skieruj swe kroki do kasy. Zabierz akta z biurka i otwórz szafkę wciskając raz F3 i trzy razy F1, a dostaniesz Cheryl ID Card.

Wynieś się z kasy i obejrzyj stół, na którym rozłożone są karty (zapamiętaj cyfry: 2,5,6). Weź jeszcze naboje, akta i sforsuj drzwi mieszczące się naprzeciw tych wejściowych. W korytarzu pozbadź się trzech wampirów, a na końcu zbierz Nancy ID Card. Teraz wróć do lokacji gdzie kupowałeś mapę. Na miejscu zaatakują cię trzy wampiry. Nie walcz z nimi, tylko biegnij wzdłuż prawej ściany. Zabierz naboje i przejdź przez przejście z napisem Nancy. Na dole załatw cztery wampiry (są między nimi tancerki) i wybieraj zawartość pudełek (naboje, akta i butelka). W lewym rogu są dwa przejścia: Susie i Alice (who the f... is Alice?). Idź oczywiście drugim. W korytarzu podążaj prosto, a dojdiesz do dużej hali z niekiepskim motorem u góry. Zabierz z podłogi naboje, napój i ruszaj lewymi schodami. Z kasy u góry weź pociski i otwórz szafkę wciskając raz F3, trzy razy F1 i dwa razy F4. Staniesz się szczęśliwym posiadaczem pistoletu P99. Zejdź na dół do motocykla i wdrap się na prawe schody. Spotkasz pierwszą żywą osobę: Misato. Po rozmowie z nią skieruj się do kolejnej kasy, by zabrać z niej (kasy) naboje i otworzyć szafkę wdusząc raz F3, raz F2 i trzy razy F1. Dostaniesz Stage Show Key. Wróć teraz do sali gdzie walczyłeś z tancerkami. Na miejscu wejdź na podwyższenie i otwórz kluczem drzwi. Idź prosto, a dojdiesz do rury (może małe Go-Go...). Winda na razie nie ruszy, więc skieruj swe kroki w lewo, a dostaniesz ID for Club Leagan. Zaczynaj wracać.

Po drodze Keitha zaatakują ogromny komar. Zabij owada, a packą niech ci będzie P99. Strzelaj do drania cały czas: Kiedy cię przeleci (bez skojarzeń), odbiegnij i kontynuuj ostrzał. Po potyczce wróć do sali, gdzie zabiłeś tancerki i przejdź przez drzwi z napisem Leagan. Przypominasz sobie ten klub? Musisz dotrzeć do miejsca, gdzie zaczęła się przygoda i nacisnąć czaszkę z jarzącymi się oczami. Leć teraz do lokacji z rurą. Tam zjedź windą. Na dole przywłaszcz sobie Video Tape 2 i M37SS (czyli Shotgun). Z następnego pokoju zabierz jeszcze akta oraz baton z szafki. Wejdź do komputera. Użyj kart w kolejności: Susie, Cheryl, Leagan, a następnie dopisz brakującą literę. Gdy to zrobisz, gdzieś daleko stąd otworzą się drzwi. Cofnij się teraz kawał drogi do pomieszczenia, gdzie był motor. Ruszaj drzwiami mieszczącymi się naprzeciw tych, którymi wszedłeś. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu, które nazwiemy

umownie hołem. Na prawo od wejścia są naboje do obu pistoletów i automat sprzedający mapy.

Skorzystaj z tych rzeczy. W pobliżu komputera są dwa przejścia. Ruszaj tym po lewej, a spotkasz Misato, a potem gościa w czerni. Po krótkiej rozmowie weź ze stolika 12 gauge bullets (naboje do M37SS, czyli do Shotguna). Wejdź do salki muzealnej. Z siedzisk pozabieraj Video Tape 4 oraz Attraction Key. Przyjrzyj się księdze w gablocie i złotej tabliczce. Warto także abyś zapamiętał drzwi po lewej - nie masz na razie do nich klucza. Zjedź na dół do holu i przejdź przez prawe drzwi. Na stołówce zabij cztery wampiry, zabierz butelkę i jedzenie. Okrąż kontuar i z pomieszczenia za nim przywłaszcz sobie naboje. Przeniknij przez drzwi, a następnie podejdź do "wideła". Włóż do niego obie kasety (Video Tape), w zamian otrzymasz dwa zdjęcia. Z biurka zabierz napój i pociski. Zajrzyj do komputerowej szafki (save i e-maila). W lokacji, w której przebywałeś są jeszcze jedne drzwi, lecz jak się zapewne domyślasz na razie nie będziesz tam szedł.

Wracać do holu, gdzie po prawicy są schody po których masz wejść. Eliminuj wampiry prac do przodu jak terminator. Kiedy zejdziesz z drugiej strony schodów do gardła rzuci ci się ich cała chmara, więc lepiej wyjmij P99. Po walce zabierz akta i przejdź przez drzwi na wprost (niebieskie na prawo, radzę zapamiętać). Biegnij korytarzem aż zaatakują cię ogromny pies. Wyjmij Shotgun i strzelaj do niego. Po sześciu trafieniach zejdź z niego powietrze. Biegając dalej natkniesz się na wampirzyce i pokój z trzema drzwiami. Przejdź przez przejście od serca i pozbadź się trzech baboli (wprost rzucają ci się w ramiona). Dalej w korytarzu natkniesz się na niebieskie psy, którym pomóż odejść. Kiedy dotrzesz do schodów skręć w prawo, a w pokoju znajdziesz Anaesthetic Dart B, Museum Key, napój i naboje. Teraz możesz zejść po schodach i na dole przejść przez drzwi. Pamiętaj o salkę muzealną z zamkniętymi drzwiami? Jeśli tak, to ruszaj tam. Kiedy je otworzysz spotkasz Misato. Paniąka wystraszy się globusa - dziwna przypadłość. Ty jednak jesteś zdrowy, obejrzyj więc sobie złotą tabliczkę i zabierz Desert Moon Key (klucz). Teraz powinieneś iść do pokoju z wideo i przejść przez drugie odrzwia. Zaatakują cię dwa komary. Wyjmij swoją armatę (mówię oczywiście o Shotgunie) i zabij insekty. Na rozgałęzieniu idź w prawo, a dotrzesz do żadanego pomieszczenia. Z lokacji zabierz naboje, akta i Key to Evil House. Z komputera (jest na środku) wyjmij Card Disk A i B. Dzięki temu włączysz zasilanie w tunelu, gdzie po raz pierwszy zaatakował cię niebieski pies.

Zalecam byś właśnie tam teraz pobiegł. Na miejscu przełącz automaty, które świecą (w kolejności, w jakiej będziesz je spotykał). Kiedy włączysz drugi automat zobaczysz księgę oraz (on mówi "j" zamiast "r") rebus tygodniowy. Dzięki siódmemu zmysłowi i dedukcji godnej Sherlocka Holmesa łatwo zgadniesz, iż brakujące dni to niedziela i poniedziałek. Teraz skieruj swe kroki do salki muzealnej. Zabierz książkę. Tam gdzie przed chwilą była tabliczka jest panel. Włóż Card Disk A i wpisz Sun (od sunday - niedziela). Dostaniesz Card Disk C. Pobiegnij teraz do drugiej tabliczki. Wsadź tam Card Disk B i wpisz Mon (od monday - poniedziałek). Jak się domyślasz otrzymasz Card Disk D. Teraz leć do pomieszczenia, gdzie dostałeś Card Disk A oraz B i wsadź nowe dyski na miejsce starych. Musisz teraz udać się do lokacji, gdzie miałeś zapamiętać niebieskie drzwi. Przejdź przez nie. Po ruchomych chodnikach dostaniesz się do pokoju z dwoma zegarami bez wskazówek.

Zabierz Spear Key i cofnij się do pomieszczenia, gdzie walczyłeś z tancerkami (to kawał drogi stąd). Po drodze będziesz miał rozmowę z pacjentem w czerni. Później będą cię atakować hordy wampirów, którym grzecznie odmawiaj podania ręki używając jakichś wystrzałowych argumentów. Kiedy będziesz na miejscu zaatakują cię dwa zmutowane nietoperze. Wyjmij Shotgun, odbiegnij w bok i strzelaj. Całą operację powtarzaj tyle razy, ile będzie to konieczne. Gdy twoi przeciwnicy zejdą na ziemię przejdź przez wrota z napisem Susie. Podążając korytarzem dojdiesz do lokacji, w której poniewierają się: ID for Casino Sydney, napój, naboje i AR15A3 (karabin). W kasie jest szafka, którą otworzysz naciskając trzy razy F3, raz F2 i trzy razy F1. Świetnie - możesz zjeść batonik. Po wyjściu z kasy obejrzyj sobie dziwną kolumnę na lewo od drzwi wejściowych. Zadziała klucz i odsłonią się obrazy. Na razie jednak nic tu nie zdziałasz, wyjdź więc używając drugich drzwi w pomieszczeniu. Znajdziesz się w kasynie Sydney. Z kontuaru weź naboje i akta. Za barem jest automat do gry w Keno. Użyj na nim Keno Ticket i zaznacz liczby 42 25 56 (jeżeli chcesz wiedzieć skąd się to wzięło - przypomnij sobie liczby, które miałeś zapamiętać na początku i rzuć okiem na memo).

Naprzeciwko automatu jest szafka którą właśnie uruchomiłeś. Idź do niej i wcisnij raz F2, raz F3 i trzy razy F4, a staniesz się właścicielem Playing Card No 4 i 9. W kasynie Sydney są jeszcze jedne drzwi, za którymi znajdziesz napój. Teraz wróć się do pokoju z odsłoniętymi obrazami. Po drodze z rur wypełzną bąblujące stwory. Strzelaj z Shotguna, co nie pozwoli na wypuszczenie bąbelków. W pokoju z obrazami do niebieskiego włóż Playing Card No 9, a do czerwonego No 4. Teraz masz wskazówki więc biegnij do zegarów, które nie dysponują takim luksusem. Będąc na miejscu dopasuj kolorami wskazówki do zegarów (trudna sprawa) i nastaw niebieski na 7 i 5, a czerwony na 2 i 7. Pędź przez drzwi i z lokacji z fontanną zakończ Panel Key (na ogrodzeniu fontanny). Wyjdź na plac i kup mapę. Biegnij w prawo, a gdy dojdiesz do pomieszczenia ze schodami - leć w prawo. Wykończ babkę i idź w lewo do jadalni. Wybieraj przedmioty (naboje oraz akta) i zrób save. Cofnij się do schodów i wejdź na nie. Załatw trzy babki i okrąż balustradę. Idź prosto tunelem, aby na końcu skręcić w drzwi na lewo.

Zabij babkę, weź naboje i skorzystaj z przejścia obok łóżka. Załatw trzy wampirzyce, zbierz naboje i wyjdź

UZBROJENIE



- **STAN-1A** - Pistolet na usypiające strzałki. Działa tylko na wampiry. Używaj go jeżeli chcesz ratować ludzi zamienionych w krwiożercze bestie. Po dwóch seriach z tej broni wystarczy podejść i polać nieszczęśnika wodą (twój bohater ma jej nieskończoność, lepiej nie wiedzieć skąd ją bierze). Drugi rodzaj naboju do tej giwery (Anaesthetic Dart B) różni się siłą od swojego odpowiednika z literką A.



- **P99** - Zwykły pistolet. Dobry na wampiry, gdy chcemy się ich definitywnie pozbyć.



- **M37SS** - To normalny Shotgun. Dobry na bąblarzy i psy. Przy operowaniu nim zwróć uwagę na długi czas ładowania.



- **AR15A3** - Karabin strzelający krótkimi seriami. Doskonały na wampiry w ilościach hurtowych.



- **M60LMG** - Doskonały karabin maszynowy bez górnej granicy magazynka. Dobrze służy gdyż jego kule dosięgają wampiry i małe potwory.



- **.44 Magnum** - "Nagle pomyślałem że muszę mieć Magnum". Nic dodać nic ująć. Dobrze na wszystkie potwory, szczególnie żabowatych.



- **Grenade Launcher** - Taki mały? Tak, ale granatnik, podobnie jak magnum można go dopasować do ciała każdego potwora. I wszystko jest ok.



- **M82A1** - Wygląda jak snajperka, ale celuje się z niej normalnie. Najlepsza broń w grze. Szczególnie przydatna na końcowych bossów.

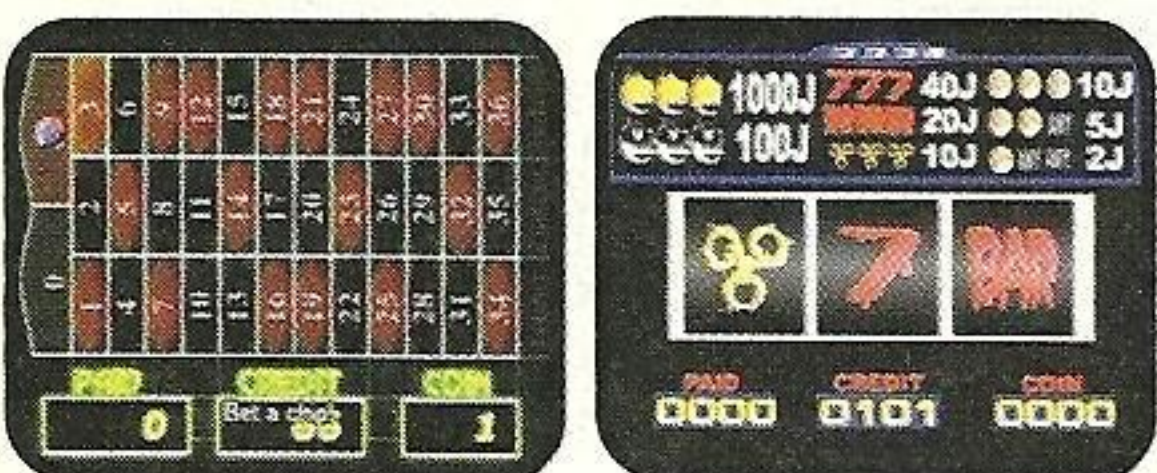
ZDROWIA NIE MOŻNA KUPIĆ?



Okazuje się jednak, że tak. Przynajmniej w CV. Na terenie gry porzostawiano mnóstwo automatów oferujących jedzenie i picie. Można je łatwo znaleźć gdyż są postawione w widocznych miejscach. Oto co można w nich kupić:

- **DRINK** - picie. Słabo odnawia energię, ale lepszy rydz niż nic.
- **FOOD** - jedzenie. Taki mały baton, a potrafi działać cuda w dziedzinie leczenia ran.
- **BOTTLE** - butelka. Dzięki niej można dodawać do siebie drinki i robić mocniejsze napoje.

W SZPONACH HAZARDU



Jako że gra rozpoczyna się (i przez cały pierwszy dysk rozgrywa) w kasynie, mamy możliwość zagrania w różne gry hazardowe. Są nimi: ruletka i jednoręki bandyta. W tej pierwszej grze obstawiamy numerki (maksymalnie cztery) i kręcimy kołem. W bandycie zatrzymujemy trzy kręcące się bębny. Aktywne stoły do ruletki poznamy po migającym świetle. Sprawne automaty do jednorękiego bandyty będą miały świecącego na niebiesko "koguta". Grę można przejść bez uprawiania hazardu, jednak mimo wszystko jest to miły przerywnik.

normalnymi drzwiami. Zgamij naboje i skręć w lewo. Odblokuj drzwi (to skrót, z którego potem będziesz korzystał) by podążać w przeciwnym kierunku. Przejdź obok schodów i zakręć w prawo. Znajdziesz tu naboje oraz zamknięte drzwi (nazwijmy je alfa i zapamiętajmy, zgoda?). Wejdź po schodach i weź pociski. Podążaj naprzód (na lewo są drzwi o kryptonimie beta), a dojdiesz do portierni. Zrób save, przywłaszcz sobie naboje i Event Room Key wiszący z prawej strony. Teraz musisz cofnąć się na plac, gdzie kupowałeś mapę i tam pobiec w prawo (patrząc od wyjścia). Na miejscu załatw dwa nietoperze by wejść do pokoju. Podejdź teraz do organów i patrz od strony serca naciśnij klawisz drugi, piąty, szósty i czwarty (Szopen by się w grobie przewrócił). Podejdź do obrazu i wóń tam Panel Key, a w zamian dostaniesz Panel No 1. Teraz masz trzy minuty by dobiec na drugie piętro do drzwi alfa. Możesz (i powinieneś) skorzystać ze skrótów. Zamiast babrać się z tajnymi przejściami między pokojami biegnij tunelem z napisem Exit. Za drzwiami alfa odnajdź komputer i wsadź Panel No 1. Otrzymasz dwa dziurkowane panele i minutę na dobiegnięcie do drzwi beta. Tam w lewym rogu jest komputer. Koniec końców będziesz miał cztery dziurkowane panele. Pozbieraj teraz z pomieszczeń alfa i beta znajdujące się tam przedmioty i ruszaj do portierni. Tam przejdź przez drugie drzwi. Podążając korytarzem staniesz się właścicielem przedmiotów takich jak naboje, jedzenie, Shaped key i .44 Magnum (cool). Twoje zadanie polega teraz na dotarciu żywym do fontanny. Po drodze z Magnuma zabijaj żabowate stwory. Kiedy dotrzesz na miejsce włóż cztery płyty w miejsce, z którego wzięłeś pierwszą. Zrób to w kolejności: prawy, lewy, środek i ostatni. Wejdź do fontanny i podejdź do statui. Jako hasło wpisz PROJECTSIN. Znowu czeka cię wielki powrót, tym razem do pomieszczenia skąd wzięłeś pierwsze Card Diski. Po drodze atakować cię będą psy oraz wampiry.

Kiedy znajdziesz się już we właściwym pomieszczeniu, biegnij w lewy róg i włóż tam Shaped Key. Czeką cię teraz prosta zabawa. Musisz wychwycić kiedy linia przechodzi przez środek i nacisnąć krzyżyk. Kiedy zrobisz tak osiem

razy to pędź z powrotem do statui w fontannie. Zejdź na dół używając kłapy. Wykończ wszystkich bąblarzy i skręć w lewo. Skorzystaj z drugich drzwi (pierwsze - Passage Way to D4 są zamknięte). Zabij wampiry, a następnie pędź drzwiami na wprost (te na lewo Code-02 Room są, jak łatwo się domyślić, zamknięte). Z lokacji zabierz mapę, naboje i zrób save. Wróć się tam gdzie walczyłeś z bąblarzami i idź prosto. Skonfiskuj akta, napój i Code key 02. Pamiętaj o drzwiach o tym oznaczeniu? No ja myślę. Ruszaj tam, a spotkasz Misato. Po rozmowie weź key to Passage-way D4 i biegnij tam. Za drzwiami D4 zabijaj wampiry i zakręć w prawo. Zabij kolejnych natrętów i przywłaszcz sobie Key to Shipping Area Parking. Wróć się do głównego korytarza i idź za gościem w czerni (jest w Code 02). Po rozmowie z nim idź znowu do D4 i pędź w kierunku czerwonych drzwi. Zacznie tykać zegarek. Kiedy znajdziesz się na parkingu do tyłka będzie ci się chciał dobrać wielki owad. Wyjmij magnum i strzelaj do niego. Kiedy zacznie bańkować biegnij w koło niego i także strzelaj. Powtarzaj aż do skutku, uzdrawiając się i ładując broń.

DYSK 2

Wejdź po drabinie na sprasowane samochody i skieruj swe kroki do drzwi z prawej strony (te drewniane po lewej na razie sobie zapamiętaj). Z pomieszczenia weź napój i naboje. Ruszaj przez drugie wyjście. Zabij dwa psy (zzielieniły z zazdrości) i wejdź do domku po lewej. Zabierz mapę i inne przedmioty. Zrób save i wyjdź z domku. Biegnij w prawo, a następnie wejdź po drabinie. Załatw zielonego psa i ruszaj drabiną na lewo od sztaplarki (na prawo jest wóz campingowy). Zabij wampiry i zabierz naboje i Key to Campground Vehicle. Biegnij do wozu campingowego. W samochodzie weź napój, naboje i przełącz przełącznik. Teraz możesz wejść na dach wozu. Tam, idąc po kładce, a następnie przez korytarz dojdiesz do placyku, na którym znajdziesz Small Key to Storage Room. Przypominasz sobie drewniane drzwi na początku poziomu? Teraz już masz do nich klucz. Biegnij tam, a będziesz mógł popatrzeć na piłę łańcuchową (muszę cię zmartwić - to nie jest broń). Na razie nie masz do niej klucza więc z pomieszczenia zakań naboje, baton i Forklift Key. Biegnij teraz do sztaplarki. Kiedy ją uruchomisz znajdziesz się po drugiej stronie... opon (do lustra trochę brakuje). Zabij dwa zielone potwory i pędź do bramy. Nie masz na razie klucza do niej, więc skorzystaj ze schodów po lewej. Z pomieszczenia zabierz naboje i House Key. Idź w kierunku schodów (lewy róg) i popatrz jak miło się lata. Po twardym lądowaniu (jak nisko upadłeś), weź akta, naboje i zrób save. Wyjdź i przebiegnij się do domku naprzeciw. Pozbądź się wampirów weź mapę, naboje i M60LMG. Opuść domek i skieruj się w lewo.

Zabierz naboje i spenetruj dom. Skonfiskuj pociski i Key to Guesthouse. Teraz musisz iść do ostatniego domku (lewy róg miasta). Spotkasz Misato, a po rozmowie z nią wejdź do Guesthouse. Zabij trzy komary, a następnie skonfiskuj naboje i napój z następnego pokoju. W lokacji z trzema drzwiami, wejdź najpierw do tych po prawej. Zabierz akta, naboje, napój, oraz Key to Chainsaw Shelf. Skieruj swe kroki do drzwi po lewej stronie. Zabierz pociski i mapę. Cofnij się do pierwszego pomieszczenia Guesthouse i zejdź do piwnicy (niebieska kłapa w podłodze). Pozbądź się wampirów i pozbieraj napój oraz naboje. Klódka do drzwi otworzy się gdy wpiszesz 45911. Zniszcz kolejne wampiry i z szafki ściągnij Shower Room Key. Przyjrzyj się półce (brak butelki), po czym wracaj na górę do trzecich, dotąd zamkniętych drzwi. Za nimi znajdziesz butelkę, którą masz napełnić zawartością beczki stojącej na kominku. Zejdź do piwnicy i włóż buteleczkę na miejsce, a otworzy się tajne przejście. W korytarzu zabij dwa komary i włącz po drabinie. Weź naboje i idź w prawo. Zakań napój i na rozgałęzieniu skręć znowu w prawo. Załatw wampiry i ruszaj po schodach. Spotkasz gościa w czerni. Po rozmowie z nim idź dalej do stróżówki. (na lewo jest "załańcuchowana" kłapa). Weź stąd akta, napój i Key to Marlinton. Teraz wróć do samochodu, gdzie zostawiłeś Misato. Na prawo od tego miejsca jest brama. Przejdź przez nią i skieruj się do miejsca, gdzie była piła łańcuchowa, zabijając po drodze napotkane bestie. Kiedy ją zdobędziesz (masz klucz do szafki) musisz wrócić do kłapy z łańcuchami. Po drodze będą czaić się rozliczne potwory. Dwóm pierwszym ucieknij, następne dwa zabij, a kolejnym trzem ucieknij. W domku zabijaj bąblarzy, a gdy dojdiesz do żabowatych - powtórz (najpierw odbiegnij w lewo). Przetnij łańcuchy na kłapie i podłącz przewody

odpowiednimi kolorami. Teraz udaj się na lewo do windy. Spotkasz Misato. Kiedy będziecie na górze biegnij prosto, a następnie w lewo, znowu do windy. Gdy podczas jazdy zaatakuje was komar wyjmij Magnum i zrób porządek z natrętym owadem. Po rozmowie z Misato idź w lewo. Znajdziesz pokój z drabiną (obok niego są bezpieczniki - zanotuj je w pamięci). Wejdź po drabinie. W pomieszczeniach za nią znajdziesz napój, naboje i LMG Repair Parts. Teraz wracaj do Misato by przejść drzwiami obok windy. Zabij wampira i idź prosto. Omiń pierwszą wnękę z drabiną (i zapamiętaj ją), aby wejść do drugiej. Dotrzesz w końcu do pomieszczenia z wampirami, gdzie skręć w drzwi na prawo (te na wprost Observation Room są na razie zamknięte). Zapamiętaj kolejne drzwi z przodu i zejdź po schodach. Na dole zabijaj bąblarzy i ruszaj lewym korytarzem. Gdy na jego końcu znajdziesz granatnik wraz z amunicją, wracaj tam, gdzie rozprawiłeś się z bąblarzami. Na miejscu przejdź przez drzwi na prawo.

Zabij trzy psy (nowa część filmu) i na rozgałęzieniu skręć w prawo. Z pokoju zabierz Observation Room Key, naboje i mapę. W komputerowej szafce zrób save i poczytaj e-maile. Po pogadance z facetem w czerni możesz iść do Observation Room. Wykończ gromadę wampirów i przywłaszcz sobie mapę. Ruszaj teraz po schodach. Na górze zabierz jedzenie, naboje oraz Special Gunpowder for Use in Mines (ufff). Warto także abyś zrobił save. Wyjdź na promenadę i zabierz z niej Grenade (niezły rym). Cofnij się do Observation Room. Tam, za kolumną, jest winda. Po krótkiej jeździe



będziesz na dole. Zapamiętaj wielkie wrota z przodu i idź w prawo. Skonfiskuj akta i pędź do komputera po lewej. Kiedy do niego wejdiesz otworzą się drzwi obok schodów. Idź tam, po drodze wykańczając trzy komary. Kiedy dotrzesz do celu przeznaczenia zaatakuje cię zmutowany nietoperz. Po zlikwidowaniu go pędź do drzwi na prawo. Za nimi, oprócz dwóch komarów, znajdziesz pociski oraz Extra Strength Cartridges. Wróć teraz do głównego korytarza. Za drzwiami na prawo znajdziesz Sterilization Passageway Key. Przypominasz sobie duże wrota? Biegnij tam. Kiedy je otworzysz znajdziesz się w dużej sali, gdzie czeka cię rozmowa z nieznaną. Po pouczającej pogawędce zaatakują cię małe stworki. Wytlumacz im, że nie masz ochoty na zabawę przy pomocy Magnuma. Po walce idź do drzwi obok tych którymi przyszedłeś. W kompleksie pokoi powinieneś znaleźć Code Sin Key, pociski, jedzenie i M82 A1. Teraz wróć się tam gdzie atakowały cię małe potworki i przejdź przez trzecie drzwi. Staniesz oko w oko z trzema wiedźmami. Wyjmij ostatnio z dobytą broń (lub Magnuma - do wyboru) i przygotuj się na długą walkę. Zranić czarownicę możesz tylko wtedy, gdy szykuje się ona do ataku. Jeżeli więc wiedźma przebywa na ziemi dłużej niż trzy sekundy możesz śmiało strzelać. By nie dać się samemu trafić cały czas biegnij. Każda z wiedźm wymaga trzech strzałów. Nie zapomnij o uzdrawianiu się. Po potyczce zabierz z ziemi Fusion i wracaj do Misato. Na prawo od miejsca, w którym siedziały są bezpieczniki. Włóż tam Fusion i biegnij z Misato do pierwszej wnęki z drabiną. Tamteży dotrzesz na dach. Przyj wciąż do przodu zabijając małe potworki, aż dojdiesz do trzech wiedźm. Do ich pokonania użyj takiej samej taktyki jak poprzednio.

Jeżeli chcesz zobaczyć władcę ciemności to poczekaj aż licznik dojdzie do zera. Taktyka na niego jest prosta: dużo biegania i strzelania. W obu przypadkach: gdy zabijesz wiedźmy lub władcę będziesz mógł obejrzeć zakończenie. Jeżeli podczas gry uratowałeś dostateczną liczbę wampirów to będziesz miał dostęp do Special Story Mode. I to by było na tyle.

I. PODSTAWY

- **PROQUEST** - główny tryb gry, tutaj zdobywamy wszystkie bonusy i zaliczamy kolejne zadania.
 - **SESSION** - pojedyncza sesja na wybranym levelu z zasadami PROQUEST (ale bez odkrywania nowych rzeczy)

- **FREERIDE** - jazda dla przyjemności, na przykład dla treningu.

- **2 PLAYER** - jest to oczywiście zabawa w dwie osoby (heheh), ale warto wytłumaczyć "konkurencję":

Best Run - 2 minuty na czesanie trików. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.

High Five - mamy pięć przejazdów po 30 sekund. Wygrywa ten, kto zrobi najlepsze kombo.

B-M-X - gra "w szubienicę". Robimy po kolei triki. Jeśli ktoś sparzy - dostaje literkę. I tak aż do momentu, gdy ułoży cały wyraz.

Random Spot - wybieramy 5 miejscówek w danym levelu i robimy triki. Wygrywa lepszy.

Wipeout - czyli pokaż jak najefektowniej potrafisz się wyrzucić.

Longest Grind - wygrywa "autor" najdłuższego grinda.

Wall Tap - kto zrobi najwyżej Wall Tap'a, czyli dotknie ściany (X + kierunek).

Big Air Contest - kto najwyżej potrafi wyskoczyć.

Furthest Jump - tym razem skaczemy na odległość.

Longest Manual - naszym zadaniem jest przejechać jak najdłużej na jednym kole (tuż przed dotknięciem ziemi D,D lub G, G).

II. JAK ROZWALIĆ GRE

Zadania z każdego etapu musimy wykonać w wersji amateur, pro oraz hardcore. Najlepiej jest przejechać na amateur przez wszystkie levely i dopiero później zacząć robić zadania pro oraz hardcore. Pamiętaj też, że jeśli zbliżysz się do miejsca w którym należy wykonać zadanie u góry pojawi się jego treść, a obiekt na którym masz je wykonać zostanie otoczony ramką.

GREENVILLE, NC - VAIL TRAILS

■ AMATEUR

1. Jump over first dirt mound - Mulda znajduje się na lewo od stojącego naprzeciwko ciebie pnia. Przeskocz ją.
2. Jump over the log in the road - Przeskocz nad pniem, który widzisz, gdy zaczynasz.
3. Hit the four electric boxes - Uderz w cztery skrzynki energetyczne.
4. Score over 5 000 points in a run - Zdobądź 5 000 punktów.

TONY 2 ma fajnego konkurenta. Sprawdźcie go. txt: Nolster

Dave Mirra freestyle BMX™

■ PRO

1. Jump the creek gap - Musisz przeskoczyć przez dziurę między dwoma skoczniami. Znajduje się przy murze, niedaleko pnia z zadania nr 2.
2. Jump over the tree trunk - Przeskocz nad pniem leżącym równoległe do torów kolejowych.
3. Use the trailer to jump over the fence - Objedź płotek po prawej stronie i przeskocz go, wybijając się z dachu przyczepy kempingowej.
4. Score over 15 000 points in a run - Bez komentarza

■ HARDCORE

1. Jump over the flatbed car of the freight train - Przeskocz nad pociągiem. Dokładnie nad niższym wagonem bez dachu...
2. Grind the phone line - Gdy przeskoczysz pociąg, jedź przed siebie. Musisz wskoczyć na czarną matę, która wybijie cię na drugą, podobną matę, a ta z kolei wyrzuci cię wysoko w powietrze. Musisz tak wycelować, aby dostać się do kabla linii telefonicznej i przegrindować go.
3. Jump up to the roof of the house - Wskocz na dach domu. Skocznia jest usytuowana od strony przyczepy.
4. Grind more than 180 feet on the power lines - Jedź tak jak na dach domu, tylko wskocz od razu na długą szynę (?) i grinduj do końca. Acha - możesz mieć problemy z wykonaniem tego zadania, jeśli masz tylko podstawowy rower. Moja rada - graj dalej, a gdy dostaniesz lepszy rower, wróć i wykonaj zadanie.

GREENVILLE - GREENVILLE PARK

■ AMATEUR

1. Pull a 360 over the ramp park's box jump - Zrób obrót o 360 stopni na pierwszym funboxie, który znajduje się tuż przed tobą.
2. Grind more than 50 feet anywhere - Zrób długi grind. Miejscówka dowolna.

3. Grind the four wooden crates - Przegrinduj po czterech drewnianych skrzynkach. Znajdziesz je bez problemu.
4. Score over 10 000 points in a run - wykonaj zalecenie.

■ PRO

1. Transfer over the fence - Zaraz przy starcie, za tobą - przeskocz z ramy na rampę (przez ogrodzenie)
2. Transfer over the cargo box - Po wykonaniu zadania nr 1, wyskocz na rampie, przeleć nad kontenerem i wyląduj na drugiej części ramy.
3. Grind the tops of the four warehouse doors to open them - Przegrinduj nad czterema drzwiami.
4. Score over 25 000 in a run - zdobądź.

■ HARDCORE

1. Get to the top of the warehouse roof by grinding - Dostań się na dach stojącego na środku budynku za pomocą grinda.
2. Jump between warehouse roofs - wyskocz z jednego dachu (np. tego na który dostałeś się w zadaniu nr 1), rozpędź się, a następnie wyceluj w mały daszek, który cię wybijie w stronę celu.
3. Grind each of the four sections of the rooftop cable - Wskocz na dach i grinduj po bordowej szynie. Później powtórz akcję z drugiej strony.
4. Jump through four warehouse windows - Musisz rozbić cztery okna w pomieszczeniach, do których uzyskałeś dostęp w zadaniu PRO nr 3.

GREENVILLE - BACKYARD POOLS

■ AMATEUR

1. Knock over the four long blue deck chairs - "Potrać" cztery niebieskie leżaki.
2. Clear 30 feet of air - Wskocz w górę na 30 stóp - najlepiej z basenu.
3. Pull a 540 - Wykręć obrót o 540 stopni.
4. Score over 15 000 points in a run - Wszyscy wiedzą...

Triki, triki, triki...

G - góra
 D - dół
 L - lewo
 P - prawo
 G/P - góra-prawo
 D/P - dół-prawo
 G/L - góra-lewo
 D/L - dół lewo

T - "trójkąt"
 O - "kółko"
 K - "kwadrat"
 X - "iks"

+ - dwa przyciski wciskamy razem
 , - dwa przyciski wciskamy jeden po drugim

Kontrola zawodnika:

G - pedałowanie, albo w momencie gdy jedziemy do tyłu - powrót do normalnej pozycji

D - hamowanie

X - skakanie

K - triki "big air" (wykonujemy na dużych wysokościach)

T - grindy (wykonujemy przy krawędziach)
 O - modyfikator trików, wciskamy zaraz po wykonaniu triku "big air" lub grinda
 L1/L2 - obrót w lewo (w powietrzu)
 R1/R2 - obrót w prawo (w powietrzu)

PODSTAWOWE TRIKI ("big air"):

G+K = Table Top
 D+K = Back Flip
 L+K = Look Down Air
 P+K = Can-Can
 G/L+K = Tobaggan
 G/P+K = Superman
 D/L+K = Candy Bar
 D/P+K = Tail Whip Air

PODSTAWOWE TRIKI (modyfikatory wykonywane "kółkiem"):

G+O = X-Up
 D+O = Bar Spin
 L+O = One-Footed Air
 P+O = One-Handed Air
 G/L+O = Rocket Air
 G/P+O = Seat Grab

D/L+O = No Footer Air
 D/P+O = No Hander Air

GRINDY (wykonujemy przy krawędzi np. murka, można je modyfikować robiąc któryś z modyfikatorów)

T = Double Peg Grind
 G+T = Tooth Pick Grind
 D+T = Ice Pick Grind
 L+T = Smith Grind
 P+T = Feeble Grind
 G/L+T = Lip Slide
 G/P+T = Luc-E Grind
 D/L+T = Crooked Grind
 D/P+T = Sprocket Grind

PRZYTRZYMANIA

(robimy przy krawędzi, np. w momencie, gdy kończymy trik "big air", można modyfikować używając modyfikatorów)

T = Double Peg Stall
 G/L+T = Tooth Pick Stall
 L+T = Ice Pick Stall
 G+T = Nose Pick Stall

D+T = Tail Tap
 D/L = Disaster

DOTYKANIE/ODBIJANIE SIĘ OD ŚCIAN (lejąc w powietrzu blisko ściany, albo na ścianie)

L+X = Fast Plant
 P+X = Wall Tap

MANUALE

(będąc na ziemi, kontrolujemy góra/dół)

D,D = Manual
 G,G = Nose Wheelie

MODYFIKATORY OBROTÓW

(dodają punktów do kombinacji)

Half Cab - jeśli jedziemy tyłem to wyskakując i obracając się o 180 stopni wykonujemy ten trik
 Alley Oop - jeśli wylądujemy tyłem

INNE

przerwanie triku i gleba - L2+R2



■ PRO

1. Transfer from pool to pool - Przeskocz z basenu do basenu (mowa o basenikach z rurkami).
2. Grind the green lawnmower - Przegrinduj po zielonej kosiarce, stojącej przy baseniku.
3. Transfer from the pool to the roof - Wyskocz z basenu na dach domu.
4. Score over 35 000 in a run - po prostu;

■ HARDCORE

1. Grind the clothesline - zrób grinda na sznurze wiszącym między dwoma domami.
2. Get into secret pool - Gdy zaczynasz, po prawej stronie widzisz płotek. Rozpędź się i wejdź na niego na grind. Teraz spadnij po drugiej stronie i wjedź do basenu.
3. Grind the red lawnmower - Obok basenu z zadania nr 2 stoi czerwona kosiarka. Grind man!
4. Transfer from one rail to the other between pools - Podobnie jak w zadaniu PRO nr 1 tylko, że z rurki na rurkę.

WOODWARD - WOODWARD TRAILS

■ AMATEUR

1. Clear each jump in the six-pack - Przeskocz sześć muld znajdujących się przed tobą.
2. Jump the muddy creek - Przeskocz nad błotnistą mini-rampą, koło mostka.
3. Break off four cabin doors - Rozwal cztery pary otwartych drzwi (w domach).
4. Score over 20 000 in a run - Dokładnie to o czym myślicie...

■ PRO

1. Pull a backflip over each jump in the six-pack - Podobnie jak w AMATEUR nr 1, ale z Backflip'em.
2. Fastplant over the Woodward sign - Po prawej stronie od muld z zadania nr 1 na ścianie jest logo Woodward. Wskocz nad znak i zrób Fastplant'a.
3. Jump the four golf carts - Przeskocz nad czterema samochodami golfowymi.
4. Score over 40 000 points in a run - Muszę tłumaczyć?

■ HARDCORE

1. Pull a 360 over each jump in the six-pack - Podobnie jak w AMATEUR i PRO nr 1, ale z obrotem o 360 stopni.

2. Jump up top of the warehouse roof - Zaraz po wykonaniu zadania nr 1, wyskocz na dach magazynu po prawej.
3. Grind four wires between the cabins - Skręć w lewo, wyskocz na pierwszej hopie na dach i grinduj z domku na domek po kablach.
4. Grind the mini-bulldozers to open the tent bowl arena - Przegrinduj po dwóch spychaczach.

WOODWARD - LOT 8

■ AMATEUR

1. Transfer across the fun-box - Przeskocz z jednej strony funboxu na drugą. Funbox po prawej stronie od punktu startowego.
2. Do a Flair (180 Backflip) in the bowl - Wykręć backflip'a 180 w basenie.
3. Grind four fences around Lot 8 - Przegrinduj po czterech drewnianych barierkach.
4. Score over 25 000 points in a run - To dla was nie problem, prawda?

■ PRO

1. Grind the tower above the bowl - Na środku hali, tuż przy basenie, znajduje się wieżyczka z napisem "Off Limits". Wykonaj grind.
2. Transfer between the corner quarterpipes - Jedź przed siebie. W lewym rogu hali znajdują się dwa quarter pipe'y. Wskocz z jednego, wyląduj na drugim.
3. Walltap all four fire alarms - Dotknij (fastplant lub walltap) cztery czerwone alarmy są na ścianach.
4. Score over 45 000 points in a run - No comments...

■ HARDCORE

1. Backflip off the funbox rail - Musisz wejść na grind na poręczy funbox'u z zadania AMATEUR nr 1. Zejdz backflipem.
2. Do a frontflip over the Mt. Everest fence - Jedź przed siebie do ściany. Potem zwrot, rozpęd i frontflip nad barierką obok której zaczynałeś przejazd.
3. Transfer up to the ledge quadrail - Jedź przed siebie. Teraz z funbox'u wybij się na mostek i grinduj po nim.
4. Manual the tower - Zrób manuala na wieży z zadania PRO 1.

WOODWARD - TITANIC

■ AMATEUR

1. Transfer across the titanic channel - Rozpędź się, a następnie wybijając się z prawej, przeleć nad gap'em.
2. Clear 35 feet of air - Wybij się na 35 stóp w powietrze.
3. Jump over the titanic channel gap - Na podwyższeniu, naprzeciwko punktu startowego, jest spory gap i hopy po obydwu jego stronach. Przeskocz nad nim.
4. Score over 30 000 points in a run - Proste...

■ PRO

1. Jump over the mini channel gap - Jedź w prawo. Przeskocz z hopy na hopę (znajdują się na podwyższeniu).
2. Grind both blue lifts to open The Cage - Zrób grind'a na dwóch niebieskich dźwigach/podnośnikach.
3. Pull a 900 - Wykręć obrót o 900 stopni.
4. Score over 50 000 points in a run - Rób, rób!

■ HARDCORE

1. Jump over the drop-in fence into The Cage - Obróć się i przeskoż barierkę (możesz potrzebować rozpędu).
2. Grind the Woodward sign between two stone towers - Grinduj na napisie Woodward, umocowanym między dwiema wysokimi wieżyczkami.
3. Pull a double backflip - Zrób double backflip'a.
4. Gidn transfer from the sign to the rail below - Przegrinduj najpierw na napisie Woodward (naprzeciwko tego z zadania nr 2, ale niżej), a następnie przeskoż na grind na rurce pod napisem.

SLEEPY'S DITCH, EASTWOOD RAMP PARK, SAN JOSE RAMP CLUB, ACCLAIM MAX GAMES - DIRT, ACCLAIM MAX GAMES - STREET ORAZ ACCLAIM MAX GAMES - VERT.

Zawody. Nie musisz wykonywać konkretnych zadań, ale zdobywać uznanie sędziów. Rób różnorodne triki, używaj modyfikatorów i nie wywracaj się.

I trenuj, bo momentami jest hardcore'owo.
Powodzenia!

przerwanie drugiej części triku - podczas wykonywania np. backflip'a (D, D+k), jeśli wciśniemy D+X to zrobimy tylko jedno salto

ZAAWANSOWANE TRIKI

Zaraz po wykonaniu triku "big air" robimy modyfikator. W ten sposób można kombinować w nieskończoność. Oto na początek zaawansowane triki, a później kilka najfajniejszych z modyfikatorami:

Flip'y:

- Can Can Back Flip = P,D+K
- Candy Bar Back Flip = D/L,D+K
- Rocket Back Flip = G/L,D+K
- Air Back Flip D+K,G/L+O
- Tail Whip Back Flip = D/P,D+K
- Double Back Flip = D,D+K
- Front Flip = G,G+K
- Triple Back Flip - D,D,D+K

Look Down:

- Can Can Look Down = L,P+K
- Candy Bar Look Down = D/L,L+K
- Un-Lookdown = L,L+K

- Can Can:
- Can Can Back Flip = D,P+K
- Can Can Look Down = P,L+K

- Candy Bar Air:
- Candy Bar Back Flip = D,D/L+K
- Candy Bar Look Down = L,D/L+K

- Tail Whip:
- Tail Whip Back Flip = D,D/P+K
- Double Tail Whip = D/P,D+K
- Superman Double Seat Grab = G/P,G/P+K

ZAAWANSOWANE MODYFIKATORY:

- X-Up:
- One-Handed Cross Up = P,G+O
- One-Footed Cross Up = L,G+O
- No Footed Cross Up = D/L,G+O
- Cross Down (X-Down) = U,U+O

- Bar Spin:
- No Footed Bar Spin = D/L,D+O
- No Handed Bar Spin = D/P,D+O
- One-Footed Bar Spin = L,D+O
- One-Handed Bar Spin = P,D+O

- Bar Spin to Bar Spin Back = D,D+O

- One-Footed:
- One-Handed One-Footer Air = P,L+O
- One-Footed Cross Up = G,L+O
- No Handed One-Footer Air = D/L,L+O
- One-Footed Bar Spin = D,L+O

- One-Handed:
- One-Handed One Footer Air = L,R+O
- One-Handed No Footer Air = D/L,R+O
- One-Handed Bar Spin = D,R+O
- Switch Hander = P,P+O

- Seat Grab:
- One-Handed Seat Grab = P,G/P+O
- One-Footed Seat Grab = L,G/P+O
- No Footed Seat Grab = D/L,G/P+O
- Bar Spin Seat Grab = D,G/P+O
- Double Seat Grab = G/P,G/P+O

- No Footer:
- No Footed Cross Up = G,D/L+O
- No Footed Bar Spin = D,D/L+O
- No Handed One-Footer Air = L,D/L+O
- One-Handed No Footer Air = P,D/L+O

- No Hander:
- No Handed Bar Spin = D,D/P+O
- No Handed One-Footer Air = L,D/L+O
- Suicide No-Hander = D/P,D/P+O

Teraz wszystko zależy od waszej inwencji twórczej. Musicie kombinować grindy i triki "big air" z modyfikatorami, oraz obrotami, czego efektem będą naprawdę wypasione triczi. Pozwoliłem sobie dodać jeszcze kilka ważnych kombinacji:

- Crotch Rocket = Rocket Air, Seat Grab
- Decade Air = P,L+K
- Even Girls Have A Crotch Rocket = Rocket Air, Double Seat Grab
- Flail = Front Flip+360
- Flair = Back Flip+180
- Flip Driver = Back Flip, Bar Spin
- Indian Air = L,G/L+K
- Pendulum Air = P,P+K
- Truck Driver = Bar Spin+360
- Nothing = D/P,D/L+O

**Countdown
Vampires**



Keith

Jako imię wpisz "Prince", a nazwisko "Darkness"

Ukryte grafiki

Jako imię wpisz "Yuka", a "Kobayashi" jako nazwisko. Idź do komputera przy drugim lub późniejszym save poincie i obejrzyj zdjęcia...

Inne zakończenie

Pozwól Geils'owi cię zabić.

Nowy tryb gry

Skończ grę w czasie poniżej siedmiu godzin, aby odblokować nowy tryb.

N-Gen Racing



Wszystkie trasy i odrzutowce

W menu głównym wciśnij kolejno R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.

Dodatkowe odrzutowce

W menu głównym wciśnij kolejno R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

400 milionów kredytów

W menu głównym wciśnij kolejno R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

Spider-Man



Wybór etapów

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz XCLSIOR.

Nietykalność

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz RUSTCRST.

Nieskończona ilość sieci

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz STRUDL.

Wszystkie komiksy

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz ALLSIXCC.

Wszystkie filmiki

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz WATCH EM

Wszyscy bohaterowie w galerii

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz CVIEWEM

Joel James Jewett (szef Neversoft)

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz RULUR

Storyboard

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz CGOSSETT

Tryb "Co się stanie gdy?"

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz GBHSRSPM. Teraz części gry będą

się zmieniać w zależności od tego, co zrobisz po drugim levelu

Nowy kostium

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz BLKSPIDER

Nowy kostium "Spidey 2099"

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz TWNTYNDN

Nowy kostium "Captain Universe"

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz SCOSMIC

Nowy kostium

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz PARALLEL. Gdy podczas gry wciśniesz L2, Spidey będzie niewidzialny dla przeciwników.

Nowy kostium "Scarlet Spider"

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz LETTERS

Nowy kostium "Amazing Bagman"

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz AMZBGMAN

Peter Parker

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz MJSSTUD

Nowy kostium "Ben Reilly"

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz BNREILLY

Szybka zmiana kostiumu

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz ALMSTPKR

Max zdrowia

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz DCSTUR

Wielka głowa

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz DULUX

Debug mode

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz LLADNEK

Otwiera wszystko

Wybierz Special w menu głównym, następnie Cheats i jako kod wpisz EELNATS

Brzydkie słowa

Wpisz jakieś brzydkie słowo jako kod. Spidey pojawi się w jednym z jego kostiumów, wpisz kod, a pojawi się następane słowo.

**Dave Mirra
Freestyle BMX**



Dodatkowy rider i rower

Skończ grę obojętnie jakim zawodnikiem, aby dostać bonusowy rower i Slim Jim'a

Extra punkty

Tuż przed tym jak zegar pokaże 0 (zero), wciśnij X, a następnie trzymaj Góra + X lub Dół + X, aby dostawać punkty

Parasite Eve 2



Bounty mode

Ukończ grę

Supportless mode

Ukończ grę z pozytywnym zakończeniem

Deadly mode

Ukończ supportless mode

GunBlade Squalla z FF8!!!

Ukończ grę ze szczęśliwym zakończeniem.

**Street Fighter 3
Third Strike**



Zmiana rozdzielczości

Na ekranie z logiem Capcom przytrzymaj L + Start, aby przejść do niskiej rozdzielczości. Aby powrócić do hi-res'u przytrzymaj X + Start.

**Dragon's Blood
(Draconus)**



Paauza bez napisów

Zapauzuj grę, a następnie wciśnij X + Y.

Cheat mode

Na ekranie z napisem "Press Start" wciśnij X, Y, Y, X, X, Y, Y. Teraz wciśnij Start i rozpocznij nową grę. Jeśli chcesz - wpisz kody.

Nietykalność + 50 000 punktów

Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciśnij Lewo

Max zdrowia

Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciśnij Prawo

Przeskakiwanie etapów

Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciśnij Dół

Gunbird 2



Graj jako Morrigan

Na ekranie wyboru wojownika podświetl znak zapytania i wciśnij górę na padzie.

Graj jako Ain

Na ekranie wyboru wojownika podświetl znak zapytania i wciśnij dół na padzie.

**Ultimate Fighting
Championship**



Super zawodnik

Wpisz jako imię "Best" a jako nazwisko "Buy"

Inny sędzia

Na ekranie vs. przytrzymaj L + R lub L + R + A + B + X + Y

Ulti-Man

Wygraj tryb championship na hard, aby odkryć Ulti-Man'a.

Styl walki + miejscówka

Wygraj tryb championship wszystkimi zawodnikami, aby odkryć styl walki Ulti-Man'a oraz lokację Suitcase

Style walki

Wygraj tryb UFC każdym zawodnikiem, aby zdobyć nowe style walki do trybu kariery.

Spawn



Dodatkowe postacie

Skończ grę w trybie tournament, aby odkryć nowych wojowników

Galeria z bohaterami

Skończ grę w trybie tournament, aby odblokować galerię z jego rysunkami

Turok 3



Cheat Codes

Z menu głównego wybierz "Secrets". Teraz wpisz poniższe kody..

Nietykalność

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Kruk] [Łosoś] [Orzeł] [Niedźwiedź] [Jaszczurka] [Królik]

Wszystkie bronie

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Sowa] [Niedźwiedź] [Sowa] [Owad] [Sokół] [Sowa]

Nieskończona ilość amunicji

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Łosoś] [Łoś] [Byk] [Wąż] [Orzeł] [Łosoś]

Wszystkie klucze

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Jaszczurka] [Smoczek] [Byk] [Niedźwiedź] [Wilk] [Orzeł]

Warp level 1

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Żaba] [Łoś] [Koń] [Smoczek] [Wilk] [Królik]

Warp level 2

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Sowa] [Sowa] [Koń] [Łoś] [Łoś] [Łoś]

Warp level 3

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Sowa] [Królik] [Niedźwiedź] [Owad] [Żaba] [Gepard]

Warp level 4

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Niedźwiedź] [Koń] [Kruk] [Orzeł] [Koń] [Kojot]

Warp level 5

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Niedźwiedź] [Smoczek] [Koń] [Niedźwiedź] [Żaba] [Łoś]

Straciłeś głowę?

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Jaszczurka] [Łoś] [Orzeł] [Sowa] [Łosoś] [Koń]

Wielka głowa

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Gepard] [Wilk] [Wąż] [Królik] [Jaszczurka] [Kojot]

Wielkie ręce i nogi

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Jaszczurka] [Jaszczurka] [Smoczek] [Koiń] [Jaszczurka] [Kojot]

Patyczek..

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Koiń] [Orzeł] [Wąż] [Gepard] [Owad] [Łosoś]

Zabawne..

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Żaba] [Żaba] [Łosoś] [Owad] [Wilk] [Gepard]

Manekin

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Wąż] [Byk] [Wąż] [Żaba] [Niedźwiedź] [Łoś]

Pióro i atrament (!?)

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Jaguar] [Koiń] [Łoś] [Ryba] [Jaguar] [Sokół]

Proste cieniowanie

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Jaszczurka] [Łosoś] [Owad] [Łosoś] [Wilk] [Smoczek]

Inne menu

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Królik] [Sowa] [Koiń] [Owad] [Niedźwiedź] [Niedźwiedź]

Pauza bez napisów

Jako hasło "Enter New Secret" wpisz [Królik] [Sowa] [Jaszczurka] [Łoś] [Łosoś] [Królik]

Star Trek Invasion



Sekretna misja 1A

Ukończ pierwszą misję w czasie niższym niż 5 minut i 2 sekundy ze wskaźnikiem accuracy większym niż 40%

Sekretna misja 4A

Ukończ czwartą misję w czasie niższym niż 6 minut i 44 sekundy ze wskaźnikiem accuracy większym niż 40%

Sekretna misja 5A

Zniszcz połowę bonusów energetycznych i użyj w drugiej części misji modułu przyciągającego (tractor beam) w piątej misji.

Sekretna misja 5B

Znajdź między dwoma asteroidami moduł informacyjny (przy zniszczonym wachadźcu) w piątym poziomie i użyj modułu przyciągania (tractor beam) aby go zdobyć. W piątej misji, naturalnie.

Hot Shots Golf 2



Jako imię gracza podaj 2GSH. Otworzysz wszystkie trasy, piłki, kije, bonusy i nowy poziom trudności - TopPro. Kontynuuj grę na tym poziomie - zobaczysz, co nowego czeka na zapalonych graczy w golfa.

Sega GT



Max pieniądze

Ta sztuczka wymaga posiadania dwóch gart pamięci VMU. Zapisz grę na obydwu kartach. Teraz połącz je i prześlij samochody z jednej karty do drugiej. Teraz wczytaj grę z karty pamięci na której masz samochody i sprzedaj nadprogramowe pojazdy. Możesz to powtarzać do bólu.

Roadsters



Wybór trasy

W głównym menu wciśnij: R2, L1, L1, L1, R2, R1, L2, R2, R2, R1, L2, L2, L1.

Daffy Duck Fowl Play



Super hasło

Jako hasło wpisz RT2J i rozpocznij grę na szóstym poziomie z 49 zyciami.

Mario Tennis



Nintendo Ring Tournament

Wybierz "Special Games" w menu głównym, a następnie "Ring Tournament". Teraz wpisz jeden z poniższych kodów...

Mario Cup - A3W5KQA3C

Wario Cup - UOUFMPUOM
Luigi Cup - M1C2YQM1W
Waluigi Cup - LA98JRLAR
Donkey Kong Cup - MM55MQMMJ
Peach Cup - OF9XFQOFR
Bowser Cup - N24K8QN2P
Blockbuster Cup - ARM6JQARU
Nintendo Power Cup - J6M9PQJ6U
MarioTennis.com Cup - 48HWOR482

San Francisco Rush 2049



Cheat mode

W menu głównym podświetl "Options", a następnie trzymaj L + R + X + Y, aby wyświetlić menu z cheatami. Wpisz poniższe kody, aby uzyskać opisany efekt:

Zmienne bronie

Przytrzymaj L + A i wciskaj X, Y. Puść przyciski, i trzymając R + A wciśnij X, Y.

Nowe trasy

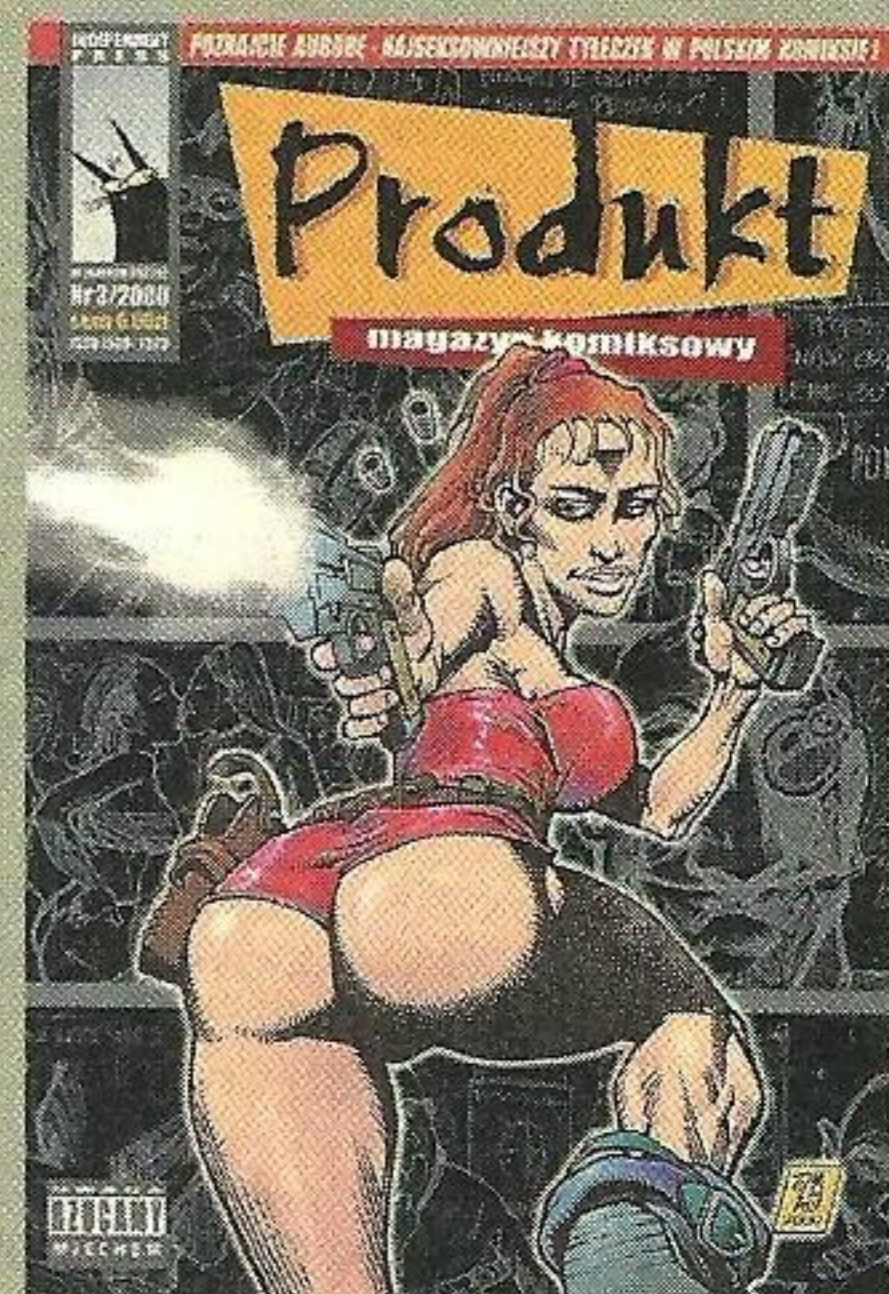
Zdobądź 100 000 punktów w trybie "stunt", Zdobądź 200 000 punktów w trybie "stunt", zdobądź 400 000 punktów w trybie "stunt", Zdobądź 1000 000 punktów w trybie "stunt".

Nowe trasy

Nabij 100 "zabić" w trybie battle, oraz nabij kolejne 250 "zabić" w trybie battle



taka sobie jazdeczka





GAWĘDY PO FAI

PO TARGACH ECTS W LONDYNIE PĘKA MI ŁEB. CZŁOWIEK CZYTA, ANALIZUJE, WYDAJE MU SIĘ, ŻE WYPRACOWAŁ JAKIEŚ POGLĄDY, A TO POTEM RZECZYWISTOŚĆ ZRZUCA CEGŁĘ NA ŁEB I PRZYCHODZI OPAMIĘTANIE, ŻŁOTA HOLLYWOODZKA MYŚL "NIKT NIC NIE WIE".

Jeśli zdarzyło wam się kiedyś być czegoś mocno pewnym (np. że stolicą Brazylii jest Rio de Janeiro), a potem okazało się, że to jednak bzdura (bo stolicą wspomnianego kraju piłkarzy jest Brasilia), lub jeśli kiedyś przegraliście zakład o dużą sumę, to wiecie, jak ja się teraz czuję.

Skąd taka samokrytyka i pokutne batożenie? Ano mówiłem, że pecet umiera. Na londyńskich targach okazało się, że nie jest to do końca prawda. Mark Twain przeczytał nigdy w gazecie swój nekrolog, po czym zadzwonił do redakcji i uprzejmie poinformował, że pogłoski o jego śmierci są mocno przesadzone. Podobnie jest, czy to się komuś podoba czy nie, z PC. Londyński show udowodnił, że blaszaki owszem stare, ale jednak ciągle jare. Konsole natomiast na ECTS wywoływały jedynie wzruszenie ramion. Ja wiem, że Gulash et consortes zapewne dopchali się do jakichś tajnych stanowisk czy pokazów i opisali wam rzeczy, o jakich nie śniło się filozofom. Jednak z punktu widzenia osobnika, który ot tak pętał się po wystawie, konsole są w fazie przejściowej: poprzednia generacja już, a nowa generacja jeszcze - nie mają nic ciekawego do zaoferowania. A widok Tekken Tag Tournament na PS2 w ślamazarnej wersji PAL dobić mógł nawet Rasputina.

Oczywiście nie jest aż tak źle, mówiłem tu tylko o obrazku z targów, a nie obrazie rzeczywistości, w której to anglojęzyczne ShenMue na Dreamcasta zrywa hełm i ramiona, gdzie pierwsze demo nowej Zeldy na GameCube'a lepsze jest od tantrycznego seksu, i gdzie wreszcie nawet najbardziej zblazowani dziennikarze padają trupem czytając ambitne założenia The Getaway na PS2. Ale to jednak tyczy się przyszłości, a poniższa gawęda ma dotyczyć ECTS.

Cóż więc robiłem na targach (oprócz interesów, które mnie tam przygnały)? Ano tradycyjnie; najpierw dostałem w paszczę w Tekkena (i to tego w wersji dla anemiczków), ale na swoje usprawiedliwienie dodam, że odbyło się to po zwycięskiej sesji w DoA2 Hardcore, i po prostu zapomniałem, że w Tekkenie blok to trzymanie przycisku tył, a nie osobny klawisz „guard”. Po masakrze w TTT wróciłem do DoA2, którego zresztą uważam za najlepsze mordobicie od czasu Virtua Fighter. Tam znowu udało mi się zwyciężyć (głównie dlatego, że mój przeciwnik uparł się na reversale,

które mu nie za bardzo wychodziły) i odprężony rozejrzałem się dookoła...

Widok nieco mnie zadziwił, albowiem otaczał mnie tłum spoconych, krzyczących, mocno podnieconych osobników. Panowała atmosfera ogólnej hysterii, i ze wzruszeniem przypomniał mi się obrazek piszczących piętnastolatek przy wejściu na koncert Enrique Pleksiglasa. Z tym, że zamiast nastolatek pełno było facetów w garniturach. „O kurczę” - pomyślałem - „Pewnie robią pokaz Metal Gear Solida, i to żywo, nie z taśmy”. Zapytałem, ale i tak nikt mnie nie słuchał. Kątem oka zobaczyłem, że MGS leci spokojnie na jednym z ekranów, więc chodzi chyba o coś innego. Ścisk robił się coraz większy, i doszedłem do wniosku, że albo SEGA zaraz zrobi pokaz nowej gry na PS2, albo czeka mnie jeszcze większa sensacja.

W pewnym jednak momencie, dzięki słusznemu wzrostowi, który umożliwił mi tykanie oczami ponad tłuszcza, zauważyłem rzecz mocno podejrzaną. Mianowicie tłum gęstniał (choć

wydawało się to już niemożliwe) nie w kierunku monitorów i padów, a w kierunku małego stoiska z dwiema uśmiechniętymi paniami. Resztką nadziei pomyślałem, że może rozdają DVD z reklamami przyszłych hitów na PS2, ale bulwersujące podejrzenie zaczęło rosnąć we mnie niczym chwasty obok budki z piwem. Poddawszy się tłumowi niczym fachowy stage diver podpłynąłem pod stolik z paniami i mój niepokój okazał się, niestety, uzasadniony. Kolejka, ścisk, krzyki mordowanych i lamenty zgniatanych nie były wywołane ani PS2, ani grą na PS2, ani nawet jakimś interesującym komunikatem dotyczącym PSone. Po prostu Sony zaczęło rozdawać zaproszenia na swoją imprezę.

Zniesmaczony podryfowałem na zewnątrz (nie byłem na liście, więc zaproszenia mi grzecznie odmówiono).

Na koniec - nie związana z konsolami, ale za to zabawna impresja z ECTS-u. Otóż jedna z firm zaprosiła była niejaką Kornelię, reklamując ją

szumnie jako „najlepszą na świecie kobietę-gracza w Quake 3”. Za zdobycie fraga (czyli zabicie jej choć raz) nagrodą była bodajże koszulka, a za pokonanie Kornelii w pojedynku coś tam bardziej efektownego. Walki grano do siedmiu fragów. Interesujące było przyglądanie się tym uśmiechającym się ironicznie facetom, pewnikami lokalnym mistrzom w Quake'a redakcyjnego czy biurowego, którzy nie chcieli wierzyć, iż mecz z dość skromnie wyglądającym dziewczęciem może zakończyć się ich przegraną. Jeszcze bardziej interesujące było oglądanie twarzy delikwenta, który (po, przeważnie, niecałych dwóch minutach) zdziwiony i speszony wstawał od stołu nie zdobywszy choćby rzeczonego fraga. Jedyne zabójstwa, jakie udało im się popełnić, to na przykład wtedy, gdy strzelali sobie pod nogi rakieta. Kornelia zakończyła dwudniowy pokaz wynikiem około 700:-86, czyli nie dość, że pokonała stu facetów pod rząd, to jeszcze wszystkich ich upokorzyła.

Panowie, „kobiety nas biją”. Na Olimpiadzie nawet grały w piłkę, a na największych targach gier w Europie największą atrakcją była nie jakaś gra, ale Sonowskie boogie-woogie. Świat się kończy.

Adrian Chmielarz



NEO PLUS VIDEO 4

Tokyo Game Show Wiosna 2000
ORAZ

Electronic Entertainment Expo 2000

Neo Plus Video 4 to nasza najnowsza, godna roku 2000 kaseca prezentująca najświeższe gry w akcji.

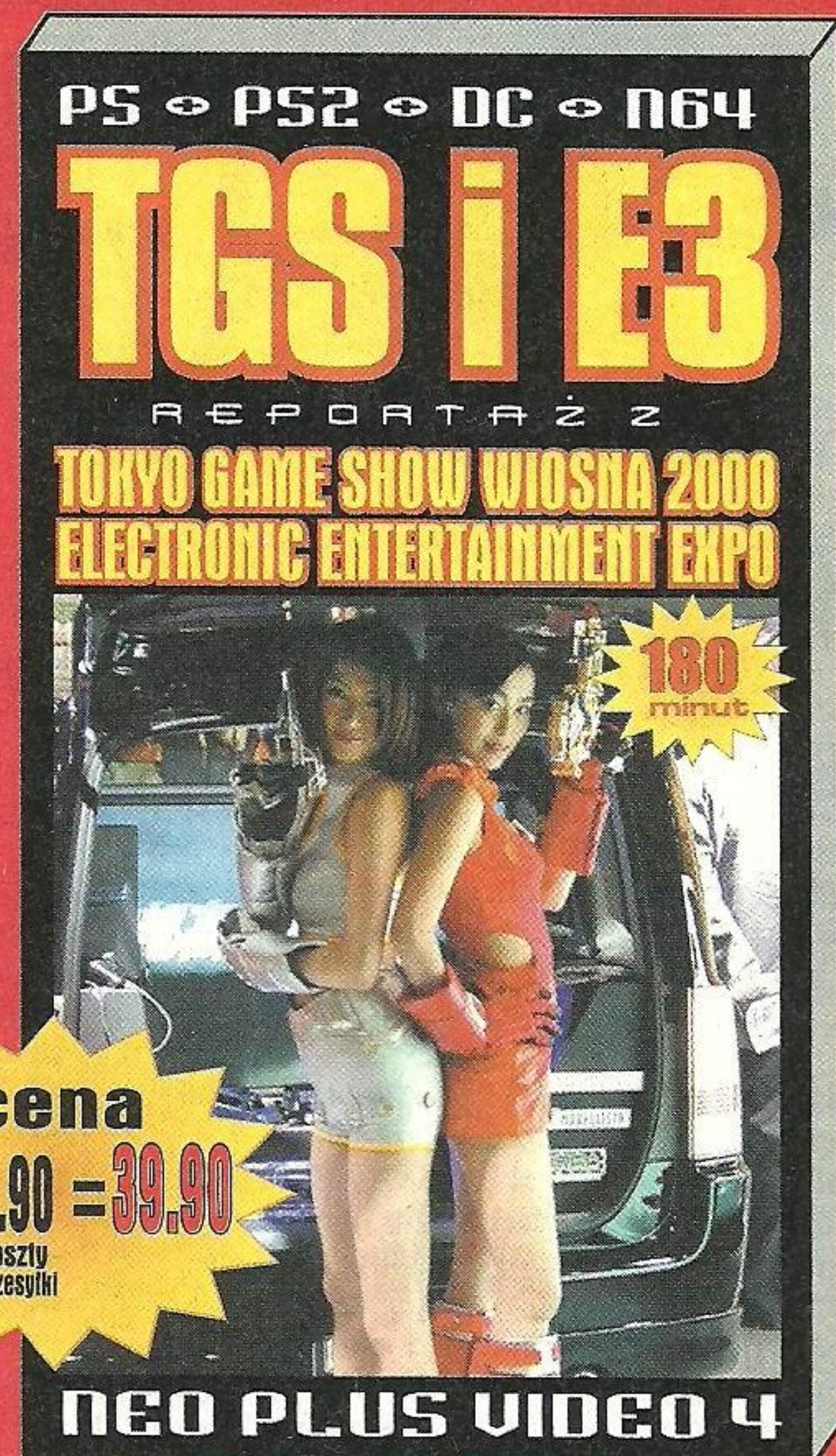
Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - Tokyo Game Show i E3 2000, na których zaprezentowano ponad 400 gier. My wybraliśmy dla was te najlepsze!

180 minut czyli 3 godziny - dwa razy więcej, niż na N+ Video 3.

Najnowsze gry na 128-bitowe konsole:
PlayStation 2 i Dreamcast!

Nie zapominamy też o PSX i N64!

CENA: 39.90. KOMENTARZ: polski



PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST

oficjalny produkt Neo Plus. ZAWIERA NIE PUBLIKOWANY WCZEŚNIEJ



Konsolowe KOMPENDIUM

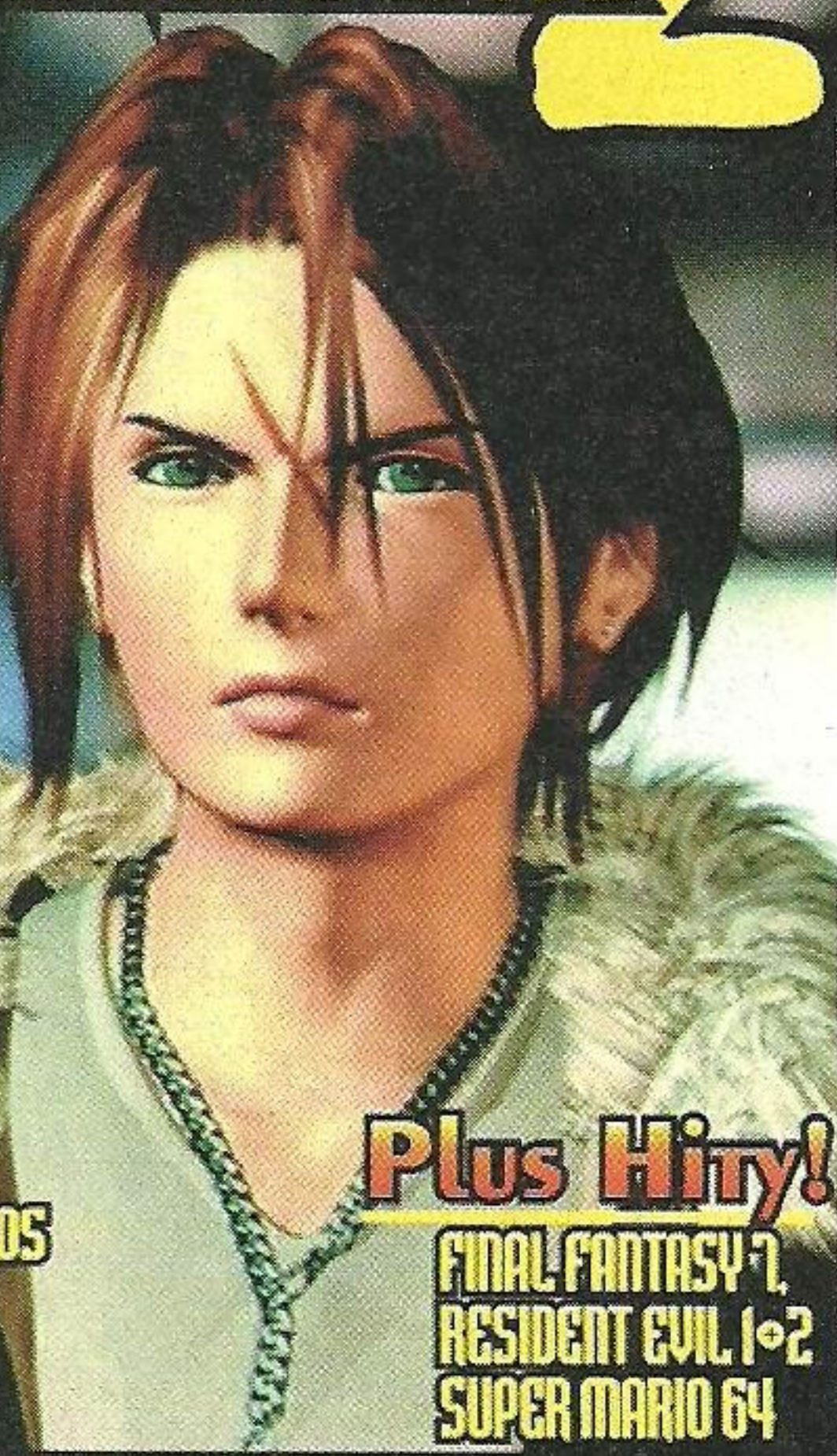
PlayStation
FINAL FANTASY 8
STAR WARS EPISODE I
THE PHANTOM MENACE
DRIVER, SILENT HILL,
SYPHON FILTER
STREET FIGHTER ALPHA 3
RIDGE RACER TYPE 4
LEGAIA, KENSEI
LUNAR, GUARDIANS CRUSADE
... i wiele innych!

DREAMCAST
SONIC, POWERSTONE
BLUE STINGER i inne...

NINTENDO 64
STAR WARS, SUPER SMASH BROS

GAMEBOY
ZELDA i masa tipsów!

BONUS! NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY



Plus Hity!
FINAL FANTASY 7,
RESIDENT EVIL 1+2
SUPER MARIO 64

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video opracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. **KOMPENDIUM 2** z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, RESIDENT EVIL 1, 2 I 3, FINAL FANTASY 7,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!

Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

DAZY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. **UWAGA!** Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 33 zł
12 numerów - tylko 65 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT" telefon (022) 643-62-65 CZYNNE W GODZINACH 9-15

KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64.

Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: **TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGears, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI** oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.



TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

cena
10 + 4.90 = 14.90
Koszty przesyłki

TYMA tel (022) 624-78-16

<p>PRENUMERATA SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł</p>	<p>PRENUMERATA SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł</p>	<p>PRENUMERATA SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł</p>	<p>PRENUMERATA SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł</p>
<p>ARCHIWALIA L1Z2 MMS zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numer: _____</p>	<p>ARCHIWALIA L1Z2 MMS zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numer: _____</p>	<p>ARCHIWALIA L1Z2 MMS zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numer: _____</p>	<p>ARCHIWALIA L1Z2 MMS zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numer: _____</p>
<p>PRODUKT L1Z2 MMS zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p>PRODUKT L1Z2 MMS zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p>PRODUKT L1Z2 MMS zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p>PRODUKT L1Z2 MMS zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>
<p>KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712 <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p>	<p>KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712 <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p>	<p>KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712 <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p>	<p>KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712 <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p>
<p>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 L1Z2 MMS <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 L1Z2 MMS <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 L1Z2 MMS <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 L1Z2 MMS <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>
<p>NEO PLUS VIDEO 4 L1Z2 MMS <input type="checkbox"/> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p>NEO PLUS VIDEO 4 L1Z2 MMS <input type="checkbox"/> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p>NEO PLUS VIDEO 4 L1Z2 MMS <input type="checkbox"/> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p>NEO PLUS VIDEO 4 L1Z2 MMS <input type="checkbox"/> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>

PRODUKTY FIRMO

PRODUKT

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

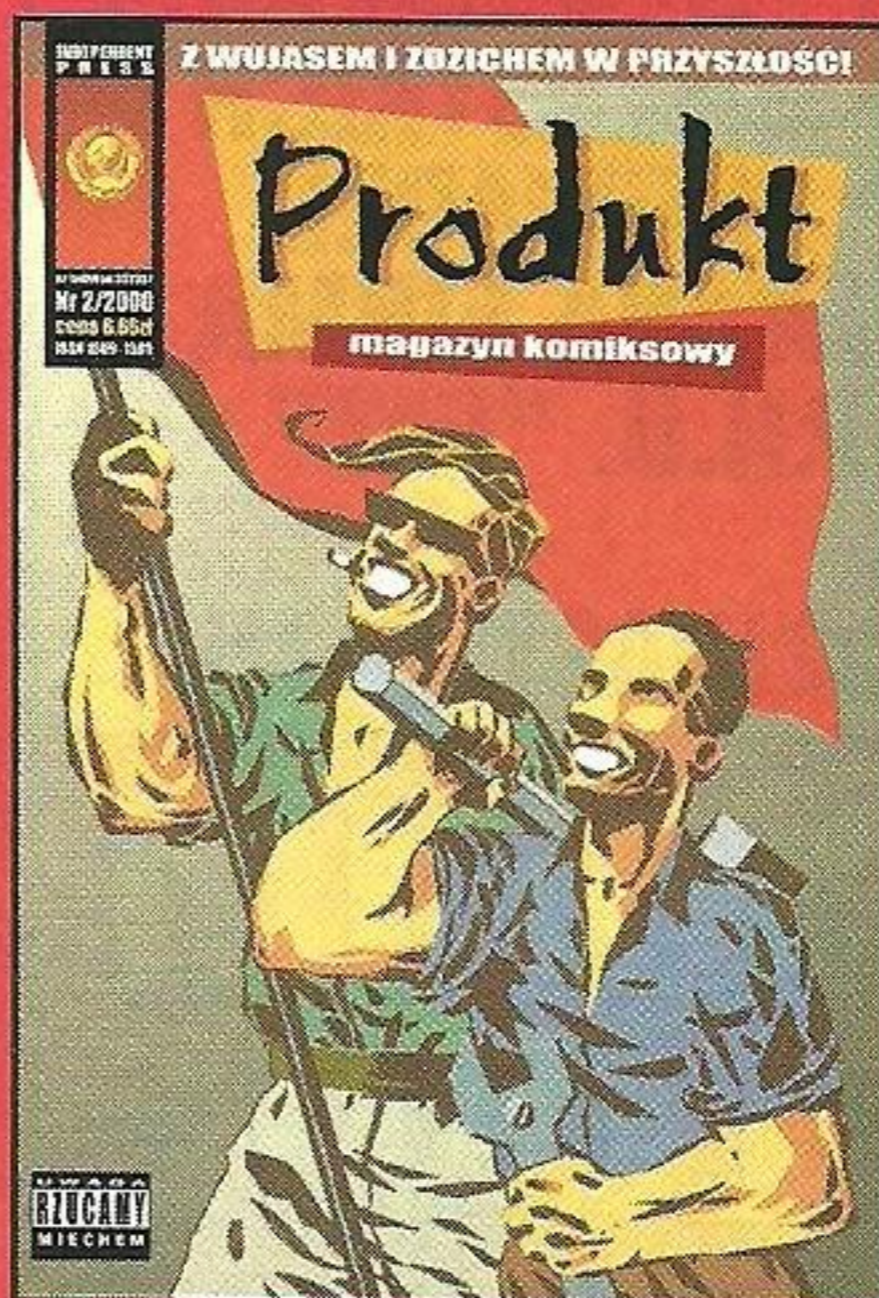
Produkt numer 1



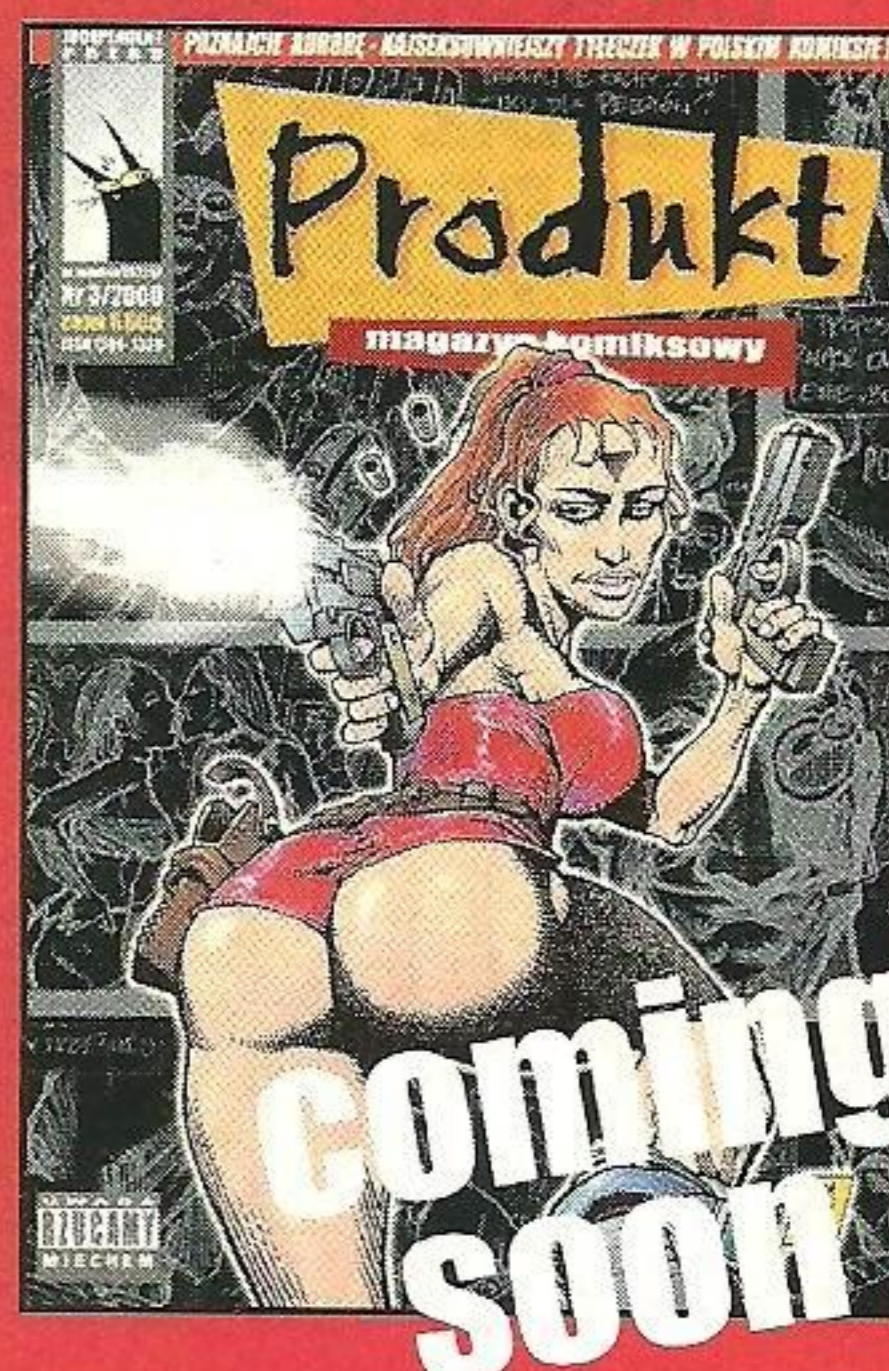
Produkt numer 2



Produkt numer 3

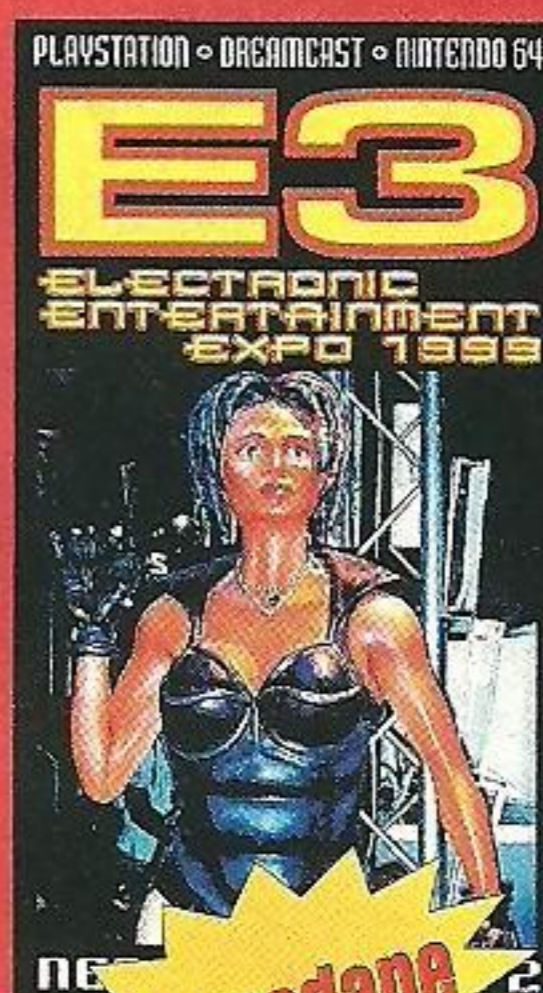
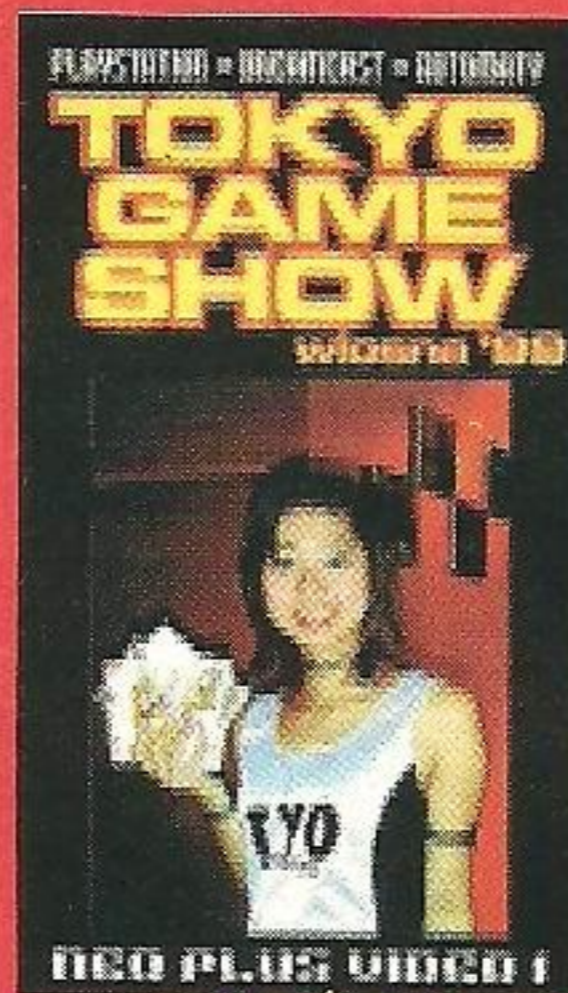


Produkt numer 4



N+ Video 1, 2, 3

Kasety video z relacjami ze starszych imprez. Jeśli brakuje ci którejś do kolekcji, możesz je zamówić bezpośrednio u nas.



cena
25 + 4,90 = 29,90
koszty przesyłki

Sprzedane

cena
25 + 4,90 = 29,90
koszty przesyłki

NASZE PRODUKTY MOŻESZ

<p>Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>telefon:</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>podpis przyjmującego</p>
---	--	--	---

NUMERY ARCHIWALNE NEO PLUS

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu. Szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!



NEO PLUS nr 1 lipiec/sierpień 98
RECENZJE: Breath of Fire 3, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Ghost in the Shell, Klonoa, Panzer Dragoon Saga, Tombi, Vigilante 8, Wild Arms, World Cup 98, Zero Divide 2 i inne...
EXTRA: Wywiad z autorami Vigilante 8
OPISY: Breath of Fire 3



NEO PLUS nr 2 wrzesień 98
RECENZJE: 1080 Snowboarding, Banjo-Kazooie, BioFreaks, Heart of Darkness, Mission Impossible, Mortal Kombat 4, N20, Parasite Eve, Tekken 3, Tommi Makinen Rally i inne...
EXTRA: Dreamcast - czy warto czekać?
OPISY: Mortal Kombat 4



NEO PLUS nr 3 październik 98
RECENZJE: Assault, Batman & Robin, Command & Conquer Red Alert Retaliation, Future Cop: LAPD, Iss Pro 98, Tenchu, Medieval, Moto Racer, WWF Warzone, Spyro The Dragon i inne...
EXTRA: Kobiety są... wymagające czyli cała prawda o grających dziewczynach
OPISY: WWF WARZONE, TENCHU



NEO PLUS nr 4 listopad 98
RECENZJE: Wild Nines, Oddworld: Abe's Exoddus, Ninja, Colony Wars 2, Duke Nukem: Time 2 Kill, Apocalypse, ODT, Unholy War
EXTRA: Final Fantasies czyli historia serii Final Fantasy oraz FOTA - wywiad z organizacją zajmującą się walką z piractwem w Polsce



NEO PLUS nr 5 grudzień 98
RECENZJE: Crash Bandicoot 3: Warped, Turok 2: Seeds of Evil, Nba Live 99, F-Zero X, Body Harvest, Knockout Kings, WCW/NWO Revenge
EXTRA: Kto to jest Gracz Hardcore'owy - test ze znajomości gier i opinie
OPISY: Medieval



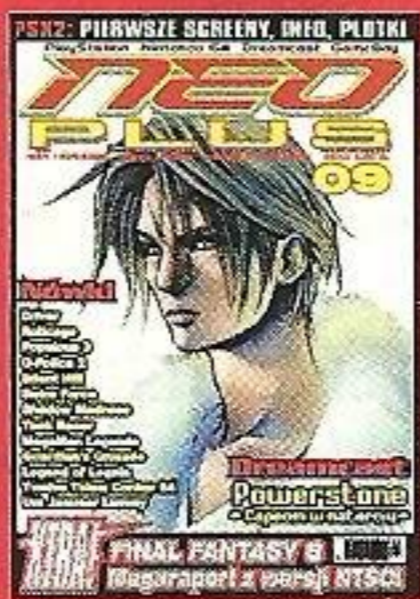
NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda 64, Toca 2: Touring Cars, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 2, A Bug's Life, T'ai Fu, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach odtworzących jej rolę oraz test japońskiego Dreamcasta wraz z pierwszymi grami
OPISY: Crash Bandicoot 3



NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, Nba Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Master of Monsters, Glover, Actua Soccer 3
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music



NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji The Heartless, Attack of the Saucerman, Castlevania 64, Civilization 2, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Sensible Soccer, Tiny Tank, WCW Thunder, Premier Manager 99 i inne...
EXTRA: ATEI 99 czyli raport z największej wystawy automatów w Londynie
HELP: Civilization 2, Star Wars: Rogue Squadron



NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill i inne...
EXTRA: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill



NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Type 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, Viva Football i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w polsce raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks



NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global Domination i inne!
EXTRA: E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)



NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver, Ehrgeiz, Star Ocean: The Second Story, WWF Attitude, Lunar: Silver Star Story Croc 2 i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer



NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral, V-Rally 2, Virus, Disne's Tarzan, Echonight i inne...
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.



NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY I RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Star Wars Episode 1 The Phantom Menace, Wpieout 3 i inne...
EXTRA: ECTS 1999 czyli relacja z wystawy w Londynie



NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99



NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible
RECENZJE: Army Men Air Attack, Cool Boarders 4, Crash Team Racing, FIFA 2000, Formula 1, GTA2, KO Kings 2000, MTV Snowboarding, Toy Commander i inne...
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie



NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Callibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live 2000, Turok: Rage Wars, Thrasher Skate & Destroy, Twisted Metal 4
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy



NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armormines, Music 2000, Rainbow Six, Saga Frontier 2, Xena, Renegade Racers, NBA Jam 2000
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shennue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers



NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom, SF EX 2 PLUS...
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: Code Veronica na DC, RE2 na N64, Gun Survivor na PSX



NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder, Mario Party 2, Ridge Racer 64, RollCage 2, Theme Park World, Top Gear Rally 2
EXTRA: PLAYSTATION 2 - test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o nadszyczących grach na PS2



NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medieval 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles, Army Men 3, Silent Bomber, Street Sk8er 2 i inne...
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynczych dwóch supermordobit na PS2 oraz raport z Tokyo Game Show wiosna 2000



NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing, Raycrisis, Daikatana 64, Ghouh Panic, Armormines
EXTRA: E3 2000 - Relacja z największego show Los Angeles, część pierwsza + pierwsze screeny z Metal Gear Solid 2!



NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, Berserk, Pokemon Stadium, Destruction Derby Raw
EXTRA: E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza - test ze znajomości gier.

FAQ

Jak zwykle okazało się, że okres jaki mija od złożenia numeru, przeczytania go przez was i nadeśnięcia listów na jakikolwiek temat ujęty w rubryce z zeszłego miesiąca jest zbyt krótki i w tym miesiącu gros korespondencji dotyczył numeru wakacyjnego. Pamiętajcie - jeżeli chcecie aby wasze listy były w miarę aktualne piszcie je jak najszybciej. A najlepiej zacznijcie... TERAZ!!!

banan@neoplus.com.pl

PIRATY KUPIE

Cześć mam do was małą prośbę czy nie moglibyście zamieszczać w gazecie adresów stron WWW z których można było się dowiedzieć o grach, tipsach, a szczególnie o łamaniu zabezpieczeń i nowych piratach, bo ja próbowałem takie strony znaleźć i nie udało mi się to, a wiem że dysponujecie takimi adresami więc nie bądźcie tacy i podajcie je. Z góry dziękuję.

Tomek ze Szczecina

⇒ Raczej nie Tomek. Pomyłka. Przy okazji - list ten został wydrukowany po to, abyście wiedzieli jakich listów nie będziemy już drukować. I to nie dlatego, że Tomek wie iż dysponujemy adresami, z których dowiadujemy się o łamaniu zabezpieczeń.

NIE TAKI EMULATOR STRASZNY

Chciałbym napisać o pewnej sprawie. Mianowicie - o wyższości emulatorów nad konsolami. Dobra, dobra, zanim porwiesz tę kartkę, proszę przeczytaj to. Po pierwsze. Ilu z was grało w Pokemona Gold? Albo chociaż Yellow? Myślę, że (poza wyjątkami posiadającymi dostęp do rynku USA/Japan i znającymi japoński) prawie nikt. A ja grałem. I to w Golda po angielsku. Choć wcale taki nie został wydany. Jak? Ano prosto - przez emulator, ROM, i odpowiedni zangielszczający patch. Tu mamy już jeden plus. Po drugie. Czy pamiętacie konsolę Genesis (Sega Mega Drive). Pamiętacie chwile z nią spędzone? Przypomnijcie sobie ulubioną grę - Sonic & Knuckles, Batman & Robin (czy wszystkie gry na Mega Drive-a to aaa & bbb :), czy też Ultimate Mortal Kombat 3. No dobra, pamiętacie te chwile? Wyobraźcie sobie, że za cenę 25 zł macie dostęp do wszystkich Mega Drive'owych gier. Jak? Przez emulator. Wystarczy kupić płytkę z ROMami i grać. O emulacji PSX i N64 (nie mam akceleratora, tylko P400, a chodzi około 20 FPS) nie będę się rozpisywał. Co tam jeszcze... Acha. Chyba każdy prawdziwy gracz był kiedyś w salonie gier. Ten klimat, te maszyny, ten... napis Insert Coin. A na piecu? Odpalamy MAME i można grać w praktycznie wszystkie znane automatowe gry. I co teraz? Oczywiście, tutaj wychodzą naprzeciw głosy mówiące, że owszem, emulatory rulez, ale to trzeba skonfigurować. A konfiguracja jest tak trudna, że niemożliwa - tak mówią. A co ja odpowiem? Bzdura!!! Jest wiele polskich stron, na których jest dokładny opis i tak nie za trudnej konfiguracji. No dobra. Ale za to w PSX, na przykład, wkładamy płytę i działa. A na piecu to nie? Wystarczy go odpalić, i włożyć płytę (w GB, N64, czy MAME trzeba wskazać ROM, co zajmuje te 3 sekundy). I wszystko gra. Oczywiście to nie powód, żeby sprzedawać konsole, kupić grzyba, i naściągając emulatorów. Piszę to tylko w celu, obalenia emulatorów, często bzdurnych, dotyczących emulacji. Chętnych do polemiki zapraszam na adres:

newton2000@poczta.wp.pl.

⇒ Ładny, zgrabny i konkretny list. Ale Newton zapomniiał o klimacie - granie na ekranie PeCeta w starszokolne przeboje to nie to samo, co smród

papierosowego dymu w starym barakowozie z kilkoma archaicznymi automatami umiejscowiony gdzieś nad morzem w obrębie wesołego miasteczka. Ale ten klimat już nie powróci... Nie mogą za to odmówić Newtonowi racji w jednym punkcie - jeżeli ktoś chce zagrać w te wszystkie gry - jeżeli nie chce zrujnować się na aukcjach ze starym sprzętem ma tylko jeden wybór. PeCeta i emulatory. Zwracam uwagę na ton, jaki przyjął autor. W sumie wszystko ekstra, oprócz etycznej kwestii tego problemu... To jest piractwo.

GLUSZKIEWICZ TO GLUSZKIEWICZ

Przemyślenia wywołane letnim numerem N+. Nie zachowuję formy dla listu przykazanej, ponieważ nie lubię schematów. A taki jeden zaobserwowałem w NEO+ i występuje on od pewnego już czasu. Chodzi mi o konflikt między SEGA i SONY, a właściwie między polskimi zwolennikami tych firm i ich produktów. Panowie Redaktorzy, po co to podsycać i kontynuować na łamach pisma drukując takie listy jak w nr 23?

⇒ Żeby ktoś wreszcie wziął i napisał taki list jak ty.

Przecież my wszyscy (w pewnej kategorii wiekowej) już to przerabialiśmy z Amigą i PC. A inna mordercza bitwa pomiędzy Commodore i Atari toczyła się na łamach Top Secretu. Może takie listy mają prowadzić do polemiki, ale jak to wygląda w rzeczywistości - świetnie widać na IRC. Powiedzieć (napisać) coś na #psxpl o DeCe równa się świadomemu przystaniu na obrzucenie najgorszymi wyzwiskami i jest zakończone kickiem i banem na kanale.

⇒ Nie żebym pochwalał bluzganie, banowanie i kickowanie, ale po jakiego grzyba rozmawiać o konsoli Segi z ludźmi na kanale #psxpl? Równie dobrze można wejść na dowolną grupę dyskusyjną o DeCe i spróbować pogadać o PSX-ie. Efekt będzie podobny.

Ludzie chcą być pewni, że mają najlepszy sprzęt i zwalczają przeciwników (np. list Szymona z Poznania o pobiciu - choć tu byłbym bardziej sceptyczny co do prawdziwości zaistnienia opisanych wydarzeń. Niektórzy zrobią wszystko żeby ich list wydrukować i wypisują największe głupoty i najbardziej "ruszające" przeżycia; wiem, bo młodszy brat mojego kumpla pisuje do was namiętnie).

⇒ Nie ty jeden napisałeś list, który poddaje w wątpliwość historię podana przez Szymona. Nic z tego nie wynika, ale najwyraźniej Polska nie jest krajem, w którym akty przemocy wobec użytkowników różnych platform są na porządku dziennym. Na szczęście.

Ale ja bym to wszystko tłumaczył wiekiem. Zdziwiłbym się gdyby te agresywne listy wypisywały osoby 18-20 letnie lub starsze. Po prostu smarkacze wyrzucają swoją złość na kogo popadnie. A jak ich drukujecie, to stają się jeszcze bardziej zapamiętali w swym działaniu. Wśród nastolatków nie ma mowy o polemice, a konstruktywna krytyka to: "pieprzysz głupoty, spier...aj stąd bo zarobisz". I tu drugi aspekt mojego listu. Odnoszę wrażenie, że kierujecie swój magazyn do 15-17 letniego odbiorcy, a przynajmniej GŁÓWNIĘ do niego. I nie tylko ze względu na listy, ale też np. konkursy. Narysować coś lub ułożyć rymowanąkę.

⇒ A Gigantomania? Nie przypominam sobie,



Przesiadka na nowy sprzęt to piękna sprawa. Szkoda jednak, że nasi rodacy nie będą mieli okazji dokonać jej w tak bezbolesny sposób jak mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni. Na zdjęciu Sheck i jego nowa dziewczyna.

żeby była tam jakaś twoja praca, a wykazać się była okazja.

Rozumiem, że Gulash i Banan namiętnie rysują sobie postacie z gier.

☞ **Ja zawsze świecówkami i tylko dziewczynki w konwencji super deformed. Gulash woli kolorować flamkami no i często układa wierszyki - głównie takie proste, jednozwrotkowe z rymami częstochowskimi.**

I nie chodzi mi o nagrody, bo i tak u mnie priorytetem jest PC i jego gry, ale o ogólny wyraz pisma.

☞ **Staramy się, żeby pismo było atrakcyjne dla ludzi bez względu na wiek, ale faktem jest, że większość naszych czytelników to osoby w wieku 12-18 lat.**

No i na koniec postulaty co do listów. Zarzućcie obecną formę. Więcej humoru i dowcipu. Dla mnie FAQ z numeru 08 to klasyka, a Dawid to mój guru.

☞ **Takie listy można drukować pod względem, że a) przychodzą, b) nie są pisane na siłę.**

Czy ktoś jeszcze pamięta Krzysia Kubiczko z TS? Ponurą mamy w kraju rzeczywistość, a sporów mi wystarczy w polityce albo na listach dyskusyjnych. Zabawnych podpisów pod screenami też jest jak na lekarstwo.

Marcin Krygon

PS. I proponuję napisać wielkimi literami na okładce, "Świderski to nie Głuszkiewicz" lub "Brat gra na perkusji w swoim owocowym zespole". Bo na sieci byłem świadkiem już kilku scysji o to, że to właśnie on śpiewa. Albo mylili go z Marcinem Ciempelem, który grał też z Oddziałem i Maanamem. A swoją drogą "Kosmita" i tak jest lepszy od "Gaju". To ole, ole, oli itd. jakoś mi się kojarzy niemiło z ostatnią kampanią Kwaśniewskiego

☞ **Nazywa się Głuszkiewicz. Jakub Głuszkiewicz.**

STARY TEMAT NA NOWO

Piszę do was po raz pierwszy, a ponieważ ten wstęp piszę na końcu listu, to... wstępu nie będzie. Do rzeczy.

1. Chciałbym zabrać głos w sprawie "piratów" na PSX. Pominę kwestię prawną, bo tu sprawa jest oczywista - piractwo jest be. Zgadza się. Chodzi mi o coś innego. Prasa pisze, że pirackie płyty niszczą konsolę. Tutaj roztaczane są przeróżne katastroficzne wizje. Nawet jeśli to prawda, to narzucają mi się tutaj dwa spostrzeżenia. Po pierwsze, wielu młodych ludzi, którzy często z trudem uzbierali "kapuchę", po prostu nie ma innego wyboru.

Więc w kwestii niszczenia konsoli muszą podjąć swoje ryzyko, mogące dodać ich rozrywce dodatkowych emocji. Mówienie tutaj o tym, że jak cię nie stać na granie, to nie kupuj konsoli (albo jak cię stać na samochód to i na paliwo, czy jakoś tak) jest bez sensu (IMHO), tym bardziej z punktu widzenia redaktora czasopism branżowych (który niejako z urzędu jest bogaty... w "towar"). Sorry, brak wspólnej podstawy "systemu pojmowania i oceny rzeczywistości". A argumenty typu: "zbieraj kasę, grosik do grosika, a kupisz jedną, oryginalną grę, którą będziesz się długo cieszył (że niby taka oryginalna to daje więcej satysfakcji)", w przypadku PSX'a mają słabą siłę oddziaływania (cholelnie wysokie ceny). Trza by zbierać w nieskończoność. Jest jeszcze Platyna. OK, w przypadku SONY pozycja naprawdę ciekawa (jak się zdaje), ale ceny wciąż wysokie (rzędu nowych gier na PeCeta). A gry używane? - spyta ktoś uparty. Tu jednak wszystkim miłośnikom /wyznawcom/ Sony

• proponuję sprawdzić opinię małych, żółtych panów na ten temat (i przy okazji zapoznać się z japońskim prawem, co do sprzedaży używanych gier, o które walczyli). Amen. Po drugie (przypominam, że chodzi mi wciąż tylko o ekonomiczne uwarunkowania zakupu "piratów"). Jeśli ktoś kupuje zwykle jedną grę miesięcznie, wydaje ok. 200 złotych. Dla kogoś, kto "pyka" amatorsko, od czasu do czasu, to wystarczy. Jednak dla prawdziwego gracza to może być mało (tzn. na pewno będzie mało). Wystarczy bowiem że ktoś lubi, ot, powiedzmy, dwa gatunki gier. Założenie jest takie, że ów gracz posiada te dwie stówki na jedną grę. Jednak, gdy postanowi zaopatrywać się u "mniej legalnych dystrybutorów", kupi ich powiedzmy... 5. Resztę może przeznaczyć na coś, co można nazwać "funduszem podwyższonego ryzyka". Dzięki niemu w przypadku awarii zawodnik "wróci do gry" w najgorszym razie za 2-3 miesiące. Teraz trochę usprawiedliwiania (się). Nie wiem właściwie po co to wszystko napisałem (chyba po prostu chciałem się z kimś podzielić spostrzeżeniami - dotyczy to głównie "funduszu"). Wracając jednak do owego usprawiedliwiania:

• Otóż ja nie korzystam z pirackich gier na PSX'a, co więcej nigdy (a co mi tam: NIGDY!!!) nie grałem w takie gry i pewnie nie będę!!! Nie wierzycie? To jednak prawda - bo nawet nie mam PlayStation. Nie to, że bym był jakimś zagorzałym "PC-maniakiem, makaroniarzem czy Nintendowcem", o nie! Do wszystkich platform mam ciepły stosunek, w domu mam tylko blaszaka i SNES'a, (choć tego ostatniego akurat nie w domu, bo jak go komuś pożyczyłem ponad 2 lata temu, tak nadal gdzieś krąży - więc jeszcze się podoba!). I chociaż teraz jestem już dojrzałym graczem, to od zawsze wyżej ceniłem gry niż platformy. Jeśli zaś chodzi o PC i piraty, powiem tak: nie pamiętam kiedy ostatnio nabyłem pirata (a pamięć mam dobrą). Nie to, że bym "walił kasę w oryginały", po prostu rzadko kupuję gry (a i tak głównie klasykę - w ramach nadrabiania zaległości. Ostatnio STARCRAFT i DUNE 2000 - choć tytuły te to RTS'y, to jednak nie jest tak, że tylko w takie gry gram, wręcz przeciwnie). Niewielki wpływ na taką sytuację ma mocno przestarzały sprzęt. No więc jak to jest z tym ostrym pogrywaniem w moim przypadku? Niestety, wiąże się jednak z łamaniem prawa. Chodzi mianowicie o emulatory. Co prawda konsol już nie supportowanych, ale... Sentyment do SNES'a pozostał we mnie i siedzi twardo :). Moim ulubionym gatunkiem są japońskie rpgi. Kurczę, ileż to słynnych Playowych tytułów zaczynało na Snesie (i wcześniej). Wystarczy wymienić: BREATH OF FIRE (przy pierwszym maczali paluchy KWADRATOWI ludzie), SEIKEN DENSETSU (saga Many), Finale czy w końcu niesamowity (chyba, na razie jeszcze nie grałem zbyt długo, ale młody mówi, że ekstra) CHRONO TRIGGER. Teraz mogę wymienić jedno potknięcie: LEGEND OF MANA to czwarta (!!) gra z serii, zapoczątkowanej na Gameboy'u!!! FINAL FANTASY ADVENTURES (choć głowę bym dał, że widziałem ją jeszcze pod innym tytułem) - GM, SECRET OF MANA - SNES, SEIKEN DENSETSU 3 -

• SNES - Japan only (wielka szkoda, wygląda na hicior, podobno krąży ROM z patch'em - translacją) i LEGEND OF MANA - PSX. Pozdrawiam całą redakcję!

Judas

judah@poczta.onet.pl

☞ **Dzięki, Judaszu. Kto chce coś powiedzieć?**

OGŁOSZENIA DROBNE

• Prowadzę z qmplami stronę (nie ja zrobiłem, żeby nie było nieporozumień) stronę o DC (naczelnym to Uruk-Hai). Czy mógłbym cię prosić o chociażby małą wzmiankę o naszej stronie o DC w nowym numerze N+? Adreas to: www.dreambeam.prv.pl

• Pozdroofka YuGin

OMEGA BOOST ZA FRAJERÓW

Błagam was - nie bądźcie negatywnie nastawieni do nowych konsol i gier Nintendo, proszę! Ostatnio w telegazecie jakiś rasista napisał okropnie o Nintendo GameCube. Pisał, że ma kiepską ilość i jakość gier, taką samą cenę jak PS2, nie może odpalać DVD, jest cholernie brzydkie i spóźnione o rok itd. Przecież ten facet w większości kłamie, udowodnię to: cena będzie ponad dwa razy niższa niż teraz PS2, po dopiero pierwszej i wczesniej prezentacji konsoli gier jest normalna ilość (około 10 przez samo Nintendo), jakość jest fantastyczna, szczególnie ROGUE SQUADRON 2, ZELDA, WAVE RACE 2, METROID (piękny!!!), LUIGI'S MANSION i w ogóle wszystko. Ten ROGUE 2 przebija najnowsze Star Wars na PS2 pod chyba każdym względem... Spóźnione (Gamecube - Ban) też nie jest, bo N64 wciąż żyje i będzie na nią jeszcze kilka fajnych gier, na dodatek bardzo mnie i innym podoba się kształt konsoli (coś w nim jest), a szczególnie zarabisty i funkcjonalny joypad (naprawdę rozwała wszystkie inne). Jedyną wadą może jest to, że nie odpala dużych DVD (bo mini-DVD tak), ale podobno mają być dwie wersje konsoli. Nie piszcie też, że w Europie będzie dopiero w 2002 bo to też kłamstwo, premiera w Japonii w drugim kwartale 2001, a u nas kwartał później (przynajmniej tak piszą na najlepszych stronach www). Proszę nie piszcie źle o tej konsoli, ale tak jak przy DC i PS2 (kilka stron reportażu)! Odpiszcie, że się ze mną zgadzacie (ale bez tekstów w stylu "zobaczmy jak to będzie")! Prooooooosze!!! Wkurzony na chamów (rasistów konsolowych) gracz: Michał i Time2Die evergren@poczta.onet.pl

☞ **Nigdy nie jesteśmy negatywnie nastawieni do żadnych konsol. Wręcz przeciwnie. Do konsol jesteśmy nastawieni pozytywnie, a do dobrych gier - w szczególności. Co do informacji na temat konsol w popularnych mediach - nie ma się co przejmować. Fachowość i rzetelność dziennikarzy telewizyjnych, radiowych oraz ludzi, zasiadających w redakcjach gazet można sprawdzić właśnie na podstawie artykułów, w których należy wykroczyć odrobinę poza obszar wiedzy ogólnej. Ponieważ konsole są tematem specjalistycznym, a przy tym stosunkowo mało popularnym, dosyć często natrafiamy na jakies koszarne bzdury, które wypisywane są na ich temat. Takimi rzeczami jak ten powierzchowny, tendencyjny i nierzetelny tekst o NGC nie ma się co przejmować. Piszą to laicy dla innych laików. Aby jednak zrobić coś w tej sprawie**

Być może już niedługo możliwe stanie się przesyłanie zapachów przez Internet. Pracują nad tym: izraelska firma Senselt Technologies Ltd. i Weizmann Institute of Science. Obie instytucje prowadzą intensywne badania nad tym, w jaki sposób urzeczywistnić wysyłanie i odbiór zapachów przez komputer, konsole do gier, telewizor, a nawet telefon komarkowy.

Paweł Grzybowski przysłał nam próbkę takiej akcji...

musimy zwrócić się do was o pomoc. Kiedy tylko wyłapiecie jakies bzdury dotyczące naszych kochanych konsol w prasie codziennej, telewizji lub radiu - notujcie, nagrywajcie lub zapisujcie i ślijcie do nas. Każdego miesiąca będziemy losować grę OMEGA BOOST dla autora najbardziej zabawnych i absurdalnych tekstów., które uda mu się wyłapać (a nie sfabrykować - pamiętajcie).

Aha - koniecznie podajcie źródło (w przypadku gazet najlepszy będzie wycinek, radio i telewizja - zapis na taśmie, albo informacja z podanym programem, godziną i datą). Będziemy to sprawdzać. Koszmarki nadsyłajcie na adres naszej skrytki pocztowej z dopiskiem "Gra za frajer(ów)". A ty się Michał z chłopakami - po prostu nie przejmuj.



⇒ **Dobra.** Za dużo się tego porobiło. Od następnego numeru rusza mały kącik internetowy dotyczący konsol. Będziemy umieszczać tam linki do ciekawych stron itd.

WIEŚCI Z OSIEDLA

Słuchacie hip-hopu, a jeżeli tak to czy wiecie, że na nowej składance RRRX - "Styl reprezentacji pierwszej ligi" Tede nawija o Tonym i Jacky'm Chanie? Możecie to usłyszeć w kawałku "Kombosy", także Pęku z V.E.T.O. w refrenie "Czas leci" cytuje: "Czas leci jak wózki na V-Rally..." Fajnie, że słuchacie Molesty.

Nara i wielkie elo dla redakcji

K-g Biger i Rufi

⇒ **Dobrze wiedzieć.** Dzięki za info. Respekt dla wszystkich artystów hiphaope grających na konsolach.

LIST OD BRIT FAN-NA

Piszę do ciebie, jako redaktora FAQ N+. Nie podobają mi się niektóre z twoich wniosków. Konkretnie chodzi o to jakoby odbiorcami Britney Spears byli (...) "starzy zapoceni goście". Trochę szacunku... Zazdrościsz jej sukcesu czy co? Ja, chociaż nie jestem ani młoda nastolatka ani starym, zapocnym gościem (w sobotę stuknie mi 18 a pocę się tylko na sali gimnastycznej) osobiście lubię jej muzykę (but it's not like I'm all about her) - znam nawet teksty piosenek, ale również słucham muzyki innych wykonawców (i nie są to tylko "girly singers"). Nie wiem jakiej ty muzyki słuchasz, ale równie dobrze mogę pojechać jakieś gatunki a nie w tym rzecz. Mam nadzieję, że zrozumiałeś o co mi chodzi... later

⇒ **Pomimo że kilka razy próbowałem, to nie udało mi się pozbyć uporczywie powracającej wizji, w której przewija się starszy mężczyzna w poplamionym podkoszulku, wpatrując się w ekran telewizora, gdzie po raz pięćdziesiąty pod rząd Britney pręży się na wszystkie strony w swoich obcisłych wdziankach ze skórzanymi wstawkami. Nic na to nie poradzę. Ale przyznaję - Britney ma wpadające w ucho kawałki.**

CZAS

Nie ma co się chwalić tym Tonym, my (Kurier Lubelski) jako pierwsi w Polsce opisaliśmy nowe Nintendo. Zapraszam na stronę www.kurier.lublin.pl :) dział multimedia.

Nikodem

⇒ **Arsenał środków do zastosowania w takiej sytuacji:**

- Gratuluję. Dziennik wygrał z miesięcznikiem. Wierzyć się nie chce... Jak to robicie?
- Ok. Dzięki za info. Postaramy się nadać za szaleńczym tempem jaki nadajecie polskiemu rynkowi rozrywki elektronicznej...
- Gratulujemy trzymania ręki na pulsie. Tak trzymać chłopaki! Szczęrze.

REZYDENTNE ZŁO ITD...

Witam całą ekipę N+ i zaznaczam, że nie będę was chwalił bo byłoby to niewychowawcze. Jestem waszym czytelnikiem, ale jakoś nie mogłem się nigdy pozbierać, żeby ruszyć dupę do skrzynki. Jestem zagorzałym fanem serii "Resident Evil" i patrząc na rozwój konsol, mam pytanie: czy na DC będzie RE4, bo z informacji, które posiadam to RE4 zastało zapowiedziane tylko na PS2 na okres jesień- zima 2001, lub czy planowana jest konwersja RE:VERONICA na PS2?

⇒ **To nie jest potwierdzone, ale chodzą plotki,**

• jakoby konwersja RE:CV zmierzała na PS2.
• Wiadomo natomiast, że prace nad RESIDENT EVIL ZERO zostały wstrzymane na N64 i gra przepisywana jest właśnie na Gamecube'a. W każdym razie scenariusz już jest...

• Zdjęcie pati.jpg przedstawia mnie na wakacjach na Słowacji (mówię wam to wspaniały kraj - browar od 80 groszy. Zauważcie, że wszystkie butelki są jeszcze zamknięte:), mam nadzieję, że na konkurs "Wakacje, Neo+ i Ja (i piwo:)" przyjmiecie moje zdjęcie w takiej formie, ze względu na zamknięte wszystkie punkty fotograficzne:) (a tak na serio to gazeta została wklejona, rozumiecie wakacje od gier). Ostatnio w CD-Action (tylko nie x-ujcie tytułu bo to ważne) przeczytałem, że Dreamcast już prawie umarł, a PS2 umrze jeszcze szybciej i na placu boju pozostanie tylko Xbox, ja mimo, że lubię tę gazetę to uważam, że CDA chrząni głupoty, bo nie może się pogodzić z odchodzeniem kloniarskich wieszczów pod lepsze konsolowe strzechy.

• **⇒ Wcześniej pisaliśmy już o niefachowej prasie, ale żeby takie teksty w CD Action?... No trudno. Mają swoje prawo do opinii, ale jako pismo traktujące, bądź co bądź, o grach nie powinni wybiegać tak daleko w przyszłość, tym bardziej, że z konsolami (póki co) nie mają zbyt wiele wspólnego. Rozwiązanie konkursu za miesiąc.**

• Jeszcze jedno pytanie: co wiecie na temat nowej konsoli L600, zapowiedzianej przez firmę Indrema? Czy ta specyfikacja jest prawdziwa:
• Procek - Pentium III 600 Mhz, Grafika - nVidia, Ram - 64 MB, HDD - 8 GB, czytnik DVD, System operacyjny - Linux. Powyższą specyfikację przedstawił Komputer Świat, więc chyba jest prawdziwa, ale chciałbym, żebyście to potwierdzili. Biorąc pod uwagę czytnik DVD, możliwość łączenia się z net'em i dekodery mp3 oraz ceną skalkulowaną na poziomie Dreamcasta, konsola ta może być prawdziwym czarnym koniem na polu bitwy konsol nowej generacji, bo cena PS2 - 299 funtów, bynajmniej nie zachęca do zakupu.

- Z -

• **⇒ Bądźmy poważnymi ludźmi. Nie zagrozi.**

DEMON-GWALCICIEL

• Do recenzji BERSERKA wkradło się kilka nieścisłości. Nie jestem wielkim fanem anime i nie będę toczył piany ale hmm... Gatsu, Casca to nie to samo co Gut i Kazka, a ta ostatnia została zgwałcona przez demona (brrr...) i zwariowała, nie zaś "zapadła" na chorobę... tak jest w anime, z którego widziałem niestety tylko odcinek. Nieźle, muszę przyznać, choć fanem nie jestem. Grałem trochę w NTSC i fabuła jest zupełnie inna... Gatsu, początkowo, idzie po serce Mandragory by wspomóc badania nad mutacją i ratować Cascę, której choroba zdradza podobne objawy jak w przypadku Mandragorian ale n i e j e s t przecież tym samym! PAL'a nie widziałem - ale to co napisał Grabarz brzmi cokolwiek inaczej.
• Hej ho.
• sesja poprawkowa
• dno.
• ;)

Sylwek z Łódź

• **⇒ Kurcze, a my zamiast takich fachowych serii możemy oglądać jakieś nędzne pomioty kapitana Hawka itd. Takiego Berserka to bym z przyjemnością obejrzał... Dzięki za sprostowanie.**

PORADY DLA ROBERTA

• A propos MUSIC 2000. Siedzę dosyć dłużej w tym programie i nagrałem nawet swoją taśmę z piosenkami. W N+24 Robert z Gniezna stwierdził, że dźwięki MUSIC 2000 nie trafiają w jego gusta i że nie da się na nim zrobić muzyki

• hip-hop i break dance (?). Sam nie lubię tego rodzaju muzyki, ale stworzyłem kilka podkładów dla swojego kolegi. Zmniejszając bpm na 110 i samplując jakieś ciekawe melodyjki można stworzyć naprawdę ciekawe ścieżki. I radzę ci tworzyć własne drumloopsy i rify basowe, bo te z biblioteki naprawdę nie nadają się do hip-hopu.

Bartek z Łodzi

• **⇒ Dzięki za pomoc Bartek.**

IRONIA PANA TOMA

• Pewnego pięknego dnia, gdy czytałem sobie N+ natknąłem się na FAQ, no więc zaraz zacząłem czytać i podziwiając wasz niesamowity entuzjazm do otrzymywania listów na temat zwalonych kart do PSX-a, uroczyście informuję, że zwała mi się karta do PSX-a.

• **⇒ Dzięki za podzielenie się tą wiadomością. Obiecuję, że już nie będzie tak monotematycznych listów jak jeszcze kilka numerów temu, kiedy wszystkie były poświęcane jednemu jednemu tematowi. Ale skoro już napisałeś o karcie, to powinienes też ustosunkować się do kwestii emulatorów, opowiedzieć za którymś z obozów robiących konsole oraz zdradzić sekrety swego życia hardcore'owego gracza...**

• Mam jeszcze parę pytań.

• 1). No więc jak to w końcu jest czy goście piszący gry uczą się pisać gry (na co mieli czas w szkole) czy ograniczają ich jakość? Moim zdaniem nie można napisać ani jednego zdania nie znając całego alfabetu. A gdyby specjalnie obniżano ich jakość to po co firmy nieustannie dążą do zrobienia jak najlepszej konsoli o jak najlepszych parametrach?

• **⇒ Też uważam, że developerom zależy na robieniu dobrych gier.**

Pati

• 2). Dlaczego konsola PS2 w Japonii tak bardzo różni się od tej tutaj przecież to jedno i to samo.

• **⇒ Zewnętrzny twardek to pestka. System jest właściwie ten sam... Właściwie to nie wiem czemu...**

• 3). Dlaczego gry w NTSC są lepsze, szybsze i w ogóle się tak bardzo różnią od tych w PAL - przecież to też jedno i to samo.

Tom

• **⇒ Są szybsze, bo w NTSC odświeżanie ekranu odbywa się 60 lub 30 razy na sekundę, podczas gdy w PALu jest to odpowiednio 50 i 25. Kolejna sprawa to rozdzielczość - w NTSC jest mniejsza, więc jeśli autorom nie chce się pogrzebać w kodzie, mamy czarne ramki na górze i na dole ekranu. Takie życie w Europie.**

DC-NET

• Mógłbyś mi podać jakieś info jak skonfigurować amerykańską przeglądarkę do DC aby korzystać za pomocą konsoli z netu w Polsce? Chodzi mi głównie o bramki DNS - tych podobno miałem nie ruszać, a wpisałem takie jak mam w PC i nie działa. Wiec jakie mają być te bramki?

ABS

• **⇒ Przy łączeniu się przez TPSA nie trzeba tam nic wpisywać. Wystarczy podać a) login: PPP b) password: PPP i c) siał-up number 0202122 (nie jestem pewny jak jest w przypadku innych miast - ten jest z Warszawy.**

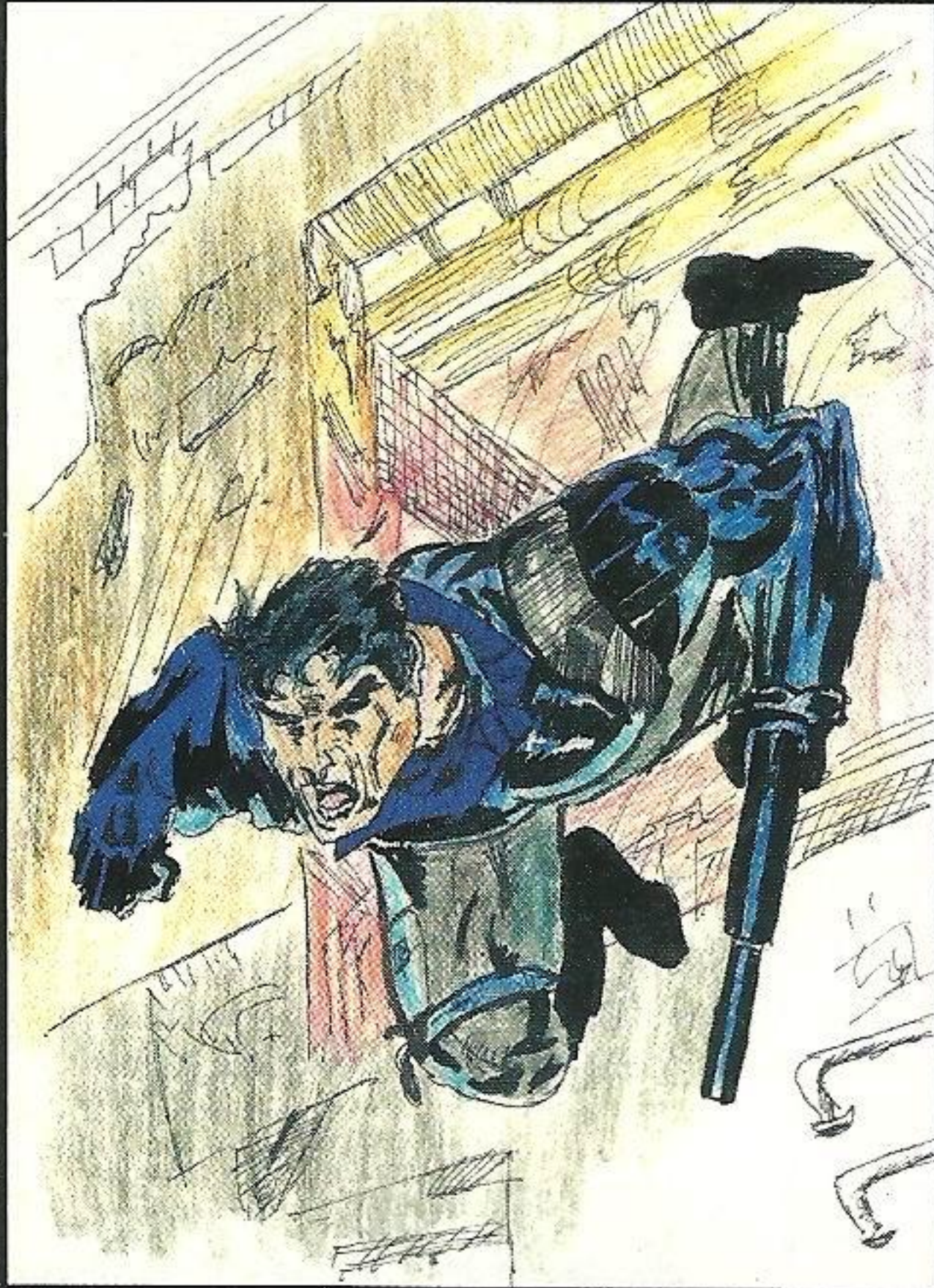
• Natomiast jeśli nie dzwoniysz przez TPSA, a przez któregoś z prywatnych providerów, powinienes otrzymać od niego odpowiednie numery DNS'ów. Tak na marginesie, podobno miałeś ich nie ruszać ;)

Galeria NEO PLUS

Cześć! Czas na rozwiązanie konkursu rysunkowego Syphon Filter. Bardzo cieszę się z wysokiego poziomu prac i obiecuję w przyszłości kolejny konkurs związany z rysowaniem. Trzy nagrody lecą do was pocztą, a ja się żegnam... [fotoedytor Gulash]

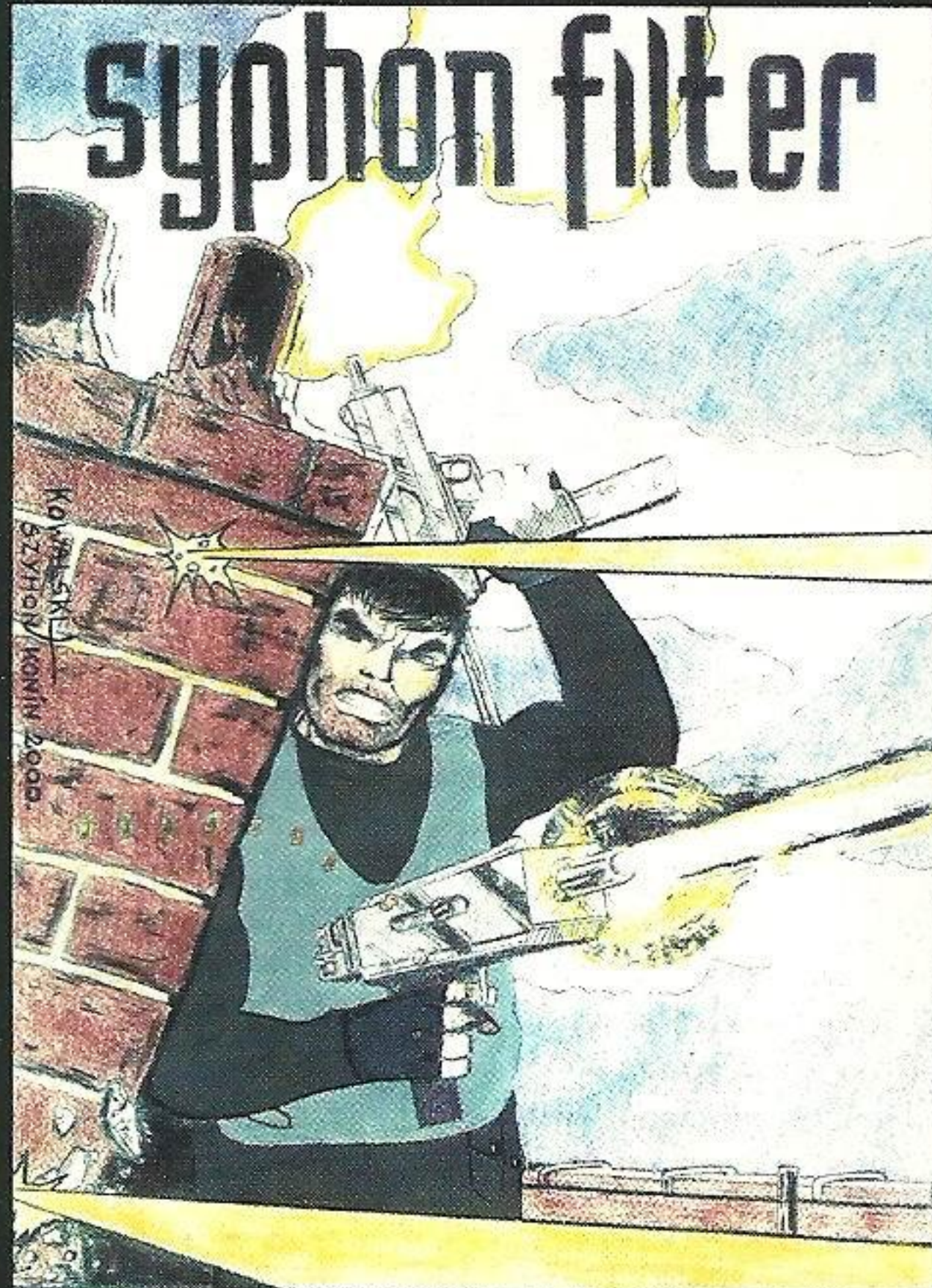
WINNER! - Sebastian Piekusiński

Widzę tu pewną analogię pomiędzy Loganem z Syfona, a Loganem aka Wolverine z X-men. Dla mnie bomba.



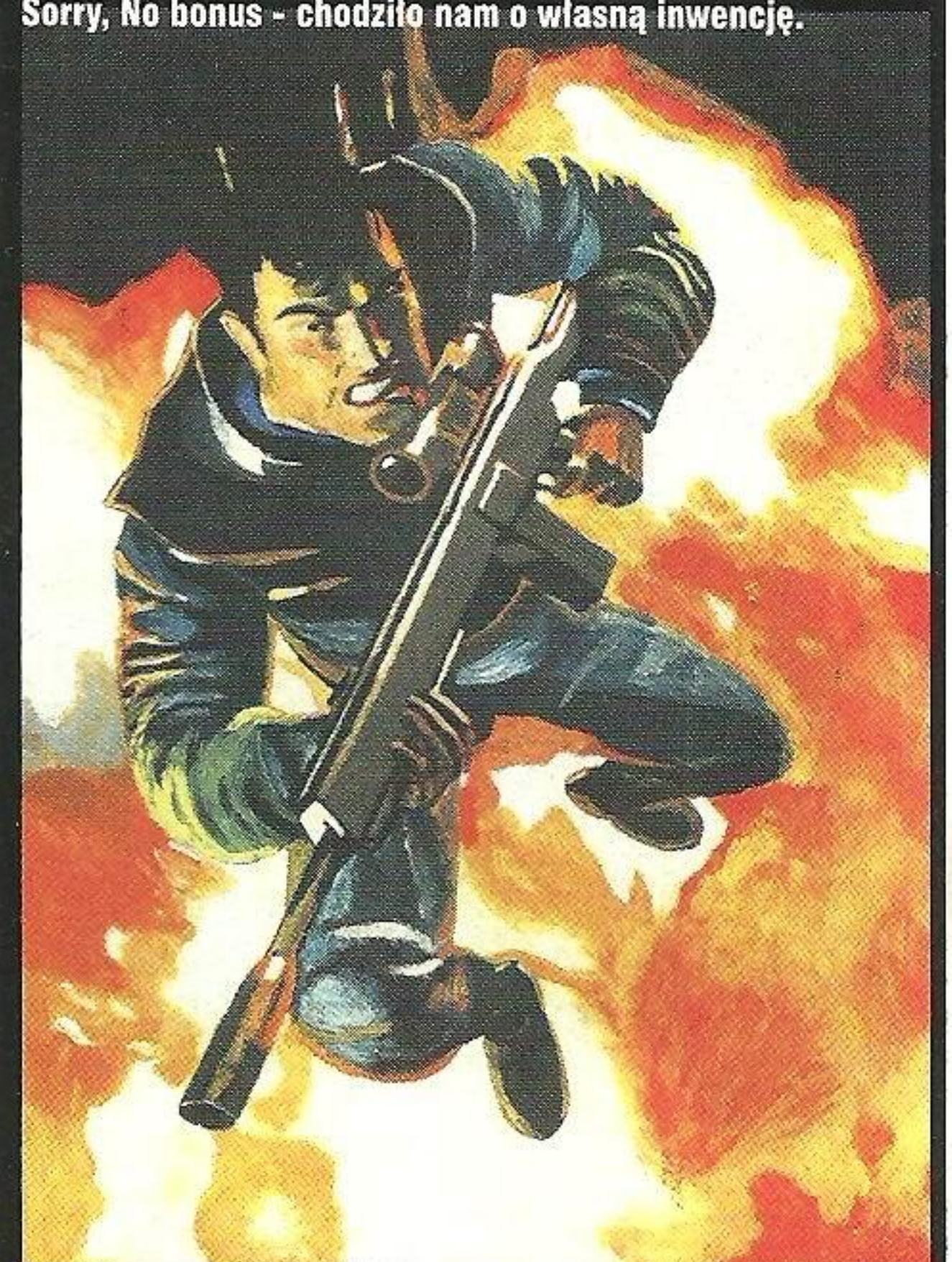
WINNER! - Szymon Kowalski

Świetna praca i ciekawa technika. Dobre kolory, które trochę zdechły po zeskanowaniu. Gratulacje.



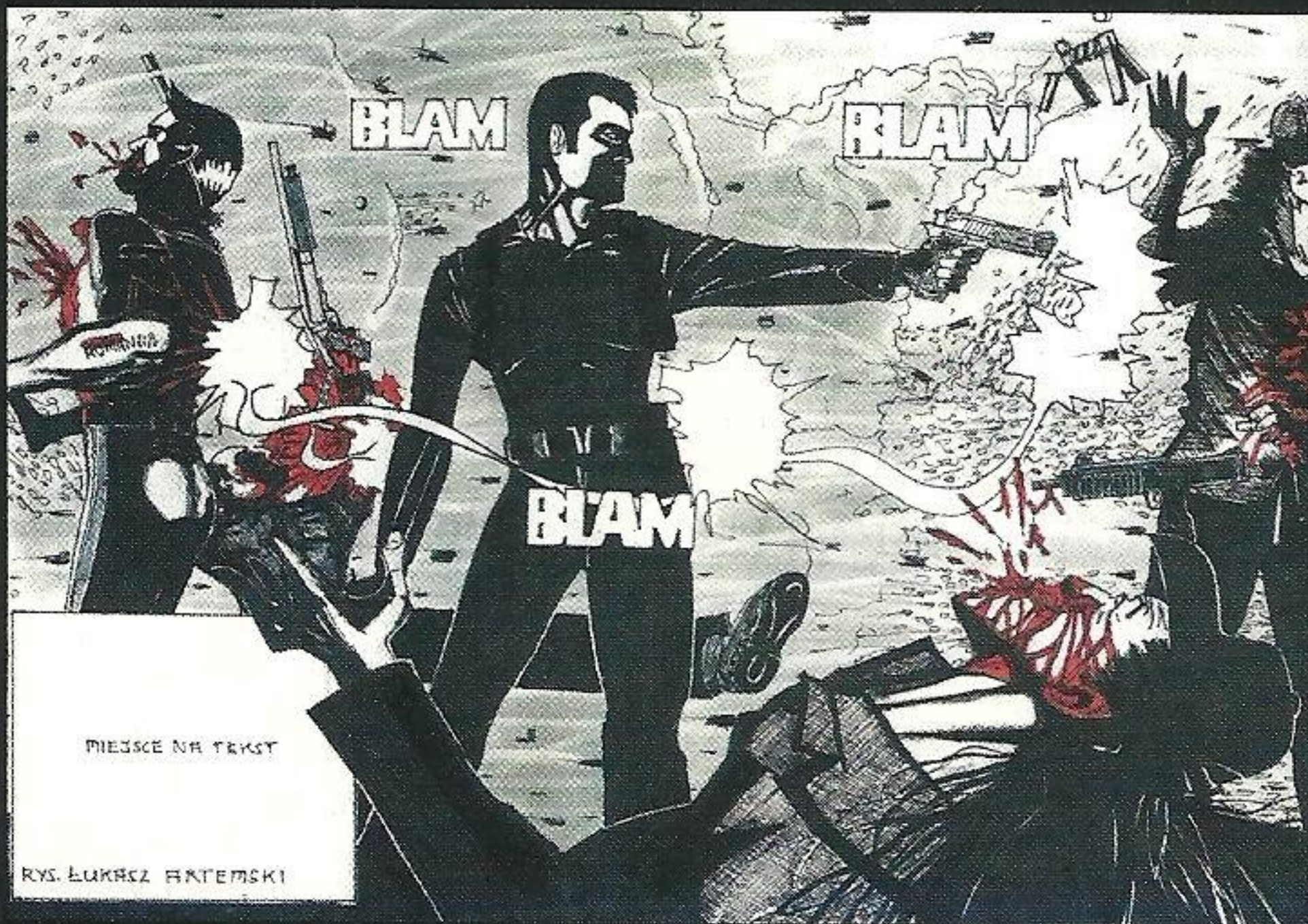
Lukasz Kaczmarek

Najlepsza technika jaką widzieliśmy - farby!!! Szkoda tylko, że oparłeś się o oryginalny materiał promocyjny gry. Sorry, No bonus - chodziło nam o własną inwencję.



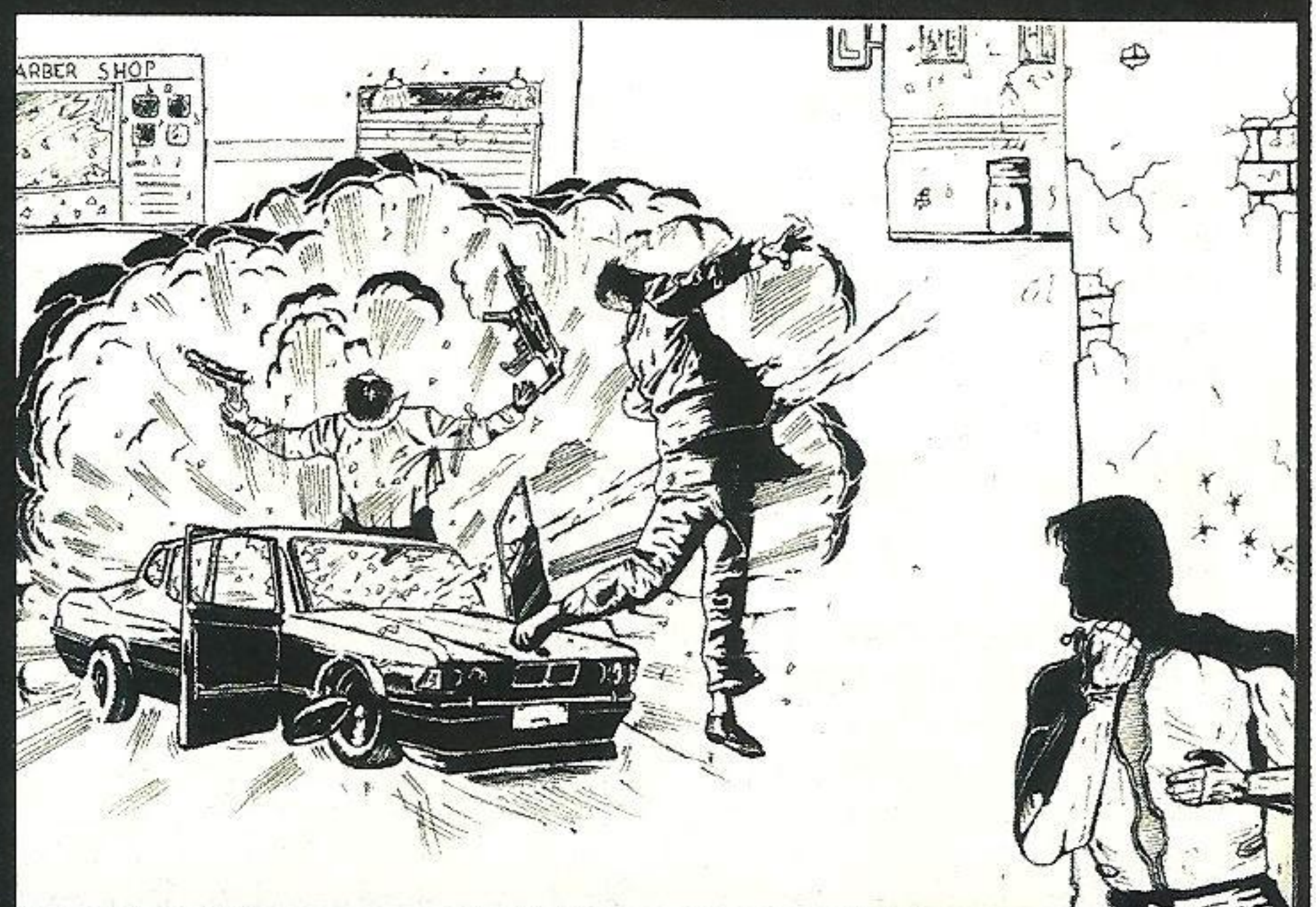
WINNER! - Łukasz Artemski

To jest kawałek dobrej, mrocznej roboty. Tak sobie wyobrażam Logana - koleś działającego w Black Ops, mordującego na zlecenie rządu. Wygrałeś grę.



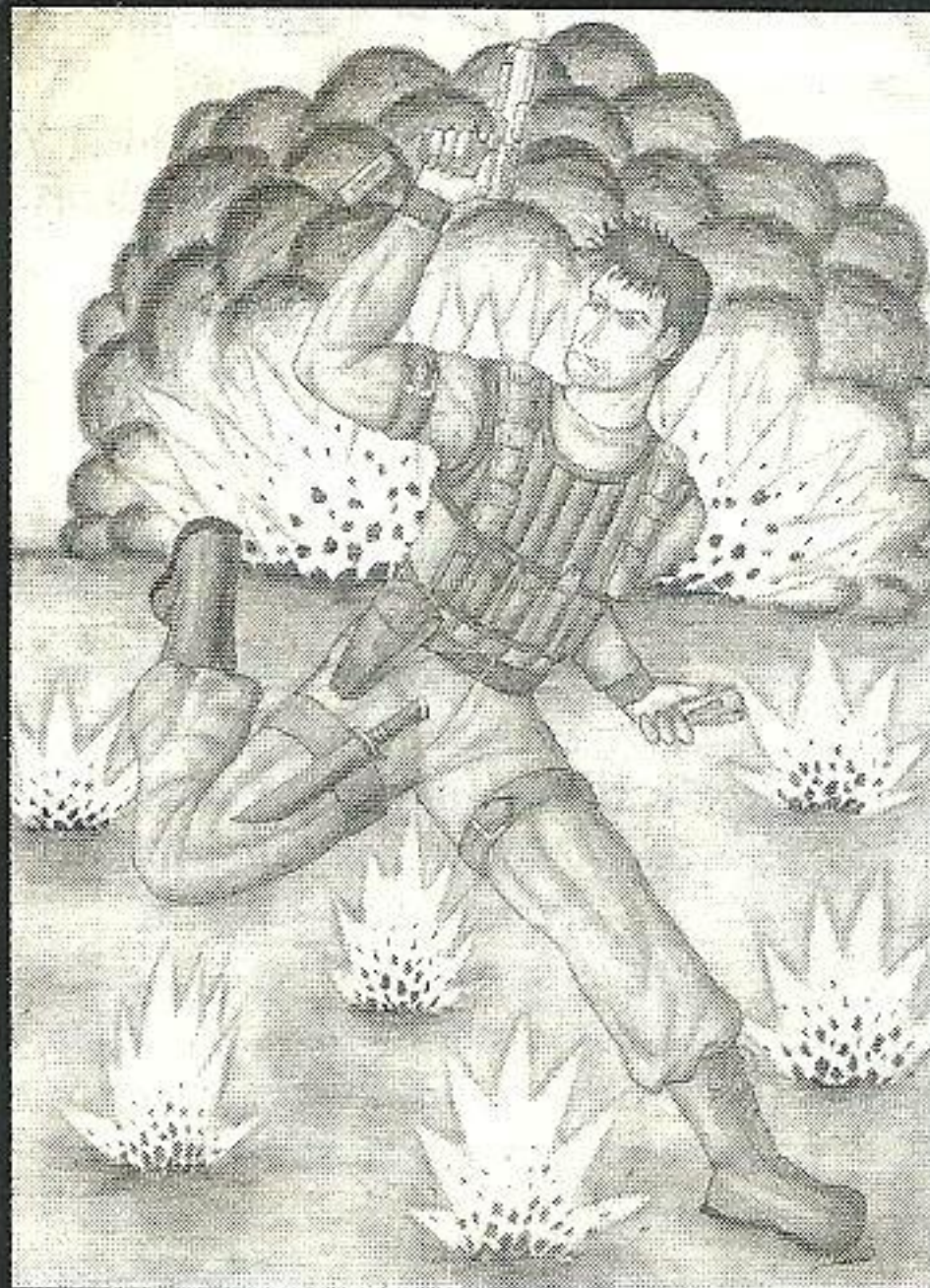
Łukasz Iwański

Masz doskonale predyspozycje do rysowania komiksów! Napisz do chłopaków z Produktu. Hmmm... Przypomina nawet trochę Kapitana Żbika...



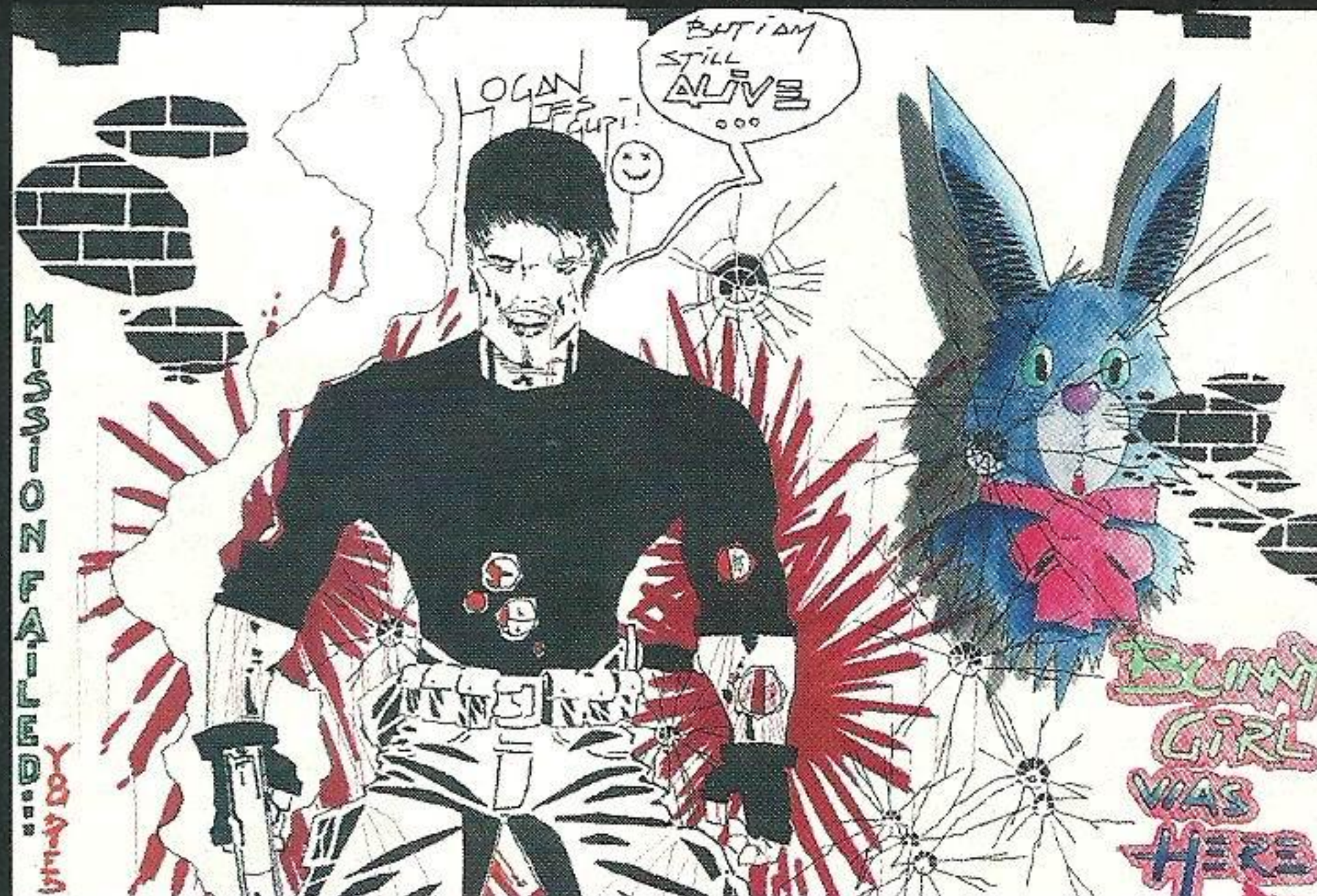
Marcin Przygoda

Fajna praca. Może następnym razem?!



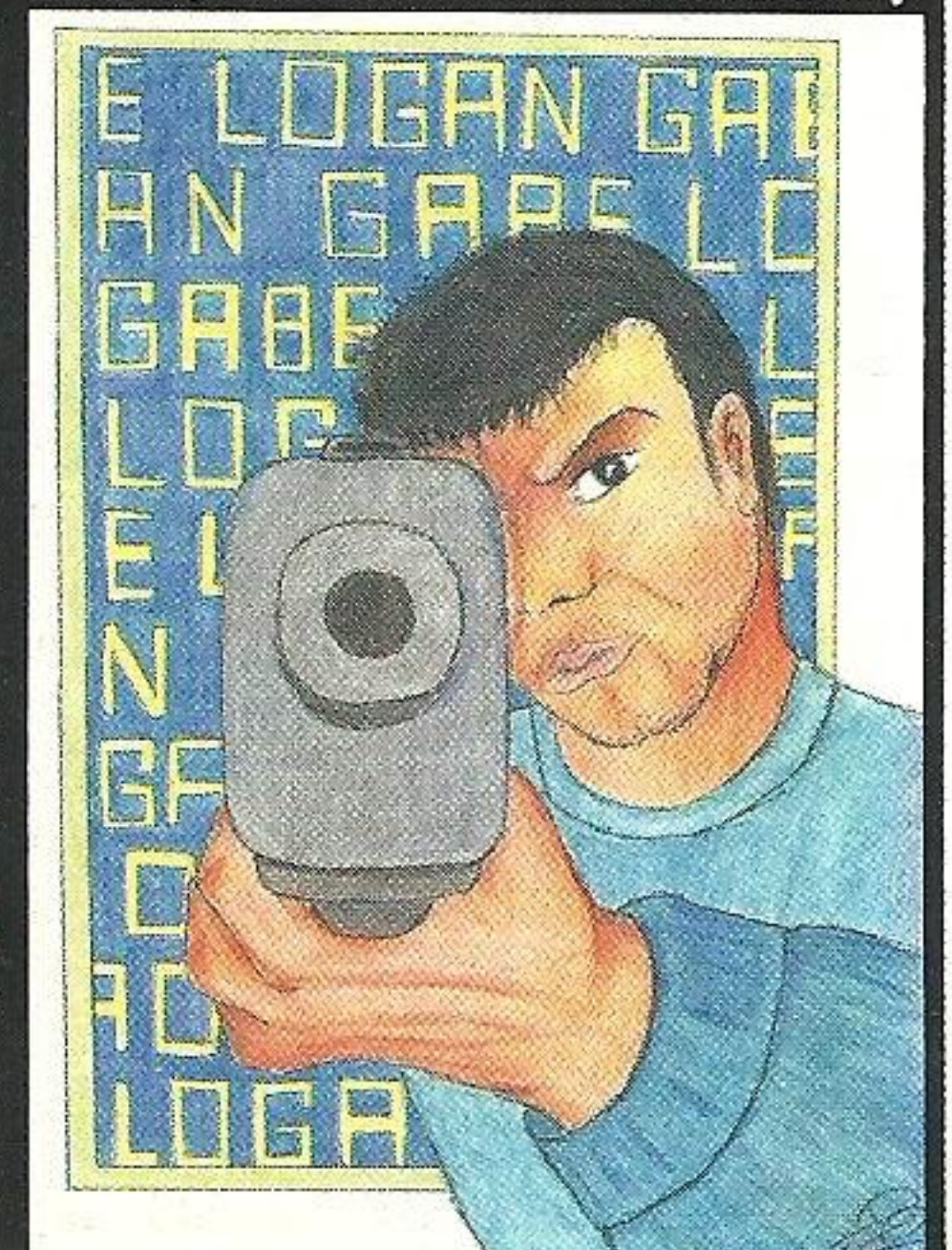
Rafał Tymura

Hardcore'owiec. Zalatwiła go nieznajomość tematu (jak sam się przyznał nie grał w SF).



Patryk Pięściński

Całkiem, całkiem. Dobre kolorki. Nie ustawaj!



Speed Bike

SPEED BIKE to kierownica do PlayStation, za pierwowzór której posłużyła kierownica z Formuły 1. Całość ma około 18 cm średnicy i jest urządzeniem dosyć masywnym. Obudowa uzbrojona jest od dołu w cztery przysawki, za pomocą których można przytwierdzić manipulator do gładkiej powierzchni. Na obręczy kierownicy, na godzinie 11 i 2, leżą dwa analogowe przyciski: hamulec (po lewej) i gaz (po prawej). Urządzenie wyposażone jest w układ wibrujący, który uruchamia się automatycznie, gdy wciska się od razu gaz do maksimum, albo hamuje. Testowany w grach układ wibrujący spisuje się bez zarzutów.

Na tarczy kierownicy znajduje się 18 przycisków. Standardowe przyciski joypada PlayStation, a dodatkowo przycisk: teach, mode, "+" i "-". Dzięki dodatkowym przyciskom można zaprogramować wykorzystanie przycisków kierownicy. Jednakowoż na testowanych przez nas grach wszystkie funkcje dostępne podczas jazdy konfigurowały się automatycznie. Kierownica ma 45 stopni wychylenia, a po puszczeniu wraca do pozycji 0.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20



Double Vibration



DOUBLE VIBRATION jest joypadem, klonem DualShocka do PlayStation. Choć kształtem zbliżony jest do swojego pierwowzoru, ma kilka istotnych różnic. Jest przede wszystkim nieco większy i cięższy. Masywniejsza wydaje się też część środkowa. Klawisze kierunków leżą na kole (nie są przyciskami jak w DS), klawisze akcji są znacznie wyższe i mają namalowane stylizowane figury. Mimo tego, że klawisze są wyższe (wystają nad powierzchnię obudowy około 4 mm), sprawiają się bez zarzutu. Gałki analogowe mają wymienne grzybki. Joypad ma także opcję autofire, którą przełącza się nad klawiszem "start". Przyciski "R" i "L" są nieco mniejsze niż przyciski w DualShocku i nie są podpisane.

DOUBLE VIBRATION wibruje z podobną siłą jak DS, niemniej jednak mamy pewne zastrzeżenia co do pracy funkcji analog. Np. w grze RIDGE RACER V, nie dało się jej uruchomić. Całość wykonana jest z półprzezroczystego plastiku, dzięki czemu można obserwować na przykład pracę wibratora. Joypad leży w ręku wygodnie.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

TRAVEL PACK to komplet przystawek do GameBoy COLOR i GameBoy Pocket, które mają - jak nazwa wskazuje - okazać się niezastąpione podczas podróży. W skład zestawu wchodzi: doczepiany do gniazda baterii akumulator, ramka ze szkłem powiększającym podświetlająca ekran konsolki, zasilacz, torebka na konsolkę i kabel do połączenia dwóch konsolek.

Podświetlana ramka ma własne źródło zasilania, którym są dwie baterie 1,5 V. Przyczepia się ją na plastikowe zatrzaski u szczytu GameBoya. Akumulator, po przyłączeniu do konsolki wystaje około 3 cm za nią, przez co czyni ją dłuższą. Torebka na konsolkę jest ocieplana i wykonana z nieprzemakalnego materiału. Można ją przykleić do paska, lub nosić na szyi, bądź ramieniu. W środku znajdują się dwie większe przegródki (mieści się w nich konsola) i jedna mniejsza - na karty z grami. Paski zamocowane są na obrotowych karabińczykach.

Całość jest jednolita kolorystycznie i wykonana z półprzezroczystego, dosyć twardego plastiku.

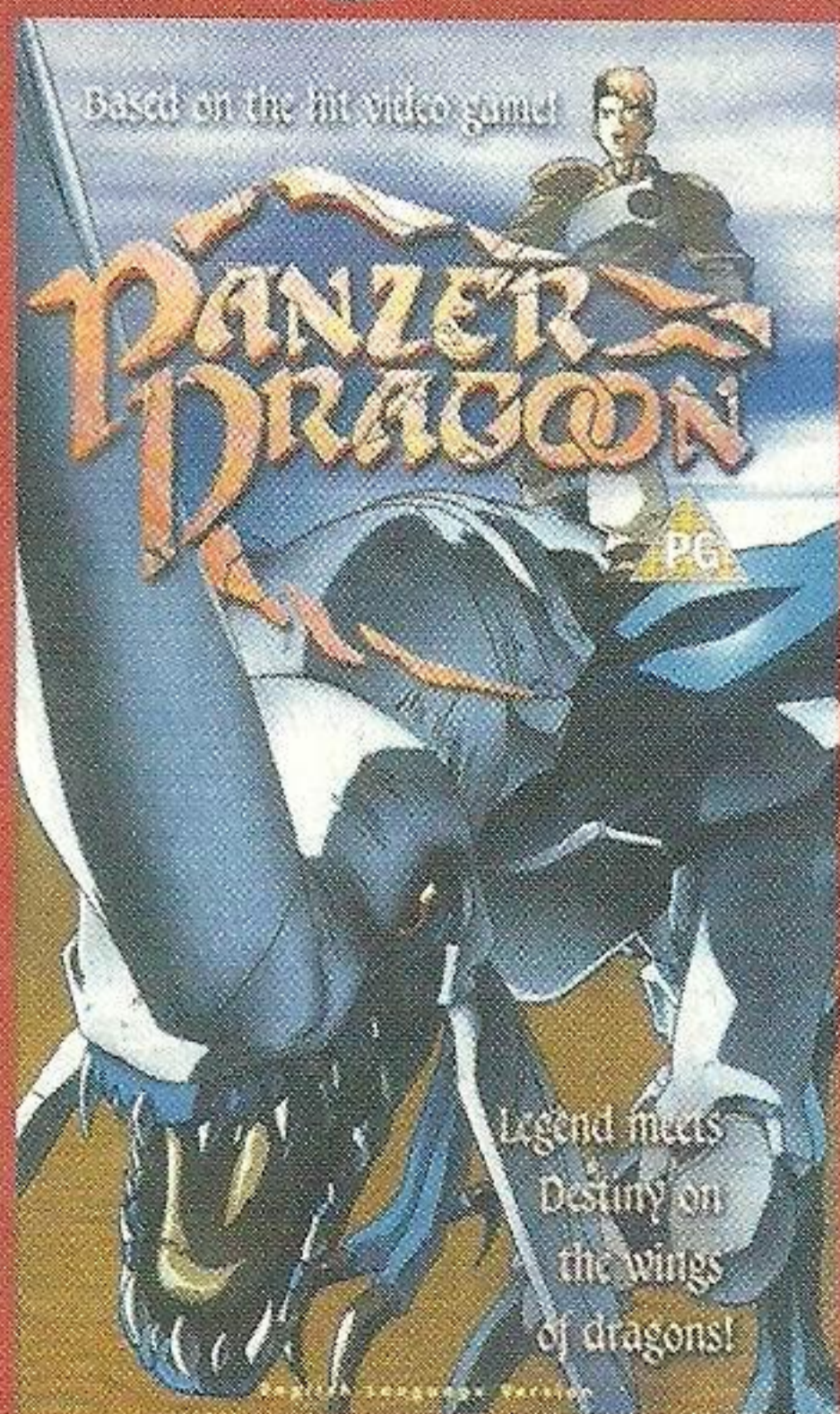
Wszystkie mocowania są stabilne.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20



Panzer Dragoon

PANZER DRAGOON jest ponad półgodzinna, anime'owa nowelką na podstawie słynnego klasika gier na konsolę Saturn pod tym samym tytułem. Swego czasu zbierał recenzentki pochwały, gdzie tylko się pojawił. Historia opowiada o Kyle'iu, który żyjąc w błogiej nieświadomości sądzi, że opowieści o smokach i nieustraszonych smoczyczych jeźdźcach są jedynie bajką. Stan ten trwa aż do dnia, w którym potworny, czarny smok porwuje wybraną jego losu, Alitę. Jak się okazuje całe zajście ma bezpośredni związek z tajemniczą Mroczną Wieżą, której pochodzenia nie znają nawet najstarsi. Niedługo po porwaniu, Kyle poznaje smoka imieniem Blau, który okazuje się nie tylko świetnym wierzchowcem, ale i wspaniałym przyjacielem. Czy przyjaciele odkryją sekret Mrocznej Wieży? Jaki sekret kryje się w tym, że Alita, dosiadłszy Czarnego Smoka nie poznaje swego narzeczonego? Jaka ofiarę będą musieli ponieść bohaterowie tej historii? Na czym



polega super moc zespolonego jeźdźca i smoka, dostępna tylko najlepszym?

Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

Travel Pack

Grand Prix 2000

GRAND PRIX 2000 to urządzenie przypominające wyglądem skrzyżowanie pistoletu i kierownicy. Gra symuluje wyścigi Formuły 1. Na spuście jest przycisk gazu, zaś na tarczy obudowy, pod ekranem, znajduje się jeszcze osiem przycisków. Przycisk start - uruchamiający grę i akceptację wybranej opcji gry, przycisk "new game" umożliwiający rozpoczęcie nowej gry, przycisk "best lap" wyświetlający wynik najlepszego okrążenia, przycisk "pause" - pauzujący grę, przycisk wyłączający dźwięk, przycisk "brake" - hamulec i ukryty przycisk przywracający ustawienia fabryczne gry. Obok tarczy umocowane są dwie rączki, za pomocą których kieruje się samochodem na ekranie. Mają one około 15 stopni wychyłu w

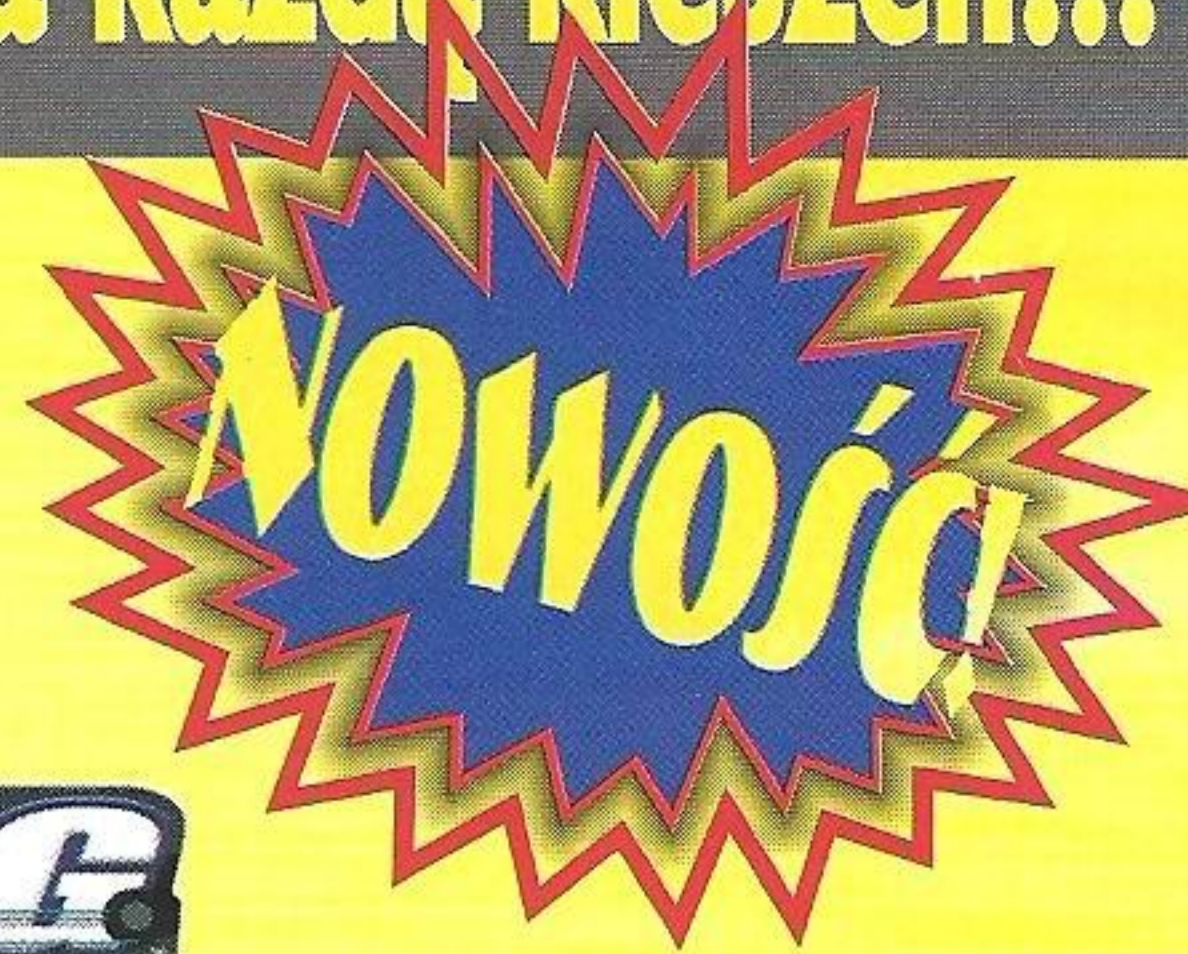
górę i w dół i poruszają się symetrycznie względem środka tarczy.

Na ekranie, oprócz toru jazdy i samochodu, którym kierujemy, wyświetlane są także fragmenty tła, poziom zużycia samochodu, rodzaj napędu, mapa toru, ogólna pozycja na torze i informacje o następnym zakręcie. Urządzenie wykonane jest z lekkiego plastiku - rączka ze spustem jest bardzo mocna.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20



RADICA: amerykańskie gry na każdą kieszeń!!!



Virtual RACING

trzęsąca się kierownica i skrzynia biegów
dodają niesamowitych wrażeń

ekran wyświetlający obroty, prędkość, tor, bieg,
stan opon i samochodu, informacje o serwisie

doskonała oprawa dźwiękowa

unikatowy kształt zbliżony do oka z doskonałym rotacyjnym
systemem sterowania twojego „oczego statku”

rozgrywka zbliżona zasadami do hitu
z automatów TEMPEST

jasna, w pełni kolorowa, animowana grafika

wiele poziomów rozgrywki

CYBALL
parasights



kieszonkowa wędka dla każdego

duży i czytelny wyświetlacz ciekłokrystaliczny

18 różnych przynęt, trzy jeziora,
dwa tryby gry – rekreacyjny i turniejowy

sonar pozwoli ci zlokalizować ryby

możliwość dowolnego ustawienia łodzi

Wylączna dystrybucja
w Polsce produktów
RADICA:



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl

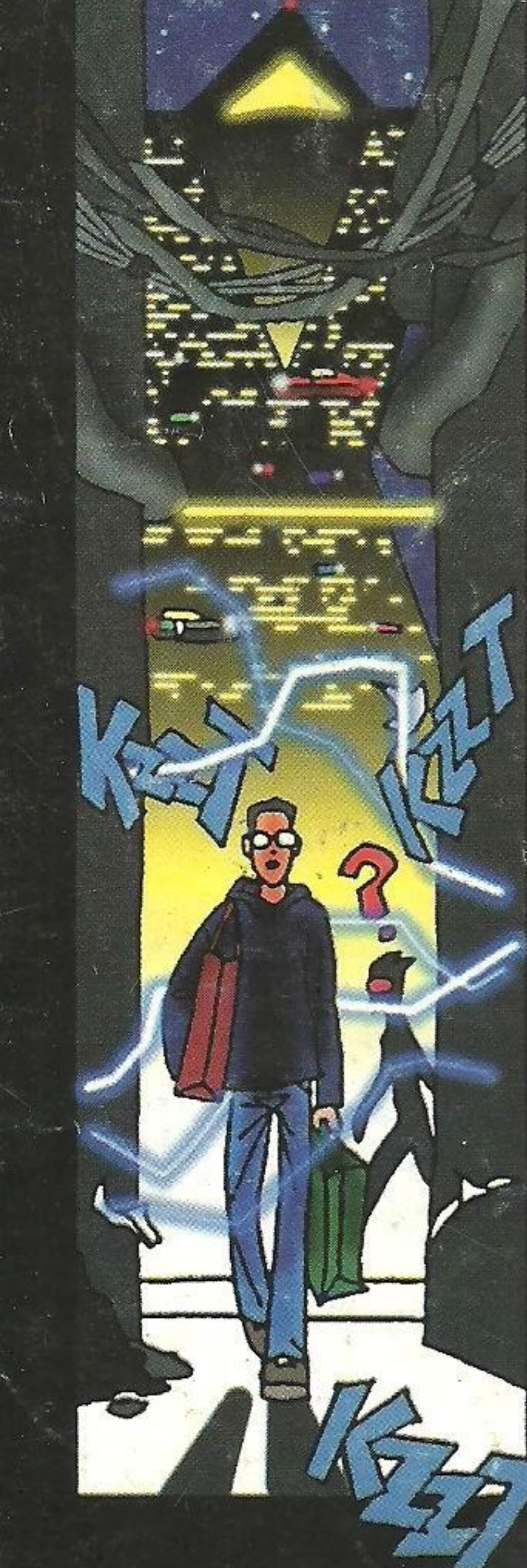
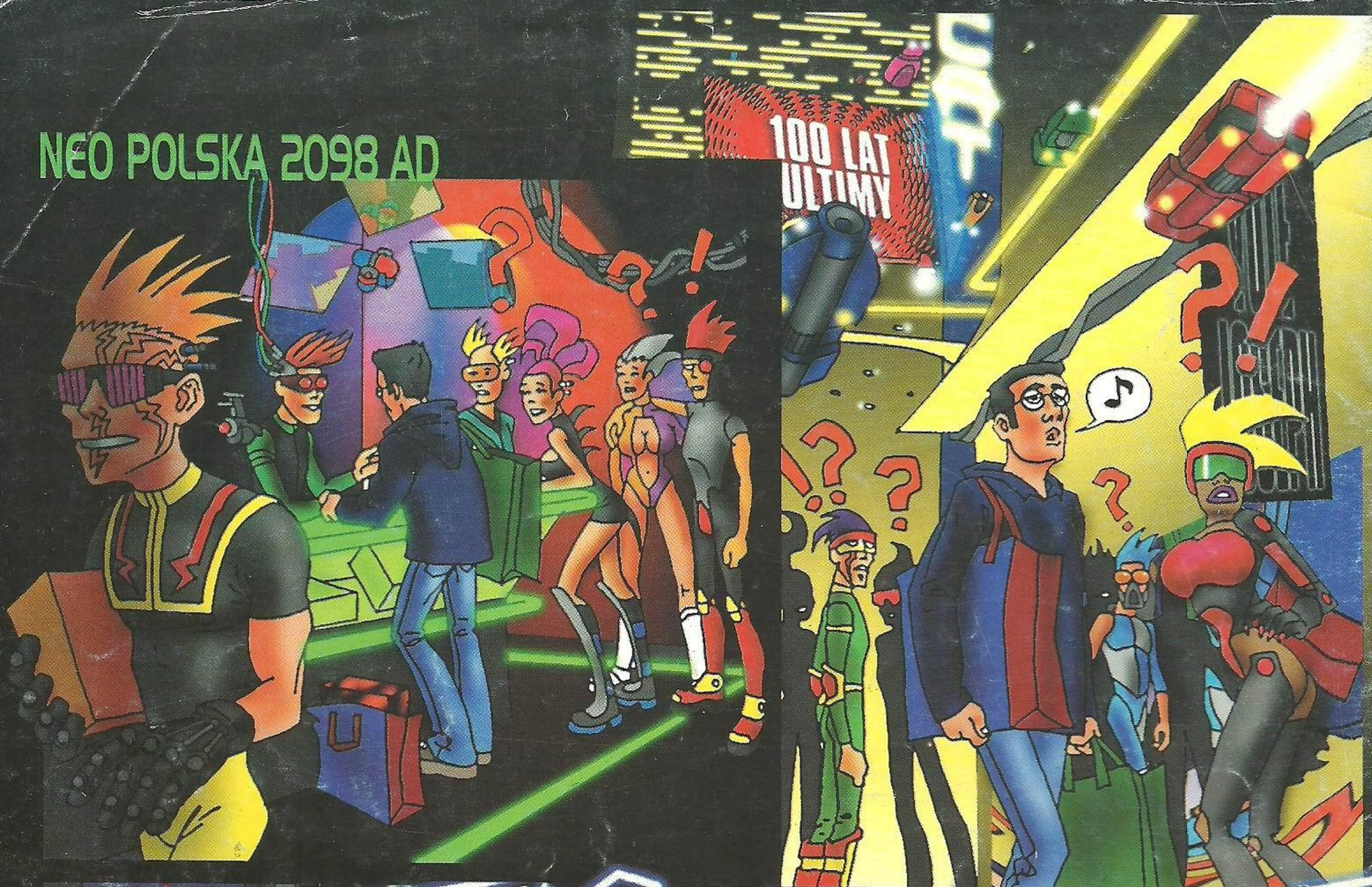
Produkty dostępne
w sprzedaży
wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci GEPiK

Wyślij znaczek pocztowy za 2 zł, a prześlemy Ci katalog z naszą pełną ofertą (kilkadziesiąt produktów).

NEO POLSKA 2098 AD



ULTIMA
Świat Elektroniczny/Rozrywkowy

Zapraszamy do odwiedzenia naszych sklepów z grami w Warszawie
Wola-Centrum: ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Praga: CH „Promenada”, ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87

Sprzedaż wysyłkowa: tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42.
Naszą ofertę cenową znajdziesz na stronach 49-52