

DWA NOWE KONKURSY - MNÓSTWO KODÓW DO TONY HAWK PRO SKATER 2

PlayStation • Dreamcast • Nintendo 64 • GameBoy

# NEOPLUS

# PS2

# 26

LISTOPAD 2000 (11/00)  
CENA 5.90 ZŁ

RECENZJE I OPISY

**SPYRO 3**  
**DRIVER 2**  
**DINO CRISIS 2**  
**DUKE NUKEM** LAND OF THE BABES  
**ALIEN RESURRECTION**

TOKYO GAME SHOW JESIEŃ 2000



Prawdziwa naoczna relacja z wystawy! Co szykują giganci na PlayStation 2 i DC?

## RING OF RED

Co łączy Konami, Square, mechy i PS2?

# PLAYSTATION 2

PODSUMOWANIE PRZED PREMIERĄ

## PONAD 40 RECENZJI

- Fur Fighters • Tigger's Honey Hunt • Street Fighter 3
- NHL 2001 • NBA Live 2001 • MTV Pure Ride
- Aerowings 2 • F355 Challenge • Sega GT • Buzz Lightyear

FERRARI F355 CHALLENGE



NHL 2001



MTV PURE RIDE



STREET FIGHTER III



INDEPENDENT PRESS



9 771505 820004  
WWW.NEOPUS.COM.PL  
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

11/00

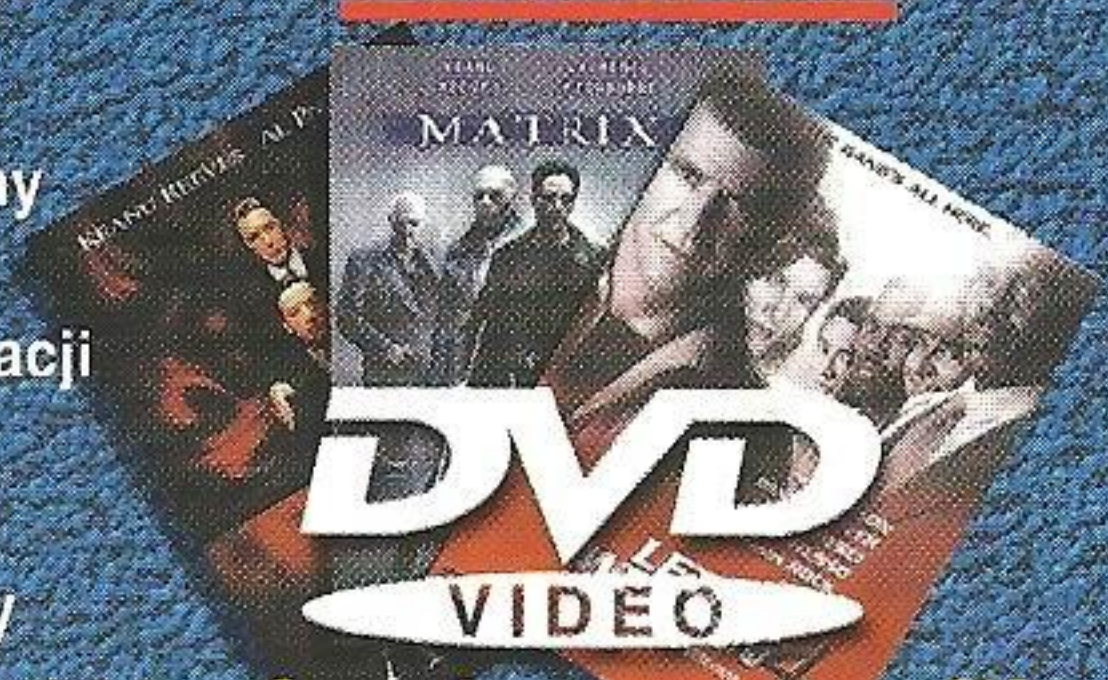
S P R Z E D A Ż W Y S Y Ł K O W A **UWAGA!!!**

# SOFTBOX

M U L T I M E D I A

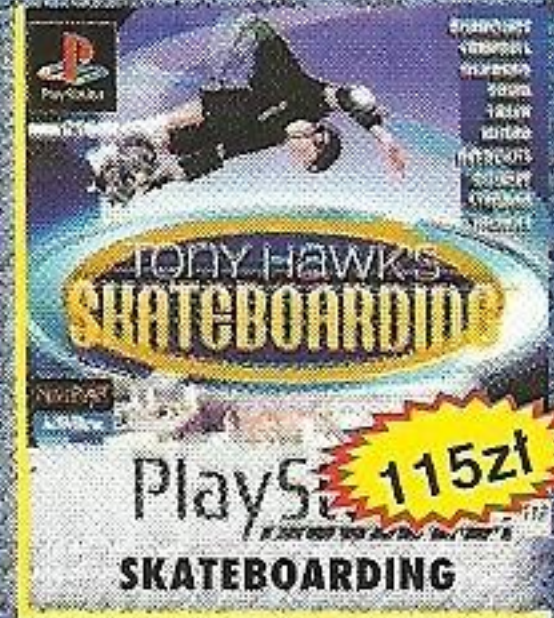
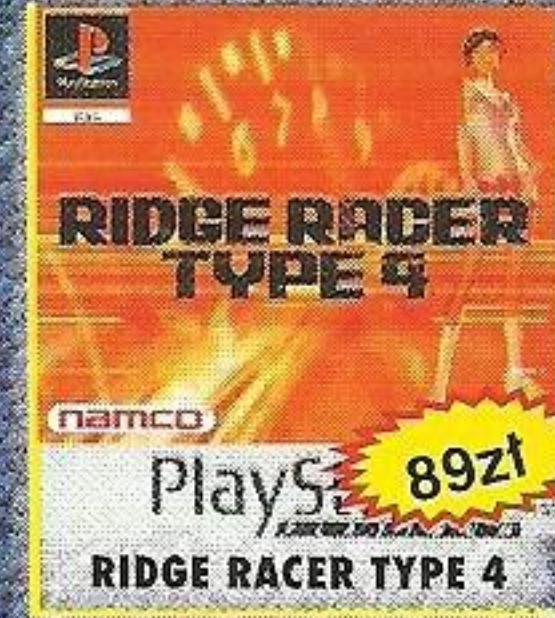
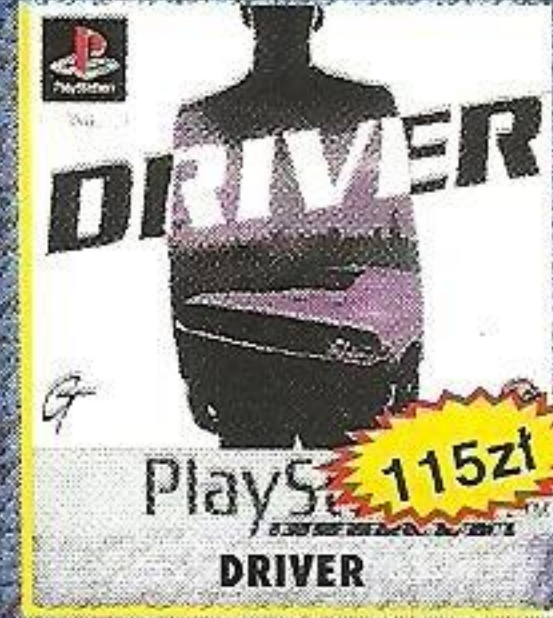
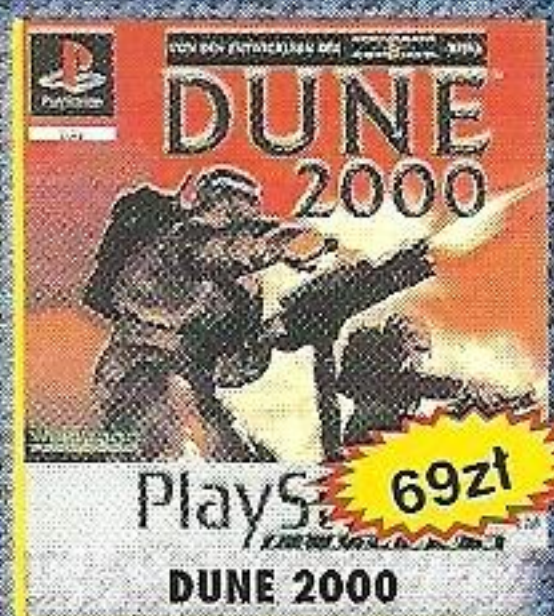
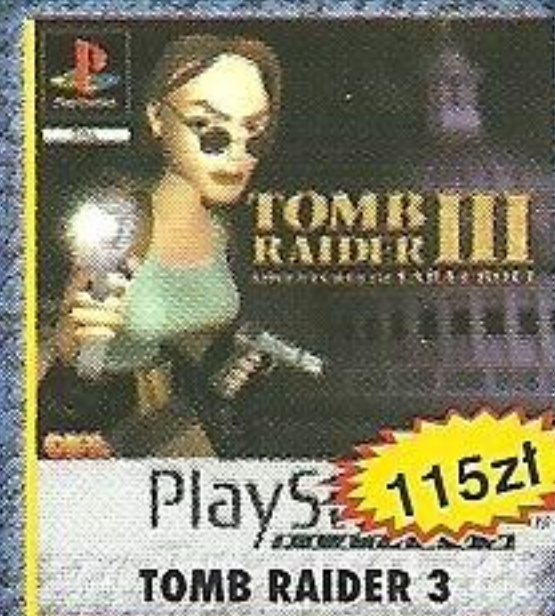
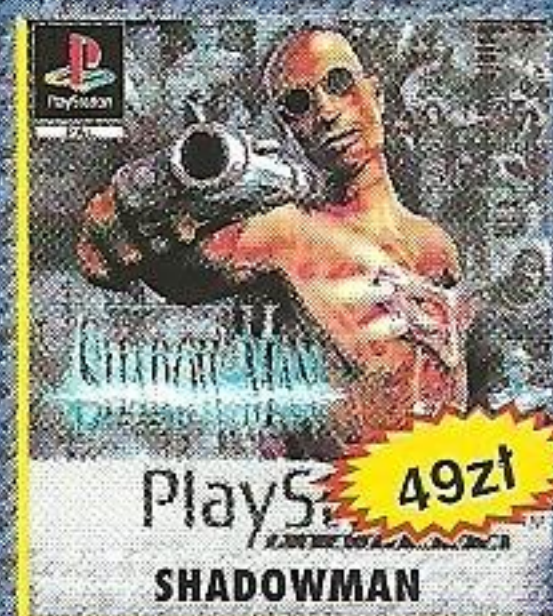
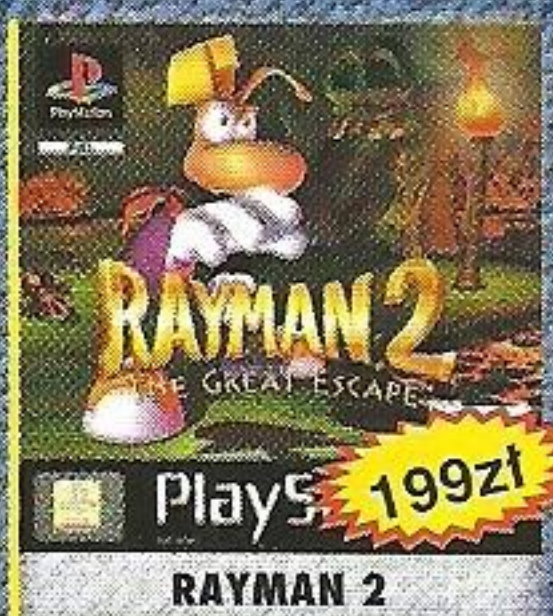
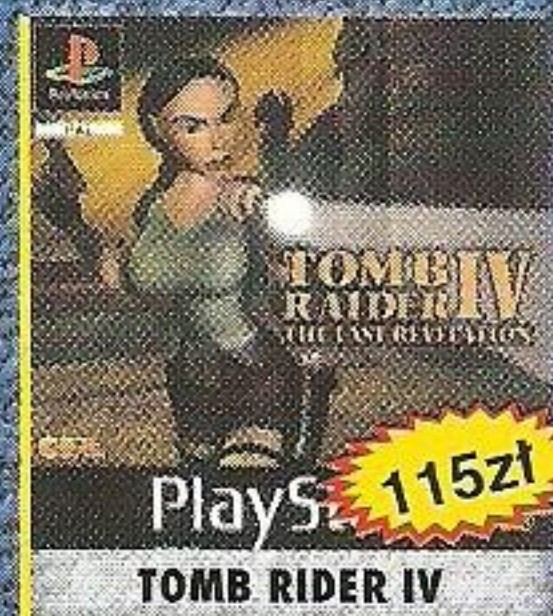
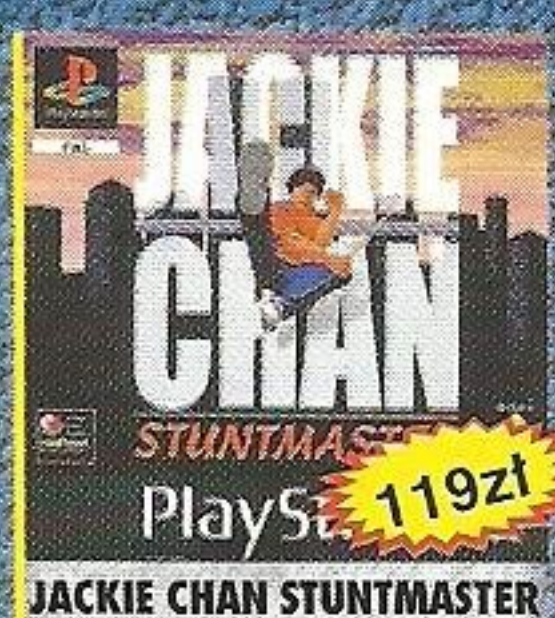
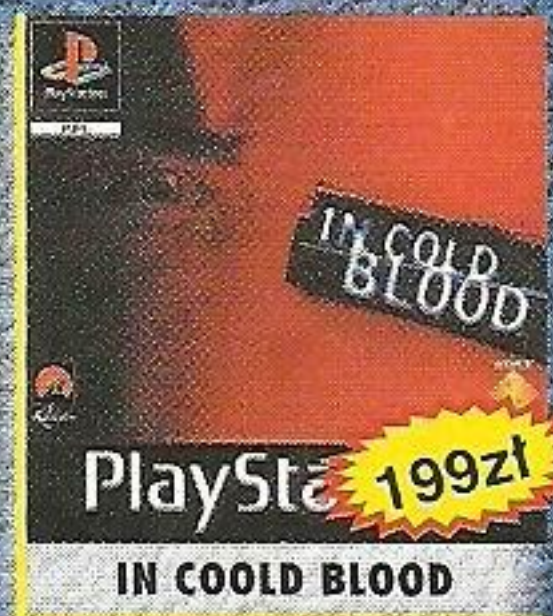
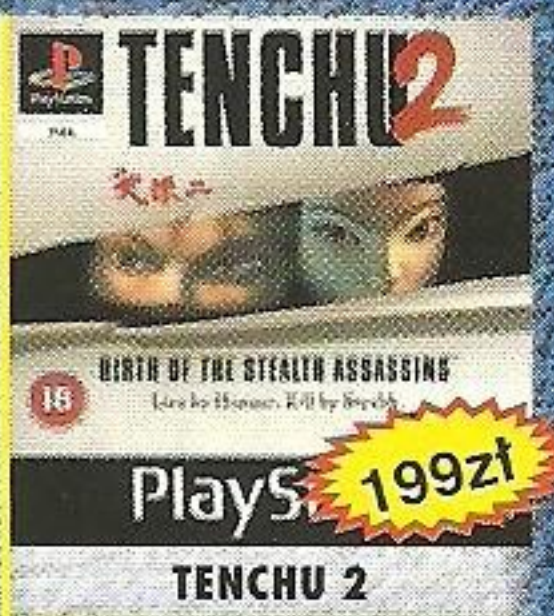
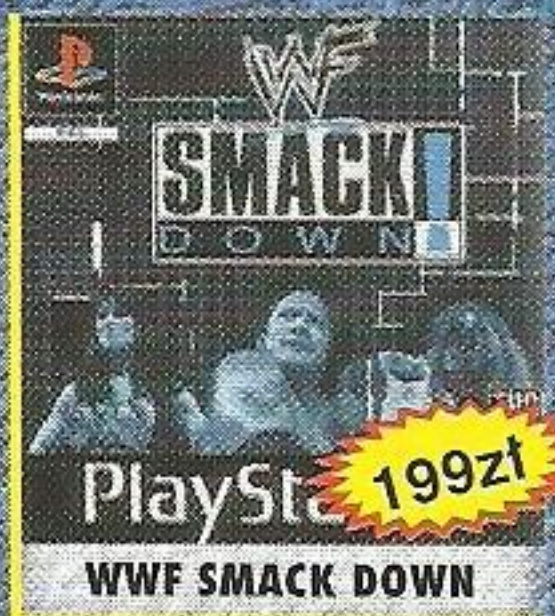
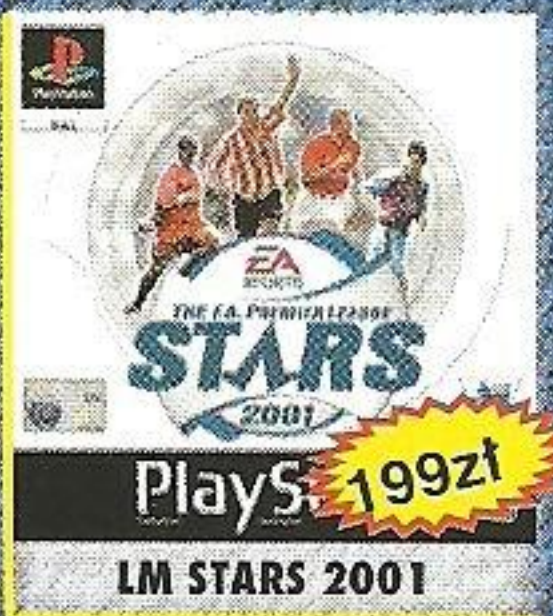
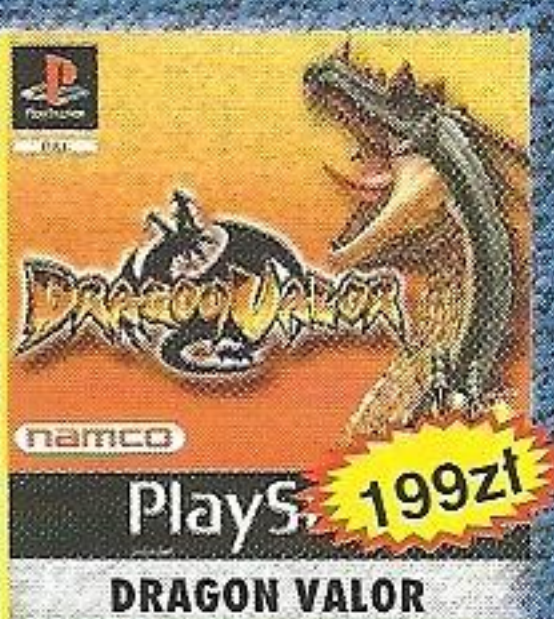
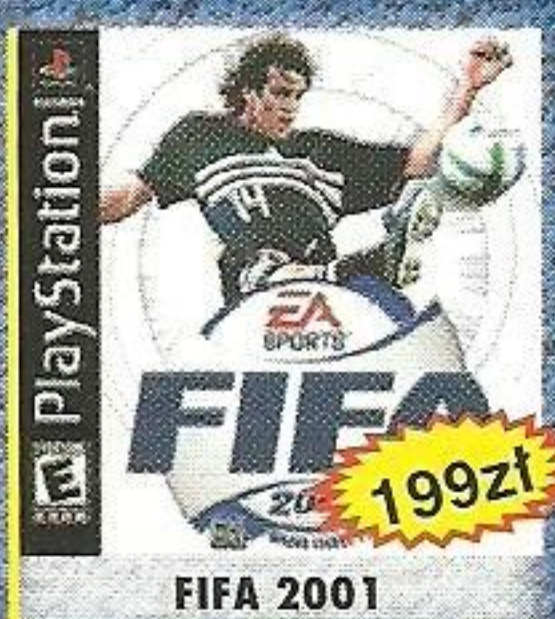
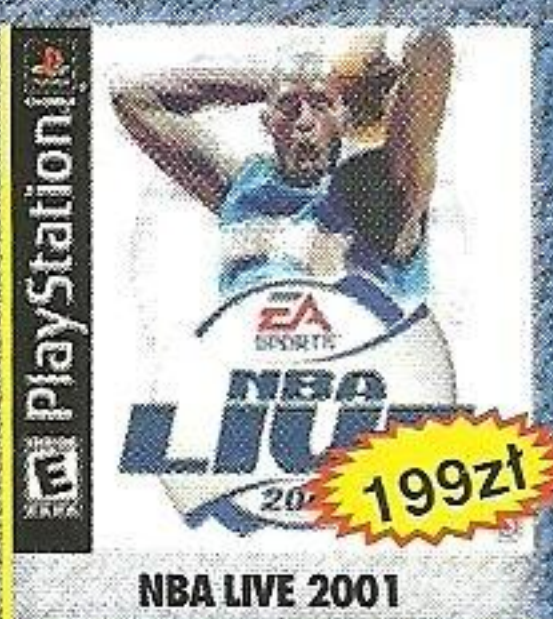
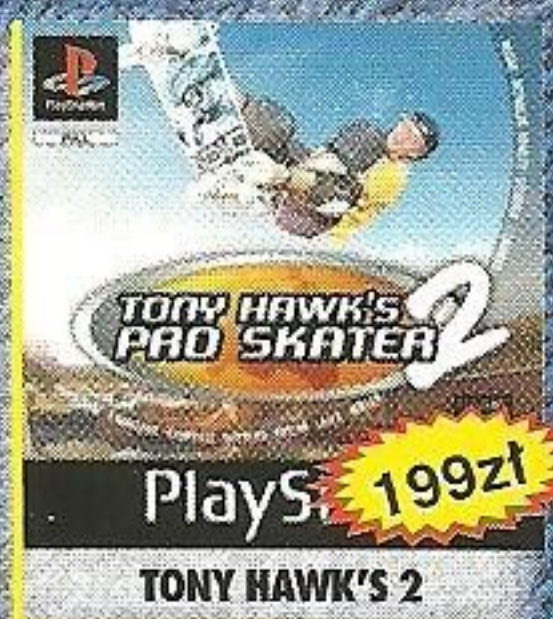
tel. (022) 636 90 24 Codziennie: 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>  
(022) 831 42 09 Biuro:  
ul. Nowolipki 10/62  
00-153 Warszawa

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



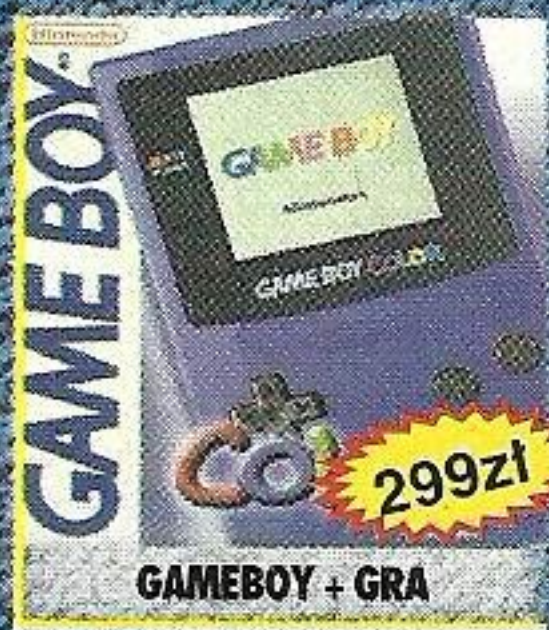
**W ofercie mamy filmy na DVD**

## PlayStation



**Prowadzimy SERVIS pogwarancyjny konsol.**

# GAME BOY



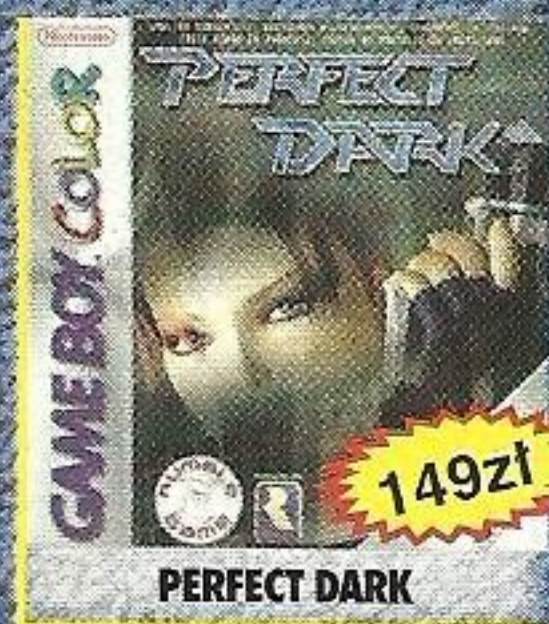
GAMEBOY + GRA

299zł



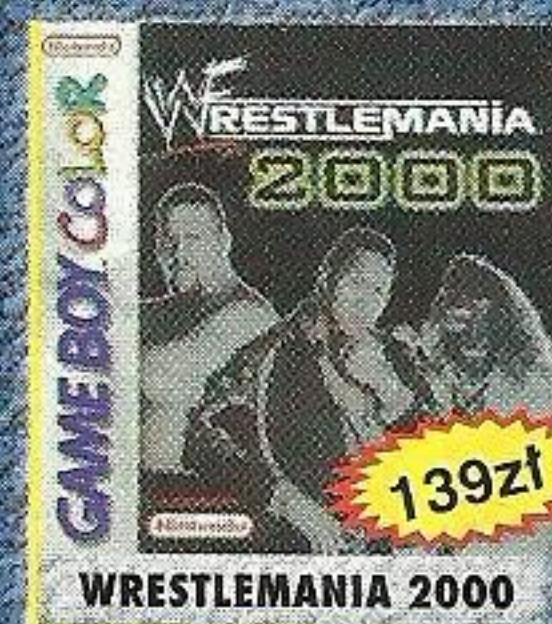
POKEMON GOLD

139zł



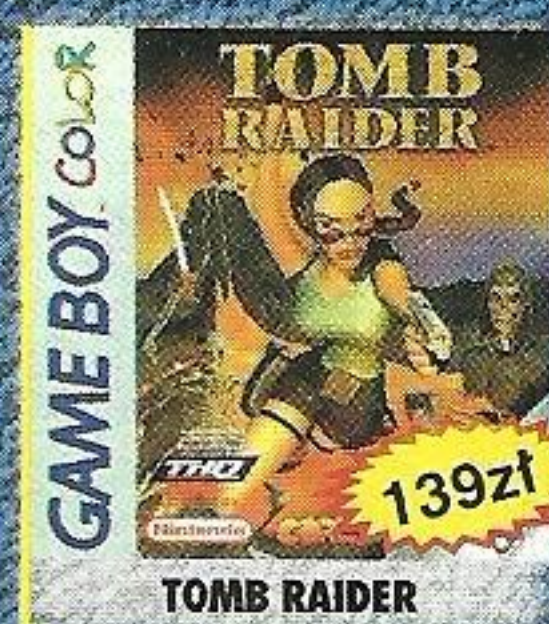
PERFECT DARK

149zł



WRESTLEMANIA 2000

139zł



TOMB RAIDER

139zł



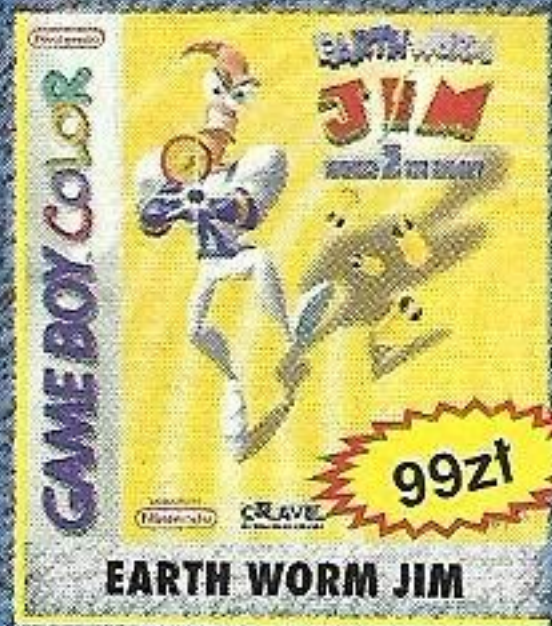
MICROMACHINES

99zł



ARMORINES

99zł



EARTH WORM JIM

99zł



CARMAFEDDON

99zł



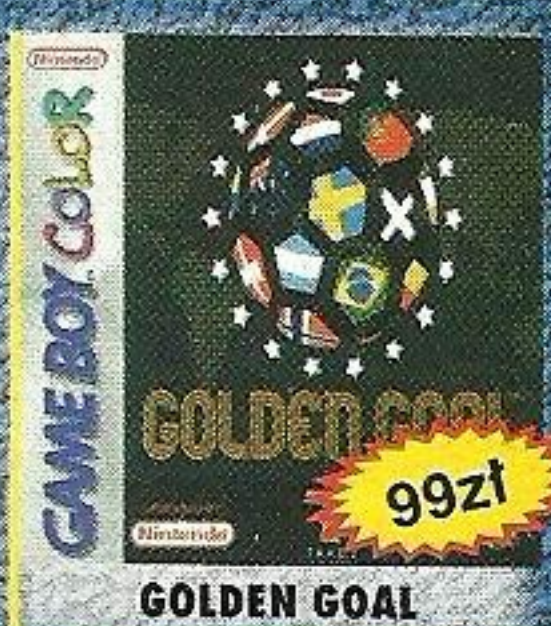
BOMBERMAN QUEST

99zł



SOCCER MANAGER

99zł



GOLDEN GOAL

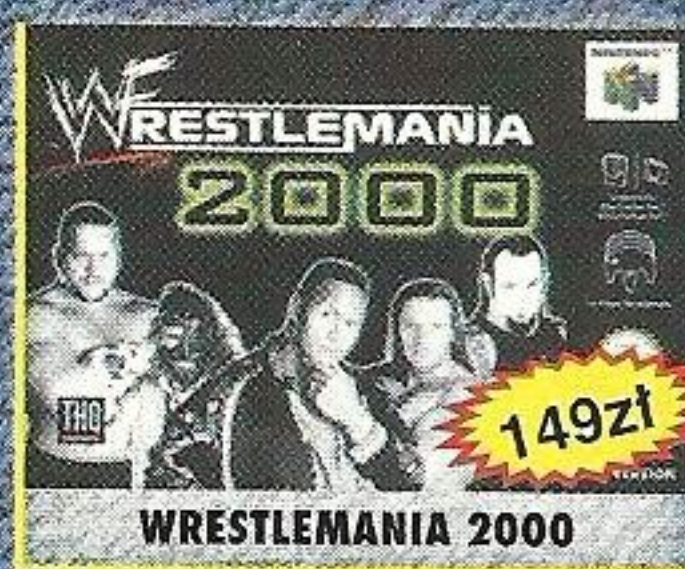
99zł

# Nintendo 64



PERFECT DARK

279zł



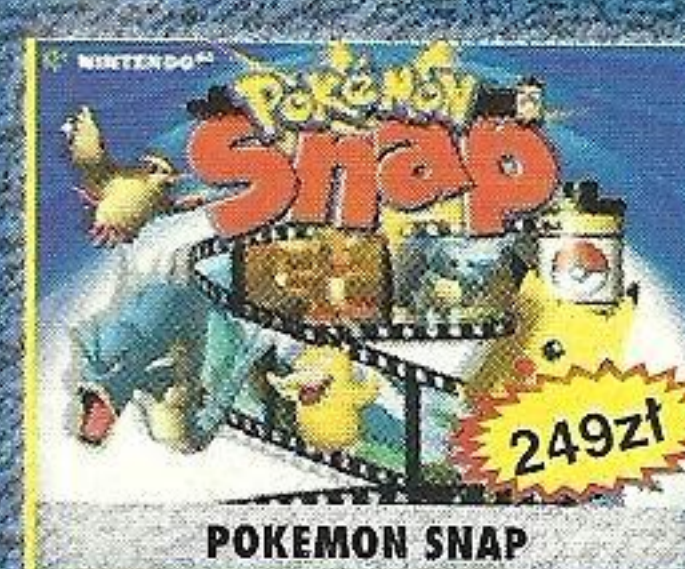
WRESTLEMANIA 2000

149zł



TUROK 3

249zł



POKEMON SNAP

249zł



NUCLEAR STRIKE 64

229zł

# Dreamcast



KONSOŁA+GRA

tel.



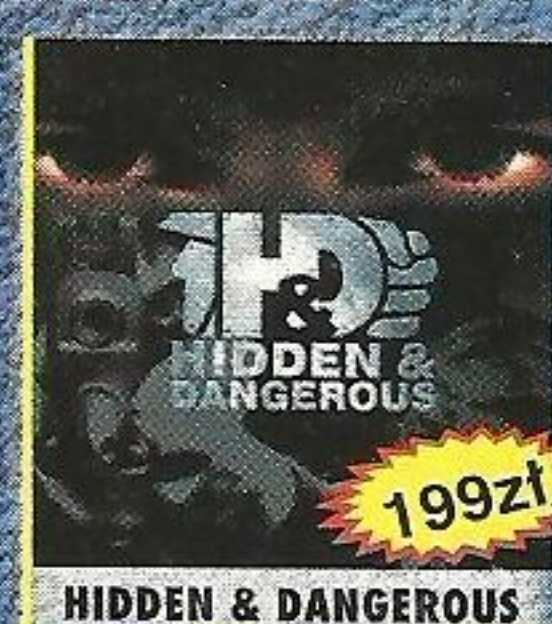
RESIDENT EVIL

179zł



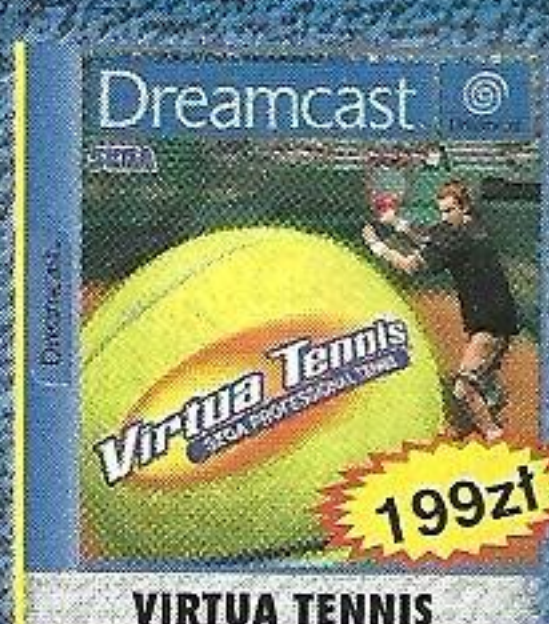
MARVEL VS CAPCOM 2

239zł



HIDDEN & DANGEROUS

199zł



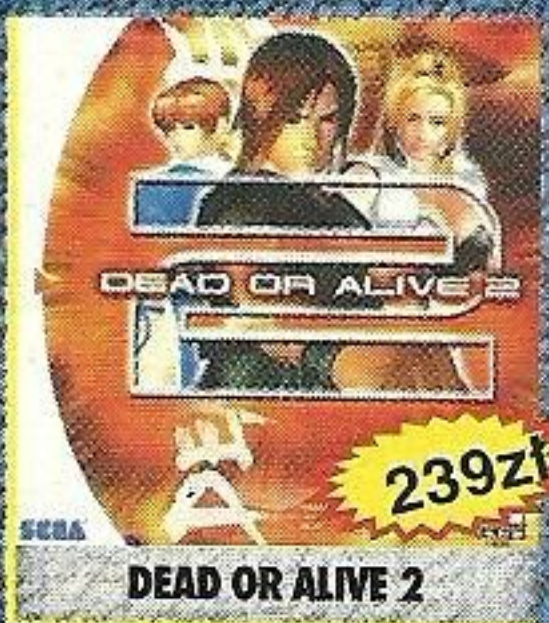
VIRTUA TENNIS

199zł



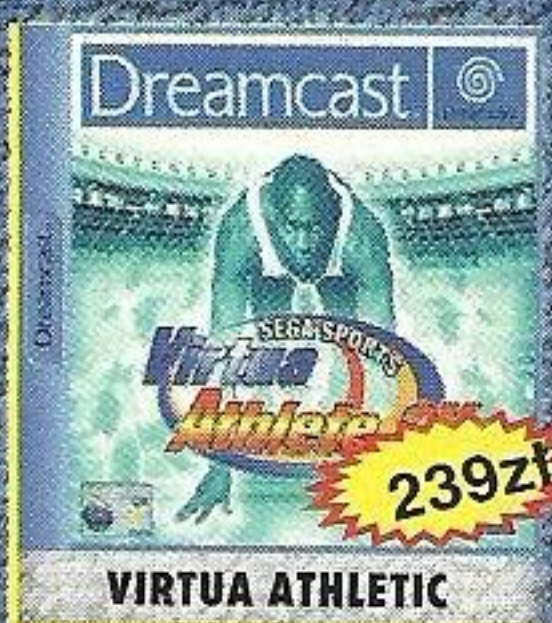
CRAZY TAXI

199zł



DEAD OR ALIVE 2

239zł



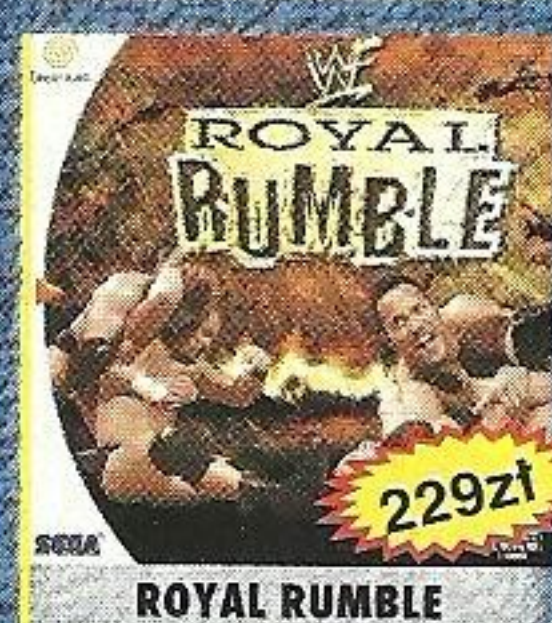
VIRTUA ATHLETIC

239zł



POWER STONE 2

239zł



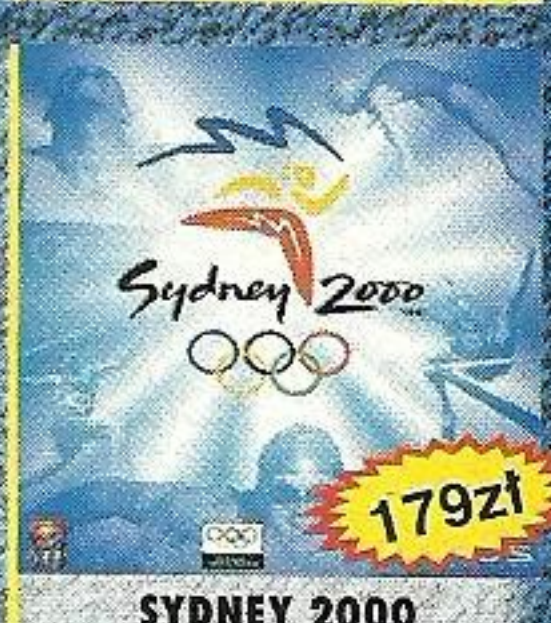
ROYAL RUMBLE

229zł



GTA 2

149zł



SYDNEY 2000

179zł



THE HOUSE OF DEAD 2

199zł



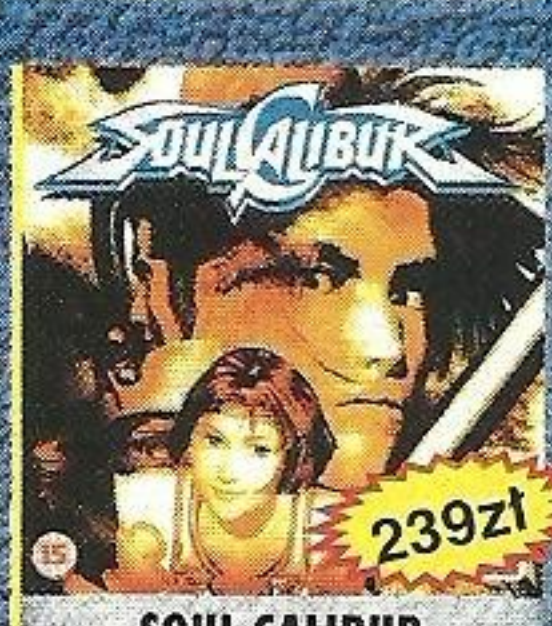
MDK 2

199zł



NBA 2K

199zł



SOUL CALIBUR

239zł



SONIC ADVENTURE

239zł



ZOMBIE REVENGE

199zł

579zł



PSX



PS ONE

599zł



PS 2

Tel.



29zł



59zł



35zł



39zł



69zł



59zł

**Redaktor naczelny**  
Marcin Górecki

**Z-ca red. nac.**  
Krzysztof Papliński

**Zespół redakcyjny**  
Łukasz Bura  
Anna M. Gidyńska  
Jakub Głuszkiewicz  
Marcin Kawa  
Miłosz  
Tomek Rejdych  
Marcin Sikora  
Bogdan Wiciński

**Oprawa Graficzna**  
Independent Design Group

**Korekta**  
Mistrz Kłamstw

**Naświetlenia**  
Studio Kwadrat

**Druk**  
ELANDERS Polska  
00-031 Warszawa  
ul. Szpitalna 6 p. 8  
tel 022 625-18-00

**Adres do korespondencji**  
-NEO PLUS-  
Skrytka Poczтовая 85  
00-963 Warszawa 81

**e-mail**  
gulash@neoplus.com.pl  
banan@neoplus.com.pl

**www**  
www.neoplus.com.pl

**Prenumerata hotline**  
tel: (0-22) 643-62-65

**Zamówienia reklamowe**  
fax: (0-22) 654-15-32  
tel: (0-601) 23 61 09

**Wydawca**  
INDEPENDENT PRESS

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

**Greetz:**  
Sakura Hotel w Tokio i jego obsługa  
Browary Kirin Ichiban, Sapporo i Asahi  
Klub GasPanic w Tokio (!!!@#!!!)

**Fucks:**  
Creatilve Labs Polska za to, że sprzedają u nas sprzęt, ale nie mają serwisu.  
Gulash przeklina parę butów, którą zabrał do Tokio



BiG i Anastopoulos (w środku), który robi najlepsze szaszłyki na wyspie Santorini.

Cześć!  
Rywalizacja wśród producentów konsol zaczyna być coraz bardziej interesująca dla obserwatorów. Sony nie dało rady dostarczyć miliona konsol w dniu amerykańskiej premiery, oddając w ten sposób praktycznie za darmo klientów Sedze. Z kolei początkowo wyszydzany Xbox staje się coraz bardziej intrygujący - z METAL GEAR SOLID 2, MUNCH'S ODDYSEE i milionami Microsoftu ta konsola może nieźle namieszać. Ratunkiem dla Sony mogą być tylko i wyłącznie dobre gry na PS2, czego sobie i wam życzymy. Już za miesiąc recenzje pierwszych europejskich gier na PS2. Dziś jednak mamy sporo ciekawych materiałów - w tym relację z TGS oraz podsumowanie przed premierą PS2. Zapraszamy do lektury!

BiG [Banan i Ghoulash]

## Relacja z TOKYO GAME SHOW



Jak zwykle nie opuściliśmy najważniejszej imprezy w Kraju Kwitnącej Wiśni. Prawdziwa relacja z TGS tylko u nas - i to ze zdjęciami nowych gier!

str 22

## PODSUMOWANIE PRZED PREMIERĄ PLAYSTATION 2



Europejska premiera PlayStation 2 już za miesiąc. Sony Poland obiecało, że rzuci do sklepów kilka tysięcy konsol jeszcze przed świętami Bożego Narodzenia. Czego się spodziewać? Na jakie gry zwrócić uwagę?

str 28

## RING OF RED

Po kilku godzinach spędzonych z importowaną wersją RING OF RED mamy tylko jedno odczucie: zachwyt. Drogie Konami, prosimy o wersję anglojęzyczną jak najszybciej...

str 20

## PORADNIKI

W tym miesiącu pięć opisów. Kontynuacja horroru Capcom w postaci DINO CRISIS 2, jeszcze straszniejszy ALIEN RESURRECTION, sympatyczny osiłek w DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES, DRIVER 2 oraz pierwsza część tekstu o SPYRO 3. Początek na str 80





### Alien Resurrection - str. 66

Banan mówi, że udało im się coś z tej gry zrobić. Dla czwororęcznych.



### Dino Crisis 2 - str. 62

Skoro w Parku Jurańskim przetrwały gady, przetrwały i w grze Capcom. Czas się ich pozbyć, razem z Bratem.



### F355 Challenge - str. 55

Ten nieprawdopodobnie trudny i realistyczny symulator Ferrari objeżdżamy razem z Nolsterem.



### Sega GT - str. 56

Długo oczekiwana odpowiedź Segi na GRAN TURISMO Sony'ego. Czy równie dobra? Jedzie Marcellus...



### Spyro 3 - str. 65

Czy i po raz trzeci Brat z przyjemnością zagłębił się w smoczy świat? Tylko tu i teraz!

## news

Xbox kontratakuje ..... 10

## raport

TOKYO GAME SHOW Jesień 2000 ..... 25

## importy

RING OF RED ..... 20

## recenzje

AEROWINGS 2 - AIRSTRIKE .....	45
ALIEN RESURRECTION .....	48
ARMY MEN WORLD WAR LAND SEA AIR .....	34
ATV QUAD POWER RACING .....	34
BREAKOUT .....	37
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND .....	60
DANGER GIRL .....	37
DINO CRISIS 2 .....	62
DRIVER 2 .....	39
DUKE NUKEM - LAND OF THE BABES .....	54
F1 SEASON 2001 .....	57
F355 CHALLENGE .....	55
FA PREMIER LEAGUE STARS 2001 .....	34
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001 .....	35
FUR FIGHTERS .....	40
INDUSTRIAL SPY OPERATION ESPIONAGE .....	34
INFESTATION .....	34
KING OF BOWLING 2 .....	35
LAND BEFORE TIME .....	38
LONDON RACER .....	38
MILLE MIGLIA .....	60
MTV PURE RIDE .....	43
MTV SKATEBOARDING .....	38
NASCAR 2001 .....	57
NBA LIVE 2001 .....	44
NHL 2001 .....	42
NHL FACEOFF 2001 .....	35
PETER JACOBSEN GOLF .....	35
POLARIS SNOCCROSS .....	58
POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE .....	38
SAN FRANCISCO RUSH 2049 .....	58
SEGA GT .....	56
SPEEDBALL 2100 .....	59
SPYRO 3 - YEAR OF THE DRAGON .....	47
STREET FIGHTER III .....	46
STREET SCOOTERS .....	35
TIGGER'S HONEY HUNT .....	41
TYCO R/C ASSAULT WITH BATTERY .....	35
V-BEACH VOLLEYBALL .....	37
WACKY RACES .....	36
WILD RAPIDS .....	36
WORLD DESTRUCTION LEAGUE T-TANKS .....	37

## help!

ALIEN RESURRECTION .....	80
DINO CRISIS 2 .....	72
DRIVER 2 .....	68
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES .....	75
SPYRO 3 - YEAR OF THE DRAGON .....	78

## redakcja

ARCADIA .....	104
ARCHIWALIA .....	108
COOL STUPH .....	114
FAQ .....	110
GAWĘDY PO FAI .....	103
POCKET .....	80
PRENUMERATA .....	106

# NEWS

## Premiera PS2 w Ameryce

**O**ficznie 26-go października PlayStation 2 oficjalnie pojawiło się w Amerykańskich sklepach. Niestety, zamiast oficjalnie obiecanego miliona Sony dostarczyło jedynie oficjalną połowę tej sumy. Z tego powodu zadanie tych, którzy oficjalnie chcieli położyć ręce na PS2 nie zamawiając jej wcześniej z przedpłatą było znacznie utrudnione. Młodzi ludzie wylegli na ulice okupując powierzchnię przed sklepami już w nocy z 25 na 26 października. Konsol naturalnie nie wystarczyło - mnóstwo osób odeszło z pustymi rękami. Nie wiemy jeszcze jakie gry cieszyły się największym powodzeniem wśród mieszkańców Stanów Zjednoczonych, ale stawiamy na

kapitałnie wyglądający football amerykański MADDEN 2001.

Amerkańska cena konsoli to 300 dolarów. W niedługim czasie na Internecie pojawiły się ogłoszenia, których dawcy oferowali konsole po 600 dolarów.

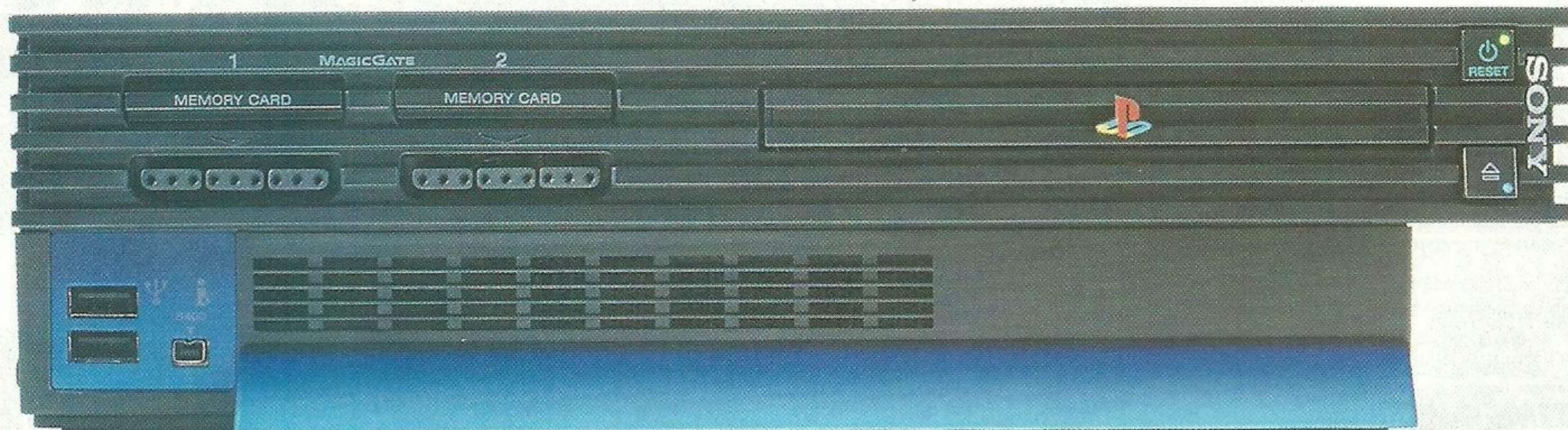
W USA brakuje kart pamięci - praktycznie nie można ich w tej chwili nigdzie kupić. Niektóre sklepy podają, że na każde 5 konsol otrzymały do sprzedaży tylko jedną kartę. Sony obiecuje kolejne dostawy w jak najszybszym terminie.

Zdarzały się też przypadki kradzieży: 13-letni chłopiec wraz z matką wracający ze sklepu Toy's R Us zostali napadnięci przez zamaskowanych ludzi. Zabrano im tylko

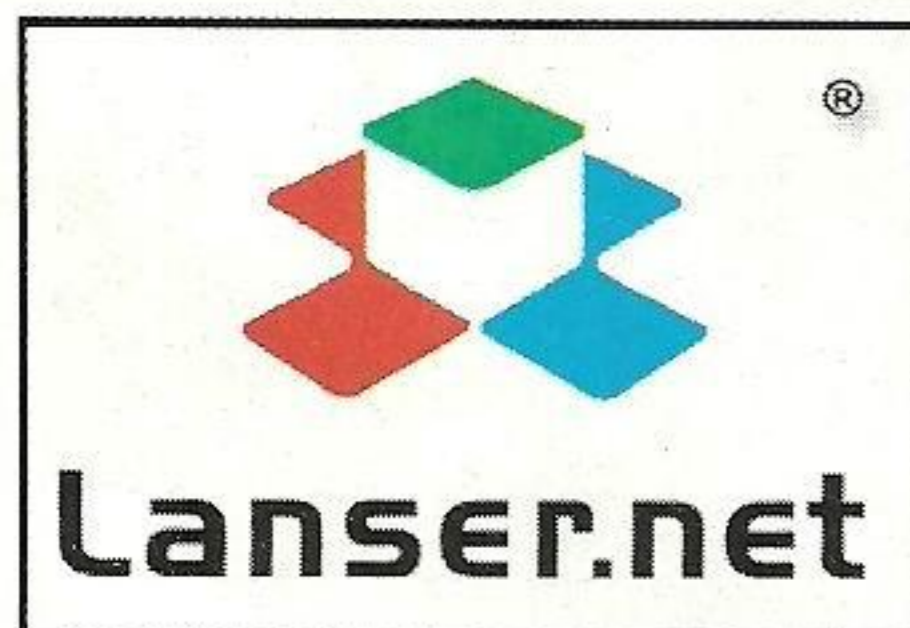
świeżo zakupioną konsolę i gry. Sony wyjaśniło powód, dla którego chłonny i przygotowany na znacznie większą liczbę konsol rynek amerykański otrzymał jedynie 500 tysięcy konsol w dniu premiery. Tym powodem jest niedostateczna moc przerobowa fabryki w Kobuku, która może wyprodukować jedynie 400 tysięcy chipów Graphics Synthesizer. Na początku jesieni produkcją tych chipów miała zająć się druga fabryka. Niestety, firmie nie udało się wykonać tego manewru. Przez chwilę było nawet tak, że nie było pewne czy Ameryka dostanie te 500 tysięcy!

Niesamowita jest też sprawa transportu konsol z fabryk w Japonii do USA. Zwykle

sprzęt hi-fi przewozi się przy pomocy statków (jest duży i ciężki), które płyną wprawdzie długo, ale koszt transportu jest wtedy niski. Otóż tym razem statek nie wchodził w rachubę: Sony musiało się spieszyć, by konsole dotarły na czas. A zatem przewieziono je samolotami. Jak wiadomo transport lotniczy kosztuje naprawdę sporo. Oznacza to, że firma dopłaciła do amerykańskiej premiery olbrzymie pieniądze. Mimo to przedstawiciele koncernu patrzą pogodnie w przyszłość i obiecują, że do końca marca 2001 na całym świecie będzie już 10 milionów konsol PlayStation 2. Za miesiąc szaleństwo zwane PS2 rozpocznie się u nas.



## SEGA oficjalnie w Polsce!



**D**nia 18 października podpisana została umowa, w wyniku której firma Lanser.Net została oficjalnym dystrybutorem Dreamcasta i Segi w Polsce. Sprzedaż konsoli i gier rozpocznie się już z początkiem listopada. Będą to zarówno konsole, jak i akcesoria. Gier także nie będzie brakować. Zainteresowane współpracą z firmą są także hipermarkety. Po skontaktowaniu się z przedstawicielami firmy ustaliliśmy kilka faktów. A więc po pierwsze -

oprócz sprzedaży, firma Lanser.Net uruchamia także i serwis pracujący całkowicie w Polsce. Będą polskie instrukcje do gier, których ceny (w zależności od pozycji) mogą się nieco obniżyć. Sega niedługo wprowadza na rynek odpowiednik Sony'owskiej Platynowej Serii, czyli zestawu gier-hitów po niższej cenie. Czy doczekamy się zatem oryginalnych gier na Dreamcasta w cenach nie przekraczających 100 złotych? Wszystko wskazuje na to, że - jak najbardziej tak.

Wreszcie najlepsze na koniec - firma poważnie myśli o wprowadzeniu serwerów internetowych umiejscowionych w Polsce - dla rodzimych posiadaczy DC. Mają one umożliwić zarówno granie przez sieć, jak i inne internetowe uciechy. Wszystko to zostanie oficjalnie potwierdzone na specjalnej konferencji prasowej, która ma się odbyć jeszcze w tym roku. Oczywiście będziemy tam, a zaraz potem podzielimy się z wami nowymi informacjami.

## Mega Manga - Christmas Party

W dniu 16/12/2000 w Warszawie odbędzie się impreza pod nazwą Mega Manga - Christmas Party, największy w Polsce konwent mangowy. Będzie się on bardzo różnił od wszystkich dotychczasowych. Ma na celu przyciągnąć nie tylko nowych wielbicieli mangi i anime, ale również przybliżyć wszystkim kulturę japońską. Nowością są również nagrody o wartości kilku tysięcy złotych, ufundowane przez organizatorów, wystawców i sponsorów. Impreza odbędzie się w Warszawie, w biurowcu Reform Plaza Al. Jerozolimskie 123. Rozpoczęcie o godzinie 9.00, planowane zakończenie około 21.00.

# Z planu TOMB RAIDER

## PIERWSZE ZDJĘCIA ANGELINY JOLIE W ROLI LARY



Zdobyliśmy pierwsze, niestety kiepskiej jakości zdjęcia Angeliny w stroju Lary oraz dwa zdjęcia z planu pokazujące rozmach dekoracji. Ten film naprawdę jest kręcony!

### Plotki

■ Podobno Squaresoft prowadzi intensywne rozmowy z koncernem Microsoft. Ich tematem jest - a jakby inaczej - zaistnienie kolejnych części FINAL FANTASY na platformie Xbox. Japoński magazyn, Nikkei Computer posunął się nawet do stwierdzenia, że Square podpisało już nawet umowę z gigantem z Redmond. Co ciekawe, zapytani o to rzecznicy prasowi obydwu firm stwierdzili, że nie mogą tego ani potwierdzić, ani zaprzeczyć.

■ Nie przestaje zadziwiać także Capcom. Firma ogłosiła niedawno, że właśnie przygotowuje grę sieciową, która będzie kompatybilna z PlayStation 2, Dreamcastem, GameCube i Xbox'em. Naturalnie chodzi o możliwość gry przez Internet z poziomu różnych platform. Czy będzie to gra karciana, czy jakieś nowe mordobicie - przekonamy się niebawem.

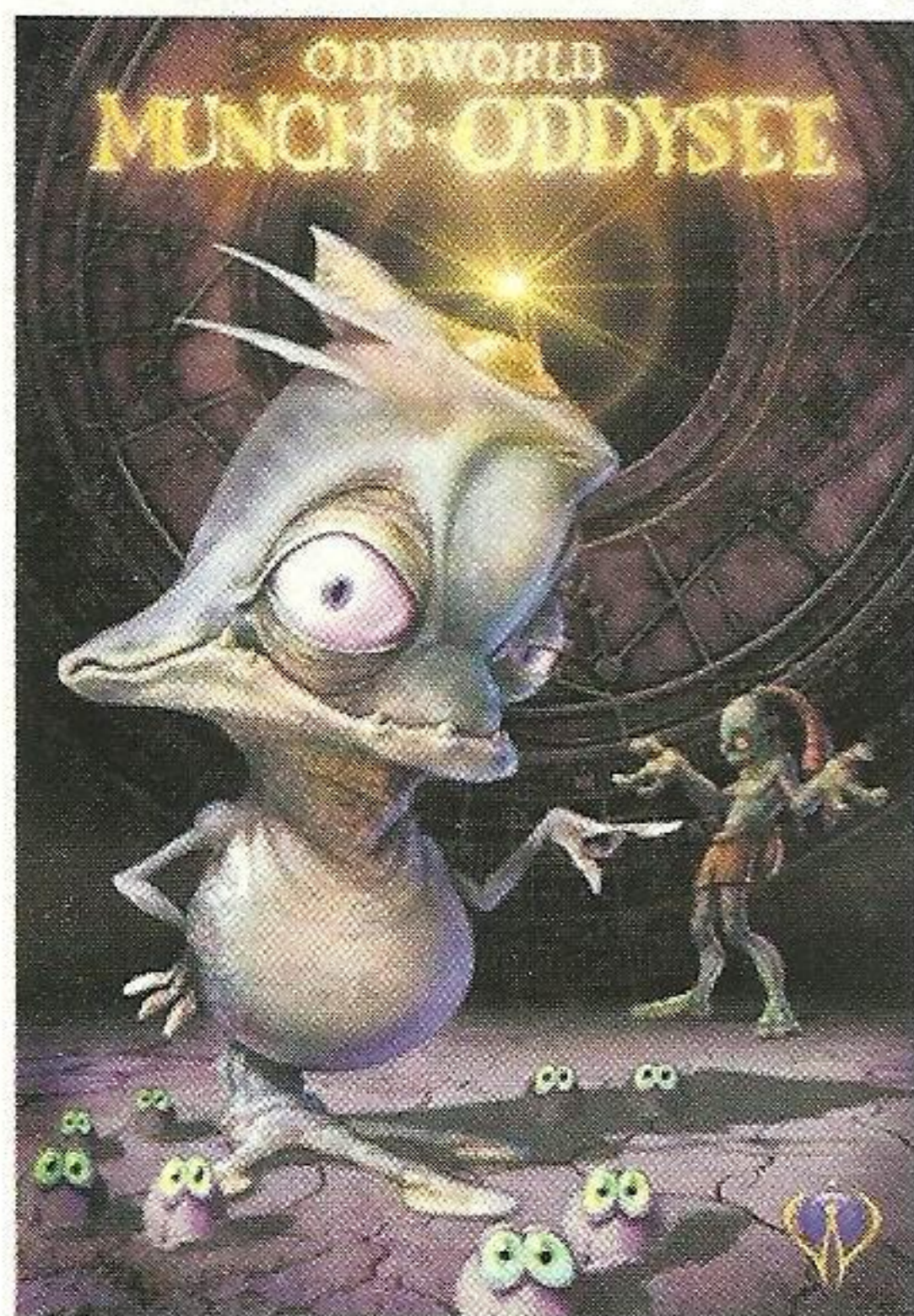
■ Wygląda na to, że trwają prace nad przeniesieniem na PS2 najbardziej popularnej sieciowej gry rpg na świecie. W świecie EVERQUEST, bo o nim mowa, spotykają się od dawna gracze z całego globu. Gra jednak nie pojawi się szybko, przedtem musi być gotowa strategia sieciowa Sony.

■ Kilka ciekawych zdań z ostatniego wywiadu z reprezentantami Activision: „Tak jak wszystkie inne firmy, planujemy poparcie dla GameCube. Chcemy pisać gry na tę konsolę, ale nie mamy jeszcze developer's kitów. Ale spodziewajcie się gier Disney'a i sportów ekstremalnych. Jeśli chodzi o Xbox - jak najbardziej. W tej chwili opracowywany jest Tony Hawk na tę konsolę. W przypadku innych tytułów - oczywiście wydamy kilka gier, ale chcemy zobaczyć jacy klienci kupią Xbox'a. Wiek, zainteresowania i tak dalej. Wtedy dostosujemy naszą linię wydawniczą do nich.”

■ Są nowe informacje, a właściwie plotki na temat gry bazującej na kręconym właśnie filmie „Władca Pierścieni” (który z kolei oparty jest o książki J. R. R. Tolkiena, ale to pewnie wiecie). Znosi się na ostrą walkę prawników. Prawa w tej czy innej formie posiadają bowiem dwie firmy - Sierra oraz Electronic Arts. Sierra planowała olbrzymią, sieciową grę strategiczną MIDDLE EARTH, zaś EA chce stworzyć coś bardziej dostępnego dla wszystkich, i na wszystkie platformy. Obie firmy są bogate i może to długo potrwać.

■ Doskonale znana graczom pamiętającym starsze komputerki i konsolki firma System 3 zamierza wskrzesić swoją najslawniejszą serię LAST NINJA na konsolach nowej generacji. To byłoby coś - gry z tej serii traktujące, jak łatwo się domyślić o przygodach wojownika Ninja zawsze były świetne.

■ Film RESIDENT EVIL ma nowego reżysera! Zwolniono pana Romero, a na jego miejsce wskoczył Paul Anderson - pamiętany z fajnego „Mortal Kombat” i beznadziejnego „Mortal Kombat 2”. Co dalej, zobaczymy.



## NIE BEDZIE MUNCH'S ODDYSEE NA PLAYSTATION 2

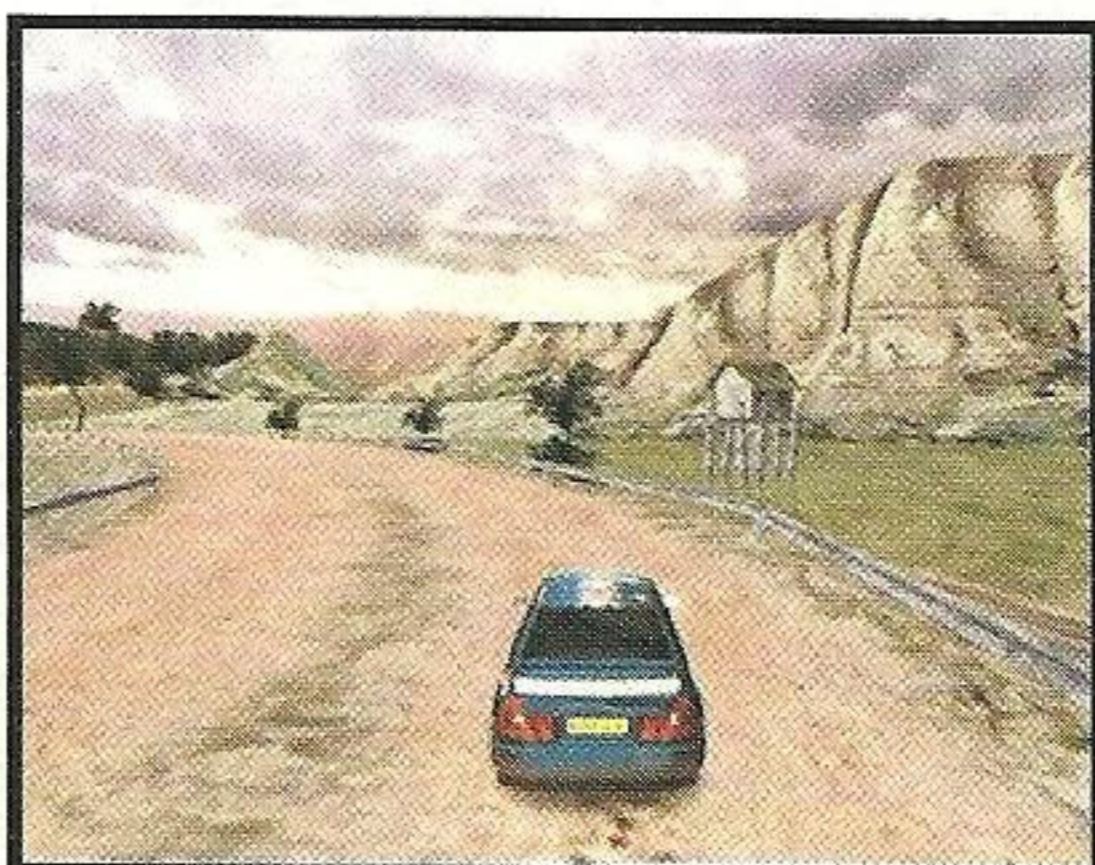
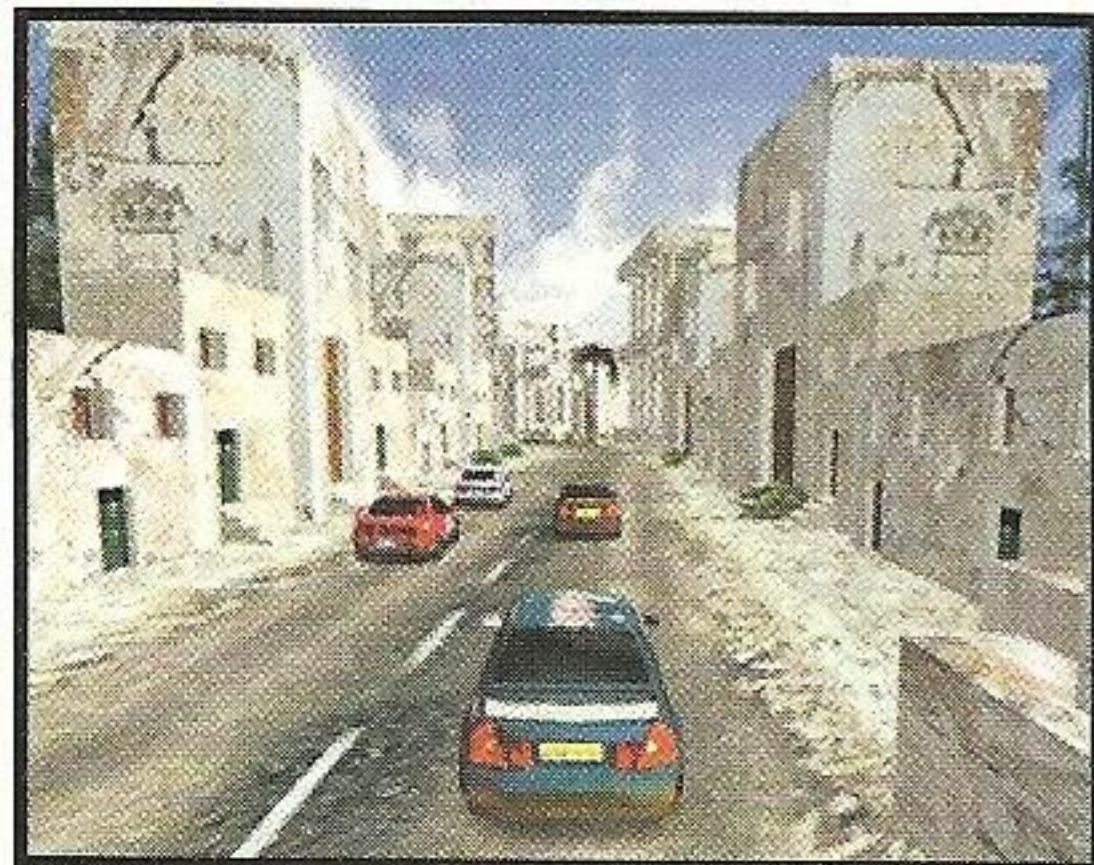
Wiadomość pochodzi bezpośrednio od firmy Infogrames i pani Lorne Lanning - szefowej zespołu Oddworld Inhabitants: Munch nie zagości już na konsoli Sony, a przenosi się do obozu Microsoftu. Firma zdecydowała się na ten drastyczny krok po miesiącach narzekania zespołu autorów na brak sprzętowego anti-aliasingu w PlayStation 2 (pojęcie anti-aliasingu wyjaśnia w tym miesiącu Adrian Chmielarz w Gawędach na stronie 89). Nie wiadomo ile w tym prawdy, faktem jednak jest, że oficjalnie MUNCH'S ODDYSEE pojawi się razem z premierą konsoli Xbox.

Pani Lanning nie omieszkała w dziwny i nieprzyjemny dość sposób skomentować także konsoli PlayStation 2.

„Patrzmy na specyfikację tej konsoli i widzimy niesamowite liczby na papierze. Potem siadamy do kodowania gry i podczas uczenia się nowego systemu odkrywamy całą masę błędów, których można było uniknąć. Projektanci PlayStation 2 nie rozumieją, na czym polega dobra grafika w dzisiejszych czasach. Zapomnieli chyba porozmawiać z autorami gier. Mieliliśmy dosyć mordowania się próbując uzyskać dobrze wyglądającą grę. Takie rzeczy jak anti-aliasing powinny być dostępne sprzętowo, bez kłopotów.”

Tak czy inaczej, Muncha nie będzie na PlayStation 2. A szkoda.

## RAGE PRZEDSTAWIA RALLY CIRCUITS - AFRICA



Oto kolejny po WILD WILD RACING wyścig Rage na PlayStation 2. Autorzy obiecują hiperrealistyczny model fizyczny jazdy i świata, a także najbardziej ze wszystkich wyścigów zaawansowaną sztuczną inteligencję konsolowych kierowców. No i trasy w Afryce. Gra ukaże się wiosną 2001.

# BIOHAZARD 4D - CZYŻBY RESIDENT EVIL 4?



※この画像は制作中のものです  
(C) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED  
(C) VISUAL SCIENCE LABORATORY&DIGITAL AMUSE, INC. 2000



※この画像は制作中のものです  
(C) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED  
(C) VISUAL SCIENCE LABORATORY&DIGITAL AMUSE, INC. 2000



RESERVED  
AL AMUSE, INC. 2000



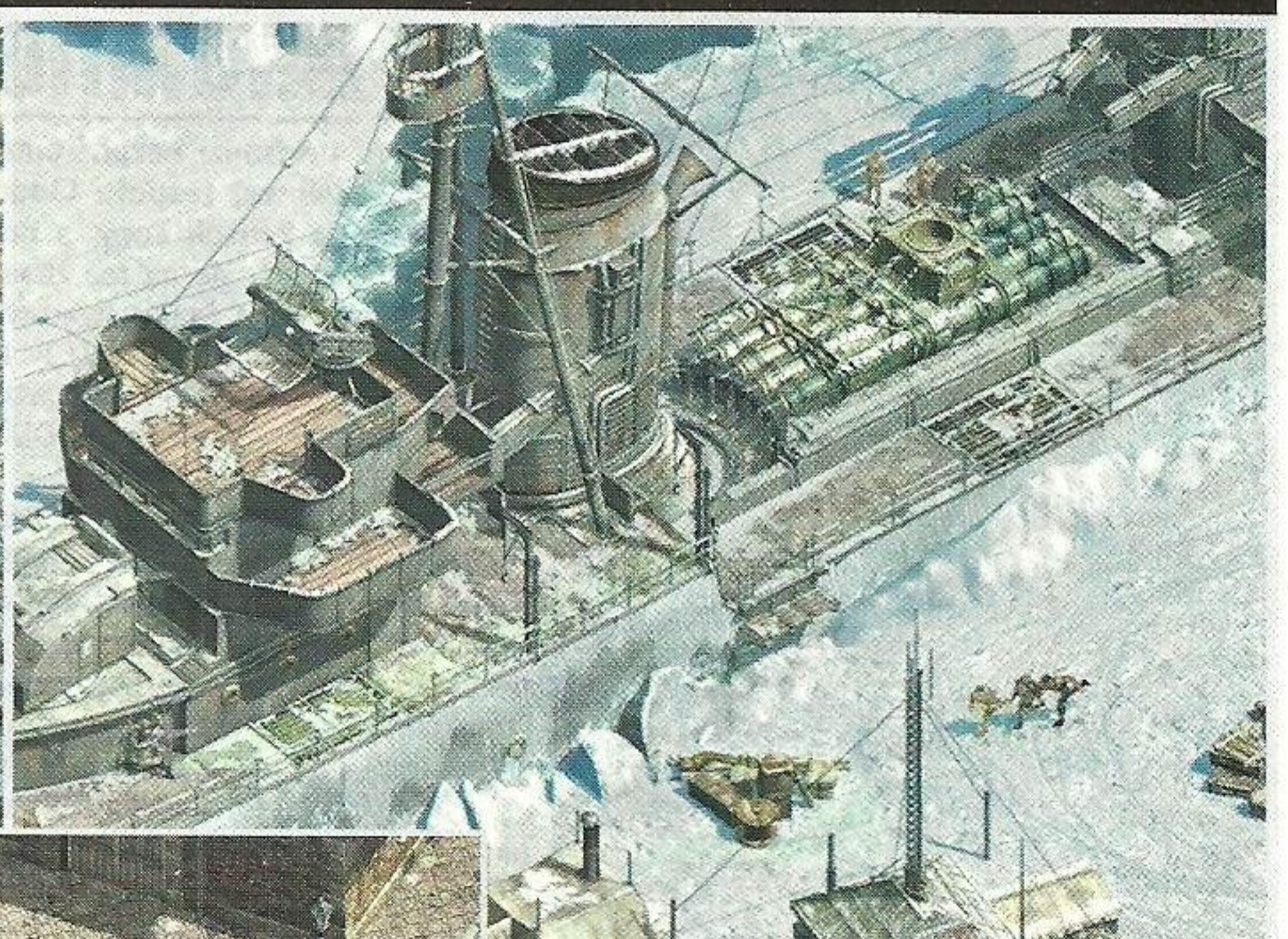
※この画像は制作中のものです  
(C) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED  
(C) VISUAL SCIENCE LABORATORY&DIGITAL AMUSE, INC. 2000



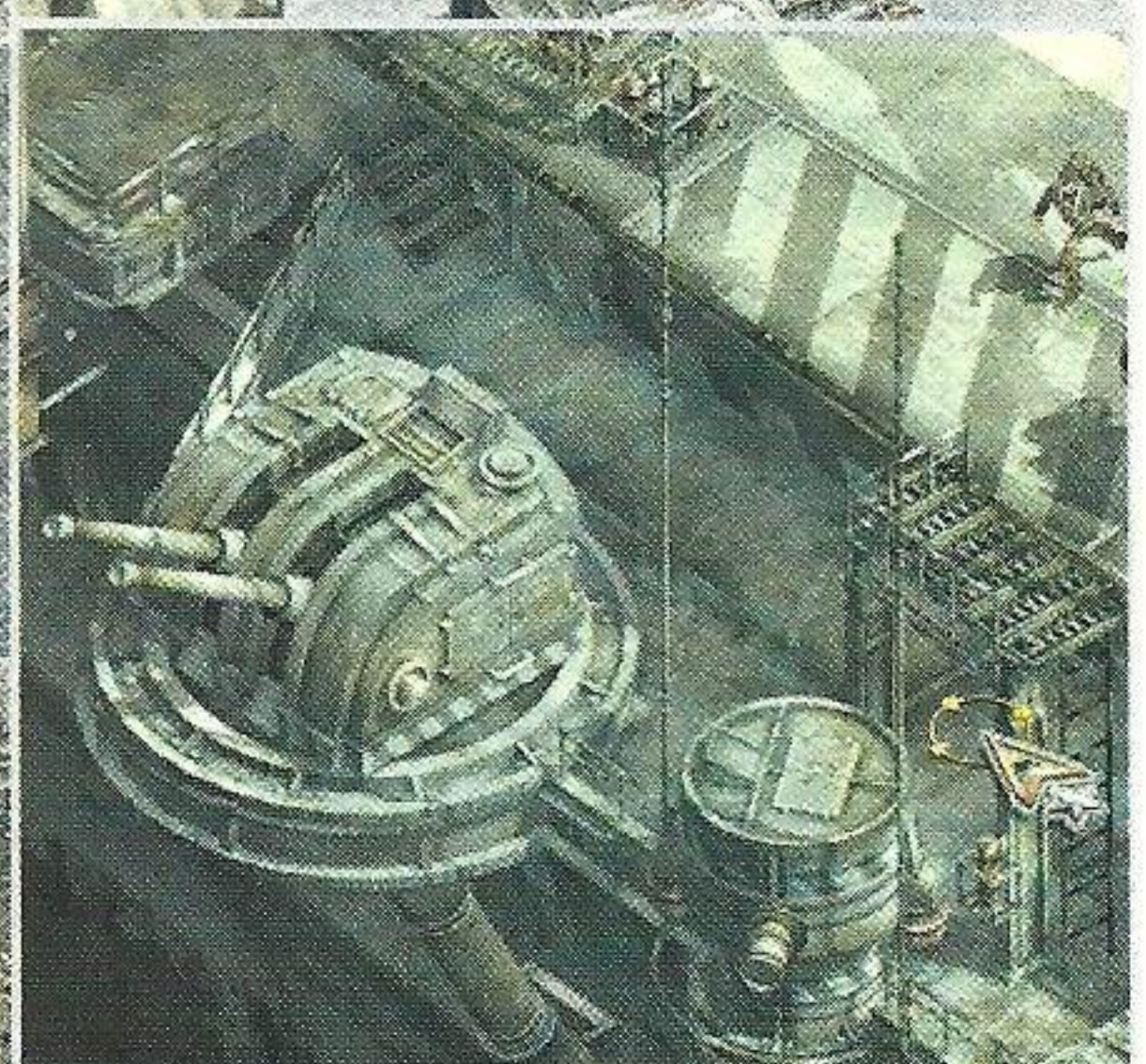
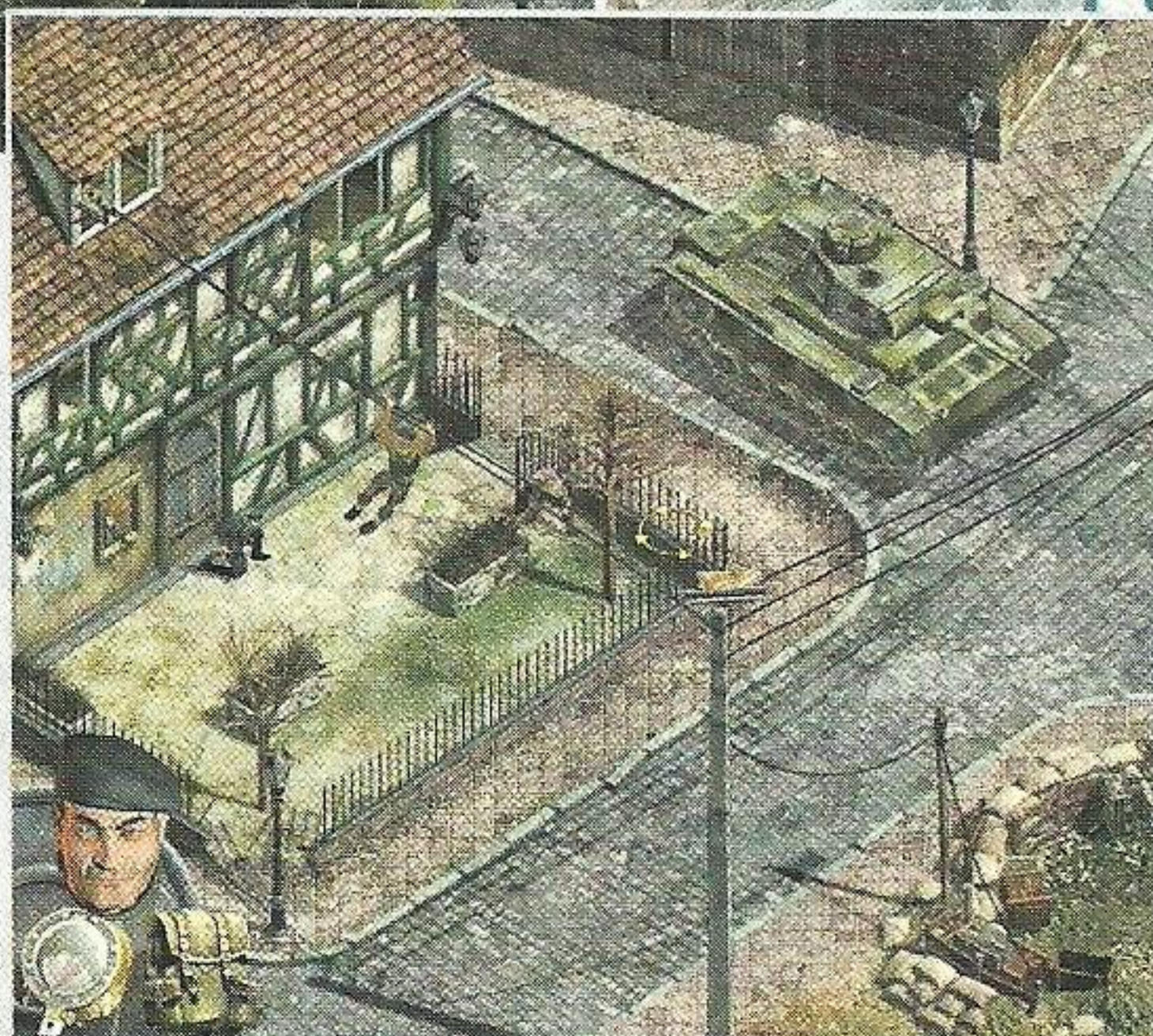
※この画像は制作中のものです  
(C) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED  
(C) VISUAL SCIENCE LABORATORY&DIGITAL AMUSE, INC. 2000

Na niedawnym festiwalu filmów fantastycznych i grozy w Tokio Capcom zaprezentował animowany, 30-minutowy renderowany film pod tytułem BIOHAZARD 4D. Animacja postaci zapierała dech w piersiach, a potwory są przerażające. Czy możemy spodziewać się, że obiekty bądź gotowe fragmenty tego filmu znajdą się w kontynuacji serii RESIDENT EVIL, która jest przecież opracowywana na PlayStation 2? Tego nie wiemy. Ale nie należy wykluczać takiej możliwości. A jeśli tak, to właśnie oglądacie pierwsze screeny z RESIDENT EVIL 4...

## COMMANDOS 2 na PlayStation 2



Pierwsza część COMMANDOS zupełnie zasłużyła była jedną z najlepiej sprzedających się gier na PC w 1999 roku. Oto potwierdzenie zmierzającej na konsole kontynuacji, w postaci screenów z PlayStation 2. Przypomnijmy, że będzie to gra taktyczno - rts'owo - zręcznościowa rozgrywaną w realiach Drugiej Wojny Światowej. Kierujemy grupą ekspertów od akcji dywersyjnych, którzy zostają zrzućeni na terytorium nieprzyjaciela. Każdy ma charakterystyczne dla siebie umiejętności i gracz będzie musiał optymalnie to wykorzystać. Naturalnie wszystko trzeba robić po cichu i z ukrycia - akcje wykonywane są na terenie okupowanym. Widzieliśmy "dwójkę" w akcji na PeCetach - pod każdym względem rewelacja. Gra jest także przygotowywana w wersji na Dreamcasta, jednak nieoficjalnie mówi się, że Eidos rozważa możliwość wstrzymania nad nią prac i przejście do obozu Xbox'a. [PS2 i DC]





26-06-00, NAUKOWCY ODKRYLI SKŁAD LUDZKIEGO DNA...

...04-08-00, ZAŻYCZYLI SOBIE BY  
TO NIGDY NIE NASTĄPIŁO



# Parasite Eve II™

MÓDL SIĘ, BY TO NIE BYŁO W TOBIE

GRA TWÓRCÓW SERII FINAL FANTASY

SQUARESOFT



PLAY  
PS

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

[www.parasite-eve2.com](http://www.parasite-eve2.com)

© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. PARASITE EVE is a trademark 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).

Oto lista 90 ciekawszych firm piszących gry na Xbox'a. W sumie jest ich 155, ale te 60 nic by wam nie powiedziały...

Acclaim Entertainment, Inc.  
 Activision, Inc.  
 Anchor Inc.  
 Angel Studios, Inc.  
 Argonaut Games plc  
 ARTDINK CORPORATION  
 ATLUS CO., LTD.  
 Attention to Detail Ltd.  
 BANDAI CO., LTD.  
 Bethesda Softworks Inc.  
 BioWare Corp.  
 Blue Byte Software, Inc.  
 CAPCOM CO., LTD.  
 CLIMAX Ltd. Co.  
 Core Design Ltd.  
 Crave Entertainment, Inc.  
 Criterion Software Ltd.  
 Cryo  
 Crystal Dynamics Inc.  
 DigitalWare Inc.  
 DMA Design Ltd.  
 DreamCatcher  
 DreamForge Intertainment, Inc.  
 Dynamix  
 Eidos Interactive Ltd  
 Empire Interactive  
 Epic Games  
 Fox Interactive  
 From Software, Inc.  
 Funcom  
 Gathering of Developers  
 GENKI Co., Ltd.  
 Hasbro Interactive  
 Havas Interactive  
 Heavy Iron Studios  
 HUDSON SOFT CO., LTD.  
 Humongous Entertainment, Inc.  
 id Software, Inc.  
 image corporation  
 Imagineer Co., Ltd.  
 7Incredible Technologies, Inc.  
 Infogrames  
 Interplay Entertainment Corp.  
 JALECO LTD.  
 Kalisto Entertainment  
 KEMCO / Kotobuki System Co., Ltd  
 KOEI Co., Ltd.  
 KONAMI CORPORATION  
 MGM Interactive  
 Microids  
 Midas Interactive Entertainment  
 Midway Home Entertainment Inc.  
 Monolith Productions, Inc.  
 Monster Games, Inc.  
 Mythos Games Ltd.  
 NAMCO LIMITED  
 Neversoft Entertainment  
 NovaLogic, Inc.  
 Papyrus  
 Paradigm Studios  
 Pipe Dream Interactive  
 Radical Entertainment  
 Rage  
 Raven Software  
 Red Storm Entertainment, Inc.  
 Reflections Interactive  
 Ripcord Games, LLC  
 Riverhillsoft Inc.  
 Rockstar Games  
 SGI Entertainment Group PLC  
 Sierra  
 Silicon Dreams Studio Ltd.  
 Simon & Schuster Interactive  
 SouthPeak Interactive  
 TAITO CORPORATION  
 Take-Two Interactive Software, Inc.  
 TECMO, LTD.  
 Terminal Reality  
 The Codemasters Software Company Ltd.  
 The LEGO Company A/S  
 THQ  
 Titus  
 TopWare Interactive AG  
 Ubi Soft Entertainment  
 Valve, LLC  
 Virgin Interactive  
 Volition, Inc.  
 Warthog PLC  
 Yuki Enterprise Inc.  
 Zono, Inc.

# XBOX W NATARCIU

## RUSZYŁA MASZYNA PO SZYNACH OSPALE...

**D**nia 20 września na konferencji prasowej w San Francisco panowie z firmy Microsoft postanowili podzielić się ze światem paroma sekretami dotyczącymi swojego krzyżowego projektu. Co prawda Xbosa wciąż nie pokazano i udaje go idiotyczny zielony krzyżyk z podłączonym padem Sidewindera, ale mimo to zdradzono już kilka ciekawych szczegółów. Pierwszym z nich jest nowe logo konsoli - to ma się już nie zmieniać do czasu kiedy pod koniec roku 2001 Xbox wejdzie do gry. No więc to jest ta mniej ważna informacja.

Oprócz nowego logo firmy przedstawiona została też lista developerów pracujących nad grami na Xbosa. Lista ta jest karykaturalnie długa i znajduje się na niej cała śmietanka uznanych twórców gier. Jest to niewątpliwą oznaką, iż producenci gier obdarzają debiut Microsoftu sporym kredytem zaufania. Nic dziwnego - firma utożsamiana z Billem Gates'em kojarzy się przede wszystkim z ogromnym kapitałem - a odpowiednie środki przeznaczone na kampanię reklamową nie mogą być bagatelizowane.

Wróćmy jednak do developerów. Microsoft może już w tej chwili poszczycić się oszałamiającą liczbą 155 firm developerskich. Rzeczywiście robi to wrażenie - tym bardziej, że część wymienionych obok firm znanych na rynku komputerów osobistych już od dawna, po raz pierwszy zadeklarowała chęć tworzenia gier także na konsole.

Ponadto pojawiły się też informacje na temat gier, które trafią na Xbosa. Największym szokiem jest chyba to, że dwa bardzo gorące tytuły Konami - METAL GEAR SOLID 2 oraz SILENT HILL 2 trafią na konsolę Microsoftu.

Na razie tytuły gier są nieznacznie zmodyfikowane - zamiast MGS2 i SH2 mówi się o METAL GEAR SOLID X (premiera gry planowana jest na launch konsoli - czyli pod koniec 2001 roku - jeżeli tak będzie w istocie, okaże się, że METAL GEAR SOLID 2 na PS2 i METAL GEAR SOLID X na Xbosa pojawią się w tym samym czasie...) i SILENT HILL X, ale chodzi tu o te same



Ostateczne i finalne logo nowej konsoli, tym razem firmowanej przez Microsoft.

- tytuły. Dalej też nie jest kiepsko - w kolejce ustawiają się COLIN MCRAE
- RALLY, CRASH BANDICOOT X,
- JURASSIC PARK X, TONY HAWK X,
- SPIDER-MAN X, MUNCH'S
- ODDYSEE, MAX PAYNE, STAR TREK
- VOYAGER: ELITE FORCE, UNREAL
- TOURNAMENT i sporo innych.
- Można wyciągnąć z tego dwa wnioski.
- Xbox będzie miał sporo naprawdę
- bardzo interesujących tytułów na
- starcie. Wniosek drugi - żadna z

- wymienionych wyżej gier nie jest
- tworzona wyłącznie na Xbosa. Wręcz
- przeciwnie - są to konwersje gier
- pisanych na inne konsole - a
- konkretnie PS2. Może okazać się, że
- Xbox będzie platformą znajdującą się
- gdzieś na przecięciu linii gier pisanych
- na PS2 oraz na PeCety. Oznaczałoby
- to, że produkt Microsoftu bardzo
- zaskodziłby PS2, zbierając śmietankę
- tytułów pisanych na nowe dziecko
- Sony i dodając do tego co ciekawsze
- gry PeCetowe. Wiadomo co prawda,
- że trwają prace nad grą opartą na
- motywach horroru "Rzecz"

Carpentera, a także jakimś tytułem wykorzystującym multiplayerowe możliwości konsoli (nad projektem czuwa Red Storm odpowiedzialny m.in. za RAINBOW SIX), ale zdecydowanie przeważają gry z dwóch wymienionych wcześniej platform. Może się więc okazać, że Xbox będzie

- konsolą "cudzych" gier. Mało
- ambitne, ale sprytne.
- Pomimo, że do końca roku nie
- ujrzemy żadnych zdjęć Xbosa, została
- już podjęta decyzja o jego wyglądzie.
- W tej chwili wiadomo kilka rzeczy.
- Konsola będzie miała ciemny kolor -
- prawdopodobnie czarny lub
- ciemnoszary. Będzie miała kształt
- przypominający odtwarzacz video.
- Rozmiarami przewyższy inne konsole
- dostępne na rynku - wielkość jest
- podyktowana koniecznością
- upchnięcia w obudowie twardego
- dysku. Na górze tej obudowy znajduje
- się duży znak X. Z tego co wiadomo
- konsola ma od razu wbudowane
- cztery wejścia na pady.
- Same pady także owiane są mgiełką
- tajemnicy. Z jednej strony - mają
- pozwalać na wsuwanie do dwóch kart
- pamięci (tak jak w kontrolerze do
- Dreamcasta), poza tym mają mieć
- wbudowany system rozpoznawania
- mowy; liczba przycisków na obudowie
- nie będzie przekraczała tej, którą
- szczyty się PSX-owy DualShock.
- Trzymamy rękę na pulsie. ■



SILENT HILL 2 i METAL GEAR SOLID 2 nie należą już tylko do PlayStation 2. Obie gry pojawią się też na konsoli firmowanej przez giganta z Redmond.

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)



PlayStation 195,-



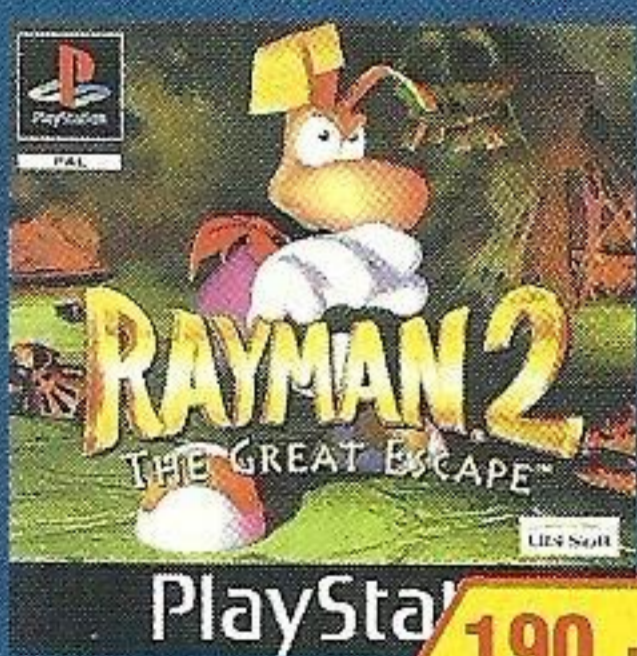
PlayStation 190,-



PlayStation 195,-



PlayStation 195,-



PlayStation 190,-



139,-

Perfect Dark



139,-

Skateboarding

## 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 Efekt	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	149,-
FIFA 2001	195,-	149,-
Final Fantasy 7	109,-	79,-
Final Fantasy 8	189,-	149,-
Front Mission 3	195,-	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,-
NBA 2001	195,-	149,-
Need for Speed 4	190,-	149,-
NHL 2001	195,-	149,-
Nightmare Creatures 2	189,-	149,-
Quake 2	190,-	159,-
R2R	179,-	139,-
Rayman2	190,-	159,-
Rally Championship	195,-	159,-
Resident Evil 3	190,-	149,-
Ridge Racer 4	190,-	99,-
Rollcage 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 1	109,-	79,-
Tenchu 2	189,-	149,-
Tomb Raider 3	149,-	109,-
Tomb Raider 4	199,-	159,-
Tony Hawk's 2	199,-	149,-
Toy Story 2	179,-	129,-
V-Rally 2	109,-	89,-
WCW Maychem	179,-	139,-
nowości	tel.	tel.

## NINTENDO 64

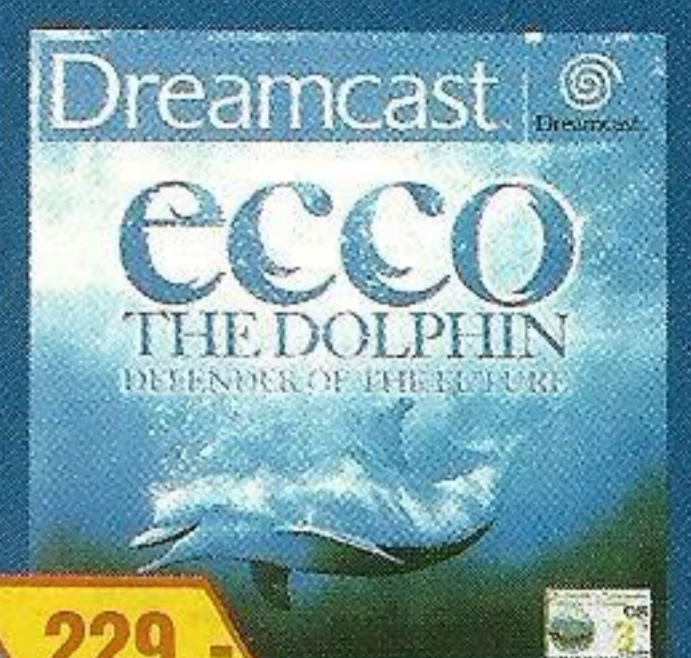
	NOWE	UŻYW.
Konsole N 64	599,-	279,-
Action Replay	129,-	
Joystick	119,-	80,-
Karta Pamięci	80,-	60,-
Rumbel Pack	60,-	50,-
Exption Pack	139,-	99,-
1080 Snowboarding	199,-	139,-
Armorines	249,-	199,-
Banjo-Kazooie	229,-	129,-
Beetle Adventure Racing	249,-	189,-
Castlevania	200,-	159,-
Castlevania 2	249,-	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,-
Formua 1	149,-	79,-
Golden Eye	229,-	149,-
Hexen	149,-	79,-
Iss 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	159,-
Mario 64	120,-	60,-
Mario Golf	239,-	189,-
Mario Party	229,-	149,-
Mario Part 2	249,-	179,-
Mision Impossible	229,-	139,-
Mortal Kombat 4	229,-	189,-
Nba Jam 99	249,-	189,-
NBA Live 2000	269,-	199,-
NBA Curtside	169,-	109,-
Perfect Dark	249,-	199,-
Pokemon Snap	249,-	189,-
Pokemon Stadium	tel.	tel.
Quake 2	249,-	199,-
Rainbow Six	259,-	199,-
Rayman 2	200,-	149,-
Ready 2 Ramble	249,-	199,-
Resident 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 1	149,-	79,-
Turok 2	199,-	120,-
Turok 3	249,-	199,-
Turok Rage Wars	249,-	159,-
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,-
Deep Fighter	229,-	179,-
Deka 2	199,-	169,-
Dragons Blood	199,-	149,-
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,-
Nightmare Creatures 2	229,-	159,-
Nomad Soul	229,-	189,-
Power Stone	229,-	149,-
Power Stone 2	229,-	179,-
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,-
Slave Zero	169,-	129,-
Snow Surfers	209,-	149,-
Sonic Adventure	209,-	159,-
Soul Calibur	219,-	179,-
Soul Reaver	209,-	149,-
Space Chanel 5	229,-	179,-
Speed Devil	209,-	149,-
Star Wars Racer	229,-	209,-
Super Speed Racing	229,-	149,-
Street Fighter 3	229,-	179,-
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,-
WWF Royal Rumble	229,-	179,-
Zombi Rewenge	229,-	209,-
nowości	tel.	tel.



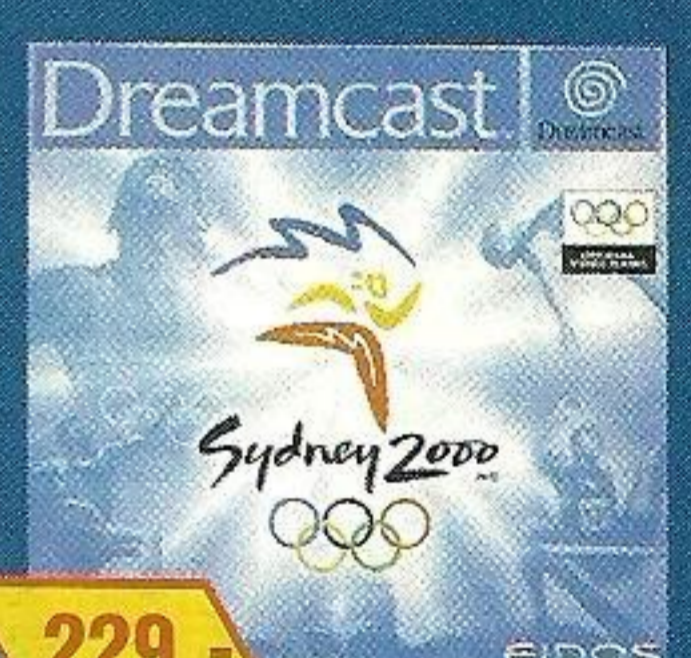
229,-



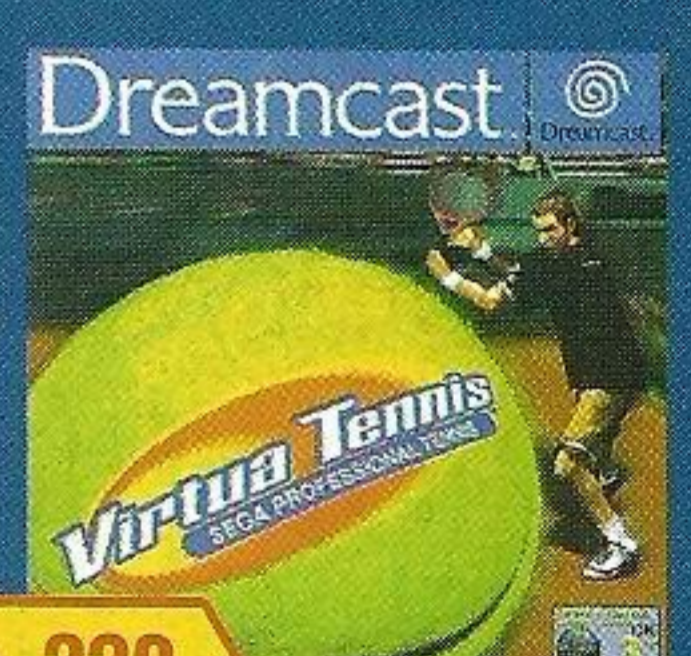
229,-



229,-



229,-



229,-

## GAME BOY

	NOWE	UŻYW.		NOWE	UŻYW.
Konsole Game Boy Color	279,-	209,-			
Konsole Game Boy Pocket	209,-	169,-			
Attack from Mars	145,-	119,-	Pokemon Gold	tel.	tel.
Gex 3D	99,-	79,-	Rayman	145,-	119,-
ISS Pro 99	119,-	79,-	Tassman Devil	145,-	119,-
Lucky Luck	119,-	79,-	Spy vs Spy	145,-	129,-
Montazuma Returns	99,-	79,-	Rugrats Movie Spy vs Spy	119,-	79,-
Mortal Kombat 4	145,-	79,-	Top-Gear-Rally	145,-	109,-
NBA Jam 99	119,-	79,-	Turok 2	99,-	79,-
MGS	145,-	129,-	Sylwester	99,-	79,-
Star Wars: Racer	145,-	119,-	GTA	145,-	139,-
Tom&Jerry	119,-	99,-	Wario Land 2	145,-	109,-
			Wario Land 3	145,-	119,-
			Perfect Dark	145,-	109,-
			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,-
			Wings of Fury	145,-	109,-
			nowości	tel.	tel.

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



139,-

Wario Land 3

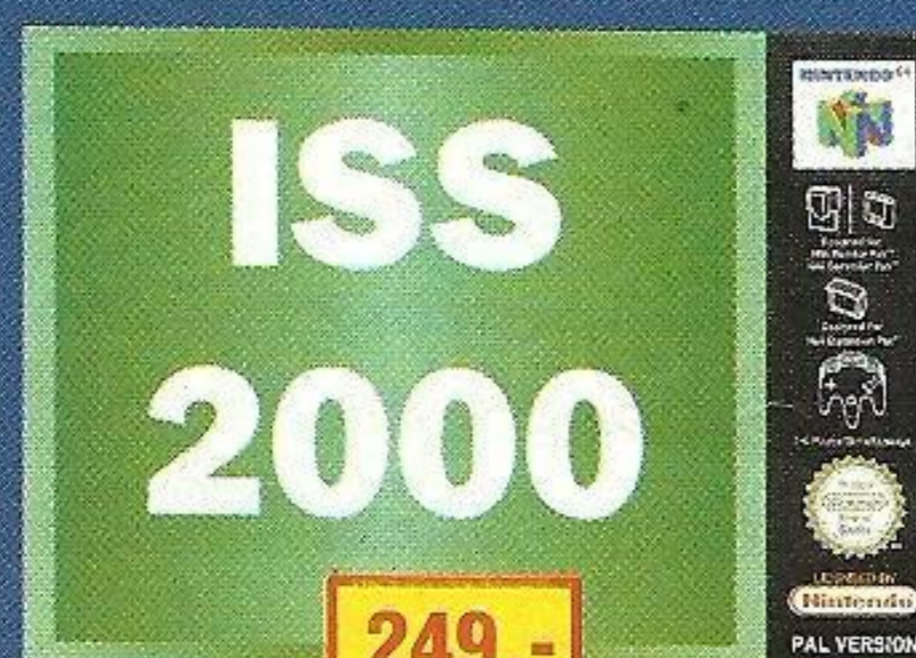


139,-

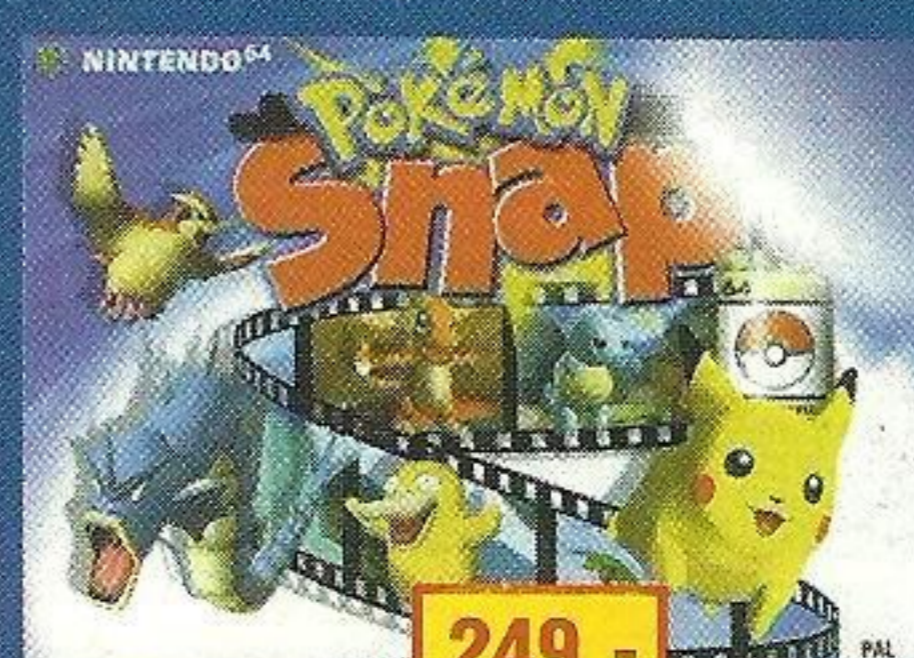
Driver



249,-



249,-



249,-



249,-

# SKLEP NIKO

**PlayStation 2, Dreamcast  
PlayStation, Nintendo, GameBoy**

**PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA NA PS2  
GRY, KONSOLE, AKCESORIA**

**SPRZEDAŻ I WYMAINA  
GIER WYSYŁKOWO  
LUB W NASZYM SKLEPIE  
REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA  
INDYWIDUALNE**

UWAGA:

Instalujemy Internet do SEGA DREAMCAST  
bez przestrajania konsoli, i utraty gwarancji  
uruchamiany oryginalną europejską płytą  
**DREAMKEY**

## ZESTAWY SEGA DREAMCAST

DREAMCAST+2 pady+GRA+KARTA. P+INTERNET

DREAMCAST+2 pady+GRA+INTERNET

DREAMCAST+GRA+KARTA. P+INTERNET

**Skompletuj swój zestaw  
DREAMCAST**

**Sklep "NIKO"**

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

## 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.Razkowska 32

63-400 OstrówWlkp.

**ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!**

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**

# DECE'EM

## ORIGIN'ALNE INFO



■ W świetle ostatnich wiadomości okazało się, iż PLANET HARRIERS będzie stanowić nie lada gratkę dla wszystkich miłośników shooterów. Sequel w wersji arcade pracuje na płycie Hikaru, która posiada nieco większe możliwości niż Naomi. Tym samym pod względem graficznym produkcja nie zawodzi zachowując pełne otoczenie 3D, 60 fps'ów i niesamowitą prędkość połączoną z masą detali. Tytuł z pewnością doczeka się niebawem konwersji uzupełniającej bibliotekę wysmienitych pozycji z gatunku arcade.

■ Fanów QUAKE III, którzy czekają na konsolową wersję z pewnością zainteresuje spis map jakie znajdują się w grze. Ostatecznie ma być ich 31, w tym z PC: Introduction, Arena Gate, House of Pain, Powerstation 0218, Arena of Death, Place of Many Deaths, The Forgotten Place, Fatal Instinct, The Camping Grounds, Temple of Retribution, Lost World, Proving Grounds, The Bouncy Map, Hell's Gate, The Longest Yard, Dueling Keeps, Space CTF oraz wyłącznie na DC: Blue Monday, Hidden Fortress, Dark Chapel, Gaze of the Abyss, Evil Playground, Revolver, Frenzy, Incinerator, Brute Force, Agony, Crisis, Blast Radius, Fallout Bunker, Slow Burn.

■ Zapowiedź VIRTUA FIGHTER X na nowy arcade board jest z pewnością sporym wydarzeniem. Nie zmienia to jednak faktu, iż DC przydałby się jakiś nowy 3D fighter, tym bardziej ze stajni bękartów. AM2 zdaje się podzielać ten pogląd, ponieważ team oficjalnie potwierdził, iż FIGHTING VIPERS 2 jest już w produkcji. Detale nie są obecnie znane ale w przypadku AM2 można spokojnie spodziewać się najlepszego.

■ A więc stało się... DAYTONA USA: NETWORK RACING jest bliżej niż mogłoby się to wydawać. Pomimo faktu, iż gra ciągle jest w fazie produkcji i pewne rzeczy mogą się jeszcze zmienić wiadomo, iż: tytuł powstaje na bazie oryginalnej DAYTONY USA, jakkolwiek nie będzie to zwyczajna konwersja w stylu DYNAMITE DEKA 2 czy też VIRTUA COP 2; za produkcję odpowiedzialny jest sam kreator tytułu i jego obecny zespół Amusement Vision. Jeżeli chodzi o zawartość to znajdują się tam trzy trasy z oryginalnej DAYTONY, dwie z DAYTONA: Championship Circuit Edition, kolejne dwie stworzone na potrzeby tytułu, a w planach jest możliwość włączenia torów z DAYTONA DELUXE, która wyszła na PC. Wszystkie trasy zostały od nowa wymodelowane, wzbogacone o nowe tekstury i wysoką liczbę detali. Dobra grafika i efekty mają mieć miejsce również w przypadku samochodów. A jakby tego było mało wszystko ma ruszać się w 60 fps'ach bez niespodzianek w stylu "pop up". Gdy dodać do tego jeszcze opcję gry po sieci... Premiera japońska zapowiedziana jest już na grudzień, natomiast w Stanach gra ma ukazać się na początku przyszłego roku.

■ Kolejną fantastyczną zapowiedzią dla posiadaczy DC, a przede wszystkim dla fanów 2D fighterów produkcji Capcom i SNK jest... sequel CAPCOM VS SNK! Pomimo iż pierwsza część powinna być w sprzedaży dopiero od niedawna CAPTAIN COMMANDO już potwierdził zaawansowane prace nad drugą.

■ Sierra najwyraźniej nie może się zdecydować co do ostatecznej formy HALF LIFE na DC. Po oficjalnej zapowiedzi, która miała miejsce jakiś czas temu developer poinformował o usunięciu multiplayer'a. Teraz z kolei podano oficjalną wiadomość o kolejnej wersji HL, dedykowanej właśnie multiplayer'owi po sieci, która ma ukazać się w pierwszym kwartale przyszłego roku. Jednocześnie wspomniano o tym, iż zamierza się dodać "wszelkie możliwe elementy" z HL: COUNTER STRIKE. Tymczasem zwyczajny HL ma ukazać się w Stanach już w listopadzie.

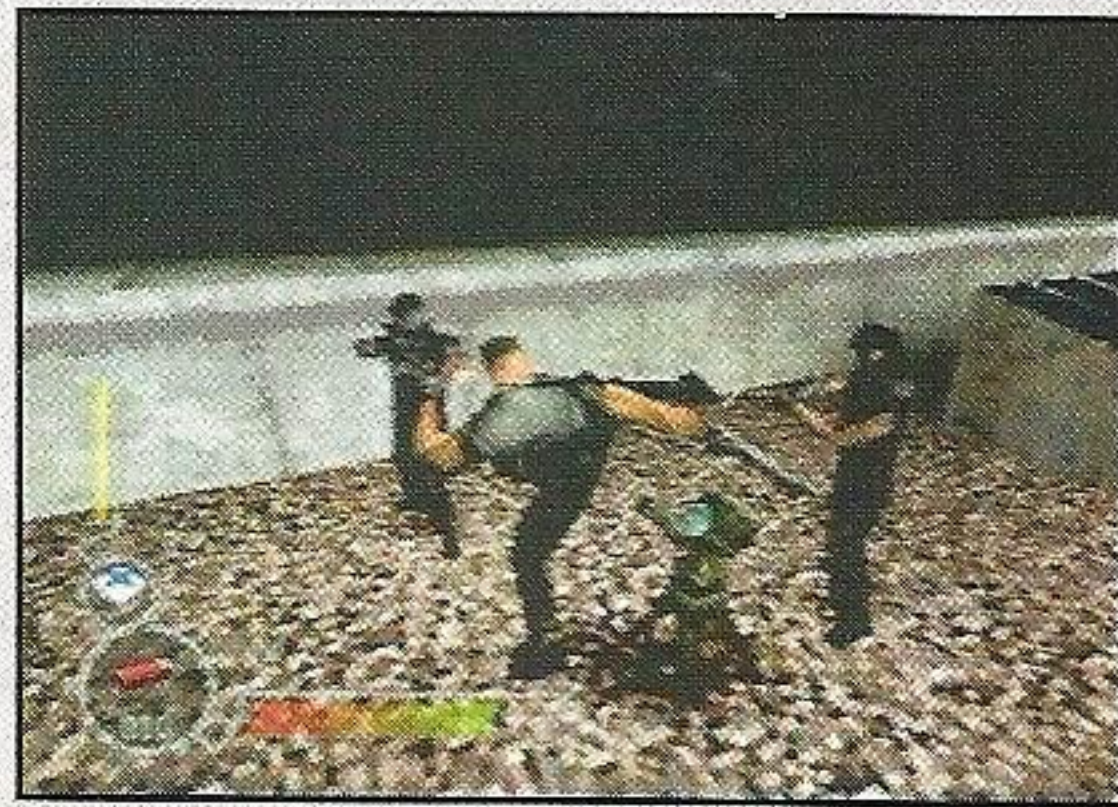
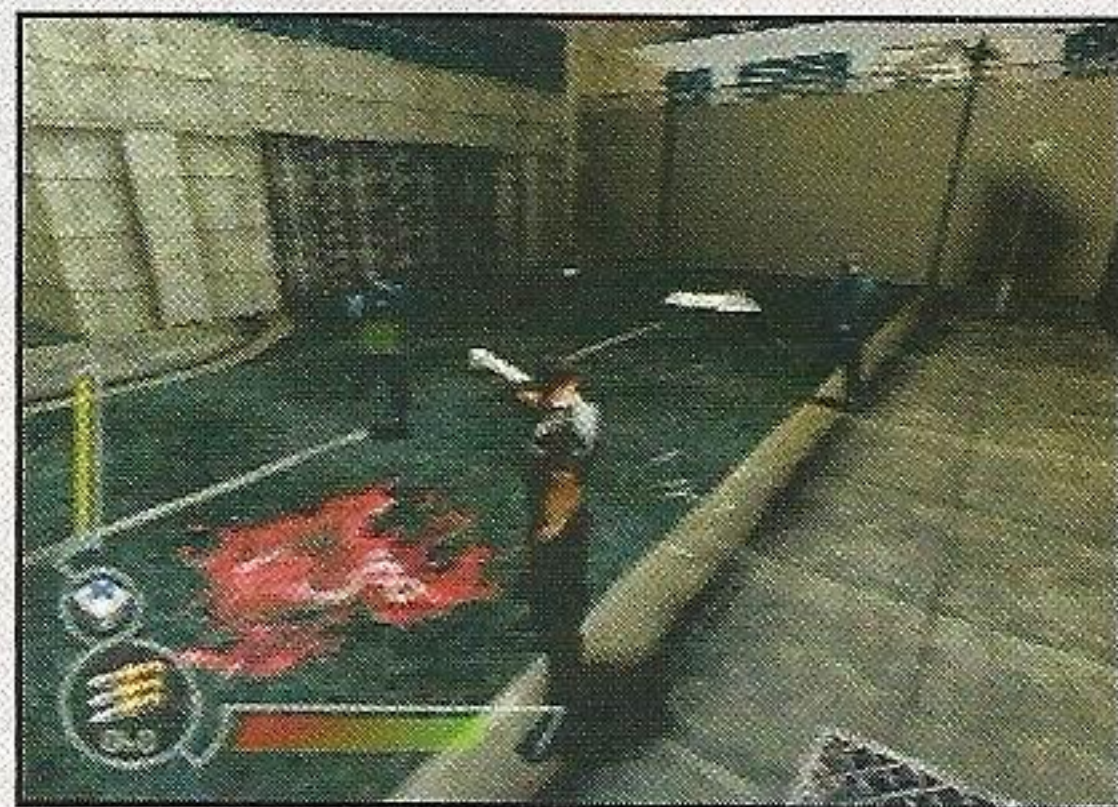
■ Odnosząc się do ostatnich wypowiedzi Sony, odnośnie ilości konsol w momencie premiery, Peter Moore z SOA stwierdził między innymi: "Premiera konsoli nie jest rzeczą łatwą. Składa się na nią kombinacja planów produkcji oraz dystrybucji do najważniejszych detalistów, a także plany marketingowe. Jeżeli w jakimś z tych obszarów coś pójdzie nie tak trzeba liczyć się w konsekwencji z efektem domina. [...] Można przypuszczać, że powodem są problemy z produkcją PS2. Nikt nie "głodziłby" rynku do tego stopnia zwłaszcza kiedy chce się skorzystać z okoliczności jakie towarzyszą premierze. [...] Z pewnością jesteśmy firmą, która może odnieść największe korzyści w wyniku błędów popełnionych przez Sony. [...] Każdy z najważniejszych detalistów kontaktował się ze mną telefonicznie w sprawie zaopatrzenia, które ma zapewnić dziury związane z problemami Sony. Czas w którym się to stało jest z naszego punktu widzenia - doskonały."

■ Z nieoficjalnych informacji wynika, iż Yu Suzuki i AM2 są tak pochłonięci pracami nad VIRTUA FIGHTER X, iż na dalszy plan zszedł kolejny rozdział SHENMUE. Tym samym jest raczej mało prawdopodobne, iż ukaże się ona w Japonii jeszcze w tym roku.

■ A oto garść zapowiedzi na resztę roku. 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 nieźle, 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.

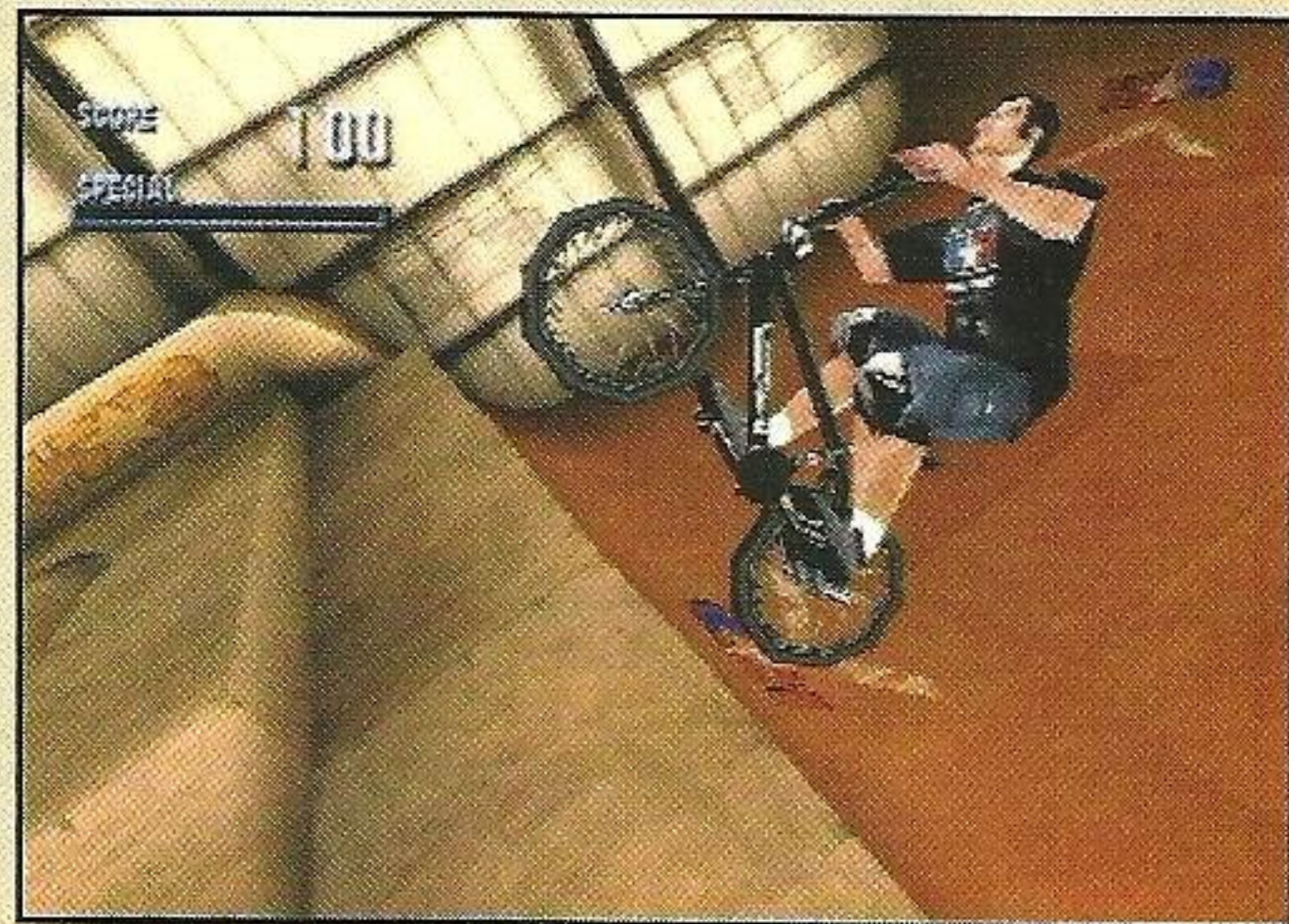
# BLADE

**K**olejną z licencji Marvela, która zawita na ekranach naszych telewizorów będzie BLADE. Niedawno w kinach gościliśmy fajny film pod tym samym tytułem z Lesiejem Snajpsem w roli nieustraszonego łowcy wampirów, a teraz ukazał się on na DVD z kapitalnym dźwiękiem. Wróćmy jednak do gry - jej akcja została umiejscowiona jeszcze przed wydarzeniami znanymi z filmu. Będzie to przygodówka utrzymana w klimacie TOMB RAIDER (tylko bardziej mrocznym i posępnym), z kamerą poruszającą się za plecami bohatera. Walczący z nieumarłym pomiotem księcia ciemności Blade przebije się przez 21 poziomów, z których jako najciekawsze autorzy wymieniają miejskie ścieki oraz Muzeum Gotyckie. Na jego drodze stanie ponad 34 rodzajów obcych istnień. Sama walka będzie toczone zarówno przy pomocy ciosów karate, broni białej jak i mnóstwa karabinów, pistoletów i innych fuzji. Słowem - ostra jątka. Gra powinna pojawić się lada dzień. [PSX]

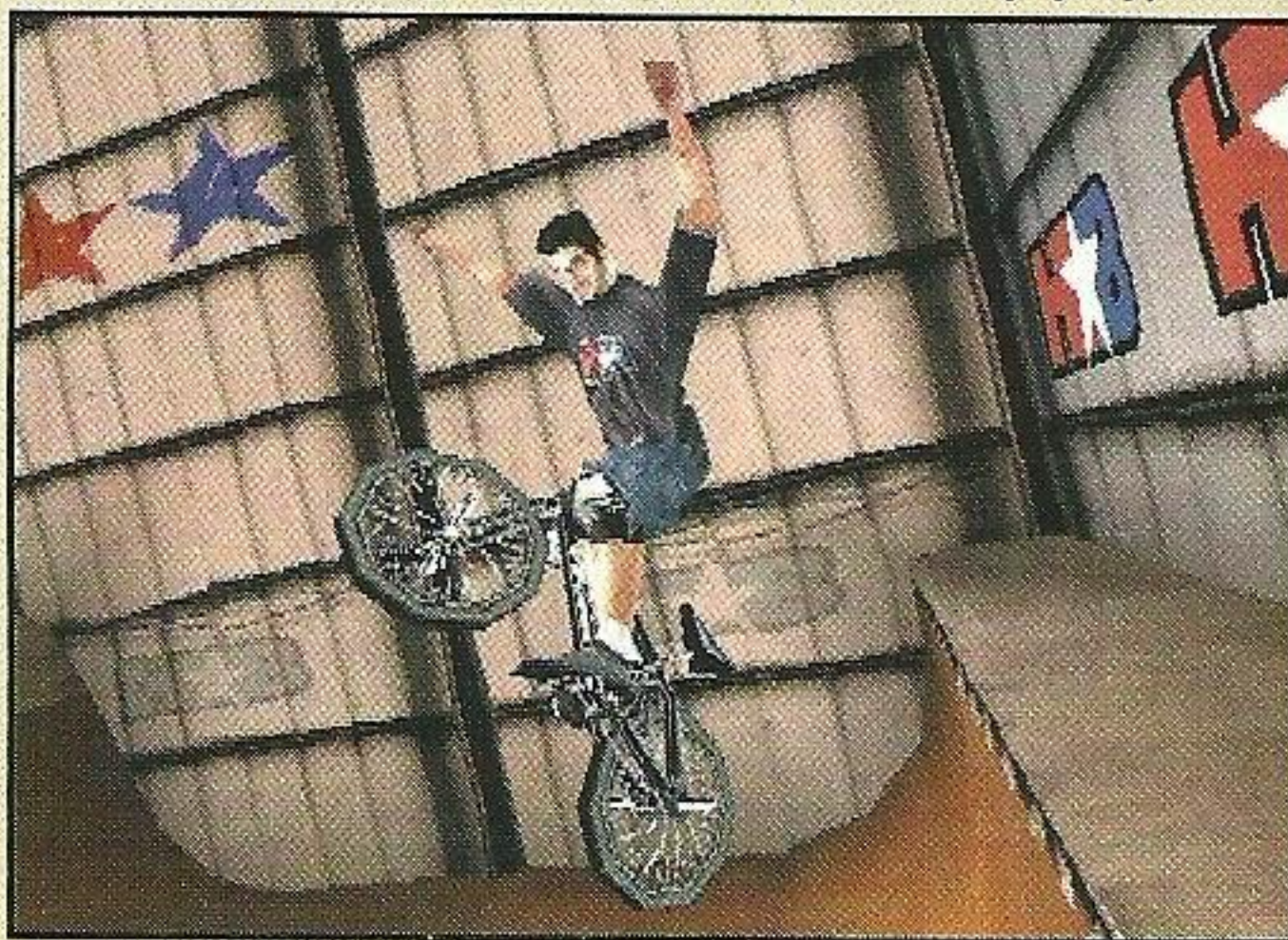


# Mat Hoffman's Pro Bmx

**N**iedługo pojawi się kolejna gra spod znaku sportów ekstremalnych firmowana przez Activision. Tym razem jednak zamiast na deskorolce, szaleć będziemy na BMX'ach, czyli wyczynowych rowerach. W grze pojawi się 10 zawodników



światowej klasy - między innymi tytułowy Mat (10-krotny mistrz verta) oraz np. Joe Kowalski, którego korzenie nie powinny zostawiać żadnych wątpliwości. Będą setki trików oraz lokacji, w których będzie można sprawdzić czy zęby rosną trzy razy. Naturalnie chłopaki będą wymiatać także swoimi sygnowanymi trikami. Autorzy obiecują trzy rodzaje tras: vert (rampa), dirt (jakiś park) oraz street (czyli ulica), wszystkie pełne zabawnych i ciekawych miejsc do jazdy. W grze znajdzie się także edytor poziomów zbliżony do tego, który mieliśmy przyjemność poznać w



THPS2. Zresztą cała gra oparta jest o kod źródłowy Tony'ego 2, stąd też bardzo go w obecnej formie przypomina. Niedługo zobaczymy, że Mat okaże się lepszy od świetnego Dave'a Mirry. [PSX i DC]

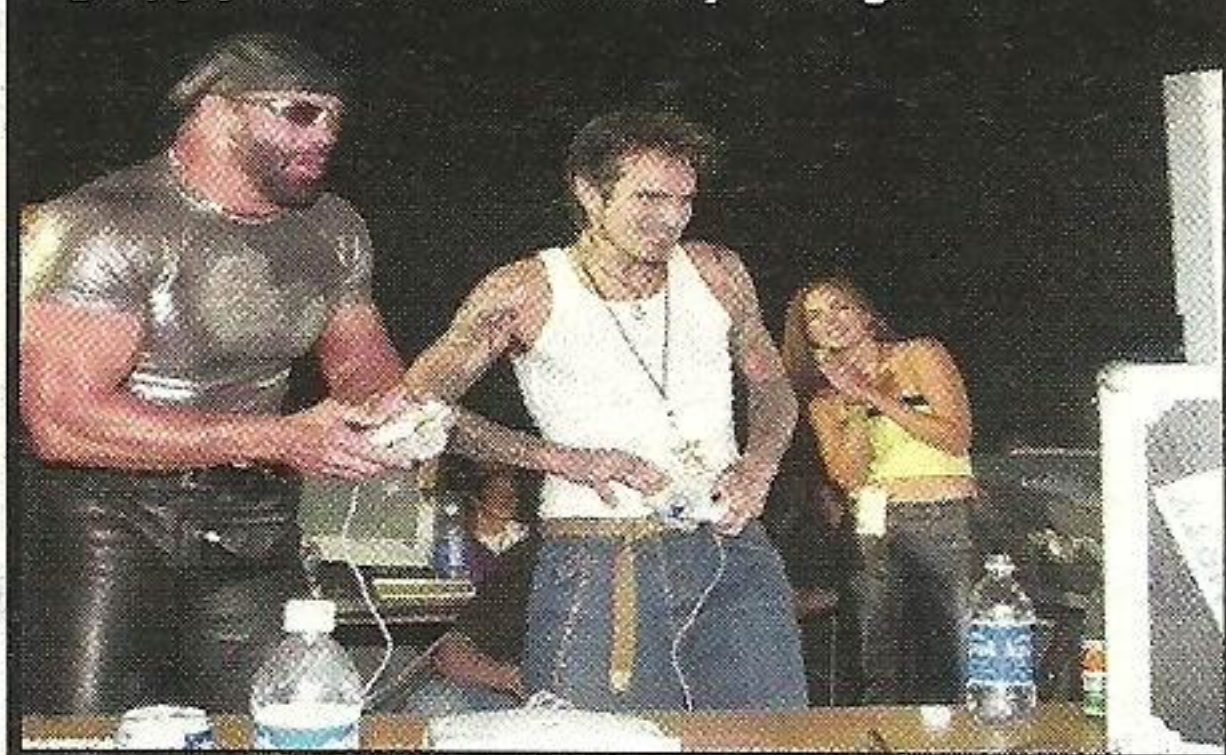
# DECE'EM ORIGIN'ALNE INFO



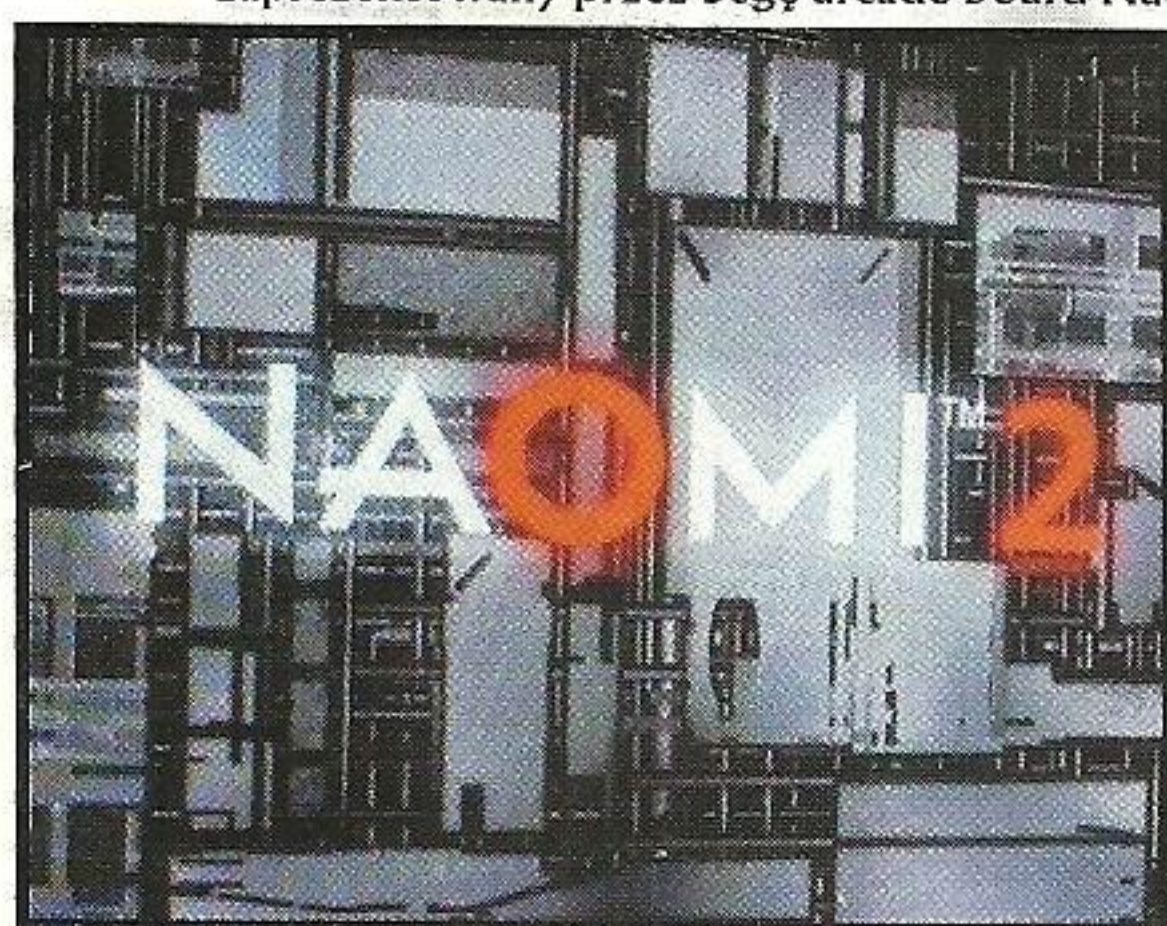
■ Świętując pierwszy rok DC na amerykańskim rynku, tamtejszy oddział Segi wraz z koncernem Nike zorganizował imprezę zatytułowaną Indoor Snowboarding Quarterpipe Competition. Przedsięwzięcie obfitowało w wiele niespodzianek. Poza 80-

cioma tonami sztucznego śniegu i rampą o wysokości 75 stóp znalazły się także odpowiednie osobistości: Eminem, który zabawił publikę, gwiazdy sportów ekstremalnych, Randy "Macho Man" Savage - jedna z największych gwiazd amerykańskiego wrestlingu, czy też w końcu niestawny ex mąż Pamelii Anderson i członek Motley Crue oraz Methods of Mayhem - Tommy Lee. Główne nagrody stanowiły 32.000 zielonych oraz Mitsubishi Montero.

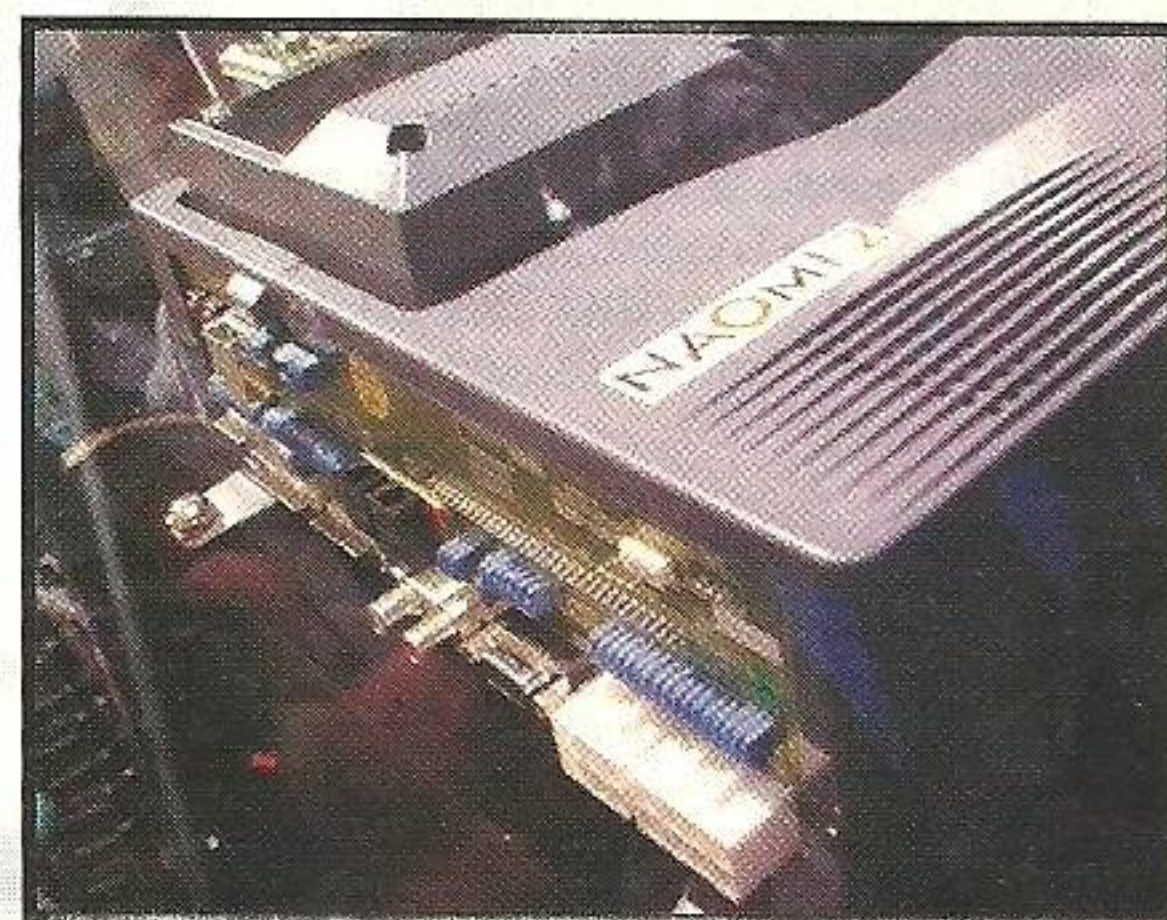
Mashujący Tommy Lee i grający Macho Man Randy Savage



■ JAMMA 2000 to już 38-ma edycja japońskiego Amusement Machine Show, w trakcie którego prezentują się najwięksi potentaci sceny arcade. Tegoroczna impreza obfitowała w wiele ciekawostek, lecz do największych z pewnością należy zaprezentowany przez Segę arcade board Naomi 2 oraz upgrade pierwszej Naomi, w postaci podłączanego GD-ROM'u. Rozwiązanie to pozwoli developerom na sprzedaż swoich produkcji operatorom arcade w formie dobrze nam znanych płyt GD. Skupiając się na nowej płycie Segi warto wspomnieć, iż konstruktorzy położyli tu główny nacisk na sprzętowe wspomaganie "Transform & Lighting", co w efekcie odciąża procesor od operacji związanych z grafiką, a w szczególności efektami świetlnymi. Nowa Naomi pomimo większych możliwości pozostaje kompatybilna wstecz, co z pewnością spodoba się właścicielom salonów gier. Jeżeli chodzi



zaś o to co najważniejsze, czyli gry... Wstępnie zaprezentowano wcześniejszą wersję VIRTUA STRIKER 3, WILD RIDERS - przywodzące na myśl JET SET RADIO oraz CLUB KART (kart racer). Najbardziej interesująca jest jednak zapowiedź gry na którą fani Segi czekają już od dawna, czyli VIRTUA FIGHTER X. Oficjalnie Naomi 2 wraz z gotowymi produkcjami ma pojawić się w przyszłym roku. Tymczasem na pierwotną wersję boardu kompatybilnego z DC zaprezentowano 13 następujących gier: Capcom: RIVAL SCHOOLS 2, CAPCOM VS SNK, GUNSPIKE, GIGAWING 2; Namco: NINJA ASSAULT (gun shooter); Sammy: GUILTY GEAR X (2D fighter w wysokiej rozdzielczości); Sega:



CONFIDENTIAL MISSION (gun shooter w konwencji filmów szpiegowskich), CRACKIN' DJ (gra muzyczna), PLANET HARRIERS, NASCAR ARCADE (racer), SEGA STRIKE FIGHTER (alternatywa dla AIRLINE PILOTS, będąca symulatorem F-18 Super Hornet; nie zabraknie realistycznych misji, walk, tankowania w powietrzu czy też lądowania na lotniskowcu będącym w ruchu), DEATH

CRIMSON; Tecmo: DEAD OR ALIVE 2: MILLENNIUM. Pomimo iż niektóre z nich ukazały się już na DC to i tak pozostaje jeszcze sporo niezłych w sumie pozycji, które dopiero czekają na konwersję.

■ Sonic Team najwyraźniej polubił pomysł światowych premier swoich produkcji. Jednak o ile plan w przypadku PHANTASY STAR ONLINE zawiódł (jednomiesięczne opóźnienie) o tyle sytuacja może nie dotyczyć sequela SONIC ADVENTURE. Czy tak będzie w rzeczywistości - przekonamy się już za jakiś czas.

■ Jak zapewne już wiecie Sega zdecydowała się odpuścić minioną edycję Tokyo Game Show. Nie znaczy to jednak, że z firmą czy też DC dzieje się coś złego, czego dowodem była oddzielna impreza, zorganizowana w tokijskim kompleksie Joypolis. Na trzech piętrach wystawiono prawie wszystko co tylko mogło kojarzyć się z Segą i jej konsolą. Nie zabrakło także osobistości jak Yuji Naka czy załogi z Red Company odpowiedzialnej między innymi za serię SAKURA TAISEN. Z ciekawszych rzeczy warto wspomnieć o konkursie Sega Dance Battle, gdzie gracze starali się naśladować ruchy postaci z JET SET RADIO czy też przebrani w stroje Sonic'a tańczyli do muzyki z NIGHTS i SONIC R. Pozostając przy tańcu trzeba wspomnieć o "żywej" Ulali ze SPACE CHANNEL 5. Jeżeli chodzi zaś o zawartość to poza tytułami o których już słyszeliście na szczególną uwagę zasłużyły DAYTONA DC, SONIC ADVENTURE 2 oraz er-te-es HUNDRED SWORDS. Oddzielna rola przypadła zaś wspomnianym już przedstawicielom Red Company, którzy promowali SAKURA TAISEN III. SOJ ma poważne zamiary co do tego tytułu i nic w tym dziwnego, ponieważ jego popularność porównywalna jest np. do serii FINAL FANTASY. W ramach pokazu "Touch & Try" licznie zgromadzeni fani mogli podziwiać zapowiedzi tej produkcji. Fantastyczne animacje połączone z dogłębną prezentacją najwyraźniej odniosły oczekiwany skutek powodując zadowolenie przybyłych. To z kolei spowodowało, iż aby sprawdzić wersję testową trzeba było czekać około 3 godzin. Według wielu opinii ST jest pozycją, która zapewni znaczny wzrost popularności DC w Japonii, jednakże ze względu na swoją specyfikę raczej nie należy spodziewać się jej tłumaczenia, podobnie jak miało to miejsce w przypadku poprzednich części, wydanych na Saturnie.

■ SOA poinformowała, iż w drodze jest już kolejny prezent dla fanów zmagania na lodzie. Niestety NFL2001 ukaże się dopiero na początku przyszłego roku, a to ze względu, iż tym razem mają zostać dopracowane wszelkie szczegóły włącznie z grą po sieci. Tym samym sequel ukaże się mniej więcej rok po pierwszej części.

■ Pojawiły się kolejne wiadomości odnośnie LAST BLADE 2. Gra zyskała podtytuł "Final Edition", co poniekąd sugeruje, iż SNK może szykować kilka dodatków. Jeżeli zaś chodzi o samą grę to znajdą się tam następujące tryby: Story, Fighting, Time Attack, Training, Demo Viewer, oraz Art Gallery. Dla mniej wymagających dodano tryb dla początkujących, który pozwala na odpalanie ciosów specjalnych i sekretnych poprzez naciśnięcie tylko jednego przycisku (lamel!). Ostatecznie gra powinna ukazać się w Japonii już w grudniu.

■ Po zakończeniu prac nad VIRTUA TENNIS oraz VIRTUA ATHLETE 2K, Hitmaker, czy też jak niektórzy wolą AM3, pracuje nad kolejną pozycją wartą uwagi. CONFIDENTIAL MISSION ma bowiem być mieszanką fabuły James'a Bond'a z wykonaniem w stylu VIRTUA COP, co w najprostszy sposób można określić jako gun shooter w konwencji filmów szpiegowskich. Całość zapowiada się naprawdę obiecująco, a wersja arcade ma ukazać się już w listopadzie.



## 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



GAME BOY™  
COLOR



Ul. Syrokomli 14  
03-335 Warszawa

tel/fax: (022) 814 27 66

0501 707 919

0501 196 694

wirus PlayStation<sup>®</sup>2 atakuje!

[www.sony.com.pl](http://www.sony.com.pl)

szczepionki nie wynaleziono...

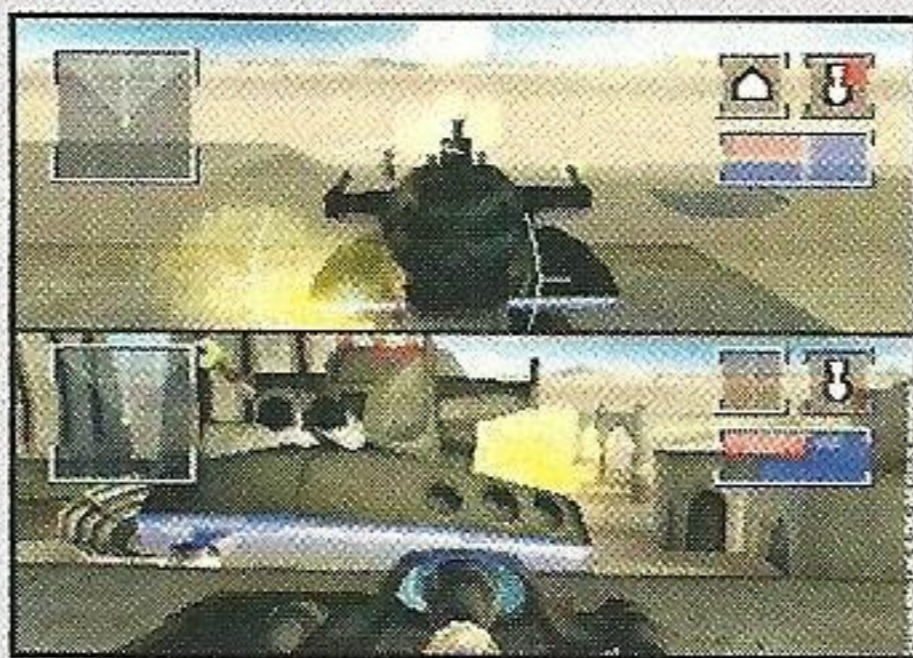
Zostań jednym z pierwszych posiadaczy PlayStation 2. Już od 11 listopada 2000 rusza serwis informacyjny PlayStation na [www.sony.com.pl](http://www.sony.com.pl). Zapowiedzi nowych gier i filmów DVD. Rejestracja. Polska premiera. Poznaj tajemnicę.

INFOLINIA PlayStation: (022) 87 87 087

# Star Wars Demolition

**K**ontynuacja VIGILANTE 8 z podtytułem 2ND OFFENCE nie okazała się przebojem. Być może gra zbyt niewiele odbiegała od pierwowzoru, a może to inne czynniki zadecydowały o tym, że gracze jej nie kupili. W każdym razie zespół Luxoflux - autorzy przygód alfonsa Torque i jego brygady od tego czasu w kooperacji z Lucasarts pracują nad swoim nowym projektem - grą zblizoną tematycznie do V8, ale przeniesioną w realia świata Gwiezdných Wojen.

Akcja gry została umiejscowiona pomiędzy „Nową Nadzieją” a „Imperium Kontratakuję”. Pretekstem do demolki będzie turniej organizowany przez bossa świata przestępczego, Jabbę the Hutta. Jabba ma wejścia wszędzie, więc turniej nie będzie rozgrywany tylko na Tatooine - w siedzibie gangstera. Będzie baza rebeliantów na śnieżnej planecie Hoth, będzie jama Sarlacca, będzie wreszcie Gwiazda Śmierci. Aby było bardziej ciekawie, ludzie Jabby porozmieszczali na arenach mnóstwo pułapek oraz bonusów.



Z postaci kochanych przez wszystkich na pewno wystąpi Bobba Fett w swoim słynnym statku Slave One. Pojawia się także nowi ludzie, jak choćby Wade Vox -



przyjaciół i rywal Luke'a pochodzący także z Tatooine. Podobnie jak Luke, też jest obdarzony Mocą. Swoją drogą Vader pewnie udusiłby Hutta

wzrokiem, gdyby wiedział, że ten urządza sobie zabawę na jego ukochanej Gwieździe Śmierci. Gra ukaże się w listopadzie. [PSX i DC]

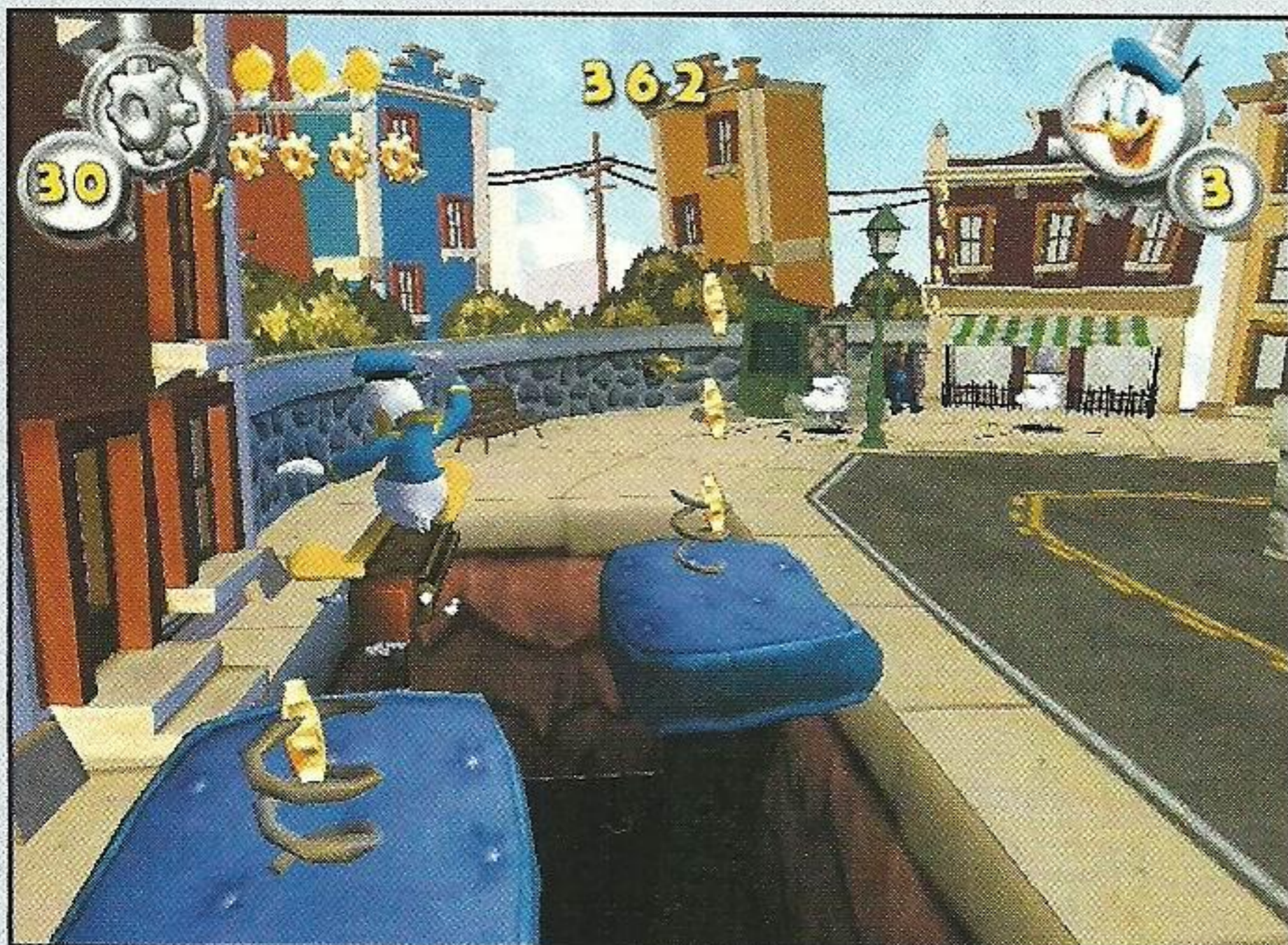
# Donald Duck Quack Attack

**S**zykuje się gratka dla miłośników platformówek i najpopularniejszego na świecie fafluniącego kaczora (sorry, Duffy). Świeżo nabyta od Disneya licencja

już niedługo zaowocuje wyprodukowanym przez Ubi Soft DONALD DUCK QUACK ATTACK. Gra jest momentami zblizona nieco do przygód Crasha, a zapowiada się

bardzo fajnie zarówno dla młodych, jak i starszych. DDQA ukaże się zarówno na PlayStation, jak i na PS2. Dobra - z przyjemnością prezentujemy duże screeny z

wersji na PS2 - pomyślcie, że już niedługo tak właśnie będą wyglądać konsolowe gry... **A kto nie lubi pięknej grafiki w platformówkach?** [PS2 i PSX]



## Newsflash

■ Infogrames potwierdziło kolejne części swej nieśmiertelnej serii TEST DRIVE oraz TEST DRIVE OFFROAD. Tym razem główną platformą docelową będzie PlayStation 2. Na pierwszy ogień idzie TEST DRIVE OFFROAD WIDE OPEN.

■ UNREAL TOURNAMENT na PS2 pojawi się w USA już w dniu premiery PlayStation 2. Niestety, na premierę europejską trzeba będzie poczekać jeszcze przez co najmniej trzy miesiące.

■ Przez pierwszy miesiąc działania sieci SegaNet w USA zdobyła ona 100 tysięcy członków. Przypomnijmy, że jest to płatny portal Segi, do

którego łączą się użytkownicy DC przy pomocy modemu. Tutaj mogą rozmawiać z innymi graczami, ściągać i wysyłać sobie save'y z gier, zrobić zakupy w sklepie czy zwyczajnie poczytać najświeższe newsy gierkowe. Zaczyna się też sieciowe granie - na pierwszy ogień poszedł entuzjastycznie przyjęty w USA football amerykański NFL2K1, w którego Amerykanie już grają sobie multiplayerowo przez Net.

■ Po EVERGRACE, ETERNAL RING i ARMORED CORE2, firma From Soft zapowiedziała kontynuację swojej serii gier rpg KING'S FIELD na PlayStation 2. Z informacji tej ucieszy się pewnie Brat - ta saga należy do jego ulubionych.

■ Shigeru Miyamoto udzielił ostatnio wywiadu angielskiemu magazynowi Edge. Stwierdził on, że najprawdopodobniej zaprezentowane przez niego na SpaceWorld demo z Mariami będzie dołączane do nowej konsoli Nintendo. Shigeru powiedział także, że w tej chwili nie zajmuje się już pojedynczymi projektami. Nadzoruje bowiem prace nad około 30 grami dla GameBoy Advance oraz udziela rad kolegom, którzy opracowują nowe części Mario i Zeldy na GameCube.

■ THQ zaprzeczyło niedawno, że w niedługim czasie ukaże się zmodyfikowana wersja Smackdowna na PS2. Reprezentanci firmy stwierdzili, że

na razie skupiają się na drugiej części WWF SMACKDOWN na pierwszego PSX'a. Gdy gra zostanie ukończona, autorzy zabiorą się za pisanie wrestlingu nowej generacji zupełnie od nowa. Recenzja WWF SMACKDOWN 2 już za miesiąc. Marcellus zaciera ręce...

■ Amerykańska wersja FINAL FANTASY IX ukaże się dokładnie 14-go listopada. Nie możemy się doczekać.

■ Świetna wiadomość dla (byłych) fanów serii TWISTED METAL. Zapowiedziano kontynuację serii na PlayStation 2, zatytułowaną TWISTED METAL BLACK. I gdzie tu ta świetna wiadomość, zapytacie?

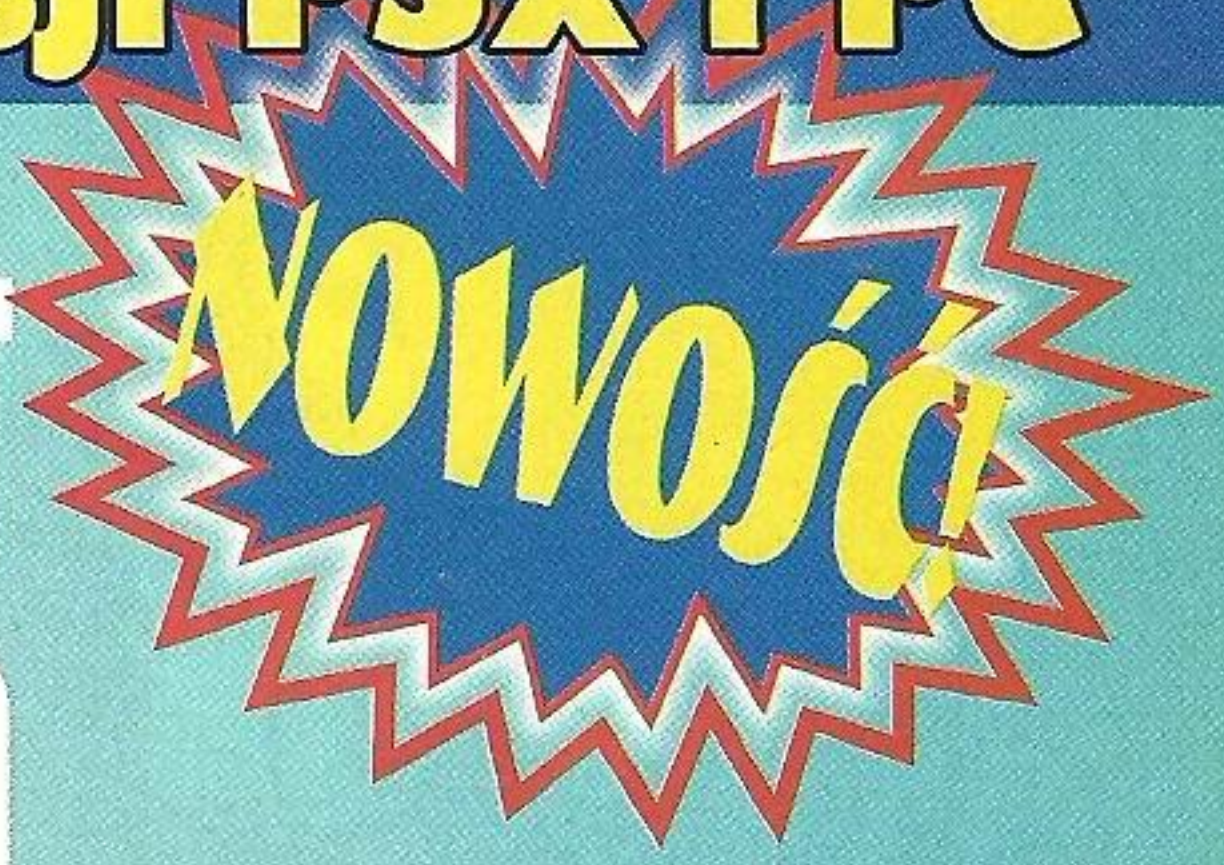
Otóż nie bierzcie się za nią jak za dwie poprzednie 989 Studios, ale nowy team o nazwie Incognito. Co ciekawe, ten nowy zespół składa się po części z weteranów, którzy dawno temu stworzyli kapitalnego TWISTED METAL 2. Dobrze - może uda się zatrzeć niesmak po dwóch ostatnich częściach tej gry na PSX'a...

■ Niedawno dowiedzieliśmy się, że na PlayStation 2 powstają nie jeden, ale aż trzy tytuły z licencją Marvela. Pierwszy to oczywiście SPIDER-MAN 2, drugi to sequel X-MEN MUTANT ACADEMY (nazwany roboczo X-Men Fighter Action). Trzecia gra opowiadać będzie o przygodach Wolverine'a. Wyda ją Activision.

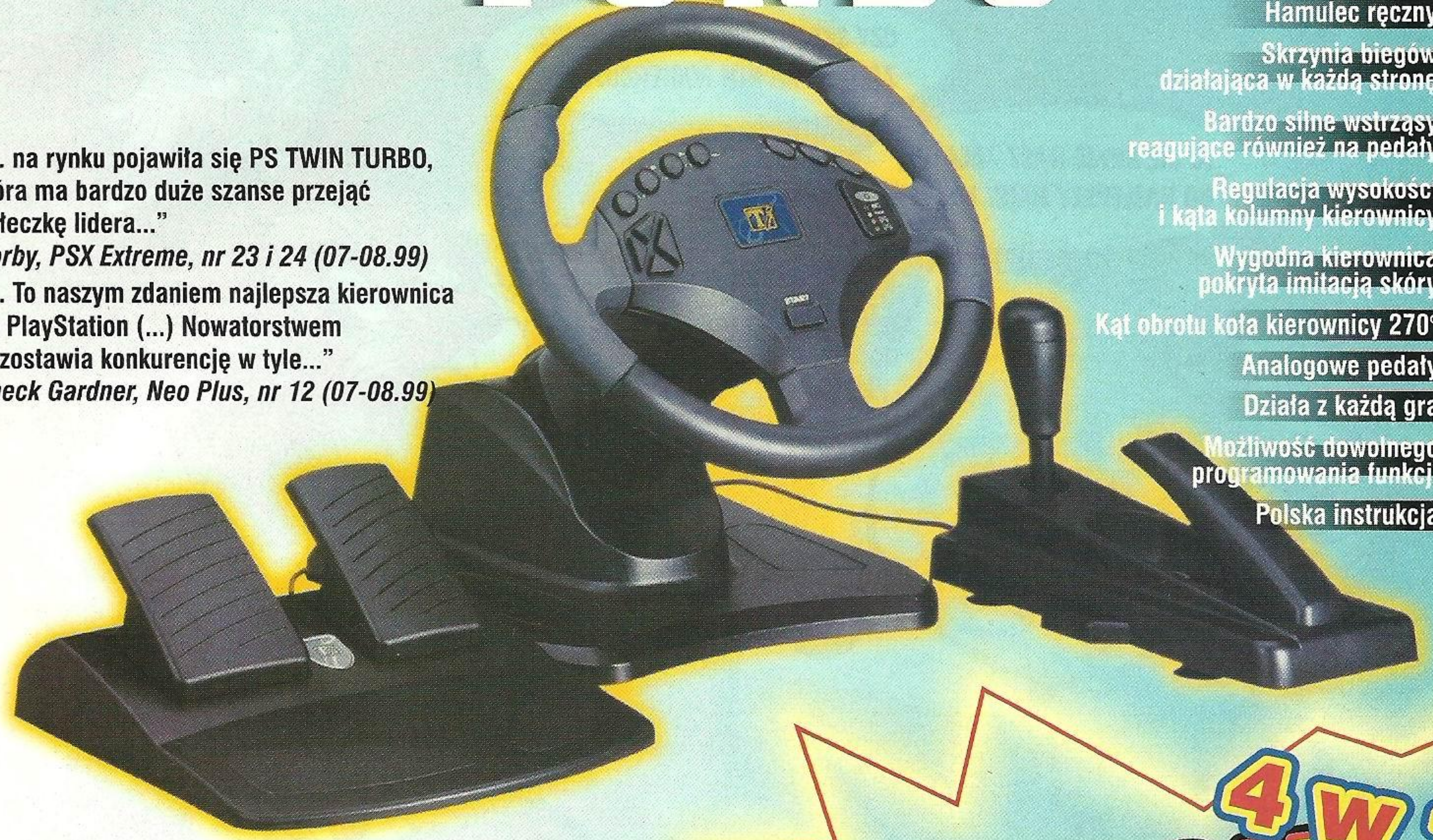


**Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PSX i PC**

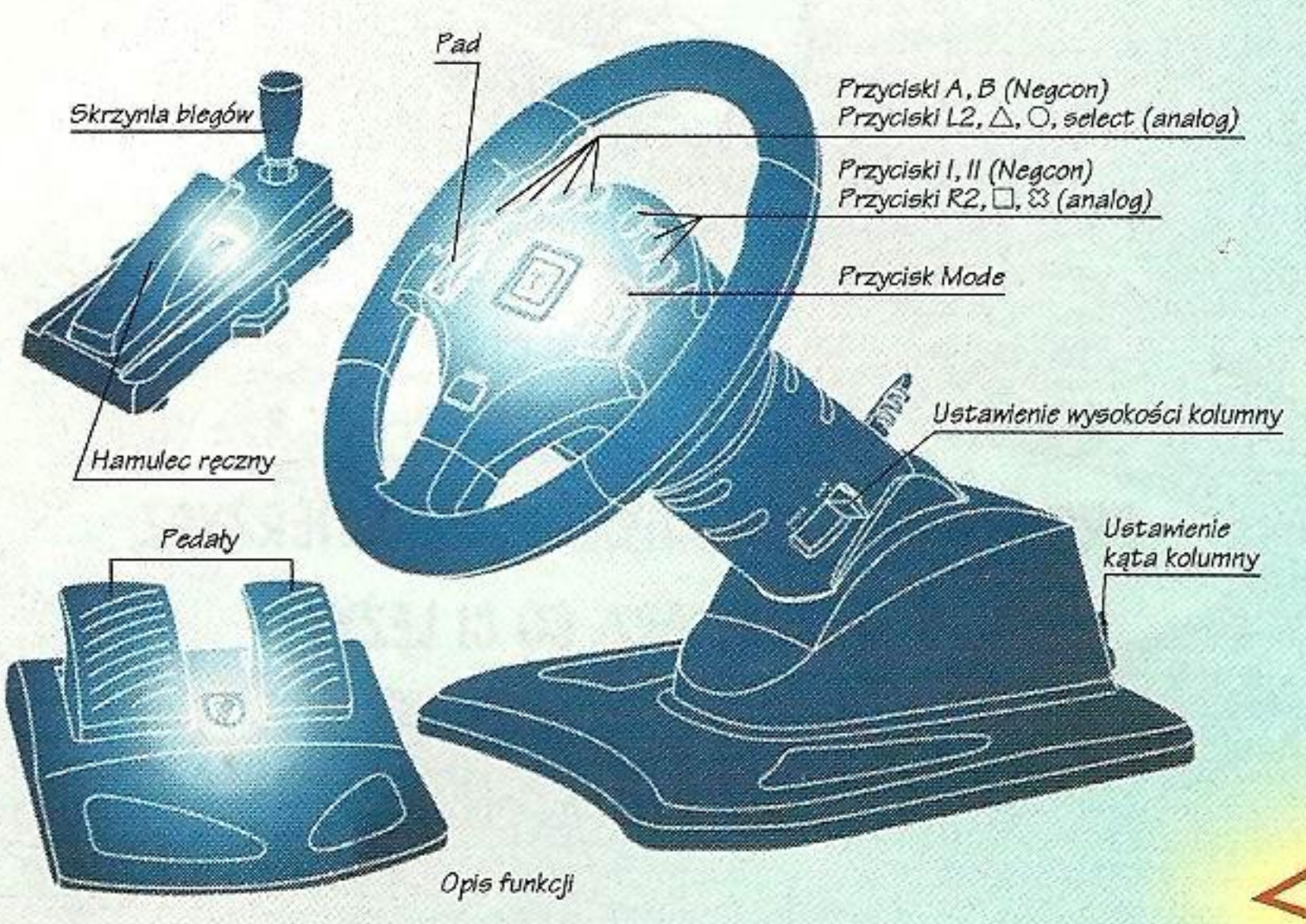
# PS/PC TWIN TURBO



„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera...”  
*Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)*  
 „... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle...”  
*Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)*



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



**4 w 1**  
**UWAGA!**  
**REWELACJA!**  
**Zaoszczędź!**

**Kierownica Twin Turbo Deluxe współpracująca z PC, PSX, PSX2, Nintendo64**

**Szukaj w dobrych sklepach!**

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów



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  
 pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

**Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EPIK**



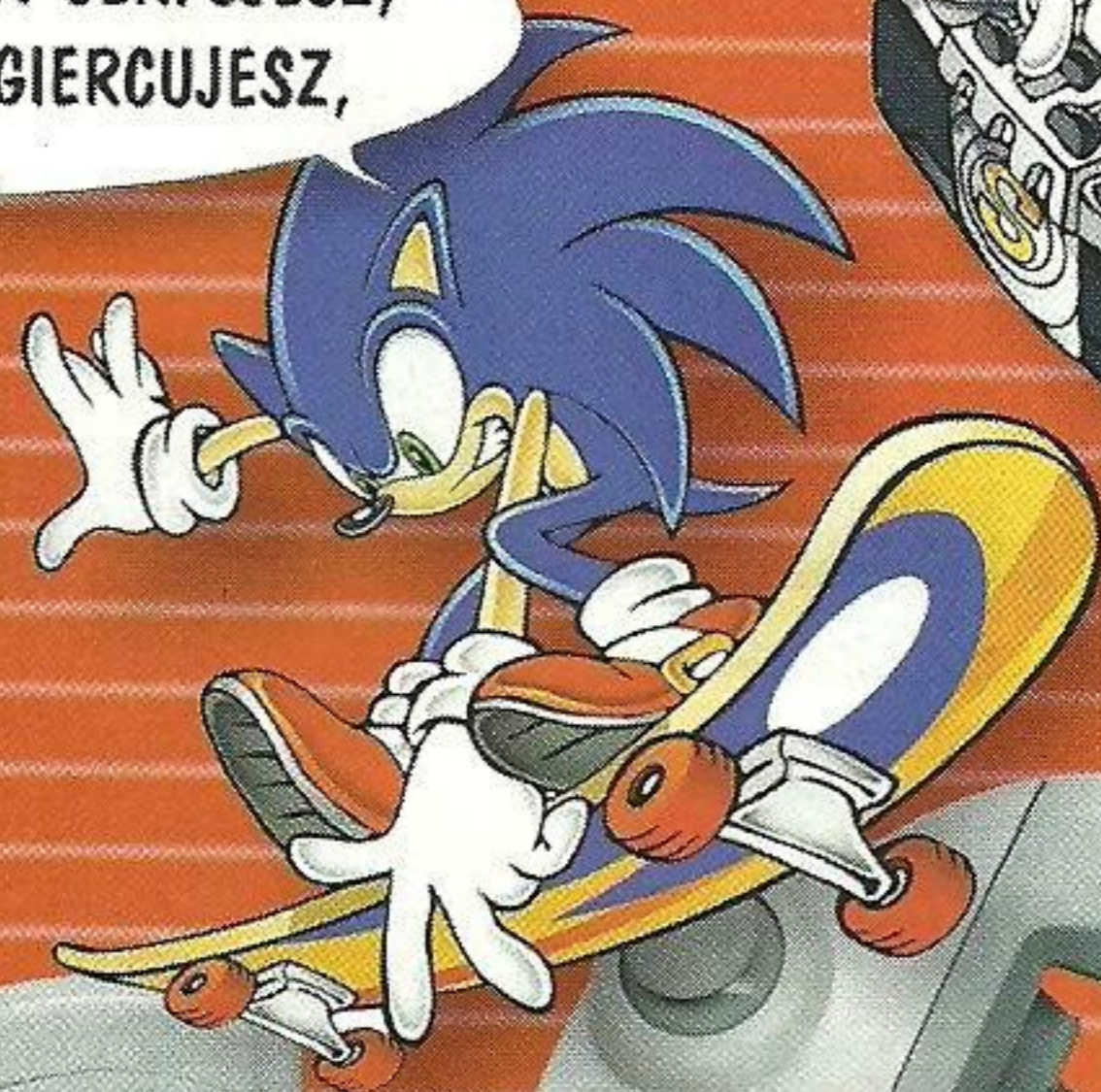
MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,  
DREAMCAST W KRAJU  
W SUPERCENIE.



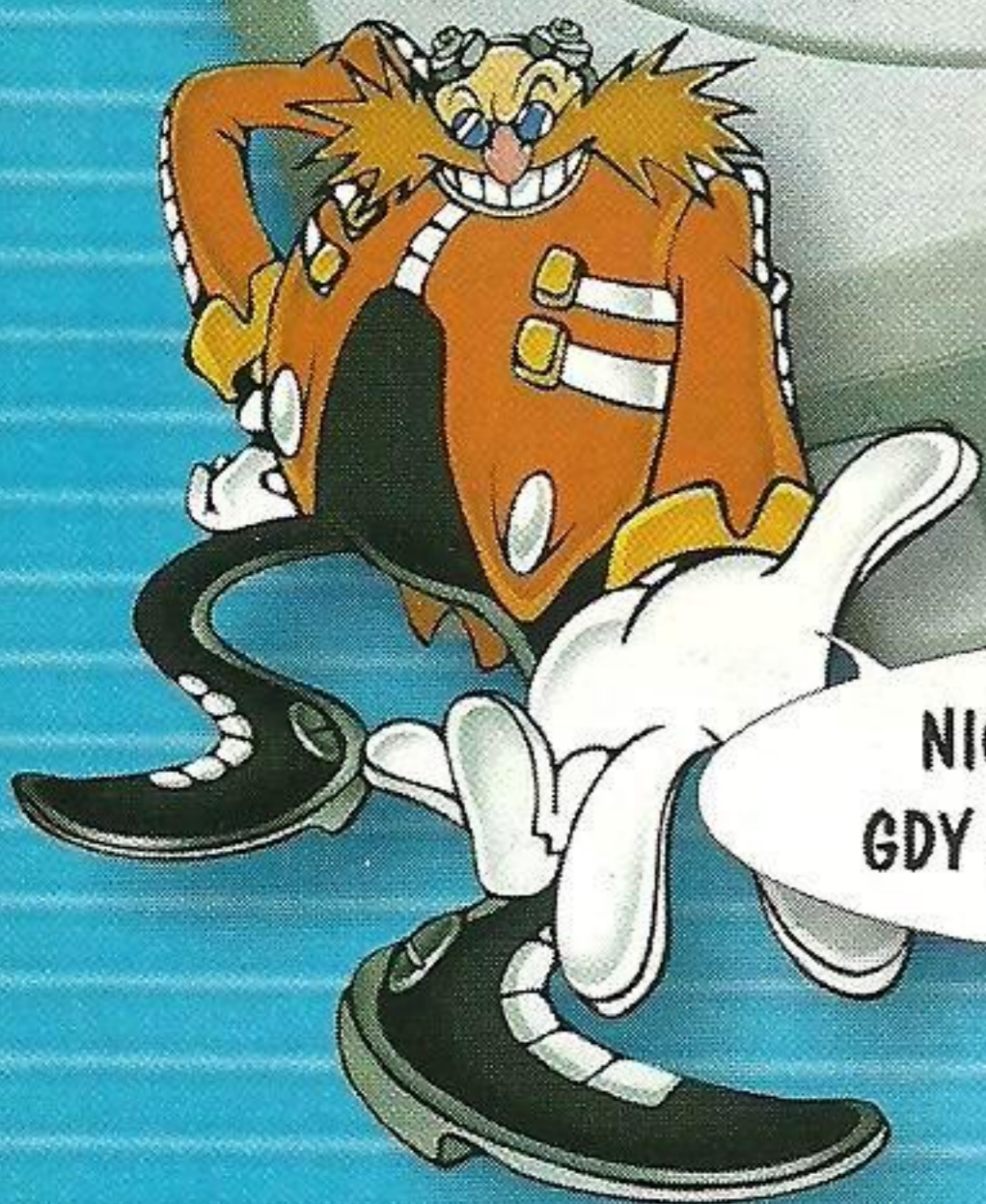
HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,  
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.



CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,  
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,



TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,  
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.



NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,  
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

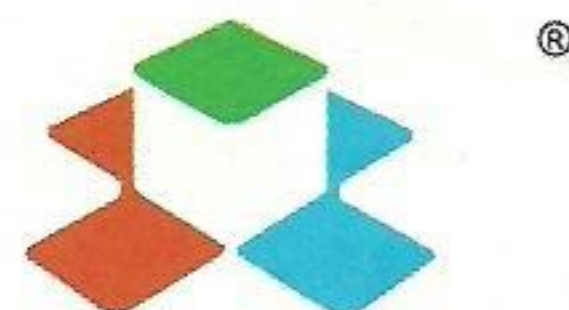


PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,  
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.  
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,  
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:  
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,  
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.**

Dostępny jedynie  
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:  
[www.dreamcast.pl](http://www.dreamcast.pl)



Lanser.net

Wyłączny dystrybutor:  
Lanser.net S.A.  
Władysławowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. 055 2 363 363  
fax 055 2 363 366



## JESIENNY ZJAZD CENOWY!

PLAYSTATION	NOWE	UZYW.
KONSOLA PSX PAL/NTSC	599,-	390,-
KONSOLA PSX PAL/NTSC	679,-	470,-
PLAYSTATION ONE	tel.	tel.
DUAL SHOCK SONY	99,-	69,-
JOYPAD BARRACUDA ANALOG	89,-	59,-
SPECIALIZED JOYSTICK (Arcade)	150,-	100,-
MYSZ SONY	135,-	95,-
PAL BOOSTER (RFU, AV, NTSC)	65,-	tel.
GAME HUNTER MAX (NTSC)	85,-	tel.
ACTION REPLAY 9002+CD+MC 15	99,-	tel.
2 EXTREME	99,-	69,-
ACTION BASS	195,-	tel.
AKUJI THE HEARTLESS	199,-	69,-
ALUNDRA	139,-	100,-
APOCALYPSE	139,-	100,-
ASTERIX	159,-	119,-
ATV-QUAD POWER RACING	195,-	tel.
BIO FREAKS	99,-	79,-
BUSHIDO BLADE	99,-	79,-
BUST A MOVE 2-Arcade Edition	99,-	79,-
BREAK OUT	195,-	tel.
CHASE THE EXPRESS	195,-	165,-
COLIN McRAE RALLY	109,-	79,-
COMMAND & CONQUER	109,-	79,-
C & C-RED ALERT	79,-	50,-
C & C-RETALIATION	149,-	119,-
CRASH BANDICOOT	109,-	89,-
CRASH BANDICOOT 2	99,-	69,-
CRASH BANDICOOT 3	99,-	69,-
CROC	99,-	69,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-	69,-
DESTRUCTION DERBY 3-RAW	195,-	165,-
DINO CRISIS	189,-	149,-
DUKE NUKEM	119,-	89,-
DUKE NUKEM-TIME TO KILL	169,-	139,-
DUKE NUKEM-PLANET OF BABES	195,-	tel.
EARTH WORM JIM 2	99,-	69,-
EC WANARCHY RULZ	195,-	165,-
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001	195,-	165,-
FINAL FANTASY 7	99,-	69,-
FINAL FANTASY 8	99,-	tel.
FIRO & KLAWD	99,-	69,-
FUTURE COP-L.A.P.D.	99,-	69,-
GALERIANS	195,-	165,-
GEX-DEEP COVER GECKO	169,-	129,-
GRAN TURISMO	99,-	69,-
GRAN TURISMO 2	99,-	tel.
GTA 2	159,-	129,-
HBO BOXING	195,-	tel.
HERCULES, DISNEY'S	99,-	69,-
ISS PRO '98	149,-	109,-
ISS PRO EVOLUTION	195,-	159,-
JUDGE DREDD	99,-	59,-
KNOCKOUT KINGS '99	109,-	79,-
LOADED	89,-	59,-
LEGACY OF KAIN	119,-	89,-
LEGEND	149,-	119,-
MEDI EVIL	109,-	79,-
MEDI EVIL 2	169,-	119,-
METAL GEAR SOLID	119,-	89,-
M.G.S.-VR MISSIONS	149,-	119,-
MICRO MACHINES V3	99,-	69,-
MORTAL KOMBAT 4	179,-	139,-
MO TO RACER-WORLD TOUR	195,-	tel.
MUSIC	99,-	69,-
NEED FOR SPEED 4	169,-	139,-
NEED FOR SPEED PORSCHE	195,-	tel.
NUCLEAR STRIKE	99,-	69,-
ODD WORLD	109,-	69,-
ODD WORLD 2	159,-	119,-
PANDEMONIUM	99,-	69,-
PANDEMONIUM 2	99,-	69,-
PARAPPA THE RAPPER	99,-	69,-
PARASITE EVE 2	199,-	tel.
POPULOUS	89,-	49,-
PORSCHE CHALLENGE	89,-	59,-
RAGE RACER	119,-	79,-
RAYMAN 2	195,-	159,-
RC DE GO	195,-	tel.
RESIDENT EVIL 3	190,-	149,-
RE-VOLT 2-RC REVENGE	195,-	165,-
RIDGE RACER 4	99,-	69,-
RICKY CHARMICHAEL MOTOCROSS	149,-	109,-
RIVEN	119,-	79,-
ROAD RASH 3D	119,-	79,-
SHADOWMAN	159,-	119,-
SLED STORM	139,-	99,-
SOVIET STRIKE	99,-	69,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99,-	59,-
STAR TREK-INVASION	195,-	165,-
STAR WARS-JEDI POWER BATTLES	195,-	165,-
STREET SKATER	109,-	69,-
SYDNEY 2000	195,-	165,-
SYPHON FILTER 2	179,-	139,-
TEAM BUDDIES	195,-	165,-
TENCHU	119,-	79,-
TEKKEN	99,-	69,-
TEKKEN 2	99,-	69,-
TEKKEN 3	99,-	69,-
TEST DRIVE 4	109,-	69,-
TEST DRIVE 5	149,-	109,-
TOCA-WORLD TOURING CAR	190,-	160,-
TOMB RAIDER 3	99,-	69,-
TOMB RAIDER 4	119,-	79,-
TO TAL NBA '98	89,-	59,-
TUNNEL B1	89,-	49,-
VAGRANT STORY	195,-	tel.
VANISHING POINT	195,-	tel.
V-RALLY-Dual Shock Version	109,-	79,-
V-RALLY 2	109,-	79,-
WIPEOUT 2007	109,-	79,-
WORMS	109,-	79,-
WORMS MAYHEM	189,-	129,-
WWF SMACK DOWN	195,-	165,-
X-MEN-MUTANT ACADEMY	195,-	165,-
Z	149,-	109,-

Prowadzimy również skup oraz sprzedaż używanych gier i konsol.

DREAMCAST	NOWE	UZYW.
SEGA DREAMCAST PAL	950,-	790,-
MEMORY CARD SEGA (VMU)	145,-	119,-
MEMORY CARD (bez wyświetlacza)	120,-	tel.
MEMORY CARD 4MB	785,-	tel.
JOYPAD MAD CATZ	120,-	tel.
RGB KABEL	49,-	tel.
RGB KABEL+AUDIO	59,-	tel.
AV KABEL (chinch)	59,-	tel.
PISTOLET (autofire)	175,-	tel.
KEYBOARD	149,-	tel.
JUMP PACK SEGA (vibration)	145,-	tel.
VIBRATION PACK	99,-	tel.
VGA ADAPTOR	170,-	140,-
BUGGY HEAT	199,-	149,-
CARRIER ntsc jap.	199,-	140,-
CHU CHU ROCKET	149,-	100,-
DAVE MIRRA BMX	229,-	tel.
DEEP FIGHTER	229,-	tel.
DISNEY MAGICAL RACING	229,-	189,-
EC WANARCHY RULZ	229,-	189,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	129,-
GAUNTLET LEGENDS	229,-	189,-
GET BASS FISHING+wedka	429,-	380,-
HOUSE OF THE DEAD 2+pistolet	399,-	379,-
MAGFORCE RACING	229,-	189,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	199,-
NBA 2K	229,-	149,-
NHL 2K	229,-	179,-
NHL 2K ntsc us	199,-	149,-
NIGHTMARE CREATURES 2	229,-	189,-
POWER STONE	199,-	149,-
POWER STONE 2	229,-	tel.
RAINBOW SIX	229,-	tel.
READY 2 RUMBLE	219,-	169,-
RED DOG	229,-	189,-
RESIDENT EVIL 2	219,-	189,-
RESIDENT EVIL CODE-VERONICA	199,-	169,-
R.E. CODE VERONICA ntsc us	199,-	159,-
SEGA EXTREME SPORTS	229,-	tel.
SEGA RALLY 2	199,-	169,-
STAR WARS E1-RACER	229,-	199,-
SWORD OF THE BERSERK	229,-	189,-
S.W.W. SOCCER 2000	199,-	149,-
S.W.W. SOCCER EURO	229,-	199,-
SHADOW MAN	219,-	189,-
SLAVE ZERO	229,-	189,-
SNOW SURFERS	209,-	149,-
SOUL FIGHTER	219,-	179,-
SOUL REAVER	209,-	149,-
SPEED DEVILS	209,-	149,-
STREET FIGHTER 3	229,-	199,-
SUPERCROSS 2000	229,-	199,-
SYDNEY 2000	229,-	199,-
TOMB RAIDER 4	219,-	179,-
TOY COMMANDER	209,-	149,-
UEFA STRIKER	229,-	179,-
ULTIMATE FIGHTING CHAMP.	229,-	199,-
URBAN CHAOS	229,-	199,-
VANISHING POINT	229,-	199,-
VIGILANTE 8	229,-	199,-
VIRTUA ATHLETE 2K	229,-	199,-
VIRTUA FIGHTER 3tb	219,-	149,-
WORMS ARMAGEDON	219,-	189,-
WWF ATTITUDE	199,-	159,-
WWF ROYAL RUMBLE	229,-	199,-

### NINTENDO 64

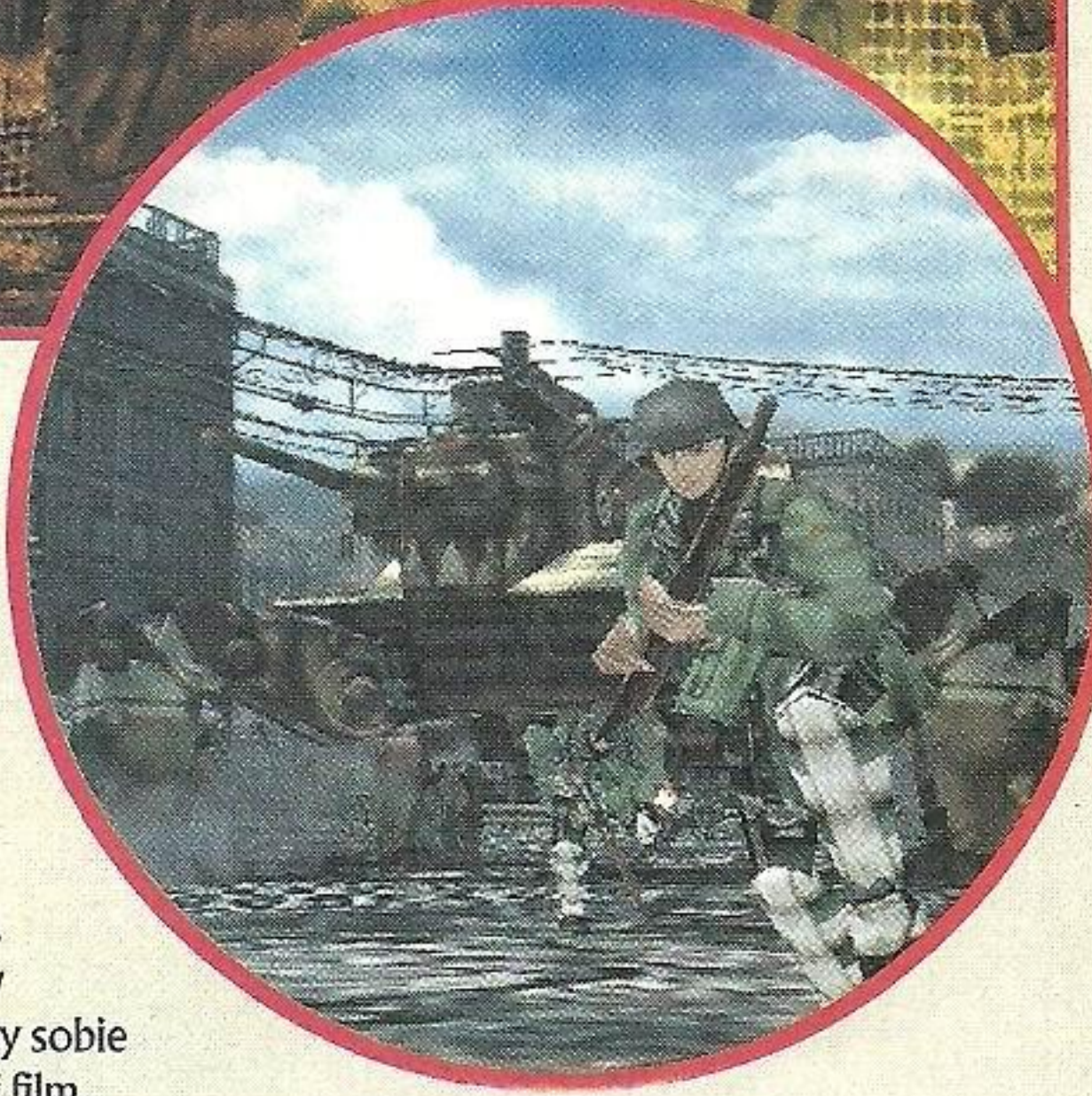
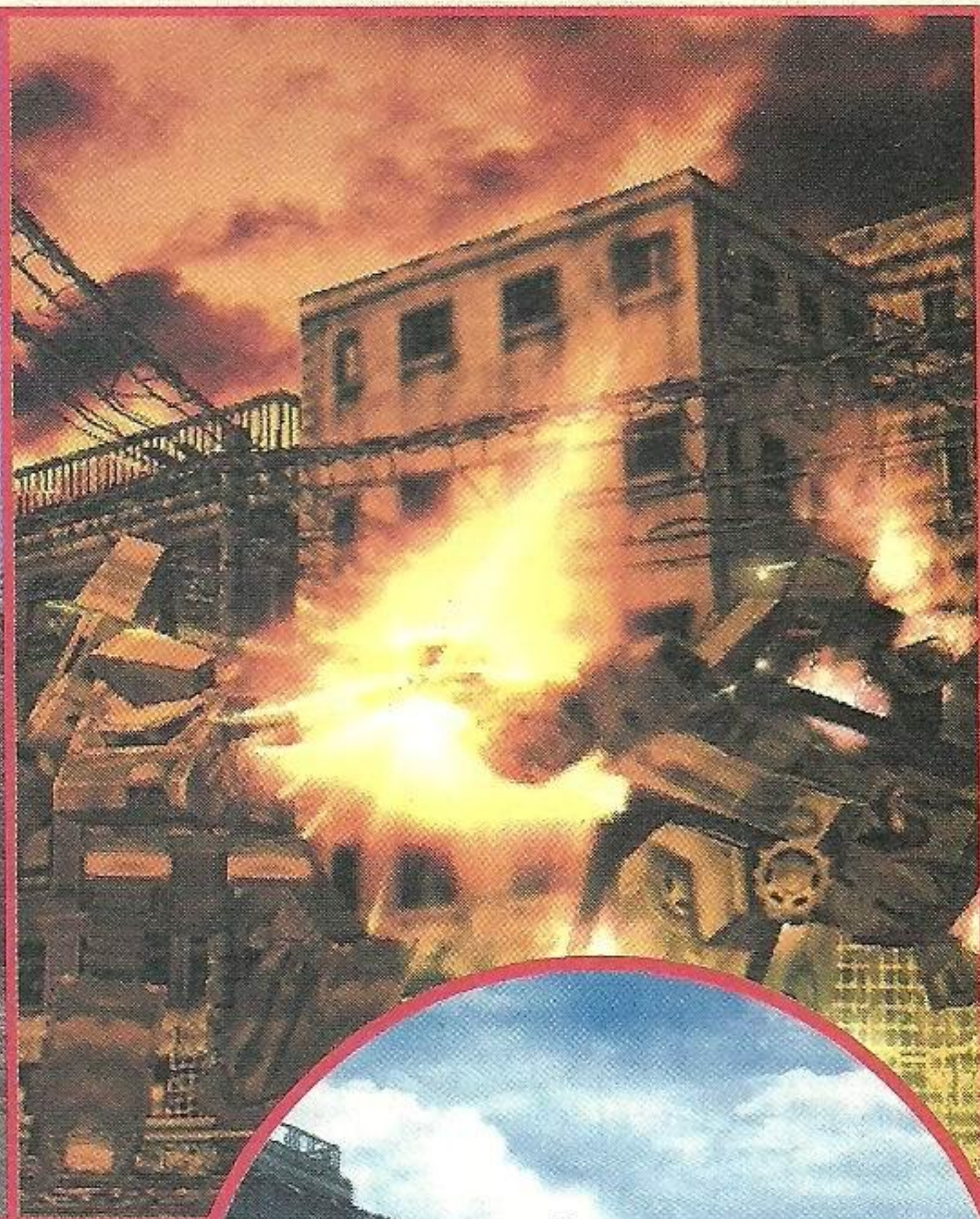
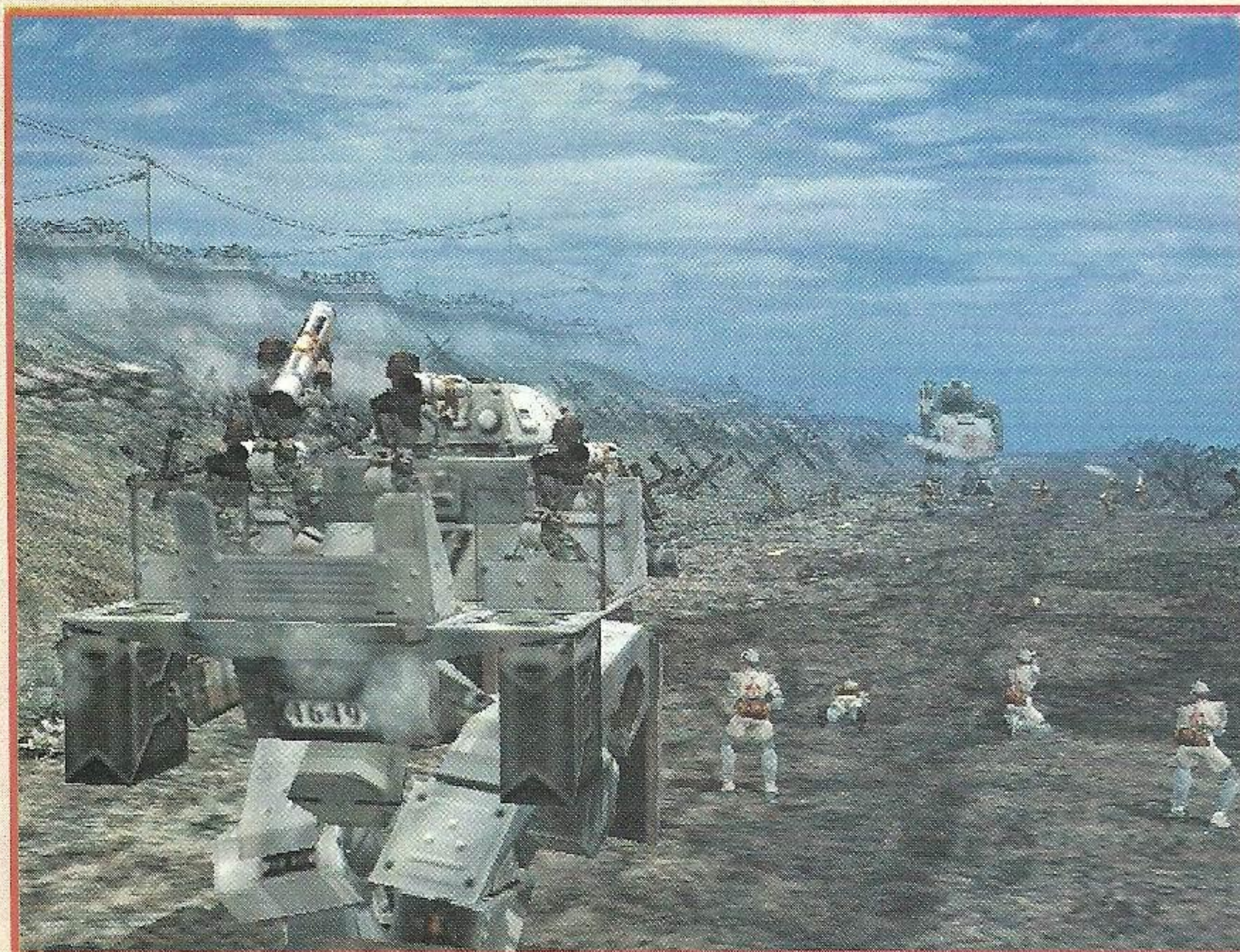
KONSOLA NINTENDO 64	499,-	270,-
JOY PAD NINTENDO	119,-	80,-
RUMBLE PAK NINTENDO	60,-	50,-
KARTA PAMIĘCI 256K	60,-	50,-
KARTA PAMIĘCI X4	99,-	79,-
EXPANSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	229,-	159,-
BOMBERMAN	199,-	119,-
CASTLEVANIA 2	249,-	189,-
COMMAND & CONQUER	249,-	169,-
CRUISIN' USA	149,-	80,-
DONKEY KONG	1el.	tel.
GOLDEN EYE-JAMES BOND	229,-	149,-
HEXEN	199,-	129,-
HERCULES	269,-	tel.
INT. TRACK & FIELD	219,-	189,-
ISS '98	199,-	159,-
ISS 2000	269,-	tel.
JET FORCE GEMINI	229,-	169,-
KILLER INSTINCT GOLD	149,-	79,-
KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE	199,-	119,-
MACE	219,-	169,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO KART	199,-	119,-
MISCHIEF MAKERS	149,-	89,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	119,-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	249,-	199,-
NBA HANG TIME	149,-	79,-
NBA JAM '99	229,-	179,-
NBA LIVE 2000	269,-	199,-
OPERATION WINBACK	259,-	219,-
POKEMON SNAP	249,-	tel.
QUAKE 2	249,-	199,-
RIDGE RACER 64	240,-	199,-
STAR WARS-S.O.TEMPIRE	199,-	119,-
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	229,-	149,-
STAR WARS E1-RACER	249,-	139,-
TARZAN	249,-	209,-
TOP GEAR-HYPERBIKE	229,-	129,-
TUROK 2	169,-	109,-
TUROK 2	199,-	119,-
WAVE RACE	169,-	89,-
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY	169,-	69,-
WIPEOUT 64	229,-	149,-
WWF ATTITUDE	229,-	159,-
YOSHI STORY	219,-	139,-
ZELDA	229,-	149,-

nowosci tel.

Czarno - biały film dokumentalny z czasu Drugiej Wojny Światowej. Mały, zdziwiony chłopczyk, szturmująca jakiś obiekt piechota niemiecka, profil przemawiającego Stalina, znana scena przewracającego się pocisku V2, parada czołgów, fanatyczny grymas Hitlera, maszerująca piechota, w tle za nią mech, przemarsz kolumny czołgów oraz piechoty... Chyba nie mielibyście zbyt dużych kłopotów ze wskazaniem elementu, który nie pasuje do tego obrazka z połowy lat 40-ych naszego wieku.

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Konami

# Ring of Red



Janek Kos byby dumny zasiadając w wieżycie takiego "Rudego"...

**P** przed wami jedna z tych gier-niespodzianek, które pojawiają się nagle prawie znikąd, ale stanie się zapewne inspiracją dla następujących po niej tytułów. Pomysłowe zgranie epoki wielkich czołgów i żołnierzy w garnkowatych hełmach o nogach owiniętych onucami z ciekawie wyglądającymi mechami zaowocowało naprawdę świetnym materiałem na grę. Projektanci nie poszli w stronę wybitnie futurystycznych robotów o ostrych, smukłych kształtach przypominających na przykład te z Z.O.E, OMEGA BOOST lub serialu "Neon Genesis Evangelion". Mechy z "Pierścienia Czerwieni" mają rdzawe kolory i wyglądają jakby były stworzone w tych samych fabrykach, z których wyjeżdżały Shermany czy Tygrysy. Terkoczący silnik na plecach i odgłosy hydrauliki wprawiającej w ruch wielkie kolosy wydają się tak bardzo na miejscu, że jakiś dzieciak, który za trzydzieści lat odpali RING

Wersja demonstracyjna gry skupia się na nauce walki mechem.

Najpierw oglądamy sobie króciutki film

wprowadzający do gry. Następnie pojawia się krótki zarys alternatywnej historii końca IIWS i zaczyna się jazda. Nasz białowłosy bohater rozmawia z dowódcą, który wprowadza go w pierwsze zadanie bojowe. Jest nim zniszczenie ruchomej, ale nieuzbrojonej maszyny. Po krótkiej rozmowie decydujemy się wreszcie rozpocząć zadanie. Jeszcze tylko moment, w czasie którego dowódca objaśnia na czym polega poruszanie się po polu bitewnym złożonym z siatki kwadratowych pól i ruszamy. Mapa taktyczna wygląda dosyć zwyczajnie. Nasze jednostki mają kolor niebieski, a przeciwnicy - rudawy. Wybieramy z menu opcję marszu, podchodzimy do oponenta, stajemy na polu sąsiadującym i wybieramy atak.

W tym momencie otwiera się nowe okno pokazująca z lewej strony ekranu nasze siły biorące udział w starciu, a z prawej - siły przeciwnika. W demonstracyjnej wersji, z którą mieliśmy do czynienia w naszej ekipie był tylko jeden mech bez żadnego wsparcia ze strony piechoty, która dostępna jest w dalszej części gry. Po porównaniu ścierających się sił akcja przenosi się na pole bitwy i zaczyna się prawdziwa jazda. Początkowo ekran wydaje się zupełnie nieczytelny - sporo wskaźników, zmieniających się liczb i oznaczeń. Jednak już po chwili okazuje się, że wszystko, nawet pomimo swoich japońskich



Mapa taktyczna - tutaj odbywa się część turowa gry.

OF RED z nowo nabytej składanki pirackiej z grami na wszystkie platformy z lat 1995-2000 prawdopodobnie dojdzie do wniosku, że mechy stanowiły podstawę sił pancernych w okresie II WS. Estetyka wykonania RING OF RED zjednuje gracza takiego jak ja od samego początku. Do dnia dzisiejszego czule wspominam stonowane, spokojne menu z FINAL FANTASY TACTICS z ich nie nachalną kolorystyką i ładną czcionką. Od tamtej pory polubiłem też różne kolory piaskowo-beżowe w ekranach opcji. Konami prawdopodobnie też tak uważa, bo ta kolorystyka w licznych oknach opcji lub dialogów nasuwa mi takie właśnie skojarzenia. I bardzo dobrze.



Sporo dialogów, odniesień do alternatywnej historii świata po II WS i powiktana fabuła czynią z japońskiej wersji gry niezbyt przyjaznego importa. Radzimy poczekać.



Fragmenty kapitalnie zmontowanego intra do gry. Widząc w ruchu te dołożone w tle mechy można dać się oszukać. Wielkie brawa dla Konami za wprowadzenie tego do gry.

oznaczeń - jest całkiem proste.

Czas każdego starcia odliczany jest na samej górze ekranu. Na jego rozwiązanie mamy równo 90 sekund. W tym czasie musimy zbliżyć się do przeciwnika na odległość strzału z jednej z zainstalowanych na pokładzie mecha broni, wycelować i wystrzelić. Proste. Przynajmniej jeżeli chodzi o początkowy, nieuzbrojony ale ruchomy cel. Z lewej strony ekranu widoczne są trzy znaczniki. Są to odpowiedniki biegów. Jeżeli kursor jest w pozycji centralnej - nasz mech stoi w miejscu. Jeżeli jest na pozycji dolnej, nasz podopieczny powoli kroczy do tyłu. Górny przełącznik powoduje, że mech zmierza przed siebie. W całym demie dostępna jest tylko jedna spluwa - sporawe działko, które jest zamocowane zamiast prawej ręki mecha. Jest to broń dalszego zasięgu i nie możemy zanadto zbliżyć się do celu, gdyż będzie ona nieefektywna. Odległość od celu, oprócz możliwości jej oceny na oko, wskazuje też mały pasek z dwoma strzałkami. W tym akurat przypadku - czyli używania broni dalekiego zasięgu, ważne jest, aby pole pomiędzy strzałkami symbolizującymi nas oraz przeciwnika miało kolor żółty. Oznacza to, że spokojnie możemy wystrzelić. Czekamy więc tylko na znak przygotowania broni do strzału (kolejne dwa wskaźniki), wchodzimy do menu broni i wybieramy jedyną w tym momencie dostępną. Nasz stalowy kolos przysiadła trochę, wygodniej rozkładając ciężar ciała i wymierza lufę we wroga. Przechodzimy do trybu strzału.

Podczas celowania ekran przełącza się na nowy tryb, w którym widzimy sylwetkę wrogiego robota oraz okno celownika. W samym środku okna bieżą liczby symbolizujące procentową szansę na trafienie we wroga. Wartość rośnie dosyć szybko, ale należy pamiętać, że wciąż płynie czas starcia. Po jego upływie potyczka zostaje zakończona i konsola podlicza obrażenia. Naturalnie zaraz po tym można próbować atakować przeciwnika znowu, chyba, że ten sam nie ma takiej ochoty i zwiewa bo właśnie była jego tura ruchu.

Podczas celowania należy też zwracać uwagę na to, co robi wrogie mech. Jeżeli widzimy w celowniku, że także przysiadł to znaczy, że także do nas mierzy i właśnie chce wystrzelić. Rozpoczyna się nerwówka - czy strzelać jak najszybciej, kiedy tylko celownik obejmie jego postać, czy może zaczekać jeszcze trochę aż szanse na trafienie wzrosną? Na szczęście w tym akurat przypadku specjalnych rozterek nie ma. Wróg stoi i nawet nie ma czym wymierzyć, więc spokojnie czekamy aż celownik dobije do 99.99% i odpalamy. Kamera oddala się i pokazuje moment strzału, a następnie śledzi pocisk, który trafia w korpus przeciwnika. Uderzenie jest potężne, a oprócz wybuchu na ekranie pojawia się też liczba wskazująca ile punktów obrażeń otrzymał wróg.

Samo celowanie nie odbywa się na zasadzie automatycznego wyczekania aż procenty dojdą gdzieś w okolice 80 i naciśnięcia spustu. Celownik jest bardzo rozedrgany i wraz ze wzrostem szans na trafienie powoli się stabilizuje. Jeżeli jednak ktoś ma dobre i wprawne oko zsynchronizowane z palcem, może trafić także przy np. 45-procentowej szansie. Sprawa jest dosyć podobna do



Nic dziwnego, że bez problemu dojechałem do 99,99%. Przeciwnik jest nieuzbrojony.

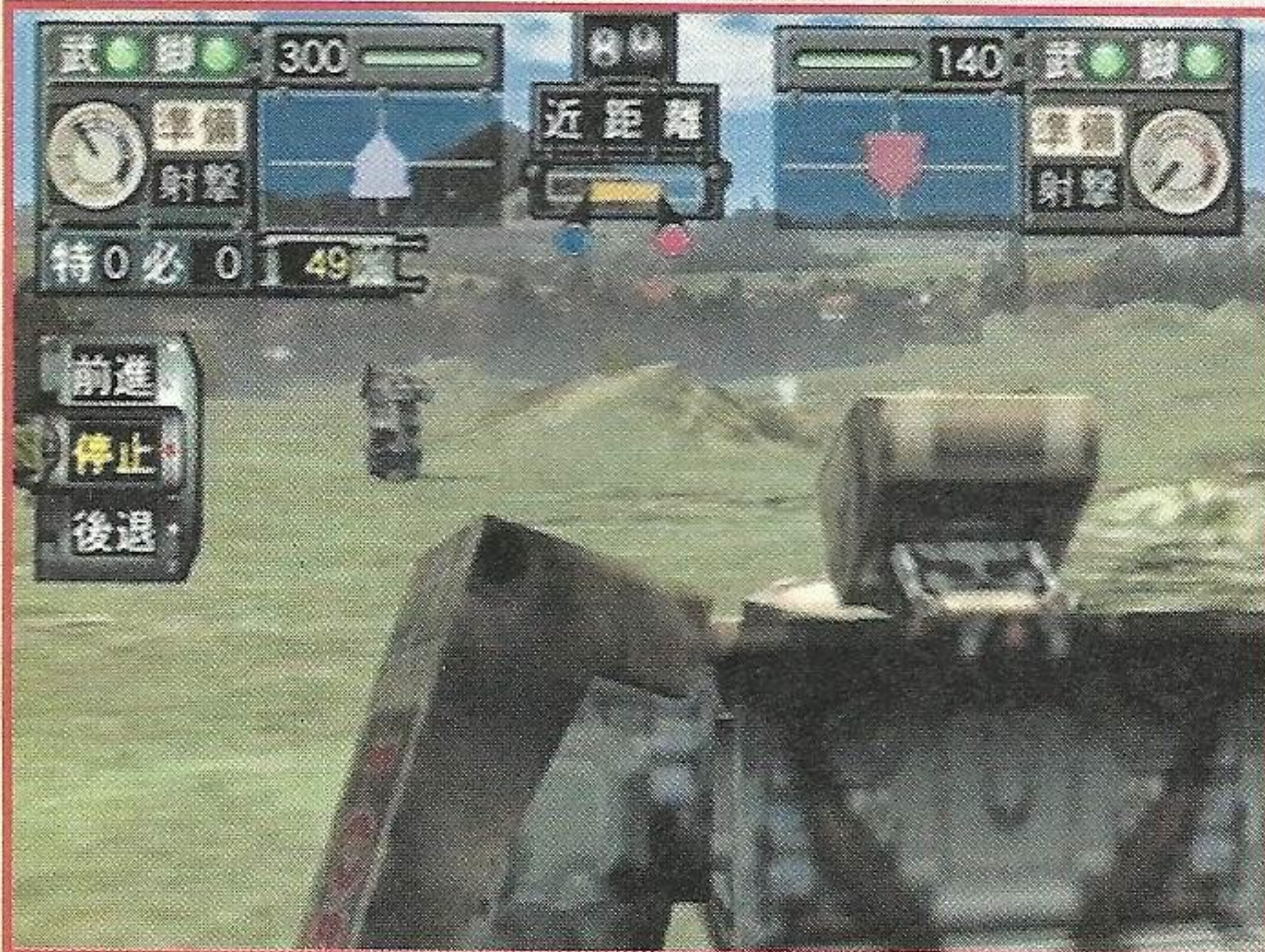
pojedynku Solid Snake'a ze Sniper Wolf. W sumie ludzie w Konami mają całkiem blisko dobre wzorce, więc po co zmieniać...

Po pokonaniu słabego przeciwnika, na pole walki wchodzi nasza towarzyszką, która symuluje walkę z uzbrojonym przeciwnikiem. Tutaj robi się już trudniej. Czas na strzał każdy ma praktycznie taki sam, więc nie da się doprowadzić do sytuacji, kiedy my wystrzelimy pięć pocisków, a przeciwnik - zero. Należy liczyć się z tym, że parę pocisków spadnie i na nasz korpus. Poza tym, wróg czasami ucieka nam z pola strzału, a fakt, że celuje w nas dokładnie w tej samej chwili, kiedy próbujemy go namierzyć jest bardzo deprymujący. Ten zabieg pozwolił oddać klimat walk czołgowych w sposób, jaki jeszcze nie pojawił się na konsoli. Świadomość, że strzały przeciwnika są nieuchronne wspaniale działa na wyobraźnię. Oprócz mechów w grze ważną rolę będzie odgrywała wspierająca piechota. Może pełnić różne funkcje - od żołnierzy uzbrojonych w sprzęt przeciwpancerowy, przez mechaników, żołnierzy do walki z innymi piechurami i innych, o których jeszcze nic nie wiadomo. Będziemy mogli wydawać im polecenia, jednak nie na zasadzie prowadzenia za

rączkę. Żołnierze będą mieli sporo swobody i generalnie będą wypełniać swoje obowiązki zgodne z przeznaczeniem. Czyli - my wskazujemy gdzie powinni się udać (oskrzydlać, cofać czy równać z nami), a oni już zajmą się resztą.

RING OF RED to gra bardzo estetyczna i bardzo wciągająca jak na krótkie demo. Zapewne po jej ukazaniu się na rynku (w Japonii już jest, ale za dużo tu krzaczków żeby był sens importować) pojawi się kilka innych gier, które będą obsadzać mechy w czasie II WŚ.

Gdyby ktoś pokazał mi ROR i kazał zgadnąć, kto ją stworzył - bez wahania powiedziałbym, że Squaresoft. Element rozwoju postaci, walka stanowiąca przemieszanie real time (etap walki) z turową (chodzenie po mapie) bardzo pasuje mi do kwadratowych. Mimo to, niespodzianką ową sprawiło nam Konami, które dosłownie rośnie w oczach. ■



Kamera serwuje nam inteligentny przegląd pola walki.

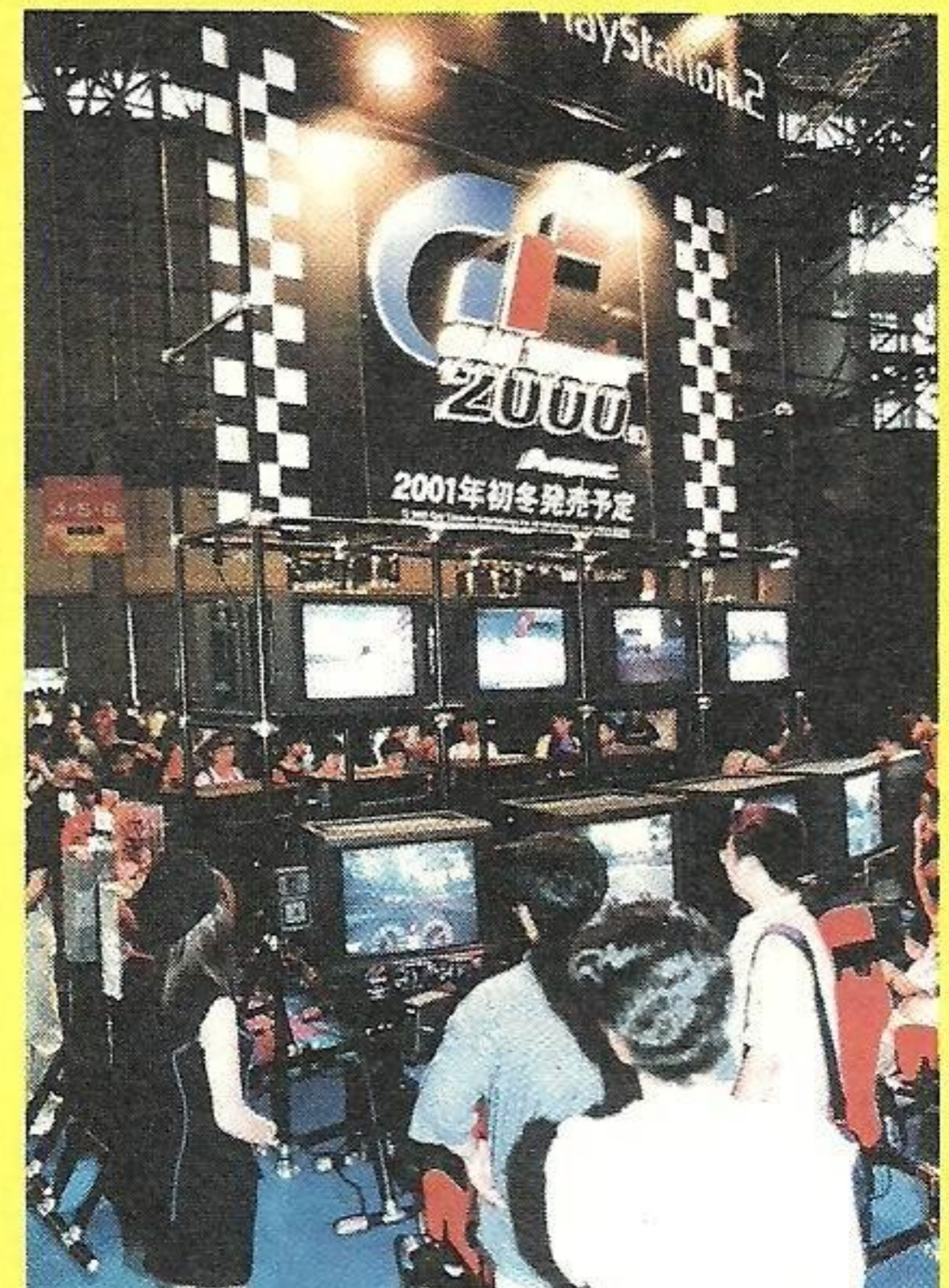




Gdy po dwóch nieprzespanych nocach (końcówka numeru... uff) i 19-godzinnej podróży wylądowałem w Tokio, poczułem się jak w innym świecie. Temperatura 30 stopni. Wilgotność taka, że ubranie na człowieku zaczyna puchnąć. I wreszcie - wszechobecna cisza. Tak, byłem bardzo daleko od domu. Akihabara nie zmieniła się od roku; dalej jest to miejsce spotkań i zakupów maniaków gier video i wszelkiego rodzaju elektroniki. Miejsce tętniące życiem, naturalnie. Podobnie TGS. na olbrzymią wystawę przyszło blisko 150 tysięcy amatorów grania. Wśród nich był wasz skromny wysłannik. Przechadzając się po TGS nie zauważyłem właściwie żadnej gry na PSX'a i N64, która byłaby warta uwagi. Japońskie firmy nie piszą już nowych gier na te konsole. Nie było też Segi i Square... Były jednak inne gry, o których za chwilę przeczytacie.

A gdy zobaczę jeszcze jedną kiepską grę z wielkimi robotami, które tak kiedyś kochałem, to chyba zwrócę.

TGS odwiedził GULASH

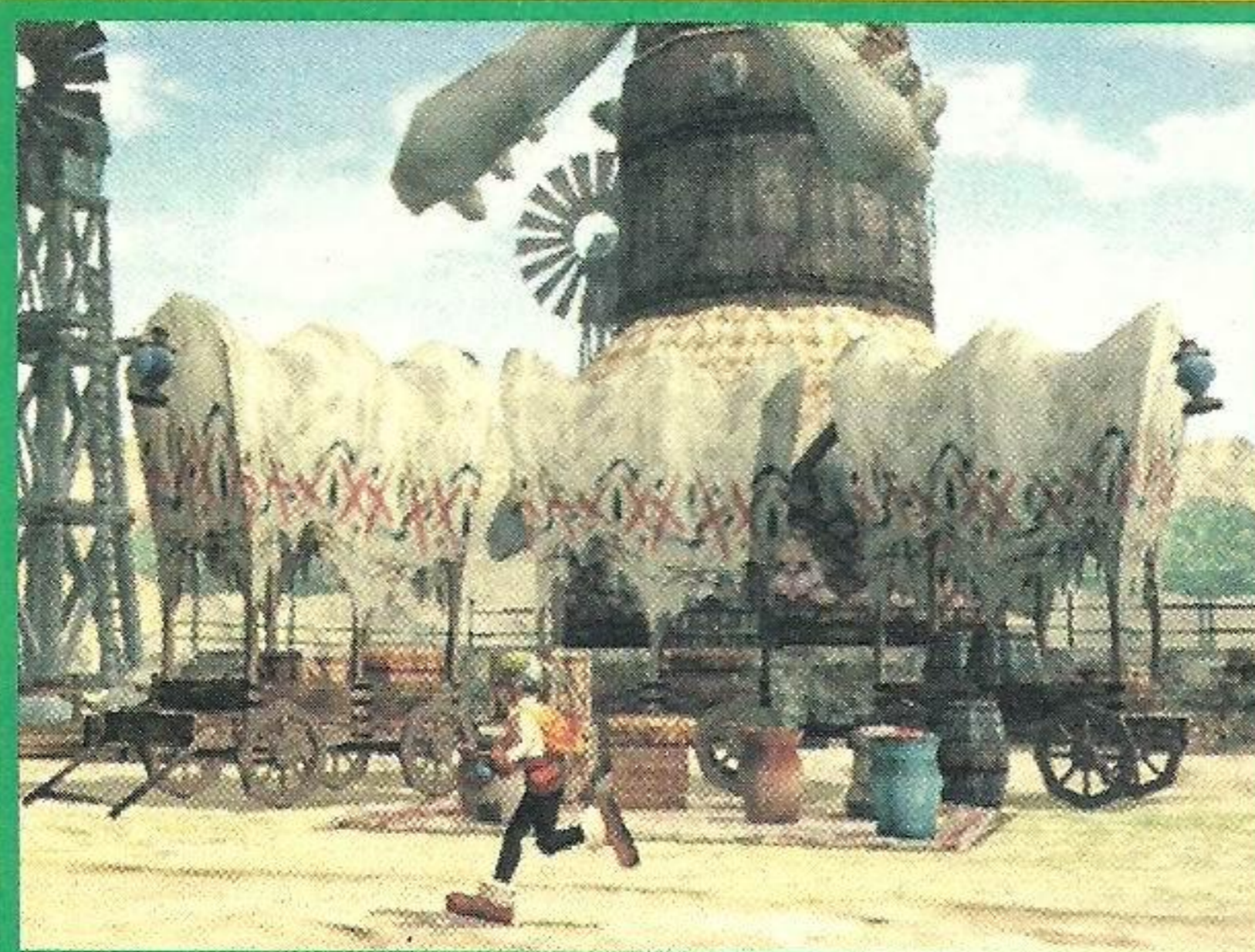


## Dark Cloud - PlayStation 2

Przygotowując się do wydania swojego pierwszego rpg'a na PlayStation 2 Sony zapewniło DARK CLOUD sporo miejsca na swoim stoisku. Na kilku stanowiskach można było zagrać w różne rozdziały gry, a na odchodnie otrzymywało się płytkę CD z filmem promującym ją (do odtworzenia na w PlayStation 2). Oprócz tego ten sam film co jakiś czas leciał na dużym ekranie, skutecznie przyciągając wzrok przechodzącej obok gawiedzi.

Cóż mogę powiedzieć o DARK CLOUD. Przede wszystkim to, że ta gra jest ładna. Nie można tego powiedzieć niemal o żadnym z wydanych dotychczas rpg'ów na PS2 i DC, ale tutaj naprawdę widać potężną moc konsoli. Krajobraz rozciąga się na wiele mil, dokładnie widać majaczące w oddali góry - jednym słowem wizualna fiesta. Także i pod względem grywalności DC zyskało w moich oczach - więcej jest tutaj z Zeldy niż z serii FINAL FANTASY. Przede wszystkim - walka w czasie rzeczywistym.

Ciekawe jest wplecenie w to wszystko jakiegoś dziwnego edytora poziomów. Jest to coś, nad czym łamiemy sobie głowę już od jakiegoś czasu. Do czego będzie służyć i jakie jest jego zastosowanie - o tym przekonamy się dopiero, gdy ukaże się wersja anglojęzyczna. A nie trzeba będzie na nią długo czekać.



## Z.O.E. - Zone of the Enders - PlayStation 2

Hideo Kojima jest geniuszem. Autor świetnego METAL GEAR SOLID i przyszły autor nie mniej kozackiego METAL GEAR SOLID 2 w międzyczasie zaszerwuje nam grę, którą, jak sam mówi, zawsze chciał stworzyć. Jej tematem będą walki robotów. Walki olbrzymich robotów nad futurystyczną metropolią, chciałoby się dodać. Grafika zasługuje na poematy - kapitalnie przygotowane roboty, wspaniale oddana atmosfera miasta i efekty świetlne, jakich jeszcze nie widziałem. Sterowanie także nosi namiastkę geniuszu Kojimy - nigdy jeszcze tak intuicyjnie nie kierowało mi się wielkim robotem. Olbrzymia maszyna reagowała błyskawicznie i dokładnie tak, jak powinna. Walki są szybkie i efektowne - zarówno z daleka, gdzie roboty ostrzelują się z broni palnej jak i z bliska, gdzie do akcji wchodzi miecze świetlne.

Nie ulega jednak wątpliwości, że ZOE to zrynek z serii anime Neon Genesis Evangelion: zarówno wygląd robotów, jak i sama fabuła nawiązują do tej wspaniałej serii. Ale nie ma się co dziwić: emitowany w Japonii serial Evangelion święcił olbrzymie triumfy przede wszystkim wśród dorosłych! Na koniec niespodzianka: do ZOE dodawane będzie grywalne demo MGS2! Już w lutym w Japonii... To chyba najlepsza gra tego TGS.

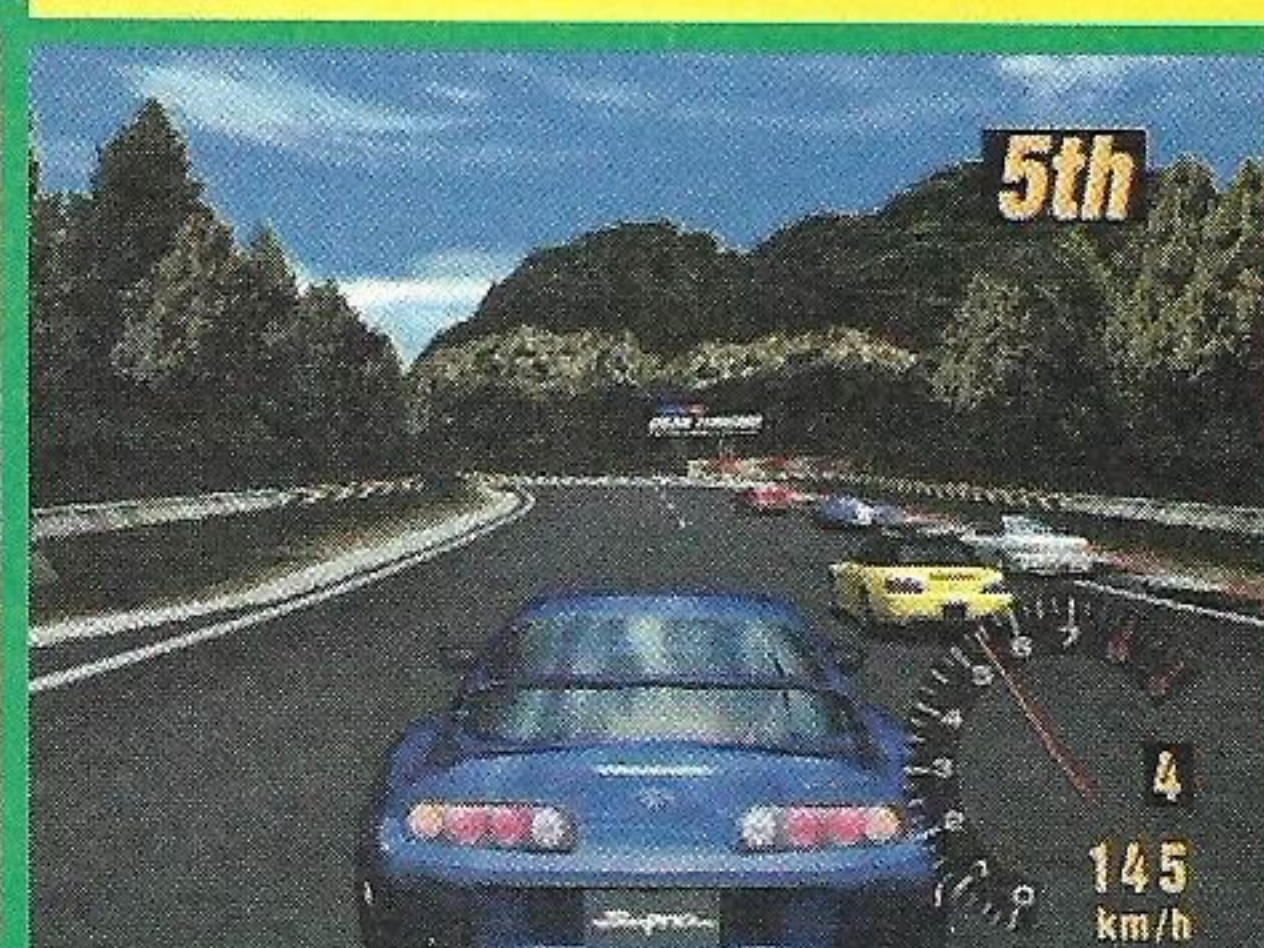
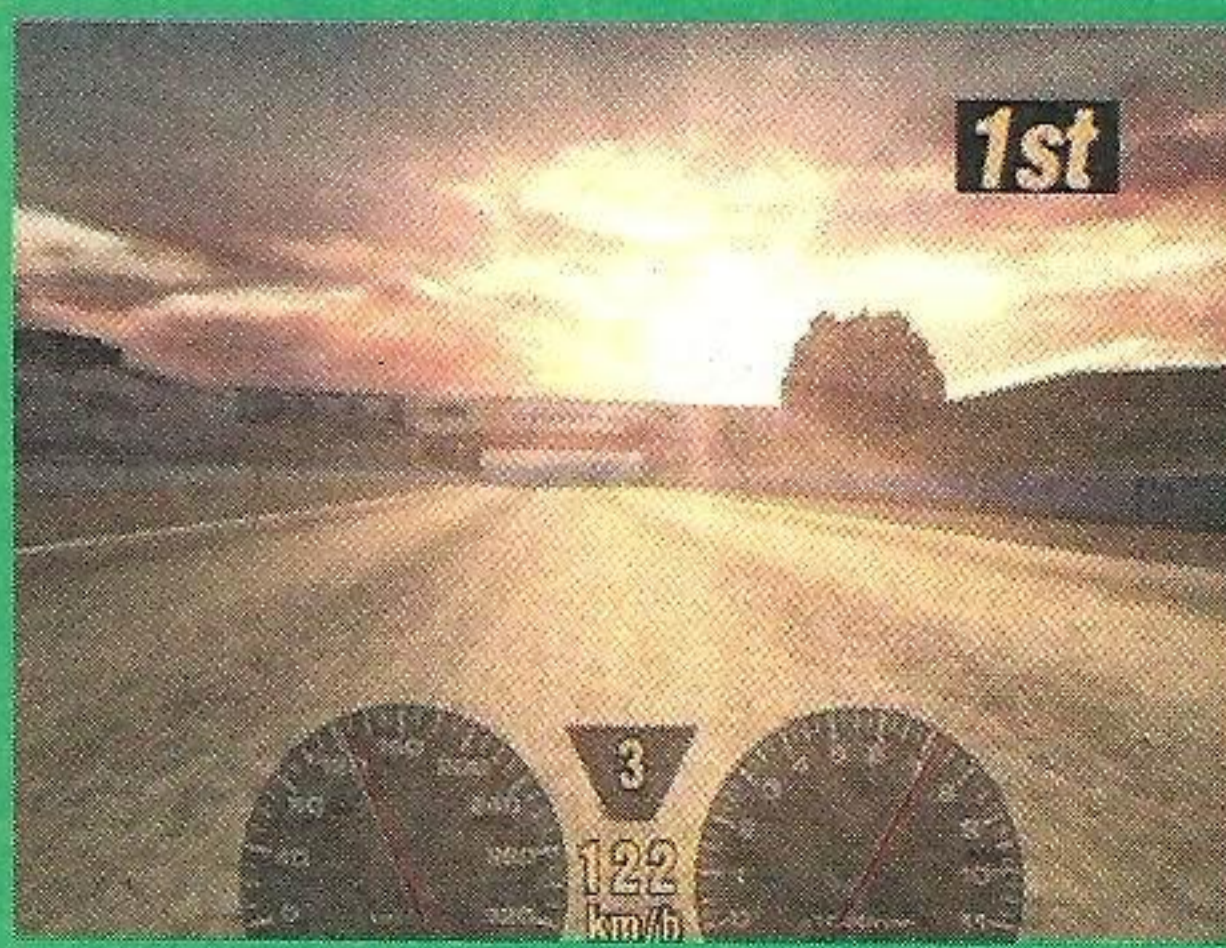
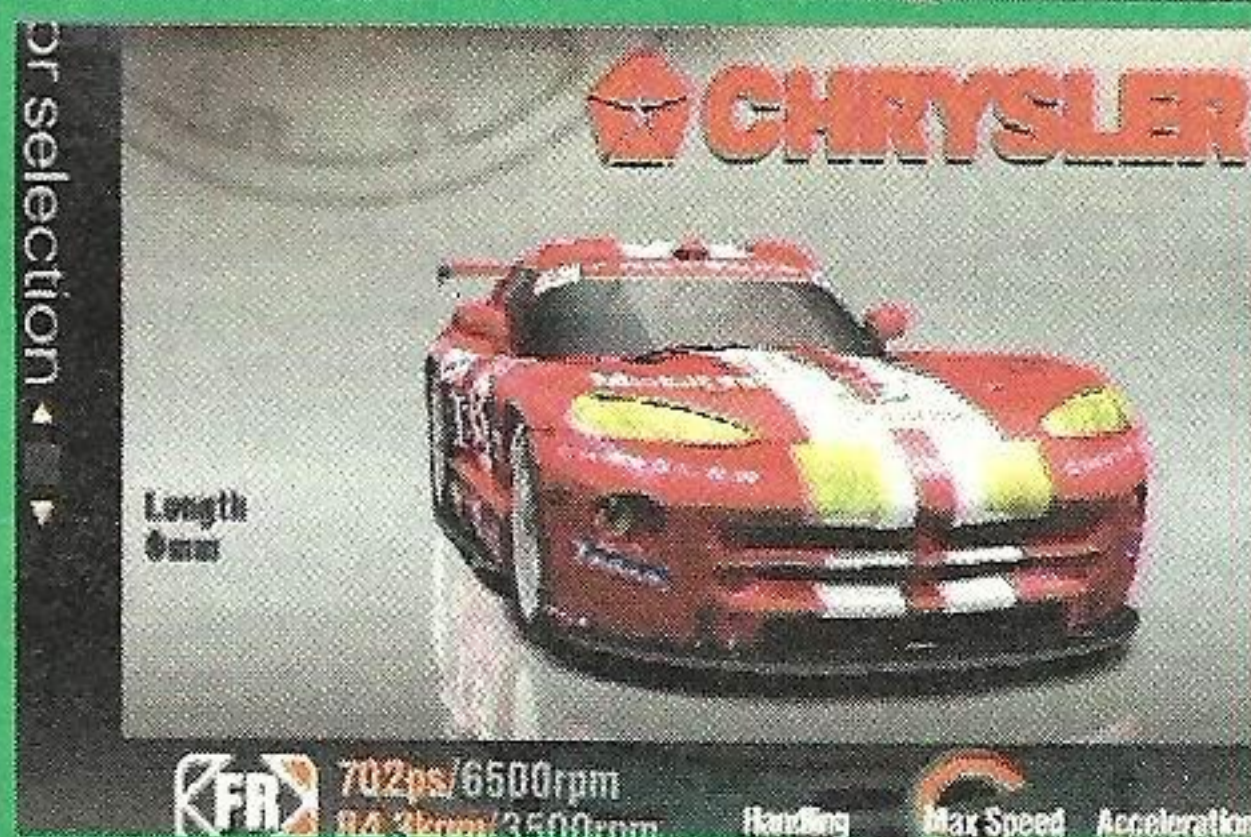
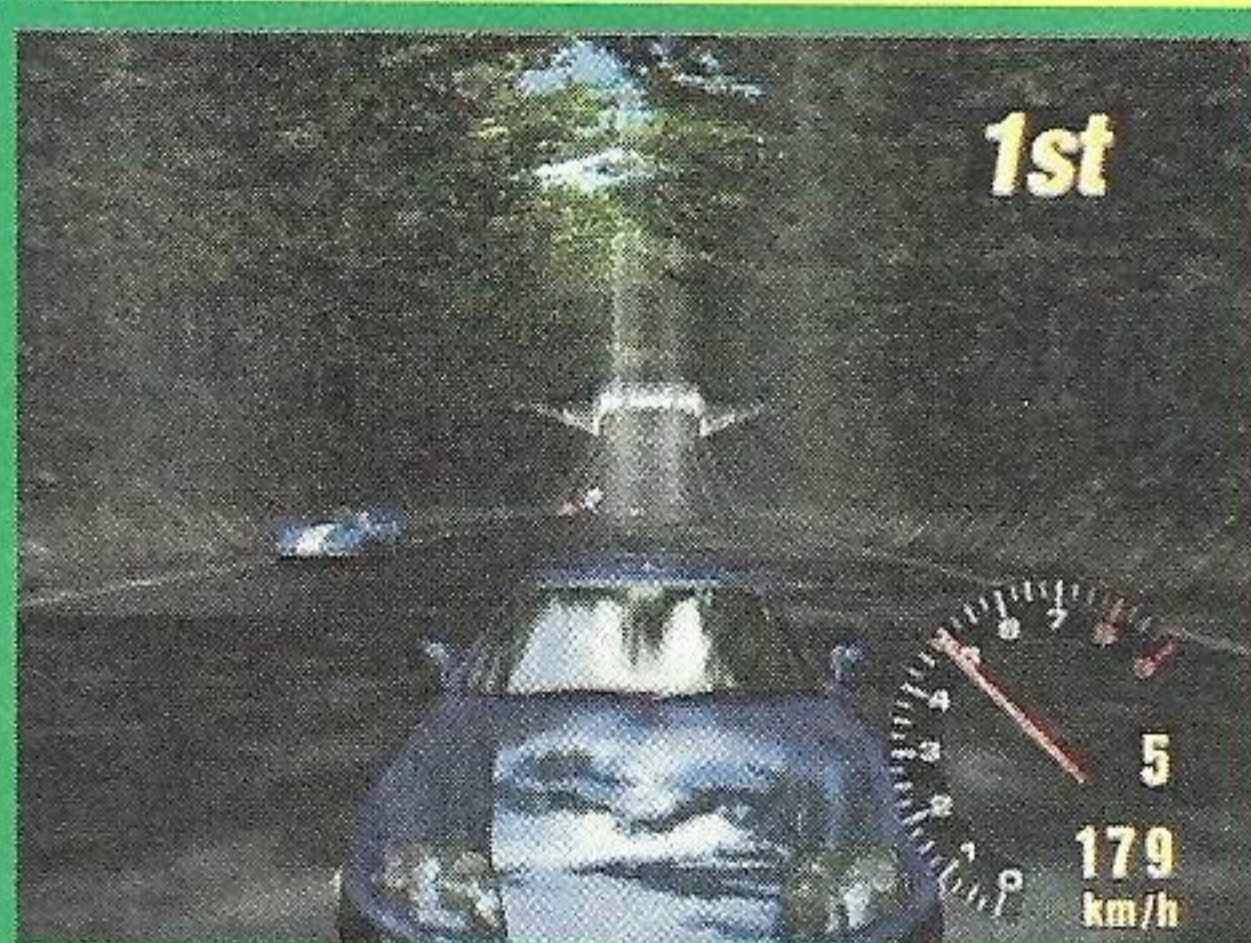


## Gran Turismo 2000 A-Spec - PlayStation 2

Do tej pory Sony zdążyło już zaprezentować GT 2000 kilka razy na wszelkiej maści wystawach. Nie było tego jednak wiele - dwa tory w postaci owala i Laguna Seca oraz kilka samochodów. Tym razem widziałem dwie nowe trasy: Deep Forest (jazda przez las ze słońcem przebijającym się przez korony drzew - o rany!) oraz Rzym. Był także większy wybór samochodów, ale nie zwróciłem uwagi na marki. W każdym razie: gra wygląda powalająco. Poważnie. Do tej pory byłem sceptykiem w stosunku do tej pozycji, ale to, co zobaczyłem, diametralnie zmieniło mój punkt widzenia.

Kolejną nowością jest możliwość podłączenia kierownicy z Force Feedbackem przez port USB. Taka kierownica, od jakiegoś czasu wykorzystywana w grach PeCetowych różni się tą istotną cechą, że odpowiednio reaguje na zachowanie samochodu i stawia spory opór przy zakrętach! Efekt jest kapitalny, a jedynym minusem jest cena takiego urządzenia - za taką kierownicę trzeba zapłacić prawie dwa razy więcej, niż za zwykłą. Mimo to - chyba warto.

I z ostatniej chwili: Sony zmieniło tytuł gry na GRAN TURISMO 3. I to pod nim właśnie gra ukaże się na całym świecie.



## Rival Schools 3 - Dreamcast

Capcom nie śpi. Najbardziej oblegana gra na stoisku tej firmy to RIVAL SCHOOLS 3, czyli gotowa już do wprowadzenia do salonów gier kontynuacja serii z PSX'a. Automat działa oczywiście w oparciu o Naomi, a na TGS pokazywano wersję na DC.

Podobnie jak w MVC2 tłuczemy się tu w formacji trzech-na-trzech. Tylko, że tym razem w pełnym trójwymiarze i z rzutami i specjalami wykorzystującymi wszystkich trzech zawodników. Wygląda to dość cyrkowo - jeden łapie i wyrzuca gościa w powietrze, drugi dowala mu w locie, a trzeci chwytą go w powietrzu i nogami wbija w ziemię.

Grafika jest w porządku, animacja też niczego sobie. Wygląda na to, że w Japonii seria ta cieszy się sporą popularnością. W końcu jednak zrozumiałem, że tamtejsze chłopaki chcieliby porywalizować na pięści i nogi w takich śmiesznych wdziankach z kumplami z innej szkoły. Całkiem fajna sprawa, jednak nic na tyle zrywającego kask, bym nie mógł potem spokojnie zasnąć w hotelu.



## Greatest Striker - PlayStation 2

Przed nami piłka nożna przygotowana przez Taito - firmy, która od dawna nie zabłysnęła niczym nowym oprócz wznawianego bez końca BUST-A-MOVE. Pierwsze, co przyszło mi do głowy po stoczeniu kilku pojedynków to skojarzenie z ostatnim ISS'em Konami na PS2 -



podobna animacja zawodników, podobne podania czy wreszcie niemal identyczne strzały. Elementem wyróżniającym tę grę spośród innych piłeczek jest niewątpliwie sposób jej przedstawienia. Jest ona stylizowana na transmisję telewizyjną z czterema-pięcioma kamerami umieszczonymi na boisku. Jedna centralna, dwie przy bramkach i tak dalej. Podczas gry kamery przełączają się... Zobaczymy, czy to się przyjmie.

## Kengo - PlayStation 2

Lightweight Software po splodzeniu dwóch części BUSHIDO BLADE opuściło szeregi Squaresoftu i wpadło w otwarte ramiona firmy noszącej dumną nazwę Genki. KENGO to nieformalna kontynuacja serii traktującej o honorowo potykających się samurajach - jest



jednak kilka istotnych różnic. Po pierwsze - wprowadzono paski energii, a walka nie toczy się już do jednego celnego cięcia. Po drugie - są comba i specjalne ciosy.

Z tego, co piszę wynika jedno: gra odeszła od nowatorskiego i realistycznego sposobu przedstawienia walki na rzecz realistycznego mordobicia. I jeśli wszystko pójdzie dobrze - zyskają na tym tylko gracze. Bardzo ładna grafika, świetne animacje.

## Sky Gunner - PlayStation 2



Dosyć ostro promowana przez Sony gra - jedna z trzech na stanowisku firmy, w którą można było zagrać. SKY GUNNER

to najwyklesza w świecie kopia PANZER DRAGON, czyli tak zwana strzelanina „na szynach”. Śmieszne postacie w śmiesznych samolotach prą cały czas do przodu po zdefiniowanym przez autorów torze lotu, my zaś możemy nieznacznie jedynie korygować kurs i strzelać do wszystkiego, co się rusza. A rusza się wiele - mnóstwo nieprzyjacielskich myśliwców, wielkie powietrzne krążowniki i inne wrogie siły.

Oprawa gry zrobiła na mnie duże wrażenie. Wspaniale prezentuje się otoczenie - mowa o znajdującym się w oddali lądzie z miastami, a także o wielkich statkach.

Niestety, gra pokazywana była na telewizorach plazmowych, na których doskonale widać brak anti-aliasingu. Wszystkie ostre krawędzie były strasznie rozpixselowane... Miejmy nadzieję, że zostanie to poprawione w europejskiej wersji.

## Kessen 2 - PlayStation 2

Niedługo, bo razem z PlayStation 2 czeka nas premiera jednej z ciekawszych konsolowych gier strategicznych ostatniego czasu. Mowa oczywiście o KESSEN Koei. Tymczasem na TGS firma zaprezentowała niesamowicie wyglądające migawki z drugiej części gry. A więc po



pierwsze, walczące armie zostały powiększone o ponad 300 procent - czyli jeśli wcześniej naprzeciw siebie stawało 200 samurajów, teraz będzie ich ponad 600! Po drugie i być może ważniejsze - zostanie wprowadzona magia. Niektórzy generałowie będą wyposażeni w zdolności rzucania czarów. Widok olbrzymiej kuli ognistej walącej w środek pola walki i wywalającej 100 wojów w niebo rozpałił mnie do białości. Na razie jednak zagramy w jedynkę.

## Operation Winback - PlayStation 2

Ta gra pojawiła się niemal okrągły rok temu na Nintendo 64 (w USA, bo w Europie gościła ją od niedawna). Nie odniosła jednak sukcesu na platformie opanowanej przez wąsatego grubasa i jego wesołą gromadkę. Koei wpadło więc na pomysł, by nieco odświeżyć ją w wersji na konsolę, która sukces odnieść musi.



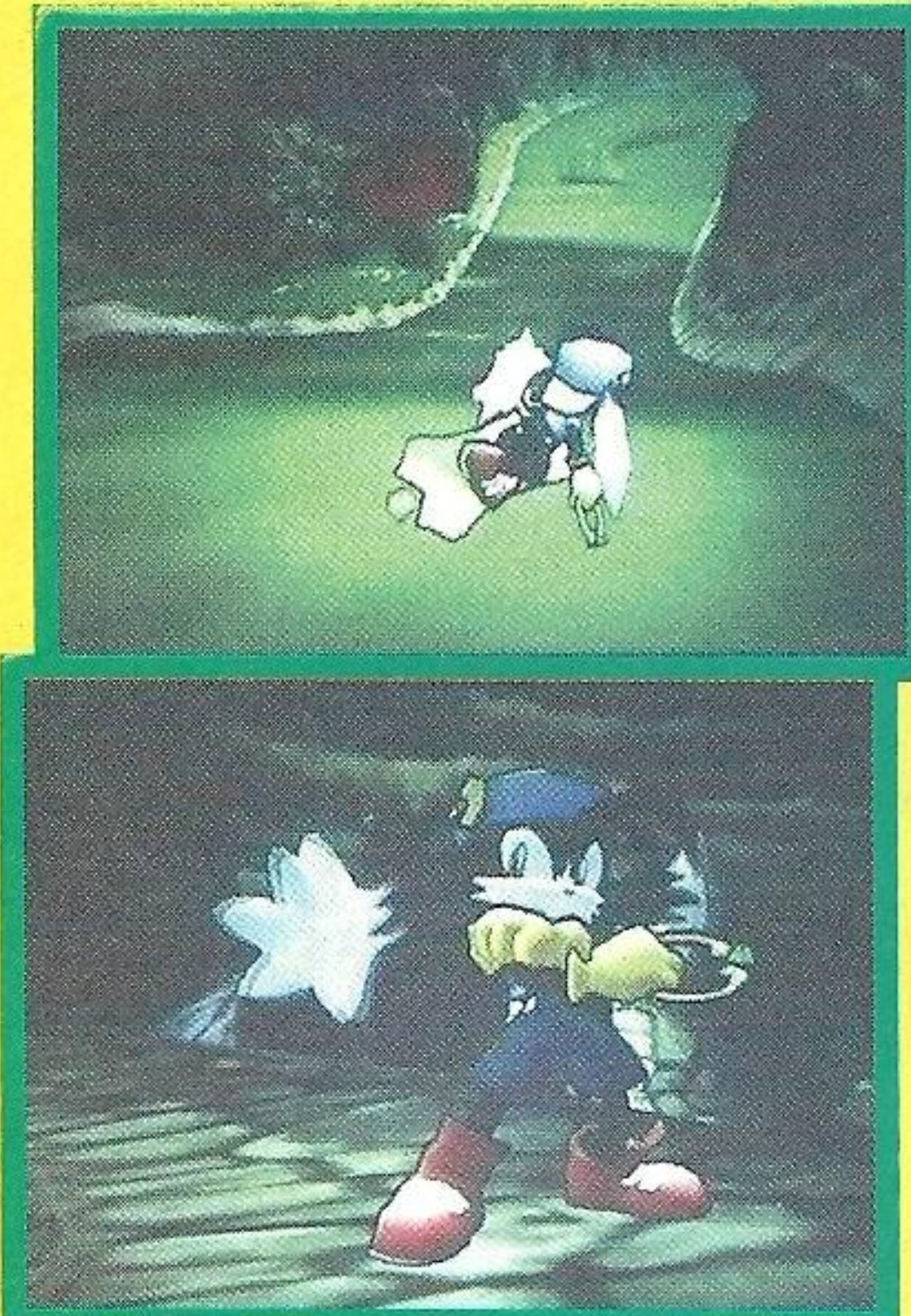
W skrócie przypomnę, że gra traktuje o losach komandosa i przypomina krzyżówkę SYPHON FILTER z MGS. Pokradanie, strzelanie, szukanie kluczy i tak dalej. Niestety, nie jest tak dobra jak żadna z nich. Tak pod względem grafiki, jak i samej akcji. Może jednak wypełnić lukę na rynku, która niewątpliwie powstanie do czasu ukazania się SF 3 bądź MGS2.



## Klonoa 2 - PlayStation 2

Nie była grywalna. Wszystko, co widziałem to dość krótki filmik, pokazujący tę grę w akcji. No więc szykuje się kolejna z tak lubianych przez wszystkich platformówka „dwa-i-pół-de”. Czyli wykonana całkowicie w technologii grafiki 3D zwykła, scrolowana platformówka. Choć był jeden fragment, w którym nasz bohaterski uszatek zjeżdża na snowboardzie posuwając się do przodu - w dół, a nie w prawo.

Teraz dobre rzeczy - grafika wywała w kosmos. Kapitałna panorama w tle, a bohater wygląda jak wyjęty z kreskówki 3D. Mówię wam - fantastyczne. Po show miałem jednak wrażenie, że Namco trochę zawiodło.



## Air Ranger - PlayStation 2

Oto i kolejna ciekawa gra. Być może nawet jakimś cudem dotrze do Europy (skoro nawet SKY SURFER znalazł wydawcę). Tutaj wcielamy się w rolę dzielnego pilota śmigłowca wspomagającego policję przy różnych akcjach. Awarią może być olbrzymi karambol na moście, który trzeba szybko rozładować. Policjanci dzwonią wtedy po takich Air Rangersów, którzy szybko przylatują swoim stalowym ptakiem. Rozbity samochód tarasujący drogę przyczepiany jest na stalowej linie do śmigłowca, który ma go odtransportować na złomowisko. Spodziewajcie się innych ciekawych akcji w mieście. Jakich - tego nie wiem, bo grywalny był tylko ten jeden poziom. Grafika była dość przeciętna - proste obiekty i niewiele tekstur, ale rekompensowała to bardzo płynna animacja. Zapowiada się interesujący tytuł - na pewno dużo ciekawszy od wielu, wielu innych.



## Illbleed - Dreamcast



Przechadzając się między stoiskami zwróciłem uwagę na koleśka przebranego za mordercę z „Kryku” - wiecie - długi czarny płaszcz i czadowa, rozciągnięta biała maska szkieletora. Za gościem znajdowało się małe zamknięte kino, a po wbiciu się tam obejrzałem kilka fragmentów z gry. Jest to drugi po BLUE STINGER horror na Dreamcasta firmowany przez Climax i trzeba powiedzieć, że wygląda o wiele ciekawiej. Widok pokrzywionego karła goniącego z miotaczem ognia jakąś roznieglizowaną panienkę nieźle mnie zadziwił... Paniuszka uciekała, biegła, czasem się paliła, aż wreszcie pojawił się śmigłowiec, który zrzucił jej drabinkę.

Wyglądało to fajnie. Ma być więcej atrakcji - siedem wskaźników zagrożenia (zmysły), sporo lokacji i jeszcze więcej strasznych potworków. Ale ten gość z miotaczem...

## Snowboarding Heaven - PlayStation 2

Oj, nie popisał się Capcom przy tej grze. Jak niektórzy pamiętają, firma ta próbowała już wcześniej szczęścia w dwóch snowboardowych grach na PSX'a. Obie były dość przeciętne, żeby nie powiedzieć słabe. I tak też prezentuje się SNOWBOARDING HEAVEN. Sunięcie na śnieżnej desce przez miasta, pola i łąki jest po pierwsze strasznie wolne, a po drugie odbywa się w akompaniamencie żałośnie wręcz wyważonego sterowania. Wyczesanie jakiegoś triku graniczy z cudem, fizyka jest wzięta totalnie z kosmosu. Dobrze chociaż, że grafika jest na miarę standardów PS2. Muzyki niestety nie słyszałem. Niestety nie wrózę temu tytułowi powodzenia. Ładna grafika to nie wszystko. Dużo ciekawiej prezentują się BIG SSX z EA oraz ESPN X-GAMES od Konami, które bez wątpienia zasługują na sukces.



## Seven - PlayStation 2

Kolejna gra, którą zaprezentowano jedynie w postaci nieinteraktywnego filmu, ale za to z fragmentami wyjętymi bezpośrednio z gry. Namco szykuje nam baśniowego rpg-a, z ręcznie rysowaną grafiką 2D. Wszystko utrzymane jest w konwencji zbliżonej do SAGA FRONTIER 2 - sporo anime, postacie super-deformed i tak dalej. Wysoka rozdzielczość robi swoje i gra wygląda prześlicznie. Treścią tej pozycji będą przygody siedmiu rycerzy, wybrańców niebios. Widziałem jak chodzili sobie po różnych pomieszczeniach, widziałem, jak rozmawiali. Widziałem wreszcie fragment walki - turowa, zbliżona trochę do tej z SUIKODEN. Słowem - będzie ładna gra.



## Guilty Gear X - Dreamcast

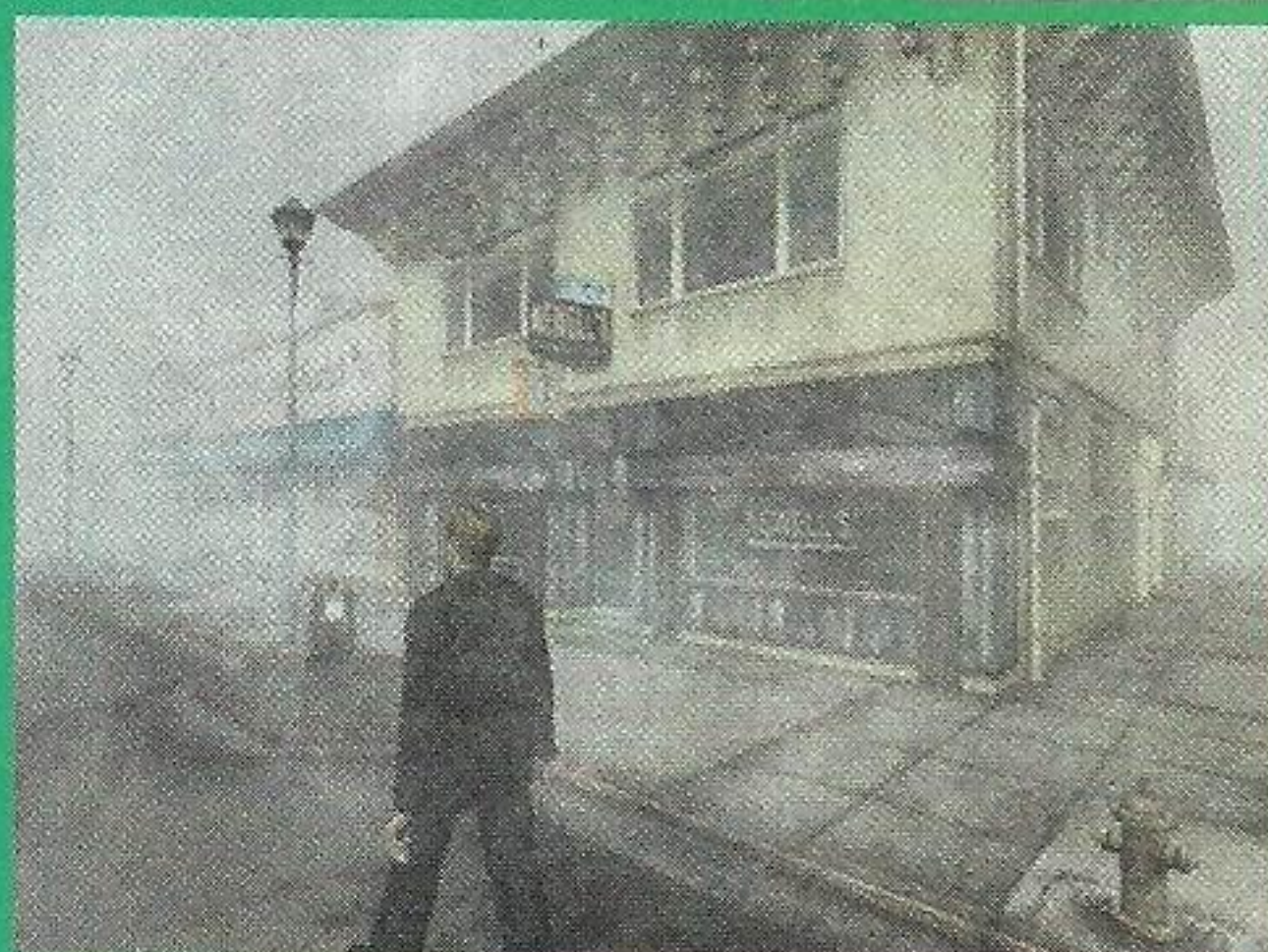
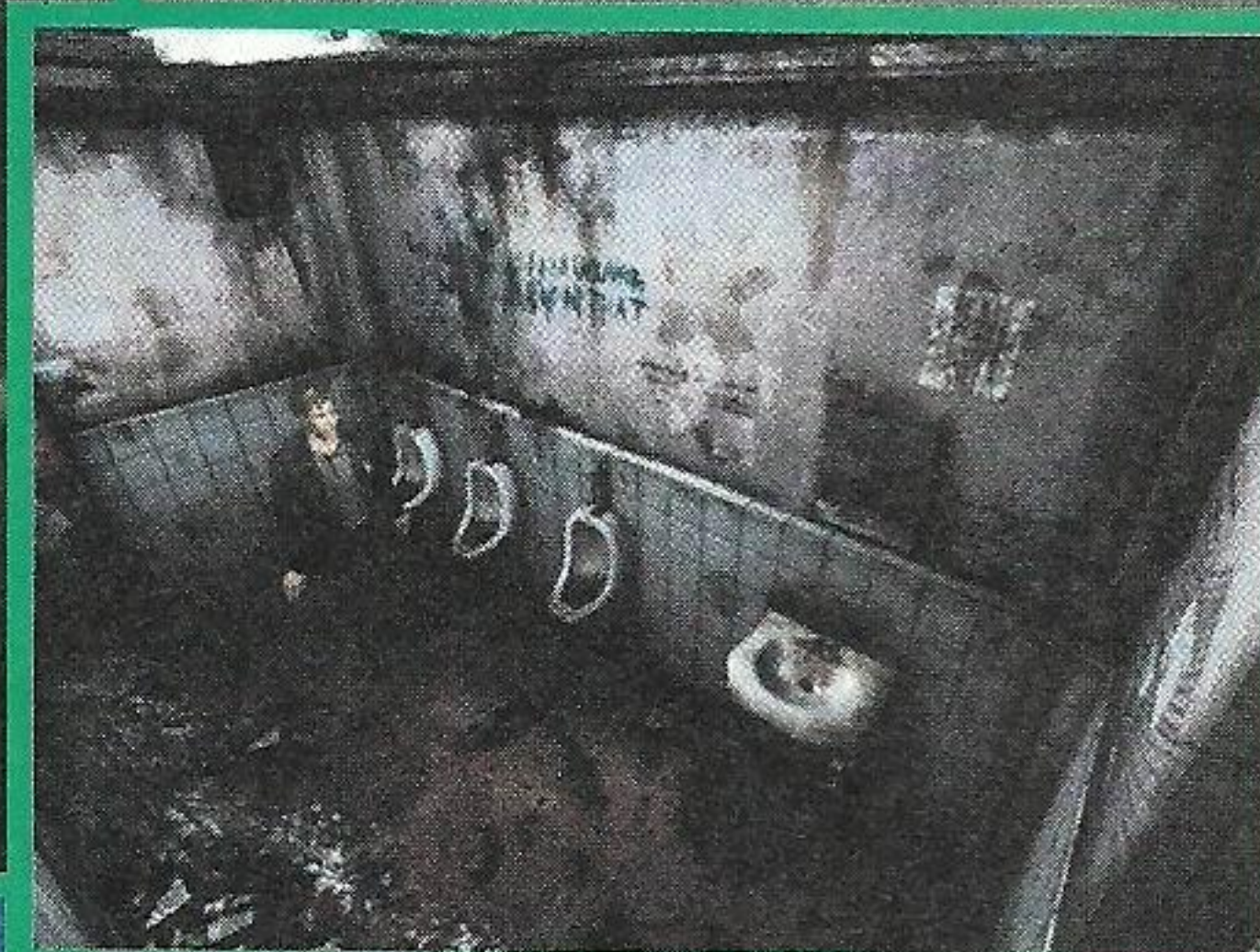


Jedną z gier wzbudzających największe emocje wśród odwiedzającego TGS tłumu młodych, rozwrzeszczanych Japończyków okazała się dwuwymiarowym mordobiciem. Co ciekawe - grę widziałem również w salonach, gdzie reklamowana była jako nowość. Hula to na płycie Naomi - czyli na zaopatrzonej w większą ilość pamięci DeCeku.

Wracając do GGX - panowie z Sammy wyraźnie pokazali Capcom jak graficznie powinna wyglądać dwuwymiarowa mordobitka na 128-bitowej konsoli. Choć sama gra jakoś mnie nie powala (udało mi się dopchać do obsługi i przedstawić, dostałem za to grywalne demo), to już jakoś grafiki - jak najbardziej. Postacie są duże, w wysokiej rozdzielczości, a animacja prześliczna. Pod tym względem niech się schowa STREET FIGHTER 3 i MVC2. Poważnie.

## Silent Hill 2 - PlayStation 2

Nie dość, że nie było grywalnej wersji, to jeszcze film puszczany był tylko w jednym miejscu na stoisku. Bardzo pilnowali, żeby nie nagrywać. Ale udało się. Pierwszy SH był straszny, ale druga część będzie po prostu przerażająca. Najmroczniejsza wizja konsolowego horroru, jaką miałem okazję oglądać. Na filmie widać było migawki z bohaterem, potworem i małą dziewczynką nucącą jakąś straszną piosenkę. Uczucie pustki, przytłoczenia i wszechobecnego syfu (tak, syfu) w mieście Silent Hill udzieliło mi się tak, że zasypiając w hotelu naciągnąłem koldrę na głowę.



## Choro-Q 3 - PlayStation 2

Jest to seria, która w Japonii bije rekordy popularności, a kolejne gry ukazały się na PSX'a,

GameBoya, a nawet na Nintendo 64. Czas na PS2. Są to wyścigi małych samochodzików, stateczków... Krótko mówiąc miniaturowych pojazdów mechanicznych. Można to porównać do wyścigów kartów, na przykład do MARIO KART czy CRASH TEAM RACING. Takiej gry nie było jeszcze w zapowiedziach na PS2. Dobrze, że się pojawi, bo grafika jest prześlizczna.



## Ikuze! Onsen Takkyu - PlayStation 2

No cóż. Widząc olbrzymi sukces, jaki odniósł VIRTUA TENNIS panowie z firmy XXX postanowili przystąpić do konkurencji z symulatorem ping-ponga. Ale jest to japoński ping-pong pełną gębą; stół ustawiony jest w ogrodzie, w tle huczy wodospad, a zamiast sportowych strojów

zawodnicy noszą obcisłe skórzane kombinezony i mają długie, tlenione włosy. Konami tak się to podoba, że aż będzie wydawcą. Zagrałem chwilę... Odbijanie piłki przyjemne, ale bez polotu. Szczerze mówiąc traktujmy to jako ciekawostkę, u nas nikt by tego przecież nie kupił...

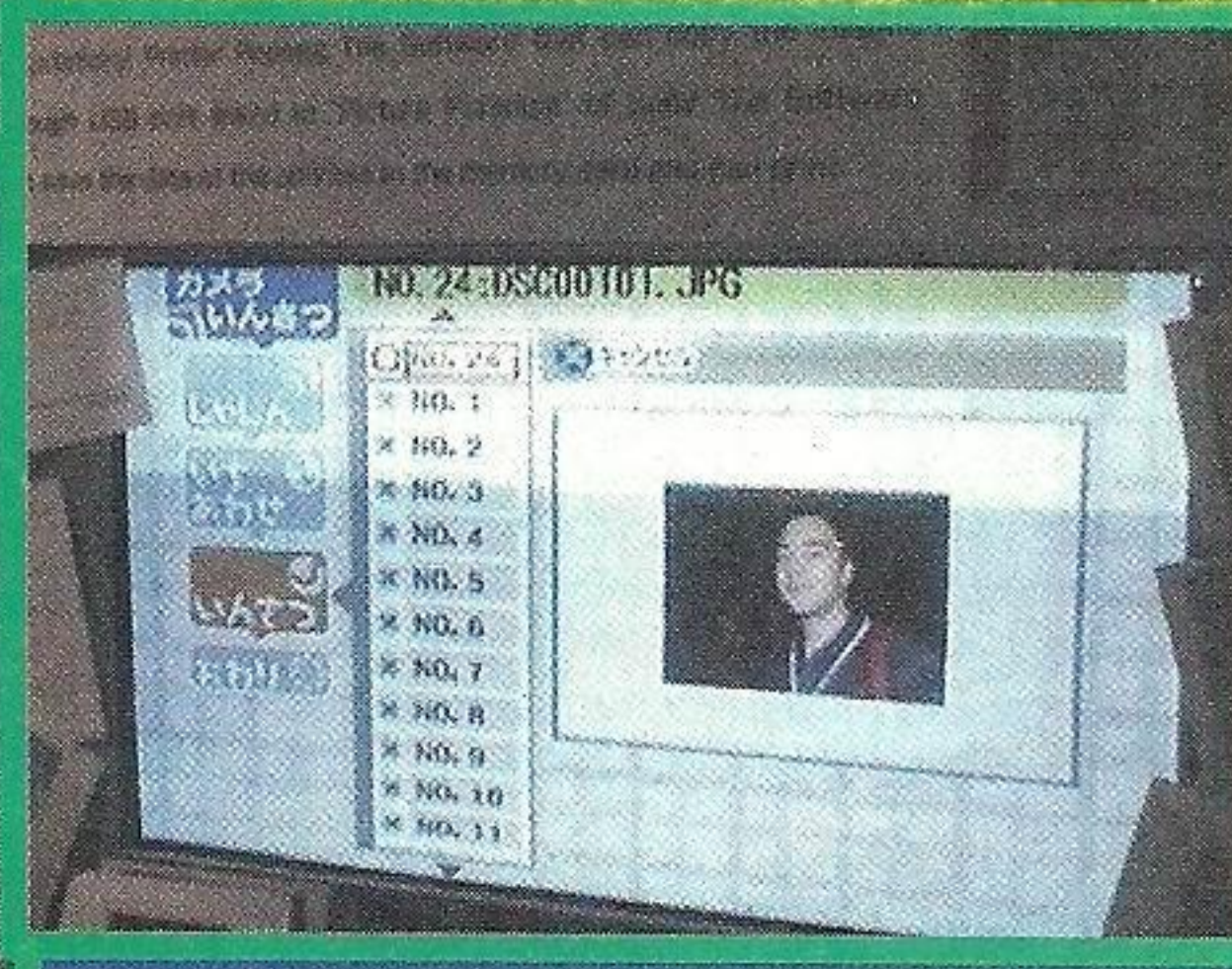
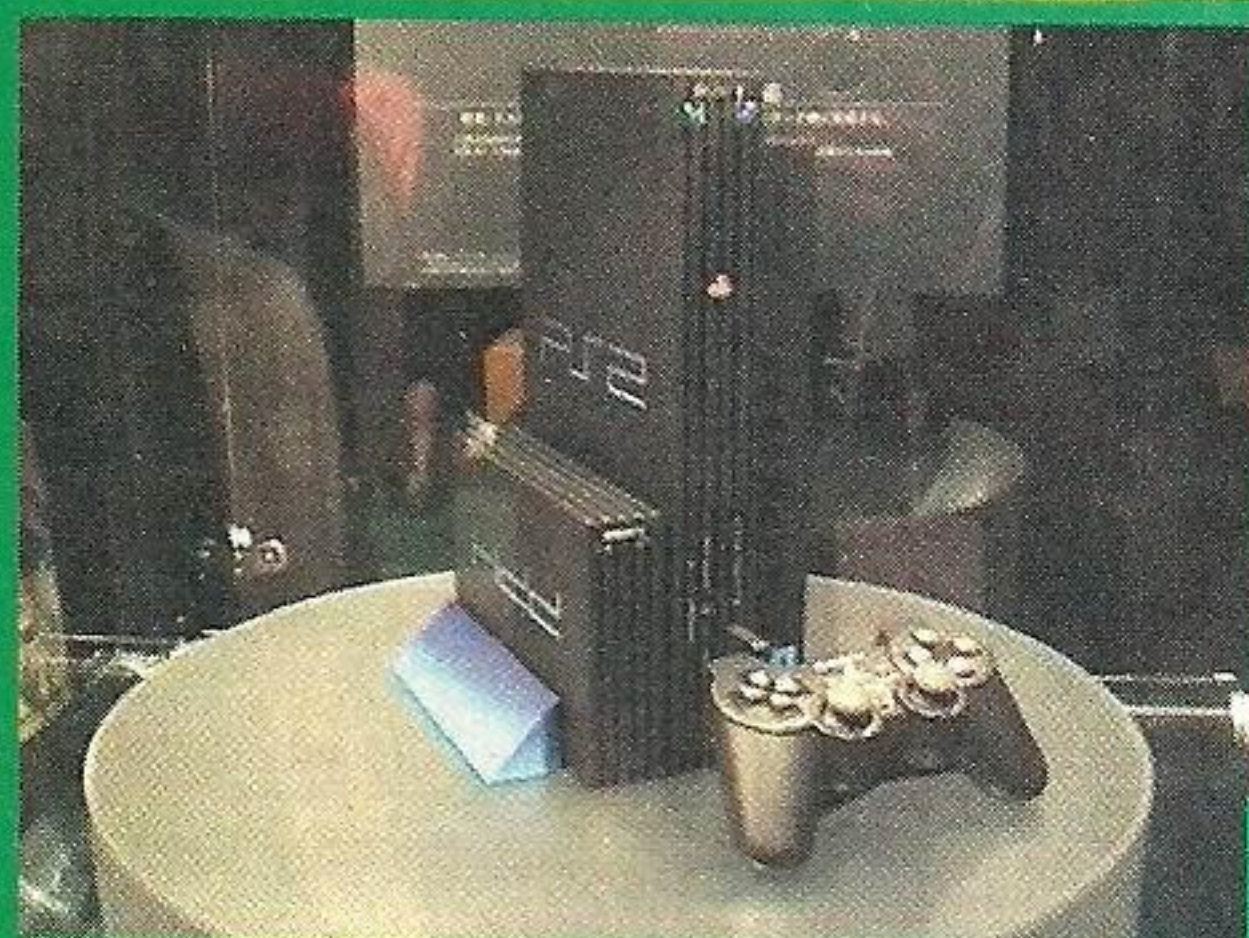


## PopEgg, twardziel i reszta - PlayStation 2

Obok stanowiska Sony można było nacieszyć oczy widokiem twardego dysku do PlayStation 2 kręcącego się wraz z konsolą za specjalną szybą. Wygląda fajnie. Szkoda, że nie pokazano niczego związanego z tym urządzeniem.

Z kolei na stanowisku firmy Atlus znalazłem drukarkę PopEgg do PS2, oraz - co ważniejsze - podłączony do konsoli aparat cyfrowy. Przepchnąłem się do obsługi i poprosiłem o demonstrację. Szybko pstryknęli mi zdjęcie, po czym w ciągu kilku sekund ściągnęli je do PlayStation 2. Pojawiło się na ekranie w jakimś programiku graficznym. Pani nie zajmowała się upiększaniem, tylko szybko pokazała mi paluchem na drukarkę i kazała stanąć z boku.

Drukareczka jest niewielka i drukuje na papierze wielkości kartek pocztowych. Do tego też służy w zamierzeniach - po chwili z drugiej strony wydruku swojej gęby znalazłem miejsce na znaczek, adres i korespondencję. Niestety, jakość wydruku jest dość słaba. Może to wina zdjęcia, które robione było przecież w ciemnym miejscu (złe oświetlenie), może przydałoby się jakaś obróbka materiału na PS2, w każdym razie PopEgg nie jest czymś wybitnym - o, taka sobie drukarenka.



# NEO PLUS VIDEO 5

RELACJA Z WYSTAW

## TOKYO GAME SHOW JESIEŃ 2000 ECTS TRADE SHOW 2000 LONDYN

■ Neo Plus Video 5 najnowsza kasetą firmowana przez, jak łatwo się domyślić, Neo Plus.

■ Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - **Tokyo Game Show Jesień 2000** oraz **ECTS 2000 w Londynie**

■ Kasetę zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.

■ Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcast, PlayStation, Nintendo 64.

■ Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tej maszynce.

■ Zamów już teraz i nie czekaj - kolejna kasetę NEO PLUS najwcześniej w czerwcu 2000 (po wystawach TGS i E3).

■ CZAS: **180 minut**

■ CENA: **39.90 złotych**

■ KOMENTARZ: **Polski**

PS2 + PSX + DC + N64 + GBA

# ECTS i TGS

reportaż z

**ECTS Trade Show 2000 Londyn**  
**Tokyo Game Show Jesień 2000**

**180 minut**

ZONE OF THE ENDERS  
GRAN TURISMO 3  
METAL GEAR SOLID 2  
DARK CLOUD

- Nowe gry na PS2 i DC!  
- GameBoy Advance w akcji!  
- Nowsze trailery MGS 2 i Z.O.E.  
i wiele innych...

NEO PLUS VIDEO 5

**Kupon zamówienia na stronie 107**

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

# EUROPEJSKA PREMIERA



Długo musieliśmy czekać na moment, kiedy i w nasze skromne progi zawita szacowna następczyni miłośniców nam panującej PlayStation. Jak lojalni poddani cierpliwie znośliśmy różne kaprysy i obsuwy daty premiery. Czy było warto? PlayStation 2 jest godną następczynią popularnego PSX'a, który według szacunków sprzedał się w naszym kraju w okolicach 350 tysięcy egzemplarzy. Czy PS2 powtórzy sukces poprzednika - jeszcze nie wiadomo. Chociaż wiele wskazuje na to, że potencjał drzemący w nowym dziecku Sony wystarczy. Cena oscylująca w granicach 2000 złotych odstraszyła wielu potencjalnych nabywców, ale prawie pewne jest, że w przyszłym roku zostanie zbita o około 25 procent. Przedstawiamy gry, które pojawią się pierwszego dnia na półkach sklepów, a także garść pożytecznych faktów na temat europremiery.



**WILD WILD RACING**

developer i wydawca RAGE GAMES

Kolejna po "Szmuglerze" gra wyścigowa z offroadowymi machinami. Tym razem są to jednak zwykłe wyścigi z wytyczoną trasą, a nie swobodne harce po okolicy.

Po WWR możemy oczekiwać tego wszystkiego, co winno znaleźć się w prawdziwym tytule nowej generacji. Modele wózków są dosyć duże, ładne i szczegółowe, a akcja - pełna dzikich skoków, momentów jazdy na dwóch kołach oraz innych gwałtownych i efektownych manewrów jest niezwykle dynamiczna. Jednym z ciekawszych trybów gry jest szalony zjazd w dół zbocza z góry - zaliczany jest jednak zjazd a nie spadek na łeb z jakiegoś stromego urwiska. Kąt nachylenia góry budzi prawdziwy respekt. Mocny tytuł.

**FIFA 2001**

developer i wydawca ELECTRONIC ARTS

Tutaj chyba bez większej niespodzianki. Dodajmy jednak, że sukcesowi piłki nożnej Electronic Arts z pewnością pomoże bardzo słaba piłka Konami, które olało swój genialny engine WINNING ELEVEN z PSX-a, a zamiast tego oparło się na tym z Nintendo dając durnowatą zręcznościówkę, a nie symulację piłki nożnej. Wróćmy jednak do FIFY. Jest tutaj to, czego można się spodziewać, plus doskonała oprawa. Czy chcieliście czegoś więcej?

**AQUA AQUA-WETRIX 2**

developer ZED2, wydawca SCI

Fajnie, że na PS2 też będą gry logiczne. Jeszcze fajniej, jeżeli ich oprawa graficzna będzie godna nowej platformy Sony. Co prawda TETRIS udowodnił wszystkim, że treść jest o wiele ważniejsza od formy, ale jako pionier - miał do tego pełne prawo. Tytuł, z którym będziemy mieli tu do czynienia ma sympatyczną, ciepłą oprawę i mnóstwo mokrej wody, która pozwoli nam nieco ochłoniąć w te upalne, zimowe... Hmm. W którą będziecie grać. Albo i nie.

**X SQUAD**

developer EA, wydawca ELECTRONIC ARTS

W zeszłym roku na TGS'ie zobaczyłem tę grę i zapłakałem. Na szczęście sytuacja nie jest już tak dramatyczna jak wtedy, gdy po pustawych pomieszczeniach z prędkością 15 klatek na sekundę biegały niezgrabne modele postaci. X Squad wyrósł nam na ładną, trójwymiarową strzelaninę podobną trochę do WINBACK czy SPAWNA. Widok zza pleców i mnóstwo nawałania. Dosyć oryginalny wydaje się sposób wykorzystywania członków zespołu do brania przeciwników w krzyżowy ogień. Gra wygląda dobrze, efekty strzałów są jak najbardziej na miejscu a arsenał do dyspozycji jest całkiem - całkiem.

**DYNASTY WARRIORS**

developer KOEL, wydawca MIDAS

Jeżeli ktoś chciałby zrobić z KESSENA chodzone, trójwymiarowe mordobicie - efektem byłby prawdopodobnie bliski krewny DW. Ta gra to czysta rozkosz z wyrzynaniem setek nadchodzących zewsząd wojaków. Jako jeden z generałów armii stajemy do walki z innymi. Mamy do dyspozycji żołnierzy, ale są oni dosyć bierni, więc to na nasze barki spada eksterminacja zastępów wrażeń armii. Wada - gra jest dosyć krótka i mało urozmaicona, ale wyżyć się można.

**SMUGGLER'S RUN**

developer ANGEL STUDIOS, wydawca TAKE 2

Początkowo gra budziła mieszane uczucia. Na screenach i filmach widzieliśmy odzwierciedlone z dużą dbałością o szczegóły górzyste tereny, a jadący buggie pokonywał najróżniejsze przeszkody, spadał ze stromych zboczy i w ogóle mknął jak oszalały. Rzeczywiście firma Angel Studios wzięła się do roboty i pokazała jak powinna wyglądać gra offroadowa na konsolę nowej generacji. W grze mamy obsadzić samych siebie w roli tytułowego szmuglera przeczucującego przez granicę różne dobra na zasadzie konkurencji dla strefy wolnościowej. Nasz szmugler ma być ganiany przez FBI, CIA, Straż Graniczną, gangi próbujące przejąć towar - dosłownie przez wszystkich. Do dnia dzisiejszego nie widzieliśmy jak owe pościgi mają wyglądać, ale jeżdżenie po pagórkowatych terenach wygląda wyśmienicie.

**ETERNAL RING**

developer FROM SOFTWARE, wydawca CRAVE

Pierwszy rpg z widokiem z pierwszej osoby. Ambitnie, lecz mało skutecznie. Gra jest słamazarna. W miarę ładna, ale słamazarna. System magii z pierścieniami zakładanymi na palce i pozwalającymi odpalać wszelakie czary - oryginalny, ale wykonanie samej walki pozostawia już wiele do życzenia. W tej klasycznej opowieści fantasy o dzielnym rycerzu i smokach widać wyraźną inspirację komputerowymi rpg-ami w rodzaju ULTIMY ale efekt jest, niestety, o wiele bardziej mizerny.

**SUMMONER**

developer VOLITION, wydawca THQ

Bardzo ambitny i obiecujący rpg już podczas premiery? Niewiele konsol może poszczycić się podobnym osiągnięciem. Bohaterem gry jest summoner Joseph (jiha!), który zajmuje się przyzywaniem różnych potworów. Niestety nie najlepiej radzi sobie ze swoją mocą i przypadkiem przyzwane przez niego monstra zniszczyły kiedyś jego rodzinną wioskę. Zrozpaczony bohater wyrusza więc w świat nie chcąc już nigdy wykorzystać swej mocy. Ponieważ jednak w sąsiednim królestwie, do którego się udał, przepowiednia mówi o przewrocie dokonany przez summonera - Joseph staje się obiektem ataku skryto- i jawnohójców. I musi ratować swą skórę, w tym trójwymiarowym estetycznym i nastrojowym rpg-u. Trochę niedopracowane są modele postaci (blokowane).

**GRADIUS 3 i 4**

developer i wydawca KONAMI

Porażka. To nie jest gra na PlayStation 2. To znaczy jest, ale ten starszokolny shooterek nie byłby w stanie wykorzystać nawet pół mocy PSX-a, a co dopiero mówić o PS2. Te klasyczne strzelanki Konami, w nie usprawnionej postaci nie są żadną gratką - jeżeli chcecie pograć w jakiegoś fajnego przedstawiciela tego gatunku - polecam EINHANDER - grafika lepsza, a PS2 jest przecież wstecznie kompatybilny. Nie rokujemy temu tytułowi specjalnego powodzenia w Polsce.

**TEKKEN TAG TOURNAMENT**

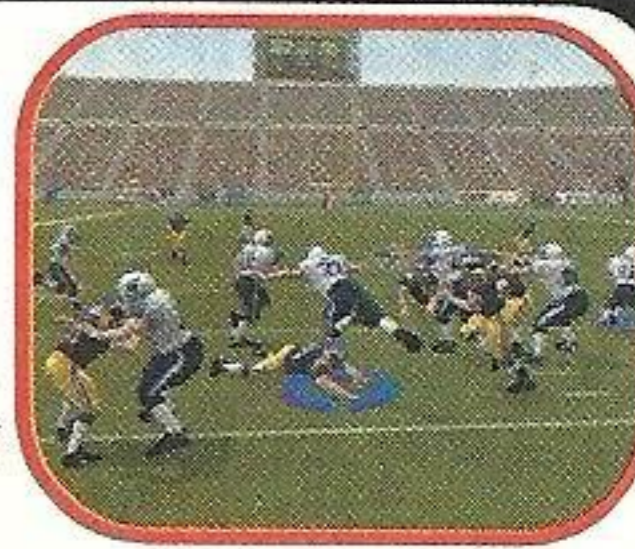
developer NAMCO, wydawca SCEE

Nie trzeba tu wiele pisać. Wszyscy wiemy czym jest TTT - ulepszoną, starannie dopracowaną graficznie i nieco uaktualnioną kompilacją dotychczasowych TEKKEN'ów. Dla wszystkich zwolenników TEKKENA 3 - pozycja obowiązkowa. Przez jakiś czas lepszemu mordobicia nie będzie, więc reszta też powinna po niego sięgnąć. Jedynym minusem palowskiej wersji TTT jest fakt, iż podobnie jak to miało miejsce z TEKKEN 3 - jest ona wolniejsza niż japońska. Osób, które nie widziały szybkiej wersji NTSC być może nie zaboli to tak bardzo, ale i tak brakuje tej grze dynamiki. Ale za to znajdziemy tu wszystkie postacie ze świata TEKKENA oraz sporo nowych strojów do każdej z nich, nowe stage'e i - co chyba najważniejsze - miejscami zmodyfikowane, stare ciosy, a także dodane nowe. Podobno ma ukazać się w polskiej wersji!

**MADDEN NFL 2001**

developer i wydawca ELECTRONIC ARTS

Podobnie jak reszta gier z uznanej już serii EA Sports, MADDEN ma świetną grafikę, która podpira się doświadczeniem zdobytym przez EA przy okazji poprzednich wersji futbolu. Akcje na boisku rzeczywiście są kapitalne, zachowanie i animacja zawodników również zaliczają się do udanych. Jedyny problem jest fakt, iż dla osób które nie interesują się futbolem amerykańskim frajda z tego tytułu jest raczej mała. Trzeba jednak szczerze przyznać, że nowy NFL trzyma wysoki poziom.



### DISNEY'S DINOSAUR

developer i wydawca UBISOFT

Przyjmując postać kilku różnych gatunków dinozaurów rozwiązujemy bardziej i mniej proste zagadki logiczne w świecie wyczarowanym przez animatorów komputerowych zatrudnionych przez firmę wesołego Walta. Dinozaury będą zmuszone wysilać swe małe, przedpotopowe mózgi (Grabarz pewnie życzyłby sobie, żebym napisał, że "największy" mędrzec z dinozaurów - diplodok, miał ich aż dwa) i łączyć swe siły do rozwiązywania co trudniejszych zagadek. Kamera przedstawia akcję z perspektywy lotu pterodaktyla. Jeszcze nie wiadomo, czy gra zdąży na premierę PS2.



### TIMESPLITTERS

developer FREE RADICAL DESIGN, wydawca EIDOS

Porażająca strzelanka multiplayerowa z widokiem z pierwszej osoby należy to niemal pewny hicior. Widząc tę płynną, szybką i ładną grę w akcji nie sposób skojarzyć jej z GOLDENEYE na N64. Nic dziwnego - część zespołu odpowiedzialnego za tworzenie TIMESPLITTERS sięga korzeniami firmy Rare oraz prac nad konsolowymi przygodami Jamesa Bonda. Oprócz bardzo wciągającego trybu gry dla wielu osób (do czterech na podzielonym ekranie), przewidziana jest także banalna historyjka o podróży w czasie, której celem jest wskazanie graczowi jak największej grupy ruchomych celów odzianych w kostiumy z różnych epok - w tym także tych, które dopiero nadejdą. Mnóstwo broni, strzelania i biegania.



### EVERGRACE

developer FROM SOFTWARE, wydawca CRAVE

Ta gra także traktowana jest jak rpg, ale w rzeczywistości będziemy tu mieli do czynienia z tytułem mającym rzeczywiście rpg-ową fabułę, ale już samym trybem rozgrywki - bardziej zbliżonym do zręcznościówek. Czyli mniej więcej tak jak LEGEND OF ZELDA. Dwójka bohaterów, sporo walki, przyjazne okoliczności przyrody. Jak na pierwszą generację tytułów - niezłe, ale bez przesady. Po obejrzeniu wersji japońskiej nie jesteśmy zbyt entuzjastycznie nastawieni.



### NHL 2001

developer i wydawca ELECTRONIC ARTS

Rewelacyjny hokej EA - powinien powalić na kolana zwolenników krwawych sportów na chłodnej tafli. Dzięki temu, że w hokeju zawodnicy poruszają się na łyżwach, animacja ich sylwetek w grze sprawia najmniej kłopotów i jest przez to chyba najbardziej realistycznie wyglądających gier sportowych. Ja sam nie jestem fanem hokeja, ale z przyjemnością patrzyłem na błyskawiczne akcje, precyzyjne podania i niezłe parady podczas gier osób bawiących się NHL 2001. EA obrało całkiem ciekawą drogę, z roku na roku aktualizując swoje sportowe tytuły. Na szczęście, po skoku jakościowym jaki dokonał się po przejściu z PSX-a na PS2 widać, że nie zamierzają osiąść na laurach. Oby jednak całą parą nie poszła w gwizdek i niech te następne edycje rozwijają się merytorycznie.



### ISS

developer i wydawca KONAMI

Niestety nie udało się ta gra Konami. A raczej - zupełnie nie trafiła w nasze gusta. Prace nad nią prowadził zespół Konami osadzony gdzieś w Osace i, jak napisałem to już w przypadku FIFU 2001, oparł swój projekt na wersji ISS'a znanego z Nintendo. Gra ta nie przypomina starego, dobrego ISS'a z PSX-a, a raczej jakąś rozwodnioną FIFU właśnie. Nie jest intuicyjna i nie ratuje jej nawet bardzo wysokiej jakości grafika. Już nawet animacja może budzić pewne zastrzeżenia, a gra... Może przypadnie komuś do gustu, ale brak jej tego klimatu symulacji piłki nożnej...



### KESSEN

developer KOEL, wydawca ELECTRONIC ARTS

Graficznie KESSEN sytuuje się w pierwszej piątce gier na PS2. Feudalna Japonia, bogato zdobione zbroje generałów armii i efekciarskie zbroje zwykłych samurajów - ta gra to prawdziwa uczta dla oczu. I głowy, ponieważ mamy tu do czynienia z grą strategiczną. Interfejs jest bardzo przejrzysty i gra nie powinna nastroczać większych trudności - komendy oddane do naszej dyspozycji są przejrzyste i konkretne. Powalające wrażenie robią filmy z walki, kiedy konnica atakuje piechotę, kanonierzy dają ognia z armat, lub generałowie zagrzewają swoich samurajów do walki. Oprócz samej walki jesteśmy też świadkami opowieści, w której udział biorą dowódcy.



### RAYMAN REVOLUTION

developer i wydawca UBISOFT

Pomimo słowa oznaczającego według słownika "całkowitą zmianę" są to zwyczajnie skonwertowane przygody Raymana, które znamy z RAYMANA 2, wydanego na inne platformy. Grafika tej wersji ma górować nad tą, którą mieliśmy już okazję widzieć - w tym także nad wersją Dreamcastową. Tak czy inaczej - jedna z najlepszych i najładniejszych platformówek trafi na półki sklepowe równoległe do europejskiej premiery PS2.



### SILENT SCOPE

developer i wydawca KONAMI

Patrząc na tytuły, które na półki sklepowe trafią w momencie premiery PS2, nie sposób nie dostrzec ich ogromnego zróżnicowania. Jednym z najbardziej oryginalnych tytułów jest konwersja znanego automatu z karabinem snajperskim zamontowanym na obudowie - SILENT SCOPE. I chociaż w salonach gier można już bawić się zdejmując terrorystów razem z kolegą w sequelu gry, nie mamy co narzekać dostając wciąż gorącą jedynkę. Największy ból to brak karabinu - gra obsługiwana jest przez zwykłego pada. Zubaża to nieco rozrywkę, ale i tak jest dobrze. Mocno realistyczna, emocjonująca i wciągająca gra. Może jednak nie wystarczy na długo.



### FANTAVISION

developer SCEI, wydawca SCEE

Zręcznościowa gra w sztuczne ognie jednym bardzo się podoba, innym - wręcz przeciwnie. Fakty są następujące - gra ma mnóstwo efekciarskich, kolorowych wybuchów i na dobrą sprawę żadna rozgrywka nie jest taka sama jak poprzednia. Real-time'owe replaje można oglądać z licznych kątów, można też dodawać efekty pogodowe - bardzo ładnie. Gra w sam raz na sylwestra. Ale... No właśnie. Jak na grę, to jest trochę za monotonna, ale nie przykuwa aż tak bardzo do telewizora.



### F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP

developer i wydawca UBISOFT

Gra wydawana przez Ubisoft aspiruje do miana symulatora wyścigów Formuły 1. Nie wiem jak wielu entuzjastów wyścigów smukłych i diabelnie szybkich bolidów mamy w naszym kraju, ale najwyraźniej ich europejska grupa liczy sporo członków - w czasie premiery PS2 do sklepów trafią aż dwie Formuły 1. W tej wersji nie zabraknie oryginalnych nazwisk (zna ktoś Schumachera albo Hakkinena?) i torów, ale najbardziej kręci mnie fakt wprowadzenia realistycznej detekcji kolizji co zaowocuje m.in. moimi ulubionymi odgnieceniami blachy. W sumie będzie 11 różnych maszyn, którymi przy stałej prędkości 60 fps będziemy śmigać po jedenastu wiernie zrekonstruowanych torach. Chociaż to chyba powinno być pytaniem. Będziemy?



### RC REVENGE PRO

developer i wydawca ACCLAIM

Niewielki krok naprzód w stosunku do PSX-owej wersji nie jest czymś co chcemy obejrzyć w dniu premiery na naszej nowej konsoli Sony, ale najwyraźniej tak właśnie będzie w przypadku gry Acclaim. Są to w sumie całkiem miłutkie wyścigi motorówek i małych samochodzików - występujących w 30 zróżnicowanych egzemplarzach. Pomieszenie ogólnego klimatu gier kartingowych z zachowaniem modelu fizycznego jazdy niewielkich, sterowanych radiem pojazdów jest całkiem udane.



**RIDGE RACER V**developer **NAMCO**, wydawca **SCEE**

Wszyscy wiedzą, że dziewczyna z nowego RR'a nie może dorównać naszej starej, kochanej... ale sama sekcja wyścigowa jest już absolutnie wymiatająca. RRV robił świetne wrażenie zaraz po premierze PS2 w Japonii. Teraz stracił nieco na swej mocy - widząc w akcji np. GRAN TURISMO 3 od razu widoczna jest różnica klasy. Mimo to jednak, RRV spodoba się wszystkim, którzy lubią szybkie, arcade'owe wyścigi z mnóstwem powerslide'ów i opływowych autek. Trasy biegają przez nieźle zabudowane dzielnice miasta, z głośników wali techno - wiecie o co chodzi. Mimo to jednak jest to bardzo dobrze wykonana gra, która pokazuje, z jaką łatwością Namco radzi sobie ze sprzętem.

**TRACK AND FIELD**developer i wydawca **KONAMI**

Swego czasu gry masherskie, w których jedynym celem było jak najszybsze walenie w przyciski święciły spore triumfy. Pisząc "swoj czas" mam tu na myśli epokę sprzed kilkunastu lat. W czasach tamtych jedną z najbardziej popularnych pozycji była TRACK AND FIELD, która wznawiana była potem na niezliczonych platformach. A teraz pojawi się też na PS2. Z poprawioną grafiką, 12 dyscyplinami i zupełnie nie zmienionymi regułami. Ta gra chociaż nie wstydzi się swego masherstwa.

**READY 2 RUMBLE BOXING**developer i wydawca **MIDWAY**

Kolejna odsłona boksu, który zawitał na wszystkich niemal konsolach nie mogła naturalnie ominąć nowego formatu. Na pierwszy rzut oka "R2R: Runda Druga" wygląda jak dokładna kopia części pierwszej na Dreamcasta. I rzeczywiście - trudno dopatrzeć się kolosalnych zmian. Ale może to dlatego, że pierwotny zamysł autorów był bardzo udany. Ta gra jest po prostu fajna. Niezbyt realistyczna - wystarczy chociaż popatrzeć na style walki, lub same postacie bokserów (w Rundzie Drugiej pojawili się m.in. Michael Jackson i Shaquille O'Neal), ale po prostu - dobra zabawa. Sporo oryginalnych, nie zawsze czystych ciosów, świetne sylwetki i facjaty pięściarzy (te drugie ulegają w trakcie walki sporemu przemodelowaniu), sugestywne dźwięki, krzyki i odgłosy. Wystarczy?

**SUPER BUST A MOVE**developer **TAITO**, wydawca **ACCLAIM**

Nieco większe emocje niż wspomniany wyżej WETRIX budzi w nas kolejna edycja zasłużonego BUST A MOVE. Bąbelkowa gra logiczno-zręcznościowa, tradycyjnie dwuwymiarowa wygląda na PS2 tak ślicznie, że aż żal się robi przyszłych grafików, którzy za pięć lat spróbują wymyślić coś nowego na jakiegoś następcę PS2. Bo poza tym SUPER BUST A MOVE to wciąż taka zagadka - parę kulek i armatka. Nic dziwnego, że dziewczyny są tą grą zachwycone...

**THEME PARK WORLD**developer i wydawca **ELECTRONIC ARTS**

Jeszcze bardziej różnicując bibliotekę gier szykowanych na dzień premiery, Electronic Arts atakuje ze swoim symulatorem wesołego miasteczka. Seria Theme Park zyskała sobie uznanie amatorów gier menadżerskich poprzez umiejętne zgranie wątku zarządzania skomplikowaną instytucją jaką jest wesołe miasteczko, ze specyficzną i atrakcyjną oprawą. Wachlarz gatunków jakie w czasie premiery będą dostępne na PS2 naprawdę imponuje...

**TYPE S**developer i wydawca **ELECTRONIC ARTS**

Nieco zmodyfikowana, z usprawnionym (czytaj - ułatwionym) systemem sterowania i najbardziej realistycznie wyglądającą i zachowującą się parą rękawic ściskających kierownicę. Jedną z pierwszych gier na PS2, do których rękę przyłożył Squaresoft to niespodziewanie - wyścigi samochodowe. I to bez krztyny rpga! Kiedy gra pojawiła się na japońskim rynku została skrytykowana za zbyt trudny model jazdy - praktycznie każdy "zwycki" gracz próbujący w niej swych sił, już po pierwszym zakręcie zaczynał taniec od bandy do bandy kończący się ostatecznym dzwonkiem w ścianę. Podobno uproszczone zostanie sterowanie. Zobaczmy jak będzie wtedy...

**TOP GEAR DAREDEVIL**developer i wydawca **KEMCO**

Dziki pościgi ulicami zatłoczonych miast z realistycznymi modelami samochodów są w porządku, pod warunkiem, że animacja zanadto nie chrupie. Niestety, kiedy ostatnio widzieliśmy ten wyglądający realistycznie racerek, animacja nie zachowywała się tak jak powinna. Wszystko może jeszcze naturalnie ulec zmianie czego sobie i autorom szczerze życzymy. TGD to chyba najbardziej życiowy racer jaki szykowany jest na czas premiery.

**SSX SNOWBOARD SUPERCROSS**developer i wydawca **ELECTRONIC ARTS**

Świetny next-genowy snowboarder. Gra ta pokazuje jak na dłoni wszystkie zalety konsoli nowej generacji - nasz śniegowy ludek mknie w dół z ogromną prędkością, animacja jest niezwykle płynna, a muzyka kopie tyłek. Grafika - megamiód, z pełną panoramą trasy, mnóstwem detali na poboczach oraz kapitalnymi efektami dźwiękowymi. Wszystko tak jak trzeba. Właśnie tytuły pokroju SSX najlepiej pokazują dystans jaki dzieli PS2 od PSX-a. SSX nie stawia na realizm, ale raczej na bezstresową zabawę, co może przysporzyć mu wielu zwolenników także pośród graczy, którzy wcześniej nie zetknęli się z grami traktującymi o tej dyscyplinie sportu. W każdym razie nas opętał.

**SWING AWAY GOLF**developer **T&E SOFTWARE**, wydawca **ELECTRONIC ARTS**

Golf nie jest dyscypliną, która kopie tyłek swą dynamiczną, pełną fajerwerków akcją. Dostyc trudno jest też zrobić z niego grę efektowną i zabawową (choć czasami - jak np. w przypadku MARIO GOLF na N64 - daje się to zrobić), ale nie znaczy to, że nikt nie próbuje. Tutaj mamy do czynienia z dosyć zwyczajnym tytułem golfowym ozdobionym jednak nienaganną, trochę mangowatą grafiką. Dla sympatyków tego szlachetnego sportu.

**MIDNIGHT CLUB**developer **ANGEL STUDIOS**, wydawca **TAKE 2**

To, jak emocjonujące mogą być szaleńcze wyścigi superszybkimi maszynami przez ulice zatłoczonych miast nie mogło umknąć twórcom gier. Nowy przedstawiciel tego gatunku powinien spodobać się fanom. Gra, która z każdą nową odsłoną na różnych imprezach zyskuje po kilka fps'ów, wreszcie ustabilizowała się na 30 klatkach na sekundę. I gra, która swą prędkością przypominała anemiczną muchę zanurzoną w zagęszczonej smole wreszcie nabrała rozpędu. W czasie premiery rozegra się więc wyścig o sprzedaż pomiędzy dwoma zbliżonymi do siebie tytułami - RRV i MC właśnie. Ciekawe która z tych dwóch gier będzie miała lotny start...

**F1 WORLD GRANDPRIX**developer i wydawca **ELECTRONIC ARTS**

Rodzina EA Sports obejmuje wszystkie co ważniejsze sporty, więc nie będzie specjalnie wielką niespodzianką fakt, iż chłopcy obstawiają także tę dyscyplinę. Gra będzie bardziej zręcznościowa niż produkt Ubisoftu i powinna przypadnąć do gustu także mniej zaawansowanym graczom. Nie zabraknie oczywiście nazwisk i licencji F1, grafika także będzie dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Ciekawe co miałoby przekonać nas do tej Formuły, a co do tej Ubisoftu?



## POLSCY DYSTRYBUTORZY GIER NA PS2

Praktycznie rzecz biorąc sprawa nie zmieni się za bardzo jeżeli chodzi o firmy, które zajmują się dystrybucją gier na PSX-a. Krótko mówiąc: deklarują one pełne wsparcie dla nowej konsoli Sony. Ponieważ jednak nie bardzo mieliśmy do tej pory szansy przedstawić naszych rodzimych "publisherów", to korzystamy z nadarzającej się okazji. Chociaż do naszej premiery zostało jeszcze trochę czasu - podajemy telefony do firm, które na nasz dostarczą te wszystkie śliczne i udane gry, które tak czekamy.

**SONY POLAND Sp z o. o.**  
W-Wa, Al. Jana Pawła II 29, tel. (022) 653 83 33  
**IM GROUP**  
Warszawa, Okrężna 3, tel. (022) 642 27 66  
**LEM**  
Warszawa, Choczołowska 3c, tel. (022) 642 99 21  
**PLAY-IT**  
www.play-it.pl, tel. (034) 366 53 02  
**LANSER.NET**  
Elbląg, Władysławowo 30, tel. (055) 233 61 36

## INTERNET W OGÓLE I W POLSCE

Niestety, jak na razie szczegóły dotyczące internetu w Europie prawie nie występują.

Jedyne co wiadomo to fakt, iż Sony przymierza się do zadebiutowania ze swoimi sieciowymi usługami na jesień '01.

W jakiej formie - możemy jedynie przypuszczać.

Na technologię broadband, czyli stałe łącza, nie mamy szans - nawet w USA niewiele osób może sobie na to pozwolić. Pozostaje więc modem. Będąc w ostatnio w Tokio Gulash widział modem podłączony do PlayStation 2. Strony WWW przeglądało się niemal identycznym programem, jaki został przygotowany dla Dreamcasta. Nie bez powodu - przeglądarkę dla PS2 szykuje ta sama firma, o nazwie Planetweb. Tak więc jeśli myślicie o PS2 także i w kwestii Internetu - na razie przestańcie. Za jakiś rok może zaczną coś się dziać.

## CENNIK

Pomimo, że premiera konsoli nastąpi już za niecały miesiąc (chyba, że właśnie jest rok 2009, a wam w ręce wpadł archiwalny numer bliżej nieznanego miesięcznika o grach wideo), w Sony Poland nie udało się nam uzyskać pewnych informacji na temat ceny konsoli w Polsce. Wiemy tylko, że cena będzie wynosiła około 2000 złotych (niewykluczone, że będzie to równe 1999 zł) i będzie sprzedawana razem z joypadem. Niestety Sony Poland trzyma resztę informacji na specjalną konferencję prasową, która odbędzie się pod koniec listopada. Dopiero wtedy poznamy dokładne ceny wszystkich produktów pokrewnych PS2.



## DVD

W Japonii nośnikiem sterownika do DVD była karta pamięci, na którą sterownik zgrywany był ze specjalnej płyty dołączanej do konsoli. Ze sterownikiem było kilka problemów - ten, który znajdował się na płycie z grami wchodzącymi na rynek w pierwszym rzucie pozwalał na omijanie zabezpieczeń terytorialnych DVD. W czasie premiery w Europie konsole będą miały już wbudowany sterownik wraz z "territory lockiem" uniemożliwiającym odtwarzanie filmów z innych regionów. Sam nośnik DVD zastosowany w PS2 uważany jest za średniej klasy, chociaż biorąc pod uwagę cenę oraz możliwość grania w gry PS2 jest tu sporym plusem.

## TWARDY DYSK W EUROPIE

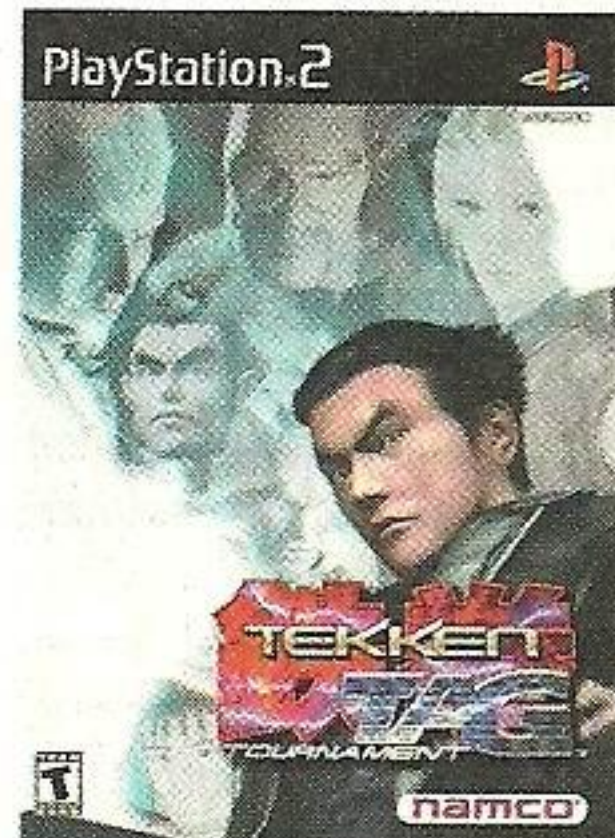
Gulash widział go w Tokio. Stał sobie za plastikową szybką i kręcił się razem z konsolą. Na razie Sony nie zdradziło nawet planów, co do Japonii, a więc próżno czekać na jakieś informacje odnośnie Europy. Niedawno jednak Core Design podało informację, że w TOMB RAIDER na PS2 będzie można po uprzednim połączeniu się z Internetem pobrać sobie dodatkowe poziomy i zapisać je na twardym dysku. Będzie także można edytować własne levele dla kumpli, bądź innych miłośników panny Croft.

Trochę to na razie szyte grubymi nićmi (modem i dysk). Nie kupujcie więc konsoli z myślą o Internecie i twardzielu, ale o grach i filmach DVD.

## WYGLĄD PUDEŁKA Z GRĄ

Pomimo iż graczom nie bardzo to odpowiada, gry w Europie oraz Stanach Zjednoczonych będą sprzedawane w takich samych pudełkach.

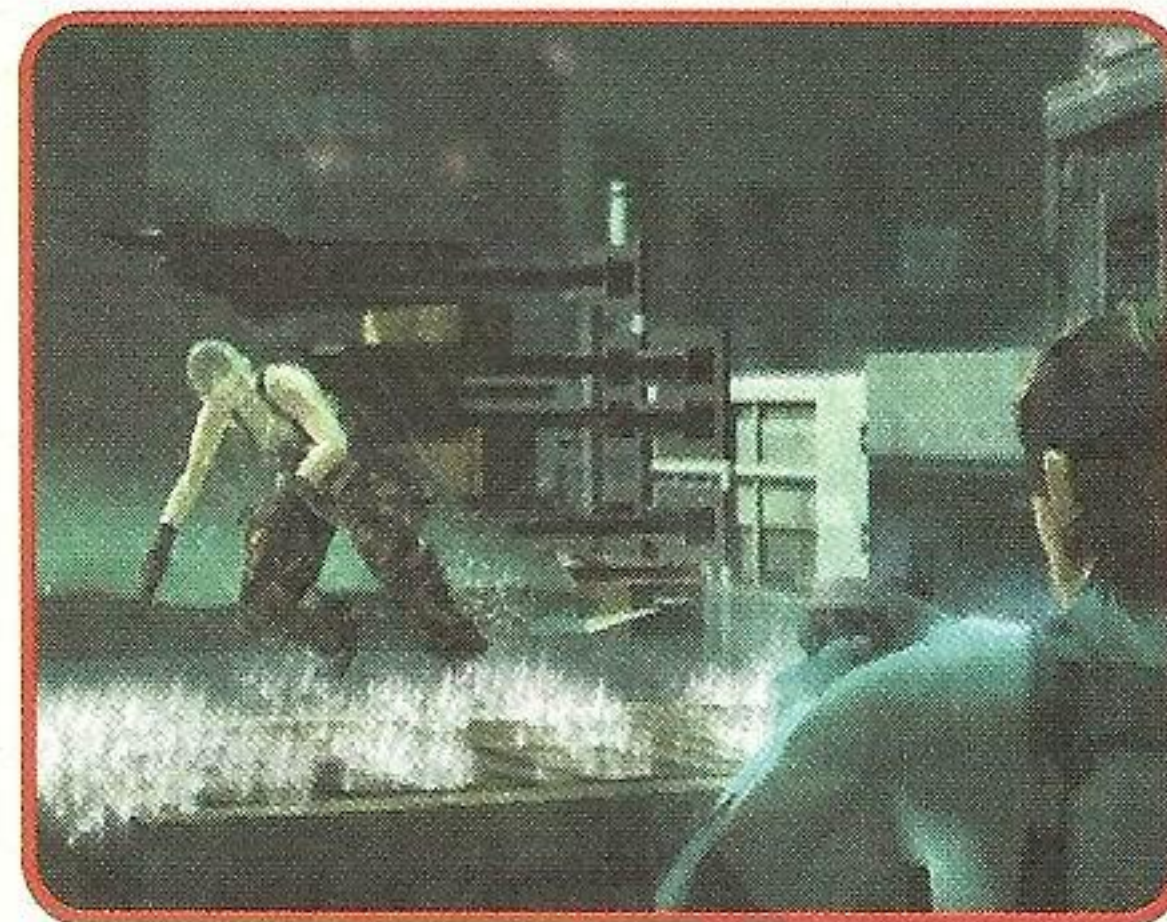
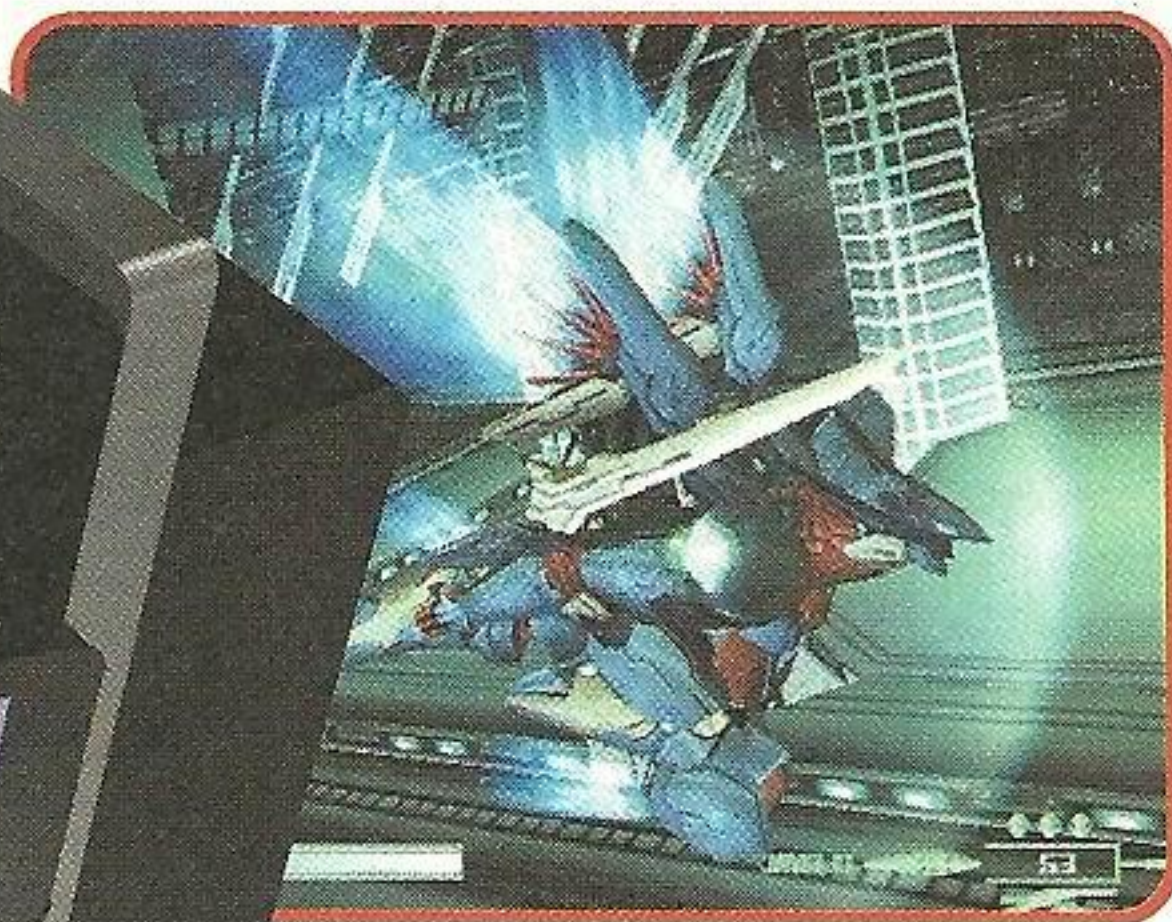
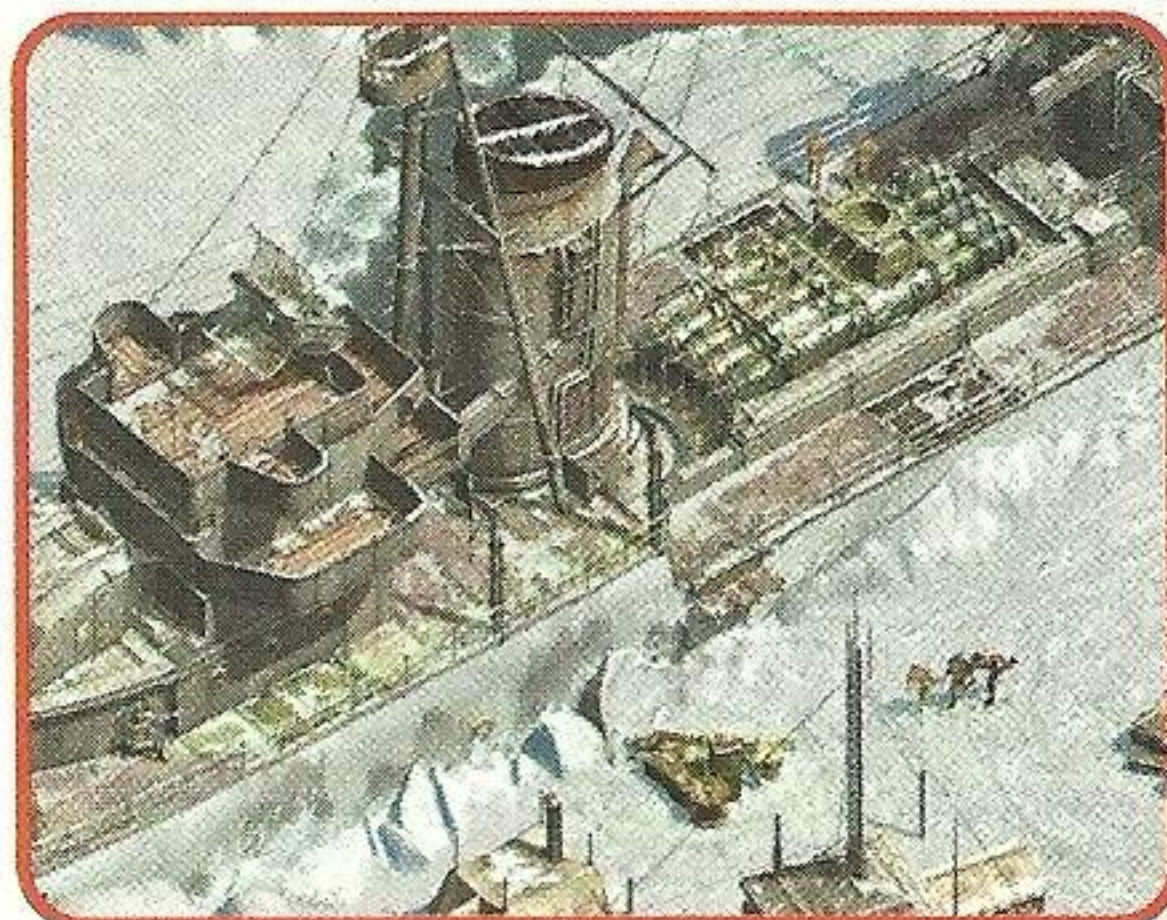
Akurat samo to nie budzi jeszcze żadnych protestów, ale już fakt, iż będą to pudełka takie same jak te, w których sprzedawane są filmy DVD - raczej tak. Podobno standardyzacja ta ma objąć także pudełka do gier PC-owych.





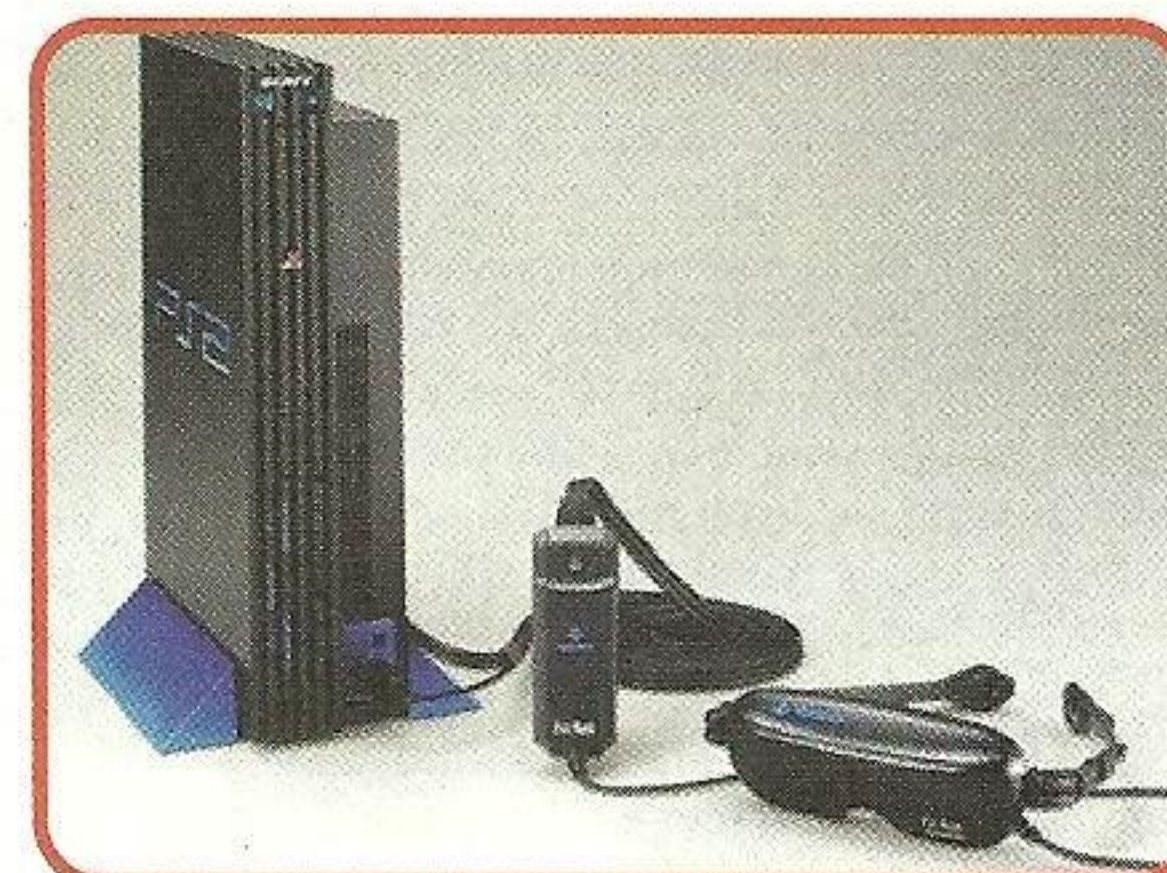
## GRY NA KTÓRE CZEKAMY

W chwili obecnej trwają prace nad około 300-ma tytułami na PlayStation 2. Spokojnie możemy darować sobie jakąś setkę z nich, która będzie dumnie reprezentowała jakąś trzecią ligę japońską, następna setka to tytuły raczej dla zapaleńców danych gatunków, zaś trzecia setka to tytuły, w które większość z was będzie chciała zagrać. Duże brawa należą się Sony za to, że dopuściła do prac nad grami tak liczne grono developerów. Na chwilę możemy jednak wstrzymać owacje, ponieważ kontrola jakości Sony pozostawia czasem wiele do życzenia. Ale w tej powodzi gier znajduje się sporo prawdziwych perełek. Oto najbardziej naszym zdaniem interesujące z nich - wszystkie mają ukazać się w 2001 roku. METAL GEAR SOLID 2 (Konami, jesień 2001), COMMANDOS 2, SILENT HILL 2, The BOUNCER, Z.O.E, FFX i FFXI, ISS PRO (prawdziwy - spod ręki Konami Tokio), QUAKE III: ARENA, UNREAL TOURNAMENT i inne.



## PRZYSZŁOŚĆ AKCESORIÓW

Akcesoria do konsoli, które w akcji zobaczą niebawem Japończycy mogą wzbudzić prawdziwą zazdrość w oczach posiadaczy innych platform. Nie komentujemy tutaj cen - ale same pomysły, które wpadają do głowy twórcom sprzętu elektronicznego budzą niekłamany zachwyt. Już nawet nie zaskakują zestawy głośników reklamowane jako współpracujące z PlayStation 2 czy aparaty cyfrowe, dzięki którym możemy majstrować różne ciekawe rzeczy na naszych genialnych konsolkach. Rzućcie okiem na system do rozpoznawania mowy Taito (będzie on wykorzystywany między innymi przez piłkę nożną PERFECT STRIKER, może będzie można stać się trenerem wrzeszczącym na zawodników) oraz okulary pozwalające na granie i oglądanie filmów na DVD bez użycia telewizora. To prawda - w najbliższej przyszłości takie zabawki raczej się u nas nie pojawią, ale dobrze jest wiedzieć jakie niespodzianki czają się zaraz za rogiem, w krainie rozrywki XXI wieku... I nie ma większego sensu psuć sobie teraz nastroju myślami o cenie takich zestawów. Bo że będą horrendalnie drogie - chyba nie musimy wspominać?...



## GDYBYŚMY MUSIELI WYBIERAĆ TRZY...

**Gulash:** Ciężka sprawa, jest na pewno więcej gier w które chciałbym zagrać. Ale spróbuję. **TIMESPLITTERS** - Ta strzelanina wygląda cudnie. Można grać w cztery osoby. **SSX** - Gdy zobaczyłem tę grę po raz pierwszy, oszalałem na jej punkcie. Ten snowboard to prawdziwa nowa generacja gier video. **SMUGGLER'S RUN** - Do jeżdżenia wybrałbym właśnie tę pozycję. W RIDGE'a już się nagrałem. Oprócz tego z chęcią zagram w TTT, KESSEN, SUMMONERA, SILENT SCOPE i NHL 2001.

**Banan:** Pomimo imponującego zróżnicowania gatunków gier dostępnych na P2 miałem pewne problemy z wyborem najciekawszych tytułów. **KESSEN** - Dobrych strategii konsolowych mamy tyle co kot napłakał. Oryginalnych strategii czasu rzeczywistego nie będących jednocześnie konwersjami z PeCetów nie ma chyba w ogóle. A KESSEN przełamuje ten trend. **SUMMONER** - bardzo fajnie zapowiadający się rpg. **SMUGGLER'S RUN** - kończy listę. Nie lubię racerów, ale ten tytuł ma klasę.

# RECENZJE

Z uwagi na zbliżające się święta i spodziewany wysyp nowych, niekoniecznie dobrych gier, a także ze względu na wasze liczne sugestie postanowiliśmy nie poświęcać zbyt wiele miejsca grom ewidentnie kiepskim i wtórnym. Tak chyba będzie lepiej. [Gulash]

## ARMY MEN WORLD WAR: Land, Sea, Air

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: 3DO
- Ocena: 4/10



Współczesna psychologia mówi tak: najlepiej nie karać wcale. Ale jeśli już trzeba, to wymyślać karę najmocniejszą z możliwych (w granicach rozsądku).

No to ja proponuję koderów kolejnej części ARMY MEN.... Na miłość boską! Ile jeszcze razy zobaczymy kolejną część ARMY MEN, powielającą błędy poprzedniczek? Dlaczego - pytam - żołnierzyki ruszają się jakby je zaimował przedszkolak? Ile tu jest klatek animacji? 7? 5? I dlaczego są utopieni w oleju? Bo to chyba nie powietrze tak spowalnia ich ruchy! Dlaczego grafika jest zielono-szara i prawie nie wiadomo co się dzieje, a na dwóch graczy zanika jakikolwiek sens rozgrywki? Dlaczego, choć stoję za skałą trafiają mnie pociski? Dlaczego, kiedy wsiadam do statku i płynę, nie mogę działami zdjąć kolegi na lądzie, bo za wysoko strzelają? Dlaczego do ostatniego momentu nie widać czy "to coś" przed tobą to przeciwnik czy przeszkoda? Dlaczego gra jest ciągle o tym samym? Dlaczego wygląda cały czas tak samo?!

Kto to wciąż kupuje? Może po prostu przestańmy kupować te gry. Kurczę, ludzie w 3DO żyją w jakimś innym świecie! Może listy im wysłać? A może to Alzheimer? Nie piszą oni przypadkiem w folderach promocyjnych: "Nowa supergra 3D o plastikowych żołnierzach"? Nie, ale napisali, że skoro mamy tu do wyboru statki, samoloty, helikoptery i czołgi, to jest to najbardziej realistyczna gra dotąd. Taaa... Droga przed nami daleka. [Grabarz]

## ATV QUAD POWER RACING

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Acclaim
- Ocena: 1/10



Pierwszy i jedyny racer traktujący o terenowych, czterokołowych motorach, czyli quadach.

- W dodatku beznadziejny racer. Trudno się mówi i gra dalej...
- Różne już gry widziałem. Jedne lepsze, inne gorsze. Jednak AQPR przebija wszystko. W tak kiepskiego racera jeszcze chyba nie grałem. Po pierwsze i najważniejsze - ta gra bardzo zwalnia. Robi to do tego stopnia, że nie byłem w stanie usiedzieć przed telewizorem dłużej niż 15 minut. Musiałem robić przerwy. Godzinne przerwy. Potem następował powrót i historia się powtarzała. Smutne ale prawdziwe. W tym momencie zastanawiam się głośno nad umiejętnościami koderskimi Climax'u. Panowie! Czy aby na pewno wiecie co robicie? Przecież PlayStation powinniście znać na wylot. Premiera PS2 już tuż tuż, magazyny mówią o ostatnich grach wydawanych na "jedynekę", a tu taka wtopa. Gdyby jednak pominąć tę "drobną" wadę... Gra i tak pozostaje kiepska.
- Dostajemy w łapki 12 czterokołowych motorów, które niektórzy nazywają quad'ami (od ilości kół).
- Niestety autorzy nie postarali się i nie zobaczymy maszyn żadnej konkretnej firmy. Po prostu jeden motor ma dobre przyspieszenie, inny z kolei osiąga większą prędkość maksymalną. Podobnie sprawa wygląda z trasami - w sumie, podobnie jak quad'ów, jest ich 12, ale z ilością nie idzie w parze jakość. Co z tego, że możemy ścigać się w zimie, na pustyni lub w lesie? I tak mimo różnych tekstur wszystko wygląda tak samo - jedziemy w jakimś kanionie, zachwycamy się wyskakującym tuż przed nami terenem i wyłączamy konsolę, bo mamy już dosyć. A później w telewizji mówią, że gracze bywają agresywni.
- Gdzie kontrola jakości? Chyba akurat poszła na długi spacer... Nawet nie piszę o trybach gry, zabawie (męczarni) w multiplayerze oraz ładnym menu, bo po co? I tak nikt nie powinien zbliżać się do tego "produktu". Szkoda nerwów. Już przecierpiałem za was... [Nolster]

## INDUSTRIAL SPY: Operation Espionage

- Platforma: Dreamcast
- Wydawca: Agatec
- Ocena: 3/10



- Na początek rozwieję wasze wątpliwości. Tej gry zapewne nie kupicie. Przede wszystkim jest tak brzydka, że od dziś jak chcę popatrzeć na coś brzydkiego, patrzę na INDUSTRIAL SPY: OPERATION ESPIONAGE.
- A szkoda, bo pomysł niezły. Miałeś być szefem grupy uderzeniowej i kierować poczynaniami swoich super agentów. Chłopaki byli wyspecjalizowani jak klucze nasadowe: jeden od komputerów, inny od wybijania zębów, trzeci od łączności, itd... Łącznie siódemka. A ty siedzisz i zawijasz to wszystko w sreberka: temu każesz odciąć łączność, tamtemu zabić strażników. Kierujesz nimi i wszystko jest cacy. Niestety. Po pierwsze wypelza

- na to, że niewiele możesz samemu w grze zrobić.
- Wiele dzieje się za ciebie. Zbyt wiele. Żeby było chociaż na co popatrzeć. Korytarze są brzydkie, szare, puste i nudne. Grafika zesłała do poziomu gorszego niż PSX. Nie do wiary, prawda?
- Dźwięki są tak surowe, jak pełznąca po zimnym asfalcie dżdżownica: tu coś stęknie, tam strzeli karabin, głosy kroków to plastik sezonu. Oprawę dźwiękową wykonał zespół niedosłyszących.
- Naprawdę nic w tej grze nie wciąga!
- Jak śpiewa poeta: "Nieutulony w sercu żal"...
- Aż szkoda potencjału gry. Bo czasem misje są naprawdę fajne. Ich logika łapie za tyłki geniusz szachów. Fajowo poczekać i poobserwować co się dzieje, a potem uderzyć. Niestety - oprawa gry, interfejs i mechanika zawaliły ostatni most ratunkowy IS. Rest in Peace. [Grabarz]

## INFESTATION

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Ubi Soft
- Ocena: 4/10



- Kolejna jeżdżona, futurystyczna strzelanka. Nie wiem dlaczego ale gry z tego gatunku prawie zawsze okazują się kiepskie.
- Kilka miesięcy temu recenzowałem bardzo podobną, żeby nie powiedzieć identyczną grę pod tytułem GRUDGE WARRIORS i nie wystawiłem jej pochlebnej opinii. Mam dziwne wrażenie że twórcy INFESTATION zasugerowali się tamtą recenzją ponieważ tym razem mamy fabułę! Jest wprawdzie "niezbyt" odkrywcza: zaatakowali nas obcy, a my - jako kierowca wspaniałego pojazdu bojowego musimy się dobrać do ich zielonych tyłków. A dalej jest już niemal identycznie jak w poprzedniej pozycji.
- Wizualnie nie jest bardzo tragicznie: dość surowo i oszczędnie z kolorami. Największym problemem są otwarte przestrzenie i długie wąwozy, ponieważ obecna na nich mgła skutecznie ukrywa przed nami pojazdy nieprzyjaciela (działa oczywiście tylko w jedną stronę). Dźwięk jest jeszcze gorszy - niewyraźny, mdły i drażniący. Z grywalnością jest nie lepiej. Największym bajerem naszego pojazdu jest to, że może się w ciągu jednej sekundy zmienić w monster truck'a. Niestety, jest to potrzebne tylko po to żeby można było przejechać przez płytką wodę, ponieważ ten nowoczesny wóz bojowy ulega zniszczeniu przy dłuższym kontakcie z H2O (to jakiś absurd, ale trzeba było jakoś uzasadnić ten "przydatny" bajer). Uzbrojenie to nic nowego: działko, granaty, bomby itp. itd. Na pokładzie są też technicy, którzy mogą uruchamiać bramy podprzestrzenne lub szpiegować obce technologie. Są niezbędni przy większości (nudnych zresztą) misji. Sterowanie też jest do bani, a to z powodu kiepskiego obłożenia przycisków i braku hamulca.
- Rada dla dowódców operacji "Zniszcz Obcych":
- Na szkodniki jest prusakolep. [Marcellus]

## F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Electronic Arts
- Ocena: 2/10



Stars to kolejny pomysł EA na wyciągnięcie kasy z naiwniaków. Nie dość, że jest to w gruncie rzeczy arcade, to na dokładkę oferuje tylko ligę angielską plus kilka najlepszych klubów europejskich.

Coś mi się wydaje, że elektronikom nie dość jest kasy z ich flagowego okrętu o nazwie FIFA. Próbuja graczom zakochanym w Manchesterze, Chelsea czy Arsenalu wcisnąć grę, w której głównymi bohaterami są zawodnicy tej właśnie ligi. Pomysł w sumie nie jest zły, ponieważ zawiera fajne rozwiązanie: za wygrane mecze dostajemy gwiazdki, którymi polepszamy możliwości naszych zawodników, a za mecze przegrane gwiazdki są nam odbierane. Niestety, wykonanie woła o pomstę do nieba. To, co się dzieje na murawie w niczym nie przypomina meczu piłkarskiego. Zawodnicy ruszają się pokrętnie i nienaturalnie, a wyglądają tak obrzydliwie że miałem trudności z utrzymaniem obiadu w żołądku. Dźwięk też nie jest najwyższej jakości, choć akurat komentatorzy wypadają całkiem przyzwoicie. Ale reszta już jest słańka. Miodność praktycznie nie istnieje. Tutaj rządzą inne zasady niż w rzeczywistości. Obroncy nie bronią, bramkarze puszczają bramki, które dziecko by obroniło, by minutę później obronić atomowe uderzenie w lewy górny róg (stojąc przy prawym i skacząc jak kangur na dopingu). Rajdy przez całe boisko jednym zawodnikiem też są dziecinnie łatwe do przeprowadzenia. Za to z wykończeniem akcji bywają olbrzymie problemy, ponieważ nie masz żadnego wpływu na celność strzału. Powiem krótko: ta gra sse maksymalnie i dawno nie widziałem podobnego crapu w dziedzinie piłki nożnej. Porównywanie jej z niedoścignionym ISS'em jest jak porównywanie kupy z czekoladą. Niby kolor podobny, ale smak i zapach - jakby nieco odmienny. Shit. [Marcellus]

## PETER JACOBSEN GOLDEN TEE GOLF

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: ?
- Ocena: 4/10



Kolejna gra aspirująca do miana symulatora golfa ukazała się na naszego drogiego szaraka, a mnie przyprawiła o torsje.

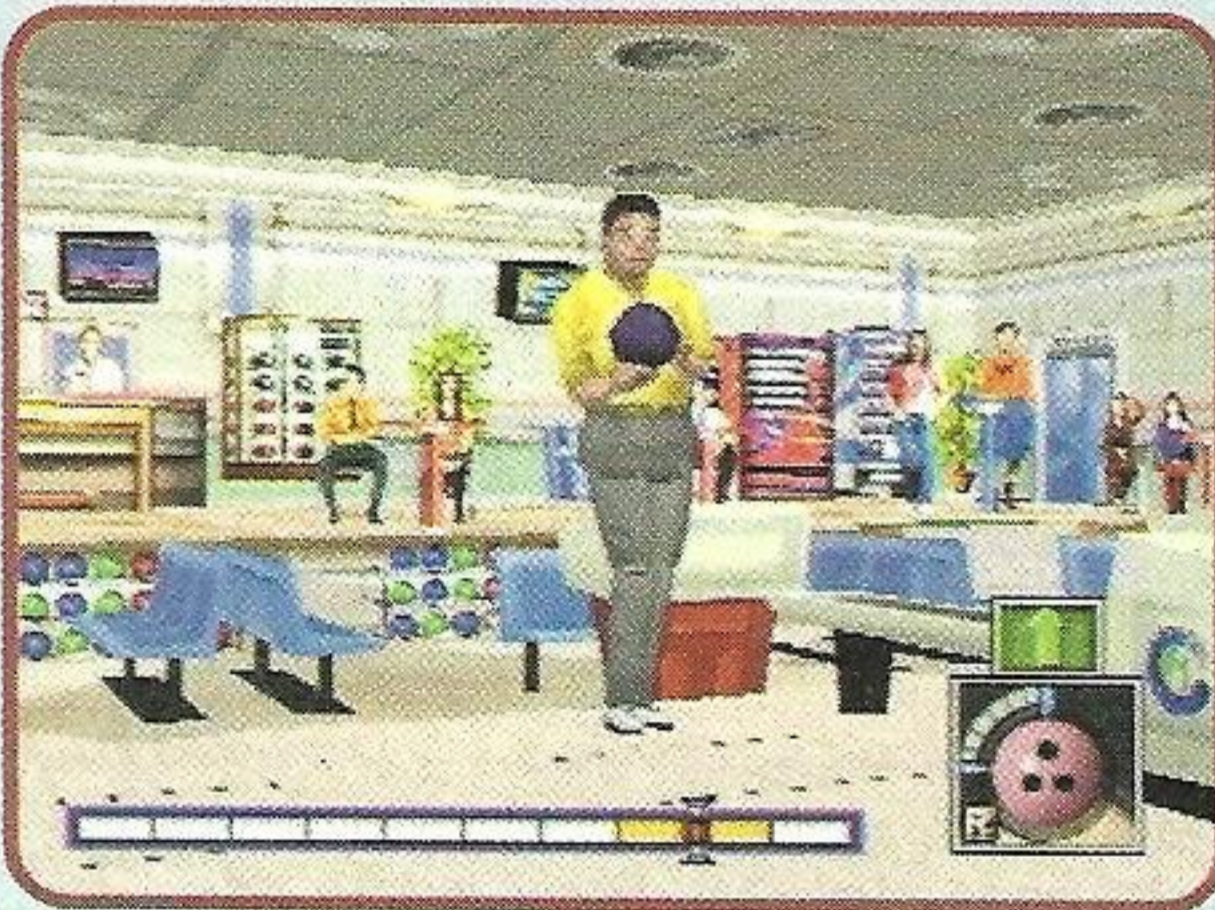
Grałem już w kilka gier o tej tematyce, ale ta jakoś w ogóle nie przypadła mi do gustu. Jest po temu

- jedna główna przyczyna: kiepska oprawa graficzna.
- Takie gry powinny cieszyć patrzyki właśnie piękną i wysmakowaną grafiką, wypełnioną po brzegi ślicznymi landszaftami. Tu niestety zabrakło ładnych krajobrazów, jest za to dużo pikseli i mamej jakości tekstur. A na początku nic nie zapowiadało takiego obrotu sprawy. Ładnie i profesjonalnie wykonane menuy nastawiły mnie bardzo pozytywno-snobistycznie, czyli tak jak trzeba do gry w golfa.
- Po wybraniu toru i poziomu trudności zostałem przeniesiony na miejsce rozgrywki i miałem okazję obejrzeć panoramę toru. Toż to żenada. - Panowie programiści z Incredible Technologies, coś mi się zdaje że nazwę wzięliście sobie mocno na wyrost -.
- Żeby ze zwykłej prezentacji zrobić pokaz slajdów?
- Tam przecież nie ma żadnych ruchomych obiektów więc jak wam się to udało? Na szczęście dźwięk jest fajniejszy - przyjemna melodia w menu i miękki, spokojny głos komentatora (fajnie ścisza głos gdy sytuacja wymaga skupienia). Tylko niestety dźwięk wydawany przez piłeczkę podskakującą na trawie jest mało realistyczny (taki sam jaki wydaje piłeczka kauczukowa). Jeżeli chodzi zaś o samą rozgrywkę, to nie jest ona ani bardzo dobra, ani też specjalnie zła. Po prostu przeciętna. Proste sterowanie bez innowacji i utrudnień daje się opanować szybko.
- Nie mogę tej gry polecić nikomu, ponieważ jest po prostu nijaka, jeżeli ktoś jednak zdecyduje się na jej kupno - robi to na własną odpowiedzialność.

[Marcellus]

## KING OF BOWLING 2

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Electronic Arts
- Ocena: 2/10



- Prawdę mówiąc, nigdy nie grałem w kręgle, ale myślę że jest to fajniejsza zabawa niż granie w tą kiepawą grę.
- Fajniejsza ale na pewno sporo droższa, zwłaszcza na dłuższą metę, bo ceny w warszawskich kręgielniach bywają horrendalnie wysokie (szczególnie w piątkowe wieczory). Ale wracajmy na tor...
- Zasada jest prosta: trzeba zbić wszystkie dziewięć kręgli (tzw. pin'ów) - najlepiej jednym rzutem.
- Potem wystarczy powtarzać ten manewr do końca partii, a wygraną mamy w kieszeni. A jak to wygląda w grze? Nie jest to bardzo trudne, chwila treningu i możemy konkurować z najlepszymi.
- Niestety, o ile sama zabawa jest przednia, to oprawę A\V zaliczyłbym do tylnich. Pokraczne postacie w kiepskim otoczeniu rzucają czymś, co nawet nie przypomina kuli (szczególnie w ruchu).
- Udźwiękowanie też jest do bani -uwierzcie mi na słowo, bo jakoś ciężko mi to wytłumaczyć. Trzeba by usłyszeć, ale nie róbcie tego. Szkoda czasu.
- Jednak nawet taką kiepską grafę i muzykę dałoby się wybaczyć, gdyby była w tym jakaś miodność.
- Niestety nie ma jej. Nie powiem - samo rzucanie jest całkiem przyjemne i dość łatwe do nauczenia, ale jest kilka frustrujących motywów niemożliwych do przeskoczenia. Pierwszy i najważniejszy: dlaczego to się tak wolno dzieje? Drugi: dlaczego nie można przerwać replay'a? Trzeci: dlaczego nie można przeskoczyć rzutu przeciwnika? Oraz czwarty: dlaczego zawodnicy muszą po udanym lub nieudanym rzucie wygłaszać jakieś głupie teksty (oczywiście w formie pisanej)? Te cztery kwestie, całkowicie rozwalają przyjemność z obcowania z grą i trzeba się wykazać olbrzymim samozaparciem aby rozegrać choć kilka partii.
- liiiii jeeeeeesssstttt poowoolnaaaa. [Marcellus]

## TYCO R/C ASSAULT WITH BATTERY

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Mattel
- Ocena: 6/10



Od razu powiem - fanem zdalnie sterowanych autek nie jestem. W rzeczywistości wolę prawdziwe samochody, a gry video to doskonała okazja, aby choć przez chwilę poczuć radość wynikającą z prowadzenia Ferrari bądź Audi TT.

Mimo to jednak, pograłem kilka godzin w TYCO R/C i nie żałuję. Jak sam tytuł wskazuje, w grze pojawiają się zdalnie sterowane samochodziki z być może znanej fanom modeli serii TYCO RACING CARS (dla dociekliwych - nie jest to moje rozwinięcie skrótu R/C z tytułu...) i trzeba przyznać, że wyglądają co najmniej nieźle. Znajdziemy tu między innymi takie konstrukcje jak Nitro Doser, Hot Rocker, Reckoil czy najpopularniejszy chyba, gąsienicowy Super Traxx.auta rozróżniają dwa wskaźniki: przyspieszenie oraz prędkość maksymalna, ale wielkich różnic w sposobie prowadzenia raczej nie ma. Po prostu gaz do dechy i zakręty.

Kolejnym istotnym elementem T R/C są trasy. Jeździć można na przykład po zakorkowanej ulicy (pod kołami prawdziwych samochodów), w zimie lub w lesie. Tras jest sporo, a uroku dodają przełączniki prowokacyjnie wystające z podłoża. Przejazd po nich uruchamia różnego rodzaju "atrakcje", które z pewnością ucieszą innych zawodników. Są to na przykład lawina, szybko podnoszący się most, bądź zwyczajny piorun z nieba. Jeśli mamy pecha, te atrakcje mogą przydarzyć się i nam. Taki los kierowcy. Jako, że nie wyobrażam sobie wyścigów R/C bez power-up'ów, miło mi poinformować, że TYCO R/C także na tym polu nie zostaje w tyle. Podczas wyścigu, oprócz standardowego turbo, znajdziemy także środki ochrony i eksterminacji (jak na przykład pole energetyczne lub działko laserowe), które dodają tylko uroku grze. W końcu nie ma to jak przywalić komuś w plecy... Oczywiście pojeździć możemy zarówno w single jak i multiplayer. Zarówno w jednym jak i drugim trybie da się grać bez żadnych spowolnień, ani widocznych cięć w szczegółowości otoczenia (jak to ma na przykład miejsce w R/C REVENGE). Oprawa graficzna gry prezentuje się całkiem, całkiem - fajne modele samochodzików, ładne tekstury na trasach, w sumie nie ma się do czego przyczepić (naturalnie nie jest to nic wielkiego - ot, porządnie i czysto wykonana gra). Z kolei muzyka zasysa i radzę ją wyłączyć. Rock is dead panowie, rock is dead jak śpiewał pewien odziany w latex pan ze sztucznymi cyckami. Nie warto wracać do historii, trzeba było zatrudnić jakiś zespół punkowy albo chociaż techniczny. Ogólnie TYCO R/C ASSAULT to gra, która jest na tyle fajna, że spokojnie można ją pomęczyć przez jeden wieczór. Z drugiej strony, na dłuższą metę raczej nie polecam. Szybko się znudzi. Ale ale - atrakcja w postaci mini gierki podczas wgrzywania kolejnych poziomów jest nie do pogardzenia... [Nolster]

## WACKY RACES

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Infogrames
- Ocena: 4/10



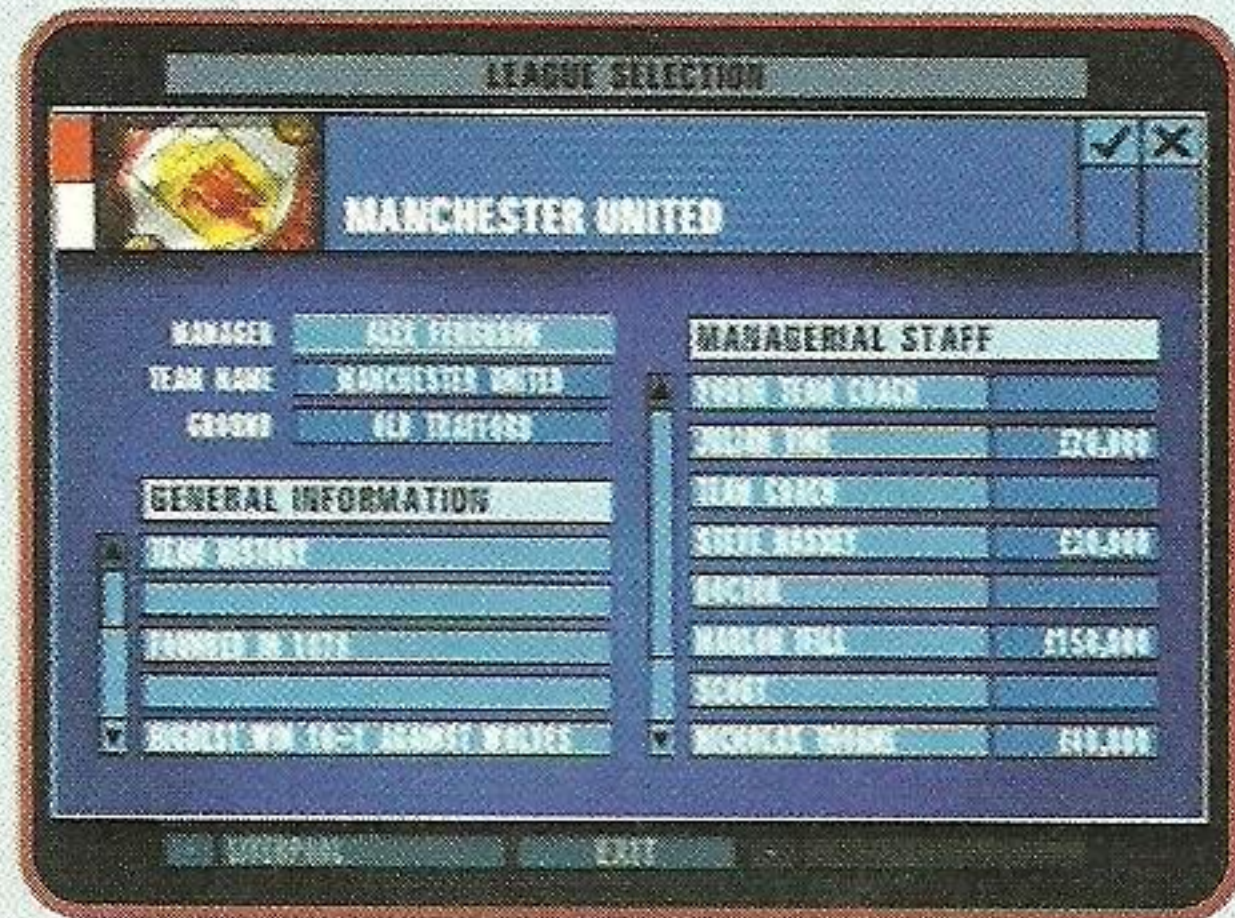
Po wersji DeCekowej tych zakręconych wyścigów przyszedł czas na edycję "szarakową". Niestety, to już zupełnie inna jakość.

Prawdę mówiąc wziąłem tę grę do recenzji tylko dlatego, że bardzo podobała mi na DeCku. Na PSX wygląda to już dużo gorzej ale na całe szczęście na dnie garnuszka została jeszcze odrobina miodu. Kiedy tylko zobaczyłem menu wiedziałem, że będzie to słabo wyglądająca gra. Jednak nie wszystko leży we wrażeniach wizualnych, prawda? Najlepiej jest z wstawkami animowanymi - mają jakość zbliżoną do oryginalnej kreskówki. Potem jest już niezbyt ładnie. Modele pojazdów wyglądają strasznie biednie, a niska rozdzielczość nie dodaje im uroku. Trasy też nie są za specjalne. Kiepskiej jakości tekstury rozkładają się w szwach, a pikseloza daje po oczach. Audio jest niemal identyczne jak w wersji na DC, ale jakby niższej jakości, więcej szumów i trzasków oraz gorsza barwa dźwięku. Trasy jest sporo, bo dwadzieścia. Po cztery w każdej z lokacji różniące się tematem przewodnim (kaniony, wiejskie pagórki itp.). Niestety - są niezbyt skomplikowane. Powiedziałbym nawet, że proste do bólu, mało zakręcone i równie słabo rajcujące. Z power up'ami jest nieźle - są oczywiście te charakterystyczne dla każdego rajdowca plus garść losowych (na przykład rzucenie drzewa pod koła przeciwnika, czy też postawienie mu na drodze niewielkiego murku). Na trasie, w trybie Championship, bywa więc bardzo ciekawie, a konsolowy przeciwnik potrafi od czasu do czasu być bardzo wymagający. Dla dwóch graczy są dwa rodzaje rozrywki: klasyczny wyścig i pojedynek na zamkniętej planszy do pięciu trafień power'em.

Od biedy można przez chwilę pograć z odrobiną radochy. Gorsza. [Marcellus]

## F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2001

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Electronic Arts
- Ocena: 6/10

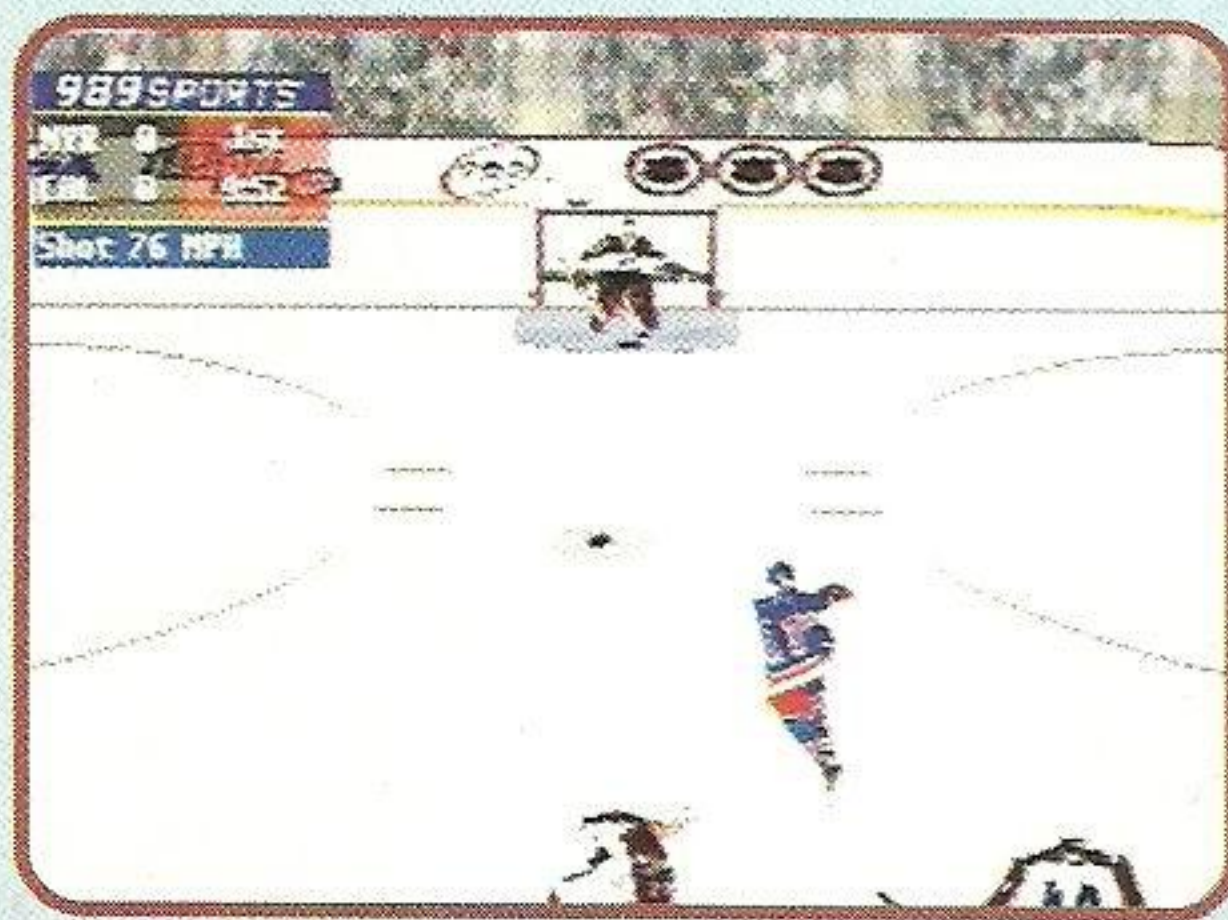


Jak wieść gminna niesie w Polsce jest tylu trenerów piłkarskich ilu jest kibiców, a każdy wie najlepiej jak powinna grać narodowa jedenastka... Nadszedł dla was czas prawdy, i wprawdzie nie zajmiecie się naszymi "Orłami", ale będziecie mogli zabrać się za trenowanie klubów jednej z najmocniejszych lig na świecie: angielskiej Premier League. Ostrzegam: jest to niewdzięczne, trudne i niesamowicie czasochłonne zadanie.

Nie ma co się rozpisywać nad oprawą graficzną i dźwiękową, bo taka w menadżerach nie jest potrzebna. Istnieje wprawdzie możliwość obejrzenia meczu "na żywo", ale to strata czasu, a i wrażenia wątpliwe. Menu są estetycznie wykonane i dość dobrze rozplanowane, a jedyne dźwięki wydaje przeskakujący z pozycji na pozycję kursor. Jeżeli chodzi zaś o grywalność, to jest ona wysokim poziomem. Oczywiście dla kogoś, kto lubi się grzebać w tysiącach statystyk, tabel i taktyk. A na dokładkę ma zdolności organizacyjne, aby odpowiednio zarządzać finansami klubu i nie doprowadzić go do bankructwa. Niestety, składy nie są zbyt aktualne (w Arsenalu brakuje Henry'ego i Wiltord'a) a w bazie danych zawodników z klubów europejskich zabrakło Jerzego Dudka (przypomnę że interesował się nim MU, oraz że grał z PSV w Lidze Mistrzów). To dość duże przeoczenie. To, że gra traktuje o lidze angielskiej nie jest usprawiedliwieniem, jeżeli umieszcza się w grze dla celów transferowych jak i pojedynków w lidze mistrzów najważniejsze zespoły ze starego kontynentu (PSV oczywiście jest, tylko naszego bramkarza nie ma w składzie). Na całe szczęście nie są to sprawy dyskwalifikujące tę pozycję i nadal jest ona całkiem wartościowa dla maniaków tego typu gier. Jeżeli tylko znajdują dość cierpliwości, aby użerać się nieprzystosowanym do pada interfejsem. Pochłaniająca. [Marcellus]

## NHL FACEOFF 2001

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Electronic Arts
- Ocena: 5/10



No i zaczęło się. Nadchodzi jesienny wysyp gier związanych z hokejem, koszykówką i piłką nożną. Niestety nie można powiedzieć że zaczęło się dobrze, ale później może być już tylko lepiej. Na lodowiskach NHL niedawno zaczął się sezon, więc gra wychodzi w najbardziej odpowiednim momencie. Jako, że była pierwsza na rynku, to na pewno niechętny znalazła się w kolekcji wielu spragnionych wrażeń fanów hokeja. Moim jednak zadaniem jest odradzić ten pochopny zakup i wydać oszczędności na NHL 2001 od EA Sports. Nie jest to spowodowane tym, że tytuł tu opisywany jest bardzo słaby. O nie, to po prostu wyraz mojej troski o stan waszych portfeli. Pod względem oprawy gra prezentuje się dość przeciętnie, ale oczywistym powodem pewnego zubożenia postaci i innych szczegółów (publiki i wyglądu hali) jest chęć uzyskania jako-takiej płynności. No i udało się, mamy płynność. Może nie rewelacyjną ale i tak jest dobrze. Udźwiękowanie jest na poziomie, do którego zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Wrażenie jest identyczne jak podczas oglądania (a raczej słuchania) transmisji z prawdziwego meczu. Przywiązanie do szczegółów uwydatnia się za to w momencie, gdy na łód leci mnóstwo czapek. To znak, że jeden z zawodników właśnie zdobył hat trick (to taki dziwny amerykański zwyczaj). Klawiszologia jest banalnie prosta, a ułatwienie w postaci automatycznego celowania strzałów przydaje się, gdy brak nam jeszcze wprawy. Akcje po odpowiednim ustawieniu szybkości są dynamiczne, ale ogólnie gra nie rajcuje zbyt mocno (choć niczego jej nie brakuje), takie jest po prostu moje wrażenie i już. Największym problemem FACEOFF 2001 jest wtórność. Ta gra to praktycznie FACEOFF 99 i 2000 z aktualnymi składami. A NHL 2001 z EA jest zwyczajnie lepszy. [Marcellus]

## STREET SCOOTERS

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Eon Digital
- Ocena: 2/10



Dawno nie widziałem równie słabej pozycji jak STREET SCOOTERS. Aby wyścigi mogły się podobać, musi być spełnionych kilka warunków: animacja powinna być płynna, grafika ostra i wyraźna, a sterowanie musi należeć do przyjemnych. Wreszcie sama jazda chyba powinna być miodna. STREET SCOOTERS nie spełnia żadnego z tych przykazań: animacja przesuwa się z prędkością 15 klatek na sekundę i chrupie niemifosownie w towarzystwie obrzydliwego pop-up'u, grafika to koncert pikselozy i kiepskich tekstur a sterowania to jedno wielkie nieporozumienie. No i nie ma tu nic, co dawałoby jakąkolwiek przyjemność z grania. Nic to, że jest kilku zawodników, parę mini-gier i tryb multiplayer na dwie osoby. Po prostu po jednym wyścigu odechciewa się grać. Ta gra wygląda gorzej niż pierwszy RIDGE RACER z 1995 roku. Wydanie tej japońskiej pozycji w Europie to jakiś żart nowopowstałej firmy Eon Digital. Niestety, możemy spodziewać się coraz większej liczby takich gier na PSX'a. Nie brać nawet za darmo. [Gulash]

## WILD RAPIDS

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Eon Digital
- Ocena: 1/10



Przy WILD RAPIDS, STREET SCOOTERS jest grą świetną. Najwyraźniej firma Eon Digital przy wydawaniu japońskich gier w Europie kieruje się dewizą: im większa szmira, tym lepiej. Kolejna gra, która doprowadziła mnie na skraj rozpacz i szaleństwa. Tym razem bierzemy się za wspaniały ekstremalny sport, czyli kajakerstwo górskie. Z menu wybrałem zawodnika i łódź, po czym odczekałem chwilę, podczas której konsola doczytała wyścig. Moim spragnionym wrażeń oczom ukazała się wielka, parująca kupa na ekranie telewizora. Grafika - na poziomie pierwszych gier na PlayStation. Zero detali, trzy tekstury na krzyż, najniższa możliwa rozdzielczość. Sterowanie - tragedia, nie da się skręcać. Animacja - płynna, ale co tu ma się ruszać? Tekstura wody? Zmusiłem się do przepłynięcia kilku wyścigów (a może miodność ukryta jest gdzieś dalej? Nie, nie było jej tam...), ale to nie pomogło w lepszym odbiorze tej tragicznej pozycji. WILD RAPIDS to jedna z najgorszych gier na PlayStation, jakie miałem (nie)przyjemność oglądać. [Gulash]

## WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: 3DO
- Ocena: 2/10



### TWISTED METAL, VIGILANTE 8, ROGUE TRIP... THUNDER TANKS? Chyba to nie ta liga...

Nie wiem dlaczego, ale akcja zdecydowanej większości tzw. car combatów (w tym przypadku tank combat) ma miejsce w post-apokaliptycznej przyszłości. W dodatku często mamy do czynienia z ukończonym przez tłumy telewizyjnym show, którego kwintesencją jest walka niezłe wykreślonych kierowców, zasiadających w swoich równie odjechanych samochodach (tudzież czołgach). THUNDER TANKS nie odbiega od schematu. Stajemy się właścicielami czołgu, a nasze zadanie jest proste - zwyciężyć ku uciesze tłumów. Szkoda tylko, że zwyciężać nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie miał ochoty, bo TT to po prostu kolejny beznadziejny tytuł na który nie warto poświęcać nawet minuty. Schemat rozgrywki jest stary jak świat - wybieramy czołg (oprócz wyglądu różnią się szybkością, odpornością i siłą ognia) i ruszamy do walki. Walczyć możemy w kilku trybach, ale mimo zachęcających nazw (Frenzy, Capture the Flag, Deathmatch) wszystko jest podobne. Walka o flagę tchnie nudą, a deathmatch to totalna porażka. Kluczem do sukcesu jest wybranie najbardziej odpornej na strzały maszyny, a następnie ustawienie się w jednym punkcie areny i prucie wszystkim co mamy (a mamy niewiele) do oponentów. Zero taktyki, zero przyjemności ze strzelania. Po prostu stoimy w miejscu i czekamy, aż nadjedzie następny czołg. Jeśli podjedzie, oddajemy kilka salw i czekamy na następnego. I tak bez przerwy. Grafika i dźwięk to kolejny gwóźdź do trumny dla THUNDER TANKS. Brzydkie tekstury, wstrętne czołgi i denerwująca muzyka to wszystko co można o oprawie tej gry powiedzieć. Dodajcie do tego zerową grywalność i macie obraz TT. Zdecydowanie odradzam... [Nolster]

## DANGER GIRL

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: THQ
- Ocena: 3/10



Zamach na SYPHON FILTER nie powiódł się. Nawet pomimo, że kolejna grupa grafików podjęła próbę zdobycia szczytu, na oko - 75 DD piętząc się pod koszulką głównej bohaterki gry. Alpinistów po raz kolejny pokonał żywioł...

• Nie samym biustem gra stoi. Jeżeli pozwolicie podeprę się przykładem "Zagrożonej Dziewczyny".  
 • Choć tytuł tego wątpliwej jakości przedstawiciela gry z widokiem zza pleców głównych bohaterek (bo dziewczyn jest kilka) aspiruje do miana następcy SYPHON FILTERA, miłośnicy tamtego tytułu mogą spokojnie powstrzymać na wodzy swe portfele.  
 • Gra jest tak boleśnie niedopracowana, że tylko zaciekli amatorzy podziwiania anomalii klatki piersiowej mogą mieć z niej jakikolwiek pożytek.  
 • Już same sekwencje początkowe gry sugerują, że nie wszystko jest w porządku. Najpierw - nieudolnie renderowane intro, potem - wstawki komiksowe, a na końcu - kiepska trójwymiarowa grafika. Trzy różne style, całkowity miesz-masz i rozgardiasz.  
 • Jeszcze najlepiej prezentują się komiksowe ilustracje, ale niestety - występują bardzo rzadko (obrazek przed misją) i nie mają się do całej oprawy nijak.  
 • W grze chodzimy, strzelamy (podobna stylizacja do SF - taki sam celowniczek w kwadratowej obwódce), zbieramy przedmioty, skaczymy i... tyle. Niestety - panienki chodzą brzydko, trafienie w przeciwnika to nie lada wyzwanie, podobnie jest z właściwym nakierowaniem panienki na skrzynie z przedmiotami, a o skokach, wyglądających jak wybiecie z trampoliny do potrójnego aksla z wkrętem pozostawiam bez komentarza. Gra jest niedopracowana, nieładna, animacja traci płynność, a koktajl kolorów na ekranie nie budzi specjalnie miłych skojarzeń. Nie myślcie też przypadkiem, że ta gra to skradanka.  
 • DANGER GIRL jest w prawdziwym niebezpieczeństwie. Niebezpieczeństwie nie kupienia przez graczy. [Banan]

## V-BEACH VOLLEYBALL

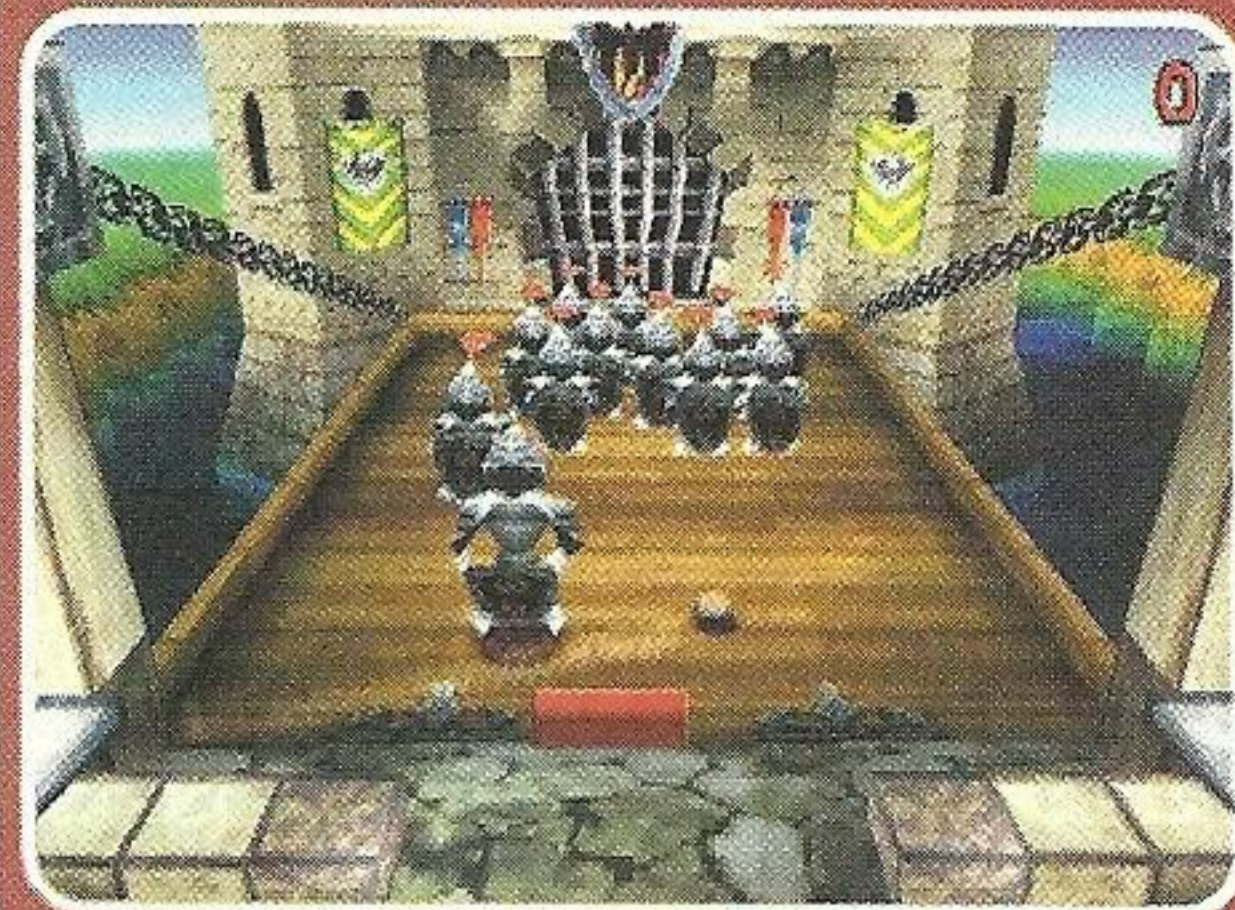
- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Infogrames
- Ocena: 3/10



• Być może gdyby w plażowej siatkówce zawodnicy w rzeczywistości poruszali się po boisku żabimi skokami i mieli kwadratowe sylwetki z prostokątnymi stopami - na ich występy też przychodziłyby różnokolorowe groszki. Ale nigdy nie będziemy wiedzieli na pewno.  
 • Kolejny koszmerek z zaproponowanego przez Sony cyklu "jakość bez kontroli" próbuje zniechęcić nas do siatkówki plażowej. Żółty pasek, słamazarnie napełniany się w miarę doładowywania czterech kupek polygonów, kilku nierównych linii oraz trybun wypełnionych kolorowymi groszkami nieporadnie udającymi tłumy kibiców wyklada się zapewne na losowym generowaniu układu ziarenek piasku na boisku - innego uzasadnienia dla tak długiego czasu doładowywania nie widzę. Największym plusem jaki dostrzegłem jest fakt, iż miejsce gdzie na boisko spadnie piłka oznaczają pierścienie pojawiające się na chwilę przed jej spadnięciem. Oprócz tego piłka jest obwiedziona świecąca kreską i zostawia za sobą smugi przez co wyraźnie widać kierunek lotu. Niestety tutaj zalety się kończą. Postać sterowanego przez nas gra-cza porusza się po boisku niejako skokami po po-lach - niczym w turowym rpgu. Jest nawet obwie-dziona kwadratową ramką! Poza tym animacja jest bardzo rwana, a zablokowanie ścięcia przeciwnika to kwestia raczej przypadku niż umiejętności. Są trzy rodzaje odbić i wyskok do bloku oraz ustawianie taktyki kumpla - ofensywnej lub defensywnej. No chyba, że gracie z kumplem, albo nawet trzema. Nie wiem dlaczego mielibyście to robić, ale sądziłem, że powinienem o tym wspomnieć. Okrzyki zawodników i beznadziejna muzyka dopełniają obrazu nędzy i rozpacz. [Banan]

## BREAKOUT

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Hasbro
- Ocena: 6/10



Powtórka z rozgrywki, z rozgrywką powtórka... Po dniu spędzonym z BREAKOUT, mogę spokojnie powtarzać ten frazes.

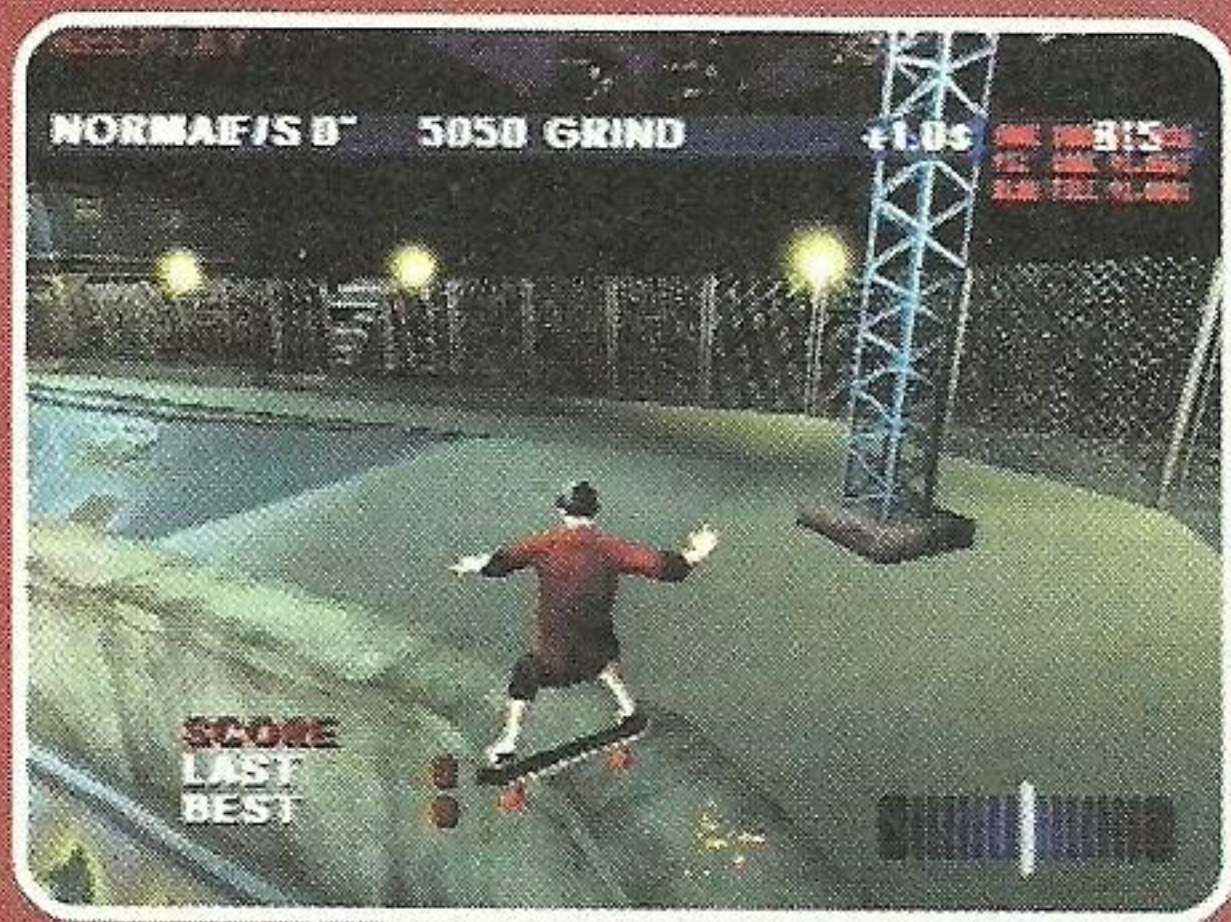
Tak się składa, że odświeżanie starych hitów weszło autorom w krew i nic na to nie poradzimy. Tym razem Supersonic za zgodą Atari (a raczej Hasbro, bo to ona włada wcześniej wymienionymi) odgrzało ARKANOID. Jeśli nie wiecie na czym polegał stary, dobry ARKANOID to już śpieszę z pomocą. Otóż na planszy znajdowało się mnóstwo ułożonych obok siebie klocków (najczęściej w górnej części ekranu), kulka i ruchoma paleta (na dole ekranu), za pomocą której gracz odbijał kulkę, a ta z kolei uderzając o klocki, niszczyła je. Celem gry było, jak nietrudno się domyślić, zniszczenie wszystkich klocków. Banalne, a takie miodne (przynajmniej kiedyś). BREAKOUT oferuje nam wszystko to co ARKANOID plus kilka nowych rozwiązań. Oczywiście nie obyło się bez wprowadzenia małej intrygi, której rozwiązanie motywuje gracza do dalszej zabawy. Otóż pewnego razu Zły Klocek wprowadził wszystkie Dobre Klocki z ich krainy, a następnie uwięził. Nie spodziewał się jednak, że jeden bohaterski Czerwony Klocek zdoła umknąć z więzienia. My oczywiście wcielamy się w rolę herosa, który uratuje wszystkich przyjaciół oraz swoją sztukę (a jak!), a na dodatek ostatecznie rozprawi się ze Złym, czarnym Klockiem. Droga do ukochanej wiedzy przez sześć światów (więzienie, Egipt, farma, zamek, fabryka oraz kosmos), a w każdym z nich przyjdzie nam pokonać od czterech do siedmiu leveli. Jak wspominałem nie będzie to tylko odbijanie piłki i rozwalanie klocków. Pierwsza sprawa to nasza paleta. Otóż ma ona różne funkcje i możemy zmieniać jej kształt. Standardowo to po prostu zwykły równoległobok (dla niekumatych: prostokąt w 3D), ale po wciśnięciu kwadrata, zakrzywiła się on tworząc hmm... zaokrąglony równoległobok? Dzięki temu kula odbijając się coraz dalej od środka palety, robi to pod coraz większym kątem. Możemy też delikatnie obracać paletę (na oko 5-10 stopni) względem jej środka symetrii za pomocą R'ów i L'ów i w ten sposób kierować kulę na boki. Oczywiście podczas gry znajdziemy masę power-up'ów, które na przykład powiększają paletę lub przyspieszają jej ruch. Jednak gra nie polega tylko i wyłącznie na eliminacji wszystkich klocków na danym etapie. Powiedziałbym, że takie levelle należą do rzadkości. Często za pomocą kuli musimy utorować sobie dalszą drogę, albo pokonać wrednego sub-boss'a. Jednak czasem przyjdzie nam pozostawić "piłkę" z boku i wziąć do rąk działko laserowe, albo wyganiać chcące nas wrzucić do wody zwierzątki.  
 Jeśli chodzi o oprawę wizualną, BREAKOUT wygląda niezłe, ale bez żadnych rewelacji. Wszystko jest na swoim miejscu, bez wyraźnych błędów, ale cóż można zrobić w nieco rozbudowanym ARKANOID? Z kolei muzyka wybiła się trochę ponad przeciętną, a fajne instrumentale tworzą specyficzny klimat (jeśli o czymś takim można w wypadku tej gry mówić). Ogólnie rzecz biorąc, BREAKOUT jest przyjemną, fajnie wykonaną grą, ale ma jedną bardzo poważną wadę. Otóż można ją skończyć w niecałe trzy godziny, a dwukrotne przechodzenie tych samych leveli nie należy do fascynujących. Z drugiej strony warto ją chociaż zobaczyć i ukończyć, aby w ostatnim levelu zobaczyć napis "Prepare for final challenge" i mieć możliwość zagrania w stary, dobry ARKANOID.

O' Console Bastard

P.S. Multiplayer to oczywiście nie co innego, jak partyjka ARKANOID na dwa pady...

## MTV SKATEBOARDING

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: THQ
- Ocena: 4/10



Dobra passa została przerwana. Po TONY HAWK'S 2 i DAVE MIRRA BMX nadszedł czas na grę, która można określić jednym prostym zdaniem. To nie to...

Pomyślmy jednak chwilę. Jak zapewne zauważyliście, w tytule gry widnieją trzy literki: MTV. I wiercie mi - nie wróżą nic dobrego. Otóż właśnie ta stacja, podobnie jak niejaką VIVA, lansuje głównie takie zabawne gwiazdki, a dla prawdziwej muzyki praktycznie nie ma w niej miejsca. Dlatego też, gdy zobaczyłem logo MTV w grze skejtowej, trochę zrzędała mi mina. Sorry, ale dicho i deskorolka?!

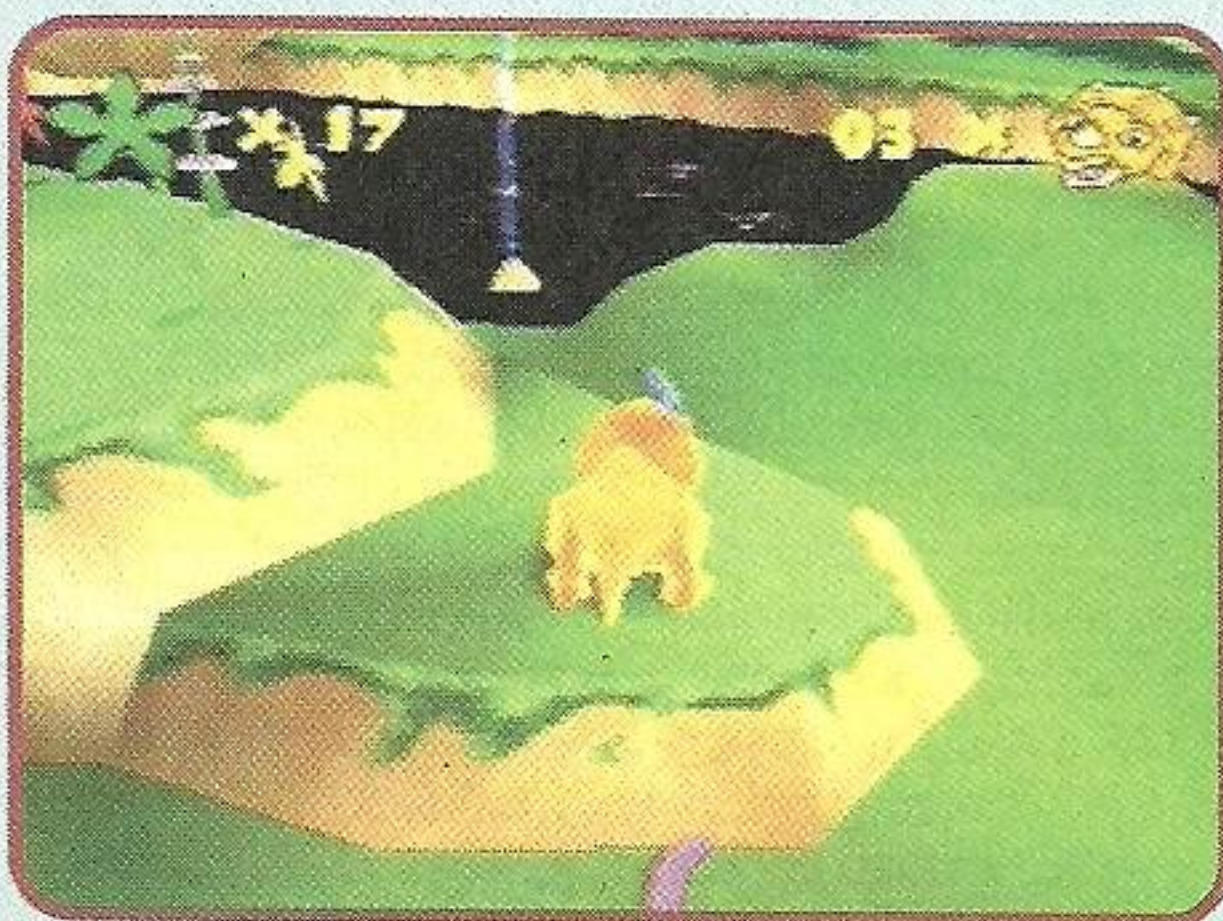
Co prawda aż tak daleko się nie posunięto, ale może od początku.

Po pierwsze i najważniejsze: ta gra ma dziwne sterowanie. W sumie nie do końca wiadomo od czego zależy udane wykonanie triku. Czasem skater czesze np. kickflip'a zaraz po wybięciu, innym razem tuż przed lądowaniem. Zdarzają się też sytuacje, kiedy pacjent zaczyna kopać dechę podczas lądowania. Co w tedy? Gleba. Dodam jeszcze, że zawsze wciskałem odpowiednią kombinację zaraz po wybięciu się. Podobnie sprawa wygląda z innymi trikami - w sumie nie za bardzo wiadomo co siądzie, a co nie. A jeśli w dodatku chce się zrobić efektownego grind'a z fajnym zejściem, to naprawdę można stracić cierpliwość. Nie dość, że zawodnik wykonuje triki niemal losowo to w dodatku "usiąść" na rurce jest cholernie trudno. Po prostu trzeba najechać na nią w sposób, który znają chyba tylko autorzy. Dla mnie to tajemnica. Raz wychodzi, innym razem nie. Kolejnym niepokojącym elementem MTVS są kolizje. Wyglądają one co najmniej zabawnie. Na przykład robimy graba z dużej hopki i przed lądowaniem natrafiamy na przeszkodę w postaci rurki. Oczywiście przeszkadza nam ona w pomyślnym zakończeniu triku, a jej dotknięcie prowadzi do nieuniknionej gleby. Boli to, że zawodnik nie zdąży nawet porządnie przywalić głową w ziemię, a już znika i za chwilę pojawia się z powrotem na desce. Przecież to są kpiny! Zresztą podobnie jak design leveli - dużo ramp, mało rurek. W dodatku rampy ustawiono w tak nieciekawy sposób, że aż nie chce się grać. Jednak jak na MTV przystało wszystko musi być na super licencjach, więc także i w MTVS nie będzie wyjątku. Zawodnicy to prosi tacy jak na przykład Danny Way, Josh Kalis, Brian Howard czy Jen O'Brien (sztuka Boba Burnquista), a wśród sponsorów znalazło się miejsce między innymi dla DC, Girl, Etnies, Es oraz Adio. Także soundtrack prezentuje wysoki poziom. Jest Cypress Hill, Pennywise i Lagwagon, a więc kawałek porządnej muzyki. Mamy też kilka trybów rozgrywki. Najciekawsze to Lifestyle oraz Stunt Mode.

W pierwszym zaczynamy ze słabym skaterem, a podczas gry robimy z niego gwiazdę (przez zaliczanie kolejnych leveli). W drugim z wymienionych trybów, naszym zadaniem jest jak najdalej wybić się ze skoczni (straight jump) i wyczesanie punktów, które pozwolą odkryć następną hopę. Jednak sama gra pozostaje okropnie nudna i raczej żaden normalny człowiek nie zasiądzie przed MTV SKATEBOARDING, mając do wyboru takie perełki jak TONY 2 lub DAVE MIRRA BMX. Po prostu nie warto... [Nolster]

## LAND BEFORE TIME

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Imedia
- Ocena: 3/10



Nie zauważyliście panującej od niedawna posuchy wśród platformerów? Dziwne - przecież RAYMAN na dłużej nie wystarczy, a na pewno nie zastąpi go LAND BEFORE TIME.

Akcja gry przenosi nas w czasy, w których światem rządziły gady. Z animowanego filmu można dowiedzieć się w obronie kogo lub w poszukiwaniu czego tym razem będziemy się bawić. Do wyboru jest kilka postaci, oczywiście młodych i przyjaznych dinozaurów. Nasi bohaterowie nie różnią się zbytnio między sobą (poza wyglądem oczywiście). Przydałyby się charakterystyczne ruchy i możliwość współpracy między sobą, tak jak w DONKEY KONG 64. Niestety, taki wątek tu nie istnieje.

LBT udowodnił jedną tezę, którą próbuje wygłaszać za każdym razem, kiedy dyskutuję o miodnotwórstwie z Bananem. Okazuje się że grafika nie jest czynnikiem, który decyduje o grywalności produktu. Na dobrą sprawę oprawa w LBT jest bardzo dobra. Tła i lokacje są momentami ładne. Dzieciom na pewno będą się podobały - są kolorowe, duże i szczegółowo opracowane. Postacie bohaterów także przygotowane są bez zarzutu. Przygrywa miła muzyczka, ptaszysko latające wokół głowy bohatera dogaduje śmiesznym głosem. Czego chcieć więcej....

Żeby nie było nudno. Akcja ślimaczy się za sprawą powolnej animacji. Praca kamery jest nieprecyzyjna. Jednak to jeszcze nie jest najgorsze. Panowie autorzy nie mieli pomysłu na grę, którą tworzyli. LBT jest właściwie o niczym. Jedynym bonusem są porozrzucane kwiatki, przeciwników jak na lekarstwo, a jeśli za dobrą zabawę mam uznać przetaczanie kamieni i powalanie drzew to ja wolę wrócić do epoki tekstówek. Niestety ten platformer przeznaczony jest tylko dla najmłodszych, którzy widzą konsolę po raz pierwszy. [Brat]

## LONDON RACER

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Davilex
- Ocena: 3/10



LONDON RACER jest jednym z tytułów zamykających piękną historię PlayStation. Jednak wydaje mi się, że konsola zasłużyła na pożegnanie z honorami, a tego panowie z Davilex nie wiedzą. LR jest wyścigiem, który został umiejscowiony w

- okolicach stolicy Anglii. Niestety pociąga to za sobą przykrą konieczność przyzwyczajania się do zgoła innej organizacji ruchu drogowego. Gra jest przedstawicielem wymierającego gatunku wyścigów z udziałem NPC. Na drodze oprócz naszych rywali jest wiele pojazdów mieszkańców miasta. Przyznam, że tego typu wyścigi lubię najbardziej.

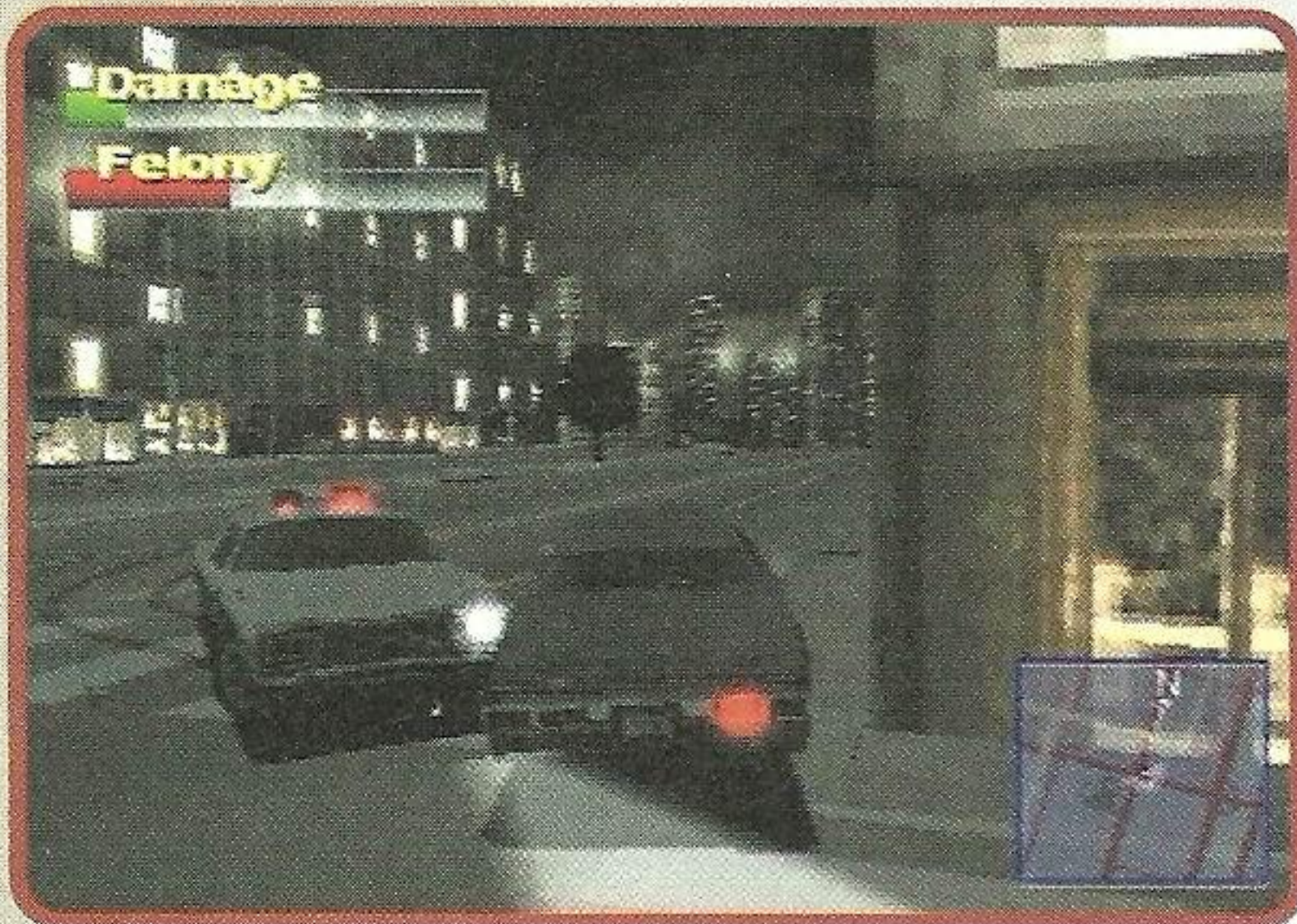
- Niestety, nawet takie miłe pofechtanie mych gustów nie wystarczyło abym mógł dać się wciągnąć. Autorzy przygotowali kilkanaście samochodów, które są imitacjami znanych marek, wyglądają podobnie, a nazwy są jedynie nieznacznie przekręcone. O wyborze samochodu oprócz jego standardowych cech takich jak szybkość, przyspieszenie, trzymanie się drogi itd. decyduje także cena. Pieniądże zdobywamy w kolejnych wyścigach, jednak część z nich trzeba przeznaczyć na naprawę uszkodzonych elementów. Bryki można usprawniać, jednak tuning jest podany w wyjątkowo okrojonej formie. Usprawnienie silnika, zmiana opon i skrzyni biegów to prawie wszystkie sztuczki jakie może pokazać nam mechanik z LONDON RACER. Sam wyścig jest niezwykle mdły. Sytuacji nie poprawia ścigająca nas policja i przeszkody drogowe. Animacja jest powolna, grafika brzydka a ruchy pojazdu ospałe. Gra nie ma nic, co pozwoliłoby zatrzymać się przy niej na dłużej. Ale z drugiej strony, kto chce jeździć lewą stroną ulicy... [Brat]

## POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: THQ
- Ocena: 4/10



- Nie jestem fanem seriali, a już na pewno nie takich głupkowatych jak Power Rangers... Przyznam, że po odpaleniu gry spotkała mnie niespodzianka. Bardzo dawno nie miałem do czynienia z chodzonym mordobiciem. A tu taki saprajs. Zabawę zaczynasz od wybrania jednego z czterech podstawowych Rangersów (jest jedna postać ukryta). Wojownicy różnią się między sobą siłą, wytrzymałością i szybkością. Cechy nie mają zbyt istotnego wpływu na grę więc nie zastanawiajcie się długo. PR podzielone jest na kilkunacie misji. Każda z nich ma swoje cele, które zawsze zbiegają się do zebrania czegoś. Nieważne czy do uratowania jest człowiek, czy do odzyskania jakichś kryształów - procedura jest identyczna. Akcja dzieje się w mieście i na jego obrzeżach, dlatego przyjdzie ci walczyć zarówno na ulicach jak i w biurach. Postać wyposażona jest w cztery podstawowe ruchy: skok, cios ręką i nogą oraz blok. W miarę zaawansowania poziomu wrogowie wyskakują zza każdego rogu coraz częściej i liczniej. Walka z nimi jest krótka, a zmienia się w błyskawiczną jeśli użyje się specjalnej. Ten ostatni jest bardzo potężny, ale trzeba mieć zakumulowaną energię. Można ją uzupełnić zbierając specjalne pojemniki z ziemi. Jak na dobrą bijatykę przystało nie mogło zabraknąć bossów. Będziemy ich spotykać dosyć często - po około dwóch na każdy poziom. Będzie też zmienianie się w wielkiego robota, ale to już jest okropne. Gra jest przez chwilę przyjemna, lecz nie oszałamiająca. Jednak po tak nędznym serialu spodziewałem się czegoś dużo gorszego. [Brat]



Po ponad rocznych wakacjach Tanner postanowił wrócić do pracy w policji i ponownie wcielić się w rolę tajniaka rozpracowującego od środka gangi. Tym razem jednak trafił między młot i kowadło: na likwidację czekają dwie szajki trudniące się przemytem broni.

**D**rugi Driver ma mnóstwo nowych zalet, przy jednoczesnym zachowaniu wszystkich starych; programiści słusznie uznali, że wydanie nowej gry będącej tylko pakietem nowych misji bez większych zmian byłoby oszukiwaniem graczy. Dlatego też "Kierowca 2" raczy nas wieloma nowymi możliwościami: pojawiła się możliwość wysiadania z samochodu i przesiadania się do dowolnie wybranego pojazdu. Są autobusy, ciężarówki, dżipy, wozy strażackie, karetki i mnóstwo zwykłych samochodów osobowych; na dokładkę każde miasto ma zupełnie inny rodzaj samochodów; najfajniejsze, moim zdaniem, są fury w Hawanie - przełom lat 50 i 60 w historii motoryzacji był najpiękniejszy: potężne maszyny z tzw. "skrzydłami" i inne klimatyczne bryki. Miasta również uległy metamorfozie, zakręty nie są już rysowane wyłącznie przy ekierce. Mamy łagodne łuki, szykany i "ślimaki" prowadzące na autostrady. Dzięki temu miasta są bardziej realistyczne, a jazda jest poważnie urozmaicona. I o to przecież chodziło.

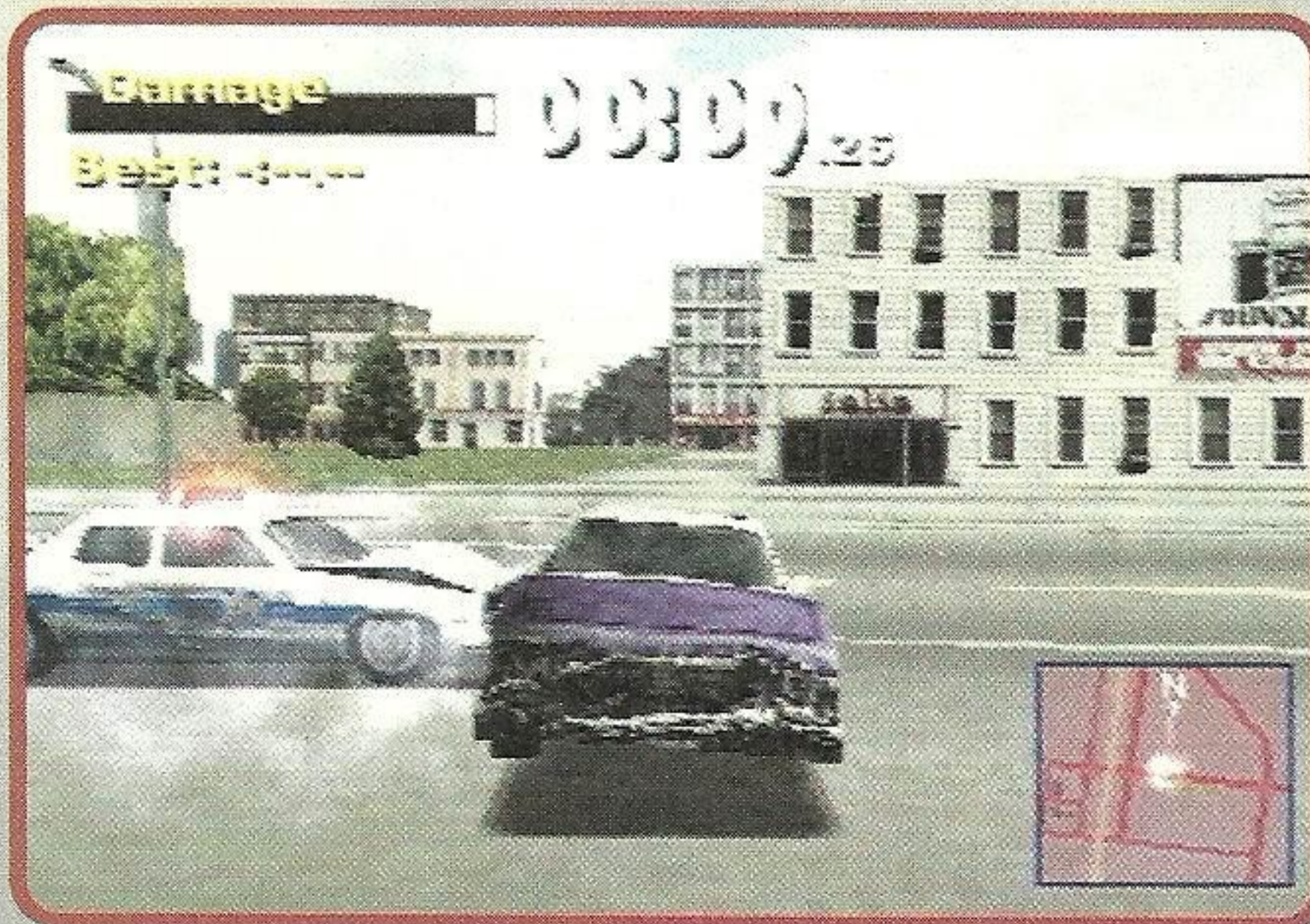
Niestety grafika nie prezentuje się oszałamiająco, a wszechobecny pop up i momentami potężne zwolnienia oraz kłująca w oczy pikseloza w niektórych lokacjach (króluje tu zdecydowanie Hawana) nie wystawiają pochlebnej noty programistom. Niestety starszy PSX też nie ma dość siły aby to wszystko uciągnąć. Mimo wszystko nadal jest to dobrze prezentująca się gra. Szczególnie ładnie wygląda jazda w nocy podczas deszczu: rozmywające się światła pozycyjne samochodów i odbijające się w mokrym asfalcie światła sygnalizacji ulicznej: to naprawdę cieszy oko. Zupełnie inną historią jest intro i przerywniki

- wyglądają bardzo ładnie (choć do FF VII brakuje im sporo), a przede wszystkim są bardzo klimatyczne. Postacie biorące udział w całej intrydze są dobrze naszkicowane i wyraziste, a moim faworytem jest Caine: "You wish your never met me!" charyzmatyczny przywódca gangu z Chicago.

Z dźwiękiem jest bardzo różnie. Wszystkie efekty dźwiękowe są bardzo dobrze dobrane, choć prawdę mówiąc nie zmieniły się specjalnie od poprzedniej części. Niestety muzyka towarzysząca misjom bywa bardzo nierówna; raz jest rewelacyjna i wpadająca w ucho, a inne kawałki trzeba od razu wyłączyć. Na szczęście muzyka w przerywnikach jest naprawdę dobra i bardzo dobrze komponuje się z klimatem.

Styl prowadzenia samochodu nie uległ żadnym zmianom, nadal jest stricte arcade'owy, dynamiczny i efektowny do bólu. Zadania też nie uległy specjalnym zmianom choć jest kilka wyjątków - np. są teraz misje polegające na rozwaleniu samochodu przeciwnika do pewnego stopnia, a potem odprowadzeniu go na melinę. Wyjątkowo efektowna jest misja, w której trzeba wyprzedzić pociąg, wjechać na tory i most, a potem przesiąść się do samochodu z kołami w bagażniku i uciec przed nadjeżdżającą

# DRIVER 2

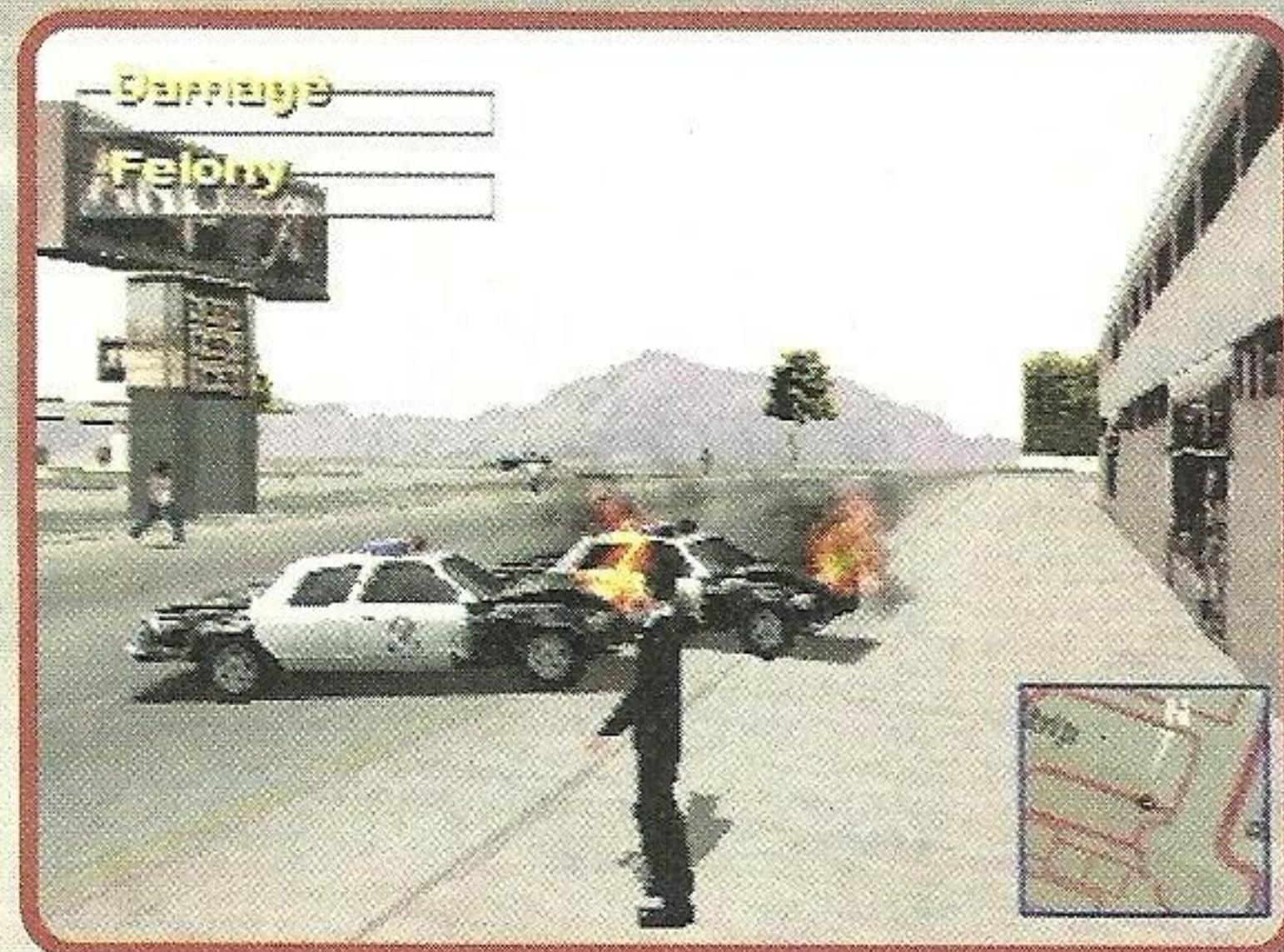


ciuchcią. Szkoda tylko, że uratowanym jest jakiś oprych a nie piękna kobieta. Poza tą jest jeszcze kilka naprawdę rewelacyjnych misji, ale nie będę zdradzał ich przebiegu żeby nie zdradzić wam zbyt wielu zawiłości scenariusza.

W grze znajdziecie również znane z poprzedniej części Driving Games czyli zabawę w "policjantów i złodziei" oraz inne rozrywkowe tryby: survival, pościg i ucieczkę itd. Istnieje możliwość zabawy na podzielonym ekranie: ty gonisz, kumpel ucieka, a potem zmiana. Jest też oczywiście możliwość swobodnego jeżdżenia po każdym z odkrytych miast (w kolejności: Chicago, Hawana, Las Vegas i Rio de Janeiro). Potężnej dawki emocji jaką niesie ta gra wystarczy nie tylko dla samotnego gracza, choć podstawowy tryb niesie jej ze sobą zdecydowanie najwięcej. DRIVER 2 to zalecana pozycja dla osób, które grały w jedynek oraz niemal obowiązkowa dla tych, które nie grały.

Tylko mi w świecie przepisów drogowych nie tamcie.

Marcellus



PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

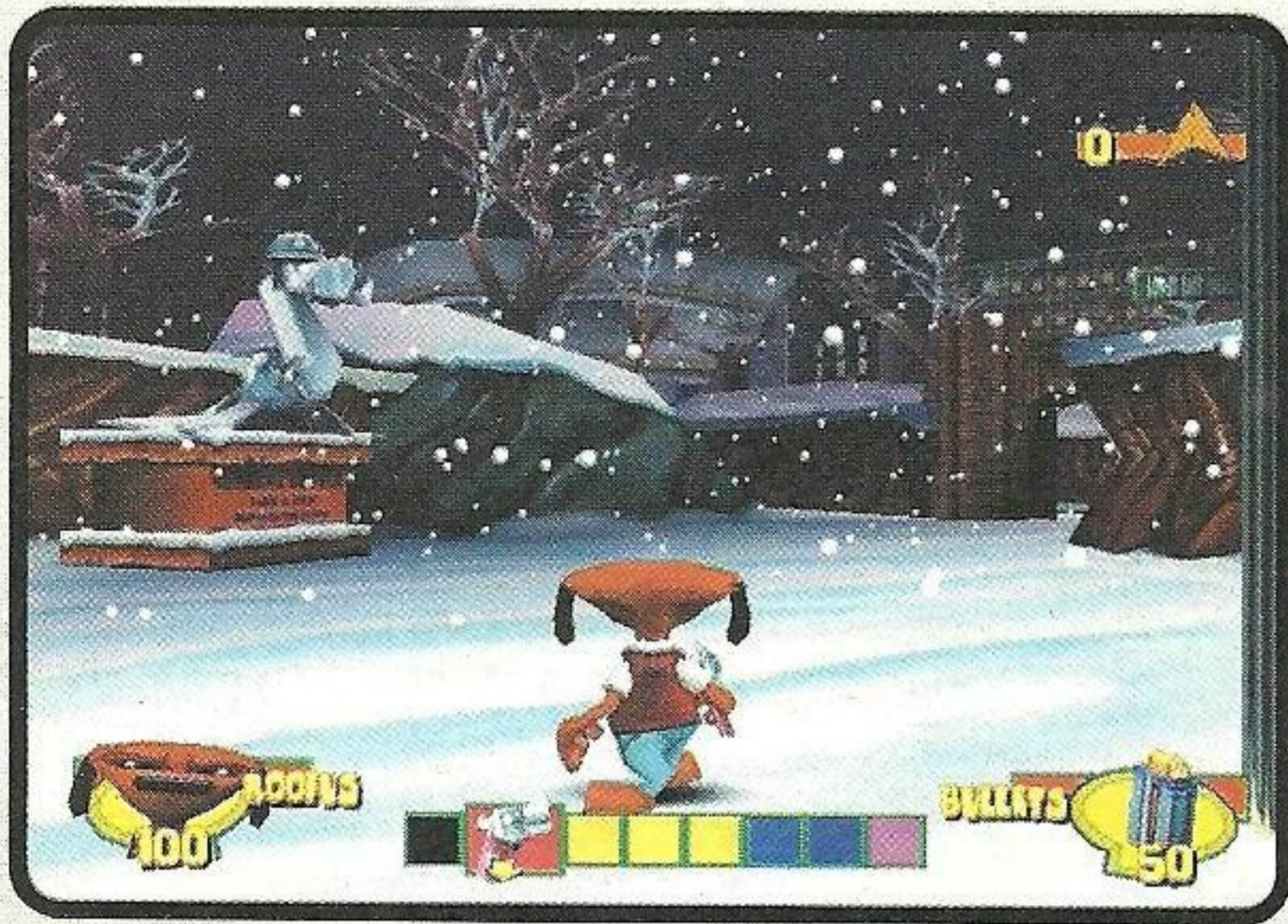
Wydawca: Infogrames

Producent: Reflections

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# FUR FIGHTERS

Miśki koala, oprócz tego, że tak prześlicznie wyglądają, to jeszcze nieźle pachną! Bo: liście eukaliptusa, oprócz tego, że generalnie podtruwają misia (nie są zbyt zdrowe), to chociaż mają mnóstwo eterycznych olejków. A misiek łapie zapach od nich. Sympatyczny pluszak.

## FURRRRBALLS!

Nie wiem czemu, ale jakoś nie przemawiają do mnie sylwetki bohaterów FUR FIGHTERS. Postacie są zbyt groteskowe. Ruszają się kaczym chodem, jakby na stałe nosily pampersy... A ich walka przypomina masakrę pluszowych miśków z dzieciennego pokoju. Na pewno takie było zamierzenie autorów i być może przypadnie ono komuś do gustu (jak przypadło Grabarzowi), ale ja jakoś odpadam. Fajny jest za to dźwięk z całym tym prychaniem i mruzeniem, dobrze też, że po raz kolejny mamy tryb multiplayer dla czterech osób jednocześnie. No, a następna gra Bizarre Creations to naturalnie METROPOLIS, w którego wierzę. [G-Ash]

**A**le era sympatycznych futrzaków się kończy. Nadchodzą FUR FIGHTERS, by wylądować na przeciwnikach swoje magazynki. Tak, tak - w tej grze wcielicie się w sympatycznego, pluszatego pieska, kangurka, szopa, pingwinka, kotka, albo smoczka i ganiać będziecie po pluszakowym świecie, zbierając coraz to nowe gnaty i siejąc ołów jak pszenicę.

Gra ma trzy ważne cechy i tak sobie ten tekst podzielimy. Po pierwsze, jest wykręcona. Nie dość, że biegaś pluszakami, to cały świat, po którym się poruszasz jest jak rodem z najgłupszej (w pozytywnym tego znaczeniu) kreskówki. Wszędzie roi się od pluszaków. W sklepie z grami komputerowymi znajdziecie nawet pluszakowe gry: "Quack" - gdzie na okładce widnieje kaczor obładowany karabinami, albo słynny hit na DC z krową w roli głównej, pt. "Shenmoo". Wyobraźcie też sobie, że w świecie, gdzie żyją pluszaki, maskotką głównej złej postaci gry jest biegający na czworaka, mały, pokraczny i tysi... człowieczek z monoklem.

No właśnie. Ja już wam piszę o złych i dobrych, a jeszcze nie było nawet informacji co to jest właściwie za gra. Otóż jest to zręcznościówka. Barwna i wesoła - niczym rodem z Nintendo 64. Zły generał wprowadził naszym dzielnym pluszakom dziatki. I pluszaki ich szukają.

Zabawa zaczyna się dla nas, gdy okazuje się, że każdy z pluszaków ma jakieś dodatkowe umiejętności. Na przykład kangur wysoko skacze, kot wdrapuje się na pionowe ściany, a pingwin nurkuje. Na poziomach co jakiś czas poustawiane są teleportery i można zamienić się w określonego przez rodzaj teleporta pluszaka. Dochodzisz - dajmy na to - do jeziora jako piesek, a obok jest teleport pingwinka. Wskakujesz w teleport, wyskakujesz pingwinkę i nim nurkujesz w jezioro. A cały wic polega na tym, że przez cały czas odnajdujesz swoje dzieci, lecz tylko rodzic danego dziecka może je uratować (np. pingwin ratuje tylko małego pingwinka).

Wracając do wykręcenia. W



dobie motion picture i fotorealistycznej grafiki, FUR FIGHTERS jest jak opoka bastionu starej, dobrej zabawy. Zobaczyc jak ruszają się i zachowują postacie i... wkręcić się w dywan. Żadna z postaci nie porusza się normalnie. Większość telepie się po prostu na boki, podskakuje, podbrykuje - wygląda to prześmiesznie. A jeszcze patenciarские poziomy - naprawdę z klasą i pomysłem. Niemniej jednak dochodzimy do kolejnej ważnej cechy FF.

FUR FIGHTERS to gra dla dzieci. Pełną gębą. W grze trafi się wam kilka cięższych elementów: tu idź, przestaw, posuń, poszukaj. Niestety (lub dla anglojęzycznych dzieci - na szczęście) każdy problem jest z góry rozwiązany. W twej marszrucie towarzyszy ci pomocnik (duch), który zawczasu rozwiązuje każdy problem. "Zaraz wejdiesz do sali, poustawiaj klocki kolorami do siebie". Aaaaa! Na Swaroga, dlaczego nie dać dzieciom pokombinować! Poza tym chciałbym zobaczyć dziecko, które tyknie system sterowania - wszystkie klawisze na padzie wykorzystane. To dla kogo jest ta gra? Ciężka ocena.

Poza tym tryb multiplayer. Ech - za dużo się dzieje na tych poziomach. Na podzielonym ekranie naprawdę niewiele widać, nawet, gdy ustali się grę jako FPP. Jest ciężko. To się chyba nie udało za

bardzo (czyli - odstaje od reszty).

Na koniec wreszcie najważniejsze: FUR FIGHTERS ma tę cechę, że jest grą świetną! Wykręca kichy ze śmiechu, ma lokacje, które zachwycają pomysłowością, a co najważniejsze cały czas coś się dzieje. Będziecie mieli nie tylko zabawę z oglądania, ale i strzelania do ludków, a ponadto tykania patentów z gry. Jest ich tam sporo i całość wygląda na efekt pracy armii wielkogłowych speców od zabawy. Gierka na absolutnym topie. Dla miłośników zręcznościówek i dla tych, co mają młodsze rodzeństwo.

Grabarz

Dreamcast

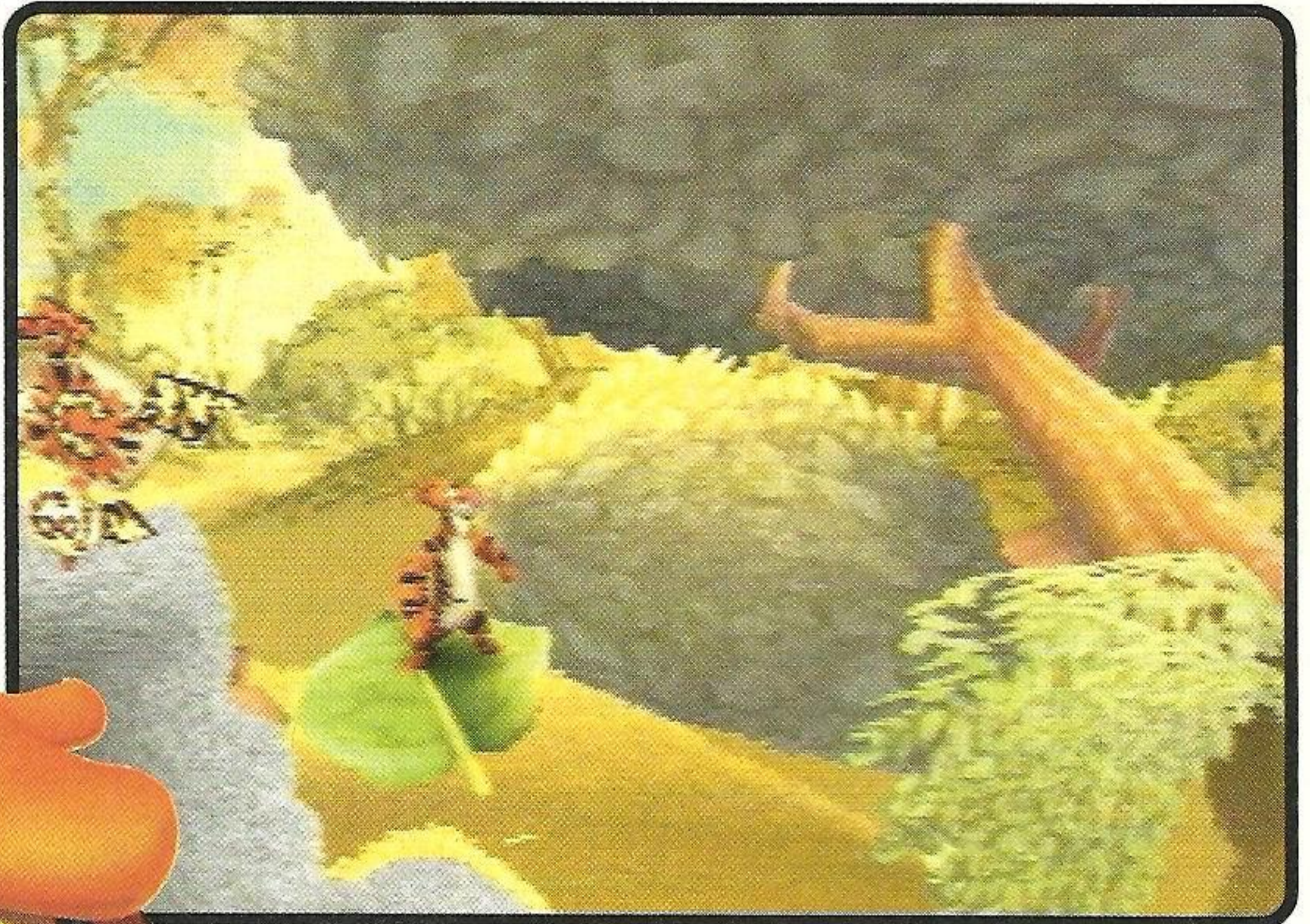
8

GRAFIKA 9  
DŹWIĘK 9  
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim  
Producent: Bizarre  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Listopad  
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak







## Kto ma ochotę pobrykać? Najmniej groźny tygrys w całym Stumilowym Lesie zaprasza!

**C**hyba wszyscy znają bajkę o Kubusiu Puchatku, misiu o bardzo małym rozumku, i jego przyjaciółach z Lasu. Wychowały się na tym pokolenia dzieci - i nawet najbardziej zagorzali zwolennicy horrorów, black metalu i odgryzania głów kotkom pewnie trzymają wymiętoszony egzemplarz "Kubusia Puchatka" gdzieś na półce z książkami. Dla wielu jest to jedna z najważniejszych książek i jedna z najfajniejszych kreskówek dla dzieci - bez przemocy, ale bez zbędnego dydaktyzmu, ucząca naszych młodszych braci i siostry używania rozumku. Dlatego z lekkim niepokojem podeszłam do Tiggera - mógł okazać się całkowitym niewypałem, jak wiele gier przeznaczonych dla młodszych graczy.

Na szczęście, prawda okazała się inna. W intrze widzimy Tygryśka, wesoło brykającego sobie przez Las... i zaraz potem wcielamy się w jego rolę. Nikt nie chce z nami pobrykać, każdy ma jakieś zajęcie. Zamiast jednak uciec od tego wszystkiego, Tygryśek zabiera się za uczciwą pracę. Na początku czeka nas zbieranie beczufek z miodem na przyjęcie - to oczywiście dla Puchatka, tygrysy nie lubią miodku. Napotkamy też wszystkie postaci z książki oraz Świstaka ("Pamiętajcie, nie ma mnie w książce!"); spotkanie z nimi zaowocuje zadaniami do wykonania. Kłapouchy zgubił ogon, Królik zapodział ważny element maszyny do zbierania marchewek... i zamiast pozwolić nam pobrykać dalej, proszą nas o pomoc! Na szczęście żadne zadanie nie jest zbyt kłopotliwe, jak na grę Disneya przystało. Co prawda Tygryśek na początku zna tylko podstawowe ruchy - chodzenie, skakanie i schylenie się, to jednak są one wystarczające, żeby obronną ręką wyjść zarówno z potyczki z rojem pszczół, jak i z nagłego spotkania ze stertą toczących się kamieni. W miarę przechodzenia gry, powiększa się wachlarz umiejętności pasiąstego kolegi.

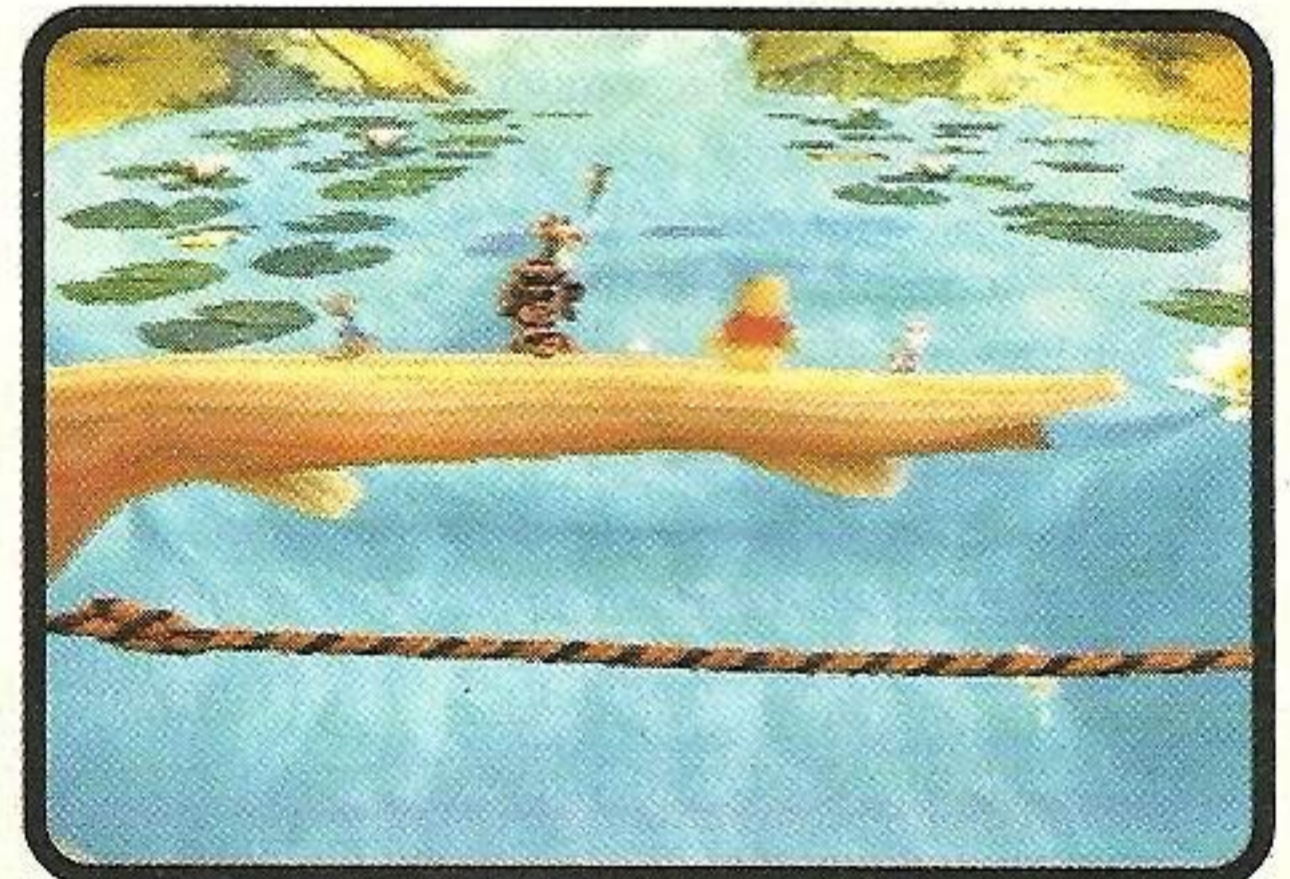
Gra wygląda dość ładnie - co prawda nie tak

ładnie jak intro i przerywniki między poziomami, będące po prostu fragmentami filmów animowanych, ale wciąż niezłe. Kolory są dokładnie takie, jak być powinny - nie ma mrugającej do nas z ekranu całej palety barw; mamy za to stonowane zieleń, szarości... i pomarańczowo-czarne paski, nucące pod nosem jakąś melodyjkę. No właśnie - Tygryś nuci od czasu do czasu, jego ogon

sprężynuje jak trzeba, a w lesie słychać szum drzew, świergot ptaków... super. Twórcy gry nie poszli na łatwiznę i zamiast włączyć jakąś idiotyczną melodyjkę, zmuszającą do wyłączenia dźwięku po dziesięciu minutach gry, postarali się oddać odgłosy panujące w naturze.

Tigger to gra bardzo prościutka i doświadczony gracz może ją przejść w krótkim czasie. Pomimo to, każdy poziom ma kilka checkpointów, żeby

# Tigger's Honey Hunt



nagle zejście Tygryśka nie skazało nas na przechodzenie wszystkiego od nowa. Nie musimy również martwić się o oddanie przedmiotów ich właścicielom w jak najkrótszym czasie - nic nas

nie pogania. Ot, po prostu brykamy sobie tu i tam, przy okazji zbierając beczufki miodku i inne rzeczy. To kwintesencja całej serii Kubusia - spokój i zero pośpiechu.

Aby dzieciaki mogły jeszcze lepiej wczuć się w przygody sympatycznych bohaterów, wszystkie ich rozmowy czytane są tymi samymi głosami, które słychać w oryginalnym filmie - oczywiście mówię tu o angielskiej wersji językowej. Każda postać ma własny głos i styl wypowiedzenia się. Na wszelki wypadek treść rozmowy pojawia się też na dole, w podpisach. Marzyłaby mi się profesjonalna polska wersja językowa, ale to, obawiam się, jest równie prawdopodobne jak spotkanie żywego Elvisa.

Anek

## DZIWNY JEST NIEDZWIEDZI ROD, ŻE TAK BARDZO LUBI MJUT!

Gry Disneya trzymają poziom: to proste, ale ładne i przyjemne platformówki dla najmłodszych. A że niedawno w kinach mieliśmy „Da Tigga Movie”, to i mamy grę bazującą na przygodach sympatycznego Tygryśka. Zresztą spójrzmy prawdzie w oczy: fajniej pobrykać Tygryśkiem, niż dobierać się do słoika z miodem małym misiem o jeszcze mniejszym rozumku. Prosta, sympatyczna gierka. [G-Ash]

Co do wyboru - Kubuś Tygryśek - powiedziałbym, że to kwestia gustu. A oryginalne ilustracje z książki rozwalają te Disneyowskie. [Krzyś]



PlayStation

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MJUT

Wydawca: Ubi Soft

Producent: Disney

Liczba Graczy: 1

Termin: Listopad

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

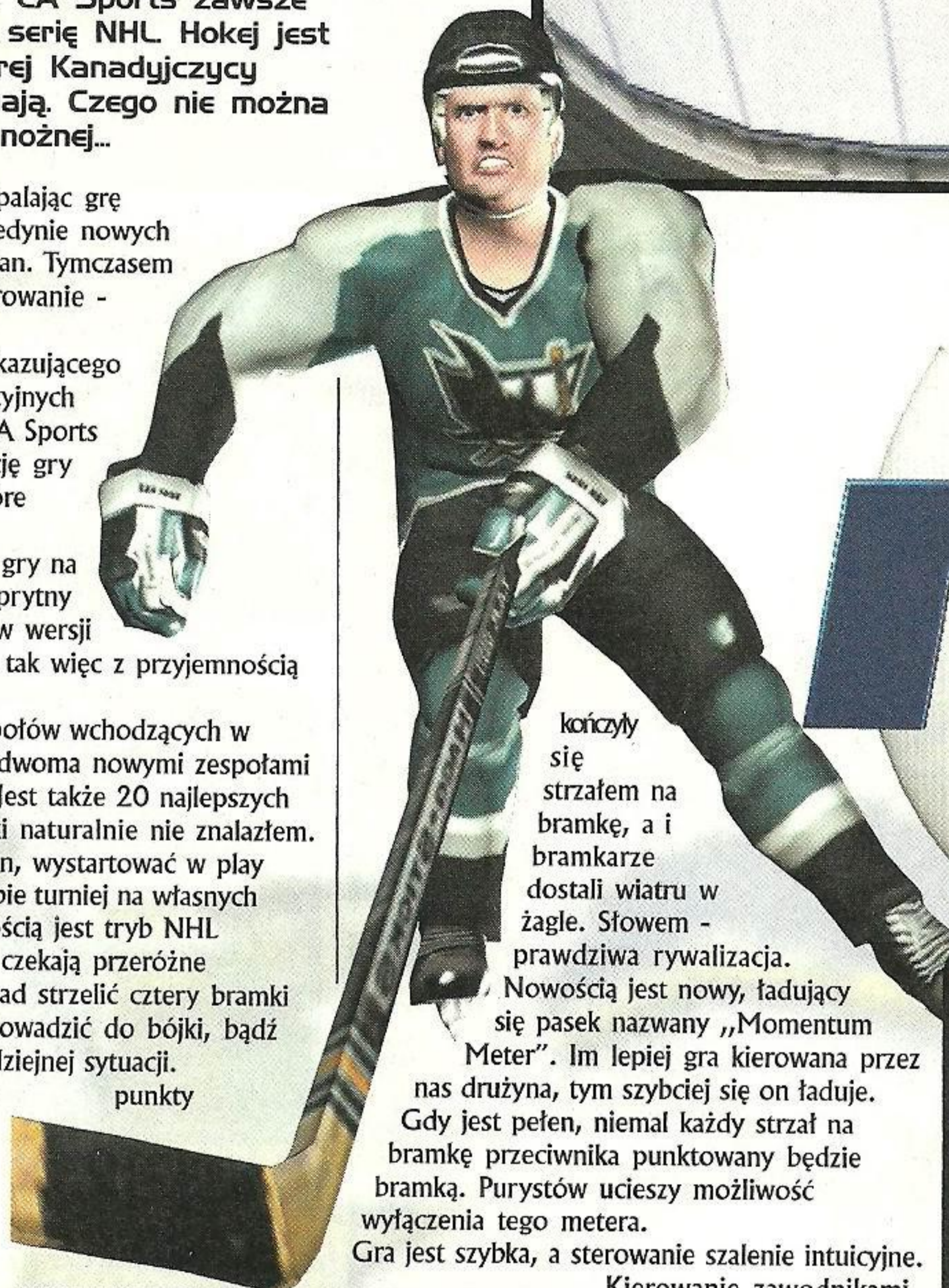


Ze wszystkich gier EA Sports zawsze najbardziej cenim serię NHL. Hokej jest dyscypliną, na której Kanadyjczycy przynajmniej się znają. Czego nie można powiedzieć o piłce nożnej...

Szczerze mówiąc odpalając grę spodziewałem się jedynie nowych składów i nieznacznych zmian. Tymczasem spotkało mnie miłe rozczarowanie - zmian jest całkiem sporo. Zamiast wprowadzenia pokazującego migawki z transmisji telewizyjnych meczów NHL, panowie z EA Sports zaszerwowali nam prezentację gry na PS2. Tak jest - intro, które obejrzyście na PSX jest zmontowane z fragmentów gry na PlayStation 2. To bardzo sprytny zabieg marketingowy. Gra w wersji na PS2 wygląda wspaniale, tak więc z przyjemnością obejrzałem filmik.

W grze znajduje się 30 zespołów wchodzących w skład ligi NHL, włącznie z dwoma nowymi zespołami dostępnymi od tego roku. Jest także 20 najlepszych drużyn narodowych - Polski naturalnie nie znalazłem. Można rozegrać pełny sezon, wystartować w play offach lub skonstruować sobie turniej na własnych zasadach. Tegoroczną nowością jest tryb NHL Challenge, gdzie na gracza czekają przeróżne wyzwania. Trzeba na przykład strzelić cztery bramki jednym zawodnikiem, doprowadzić do bójki, bądź wyciągnąć drużynę z beznadziejnej sytuacji. Zarobione w ten sposób punkty

przeznaczmy na stworzenie nowego zawodnika, o sile Krzysztofa Oliwy, zwinności Lindrossa i mocy strzałów Gretzky'ego. Pierwszy szybki mecz (3x5 minut) rozegrany na poziomie dla początkujących zakończył się wynikiem 11:0 dla moich New Jersey Devils. Nic dziwnego więc, że szybko zmieniłem poziom na Pro. Od razu lepiej. Przeciwnicy zaczęli sprawiać spore problemy, moje akcje nie zawsze



kończyły się strzałem na bramkę, a i bramkarze dostali wiatru w żagle. Słowem - prawdziwa rywalizacja. Nowością jest nowy, ładujący się pasek nazwany „Momentum Meter”. Im lepiej gra kierowana przez nas drużyna, tym szybciej się on ładuje. Gdy jest pełen, niemal każdy strzał na bramkę przeciwnika punktowany będzie bramką. Purystów ucieszy możliwość wyłączenia tego metera. Gra jest szybka, a sterowanie szalenie intuicyjne.

Kierowanie zawodnikami przy pomocy analoga w Dual Shocku jeszcze nigdy nie było tak dokładne. Mieszanie krążkiem, podania i strzały - wszystko to opanujemy dosłownie w kilka minut. Moc uderzenia i jego rodzaj zależy od długości przytrzymania przycisku i odpowiedniej kombinacji kierunków - już po kilku meczach opanowałem pokazną grupkę ciekawych zagrań.

Śmiało mogę powiedzieć, że podobnie jak kilka innych aspektów gry, sterowanie zostało uproszczone. I bardzo dobrze. O walkach, które rozgrywają się pomiędzy hokeistami właściwie nie warto wspominać. Nawet mimo solidnego, narodowego podłoża w postaci Krzysztofa Oliwy. Są proste, właściwie prostackie i polegają na mashowaniu dwóch przycisków.

Oprawa gry przeszła pewną metamorfozę. EA Sports zdecydowało się pogorszyć jakość grafiki kosztem płynności animacji. W moim odczuciu to dobry zabieg. W ferworze walki i tak nie ma czasu na przyglądanie się zawodnikom - akcje są dzięki temu szybkie, a nie



rwane. Powiększono i podświetlono także krążek. Oczywiście cała prezentacja gry, jak zwykle w przypadku produktów EA jest wykonana nienagannie. Śliczne menu, dobra muzyka i tak dalej. Świetny jest też komentarz, znakomicie reaguje publika. To chyba najlepszy hokej na PlayStation, choć przy NHL2K na DC i NHL 2001 na PS2 (grałem na ECTS) nie wygląda już tak zabójczo, jak kiedyś. Odpaliłem jeszcze dla porównania FACE OFF 2001, ale tamta gra przy produkcji EA Sports nie ma nic do powiedzenia.

Gulash

PlayStation

8

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 9

Wydawca: EA  
Producent: EA Sports  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap



Szczerze mówiąc, od czasu COOL BOARDERS 2 nie grałem w żadną snowboard'ówkę, która spełniłaby moje oczekiwania...

Oczywiście widziałem śliczniutkie 1080 na N64 i masę innych gier, ale wszystkie radząc sobie jako tako z jazdą, samych trików nie oddają za dobrze. Zazwyczaj ewolucje są przekombinowane i brakuje im autentyzmu. Jeżdże na snowboardzie i bardzo raz mi na przykład łatwość wykonywania bardzo trudnych w rzeczywistości trików, przy niemal całkowitym pominięciu tych prostych, ale jakże efektownych (na przykład wypasionych tailgrabów). I właśnie w tym miejscu PURE RIDE mile mnie zaskoczyło.

Oczywiście nie obyło się bez "kosmosów", ale widać też, że spędzono dobrą chwilę na obserwacji zachowań zawodników podczas łapania grabów i lądowań. PR oddaje całkiem przyjemnie feeling towarzyszący czesaniu triczków i dlatego polubiłem tę grę. Oprócz tego fajnie jest pojeździć po stoku, który nie jest sztucznie ograniczony i wygląda jak góra, a nie tor bobslejowy. Dzięki temu można wybijać się z każdej muldy, próbować przeskakiwać nad drogą lub slide'ować po konarach drzew. Prawdziwy free ride.

Aby gracz szybko nie wyciągnął gry z konsoli, autorzy stworzyli kilka rodzajów jazdeczki. Możemy pojeździć dla samej idei jeżdżenia, potrenować skoki na straight jumpie, wziąć udział w serii zawodów, a nawet stworzyć własny stok! I muszę przyznać, że edytor jest bardzo prosty w obsłudze, a sami zapewne wiecie, że najfajniej zjeżdża się z zaprojektowanej przez siebie górki. Kwintesencja gry, czyli Ride The World to nic innego jak seria zawodów w których bierzemy udział. Musimy zmieścić się w pierwszej trójce, a konkurencje są różne: zjazd, half pipe, straight jump. Muszę przyznać, że nie jest łatwo - już pierwszy Oakley Cup daje spory wycisk i trzeba



# PURE RIDE™



stanie skojarzyć większości kapel, ale grają przyjemny punk i szybki, można powiedzieć, snowboardowy rock. Trochę żałuję, że nie pokuszono się o jakieś bardziej znane grupy, jak w MTV SKATEBOARDING, ale i tak jest w porządku. Nawet bardzo.

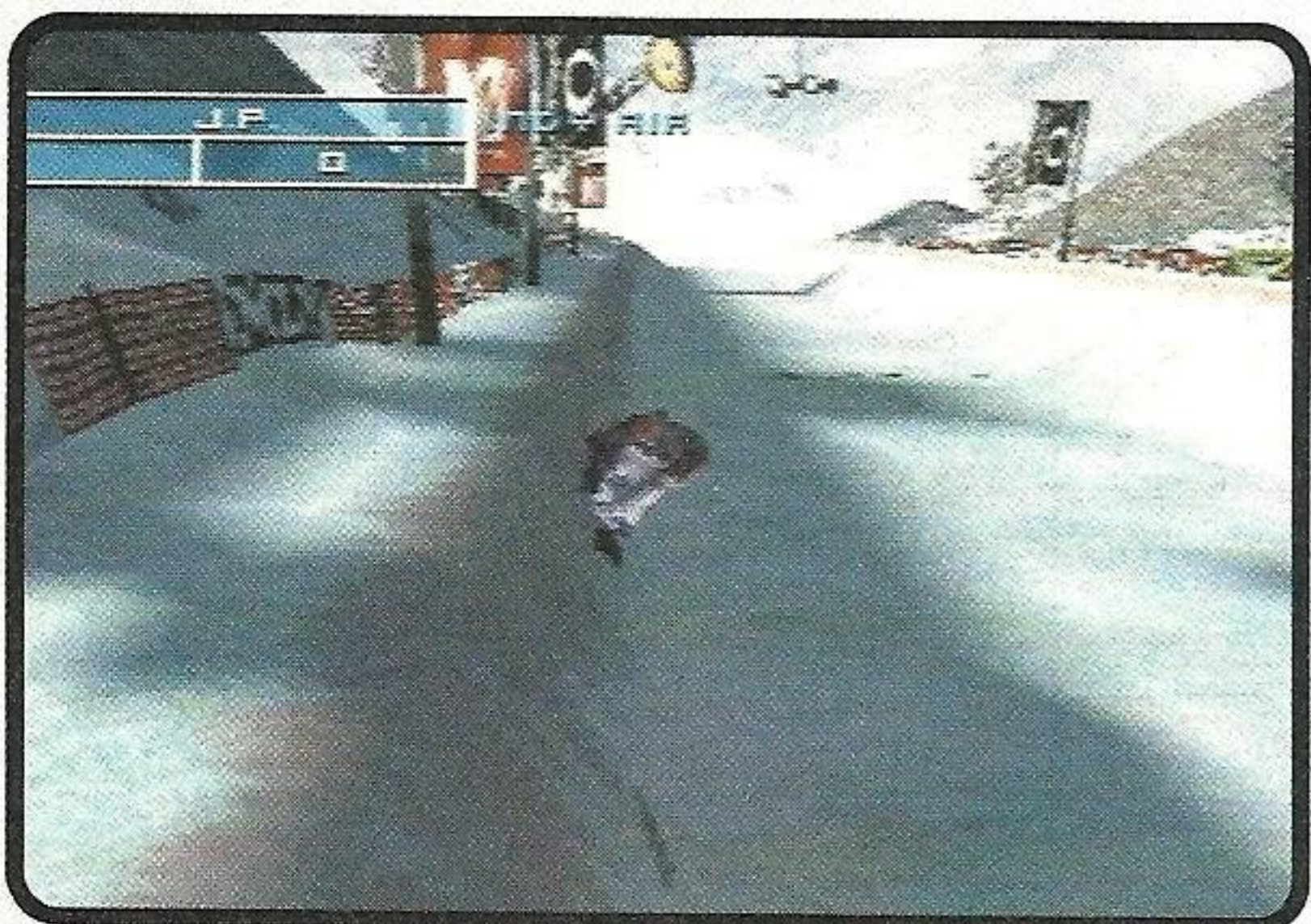
Oczywiście PURE RIDE nie ustrzegło się też wad. Najbardziej przeszkadza mi fakt, że gdy chcemy wycesać konkretną liczbę punktów, musimy korzystać praktycznie tylko ze specjalnych trików, ponieważ te normalne są zbyt słabo punktowane. Oprócz tego trochę niedopracowano slide'owania po konarach drzew i rurkach - jeśli akurat przelatujemy blisko drzewka to przyciąga nas do niego jakaś dziwna siła i jesteśmy zmuszeni do poślizgnięcia się na rurce, a kiedy nie.

Podsumowując, MTV PURE RIDE to najlepszy w tym momencie snowboard i jeśli lubicie takie gry - szczerze wam ten produkt polecam. Ja osobiście czekam jednak na snowboardzik Neversoftu i chciałbym w końcu pograć w świetnie wyglądającego SSX'a na PlayStation 2...

Nolster

## MEJK MAJ DEJ

Mnie z kolei drażni, że system trików jest trochę inny niż ten, do którego zdążyłem się przyzwyczaić na przykład we wspomnianym COOLBOARDERS 2 albo TONY HAWKU. Mimo wszystko gra podoba mi się i rzeczywiście jest to najfajniejszy snowboard na PSX'a. Na razie śnieżną dechę z Neversoftu możemy wsadzić między bajki, ale na PS2 szykują się dwa prawdziwe killery. Odbajerowany, szybki i efektowny SSX z EA oraz X-GAMES Konami, które stara się być realistyczne i kapitalnie mu to wychodzi. Muszę więc przyciąć w obie, zanim wydam werdykt. A wracając do PURE RIDE: porządna pozycja, do pogrania. [G-Ash]



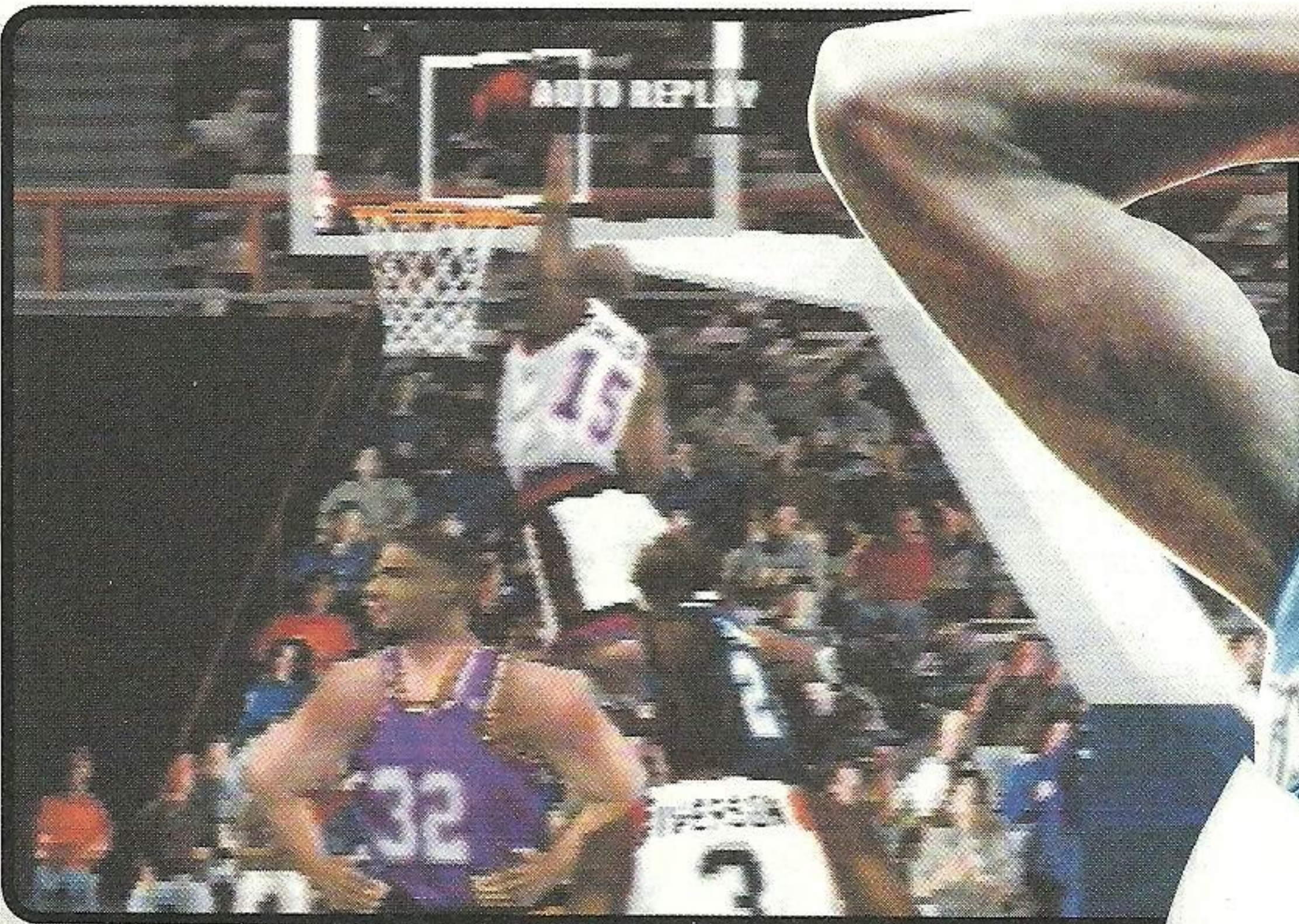
się namęczyć, aby zakończyć go z dobrym wynikiem. Kluczem do zwycięstwa jest stosowanie specjalnych trików, które są charakterystyczne dla każdego zawodnika. A tych możemy wybierać zarówno spośród wymyślonych na potrzeby gry boarderów jak i prawdziwych prosów, takich jak na przykład Marc Frank Montoya czy Michele Taggart. Podobnie sprawa wygląda ze sponsorami - możemy przetestować deski MLY, M3, Salomon, Sims, Ride oraz Heelside, a oprócz tego sprawdzić gadżety takich firm jak na przykład Oakley, Etnies czy Thirty-Two. W tej kwestii jest dobrze - przecież wszyscy lubimy fajny stuph, a tego autorzy dają nam pod dostatkiem. Graficznie PURE RIDE wygląda bardzo przyzwoicie. Jeździmy zarówno podczas dnia jak i w nocy, a w oddali widzimy piękny, górski krajobraz. Do tego dochodzi już wspomniana, fajna animacja zawodników i mamy obraz gry przed sobą. Acha - zapomniałbym o przyjemnym soundtracku. Co prawda nie jestem w

PlayStation



GRAFIKA 7  
DŹWIĘK 8  
MIÓD 7

Wydawca: THQ  
Producent: Radical  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Listopad  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



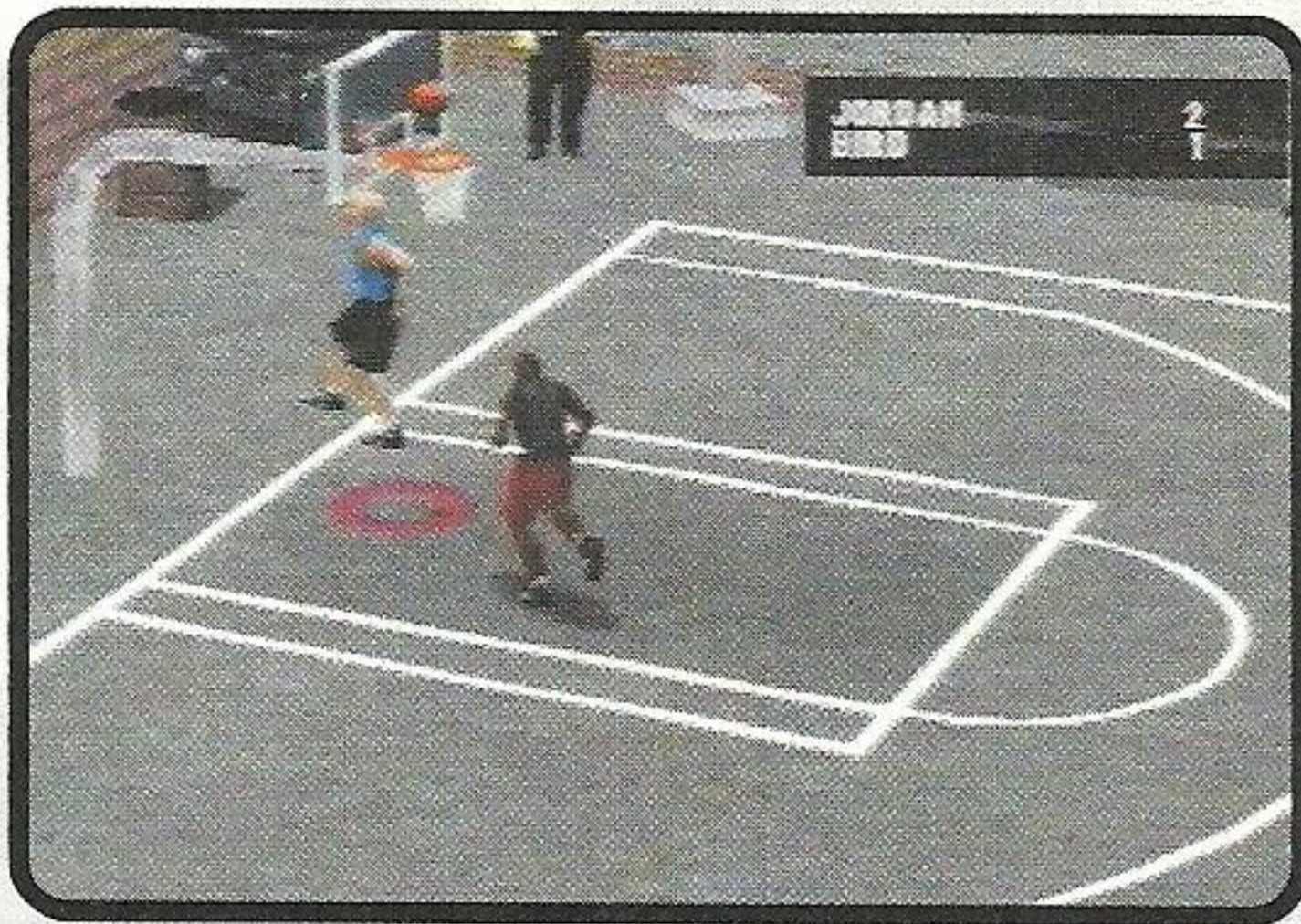
Kolejna, doroczna, edycja koszykówki od EA Sports utwierdziła mnie w przekonaniu że na PSX'a już nie wyjdzie gra "okolo sportowa", która mogłaby nas czymś zaskoczyć.

Wydaje mi się, że już NBA LIVE2000 wycisnęło z szaraka wszystko, co miał on do zaoferowania. Mam na myśli nie tylko grafikę ale również sposób sterowania i udźwiękowienie. Sterowanie już od dawna jest dopracowane. Trudno oczekiwać, aby nagle się zmieniło skoro jest, jak dotychczas, najlepsze. Dźwięk jak zwykle jest bliski ideału (zarówno efekty jak i podkład muzyczny).

Tak jak w zeszłym roku grę swym nazwiskiem firmuje młody gwiazdor Minnesota Timberwolves i złoty medalista niedawno zakończonych igrzysk olimpijskich - Kevin Garnett. Oczywiście uczestniczył on również w sesjach "motion capture". Michael Jordan znów pojawił się w grze jako główny, najtrudniejszy przeciwnik w pojedynkach "jeden na jeden" i oczywiście jest w drużynie gwiazd lat 90-tych. W grze, tak jak poprzednio, zostały umieszczone drużyny największych gwiazd z pięciu dekad istnienia ligi. Te dwa dodatki są najlepszym pomysłem "elektroników" od czasu rozpoczęcia przez nich wydawania tej serii i przydają jej niesamowitej rajcowności.

Tak jak już wspominałem, pod względem grafiki niewiele (a raczej nic) się zmieniło. Jak na możliwość PlayStation jest to całkiem niezła grafika, choć znów czkawką odbija się niezbyt płynny scrolling ekranu. W praktyce uniemożliwia to długą zabawę, ponieważ wzrok się bardzo męczy. Postacie ruszają się bardzo realistycznie, dodano im parę nowych "życiowych" zagrań i choć wsady czasami są przesadzone, to naprawdę imponujące są niektóre rzuty sytuacyjne.

Efekty dźwiękowe pozostały niezmienione i są oczywiście perfekcyjnie dobrane. Muzykę do tej części NBA stworzył Montell Jordan, który sam kiedyś chciał być



# NBA LIVE 2001



koszykarzem i oczywiście jest wielkim fanem koszykówki a szczególnie LA Lakers. Pod tym względem

olbrzymiej ilości różnorodnych statystyk i tabel dla maniaków cyferek i słupków oraz liczbowego porównywania możliwości graczy.

Jedyną nowością zostawiłem na koniec: Nba Live Challenge. To nowe wyzwanie, w którym zdobywamy punkty na różne bonusy. Zadania są bardzo koszykarskie: zdobądź dużo punktów, zbiórek, asyst, traf 15 razy za 3 lub też nie pomyśl się ani razu przy takim rzucie w ciągu całego meczu. Niektóre z wyzwań są niezwykle trudne do przezwyciężenia (szczególnie te na najwyższym poziomie trudności). Ale narazie są jakieś nowości przedłużające i urozmaicające zabawę z tą grą. Może być to szczególnie ważne dla graczy, którzy grali w poprzednie części i są już lekko znudzeni samym tylko rzucaniem do kosza i oczekują właśnie wyzwań. Ulepszona.

Marcellus

EA nigdy nie zawodzi!

Grywalność oczywiście pozostała taka sama. Nadal jest to koszykówka, w której bardzo dobrze rozwiązano sterowanie. Jest proste, ale oferuje mnóstwo zwodów i typowych zagrań: pivoty, crossover'y, zwód rzutem, zwód minieniem itd. itp. Wystarczy tylko nauczyć się je wszystkie wykorzystywać w odpowiednich momentach, aby grać skutecznie i efektownie.

Składy jak zwykle są aktualne na początek sierpnia więc zabrakło kilku ważnych transferów (choćby P. Ewing do Seattle i G. Rice do Knicks). Ale nie ma co marudzić, można to przecież nadrobić edytując składy zawodników. Jak zwykle można zagrać cały sezon, same playoffs i mecz pokazowy. Znalazło się też miejsce dla konkursu rzutów za trzy punkty i treningu. Jest też możliwość stworzenia własnego zawodnika z nawet przyzwoitej liczby opcji: wzrostu i wagi, koloru skóry, włosów, zarostu, okularów itp. oraz zdecydowania o jego umiejętnościach. Podrasowywać można także zawodników już istniejących. No i oczywiście nie zabrakło

PlayStation

8

GRAFIKA

DŹWIĘK

MIÓD

Wydawca: EA  
Producent: EA Sports  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

# AEROWINGS 2

## AIR STRIKE

Co wspólnego mają dinozaury z pilotami samolotów? Otóż uważa się, że największe dinozaury nie mogły być zmiennocieplne, dlatego, że miały zbyt małe serce. Nie poradziło by sobie ono z wpompowaniem krwi na wysokość głowy.

**K**rótko mówiąc - największe dinozaury musiałyby całe życie leżeć na ziemi. A piloci? To samo dzieje się z nimi podczas dużych przeciążeń. Wtedy też zakłócenia w krążeniu powodują utratę przytomności. Na szczęście współczesna technika wojskowa radzi sobie z takimi przypadkami...

A na nieszczęście gorzej radzi sobie AEROWINGS 2: AIR STRIKE, czyli najnowszy symulator lotniczy na Dreamcast. Pierwsza część AEROWINGS miała konkretne przeznaczenie: była symulatorem dla maniaków. Nie dało się ani strzelać, ani bombardować. Chodziło o to, by czerpać czystą przyjemność z lotu odrzutowcem. Lotu samodzielnego, bądź skomplikowanych układów lotniczych wykonywanych z kumplami w samolotach obok. Stresująca sprawa.

W części drugiej koderzy jakby się rozkleili nad losem autorów gier elitarnych. Dość powiedzieć, że w AEROWINGS 2 można strzelać i wszystko jasne.

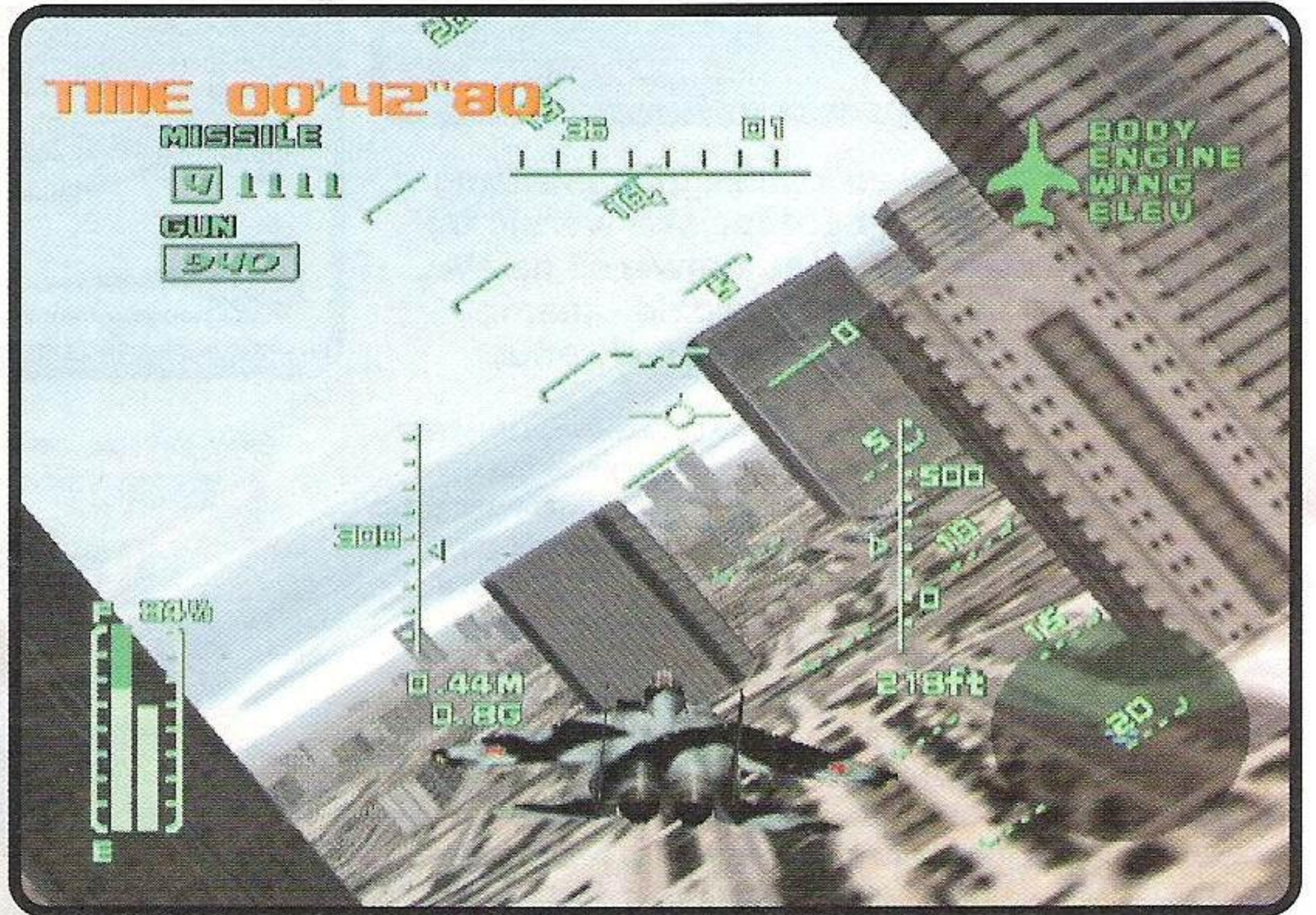
Nie jest jednak najgorzej. Idea gry została. Pilotowanie myśliwca odrzutowego to koszmarnie trudna sprawa. I koderzy o tym wiedzą. Zanim więc przystąpicie do prawdziwych misji trzeba będzie przebrać przez znaną z części pierwszej opcję treningu. Wystartuj, wyląduj, zawróć bez straty wysokości, zrób pętlę, beczkę, manewry złożone. Weźmy sobie na przykład prosty manewr beczki. Oto instrukcja z gry: "Wznies dziób o 5 stopni, a następnie przechyl się 16 stopni na skrzydło. Zaczynaj skręcać, ale nie bez wycucia. Wyobraź sobie, że robisz beczkę. Wtedy na pewno wyjdzie". Widzicie więc sami, że nie wszystko jest kwestią zegarkowej precyzji, ale i wyobraźni. To każe raczej ćwiczyć, niż liczyć na szczęście.

Niemniej jednak zabawa jest warta całych worków świeczek. Kończąc żmudne misje lotów samodzielnymi i ćwiczebnymi zaczynacie prawdziwą zabawę w loty precyzyjne i bojowe. A co najważniejsze, tylko zaliczanie tych misji daje wam dostęp do ukrytych poziomów i maszyn. Tu seria AEROWINGS jak zwykle nie zawodzi. Poziomów i maszyn jest niemało.

A misje, jak to misje. Zwykle trzeba gdzieś polecieć, zdjąć jakieś wrogie instalacje, balony czy samoloty. Problem polega zaś na tym, że czasu jest bardzo niewiele. Zwłaszcza jak na niezłych pilotów

przeciwnika. Jeśli więc udało ci się tylko prześlizgnąć przez opcję treningową - nie masz tu szans. Robienie ciężkiego chleba zaczyna się właśnie tu. Ale i satysfakcja większa, nie?

Pjawiła się w A2 opcja gry z kumplem. Ekran dzieli się wtedy w poziomie i zaczynacie gonitwę na sensory raketowe. De facto zabawa kończy się, gdy jeden z was namierzy drugiego. Pomysłem na dobrą zabawę jest tu chyba tylko dobranie się tak, by mieć podobny



poziom umiejętności. Wtedy zabawa jest dłuższa. Albo latać blisko i walić do siebie z samych karabinków. Generalnie rzecz biorąc nie szykujcie się na długie rozgrywki. Szast-prast i koniec rundy.

Gra nie jest brzydka, ale zaczyna się już nieco przejadać. Póki latasz wysoko, graficzne "skrót" nie walą po oczach. Nie widać, że 3/4 gruntu to tekstury, a tylko 25% bryfy. Zwłaszcza w mieście. Idealnym przykładem jest poziom z lotniskowcem: płachta morza i jedna, skomplikowana bryła okrętu. Szkoda. Zachody słońca też jakoś sztucznie

zrobione. Chyba wołałbym zapłacić rozdzielczością za ciekawsze poziomy. Na co mi rozmywanie tekstur, skoro symulują one większość świata gry? To na minus. Podobnie z muzyką. Jest po prostu słaba i bez polotu. Rzec by można wzniosłe, nadęte... pitolenie. I co? Niby mamy symulator na DC i - nie ma o czym mówić - wygląda i gra się w niej świetnie. Szkoda tylko, że nie zmienia się od pierwszej części - dodanie opcji strzelania

powinno być zaznaczone w tytule. AEROWINGS: AIR STRIKE, a nie AEROWINGS 2. Reasumując - ciężko mi przeboleć, że pomimo małych zmian w systemie gry, A2 jest naprawdę niezłym symulatorem. Bez konkurencji na DC. Chyba tak to powinienem powiedzieć.

Grabarz

Dreamcast

GRAFIKA 8

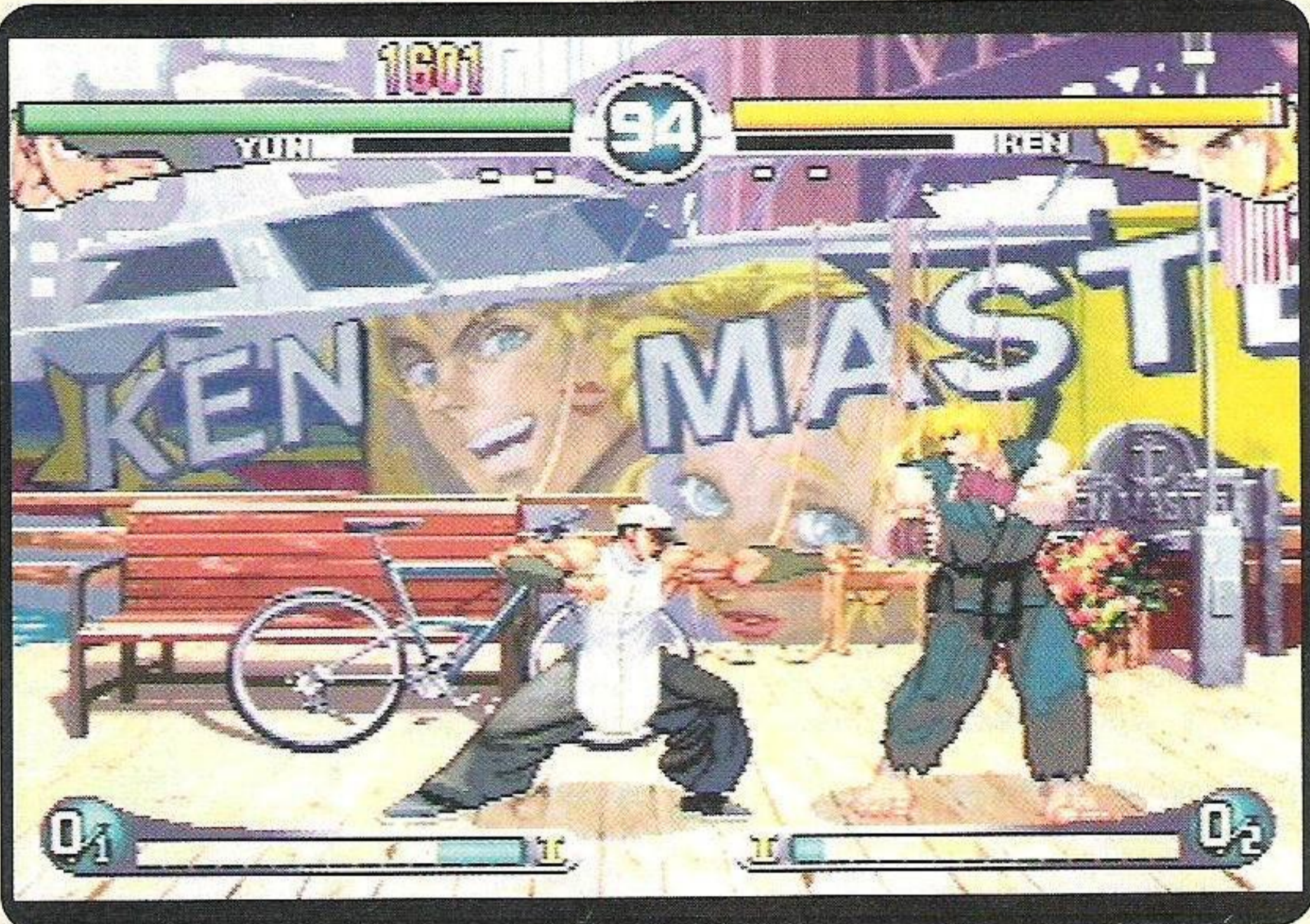
DŹWIĘK 9

MIÓD 9

Wydawca: *Crave*  
Producent: *Crave*  
Liczba Graczy: *1-2*  
Termin: *Listopad*

JEST OK

Mimo niewielu zmian, AEROWINGS 2 jest fajowe. Dobrze, że wreszcie można sobie do czegoś postrzelać. Latanie i kręcenie piruetów, żeby nie wiem jak było miodne, nigdy nie zapewni tylu emocji co porządny pojedynek asów przestworzy. [G-Ash]



Zupełnie nie rozumiem, dlaczego musieliśmy czekać prawie rok na europejską wersję tej gry. Tym bardziej, że przy konwersji na PAL nie grzebano specjalnie w kodzie - mamy czarne paski na dole i na górze ekranu..

Ostatnio Capcom zachowuje się wręcz wzorcowo: dosłownie co miesiąc mamy nowe mordobicie 2D firmowane przez mistrzów. W dodatku są to na ogół gry świetne, jak MvC2 czy CvSNK. W końcu przyszedł też czas na europejską wersję STREET FIGHTER 3.

Ujmując sprawę najprościej: STREET FIGHTER III stanowi powrót serii do korzeni. Nie ma tu sześciu postaci jednocześnie na ekranie, nie ma uproszczonego sterowania, nie ma wreszcie dwucyfrowych, liczonych w dziesiątkach ciosów combosów. Jest to gra techniczna, wymagająca doskonałego opanowania zarówno podstawowych ciosów, jak i tych kilku specjali- zupełnie jak ALPHA 3.

Odświeżono skład. Ze starej ekipy wracają jedynie Ryu i Ken, obaj starsi, z marsowymi minami malującymi się na ich twarzach (jest też ukryty Akuma). Do ekipy dołączają Sean - uczeń Kena, wykrecony mutant

Oro, fajna ninjowa Ibuki, bliźniacy z Hong Kongu Yun i Yang, wrestler Alex, bokser Dudley, oraz Necro, Hugo, Urien, Gil i Elena. Wcale nie tak dużo, biorąc pod uwagę choćby MvC2. Postacie są jednak fajne i nie kopiuja się, choć naturalnie wyprowadzanie wszystkich ciosów odbywa się według dobrze znanych standardów Capcom (kófećka itp.). O samej mordobitce nie można wiele napisać - jest aż tak standardowa. Przed walką mamy możliwość wyboru specjale (podobnie jak ISMy z SFA3),

dołączono też system parowania ciosów (podobny do Alpha Counterów z wiecie czego...). Naturalnie jest szybko i dynamicznie, ale tak na ogół jest w grach Capcom. No i - o czym wspominałem już wcześniej - bardziej

# STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT



trzeba czekać na doczytanie się gry - wszystko dzieje się bardzo szybko. Nie ma wątpliwości, że SFIII przygotowano z myślą o hardcore'owych fanach serii i fighterów 2D w ogóle. Może dlatego nie okazał się na automatach tak wielkim sukcesem, jak się spodziewano. Gra jest jednak dobra i na pewno warta uwagi - choć z drugiej strony trudno mi jest ją polecić komuś, kto w mordobiciach 2D nie gustuje. Warto przynajmniej rzucić okiem.

Gulash

Dreamcast

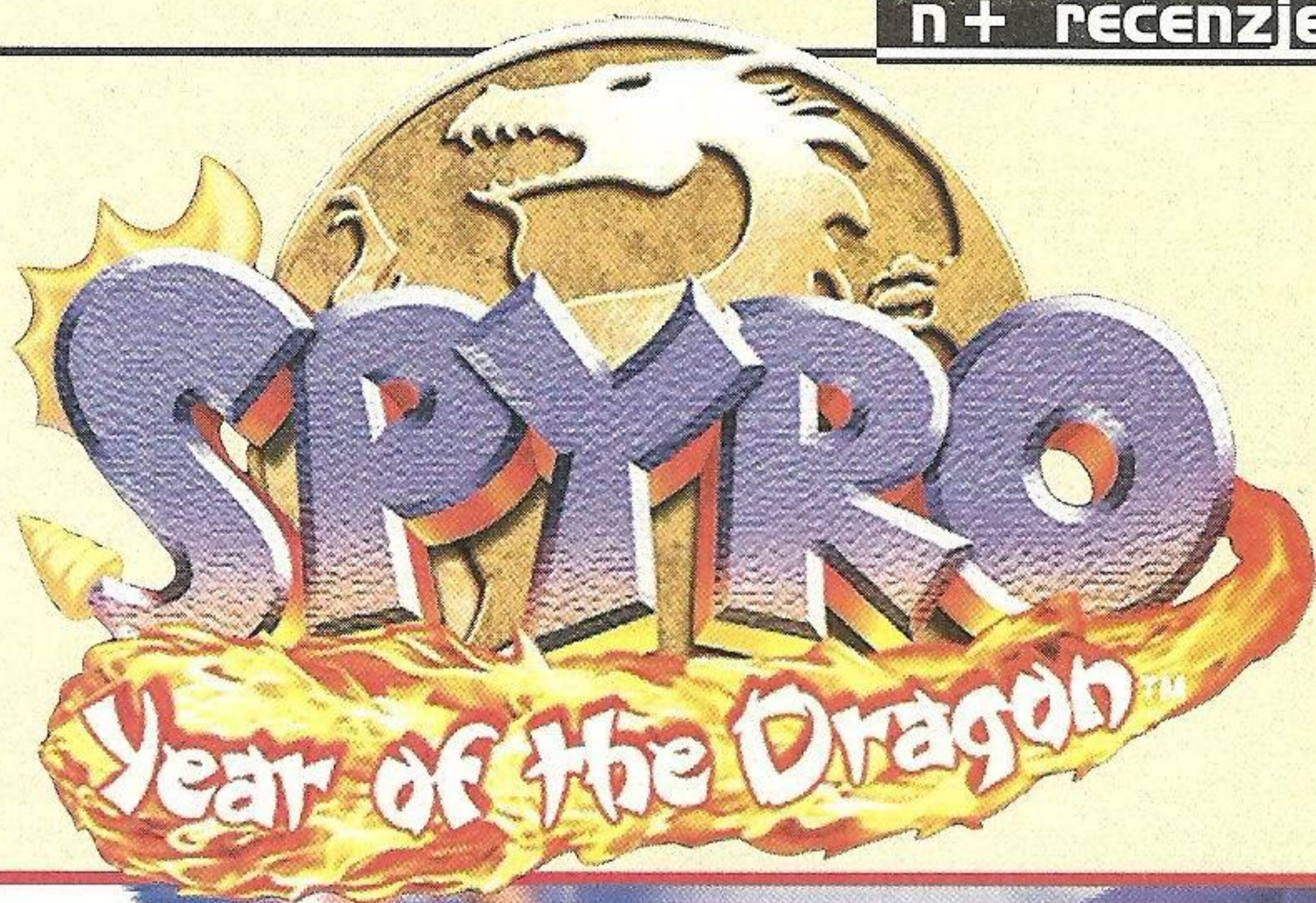
7

GRAFIKA 7  
DŹWIĘK 7  
MIÓD 7

Wydawca: Virgin  
Producent: Capcom  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak





To już trzecia odsłona przygód Spyro. Dziwi mnie trochę fakt, że nasz pupil wcale nie rośnie. Spyro jest nadal małym urwisowatym gadem. Cóż, najwidoczniej smoki bardzo wolno dojrzewają...



**Z**aledwie rok panowie z Universal Studios kazali nam czekać na kolejną część. W normalnych okolicznościach uznałbym to za strzelanie samobója.



Jednak zważywszy na ogromną posuchę na rynku, dobra platformówka jest miłą widziana.

Na pierwszy rzut oka nowy Spyro niewiele różni się od poprzednich części. I rzeczywiście, zastosowano tylko kosmetyczne zmiany. Wachlarz ruchów jest identyczny z tym, który poznaliśmy rok temu. Największą innowacją jest wprowadzenie nowych bohaterów, którymi możemy sterować. Są nimi kangurzyca Sheila, Sierżant Byrd, Yeti oraz Sparx - mała muszka, latająca wokół smoka. Jak się słusznie domyślamy, każda z postaci charakteryzuje się określonymi ruchami. Kangurzyca skacze wysoko, ptak potrafi latać i strzelać i tak dalej. Przypomina to sytuację z DONKEY KONG 64, jednak tutaj nieliniowość jest mniej rozwinięta. Nie możemy się dowolnie przełączać między bohaterami, to scenariusz narzuca nam wybór. Jeśli przy portalu jest znak kangura, to już wiadomo kim będziemy

sterować. Szczerze mówiąc dodatek sam w sobie jest fajny ale dlaczego autorzy zdecydowali się na wykorzystanie kilku postaci jednocześnie ograniczając je? Przecież to jak przyznanie się do błędu.

Poziomy są bardziej rozległe niż w części drugiej. Jednak ich poszerzenie odbyło się w sztuczny sposób. W większości leveli do znalezienia jest sześć jajek. Dwa - trzy są do wyszukania na macierzystym poziomie, natomiast pozostałe - w różnych przygodach.

Podczas gdy w "dwójce" napotykane postacie wyznaczały nam zadanie, w trójce są portale przenoszące do odrębnych krain. Taki zabieg znacznie wydłuża grę i większość graczy cieszących się



z nowych przygód Spyro będzie raczej zadowolona z tego faktu.

Jak zwykle po ziemi, półkach, trawie i w wodzie walają się diamenty. Są one nieobowiązkowym elementem, choć wymagane są do ukończenia gry w 100%. Także znany już bankier co jakiś czas upomni się o parę groszy. SPYRO 3 zafundował nam wycieczkę poprzez oblodzone jaskinie,

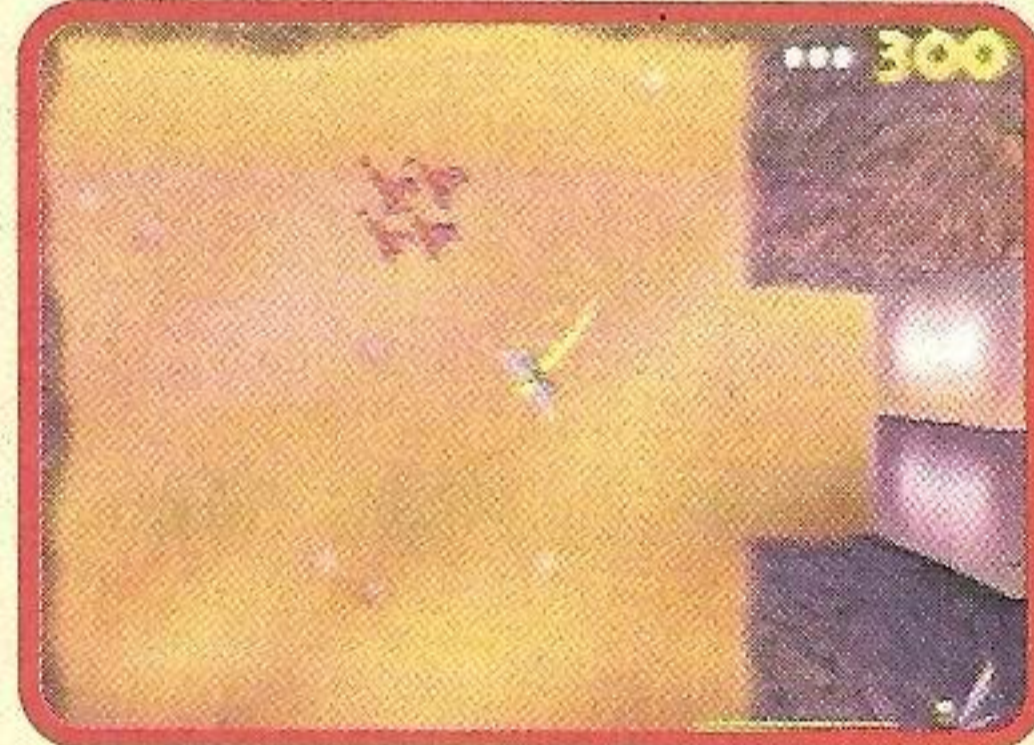
feudalną Japonię, wielkie wieże, bagna, chmury i wiele innych krain. W każdej z nich jest kilka osób, którym należy pomóc, eskortować, zapalić wielkie lampy, przywołać deszcz, doścignąć złodzieja. Tak na dobrą sprawę w SPYRO 3 nie ma żadnego elementu, do

którego mógłbym się doczepić. Co z tego, że wtórna, kiedy i tak się bardzo dobrze gra.

Grafika prezentuje się nadal przyjemnie i świeżo. Animacja jest płynna, a świat zarówno kolorowy, jak szczegółowy. Choć żałuję, że animacje są zrobione z mniejszym poletem. Na uwagę zasługuje muzyka zrobiona przez Steve'a Copelanda, legendę z The Police.

Nie da się ukryć, że na starym pomysle SPYRO 3 jeszcze pociągnie. Ale czwórka już raczej nie. W jej przypadku autorzy będą musieli trochę pokombinować. W tej chwili jeszcze przyjemne jest zbieranie jaj, ganiecie owieczek, nurkowanie w poszukiwaniu diamentów i palenie żywcem bossów. Jednak pod koniec gry już wiadomo, że w takiego SPYRO 3, z własnej woli, graliśmy po raz ostatni.

Brat



**AMEN PANIE BRACIE!**

Choć Seria Spyro w ogóle do mnie nie przemawia, szanuję ją. Gry te są ładne, kolorowe, radosne i rozbudowane. W sam raz dla młodszych graczy. Dobrze też, że autorzy próbują wpleść do serii coś nowego poprzez dodanie do gry kilku postaci. Szkoda tylko, że pod względem wizualnym ciągle jest tak samo. Dawniej było tak, że każda kolejna część danej serii miała lepszą grafikę... Miejmy nadzieję, że Spyro pozytywnie przejdzie weryfikację i obejrzymy go w akcji na PS2. [G-Ash]

**PlayStation 8**

GRAFIKA	8	Wydawca: Sony
DŹWIĘK	8	Producent: Insomniac
MIÓD	8	Liczba Graczy: 1
		Termin: Listopad
		Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# ALIEN

## RESURRECTION™

W filmie "Obcy 2" jest taka scena, kiedy Hudson ratuje Newt przed wypuszczonymi przez Burke'a facehuggerami. Hicks odrywa duszącego dziewczynkę potwora i odrzuca go pod ścianę, a Hudson z bliskiej odległości wywala w niego pół magazynka z karabinu pulsacyjnego. Jako, że nasi bohaterowie borykali się w tym momencie filmu z problemem zaopatrzenia i nie mieli zbyt wiele amunicji, za każdym razem kiedy oglądałem ten film byłem zbulwersowany, że pan szalony zmarnował aż tyle pocisków na jednego niewielkiego potworka.

Dopiero grając w ALIEN RESURRECTION zrozumiałem, że Hudson wcale nie przesadził.

**B**o widzicie - kiedy ze spoconymi ze zdenerwowania rękami obejmujecie pada, przemykając przez wyludnione, pełne zaciemnionych zakamarków korytarze znajdując na swej drodze jedynie poszarpane zwłoki oraz wyżarte przez kwas dziury nachodzi uczucie wszechogarniającego strachu podsuwającego coraz bardziej paranoidalne wizje. Obcy za tym filarem, obcy za tamtą skrzynią, facehugger pod stołem czy - prowadzący do wyłączenia konsoli w nerwowym odruchu - obcy za plecami. I kiedy na krawędzi załamania nerwowego widzi się tego małego skurczybyka wywala się niekontrolowana serią, obfakańczo chichocząc kiedy ginie w fontannie kwasu. Wiecie jednak co jest w tym wszystkim najgorsze? Moment, kiedy wyskakujecie zza rogu z gotową do strzału bronią i trafiacie na...

... pustkę. W tym ciemnym zaułku nie ma niczego poza zwłokami żołnierza, z którego coś niedawno wyszło. I to ma być najgorsze - pytanie? Tak. W tym samym bowiem momencie kiedy dostrzeżecie zwłoki nieszczęśnika, na dole detektora ruchu pojawiły się dwie jasne plamki. A to oznacza, że dwaj śmiertelnie niebezpieczni i bardzo szybcy obcy właśnie sadzą susy po ścianach i suficie pragnąc rozerwać twoje kusząco bezbronne plecy.

Wrażenia zaszczucia w AR nie udaje się zepsuć nawet nieładnym, rdzawym kolorom oraz modelem postaci o bardzo niskiej rozdzielczości. Tę grę tworzy doskonale oddana atmosfera filmu stanowiąca moim zdaniem najlepszą z możliwych mieszanek w grze. Opiera się na filmie na tyle, byśmy mogli rozpoznać znajome: dźwięki - charakterystycznego terkotu karabinów pulsacyjnych, otwieranych drzwi lub krzykliwych pisków wydawanych przez konającego obcego, czy sceny - jak choćby tę z drzwiami, które od drugiej strony spawają zabezpieczając się żołnierze. Ale jednocześnie dodaje całkiem nowe sceny. Uwielbiam to. Momenty, w których na naszych oczach dwóch żołnierzy odpiera atak obcych, lub te, w których po wejściu do jakiegoś pomieszczenia słyszymy trzaski wystrzałów a zaraz potem - przerażające wycie rozrywanego żywcem człowieka dosłownie powalają. Nie raz i nie dwa przechodziły mnie po plecach ciarki, nawet pomimo, że w danym momencie nie groziło mi żadne niebezpieczeństwo.



Świadomość, że gdzieś za ścianą lub na końcu korytarza właśnie ktoś ginie nie poprawia nastroju. Szczególnie kiedy to tam musimy skierować dalsze kroki.

Gra zdominowana jest przez tzw. skryptowane wydarzenia. Jest to broń obosieczna. Z jednej strony - możliwe są wtedy prawdziwie filmowe chwytły - w momencie kiedy wchodzimy do nowego pomieszczenia, w sąsiednim żołnierze zaczynają spawać drzwi albo rozlegają się krzyki. Dzięki takim wydarzeniom mamy wrażenie brania udziału w żywym świecie, gdzie dzieje się wiele niezależnych od nas rzeczy. Niestety oznacza to także, że po ujrzaniu takiej sceny i zginieciu, po wejściu do tego samego pomieszczenia ujrzemy dokładnie tę samą scenę. Rozmieszczenie przeciwników zrobiono na dokładnie tej samej zasadzie. Wchodzimy do tej małej salki z boku - z góry zeskakuje obcy. Serce staje nam w gardle, a szczątki refleksu pozwalają oddać mniej więcej w jego kierunku długą serię z karabinu.

Drżąc idziemy dalej, mijamy dwie ustawione skrzynie i podchodzimy do małego przycisku na ścianie, przywołujemy nim windę, podchodzimy do drzwi, na twarz wskakuje nam facehugger, a z windy wylatuje obcy i rozpruwa nas jak poduszkę. Refleks poddał się. No tak, ale... Ładujemy save'a i już wiemy, że w tej małej salce z sufitu zeskakuje obcy - rozwalamy go więc w locie z shotgunem, za skrzynią wbiegamy z karabinem pulsacyjnym i patroszymy serią zaskoczonych facehuggera, a w otwarte drzwi windy wpada granat rozwalając obcego, który nawet nie zdążył otworzyć swej paskudnej paszczy. Na luzaka wchodzimy do windy, naciskamy przycisk, a na plecy skacze nam





# 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.

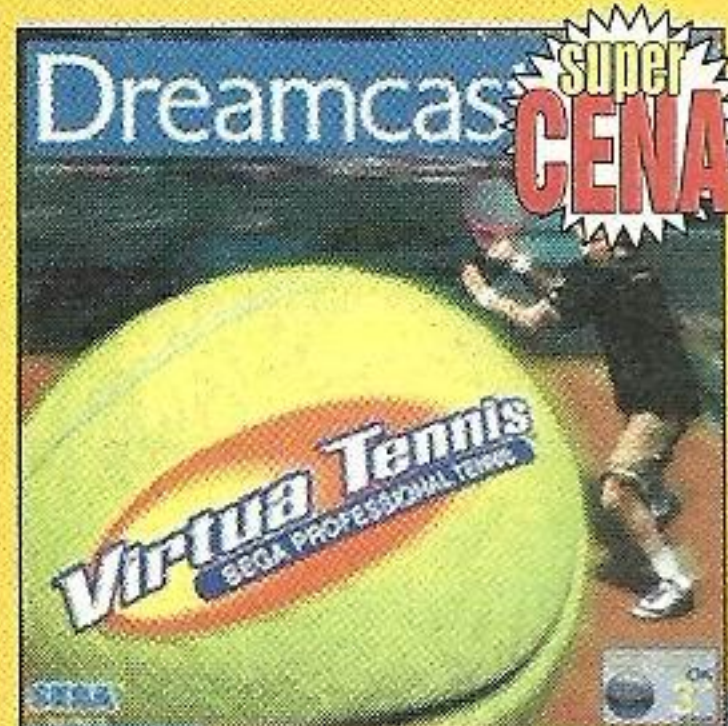
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:  
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7  
00-867 Warszawa  
pn.-pt. 10.00 - 18.00  
sob. 10.00 - 15.00

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](http://www.ultima.pl)

# Dreamcast™ Dreamcast



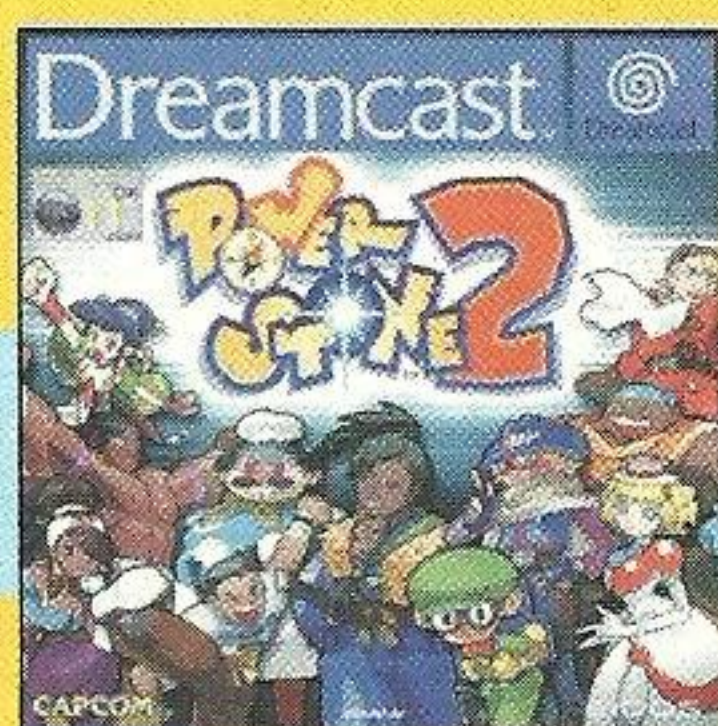
**219,1 zł** VIRTUA TENNIS

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.

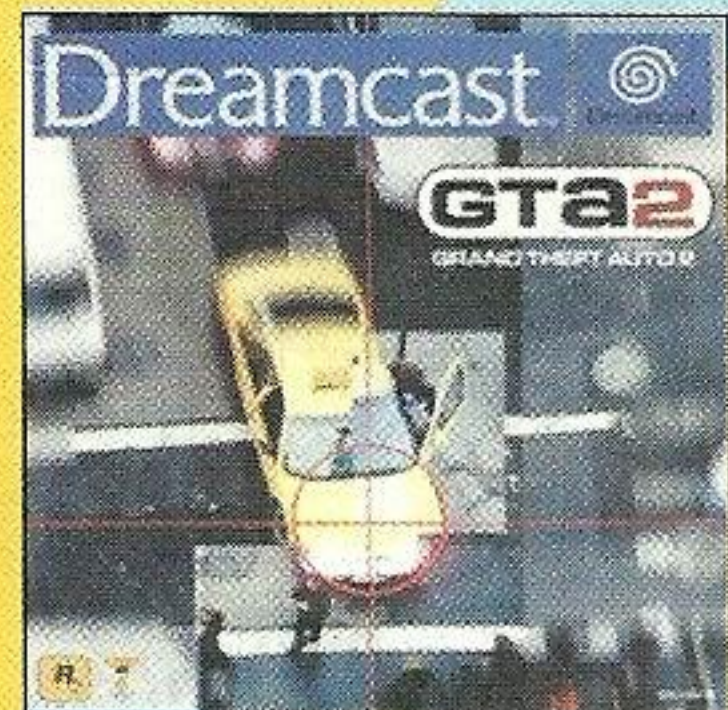


**219,1 zł** VIRTUA ATHLETE 2

Doskonała olimpiada z najlepszej serii Virtua.

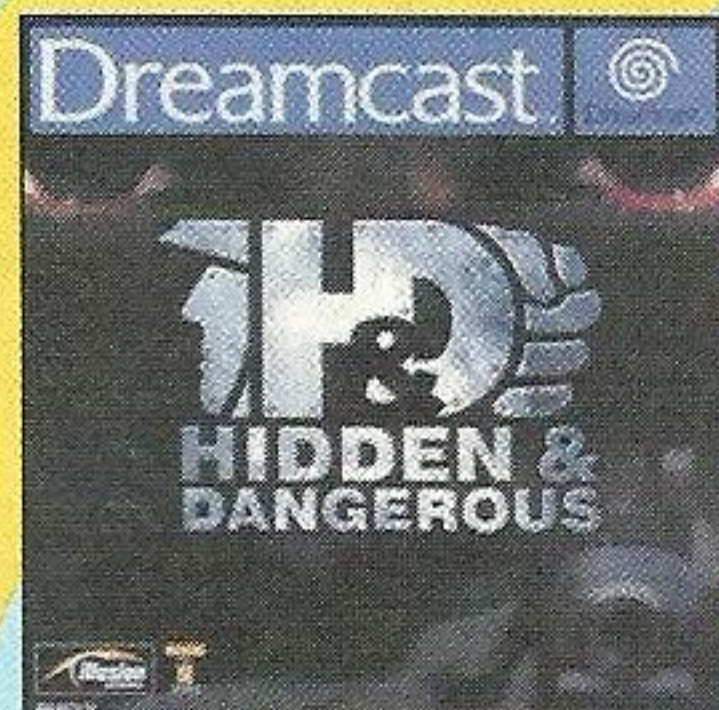


**INTERNET na DC!**  
Amerykańska przeglądarka do Internetu. Umożliwia połączenie się z dowolnym numerem providera, także w Polsce, np. 0-20-21-22. Wymaga amerykańskiej konsoli lub wmontowania multisystemu. Przeglądarka - 79,90 zł. Przeglądarka + multisystem (z montażem) - 149 zł



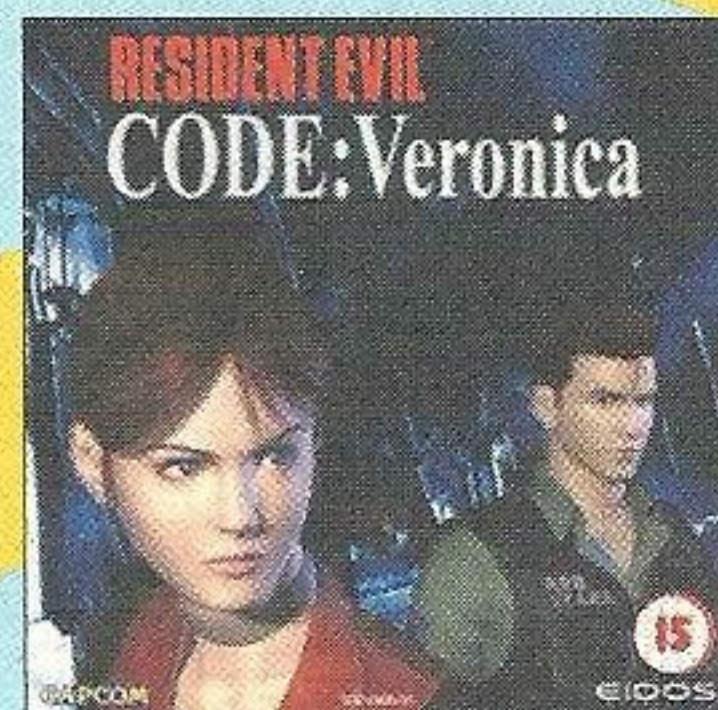
**249,1 zł** GTA 2

Perypetie miejskiego gangstera z poprawioną grafiką wreszcie na DC.



**249,1 zł** HIDDEN & DANGEROUS

Pokieruj drużyną swoich komandosów w tej doskonałej grze decyzyjnej.



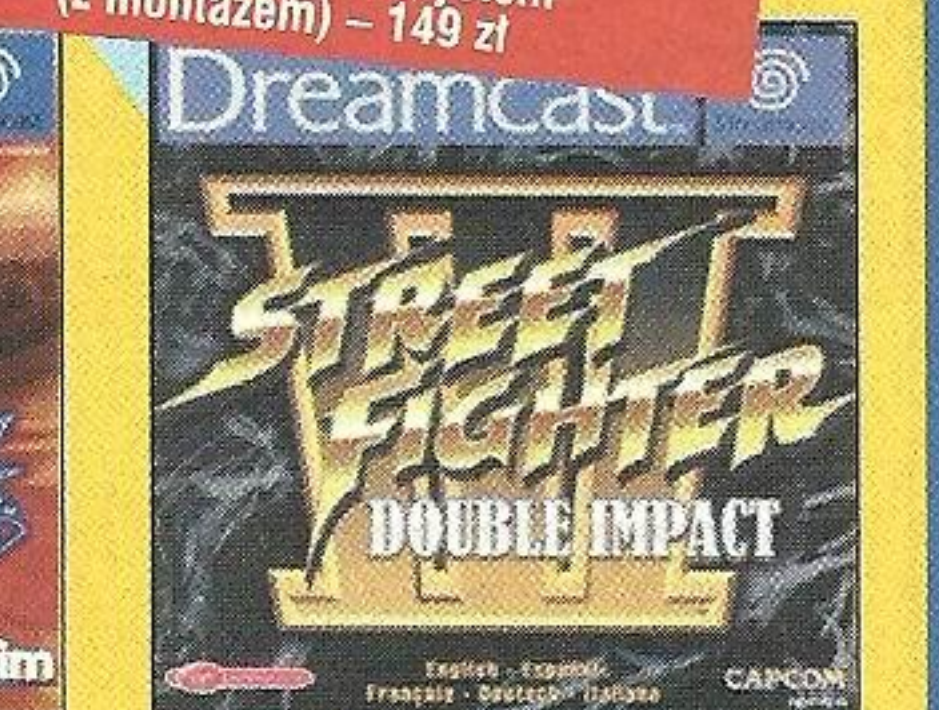
**269,1 zł** RESIDENT EVIL Codename: VERONICA

Już w sprzedaży! Tylko u nas angielska wersja!



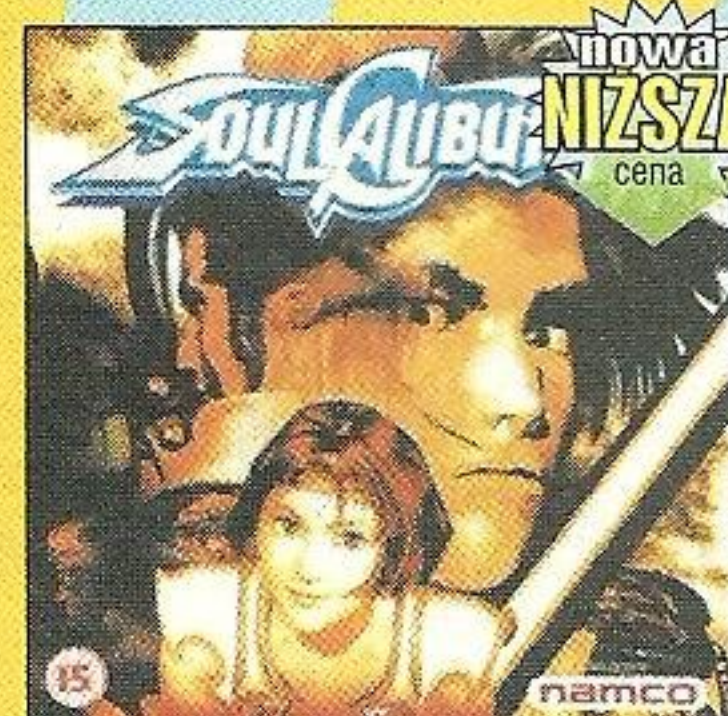
**239,1 zł** DEAD or ALIVE 2

Kontynuacja popularnego mordobicia, która zdetronizowała Soul Calibur.



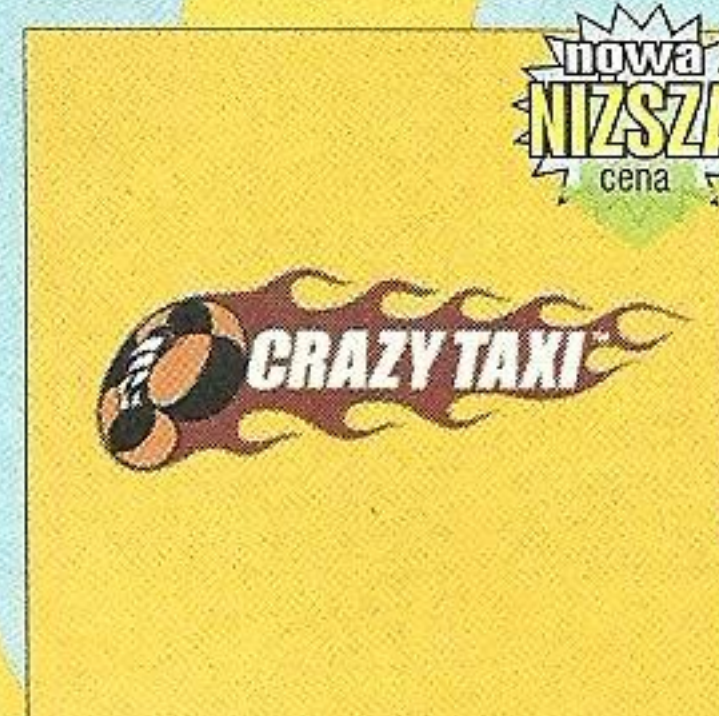
**249,1 zł** STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT

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



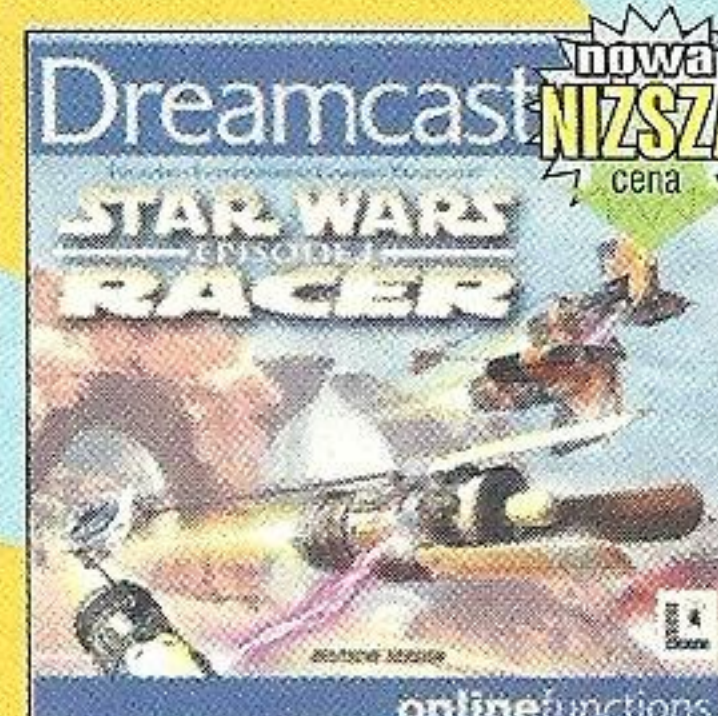
**229,1 zł** SOUL CALIBUR

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



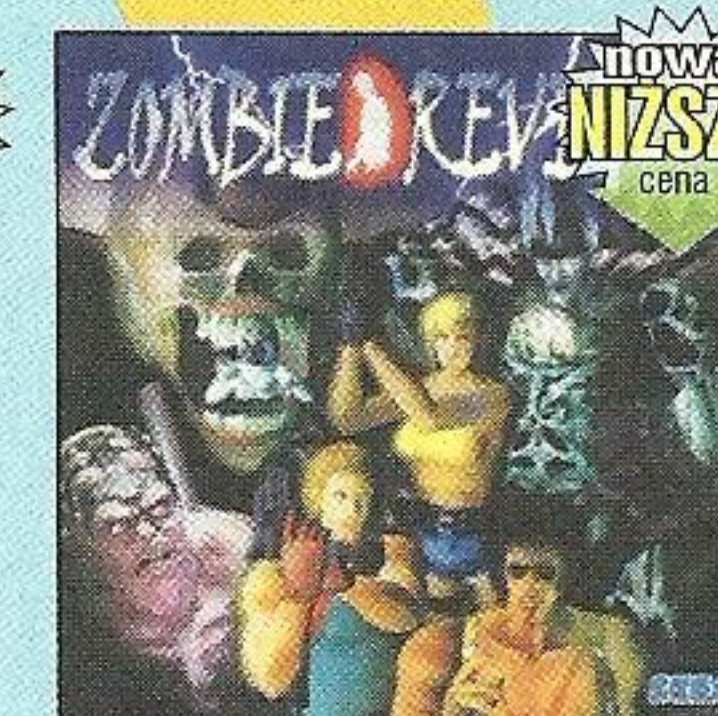
**229,1 zł** CRAZY TAXI

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



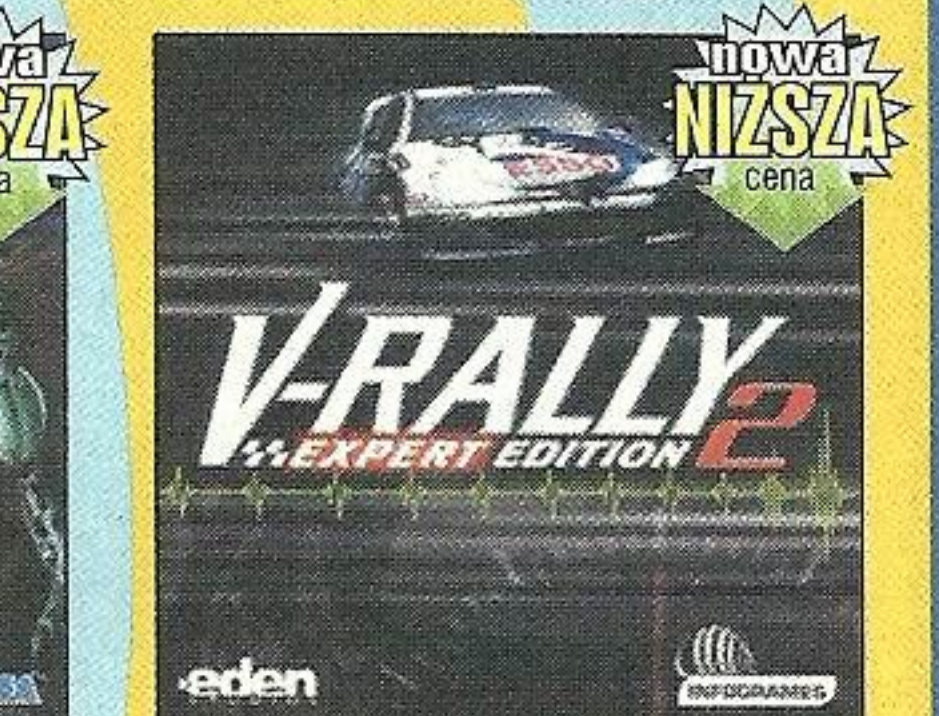
**229,1 zł** STAR WARS EPISODE 1 RACER

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



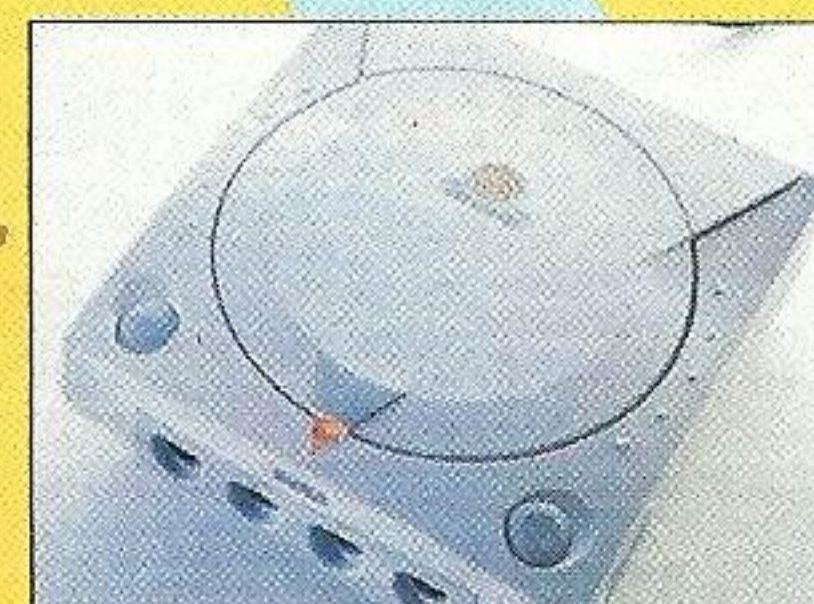
**199,1 zł** ZOMBIE REVENGE

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 \***



**tel. DRIVER 2**

Kontynuacja hitu, w którym wcielasz się w gliniarza pod przykrywką mafijnego bandziora. Angielska wersja.



**199zł 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.



**179zł MONSTER RANCHER**

Hodowla wirtualnego zwierzątka. Połączenie Pokemona i Creatures. Cool sprawa!!! Angielska wersja. Polska instrukcja.



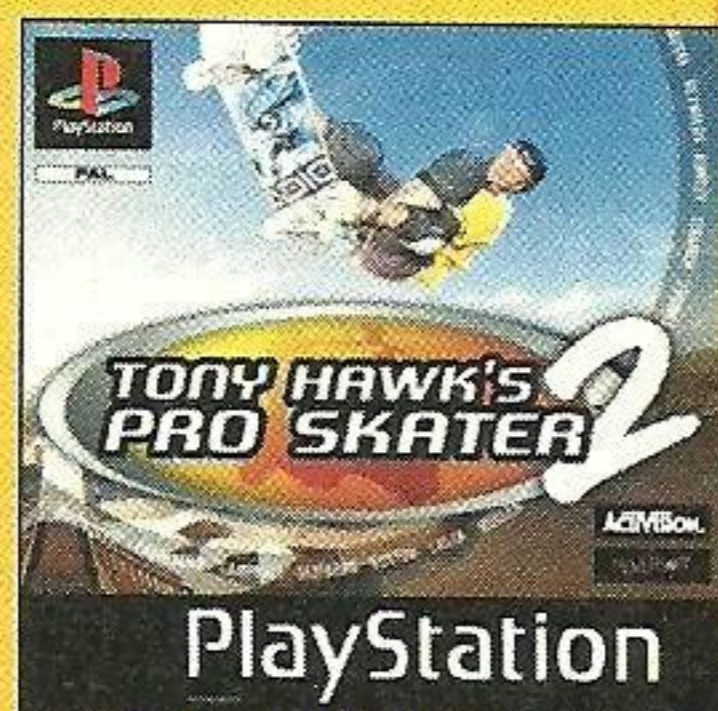
**179zł MUPPET MONSTER ADVENTURE**

Przygodówka zręcznościowa z bohaterami Jima Hensona. Dobra zabawa gwarantowana. Angielska wersja. Polska instrukcja.



**199zł SPIDER-MAN**

Długo oczekiwane przygody super-bohatera Człowieka-Pająka. CZAD!!! Angielska wersja. Polska instrukcja.



**199zł TONY HAWKS PRO SKATER 2**

Mistrz deski z kółkami atakuje po raz kolejny z podwójną dawką emocji. Angielska wersja. Polska instrukcja.



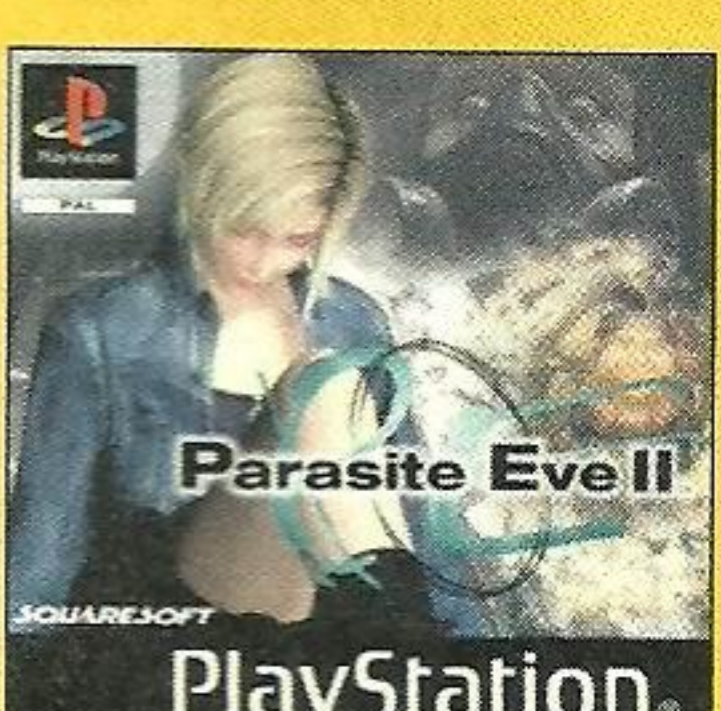
**199zł TENCHU 2**

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



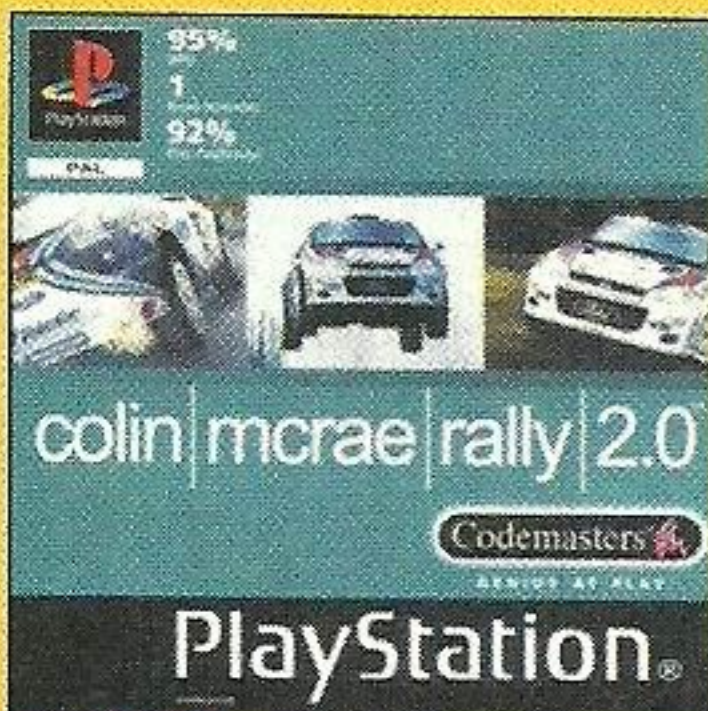
**149zł X-MEN MUTANT ACADEMY**

Niesamowita gra na podstawie niesamowitego filmu. Sprawdź to! Angielska wersja. Polska instrukcja.



**199zł PARASITE EVE 2**

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



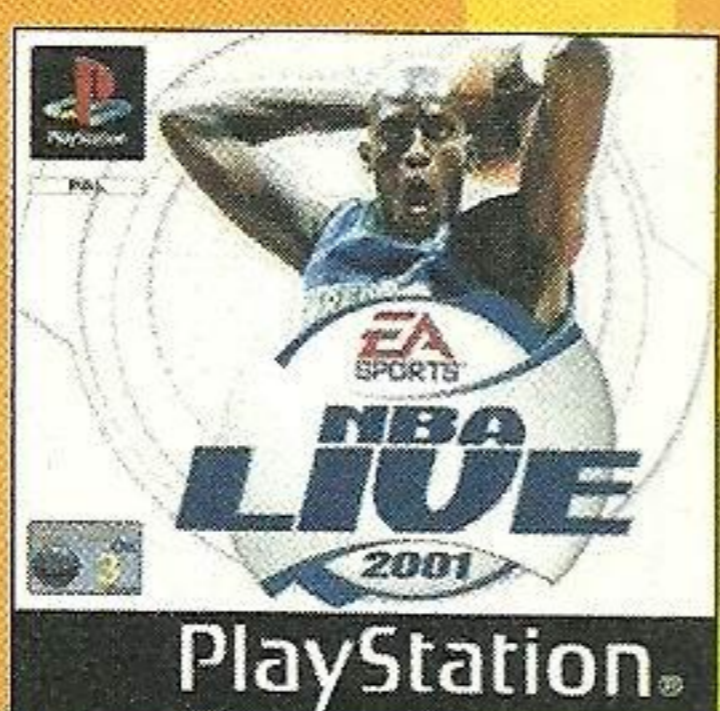
**179zł COLIN McRAE RALLY 2.0**

Prostu najlepszy rajd stworzony przez człowieka! Musisz to mieć!



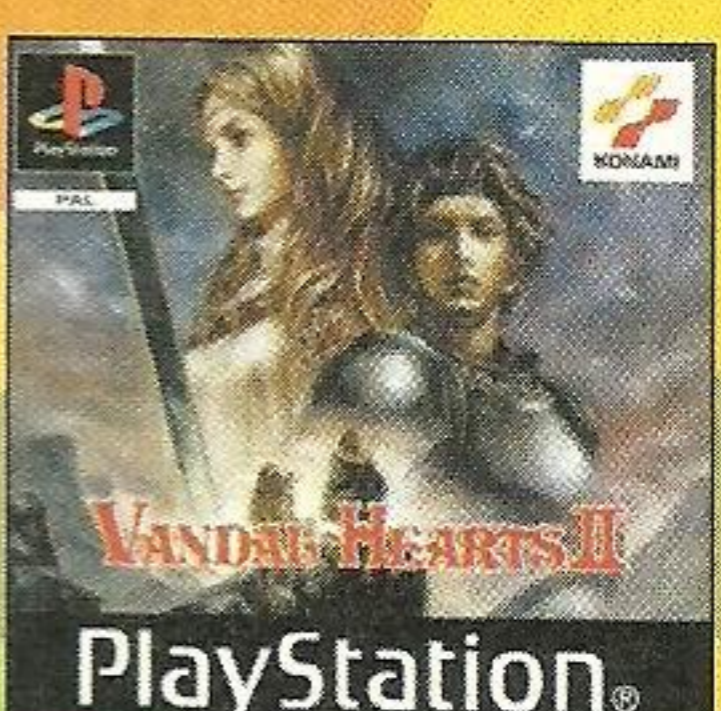
**199zł FRONT MISSION 3**

Turowa strategia mistrzowskiego SquareSoft-u. Walka i braterstwo zamknięte w pancerzu wielkich robotów. Angielska wersja.



**199zł NBA LIVE 2001**

Najnowsza edycja popularnej koszykówki. Aktualne składki. Angielska wersja.



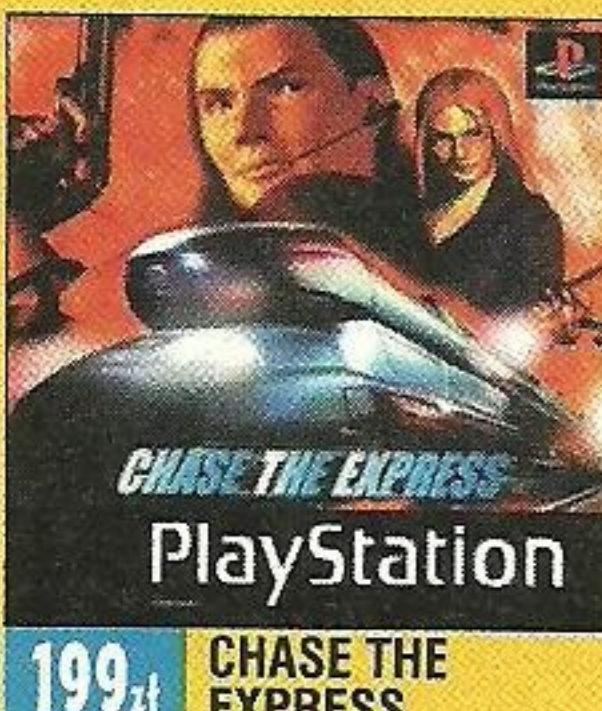
**199zł VANDAL HEARTS II**

RPG z elementami gry strategiczno-decyzyjnej. Prosto od mistrzów z Konami. Angielska wersja.



**199zł FIFA 2001**

Najnowsza FIFA tylko u nas! Aktualne składki na eliminacje MŚ 2002. Angielska wersja. Polska instrukcja.



**199zł CHASE THE EXPRESS**



**99zł VIB-RIBBON**



**179zł RESIDENT EVIL 3**



**199zł SUIKODEN 2**



**159zł GTA 2**

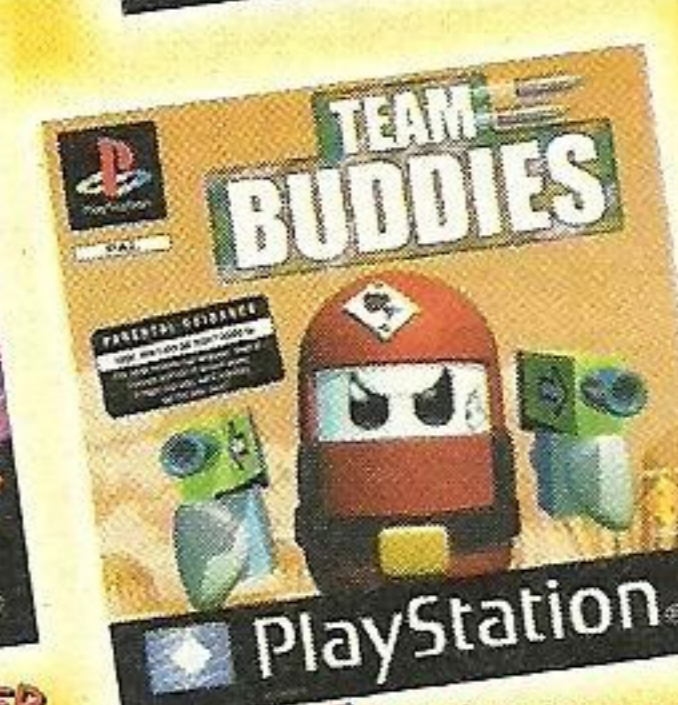
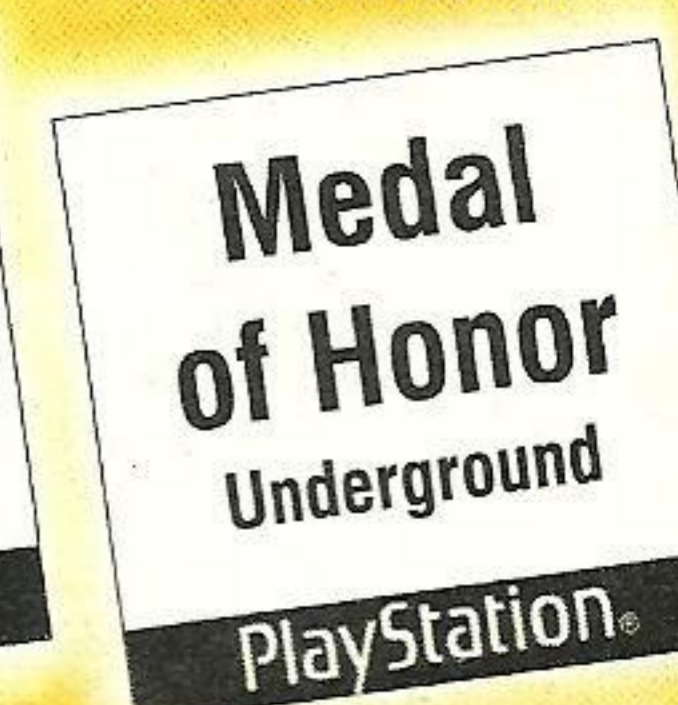
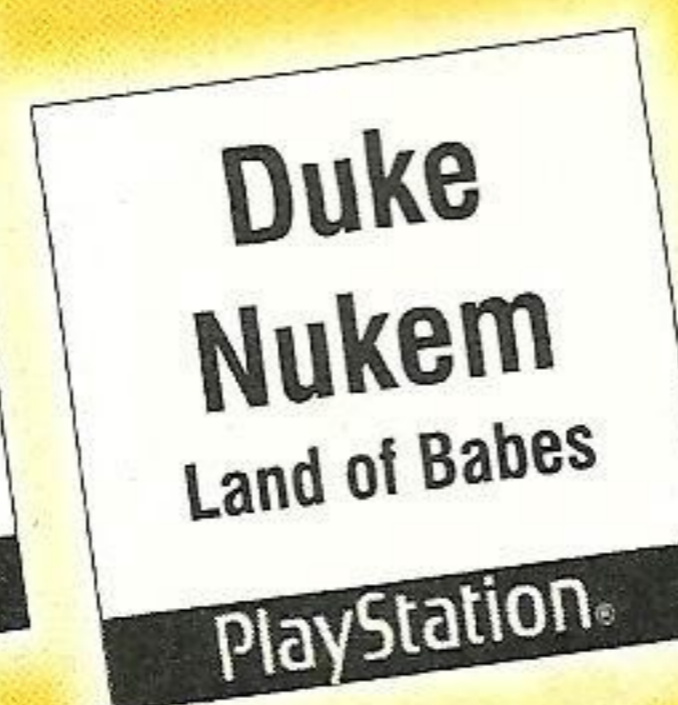
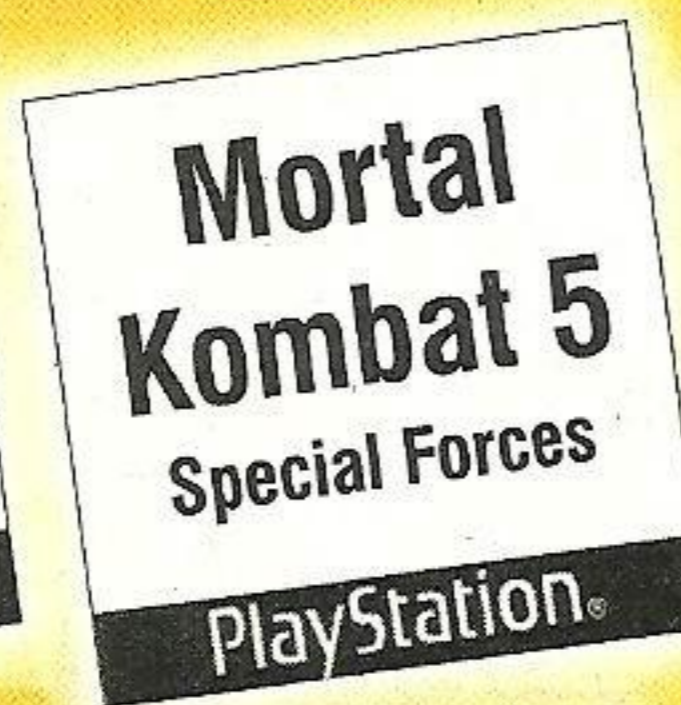


**149zł ISS PRO EVOLUTION**

**JUZ**

**WKRÓTCE**

Nie przegap!  
 Zamów już dziś!



# PlayStation™ PlayStation

**Pamiętaj!**  
**z Kartą**  
**TANIEJ**



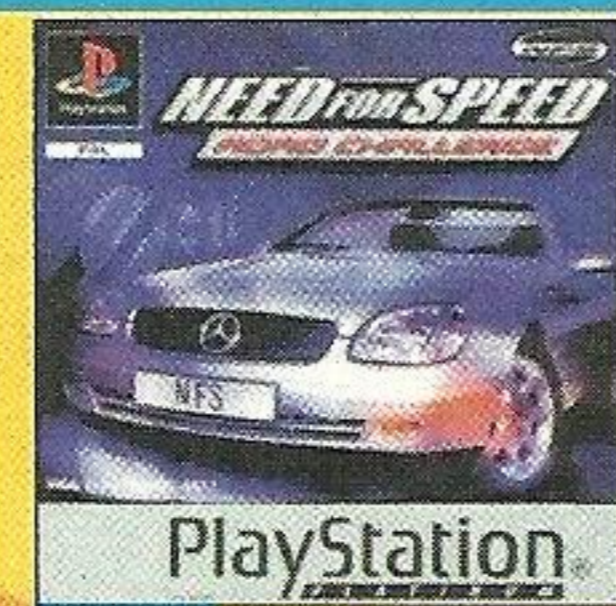
**119 zł** METAL GEAR SOLID



**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



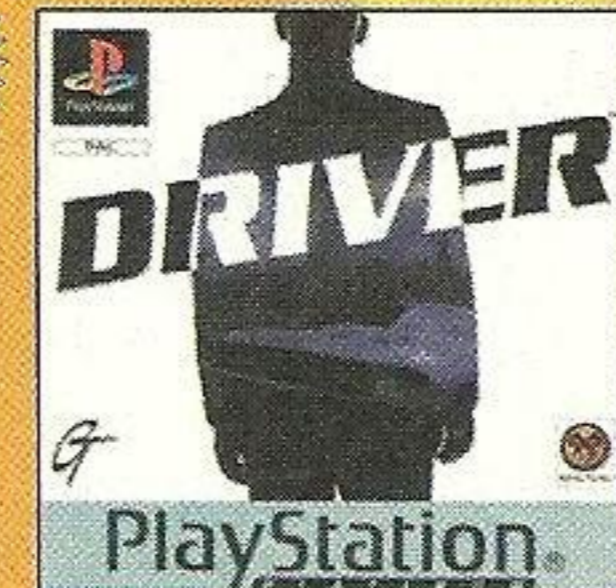
**99 zł** CRASH BANDICOOT 3



**109 zł** GTA



**99 zł** TEKKEN 3



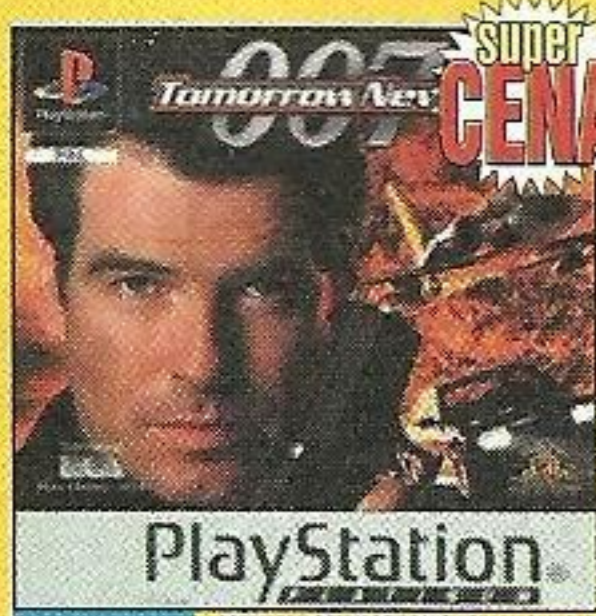
**109 zł** DRIVER



**99 zł** GRAN TURISMO 2



**99 zł** FINAL FANTASY VII



**119 zł** TOMORROW NEVER DIES



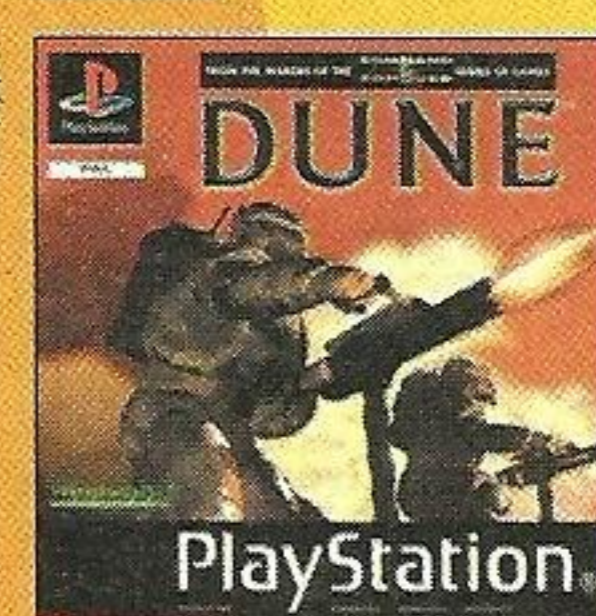
**99 zł** MEDAL OF HONOR



**69 zł** MARTIAN GOTHIC



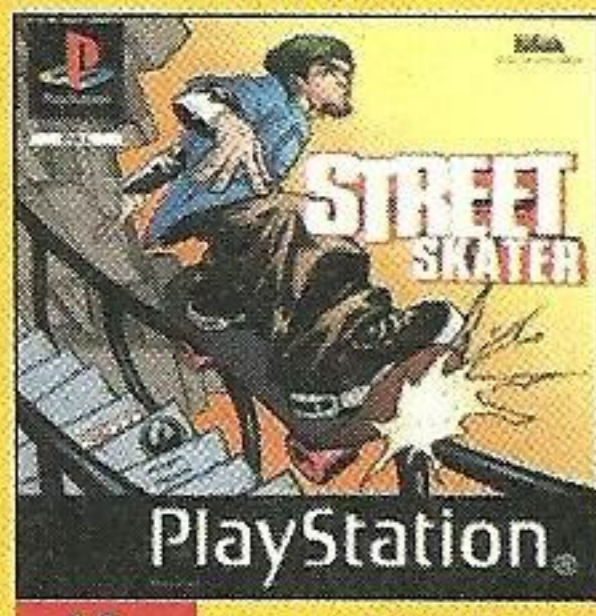
**69 zł** COLIN McRAE RALLY



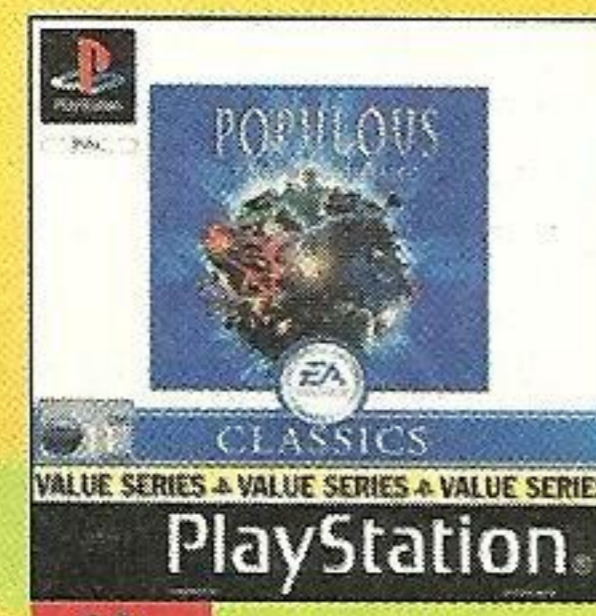
**69 zł** DUNE



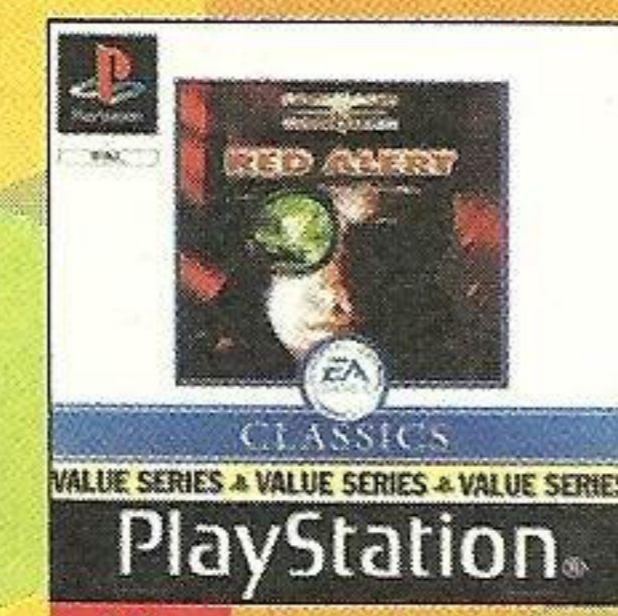
**69 zł** SPEED FRENZY



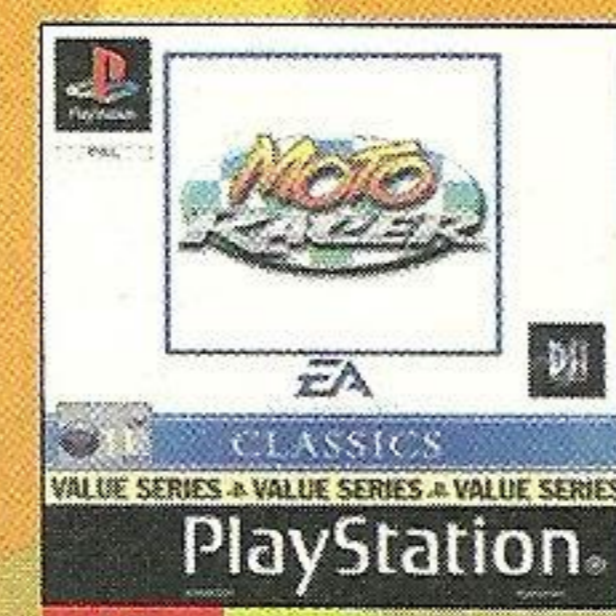
**69 zł** STREET SKATER



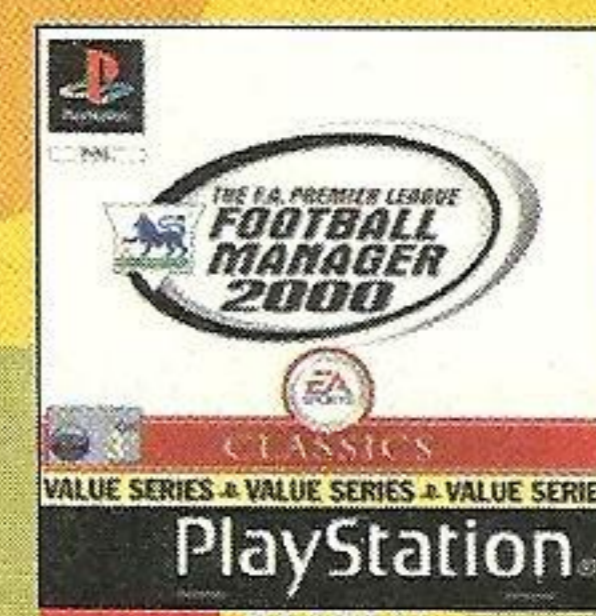
**69 zł** POPULOUS 3



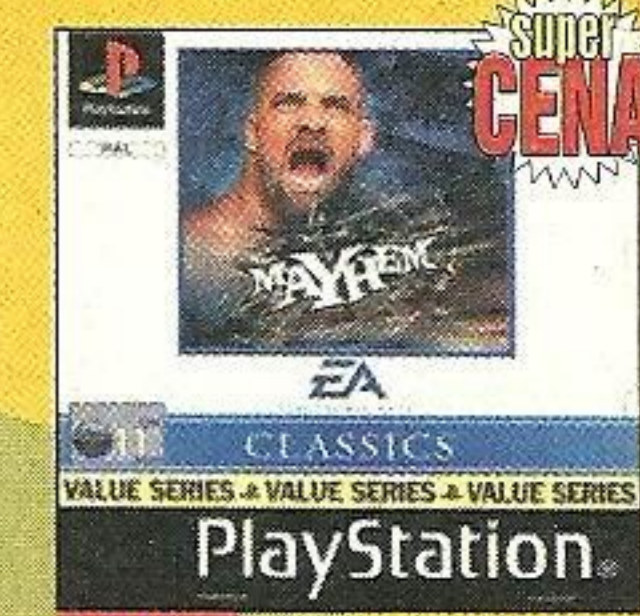
**69 zł** C&C: RED ALERT



**69 zł** MOTO RACER



**69 zł** FOOTBAL MANAGAER 2000



**69 zł** WCW MAYHEM



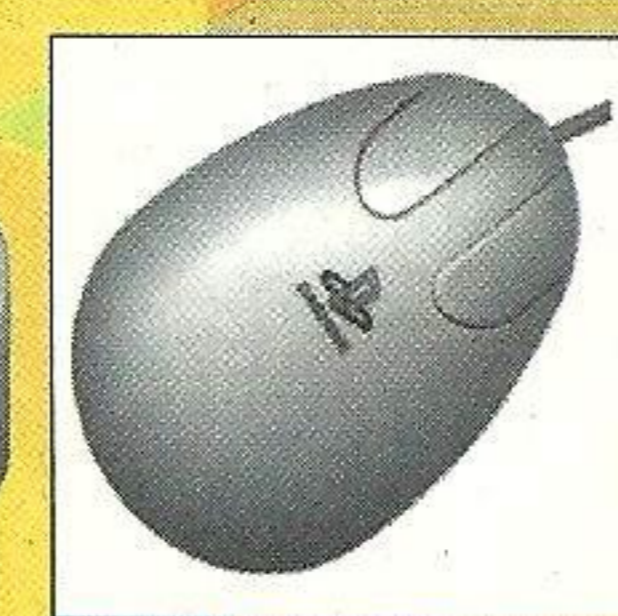
**29<sup>90</sup> zł** PSX JOYPAD

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.



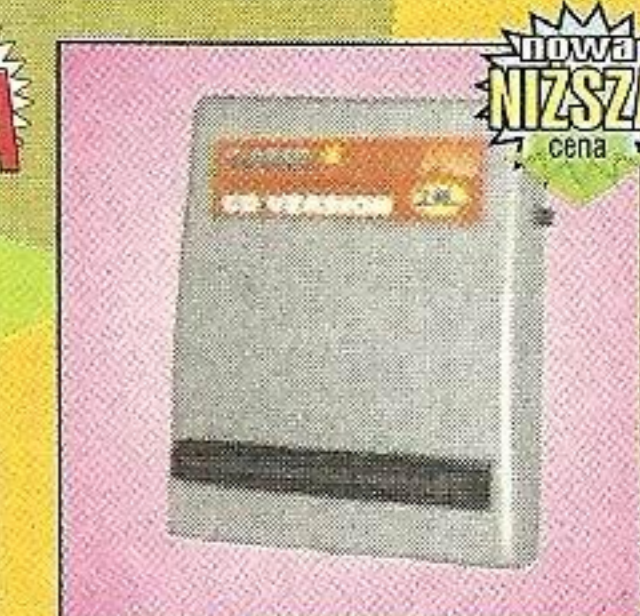
**28<sup>90</sup> zł** KARTA PAMIĘCI

Karty pamięci 15 bloków już od 28,90 zł.



**69 zł** KARTA PAMIĘCI 120 bloków

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



**69<sup>90</sup> 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.



**24<sup>90</sup> zł** Kabel RGB Scart

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.



**39<sup>90</sup> zł** Koszulka METAL GEAR SOLID rozmiar: M, L, XL, 2XL



**39<sup>90</sup> zł** Koszulka TOMB RAIDER rozmiar: M, L, XL, 2XL



**39<sup>90</sup> zł** Koszulka RESIDENT EVIL rozmiar: M, L, XL, 2XL

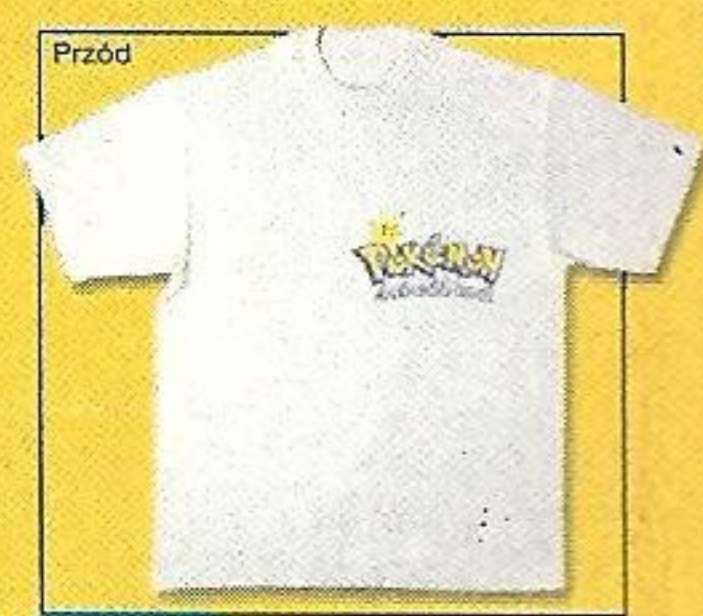
- Co zyskujesz zamawiając u nas?**
1. Wysłka do trzech dni.
  2. Akcesoria z gwarancją.
  3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
  4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
  5. Zawsze niskie ceny.
  6. Profesjonalna obsługa.
  7. Produkty bezpiecznie zapakowane.

## 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.**



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



**29<sup>90</sup> zł** Koszulka POKEMON rozmiar: M, L, XL, 2XL

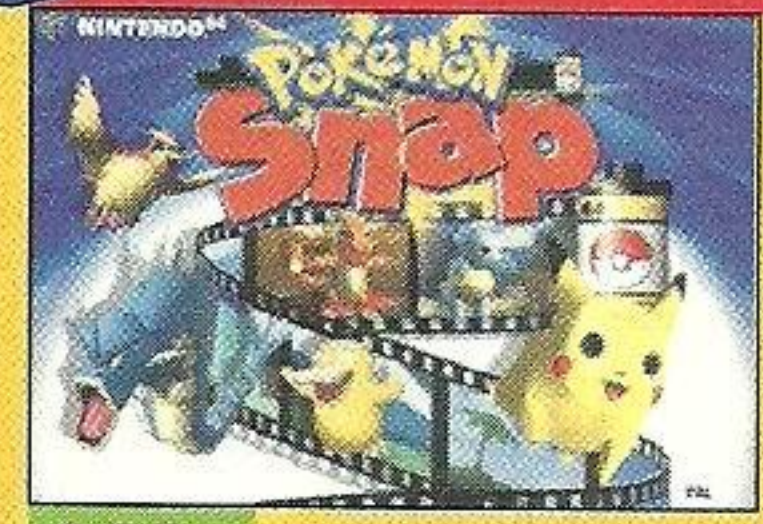
Koszulki dostępne również w sprzedaży hurtowej

**pamiętaj!**  
**z Kartą**  
**TANIEJ**

# NINTENDO 64

# NINTENDO 64

**\* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \***



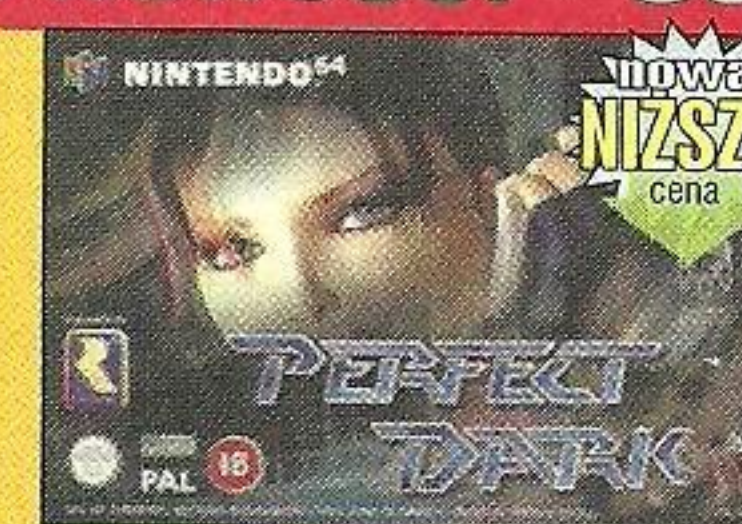
**299 zł** POKEMON SNAP



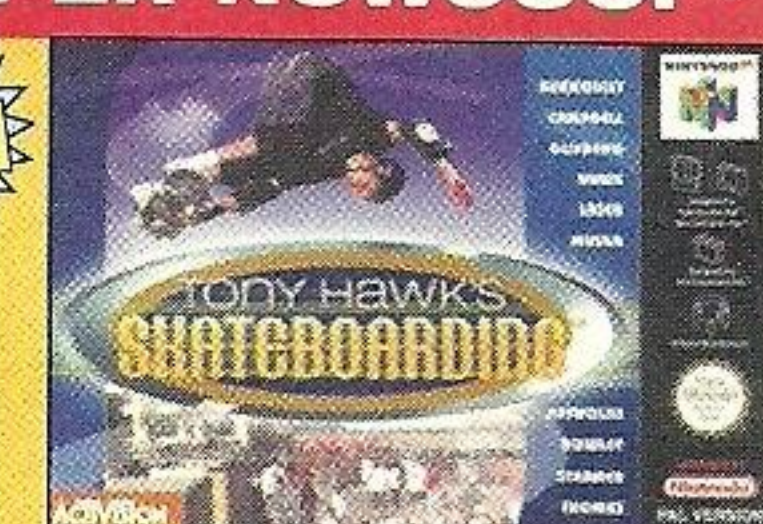
**279 zł** OPERATION WINBACK



**259 zł** ISS 2000



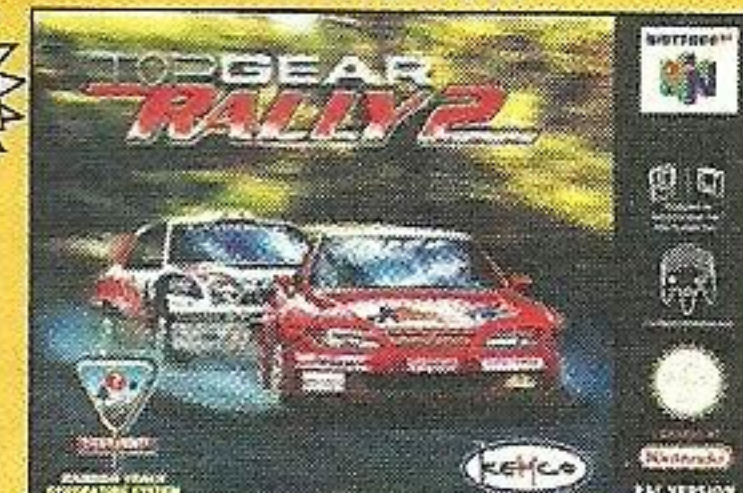
**269 zł** PERFECT DARK



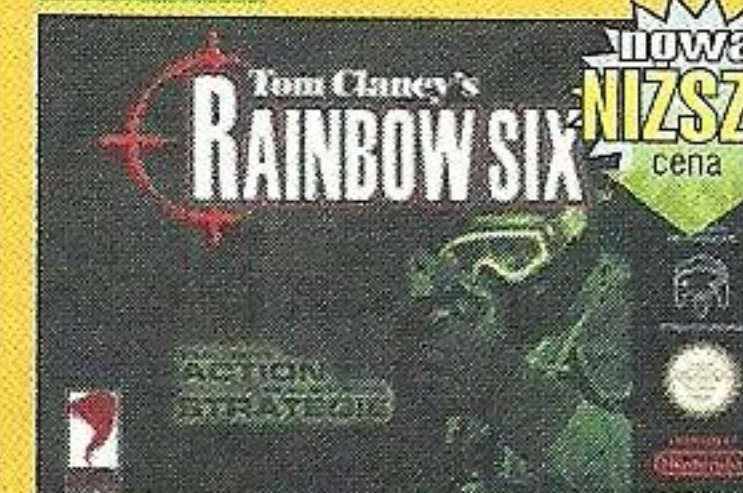
**269 zł** TONY HAWK'S SKATEBOARDING



**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

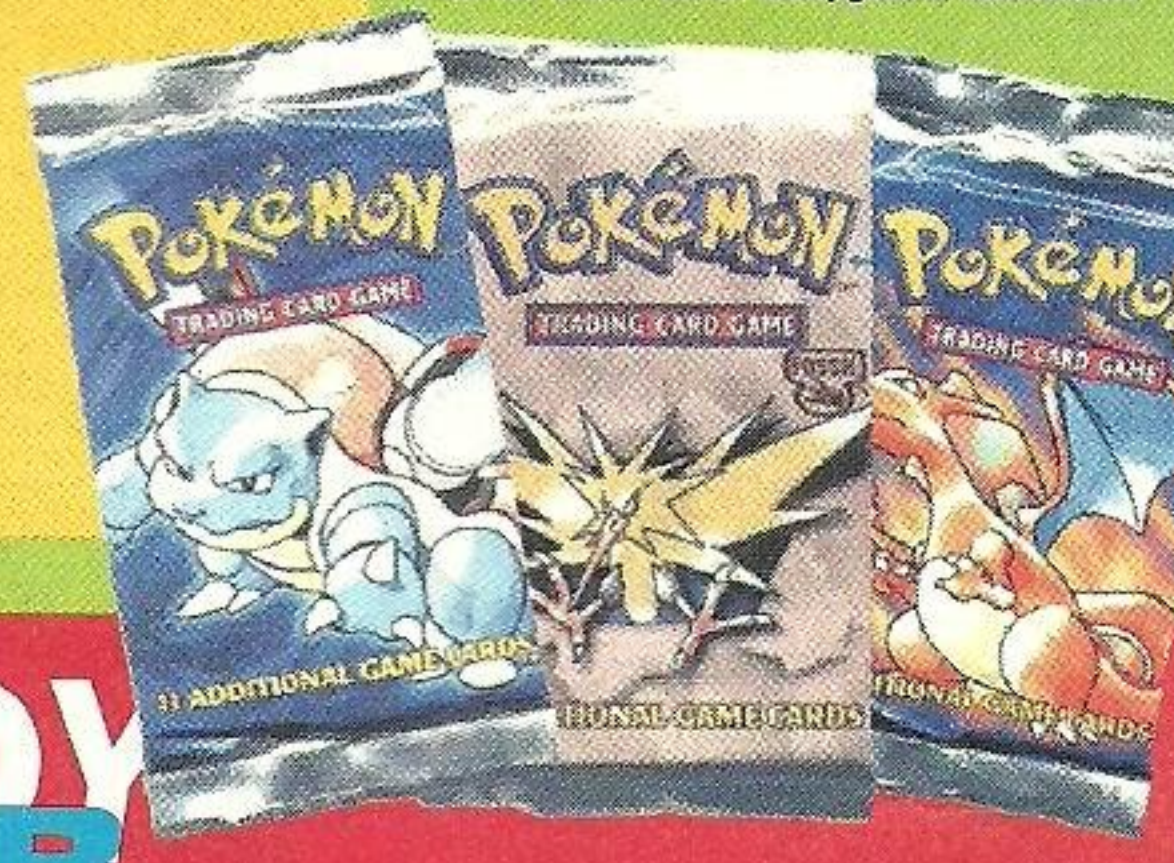
Starter .....

Talia tematyczna .....

Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown

Booster tematyczny .....

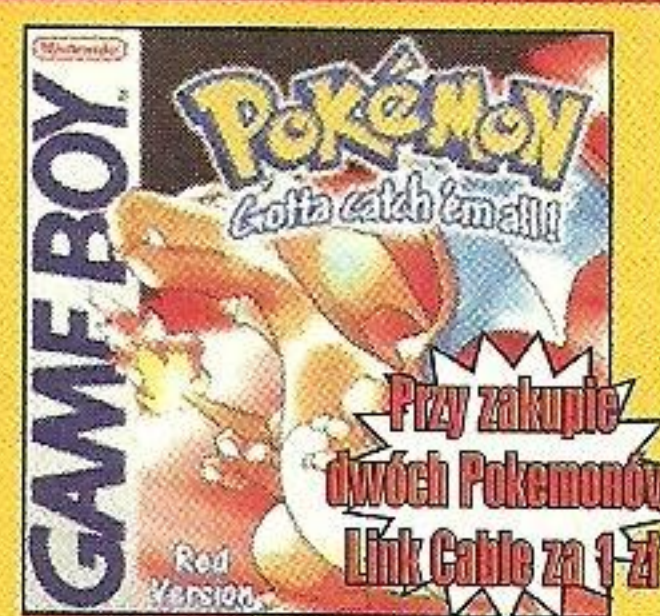
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown



# GAME BOY COLOR



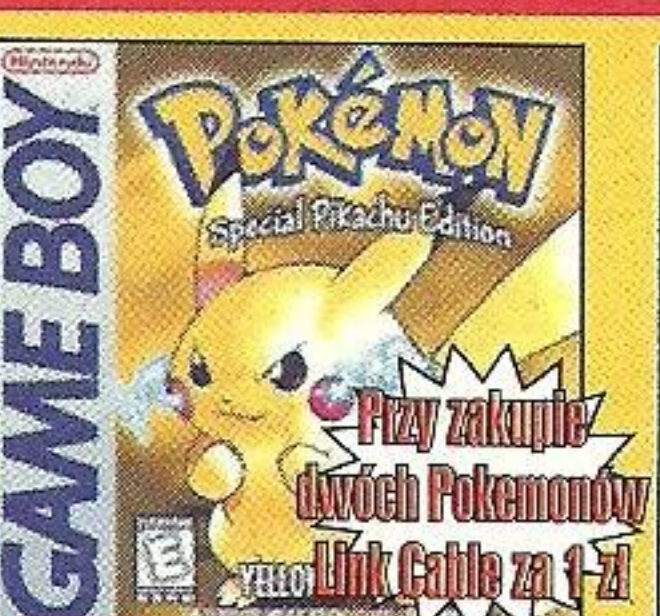
**289 zł** GAMEBOY COLOR



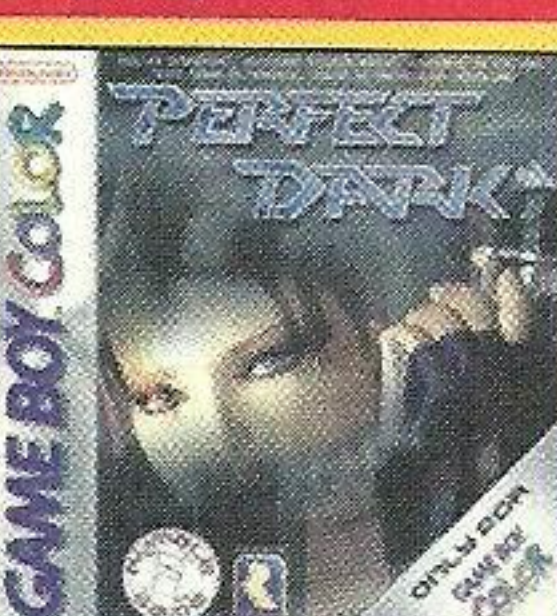
**149 zł** POKEMON RED Original Version



**149 zł** POKEMON BLUE Original Version



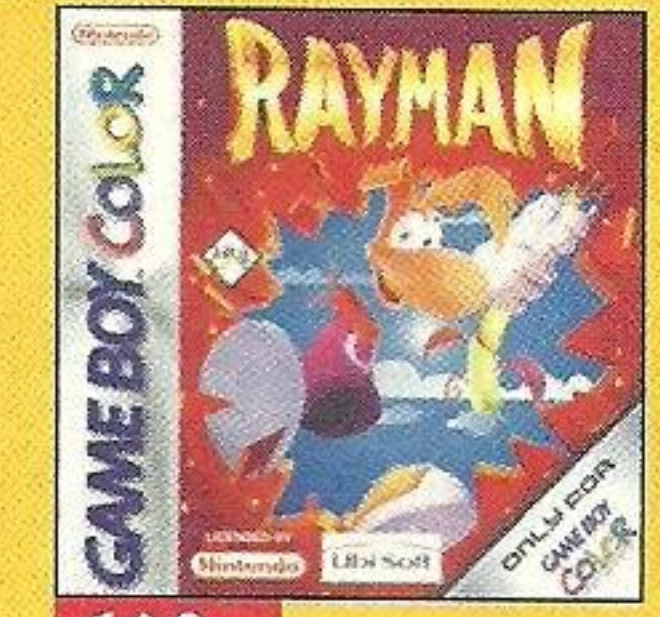
**149 zł** POKEMON YELLOW Original Version



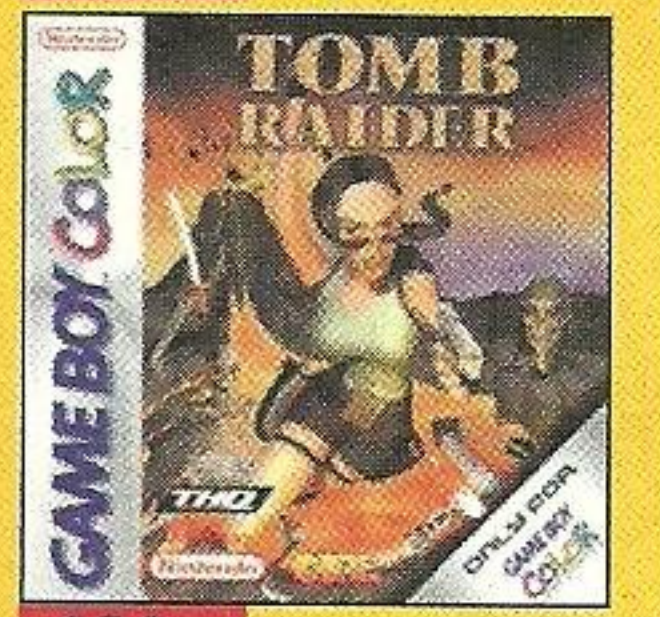
**159 zł** PERFECT DARK



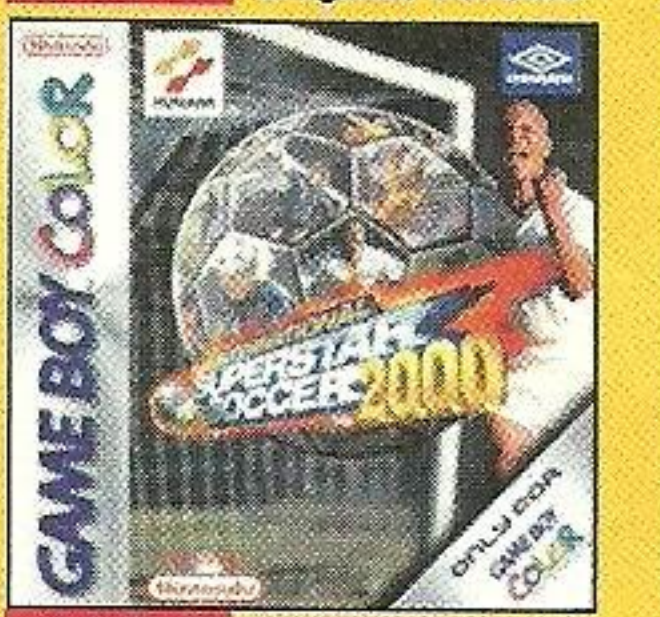
**29<sup>90</sup> zł** Lupa na ekran z podświetleniem



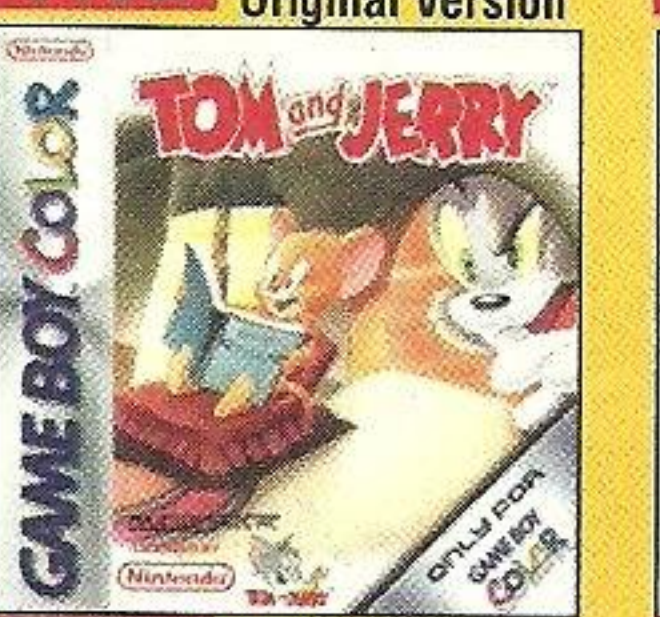
**149 zł** RAYMAN



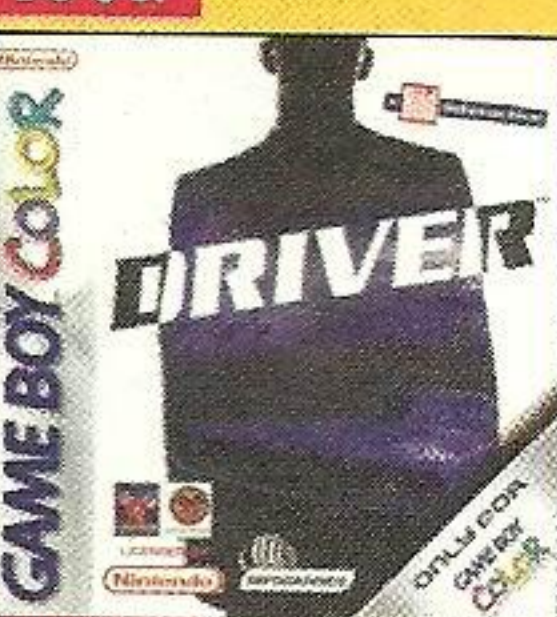
**159 zł** TOMB RAIDER



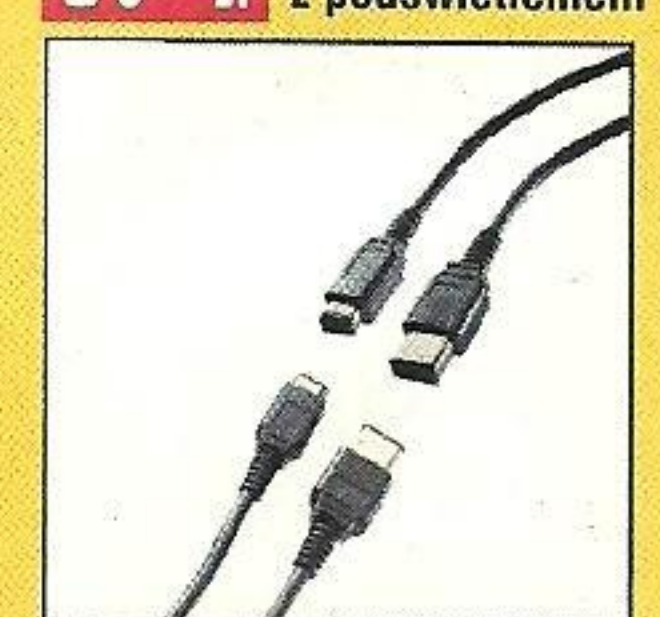
**149 zł** ISS 2000



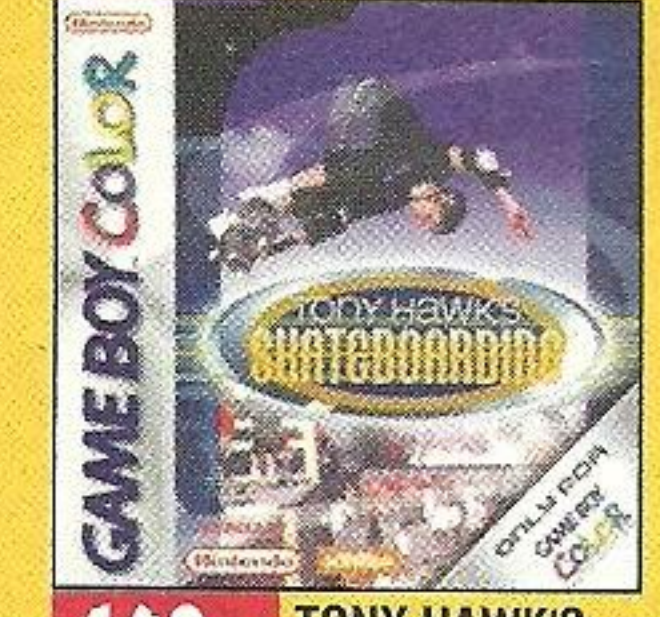
**149 zł** TOM & JERRY



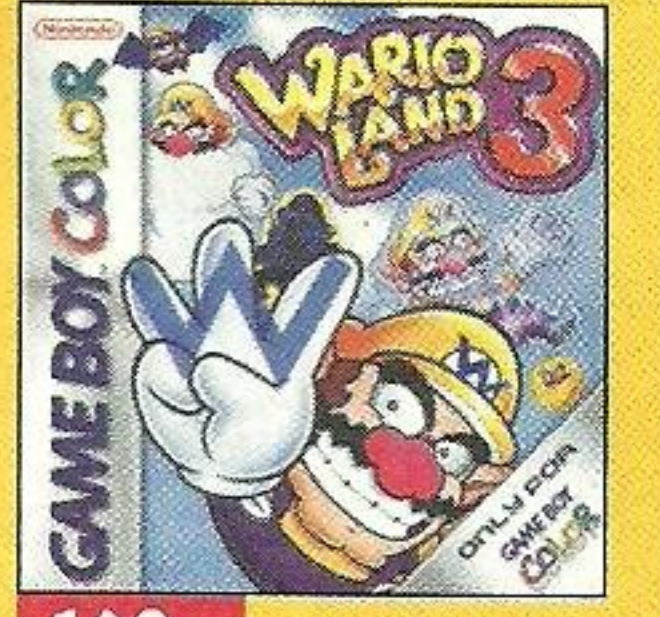
**149 zł** DRIVER



**29<sup>90</sup> zł** Kabel do połączenia konsolek (uniwers.)



**149 zł** TONY HAWK'S SKATEBOARDING



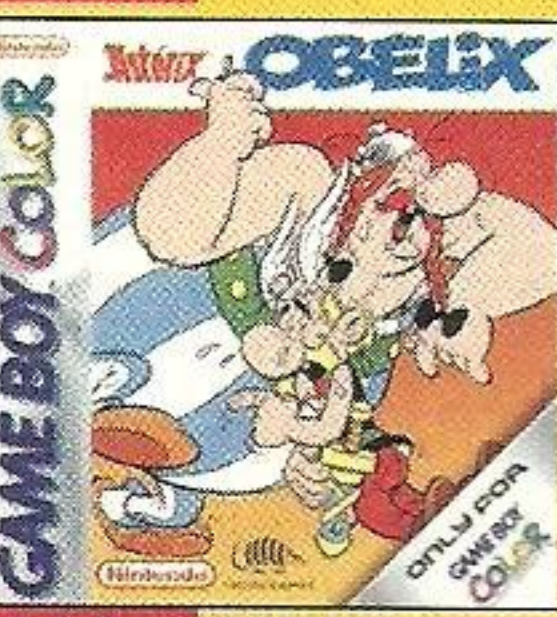
**149 zł** WARIO LAND 3



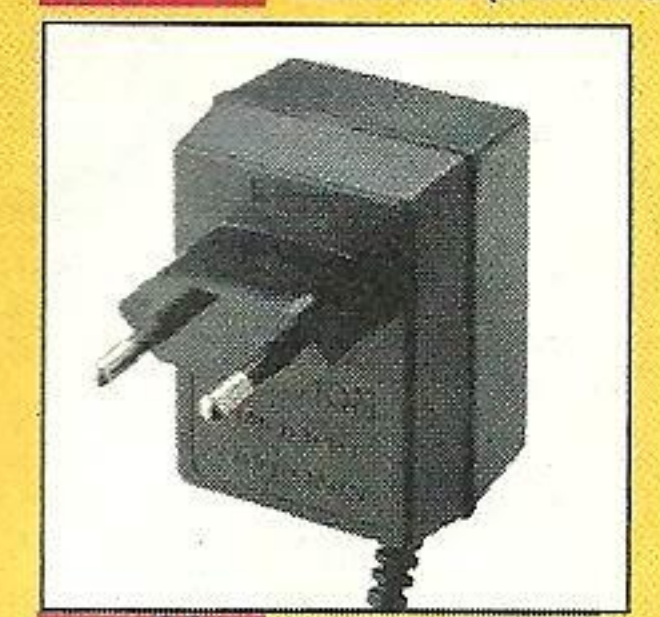
**149 zł** ATTACK FROM MARS



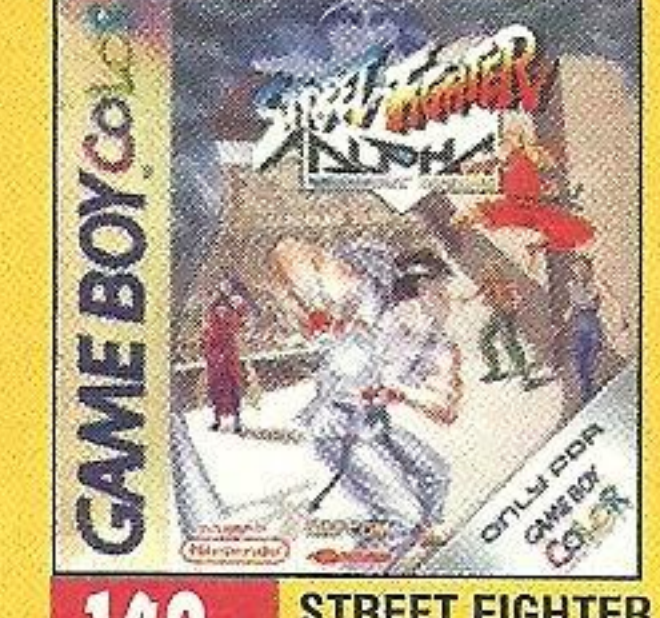
**149 zł** TASSMAN DEVIL



**149 zł** ASTERIX & OBELIX



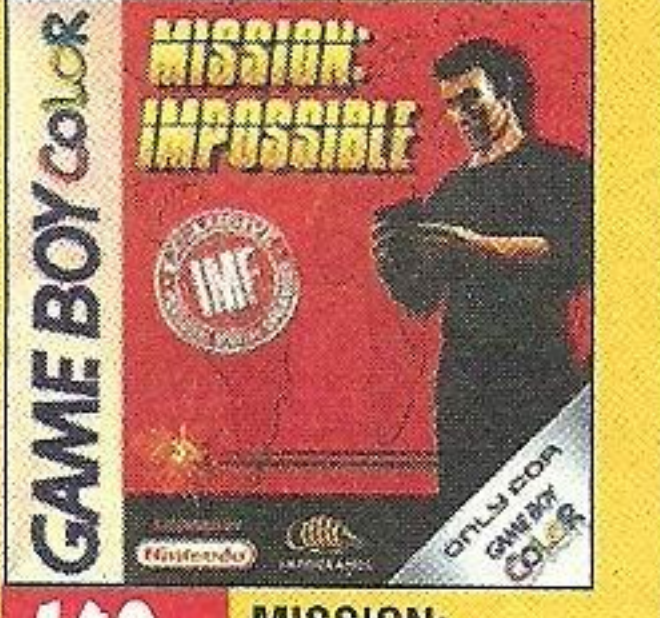
**29<sup>90</sup> zł** Zasilacz



**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

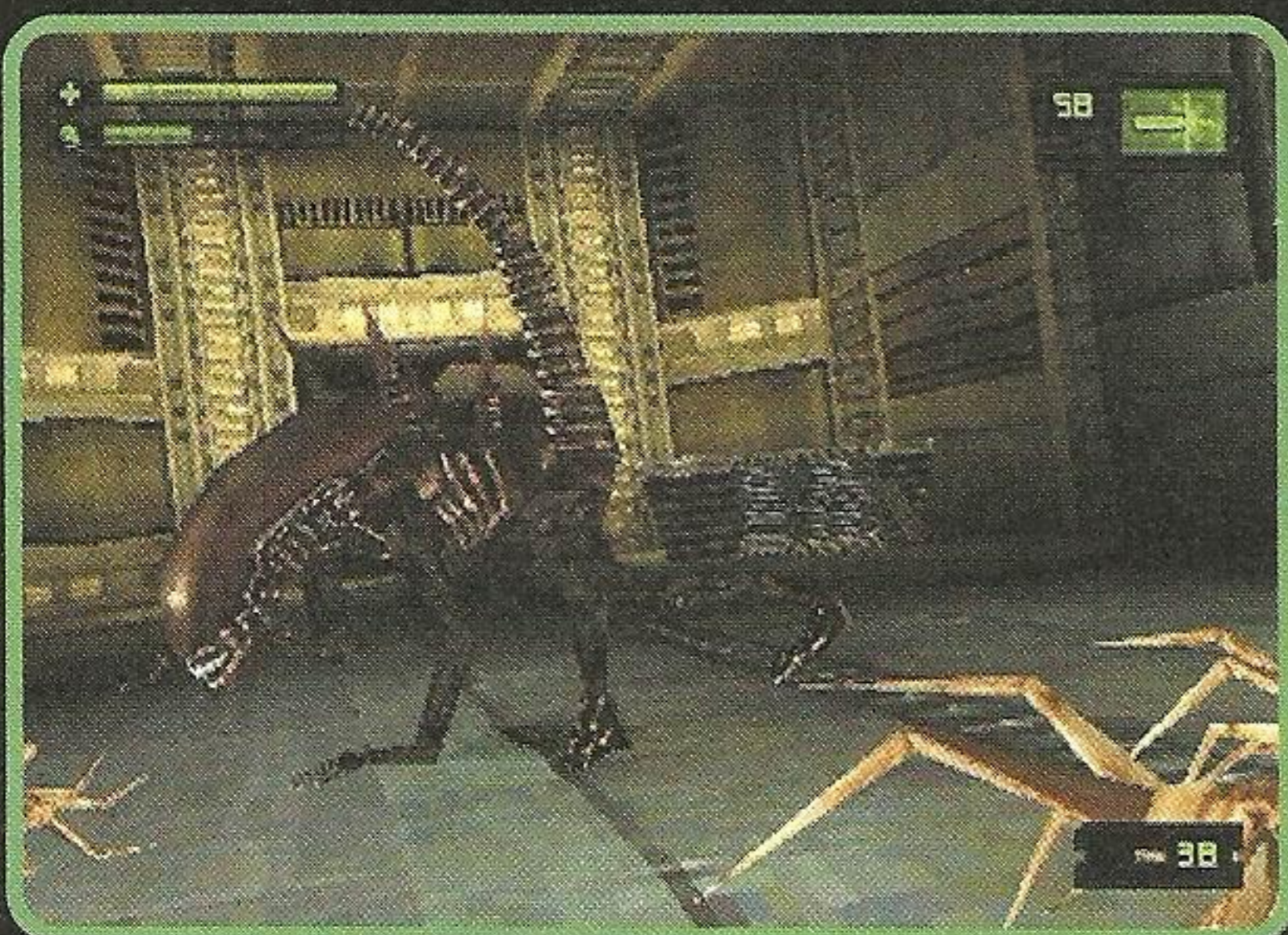
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba) ..... 119 zł

Przezroczysty pokrowiec na GBC 19,90 zł

GB Color Set „4 in 1” ..... 119 zł

## Wybieranie Obcego

Raczej trudno będzie uniknąć sytuacji takiej jak ta na obrazku z prawej strony. Facehuggery - czyli te małe, skorpionowate stwory wychodzące z jaj i szybciotko pomykające po podłodze prędzej czy później wskoczą nam na twarz. Krótka chwila i tylko widzimy jak ogonek drania niknie w naszych ustach. Na ekranie, pod paskiem życia pojawia się wtedy drugi, dosyć szybko malejący wskaźnik. Kiedy dojdzie do zera, z klatki naszego bohatera wyskoczy chestbuster - już gotowy do rozrostu obcy. Niestety razem z małym draniem z naszego bohatera ucieknie też życie. Jeżeli jednak mamy w kieszeni zebrany po drodze zestaw do usuwania niewygodnych ciał - odpalamy urządzenie. Zlokalizuje ono niewygodnego pasożyta i bezboleśnie wywali go z organizmu.



drugi przyjemniaczek, który aktywował się dopiero po wejściu do windy. Itd. Gier ze skryptowanymi wydarzeniami można się nauczyć. Trochę zabija to zabawę, ale za to fabularnie nie można im nic zarzucić. Jak się już być może zdążyliście zorientować ALIEN RESURRECTION nie przypomina w niczym gry, która przez dwa lata z rzędu była zapowiadana jako tpp. Zamiast tamtego, od początku kiepsko wyglądającego tytułu dostaliśmy świetnego fppa zawierającego w sobie najlepsze elementy gatunku wymieszane ze sporą dawką filmowej "alienacji". Prawdę mówiąc, rozgrywka AR bardziej kojarzy mi się z drugim "Obcym" niż z czwórka, na której jest oparta. Choć oczywiście cała czwórka bohaterów, w których się wcielamy to postacie z "Obcego - Przebudzenie" (najczęściej sterujemy zmutowaną z obcym Ripley, ale są też: młodziutka cyborzka Call, porządny żołnierz DiStephano oraz czamoskóry zabójca Christie). Nie różnią się między sobą prawie niczym poza kolorem napisów wskaźników zdrowia, amunicji itd., oraz tym, że tylko Christie może strzelać z dwóch pistoletów naraz (ma wszczepy chirurgiczne). Postacie zmieniają się między sobą co jakiś czas - na końcu levela nasza postać podchodzi do ekranu komputera, kontaktuje się z inną postacią i przekazuje jej jakieś zadanie. Po rozmowie wcielamy się w jedną z postaci i robimy swoje. Zadania wydają się proste, ale wymagają długich i żmudnych wędrówek przez naprawdę duże poziomy.

Bronie i przeciwnicy w grze nie występują w

specjalnie wielu odmianach, ale wszystkie kształty i większość broni rozpoznać bez trudu. Jeżeli chcecie poczytać więcej - zapraszam do szkoły, tutaj dodam tylko, że odgłosy i wygląd nie mogą budzić żadnych zastrzeżeń. Poza tym rodzaje broni są bardzo dobrze wyważone. Podobnie jest z przeciwnikami - mam tylko małe pretensje, że oprócz wrogiego nastawienia załogi statku USS Auriga do członków Betty (Call oraz Christie) i Ripley, żołnierze pragną też poszatковать jednego ze swoich czyli DiStephano. Nie ma to wiele sensu... Zbudowanie nastroju udało się dzięki mrocznej kolorystyce, niezbędnemu do budowania napięcia detektorowi ruchu oraz doskonałej oprawie dźwiękowej. Praktycznie brakuje tu muzyki na korzyść samych efektów. I dobrze. Animacje w grze są bardzo rzadkie i raczej zasysają. Lepiej jest z postaciami obcych i fontannami kwasu, jakie wylewają się z nich po każdym strzale. Po ostrzejszej strzelaninie dosłownie cały korytarz zły jest żółtą posoką obcych. Gra jest dosyć trudna - jeżeli obcy zbliży się na odległość ciosu, to prawie zawsze kończy się to szybką śmiercią. Potwory są bardzo szybkie i ich trafienie kiedy skaczą po suficie lub ścianach nie jest łatwe. Na szczęście drania lubią atakować z ziemi i przed samym atakiem zeskakują na nią - wtedy możemy szybciotko zaoferować im konkretną serię.

I tu dochodzimy do najważniejszego aspektu gry. Sterowanie w AR. Po przeczytaniu kilku recenzji od razu zaopatrzyłem się w mysz do PSX-a i muszę przyznać, że gra się świetnie, choć i tak nie jest łatwo (wygibasy ze zmianą broni - L2 i prawy przycisk myszy to po prostu śmiech na sali). Ale granie na samym padzie to prawdziwy koszmar. Save pointy w grze są bardzo rzadkie. A śmierć przychodzi zewsząd (szczególnie denerwują



bardzo bolesne upadki z niewielkich nawet wysokości). I niestety - grając na padzie i chrzaniąc się z tragicznym wręcz sterowaniem macie szansę rozwalić Duala. Ktoś po prostu spieprzył sprawę. Ta gra jest świetna, ale jeżeli nie macie myszy to od razu sobie darujcie. Albo inaczej - wypróbujcie w akcji bez myszy i zobaczcie co znaczy kłopot z synchronizacją. Jeżeli nie potraficie jednocześnie rysować jedną ręką kółek, a drugą kwadratów - darujcie sobie. Niepotrzebnie się będziecie denerwować.

Banan

PS: Jeśli miałbym grać bez bez myszki, wystawiłbym miłośności 4, a ogólna ocena wynosiłaby 5/6...

PlayStation

8

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 9

MIÓD 8

Wydawca: Electronic Arts

Producent: Argonaut

Liczba Graczy: 1

Termin: Listopad

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, PSX Mouse!

**Bój się Obcego, bój, bój, bój...**

Podczas grania w Aliena ma się to samo wrażenie co przy SILENT HILL - rdzawe kolory, niezbyt szczegółowa grafika i przerażający klimat. Kiedy postać jest poważnie ranna, słyszalne w telewizorze i wyczuwalne na Dualu bicie serca powoduje, że człowiek poci się jak mysz. Doszedłem też do wniosku, że po dłuższych momentach nerwowej ekspozycji nawet śmierć jest lepsza niż więcej nerwów. Nie radzę grać bez myszy. [Gul]





Tak to strasznie świat jest urządzony, że najczęściej ciekawość budzą rzeczy, których nie znamy. Ba - nawet dziewczyny, które widzimy po raz pierwszy wydają nam się atrakcyjniejsze i ładniejsze od tych, które znamy dobrze. Efekt ten ma wiele źródeł, ale głównym jest podświadomy pęd dostarczania sobie nowych wrażeń. I najczęściej jest tak, że nasz mózg woli strzelić sobie jakieś nowe przeżycie, zamiast czegoś co już zna.

**SAD BUT TRUE**

Z przykrością stwierdzam, że nie podzielam zdania Grabarza. Gra straszliwie maskuje swoje niedociągnięcia, ale i tak widać, że nie da rady dalej wypromować Księcia. Ciemno, brzydtko, mało fajnie i klaustrofobicznie. Jeżeli odpowiadają Ci te klimaty to spoko, ale ja miałbym opory przed zaplaceniem za tego rodzaju rozrywkę. W takiej postaci to po prostu nie jest fajne. [Ban]

Zwykle nie mam styczności z takimi grami, jednak tym razem los mnie zmusił. Podczas ściągania screenów mogłem przyjrzeć się ociupinę Duke'owi. Gra jest niemiłosiernie ciemna i w gruncie rzeczy brzydka. Klimat także mi się nie podobał. Choć warto wspomnieć o dużej liczbie broni i przywoitej ilości poziomów. Fani tpp znajdą coś dla siebie. [Brat]



Z grami konsolowymi też tak jest. Zawsze najbardziej zachwycamy się tymi, na które czekamy. I jeśli spytacie mnie kto straci na tym najbardziej w tym miesiącu - odpowiem bez wahania. Koderzy DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES.

Seria DUKE'ów ma piękną tradycję. Pierwszy Książę wymiatał graficznie i godnie potykał się z QUAKE, który liźnął półki w tym samym sezonie. QUAKE - mroczniak, potworzak, świetny do deathmatcha. DUKE - luzak koleś, z tekstami wgniatającymi w fotel ("Come, get some!", "You suck!"), gofymi babkami i laniem do pisuaru. Faktycznie walka była ciekawa, bo gry nieźle się uzupełniały. Teraz, gdy engine do QUAKE 3 świeci tryumfy, i jest wykupowany na kilogramy przez różne firmy koderskie, chłopak od DUKE NUKEM (już gry tpp) postanowili wrócić do sierniężnej prostoty DUKE po najmniejszej linii oporu.

Otóż LAND OF THE BABES wraca do sztampy Duke'a kobieciarza, twardziela i półgłówka w sposób tak niesmaczny, że zanim poznałem inne aspekty gry, wiedziałem już, że scenariusz to dętka. Mamy więc historyjkę taką: specjalny oddział "babes", czyli dziecinek, czyli seksownych, wielkobiustych, skąpotekstylnych panienek, a zarazem jednostka do zwalczania obcych, ma kłopoty. Ich bazę najechali obrzydliwi kosmici. I superkuper panienki nie dają sobie z nimi rady. Kogo trzeba wołać? Taaa...

Wiele ze starego DUKE'a pozostało. Wciąż jest grą tpp, z delikatnym wątkiem przygodowym. Jest mnóstwo broni i walenia do mutantów. Są też stare, dobre świnię - jako przeciwnicy ("Hey piggy, piggy, piggy..."). Duke, oprócz tego, że strzela, może biegać, skakać, przesuwać przedmioty, wspinać się i pływać. Planeta Dziecinek różni się miała od swoich poprzedniczek z Księciem w roli głównej tym, że włączono do niej elementy logiczne. Nie wystarczy teraz samo przemierzanie poziomów i wciskanie dźwigni otwierania drzwi. Trzeba będzie pokombinować. DN: LOTB, to wielki powrót shooterów tpp na PlayStation. Mnóstwo broni, ponad dwadzieścia rodzajów przeciwników (świnie, wielkie szczury, goryle, mutanty - powykręcańce). To wszystko na 14 poziomach dla jednej osoby i 4 arenach dla dwóch graczy. Tak więc jest sporo elementów dobrych. Gdzieś jednak po drodze doszło do katastrofy. Ze wszystkich tych wspaniałych pomysłów leniwie wypetziła ciepłutka kupa... nie wiadomo czego. Po pierwsze: grafika. Pociągnięcie wysokiej rozdzielczości stało się chyba jakimś honorowym wyzwaniem dla koderów. Fajnie, ale hires jest dodatkowym obciążeniem dla maszyny i płaci się za niego objętością lokacji, detalami oraz polem widzenia. W naszej grze na przykład, w pierwszej kolejności ucierpiały postacie bohaterów. Duke ma tak potworne kanty, że zacząłem się w pewnym momencie zastanawiać, czy to nie jest postać budowana na wektorach, a nie polygonach. Zamiast rąk i nóg mamy ciosane, kanciaste słupy. Tytułowe "babes" wyglądają jak strachy na wróble - w ogóle nie masz chęci ich ratować. A reszta



# DUKE NUKEM LAND OF THE BABES



(świnie, mutanty) - przypominają kupy tekstur tylko kojarzące się dalece mózgowi gracza z tym, co mają przedstawiać. O łamaniu tekstur nawet nie wspomnę, bo szkoda miejsca. Albo autocelowanie. Wróg - namierzasz. Udało się. Strzelasz. On wali w ciebie. Ruszasz się w bok, żeby uniknąć. Już nie jest namierzony. Użyteczność autocelowania: 0 (słownie zero). Bo skoro mam stać, żeby działało, to mogę już sam sterować celownikiem, nie? Ech... chłopak - coście uczynili graczom. DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES nie jest udaną grą. Jest tym co można było wyprodukować ze spuścizny poprzednich części. Nie ma w nim tak naprawdę niczego nowego, a jeszcze wygląda strasznie. Przykro mi. Sześć.

Grabarz

**PlayStation 6**

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 4  
MIÓD 6

Wydawca: Infogrames  
Producent: N-Space  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Listopad  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

# F355 challenge™

Ferrari. Wozy tej marki wzbudzają zrozumiałe podniecenie i chęć posiadania wśród wszystkich fanów czterech kółek.

**B**ez dwóch zdań coś jest w tych samochodach. Myślę, że liczy się przede wszystkim symboliczne znaczenie. Dla człowieka z "branży gier" ta marka to więcej niż Oskar dla Wajdy. Ferrari jest po prostu namacalnym efektem oddania się grom. Symbolem sukcesu. Każdy chce je mieć, niewielu może. Ferrari jeżdżą Yu Suzuki, Shigeru Miyamoto i John Carmack (QUAKE).

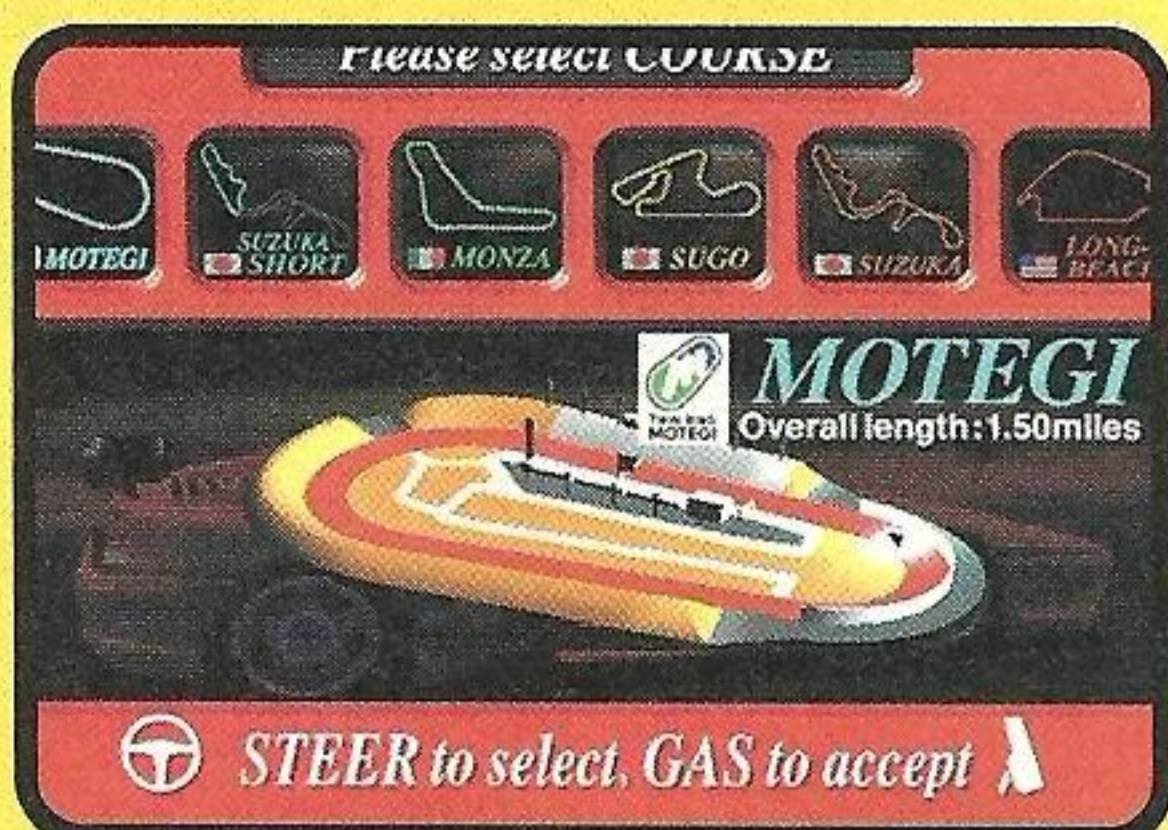
Podobnie sprawa wygląda z F355 CHALLENGE. Ta gra jest jedyna w swoim rodzaju, ale nie każdemu będzie dane rozkoszować się jej kunsztem. Po prostu jest bardzo trudna w porównaniu z innymi racerami. Tak więc jeśli myślicie, że takie GRAN TURISMO to złożony symulator, grając w F355 przeżyjecie szok. Na początku auto prowadzi się bardzo dziwnie, można powiedzieć bez rewelacji. Trzeba bardzo zwalniać przed zakrętami (słyszałem jak ktoś ze znajomych powiedział: "bez power slide'ów?, eee") i jakoś nie ciągnie nas do gry.

Ja nie poddałem się, bo wiedziałem, że Yu Suzuki średniaków nie robi - grałem dalej. Przebrałem przez trening w którym poznałem pierwszą trasę na wylot. Później włączyłem następny tryb - Driving. Przez kilka godzin ścigałem się z czasem. Poznałem też elektronikę w którą wyposażono nasze F355. Podczas jazdy możemy korzystać z kontroli trakcji (TC), stabilności (SC), ABS'u oraz fikcyjnego inteligentnego systemu hamowania (intelligent braking system - IBS), który przed zakrętami samoczynnie zwalnia samochód. Nie muszę chyba wspominać, że ten ostatni system wyłączamy na starcie? Pozostała elektronika jest bardzo przydatna podczas gry. Czasem trzeba wyłączyć jakiś system, aby na przykład łatwiej zerwać przyczepność przed zakrętem, innym razem dzięki włączonym "wspomagaczom" przejedziemy przez serię trudnych wiraży. Koniec końców, włączyłem wyścig w którym oprócz naszego Ferrari, na sygnał startu czeka



SEGA

F355 Challenge, FERRARI, all associated logos and the F355 Challenge distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A.



siedem identycznych maszyn. I kurczę, jestem pod wrażeniem.

Kierowane przez konsolę samochodu zajeżdżają drogę, wykorzystują nasze najmniejsze błędy, a poza tym, zupełnie jak ludziom, zdarza im się wylecieć z trasy na najważniejszym zakręcie. Dzięki temu mamy wrażenie, że uczestniczymy w

prawdziwym wyścigu, a nie tylko walczymy z trasą.

Przy okazji warto wspomnieć o trasach w F355 CHALLENGE. Na początku jest ich sześć, a pozostała piątka czeka na odkrycie. Wszystkie trasy są oczywiście niemal idealnym odbiciem rzeczywistych torów takich jak na przykład Motegi, Suzuka, Monza, Sugo, Long Beach czy Laguna Seca. Jeśli mamy ochotę, możemy przed startem pogrzebać przy naszym F355 i zmienić ustawienia wozu wedle woli (głównie spojery, zawieszenie, biegi). Jednak nie polecam tego, jeśli nie jesteście bardzo dobrze obeznani z tematyką, bo więcej zepsujecie niż ulepszycie.

Grafika w F355 CHALLENGE to ósmy cud świata. Piękne tekstury w wysokiej rozdzielczości robią swoje, podobnie sprawa wygląda z modelami samochodów - perfekcja. Ponadto jeździmy w różnych porach dnia - raz o poranku, kiedy indziej przy zachodzie słońca, a jeśli zobaczycie Long Beach podczas wspomnianego zachodu, nie będziecie w stanie oderwać oczu. Blask słońca odbija się od okien budynków, a całość wygląda wtedy jak prerenderowana scenka. Właśnie dla takich momentów kupiłem DC i nie zawiodłem się!

W przypadku muzyki nie jest już tak dobrze jak z grafiką. W tle przygrywa jakiś rock w stylu AC/DC, który trochę zasysa. Z kolei efekty dźwiękowe stoją na najwyższym poziomie - począwszy od pisków opon

po oklaski publiczności, wszystko brzmi doskonale. Jedyna wada to jeden widok - zza oczu kierowcy. Niektórzy lubią przecież widzieć całe auto podczas gry, a tego wielki Yu nam nie dał. Szkoda.

F355 CHALLENGE to zdecydowanie najładniejszy i jeden z najfajniejszych racerów w jakie kiedykolwiek grałem. Jeśli tylko jesteście w stanie przebrnąć przez trudne początki, pokochacie tę grę. A ja zaczynam myśleć o METROPOLIS STREET RACER - ponoć graficznie rozkłada F355 na łopatki....

Nolster

P.S Nie wspominam nawet o ciągłych 60 fps'ach podczas gry, ponieważ fakt ten jest chyba oczywisty...



**GRAFIKA ROZWAŁA, MUZYKA TEŻ.**

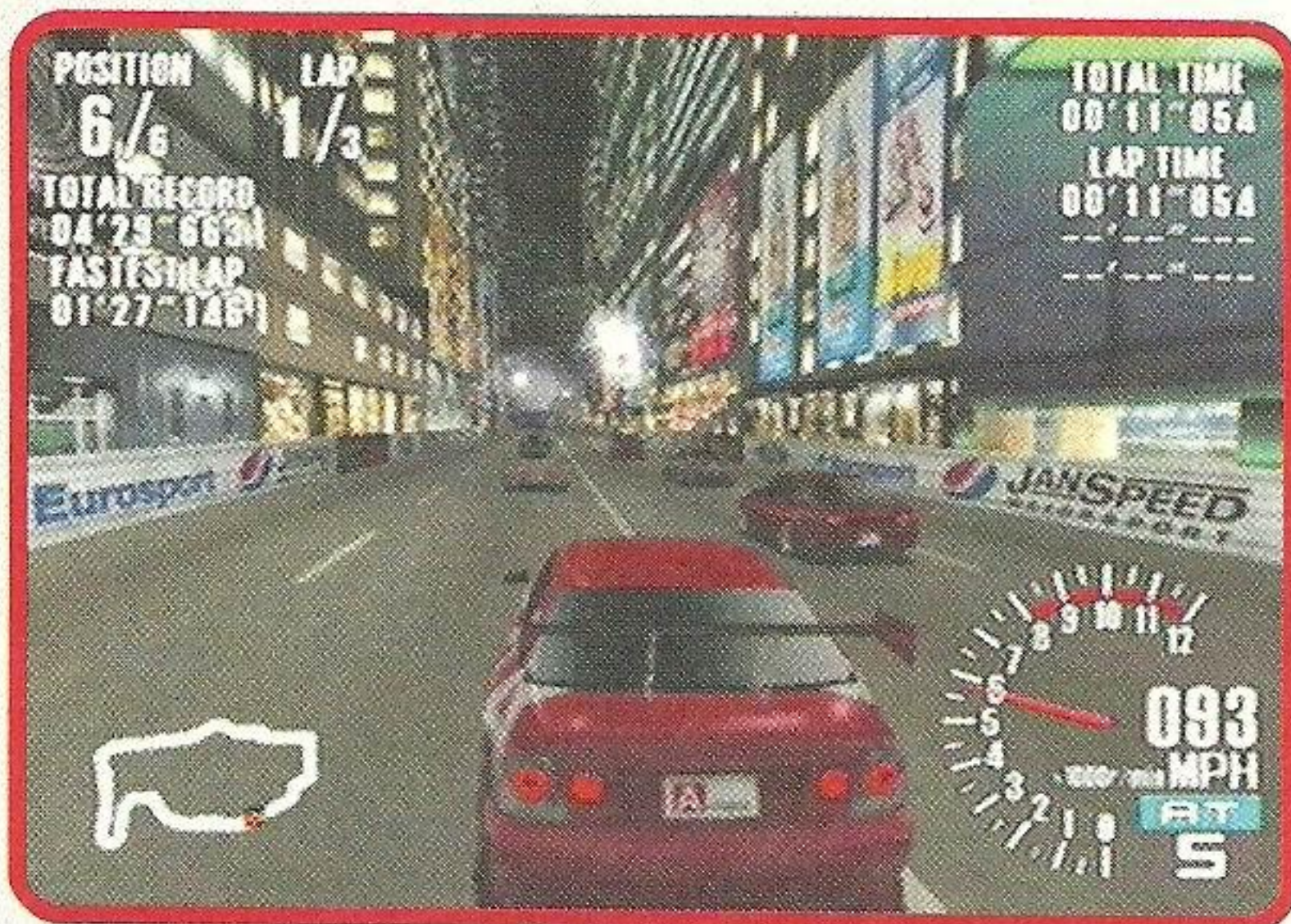
Nie rozumiem tej manii wplatania przekłętą japońskiego rockowego rzepolenia na gitarach do wyścigów. Ach, tak. Niedawno Yu w jednym z wywiadów stwierdził, że jego ulubionym zespołem jest Van Halen. To tłumaczy wiele... Kapitalna gra. Prawdziwa perełka. Trudna jak cholera ale satysfakcjonująca jak żadna inna. [G-Ash]



**Dreamcast** **9**

**GRAFIKA** 10  
**DŹWIĘK** 8  
**MIÓD** 9

Wydawca: Sega  
 Producent: Sega  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Listopad  
 Wykorzystuje: VMU, Jump Pak, kierownica



Oto odpowiedź Segi na Gran Turismo. Ma wiele cech, które uczyniły hitem grę Sony plus grafikę na miarę możliwości DC. Myślę, że to wystarczy za całą rekomendację.

**KILKA RZECZY NIE ZAGRAŁO**

Na pewno coś w tym jest. Ja jakoś nie mogę się do SEGA GT przekonać. Po pierwsze, gra za bardzo stara się być realistyczna kosztem dobrej zabawy (wiem, wiem, to ma być symulator, ale...). Po drugie, brakuje mi tu od początku uczucia szybkości towarzyszącego większości wyścigów w GT2. Wprawdzie kupując lepsze fury pojawia się i speed, ale początkowe wrażenie zostaje. Po trzecie, za karygodny uważam starszokolny, wręcz paskudny design menuów w grze, które zwyczajnie nie pasują do 128-bitowej ery. Po czwarte, dobiła mnie koszmarowa japońska rockowa muzyka podczas jazdy. Dlaczego japońscy autorzy racerów pakują na ścieżkę dźwiękową takie horrory? Wreszcie po piąte, bardziej podoba mi się F355. Ale trzeba oddać honor SGT: to duże, rozbudowane wyścigi. Amatorzy dźwięka i symulacji na kierownicy raczej będą usatysfakcjonowani. [G-Ash]

Od początku prac nad tą grą autorzy głośno przechwalali się, że będzie to symulator z prawdziwego zdarzenia. I chyba nie rzucałi słów na wiatr. Samochodów jest wprawdzie dużo mniej niż w GT2, ale i tak ich liczba jest zadowalająca. Znajdziemy tu modele takich producentów jak Audi (jest oczywiście TT), Dodge, Ford, Subaru, Honda, Nissan, Mazda, Daihatsu, Mitsubishi, Suzuki i Toyota. Wprawdzie producenci spoza Kraju Kwitnącej Wiśni oferują tylko swoje topowe modele (czyli Viper, Mustang, TT, A4 i A6 quattro), ale nie ma powodu do narzekania. Jak te wszystkie maszyny prezentują się na torze? Bardzo, bardzo efektownie. Modele są dokładne do bólu i wyglądają prawie jak prawdziwe. Jedyne, co je od rzeczywistych pojazdów różni to szyby - te już nie prezentują się zbyt ciekawie. Ciemne, połyskliwe tafle nie wyglądają realistycznie. Inną sprawą jest kolorystyka - ciepłe, pastelowe kolory otoczenia i pojazdów bardziej mi pasują do arcade'owego racera niż do symulatora, ale to chyba kwestia gustu.

W wykonaniu torów niemal wszystko jest perfekcyjne: dużo szczegółowo oddanych obiektów wokół trasy, piękne krajobrazy, rewelacyjne tekstury oraz zmieniające się chmury i pojawiająca się mgła (nie ta od pop up'u, tylko ta czyniąca jazdę bardziej realistyczną). Poważnym zgrzytem jest brak uczucia pędu przy widoku z nadwozia samochodu, utrudnia to jazdę gdy nie wiesz "na oko" ile jedziesz i kiedy musisz rozpocząć hamowanie. Na szczęście przy widoku z wnętrza pojazdu wszystko wraca do normy i można cieszyć się prędkością.

Dźwięk jest również przyzwoity - wiarygodny, a przeraźliwy pisk i zgrzyt skrzyni biegów, gdy wjedziesz na bandę i będziesz nadal kurczowo trzymał gaz (a automat gwałtownie zredukuje bieg do jedynki) pozostawi niezapomniane wrażenie. Tylko do muzyki można mieć zastrzeżenia, ale przecież można ją wyłączyć. Ryk silnika i pisk opon to najmiłsza muzyka dla ucha fana motoryzacji.

Najwięcej można powiedzieć o grywalności i trybach dostępnych w grze. Jest identycznie jak w GT, a najważniejszy jest oczywiście Championship Mode. Startujemy od zera i zarabiamy kasę na lepsze bryki i

# Sega GT



tuning (taki sam jak w GT). Jest test na prawo jazdy (dużo prostszy niż w... wiecie czym). Dalej już standard, czyli: pojedynczy wyścig, wyścig z czasem, ściganie się z kumplem oraz minigierki na VMS'a, w których można zarobić dodatkową kasę na samochody. Jeżeli chodzi o samą jazdę, to moim zdaniem Sega GT bardziej zasługuje na miano Real Driving Simulator niż szczytujący tym mianem produkt Polyphony. To wbrew pozorom nie jest wcale takie znowu dobre, ponieważ dla przeciętnego gracza opanowanie prowadzenia samochodu może być dosyć trudne. W GT2 utrzymanie na torze samochodu o mocy silnika powyżej 900 koni (Escudo) nie było najtrudniejsze, a tutaj prowadzenie potwora o mocy trochę ponad 500 koni jest nie lada wyzwaniem i nastęcza wielu trudności. Tym bardziej, że maszyna robi wszystko aby wyrwać się spod twojej kontroli (szczególnie, jeżeli jest to nawierzchnia inna niż asfalt, rzuca nią wtedy jak diabłem po święconej wodzie). W tej grze musisz perfekcyjnie poznać trasę i swój samochód, bo jeżeli spóźnisz choć odrobinę hamowanie i na dokładkę zablokujesz koła, nic już nie uchroni cię od

walnięcia w bandę. Samochód będzie jechał przed siebie głuchy na twe prośby i przekleństwa. I to się nazywa SYMULACJA. Oto pierwszy, ale na pewno nie ostatni wspaniały, prawdziwy racer na DeCka.. Powoli konsola Segi staje się rajem dla maniaków zapachu spalin i palonej gumy. Tak trzymać Sega i spółka!

Marcellus

**Dreamcast** **8**

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

Wydawca: Sega  
 Producent: Sega  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Listopad  
 Wykorzystuje: UMD, Jump Pak



# EA SPORTS™ F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



Jaka Formuła jest, każdy widzi. I można pisać strony tekstów, a i tak w tej materii nie wymyślą wiele. Chyba, że za sterami zasiadłby wężaty hydraulik.

**R**eczywistość jest jednak inna. Tutaj mamy do czynienia z produkcją EA, a wiemy że z nimi nie ma żartów. Tu wszystko dzieje się na poważnie, zawodnicy mają prawdziwe nazwiska, a tory są oryginalne. Co z tego, że objeżdżone przez wszystkich na pamięć. Dla prawdziwych maniaków nie ma przeszkód, ale mi normalnie puszczały nerwy kurde blaszka. Co miesiąc mam opisać jakąś Formułę, a im ich więcej, tym mniej się różnią. Każda ma te same tryby, tory i kierowców. Gry różnią się trochę animacją, grafiką i stopniem realizmu a co za tym idzie i trudności (choć ostatnio nawet tu wszystko takie same).

Także tu są: Championship, Time Trial, GP Weekend, Practice itd. Itp. Oczywiście ustawiamy sobie gumy, spojłery i inne takie aby "móc miejsce (pierwsze) odnaleźć swe", jak

śpiewał Papa Dance. Jedyną niewielką ciekawostką jest szkoła jazdy, w której komentator nauczy cię jak grać żeby wygrać, czyli nie wypadać z trasy, a grać ile fabryka dała. Tu zwolnić, tam odbić, a dalej depnąć. Naturalnie gdy ustawimy odpowiednio niski poziom trudności takie historie jak koordynacja gazu, hamulca i sterów popełni za nas automat. Na poziomie easy rola gracza skupia się na ciągłym spoglądaniu na wskaźnik pozycji, który chcąc nie chcąc maleje. No, może jeszcze trzeba się zdecydować czy chce się jechać w lewo, czy w prawo, ale na mniejszych szykanach program zrobi to za nas. Wyższy poziom to zero auto-brake'ów itp. A co za tym idzie - bączki itp., czyli jazda robi się ciekawa (ale bez specjalnych innowacji). Ogólnie gra nie posiada wad, ale też nie odznacza się niczym szczególnym, co zadecydowałoby że warto jej



wystawić wyższą notę. Powiedziałbym, że wiele innych pozycji posiada więcej opcji i kombinacji, a nowa propozycja EA jest przeznaczona dla mniej wymagających, albo początkujących. Gdyby jeszcze kosztowała 69 złotych, to można ją sprawdzić dla nowych teamów.

Joseph



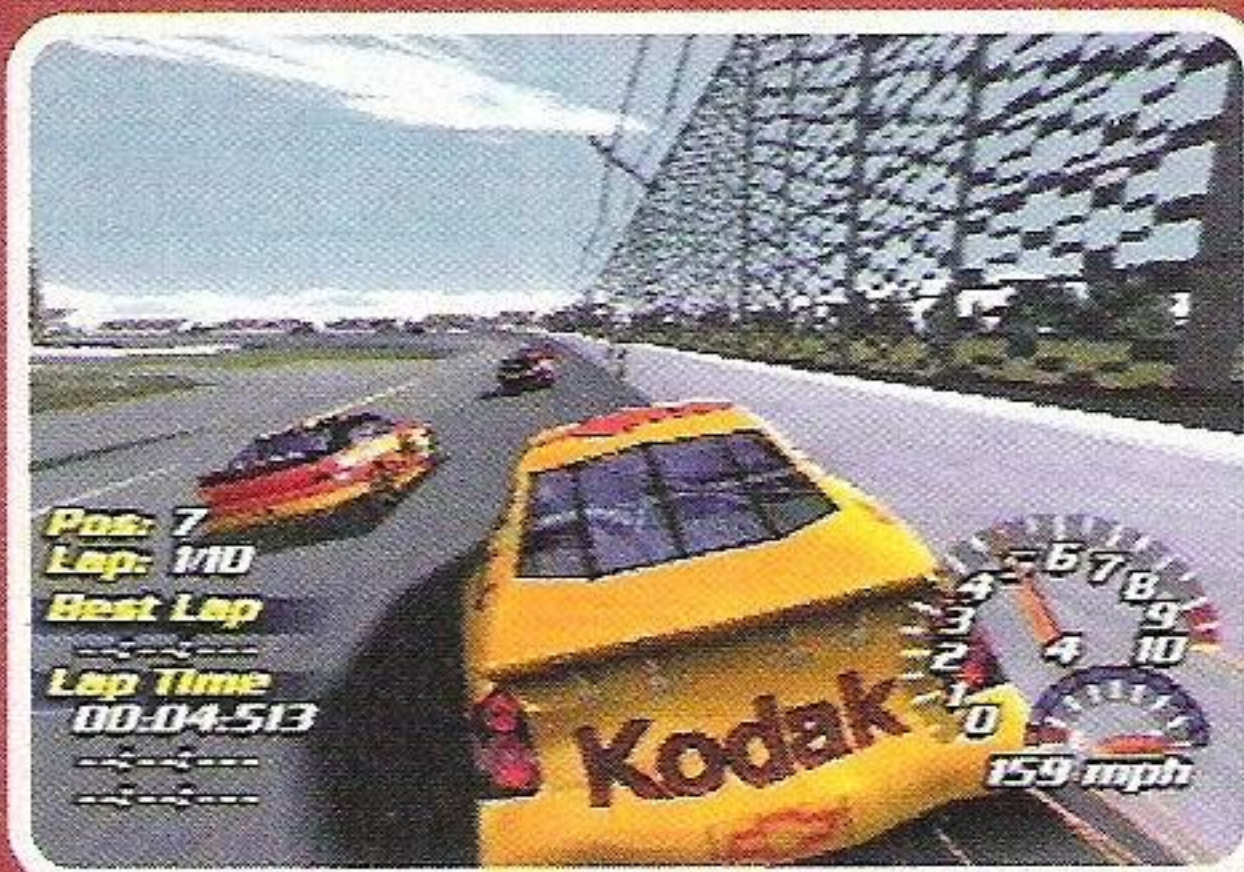
**PlayStation 5**

GRAFIKA 5  
DŹWIĘK 4  
MIÓD 6

Wydawca: EA  
Producent: EA Sports  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

# EA SPORTS™ NASCAR 2001



Mam nadzieję drogi czytelniku, że tytuł cię nie odrzucił i że zechciałeś zajrzeć w mój tekst, bo może spotkać cię miła niespodzianka. Nowy NASCAR nie dostanie dwójki, ba nawet piątki, bo jest to zupełnie nowy produkt.

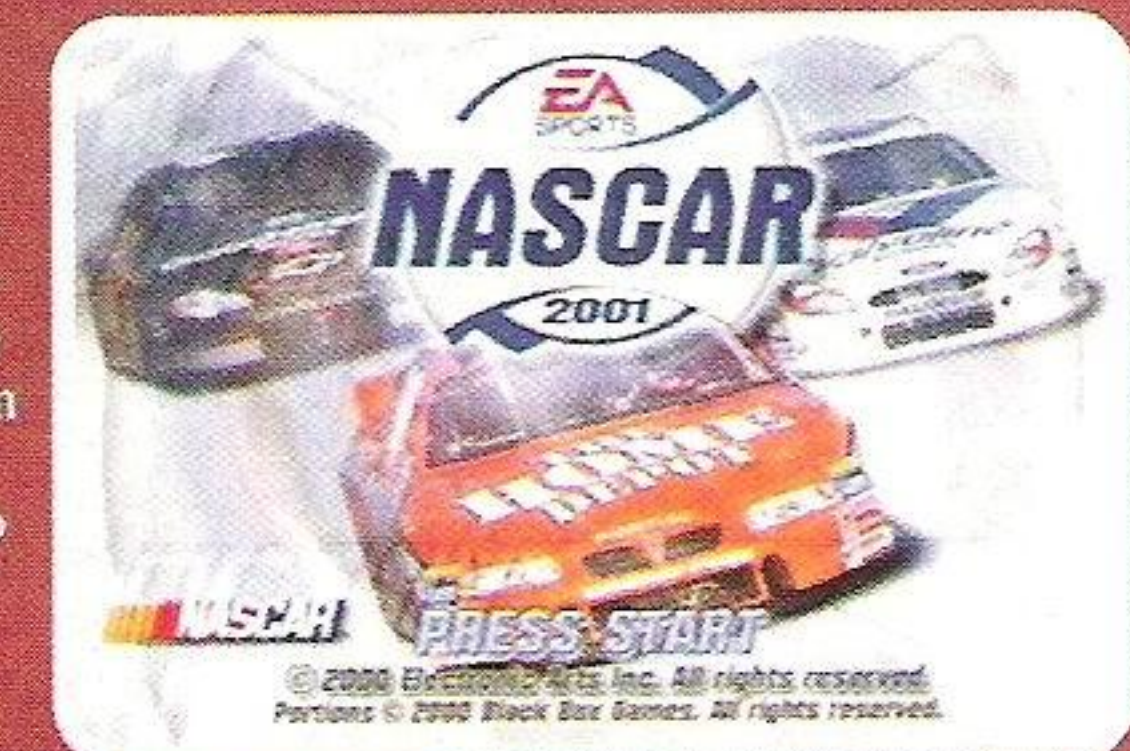
**O**statniego Nascara o ile pamiętam zjechałem (wykluczając OFF-ROAD) bo poziom tej serii spadał szybciej niż kasztany w parku. Grafika zbliżała się do ośmiobitowców, a realizm do ruskich gier elektronicznych. Słowem NASCAR szedł na dno błyskawicznie.

Na szczęście (użyłem zwrotu "na szczęście", bo trzy sezony temu naprawdę lubiłem pograć w tę grę) ktoś w Stanach wymyślił, że miłośnicy Nascarów nie są aż tak wielkimi głupkami żeby kupować co roku co raz bardziej cuchnące G (czytaj "gie") i postanowił ruszyć temat. Sprawa zakończyła się naprawdę bardzo pozytywnie, czego skutki zobaczycie odpalając grę. Choć intro nie zapowiada większych zmian, a wręcz na usta nasuwa się "kurcze czy ja w to już nie grałem?" to po odpaleniu gry widać zasadniczą różnicę. Grafika jakby dużo ładniejsza, wozy i tory zgubiły piksele, akcja

nabrała tempa, aż znów przyjemnie posuwa się w kółko. Gulaś nawet stwierdził, że zrobili z tego DAYTONA. Choć jest to lekko przesadzone, to coś w tym jest. W końcu DAYTONA na automatach, bo o niej mowa, to też NASCAR, jednak o "trochę" lepszej grafice i dynamice. Ale jak na kieszonkową konsolę (patrz PSone) to jest bardzo niezłe. O oryginalnych trasach i kierowcach nie trzeba wspominać (a i tak to właśnie zrobiłem) ale warto słów kilka o trybach. Oczywiście podstawa to sezon (czy ktoś w tej grze jeździ oryginalną liczbę okrążeń?). Jeżeli komuś zakręci się w głowie to może wybrać pół lub ćwierć sezonu, sezon z niespodziankami lub inne, krótsze sposoby na pojeżdżenie. Przejrzysty system menu, to coś nowego, co uprzyjemni kombinacje z opcjami i ewentualną konfiguracją "kara". Cóż, dźwięk ogranicza się do ryków silnika, ale jeżeli za to można wystawić ocenę to dostaje

przyzwoitą siódmkę, zresztą jak cała gra. Pozycja naprawdę niezła, ale z pewnością dla koneserów.

Joseph



**PlayStation 7**

GRAFIKA 7  
DŹWIĘK 7  
MIÓD 7

Wydawca: EA  
Producent: EA Sports  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



# POLARIS SnoCross

Z płatkami śniegu to jest tak: niby wszystkie są takie same, a jednak trochę inne - co udowadniają nam panowie z telewizji. A z racerami skuterów śnieżnych jest podobnie: niby wszystkie takie same, a producenci próbują nam udowodnić, że różne.



wręcz nieziemsko skacze. "No chance, James" - jak mawiają sztuki do najsympatyczniejszego agenta świata. Ta gra jest po prostu słaba. Nie przymierzajcie się do niej pod żadnym pozorem. Strata kasy, pieniędzy, zachodu. SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING jest o niebo lepsza. Tam kierujcie zainteresowanie.

Grabarz

PlayStation **5**

GRAFIKA **6**  
DŹWIĘK **4**  
MIÓD **5**

Wydawca: Vatical  
Producent: Vatical  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Listopad  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.

# SAN FRANCISCO RUSH 2049

F355 CHALLENGE jest świetnym symulatorem, to fakt. SF RUSH 2049 przedstawia zupełnie inne spojrzenie na wyścigi - szybki, efektowny arcade...

SF RUSH 2049 jest kontynuacją cieszącego się popularnością wśród posiadaczy Nintendo 64, SF RUSH 2. Twórcy gry, Atari Games (znani też jako Midway West) uderzając w stronę Dreamcasta, byli zmuszeni do "małego" podrasowania produktu, aby spełniał wymagania stawiane przez żądnych wrażeń graczy roku 2000. I muszę powiedzieć, że im się udało! Model jazdy prezentowany przez SF RUSH 2049, choć jest bardzo prosty, w praktyce wypada naprawdę niezle.auta osiągają prędkości rzędu 300 km/h, trzymając się drogi nawet na ostrzejszych zakrętach. Oczywiście to nie przeszkadza w zabawie, ponieważ gra przyciąga. A w zasadzie trzy gry, ponieważ w SF RUSH 2049 możemy sprawdzić się jako kaskader i potrenować triki (stunt mode), pościgać się z konsolowymi przeciwnikami (racing) lub niczym w typowym car combacie, postrzelać do znajomych za pomocą działka zainstalowanego na dachu samochodu (multiplayer battle). Oprócz tego, na każdym levelu porzucano srebrne i złote monety, które oczywiście należy zbierać. Jeśli znajdziemy wszystkie monety z danego etapu, dostajemy nową trasę albo pojazd. Samochody, oprócz wyglądu, różnią się przyspieszeniem, prędkością maksymalną, wytrzymałością oraz przyczepnością. Mimo, że żadnych markowych cacek w grze nie zobaczymy, niektóre auta wyglądem przypominają prawdziwe maszyny. Z kolei tras jest sześć (plus ukryte) i podobnie jak w SF RUSH 2, zostały stworzone na bazie istniejących dróg w San Francisco. Jest most Golden Gate, jest Lombard Street, a nawet tramwaje. Oczywiście wszystko zmodyfikowane tak, aby pasowało do tytułowego roku 2049. Ponadto cała gra wygląda naprawdę fajnie. Ładne tekstury, bogate w detale otoczenie, a do tego trasy, które nie są ograniczone sztucznymi barierkami - możemy zjechać na bok i szukać skrótów, których jest cała masa. Same modele samochodów także prezentują się fajnie - można nawet zmieniać felgi! Uzupełnieniem całości są przygrywające w tle techniczne beats, które w połączeniu z rykiem silników skutecznie podgrzewają nas do walki. Niestety, także i SF RUSH 2049 nie ustrzegł się błędów. Zdarzają się momenty, gdy klatki animacji giną i gra zaczyna chrupać. Poza tym raz i trochę inteligencja kierowanych przez konsolę oponentów - nie zajeżdżają drogi, nie przepychają się. Po prostu jadą sobie przed siebie nie reagując na nasze poczynania. Przez to tryb racing traci trochę na grywalności. Z drugiej strony SF RUSH 2049



to także bardzo mocny multiplayer, fajny stunt mode, a i zbieranie monet na każdej z tras robi z gry racera-platformówkę. Jeśli dodać do tego ładną grafikę i dobry dźwięk otrzymujemy przyjemnego, zręcznościowego racera, którego spokojnie można przez dobrą chwilę pomęczyc. Po prostu niezła gra. Nie wspaniała, ale fajna...

Nolster

Dreamcast **7**

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

Wydawca: Midway  
Producent: Atari  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Listopad  
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack



Podczas grania w "nowego" Speedballa przed moimi oczami wciąż przesuwały się obrazy dawnych walk toczonych jeszcze na Amidze ze znajomymi.

**N**ie chcę zamieniać tej recenzji w nostalgiczny tekst na temat minionych czasów, kiedy na maksa skupieni obejmowaliśmy małą piłeczkę amigowskiego pada wręcz stworzonego do tytułów takich jak SENSIBLE SOCCER czy SPEEDBALL 2. I być może porównania do tych tytułów dałoby się uniknąć, gdyby nie fakt, iż SPEEDBALL 2 100 nie jest niczym więcej niż tylko zmodyfikowaną wersją starego, dobrego amigowskiego tytułu. I nieprzypadkowo użyłem tutaj zwrotu "zmodyfikowaną".

Niestety, Bitmapowi Bracia poszli po najmniejszej linii oporu podczas tworzenia Speedballa nowej generacji. Praktycznie cała strona graficzna odziana została jedynie w polygonalny gamiturek, który z trudem można nazwać eleganckim. Łaty na fokciach i wytarte mankiety rażą aż nadto. Od czasu ECTS nic się nie zmieniło. Ta gra jest po prostu brzydka. Stwierdzam to z prawdziwą przykrością, ale SPEEDBALL na Amidze wyglądał lepiej niż ta gra. Prostokątne postacie zawodników są ohydne i z trudem patrzy się na ich niezdarne ruchy. Dźwiękowa strona gry także niczym nie zabija, szczególnie jeżeli ma się w pamięci doskonale udźwiękowaną wersję amigową. W tej dziedzinie poziom został utrzymany. I tak to jest z naszym nowym Speedballem. Gra zatrzymała się te kilka lat temu i nie ruszyła nawet o kroczek. Ale, ale. Czym właściwie jest Speedball? No więc jest to futurystyczna dyscyplina sportu. Kamera pokazuje wszystko z punktu zawieszonoego nad głowami graczy. Zasady są proste - są dwie drużyny, dwie bramki, piłka, dwa słupki, dwa rzędy po pięć gwiazdek, dwie rynny, wyrzutnia i dwa punkty zapalające.

Drużyny - prosta sprawa. Bramkarz, obrońcy, pomocnicy i napastnicy zajmują się - wiadomo czym. Inna sprawa, że wszystkie chwytaki są dozwolone. Aby przejąć piłkę można wchodzić w przeciwnika wślizgiem lub po prostu mu przywalić. Dwie bramki - normalka. To tutaj musi zostać wrzucona piłka, aby zaliczone zostały punkty. Piłka - jak to piłka. Służy do zdobywania punktów. Można to zrobić na różne sposoby. Wystarczy wrzucić ją do bramki - wtedy 10 punktów wpada na nasze konto. Można też uderzyć nią w jeden ze słupków stojących przed bramkami (przed każdą bramką stoi jeden słupek) - każde uderzenie piłki w słupek daje dwa punkty. Oprócz tego po dwóch stronach boiska są dwa paski po pięć gwiazdek każdy. Zapalenie pojedynczych gwiazdek (poprzez rzucenie w nie piłką) daje punkty, a zapalenie wszystkich - to dodatkowa premia. Piłkę można też wrzucić do jednej z rynienek umieszczonych po bokach boiska. Po przejechaniu przez rynnę zapala się lampka i o zwiększa się liczba zdobywanych punktów. Piłkę

można przetoczyć przez rynnę cztery razy i w końcu wrzucenie piłki do bramki daje po kilkadziesiąt punktów. Z wyrzutni na środku boiska wystrzelivana jest piłka po każdej bramce, a punkty zapalające powodują, że na krótki czas piłka przewraca oponentów, którzy nią dostają. Te wszystkie elementy spaja szybka akcja gęsto poobkładana plastrami miodu. Dostaje proste sterowanie opierające się na przyciskach kierunkowych, rzucenie piłką (przytrzymując przycisk rzucamy lobem), podskoku oraz wślizgu jest bardzo intuicyjne i pozwala na szybką, pełną brutalnych zagrań zabawę. Mamy też prosty menadżer drużyny - zawodnikom można podnosić statystyki przez co stają się bardziej wytrzymali, silni i ogólnie - sprawni. A zdrowie naszych pupili to ważna rzecz - jeżeli w wyniku częstych kontaktów z barkami rywala jakiś zawodnik traci całe zdrowie - zostaje zwieziony na sygnale, a drużyna przeciwna dostaje punkty. Nieźle.

Szczerze mówiąc, nie polecam tej gry pomimo, że mam do niej prawdziwy sentyment. Moim zdaniem

# SPEEDBALL 2100



na naganę zasługuje grafika SB2100. Poza tym, swego czasu była to jedna z nielicznych tak udanych gier sportowych na dwóch graczy, a teraz już się tego trochę porobiło. Spróbujcie zanim kupicie. Jest niewielka szansa, że się wam sposobu.

Banan

## OLDSCHOOL

Niektóre rzeczy lepiej pozostawić w pamięci, niż na siłę odświeżać. SPEED 2100 bazuje na wspomnieniach. Gra nie ma szans na przyciągnięcie uwagi nikogo, kto wcześniej nie bawił się w nią na Amidze. Sorry. [G-Ash]

PlayStation

6

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Empire  
Producent: B-Bros  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Listopad

Wykorzystał: Memory Card, Dual Shock



# BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

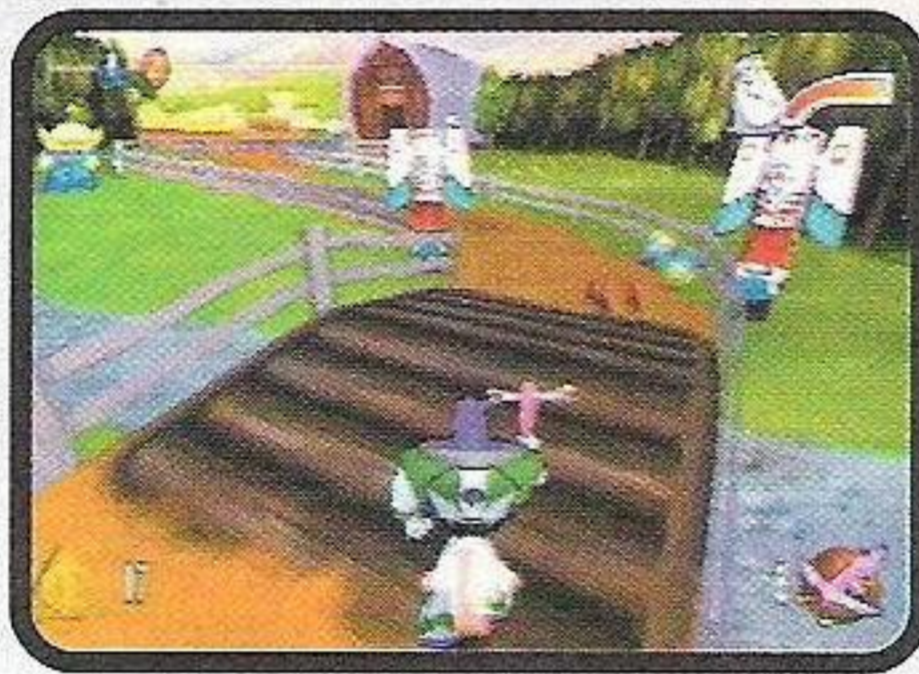
Po olbrzymim sukcesie obydwu części filmu TOY STORY powstał telewizyjny serial animowany, którego bohaterem jest Buzz. Oto gra oparta na motywach tego serialu...

Obejmujemy komendę nad Buzzem, którego zadanie polegać będzie na pochwyceniu i oddaniu w ręce karzącego wymiaru sprawiedliwości międzygalaktycznych przestępców.

Serial oglądany jest przede wszystkim przez najmłodszą widownię i to właśnie do nich kierowana jest ta gra. Nie może być więc zbyt trudna - przez cały czas biegniemy do przodu, czasem skręcając w lewo lub w prawo ścigając bandziora. Strzelamy do biegających roboczków, pełzających kurdupli czy latających stworów. Zbieramy power-up'y, którymi naładujemy wykończone baterie broni, zbieramy nowe zabawki. Możemy na przykład polatać sobie na deskolotce czy zdobyć skrzydła. Na końcu poziomu czeka do odstrzału zbir. I nic tu się nie zmienia przez 15 poziomów, z przerwami na bonusowe.

Brakuje tu jakiejś iskry, iskry, czy jak to sobie nazwiecie. Niezależnie, z której strony patrzyłem na tę grę, nie mogła ona zainteresować mnie nawet przez chwilę. Po prostu nie znalazłem tu niczego ciekawego. Spędzanie wolnego czasu na graniu w przeciętne i wtórne pozycje w momencie, gry na rynku jest kilka nowych, kapitalnych gier nie jest także moim ulubionym zajęciem. Ale co robić.

Nie zrozumcie mnie źle - wykonanie jest na poprawnym, przeciętnym poziomie. Postacie ruszają się... No... Ruszają. Podrygują sobie w rytm muzyczki. Otoczenie wygląda dobrze, animacja jest płynna i tak dalej. Samo bieganie i strzelanie do złych chłopców także może kogoś



zainteresować. Niestety, wszystkie elementy wchodzące w skład gry połączono bez pomysłu. Dla fanów platformówek będzie zbyt mało łażenia, amatorzy strzelanin zaś znudzą się jeszcze szybciej.

BUZZ to przeciętniak na maksa.

Chest Rockwell

**PSX i DC** 5

GRAFIKA	6	Wydawca:	Activision
DŹWIĘK	5	Producent:	Trav. Tales
MIÓD	5	Liczba Graczy:	1
		Termin:	Listopad
		Wykorzystuje:	Dual Shock, Memory Card

# Mille Miglia

Mercedes 300 SLR, BMW 328, Alfa 8C 2300. Mówi wam to coś? A powinno. Przygotujcie się na oldschool, prawdziwą starą szkołę...

Mille Miglia to rozgrywający się niegdyś we Włoszech wyścig. Jego trasa liczyła sobie 1000 mil. Startowały w nim takie sławy jak Ascari, Fangio czy znany wszystkim (khem) Sterling Moss. Nawet Enzo Ferrari pomagał team'owi Alfy, zanim zajął się na dobre konstrukcją samochodów!

Wróćmy jednak do gry. Jak nietrudno się domyślić jest to wyścig. Gdzie zatem stara szkoła? Otóż ścigamy się starymi maszynami. Podzielono je na kategorie (1927-1930, 1931-1945, 1946-1957), w każdej po sześć samochodów. Oczywiście pojazdy z poszczególnych kategorii różnią się osiąganiami, a także wyglądem. Celem gry jest zwycięstwo w tytułowym wyścigu, który taki Sterling Moss przejechał w 10 godzin, 47 minut i 48 sekund. My jednak nie będziemy musieli spędzać przed telewizorem tyle czasu. Całą trasę podzielono bowiem na odcinki specjalne, a te z kolei musimy po prostu zaliczyć w każdej z trzech wspomnianych kategorii.

Tras jest od groma - droga prowadzi przez wsie, przedmieścia czy wreszcie kręte i wąskie ulice miast. Podobnie sprawa wygląda z samochodami. Startowa osiemnastka to dopiero początek. Autorzy chwalą się, że pojazdów jest w MM aż 80! Takie marki jak Alfa Romeo, Mercedes, Bugatti czy BMW mówią chyba same za siebie. Oczywiście oprócz głównego trybu gry w którym zaliczamy kolejne etapy wyścigu, możemy przejechać wybrany odcinek (arcade), albo pościgać się z kumplem na split screenie.

Podczas gry towarzyszy nam raczej średnia oprawa graficzna. Samochody wyglądają co prawda nieźle, ale i tak czegoś im brakuje. Podobnie sprawa ma się z otoczeniem - wszystko jest takie standardowe, bez większego przywiązania uwagi do detali. W dodatku tła zostały wykonane niedbale i trochę drażnią oko. Muzyka to kawałki przywodzące na myśl lata czterdzieste - pianinko, trąbeczki, te sprawy. W sumie nie jest taka zła i nieźle komponuje się z wyścigiem. Jednak jedna rzecz drażni mnie najbardziej, a mianowicie model jazdy. Nie wiem jak prowadzi się auto z 1945 roku, ale wydaje mi się, że na przykład dodawanie gazu w zakręcie powinno znacząco wpłynąć na sposób pokonania tego wirażu. A tu nic - wciskamy do dechy, a auto jedzie niczym po torach. Takich błędów można znaleźć więcej. Kolejnym nieciekawym elementem MM są kolizje. I tutaj jestem już w stu procentach pewien, że jeśli przywalić jednym samochodem w drugi to i jeden i drugi powinien chociaż znacząco zwolnić, a tu nic. Odbijamy się od oponentów jak piłeczka i jedziemy dalej. Co prawda dłuższy kontakt z bandą zwalnia nas trochę, ale czasem mniej stracimy, jeśli odbijemy się od niej pod dobrym kątem, zamiast hamować przed zakrętem.



Podsumowując, MILLE MIGLIA to dobra gra na kilka wieczorów - można chwilę pojeździć, pooglądać sobie auta i prześledzić trasę wyścigu. Jednak na dłuższą metę gra jest nudna i nie spodoba się graczom, dla których liczy się tylko COLIN i TOCA...

Nolster

**PlayStation** 5

GRAFIKA	5	Wydawca:	SCI
DŹWIĘK	4	Producent:	Z-Axis
MIÓD	5	Liczba Graczy:	1-2
		Termin:	Listopad
		Wykorzystuje:	Dual Shock, Memory Card

# KONKURS



## Zadania:

1. Wymień trzy postacie X-Men, które występują zarówno w filmie, jak i w grze.
2. Podaj nazwisko aktora, który gra Profesora X w filmie kinowym.

Odpowiedzi przesyłajcie na kartkach pocztowych pod adresem:

**NEO PLUS**  
Skrytka pocztowa 85  
00-936 Warszawa

**NAGRODAMI** w konkursie jest pięć egzemplarzy gry X-MEN MUTANT ACADEMY (jedna wersja sklepowa oraz cztery promocyjne).

Do każdej gry dodajemy duży plakat reklamujący grę!

Sponsorem nagród jest firma **LEM - Licomp Empik Multimedia**, dystrybutor gry X-MEN na PlayStation.



**KUPON KONKURSU**  
Inskrypcja na kartce  
N+ 24 - K

# DINO CRISIS® 2

PEWNEGO PIĘKNEGO DNIA PANOWIE Z CAPCOM STWORZYLI RESIDENT EVIL. MOC TEGO TYTUŁU JEST TAK WIELKA, ŻE DO DZISIAJ ODCINANE SĄ KUPONY Z NAPISEM "MILION DOLARÓW".

**C**o roku mamy do czynienia z nowym horrorem i przy każdym kolejnym tytule chłopaki udowadniają, że są profesjonalistami wysokiej klasy.

Temat residentowy eksploatowany jest do maksimum. Mamy do czynienia z kolejnymi częściami, klonami i nędznymi podróbkami autorstwa innych firm.

Pomysłem na odświeżenie gatunku było DINO CRISIS, które ukazało się ponad rok temu. Grę wyróżniała dynamicznie przesuwająca się kamera. A to dzięki tłom, które tworzone były w czasie rzeczywistym w układach graficznych naszej konsoli. Jednak pomysł ten został okupiony drastycznym spadkiem jakości grafiki. Co chyba nie spodobało się graczom.

Jeśli chodzi o sposób prezentowania akcji, DC2 powraca do korzeni. Bohaterowie poruszają się po przepięknie wyrenderowanych lokacjach. To też już doskonale znamy, więc czy moc prekursora wystarczy, aby gra zarobiła na sobie?

Panowie z Capcom przyzwyczaili nas do niewyszukanych scenariuszy, jednak ten zaszerwowany razem z DINO CRISIS 2 jest wyjątkowo żafosny. Dwójka bohaterów - Dylan i znana już Regina - zostają przeniesieni w czasie. Czy w przeszłość, czy w przyszłość, tego się dowiedzie jeśli sami zagracie. Najwięcej kłopotów sprawią nam dinozaury, których jest co niemiara. I tak naprawdę to

tyle,

jeśli chodzi o scenariusz gdyż po pięciu minutach zorientujecie się, że fabuła w tej grze pełni rolę drugo-, jeżeli nawet nie trzecioplanową.

Jedno, czego nie można zarzucić dwójce to wtórności. Po pierwsze mamy parę bohaterów, którymi będziemy kierować na zmianę. Każda z tych postaci ma swoje bronie i jeden charakterystyczny

przedmiot, który pomaga w otwieraniu drzwi.

U Dylana jest to maczeta, a u Reginy elektryczna pałka. Lecz to nie koniec nowości.

Gry residentowe są na ogół przygodówkami z elementami zręcznościowymi. Tutaj proporcje się odwracają, a rozwiązywanie zagadek nie jest już tematem przewodnim. Tym zaś jest rzeźnia. Na każdym rogu czają się potwory, w które trzeba wsadzić tony ołowiu. Za powalonego gada otrzymujemy punkty, z kolei za nie w specjalnych terminalach można kupować nowe bronie, amunicję i pomocne gadzety w specjalnych terminalach. Odpowiednio szybko po sobie dokonane egzekucje mogą zaowocować combosami, przynoszącymi jeszcze więcej punktów. Dodatkowa premia należy się za wyjście z opresji bez zadrapania. Krótko mówiąc: rzeźnia - krew, krew i jeszcze więcej krwi. Przyznam, że po początkowej irytacji walka zaczęła mnie wciągać. Niestety, wątek przygodowy został okrojony do minimum. Zadania są proste i z reguły ograniczają się do przyniesienia przedmiotu, wsadzenia karty i znalezienia klucza. Szkoda, że gra jest liniowa do bólu - to pierwsza z produkcji Capcomu, gdzie scenariusz się nie rozdziela.

Największy postęp dokonał się w warstwie graficznej. Uległa ona wielu zmianom - i to w całości na korzyść. Jak już wspominałem,



powróciły tła renderowane. Są przygotowane z olbrzymią dbałością o detale, co cieszy oko. Jednak najbardziej zaskoczyła mnie animacja postaci. Zastosowano bardzo ciekawy efekt rozmycia, przez co nasi bohaterowie wyglądają rewelacyjnie. Przy pierwszej scenie zastanawiałem się, czy to jeszcze renderowany film czy już gra. Postacie są duże, a do tego zbudowane bardzo dokładnie. Konsole nowej generacji nie powstydzilyby się takiej grafiki. Doładowywanie lokacji także zostało przyspieszone, przez co nie występuje uczucie irytacji przy dłuższych wędrówkach po pomieszczeniach. W tle przygrywa muzyka, jednak fani Residentów rozpoznają większość tematów. Symfoniczne granie buduje nastrój, w zależności od sytuacji jest ono tajemnicze, powiewa grozą, są też momenty uniesienia. Technicznie DC2 jest bez zarzutu.

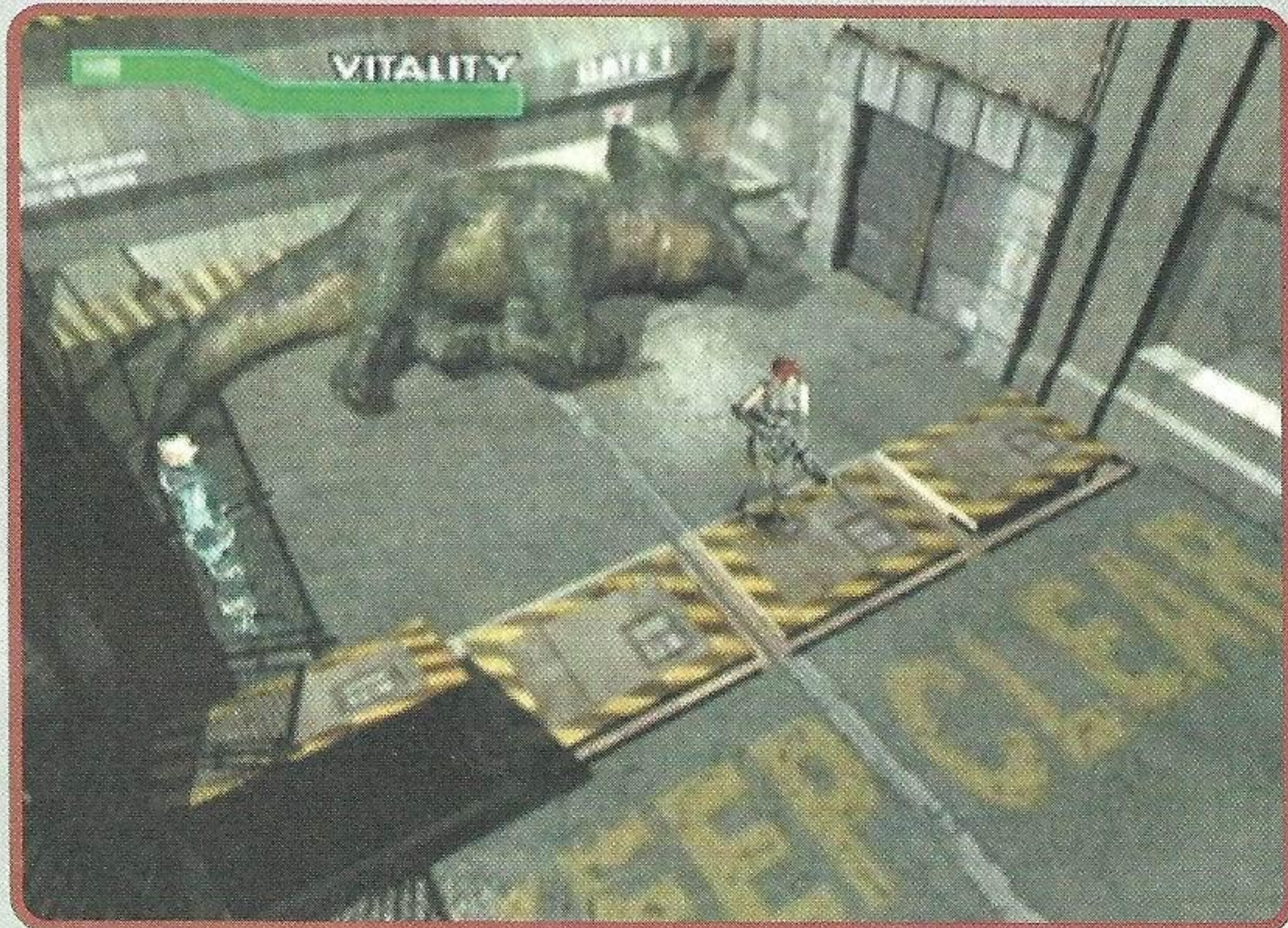
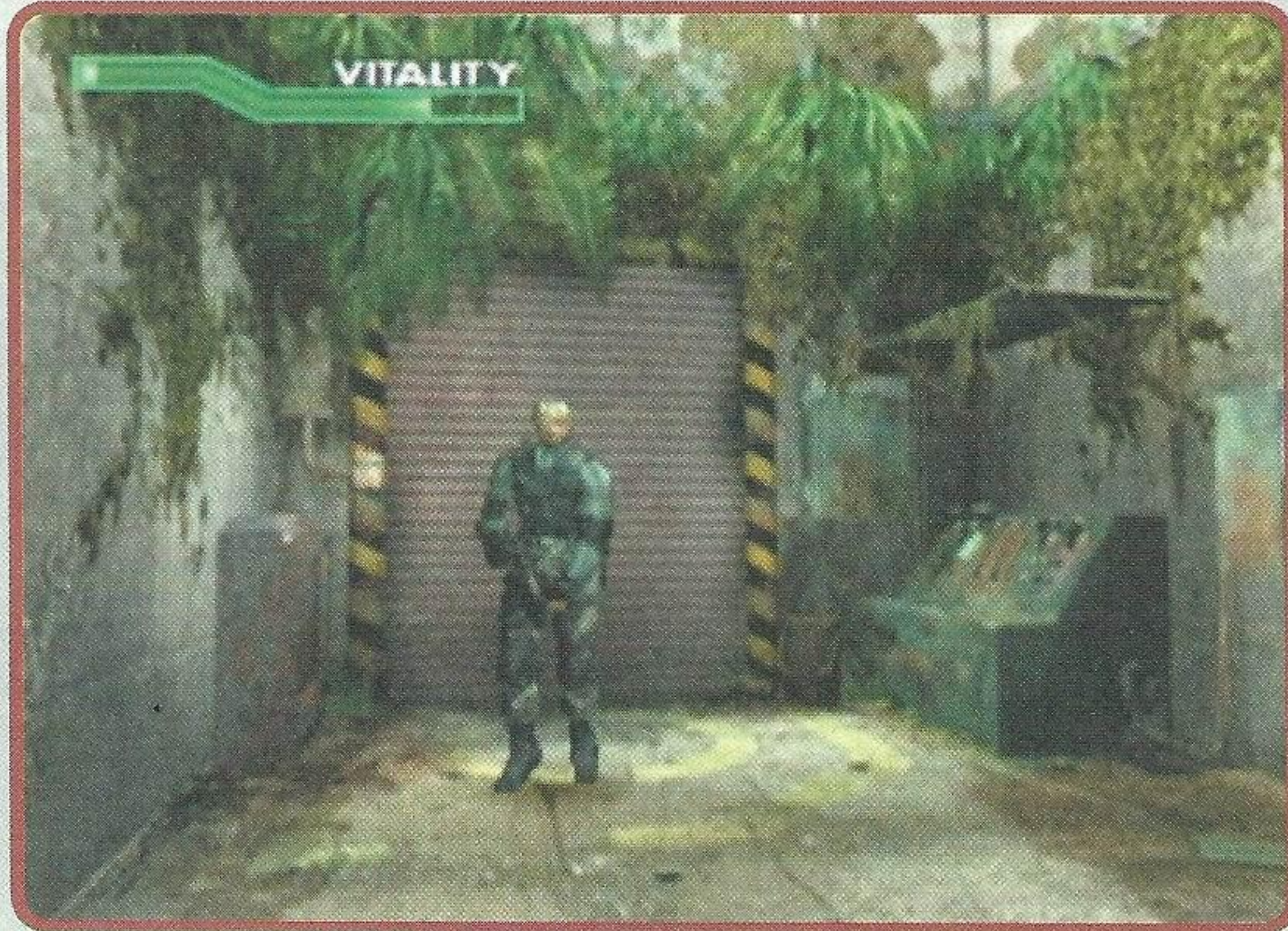
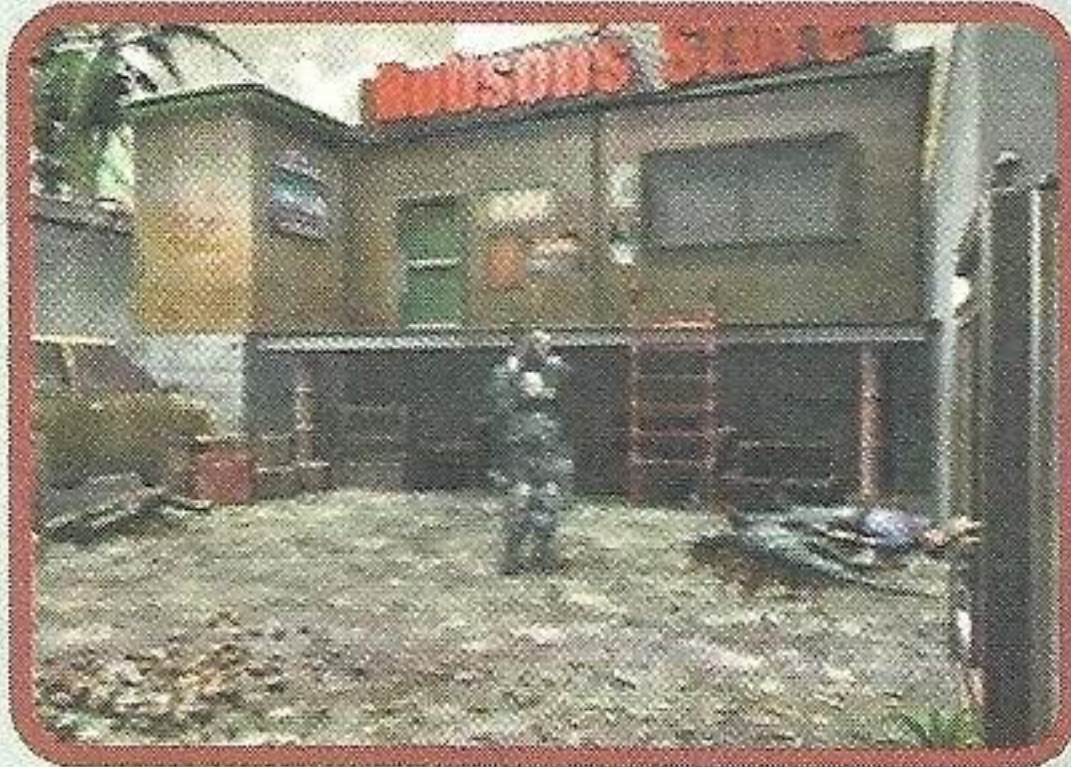
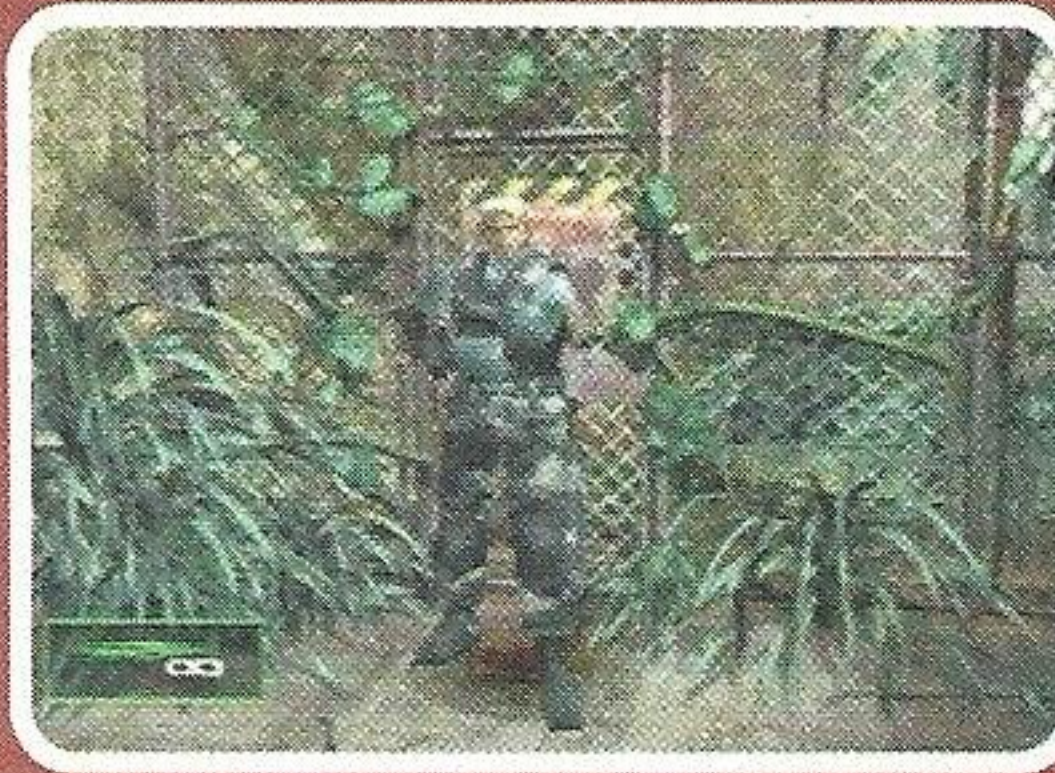
Trochę razi długości gry. Sprawnemu graczowi wystarczy pięć godzin za pierwszym razem i około dwóch i pół przy drugim podejściu. Oczywiście opłaca się ukończyć



## Bohaterowie DC2...

**REGINA** - Znana nam już z pierwszej części. Na początku niewiele jest wiadomo o jej losach i co robi właśnie w tej dżungli. Mało jej było dinusiów rok temu? A swoją drogą jestem ciekaw jak przy swoim trybie życia trzyma taką figurę, zero chłopskich mięśni i żył na rękach i nogach. A te uda...

**DYLAN** - Nasz super żołnierz. Twardziel jakich mało, a do tego szlachetny, co się rzadko spotyka w naszych czasach. Podczas zabawy na wyspie czeka go miła niespodzianka, cień przyszłości doścignie go i obnaży w potworny sposób. Ma ciekawe zakończenie, po jego obejrzeniu zagracie chyba jeszcze raz....



grę kilka razy, gdyż otrzymujemy dwa tryby rozgrywki i możliwość kupowania potworów, które można wykorzystać w bonusowych grach. Jednak to nie tłumaczy faktu, że jest to tytuł na najwyższej trzy do czterech dni mocnego eksploataowania.

Pozostaje jeszcze pytanie, czy taka transformacja w zręcznościówkę przekreśla magiczny charakter produktów Capcom?



Gracz musi odnaleźć się w nowej roli. Po pierwsze - koniec z bezmyślnym lataniem po lokacjach, gdyż potwory na to nie pozwalają. Każdy krok trzeba przemyśleć, znaleźć swoje ustawienie w danej lokacji aby jak najszybciej wyeliminować wszystkie dinozaury. Kupowania przedmiotów to kolejne wyzwanie. Na początku punktów płatniczych jest niewiele i trzeba się wykazać zdolnością przewidywania. Czy zainwestować w leki, amunicję, gadzety, czy też najnowszą broń. Sporo jest mini gier, w których trzeba się wykazać tylko i wyłącznie zręcznością. Jest to nowość, która nie wszystkim przypadnie do gustu.

Na koniec jeszcze parę słów ode mnie. Jestem wielkim fanem Residenta, przez co mam słabość do wszystkich tytułów spod znaku capcomowskiego horroru. Podobało mi się także DINO CRISIS, więc z przyjemnością zagarnąłem drugą część z redakcji. Jednak już po chwili zastanawiałem

### DINO JATKA 2

Sam nie wiem, coś mi tu nie gra. Moim zdaniem autorom wyszła gra bardzo krótka i bardzo łatwa, dorzucili więc do każdej lokacji po kilka potworów i przedłużyli rozgrywkę o 50%. Nie ulega jednak wątpliwości że gra jest dobra i wygląda naprawdę doskonale. Grajcie, bo jak powiedział Brat już niewiele takich tytułów pozostało na PSX'a. A następną grą Capcom na PSX będzie platformer 2D MEGAMAN 5. Ugh. [G-Ash]



się, czy jest to gra dla mnie. Tylko walka?

DC2 jest jak ... woda ognista. Na początku wchodzi słabo, jednak prawdziwa zabawa zaczyna się potem. Pod koniec już wiedziałem, że będzie wysoka ocena. Mimo fatalnego, prymitywnego i ograniczonego do bólu scenariusza tytuł obronił się wartką akcją. Jest jeszcze jeden powód dla którego powinniście pobawić się w rozwałkę dinozaurów. Jest to prawdopodobnie ostatni tytuł z tej serii na PlayStation, więc warto pożegnać się z odchodzącą konsolą dobrą grą. Na wydanie nie czeka już wiele superprodukcji. Przed nami jeszcze FFXIII, może jeszcze coś... Więc grajmy póki możemy, chyba, że macie już pieniądze na PS2...

Brat

PlayStation

8

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

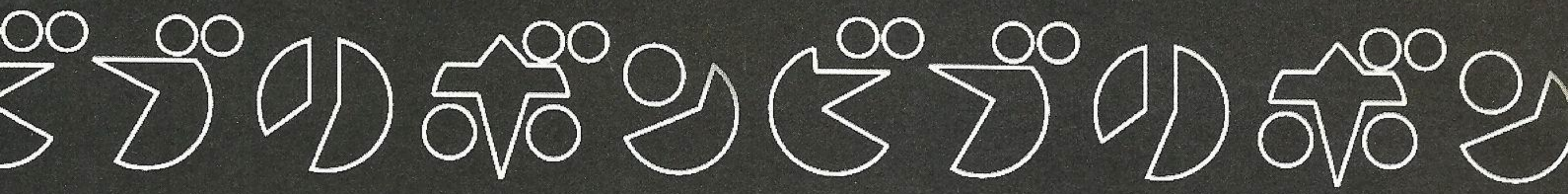
Wydawca: Capcom

Producent: Capcom

Liczba Graczy: 1

Termin: Listopad

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



# KONKURS

## VIB-RISSON™

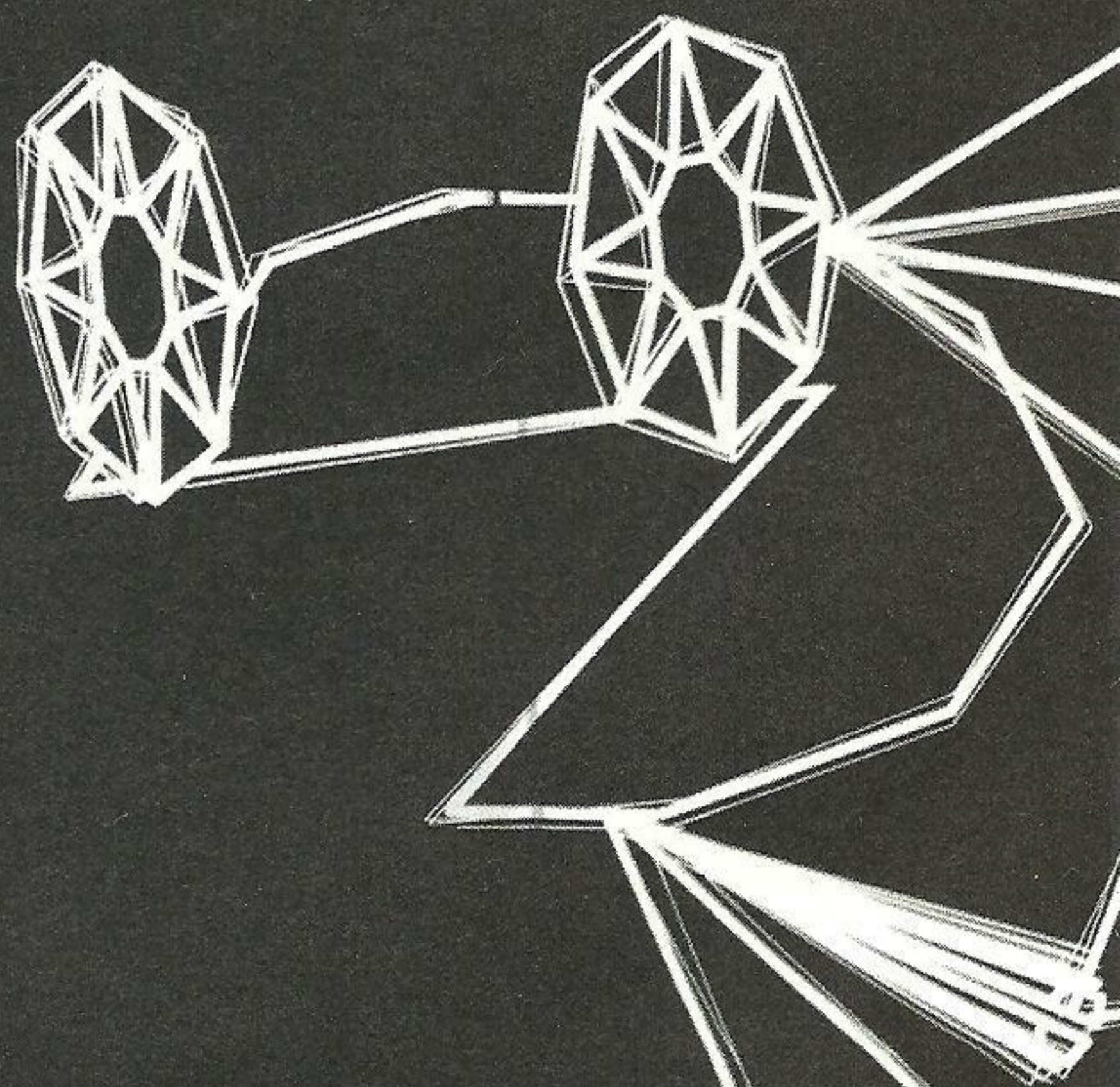
### Zadanie

W związku z falą kserobojstwa jaka ostatnio miała miejsce prosimy o rysunek, na którym Vibri odgrywa rolę postaci z jakiegoś komiksu lub filmu. Koniecznie podajcie źródło inspiracji.

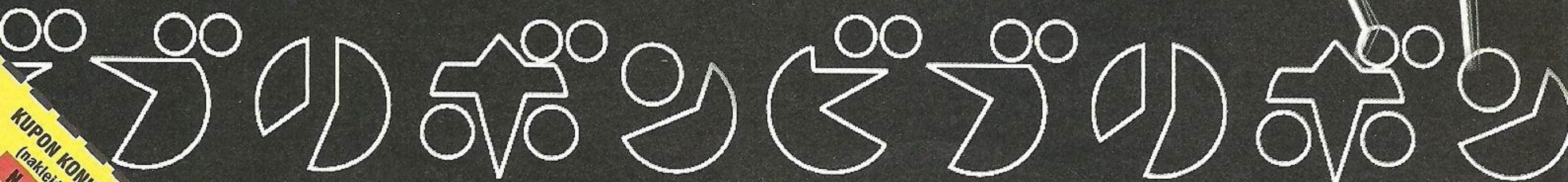
Odpowiedzi przesyłajcie na kartkach pocztowych pod adresem:

NEO PLUS  
Skrytka pocztowa 85  
00-936 Warszawa

NAGRODAMI w konkursie są trzy egzemplarze gry VIB RIBBON z technicznym SOUNDTRACKIEM, dużym, rozkładanym PLAKATEM, trzecią płytą z materiałami prasowymi oraz naprawdę fachową KOSZULĄ Z WYKŁADANYM KOŁNIERZYKIEM z deseniem Vibrich. Tego nie da się kupić!



Sponsorem nagród jest firma Sony Poland sp. z o.o.-



KUPON KONKURSOWY  
(nakleić na kartkę  
N+26-VIBRI)



# 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

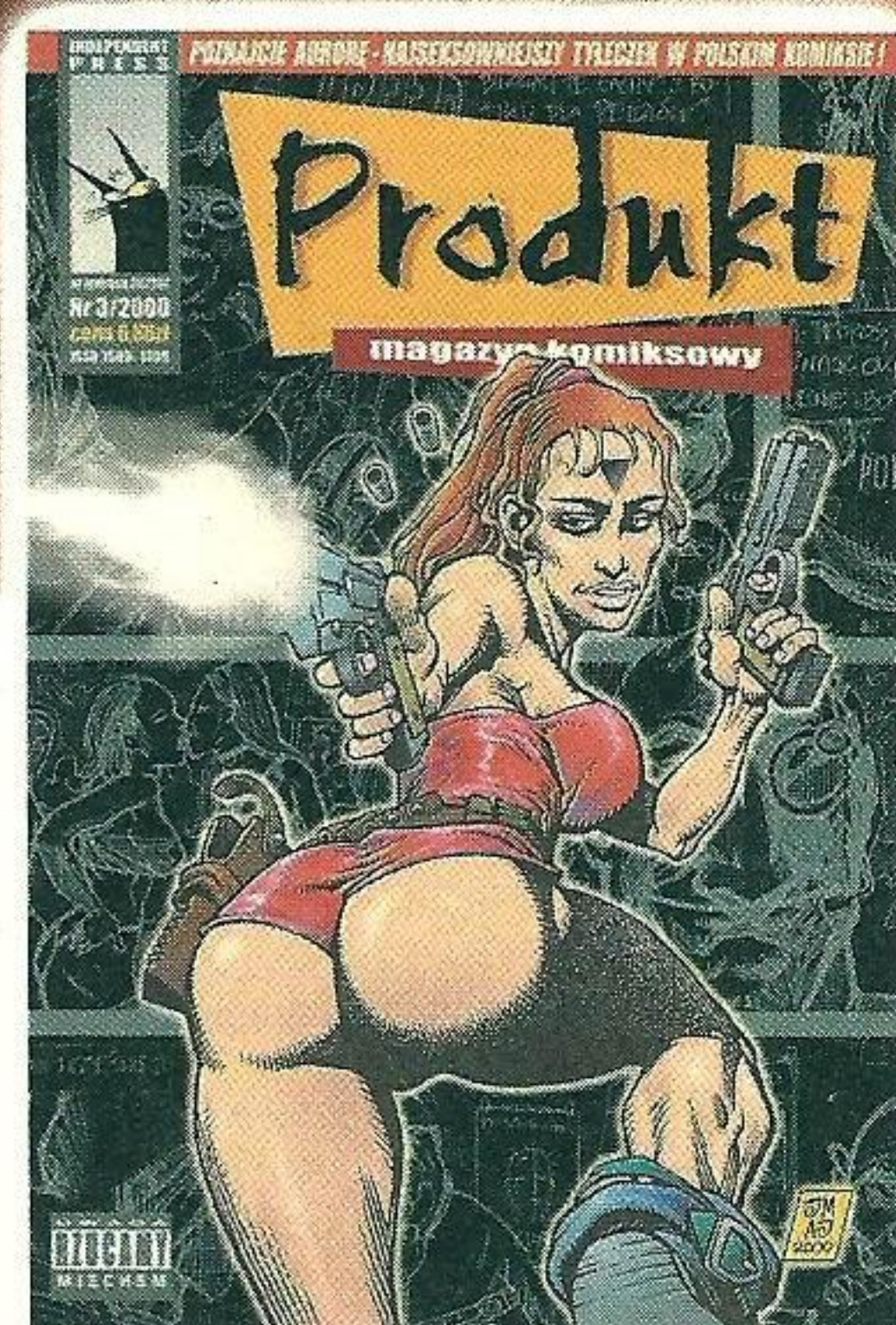
## GALERIA

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

Z ostatniej chwili:  
Pocketienne od przyszłego  
miesiąca wraca do pracy.  
Pocketto dziękuje za listy od  
fanów, które ją do tego  
przekonały.  
pocketto@poczta.wp.pl

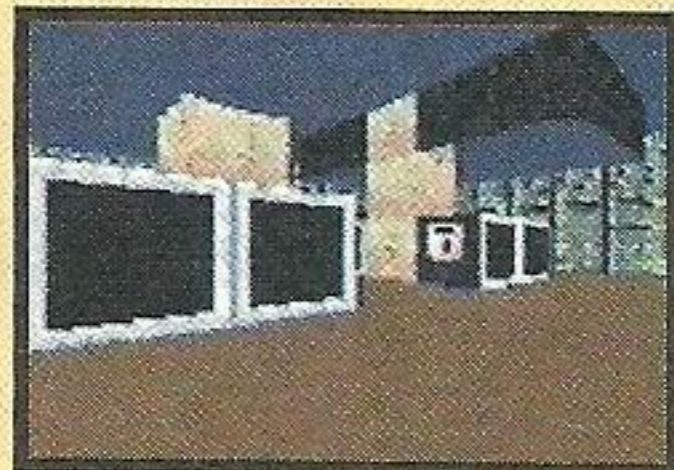
## news - news - news - news - news - news

Maszynka do robienia kasy, Pokemon Pikachu (czyli tamagotchi z Pikachu) doczekała się następczyni. Pokemon Pikachu 2 będzie miało opcjonalnie kolorowy ekranik, mini-gierki i możliwość wymiany z GBC.

Klasyki DRAGON WARRIOR I i II wyszły na jednym cartcie. Dla miłośników erpegów na GBC to gratka nie lada. Doprawdy - jedno z najtrafniejszych odgrzewań ostatnio.

Activision ostrzy ząbki na GBA jak mało kto. Aktualnie maglowane są następujące tytuły: SPIDER-MAN wersja GBA, X-MEN - jak poprzednio, TONY HAWK'S PRO SKATER, MATT HOFFMAN BMX i SHAUN PALMER SNOWBOARDING. Czekamy... A chłopaki z Activision przechwalają się jakie to wszystko będzie miódzik.

Crawfish Interactive pracuje nad pierwszym shooterkiem fpp na GameBoy Advance! Zaprzeczają jakoby miał to być DOOM, WOLFENSTEIN, czy QUAKE. To będzie ich produkcja od A do Z. Mimo wielkiego szacunku dla Crawfish (zwłaszcza za SF Alpha na GBC) z lekkim niedowierzaniem spoglądamy na pierwsze screeny. Czy w dziedzinie fpp można wymyślić jeszcze coś oryginalnego?



THE WORLD IS NOT ENOUGH na GBC.

Chłopaki z Electronic Arts zapowiadają klimat bondowski jakiego jeszcze nie było: czysta akcja, kobiety i kilkanaście rodzajów gadżetów. Pożyjemy... i damy umrzeć innym.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD ma być wielkim powrotem zręcznościówek sportowych. Zapowiada się więc, że oprócz barwnej grafiki i niezłej animacji będziemy nawalać w przyciski na GBC ile sił w paluchach.



Większość z dostępnych dyscyplin (a jest tam między innymi gimnastyka i podnoszenie ciężarów) ma właśnie na tym polegać. qw;expqw... Cholera, 15 sekund. O, przepraszam, muszę gdzieś trenować.

Chłopaki z Backstreet Boys wystawili na aukcję w największej internetowej księgarni Amazon.com GameBoya Color ze swoimi autografami. Jakże było zainteresowanie jeszcze nie wiemy, ale tylko patrzeć gry z Chłopakami. Ehhh... dziwny jest ten świat.



Firma Midway zawiesiła projekt gry GAUNTLET. Kurczę, mogła to być niezła rzecz. Pierwsze screeny już promowały ją do pierwszej ligi. No, trudno pozostały nam jeszcze CRUISIN' EXOTICA i NBA SHOWTIME 2001 - o tych tytułach Midway wypowiada się na razie bardzo skromnie.

Znany z kanału Nickelodeon "Spongebob Squarepants", czyli pan Gąbka zostanie przeniesiony na ekraniki GBC. Ponieważ sam film jest głupawy, a koderzy zaklinają się, że oddadzą klimat kreskówki, może się okazać, że gierka będzie niezłe rządzić. Mamy nadzieję na ambitne podejście.

PINOBBE: QUEST OF HEART jest już podobno ukończone w 80%! Jest to jak dotąd najpiękniejsza gra zaprezentowana na GameBoya Advance, a opowiadać ma o

przygodach w świecie owadów. Fakt, że wygląda i zapowiada się arcyciekawie jest bezdyskusyjny. Aktualnie stała się oczkiem w głowach dziennikarzy Pocketowych całego świata, w tym i naszego.



Powariowali, panie! Powariowali! W życiu nie zgadniecie jak firma Nintendo podkreśliła wydanie amerykańskiej wersji POKEMONA GOLD! Otóż festynem w Forcie Knox, czyli bunkrze-sejfie, w którym składuje się rezerwa złota USA! Będą tańce i swawole, dzieciaki będą szaleć na GameBojach, wielkie Pikachu w wojskowej eskorcie będą rozdawać konsolki Pikachu Gold, będzie konkurs malowania na twarzach, kurs szkolenia pokemonów w terenie... THIS IS SICK!!! (a nieoficjalnie: a może by tak u nas, co?).

Chłopaki, które robią ALONE IN THE DARK na GBC, zabrali się za DROPZONE, wersja na GBA. Zapowiada się, że będzie to stary hit wzbogacony o grafikę 3D i kilka nowych opcji.

Szykuje się BLADE na GBC. Niestety nie zapowiada się na grę oryginalną, a będzie pewnie chodzonką i nawalanką. Szkoda, bo mogło być dobrze. Pulchniutki murzynek nie znajdzie chyba wielu zwolenników.

POKEMON CRYSTAL!!! to najnowsza zapowiedź Nintendo w dziedzinie Pokemonów. Ma być kompatybilny z urządzeniem tzw. Mobile Adapter do GBC i zawierać tony nowego stuffu: Pokemony, światy, możliwość gry chłopcem lub dziewczynką, specjalne edycje POKEMONA GOLD i SILVER, możliwość transferu zwierzaków przez telefony komórkowe.... Aaaaaa... CZAD!

w przygotowaniu

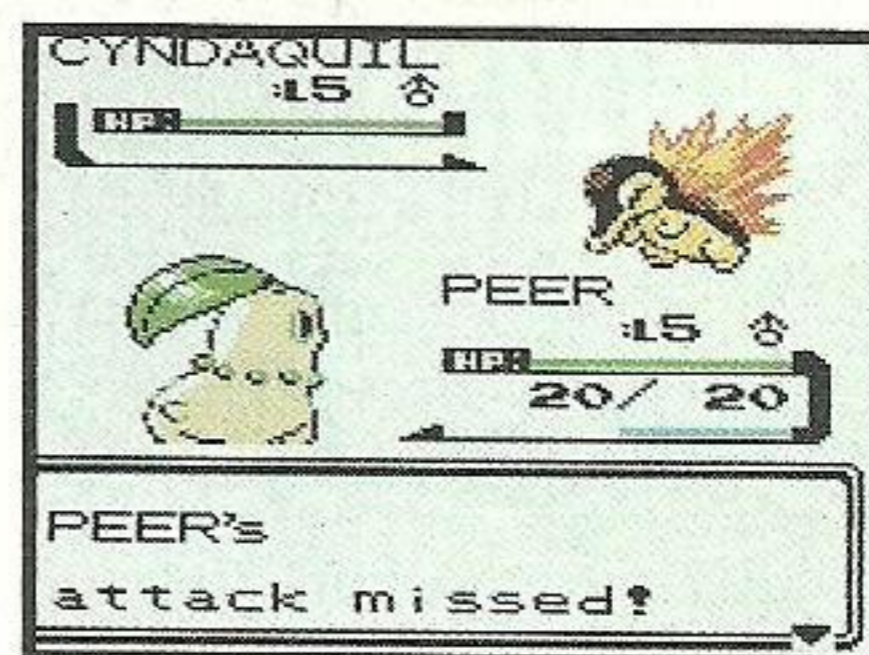
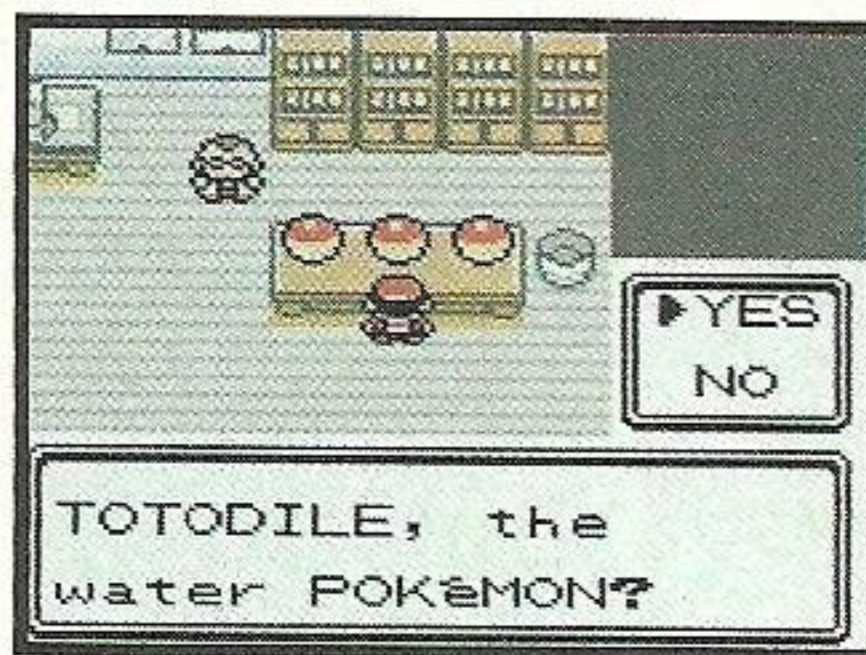
## MARIO TENNIS

Firma Nintendo ma talent do robienia hitów z głupich pomysłów. A może pokazują w ten sposób jak inne firmy marnują swoje patenty? MARIO TENNIS ma pokazać nam siłę party games na GBC. Całość opierać się będzie o miks rpg i zręcznościówki. Do wyboru będzie kilka znanych z gier Nintendo postaci: Mario, Luigi, Peach, Bowser, Wario, Waluigi, a nawet Yoshi! Wszystkie one zetrą się w szrankach tenisowych i tonach mini-gierek jakie proponować ma gra. No a dodatkowo możliwość podłączenia dwóch konsolek (gra na dwie osoby), oraz wykorzystanie Transfer Paka, celem przewalania danych na Nintendo 64, a tu do gry 3D.

Camelot Software Planning ma dryg do robienia gier na GBC i spodziewamy się samych najlepszoci. Powiada się o tej grze, że może być następnym krokiem w dziedzinie party games na GBC i tym, co będzie już kontynuowane na GBA. Czekamy z niecierpliwością, a tymczasem, jak zwykle, polecamy screeny...



## POKEMON GOLD i SILVER



KONSOLA  
GBC

WYDAWCA  
Nintendo

OCENA  
10/10

O firmie Nintendo mówi się już "firma sprzedająca licencje na Pokemona", teraz wreszcie znów wróci do niej naklejka "firma sprzedająca Pokemona". Mamy POKEMONA GOLD i SILVER po angielsku. Fakt, że premiera anglojęzycznego POKEMONA zbiegła się z inwazją Pokemonów na Polskę (filmy, komiksy, naklejki, itp) sprzyja tylko naszemu szczęściu. A jest z czego się cieszyć, bo Pokemon jest nie tylko grą, w którą organizuje się międzynarodowe olimpiady (ostatnią wygrali amerykanie), ale także grą, którą oficjalnie pochwalił Watykan.

Nowy Pokemon zmienił się nieznacznie. Dodano opcje telefonowania, wpisuje się słynny już czas (to znaczy godzinę i dzień tygodnia), dzięki czemu od czasu do czasu na ekranie GrajChłopca zapada noc. Pokemonów jest więcej, ale już wiadomo, że kilka z nich da się odkryć tylko za pomocą specjalnych haseł, dostępnych jedynie wybrancom. Można konfigurować swoje ramki i w ogóle jest nowocześnie. Nie da się też ukryć, że obmyślono prostą, acz fajną animację dla walk (np. ataki wodne wywołują falowanie całego ekranu). Tak powinna wyglądać druga część każdego doskonałego produktu. Absolutnie bez zastrzeżeń - do sklepów i... Musisz złapać je wszystkie!!! (Pocketienne już przepadła.)

Na koniec kilka ciekawostek: 1) anglojęzyczny Pokemon nie współpracuje z japońskim (wymiana zwierzaków odpada), 2) nie współpracuje też z Pokemon Stadium na N64, 3) maszynki "Pikachu Color" z różnych regionów też nie będą ze sobą współpracować. [Pocketto]



**CZARNY KĄCIK POCKET**

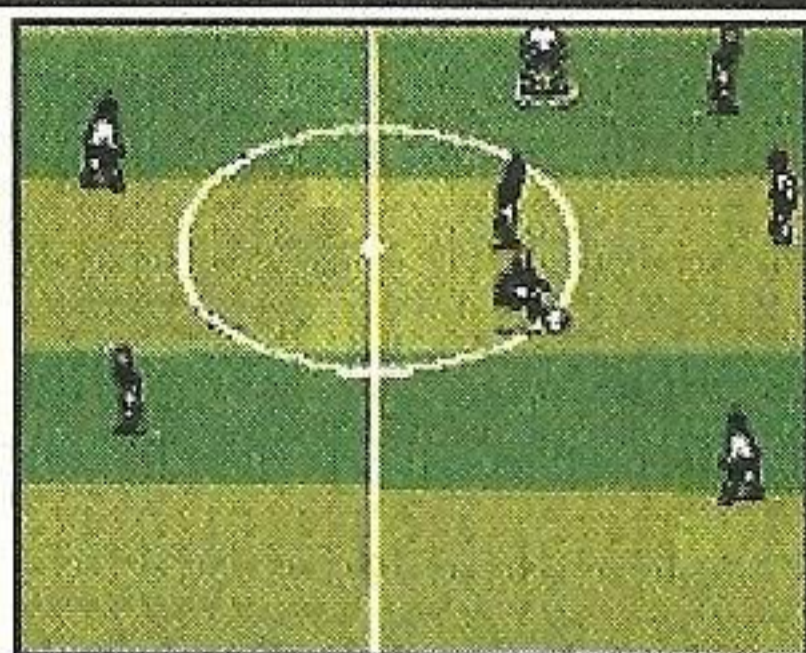
Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych, na które nie powinniście wydawać kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKECIE, a tytuły często mogą kusić.

■ **BUFFY THE VAMPIRE SLAYER [GBC]** - Niestety, sexy Buffy dała plamę. Gra jest niegrywalna przede wszystkim ze względu na koszmarnie wręcz sterowanie. Pozostałe elementy gry nie lepsze. Przykro mi. [2/10]

■ **AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY UNDERGROUND LAIR i AUSTIN POWERS: OH BEHAVE! [GBC]** - Dramat w dwóch aktach. Niestety z tym co reprezentuje nie ma najmniejszych szans, żeby się sprzedać. Nie dość, że brzydka, to jeszcze odgrzewanie jakichś bzdur. [1/10]

■ **BUGS BUNNY CRAZY CASTLE [GBC]** - Gra jest nudna. A taka nie może być jeśli ma uchodzić za rozrywkę dla dzieci. Po wtóre jest nieciekawa graficznie i mimo kolejnych poziomów nic, ale to nic nowego się nie dzieje. Najbardziej denerwuje, że królik nie skacze (ale to tak między nami)... Kapliiiiica. [2/10]

■ **GALAGA [GBC]** - Niestety, nie wszystkie odgrzewki (vide Q\*BERT i FROGGER 2) w tym miesiącu są dobre. GALAGA leży na całej linii - nie ma już miodu znanego z lat niedawnych, ani się grać jakoś w to ochoty nie ma... Nic się nie dzieje. [3/10]

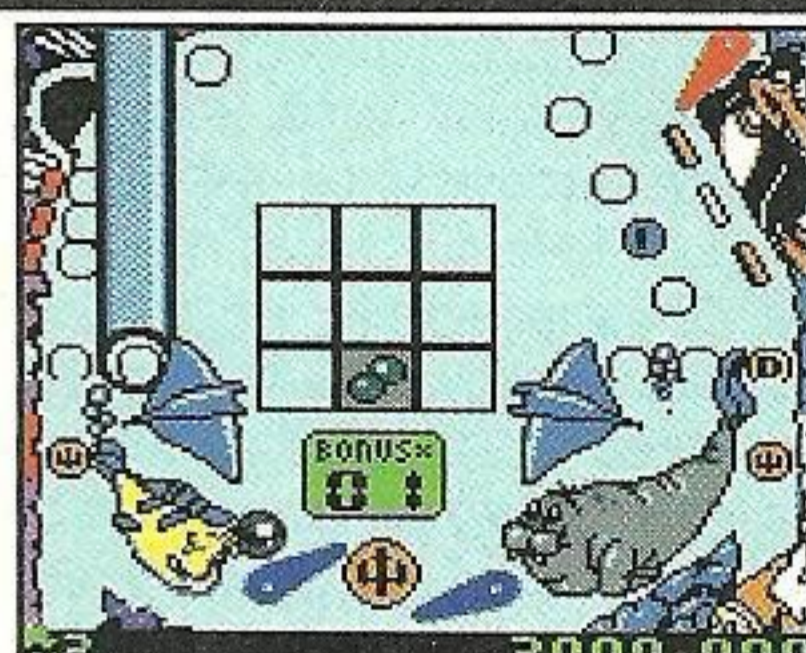
**UEFA 2000**

**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Infogrames

**OCENA**  
6/10

Gdybym miał oceniać same piłki nożne na ręczne konsolki, to UEFA 2k dostawałaby ode mnie 9/10. Ale na tle innych gier na GBC naprawdę prezentuje się słabo. Nic to, że ma ciekawe menu, a w nim opcje kilku składów, ich ustawień, detali stadionu. Nic to także, że nazwiska zawodników są prawdziwe (jeeeee...). Ani to, że ludziki mają całkiem zgrabne rączki i nóżki. Potężną wadą tej gry jest jej szybkość, a właściwie "wolność". To wszystko naprawdę dzieje się zbyt wolno: akcje, podania, kiwki, strzały - piłka nożna zaczęła przypominać grę w szachy prowadzoną przez dwa ślimaki. Chciałbym naprawdę, żeby ta gra była dobra. Ja (jak i cała redakcja N+) jestem wielkim miłośnikiem piłek na konsole. I jak dotąd jest w co grać tylko na PlayStation. Na GBC - powiedzmy sobie szczerze, wszelkie piłkarskie próby spełniają na crapach. Może nie tędy droga? Może trzeba by jakieś inne ludziki, inny silnik, inny widok... Błagamy was, koderzy - postarajcie się trochę! [Pocketto]

**LITTLE MERMAID 2 PINBALL**

**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Disney

**OCENA**  
7/10

Tę recenzję powinna pisać Pocketienne, ale ponieważ akurat zrezygnowała z pracy, muszę pisać ja. Otóż Pocketienne jest maniaczką dwóch typów gier: Pokemona i Pinballi. W DISNEY'S THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY grała i kazała mi postawić siedem. Nie będę się z kobietami kłócił. Pinballek jest rzeczywiście fantastyczny. Są do wyboru dwa eleganckie, dobrze zaprojektowane stoły, a do tego stos mini-gierek. Można ustawić ilość bil, szybkość gry (zabawę wolną lub szybką) i jazda. W miarę jak nabijamy sobie punkty odstawiają się nam mini gierki, które z grubsza też są pinballami. Na przykład trzeba bilą rozbić lodowe klatki z pingwinami, których pilnuje biały niedźwiedź (co jest akurat bzdurą, bo te zwierzęta żyją na innych biegunach), albo trzeba postrzącać mory. Gierki jest razem szesnaście. Fajnie. Do tego wszystkiego barwna oprawa i płynny scrolling - nie mamy więcej wymagań. [Pocketto]

**SPIDER-MAN**

**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Activision

**OCENA**  
9/10

Żeby nie POKEMON GOLD, byłaby to na pewno gra miesiąca. Jest wspaniała graficznie i do tego jest typową grą dla chłopaków. Zacząć zaś wypada od tego, że SPIDER-MAN, to platformerek zręcznościowy. Mamy więc kilka teł gry, parę poziomów, bossów, power upy i skaczymy. Co odróżnia zaś tę grę od reszty? Po pierwsze pajęczy klimat. Nasz Spidey może przemieszczać się na długiej nici i zaczepiać ją nawet wysoko, poza ekranem (nie widać o co ją zaczepia, ale widać pajaka potrafi). Po drugie - co daje niezłe efekty wizualne - może poruszać się po pionowych ścianach, a nawet do góry nogami. Po trzecie wreszcie ma kilka rodzajów ataku - między innymi swoją pajęczybę. Dodajmy jeszcze do tego fakt, że spotkamy w grze Hobgoblina, Venoma, doktora Octopus, Carnage'a i mamy komplet nie tylko dla miłośników komiksów z Pajakiem, ale dla miłośników kieszonolek w ogóle. Jeśli więc macie już nowego POKEMONA - grzejdzie do sklepów po SPIDERka. [Pocketto]

**ALICE IN WONDERLAND**

**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Disney

**OCENA**  
8/10

Dobłą grą jest "Alicja". A jest - rzecz jasna - disneyowskim platformerkiem do zabawy dla dzieci. Oprócz tego, że (jak zwykle u Disneya) grafika zachwyca, dzieciaki znajdą tu szansę zrobienia wyklejanek za pomocą gotowych elementów scenografii, albo zabawy w chowanego, która jak dla mnie rządzi na maksa. Są ze dwa miejsca w grze, w których trzeba będzie maluchom pomóc, ale spoko - i tak niewiele, w porównaniu z innymi "dziecięcymi" produkcjami.

Gra nie jest ani trudna, ani krótka. Na potencjalnego amatora rozrywki czeka 20 poziomów dzikich harców, a dodatkowo tony sekretów. Oprócz tego mogą grę przechodzić trzy osoby na raz, bo są trzy miejsca na save'y. I wcale bym się nie dziwił, gdybyście pograli z młodszym rodzeństwem, bo AIW wciąga. Bez wątpliwości największym wymiataniem tej gry są kopnięte poziomy, niezłe naginające się w stronę klimatu "Alicji w Krainie Czarów" Lewisa Carolla. Zaczynamy oczywiście od pościgu za królikiem... [Pocketto]

**HYPE: THE TIME QUEST**

**KONSOLA**  
GB

**WYDAWCA**  
Ubi Soft

**OCENA**  
8/10

HYPE: THE TIME QUEST to pierwsza w życiu przygodówka dla dzieciaków z prawdziwego zdarzenia. Zbrojny w swą psychologiczną wiedzę chył przed nią czoła. Założenia są takie: firma playmobil wsadziła swojego ludzika w grę na kieszonole. Są dwa jej aspekty. Pierwszym jest platformer: rycerzyk biega, skacze, macha mieczem i strzela z łuku (czad!), pokonując jedną z 19 map (na 4 poziomach). Drugi aspekt to przygodówka. Prościutka jak żyletka. Każdy mówi ci, gdzie masz iść i co zrobić. A dodajmy do tego fakt, że gra jest po prostu przepiękna i mamy hicior. Biegiesz po lasku - trzęsą się liście, latają zwierzęta... Jest ok. Dla dzieciaków - cudzik, powiadam państwu.

Medal ode mnie, osobiście, gra dostaje za system walki. Ludzik jest wystarczająco duży i ma wystarczająco duży miecz, żeby walka przestała być machaniem na ślepo, a można było coś zaplanować. Brawa - niewielu koderów odkrywa tę "tajemnicę". [Pocketto]

**Q\*BERT I FROGGER 2**

**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Hasbro

**OCENA**  
7/10

A tu mamy dwie gierki. Wyjątkowo wpakujemy je do jednej norki z recenzją, bo to nic innego jak odgrzewane tytuły. Niemniej jednak warto na nie zwrócić uwagę, bo to git sprawa, a miód cieknie z konsolki wszystkimi portami.

Po pierwsze FROGGER 2, czyli powrót żabki, z którą pierwsze gierki powstały jeszcze w latach 80-tych. Chodzi o to, by - skacząc po ruszających się w poprzek ekranu przeszkodach - doprowadzić żabkę od dolnej, do górnej części ekranu. No i mamy niemal najprostszą w świecie zręcznościówkę, która potrafi wciągnąć na naprawdę długie godziny. A tu 32 poziomy i 5 światów. Naprawdę fajnie się gra. Podobnie jest z Q\*BERTEM. Bohaterem gry jest hmm... Q\*bert. Mrugająca oczkami kulka na nóżkach. Stoi sobie na dziwnej planszy, która składa się w poukładanych klocków. I teraz, uciekając przed różnymi spadającymi gratami, trzeba odwiedzić wszystkie kwadraty, bądź wykonać jakąś misję (np. odnalezienia czegoś). I znowu zabawy kupa. Ech - w prostocie siła. Jeśli lubicie gry logiczno-zręcznościowe - oto akcja dla was. To, że są odgrzewankami w tym przypadku wcale im nie ujmuje. [Pocketto]

# DRIVER 2

Witam wszystkich spragnionych mocnych wrażeń i walczących z przestępczością zorganizowaną w swych minimum ośmiocyndrowych brykach. Oto pierwszy pełny opis przejścia nowego "Kierowcy".

txt: Marcellus

## STEROWANIE

To co najważniejsze, czyli sterowanie przedstawię na samym początku. Nie uległo ono wprawdzie jakimś radykalnym zmianom, ale dodano możliwość sterowania Tannerem po wyjściu z samochodu. Więc dla odświeżenia waszej pamięci przypomnę wszystko o kierowaniu pojazdem oraz głównym bohaterem.

### Sterowanie samochodem

Lewa gafka analogowa – sterowanie samochodem.

X – gaz.

[] – hamulec i wsteczny.

Kółko – palenie gumy; uwaga – samochodem zaczyna mocno miotać. Polecam używać z umiarem.

Trójkąt – hamulec ręczny.

L1 – "twarde kierowanie", ułatwia skręcanie i prowadzenie samochodu w trudnej sytuacji.

Góra na krzyżaku + Trójkąt – wysiadanie z samochodu.

R1 – klakson/syrena.

L2 – widok w lewo.

R2 – widok w prawo.

L2 + R2 – widok do tyłu.

Select – wybór kamery.

Start – menu/pauza

### Sterowanie Tannerem

Krzyżak lewo/prawo – obracanie postaci w miejscu.

Krzyżak góra – bieg naprzód.

Krzyżak dół – cofanie się.

X – bieg naprzód.

Trójkąt – wykonywanie czynności, wsiadanie do pojazdu.

[] – cofanie się.

Rozglądanie się i zmiany kamery – analogicznie jak w sterowaniu samochodem.

Start również nie zmienił swej funkcji.

## GŁÓWNY EKRAŃ GRY

**Dolny prawy róg ekranu** – mini mapa, pokazuje twoją aktualną pozycję. Policja i inne pojazdy zainteresowane twoim samochodem zaznaczone są na niej jako białe punkty. Im bardziej te samochody się tobą interesują tym większy jest naokoło ich punktów "wachlarz", przedstawiający zasięg ich wzroku. Punkt docelowy to biała kropka na szczycie czarnej strzałki. Taką samą kropką jest zaznaczony obiekt ścigany przez ciebie w danej misji, a odległość między tobą a przeciwnikiem obrazowana jest czarną strzałką.

**Górny prawy róg ekranu** – tu w niektórych misjach pojawia się wskaźnik Damage przeciwnika, jego zapełnienie spowoduje zniszczenie lub zatrzymanie samochodu przeciwnika.

**Górny lewy róg ekranu** – zawsze są dwa paski. Górny to twój wskaźnik Damage, (kiedy się zapełni – jesteś zmuszony zmienić środek transportu). Uwaga! W niektórych misjach nie możesz się przesiąść. Nie możesz tego również zrobić dopóki nie pozbedziesz się pościgu. W takim wypadku zapełnienie paska Damage oznacza, że misja kończy się porażką.

Dolny wskaźnik jest wymienny. Zazwyczaj oznacza Felony, czyli stosunek stróżów prawa do twojego pojazdu. Zapełniony na maksa sprawia, że robią się strasznie zajadli. W dwóch misjach oznacza Proximity, czyli odległość twego pojazdu od śledzonego samochodu. Składa się z trzech pól: dwóch skrajnych czerwonych i środkowego – zielonego oraz przesuwającej się po nich kreski. Jak się pewnie domyślacie, kreska w czerwonym polu oznacza, że znajdujecie się za blisko (lewy koniec skali) lub za daleko (prawy koniec). W polu zielonym odległość jest optymalna. Gdy strzałka dotrze do któregoś skraju skali, misja kończy się porażką.

## CO TO JEST „TAKE A RIDE”?

Jest to możliwość przejechania się w celach turystycznych po każdym z miast. Normalny ruch uliczny, policja itd. Jeżeli złamiesz przepisy – zaczną cię oczywiście gonić. Jedynym ograniczeniem jest to, że najpierw musisz dane miasto odwiedzić w trybie Undercover (na początku dostępne jest jedynie Chicago).

## DRIVING GAMES

Teraz krótki opis tzw. "Driving Games"

**Quick Chase** – pościg, masz w ograniczonym czasie (oczywiście im szybciej tym lepiej), dogonić i rozwalić uciekający samochód.

**Quick Getaway** – sytuacja odwrotna od tej powyżej. Teraz ty masz uciec namolnemu gliniarzowi i nie dać się rozwalić. Czas działa tu na twoją niekorzyść. Im szybciej mu uciekniesz, tym lepszy będzie twój wynik na tablicy rekordów.

**Gate Racing** – wyścig między bramkami ustawionymi z pachofków. Za każdy potracony pachofek od czasu odejmowana jest 1 sekunda. Bramek jest sto, a przy przejechaniu prawidłowo przez bramkę, dostajesz jedną sekundę.

**Trailblazer** – tym razem trzeba pachofki strącać, a czas mija ale za każdy potracony słupek dostajesz jedną sekundę.

**Checkpoint** – masz za zadanie jak najszybciej pojawić się w wyznaczonym punkcie kontrolnym. Punktów jest pięć. Są skrzętnie poukrywane w najgłębszych zakamarkach miasta.

**Survival** – bezlitosna walka o przetrwanie. Gromada spragnionych oleju ciekącego z twego rozbitego samochodu policjantów uwzięła się na ciebie. Im dłużej pociągniesz, tym bardziej możesz być z siebie dumny!

## MULTIPLAYER

**Take A Ride** – jazda we dwóch po wydzielonym, niewielkim obszarze miasta. Żadnego ruchu na ulicach, żadnych zadań, żadnej atrakcji. Nuda.

**Cops'n'Robers** – zabawa w "policjantów i złodziei". Ty uciekasz, kumpel goni i próbuje cię rozwałkować (lub na odwrót). Znowu żadnego ruchu na ulicach.

**Checkpoint** – podobnie jak w wersji dla jednego gracza. Trzeba się szybko zjawić w wyznaczonym miejscu.

**Capture the Flag** – masz szybciej niż przeciwnik dojechać do migającego na środku mapy punktu – flagi, a następnie odwiedzić "ją" do miejsca startu.

## BONUSY I SEKRETY

**Secrets** – opcja jest ukryta głęboko w menu Options i Gameplay. W tym miejscu po przejściu całej gry w trybie Undercover pojawi się kilka nowych możliwości:

**Mountain Pass** – zamknięta, góraska trasa, znana (przynajmniej w części) z misji "Chase The Gun Man". Jest to zwykły przejazd na czas, który w wersji dla dwóch graczy zmienia się w wyścig.

**Race Track** – tor wyścigów konnych (Wielka Pardubicka), pełno przeszkód. Tak jak powyżej - w wersji multiplayer zmienia się w wyścig. Fajna sprawa.

**Invincibility** – masz niezniszczalną brykę.

**Immunity** – immunitet poselski. Gliniarze cię ignorują.

Po ukończeniu gry w opcji „Take a Ride” pojawią się także nowe pojazdy.



**Chicago. Witamy w "wietrznym mieście". Rodzinnym mieście Al.'a Capone i kolebce amerykańskiej zorganizowanej przestępczości.**

### Surveillance Tip Off

Pierwsza misja jest naprawdę banalna. Ma cię ona tylko zaznajomić ze sposobem prowadzenia auta, wsiadaniem i wysiadaniem z niego, sterowaniem postacią i obsługą mapy. Mapa jest bardzo przydatna i nie raz wybawi cię z opresji. Umiejętny wybór jak najkrótszej i wygodnej trasy ma olbrzymie znaczenie! Naucz się to wykorzystywać - opłaci się. Moim zdaniem prawie całe Chicago jest tylko przygrzywką do tego, co będzie działo się w kolejnych miastach. Twoim zadaniem jest wsiąść do samochodu, dojechać do wyznaczonego punktu, wysiąść z auta i przesiąść się do następnego. Dobra robota!

### Chase The Witness

Łatwy pościg za kolesiem, który coś wie. Trzymaj się blisko i nie daj się zgubić. Gościu nie ma wybitnego talentu do prowadzenia samochodu, a na dokładkę nawet specjalnie nie kluczy. To naprawdę kaszka z mleczkiem.

### Train Pursuit

Okazało się, że koles jest na tyle cwany, że przesiadł się do kolejki napowietrznej. Twoje zadanie polega na utrzymaniu się za pociągiem i dojechaniu na stację na tyle szybko, aby zdążyć przechwycić pacjenta gdy będzie wysiadał. Spójrz na mapę - trasa kolejki jest zaznaczona grubą żółtą linią. Startujesz z niezbyt wygodnego miejsca. Uważaj na muldy z piasku (echh... te roboty drogowe). Jak najedziesz ze sporą prędkością na taką fagę, to możesz zakończyć nawet dachowaniem. Pierwszy zakręt jest w prawo, następny, przy pierwszej przecznicy, w lewo. Za czwartym zakrętem torów uważaj - ustawione tam wielkie stalowe pojemniki na śmieci bardzo utrudniają przejazd. Reszta trasy jest dość prosta, więc dalej nie zamierzam was pilotować. Powiem tylko tyle: przystanek, na który masz dojechać jest niedaleko napisu Downtown (oczywiście na mapie). Za mostem musisz skrócić w lewo (cały czas pod torami). Wsiądź z auta i wbiegnij po schodkach na peron. Dorwał się gostka!

### Tailing The Drop

Sledzenie kolesia, który wiezie trefny towar. To nowy rodzaj misji (zauważ że pod wskaźnikiem Damage pojawił się zupełnie inny wskaźnik: Proximity, określający twoją odległość od śledzonego obiektu). Masz za zadanie utrzymać się za nim w przyzwoitej odległości (wskaźnik ma być na zielonym polu). Jeżeli strzałka dojdzie do któregoś z końców skali - misja jest schrzanią. Tylko jedna rada: Nie szarżuj.

### Escape To The Safehouse

Pierwsza trochę trudniejsza misja - uciekasz przed glinami. Opracuj sobie trasę i ostro dawaj, a na pierwszych drzewach i słupach postaraj się zgubić radiowozy. Tutaj przesiądź się do



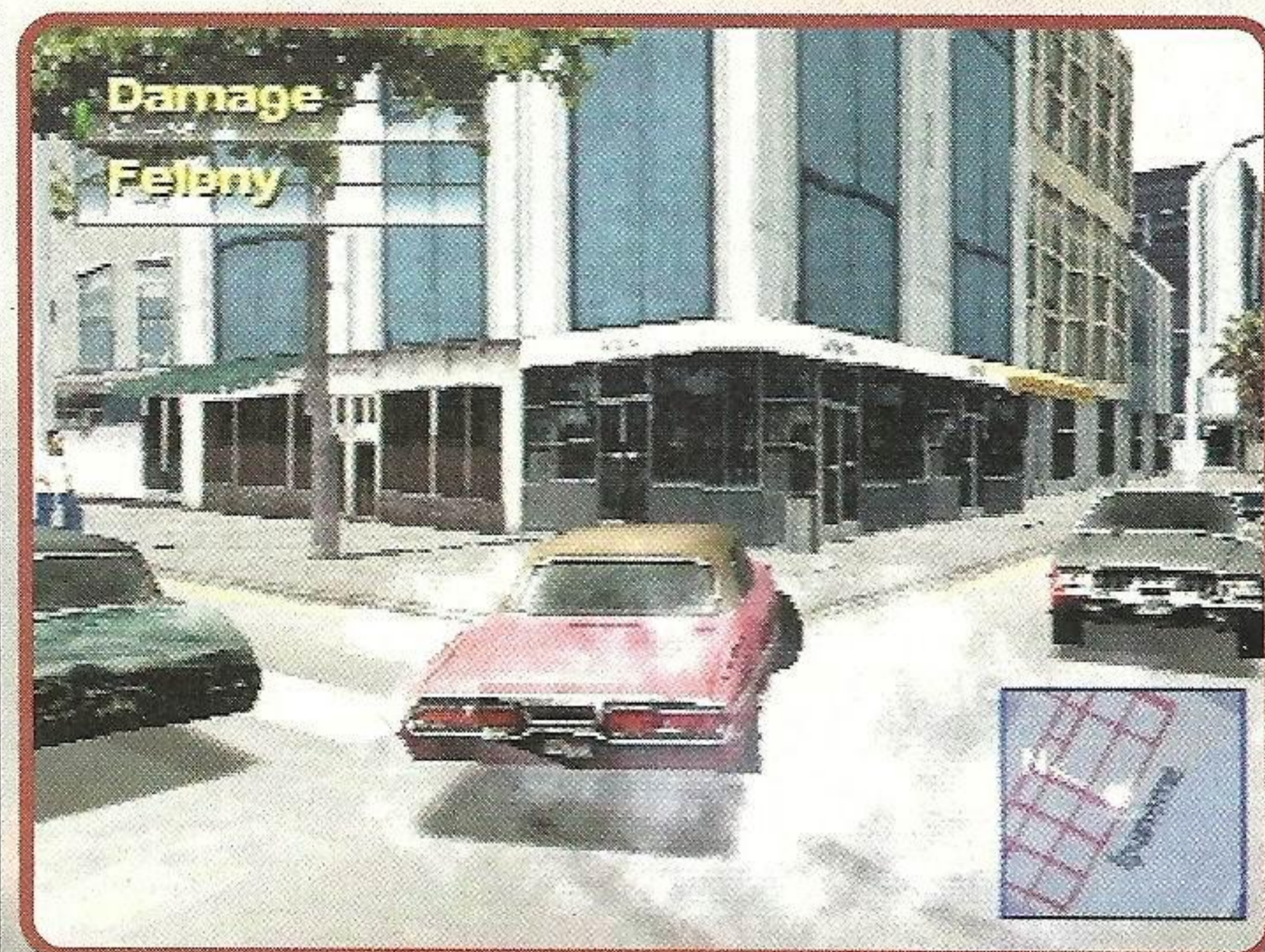
"czystego wozu" (zatrzymaj się przed dowolnie wybranym pojazdem i po prostu się do niego załaduj), radzę jednak wybrać coś szybszego niż autobus czy furgonetka. Uważaj także na podnoszące się od czasu do czasu mosty, zablokują drogę i będziesz zmuszony szukać objazdu. Dotarłeś do celu? No to czas na filmik. O cholera, ktoś dał ci w mordę! To w oczywisty sposób prowadzi do następnej misji.

### Chase The Intruder

Wsiądź do samochodu (tylko nie do furgonetki) i ruszaj w pościg za intruzem. Nie staraj się go wyprzedzić i trzymaj się po prostu tuż za nim. Uważaj - to już nie jest taki frajer jak ten w misji Chase The Witness; Nasz Intruder nieźle kluczy i zmienia trasę więc nie przyzwyczajaj się do jego marszruty. Pod koniec jazdy koles wjedzie na teren magazynów i jeszcze trochę pokluczy. Nie daj mu się zgubić.

### Caine's Compound

To trudna misja. Właśnie zapoznałeś się z szefem mafii. A według jego własnych słów "Życzyłbyś sobie abyście nigdy się nie spotkali". Nie polubiliście się chyba - mógłby wskazywać na to fakt, iż po pierwszym kontakcie postanowił usunąć cię z tego łoża padołu. Na twoje szczęście udaje ci się uniknąć natychmiastowej egzekucji i dać długą. Teraz jesteś w samym środku JEGO terenu i musisz się wydostać. Masz do wyboru dwie bryki, ale nie ma znaczenia, do której wsiądziesz. Spójrz na mapę i kieruj się z grubsza na punkt przeznaczenia. Przez labirynt magazynów, zaułków i wąskich uliczek, z pewnymi problemami powinieneś dotrzeć w okolice punktu przeznaczenia. W niektórych miejscach drogę tarasować ci będą furgonetki, ale tak naprawdę wszystkie oprócz pierwszej można ominąć zupełnie bezkolizyjnie. Pierwszą musisz usunąć z drogi dość brutalnie. Kiedy wyjedziesz na pierwszą normalną ulicę, miń ją nie zatrzymując się (z lewej strony tarasują ją tiry, a z prawej podniesiony most). Zwróć uwagę na ulicę, na którą wjazd tarasują tiry - musisz do niej dotrzeć. Wyjazd na nią jest dużo dalej; z kolejnej hali wyjedź na lewo i dawaj główną drogą prosto aż do końca. Uważaj na cholernie agresywną furgonetkę i postaraj się ją wmanewrować na jedną z latarni. Na końcu drogi skróć w prawo i zaraz po tym ponownie w prawo - do magazynu. Teraz droga jest już w miarę prosta; pędź wprost przed siebie, przetnij ulicę i śmigaj dalej przez kolejne zaułki, aż dotrzesz prawie do kanału. Musisz teraz wyjechać na ulicę przez halę magazynu i skrócić w lewo na podnoszący się właśnie most. Po efektywnym locie misja zakończy się pefnym sukcesem.



### Leaving Chicago

Najwyższy czas zmienić klimat na nieco cieplejszy. Twoim celem jest Hawana. Niestety najpierw musisz wydostać się z Chicago. Dojedź w wyznaczonym czasie na dworzec kolejowy. Uważaj: jest mokro, ślisko i na dokładkę ciemno. Opracuj sobie dobrze jak najkrótszą trasę i uważaj na wyjątkowo nieustępliwych podwładnych Caine'a. Jeżdżą w nie oznakowanych samochodach, więc raczej trudno jest ich rozpoznać. Nie powinieneś mieć z tą misją większych problemów. Uważaj na podnoszone mosty - potrafią czasami zablokować przejazd i trzeba szukać wtedy objazdu.

### Hawana - witamy na Kubie, wyspie jak wulkan gorącej...

### Follow Up The Lead

Kolejna misja polegająca na śledzeniu samochodu. Tym razem jest nieco trudniej, przeciwnik zaś jest bardzo sprytny: kluczy, jeździ zaułkami - szczególnie uważaj na zakrętach. Gość ma tendencję do gwałtownego przyspieszania po wyjechaniu zza zakrętu, nie daj się więc zgubić. Musisz trzymać się go na granicy ryzyka, bardzo blisko, tak żeby strzałka wskaźnika Proximity była w czerwonym polu lub na jego granicy. Wydaje mi się, że poradzisz sobie bez większych problemów.

### Hijack The Truck

Cholernie trudna misja: musisz uszkodzić ciężarówkę (mniej więcej 3/4 paska Damage) aby ją zatrzymać i porwać. Nie myśl sobie, że to jedyny problem - jest jeszcze eskorta (wyjątkowo denerwująca). W tej misji bardziej chyba musisz polegać na szczęściu niż samych umiejętnościach. Ciężarówka na samym początku wybiera jedną z trzech tras (skręca w lewo, prawo lub jedzie prosto). Jeżeli skręci - szansę na jej rozwalenie masz minimalną: eskorta zepchnie cię na trawę i drzewa lub przygwoździ do ściany. Najwięcej szans jest gdy pojedzie prosto, a najlepszy sposób to jechać tuż, tuż za nią i czekać aż zacznie cię taranować samochód eskorty. W ten sposób da się ją bardzo szybko rozwalić (eskorta uderza w twój samochód, a ten oddaje większość energii jadącej przed nim ciężarówce). Innym

sposobem jest jej wyprzedzenie i zajechanie drogi tak, aby wjeżdżała ci w tylny zderzak. Należy puścić gaz i tylko umiejętnie sterować, aby cię nie zepchnęła z drogi. Jak już ją zatrzymasz to usuń ochronę (jeżeli jeszcze za tobą jedzie), taranując ją aż do skutku. Trudniejszą część zadania masz już za sobą. Przesiądź się do ciężarówki i odwieź ją do garażu. Prowadź bardzo ostrożnie, jest bardzo uszkodzona. Jeżeli wydaje ci się, że będziesz jechał z taką prędkością z jaką ona przed tobą uciekała to grubo się mylisz - ten pojazd bardzo przypomina żółtwa. Jest bardzo powolny i mało zwrotny. Uważaj też na samochody gangsterów, które będą cię próbowały rozwalić. Garaż jest w zaułku, a jeżeli wjedziesz do niego skręcając w lewo to drzwi będą po prawej. Zatrzymaj wóz i wysiądź. Podejź do włącznika po lewej stronie bramy i otwórz ją. Wróć do samochodu i wprowadź go do środka, teraz znów wysiądź i zamknij bramę (włącznik po prawej stronie drzwi). Zrobione.

### Stop The Truck

Znów trzeba rozwalić ciężarówkę. Tym razem sprawa jest jeszcze trudniejsza niż przed chwilą. Jakiś psychopata co jakiś czas wyrzuca z ciężarówki bomby, więc jazda tuż za nią jest niemożliwa. Oczywiście fura przy okazji zasuwa cholernie szybko i ciężko jest ją dogonić. Dlatego bardzo ważny jest start, uważaj, musisz zmieścić się między drzewami. Teraz jedź trasą równoległą do przeciwnika i cierpliwie czekaj aż ją wyprzedzisz, a potem postaraj się zajechać jej drogę i ustawić tak, żeby uderzała w twój "kufer". Manewruj nie pozwalając żeby zepchnęła cię z drogi. Jak już ją zatrzymasz to wysiądź ze swego samochodu i wsiądź do niej. Teraz znów musisz odwieźć ją do garażu. Dojedź na miejsce, otwórz bramę, wjedź do środka i zamknij bramę.

### Find The Clue

Kolejna cholernie trudna misja. Musisz rozwalić, po kolei, cztery samochody aby znaleźć wskazówkę pozwalającą pociągnąć tą sprawę dalej. Zadanie jest naprawdę wymagające i bardzo ograniczone w czasie. Musisz błyskawicznie dopaść

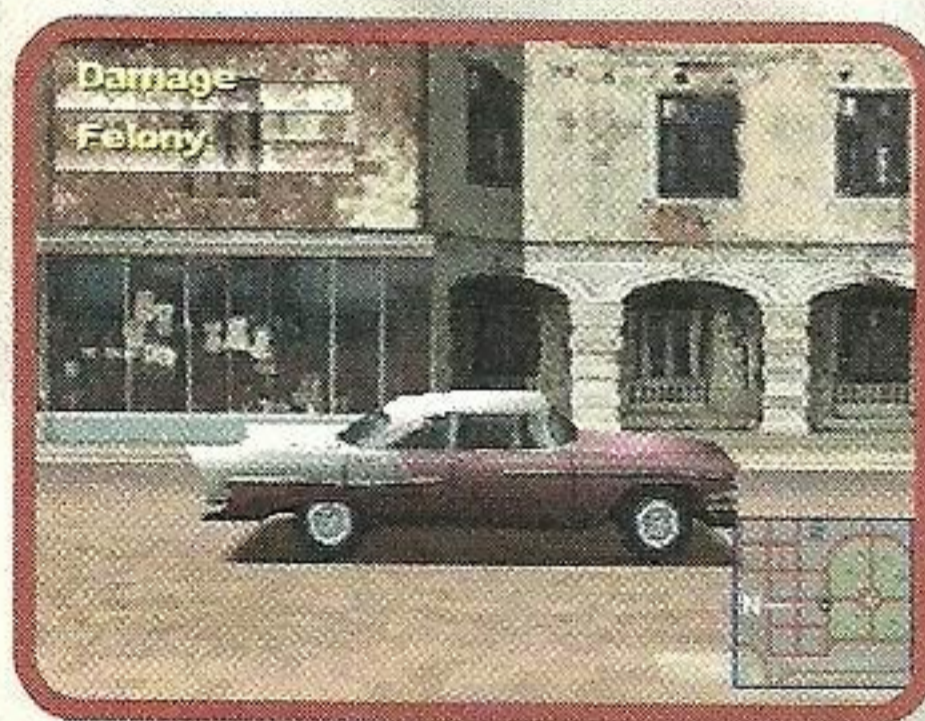
pierwszego przeciwnika i równie szybko go rozwalić. Jeżeli ci ucieknie i będzie oddalał się od centrum miasta masz małe szanse na dopadnięcie pozostałych. Ogólnie recepta jest prosta: szybko dopaść, szybko rozwalić, szybko wsiąść do ściganego samochodu, jeszcze szybciej wysiąść, teraz w razie potrzeby możesz zmienić samochód na mniej uszkodzony i udać się w pościg za następnym samochodem. Powtarzaj aż do skutku. Jeszcze jedno: w miarę możliwości wybieraj "skrzydlaki" lub przynajmniej samochody identyczne jak te ścigane. Czy już znalazłeś poszukiwane wskazówki?

### Escape To Ferry

Misja, w której uciekasz przed gliniarzami. Zaczynasz w samochodzie z trochę zapełnionym wskaźnikiem Felony. Masz dwie możliwości: pierwsza to spróbować przebić się do promu tą bryką. Ostrzegam - nie będzie to łatwe, bo policja jest bardzo zajadła. Druga możliwość to błyskawicznie zmienić brykę na "czystą" i specjalnie nie niepokojony przez stróżów prawa podążyć na prom. Czasu nie jest może zbyt dużo, ale nie będziesz miał raczej większych problemów z wypełnieniem tej misji. Gdy zbliżysz się do punktu docelowego - jedź prosto i z rampy umieszczonej na nabrzeżu (w hali na końcu jezdnii) wyskocz prosto na pokład promu. Po chwili znajdziesz się poza zasięgiem swych prześladowców.

### To The Docks

Niezbyt trudna misja polegająca na jak najszybszym przejechaniu z jednego końca miasta na drugi. Jedynym problemem może być na początku znalezienie wjazdu do tunelu. Spójrz uważnie na mapę, wylot tunelu znajduje się niedaleko, kieruj się "na przelaj" w tamtym kierunku (pomiędzy drzewami), a po chwili



dostrzeżesz go bez trudu. Kolejnym problemem jest drugi koniec trasy. Wjedź przez bramę na teren portu, przejedź pomiędzy dwoma barakami i skreć w lewo. Tam czeka na ciebie czerwona strzałka.

### Back To Jones

Teraz czeka cię przejazd przez ładny kawałek miasta. Uważaj na gliny, bo masz trochę Felony. Jak ci się będzie chciało - to zmień brykę. Po dojechaniu na miejsce szybko wysiądź i przesiądź się do stojącego samochodu.

### Tail Jericho

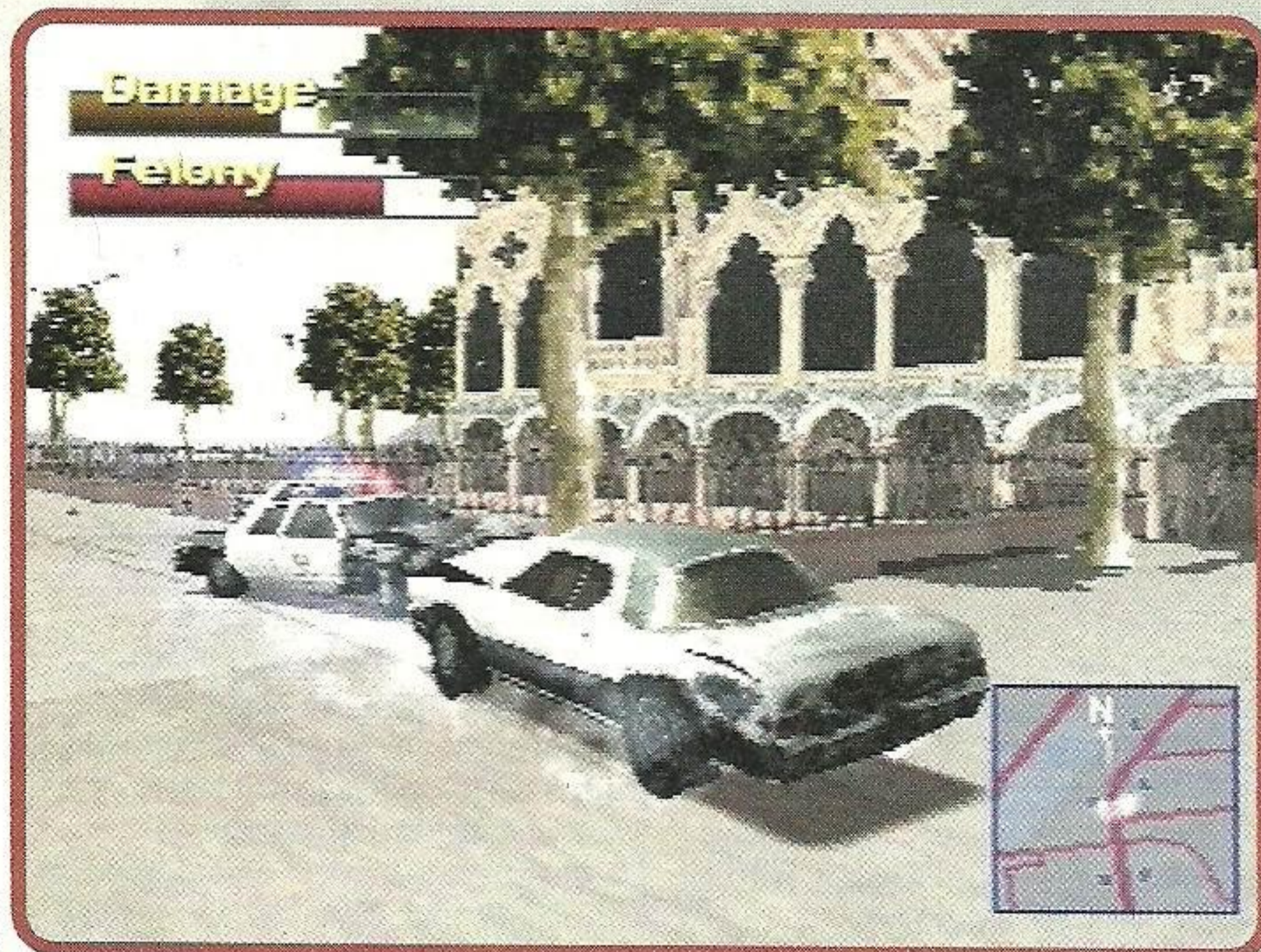
Kolejna misja z użyciem wskaźnika Proximity. Jericho (znasz tego kolesia, to on w Chicago chciał ci odstrzelić łeb) jest naprawdę sprytny, dobrze kluczy, szybko jeździ, potrafi gwałtownie i niespodziewanie zahamować. Musisz na niego bardzo uważać. Myślę, że nie było to jednak takie trudne, co?

### Pursue Jericho

Twoim zadaniem jest dorwanie i rozwałkowanie samochodu, w którym jedzie Jericho. Znajdujesz się na parkingu przed willą i masz do wyboru kilka samochodów. Ja ze swej strony polecam pierwszy lub drugi ze stojących po lewej stronie. Najlepszym sposobem jest naruszenie celu po trochu, a następnie, gdy będzie wjeżdżał do jakiegoś zaułka przyszpilienie go na pełnej do ściany na pełnej prędkości. Rozwaliłeś go? No to wysiadaj ze swego auta i biegiem do rozwalonego samochodu. Dorwałeś bandziora.

### Escape The Brazilians

Mocno uszkodzonym samochodem (nie możesz go zmienić) musisz uciec przed bandziorami Vasqueza, a zaprawdę powiadam wam - jest ich bardzo dużo i są bardzo zajadli. Postaraj się dojechać do obwodnicy, a potem kieruj się do dobrze już ci znanego, bezpiecznego garażu. Tak jak zawsze musisz wysiąść, otworzyć bramę, wprowadzić samochód do środka i zamknąć wrota. Uratowałeś właśnie tyłek pewnego zakapiora. Oczywiście nie bez przyczyny, bo jest ci potrzebny aby wkraść się w łaski Caine'a. Ten epizod kończy twoje przygody w Hawanie. Czas na kolejne przenosiny...



**Las Vegas - Witamy we wspaniałym Las Vegas, stolicy hazardu i mieście z największą liczbą neonów przypadającą na metr kwadratowy powierzchni (i gigantycznymi rachunkami za elektryczność). Niestety kiedy je zobaczyłem w wydaniu wirtualnym to od razu przypomniał mi się cytat z filmu "Kiler": Dzie jeezdeem? W Las Vegas. Chyba mają awarię prądu. Sami się z resztą przekonacie.**

### Casino Getaway

Prosta i przyjemna misja. Podjedź po chłopaków Caine'a (teraz właśnie dla niego pracujesz), którzy wykonali skok na kasyno. Pierwsza część jest banalna. Dojeżdżasz do wyznaczonego punktu i po krzyku. Kolejnym etapem jest odwiezienie bandytów na melinę. Droga jest prosta i szeroka, trzymaj się jej, a bez problemu zgubisz ścigających cię policjantów. Po dojechaniu do końca autostrady skreć w prawo, a następnie w lewo przez bramę na teren magazynów. Zaraz za bramą skreć w lewo i jedź prosto, aż do przesmyku między magazynami. Kiedy tylko z niego wyjedziesz skreć w lewo i gotowe. W tej misji nie możesz zmieniać samochodów.

### Beat The Train

Naprawdę fajna i ciekawie pomyślana misja. Masz za zadanie wyprzedzić pociąg, wjechać przed nim na tory, potem na most, zatrzymać się przed stojącym tam samochodem, wsiąść do niego i błyskawicznie umknąć przed nadjeżdżającym pociągiem. To jednak łatwiej napisać niż zrobić. Ale mam dla was kilka porad. Pierwszą poważną przeszkodą jest nasyp - swoją półciążarówką nie masz szans wyprzedzić pociągu przed nasypem. Trzeba odbić w lewo i wjechać na pagórek, gdzie znajduje się przejazd na szczycie nasypu. Uważaj! Tuż za nasypem, na wprost przejazdu, jest złośliwie ustawiony barak, musisz go ominąć po prawej stronie. Stąd ścinaj w kierunku torów i wyprzedź pociąg. Reszta operacji zależy już tylko od twojej zręczności i szybkości wykonywania dalszych ruchów. Bezpieczny punkt znajduje się kawałek za mostem, po lewej. Jeszcze tylko jedna porada: przy starcie drugim samochodem najpierw na chwilę wciśnij gaz, a po chwili możesz wciśnąć "palenie gumy". Unikniesz w ten sposób straty sterowności.

### Car Bomb

Kolejna bardzo fajna misja, Vasquez podrzucił Caine'owi pod sam dom samochód wypchany materiałem wybuchowym. Twoim zadaniem jest odesłanie przesyłki do nadawcy z adnotacją "Adresat nieznany". Udać się jak najszybciej pod kasyno Vasqueza i bacz na gliny bo każda sekunda jest bardzo cenna. Uważaj! Tuż przed punktem docelowym jest bardzo kręta i



wąska ścieżka, nie rozwał się tam. Po zaparkowaniu samochodu we wskazanym miejscu, musisz błyskawicznie wysiąść i wąskim przejściem udać się na drugą stronę budynku. Dobięgnij do strzałki, a będziesz bezpieczny. Po chwili samochód eksploduje poważnie demolując kasyno Vasqueza. Mnie udało się wykonać z zapasem niecałej sekundy! To naprawdę jest emocjonująca misja.

### Car Bomb Getaway

Dzieło zniszczenia zostało dokonane! Niestety głośna eksplozja zaciekała nadgorliwych stróżów prawa (Pamiętajcie! Nadgorliwość jest gorsza od faszyzmu). Musisz im teraz uciec na bezpieczną i przytulną melinę. Pomocny będzie szalony ślalom między latarniami i omijanie innych przeszkód w minimalnej odległości. Dobrze sprawdza się również jazda pod prąd i naprowadzanie radiowozów na inne, pędzące z przeciwka pojazdy.

### Bank Job

Jericho uczestniczył w skoku na bank, na jego nieszczęście nie wszystko poszło dobrze i właśnie odstrzeliwuje się gliniarzom. Znowu musisz ratować tyłek tego frajera. Misja składa się z dwóch części: Pierwsza - jak najszybciej dotrzeć na miejsce przestępstwa i zabrać stamtąd Jericho. Druga jest nieco trudniejsza. Musisz wrócić bezpiecznie do kryjówki. Postaraj się szybko zgubić goniących cię policjantów. Wyjedź na obwodnicę i gnaj jak szalony przed siebie. Gdy dotrzesz na wysokość punktu docelowego odbij w lewo i wąskim przejazdem między posesjami dotrzyj do ulicy prowadzącej do meliny. Melina znajduje się w zaułku. Kawałek przed zaułkiem stoi radiowóz (nie ma obawy - nie jest aktywny). Skreć w zaułek, na jego końcu po lewej jest wjazd do bezpiecznego garażu. Jesteś bezpieczny.

### Steal The Ambulance

Misja niemal identyczna jak "Hijack The Truck". Musisz rozbić i porwać ambulans wiozący jakiegoś ważnego dla "organizacji" kolesia. Tym razem zamiast ochrony jest agresywny szeryf w swoim radiowozie. Sprawa jest o tyle prosta, że wyjeżdżasz tuż przed karetką. Możesz więc bez większego problemu zastosować starą i wypróbowaną metodę: ustaw się przed karetką, puść gaz i tylko kontryj kierownicą aby cię nie zepchnęła. Musisz jednak uważać na dwie istotne rzeczy: pierwsza - na drodze jest bardzo duży ruch więc ambulans może cię władować na jakiś inny samochód. Druga - radiowóz może w swej zaciekłości rozbić zatrzymaną już przez siebie ambulans, zanim zdążysz się do niego przesiąść. Dlatego priorytetem po zatrzymaniu karetki powinno być rozbić policyjnego auta. Jeżeli pomyślnie udało ci się wykonać obie te czynności, możesz przystąpić do dalszego etapu misji czyli odprowadzenia ambulansu na melinę.

### Stake Out

Jones postanowił w trybie natychmiastowym opuścić Las Vegas i musisz odwieźć go jak najszybciej na lotnisko. Nie jest to jakaś wymagająca misja. W drodze przeszkadza ci tylko

policja, więc nie powinieneś mieć żadnych problemów z pomyślnym ukończeniem zadania.

### Steal The Keys

Cel jest jasny. Masz dogonić i rozbić uciekający samochód. W środku są klucze, które są ci niezbędnie potrzebne. Taktyka jest standardowa, musisz powoli uszczuplać wytrzymałość ściganego. Koles nie przejawia zbyt wielkich chęci do błyskawicznej ucieczki. Sporo kręci, gwałtownie zawraca, czasami próbuje jechać na czołowe zderzenie, a wszystko to tylko ułatwia wykonanie zadania. Niestety, gdy odległość między wami jest niewielka, koles po prostu nie daje się przyprzeć, na przykład, do ściany. Manewruje naprawdę świetnie i wykonuje czasami zupełnie nieprzewidywalne sztuczki. Jest jednak, w sumie dosyć łatwy do rozważkowania.

### C4 Deal

Musisz zdobyć materiał wybuchowy (potrzebny ci będzie w następnej misji). Całe zadanie polega na jak najszybszym dojechaniu na miejsce transakcji z handlarzem broni. Oprócz policji nikt ci nie będzie przeszkadzał. Kaszka z mlekiem.

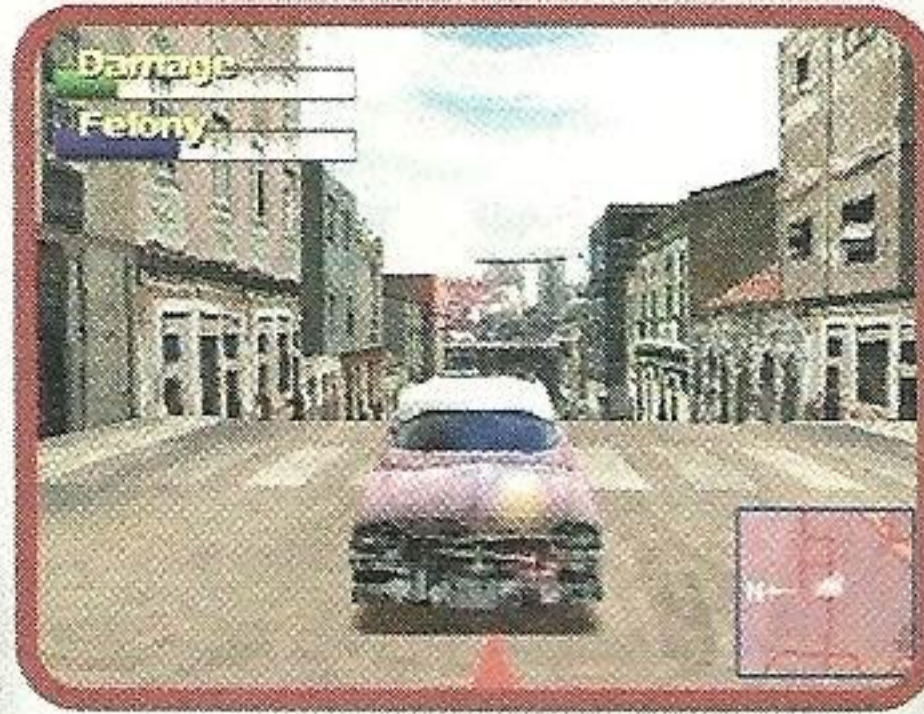
### Destroy The Yard

Musisz dojechać do magazynu, w którym jest transport broni dla Vasqueza i wysadzić go w powietrze. Nie jest to takie proste. Popatrz na mapę. Najkrótsza droga prowadzi przez wiadukt - pojedź więc w tamtym kierunku. Kiedy zobaczysz wiadukt skróć w prawo i dojeżdż do wjazdu na trasę. Dalszej trasy nie trzeba już opisywać. Po dojechaniu do magazynu musisz wysiąść, otworzyć drzwi i skierować się do wnętrza. Podejź do oznaczonej sterty skrzyń i umieść tam detonator. I tutaj zaczynają się schody. Bez względu na to jak szybko tu dojechałeś, czas zaczyna być liczony od nowa. Zostało ci tylko 15 sekund na umieszczenie pozostałych dwóch ładunków, wyjście z magazynu i oddalenie się na w miarę bezpieczną odległość. To bardzo mało czasu - sterowanie Tannerem jest naprawdę trudne i niewygodne. Mam nadzieję że jednak sobie poradziłeś? No to gratuluję. Wygrałeś samochód oraz wycieczkę dla dwóch osób do Rio de Janeiro!

**Rio de Janeiro - karnawał, samba i gorąca Copacabana. Niestety nie zasmakujesz żadnej z licznych uciech oferowanych przez Rio. Na plaży wprawdzie będziesz, ale tylko przejazdem.**

### Bus Crush

Twój szef wpadł na genialny pomysł, aby zniszczyć samochody gangu Vasqueza stojące na parkingu. W tym celu musisz udać się po autobus. Tak - wielki i ciężki autobus będzie narzędziem zniszczenia. Trasa dojazdu do autobusu jest dość długa i kręta, ale to i tak najłatwiejszy element tej misji. Po przesiadce do autobusu dostaniesz namiar na parking. Czasu jest niewiele, a trasa bardzo trudna - jej część będziesz musiał pokonać pod prąd po bardzo wąskiej i krętej uliczce. Manewrowanie nieruchawym



autobusem w takiej ciasnocie jest nie lada wyzwaniem. Po dojechaniu na miejsce zwróć uwagę na wjazd po lewej stronie, stoją tam bryki czekające na rozwałkę. Każdą z nich musisz wałnąć dwa, trzy razy aby ją zniszczyć. Znad zniszczonej bryki znika strzałka. Po dokonaniu demolki przychodzi czas na powrót na melinę. Nawet nie próbuj dokonać tego powolnym autokarem. Przesiądź się natychmiast do innego, szybszego i zwrotniejszego pojazdu. Teraz powinno pójść stosunkowo łatwo. Po drodze uważaj na rozważkanych kumpłi właścicieli rozważkowanych samochodów.

### Steal The Cop Car

Pierwsza część tej misji jest naprawdę banalna - musisz dojechać do komisariatu (od zaplecza). Wsiądź z samochodu i wejdź przez drzwi na podwórze, po lewej stoi radiowóz. Wsiądź do niego i wyjedź przez bramę na przeciwległym końcu parkingu. Za bramą skróć w prawo i natychmiast przypatrz się mapie. Odległość jest naprawdę olbrzymia, nieprawdą? Teraz opracuj sobie dogodną trasę. Odradzam szerszą, ale w pewnym momencie bardzo krętą obwodnicę - zamiast tego wybierz inną, leżącą bardziej na lewo. Jako, że masz spore Felony i w żaden sposób go nie zmniejszysz, musisz bardzo uważać na policję. Samochód możesz prawie zupełnie skasować, nie ma to znaczenia. Ale ważne są sekundy, cenniejsze w tym wypadku od złota. Jak dotrzesz już prawie na miejsce musisz bardzo uważać, bo garaż jest dość łatwo ominąć (znajduje się on po prawej stronie, w lekko cofniętym budynku). Jest to jedna z bardziej frustrujących misji, a czasu jest tak mało, że udało mi się ją przejechać na styk (0.56 sek. do końca czasu). A zatem - powodzenia! Będzie wam potrzebne...

### Caine's Cash

Już wiesz do czego potrzebna była radiolka? Musisz zajechać drogę limuzynie wiozącej forsy i ją porwać. Nie zapomnij włączyć syreny! Jak już zatrzymasz limo - przesiądź się do niego i doprowadź we wskazane miejsce. Jak będziesz dojeżdżał do celu to przypadkiem nie pojedź prosto - musisz skrócić w prawo i po lewej wjechać przez bramę na podwórze. Po krótkim przerywniku masz nowe zadanie - odwieź limuzynę do garażu, z którego przed paroma dosłownie minutami wyruszałeś radiowozem. W pierwszym etapie nikt cię nie ściga, w drugim jest to nie oznakowany samochód gangsterów. Uważaj, ten kilkumetrowy pojazd prowadzi się jak wół. Jest wprawdzie w miarę szybki, ale prawie w ogóle nie chce skręcać, na każdym zakręcie trzeba bardzo uważać aby nie włączyć się w ścianę



czy inną przeszkodę. Nie jest to specjalnie trudna misja, ale nienajlepsze warunki pogodowe i kiepska kontrola nad prowadzonym samochodem trochę ją komplikują.

### Save Jones

Twój kumpel znalazł się w poważnych tarapatkach. Jedzie pewnym samochodem, a jego los nie maluje się w jasnych barwach. Sprawa jest oczywista - masz rozwalić ten samochód. Nie jest to jednak proste, trudno jest go uszkodzić, a koles wydaje się z tobą w oczywisty sposób bawić. Czasu masz dużo, ale potrzebował będziesz też dużo szczęścia. Może uda ci się go zepchnąć do wody gdy znajdziecie się na plaży, co natychmiast kończy całą zabawę i to ty wychodzisz z niej zwycięsko. Inne sposoby są mało efektywne (w porównaniu do wodowania), ale też po kilku próbach powinny przynieść pożądany skutek.

### Boat Jump

Za kilka chwil odpływa barka z transportem broni dla Vasqueza, a ty musisz dotrzeć na łódź i wjechać na jej pokład. Postaraj się tak zaparkować żeby samochód stał przodem do rufy łodzi (tam jest umieszczona rampa, po której wyskoczysz na nabrzeże) i żeby starczyło miejsca na porządny rozpęd. Teraz podejź do skrzyń i podobnie jak w misji "Destroy The Yard" umieść na niej bombę. To samo masz zrobić na dwóch kolejnych stertach skrzyń. Teraz wracaj do samochodu, dobrze się rozpędź i skacz na bezpieczny brzeg. Na założenie detonatorów i ucieczkę z barki masz raptem 25 sekund. Musisz się naprawdę szybko uwijać.

### Jones In Trouble

Twój kumpel Jones ma naprawdę duży talent do wpadania w tarapaty. Siedzi teraz w baraku pod wieżą ciśnienia i jest w mocno nieprzyjemnej sytuacji. Misja wymaga od ciebie dużych umiejętności. Musisz w bardzo krótkim czasie dotrzeć na miejsce, wysiąść i jeszcze kawałek się przejść. Zaczynasz parkując tyłem w zaułku (nie próbuj w nim wykryć). Wyjedź tyłem na ulicę i skróć tyłem w prawo (dopracuj ten manewr do perfekcji). Teraz spojrz na mapę i obmyśl sobie trasę. Jak dojedziesz już na miejsce (po drodze bardzo uważaj na policję), musisz lekko stuknąć czerwony samochód

blokujący wejście na ogrodzony teren. Teraz tylko szybki bieg do strzałki i misja wykonana.

### Chase The Gun Man

To chyba najtrudniejsza misja w całej grze. Musisz dogonić i rozwalić samochód mordercy, który przed chwilą próbował zastrzelić ciebie i twojego kumpła. Jest to potwornie trudna sprawa i jedynym sposobem jest wyprzedzenie go i w wąskim przejeździe zablokowanie mu drogi metodą wypróbowaną w kilku innych misjach (masz jechać tuż przed nim i pozwolić się lekko stuknąć w zderzak). Musisz wykazać się olbrzymim wyczuciem bo jego samochód ma ogromną siłę i bardzo łatwo może cię wyrzucić z trasy lub po prostu rozwalić (szczególnie wtedy gdy ustawisz się do niego bokiem). Jeżeli przejeżdżasz tą misję możesz czuć się naprawdę dobrym kierowcą.

### Lenny Escaping

W porównaniu do poprzedniej misji jest to bułka z masłem - musisz dotrzeć na lądowisko helikoptera, którym chce uciec bardzo ważny dla pomyślnego rozwiązania sprawy koles. Jest nim przewijający się od początku gry, frajerowaty grubasek Lenny. Czasu nie jest za wiele, a gliniarze są dosyć uciążliwi, ale nie powinieneś mieć większych problemów. Wjazd na lądowisko jest przez bramę, na zakręcie obwodnicy po lewej stronie.

### Lenny Gets Caught

Helikopter, którym chciał uciec Lenny został trafiony i teraz będzie krążył po mieście w poszukiwaniu bezpiecznego lądowiska. Twoim zadaniem jest utrzymanie się za nim aż do końca naprawdę bardzo długiej trasy. Musisz tak ją opracować, żeby go wyprzedzić i utrzymać przewagę prawie do końca (to dlatego że ostatni odcinek lotu śmigłowca pokonuje bardzo szybko, a samochodem nie da się go, płynnie i z dużą prędkością, przejechać). Poważnym problemem są też nie oznakowane samochody mafii, które niespodziewanie potrafią wyjechać na czołowe zderzenie lub uparcie cię prześladować. Po kilku próbach i zapoznaniu się z trasą powinieneś pomyślnie ukończyć tę misję i... CAŁĄ GRĘ!

The End  
Tanner & Jones powrócą w 2002 roku  
(czyżby na PS2?)...

# DINO CRISIS® 2

Po DC2 można było spodziewać się wiele. Gra, której oczekiwaliśmy znacznie różni się od Capcom'owskich horrorów, ale i tak jest niezła. Poniżej kilka słów, które mogą jak ukończyć kolejną przygodę z dinozaurami.

txt: Brat

## OPIS PRZEJŚCIA

Mimo okrojonego wątku przygodowego, są miejsca w DC2, w których można utknąć na dobre. A do tego jeśli ktoś nie zna angielskiego raczej nie da sobie rady. Poniższy opis jest dokładną recepturą na ukończenie tej gry.

Idź ścieżką i wykończ wszystkie dinozaury. W A1 zrób pierwsze zakupy, podnieś Dino File i udaj się do Military Facility. Gdy tam wejdziesz zostaniesz zaatakowany przez T-Rexa. Nie masz z nim co walczyć, wejdź po drabince i uciekaj przed bestią. Musisz dostać się do B1. Tam znajdziesz kolejne Dino File. Weź je i wejdź do B2. Tutaj możesz zrobić zakupy, weź akta oraz zgarnij mały czarny klucz. Wróć się do T-Rexa i umiejętnie wejdź do B3. Idź dalej i w B4 otwórz kluczem sejf. Zabierz kartę i obejrzyj scenkę.

Jako Regina udaj się do A2 i tam podnieś Dino File, które znajdziesz przy martwym ciele. Biegnij dalej i skieruj się do A3. Spotkasz wielkiego dinozaura, jeśli chcesz możesz go zabić (sporo punktów) - walka nie jest trudna jeśli jesteś odpowiedni szybki. Wejdź do Research Facility. W C1 uważaj na potwory i po drabince przedostań się na drugą stronę. Przy zawałonym moście znajdziesz apteczkę. Wejdź do C2 i kup miotacz ognia. Gdy wyjdiesz obejrzyj scenkę i biegnij do A4. Tam musisz usunąć wszystkie rośliny za pomocą miotacza. Idź dżunglą, aż dotrzesz do A1. Stąd udaj się do Military Facility. Uważaj na pterodaktyle, weź z B3 klucz i idź z nim do B6. Za pomocą noża otwórz drzwi, w B5 zgarnij akta, i wymień klucz na niebieski. W B3 otwórz drzwi i obejrzyj scenkę.

Na statku obejrzyj scenkę i wyjdź na platformę. Uważaj na dinozaura. Jeśli chcesz załatw go, skieruj się do A5 i stocz kolejną ciężką walkę. Teraz musisz przedostać się do A3 poprzez A1. Wejdź do Research Facility. Skorzystaj z maczety i wejdź do C4. Podejdź do drzwi prowadzących do C7 i spróbuj użyć z klucza. Stracisz kartę. Musisz złapać małego dinozaura. Zagon go do małego przejścia do C5. W C5 zamknij szyb wentylacyjny i przegoń potworka do C6. Tam zamknij wszystkie szyby i podejdź do klatki. Otwórz ją, zabierz Dino File i zagon tam małego złodzieja. Zabierz mu kartę i bez przeszkód wejdź do C7. Zabierz akta i baterię. Teraz wracaj na statek.

Skieruj łódź do 3RD Energy Facility - podczas rejsu czeka cię zręcznościowa przygoda. W D1 i w D2 jest do zarobienia kupa szmalu wystarczy załatwić potwory samemu nie zaliczając żadnych obrażeń. Nie jest to trudne więc przyłóż się. W D4 z ciężarówki zabierz Dino File. Przy ciele obok obok leżą akta. Przeczytaj je i wracaj do dżungli. Wejdź do A5 i podejdź do wodospadu. Obejrzyj go i idź za liściem. Wskaże ci drogę do klucza. Podnieś go i wracaj

do D4. Otwórz drzwi i biegnij do D6. Podnieś klucz i wyjdź drzwiami do D4. Przy martwym mechaniku znajdziesz kartę. Weź ją i udaj się do D5. Tam otwórz kluczykiem skrzynkę i przeczytaj akta. Zapamiętaj kod. W D6 zabierz Dino File, po-dejdz do windy i użyj karty. Wstukaj kod i zjedź na dół. Podejdź do wielkiego komputera i uru-chom go. Teraz za pomocą noża musisz utrzyma-c wszystkie przyciski tak aby miały kolor zie-lony. Jeśli ci się uda włączysz generator. Zejdz na dół i z szafki wyjmij kombinezon do nurko-wania, obok leżą akta. Podejdź do sterownika windy i zejdz pod wodę. Uważaj na pływające gady - są szybkie. W E2 kup Aqua Grenade i weź akta. Przedostań się do E5 i tam wejdź na podest. Z niego wskocz na półkę i wędruj do drugiego wyjścia. Strzel z nowej broni w kolumnę przy drzwiach i wejdź do E4. Tam uruchom windę i idź dalej. Zeskocz na półkę poniżej i weź Plug. Udaj się do E2 i użyj świecy przy komputerze. Teraz biegnij do E6 i zapisz grę. Przy ciele znajdziesz klucz do Edward City oraz Dino File leżące trochę dalej. W E7 obejrzyj scenkę i przygotuj się do walki. Boss nie jest trudny, można szybko go wykończyć. Wespnij się wyżej i po półkach dostań się do windy.

Na górze jako Dylan wejdź w drzwi, przez które przeszła właśnie Regina. W F3 koniecznie kup Chain Mine, uważaj na wielkiego dinozaura. W F2 znajdziesz kolejne Dino File. Przedostań się do F5 i tam wysadz skałę za pomocą Chain Mine. Teraz czeka cię wędrówka podziemiami. Uważaj na potwory, te tutaj są wyjątkowo wytrzymałe. Gdy dostaniesz się do F6 zrób zakupy jeśli chcesz. W następnym pomieszczeniu czeka cię kolejna mini gra. Za pomocą pistoletu sygnałowego oznajmiasz partnerowi gdzie ma cię osłaniać. Tak się zmieniając dotrzesz do F6. Tam podnieś z ziemi Dino File i wsiadaj do ciężarówki. I znowu mini gra. Nie możesz dopuścić aby dinozaur cię dogonił. Potem obejrzyj FMV i wejdź do Edward City. W G1 przy ciele znajdziesz Dino File. Wejdź do G2 i znajdź klucz, przeczytaj akta. Następnie udaj się do G3 i tam otwórz drzwi. Wsiadaj do czołgu i przedostań się na drugą stronę pomieszczenia. Uważaj na potwory. Gdy wysiądziesz podnieś z ziemi maskę przeciwigazową i obejrzyj długą scenkę.

Teraz udaj się do A4 i idź do Missile Silo. W H1 zrób zakupy, przejdź do H3. Z komputera wyjmij 3rd Energy Disk, obok są Dino Files. Wyjdź do H2 i obejrzyj scenkę. Teraz czeka cię walka z bossem. Potwora załatwisz jeśli będziesz uruchamiał gaz i podpalał go swoim nożem. Po kilku próbach się uda. Teraz podejdź do wiel-kiego komputera i włącz go. Musisz utrzymać przyciski w kolorze zielonym za pomocą swoje-go noża. Wjedź na samą górę i przy terminalu naciśnij przycisk. Podejdź do rakiety i dezak-tywuj zapalnik. Wracaj na dół i obejrzyj scenkę. Z H4 przejdź do H5 i wyekwipuj się w wyrzut-nię rakiet. Potwory w tych lokacjach potrzebują cięższego sprzętu. Z

H6 wyjdź do portu i... obejrzyj filmik.

Czeka cię kolejna mini gra. Unieściewaj dinozaury tak aby Dave przetrwał. Gdy ci się uda obejrzyj scenkę, a po niej kolejną. Teraz musisz eskortować dziewczynę tak aby zaliczyła jak najmniej obrażeń. Gdy dostaniesz się do I4 podejdź do wyjścia, drogę zagrozi ci bariera. Tutaj musisz włączyć przyciski w czterech wieżach. Gdy tego dokonasz wróć do bariery i dezaktywuj ją za pomocą panelu obok. Idź aż do I7, po drodze zbierając akta. Obejrzyj scenkę i przygotuj się do końcowej walki. Gdy zaatakuje potwór uciekaj aż zawali się most. Skręć w lewo i podejdź do komputera. Włącz go, biegnij na drugi kraniec pomieszczenia i ustaw cel. Teraz podejdź do głównego terminala, rozwal gada, wyjdź z pomieszczenia i obejrzyj outro.

## ZAKOŃCZENIA

Tutaj spodziewać się można było wiele, lecz jednak tym razem Capcom się nie postarał. Nie znalazłem, żadnych dodatkowych zakończeń. Po skończeniu gry otrzymujemy dwa dodatkowe, nędzne tryby rozgrywki i możliwość kupowania postaci i potworów. Jeśli ukończysz grę poniżej trzech i pół godziny i zbierzesz wszystkie Dino File otrzymasz ocenę A i Platinum Card (patrz bronie).



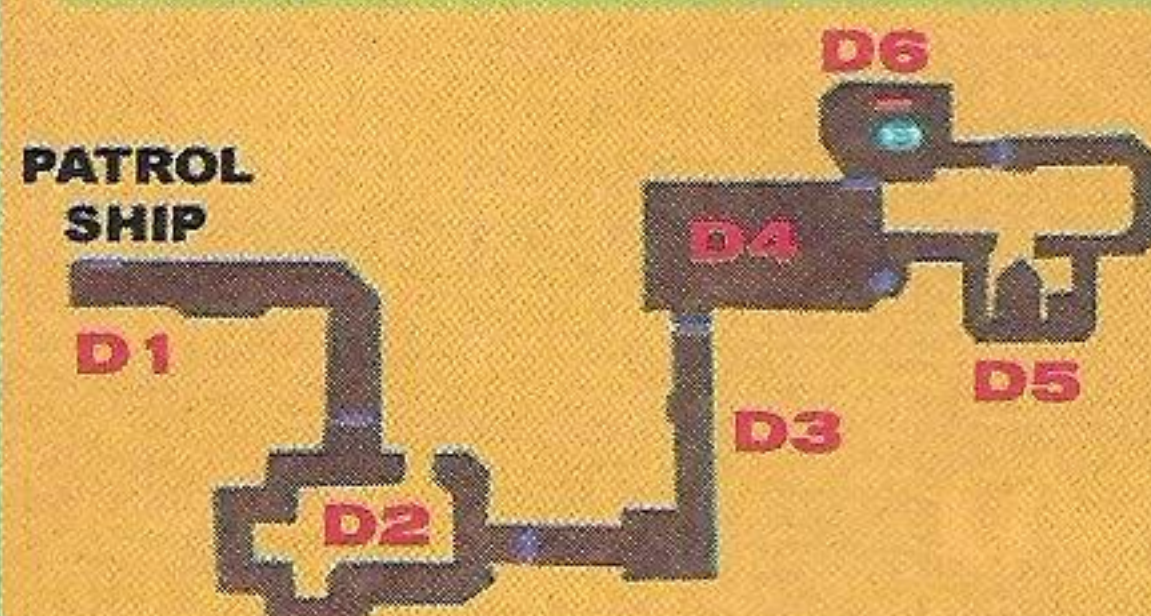


## MAPY

## AREA: JUNGLE



## AREA: 3RD ENERGY FACILITY



## AREA: 3RD ENERGY REACTOR



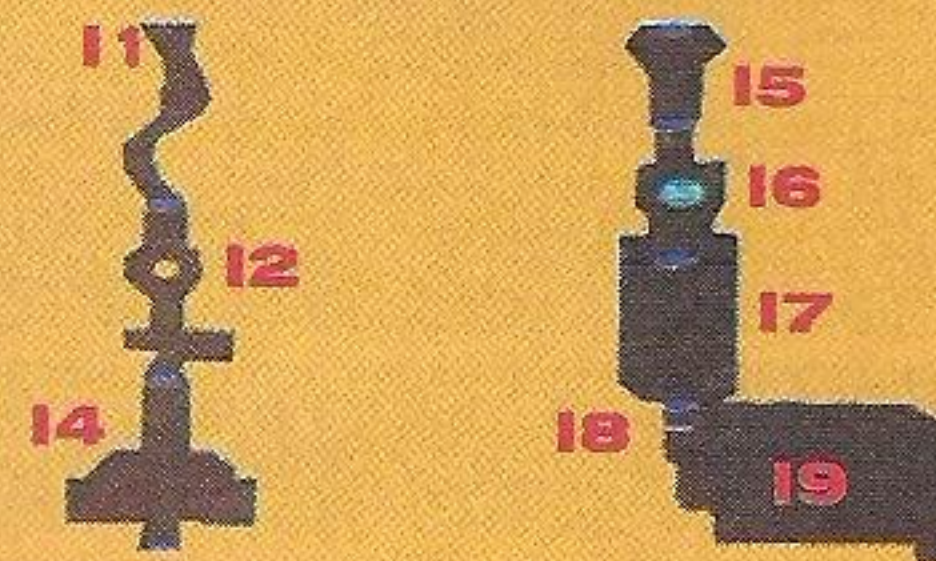
## AREA: AREWAY TO CITY



## AREA: EDWARD CITY



## AREA: HABITAT SUPPORT FACILITY



## AREA: MILITARY FACILITY



## AREA: MISSILE SILO



## AREA: RESEARCH FACILITY



## BRONIE I DODATKOWE PRZEDMIOTY

Sklep w DC2 jest bogaty w towary. Jednak nie każdy jest przydatny. Poniższa lista pomoże wam zdecydować, co kupić a co olać.

**Solid Cannon**

Bardzo słaba broń, choć jako jedna z niewielu potrafi trzymać przeciwnika na odległość.

**Shock wave**

Dodatkowa broń podwodna, do niczego nie przydatna.

**Aqua Grenade**

Najlepsza podwodna broń. Przyda się w walce z bossem. Podwodne potwory padają po jednym strzale.

**Rocket Launcher**

Fantastyczna broń, o dużej sile rażenia. Kupujcie jak tylko się pojawi.

**Missile Pod**

Najlepsza broń Reginy. Strzela trzema samonaprowadzającymi się raketami. Potężny oręż, natychmiast kupuj.

**Chain Mine**

Poboczna broń, która na niewiele się zda. Choć potrzebna jest aby wysadzić skały.

**Shotgun**

Standardowa broń Dylana. Jest całkiem niezła i do momentu kupienia Anti-tank Rifle to jej powinieneś używać.

**Handgun**

Zaczynasz z tą bronią. Nie jest zbyt efektywna więc jak najszybciej zainwestuj w następny oręż. Przydatna tylko na najpospolitsze gady.

**Flame Launcher**

Słaba broń, jednak potrzebna aby przejść zatruty obszar w dżungli.

**Needle Gun**

Broń używana pod wodą. Otrzymasz ją za darmo podczas gry. Niestety ma słabą siłę ognia. Jak najszybciej kup Aqua Grenade.

**Anti-Tank Rifle**

Rewelka, jak tylko się pojawi kupuj. Ma ogromną siłę rażenia, większość potworów pada po jednym strzale.

**Main Machine Gun**

Karabin maszynowy dla Reginy. Ma bardzo dużą siłę ognia choć uważam, że lepsze są Sub Machine Guns. Jeśli chcesz kupuj, ja bym poczekał na wyrzutnię raket.

## BRONIE I DODATKOWE PRZEDMIOTY cd.



### Sub-Machine Guns

Świetna i niedroga broń. Należy jak najszybciej ją kupić. Dwa pistolety potrafią cię obronić przed najgroźniejszymi atakami. Świetna na wszystkie pospolite potwory.



### Stun Gun

Poboczna broń, której używałem tylko do otwierania drzwi. Jest słaba, nawet po usprawnieniu.



### EPS Silver Card

Przedłuża czas, który determinuje powstawanie combosów. Kupuj od razu.



### Machete

Podręczna broń Dylana. Także mało przydatna choć konieczna do otworzenia niektórych drzwi.



### Light Armor

Spotawia obrażenia, które otrzymujesz. Powinna być na waszej liście zakupów.



### EPS Gold Card

Podwaja zdobyte punkty - całkiem przydatna rzecz.



### Fire Wall

Dodatkowa broń, która stawia ścianę ognia. Mało przydatna.



### Inner Suit

Dzięki temu strojowi unikasz krwawienia. Bardzo przydatna rzecz, wypiera hemostat.



### EPS Platinum Card

Dzięki tej karcie masz nieograniczoną amunicję.

## OPIS DINOZAUROW

Jak już zapewne zauważyliście walka w DC2 jest elementem bardzo istotnym. Warto więc zwrócić uwagę na przyszłych przeciwników. Oto oni:



### Allosaurus

Duże i niebezpieczne gady. Są prawie tak groźne jak T-Rex. Na szczęście są samotnikami więc spotkasz najwyżej jednego w danej lokacji. Wbrew wrażeniu jakie robią, nie są takie trudne do zabicia. Musisz zręcznie przed nim uciekać i atakować w wolnych momentach. Gad zawsze będzie się starał być przodem do ciebie, gdyż ma silnie opancerzoną głowę. Najlepiej strzelać w brzuch - może być z lekkiej broni, tylko że wtedy dłużej ci zajmie załatwienie potwora. Warto, bo można zaliczyć nawet 5000 punktów.



### Inostrancevia

Bardzo nieprzyjemna kreatura. Zamieszkuje podziemne grotty, więc nic dziwnego, że jest wytrzymała. Na szczęście Inostrancevia są powolne, więc jest trochę czasu na ich rozwałkę. Żyją w grupach więc ławirowanie po ekranie wskazane. Używaj tylko najcięższych broni takich jak Anti-tank Rifle i wyrzutnie rakiet. Musisz oddać co najmniej dwa strzały. Spotkasz je dwukrotnie, w grotach na drodze do Edward City i po jatce z Gigantosaurem w silosie.



### Gigantosauros

To jakaś bzdura, przy tym gadzie T-Rex wygląda jak krasnal. Spotkasz się z nim dwa razy i nie można go zabić z konwencjonalnej broni. W opisie przekazałem informacje jak sobie radzić na tych miłych randkach.



### Plesiosaurus

Najpotężniejszy podwodny gad. Jest gigantyczny i bardzo niebezpieczny. Spotkasz go tylko raz przy reaktorze pod wodą. Najlepiej się do niego nie zbliżać. Strzelaj tylko z Aqua Grenade, nic innego za bardzo mu nie zaszkodzi. Po pięciu-sześciu strzałach będzie po nim.



### T-Rex

Tego chyba wszyscy znacie. Na dobrą sprawę nie będziesz z nim walczył ani razu. Pierwsze spotkanie w Military Facility musi skończyć się ucieczką. Drogie, przy Edward City załatwisz za pomocą partnera. W DC2 nie będzie twoją zmorem.



### Mosasaurus

Podwodne gady. Są niestety szybkie i dosyć wytrzymałe. Najlepiej od razu kupić Aqua Grenade, wtedy padają po jednym strzale. Z lekkiej broni musisz władować do czterech pocisków. Uwielbiają ciemne wnęki, z których wypływają, więc uważaj na zaułki.



### Compsognathus

Zdecydowanie najprzyjemniejszy gad, żywi się tylko padliną... Jest jak nasza polska sroka, uwielbia świecidełka. Nie będziesz z nim walczył, a przygoda z nim opisana jest w faqu.



### Oviraptor

Małe, szybkie pasożyty. Odżywiają się głównie dużymi jajkami, które podkradają z gniazd. Jednak ludzkim mięsem nie pogardzą. Są bardzo szybkie i plują kwasem więc trzeba być ostrożnym. Mało wytrzymałe - broń lekka powinna być absolutnie wystarczająca.



### Pteranodon

Odpowiednik Pterodaktyla. Latające gady najczęściej spotkasz w okolicach zbiorników wodnych choć nie tylko. Są bardzo niebezpieczne - ich siła ataku nie jest może wielka, lecz ich zestrzelenie to prawdziwa sztuka. Polecam cięższą broń. Strzelaj tylko wtedy gdy zbliża się do ciebie. Gdy ptaszysko wysoko kołuje jest bardzo trudne do trafienia.



### Triceratops

Wielkie bydlę, prawie niezniszczalne. Spotkasz go tylko raz, podczas ucieczki jeepem. Strzelaj aż do skutku. Trochę ci to zajmie, bo jest silnie opancerzony.



### Velociraptor

Bardzo popularny gad, jego zaletą jest szybkość. Mało wytrzymały lecz agresywny. Dwa - trzy strzały z lekkiej broni powinny go załatwić. Nie wolno przy nim biec, gdyż prowokuje go to do szybszego ataku. Występuje w grupach więc może być bardzo niebezpieczny.

# DUKE NUKEM

## LAND OF THE BABES

Gra jest długa i momentami dość trudna. Ten poradnik pomoże wam odnaleźć drogę podczas nowej przygody Księcia. txt: Flik



### WELCOME TO THE FUTURE

Zaczynasz w pokoju z maszyną czasu. Zabij szczura pałęjącego się w korytarzu przed tobą. Weź naboje (Hand Gun Ammo) leżące z prawej strony. Ruszaj korytarzem rozbijając skrzynie, a dostaniesz naboje do pistoletu, zdalnie sterowane granaty (Pipe Bomb) i karabin energetyczny (Laser Blaster).

Na rozgałęzieniu podejdź do windy (w lewo). W korytarzu z prawej strony są na razie zamknięte drzwi, więc daruj sobie. W szybie windy skocz na drabinę i zejdź na dół. Zabij szczurka i idź dalej, a usłyszysz wołanie o pomoc. Kiedy dojdiesz do ciąfa, zobaczysz krótką scenkę przedstawiającą dziewczynę i obściskującego ją goryla. Weź leżącą obok snajperkę i odstrzel głowę małpie. Zeskocz na dół i pozbadź się szczura.

Za gaśnicowym transporterem znajdziesz apteczkę (Duke's Biography). Wdrap się z powrotem na górę i przyjrzyj się ścianie naprzeciw wejścia. Wyszukaj popękane miejsce i wystrzel sobie przejście. Złap się teraz prawej szyny która wisi pod sufitem i na rękach przejdź do dziury. Odkryłeś pierwszy sekret, a nagrodą za trud jest rakietnica (RPG). Złap się znowu szyn i przejdź do budki sterowniczej gdzie wykończyłeś goryla. Na miejscu wciśnij przycisk, a przesuńiesz raketę która tarasowała dotąd lewą szynę. Wróć się do wejścia i ruszaj tą szyną. Dotrzesz do korytarza gdzie powinieneś zabić szczura. Następnie zeskocz do dziury z wodą z prawej strony. Znajdziesz tam naboje do shotguna (Combat Shotgun Ammo) i karabinu energetycznego (Laser Blaster Ammo).

Wyjdź na górę i podążaj korytarzem. Z prawej strony wybuchnie ściana i wyleżą dwa szczury. Po zabiciu ich zabierz apteczkę, pociski do shotguna i wciśnij czerwony guzik na wprost. Odbierz wiadomość o Jane i wejdź po siatce na górę. Skocz na dół i rozbij skrzynię. W przejściu za nią znajdziesz Quest Item, czyli drugi sekret. Naprzeciwko skrzyni jest drabina z której powinieneś skorzystać. Kiedy będziesz na górze zabij szczura i ruszaj przed siebie, by następnie skręcić w prawo. Przejdź przez drzwi i usuń świnię oraz goryla.

Wskocz do wgłębienia na środku, by prąd nie zrobił ci kuku. Znajdziesz tam naboje do karabinu energetycznego oraz małego karabinu laserowego (Mini Laser Gatlin Ammo). Strzel do kratki wentylacyjnej, a odsłonisz ostatni sekret: apteczkę. Opuść nieprzyjazne pomieszczenie. Wyjście jest z lewej strony od wejścia do tej lokacji. Kiedy dotrzesz do dużego pomieszczenia, wykończ szczura i świnię. Przesuń stojące na środku lustro na wprost lasera. Włącz teraz to kosmiczne urządzenie, a rozwalisz drzwi.

Weź naboje do shotguna i ruszaj do nowego przejścia. Na miejscu podsuń wagonik pod kratkę w suficie. Rozwal kratę i ruszaj drabiną znajdującą się w szybie wentylacyjnym.



### THE FUTURE IS NOT SO BRIGHT

Po wstawce, podczas której uratujesz panienkę, ruszaj korytarzem. Zabierz shotguna i przejdź przez drzwi z lewej strony. Znajdziesz się w lokacji z basenem. Idź korytarzem z prawej i zabij małpkę - dziecko. Dotrzesz do pomieszczenia, gdzie w wiszących szafkach znajdziesz naboje do shotguna i tapy energetycznej (Energy Weapon Ammo). Wróć się do pomieszczenia ze zbiornikiem wodnym. Naprzeciwko drzwi wejściowych są inne odrzwia, przez które powinieneś przejść (zabijając wcześniej świnię). Znajdziesz się w komnacie z rozwalonym szybem windy. Wykończ małpy i świnię.

Z lewej strony (patrząc od wejścia) jest korytarz, a za nim sala z ogromnym wahadłem. Na razie jednak powinieneś okrążyć szyb po windzie z prawej strony i dzięki temu wejść w posiadanie dynamitu (Dynamite). Podążaj dalej prosto (miniesz parę drzwi), a dotrzesz do pokoju z ogromnym wiatrakiem. Zabij goryla w sterowni i wejdź za wiatrak. Dostaniesz Quest Item. Idź do sterowni i wciśnij guzik, a włączysz ogromne śmigło. Podbiegnij do niego i zacznij poruszać się zgodnie z kierunkiem powietrza. Dzięki podmuchowi przeskoczysz przepaść.

Gdy to zrobisz, biegnij w lewo do pokoju. Wciśnij tu przycisk i weź z wiszącej skrzyni naboje do energetycznej tapy. Wyjdź przez drugie drzwi (znajdziesz się na korytarzu, który mijasz). Ruszaj przez drzwi na wprost i za nimi włącz przycisk. Teraz będziesz musiał iść do sali z ogromnym wahadłem. Okrążając (tym razem z prawej) szyb po windzie zabij dwie świnię i przywłaszcz sobie naboje do pistoletu.

Zajrzyj do drzwi od windy, a zdobędziesz apteczkę. W sali z wahadłem wykończ kolejno świnię i małpkę - dziecko. Będąc w sterowni wciśnij dwa razy przycisk. Gdy wahadło przestanie się kręcić, wdrap się na nie i ruszaj w prawo. Wejdź na półkę obok tabliczki. Jeśli masz ochotę zdobyć energetyczną tapę to skacz (z rozbiegu) po platformach. Wróć się teraz do półki z tabliczką i wystrzel sobie przejście, rozwalając kratkę. Wskocz do zbiornika z wodą i rozwal kolejną kratkę tym razem w podłodze. Ruszaj korytarzem (weź apteczkę), a dopłyniesz do ubikacji.

W ostatnim kłozecie siedzi świnią czekająca na wykończenie. Gdy pošlesz ją do aniołków, wyjdź z łazienki i wejdź do pierwszych z prawej strony drzwi. Nic tu nie ma, ale

możesz przejść przez drzwi naprzeciwko. Weź ze stołu amunicję do karabinu energetycznego i rozwal płonące beczki. Odsłonisz pociski do shotguna. Weź je i przejdź przez drzwi z lewej strony. Rozwal beczki, a zdobędziesz miotacz ognia (Flamethrower). Wyjdź przez drzwi z prawej i zabij dwie świnię oraz goryla. Korytarze na wprost, z lewej i prawej strony prowadzą do pokoju z bombą, której brakuje detonatora.

Na razie nie leż tam tylko ruszaj w prawo. Podążaj korytarzem aby zabić małpy i zakręcić w drzwi z lewej strony. Wykończ goryla i weź detonator. Wróć się do bomby zabijając po drodze świnię trzy i małpkę oraz otwierając zamknięte dotąd drzwi (dwoje z lewej) i łazienkę z prawej (czyhają tam goryl i świnią). Podejdź do bomby i włóż detonator, a zakończysz ten etap.



### BIG GUNS

Ten poziom jest dość trudny - nad twoją głową lata statek strzelający laserem. Kiedy będziesz przez niego atakowany staraj się skryć za jakąś naturalną zasłoną, a przede wszystkim nie stawaj w miejscu. Na początku cofnij się po granatnik. Wyjdź z niszy i zabij świnię. Biegnij w prawo i wykończ prosiaki. Budynek przed tobą omiń z prawej, zabijając pawiana - granaciarza.

Wysadź jaśniejszy kamień po prawej i skocz w dół. Weź zmniejszacz (Shrinker) i strzel w jaśniejszy kafel w podłodze. Ruszaj przez powstały otwór. Z rozbiegu przeskocz przez przepaść. W następnym pomieszczeniu strzel w zabite okno z prawej strony. Przejdź przez nie i skocz nad rozpadliną, a dostaniesz Quest Item. Złap się krawędzi rozpadliny i puść się. Kiedy będziesz na dole, powinieneś wypatrzeć w ścianie okno. Wskocz do niego (jest to możliwe dzięki zmniejszonej grawitacji).

W pokoju, w którym się znalazłeś do wzięcia są naboje do rakietnicy (RPG Ammo). Wydostaniesz się stąd po drabinach w suficie. Wróć na górę (na otwartą przestrzeń) i idź w lewo tam, gdzie goryl obściskuje panią. Rozłącz ich i zarekwiruj pociski do karabinu laserowego. Na wprost (za murkiem) powinieneś dostrzec kratkę w podłodze. Rozwal ją, a odkryjesz skład amunicji. Przywłaszcz sobie naboje do shotguna i karabin laserowy.

Wyjdź z dziury i idź w stronę szopy. Z lewej strony będziesz miał działko. Posłuż ono w niedalekiej przyszłości do zniszczenia latającego natręta. Na razie jednak drabina prowadząca do działka jest zablokowana. Wejdź do szopy zabijając po drodze trzy świnię i goryla. Z obory zabierz bomby, naboje do granatnika (Grenade Ammo) i detonator. Z lewej strony szopy jest słupek wysokiego napięcia. Podejdź do niego i rozwal jaśniejszą płytkę podłogową obok.

Kolejny składzik amunicji da ci naboje do karabinu energetycznego oraz snajperkę. Podłóż detonator na właściwe miejsce (czyli na słupek). Gdy zegarek zacznie odliczać sekundy schowaj się do obory. Po wybuchu idź tam gdzie spadł słupek.

Znajdziesz zejście na dół. Skacz do środka i załatw świnię. Ruszaj korytarzem, aż dojdiesz do pomieszczenia z kratką w podłodze. Ze ściany naprzeciw wejścia wychyną dwa prosiaki. Po ich zabiciu ruszaj dziurą w podłodze (rozwal kratkę). Idąc dalej korytarzem dojdiesz do drabiny. Kiedy wejdiesz na nią znajdziesz shotgun. Wejdź po zielonej skrzyni z lewej na górę.

Porozmawiaj z Jane. Na wprost niej, na niższej półce jest apteczka i granaty, które powinieneś wziąć. Teraz musisz iść do działka. Wskocz z tego pomieszczenia i zabij świnię. Biegnij do działka. Gdy będziesz na miejscu włóż do konsoli obok klucz od Jane, a odblokują się drabina.

Wejdź do maszyny zniszczenia i rozpocznij ostrzał. Laser statku nie może wyrządzić ci krzywdy, ale co jakiś czas będą pojawiały się posilki (napis Alert). Wykańczaj świnię i małpy i strzelaj wciąż do statku. W końcu spadnie.



### GETTING WET

Rozwal skrzynkę, a dostaniesz wyrzutnię torped (Torpedo Launcher). Za tobą jest zejście na dół więc pływ tam (zabijając rekiny). Znajdziesz się na rozstaju dróg (drzwi na wprost i tunel w prawo). Pływ tym drugim i wybieraj naboje do shotguna i pistoletu. Teraz wróć na rozstaj i ruszaj przez drzwi. Pływ schodami w dół zabijając rekiny.

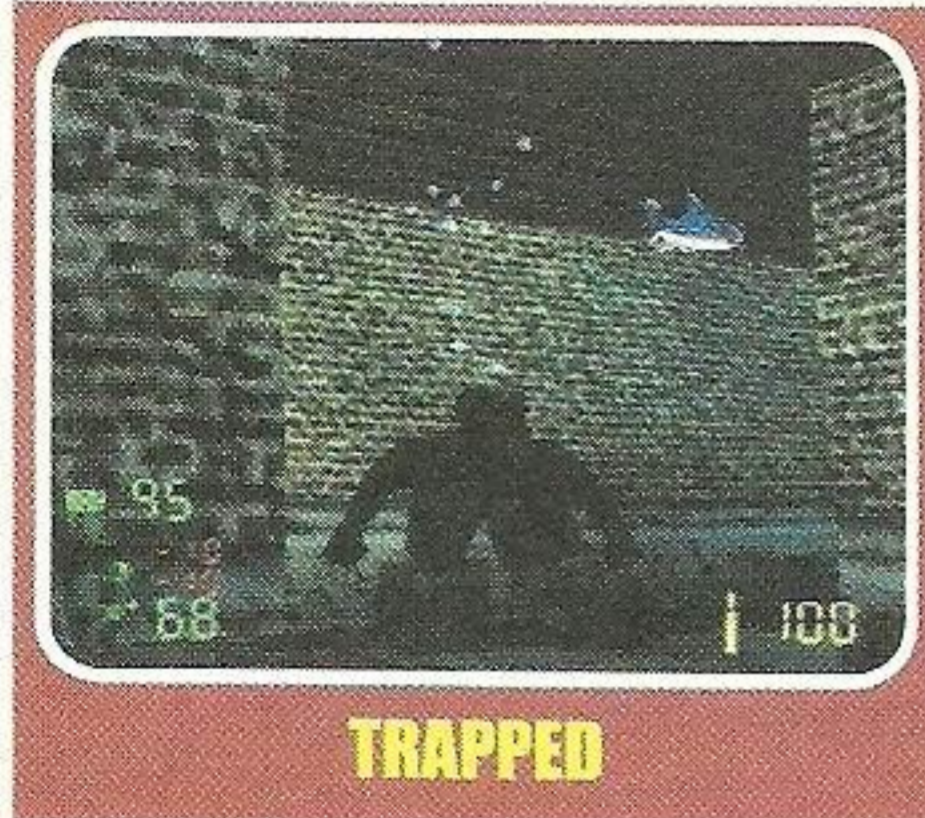
Przemieszczaj się w lewą stronę rozwalając meble (naboje do shotguna, pistoletu i karabinu laserowego). W końcu dotrzesz do pomieszczenia z popękana podłogą. Czeka cię tu walka z łodzią podwodną. Wyjmij wyrzutnię torped i zatop łódź. Z prawej strony powinieneś znaleźć apteczkę. Popłynij teraz w miejsce skąd wypłynęła łódź podwodna. Są tu trzy drogi: z prawej, z lewej strony i na wprost. Pływ tą drugą.

Kiedy wypłyniesz na powietrze wejdź na platformę i wspinaj się po półkach do okna. Zanim w nie wejdiesz, rozwal jaśniejszą płytę, a znajdziesz amunicję i broń. W końcu drogę zagrozi ci krata. Wejdź na nią i spuść się z drugiej strony do wody. Zabij rekiny i wyjdź na ląd po lewej. Podczep się zwalonego słupa i na rękach przejdź na drugą stronę. Wespnij się na górę i zabierz topór z gabloty. Wskocz do dziury z prawej, wykończ rekiny i zabierz naboje do energetycznej tapy oraz zamrażacza (Freezer).

Wypłynij na powierzchnię i wejdź po rurze na górę. Znajdziesz tu odrzutowy plecak (Jet-pack), noktowizor (Goggles) i amunicję do karabinu laserowego. Teraz wróć do miejsca

gdzie były trzy drogi i płyn w prawo. Rozwal ośmiornice i rekiny. Na środku stoi statek który niedawno zestrzeliłeś. Otwórz kłapę ładunkową przy pomocy siekiery. Ruszaj tunelem po prawej stronie. Wykańczając ośmiornice i rekiny dotrzesz do zejścia na niższy poziom. Spłyn na dół.

Ruszaj do pokoju za twoimi plecami. Skonfiskuj apteczkę i gogle, a także rozwal płytkę podłogową z prawej strony. Znajdujesz się w "sekrete". Płyn prosto, weź naboje do shotguna i skręć w prawo. Zabij ośmiornicę i weź mały karabin laserowy (Mini Laser Gatlin Gun) i Quest Item. Wracaj tam gdzie spłynąłeś poziom niżej i ruszaj prosto, a potem w prawo. Płyn wzdłuż schodów na koniec levelu.



TRAPPED

Masz około stu sekund na to by pozbyć się wody. Zabij rekiny i płyn w lewo (na prawo jest boiler, zapamiętaj go). Skręć w prawo, zabijaj rekiny i ośmiornice. Znowu skręć w prawo i dwa razy w lewo. Wykończ wszystkie rekiny i ośmiornice. Przy ścianie jest panel. Przełącz go, a wentylacja przestanie działać. Płyn w prawo i skręć w lewo. Nieco dalej jest panel włączający odpływ wody.

Zanim go użyjesz udaj się do dziury w suficie. Będziesz tu mógł zaczerpnąć powietrza i przywłaszczyć sobie naboje do karabinu laserowego oraz wyrzutni torped. Teraz wracaj do panelu na dole i przełącz go. Podążaj w prawo, a dotrzesz do zaworu. Przekręć go i weź naboje do shotguna.

Wróć się do pierwszego panelu który przełączałeś, wykańczając po drodze szczury i białe potwory. Kiedy będziesz na miejscu przekręć zawór i weź naboje do karabinu laserowego. Ruszaj do następnej lokacji po prawej. Znajdziesz tam bomby i kratkę w ścianie do rozwalenia. Za nią znajdziesz apteczkę i naboje do karabinu energetycznego. Wracaj teraz do miejsca gdzie jest boiler (po drodze biorąc bomby, energię i naboje do karabinu laserowego). Naprzeciwko niego jest przejście.

Podążając nim rozwalaj skrzynie (naboje do shotguna). Kiedy dotrzesz do rozpadliny przeskocz ją (z prawej strony jest mała półka). Zabij trzy szczury i idź w prawo do niszy po rakiety i naboje do energetycznej łapy. Wróć tam gdzie przed chwilą walczyłeś ze szczurami i przekręć ostatni zawór. Teraz płyn tam, gdzie był boiler. Przez otwór w ścianie wydostaniesz się z tego levelu.



UNDERWATER STREETS

Znowu mało powietrza i zadanie do wykonania. Na szczęście po poziomie rozsiane są bąbelkujące hydranty. Wpływając w strumień bąbelków odnawiasz sobie zapas powietrza. Jeżeli więc zobaczysz gdzieś taki hydrant - nie omieszkaj skorzystać. Teraz płyn w prawo (w stronę bąbelkującego hydrantu), by następnie

skręcić w lewo. Zabij rekiny i wpłyn do przejścia nad tablicą z napisem "library". Będąc w bibliotece ruszaj najpierw w lewo, a potem w prawo (zabierz zbiornik z powietrzem - Air Tank).

Po wstawce wynoś się z biblioteki zabijając po drodze ośmiornice i rekiny. Naprzeciwko wejścia do księżnicy są okna do mieszkania. Zwiedzając je wejdiesz w posiadanie naboje do karabinu laserowego i pistoletu. Wypłyn przez okno w łazience (z prawej strony). Płyn w lewo. W suficie jest kratka, a za nią: apteczka, naboje do karabinu laserowego oraz zbiornik powietrza.

Wypłyn z "sekrete" i ruszaj w prawo. Przepłyn przez skwer z fontanną, kierując się w jego prawy róg (z lewej jest komisariat policji). Wpłyn do sklepu "Porky's Donuts" i weź z niego klucz (ma go martwa świnka) i zbiornik z powietrzem. Ruszaj teraz do komisariatu policji załatwiając po drodze ośmiornice i rekiny. Będąc na miejscu płyn w prawo (w lewo będziesz płynął później). Dotrzesz do cel więziennych. Zabierz stąd apteczkę, zbiornik z powietrzem i wyrzutnię rakiet.

Wracaj do rozdwojenia i ruszaj lewym korytarzem. Z pokoju po lewej stronie skonfiskuj snajperkę, noktowizor, naboje do shotguna i pistoletu. Teraz płyn do pokoju z prawej. Weź z niego detonator i zbiornik powietrza. Musisz teraz płynąć do fontanny na skwerze. Wysadź ją i płyn przez powstałą dziurę. Na jej dnie jest kratka, a za nią Quest Item. Płynąc dalej tunelem dotrzesz do wyjścia z levelu.



WHAT'S THAT SMELL

Zaczynasz na rozgałęzieniu. Zabij pawiana z lewej i przeskocz drewnianą część mostu, by zdobyć karabin laserowy. Teraz ruszaj w prawo. Zabij małą i weź energię z automatów do coli. Pierwsze po prawej od drzwi kryją apteczkę, naboje do miotacza płomieni i karabinu laserowego. Drugie odrzwia z tej samej strony co pierwsze zawierają przycisk i miotacz płomieni.

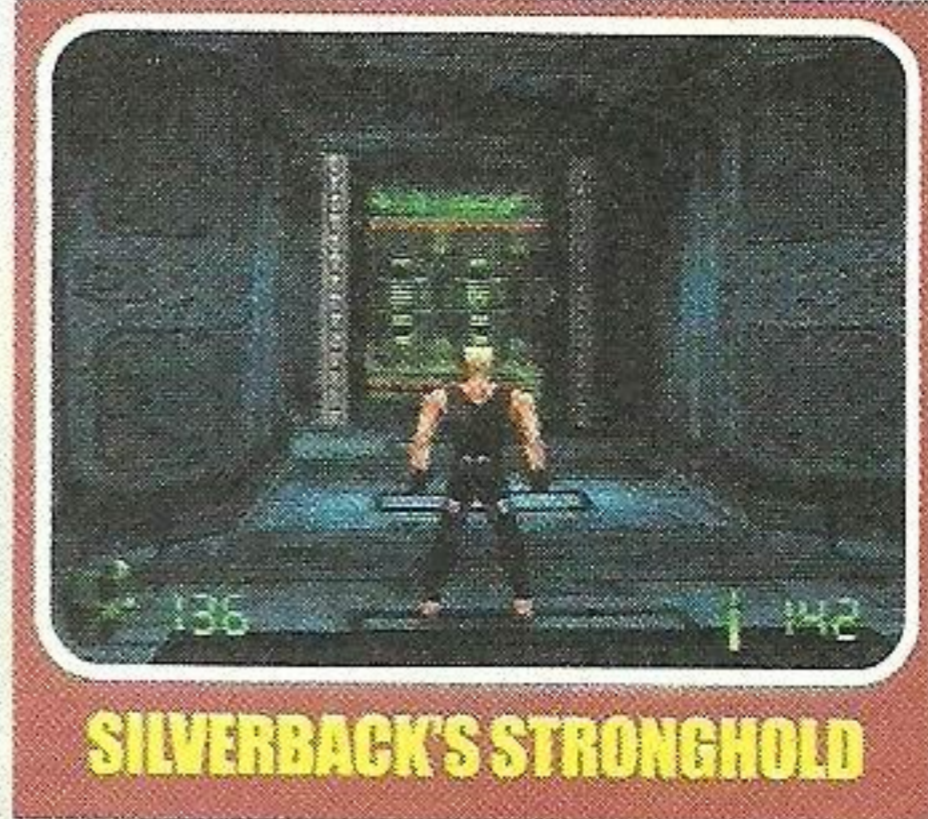
Ruszaj teraz do drzwi z lewej. Zabij białego szczura i weź maskę gazową. Wracaj na rozstaje dróg (na początku) i ruszaj drogą na wprost (założywszy uprzednio maskę). Wykończ szczura i zielone nietoperze. Wskocz do wody i płyn jakbyś się wracał.

Na prawo znajdziesz sekret: mały karabin laserowy. Wyjdź drabiną po lewej stronie i znowu idź do pomieszczenia z gazem. Tym razem wejdź do pierwszych drzwi na prawo. Znajdziesz tam apteczkę i dynamit, a na dole - rakiety. Naprzeciwko wewnątrz rakiety jest skład amunicji (trzeba strzelić w ścianę by się odsłonił). Zawiera on zamrażacz i Quest Item. Wyjdź stąd do sali z gazem. Z prawej jest zamrażacz.

Weź go i ruszaj do drzwi naprzeciwko. W dwóch pokojach znajdziesz nową maskę gazową, naboje do rakiety i energetycznej łapy. Idź znowu do sali z gazem i włec do szybu, by następnie wejść po drabinie. Jesteś w sali z wiszącymi mostami i ogromnym wentylatorem. Idź do niszy w lewo i przekręć zawór. To samo zrób w niszy z prawej strony. Zabij białego szczura i przekręć zawór. Na wprost od wyjścia są nisze z nabojami do rakiety i zmniejszacz.

Gdy je weźmiesz zejź na dół. Wejdź do tunelu który okrąża to pomieszczenie i idź

do przodu zabijając białe szczury (zabierając także naboje do shotguna, energetycznej łapy i miotacza płomieni). Kiedy dotrzesz do ostatniego zaworu, przekręć go. Idź teraz do wentylatora biorąc plecak odrzutowy (przyda się w następnym levelu) i wejdź do dmuchawy.



SILVERBACK'S STRONGHOLD

Ruszaj w prawo. Rozwal dziwną maszynę, a przeciwnicy staną się widzialni. Wykończ białe szczury i małą. Idź w lewo. Zabierz Stealth Generator (służy on do teleportowania napotkanych kobitek). Zeskocz na dół, zabij pawiana i wciśnij przycisk w konsoli.

Przejdź przez drzwi. Wspinaj się na górę załatwiając białe szczury. Wejdź do okna i załatw kolejne białe szczury (dostaniesz broję, karabin laserowy i bomby). Idź korytarzem i wystrzel sobie dziurę w podłodze. Teraz strzelaj do kratak w ścianie tak, abyś wybił sobie przejście. Skocz i złap się szczeliny. Ruszaj w lewo. Kiedy wejdiesz po drabinie idź przez korytarz. Na jego końcu wystrzel sobie przejście w podłodze i skocz na dół. Wykończ białe szczury.

Weź Quest Item, broję i naboje do miotacza oraz karabinu laserowego. Odblokuj lasery i ruszaj korytarzem. Wykończ białe szczury i pawiana. Przerzuc przełączniki w dwóch konsolach. Ruszaj na prawo (odblokuj lasery), zabij białe szczury i pawiana (któryś z nich zostawi klucz - Red Key Cube).

Powcisnij przyciski w konsolach i gdy panienki przestaną się kręcić - wyteleportuj je. Weź energię i karabin energetyczny ze skrzyni. Ruszaj teraz w lewo. Wyłącz lasery i zabij dwa pawiany. Weź drugi klucz (Blue Key Cube), granaty i mały karabin laserowy. Rozwal zwisające z sufitu urządzenia. Włec do dziury (za pomocą plecaka odrzutowego), skąd zabierz naboje do rakiety i zamrażacza. Wracaj na dół i idź do drzwi w głównym pomieszczeniu. Włóż oba klucze i ruszaj korytarzem.

Wykończ małą i dwa białe szczury. Przy jeziorze z lawą skocz na półkę z lewej strony. Potem zejź w prawo i na dół. Rozwal kratę z lewej i wejdź do dziury. Wspinaj się po drabinie między laserami (pojawiają się one w pewnej sekwencji). Weź karabin energetyczny i laserowy oraz naboje do pistoletu. Skacz w lewo do tunelu. Idź korytarzem i wspinaj się po półkach na górę, zabijając szczury. Będąc na miejscu strzelaj tam gdzie leżą granaty. Odkryjesz składzik amunicji dzięki czemu będziesz w posiadaniu amunicji, plecaka odrzutowego i apteczki. Idź w lewo i skręć jeszcze raz w lewo.

Skacz do dziury. Zabij pawiana na balustradzie i rozwal kratę w suficie (mały karabin laserowy). Idź prosto zabijając szczury (na jednym z przeseł znajdziesz rakiety). Wejdź na balustradę i wykończ małą. Krata po lewej kryje kolejną rakiety. Na prawej balustradzie jest konsola z przełącznikiem. Wciśnij go.

Ruszaj teraz do drzwi które rozwalila płyta. Czeka cię tu walka z Silverbackiem. Włącz plecak odrzutowy i uciekaj do miejsca gdzie zaczynałeś (czyli w lewo i następnie w prawo). Skryj się we wnęce i wychylaj się tylko by oddać salwę (rakiety, mały karabin laserowy). Powtarzaj operację do skutku.



BADES IN DISTRESS

Trzeba przyznać, że to była niezła jazda. Zabij małą z granatnikiem, która jest przed tobą. Rozwal beczkę z prawej strony, a dostaniesz naboje do shotguna, noktowizor i dynamit. Wejdź za bramę, którą tu przybyłeś. Znajdziesz tam miotacz płomieni i naboje do niego. Ruszaj teraz korytarzem gdzie zabiłeś pawiana i weź kamizelkę. Wykończ gościa plującego z rurki i przywłaszcz sobie naboje ze skrzyni. Ruszaj w prawo, wykończ kolejnego plujca i weź ze skrzyni dynamit i energię. Dotrzesz do rozwidlenia dróg.

Zabij tu plujców, weź naboje do zamrażacza i ruszaj korytarzem na wprost. Zabij cztery potwory, wałęsające się wokół rur. Ze zbiornika zabierz energię oraz naboje do shotguna. Przekręć zawór i wskocz do wody (zabierz amunicję do karabinu energetycznego). Płyn lewym przejściem. Naprzeciw niego w nowym pomieszczeniu jest jaśniejsza ściana. Gdy ją roztrzaskasz znajdziesz energetyczną łapę, apteczkę oraz naboje do małego karabinu laserowego. Wynoś się z "sekrete" i wyjdź na brzeg.

Załatw plujców po drugiej stronie. Podejź tam gdzie w brzegu jest wycięcie. Ustaw się tak abyś miał płyty z zamrożonymi babkami w linii prostej. Zaczni biec i od razu naciśnij kwadrat. Odbij się od płyt i złap drugiego brzegu. Wejdź na skałę i zabierz mały karabin laserowy z lewej strony. Ruszaj w prawo. Kiedy dotrzesz do sterówki rozwal pawiana i przełącz przycisk w konsoli.

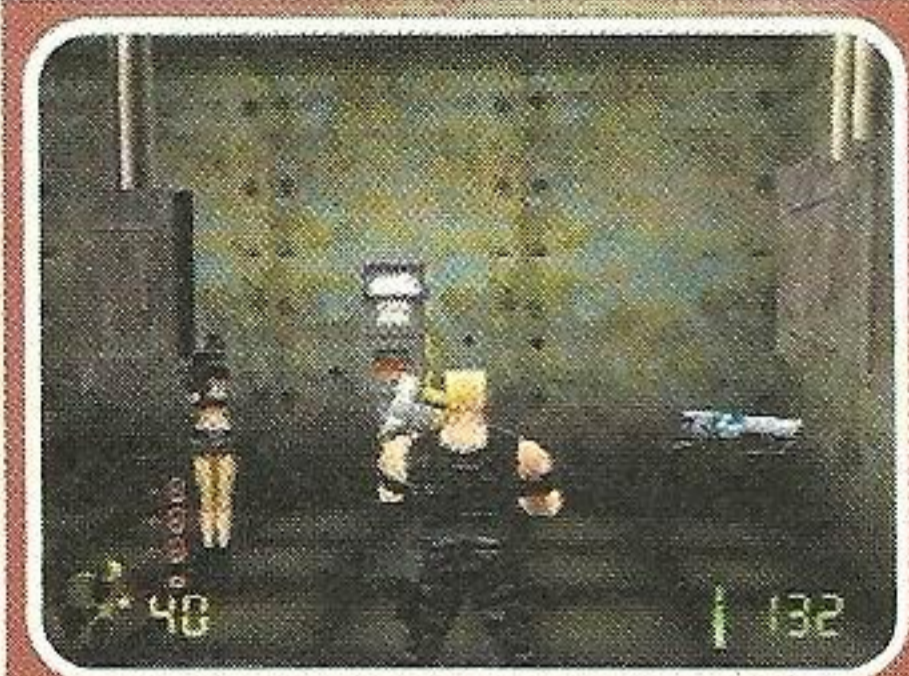
Nie omieszkaj także zabrać naboje do shotguna, zmniejszacz, pistoletu i karabinu laserowego. Wracaj teraz do rozwidlenia i ruszaj tunelem w prawo. Zabijaj plujce i pawiany. Kiedy dotrzesz do windy wejdź do niej, zabierając uprzednio dynamit ze skrzyni po prawo. Kiedy winda dojedzie na górę, zabij małą i ruszaj w prawo. Wykańczaj plujki i zbieraj naboje do shotguna. Tunel biegnący w lewo ma niewielkie odgałęzienie w prawo. Idź tam, zabij plujców i zabierz szpulę drutu (Ignition Wire) oraz naboje do pistoletu. Teraz ruszaj korytarzem z lewej strony.

Zabij plujców, pawiana i przywłaszcz sobie bomby oraz naboje do karabinu laserowego. Przyjrzyj się zawałonemu tunelowi i zapamiętaj go. Ruszaj korytarzem z lewej. Zabij kolejną porcję wrogów i wejdź do pokoju z prawej strony. Weź stąd materiały wybuchowe (Explosives), dynamit granaty i bomby. Wyjdź z pokoju i idź prosto. Wykończ pawiana i przywłaszcz sobie naboje do shotguna i energetycznej łapy oraz energię.

Roztrzaskaj półkę z książkami i skacz w powstały otwór. Zabierz Quest Item i rozwal drzwi, aby wypłynąć z podwodnego pokoju. Wykończ dwie mały na dźwigu. Płyn w prawo i weź naboje do karabinu laserowego. Wejdź między dźwig a prawą ścianę. Powinieneś odnaleźć tu tunel na końcu którego są naboje do karabinu energetycznego i detonator. Kiedy skonfiskujesz te przedmioty wypłyn stąd i ruszaj w prawo. Pozbieraj amunicję i wejdź na górę.

Zabij dwie mały i ruszaj w lewo do pomieszczenia z zawałonym przejściem. Po dotarciu na miejsce wysadź gruz i biegnij korytarzem (zabij plujca). W sali z jeziorkiem lawy i zawałonym mostem skacz na

półkę z lewej strony. Następnie złap się szczeliny w ścianie i przejdź na rękach w prawo. Spuść się na platformę i wejdź na most. Ruszaj tunelem. Zabij plujca a potem przywłaszcz sobie naboje do shotguna. W następnym pomieszczeniu weź naboje do shotguna i wejdź do działka. Strzelaj w "okno" po lewej i wykańczaj nadchodzące posifki. Gdy energia "okna" spadnie do zera, zabij resztę przeciwników i przejdź przez nie.



### HUNTER KILLER FACTORY

Wykończ babkę - cyborga przed sobą i wleć do niszy na lewo (zmniejszacz). Ruszaj teraz w prawo. Zabij dwa cyborgi i skonfiskuj naboje do energetycznej łapy (z wiszącej półki). Podążaj dalej wykańczając jeszcze dwa cyborgi, a dojdiesz do sterowni. Przełącz tu przycisk i weź naboje do zamrażacza. Zajdź na dół (drabina jest obok skrzynki, z której brałeś amunicję).

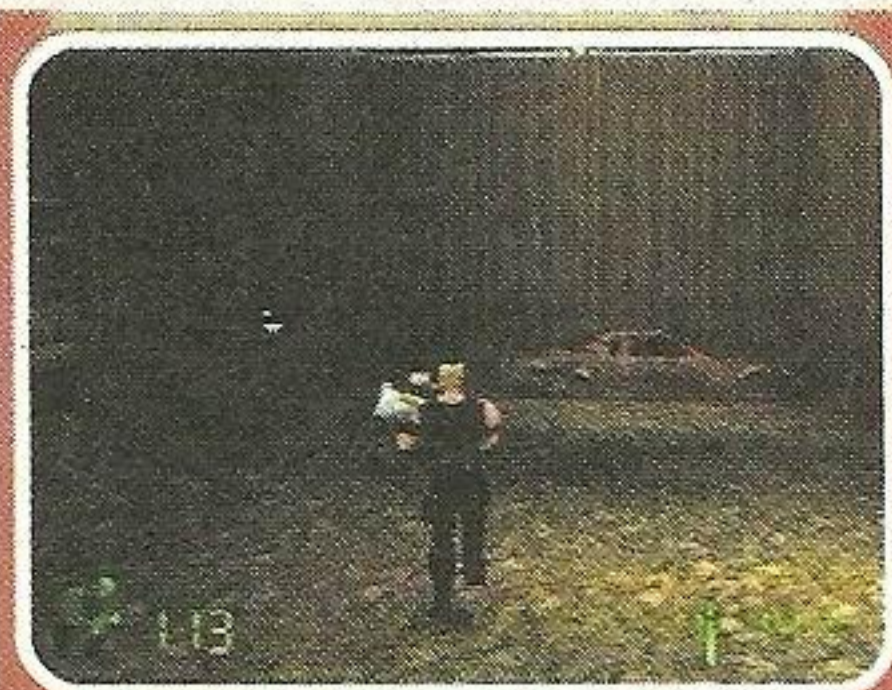
Na dole zabij dwa goryle i weź naboje do karabinu energetycznego. Ruszaj teraz przez pękniętą rurę i wejdź po drabinie. Będąc na górze weź apteczkę z lewej strony i skacz na dół. Omiń drabinę i idź w prawo, gdzie powinieneś rozmówić się z czterema gorylami. Następnie zainteresuj się pękniętą ścianą z prawej strony. Znajdziesz tu gogle. Teraz wróć się do drabiny którą przed chwilą mijaliśmy. Wejdź na nią i podążaj mostem. Rozwal wiszące skrzynki (naboje do shotguna i małego karabinu laserowego).

Zabij panienkę i skocz na dół. Wykończ tu trzy goryle i ruszaj w prawo do przełącznika. Wciśnij go i wejdź po siatce. Rozwal wiszące skrzynie i weź naboje do shotguna, pistoletu oraz łapy energetycznej. Idź prosto. Teraz musisz przejść przez zamykające się prasy. Najlepiej napieraj na nie kiedy są zamknięte. Kiedy sforsujesz tę zaporę wykończ goryla i weź energię, naboje do zamrażacza oraz karabinu energetycznego.

Ruszaj w prawo. Drogę przesłoni ci kolejna zapora, tym razem z prądem. Najlepiej przejdź kiedy strumień jest tuż nad twoją głową. Wykończ babkę - cyborga i zwiedź pokoje po lewej. Znajdziesz tam cyborgi do wykończenia, gogle, energię oraz amunicję do miotacza płomieni, shotguna i małego karabinu laserowego. Ruszaj teraz korytarzem załatwiając po drodze trzy trójki cyborgów i przy samym teleporcie jeszcze pięć sztuk tych robotów. Przteleportuj się i na nowym miejscu rozwal wiszące skrzynki (pociski do pistoletu, shotguna i zamrażacza). Skacz na dół i pozbydź się dwóch cyborgów. Wejdź do okna po prawej. W tunelu skręć w odnogę z prawej strony by wziąć apteczkę.

Wróć na główny korytarz. Idź prosto i skręć w prawo (zabij robaki). Dojdiesz do trzech dróg. Idź w prawo, gdzie za kratami znajdziesz gogle. Teraz idź drogą po lewej. Załóż gogle i weź Quest Item (zabij robaki). Wróć na rozstaj i ruszaj drogą na wprost. Zabij babkę i weź z wiszących skrzyń po lewej naboje do zamrażacza i karabinu energetycznego.

Z prawej strony, we wnęce są naboje do karabinu energetycznego. Weź je. Ruszaj tunelem na wprost i zabij goryle. Skonfiskuj jeszcze amunicję do shotguna, karabinu energetycznego, łapy i przejdź przez teleport.



### SPACE PORT

Zabij potworka z przodu. Weź naboje do shotguna z lewej i noktowizor oraz bomby z prawej. Między samochodami (za tobą) jest dziura. Wskocz do niej. Weź snajperkę oraz noktowizor. Podejdź na skraj rzeki z ławą i skocz tak by zaczepić się rękami o szczelinę. Na rękach przejdź w prawo i zejdź na niższą półkę. Teraz wyjdź po wnękach na górę.

Zabij dwa potworki i weź apteczkę oraz naboje do shotguna. Idź tunelem po prawej wykańczając potworki (skonfiskuj granaty). Kiedy dojdiesz do dużej otwartej przestrzeni zabij trzy potworki (dwa są u góry) i przywłaszcz sobie naboje do rakiety i karabinu energetycznego. Idź do przodu (zaporę elektryczną po lewej zapamiętamy i oznaczymy numerem drugim). Uderzaj do ładowni na wprost.

Wykończ dwa cyborgi i zabierz z pakunków apteczkę, naboje do zmniejszacza i karabinu energetycznego. Skręć w prawo. Wykończ dwie babki i podejdź do zapory elektrycznej (oznaczymy ją numerem pierwszym). Idź teraz w prawo i zabij dwie babki. Wejdź po drabinie i wskocz do wody. Rozwal rurę i wplyń do niej. Rozwal tu kolejną kratkę i skonfiskuj broje oraz Quest Item. Wplyń na powierzchnię i wyjdź na brzeg. Przełącz guzik i wróć do zapory numer jeden.

Ruszaj teraz w lewo wykończ dwa cyborgi i wejdź po drabinie. Tu również jest basen. Ale pod napięciem. Przeskocz przez prąd z rozbiegu i wciśnij guzik. Teraz strzel do rury w basenie i zabierz z niej apteczkę. Biegnij teraz do zapory numer jeden. Wejdź do pokoju i zabij cyborgi. Teraz czeka cię walka z bossem. Strzelaj w pierś (snajperka lub mały karabin laserowy). Co chwilę będą pojawiać się roboty które powinieneś wykończyć i kontynuować ostrzał.

Gdy rozwalisz cynam, ruszaj do zapory numer dwa. Przejdź przez nią i zabij potworka. Weź amunicję i włącz maszynę z magnesem, a otworzą się drzwi. Wejdź do korytarza i zabij potworki (rozwalaj skrzynie by uzyskać amunicję). Wejdź do dmuchawy i ruszaj dalej korytarzem. Wykańczaj potworki i na rozgałęzieniu skręć w prawo. Dojdiesz do szafy, z której weźmiesz strój kosmonauty.

Z lewej rozwal beczki, a będziesz miał apteczkę. Wróć na rozgałęzienie i idź w lewo. Zabij potworki i weź klucz (Flight Key Cube). Wejdź do teleportu. Będąc na dole podejdź do statku kosmicznego by zakończyć etap.



### SPACE BAY

Na początku zaatakują cię walker. Aby go zniszczyć schowaj się za statkiem i strzelaj nad nim do robota. Jeżeli dobrze się ustawisz to walker nie będzie mógł cię trafić, a ty będziesz mógł trafić jego. Po pokonaniu kroczącego robota weź naboje do shotguna i skręć w lewo. Zabierz z wnęki naboje do

energetycznej łapy i wróć do hangaru. Przesuń stojące tu działko naprzeciw drzwi. Dzięki zmniejszonej grawitacji wskocz na półkę z lewej. Podążaj ruchomym chodnikiem. Gdy zobaczysz, że spada w dół - zejdź w lewo. Zabij jaszczury i wejdź do sterowni.

Rozwal urządzenie maskujące i zabij resztę jednookich jaszczurów. Powciśnij guzik z lewej i z prawej strony (zapamiętaj kombinację lampek na lewym ekranie). Wróć teraz do hangaru i przejdź przez drzwi które rozwalili działko laserowe. Zabierz naboje do rakiety oraz bomby z lewej strony. Roztrzaskaj kratkę z lewej strony i skacz na dół. Będzie cię chciała zgnieść lewa ściana. Strzelaj do symboli nad drzwiami tak abyś ułożył wzór, który wcześniej widziałeś na ekranie.

Kiedy to zrobisz, zabierz energię, amunicję do miotacza oraz zmniejszacza. Zabij jaszczura i ruszaj korytarzem (u góry w ścianach są kraty, a za jedną z nich Quest Item). Wejdź do łazienki i wyteleportuj kobiety (oto przykład cenzury, nikt się przecież nie kąpie w ubraniu !!). Idź do bloku więziennego (z przodu) i wystrzelaj jaszczurki. Przteleportuj wszystkie babki (dostaniesz klucz). I ruszaj dalej.

Dotrzesz do kolejnego hangaru. Wykończ przeciwników na dole i przejdź przez tor przeszkód do drzwi (wieszaj się na rękach i skacz). Otwórz wrota i zabij piątkę jaszczurów. Skręć w prawo, aby zakończyć etap.



### PROMENADE

Jesteś w ekhem... kosmicznym domu publicznym. Idź najpierw w prawo i zastrzel jaszczura. Rozwal wiszącą skrzynię i wejdź do niszy. Znajdziesz tu rakiety. Rozwal skrzynię z prawej i wejdź na przęsło. Roztrzaskaj kolejną skrzynię i wskocz do dziury (naboje do rakiety).

Zejdź na dół i skorzystaj z teleportu. Rozwal cyborgi i ruszaj niebieskim tunelem. Zabij cyborga i wejdź do drzwi które się otworzą. Wykończ gościa i weź jego głowę (Mr Occulore's Head). Zobacz przy okazji to co oglądał. Wróć do teleportu i idź drugim korytarzem. Zabij cyborgi, a dojdiesz do kolejnej skrzyni. Rozwal ją i wejdź po słupie do sekretu (zbroja i apteczka).

Skocz na dół i podążaj w prawo. Znowu zakręć w prawo, a potem dwa razy w lewo. Znajdziesz się u wejścia do "Spanky Monkey". Włóż głowę do fioletowego otworu i wejdź do środka. Idź w lewo od wyjścia zabijając potworki. Rozwal meble, aby dostać naboje do shotguna. i przyjdź dalej w prawo od wejścia, zabijając potworki.

Wejdź do teleportu i zacznij zwiedzanie pokoi na godzinki. Musisz teleportować "pracownicy" i zabijać "klientów". Gdy to zrobisz wyjdź ze "Spanky Monkey". Idź w lewo wykańczając jaszczury. Następnie skręć w drugi po prawej tunel. Zabij jaszczura i przerzuc przełącznik. Stworki eksplodują. Wciśnij jeszcze raz guzik w konsoli i wejdź tam gdzie stworki zamieniły się w szczatki. Skręć do tunelu po prawej.

Zabij jaszczury, potworki i pędź w

lewo. Na wprost są drzwi i teleport. Na razie jednak wejdź do tunelu po lewej. Powinieneś zobaczyć skrzynkę pod sufitem. Rozwal ją i wejdź do otworu. Zabierz Quest Item i naciśnij przycisk na konsoli by odblokować drzwi. Teraz ruszaj do teleportu. Wykończ cyborgi i ruszaj przed siebie. Roztrzaskaj kolejną skrzynkę i weź naboje do łapy energetycznej. Idź teraz do drzwi obok teleportu. Otwórz je i załatw jaszczura.

Wskocz do następnego teleportu, a znajdziesz się w barze ze "stryptyzem" (lepiej zastoń oczy). Zabij jaszczury i wyteleportuj tańczące na rurach panienki. Za ladą znajdziesz konsolę, kiedy przełączysz guzik na niej otworzą się drzwi. Przejdź przez nie i wejdź do teleportu. Znajdziesz się w kolejnym "Strip-barze".

Postępuj tu identycznie jak w poprzednim takim miejscu. Kiedy przteleportujesz babki, dostaniesz klucz do konsoli (Champagne Room Key). Użyj go na konsoli i przejdź przez drzwi, które otworzyłeś.



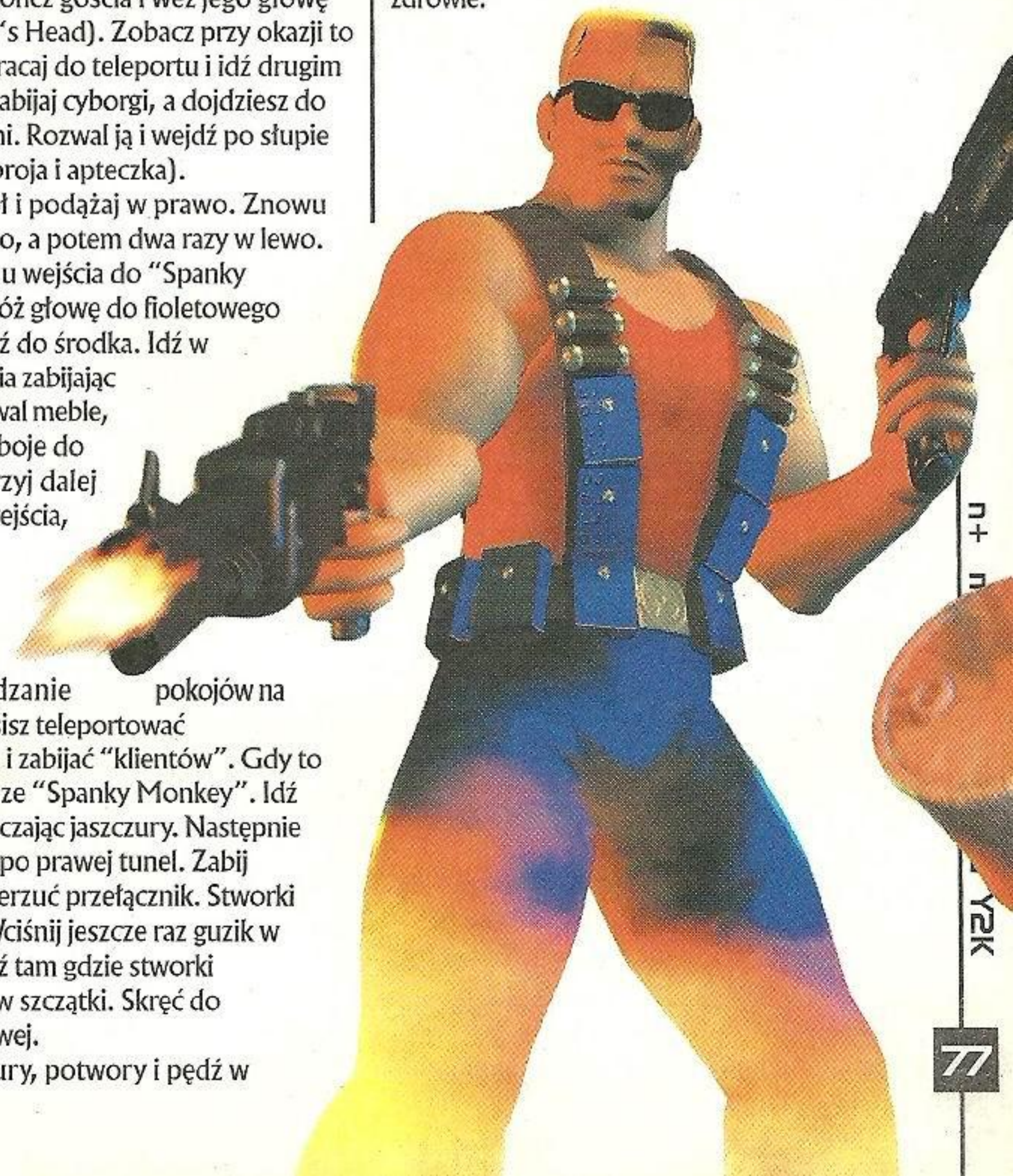
### COMBAT

Po rozmowie z zielonym kawałem mięsa, zabierz naboje do shotguna pistoletu, łapy energetycznej i bomby. Ruszaj korytarzem z prawej. Teraz kiedy będziesz wchodził na wyższe poziomy będą cię atakowały kolejno świnię, goryle, znowu świnię, pawiany, potworki i jaszczury.

Najlepszy sposób na nie to zamrażać bestie i rozbijać na kawałki. Gdybyś nie dysponował zamrażaczem, użyj energetycznej łapy. W końcu dotrzesz do zielonego, latającego mięsa. Kiedy odfrunie, biegnij za nim do ostatniej lokacji. Schowaj się za którymś słupem i atakuj z doskoku.

Strzelaj najpierw z rakiety, a w razie gdyby zabrakło ci amunicji - użyj małego karabinu laserowego i granatnika. Nawet na trudniejszym poziomie nie powinien sprawić ci większych kłopotów.

Na koniec można tylko zobaczyć outro i pogratulować sobie i Duke'owi. Żeby zrobić to 169 razy trzeba mieć naprawdę atomowe zdrowie.



**SPYRO 3** to ostatnia z elitarnych platformówek na PSX dlatego też przyjrzymy mu się wyjątkowo dobrze. W listopadzie pierwsza część szczegółowego opisu, za miesiąc dwa pozostałe światy i bonusy.

txt: Brat

Może na początku parę słów o grze. W świecie Spyro do znalezienia jest 149+ jajek oraz 15000+ gemów. Plusy oznaczają jeszcze ukryte skarby, nie wliczane do zaawansowania procentowego, które świadczą o postępach w grze. Przejście samych poziomów jest bardzo średnią przyjemnością i na dobrą sprawę zabawy starczyłoby najwyżej na dwa dni. Warto poszperać trochę w tej grze. Skrupulatnie zbierajcie gemy, a jeśli są poukrywane wtedy możecie znaleźć podpowiedź w sekcji "Na co warto zwrócić uwagę". Zdobyć wszystkich kamieni i jaj da wam ogromną satysfakcję. Ruszamy!

### SWIAT: SUNRISE SPRING

Zwiedz poziom i pobierz kamienie. Pierwsze jajko znajdziesz po chwili - leży na trawie. Kolejne jest do zdobycia po przeskoczeniu na półkę tuż przed wejściem do jaskini z czarem latania. Na dole wskocz do bramki i przeleć przez jaskinię. Wzbij się na półkę i zgarnij trzecie jajo. Kolejne leży na dnie jeziora przy wyjściu z poziomu. Ostatnie znajdziesz rozbijając kamień przy wejściu do poziomu Molten Crater.

### Sunny Villa

Pierwsze jajko otrzymasz po przejściu całego poziomu od mera wioski. Drugie jajko leży na półce na wprost od miejsca skąd startowałeś. Teraz znajdź najwyższą wieżę. Na jej szczycie rozejrzyj się i poszybuj na kolumnę. Z niej przeskocz na kolejną, a potem na półkę, z której swój bieg rozpoczyna wodospad. Zgarnij trzecie jajo. Wróć na wieżę, jeśli już uwolniłeś kangurzyce, będziesz mógł wejść do sub-levelu. Tam idź przed siebie i wskocz na kolejną wieżę. Na jej szczycie dostaniesz czwarte jajko. Udać się do końca poziomu, skręć w jeden z korytarzy i wejdź do sub-levelu. Pogadaj z Hunterem i zacznij łapanie chomików. Musisz znaleźć piętnaście sztuk. Punkty zaliczasz po zionięciu ogniem lub najechaniu na niesforne zwierzę. Gdy wyłapiesz stworzenia otrzymasz piąte jajko. Teraz potwórz całą akcję jeszcze raz. Tym razem jest trudniej, gdyż masz ograniczony czas i ani razu nie wolno ci spaść z deski. Klucz do sukcesu do ustalenie odpowiedniej kolejności w poruszaniu się między rampami.

**Na co warto zwrócić uwagę:** Gdy będziesz kierował kangurzyką, na samym początku zeskocz na dół i skręć w lewo. Wybierz się wysoko i wskocz do ukrytej jaskini. Jest jeszcze jedno ukryte pomieszczenie. Znajdziesz je na drugiej półce licząc od początku. Przy prawej ścianie wybij się wysoko a znajdziesz owoc poszukiwań. Podczas jazdy deskorolką po zebraniu dwóch jaj możesz pobić rekord toru (wynosi on 3000). Jeśli ci się uda zaliczysz pierwszy skill point. Punkty zdobywasz wykręcając różne sztuczki na rampach. Przytrzymaj trójkąt w powietrzu i obracaj padem kierunkowym.

### Sheila's Alp

Twoje zadanie to odprowadzenie trzech młodych kangurów do ich domostw. Musisz wybić wszystkich wrogów, a dostaniesz od każdego malucha po jajku. Pod koniec poziomu na dużej polanie znajduje się kilka domków. Rozbij je, naskakując na nie i przyciskając trójkąt. Dopiero wtedy zabierz się za unicestwienie potworów.

**Na co warto zwrócić uwagę:** Na samym początku, po przeskoczeniu przez pierwszą rzeczkę znajduje się ukryta półka. Dostaniesz się na nią dzięki skoczności kangurzyki. W wielkiej grocie także są dwa ukryte pomieszczenia. Rozejrzyj się wysoko, drogę do nich blokują wielkie głazy. Rozbij wszystkie.

### Cloud Spires

Pierwsze jajko jest do zdobycia po ukończeniu poziomu. Gdy przechodzisz korytarzami rozglądaj się bacznie. Mniej więcej w połowie drogi, na półeczce leży jajko. Nie jest trudne do zauważenia. Także w tej okolicy rozejrzyj się za schodami, na które zaprowadzi cię strumień powietrza (ten ostatni pojawi się po ukończeniu poziomu). Wejdź nimi na górę i idź na szczyt wieży. Biegnij półką uważając na zionące ogniem twarze. W pewnym momencie zauważysz oddaloną półkę z jajem. Poszybuj tam. Czwarte jajo zdobędziesz wchodząc do sub-levelu, który znajduje się przy końcu poziomu. Twoim zadaniem jest przetransportowanie ogników do wielkiego kotła. Niestety żywotność płomieni jest bardzo krótka, więc musisz je często odświeżać, ziejając na nie. Po trzech udanych próbach otrzymasz jajko. Teraz wejdź do kolejnego sub-levelu, który znajduje się obok końcowego gostka. Musisz wejść w strumień powietrza. Na górze czeka cię pierwsza ganianka ze złodziejem. Galopuj za nim wokół pomieszczenia, aż go złapiesz. Wypuść jajko. Teraz podejdź do bramki z super mocą i wzbij się w powietrze. Zgaś wszystkie czarne dymki w dzwonnicach, aby otrzymać ostatnie jajko.

### Molten Crater

Biegnij przed siebie, największych przeciwników zabijesz zionąc ogniem. Teraz interesuje cię polana za drugim przejściem w jaskini. Zwiedz ją, a powinieneś znaleźć półkę poniżej. Jest na niej jajko. Drugie dostaniesz od gostka przy końcu poziomu. Przeskocz na inną półkę i wejdź do sub-levelu. Tam czeka cię podwójna ganianka ze złodziejami. Aby ich złapać musisz konsekwentnie za nimi biec, to wszystko. W nagrodę dwa jajka. Teraz przenieś się do drugiego sub-levelu. Znajduje się w okolicach końca poziomu, musisz przejść przez mały mostek. Jeśli uwolniłeś już Mr. Byrda z drugiego świata, to możesz już wejść. Pierwsze zadanie polega na przetransportowaniu pięciu głów idoli na ich miejsce przy korpusach. Aby ułatwić sobie zadanie oczyszczaj drogę z ptaków zestrzeliwując je. Co prawda po chwili się odradzają ale zawsze to coś. Gdy ci się uda otrzymasz jajko. Teraz rozejrzyj się po głównej komnacie. Powinieneś dostrzec kawatek

pekniętego muru. Strzel w niego i z sekretnej komnaty zabierz ostatnie jajko.

**Na co warto zwrócić uwagę:** Jak pewnie zauważyłeś, na starcie za tobą jest wielka zamknięta skrzynia. Klucz do niej znajdziesz w pomieszczeniu gdzie kończysz poziom. Zejdź na dół i obejdź rzekę lawy skacząc po półeczkach. Na jednej z nich znajdziesz złoty klucz. W sub-levelu gdzie gonisz złodziei jest wielka metalowa skrzynia. Skorzystaj z super bonusu i przywal w nią z baranka. Parę diamentów więcej. Teraz rozejrzyj się po okolicy i znajdź pęknięcie w murze. Uderz głową, zgarnij dodatkowe życie i kolejny skill point.

### Seashell Shore

Płyn przed siebie i wydostań się na ląd. Zabite przejścia rozwalisz z baranka. Gdy dojdiesz do dużego basenu (znajduje się nad nim kładka z potworem rzucającym beczki) wskocz do niego i zwiedz go. Jest tam jajko. Teraz udaj się do końca levelu i zainkasuj kolejne jajko. W końcowym basenie jest wyjście do sub-levelu. Tam czeka cię zadanie przelecenia rury próżniowej łapiąc "króliki doświadczalne", przy tym samemu nie ginąc. W nagrodę jajo. Teraz wypłyn na powierzchnię, lecz nie tym wejściem, którym wpłynąłeś - w suficie jest jeszcze inne. Wejdź do kolejnego portalu. Tam czeka cię kolejne - dosyć ciężkie zadanie. Musisz pokonać łódź-rekin. Na początku pływaj i zbieraj jak najwięcej amunicji. Wyczuj moment, kiedy pilot łodzi robi przerwę na wyjrzenie na zewnątrz. Wtedy zahamuj i ładuj ile wlezie. W końcu się uda i zdobędziesz jajko. Wróć do basenu i wypłyn tym właściwym wejściem. Rozejrzyj się i znajdź portal dla kangurzyki. Czeka cię dwa zadania. Gdy przeskoczysz po palach, odwróć się w lewo i wyskocz. Powinieneś zauważyć jaskinię, w niej z najdziesz jajko. Idź dalej i zgódź się pomóc zdetonować ładunki. W tym celu musisz zniszczyć armatki i zielone domki wroga. Naskakuj na nie i przyciskaj trójkąt. W nagrodę ostatnie jajko.

**Na co warto zwrócić uwagę:** Zwiedz dokładnie komnatę, w której jest portal kangurzyki. Zauważ, że jest jedna półka, na którą się nie można dostać. Obok są schodki, wejdź na drugi z nich, wyskocz i poszybuj. Po kilku próbach powinieneś znaleźć się na występie. W miejscu gdzie zdobyłeś pierwsze jajko kangurzyką jest skrzynia z diamentami. Gdy będziesz zwiedzał level rozwalaj muszle, kryją się w nich wrogowie (to też diamenty) lub skarby. Gdy pokonasz łódź podwodną wskocz do wody jako Spyro. Zbierz skarby i podpłyn do barykady. Przeskocz nad nią i opłyn całe dno. Znajdziesz sporo kamyków.

### Mushroom Speedway

Na początku wykonaj trial. Musisz w określonym czasie przelecieć przez kółka, zdmuchnąć latawce, spalić skarabeusze i motyle. Gdy ci się uda zaliczysz jajko i czterysta kamieni. Drugi etap to wyścig, aby go wygrać musisz wlecieć w większość niebieskich gwiazdek. Jeśli przylecisz jako pierwszy na metę dostaniesz jajko. Teraz zwiedz całą krainę i znajdź najgrubszego muchomora. W jego korzeniu czai się Hunter. Razem wsiadajcie do samolotu i zdejmijcie wszystkie latające spodki. Dostaniesz ostatnie jajko.

### Boss: Buzz

Bossowie w Spyro są trudni, ale ten jest prosty. Aby go pokonać musisz zepchnąć gada do lawy uderzając w niego z baranka. Uważaj gdyż po drugiej wpadce zacznie otaczać się ogniem. Poczekaj aż płomienie zgasną. W końcowej fazie walki Buzz zacznie ziać ogniem, skok jest jak najbardziej pożądany. Po walce - jajko.

### Bonus Level: Crowded Farm

W każdym ze światów znajdziesz jeden poziom, na którym będziesz kierował Sparxem. Jest to czysto zręcznościowa próba przypominająca odrobina River Ride. Do znalezienia jest dwieście kamieni i jajko. Żadne z nich nie jest ukryte. Wejście do levelu znajdziesz przy wyjściu ze świata.

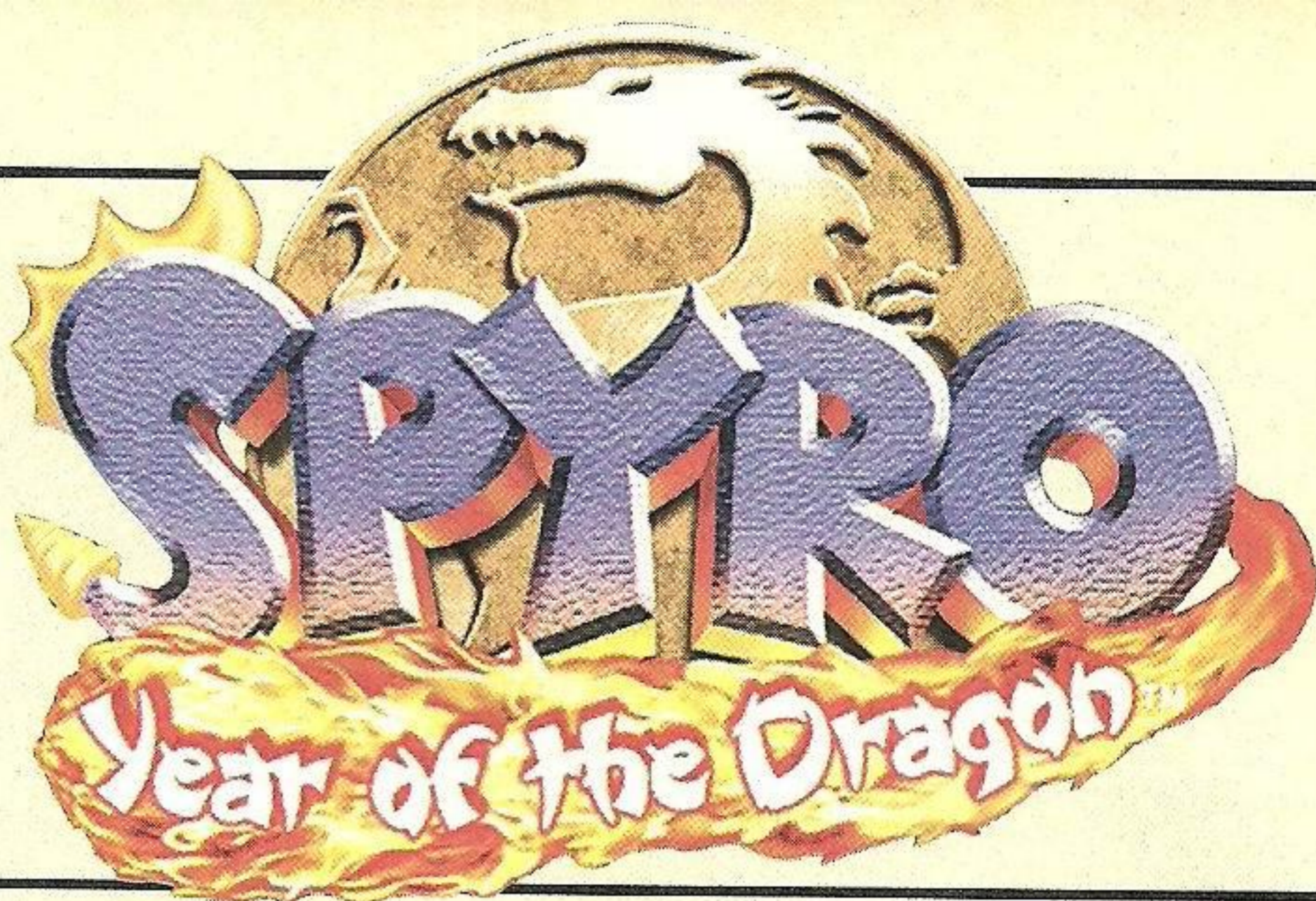
### SWIAT: MIDDAY GARDENS

Wskocz do basenu zwiedz go aby znaleźć pierwsze jajko. Następnie wejdź do lodowej jaskini i z malutkiej komnaty wynieś kolejne jajko. Wokół centralnego budynku czeka cię kolejna ganianka ze złodziejem. Jednak o jajko jest warto. Nieopodal znajduje się super bonus. Skorzystaj z niego i rozwal wszystkie posągi. Ostatni znajduje się po lewej za rzeczką więc się spiesz. Właśnie w nim czeka ukryte jajko. Ostatnie znajdziesz na małej półce, na którą wejdiesz po drabinie.

**Na co warto zwrócić uwagę:** W centralnej części poziomu znajduje się metalowa skrzynia. Rozwalisz ją za pomocą super bonusu. Przygalopuj w to miejsce jak najszybciej.

### Icy Peaks

Za pomocą armaty rozwal lodowe ściany i wielki kryształ. Idź przed siebie. Dojdiesz do drugiej strzelnicy, tam zrób to samo. Wejdź na następną



lodowisko i obróć się w prawo. Powinieneś zobaczyć schodki. Wskocz po nich na górę i idź półką aż dosięgniesz jajka. Teraz wracaj na lodowisko i kontynuuj wędrówkę. Za chwilę dotrzesz do trzeciej armaty. Za jej pomocą oczyść z lodu wszystkie wejście. Przeskocz na półkę i podejdź do miska. Dostaniesz od niego drugie jajko. Teraz wróć się kawafeczek i podejdź do czwartej armaty. Zniszcz kryształ i przeleć do strumienia powietrza. Idź przed siebie, przeskocz ponownie na strumień, który cię zanieś prosto do trzeciego jajka. Teraz wróć do komnaty z trzecią armatą. Znajdziesz tam wejście do sub-levelu. Czeka cię ochrona mafiej Nancy przed hokeistami-lobuzami. Zanim drań podleci do małej tancerki musisz go zneutralizować. Sprawa jest o tyle prosta, że hokeiści pojawiają się w określonej kolejności, więc po kilku nieudanych próbach będziesz wiedział jak się ustawić. Gdy zakończysz to zadanie, zainkasuj jajko i wracaj do czwartej armaty. Naprzeciwko jej znajdziesz schodki. Zejdź nimi. Czeka cię dwa kolejne pościgi za złodziejami. Ten drugi jest wyjątkowo nużący lecz jeśli chcesz zdobyć dwa jajka musisz się przemęczyć.

**Na co warto zwrócić uwagę:** Jeśli chcesz zdobyć wszystkie gemy, musisz rozwalić wszystkie ptaki za pomocą armat. Przy drugim artyleryjskim stanowisku znajdziesz małą raketkę, podpal ją aby rozwalić skrzynię na oddalonej wysepce. Dostaniesz się na nią jak po trzecie jajko. Także w tym samym miejscu obejrzyj dokładnie ścianę obok wyjścia z tej komnaty. Powinieneś zauważyć inny kolor fragmentu, strzel tam, wykończ potwora kolejną kulą i wypal jeszcze raz aby zniszczyć metalową skrzynię znajdującą się w ukrytej jaskini.

Poszybuj do niej i zgarnij diamenty. W tej komnacie znajduje się pod lodem jezioro. Aby się do niego dostać, wybierz drogę jak po trzecie jajko, tylko skróć w lewo po zeskoczeniu ze słupa powietrza. Spójrz z góry na podłogę i wyszukaj małe pęknięcie w lodzie. Wybij się i naciśnij trójkąt dokładnie nad tą rysą. Zrobisz przerębel - nurkowanie dozwolone. Na sub-levelu ze złodziejami ukrytych jest parę diamentów. Pierwszą komnatę znajdziesz idąc w przeciwnym kierunku poczynając od miejsca startu. Przy pierwszej rozpadlinie spójrz w dół! Gdy przeskoczysz do jaskini, zbierz diamenty i wejdź w słup powietrza. Przetransportuje cię na dach, na którym jest parę gemów. Jednak to nie koniec. Przebiegnij trasę parę razy, w końcu zauważysz małą lodową ściankę po lewej stronie, rozbij ją z baranka i zgarnij kolejne gemy.

### Enchanted Towers

Dosyć złożony level. Kieruj swe kroki przed siebie. Gdy dojdiesz do drugiej wieży obróć się w lewo. Powinieneś zobaczyć oddaloną półkę. Przeskocz na nią i zgarnij jajko. Teraz biegnij dalej. Gdy dojdiesz do wielkiej statui, odpal trzy rakety aby zniszczyć ją. Dostaniesz w nagrodę jajko. Obok wyjścia z levelu pojawi się strumień powietrza. Wskocz do niego i przetransportuj się na ostatnią wyspę. Po jej lewej stronie masz wejście do sub-levelu. Tam zamień się rolami z Byrd'em (jeśli już go uwolniłeś). Ptakiem zwiędz wszystkie wieże i pozabieraj kości potworkom. Obieć także wysokie wysepki, na nich także znajdziesz kości. Oddaj je szamanowi i zainkasuj jajko. Teraz wróć do postaci Spyro i na ostatniej wyspie wejdź do innego sub-levelu. Twoim zadaniem jest odprowadzenie małego pieska. Zeskocz na dół i weź od kundla piłkę. Rzuć ją na przycisk, a sam stań na półce. Gdy pies podleci wziąć zabawkę, będziesz mógł dosięgnąć przycisku otwierającego. Tak samo postępuj w następnych przypadkach. Jedną ze ścian będziesz musiał rozwalić z baranka. Gdy odprowadzisz kundla do pana otrzymasz jajko. Teraz wróć do

końca poziomu i tam wskocz do dziury, która powstała po posągu. Wejdź do portalu. Czeka cię najciekawsze zadanie w całej grze. Nauka jazdy na desce. Na początku powtarzaj zalecenia Huntera.

Najpierw naciśnij X i wyląduj. Następnie gdy będziesz wyskakiwał z rampy naciskaj X, potem trójkąt, a na końcu za pomocą przycisków kierunkowych rób różne ewolucje. Gdy przejdziesz test otrzymasz jajko. Teraz czeka cię pojedynek z Hunterem. Aby go wygrać musisz zainkasować ok. 5000 pkt. Zalicz koniecznie trzy wieże oraz wielką rampę - to w sumie 4000. Nie powtarzaj tych samych tricków, gdyż będziesz otrzymywał coraz mniej punktów.

**Na co warto zwrócić uwagę:** Na samym początku w ogóle się nie przejmuj wysokimi półkami i balonami z dzbanami. Gdy będziesz kierował Byrdem, zwiędz dokładnie cały poziom. Załatw wszystkie latające stworzenia, zestrzel balony, przenicuj wieże i półki. Tylko w ten sposób zdobędziesz wszystkie diamenty.

### Sgt. Byrd's Base

Uwolnij ptaka z klatki po prawej stronie. Załatw wszystkich wrogów i wnieś się do góry. Wleć do wnęki i strzel w drzwi. Następnie przeleć kawałek i zapamiętaj tę komnatę, wrócimy tu. Kolejne drzwi w drzazgi i znajdziesz się w komnacie z dwoma odważnikami. Tutaj dostaniesz pierwsze jajko. Postaw ciężarki na zapadniach aby otworzyć drzwi. Teraz obróć się i uwolnij drugiego ptaszka. Leć dalej, dotrzesz do wielkiego kanionu. Dla świętego spokoju wykończ wszystkie potwory. Dostaniesz drugie jajko. Po lewej stronie znajdziesz trzecią klatkę z ptakiem. Podleć do końca kanionu i wleć do korytarza z lawą. Uważaj na płomienie. W małej komnacie znajdziesz czwartą klatkę. Teraz z kanionu weź bomby i spuść je na skrzynię w pomieszczeniu, o którym wspominałem wcześniej. Zrobi się wielka dziura, wleć do niej, na końcu korytarza, w komnacie znajdziesz ostatniego ptaka - jajko dla ciebie.

**Na co warto zwrócić uwagę:** Pewnie zauważysz małe chomiki kręcące się w różnych momentach. Aby je załatwić musisz w nie strzelić z dużej odległości. Nie są trudne do znalezienia, a wyeliminowanie ich daje kolejnego skill pointa. W wielkim kanionie znajdzie bomby, możesz je wykorzystywać do rozwalenia dwóch skrzyń znajdujących się tutaj. Zwróć uwagę na górną półkę przy dachu. Znajdziesz na niej diamenty.

### Spooky Swamp

Rozpocznij wędrówkę i zapal lampę. Gdy dotrzesz do drugiej takiej samej także ją zapal. Teraz rozejrzyj się wokół. W korzeniach drzewa znajdziesz skrzynię zamkniętą na klucz. Zaraz go poszukamy. Nieopodal jest wyspa, na którą możesz doskoczyć. Zgarnij z niej pierwsze jajko. Teraz udaj się dalej. Po drodze zapal trzecią lampę. Gdy znajdziesz się przy czwartej zrób to samo. Otworzą się drzwi do sub-levelu. Jednak jeszcze tam nie idź. Obróć się i wyjdź drugim wyjściem. Przeskocz na półkę i wskocz na koronę drzewa. Gdy przeskoczysz na następną, obróć się w prawo. Widzisz kluczyk w oddali? Zgarnij go. Teraz wróć na koronę drzewa i skacz, aż dotrzesz do jajka. Teraz biegnij dalej i przy końcu poziomu dostaniesz trzecie jajko. Wskocz do sub-levelu. Czeka cię walka z czarnoksiężnikiem. Odsyłaj prezenty, które ci prześle, tylko tak abyś go trafiał. Po kilku strzałach koleś będzie martwy, a ty dostaniesz jajko. Teraz wyjdź i znajdź ścieżkę, która doprowadzi cię do znaku kangurzyca. Wskakuj do portalu. Czeka cię kolejne zadanie. Musisz odprowadzić dwóch saperów geniuszy, jednak uważaj by na ich drodze nic nie stanęło. Najlepiej od razu zniszcz wszystkie głązy. Natomiast kwiaty wdeptuj w ziemię. Uważaj odrastają! Otrzymasz dwa jajka.

**Na co warto zwrócić uwagę:** O kluczyku już wspominałem w opisie poziomu. Jest parę ciekawych miejsc w poziomie kangurzyca. Przy miejscu, w którym dostałeś jajka jest tajne przejście. Znajduje się dokładnie naprzeciwko kraty z drugiej strony. Zobacysz ją przy wejściu. Za nią znajduje się bardzo drogi diament. We wschodniej ścianie tego sub-levelu znajdziesz dwie jaskinie. W obydwu na górze znajdują się pęknięcia. Możesz dostać się do ukrytych pomieszczeń rozwalając ściany z kopa.

### Bamboo Terrace

Podczas swojej wędrówki do końca poziomu musisz wykańczać wszystkie potwory aby umożliwić miśkom otwieranie kolejnych przejść. Na polu za pierwszym save pointem znajdują się dwa istotne miejsca. Podejdź do lewej krawędzi. Przeskocz na wysepkę z jajkiem, zgarnij je i wróć. Teraz omiń wielki głaz i z jego drugiej strony wskocz na półkę. Teraz dostań się jeszcze wyżej, a na końcu przeleć do grotu w oddali. W środku znajdziesz kolejne jajko. Teraz biegnij dalej. Gdy dotrzesz do końca poziomu i dostaniesz jajko, pojawią się nowe możliwości. Przy końcowym budynku znajduje się złodziej. Dogań go aby zainkasować czwarte jajko. Piąte zdobędziesz w sub-levelu. Zadanie polega na obronie miśków przed potworami. Musisz odpowiednio wcześniej zestrzeliwać bestie. Gdy będziesz miał jajko, wróć do końcowego budynku i podejdź do portalu. Jest pewnie jeszcze zamknięty. Potrzebny będzie Yeti, którego uwolnisz w trzecim świecie. Gdy będziesz miał już tę postać, wejdź do portalu. Musisz się dostać na samą górę. Uważaj na spadające głązy i beczki z dynamitem. Na szczycie czeka jajko.

### Country Speedway

Najpierw musisz zaliczyć trial. Zalicz obręcz, traktory zaatakuj z ziemi trzymając kwadrat, a następnie zdejmij krowy i samoloty. Dostaniesz jajko. Drugie zadanie to wyścig do wygrania. Korzystaj ze wszystkich niebieskich gwiazdek, czerwone przydają się do ofensywnego rozwiązania sprawy. Gdy zaliczysz także do jajko, przyszedł czas poszukać Huntera. Znajdziesz go w domu po środku wyspy. Zadanie, które ci wznaczy to odpowiednio szybkie zdjęcie potwora lub ufo. Zadanie jest banalne, powinieneś je wykonać za pierwszym razem.

### Boss: Spike

Jest bardzo nieprzyjemnym przeciwnikiem. Najpierw uderzaj z baranka w kamienie, które zrzuci Byrd. Musisz trafić dwukrotnie bestię. To ją rozsierdzi, powstaną słupy gazu w podłodze. Nie wolno ci na nie nastąpić. Teraz zjadaj precjoza wyrzucone przez przyjaciela i strzelaj nimi w potwora. Będzie coraz agresywniejszy, więc wszystko zależy od twojej zręczności.

### Bonus Level: Spider Town

Tak samo jak w Crowded Farm. Wejście znajdziesz przy portalu do Country Speedway.

...ciąg dalszy nastąpi



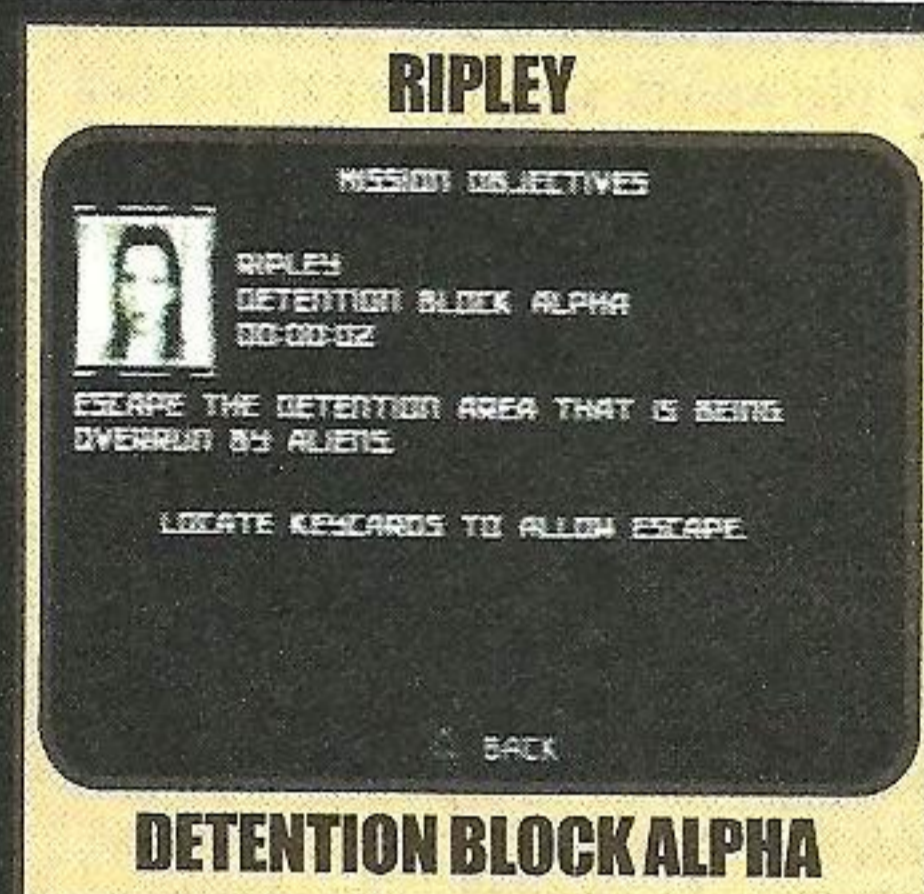
# MALIEN

## RESURRECTION

Witam. Bez zbędnego przedłużania zabieramy się do gry.

txt: Banan

**Zapis w tekście: MA - Mała Apteczka, ŚA - Średnia Apteczka, DA - Duża Apteczka, AK - Amunicja do Karabinu, AS - Amunicja do Shotguna, AL - Amunicja do Lasera, AG - Amunicja do Granatnika, AW - Amunicja do Wyrzutni Raket, AE - Amunicja do Elektrycznej Splawy, AD - Aparatura Diagnostyczna do usuwania obcych**



Wychodzimy z celi uważając na prąd i na korytarzu walimy prosto, zabieramy apteczkę, a potem w prawo zabierając kartę jakiegoś nieszczęśnika. Trzymając ją w ręku wychodzimy na korytarz i otwieramy drzwi. Wchodzimy do środka i idziemy na wprost, a po ujrzeniu jak się sprawy mają - wracamy i uderzamy w lewo. Po drodze okaże się, że mamy do czynienia z wyładowaniami elektrycznymi. W miejscu, gdzie strzela prąd leżą zwłoki i apteczka. Nie narażając się na większe obrażenia możemy podnieść splawę i przebiec dalej. Schodzimy po drabinie i zbieramy MA po czym idziemy prosto. Przy wejściu do sąsiedniej sali leży latarka. Wchodzimy z nią do korytarza, obserwujemy jak kończy się strzelanie z bliska do beczek i rozwalamy wszystkie skrzynie. Podnosimy MA, AS i zachowujemy grę. Przechodzimy po mostku i z pomieszczenia ze zmasakrowanymi żołnierzami spod stołu wydobywamy AS, a z pomieszczeń - MA x2. Następnie schodzimy po drabinie i podnosimy kartę do magazynu, jest tu też pistolet oraz MA. Karty używamy na końcu korytarza, zjeżdżamy windą i rozwalamy przeciwników. Zabieramy dwie MA, wyłączamy alarm przyciskiem i otwieramy drzwi. Zmiana lokalu. Za drzwiami jest SA oraz... niespodzianka co ma kwas zamiast krwi. W sali tej są dwie drabiny. Na dole jednej kryje się MA, a na drugiej - zabójcza para. Wchodzimy więc najpierw w drzwi na

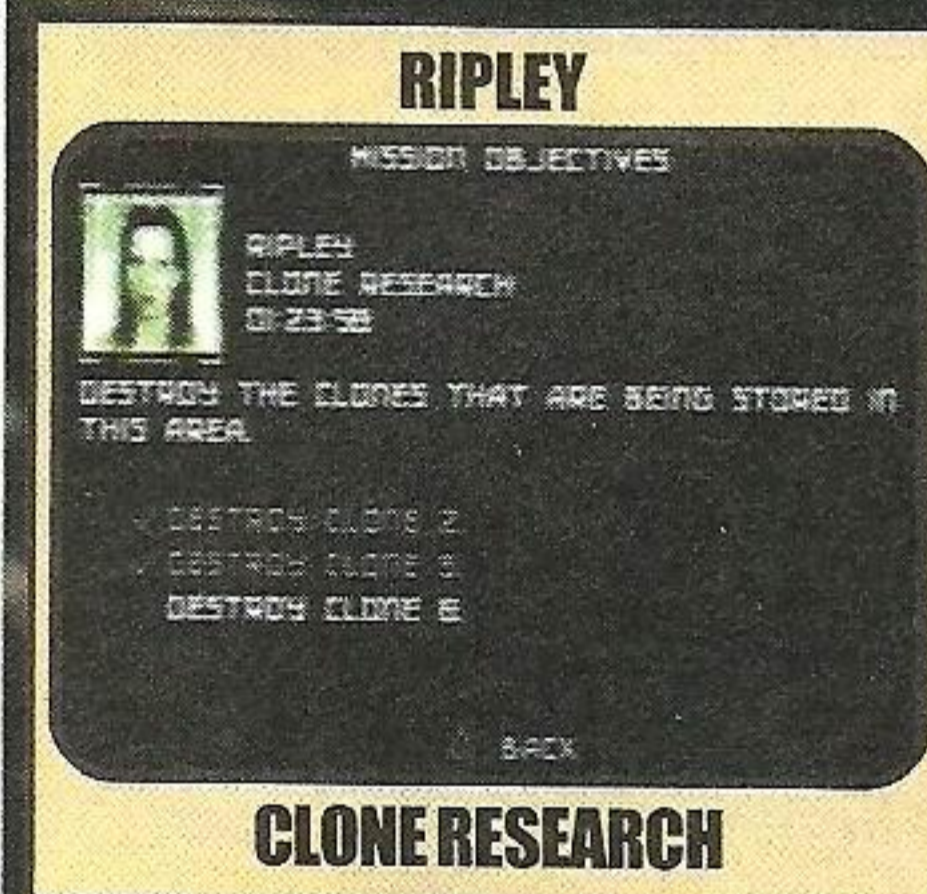
tym samym poziomie, załatwiamy ekipę i idziemy dalej drzwiami, a potem korytarzem w prawo. Tutaj przyciskiem otwieramy drzwi i wypuszczamy profesora. Następnie wchodzimy do środka, zabieramy kartę i idziemy z nią do zamkniętych drzwi (na tym samym korytarzu). Wchodzimy w nie i korzystamy z komputera.



Bierzemy AS, zostawiamy skrzynię w spokoju i wychodzimy na chodnik. Zsuwamy się po jednej drabinie, strzelamy w wybuchową skrzynię i rozsadzamy tę twardszą obok. Zsuwamy się po następnej drabinie i podnosimy Shotguna. Wracamy z nim na górę i rozwalamy z pistoletu beczkę (ŚA) oraz skrzynię (AL). Schodzimy teraz po drabinach na dół, po czym rozwalamy beczkę, zabieramy MA i wchodzimy do tunelu. Najpierw idziemy prosto i z końca zabieramy AS, a potem wracamy - przy wejściu do kanału wentylacyjnego jest zakręt. Idziemy do oporu, wychodzimy z tunelu i zabieramy AS przed zamkniętymi drzwiami. Następnie idziemy w te drugie, wspinamy się po dwóch drabinach, rozwalamy skrzynię i zabieramy z niej AL (przechodząc po wąskiej kładce) i wchodzimy w drzwi. Zgarniamy po drodze AS i wchodzimy w nowe drzwi, po czym wspinamy się po drabinie obok ściany z wyładowaniami. Wchodzimy w drzwi, ześlizgujemy się po drabinie, zgarniamy MA i przekierowujemy zasilanie z komputera.

Następnie schodzimy na dół, wchodzimy na drugą drabinę i zgarniamy AL, po czym schodzimy na dół i ruszamy dalej, rozwalając skrzynię i zabierając AS z sąsiedniego pomieszczenia. W sali obok jest MA, savepoint oraz skrzynia kryjąca AS. Następna sala - MA, wybuchowa skrzynia, a dalej korytarz i drzwi otwierane korbką. Za nimi jest korytarzyk ze skrzynią kryjącą w sobie laser. Ruszamy dalej chodnikiem w górę, podnosimy AS, po czym wchodzimy w drzwi z prawej. Na końcu jest zawór ciśnieniowy oraz AL, a na końcu sali jest mały tunel z DA. Drzwi z lewej strony od wejścia kryją w skrzyni AL. W sąsiednim pokoju zsuwamy się po drabinie z gracją pół-obcego i kierujemy się w drzwi, za którymi nie ma strugi pary. Idziemy do oporu, schodzimy po drabinie i znajdujemy się w sali z labiryntem małych skrzynek. Jest tu kilka par drabin. Po wejściu na jedną z nich znajdziemy zawór. Odkręcamy go, po czym schodzimy na dół i kierujemy się do drzwi, za którymi przejście tarasował wylot pary. Przechodzimy na drugą stronę, zbieramy po drodze laser, po czym skręcamy i idziemy w drzwi za załomem. Dochodzimy do strumienia pary, odkręcamy zawór na ścianie i wracamy do sali gdzie dopiero co znaleźliśmy drugi laser i tym razem wchodzimy w trzecie drzwi, dochodzimy do końca, podnosimy AS i przekręcamy kolejny zawór, po czym wracamy do strumienia pary, przed którym dopiero co zakręciliśmy zawór, przechodzimy do końca, rozwalamy skrzynię (AL) i przetrucamy wąż. Możemy teraz wracać do labiryntu. Tym razem wchodzimy po drabinie z prawej strony od wejścia. Na górze w skrzyni jest AL i MA, można też (radzę) zachować grę. Po wejściu w drzwi naprzeciwko staniemy przed zadaniem znalezienia ładunków wybuchowych na czas. Zaczynamy więc. Biegniemy w prawo korytarzem (MA), mijamy pierwsze drzwi i wbiegamy w drugie w kolejności. To kaplica - zabieramy pierwszy detonator i AS. Wybiegamy stąd i zauważamy drabinę - to tu trzeba będzie przynieść wszystkie cztery

detonatory aby odpalić zepsutą kapsułę ratunkową, która zagraża całemu statkowi. Biegniemy z powrotem do metalowego chodnika i schodzimy po drabinie na dół. Drugi detonator leży tu sobie na środku. Zabieramy go, rozwalamy skrzynię (AL), po czym dobiegamy do drzwi z rozwalonym zamkiem. Niedaleko znajduje się tunel - wchodzimy do środka i przechodzimy nim na drugą stronę (w jednym z zakamarków kanału jest AL) - tutaj za skrzyniami kryje się kolejny detonator, AL, jakaś apteczka i coś chyba jeszcze ale nie pamiętam, bo obskoczyły mnie trzy bydlęta. Wychodzimy z korytarza i odszukujemy kolejną drabinę (jest w rogu, niedaleko trzeciego wyjścia z tunelu, z którego wyskakuje dwóch obcych). Wchodzimy po niej na górę i podnosimy czwarty detonator. Pędzimy z nim do pomieszczenia, które mieliście zapamiętać, wsadzamy na miejsce detonatory i przetrucamy wąż odpalając tym samym kapsułę. Następnie schodzimy po drabinie, idziemy w drugie w kolejności drzwi, przekręcamy kółko i dochodzimy do komputera.



Po opuszczeniu pokoju z komputerem trafiamy na rozstaje. Cztery pary drzwi. Idziemy w prawo. Za drzwiami znajdziemy AS x2 oraz ŚA. Idziemy dalej - zastaniemy tu pierwsze jaja. Rozwalamy je załatwiając przy okazji debiutujące facehuggery. Po walce

### PISTOLET



W wypadku Christiego - pistolety. Niekoncząca się amunicja to podstawowa zaleta tej broni. Przydatna do zdejmowania obcych lub żołnierzy kiedy mamy długi korytarz (dobrze jest strzelać i cofać się jednocześnie - tak można załatwić nawet obcego). Polecam w momentach, kiedy nie chcecie marnować amunicji - jest dobra na facehuggery i jaja oraz skrzynię.

### SHOTGUN



Podstawa do rozwalania obcych z bliska. Wada to dosyć mały magazynek - standardowy pozwala na rozwalenie dwóch obcych i trzeba przeladowywać - a pod koniec gry obcy atakują już trójkami lub czwórkami. Trafienie obcego kiedy daje susa na czworaka w locie - rozwała go od razu. Nie polecam na ludzi - to marnowanie amunicji. Dobrze jest stosować Shotguna, kiedy atakuje nas grupa.

### KARABIN PULSACYJNY



Duży magazynek, duża szybkostrzelność - z tym narzędziem powinniście wchodzić do każdego niezbadanego pomieszczenia. Dobry na wszystko, ale należy puszczać kontrolowane serie. Jeżeli chodzi o obcych - to polecam czekać, aż podejdą na stosowną odległość i dopiero wtedy strzelać. Spokojna seria w odpowiednim momencie powstrzyma szarżującego drania bez kłopotu.

### LASER



To broń, którą posługuje się nasza mała Call. Wymaga dużej precyzji i jest niezwykle skuteczna oraz bardzo silna. Niestety - bardzo szybko zużywa amunicję. Należy używać tej broni ostrożnie i wypuszczać tylko króciutkie wiązki. Jest bardzo dobra na obcych, ale trzeba starać się dobrze z niej celować. Jak zwykle - czekamy aż obcy zbliży się i dopiero wtedy odpalamy...

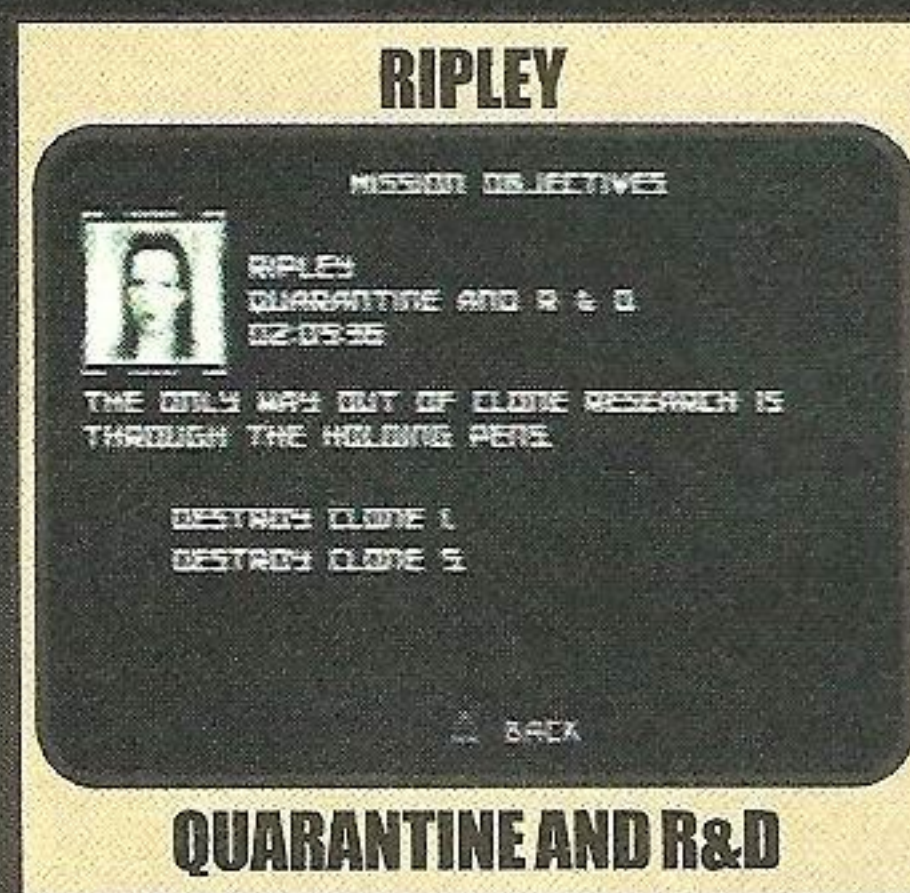


wchodzimy do środka i podnosimy Shotgun oraz AD. Wracając rozwalamy z Shotguna skrzynię i dostajemy AS x2. Wchodzimy na górę po drabinie i znajdujemy kolejne dwa jaja, MA oraz przycisk na ścianie. Używamy przycisku i wchodzimy do kanału wentylacyjnego. Na końcu znajdujemy kartę, AS oraz AD. Po zejściu na dół wchodzimy w drzwi obok drabiny, kartę przesuwamy przez czytnik na ścianie i wchodzimy do małego pomieszczenia badawczego. Jest tu detektor ruchu, karta do balkonu i kłód do rozwalenia. Załatwiamy co trzeba i wychodzimy kierując się na rozstaj dróg. Tam idziemy do drzwi, za którymi kryje się samotna drabina. Wchodzimy na górę, karta przelatuje przez czytnik i wchodzimy do środka. Zabieramy stąd SA, a następnie rozwalamy z pistoletu krzesło tarasujące wejście do kanału wentylacyjnego. Zanim jednak tam wejdziemy kierujemy się do drzwi. Jest za nimi AK oraz save point. Drogi strażę jednak wieżyczka. Rozwalamy ją, zgarniamy towar i walimy dalej, niszcząc po drodze wieżyczki i zgarniając AK. Wracamy jednak do tunelu. Znajdziemy tu AS x2, AD oraz DA. Po zebraniu DA jesteśmy blisko wyjścia prowadzącego do sali, w której znaleźliśmy Shotguna. Wracamy stąd po drabinie do naszego save pointu i brniemy dalej. Na końcu korytarza znajduje się winda. Zjeżdżamy na dół, zbieramy MA i... Tutaj fajne miejsce. Jeżeli rozwalicie pierwszego obcego nie wychodząc za daleko z windy, to potem możecie się przyczaić - zza jednej ze skrzyń wystaje ogon drugiego drania. Jeżeli odpowiednio go podejdziecie, spróbujcie rzucić się na was, ale prześlizgnie się trochę po skrzyni. Łatwo jest zastosować tutaj "strzał niewidzialnego obcego" - trafiony w skoku z shotguna obcy po prostu znika. Rozpryskuje się. Wchodzimy potem na drabinę, bierzemy AK oraz kartę do wydziału badań, a następnie walimy w przycisk na ścianie, zjeżdżamy po drabinie i wchodzimy w otwarte już drzwi. Na wstępie wita nas jajo bez specjalnej niespodzianki, dalej leży AK, sam karabin pulsacyjny, a za niesprawnym polem siłowym - MA oraz kłód do rozwalenia. Po załatwieniu swoich spraw wracamy do rozstajów, gdzie na ścianie używamy karty i otwieramy pole siłowe, za którym na suficie wiszą sobie obcy. A następnie tam wchodzimy. Mijamy korytarze i trafiamy do windy. Zjeżdżamy, a w sali po wyjściu rozwalamy skrzynię i zabieramy AS. A następnie zaczyna się strzelnica...

Wchodzimy do pomieszczenia, z daleka z pistoletu rozwalamy jaja i facehuggery, potem zbieramy różne przedmioty i bronimy się przed atakami obcych. W pierwszej sali dostaniemy AS i AK. Potem przechodzimy do "dwójki". Trzy jaja za szybą oraz MA. Walimy do drzwi z napisem "Storage" i zabieramy AK, MA oraz AS ze skrzyni. Wychodzimy i uderzamy do "trójki". Są tu dwie pary drzwi - "czwórka" oraz nie oznakowane. Bierzymy najpierw te drugie - ze zwłok zabieramy karabin i wracamy do

"czwórki". Tutaj też dwie pary drzwi. Jedne to "piątka", drugie - nie oznakowane są zamknięte. Idziemy więc zgodnie z numeracją. Tutaj - jajkowa strzelnica. Z boku sali - MA, a za szybą - karta, AK oraz AD i przycisk. Wiadomo co z tym zrobić, nie? Sąsiednie drzwi w tej sali są zablokowane. Wracamy więc, ale okazuje się, że obcy już zdążyli złożyć jaja. Rozwalamy je i napieramy w zamknięte wcześniej drzwi. Jest za nimi jajo, AD oraz save point. Idziemy do "trójki" i wchodzimy w drzwi wymagające karty, która już mamy. Jest za nimi winda - zjeżdżamy nią i zabieramy z beczek w jednym z sąsiednich pomieszczeń MA oraz AD, dalej atakuje nas armia facehuggerów, a potem trafiamy do kolejnej windy. Zjeżdżamy, załatwiamy atakujących żołnierzy, po czym po krótkiej wędrówce jesteśmy w kolejnej windzie. Zjeżdżamy i dochodzimy do pomieszczenia z nie w pełni sprawnym polem siłowym. Przechodzimy przez nie, zbieramy AS i wchodzimy do pomieszczenia z dużymi bojlerami. Z beczki wyciągamy AD, a ze skrzyż AK i AS x2. Jedynie drzwi są zamknięte, ale za bojlerami jest drabina prowadząca w dół. Schodzimy po niej i mamy parę nieprzyjemnych starć. Po pójściu w jedną stronę (tam, gdzie biegnie na nas uciekający żołnierz) trafimy na drabinę, która zaprowadzi nas do pomieszczenia ze skrzynią oraz jajem, AD w skrzyni i SA za szybą. Teraz powróć na drugi koniec tunelu (po drodze zbierając SA z małego zaułka). Po drodze trafimy na kolejną drabinę (AS, AK, MA) i trzy jaja, AS w skrzyni oraz AK x2. Ponieważ drzwi są zamknięte wracamy do tunelu i idziemy naprzód. Na końcu czeka wianuszek jaj dookoła bojlera, AK oraz save point. Wracamy i skręcamy w pierwszą odnogę w lewo - na końcu jest drabina. Wchodzimy po niej, naciskamy przycisk na ścianie, potem oswabdamy AD z beczki, a ze skrzyni - AS. W następnej sali ze skrzyni wydostajemy AD i AK, po czym idziemy drzwiami w lewo. Po dojeździe do platformy laserowej, otwieramy ją (wyłącza się tylko na chwilę, więc radzę się spieszyć). Po dojeździe do sali z dwoma skrzyniami (AS, AK), wracamy do sali z laserową barierą i schodzimy na dół, po czym idziemy przez kilka par drzwi i zjeżdżamy na dół windą. Jesteśmy tutaj świadkami walki ludzi z obcymi. Wykańczamy zwycięzców i zabieramy MA oraz AS x2. W następnej sali z jajkową strzelnicą - AS i MA, w sąsiedniej sali w skrzyniach - AS i AK x2, na ziemi - AD, w następnym - AS oraz przycisk na ścianie. W następnej sali znajdujemy (po drodze - jajecznicą) save point oraz AD, AK w skrzyni, AS x2 (drugi na korytarzu). Wracamy do przycisku i wykorzystujemy go, czym przywołujemy windę (niestety - m.in.). Zjazd na dół i labirynt z jajkami. Rozwalamy je, przebiegamy pomiędzy płomieniami i naciskamy przycisk (obok dwóch jaj), wchodzimy do otwartego pokoiku obok, przerzucamy wajchę, wracamy przez płomień i wchodzimy w drzwi, przerzucamy drugą wajchę i zabieramy SA, znowu

przelatujemy przez płomienny labirynt, wchodzimy w środkowe drzwi, rozwalamy kłona (DA) i uderzamy do pokoju z komputerem zabierając przy okazji SA.



Wychodzimy przez drzwi (jesteśmy na poziomie B1), przelazimy przez żółty korytarz i zabieramy AS x2 leżące przy ekranie. Wchodzimy potem do windy, zjeżdżamy na poziom B2 i idziemy do drzwi na wprost. Przechodzimy do końca oszklonym korytarzem, podnosimy AS i naciskamy przycisk, po czym wracamy do windy i wjeżdżamy na górę. Tutaj wchodzimy w drugie drzwi. Rozwalamy dwa jaja i przechodzimy dalej. W korytarzu rozwalamy jaja i skrzynię (w tunelu za nimi jest AD), AS z samotnej skrzyni oraz zabieramy AD, AK x4 i SA. Po długiej wędrówce kanałem wentylacyjnym wychodzimy za niebieskim polem siłowym i zabieramy kartę, AS i AK. Strażem rozwalamy generator pola siłowego, mijamy drzwi i korytarz po czym wchodzimy do pomieszczenia z dużymi okrągłymi zbiornikami na środku. Rozwalamy jaja, podnosimy AS x2, AK i naciskamy przycisk na ścianie. Po przeszukaniu pomieszczenia idziemy w lewą stronę - są tu dwa jaja do rozwalenia. Są tu też zamknięte drzwi, ale na razie nie możemy ich sforsować. Wracamy do windy (teraz, kiedy nie ma już bariery nie trzeba korzystać z wentylacyjnego korytarza). Zjeżdżamy na dół (poziom B2) i idziemy do zamkniętych drzwi. Otwieramy je kartą. Mijamy długie pomieszczenie i dochodzimy do kolejnych par drzwi. Wchodzimy do środka. Pomieszczenie ma taką samą architekturę jak to z dwoma jajami, jednak tutaj nie ma jaj, a na środku pomieszczenia są dwa wyloty pary. Musimy szybko przebiec tak, aby nas nie poparzyła. Po minięciu pary dobiegniemy do dwóch paneli - odciskamy na nich dłoń po czym wracamy (rozwalając po drodze nowe jajo) do pierwszego pomieszczenia z okrągłymi zbiornikami. Tym razem drzwi stoją otworem. W środku zobaczymy niebieską zaporę energetyczną i żołnierza po drugiej stronie. Rozwalamy generator pola i idziemy w prawo (są tu też drzwi za polem siłowym - nie da się ich teraz sforsować). Na końcu korytarza jest karta do kwarantanny, AK oraz save point. Otwieramy drzwi przy pomocy karty. Nie idzie to bez bólu, ale po chwili jesteśmy po

drugiej stronie. Idziemy prosto korytarzem. Otwieramy drzwi na końcu przyciskiem. Jedne drzwi są tuż obok - w prawo, a w lewo biegnie korytarz. Wchodzimy w prawe - (są dwie skrzynie z AS i AK w tym pokoju wcześniej). Te w prawo - zamknięte. Idziemy w lewo. Wchodzimy do dużej hali, a następnie idziemy w pierwsze drzwi w prawo zaraz przy wejściu. Są tu trzy pary drzwi. Te zaraz przy wejściu kryją śmiertelną niespodziankę w postaci prądu. Drugie w kolejności drzwi kryją SA, a trzecie - to pokój z drabiną. Na górze jest AM, AK oraz obcy pożywający się jakimś nieszczęśnikiem. Na górze wchodzimy do kolejnego pomieszczenia z rozwalonym generatorem i niszczymy znajdujące się na ścianach ekrany (zabierając też AS). Po zniszczeniu wszystkich powinna zostać tylko jedna energetyczna wiązka sięgająca od generatora przez pole siłowe. Zostawiamy ją - tutaj nie da się zniszczyć ekranu. Schodzimy na dół - pomieszczenie z rozwalonym generatorem jest już teraz bardziej przyjazne. Wchodzimy do środka i idziemy w lewo, a potem mijamy kolejne drzwi. Za nimi stoi biurko, a obok jest przycisk do wyłączenia systemów zabezpieczających. Uruchamiamy go i idziemy dalej prosto do przytulnego pokoiku z siedmioma jajami. Są tu MA, AS i AK. Po zebraniu uderzamy do pokoju z prądkiem. Teraz czas na drzwi na wprost od tych, którymi po raz pierwszy tu weszliśmy. Oto Bio Cell 2. Po jego minięciu znajdziemy się w korytarzu z save pointem i przyciskiem na ścianie. Idziemy korytarzem, z którego wypadnie na nas obcy, zabieramy AD, rozwalamy jajo i spadamy z powrotem przez Bio Cell 2 do pokoju z drabiną, wchodzimy na górę i tutaj rozwalamy jedyny ekran prądkujący z generatorem (ze środka zabieramy MA i 2xAS). To jednocześnie otworzy nam drogę do ostatnich jeszcze zablokowanych prądem drzwi na dole (Bio Cell). Idziemy tam więc. W korytarzu za drzwiami znajdziemy SA i AK, potem mijamy jeszcze drzwi i zaczyna się. Mijamy długi korytarz, otwieramy sobie drzwi przyciskiem i w korytarzu za nimi rozwalamy trzy skrzynie (AK i AD). Po podniesinach lecimy korytarzem w bok. Po chwili wchodzimy do pomieszczenia z dziurą w podłodze. Zeskakujemy ostrożnie po dwóch rurach i idziemy przed siebie. Przed zakrętem jest MA, a na końcu tunelu - drabina. Wchodzimy po niej i trafiamy do sporego pomieszczenia ze stadem ukrytych facehuggerów. Tym razem polecam karabin. Po ich zdjęciu przechodzimy do końca pomieszczenia aby wrzucić dwa przyciski i zabić DA leżące w jednej z nisz. Po uruchomieniu przycisków możemy śmiało przechodzić przez drzwi do windy. Zjeżdżamy i wchodzimy do pomieszczenia ze świecącymi światłkami. Są tu: MA oraz dwie pary drzwi - na kartę, oraz zwykłe. Wchodzimy w te drugie - najpierw czeka nas korytarz, a potem spora, przestronna sala. Zbieramy tu AS, AM i AK. Potem ruszamy prosto i

## MIOTACZ OGNI



Porażka. Dobry tylko na jajka i facehuggerów. Niby przeraża obcych, ale trudno zrobić nim krzywdę tym bestiom - ma dziwne pole rażenia i czasami wydaje się, że obcy nic sobie z płomienia nie robi. Poza tym na obcych nie jest najlepszy, bo nie załatwia ich od razu - najpierw jeszcze sobie trochę biegają. Ogólnie - widowiskowa broń, która nie spełnia pokładanych w niej nadziei.

## GRANATNIK



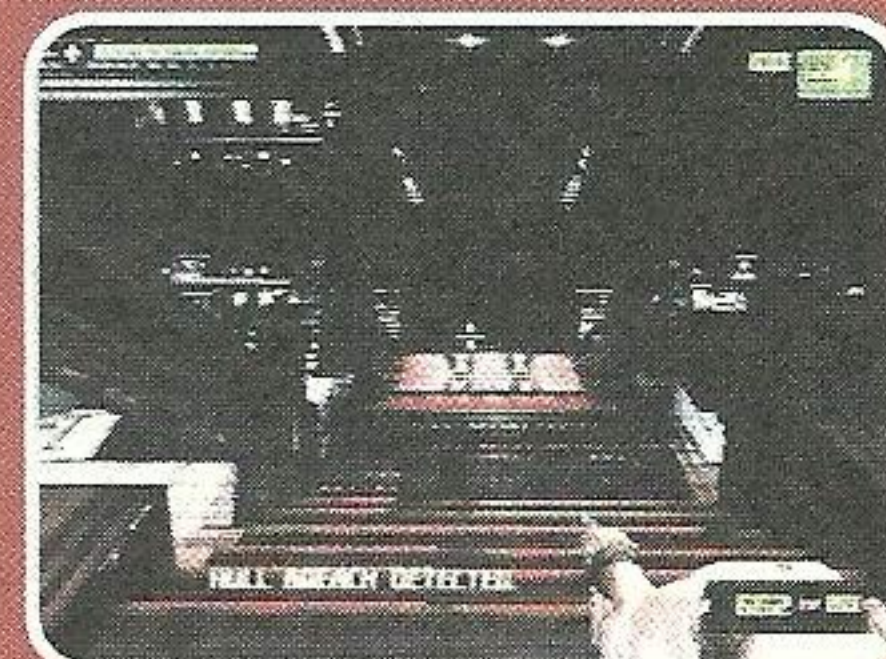
Wcale nie jest taki super. Wyrzeliwane granaty czasem nie trafiają w cel, niejako przechodząc przez niego - wtedy trzeba zaczekać aż same wybuchną. Trzeba używać z wyprzedzeniem i brać pod uwagę trajektorię lotu pocisku. No i zbyt bliski wybuch to śmierć na miejscu. Aha działa pod wodą. Fajnie czyści się nim jajka. To znaczy fajnie czyści się przy jego pomocy pokoje z obcych jaj.

## WYRZUTNIA RAKIET



Wiadomo. Pocisk wyrzuty lecący prosto i wybucha gdy na coś natrafi. Dobry do zdejmowania obcych na suficie. Działa pod wodą i ogólnie jest super. Tylko - pamiętajcie o haczeniu na siłę wybuchu. Przydaje się w sytuacji, kiedy wiemy, że za drzwiami czeka większa grupka obcych i wiemy, w którym momencie aktywują się i atakują.

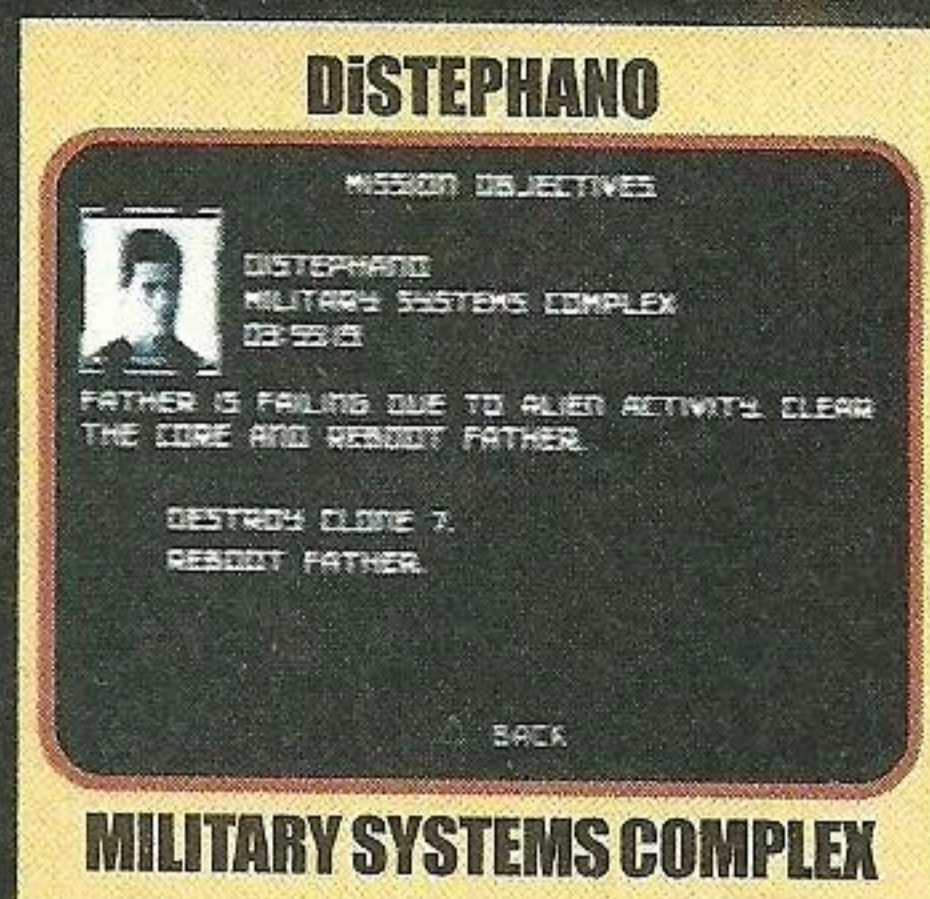
## ENERGETYCZNA SPLUWA



Broń Ripley pod sam koniec gry. Wyrzeliwuje wiązki energii - najpierw naciskamy spust i przytrzymujemy (broń powoli się ładowa), po czym puszcza spust wywalając strumień energii z lufy. Dobra broń, ale trzeba trochę wcześniej ją ładować - bywa to niebezpieczne, kiedy obcy atakują stadem. Czym dłużej trzymamy spust - tym bardziej hołesne jest to dla przeciwnika.

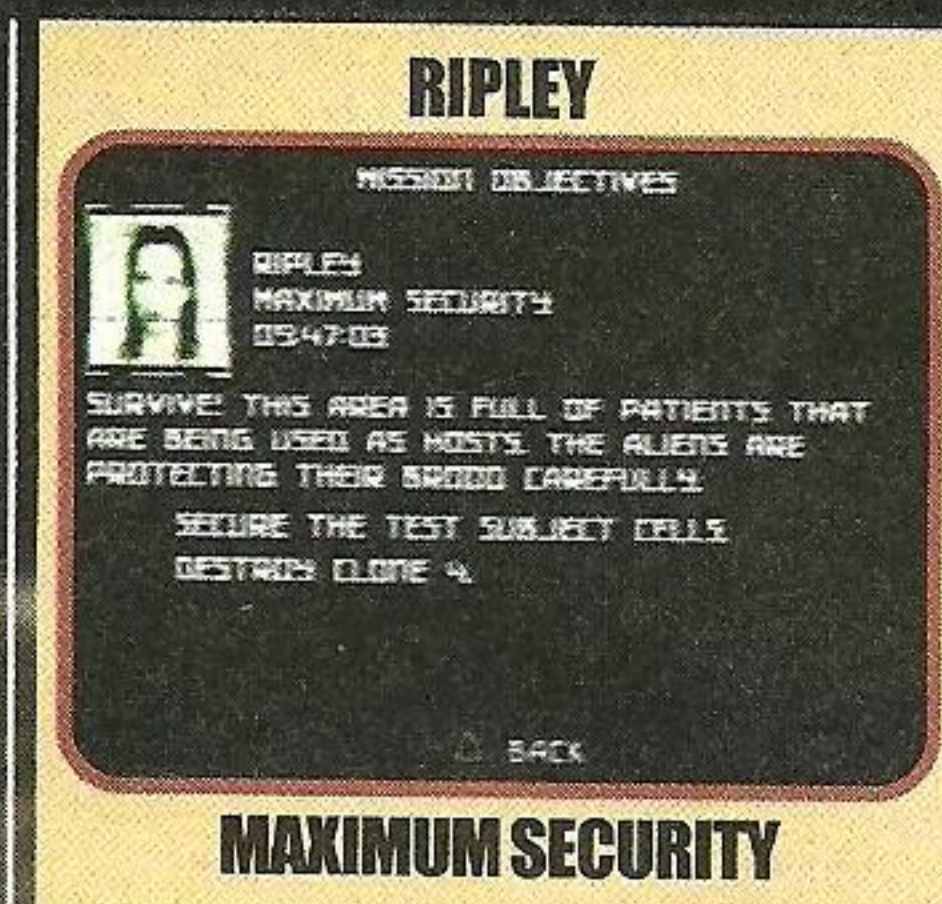
skracamy w prawo - drzwi po drugiej stronie są na razie zamknięte i musimy przeresetować główny system. I nie będzie to tzw. soft reset... Schodzimy po drabinie na dół i zaczynamy powolną eksplorację z eksterminacją. Po zejściu na dół podchodzimy do drzwi i otwieramy je. Sporo tu skrzyń, prawda? Nie są tu pozostawione bez celu. Wystarczy jeden - dwa kroki, a z sufitu spadają trzy obce. Walimy szybko w skrzynie - dwa potwory powinny zginąć od eksplozji - ostatni nie ma więc szans. Po załatwieniu wrogów (jest też bonusowy facehugger) niszczyliśmy pozostałe skrzynie i zbieramy dobytek ze skrzyń i rogów sali. Następnie przechodzimy przez drzwi z boku sali i idziemy korytarzami aż wychodzimy na pomieszczenie z kolejnymi dwoma parami drzwi. Wybieramy te z prawej, mijamy korytarz, przechodzimy przez kolejne pomieszczenie i wychodzimy do sali z sześcioma jajami oraz ekranami na ścianie. Rozwalamy je i jaja i idziemy dalej w prawo - są tu trzy kolejne jaja i beczka (AD). Następnie wychodzimy i wracamy do miejsca, z którego skręciliśmy w ten sektor i wybieramy drzwi z lewej, rozwalamy jajo, po czym idziemy dalej. Niszczymy tu dwa ekrany i reset systemu zrobił się za nas. Zaczynamy wracać do sali z wybuchowymi skrzyniami. Wychodzimy drzwiami, którym się tutaj dostaliśmy i wracamy na górę po drabinie. Po zresetowaniu systemu drzwi stoją otworem. W środku jest AS i dwie pary drzwi. Idziemy w prawo. Mijamy wielkie pomieszczenie i wchodzimy w jedyne drzwi, na wprost. Czeka za nimi ciemny korytarz oraz AM. Korytarzem idziemy w prawo i rozwalamy jajo. Wchodzimy w drzwi naprzeciwko. Jest tu człowiek. Załatwiamy go i zabieramy kartę. Wychodzimy na korytarz i wracamy przez duże pomieszczenie z balkonem, mijamy otwarte resetem drzwi, a następnie wchodzimy do sali z drzwiami na kartę. Otwieramy i wchodzimy do środka, otwieramy kolejne drzwi i jesteśmy w mrocznej sali. Stąd wchodzimy do drugiej - z polem siłowym, skręcamy w lewo i przed zamkniętymi drzwiami znajdujemy małą salkę z przyciskiem na ścianie. Wciskamy go i wchodzimy w otwarte już drzwi. Jesteśmy w korytarzu, idziemy w drzwi na prawo a potem prosto do sali z jedenastoma jajami (dwa są z tyłu razem z beczką z AD oraz panelem do zniszczenia) i przyciskiem. Uruchamiamy przycisk i uderzamy do nowo otwartych drzwi. W skrzyni jest AS, a na ścianie - save point. Wchodzimy w drzwi na wprost - są tu drzwi na kartę, z których nie możemy skorzystać, ale jest też drabina na dół. Schodzimy po niej i wchodzimy do kanałów wentylacyjnych, gdzie zbieramy AS, AK oraz kartę. Wracamy. Karty używamy na drzwiach na górę i przechodzimy przez kolejne. Klimat - mocno gigerowski. No i matka obcych do rozwalenia. Polecam bieganie w kółko i strzelanie z karabinu (około 2 magazynków). Po pewnym czasie legnie. Po walce wchodzimy w drzwi ukryte za zastoną z prądu i uruchamiamy przełącznik. Za kolejnymi drzwiami oprócz przełącznika jest 2x AS i AM oraz mały tunel, w który nie bardzo jest się po co pchać. Za następnymi drzwiami jest kolejny przełącznik oraz miotacz ognia. Potem jeszcze czwarte drzwi z AM i MA. Jest tu też tunel - wchodzimy w niego i na środku wciskamy przełącznik oraz zabieramy AK x 2. Z drugiej strony tunelu wychodzimy do pierwszej sali z przełącznikiem. Wychodzimy przez drzwi, mijamy nitkę prądu przeskakującą pomiędzy ścianami i wchodzimy w pierwsze drzwi z prawej (to je otworzył przycisk w tunelu). Mijamy korytarz (MA) i drzwi, podnosimy karabin pulsacyjny a następnie zachowujemy grę. Ruszamy dalej mijając salę z trzema jajami (DA) i wchodzimy do drugiej. Jest tu

siedem jaj, beczka (AD) i klon. Wszystko do rozwalenia. Końcówka jest banalna. Wchodzimy w kolejne drzwi i odszukujemy pomieszczenie z dużym zbiornikiem z ostatnim klonem. Uruchamiamy przełącznik i w ten sposób rozwalamy nieudolną kopię naszej bohaterki. Potem kierujemy się do pomieszczenia z komputerem (jajo do rozwalenia), gdzie Ripley nawiązuje kontakt z DiStephano. Po czym wchodzimy w jego buty.



Zbieramy AKx2 i wychodzimy na zewnątrz, skąd zbieramy AK x2 oraz MA. Idziemy dalej - jest tu AK x2, a za drzwiami czeka trzech żołnierzy - idiotów atakujących kumpla. Rozwalamy ich, za załomem niszczyliśmy skrzynie odkrywając AK, po czym włączamy alarm przyciskiem w budce na środku sali i wychodzimy na zewnątrz przez drugie drzwi. Schodzimy po drabinie - za słupem jest AS i shotgun. Po drugiej stronie jest drabina i jajo - rozwalamy je, wchodzimy na górę i robimy to samo. Potem przechodzimy przez drzwi (MA) i uważając na promienie przechodzimy dołem. Mniej więcej na środku sali znajduje się tunel wentylacyjny. Dojdziemy nim do pomieszczenia z przyciskiem, save pointem, AS, beczkami (AK, MA) i jajami. Wyłączamy system alarmowy przyciskiem na ścianie i wracamy tunelem zbierając po drodze AD z bocznej odnogi. Po wejściu w drzwi znajdujemy się w sporej sali z jajkami. Rozwalamy je i wchodzimy po drabinie na górę, zauważamy przycisk i zeskakujemy na kontener z jajkiem, AK i MA. Potem zeskakujemy z kontenera, wchodzimy po drabinie, naciskamy przycisk i biegniemy do drzwi, które otworzyły się tylko na krótką chwilę. Kiedy drzwi się za nami zamkną, używamy kolejnego przycisku i otwieramy następne. W sąsiedniej sali kryje się trzech żołnierzy, znajdziemy tu także AK x2 i MA. Po eksploracji używamy przycisku i zaczyna robić się tłoczno od huggerów. Rozwalamy je, a później wsiadamy do windy. Zjeżdżamy na dół i zabieramy MA. Idziemy w drzwi po prawej stronie. Wchodzimy w drzwi z lewej (jest przed nimi przełącznik, którego na razie nie naciskamy). W środku małej salki jest MA - zabieramy, wychodzimy i dopiero teraz naciskamy przełącznik, po czym idziemy w trzecie drzwi. Mijamy je, naciskamy przycisk, szykujemy się na atak z tyłu, a potem idziemy dalej. W następnej sali z tyłu, za słupami ukryte są dwa jaja. Opróżniamy je z zawartości i idziemy w lewo. Wchodzimy na drabinę, podnosimy MA i idziemy dalej, po czym wchodzimy do korytarza z dwoma wejściami. Idziemy w prawo - jest tu SA, przełącznik i klon do rozwalenia. Robimy co trzeba i idziemy w drzwi naprzeciwko. Za drzwiami czekają: save point, AK i AD (obydwa w skrzyniach) oraz Granatnik. Wychodzimy drzwiami na wprost i śmigamy przez szereg korytarzy aż dochodzimy do drabiny. Najpierw rozwalamy ekrany, a potem schodzimy na dół i załatwiamy trzy jaja z gospodarzami. Jest tu też korytarz z dwoma parami drzwi i MA. Te drugie (magazyn) są na razie zamknięte. Mijamy dwie pary drzwi, a potem walimy w prawo, gdzie ukryty jest mały tunel wentylacyjny z AK i AS x2 w środku. Wyfazimy z drugiej strony. Tutaj

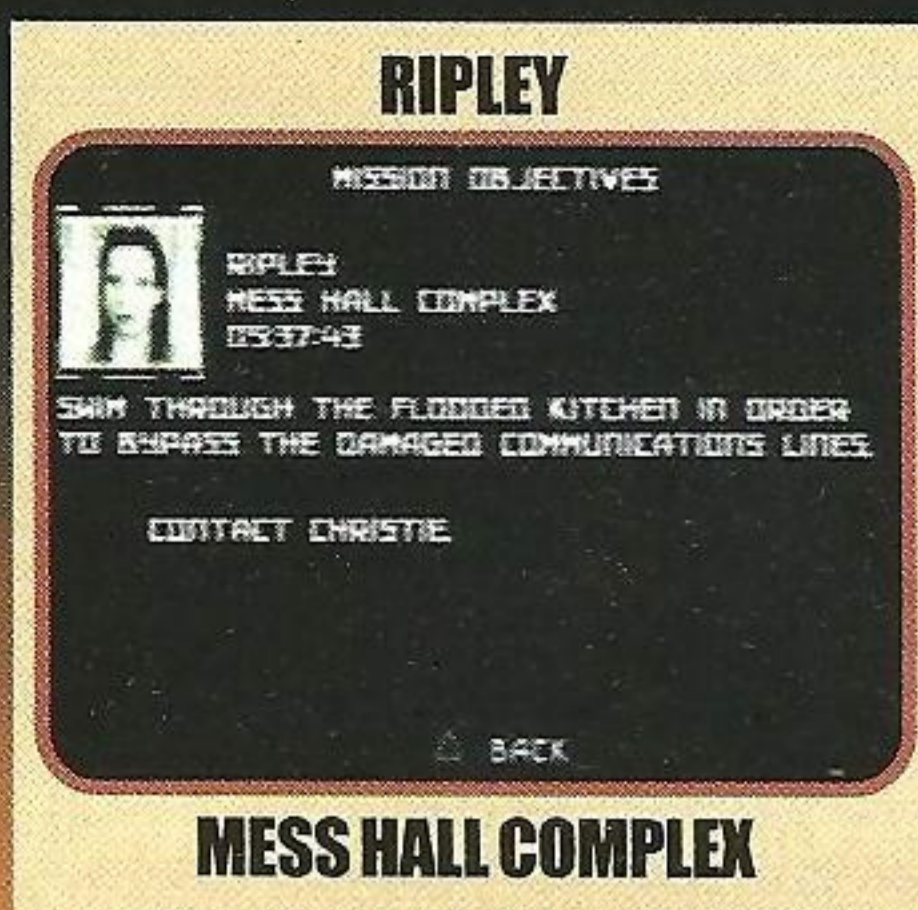
przerzucamy wajchę otwierając drzwi do magazynu i wracamy pod jego gościnne wrota. Kierujemy się do windy. Będziemy świadkami potyczki obcych i żołnierzy. Wygrają ci drudzy, więc to ich trzeba załatwić - najlepiej od razu wybiec z windy i posłać im granat w środek (po drodze - AK). Wchodzimy stąd do pomieszczenia z małym rozwalonym czołgiem i dwoma parami drzwi. Idziemy w lewo (uważając na strumień pary z boku). W środku (jest tu pole siłowe) idziemy w pierwsze drzwi z lewej - AK i SA. Drugie po lewej - nic. Trzecie - trzy beczki z AK x2 i MA. Jest też włącznik do światła. Wychodzimy ostatnimi - na korytarz gdzie jest bariera z promieni oraz AS. Zapamiętujemy i wracamy do rozstajów z rozwalonym czołgiem. Teraz idziemy w drugie drzwi. Tutaj mijamy pierwsze napotkane i idziemy w drugie z prawej (MA), a potem w pierwsze z lewej (jaja i AG). Z wyrzutnią wracamy do pierwszych tutaj drzwi i rozwalamy wnętrze, zabieramy AS oraz uruchamiamy przycisk. Pokój z jajami, z którego zabraliśmy AG nie ma już bariery. Idziemy tam więc, zabieramy drugi zestawik AG i schodzimy na dół po drabinie. To spore pomieszczenie z wieloma wieżyczkami. Musimy przełączyć cztery przyciski i zebrać AS oraz SA. Wracamy na górę i idziemy do pola siłowego, które już zniknęło. Rozwalamy skrzynie (AK x2 i AS), wracamy do rozstajów, gdzie wcześniej była laserowa bariera i zabieramy AS. Wchodzimy w drzwi, za którymi są przełączniki, a dalej - wędrujący prąd. Wyczekujemy i przechodzimy w odpowiednim momencie. Idziemy prosto przez korytarze i duże sale (AS, SA) i wchodzimy do windy. Po zjechaniu na dół czeka nas kilka bliźniaczo do siebie podobnych przejść, za którymi znajdują się oświetlone chodniki. Na końcu jest save point. Za każdym razem mając będziemy dwie pary drzwi tuż obok siebie, ale te z prawej strony nie dadzą się otworzyć. Po drodze zbierzemy - najpierw MA, potem AK i MA, dalej jest korytarz z przyciskiem i pomieszczenie bronione przez dwa karabiny stacjonarne (do rozwalenia), cztery jaja i dwie puste skrzynie, a dalej będzie jeszcze MA oraz wspomniany save. Po zachowaniu gry uderzamy do przycisku obok drzwi. Coś nie gra i trzeba będzie wracać. Drzwi obok tych, któreśmy tu weszli, są rozwalone przez obcych. Naciskamy przycisk w sali i wchodzimy do tunelu. Musimy teraz dostać się tunelami do wszystkich tych mijanych "drugich drzwi" od tyłu i poprzeczać przyciski. Ten pierwszy to "czwórka". Wchodzimy w tunel i idziemy cały czas prosto zakręcając przy dochodzeniu do oporu. W ten sposób trafimy na "jedynekę". Jeżeli wejdziemy do tunelu w "czwórce" - cały czas będziemy skręcać w prawo - dojdziemy do "trójki" - (w tunelu jest też DA - warto ją znaleźć) jest tu sporo jaj oraz MA, nie powinno być też większych problemów ze zlokalizowaniem "dwójki". Po zaliczeniu tych atrakcji wracamy do save pointu. Włączamy przycisk, wsiadamy do windy i zjeżdżamy na dół. Tutaj zaatakują nas nowy przeciwnik - małe, samobieżne czołgi. Na piętrze wchodzimy w drzwi z prawej strony i proponuję tutaj zaczekać na samobieżne czołgi. Na chwilę się zatrzymają, granat ma opóźniony zapłon. Po rozwaleniu trzech ruszamy dalej na rozwalanie żółtych zasilaczy na ścianach. Po zniszczeniu wszystkich musimy obskoczyć panele rozmieszczone wokół tarcz zasilania wokół sali na środku tego poziomu. Po przełączeniu wszystkich czterech dostajemy się wreszcie do rdzenia komputera pokładowego - Ojca. Resetujemy go dwoma przyciskami na ścianach i drugi cel zakończony. Korzystamy jeszcze z jedynek zamkniętych dotychczas drzwi i odpalamy komputer. DiStephano do Ripley...



Po przejściu przez niebieski promień zakręcamy w lewo, rozbijamy szybę i zabieramy MA oraz naciskamy przycisk. Dalej idziemy korytarzem prosto, i skręcamy w prawo. Wchodzimy tutaj w drzwi, podnosimy AM (skrzynia), a następnie wciskamy przycisk. Wychodzimy z powrotem na chodnik i idziemy w prawo, skąd sprzed drzwi (z boku) zabieramy kartę, a następnie wchodzimy w owe drzwi. Mijamy korytarz i dochodzimy do przycisku otwierającego wejście do nowej sekcji. Są tu dwa jaja, MA oraz dwie pary drzwi. Jedne, zamknięte prowadzą do Gym. Idziemy tymi drugimi. Wychodzimy na korytarz przypominający do złudzenia pomieszczenia bazy penetrowanej w "Obcym 2". Z pokoju po lewej stronie zabieramy AK, AS (skrzynia) i MA, zachowujemy grę, a potem wychodzimy i idziemy aż do zablokowanego korytarza. Obok jest drabina - schodzimy po niej i zabieramy AK. Są trzy pary drzwi - jednak tylko jedne nas wpuszczą. Te zamknięte to Cell Block A i Cell Block B. Zapamiętujemy je. Wchodzimy w jedyne otwarte drzwi i napieramy dalej. Korytarz nie ma odnog idziemy więc do następnych drzwi. Mamy tu rozstaje i MA. Idziemy w prawo, rozwalamy jaja, przerzucamy dwa przełączniki (otwiera się droga do Gym oraz Cell Block) i zabieramy AK, AS oraz AD.

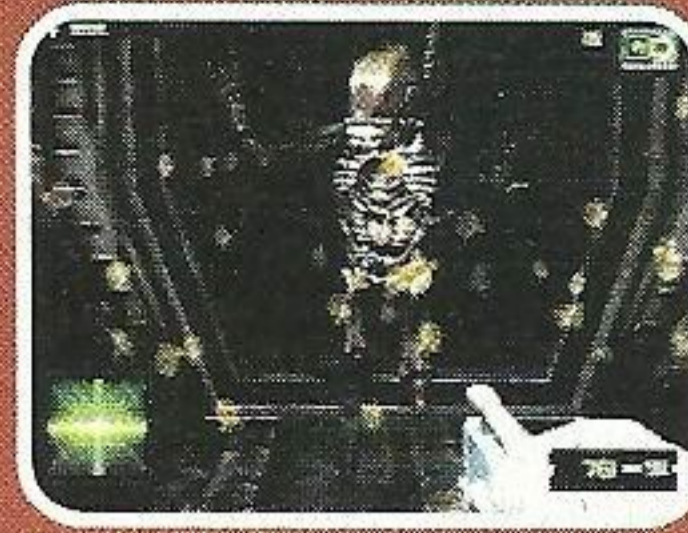
Teraz proponuję wracać pod Gym (już otwarte). Zachowujemy grę i wchodzimy do windy za drzwiami do siłowni. Zjeżdżamy na dół i napotykamy dwóch gości z miotaczami (standard) oraz twardego szefa z karabinem z wyrzutnią granatów. Trudna sprawa - trzeba walić w skrzynie z prawej strony zaraz po wejściu do pomieszczenia, a potem już dawać ile wlezie. Po załatwieniu gościa zbieramy kartę numer 3 oraz AK x2. Teraz zahaczamy o bloki z więźniami. Schodzimy na dół po drabinie i pakujemy się w drzwi z napisem Cell Block A - jest tu pięć jaj i trzy pary drzwi. Te z numerami jeden i dwa po bokach są zamknięte. Idziemy więc jedyńmi wolnymi. Przechodzimy dalej - po chwili jesteśmy w sali z drzwiami numer trzy i cztery (są tu też jaja oraz MA). Wchodzimy w drzwi numer trzy i zabieramy AD, a potem w czwórke - tutaj AK i MA. Wychodzimy i idziemy dalej prosto. Tutaj - cztery jaja i drzwi pięć oraz sześć. Wchodzimy do piątki, po czym wracamy na korytarz i korzystamy z windy na końcu. Po zjechaniu kierujemy się do panelu sterującego celą numer 6 i ją otwieramy, a następnie to samo robimy z celami jeden i dwa w dalszych pomieszczeniach na tym poziomie. Przez szybę w podłodze możemy zajrzeć sobie do otwieranej właśnie celi i zobaczyć co się czai w środku. Przy wyłączniku jedynek znajduje się save point. W celi numer sześć w skrzyniach znajdują się MA x2, AM, AS x2 i AK x2. Mogłoby się wydawać, że w celi numer dwa (z samotnym żołnierzem) nie ma nic ciekawego, ale to tylko pozory - zdobędziecie tu kartę numer pięć oraz AS, a w celi naprzeciwko - AK. Teraz idziemy do Cell Block B. Za drzwiami

czekają panele otwierające cele numer 9 i 10. Ten drugi jest zepsuty, ale pierwszy - uruchamiamy. Po chwili minie podest z dwoma wieżyczkami obronnymi, mijamy je i idziemy dalej. Natrafiamy na włączniki cel siedem i osiem. Otwieramy je, rozwalamy przy okazji jaja i zachowujemy stan gry. Zjeżdżamy windą na dół i zaglądamy do świeżo otwartych cel. Z numeru siedem zza trzech jaj wyjmujemy AM, potem idziemy do dziewiątki i dziesiątki uważając na parę w korytarzu. Nieprzyjemne miejsce - wąski korytarzyk ze szklanym środkiem i sporo jaj. Idziemy w kółko i rozwalamy wszystko na drodze. Okrągłym przyciskiem wyłączamy system zabezpieczający, a przyciskiem dźwoni uruchamiamy drzwi, za którymi są wejścia do cel 9 i 10, oraz kilka jaj do usmażenia. Cela numer 10 - AS x2, karta numer 2, i SA. W dziewiątce rozwalamy jaja i beczkę i zabieramy AD. Stąd wracamy na górę i z powrotem do pomieszczeń z biednymi więźniami (przy drugim z kolei save pointcie), a następnie uderzamy do sporego pomieszczenia, w którym na ścianie, obok drzwi prowadzących do Clone Storage, wisi automat na karty. Olewamy je na razie i idziemy na wprost. Dochodzimy do sali z oszklonym pomieszczeniem, pięcioma jajami oraz AS. W sali obok czeka na nas AK, a dalej - animacja. Żołnierze przystępują do eksterminacji wszystkich. Już o tym wiedzieliśmy, więc to raczej żadna niespodzianka. Po ujrzeniu animacji uderzamy w pierwsze drzwi w prawo (AK) i uruchamiamy przełącznik, wychodzimy i idziemy dalej korytarzem w tę samą stronę (z drugiej są same pozamykane drzwi) i w drzwiach z prawej strony także przerzucamy przełącznik, a następnie rozwalamy jaja i zachowujemy grę w save pointcie. Dalej mamy tak - AS i przełącznik z lewej strony, a MA i jaja do rozwalenia z prawej. Po uruchomieniu przycisku otwieramy sobie drogę do pacjenta w drzwiach z prawej strony. Ma w sobie obcego biedaczyna - kończymy jego marny żywot, rozwalamy jajo i bierzemy AM. Idziemy dalej i za zakrętem wbijamy się w kolejne, wcześniej zamknięte drzwi. Wchodzimy na górę po drabinie i przełączamy przycisk. Potem schodzimy na dół i zaliczamy pozostałe dwie pary zamkniętych drzwi. Pierwsze z nich to jedna z najbardziej denerwujących lokacji w grze. Zginąłem tu chyba z sześć razy zanim wyflukłem wszystkie bestie. Jest tu SA, AM, AS x2 i AK x2. Przy wejściu w drzwi znajdziemy AK. W środku włazimy w płataninę korytarzy. W lewym rogu znajduje się sala operacyjna z MA i pacjentami. Naszym zadaniem tutaj jest zabezpieczenie sześciu pomieszczeń przy pomocy przycisków przed nimi. Przed całą czwartą jest AS, a w środku piątej, oprócz paru jaj, znajdziemy AK x2. Po zamknięciu wszystkich cel, obok tej z numerem sześć otworzą się drzwi do save pointu. Wchodzimy, zachowujemy i naciskamy przycisk otwierający drogę dalej. Możemy dzięki temu wejść do zamkniętych drzwi znajdujących się w pobliżu sali operacyjnej. Po przejściu korytarzem z drzwiami na przyciski wejdziemy do sali z dwoma zakażonymi nieszczęśnikami; jest tu też beczka ze SA oraz karta numer cztery. Bierzymy ją i wracamy do Clone Storage. Wkładamy wszystkie pięć kart do podajnika i wchodzimy do środka. Mijamy kilka barykad ustawionych przez ludzi (polecam relaksujące pozbycie się czterech panów z miotaczami przy pomocy samego pistoletu), zabieramy MA i naciskamy przycisk, po czym wchodzimy do pomieszczenia z ostatnim klonem. Rozwalamy go, zgarniamy po drodze MA i idziemy przed siebie kończąc jednocześnie poziom.



W pomieszczeniu startowym z beczki wyciągamy AG i rozwalamy potem stado obcych i z dziesięć huggerów. Dalej za drzwiami pukamy w dwa jaja i wychodzimy na zalany wodą tunel. Są tu Granatnik oraz SA. Na wodzie kołysz się skrzynia do rozwalenia - jest w niej MA. Wskakujemy do wody, wpływamy do małego korytarza i zaczynamy płynąć do góry. W pewnym momencie słuza nie otworzy się - używamy więc kółka obok i otwieramy sobie drogę na zewnątrz. Po wyjściu na powierzchnię przechodzimy po pomoście do windy i zjeżdżamy. Wypadamy z windy, obchodzimy pomieszczenie dookoła i zsuwamy się na dół. Obok schodów znajdziemy AG, a po drugiej stronie - AS x2. Obok jednego ze schodów znajdują się drzwi. W ich środku przekręcamy zawór i szybko biegniemy do otwartej klapy (jest w jednej z wnęk, w których znajdowaliśmy amunicję - kłapa otwiera się tylko na moment, więc trzeba się spieszyć). Wypływamy małym tunelem aż do większego pomieszczenia, czerpiąc tlen z bąbelkujących miejsc. Na środku pomieszczenia, pod sufitem znajdują się kominy - jeden jest zablokowany, drugi - nie. Wypływamy na powierzchnię tym drugim, rozwalamy jaja i przekręcamy obydwa zawory na ścianach. Teraz skok do wody i wpływamy do nowego komina - z rozsuwaną kłapą. Po wyjściu na powierzchnię zachowujemy grę, przekręcamy zawór i wskakujemy w kolejną kłapę. Mały tunel i znowu wpływamy do szybu. Szukamy prostokątnego wlotu w mniej więcej połowie wysokości i tam właśnie wpływamy. Rozwalamy skrzynię, zabieramy AD i wpływamy w górę, na powierzchnię. Po wyjściu z wody wchodzimy po drabinie na górę. Dwa zwisające z sufitu ogony nie powinny chyba nikogo zaskoczyć. Przechodzimy chodnikiem do sąsiedniej sali i kierujemy swe kroki do windy. Zjeżdżamy na dół, wychodzimy z windy, rozwalamy skrzynię i wbiegamy za szybę, gdzie kryje się save point. Zachowujemy grę, naciskamy przycisk na ścianie i podnosimy Granatnik leżący obok martwego żołnierza, po czym kierujemy się do windy i używamy jej zgodnie z przeznaczeniem. Na miejscu (tam, gdzie zaatakują nas trzech obcych i parę huggerów), wchodzimy do małego, zakręconego pomieszczenia, przekręcamy zawór i wskakujemy do wody, zanim kłapa zdąży się zamknąć. Wypływamy z drugiej strony (pierwsza kłapa musi się zamknąć, żeby otworzyła się druga) i wychodzimy do bardzo nieprzyjemnie wyglądającego miejsca (zanim dojdziemy do końca pomieszczenia zaatakują sześć obcych), ze skrzyni wydobywamy AS x3 i idziemy przed siebie do najbliższych drzwi. Po wejściu w drzwi (kolejny obcy) naciskamy przycisk przywołujący windę i... Niestety. Atakuje stado - dziewięć obcych. Rozwalamy, czekamy na windę, po wyjściu rozwalamy trzy jaja po czym podchodzimy do ekranu komputera. Nadchodzi Christie...

## PRZECIWNICY



**Obcy** - nie trzeba przedstawiać. Po wejściu do pomieszczenia nasłuchujecie czy nikt nie rozlega się dźwięk ni to syczenia ni to dyszenia - jeżeli tak, to znaczy, że gdzieś za rogiem czai się obcy. Kiedy zwisają z sufitu - nie sapia, ale łatwo jest je podejść i rozwalić z cięższej broni.

Trudno jest trafić obcych gdy skaczą po ścianie lub suficie - sadzą wtedy zresztą ogromne susy, ale w pewnym momencie zeskakują na podłogę i zaczynają biec (trochę zygzakują). Wtedy rozwalamy ich z karabinu, lub podpuszczamy bliżej i walimy z Shotguna. Można też zestrzelić obcego w locie - wtedy ładnie się rozpryskuje - najłatwiej z Shotguna, ale można też z innych broni.

Obcy zabiera około 10-12 strzałów z pistoletu, dziesięć-piętnastu z karabinu., z Shotguna - jeden strzał w locie, dwa - trzy w biegu. Około dziesięciu z lasera i z piętnaście - osiemnaście z Elektrycznej spluwy.

Obcy atakują ogonem z bliska, wysuwając szczęką z bardzo bliska i kwasem z daleka. Występują też wojownicy obcych - mają kolor niebieski i są trudniejsze do rozwalenia, ale zachowują się podobnie do swych czarnych braci.



**Facehugger** - wyskakuje z jajka i chce rzucić się nam na szyję. Huggery są bardzo szybkie (jak zresztą każda inna obca forma w tej grze poza nieruchomym jajem) i smagają ogonem z bliska. Z bardzo bliska - wskakują na twarz. Rozwala się je łatwo z miotacza - szybki spray i po kłopocie. Mimo to polecam pistolet.

Najbardziej przydaje się w sytuacji "na strzelnicę". Wchodzimy do pomieszczenia i widzimy w oddali jaja.

Stajemy w drzwiach (żeby się nie zamykały) i otwieramy ogień - po pewnym czasie jajo otwiera się (rzadziej - wybucha z zawartością) i wyskakuje facehugger. Zaczynamy strzelać i rozwalamy drania w biegu, po czym powtarzamy z kolejnymi jajami.



**Matka Obcych** - niezbyt trudna. Biegamy wokół pomieszczenia i strzelamy - tak na oko ze dwa magazynki. Czasami podskakuje, ale nie stanowi zbyt dużego zagrożenia. Występuje tylko raz w grze, za drugim pojawiają się tylko jej zwłoki rozerwane przez Młodego. Zaskakujące - ale producenci gry trzymali się filmu i nie musimy walczyć z tabunem matek...



**Młody** - rachityczny biały, którego non-stop kopie prądem. Podobnie jak Matka Obcych - nie jest zbyt trudnym przeciwnikiem i można wyjść ze spotkań z nim bez szwanku. Nie należy do najszybszych przeciwników i polecam na niego tylko Energetyczną. Wystarczą nawet słabe ładunki. Jego atak to machnięcie łapą, ale jeżeli dobrze utrzymacie go na dystans - nie zdąży.



**Żołnierze zwykli** - prosta sprawa. Strzały z pistoletu w głowę i po kłopocie. Oni sami rzucają przeciw nam najcięższy sprzęt jaki mają do dyspozycji - czyli pistolety. Żołnierze występują tylko na początkowych poziomach i nie stanowią większego zagrożenia. Najważniejsze to dobre mierzenie - polecam popularne strzały w głowę. Nie ma co się z nimi patyczkować, bo nie żywią przyjaznych zamiarów.



**Samobieżne czołgi** - niezbyt pasująca moim zdaniem do świata "Obcego" broń występująca w jednym tylko poziomie. Czołgi strzelają z karabinów maszynowych jeżeli zanadto się zbliżymy, ale ponieważ mają ustalone trasy i kiepskie radary - niezbyt trudno jest ich unikać. Polecam rozwalać je z Granatnika i dobrze mierzyć strzały. Ogólnie - mało wymagający przeciwnicy...



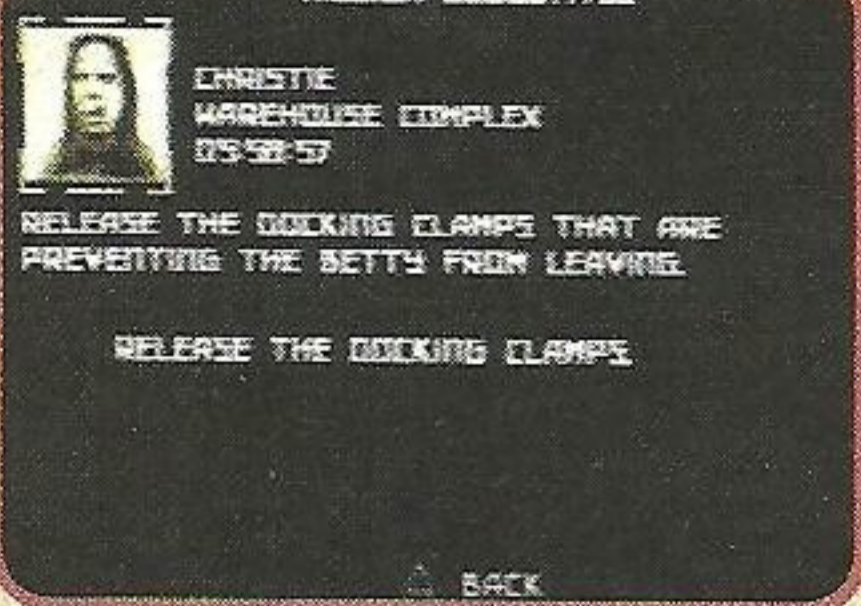
**Żołnierze w maskach** - dwa rodzaje - ci z miotaczami są łatwiejsi, bo ich broń ma kiepski zasięg. Gdy jest długi korytarz, w który można zwiewać - można nawet ładować z pistoletu. Poza tym - karabin i headshoty. Na tych z karabinami - polecam karabin pulsacyjny i serie z dużej odległości (mierząc w głowę). Strzelają dosyć celnie, a kiedy występują w grupach - są bardzo niebezpieczni.



**Wieżyczki** - automatyczne wieżyczki potrafią być bardzo nieprzyjemne - szczególnie dla naszej małej Ripley. Rozwala się je strzelając w okolice zielonego światła na górze. Można pukać w nie nawet z pistoletu. Występują także wieżyczki nie do zniszczenia. Pod wieżyczki można się zakraść i rozwalić je wtedy z bliska.

## CHRISTIE

MISSION OBJECTIVES



## WAREHOUSE COMPLEX

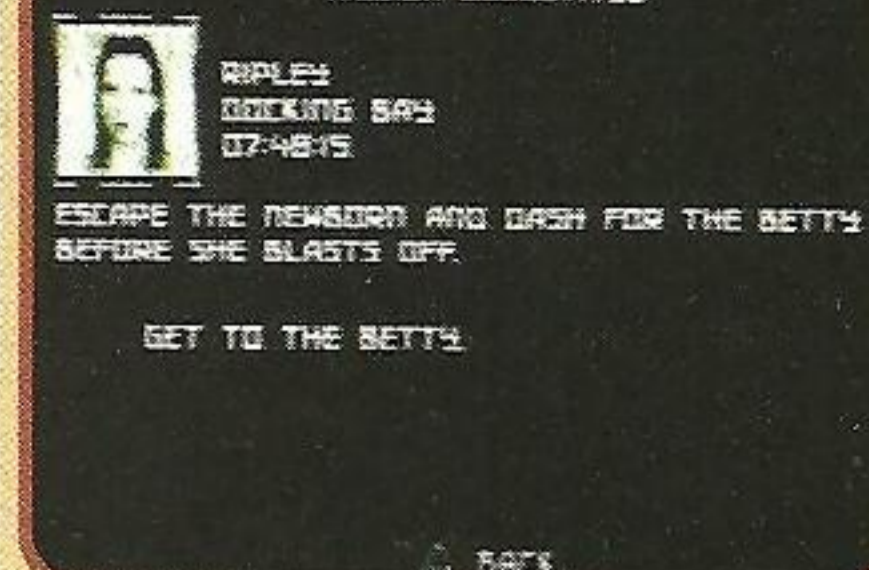
Wchodzimy w otwarte drzwi, skręcamy za kontenery z prawej strony i zabieramy stamtąd Shotguna. Z niego z kolei "otwieramy" skrzynię na środku sali - jest w niej AW, a z beczki - AD. Następnie wchodzimy po drabinie, podnosimy AS i zaczynamy rozważać jaja poustawiane tu niemal na kopy. Niedaleko wejścia jest przełącznik - przerzucamy go i idziemy w róg sali - za jankiem, które tam stoi znajduje się AS oraz MA, w skrzyni przed drzwiami - AK, a za drzwiami - AS. Przechodzimy po pomoście na drugą stronę (rozwalając dla frajdy jajka na dole), schodzimy po drabinie i podnosimy AK x2 oraz samą spluwę leżącą niewinnie na środku. Przy okazji też otwieramy sobie drogę korzystając z dwóch dźwigni na filarach, pomiędzy którymi leży broń. Następny krok to wejście w drzwi i przejście do dłuższego korytarza z drzwiami, które otwierają się po przekręceniu zaworu. W środku znajdują się spore cylindryczne zbiorniki - za nimi jest MA oraz Wyrzutnia Rakiet. Następnie zeskakujemy na skrzynię, rozwalamy trzy jaja i zachowujemy grę. Zbieramy też AK i ŚA z ziemi, oraz AK x2 i AS ze skrzyń. A potem - chlup do wody. Wpływamy do korytarza ze zwłokami żołnierza i unoszący się kartą. Podnosimy ją i wpływamy niejako na wyższe piętro, gdzie odnajdujemy drabinę (obok miejsca, gdzie trzaskają wyładowania elektryczne). Wchodzimy na górę, podnosimy AS i przechodzimy korytarzykiem aż do drzwi. Za nimi kryje się przełącznik. Korzystamy z niego, wskakujemy do wody i płyniemy na drugą stronę wielkiego cylindra i wpływamy w podobny basen (to tutaj wcześniej były wyładowania). Bez przeszkód wychodzimy na ląd, przekraczamy cztery kółka i wskakujemy z powrotem do wody. Po odkręceniu kółek, nasza karta zadziała - wpływamy więc w nowo otwarte drzwi, kółkiem otwieramy następną i wpływamy do przestronnego pomieszczenia. Wchodzimy na brzeg i przechodzimy przez drzwi, za którymi jak gdyby nigdy nic stoi sobie jajo. Rozwalamy je i zaczynamy iść prowadzącym trochę pod górę korytarzem,

a przed drzwiami skręcamy w prawo, schodzimy na dół i zgarniamy AK x2. Potem znowu na górę i wchodzimy w drzwi, rozwalamy jajo, a potem lecimy dalej. Duża sala, dwa jaja i AK zaraz za drzwiami, z boku oraz AS - nieco dalej. Wchodzimy po drabinie, włączymy w drzwi, podnosimy AK x2, z beczki wyciągamy AD, po czym rozwalamy dwa jaja i przekręcamy zawór. Wychodzimy na zewnątrz, obchodzimy całe pomieszczenie dookoła i włączymy w tunel. Od razu rozwalamy wieżyczki, po czym zeskakujemy na dół, zachowujemy grę, podnosimy MA i rozwalamy skrzynię. Aha - za biurkiem leży Wyrzutnia Rakiet, jest też przycisk do naciśnięcia. Wychodzimy z tej salki, po czym zsuwamy się po drabinie i natychmiast wchodzimy na górę. Dzięki temu niebezpieczna przygoda z obcymi (trzech atakuje zza pleców) będzie łatwiutka. Jednego rozwalamy przez dziurę obok drabiny, a pozostała dwójka kryje się w mroku w rogu sali. Nie widać ich, ale można załatwić. Schodzimy na dół, a następnie kierujemy się w zamknięte dotychczas drzwi. W drugim z kolei korytarzu zbieramy Miotacz Ognia oraz MA. Przechodzimy dalej aż w końcu docieramy do sali z otwartymi zaworami z ogniem. Zakręcamy je, kiedy na chwilę przestaje buchać ogień, rozwalamy jaja i zbieramy MA oraz AS. Stąd idziemy do sąsiedniego korytarza (AS) wychodzącego na wysokie pomieszczenie. Najlepiej, stojąc w drzwiach, strzelić w szybę z lewej strony. Zaatakują obcy, a skoro stoimy w korytarzu, to nie będą nas mogły wziąć w dwa ognie. No więc lecimy dalej. Po kilku krokach w prawo eksploduje konsola i droga do przycisku otwierającego drzwi zostanie zablokowana. Strzelamy więc najpierw w świecący panel na słupie, potem z pistoletów rozwalamy dwa podobne znajdujące się za szybą rozwaloną na wejściu, a potem wypatrujemy rąbek takiego samego panelu na górze i też go niszczy. Droga do przycisku (oraz ŚAA) stanie otworem. Naciskamy go więc i wchodzimy w drzwi - są tu dwa jaja, AD, MA, AS x2, Miotacz Ognia i drabina prowadząca w górę. Korzystamy z niej po płataninie korytarza docieramy do drzwi (w korytarzu wcześniej - AM), za którymi kryje się kilka jaj, z których dwa są na naszych oczach ugotowane na parze. Za stertą jajek znajdziemy przycisk - przerzucamy go i kierujemy się do otwartych właśnie drzwi. Wchodzimy dalej i trafiamy na kładkę z drabiną. Schodzimy na dół, podnosimy AK i MA, po czym wczółgujemy się do małego tunelu. Wychodzimy obok, zabieramy AK, DA, AW i wracamy tą samą drogą, po czym po drabinie wchodzimy na górę. Po minięciu drzwi znajdziemy się w sporym pomieszczeniu - na końcu jest zawór. Przekręcamy go i wychodzimy drugimi drzwiami. Kolejna sala - z osiem jaj, następny zawór (AK) i następne drzwi. Idziemy dalej rozwalając hordy obcych, potem jest następna sala z jajami (AS przy drzwiach) i ŚA oraz drabina, ale na razie nie wchodzimy. Mijamy za to drzwi (AS) i idziemy dalej, mijamy kolejną drabinę i wchodzimy do sali z save pointem, AW obok, oraz zaworem po drugiej stronie sali. Przekręcamy zawór, wychodzimy na zewnątrz, złączymy po drabinie i wskakujemy do wody, skąd wyciągamy MA, DA i AS x2. Potem jeszcze wychodzimy na brzeg, zabieramy AS leżącą w jednej z małych nisz i z powrotem włączymy po drabinie. Teraz kierujemy się do sąsiedniej sali, pokonujemy szczeble następnej drabiny i wchodzimy w otwarte już drzwi. To spora sala - z gatunku tych, które kryją wiele niebezpiecznych niespodzianek. Zjrzyjcie na przykład do zbiornika wodnego niedaleko drzwi... Już wiecie o co mi chodzi? Znajdziemy tu AW i AM. Ponieważ interesująca nas para drzwi jest zamknięta robimy sobie kąpiel i wpływamy do

korytarza. Bystry zauważą, że coś jest nie tak, a ci mniej - dadzą się wkręcić w wiatrak z boku. Czekamy aż przestanie na chwilę przecinać wodę i wpływamy w korytarz, którym wydostajemy się w końcu na powierzchnię. Jest tu Miotacz Ognia, AK i cztery zawory do przekręcenia. Robimy co trzeba i wracamy. Po drodze trzeba uważać na wiatraki - na pierwszy z nich, który ściąga z daleka napływamy i maksymalnie skręcamy w korytarz, który jest tuż obok niego. Ściągnie nas, ale nie na tyle, żeby Christie pożegnał się ze swoimi dreadami. Płyniemy dalej i mijamy drugi wiatrak, po czym wychodzimy na brzeg i wchodzimy w otwarte już drzwi. Niszczymy dwa jaja, mijamy korytarz otwierając po drodze drzwi zaworem, a następnie rozwalamy kolejne jaja i przebiegamy szybko między płomieniami buchającymi z rur. Następna sala jest pusta, jeśli nie liczyć przyczepionych na suficie obcych udających nietoperze. Mijamy kolejny korytarz i znajdujemy się w sali z dwoma buchającymi promieniami i dwoma zaworami na środku - trzeba przekręcić obydwie aby ugasić płomień - radzę zachować ostrożność. Po zdezaktywowaniu przeszkód wchodzimy po drabinie i za drzwiami podnosimy MA. W sumie w pomieszczeniu z zaworami są cztery drabiny - po wejściu na jedną z nich i zejściu do kryjących się drzwi znajdziemy drugą drabinę - tym razem prowadzącą na dół. Schodzimy po niej, przebiegamy tunelem i wychodzimy po drugiej stronie (też po drabinie). Po przejściu korytarza, w sali obok rozwalamy jaja i schodzimy na dół i rozwalamy jaja, po czym wchodzimy w drzwi. Jest tu też druga drabina prowadząca do góry, ale z niej nie korzystamy. Idziemy przed siebie aż wchodzimy do niebieskiego pomieszczenia z prądem chroniącym wejścia w drzwi po drugiej stronie pomieszczenia. Są tu też jednak jeszcze dwie pary drzwi. Najpierw idziemy w lewo i omijając skaczący prąd rozwalamy najpierw generator z lewej strony, a potem - z prawej (jaja). Po zniszczeniu generatorów wchodzimy do ostatnich drzwi (trzy jaja) i podnosimy kartę, AD oraz ŚA i wyprowadzamy się do drabiny, po której wchodziło się na górę do zamkniętych drzwi (tam, gdzie proponowałem jeszcze nie wchodzić). Po wejściu do sali z drabiną oraz dwoma parami drzwi idziemy do tego z otwartymi i zachowujemy grę oraz rozwalamy skrzynię, za którymi kryje się zawór do przekręcenia (AD, AS i MA są w bocznej zatoczce). Wracamy do drabiny, wchodzimy na górę, podnosimy kartę i schodzimy na dół, do zamkniętych na nią drzwi. Idziemy korytarzem prosto (rozwalając jaja), a z lewej strony są AS x2, potem idziemy w prawo do oporu i niszczy kilka jajek, przerzucamy przycisk, po czym wracamy do wejścia do tego przygnębiającego pomieszczenia i skręcamy w trzeci korytarz (na prawo od wejścia), gdzie rozwalenie jednego z ludzi w kokonie na ścianie da MA, jest tu także AK. Wchodzimy tu w drzwi prowadzące prociutko, przez kilka korytarzy (po drodze AK), aż dochodzimy do sali z drzwiami i wyciekami pary. Przekręcamy zawór, podnosimy AK i wychodzimy przez drzwi, w korytarzu podnosząc AS. W kolejnej sali także zabieramy AS. Są tu cztery pary drzwi, w tym jedną zamkniętą 5-1 - idziemy najpierw w prawo, podnosząc przy okazji MA i przekręcając zawór, potem idziemy w lewo i przekręcamy zawór, a następnie uderzamy w 5-1. Potem mijamy kilka ciągnących się korytarzy i niszczy po drodze jaja, aż wychodzimy na analogiczne do poprzedniego pomieszczenie z czterema parami drzwi i jednym - 5-5. Najpierw w prawo i zawór, potem w lewo i zawór (przy okazji podnosimy ŚA oraz AS) i wchodzimy w 5-5. Znajdujemy AK oraz dwa przyciski. Załatwiamy formalności i podchodzimy do komputera.

## RIPLEY

MISSION OBJECTIVES



## DOCKING BAY

Nie ma save'a? Ano nie ma. Na razie. Ripley nie jest uzbrojona więc szybko biegniemy przed siebie, aż wypadamy do małej sali. I dopiero tutaj zachowujemy grę i zbieramy MA, AS, AE, a w korytarzu obok - samą Elektryczną Spluwę. Wbiegamy do pomieszczenia z jajami (za pierwszym z lewej jest AE), AS, potem jeszcze MA, AS, AD, latarką, a także samym Shotgunem w dalszej partii. Idziemy dalej, znajdujemy tu... Nowego obcego, którego mamusią jest nasza bohaterka. Zgarniamy AE x4 i MA. Po walce spadamy z tego pomieszczenia. AE x2, jaja i save point, a za drzwiami - AS. AD i AS x3 w następnej salce. Zasada jest prosta - idziemy przed siebie rozwalając jaja i zbierając po drodze AS i AE oraz apteczki aż w końcu dojdziemy do windy. Zjazd na dół, kolejna walka z Młodym, zebranie amunicji, minięcie drzwi i dalsze pędzenie przez siebie. Korytarze są proste jak w mordę strzelił, więc z tym nie będzie żadnych problemów. Idziemy, zbieramy amunicję i rozwalamy wszystko co się rusza. Poziom zakończy się po odcisnięciu obydwóch dłoni na panelu w małym zaułku na końcu korytarza.

## RIPLEY



## FINAL BATTLE!

Po wejściu na statek nic się nie dzieje. Zbieramy przedmioty i przechodzimy przez kolejne drzwi - sporo jest jeszcze zamkniętych. Po wejściu do kabiny sterowniczej okazuje się, że naruszona została struktura kadłuba. Zaczynamy wracać i wchodzimy w otwarte drzwi. Idziemy spokojnie do momentu kiedy zostajemy zaatakowani przez małeństwo. W pomieszczeniu z czterema zaworami znajdującymi się za szybami - kolejno strzelamy w szyby i przekręcamy zawory. Aby Młody nas nie dotknął - studzimy go co jakiś czas ładunkiem elektrycznym. Po mocniejszym trafieniu pada, więc można go wtedy ominąć. Po załatwieniu wszystkich czterech zaworów uciekamy dalej przez drzwi i w następnym - robimy to samo. Kolejna ucieczka i powtarzamy manewr. Po następnym zamknięciu drzwi przyciskiem wbiegamy do małej salki z szybem wentylacyjnym. Wchodzimy w niego, przełazimy na drugą stronę i wychodzimy w małym korytarzu z pozamykanymi drzwiami i kolejnym tunelem. Wpływamy do nowego tunelu, mijamy pomieszczenie, w którym widać jak Młody bezskutecznie próbuje wydostać się z pułapki i wchodzimy do drugiego - z przyciskiem dłoni. Ostatnie spojrzenie na nieszczęśnika, który zaraz zostanie wyssany i przykładamy dłoń do wyświetlacza.

Koniec gry.

# 2-3 grudnia 2000

## Hala Mery

Warszawa, ul. Bohaterów Września 6/12

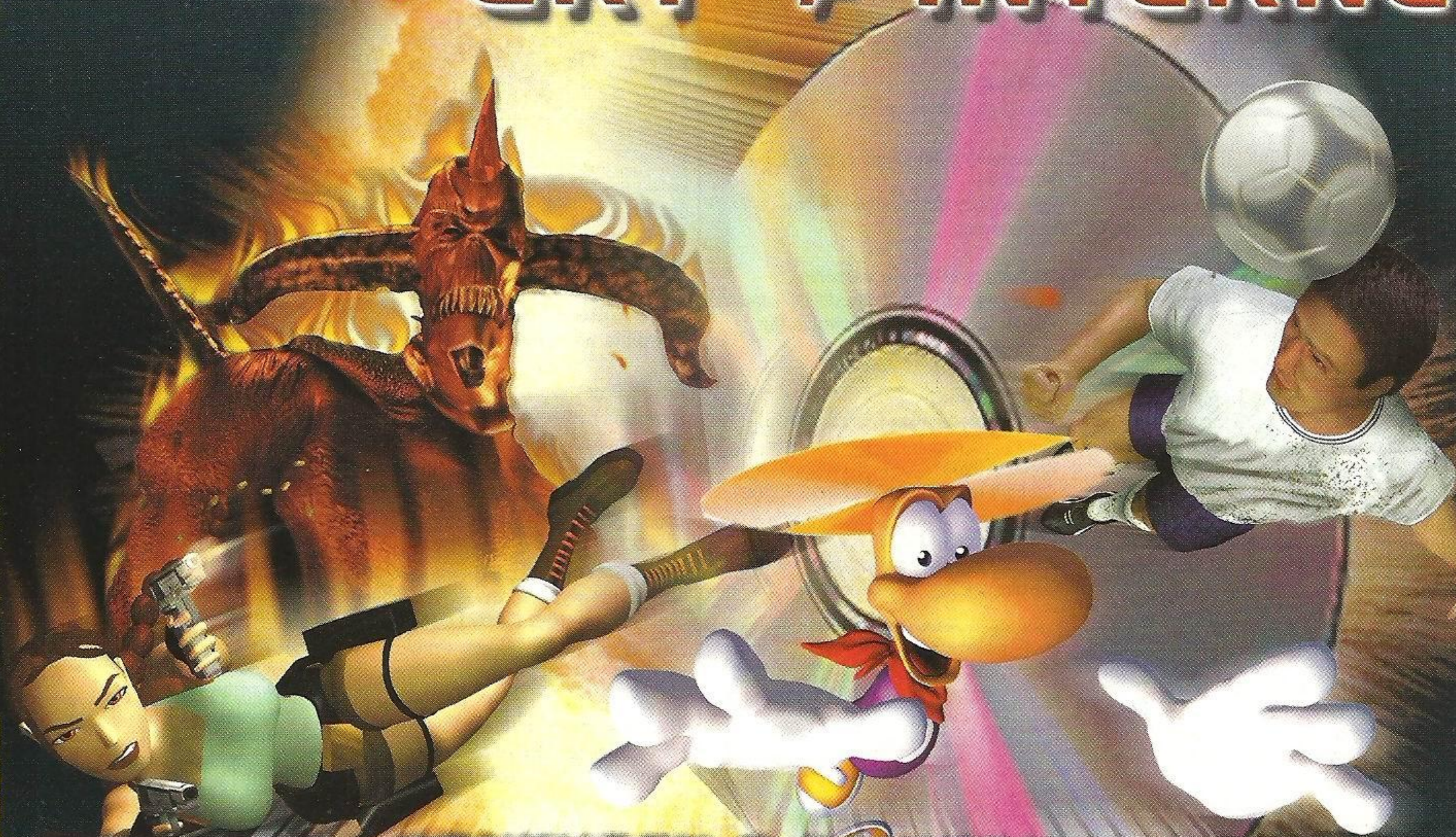
TARGI

# SYSTEM

## GRY + INTERNET

Wejdz do SYSTEMU - [www.system.wp.pl](http://www.system.wp.pl) - Wejdz do SYSTEMU - [www.system.wp.pl](http://www.system.wp.pl)

Wejdz do SYSTEMU - [www.system.wp.pl](http://www.system.wp.pl)



TURNIEJE I KONKURSY Z CENNYMI NAGRODAMI  
INTERNET, GRY SIECIOWE  
PREMIEROWE POKAZY, TECHNOLOGIE JUTRA  
GWIAZDKOWE PREZENTY, SUPER CENY  
ZAGRAJ NA JEDNYM Z PONAD 100 STANOWISK

# KONSOLE

# KOMPUTEROWE

# INTERNET

MULTIMEDIALNE POKAZY

Patronat prasowy

Patronat internetowy

Organizator

Kontakt: 0 601 145 370



**Tony Hawk's Pro Skater 2**



**Skaterzy Neversoftu**

W menu głównym przytrzymaj L1 i wciskaj Góra, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Góra, Kółko, Trójkąt. Jeśli kod został wpisany poprawnie, kółko obróci się. Teraz wejdź do menu "create skater" i jako imię wpisz imiona i nazwiska ludzi z Neversoftu. Możesz je znaleźć na liście pfac (credits).

**Cheat mode**

Zapauzuj grę, a następnie trzymając L1, wciskaj X, X, X, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Dół, Lewo, Góra, Kwadrat, Trójkąt, X, Trójkąt, Kółko, X, Trójkąt, Kółko. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząsie. Teraz wybierz "End Run" i zobacz co odblokowałeś... Prawie wszystko!

**Power-meter zawsze pełny**

Zapauzuj grę, a następnie trzymając L1, wciskaj X, Trójkąt, Kółko, Kółko, Góra, Lewo, Trójkąt, Kwadrat. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząsie. Podobny efekt uzyskasz kończąc grę pięć razy.

**Pełne statystyki**

Zapauzuj grę, a następnie trzymając L1, wciskaj X, Trójkąt, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząsie. Podobny efekt uzyskasz kończąc grę sześć razy.

**Turbo**

Zapauzuj grę, a następnie trzymając L1 wciskaj Dół, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Góra, Kółko, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Góra, Kółko. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząsie.

**Krew**

Zapauzuj grę, a następnie trzymając L1 wciskaj Prawo, Góra, Kwadrat, Trójkąt, zatrząsie.

**Wielkie głowy**

Zapauzuj grę, a następnie trzymając L1 wciskaj Kwadrat, Kółko, Góra, Lewo, Lewo, Kwadrat, Prawo, Góra, Lewo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząsie. Podobny efekt uzyskasz kończąc grę dziesięć razy.

**Gruby skater**

Zapauzuj grę, a następnie trzymając L1 wciskaj X, X, X, X, Lewo, X, X, X, X, Lewo, X, X, X, X, Lewo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząsie. Podobny efekt uzyskasz kończąc grę siedem razy. Jeszcze jedno - możesz wpisywać ten kod bardzo długo, cały czas pogrubiając skatera...

**Chudy skater**

Zapauzuj grę, a następnie trzymając L1 wciskaj X, X, X, X, Kwadrat, X, X, X, X, Kwadrat, X, X, X, X, Kwadrat. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząsie. Podobny efekt uzyskasz kończąc grę jedenaście razy. Możesz wpisywać ten kod bardzo długo...

**Różne miejsca startu**

Ukończ grę dwa razy.

**Dzieciaki**

Ukończ grę trzy razy.

**Idealne balansowanie**

Ukończ grę cztery razy.

**Siatka zamiast bryl**

Ukończ grę osiem razy.

**Triki w zwolnionym tempie**

Ukończ grę dziewięć razy.

**Grafika bez tekstur**

Ukończ grę dwanaście razy.

**Niska grawitacja**

Ukończ grę trzynaście razy.

**Dyskoteka**

Ukończ grę czternaście razy.

**Poziom Flip**

Ukończ grę piętnaście razy.

**Spider-Man**

Ukończ grę utworzonym przez siebie skaterem.

**Officer Dick**

Ukończ grę, po prostu.

**Private Carrera**

Znajdź wszystkie gap'y w każdym z etapów.

**McSqueeb**

Skończ grę Tony Hawkiem.

**Dodatkowy etap: Chopper Drop (Hawaje)**

Zdobądź trzy złote medale każdym zawodnikiem.

**Dodatkowy etap: Skate Heaven**

Skończ grę wszystkimi zawodnikami, łącznie z Dickiem, Spideyem oraz stworzonym przez siebie skaterem.

**Film z glebami**

Zdobądź medal w każdym zawodach.

**Kręcenie filmu**

Zdobądź trzy medale jako Private Carrera.

**Filmy ze skaterami.**

Zdobądź trzy złote medale danym skaterem, aby obejrzeć jego sekwencje FMV.



**SPECJALE DLA BONUSOWYCH POSTACI**

**McSqueeb**

Pogo Air: Góra, Dół, Kwadrat  
Layback Grind: Góra, Dół, Trójkąt

**Officer Dick**

Assume the Position: Lewo, Dół, Kółko  
Lazy A. Grind: Dół, Góra, Trójkąt  
Salute: Lewo, Prawo, Kółko

**Private Carrera**

55 Ho Slide: Lewo, Prawo, Trójkąt  
Double Splits: Prawo, Lewo, Kółko  
Ho-Ho Handplant: Góra, Dół, Trójkąt

**Spider-Man**

Spidey Grind: Lewo, Prawo, Trójkąt  
Spidey Flip: Góra, Dół, Kółko  
Spidey Varial: Lewo, Prawo, Kwadrat



**Bust-A-Groove 2**



**Dodatkowy etap**

Zdobądź poziom "Fever Time" w każdym etapie, aby odkryć nowy level.

**International Track&Field**



**Dodatkowe zawodniczki**

Na ekranie wyboru dyscypliny wciśnij kolejno Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Kółko, X. Jeśli kod został wpisany poprawnie usłyszysz dźwięk.



**Slim Jim**

Na ekranie wyboru zawodnika wciśnij kolejno Dół, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Góra, Kółko. Możesz też skończyć grę dowolnie wybranym zawodnikiem.

**Amish Boy**

Skończ grę jako Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler oraz Leigh Ramsdell.

**Wszystkie rowery**

Na ekranie wyboru roweru w trybie pro quest, wciśnij Góra, Lewo, Góra, Dół, Góra, Prawo, Lewo, Prawo, Kółko.

**Wszystkie etapy i wdzianka**

Na ekranie wyboru ubrania (w trybie pro quest), wciśnij kolejno Lewo, Góra, Prawo, Dół, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Kółko.

**Mocne gleby**

Skończ grę jako Leigh Ramsdell.

**Dziwne gleby**

Skończ grę jako Kenan Harkin.

**Widok zza kierownicy**

Skończ grę jako Mike Laird.

**Ghost rider (?!?)**

Skończ grę jako Joey Garcia.

**Tryb Exorcist**

Skończ grę jako Troy McMurray.

**Inne zawieszenie**

Skończ grę jako Chad Kagy.

**Noktowizor**

Skończ grę jako Shaun Butler.

**Sekwencje video**

Skończ grę jako Dave Mirra, Ryan Nyquist, Slim Jim i Amish Boy.

**Dużo punktów**

Zaraz zanim stoper pokaże 0:00, wciśnij X i wyskocz. Teraz trzymaj Góra + X (lub Dół) + X.

**Duke Nukem: LoTB**



**Wybór etapu**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno Kółko, X, Kwadrat, Kwadrat, X, Kwadrat, Kółko.

**Nietykalność**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno L1, Kwadrat, Kółko, Kółko, Kwadrat, L1, L2.

**Wszystkie bronie**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno R2, X, L1, Kwadrat, R1, Kółko, L2.

**Nieskończona ilość amunicji**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno L2, Kółko, R2, Kwadrat, Kółko, L2, R1.

**Podwójne obrażenia przeciwnika**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, Kółko, X.

**Niewidzialność**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno Kwadrat, X, Kółko, Kwadrat, X, Kółko, Kwadrat.

**Pełne ego**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno R1, R1, Kółko, Kółko, L1, L1, R2.

**Pełna zbroja**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno L1, L1, R1, R1, X, X, Kółko, Kółko.

**Widok z oczu bohatera**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno L2, R1, L1, R2, Kółko, X, Kwadrat.

**Duża głowa Duke'a**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno Kwadrat, Kwadrat, X, Kółko, Kółko, X, Kwadrat.

**Mała głowa Duke'a**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno Kwadrat, X, Kółko, Kółko, X, Kwadrat, Kwadrat.

**Wielkie głowy przeciwników**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno X, X, R1, X, L1, X.

**Małutkie głowy przeciwników**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno X, L1, X, R1, X, X.

**Sekwencja FMV**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno L1, L2, R1, R2, Kółko, Kółko, Kwadrat, Kwadrat.

**Sekwencja FMV**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno L1, L2, R1, R2, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko.

**Końcowa sekwencja FMV**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno Kółko, R2, L1, Kwadrat, L2, X, R2.

**Wszystkie cheaty**

Na ekranie z cheatami wstukaj kolejno L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, Kółko, Kółko, Kółko, Kółko, X, X, X, X, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Select, Select, Select, Select.

**TOCA: World Touring Cars**

**Dodatkowa moc**  
Jako kod wpisz GRUNTSOME.

**L1 jako dopalacz**  
Jako kod wpisz GLYCERINE.

**Nietykalność**  
Jako kod wpisz MADCAB.

**Chromowane auta**  
Jako kod wpisz T2.

**Lata 70'te**  
Jako kod wpisz VANISHING.

**Niska grawitacja**  
Jako kod wpisz EUROPA.

**Odwrócone trasy**  
Jako kod wpisz WEFLIPPED.

**Jazda tyłem**  
Jako kod wpisz REARFEAR.

**Rozmycie**  
Jako kod wpisz ETHANOL.

**Wybuchy na trasie**  
Jako kod wpisz KRAZYKERBS.

**Tyco R/C Assault**

**Super Rebound 4X4**  
Skończ 6V challenge, kierując autkiem o nazwie Rebound 4X4.

**Nowe tryby**  
Skończ 6V challenge, a następnie w menu głównym przytrzymaj Lewo.

**Bonusowe doładowywania**  
Zdobądź 9 punktów w mini-gierce, która pojawia się podczas wgrzywania się wyścigu.

**Capcom vs SNK**

**Dodatkowi wojownicy**  
Skończ grę wybranym bohaterem, aby odkryć jego wersję EX (jak EXtra) w sklepie. Teraz musisz kupić postać za zarobione punkty. Aby wybrać nowego zawodnika, najedź na jego podstawową wersję i przytrzymaj Start. Trzymając Start wciśnij A, B, X lub Y, aby wybrać wojownika.

**Walka z Gouki (Akumą)**  
Odblokuj Gouki Shadow w Secret Shop. Aby się pojawił musisz mieć 80 000 GPS.

**Walka z Morrigan oraz Nakoruru**  
Musisz kupić wersję Shadow tych zawodników. Aby się pojawiły musisz mieć 60 000 GPS oraz nie używać kontynuacji do trzeciej walki. Aby walczyć z Morrigan, wybierz groove Capcomu. Z kolei z Nakoruru zawalczysz wybierając groove SNK.

Level Gouki'ego.

Pokonaj Goukiego wybierając groove SNK, aby odblokować jego arenę.

**Level Morrigan**  
Pokonaj Morrigan, aby odblokować arenę w sklepie.

**Level Nakoruru**  
Pokonaj Nakoruru, aby odblokować arenę w sklepie.

**Nowy tryb gry**  
Pokonaj Morrigan oraz Nakoruru w arcade mode, aby odblokować pair match w sklepie.

**Punkty bez grania**  
Możesz zarabiać punkty za które później kupujesz towar w sklepie nie walcząc. Wybierz trening oraz zawodników. Teraz zostaw włączoną konsolę na około dwie i pół godziny. Zdobędziesz 999 vs punktów...

**SPYRO 3: Year of the Dragon**

**Demo CRASH BASH**  
Na ekranie tytułowym przytrzymaj L1 oraz R2 i wciśnij Kwadrat...

**MTV Skateboarding**

**Odblokowanie bonusów**  
W trybie Lifestyle podaj swoje imię jako: PASWRD aby odblokować wszystkie deski, parki, skaterów i stroje.

**Dragon Valor**

**Cheat Mode**  
Rozpocznij grę i pokonaj pierwszego bossa. Udaj się do handlarza i sprzedaj tak wiele przedmiotów, jak to tylko możliwe. Teraz zapauzuj grę i wciśnij: Góra, Dół, Lewo, Prawo, Select. Wciśnij Start aby kontynuować grę z lepszą bronią. Otwiera to także świetne filmiki.

**SF Rush 2049**

**Cheat mode**  
W głównym menu przytrzymaj L + R + X i wciśnij Y, a pojawi się opcja Cheats. Wejdź tam i podświetlając odpowiednie opcje stukaj kombinacje:

**Invicibility (nietykalność)**  
Trzymaj L + X i wciśnij Y, A. Puść wszystkie, przytrzymaj R i wciśnij A + X + Y.

**Super Tires (super opony)**  
Trzymaj R i wciśnij X, X, X. Puść, podświetl L i wciśnij A, A, Y.

**Brakes (hamulce)**  
Wciśnij Y, Y, Y, a potem przytrzymaj L + R + A + X.

**Większa waga (mass)**  
Trzymając A wciśnij X, X, Y. Puść i wciśnij L, R.

# PLAYSTATION

**Sony Poland poszukuje pracowników do:**

- testowania nowych gier i pisania recenzji na ich temat
- obsługi telefonicznej linii informacyjnej dla użytkowników PlayStation, prasy i dealerów
- uaktualniania serwisu internetowego PlayStation

Czekamy na osoby, które są pasjonatami gier video lub gier komputerowych, biegle mówią po angielsku, mają wykształcenie wyższe lub studiują.

Niezbędna jest również umiejętność posługiwania się Internetem i znajomość środowiska Windows. Poszukujemy wyłącznie kandydatów z Warszawy lub bliskiej okolicy.

Chętnych prosimy o przysłanie życiorysu i listu motywacyjnego. Prosimy także o dołączenie recenzji dowolnej gry video lub komputerowej.

**Adres:**  
Sony Poland – Dział Personalny  
Ul. 1 Sierpnia 8, 02-134 Warszawa

# ARCADIA

JAK CO ROKU TOKIJSKIM INTERNATIONAL TRADE FAIR MIĘDZY 21 A 24 WRZEŚNIA ZAWŁADNĘLI JAPOŃSCY PRODUCENCI GIER ARCADE. RAZ DO ROKU, WŁAŚNIE WE WRZEŚNIU STARAJĄ SIĘ POKAZAĆ NA WYSTAWIE WSZYSTKIE NOWOŚCI Z RYNKU AUTOMATÓW.

**T**egoroczna JAMMA rzeczywiście była wystawą obfitującą w wiele fantastycznych gier, niestety ceny jakich żądali producenci za pokazane nowości należały również do krainy fantazji.

Japońscy producenci, dystrybutorzy i operatorzy wciąż odczuwają skutki recesji i mocnego jena dosłownie zabijającego eksport. Także w Europie i Stanach Zjednoczonych gry arcadowe znalazły się w odwrocie i nie jest to czas na ogromnie kosztowne maszyny i symulatory. Targi przypominały więc usiłowania sprzedaży kawioru wśród bezdomnych.

Japońscy producenci gier nie wyciągają jednak właściwych wniosków z zaistniałej sytuacji i rozpaczliwie starają się konstruować coraz bardziej wymyślne i obrzydliwe drogie automaty.

Sega, która w zeszłym roku odniosła duży sukces w sprzedaży tanich gier z użyciem kierownicy w rodzaju *Crazy Taxi* czy *Jambo Safari* lub tzw. "kitów" jak *Virtua Tennis* i *Virtua Striker 2 v.2000*, tym razem skupiła się także na symulatorach. Każdy kto szukał na tej wystawie tanich gier w rodzaju opisanych powyżej, srogo się pomylił. Kolejnym zaskoczeniem wystawy było chłodne przyjęcie kolejnych gier muzycznych.

Konami zaprezentowało na wystawie kilka sequelli swoich tanecznych i muzycznych automatów, jednak obserwowany na poprzednich wystawach entuzjazm graczy gdzieś się ulotnił. Dobrym świadectwem znudzenia tymi maszynami jest ranking zamieszczony w magazynie *ARCADIA* (sic!) poświęconym wystawie. Żadna z maszynek muzycznych nie weszła tym razem do ścisłej czołówki najfajniejszych - zdaniem operatorów - automatów pokazywanych na wystawie. Odnosimy jednak, że na stoisku Konami można było zobaczyć tym razem: *Para Para Paradise*, *Drum Mania 3rd Mix*, *Keyboard Mania 2nd Mix* i *Dance Mania 2nd Mix*. Sega z kolei prezentowała automat muzyczny o nazwie *Shakkato Tambourine*. Podobnie rzecz miała się z automatami wędkarskimi. Po sukcesach *Sport Fishing*, *Get Bass*, i *Bass Angler* projekty producentów skierowały się w stronę automatów typu redemption. I tak firma Kita Nihon wystawiła *Goldfish Catch* czyli jak sama nazwa wskazuje łapanie Złotej Rybki. Czyżby inspiracją była tu słynna bajka Puszki? Każdy, komu udało się złowić rybencę, mógł zabrać ją sobie na pamiątkę. Niestety, złowione z niemałym trudem przez sprytnych japończyków złote rybki nie chciały chyba spełniać żadnego życzenia, bo skończyły w większości w wystawowych toaletach lub po prostu na schodach czy podłodze.

Z kolei firma Yuvo Co. pokazała automat, będący powiększeniem do monstrualnych rozmiarów dziecięcej zabawki polegającej na łowieniu rybek



CONFIDENTIAL MISSION (c) SEGA

RIDGE RACER V ARCADE (c) NAMCO

SEGA STRIKE FIGHTER (c) SEGA

NINJA ASSAULT (c) NAMCO

wędką zakończoną magnesem. Nie sądzę jednak by ten pomysł udało się przenieść na konsole.

Przejdźmy zatem do automatów, które prawie na pewno, zobaczymy wkrótce na Dreamcaście lub PS2. Mowa o wideostrzelnicach. Sega przywiozła na JAMMę dwie: *Confidential Mission* i *Death Crimson OX*. Obie wykorzystują obudowy znane z *HOTD 2* i obie pozwalają na jednoczesną grę dwóch graczy. *Confidential Mission* nieodparcie kojarzy się zresztą ze świetnym *Virtua Cop*.

Namco nie pozostaje w tyle i pokazało *Ninja Assault* w obudowach DX (De Luxe - duży ekran i inne bajery) oraz SD (zwykle z siedzeniem) oraz *Gunbalina* będącą ostatnią odsłoną *Point Blanka*. W centralnym miejscu stoiska ustawiono z kolei *Sniper 13*.

Bardzo interesującą próbę zbudowania nowego rodzaju gry zaprezentowało Konami. Mowa o *The Cop* (nazwa próbna). Podczas gdy w takim np. *Time Crisis* do ukrycia się i przeładowania broni używamy pedału, w *The Cop* zastosowano sensory śledzące ruchy gracza. Pisałem o podobnym automacie wymyślonym przez Amerykanów z firmy Holoplex. Jak widać pomysł wypłynął w kolejnej firmie (Patrz. *Combatica* i *Dynamica* w N+14). Gdy gracz robi unik, zmienia się też obraz na ekranie. Gdy poruszamy się w lewo lub prawo, obraz na ekranie także porusza się w tym kierunku. Konami zastosowało po raz pierwszy podobną technologię w automacie *Dance Maniax*, nie odniósł on jednak jak na razie większego sukcesu. W każdym razie warto popatrzeć z boku na graczy grających w *The Cop*.

Namco i Sega pokazały także w Tokio dwie nowe "kierownice". *Ridge Racer V Arcade* firmy Namco wykorzystuje arcadową mutację płyty PS2 (System 246), co teoretycznie powinno wpłynąć na zmniejszenie ceny tego drivera, chociaż Sony boryka się obecnie z dużymi trudnościami ze względu na brak możliwości wyprodukowania potrzebnej ilości sprzętu do PS2. Kontrahenci Sony (m.in. firma Aiwa) nie nadążają z

produkcją, a plotki mówią o 4 mln. preorderów w USA i Europie, podczas gdy Sony może dostarczyć niewiele ponad 1 mln sztuk. Zresztą nawet jeśli to prawda, to kto nie chciałby mieć takich kłopotów? Sega wystawiła na swoim stoisku świeżutki *NASCAR Arcade*. Te nowe wyścigi zostały przygotowane przez ten sam zespół, który zaprojektował świetny *Sega Rally 2*, ale także niestety kiepski dosyć *Touring Car*.

Skoro już jesteśmy przy zespołach projektanckich Segi to warto wspomnieć, choć pokrótce, o zmianach jakie tam nastąpiły ostatnio. Nowy Prezydent Segi - Pan Isao Okawa próbuje intensywnie restrukturyzować firmę i odrobić straty jakie Sega poniosła w ciągu ostatnich trzech lat. Jednym z pierwszych jego posunięć było usamodzielnienie zespołów twórców gier. I tak nie ma już AM1, AM 2 i późniejszych R&D dept #. Obecnie R&D dept.#5 to Sega ROSSO.

Pracuje tam m.in. Kenji Sasaki - gość odpowiedzialny za takie gry jak *Star Wars Arcade Racer*, *Cosmic Smash* i *NASCAR*. Podobnie Soft R&D dept. #3 przekształcono w HITMAKER. To z kolei goście na czele z Hisao Oguchi odpowiedzialni za takie gry jak *Virtua Tennis*, *Crazy Taxi* i *Virtual On*. Obecnie prace wrą tam nad *Crazy Taxi 2* (będą tam już nie tylko taksówki) oraz *Virtua Tennis 2*, w którym podobno mają pojawić się kobiety.

Wracając jednak do stoiska Segi, warto jeszcze zwrócić uwagę na *Sega Strike Fighter* czyli symulator lotniczy typu *Sky Target*. W automacie tym użyto podobnej obudowy jak w *Airline Pilots*. Najbardziej jednak oblegano strzelankę o nazwie *Planet Harriers*, może ze względu na prostotę sterowania (tylko joystick) i wygodne siedzenie.

Taito pokazało się w Tokio z nowym *Battle Gear 2* oraz ostatnią wersję *Densha De Go* (chyba już czwartą) czyli symulatora pociągu. Poza wspomnianymi, na stoisku Taito można było jeszcze oglądać nową wersję *Punch Manii* tym razem na dwóch graczy jednocześnie i dziwną maszynkę fotograficzną o nazwie *Take*

**Your Best Shot.** Jednak sam pomysł wydaje się być wtórnym w stosunku do *Primal Image* firmy Atlus na PS2. W samych superlatywach powiedzieć jednak trzeba o *Football Masters*, automacie typu *World PK Soccer*, gdzie z całej siły waliliśmy w piłkę umieszczoną na specjalnym mechanicznym ramieniu. Zasada gry w *Football Masters* jest podobna, jednak program jest zdecydowanie bardziej rozbudowany. Możemy m.in. celować piłką w numerowane tarcze, wykonywać rzuty wolne i rzuty karne. Gier na tzw. PC Boardach posiadających złącze JAMMA (wywodzące swą nazwę od organizatorów wystawy), jak na ironię było jak na lekarstwo. Capcom zaprezentowało ostatnią wersję *Rival Schools*, *CAPCOM vs SNK Millenium Fight 2000*, strzelanki *Giga Wing 2* i *1944*. Mitchell pokazał kolejną wersję *Panga* o nazwie *Mighty Pang*, SNK - *KOF 2000* i *Nightmare in the Dark* w kąci stoiska firmy Aruze. I to właściwie wszystko, poza ujawnionym przez Segę systemem NAOMI 2. Nowy system ma pojawić się w drugiej połowie przyszłego roku.

W porównaniu z NAOMI ma mieć czterokrotnie zwiększone możliwości przetwarzania grafiki i generować 10 mln. wielokątów na sekundę. Z pozostałych parametrów warto zwrócić uwagę na przystosowanie do pracy sieciowej oraz możliwość uruchamiania na nim dwóch gier jednocześnie na różnych monitorach. Operatorów gier ucieszy najbardziej wiadomość, że NAOMI 2 pozwala na odtwarzanie gier z poprzednika, oraz, że Sega zdecydowała się wreszcie zastosować w nim typową łączówkę JAMMA. Ponieważ system pozwala na odtwarzanie gier zarówno z typowych ROM-ów jak i z GD-ROM-ów wnoszę, że Dreamcast 2 jest tylko kwestią czasu. Sega ujawniła także gry przygotowywane na NAOMI 2. Będą to: *Virtua Fighter X*, *Virtua Striker 3*, *Club Wagon* i *Wild Riders*. Na zakończenie specjalne podziękowania dla Johna z firmy Manjiro Works. Dzięki John, bez ciebie ta relacja nie byłaby możliwa.

Val B.





# GAWĘDY PO FAI

MŁODZIEŻ RACZYŁA BYŁA WYRAZIĆ ŻYCZENIE: „CZY MOŻECIE WRESZCIE NAPISAĆ CO TO JEST TEN ANTYALIASING, KTÓREGO POZBAWIONA JEST WIĘKSZOŚĆ GIER NA PLAYSTATION 2? W JEDNYCH GAZETACH PISZĄ ŻE TO DOBRZE, W INNYCH, ŻE ŹŁE... MOŻE ADRIAN CHMIELARZ W GAWĘDACH BY COŚ SKROBNAŁ...”

**N**ie ma sprawy, zawszem gotowy nieść kaganek oświaty i rozświetlać nim ciemne pokłady niewiedzy czarnego ludu Bze-Bze (kto czytał Niziurskiego, ten wie, o co chodzi). Postaram się wam wytłumaczyć anty-aliasing tak precyzyjnie i przystępnie, że jeśli ktoś nie załapie, powinien pochylić głowę do przodu, stanąć jakieś 30 metrów przed dowolnie wybranym murem (min. 2 metry), porządnie się rozpędzić i nie zatrzymywać, dopóki w czasie nie pojawi się lekki ból.

Rzeczony anty-aliasing, z uporem godnym lepszej sprawy nazywany jest przez polskich pismaków „anty-alisingiem”, „antyaliasem”, czy po prostu z angielskiego „antialiasingiem”. Ja sam, jak widać, używam chwilowo pierwszej formy, ale tylko dlatego, żebyście od początku wiedzieli, o co chodzi. Tymczasem zupełnie sensownym i oddającym istotę rzeczy określeniem jest, w mojej skromnej opinii, „wygładzanie krawędzi”, bo i o to dokładnie w „anty-aliasingu” chodzi.

Jak wiadomo, ekran monitora komputerowego wyświetla obraz w jakiejś rozdzielczości, na przykład 800 punktów (pikseli) na 600 punktów. Matematycznie uzdolniona dusza już widzi, że w takim razie wyświetlanych jest  $800 \times 600 = 480000$  punktów. Rozdzielczości konsol drugiej generacji to średnio  $640 \times 480$  punktów. No - zapamiętajcie to i na chwilę skupmy się na czymś innym.

Narysujcie sobie pole do gry w kółko i krzyżyk (a więc  $3 \times 3$  kwadraty). Macie teraz tak jakby ekran monitora  $3$  na  $3$  punkty. Spróbujcie na tym narysować kółko, ale oczywiście minimalną grubością waszego ołówka jest jeden kwadrat... Praktycznie nie da rady, co? Jakby nie było, kółko jest kanciaste. Gdybyśmy mieli pole  $1000 \times 1000$  kwadratów, to wtedy co innego... Ale nawet wtedy nie byłoby to idealne kółko! Teraz wróćmy do konsol. W takim np. Tekkenie na ekranie wyświetlane są dwie postacie. Czy potrafilibyście narysować dwóch panopków na polu  $640 \times 480$  kwadracików tak, aby nie było żadnych krawędzi i kantów? Niemożliwe. I dlatego właśnie, jeżeli gra nie ma opcji anty-aliasingu, to obraz jest brzydszy niż mógłby być. Ale jak to mawiają mądrzy ludzie, jeden obraz wart tysiąca słów, więc popatrzmy od razu na kilka obrazków.

**[Rys. 1 - Linia perfekcyjna]** Tu mamy pole  $10 \times 10$  prostokątów. Chcemy narysować sobie krawędź. Gdyby życie było proste, narysowalibyśmy ją sobie tak, jak to przedstawia rysunek...

**[Rys. 2 - Linia rzeczywista]** ...ale że życie nie jest proste, i musimy posługiwać się pełnymi prostokątami, to efekt jest taki.

**[Rys. 3 - Linia z antyaliasingiem]** Ta-dam! Wykorzystujemy słabość ludzkiego oka i dodajemy trochę punkcików, które są w kolorach przejściowych między kolorem krawędzi (czarnym), a tła (białym). Finałowy rezultat jest taki, że mimo wykorzystania ciągle tego samego pola  $10 \times 10$  uzyskujemy krawędź o niebo lepszą od tej z poprzedniego obrazka.

Czymże więc jest anty-aliasing? Wygładzaniem krawędzi. Skąd się to wzięło? Ano stąd, że wyświetlane przez komputer czy konsole obrazki mają określoną rozdzielczość (czyli są określonym polem  $x$  na  $y$  punktów) i trzeba się męczyć z kantami obiektów. Jak się wygładza krawędzie? Przez dodawanie punktów pośrednich między tłem a obiektem z kantami. Z daleka efekt jest taki, jakby owe kanty zostały wygładzone.

Zobaczcie kolejny przykład.

**[Rys. 4. - Litera A bez anty-aliasingu]** - To jest litera „a” bez wygładzenia krawędzi. Gdyby proces anty-aliasingu nie został włączony, wyglądałaby właśnie tak. Smutne, kanciaste krawędzie.

**[Rys. 5. - Litera A z anty-aliasingiem]** - A teraz programista włączył anty-aliasing i litera „a” zamienia się w ładną, szczęśliwą literkę.

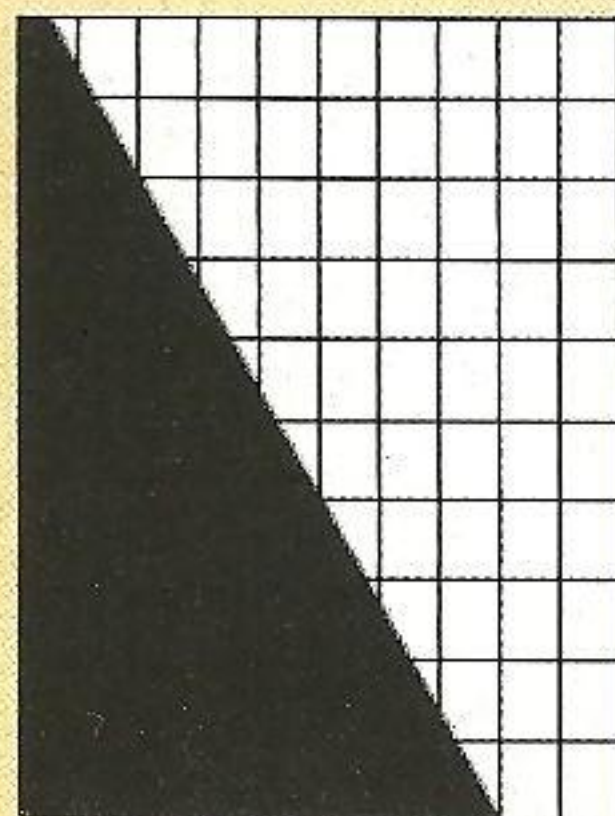
Co to oznacza dla graczy? Ano im więcej aliasingu tym lepiej. Nie można oczywiście przesadzać, bo niektórzy twierdzą, że owo wygładzanie krawędzi może zmienić się w rozmywanie krawędzi, i jest w tym trochę racji. Generalnie rzecz biorąc, najlepszy jest chyba tzw. full scene anti-aliasing,

czyli wygładzanie całego ekranu. Odbywa się to fajnym trikiem, a mianowicie produkowany obraz jest 2 razy większy niż ekran telewizora, a specjalny procesor graficzny tuż przed wyświetleniem zmniejsza go do normalnych rozmiarów automatycznie robiąc anty-aliasing.

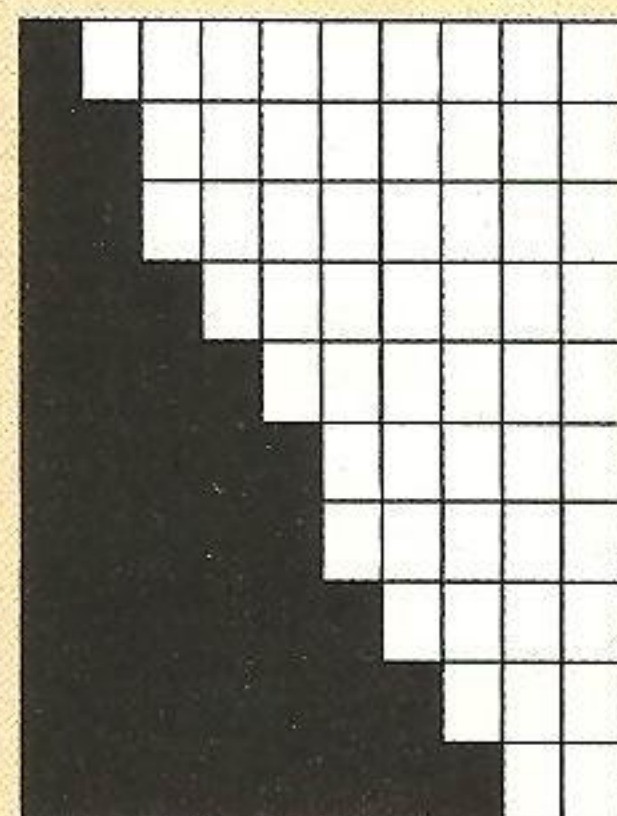
Proces wygładzania krawędzi jest bardzo procesorochłonny, dlatego w konsolach odpowiada za niego często osobny układ elektroniczny (ostatnio taki chip dodawany jest też na karty graficzne do PC). Czasami, np. w Dreamcaście, gdy programiści chcą mieć wygładzone krawędzie, muszą zmniejszyć ilość danych do obróbki, żeby procesor się wyrobił. W PS2 i Xboxie anty-aliasing ma być „za darmo”, czyli jego włączenie nie powinno w ogóle zajmować procesora. Jest to chyba prawda, co ostatnio udowodnili na PS2 programiści gry SUMMONER.

A, i przy okazji, monitor komputerowy ma kwadratowe punkty, a w telewizorze są to kółeczka (elektronik mnie zabije za taki tekst, ale chodzi o dobro ogółu). Dlatego PSX Jedyńka czy N64 podłączone do monitora komputerowego dawałyby wyjątkowo wieśniacki obraz, wszystko by nagle było kwadratowe itd. Ponieważ jednak obrazy z tych konsolatek oglądamy na ekranie TV, mamy tzw. uboczny anty-aliasing, i wszystko wydaje się trochę gładziej. Co udowadnia przewagę kółek nad kwadratami, i tym optymistycznym akcentem kończę niniejszą gawędę.

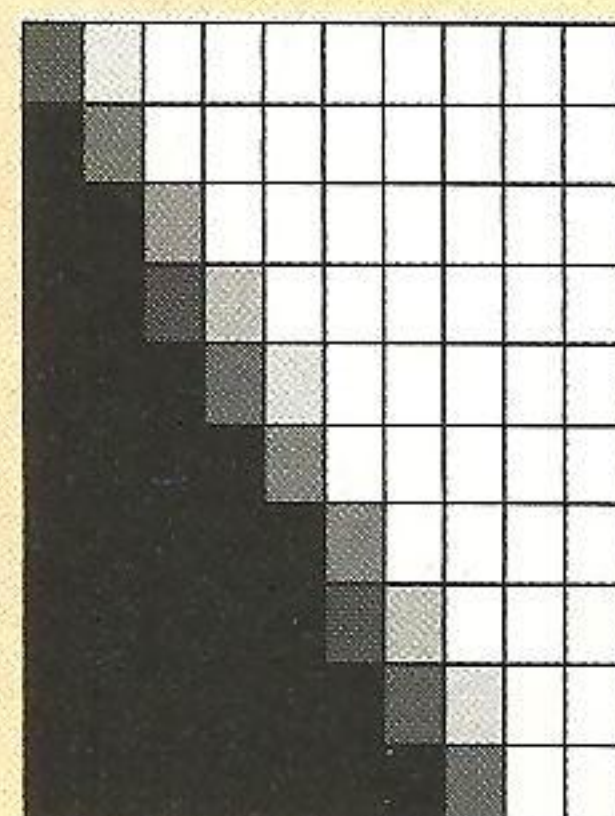
Adrian Chmielarz



[Rys. 1] Linia perfekcyjna



[Rys. 2] Linia rzeczywista



[Rys. 3] Linia z anty-aliasingiem



[Rys. 4] Litera A bez anty-aliasingu



[Rys. 5] Litera A z anty-aliasingiem



Wersja japońska TEKKEN TAG TOURNAMENT nie ma anty-aliasingu. Europejska i USA ma go mieć.

PS2 • PSX • DC • N64 • GBA

## ECTS i TGS

reportaż z  
ECTS Trade Show 2000 Londyn  
Tokyo Game Show Jesień 2000

**180 minut**

- Nowe gry na PS2 i DC!
- GameBoy/Advance w akcji!
- Nowsze trailery MGS 2 i Z.O.E. i wiele innych...

**NEO PLUS VIDEO 5**

# NEO PLUS VIDEO 5

reportaż z

## ECTS Trade Show 2000 Londyn Tokyo Game Show Jesień 2000

**cena**

**35 + 4,90 = 39,90**

KOSZTY PRZESYŁKI

- Neo Plus Video 5 najnowsza kasetta firmowana przez, jak łatwo się domyślić, Neo Plus.
- Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie
- Kasetta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.
- Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.
- Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.
- Zamów już teraz i nie czekaj - kolejna kasetta NEO PLUS najwcześniej w czerwcu 2000 (po wystawach TGS i E3).

■ CZAS: 180 minut

■ KOMENTARZ: polski

# 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

**cena**  
**18 + 4,90 = 22,90**  
KOSZTY PRZESYŁKI

PS. ZAWIERA NIE PUBLIKOWANY WCZEŚNIEJ MATERIAŁ.

# Konsolowe KOMPENDIUM?

**PlayStation**  
FINAL FANTASY 8  
STAR WARS EPISODE 1  
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!

**Plus Hity!**  
FINAL FANTASY 7,  
RESIDENT EVIL 1+2  
SUPER MARIO 64

**BONUS! NAJNOWSZE TIPSY  
ORAZ KODY DO ACTION REPLAY**

# 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

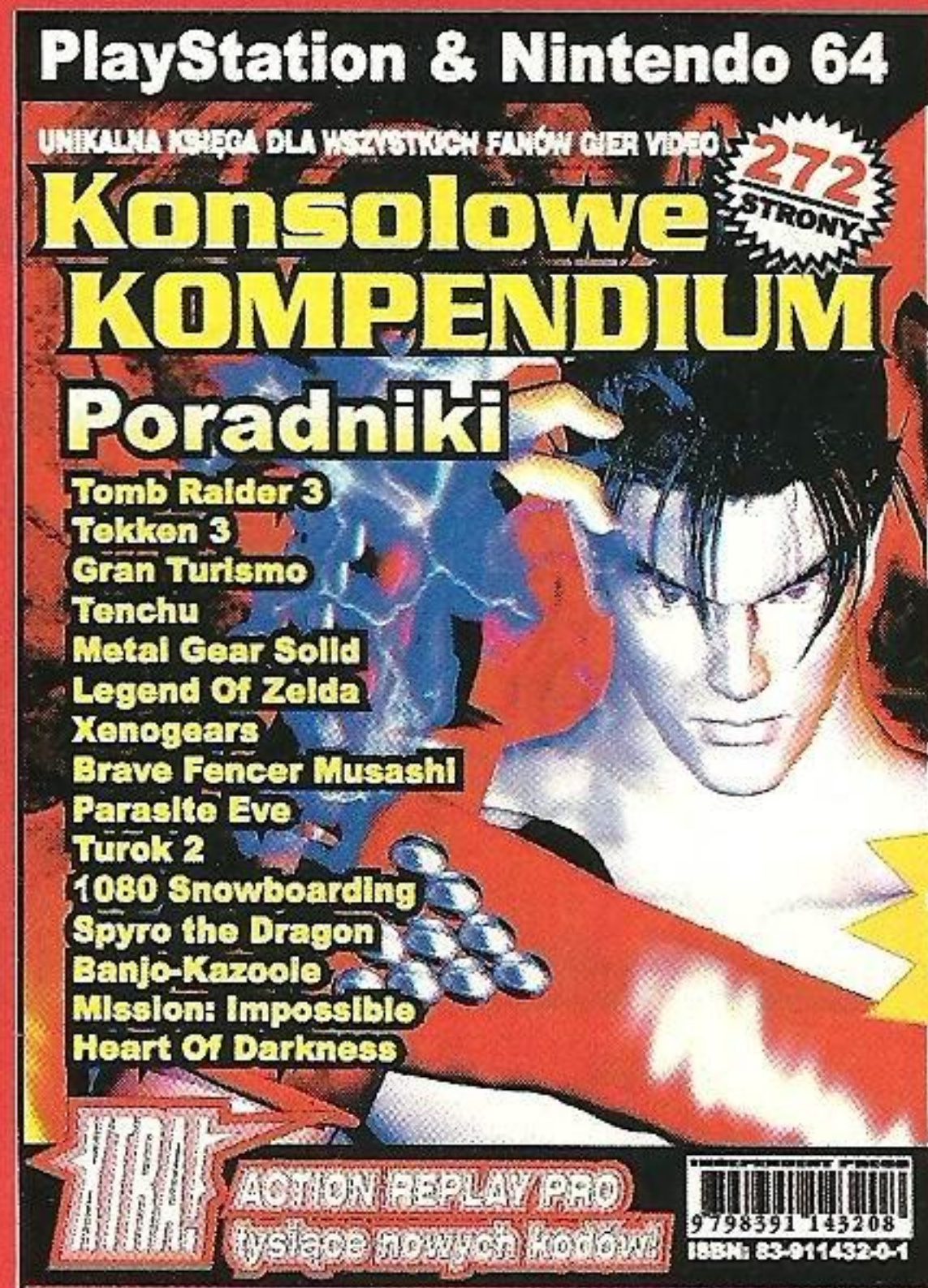
**6 numerów - tylko 33 zł**  
**12 numerów - tylko 65 zł**

**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 zamieściliśmy 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.



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

**FIRMA tel (022) 624-78-16**

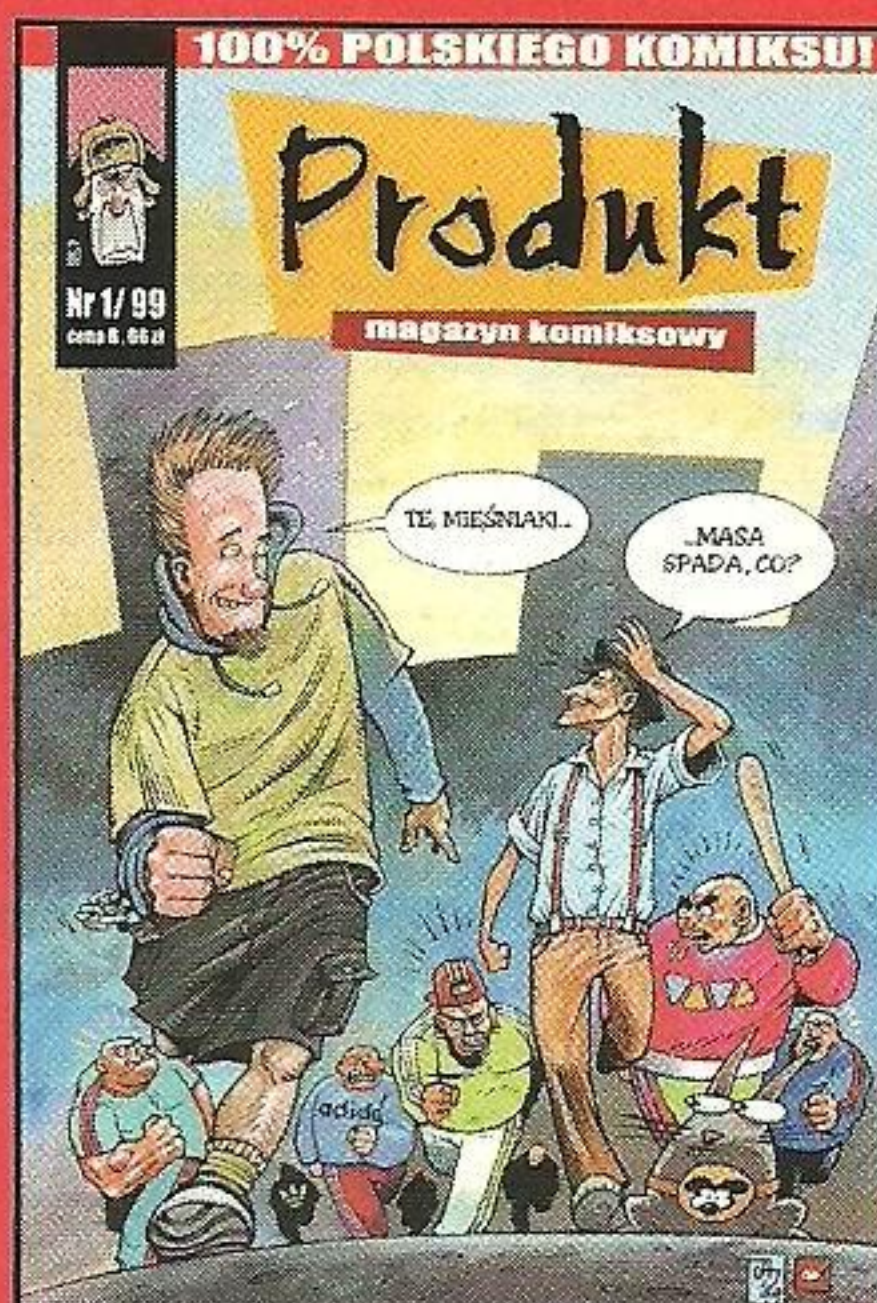
<p><b>PRENUMERATA</b> zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł</p>	<p><b>PRENUMERATA</b> zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł</p>	<p><b>PRENUMERATA</b> zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł</p>	<p><b>PRENUMERATA</b> zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł</p>
<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numer: _____</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numer: _____</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numer: _____</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numer: _____</p>
<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>
<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. <input type="checkbox"/> <b>NEO PLUS VIDEO 1</b> NEO PLUS VIDEO 3 <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1 Wpłacam na konto PHU Fat 29,90 <input type="checkbox"/> <b>NEO PLUS VIDEO 4</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1 Wpłacam na konto PHU Fat 39,90</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. <input type="checkbox"/> <b>NEO PLUS VIDEO 1</b> NEO PLUS VIDEO 3 <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1 Wpłacam na konto PHU Fat 29,90 <input type="checkbox"/> <b>NEO PLUS VIDEO 4</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1 Wpłacam na konto PHU Fat 39,90</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. <input type="checkbox"/> <b>NEO PLUS VIDEO 1</b> NEO PLUS VIDEO 3 <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1 Wpłacam na konto PHU Fat 29,90 <input type="checkbox"/> <b>NEO PLUS VIDEO 4</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1 Wpłacam na konto PHU Fat 39,90</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. <input type="checkbox"/> <b>NEO PLUS VIDEO 1</b> NEO PLUS VIDEO 3 <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1 Wpłacam na konto PHU Fat 29,90 <input type="checkbox"/> <b>NEO PLUS VIDEO 4</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1 Wpłacam na konto PHU Fat 39,90</p>
<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>
<p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>

# PRODUKTY FIRMY

## PRODUKT

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

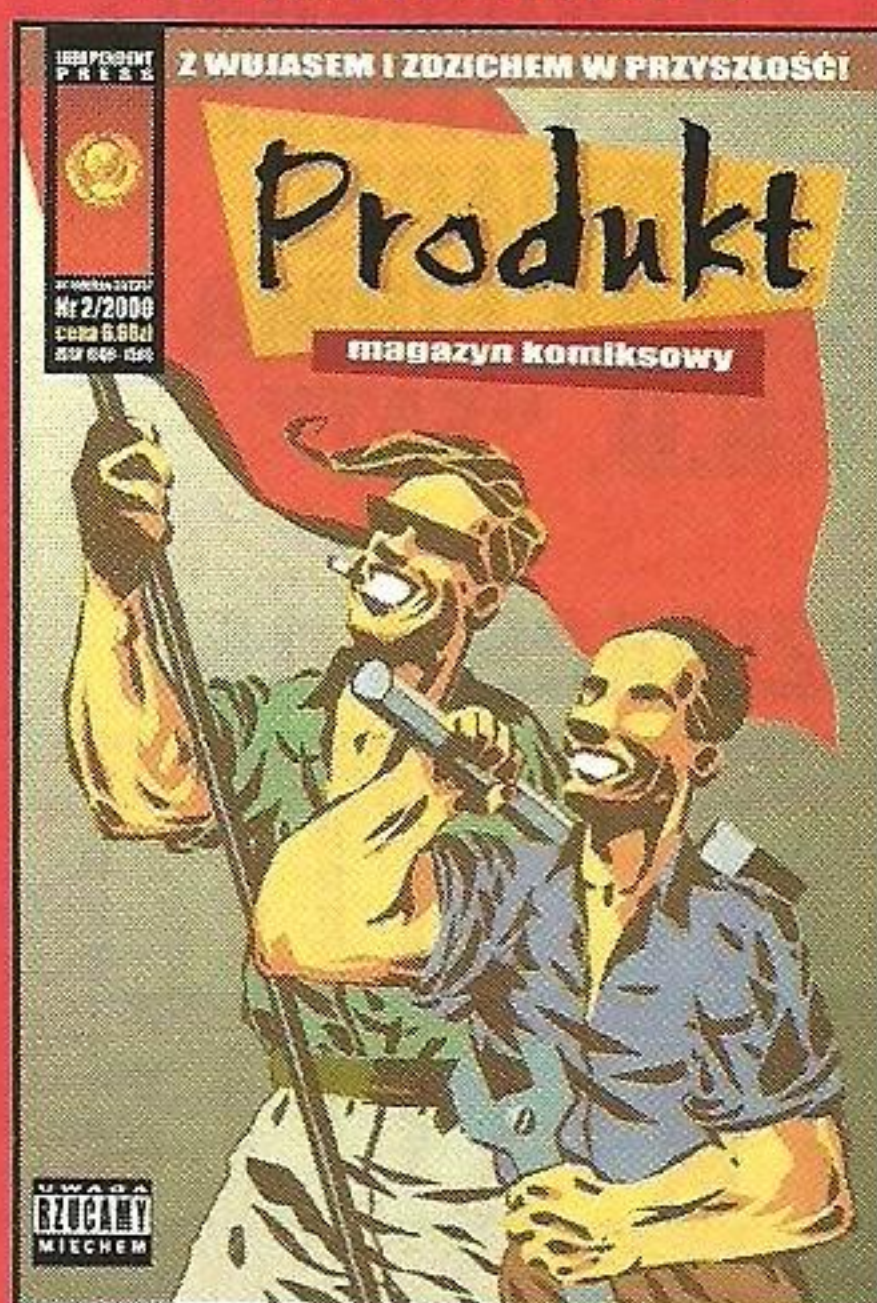
Produkt numer 1



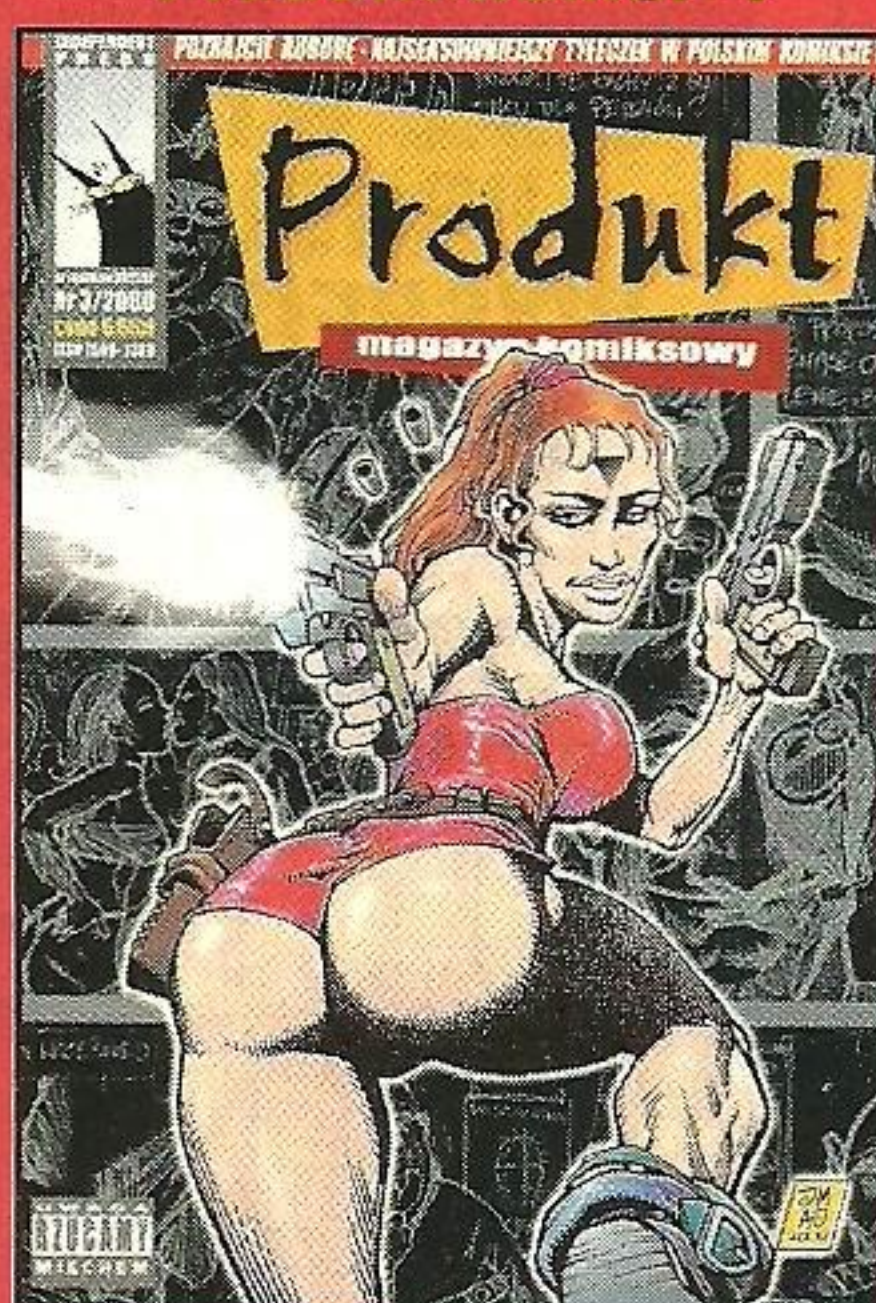
Produkt numer 2



Produkt numer 3

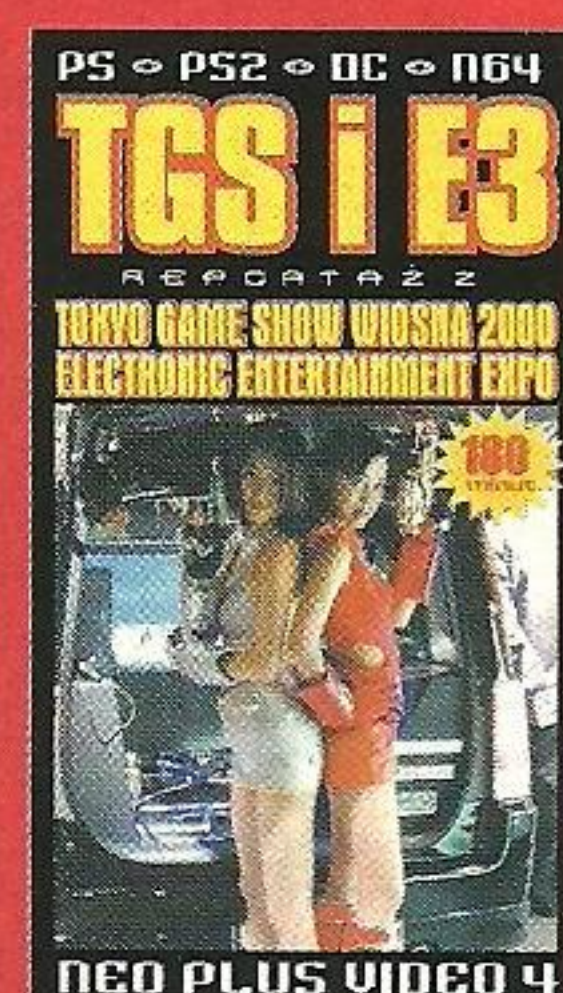
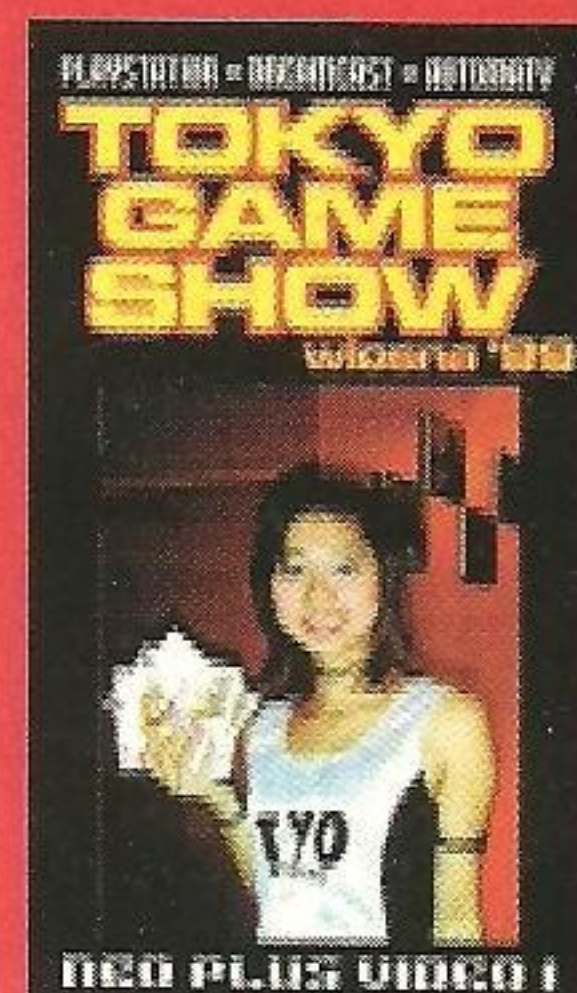


Produkt numer 4



## N+ Video 1, 3, 4

Kasety video z relacjami ze starszych imprez. Jeśli brakuje ci którejś do kolekcji, możesz je jeszcze zamówić.



**cena**  
25 + 4.90 = **29.90**  
kosztu przesyłki

**cena**  
25 + 4.90 = **29.90**  
kosztu przesyłki

**cena**  
35 + 4.90 = **39.90**  
kosztu przesyłki

# NASZE PRODUKTY MOŻESZ

Datownik <input type="text"/> ..... podpis przyjmującego	opłata zł..... gr.....	na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej na rachunek w: PBK IX o/Warszawa numer rachunku: 11101646-411640001913	Odcinek dla poczty RU SWW/2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22% kwota: ..... zł ..... gr słownie złotych: ..... groszy jak wyżej: ..... wpłacający: ..... ul. .... - .....	Odcinek dla banku RU SWW/2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22% kwota: ..... zł ..... gr słownie złotych: ..... groszy jak wyżej: ..... wpłacający: ..... ul. .... - .....	Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW/2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22% kwota: ..... zł ..... gr słownie złotych: ..... groszy jak wyżej: ..... wpłacający: ..... ul. .... - ..... telefon: .....	Odcinek dla wpłacającego RU SWW/2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22% kwota: ..... zł ..... gr słownie złotych: ..... groszy jak wyżej: ..... wpłacający: ..... ul. .... - .....	Datownik <input type="text"/> ..... podpis przyjmującego	opłata zł..... gr.....	na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej na rachunek w: PBK IX o/Warszawa numer rachunku: 11101646-411640001913	Odcinek dla wpłacającego RU SWW/2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22% kwota: ..... zł ..... gr słownie złotych: ..... groszy jak wyżej: ..... wpłacający: ..... ul. .... - .....	Datownik <input type="text"/> ..... podpis przyjmującego	opłata zł..... gr.....	na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej na rachunek w: PBK IX o/Warszawa numer rachunku: 11101646-411640001913	Odcinek dla wpłacającego RU SWW/2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22% kwota: ..... zł ..... gr słownie złotych: ..... groszy jak wyżej: ..... wpłacający: ..... ul. .... - .....	Datownik <input type="text"/> ..... podpis przyjmującego	opłata zł..... gr.....	na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej na rachunek w: PBK IX o/Warszawa numer rachunku: 11101646-411640001913

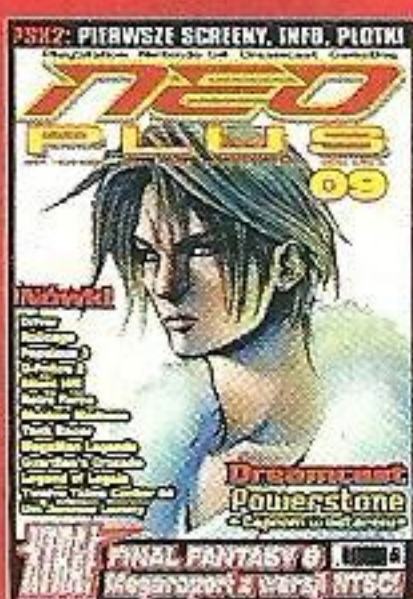
# W NEO PLUS W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

## 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, Pamzer 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 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 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 Calibur, 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 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 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 Footmall i inne...  
**EXTRA:** TOKYO GAME SHOW - pierwszy w polsce raport z japońskiej wystawy gier  
**OPISY:** Populous3, Tips&Tricks



**NEO PLUS nr 18 luty 00**  
**OPISY I RECENZJE:** Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone  
**RECENZJE:** Ace Combat 3, Armored Core, Music 2000, Rainbow Six, Saga Frontier 2, Xena, Renegade Racers, NBA Jam 2000  
**EXTRA:** Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers



**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 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 Kallifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)



**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 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 12 lipiec/sierpień 99**  
**RECENZJE:** Star Wars Episode 1 Racer, Apo 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 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 nadszycających grach na PS2



**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 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 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 - pojedynkach dwóch supermorderców na PS2 oraz raport z Tokyo Game Show wiosna 2000



**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 odtwarzających jej rolę oraz test japońskiego Dreamcasta wraz z pierwszymi grami  
**OPISY:** Crash Bandicoot 3



**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, Wipeout 3 i inne...  
**EXTRA:** ECTS 1999 czyli relacja z wystawy w Londynie



**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, Ghoul Panic, Armored Core  
**EXTRA:** E3 2000 - Relacja z największego show Los Angeles, część pierwsza + pierwsze screeny z Metal Gear Solid 2!



**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 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 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.



**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 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 24 wrzesień 00**  
**OPISY I RECENZJE:** Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, Koudelka  
**RECENZJE:** Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, Virtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon Valor, Beatmania, Dragon's Blood, Threads of Fate  
**EXTRA:** Rozwiązanie Gigantomani, Konami PS2 Kickoff w Cannes, duże Importy

TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE ULTIMA tel (022) 624-78-16

# FAQ

Przykra sprawa z konkursem Syphon Filter 2. Nasi zwycięzcy pokserowali co się tylko dało, a najbardziej zasłużony człowiek, który włożył w pracę najwięcej wysiłku nic nie dostał... A zresztą - przeczytajcie sami. Co do mojego małego konkursu na temat ECTS - paszportu zapomniał..., paszportu zapomniał..., paszportu zapomniałem... No ja. proszę nie komentować. Nagroda leci dla Marcina Talara. Nawet się nie będę tłumaczył bo i tak nie uwierzycie... do zobaczenia za miesiąc. AHA - konkurs "GRA ZA FRAJER(ÓW)" nadal trwa.

BANAN@NEOPLUS.COM.PL



## CIERPIENIA MŁODEGO FANA KRASICKIEGO

Pozdrowienia dla Ciebie i wszystkich Ci znanych osób (podlizywanie to bardzo ważna rzecz w życiu, przynajmniej tak mówią).

➔ Przekazałem pozdrowienia znajomym - szczególnie zdziwiona była dalsza rodzina. Z tego co mówili nie bardzo cię pamiętają...

Teraz przechodzę do listu. Jak już zaznaczyłem w temacie dzięki szkole i swojemu umysłowi doszedłem do wniosku, że Dreamcast upadnie (nie wiem jak to mi przez gardło przeszło), bo:

1). Bo Sega jak jagnię w bajce Krasickiego chcąc się sprzeciwić Sony (wilkowi), a co najwyżej może se penem pomachać. Sega wypuszczając Dece mówi "Jakim prawem mam poć, na to Sony: "bo smacznyś, słaby i z mniejszą kasą niż my". Jeden do zera dla Sony

➔ Ależ cóż to! Banan znowu puszcza listy o przewadze jednej konsoli nad drugą! Jakże to tak? Styl, styl, styl. Zobaczcie jak można o tym samym, ale nie tak samo. Zresztą wykorzystanie tekstów Krasickiego (zmodyfikowanych i poprzekręcanych jak trzeba) to mocna sprawa. Rzadko kiedy zdarza się czytelnikom sięgnąć do cytatów naszych znanych i cenionych pisarzy. Stąd list Tima...

2) Bo byli sobie dwaj malarze: jeden malował komercę a drugi nie. Ten z powołania zdechł z głodu bardzo szybko i tyle. Zgadnij kto jest kto w tej bajce dla mnie?

➔ A tutaj - proszę jaka piękna bajka. Co prawda morały jakie na koniec swych przypowieści rzuca Tim są dosyć kontrowersyjne, ale zczekajmy 5-6 lat i nasz rodzimy Oskar Wilde zaskoczy niejednego konsolowego ignoranta cełą ripostą lub zabawnym aforyzmem...

Dwa do zera dla Sony  
Dałoby się wymienić takich powodów jeszcze z pięć razy tyle ale ten temat jakoś mnie boli.

➔ A tutaj zagranie werterowskie... Romantyzm, wcześniej Oświecenie... Tak trzymaj Tim!

Na koniec mam jeszcze ziarno optymizmu dla Segowców. Sony po ogromnym sukcesie PlayStation (bo trzeba im to przyznać) może popaść w samouielbienie i doprowadzić się do zguby. I znowu ten Krasicki. Tym razem "szczur i kot".

➔ Następnym razem poproszę o wywód poparty moimi ulubionymi "Balladami i Romansami" Mickiewicza...

Dwa do jednego dla Sony. Natomiast pozostaje jeszcze Xbox, a tu sprawa wygląda inaczej. Ale tu też Krasicki. Xbox może rozp... wszystkich! Zachowując się jak chytry i przebiegły lis. Poza tym ma więcej kasy od Sony, a Sony od Segi.

➔ Nie przypominam sobie jakoś tej bajki z roz... wszystkich Xboxem, ale może już pamięć nie ta...

Więc: tak jak napisał gość z [www.dece.tc.pl](http://www.dece.tc.pl) Sega będzie robić dalej dobre gry, a Sony - ewentualnie Xbox - będzie kosił kokosy. Tylko pozostaje pytanie: jak dłużej?

➔ Na to pytanie odpowiedź znają prawdopodobnie tylko najstarsi górale. Poza tym dosyć dobrze przepowiadają też pogodę, robią pyszne oscypki i ciepłe swetry.

• Sorry za wszystko do czego się doczepisz w moim liście i nie tylko. Poza tym w liście korzystałem z bajek Krasickiego z książki do polskiego 2 klasa szkoły średniej "Starożytność" i "Oświecenie".

Tymoteusz Jankowski  
Tim16@interia.pl

## BLEEMCAST A SPRAWA POLSKA

• Piszę w sprawie tworu zwanego Bleemcast. W nr.22 Neo Plus przeczytałem o takiej wspaniałej rzeczy jak Bleemcast, która z Dreamcasta robi PSX. Posiadam Dreamcasta więc oczywistym faktem jest że mnie to bardzo zainteresowało. Pisaliście tam że gra taka jak Gran Turismo 2 działa na Dreamcast to mało mnie to nie powaliło a jak jeszcze do tego przeczytałem że poprawia grafikę to myślałem że wpadnę w śpiączkę na dobre. TO JEST COŚ NIEPRAWDOPODOBNEGO! I w związku z tym mam parę pytań:  
• czy to (Bleemcast) już się ukazało?  
• czytałem że 4 pakiety będą kosztować 80\$ czy ta cena nie ulegnie zmianie (broń Boże na wyższą)?  
• -no i chyba ostatnie już pytanie: czy Bleemcast można kupić (lub czy będzie można) tylko przez Internet? Z tego co wiem to trzeba mieć kartę (której nie mam).  
• Więc jeszcze zapytam - czy jest inny sposób?  
• Pozdrawiam i z góry dziękuję za odpowiedź. Stały czytelnik Neo Plus, RYU

dfarmus@poczta.wp.pl

• ➔ Premiera Bleemcasta się opóźniła i pakiet ma ukazać się w listopadzie. Nic mi nie wiadomo o zmianie ceny, dalej będzie to 20\$ za możliwość odpalenia 100 gier z PSX'a. Bleemcasta można będzie kupić przez Internet, ale jak znam życie, to zaraz pojawi się w którymś z rodzimych sklepów wysyłkowych. Cierpliwości, Ryu.

## DOŚĆ SPORO DO NAPISANIA

• Mam dość sporo do napisania. Jakies dwa lata temu miałem PSX'a i (kartę pamięci, która mi się zwała). Kupowałem oryginały (uzbierałem 3) z powodu przekonania, że "zwalami się laser". Tych niepotwierdzonych bredni (przyp. autora) naczytałem się u was.

• ➔ A my te "niepotwierdzone brednie" przeczytaliśmy w nadesłanych przez was listach.

• No, ale przynajmniej Sony se na mnie zarobiło (brawo też dla was - dalsie zarobić gigantowi przekonując ludzi do oryginałów).

• ➔ Nasz plan połączenie sił z Sony i wypromowania legalnych gier był doskonały. To nie mogło się nie udać.

• Ponieważ gry były zbyt drogie chciałem się przerwyc na PieCa (nawet piraty były tańsze!). Myśląc, że będę miał PC zaprzestałem kupowanie N+.

• ➔ Samotna, wielka iza powoli sturlała mi się po twarzy i kapnęła na klawiaturę, rozmazując nadrukowane literki...

• Przegapiłem ze 3 numery, konsolę sprzedałem i z piecykiem plan nie wypalił. Super, co? Ponownie zacząłem was czytać od nr 15, a tak w ogóle to czytam od nr 6 (choć 1 też mam) (a Banan na to - chwali się archiwialami - przyp. autora).

• ➔ Cholera, Adrian. Tak się nie robi. Gdzie ja mam umieszczać te złośliwe komentarze?

• Kurczę jak to było pięknie: premiery nowych konsol, rany! Przypomnijcie sobie jak to opowiadaliście o DC. Importy

• gier (1-szych) na to cudo. Premierę PS2 i zapowiedzi Xbox i "Grajkostki" (a to nr 25 - niezbyt stare, co?).

• ➔ No raczej niezbyt stare.

• Chciałbym mieć te wszystkie cuda, zapowiadają się znakomicie (tym lepiej dla nas, im lepiej się zapowiadają). Część braci konsolowej głowi się co zdominuje rynek, druga część (tzw. konsolowi rasiści) mówią, że "DC zdechł i PS2 zasiądzie na tronie, a reszta jeszcze zdechnie". A co jest najważniejsze? Chyba wszyscy zgadli (może poza rasistami). Do zdominowania rynku przez 1 lub więcej konsol doprowadzają gry. Ale chyba najciekawiej byłoby gdyby wszyscy pozostali równi (... - miejsce na odzew rasistów - przyp. autora). ZELDA, SHENMUE czy MGS to gry mogące sprzedawać systemy, sam doświadczyłem podobnego uczucia (o ile można to nazwać uczuciem, ale niech będzie). Krótko - na MTV zobaczyłem klip, spodobał mi się tak bardzo, że po 3 dniach kupiłem album Korn - "Issues", a piosenka to "Make me bad". Teraz mam wszystkie albumy na CD i ten singiel. Trochę inna sprawa, ale kumacie. Kupiłem album dla piosenki, kupiłem konsolę dla gry.

• ➔ Podobna sprawa byłaby, gdybyś po usłyszeniu kawałka Korn kupił sobie wieżę ORAZ płytę Korn. Kupna samej płyty nie można porównywać do kupna sprzętu, na którym miałyby chodzić. A tak jest w przypadku konsol. Nie kupujesz każdej podobającej ci się gry, bo często są na różnych konsolach. I to jest dopiero trudny wybór.

• Teraz planuję zakup DC. Kolejna sprawa, zmiana tematu - wasza gazeta cholernie mi się przydała. Pewnego dnia facetka od polskiego zadała nam zrobić recenzję spektaklu Piotrus Pan (śmiech na sali). Czytając tyle recenzji z N+ sam nauczyłem się je pisać, niedługo zabierze zeszyty z recenzjami - zobaczmy co dostanę.

• ➔ Nie mów hop... Za to daj znać co dostałeś za swoją recenzję. Jak będzie jakaś fajna ocena, to dorzuc też ksero pracy - wydrukujemy w N+ i pokażemy całemu światu jak dobrze jest nas czytać. Jeżeli dostaniesz jakąś kiepską ocenę - udamy, że nic nie przysłałeś i za miesiąc - dwa nikt już nawet nie będzie o tym pamiętał.

• Nowy temat: czy słowo "zajebiste" jest niecenzurowalne, kurde już z miesiąc się głowię.

• ➔ Ciekawa sprawa. Jeżeli to pytanie zadajesz ot tak sobie, bez kontekstu to raczej tak - powszechnie słowo to jest uważane za nieprzyzwoite. I w domu raczej bym z nim na twoim miejscu nie wyskakiwał. Natomiast jeżeli pytasz w związku z oddaną już do sprawdzenia pani profesor recenzją "Piotrusia Pana" to powiedziałbym, że zdecydowanie tak. Albo inaczej - jeśli w podsumowaniu napisałeś, że Kapitan Hak zajebicie nie lubił dźwięku tykającego zegara - to raczej nie przysyłaj nam ksera pracy...

• Kolejne - F.A.Q trochę źle mi się kojarzy - z "Fuck" lub "Fuck you".

• ➔ Jest taki dowcip o gościu, który przychodzi do lekarza i ogląda rysunki abstrakcyjnych, przypadkowych kształtów, które kojarzą mu się z najbardziej wyuzdanymi aktami, ale pewnie nie chciałbyś wiedzieć jaki płynię z tego morał.

• Jeszcze jedna sprawa - czy mógłbym wam prosić o adres do SOE - z góry dziękuję.

Adrian z Bialegostoku

⇒ No więc Adrian, okazało się, że Sega będzie miała w Polsce swoje własne przedstawicielstwo. Dlatego adresu do SOE nie podajemy, ale za to rzuć okiem na stronę z reklamą firmy Lanser.

## PIKANAN

Do fanów GB i Pokemona

⇒ Pika-pika...

Droga redakcjo N+ - pragnę się dowiedzieć czegoś o fanach Pokemona na GBC.

⇒ Pikachu!

Jeśli znacie kogoś, albo jesteście fanami Pokemon to proszę was o głos listowny (adres na końcu), a na pewno odpiszę listem i będziemy wymieniać się informacjami o Pokemon. A do redakcji mam prośbę - proszę, żebyście więcej pisali o GameBoy'u i dokładnie opisali (najlepiej) wszystkie części pokemonów (Yellow, Blue, Red).

1. Jak znacie przysyłacie mi kody do Pokemonów.

2. Jesteście Pika-kumplami

⇒ Pika-pika-pika-pika!

Marcin Kryński  
Ul. Klonowa 1  
17-300 Siemiatycze

⇒ Proszę wszystkich moich Pika-kumpli o pisanie do Marcina. Możecie też napisać do nas - przy odpowiednim odzwie przekaże wasze sugestie naszemu dzielnemu, GameBoyowemu duetowi, który zadecyduje co z tym fantem zrobić. A póki co - pikajmy się razem!

## JA, "TOMEK" I JA

To zaczęło się dawno temu, a może i jeszcze wcześniej. W każdym bądź razie trwa nadal i jest coraz gorzej. Chodzi mianowicie o przemoc - wiem, wiem - to już było przerabiane, ale ja o czym innym.

⇒ Tematyka przemocy w grach to sprawa tak ograna, że niemal nie na miejscu. Niezbitych dowodów łączących przemoc na ekranie z tym co dzieje się na ulicach naszych miast nie udało się zebrać jeszcze nikomu i chociaż spory niepokój budzi fakt, iż sprzedawanie gier nieletnim nie jest w żaden sposób regulowane, to jednak trwamy na stanowisku, że granie w brutalne gry nie robi z człowieka mordercy.

Utwierdził mnie w tym przekonaniu na pozór całkiem niewinnie wyglądający list...

Na pewno znacie Residenta i Nightmare Creatures. Czy od takich gier można zostać psychopatą? W pierwszych grach tego typu chodziliśmy sobie jakąś postacią i zabijaliśmy... hm - nie, mordowaliśmy (rozkwaszenie mózgu przez Magnum 44). Wszystko gra, ponieważ masakrujemy różne potwory, zombie i inne, ale wydaje mi się, że niektóre gry udzielają się niektórym graczom.

⇒ Ok. - na razie same sensowne konkluzje, chociaż autor nie powiedział nam nic nowego.

Założę się też, że nie raz budzicie się z łani potem po jakiejś grze (w moim przypadku była to DRACULA).

⇒ Budzić się to może nie, ale nocne sesje z SILENT HILL dały mi niezłe w kość...

Czasami kiedy gramy np. w NIGHTMARE CREATURES 2 nasze oczy przyzwyczajają się do widoku siekiery i krwi.

⇒ No i zaczyna się. Słyszeliście o schizofrenii? Rozszczepieniu osobowości? No właśnie. Cały list napisany jest jednym charakterem pisma, ale w pewnym momencie - tajemniczo wyrasta liczba mnoga. Nagle autor staje się "nimi"...

Co gorsza nam się to zajeb... podoba, ale później przychodzą nam do głowy różne popaprane pomysły.

⇒ Spowiedź psychopaty.

Ostatnio mój kumpel (Tomek l'm sorry) o obejrzeniu filmu "Krzyk" robi mi głupie telefony w stylu: "Jaki jest twój ulubiony horror".

• ⇒ W tym momencie patrzymy na podpis pod listem - Laizer, a pod nim doktor Chichot. Być może "Tomek" jest Laizerem, albo doktorem Chichotem, ale ja stawiam na trzecią osobowość. Przypadek autora listu staje się coraz bardziej powikłany - nie dość, że bez mrugnienia okiem przeskakuje z jednej osobowości w drugą, to jeszcze jest w stanie prowadzić ze sobą rozmowy telefoniczne. Ba - sam siebie straszy!!!

• Co gorsza chodzi po targach i u ruskich ogląda metrowe kosi po 36 zł.

• ⇒ Widać, że przynajmniej jedna z osobowości jest w stanie konfliktu z "Tomkiem", ale...

• Ale który z nas nie chciałby założyć rękawicy Freddy'ego i nie załatwić tego kolesia co w drugiej klasie zabierał nam kanapki.

• ⇒ ...druga ma za to równie poważne odchyły.

• Czy oglądaliście film dokumentalny "Człowiek pogryzł psa"? Opowiada o seryjnym mordercy i operatorach, którzy towarzysząc mu stają się współuczestnikami morderstwa...  
• Czasami kiedy gram w NC boję się, że ten zabandażowany koleś wyskoczy z mojego pięknego monitora firmy Philips i poćwiartuje mnie. Podobnie było w "W paszczy szaleństwa".  
• Ten kto przeczytał książkę dostawał na pamiątkę siekierą w sagan. 3-mcie się. Chciałem pozdrowić Rafała Tymurę - człowieku jesteś git.

Laizer  
Dr. Chichot

• ⇒ Podczas pisania tego listu "Tomek" nie był chyba aktywny - brakuje jego podpisu. Ciężko wyczuć, która z pozostałych osobowości jest tą dobrą wołającą o pomoc, a której jako małemu chłopcu ktoś z drugiej klasy kradł kanapki. Pewnie to ten właśnie epizod spowodował u doktora Chichota prawdziwe pragnienie zemsty. U Chichota, bo jest podpisany jako drugi w kolejności (a w czasie pisania listu był uśpiony dłużej niż Laizer).  
• Uważam więc, że wołanie o pomoc, stanowiące większą część listu, jest autorstwa Laizera właśnie.  
• Motyw zemsty Chichota, podsycany był w późniejszym okresie przez gry, ale spowodowany - co nie ulega wątpliwości - aktami kradzieży kanapek w szkole. Z przykrością donoszę więc, że znowu wszystkiemu winna jest szkoła.

## LIST PORZĄDKOWY

• Cześć. Gdy napisałem do was miesiąc temu odpowiedzieliście... wiecie co. Więc do emulatorów nie mam zdania, ale mogę opowiedzieć się za jednym z obozów robiących konsole oraz napisać coś z mojego życia hardcore'owego gracza.

• ⇒ Dzięki.

• Najpierw spróbuję przekonać was o wyższości Pegazusa nad wszystkimi innymi konsolami. No więc Pegazus jest najnowocześniejszą, najlepszą i najbardziej zaawansowaną konsolą do gier wideo na świecie, gdyż zamiast przestarzałych już płyt CD i DVD o bardzo małej pojemności wykorzystuje najnowocześniejszej generacji kartridże o gigantycznej, niespotykanej nigdzie indziej pojemności, które są przy tym nadzwyczaj szybkie, wytrzymałe i nie sposób ich uszkodzić przez zarysowanie czy przybrudzenie. Sama konsola, o nadzwyczajnej liczbie aż ośmiu bitów i najnowszej konstrukcji sprawia, że jest niepokonana. (Uwaga, tekst ten jest formą żartu i w żadnym wypadku nie pokrywa się z prawdą). A jeżeli kogoś przekonałem - niech napisze do N+.

• ⇒ Kurczę. Wszystko zepsułeś. Żebyś chociaż pojechał jeszcze z jakimiś argumentami i nie napisał tego nawiasu z wyjaśnieniem, iż jest to żart - to pewnie bym to tyknął. Ale tak...

• Teraz coś z mojego życia. No więc gdy dostałem swoją pierwszą konsolkę (SNES w NTSC) wstawałem o piątej rano i grałem jak porąbany. Później SNES się zepsuł i rozwalifem go na drobne kawałeczki, a teraz go nie ma.

• ⇒ Hmm... Rzeczywiście dosyć hardcore'owa historyjka...

• No... To wasze życzenia spełnione. Aha, przecież miało być coś oryginalnego. Ten list na pewno jest oryginalny - świadczą o tym liczne napisy "oryginał". Mam jeszcze pytanie - dlaczego jak gram na PSX-ie w TOMB RAIDER II to niektóre fragmenty ściany czy podłogi znikają i dlaczego

## OMEGA BOOST ZA FRAJER(ÓW)

⇒ Oto pierwsze efekty naszej akcji OMEGA BOOST ZA FRAJER (ÓW). W tym miesiącu gra wędruje do Łukasza Parchety i Przemka Romanowskiego z Lublina. Łukasz przysłał nam te oto wycinki z magazynu LIVE VIDEO traktującego o, jak łatwo się domyślić, filmach i sprzęcie do ich odtwarzania.

dobnie jak Dreamcast, system PSX II oferuje dostęp do funkcji internetowych. Ma ponadto wbudowane dekodery AC-3 i dts. Na razie nie wiadomo jednak, czy wersja PSX II sprzedawana w USA i w Europie będzie mogła odtwarzać filmy z płyt DVD. W 2003 roku Sony zamierza wprowadzić konsolę PSX III. Jej parametry techniczne są jednak na razie nieznane.

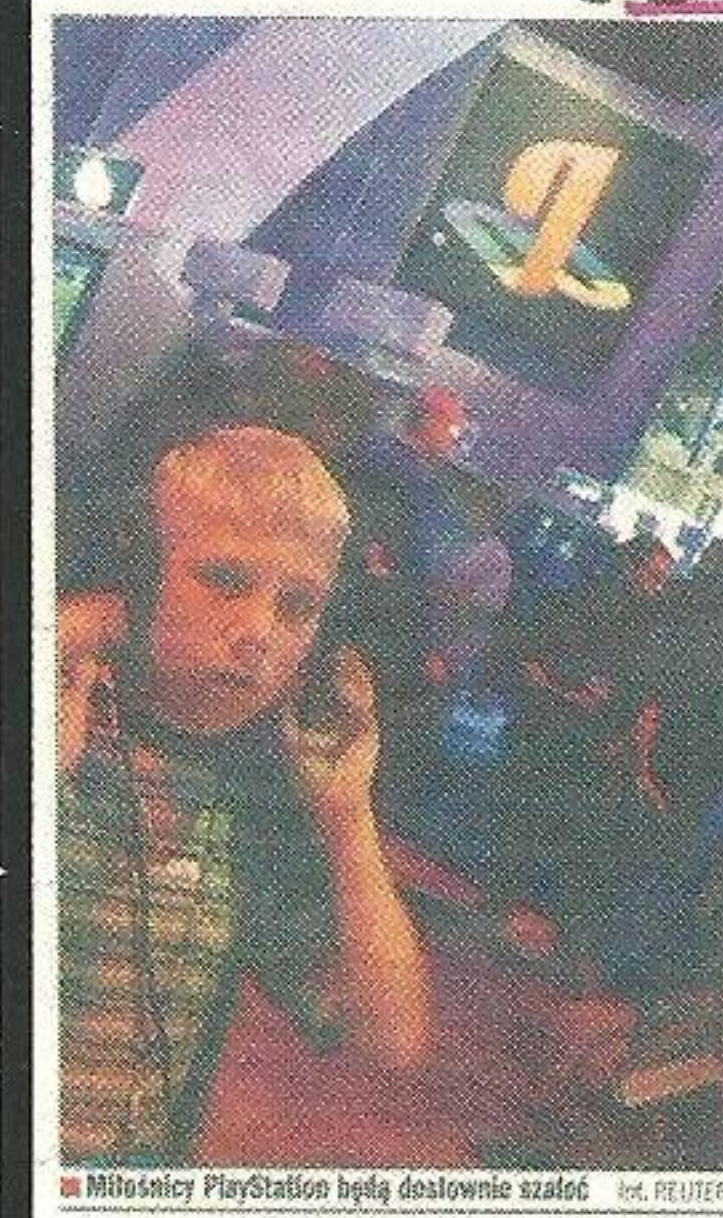
⇒ W Europie PS2 będzie zapewne odtwarzało filmy na kasetach video - na DVD jeszcze chyba u nas za wcześnie. No i wreszcie dowiedzieliśmy się czegoś o PS3. Chcemy więcej szczegółów - cenę i wygląd! Dekoderów nawet nie będziemy komentować.

kańskiej firmy Silicon Graphics. W USA i Europie Dolphin znajdzie się w sprzedaży mniej więcej równocześnie z PSX II. Równoległe z N128 Nintendo zamierza nadal produkować konsolę N64, która ma wciąż

⇒ W Japonii w czerwcu 2001, a u nas za miesiąc. To w takim razie ja jestem mniej więcej w wieku Gulasha. Kawaf rzetelnej, dziennikarskiej roboty...

⇒ Przemek Romanowski - wycinek z SuperExpressu.

## Zafureczą joysticki!



- Nie wiem czemu do tej pory nikt nie wpadł na pomysł, żeby zorganizować prawdziwy turniej dla miłośników PlayStation - dziwi się Izabela Murzyn z radia RMF. Dziś, w piątek, 29.09 zapasownicy Star komputerowych mają okazję pokazać, co potrafią.

W klubie Wektor X (ul. Polna 13) odbędzie się finał turnieju "Mirinda PlayStation Cup". - Od 20 września w siedmiu miastach Polski trwały eliminacje - tłumaczy pani Izabela: - Dziś zmierzą się ze sobą najlepsi - zachęca.

Impreza rozpocznie się o godz. 18. Przebieg każdej z gier zobaczymy na telewizorze. Mistrz Polski stanie się posiadaczem PlayStation II. Europejska premiera tej konsoli zapowiedziana na listopad. O jakości PlayStation II może świadczyć cena. "Stara" konsola kosztuje ok. 600 zł, nowa - aż 3 tys. zł!

Ala ta nagroda nie będzie jedyną. Najlepszy "rajdowiec" będzie miał szansę zmierzyć się z samym Krzysztofem Holowczycom! Zobaczymy, czy na kierownicy jest równo szybki na ekranie komputera. Wstęp na imprezę jest wolny. PRSA

⇒ Aż mi serce zafurkotało jak to przeczytałem. Potem chwyciłem za mój ulubiony dżojstick DualShock i zacząłem grać wpatrując się w monitor komputera przy narastającym furkocie - tym razem Duala. Mistrzostwo świata. Nie wierzybym, gdybym nie przeczytał...

⇒ I jeszcze artykuł z krakowskiej Gazety Wyborczej, przysłany przez Pawła Bielę.

## Konkurencyjni bohaterowie

Od kiedy Polsat zaczął wyświetlanie nowej bajki „Pokemon”, rośnie zainteresowanie postaciami z tego filmu. Bajka powstała na podstawie gry Intendo i skierowana jest do dzieci w wieku 10-12 lat. - Coraz częściej klienci pytają o Pokemona. Tam jest mnóstwo postaci, więc firmy produkujące zabawki będą mieć dużo możliwości - mówi Andrzej Jopp, kierownik działu sport i zabawki w Tesco.

ANNA GĘBICKA

⇒ Przy dużej konkurencji ze strony konsol Lejstejszyn i Rymkast, na czoło dzięki swoim Kokemonom wysunęło się Intendo. Duża litera na przedzie wskazuje rozmyślne nazwanie, a nie polknięcie litery. Ładnie, ładnie.

KONKURS TRWA. ŚLIJCIE, ŚLIJCIE...

przenikam przez niektóre elementy. Z góry dzięki.

Tom z Oleszna

➔ Dlatego, że podczas projektowania PlayStation popełniono jakiś błąd w jednym z chipów odpowiedzialnych za liczenie i wyświetlanie grafiki. To przenikanie i łapanie się poligonów nazywa się „clipping” i jest obecne praktycznie wszędzie - WIPEOUT czy RIDGE RACER też nie są od niego wolne. Trudno się mówi.

### DUMA I UPRZEDZENIE

Hej men! Witam redakcję N+. Pewnego (nie)słonecznego dnia październik śpiąc na lekcji geografii doznałem olśnienia.

➔ Dzień jak co dzień...

Mianowicie poczułem, że mam maxi pociąg do konsol. Jeżeli chodzi o konsole to jestem zakochany. Tak miodnych gier jak na Play-a nigdy nie widziałem. Zresztą DC nie jest gorszy. Mam kompa (PC) od ok. 4 lat. Powoli zaczyna mi się przejechać. Gierki są nudne i bzdurzone - sytuację ratuje Net. Aha - jeszcze jedno. Co do niejakiego Pati (ego?). W CD Action nic takiego nie pisali. Im chodziło o to, że DC powoli schodzi bo gry na niego są drogie i trudne do zdobycia. Ale z PS2 to już przesada. CDA przegięła pałkę. PS2 rulez!

➔ No właśnie. Zaczyna się. Niniejszym oznajmiam, że zgodnie ze zwyczajem przyjętym na okoliczność konkursu „Gra za frajer(ów)” nie będziemy drukować waszych wypowiedzi czy komentarzy na temat tego co „ktoś powiedział”, czy „ktoś napisał” bez dokładnych cytatów dotyczących wyżej wymienionych źródeł. Czyli na przykład - napisała pani redaktor, że w Claudii piszą o przewadze Xboxa nad GameCube'em - spoko, tylko przyslijcie dokładny wycinek. Skontaktowałem się z mną autor tekstu z telegazety, o którym pisaliśmy w zeszłym numerze w kontekście „Gry za frajer(ów)” i wyjaśniamy sobie powoli na czym sprawa stoi. Dlaczego - bo Michał zamailował nam swój komentarz na temat tamtego tekstu, a nie jego dokładną treść.

### TAAAAAAA...

1. Co trzeba zrobić, żeby mieć tak pracę jak wy?

➔ Pierwszy krok. Cokolwiek. Ale nie jest nim zadanie listownego pytania. Jakaś próbka tekstu może?...

2. Ile będzie kosztował Xbox i czy można go przerobić?

➔ O, to mi się podoba..

3. To samo odnośnie PS2.

➔ Numer dwa w hierarchii „fajnych pytań”.

4. Kiedy w ogóle wyjdzie Xbox.

➔ Ale tego to się nie spodziewałem.

PS. Ceny podajcie w złotówkach.

Jakub z Poznania

➔ Musimy poczekać do czasu kiedy pozna je ktokolwiek, czy możemy walić na wyczucie?

### A OSKARA OTRZYMUJE...

➔ Czytając ten list doznałem uczucia, które po raz ostatni towarzyszyło mi podczas lektury noweli „Kamizelka”. Aby więc nieco dodać dramatyzmu wydarzeniom, dorzucimy scenariusz.

Kamera powoli przesuwa się nad budynkami spowitymi gęstymi chmurami. Powoli przebija się przez mrok opustoszałego miasta i zmierza w kierunku małego okienka wielkiej kamienicy. Jedyne okienko, gdzie pali się światło. Kamera zbliża się w kierunku okna, a obiektyw kieruje się na dół pokazując ujadającego psa; na rowerze przejeżdża spieszący się gdzieś człowiek w szarym, podniszczonym płaszczu. Zbliżenie na jego zmęczoną, pobrużdżoną twarz. Obiektyw podnosi się i kamera znacznie przyspiesza. Po chwili znajduje się tuż przy oknie. Widzimy panoramę pokoju. W łóżku siedzi MEŁODY CHŁOPAK. To MIKSER. Jest po szyć przykryty

• kołdrą. Obok łóżka leży zamknięty podręcznik do matematyki. MIKSER pisze coś na kartce wyrwanej z zeszytu.

• Właśnie leżę w łóżku chory na grype i zamiast uczyć się matmy piszę do was list gdyż chciałbym zwierzyć się z mojej przygody z grami, a w szczególności z PSX-em. Stało się to wszystko ok. 3 lata temu, kiedy starsza wreszcie postanowiła sprezentować mi konsolę. Był to mroźny, zimowy dzień tuż przed feriami zimowymi i myślę, że to był najpiękniejszy dzień w moim życiu.

• ➔ Retrospekcja - na kliszy czarno-białej. Widzimy kobietę niosącą pod ręką jakieś zawiniątko. Wokół niej szaleje wichura i pada gęsty śnieg. Uderzona potężnym podmuchem wiatru kobieta zatrzymuje się, po czym pochyliła się do przodu i podejmuje walkę z żywiołem. Powoli stawia nogę za nogą kierując się w stronę widniejącego w oddali domu. W jednym z okien widzimy przyklejoną do szyby twarz chłopca. Z tej odległości nie daje się rozpoznać rysów.

• Gdy wróciłem do domu z konsolą poczułem spełnienie - dzięki mnie, wielu z moich kumpi również kupiło PSX.

• ➔ Zmiana sceny powyżej. Przy pomocy montażu scen nagranych techniką blue boxu w miejsce kobiety idącej przez śnieżycę wkładamy młodego chłopaka.

Oski

• Byłem pierwszym właścicielem konsoli na mojej dzielnicy. Właśnie dzięki konsoli ci kumple przekształcili się w prawdziwych przyjaciół. Do dziś pamiętam jak co sobotę spotykaliśmy się u mnie i graliśmy do nocy w TEKKENA 2 i 3, a później w RESIDENTA 1,2, 3 w MGS i SILENT HILL.

• ➔ Kamera obraca się wokół własnej osi pokazując różne sceny. Roześmiane twarze grających na konsoli chłopców, skupienie malujące się podczas walki z Liquid Snake'iem na obudowie Metal Geara, triumfalny wzrok Miksera patrzącego na pokonanego w Tekkenie koleżkę...

• To dopiero były czasy - zawsze po ostrej sesji jeszcze fazyliśmy po osiedlu i gadaliśmy o grach, o laskach o czymkolwiek.

• ➔ Kamera przesuwa się powoli pokazując rozprawiających o czymś i gestykulujących przy tym żywo chłopców.

• Niestety nasze drogi się rozeszły już dawno, lecz tych ludzi, tych chwil i tych przyjaźni już nigdy nie zapomnę. Już nigdy nie będę też traktował konsoli jak zwykłego kawałka plastiku, gdyż dzięki niej przeżyłem najwspanialsze dni w moim życiu.

• ➔ Ostatnie ujęcie Miksera siedzącego nad albumem ze zdjęciami kolegów. Na stoliku obok leży konsola. Ściemnienie obrazu. Napisy.

Mikser z Kalisza

• PS. Karta w prezencie dla redakcji

• ➔ Dzięki, w przesyłce nic nie było. Ale list - wzruszający.

### GARŚĆ PORAD

• Dzień dobry. Proszę usiąść. Dzisiaj chciałbym zwrócić uwagę na wzrastającą panikę wśród graczy. A więc chodzi mi o fakt... Bąkowski cisza!... że... aha... że cena nowego dziecka Sony jest taka sama jak pierwszego plejaka (gdzie tylko ukazał się u nas). Wniosek jest więc taki, że dostajemy zupełnie nowy sprzęt za cenę starego i to chyba wielki postęp w końcu.

• ➔ Ciekawy argument. Demagogiczny - bo nowy sprzęt dostajemy za cenę starego, ale wtedy kiedy był nowy. Gdyby wziąć to co piszesz dosłownie, to oznaczałoby to, iż implikujesz, że PS będzie kosztował 599 zł.

• Koniec lekcji. Wyjazd. Tak naprawdę mam na myśli to, że przesadzacie z tym „jaki on drogi”. PSX też był drogi, a zobaczcie jak się sprzedawał nawet w Polsce (czyt. w kraju, w którym nie rosną wiśnie).

• ➔ Ale nie sprzedawał się w takiej liczbie wtedy, kiedy kosztował te kilkanaście baniek, ale wtedy, kiedy jego cena spadła.

• Tak tak, oczywiście że piractwo pomogło, ale plejaka i tak trzeba było kupić.

• Zafascynował mnie także list... kogoś kto pisze, że Sony dało sposób na piraty do PS2. Wcale by mnie to nie zdziwiło.

Błażej z Poznania

• ➔ Chciałem, żebyście wiedzieli, że takie punkty widzenia też są prezentowane.

### NIE ROZMIAR, A TECHNIKA

• Witajcie! Pisze laureat waszego konkursu. Zaszło pewnie nieporozumienie. Wysłałem zdjęcia płonącego logo N+ - miało ono 8 na 2 metry, a nie jak napisaliście - 3 na 2.

Bartek Bekker

• ➔ Ok., prostujemy. Sorry Bartek.

### IT'S-A ME MARIO!

• Pozdrowienia dla redakcji od czytelnika ze słonecznego półwyspu Garetano. Mają tutaj szaleństwo na punkcie Pokemon. Na plaży widziałem gościa podobnego do Mariana Wąsatego.

Filip z Włoch ale z Wrocławia

• ➔ Trzeba było pyknąć zdjęcie. A tak musimy sobie wyobrazić...

### NO NIEŻLE...

• Przesyłam wam te zdjęcia (sorry za złą jakość) ponieważ bardzo chciałbym aby znalazły się one w galerii. Jest to wynik mojej ciężkiej, żmudnej ale za to wspaniałej pracy, na którą poświęciłem całe wakacje. Zdjęcia przedstawiają model potwora, którego robiłem przez trzy miesiące (obecnie jest on wykańczany). Potwór jest skrzyżowaniem Adam Crowley'a z Resident Evil oraz mojego własnego pomysłu. Dla jasności podam jeszcze wymiary - wzrost w pozycji siedzącej (tak jak na zdjęciu) 1,60 m., waga - około 230 kg. Materiał, z którego został wykonany: gips budowlany i szpachlowy.

Grzegorz z Jaworzyny Śląskiej

• ➔ O, matko. Potwora publikujemy w galerii. Czad.

### XEROBOYS

• Pewnego słonecznego, wrześnieowego dnia w moje ręce trafił 25 numer Neo Plus. Jak zawsze najpierw otworzyłem piśmko na stronie z galerią. W tym numerze rozwiązano konkurs Syphon Filter. Ale zaraz, zaraz - co ja widzę? Aż dwa z nagrodzonych rysunków już gdzieś widziałem. Sebastian odwalił niezłą manianę. Każdy polski komiksiarz z pewnością zapoznał się ze spolszczonym wydaniem komiksu WILD C.A.T.S.. Nasz konkursowicz zresztą też, bo ten rysunek jest zerznięty i to kiepsko. Na dowód wysyłam ksero. Koleś nie pokusił się nawet o zmianę stroju Huntsmana (tak nazywa się postać narysowana zamiast Logana), nawet kolorystyka jest ta sama, tyle, że gorsza. Bohater numer 2 - Łukasz zrobił podobnie, tyle, że z komiksem „Iron Man”. Przerysował, trochę zmienił ale i tak się nie postarał. Od razu widać było kto zrobił najlepszą pracę ale Łukasz nie dostał nagrody, bo oparł się o znany wszystkim materiał, a wam chodziło o „własną inwencję”. Na pierwszy rzut oka widac, że facet ma talent - nie wszyscy byliby w stanie wykonać taki rysunek, nawet opierając się o materiał promocyjny gry” i dlatego to on powinien wygrać.

Grzegorz z Kołobrzegu

• Witam po raz drugi. Mój poprzedni list nie był chyba na tyle głęboki, żeby go wydrukować, ale mam nadzieję, że ten już się znajdzie. Poruszyły mnie prace na konkurs Syphon Filter. Zwłaszcza te zwycięskie - Sebastiana i Szymona. To są zwykłe, tanie ksera. Możecie nazwać mnie donosicielem i kablem, ale ten konkurs powinien wygrać według mnie Łukasz Kaczmarek. Mimo, że kserował, kserował jawnie, zabija techniką. Chodziło wam o własną inwencję, a taką wykazał np. Marcin Przygoda i Patryk Pieściński. By nie być gołosłownym przesyłam ksera z komiksów, którymi posłużyli się Sebastian i Szymon. Wstydzicie się chłopaki. „Więc ostrzegam - kogo - wszystkich xeroboyów”...

Mateusz z Trzemeszki

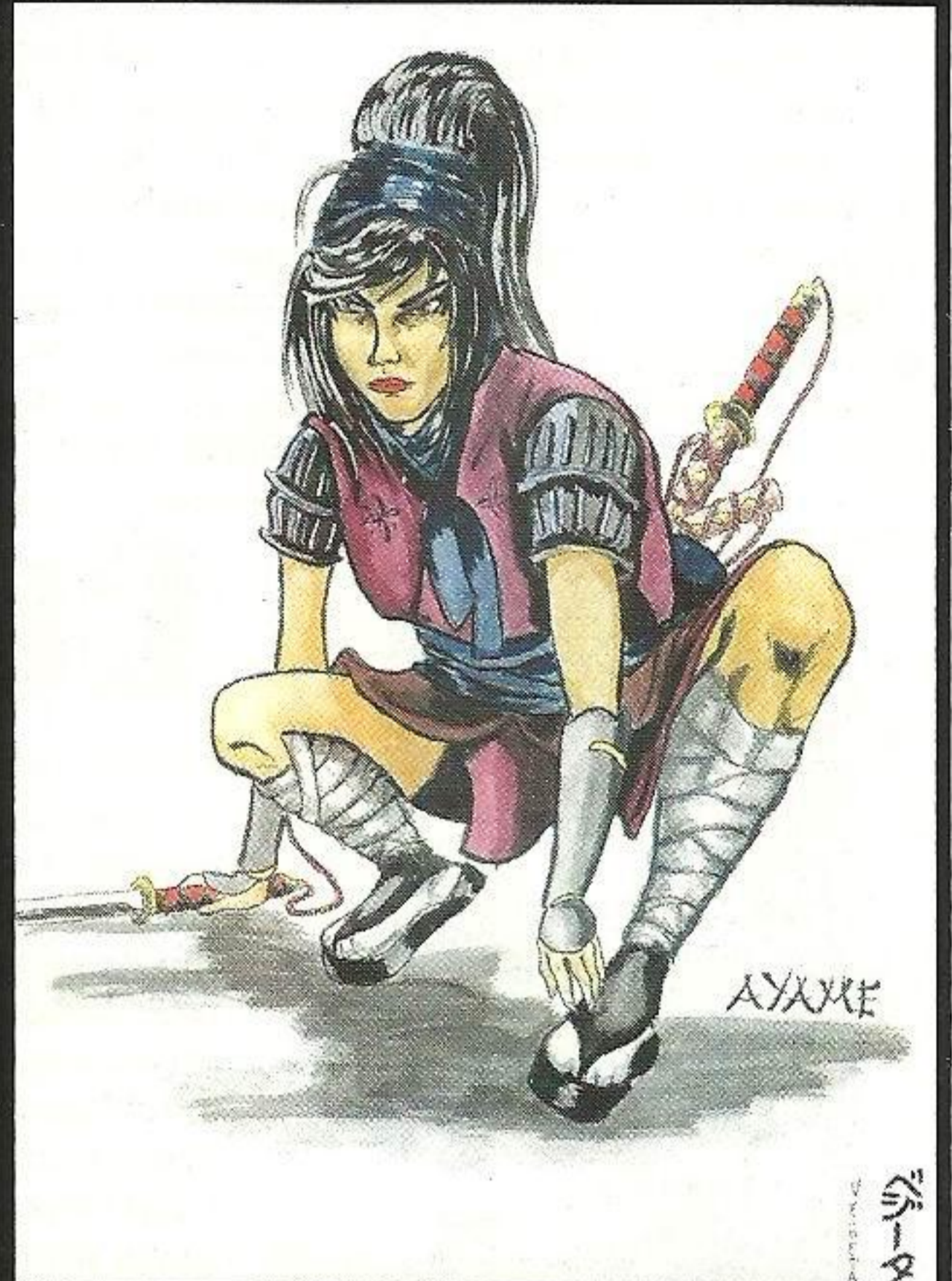
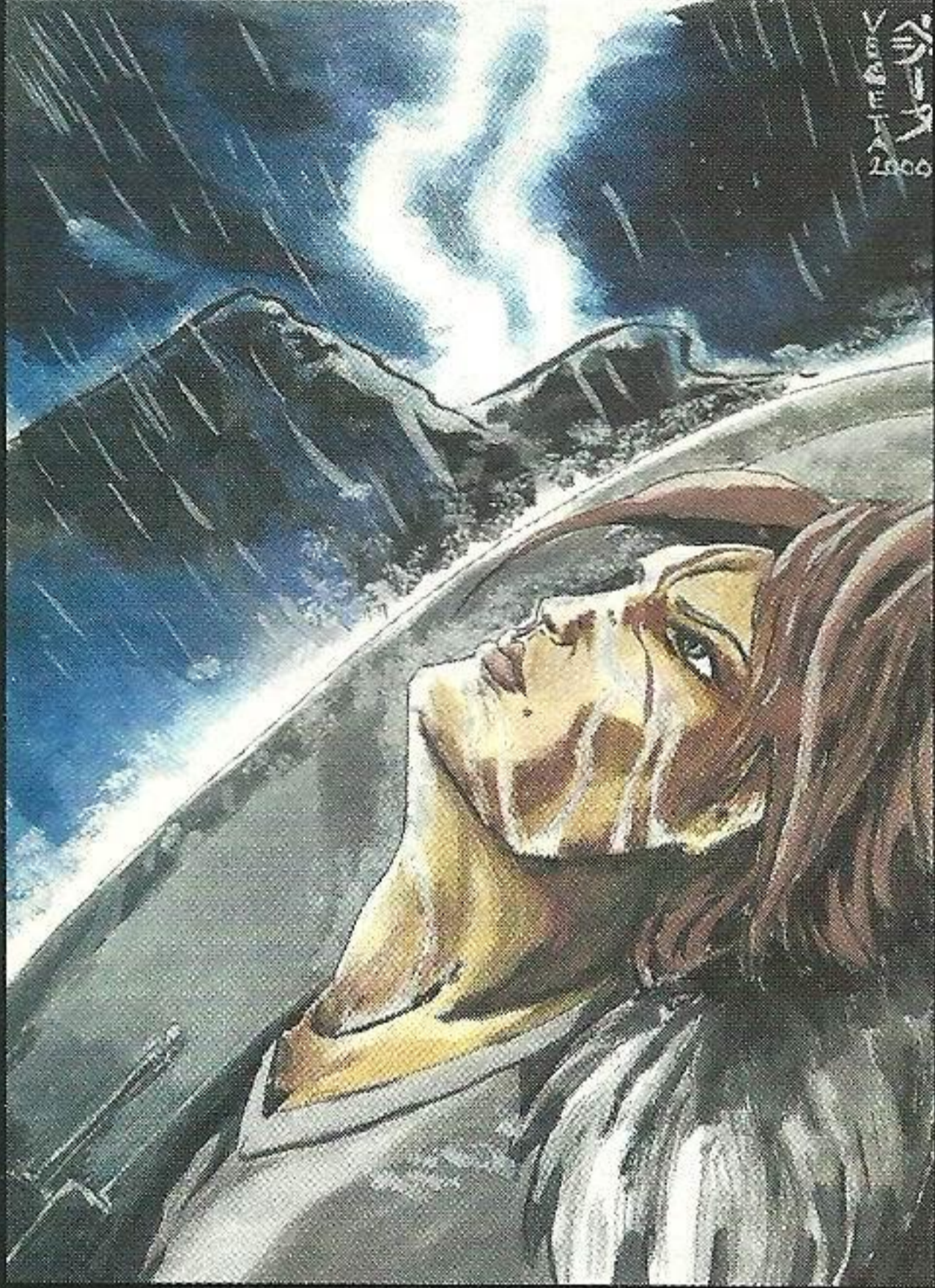
• ➔ Pierwszy mail dotyczący kserobójów przyszedł w dwa dni od ukazania się numeru w kioskach. Nie mieliśmy jednak dowodów na to, że prace były przerysowane. Zaczekaliście więc z wysyłką nagród do czasu przeprowadzenia śledztwa i niestety okazało się, że wszystkie nagrodzone prace to ksera. Odbieramy je przerysowankom, a nagrody dostaną: Łukasz Kaczmarek, Łukasz Iwański i Marcin Przygoda.



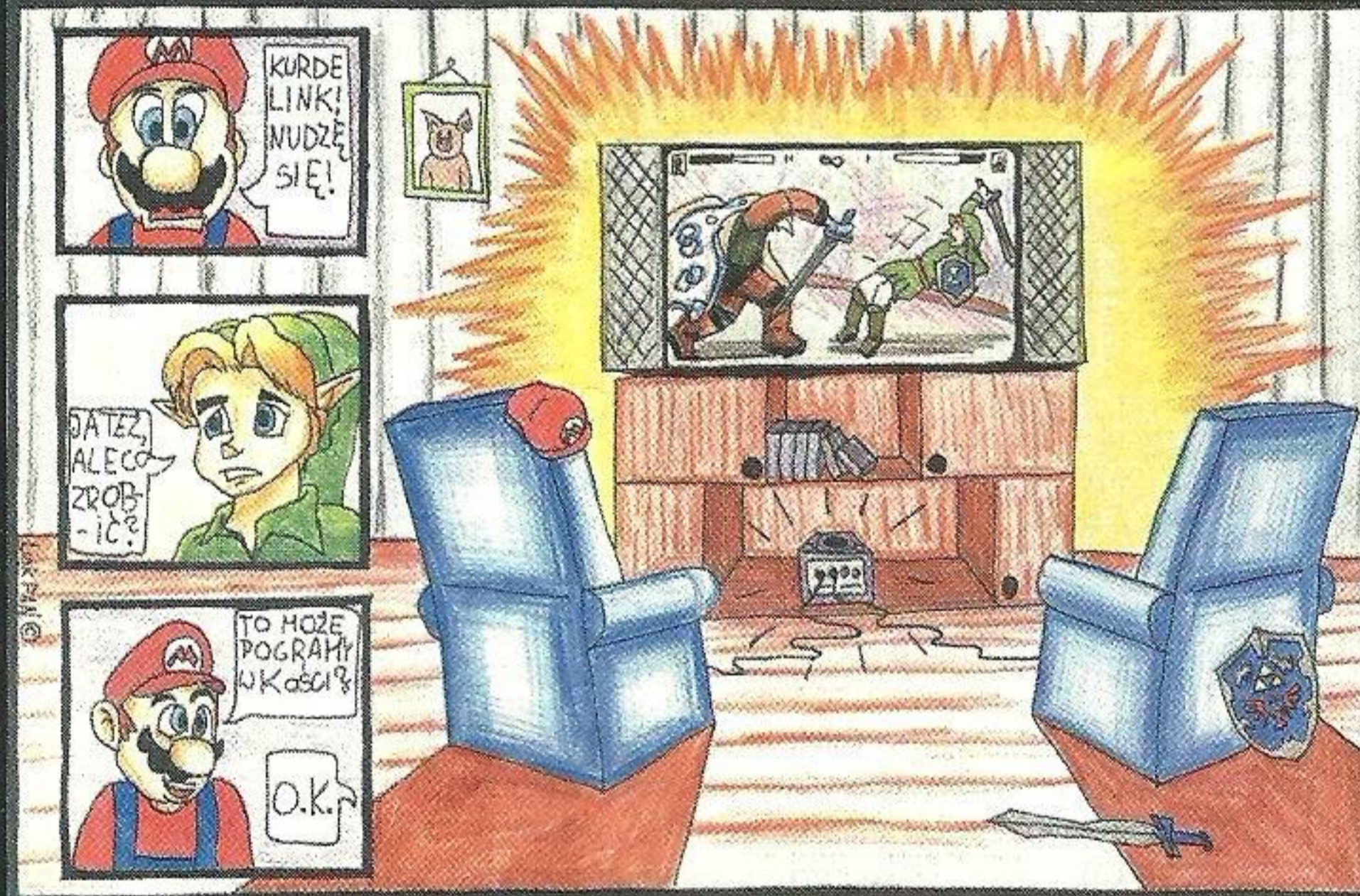
# Galeria NEO PLUS

Cześć! Szkoda, że tak się porobiło z konkursem Syfona. Trzeba jednak śmiało patrzeć w przyszłość - przed wami kolejny konkurs, tym razem z królikiem na kraku Vibrim w roli głównej. Pokażcie co potraficie, w wyszkoleniu wojskowym i sporcie. Acha - nie przysyłajcie prac A3 bo na skaner nie wchodzi. Nara. Gulash.

VEGETA z Lublina - bardzo fajne rysunki. Popracuj nad twarzami, wyglądają trochę... starczo? i lykaj znów konsolę jak najszybciej... PSOne jest śliczna, prawda?



Łukasz Kryński - czyżby kolejna wojna wisiała w powietrzu?



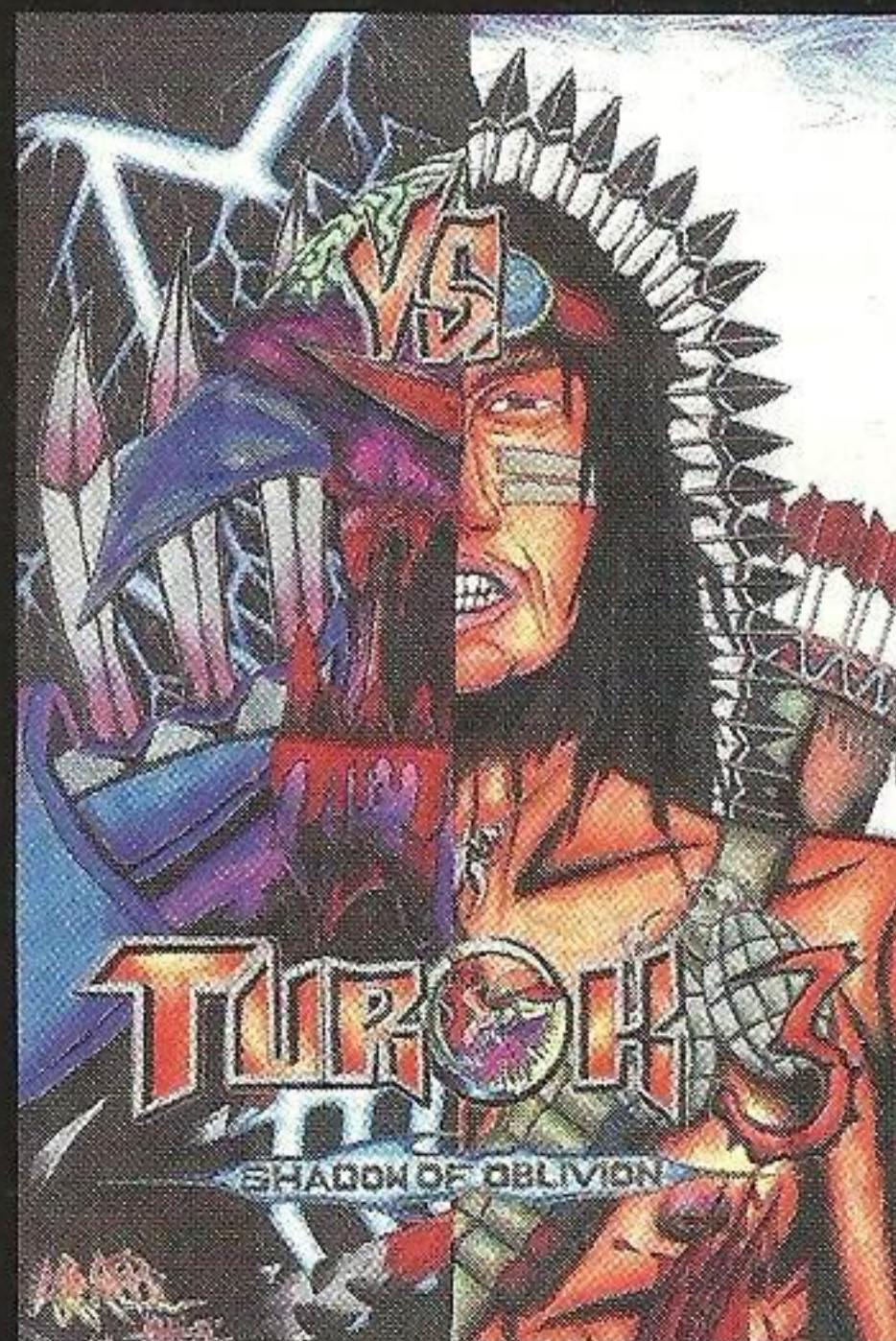
Grzegorz Korpysa - Oto i wspomniany potwór. Szkoda, że musiałem uciąć mu nogi.



Łukasz Szalach - Niezłe, tylko dlaczego w formacie A3? Mniejsze proszę!



Michał Nabzdyk - fan 'TENDO, stałe supportujący ENPLUS



Błażej Mastek - fajny Ash z kobitką. Rysuj dalej...



# Twin Turbo Deluxe

TWIN TURBO DELUXE jest kierownicą kompatybilną z konsolami Playstation, PlayStation 2, Nintendo 64 oraz komputerami klasy PC. W skład zestawu wchodzi kierownica, przystawka z dwoma pedałami (gaz i hamulec) oraz przystawka skrzyni biegów i hamulca ręcznego. Na tarczy kierownicy znajduje się 14 przycisków, dwa z nich umieszczone są od spodu koła. Dźwignia skrzyni biegów ma cztery pozycje wychylenia. Całość może pracować zgodnie ze standardami joypada do każdej z wymienionych platform, a także dodatkowo zgodnie ze standardem joypada typu Negcon i DualShock, czyli wyposażona jest w opcję drżenia.

Za pomocą dodatkowego klawisza na wierzchu koła można przeprogramować ustawienia kierownicy i przystawek. Dodatkowe dźwignieki z tyłu modułu kierownicy umożliwiają zmianę kąta nachylenia kierownicy względem podłoża (3 pozycje), a także długości kolumny kierownicy (do 50 mm - 3 pozycje). Specjalne "imadefko" pozwala na czasowe przytwierdzenie modułu skrzyni biegów do stołu. Całość wykonano z plastiku, acz kierownica na wysokości godziny 3 i 9 pokryta jest gumopodobnym tworzywem, dzięki czemu lepiej trzyma się dłoni. **Kontakt: Manta (022) 643-54-20**



# Color Boy Accessories

COLOR BOY GAME ACCESORIES to zestaw do konsolki GameBoy COLOR, składający się z dwóch części: nakładki na kontroler i przystawki dźwiękowej. Nakładka ma formę plastikowej opaski, którą nasuwa się na konsolkę na wysokości przycisków i kontrolera kierunków. Dzięki niej sterowanie grą odbywa się za pomocą prostego joysticka, a przyciski "A" i "B", dzięki nakładce stają się większe, przy czym mają też większe wychylenie (są dość wysokie i leżą na sprężynkach). Płaszczyzny przycisków nachylone są do siebie a ich powierzchnia jest porowata, co zapobiegać ma ześlizgiwaniu się palców podczas gry.

Przystawkę wsuwa się na spód GameBoya, wpasowując zamontowane tam wejściówki: słuchawkową i zasilaczową do portu konsoli. Za pomocą wbudowanego w przystawkę przełącznika można teraz ustawiać tryby pracy urządzenia. Dzięki temu, że ma ono wbudowany głośniczek można też odsłuchiwać dźwięk z samej przystawki.

Całość wykonana jest z nieprzezroczystego plastiku i trzyma się przy konsolce na zatrzaskach. Masa przystawki jest spora, więc zwiększa to znacznie wagę podłączonego kompletu. **Kontakt: Ultima (022) 624-78-16**

# Ducati Corse

W tym przypadku mamy do czynienia z kierownicą do PlayStation, symulującą kontroler motocyklowy i rowerowy. Na obudowie znajduje się 15 przycisków - oprócz standardowych jest tu także przycisk "mode", umożliwiający zmianę trybu pracy urządzenia między standardowym kontrolerem PlayStation, DualShockiem, a



kontrolerem Negcon. Zmiana trybu pracy, oraz poziom otwarcia dopływu paliwa sygnalizowany za pomocą liczby świecących diod umieszczonych na tarczy kierownicy (jest ich w sumie 6). Przyciski R i L zamontowano pod kciukami, z przodu kierownicy. Oprócz przycisków na kierownicy znajdują się też dwie manetki hamulca (stylizowane na manetki z prawdziwej kierownicy motocyklowej). Dodatkowo stworzono możliwość dodawania gazu za pomocą ruchomej rączki na prawym ramieniu kierownicy. Umieszczona na dole korpusu dźwignia pozwala ustawić kierownicę pod jednym z trzech kątów względem poziomu. Od spodu zamontowano trzy spore przysawki, za pomocą których można przymocować kierownicę do gładkiej powierzchni. Całość wykonana jest z lekkiego, nieprzezroczystego plastiku. **Kontakt: Manta (022) 643-54-20**

# Soundtracki!



W firmie ULTIMA dostępne są już nowe soundtracki z japońskich gier. Możecie spędzać wolny czas (lub pracować) przy dźwiękach z SOUL CALIBUR, BIOHAZARD 2, SILENT HILL, a nawet THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME. Jakość dźwięku na wszystkich kompaktach jest doskonała, a niektóre z nich (jak na przykład OCARINA OF TIME) nagrywane były przez orkiestrę symfoniczną! Do każdej płyty dołączona jest książeczka zawierająca dodatkowe informacje na temat płyty i kompozytora. Oprócz tytułów i czasu trwania piosenek, można tu znaleźć dane dotyczące procesu komponowania i nagrywania piosenek, refleksje kompozytora, a także poznać korzenie danej gry, czyli wspominki z jej poprzednich części. Niestety większość zawartych tu informacji podano w języku japońskim. Na płycie znajdują się nie tylko motywy muzyczne z intra i poziomów gry, ale także z menu głównego i menu opcji. Tak więc na kompakt wrzucono dosłownie całą ścieżkę dźwiękową gier. **Kontakt: Ultima (022) 624-78-16**

# Tank Assault

Tank Assault to symulator czołgu wyposażony w ciekłokrystaliczny wyświetlacz. Aby grać, urządzenie przykłada się do oczu jak lornetkę. Gracz staje się operatorem czołgu. Do pomocy jest radar, który informuje o ruchach przeciwnika i położeniu min. Sterowanie jest proste: lewa ręka kieruje ruchami czołgu, a umieszczonym obok przyciskiem Ammo przeładowuje się amunicją. Natomiast kciuk prawej ręki obsługuje działko. Do wyboru masz 3 rodzaje broni. Podświetlany na zielono i szerokokątny ekran umożliwia grę w nocy i podgląd pola walki w promieniu 360 stopni. Znajdują się na nim wszystkie ważne informacje dotyczące gry, takie jak: ilość amunicji i procentowe zaliczenie kolejnych misji. Tank Assault ma system wbudowanych lusterek, który sprzyja zabawie. Zabawka jest wytrzymała, oraz estetycznie wykonana. Urządzenie nie wymaga podłączenia do gniazdka, komputera lub innych źródeł prądu. Zasilanie czerpie z baterii (dwa paluszki) i po dwóch minutach od zaprzestania gry samo się wyłącza, więc nie trzeba wymieniać co tydzień baterii. **Kontakt: Manta (022) 643-54-20**



# ZBIJAMY CENY ZAWODOWO!

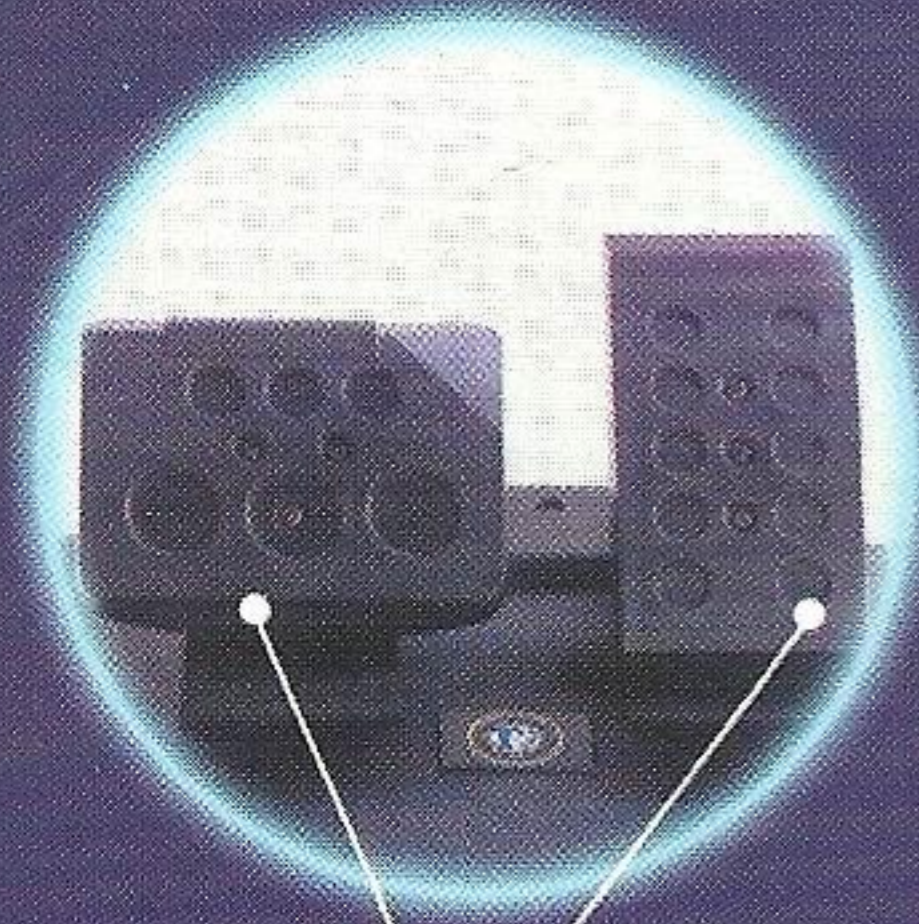
# PS GEARMATIC PRO



wygodne przyciski zmiany biegów  
umieszczone na kierownicy  
a'la Formuła 1



centralny panel kontrolny  
ułatwiający obsługę  
rewelacja! (jak w Mercedesie)



idealne odwzorowanie  
pedałów samochodu rajdowego,  
wymaga zróżnicowanej siły nacisku  
(hamulec stawia większy opór),  
unikat i absolutna nowość!

**Limitowana  
edycja!**



- kierownica do PlayStation i PlayStation 2
- podwyższona trwałość i niezawodność
- działa z każdą grą
- posiada wbudowaną funkcję wstrząsów (Dual Shock)
- doskonale wyprofilowana kolumna kierownicy
- możliwość dowolnego programowania funkcji
- kąt obrotu koła kierownicy 180°
- instrukcja w języku polskim

*„Ta nowa kierownica do PlayStation jest  
najbardziej estetycznym i funkcjonalnym  
urządzeniem, jakie widzieliśmy.”*

Gulash, NEO Plus, nr 09/2000

## NIE PRZEGLĄD!

Dostępne od 15.10 do 15.12 wyłącznie w sieci

# Auchan

Centra Handlowe **Auchan**

Gdańsk, ul. Kartuska  
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.30  
niedziela od 9.00 do 20.00  
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 769 86 46

Mikołów, ul. Gliwicka 3  
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.00  
niedziela od 9.00 do 20.00  
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 772 86 46

Piaseczno, ul. Puławska 46  
poniedziałek-sobota od 7.30 do 21.00  
niedziela od 9.00 do 20.00  
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 715 86 72

Poznań-Swadzim, ul. Św. Antoniego 2  
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.00  
niedziela od 9.00 do 20.00  
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 664 86 72

Sosnowiec, ul. Zuzanny 20  
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.00  
niedziela od 9.00 do 20.00  
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 789 86 44

Warszawa, ul. Modlińska 8  
poniedziałek-sobota od 8.00 do 21.00  
niedziela od 9.00 do 20.00  
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 519 86 72

Zapraszamy do skorzystania z naszej oferty zakupu  
Bonów Towarowych Auchan.

Dodatkowe informacje w punktach obsługi klienta,  
w każdym ze sklepów.



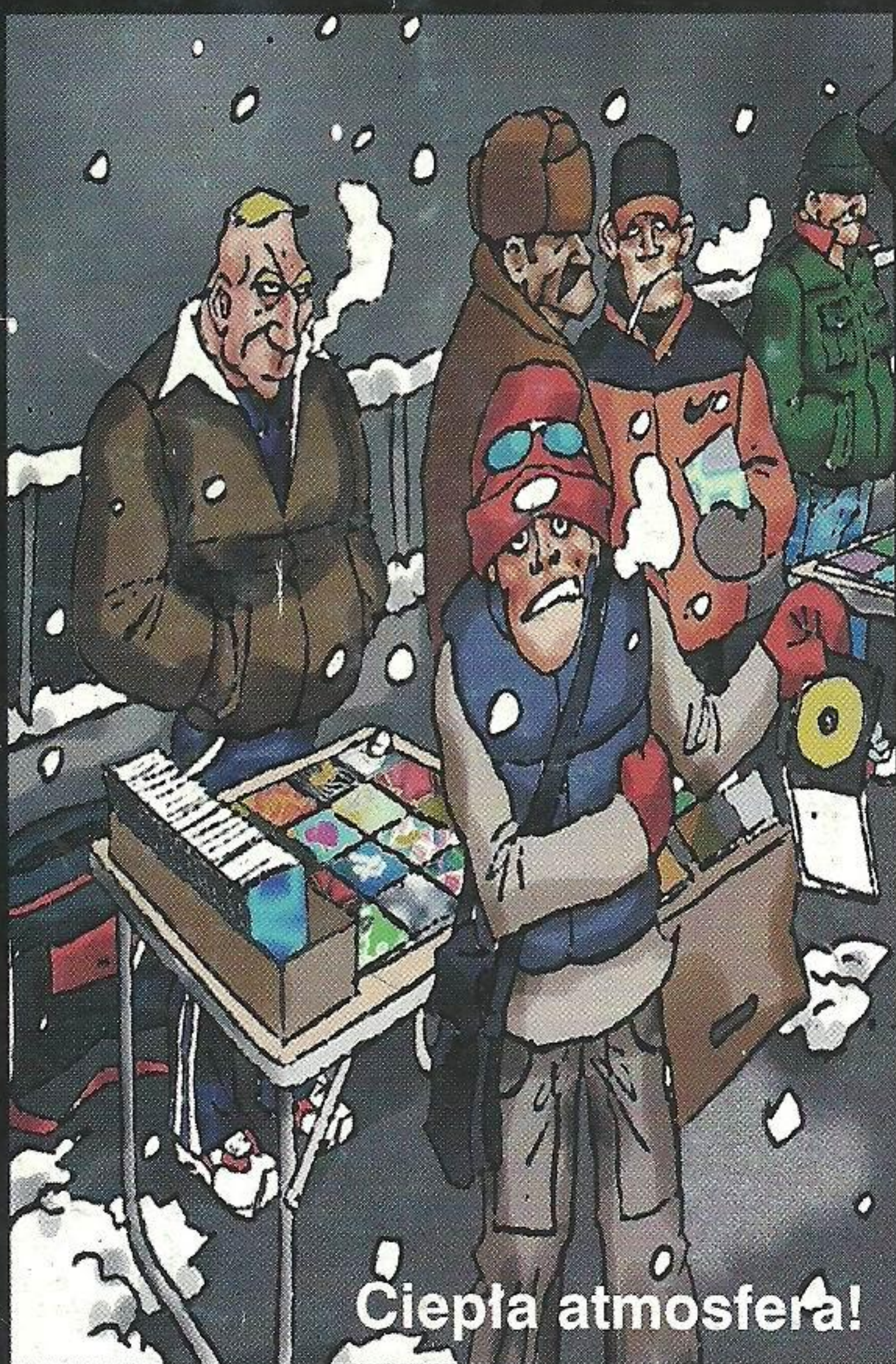
OFERTA WAŻNA DO WYCZERPIANIA ZAPASÓW MAGAZYNU



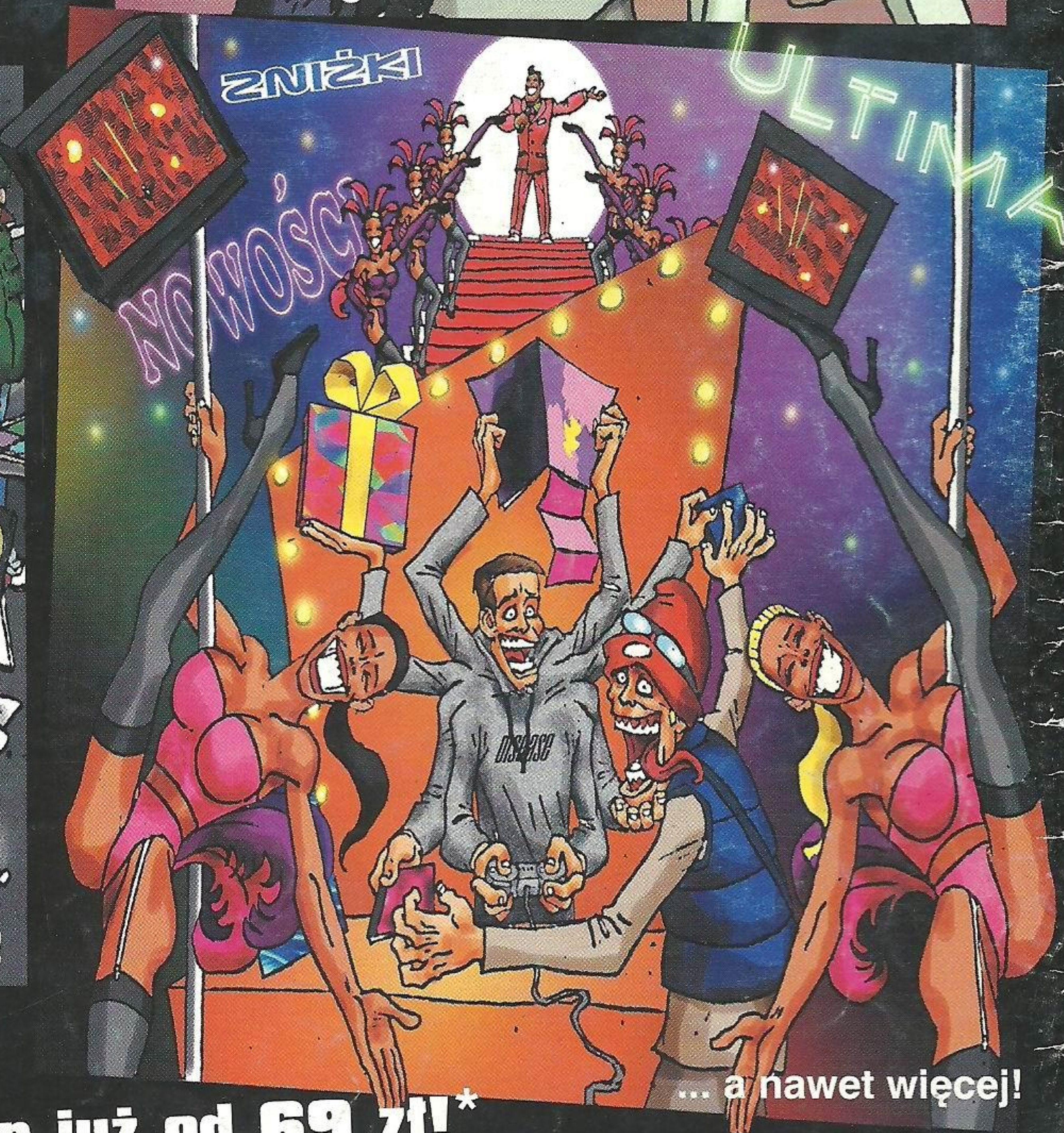
Duży wybór!



Miła obsługa!



Ciepła atmosfera!



**Gry na PlayStation już od 69 zł!\***  
**PlayStation 2 - miesiąc do premiery!\***  
**Pokemon na GameBoy'a - promocja!\***  
**Najnowsze gry na Dreamcast!\***

**ULTIMA**  
Świat Elektroniczny/Rozrywkowy

\*Szczegółów szukaj na stronach 49-52 lub w sklepach Ultima:  
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.