

TOKYO GAME SHOW jesień 2001 • Dwa nowe konkursy • 5 importów

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

# NEOPLUS

LISTOPAD 2001 (11/2001) CENA 6.42 ZŁ (W TYM 7% VAT)

37

## SOUL CALIBUR II

13 cudownych shotów  
Namco w najlepszej formie

## GAMECUBE

Testujemy nową konsolę

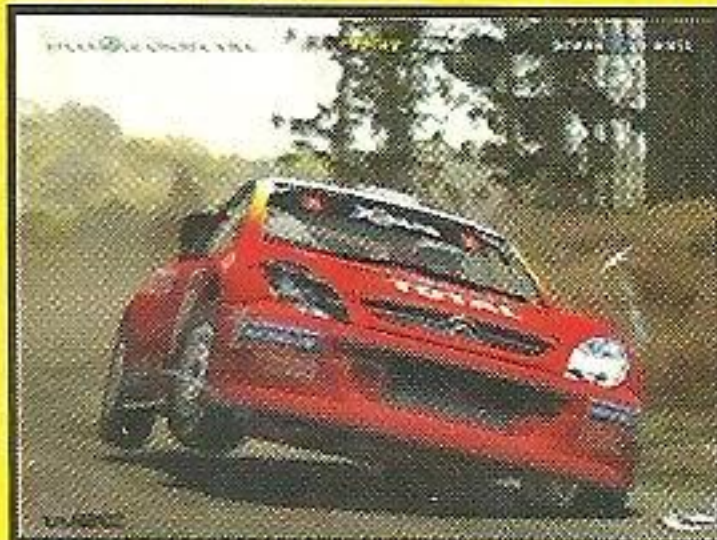
## RECENZJE

NHL 2002 • AIRBLADE • HALF-LIFE  
CRASH BANDICOOT 4 • MUMMY RETURNS  
SPIDER-MAN 2 • X-MEN 2 • ICO i inne...

### 5 KONKRETNYCH OPISÓW

MARTIAN GOTHIC • ICO  
TALES OF DESTINY 2  
SHEEP, DOG 'n' WOLF • X-MEN 2

WORLD RALLY CHAMPS



JAK & DAXTER



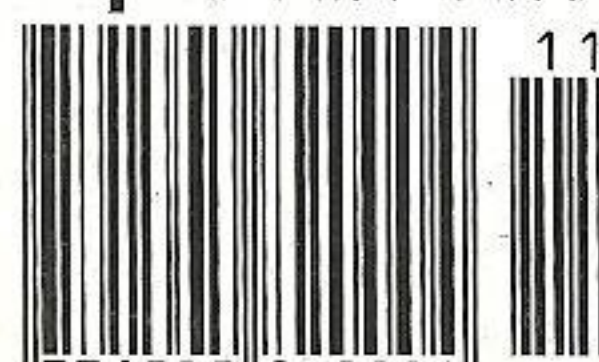
SILENT HILL 2



TONY HAWK 3



INDEPENDENT PRESS



9 771505 82004 11

WWW.NEOPUS.COM.PL

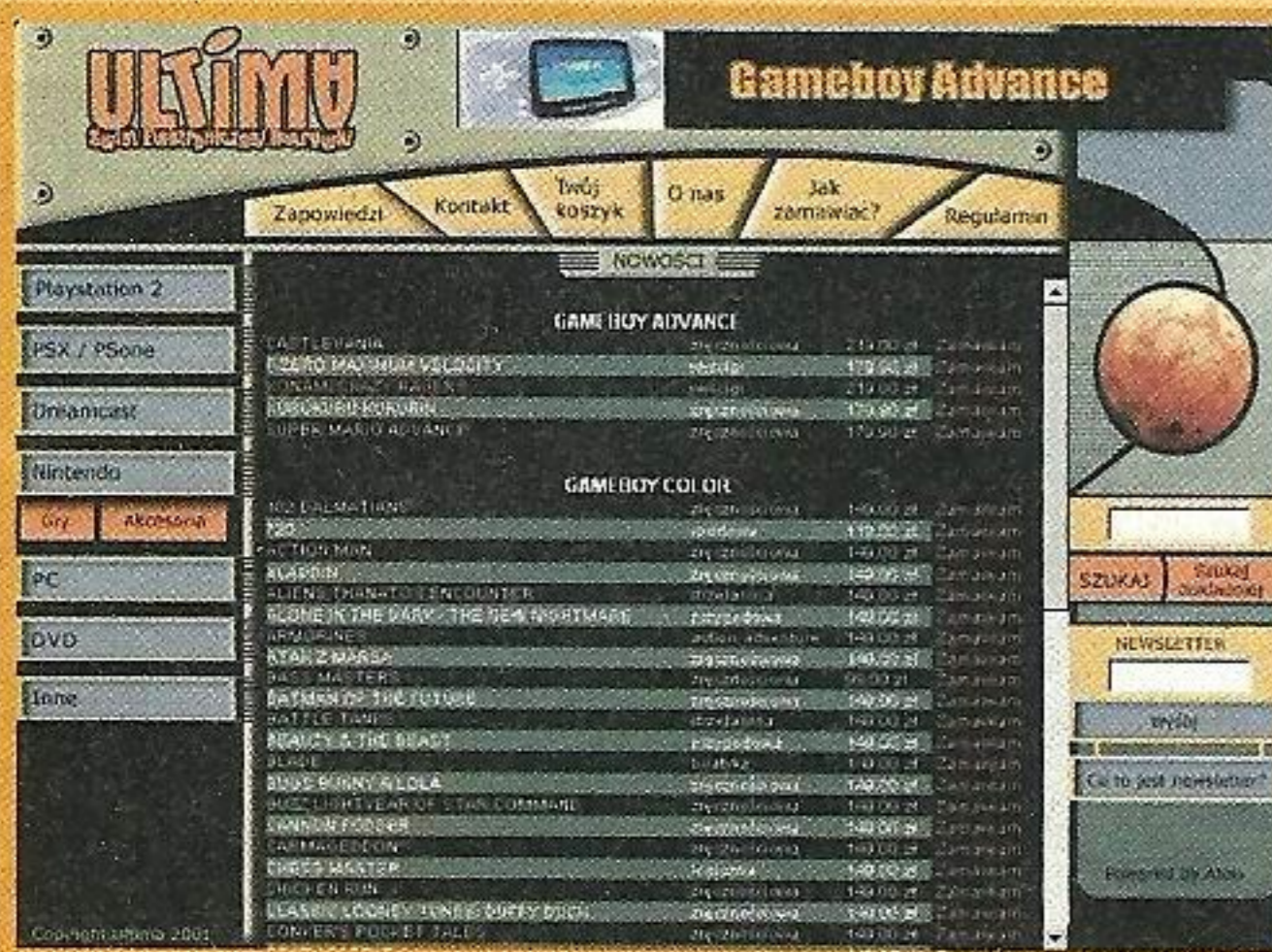
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342







# Już w listopadzie w ULTIMIE

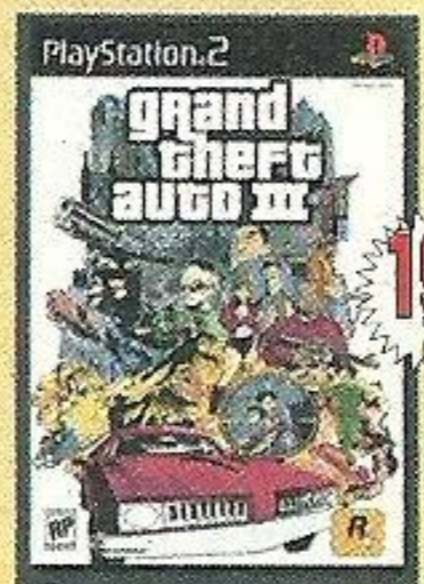


Odwiedź nas w Internecie!  
**www.ultima.pl**

Pełna oferta 24 godz./dobę,  
terminy, zapowiedzi,  
zamówienia przedpremierowe,  
7 dni w tygodniu.



**max payne**



**gta 3**



**fifa 2002**



**harry potter**



**smugglers run 2**



**fifa 2002**








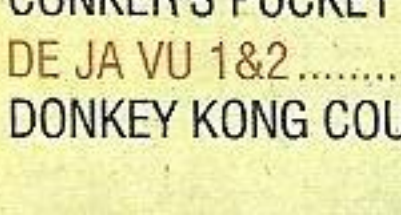
**pokemon crystal**



**harry potter**

	PC->PSX Converter .....	89
	PC->PSX USB Converter .....	89
	RFU Adapter .....	39
	RGB + AV cable .....	19.90
	Screen Station .....	619
	Standard Pad .....	29.90

### DREAMCAST














	COASTER WORKS .....	199
	CONFIDENTIAL MISSION .....	199
	CRAZY TAXI 2 .....	199
	DEAD OR ALIVE 2 .....	239
	FUR FIGHTERS .....	199
	JET SET RADIO .....	149
	MARVEL vs CAPCOM .....	199
	METROPOLIS STREET RACER .....	149
	OUTTRIGGER .....	199
	PHANTASY STAR ONLINE .....	149
	QUAKE 3 ARENA .....	149
	RAYMAN 2 .....	199
	SHENMUE .....	239
	SONIC ADVENTURE 2 .....	199
	SOUL CALIBUR .....	99
	SPIDERMAN .....	149
	UNREAL TOURNAMENT .....	199
	VIRTUA TENNIS .....	219
	WORMS ARMAGEDDON .....	199

### Akcesoria:

	Konsola Dreamcast + gra .....	499
	AV Cable .....	59
	Bio gun .....	129
	Joypad Dreampad .....	79
	Joypad oryginalny .....	129
	Karta pamięci 1MB .....	59
	Karta pamięci 2MB .....	79
	Karta pamięci 4MB .....	99
	Karta pamięci 4MB + transfer cable .....	119
	Karta Pamięci oryginalna .....	129
	Kierownica Interact (zawiera pedały) .....	199
	Kierownica oryginalna .....	159
	Klawiatura .....	159
	Myszka .....	129
	N-PAL Converter .....	99
	Przedłużacz do joypada .....	39
	Przejdziówka do akcesorii PC (przez wejście PS2) .....	99
	Przejdziówka do akcesorii PSX, Saturna i PC .....	149
	RGB Scart Cable + AV .....	39
	VGA Box (podłączenie do monitora PC) .....	99
	Vibration Pack - nieoryginalny .....	59

### GAMEBOY COLOR


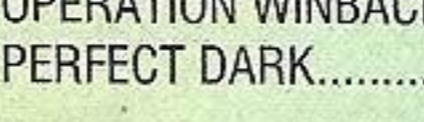
	ACTION MAN .....	149
	ALADDIN .....	149
	ALIENS THANATOS ENCOUNTER .....	149
	ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE .....	149
	ARMORIES .....	99
	BLADE .....	149
	BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND .....	149
	CANNON FODDER .....	149
	CHICKEN RUN .....	149
	CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK .....	149
	CONKER'S POCKET TALES .....	149
	DE JA VU 1&2 .....	99
	DONKEY KONG COUNTRY .....	159










	DROGA DO EL DORADO .....	149
	EARTH WORM JIM .....	99
	GTA .....	149
	GTA 2 .....	149
	HUNTIN' N' FISHIN' .....	99
	INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE .....	149
	INSPECTOR GADGET .....	149
	KONAMI COLLECTION IV .....	149
	KSIĘGA DŻUNGLI .....	149
	MARIO GOLF .....	149
	MARIO TENNIS .....	149
	METAL GEAR SOLID .....	149
	MICKEY'S RACING ADVENTURE .....	149
	NHL 2000 .....	149
	PERFECT DARK .....	159
	POKEMON BLUE .....	129
	POKEMON GOLD .....	149
	POKEMON RED .....	129
	POKEMON SILVER .....	149
	POKEMON TRADING CARD GAME .....	149
	POKEMON YELLOW .....	139
	PURE RIDE .....	99
	RAINBOW SIX .....	149
	READY TO RUMBLE .....	149
	ROAD RASH .....	149
	ROBIN HOOD .....	149
	ROLAND GARROS - FRENCH OPEN .....	149
	SHREK .....	149
	SPEEDY GONZALES .....	149
	STAR WARS EPISODE I RACER .....	159
	SUPER MARIO BROS DELUXE .....	149
	THE MUMMY .....	149
	THE SIMPSONS - TREEHOUSE OF HORROR .....	149
	TOA TOURING CAR .....	149
	TOMB RAIDER .....	149
	TONY HAWK PRO SKATER 2 .....	149
	TRACK & FIELD INTERNATIONAL .....	149
	TRACK & FIELD SUMMER GAMES .....	149
	TUROK RAGE WARS .....	149
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS .....	149
	WARIOLAND 2 .....	149
	X-MEN MUTANT ACADEMY .....	149
	X-MEN MUTANT WARS .....	149

### Akcesoria:

	GAMEBOY COLOR .....	299
	RUMBLE PACK .....	59
	POWER PACK (zasilacz + akumulator) .....	49
	HANDY POWER KIT II .....	49
	PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI) .....	29.90
	CAMERA GAMEBOY .....	189
	PRZEZROCZYSTY POKROWIEC .....	29.90
	5 w 1 - ZESTAW .....	129
	LINK CABLE .....	29.90
	LUPA NA EKRAK Z PODŚWIETLENIEM .....	29.90
	LAMPKA .....	19.90

### NINTENDO

	BANJO TOOIE .....	tel.
	COCKER'S BAD FUR DAY .....	tel.
	HEXEN .....	69
	INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE .....	tel.
	MARIO PARTY 2 .....	249
	OPERATION WINBACK .....	269
	PERFECT DARK .....	229

	MARIO KART SUPER CIRCUIT .....	179
	HARRY POTTER .....	199
	ADVANCE WARS .....	179
	BOMBERMAN TOURNAMENT .....	219
	POKEMON STADIUM 2 .....	tel.
	RAINBOW SIX .....	199
	STAR WARS BATTLE FOR NABOO .....	tel.
	STAR WARS ROGUE SQUADRON .....	99
	ZELDA: MAJORA'S MASK .....	279

### GAMEBOY ADVANCE

	ADVANCE WARS .....	179
	BOMBERMAN TOURNAMENT .....	219
	CASTLEVANIA .....	219
	EARTHWORM JIM .....	199
	F-ZERO .....	179
	GT CHAMPIONSHIP .....	199
	JURASSIC PARK 3 .....	219
	KONAMI CRAZY RACERS .....	219
	KURU KURU KURURIN .....	179
	MARIO KART .....	179
	PITFALL .....	199
	RAYMAN ADVANCE .....	219
	SUPER MARIO ADVANCE .....	179
	TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 .....	219
	TOP GEAR GT .....	199
	TWEETY MAGICAL GEMS .....	199
	X-MEN .....	219



**219**



**179**



**219**



**219**



**29.90**



**19.90**

### Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka 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.



# NEO PLUS

nr 37 listopad  
(11/2001)  
ISSN 1505-8204

**Redaktor naczelny**  
Marcin Górecki

**Redaktor**  
Marcin Sikora

**Współpracują**  
Łukasz Bura  
Anek  
Banan  
Jakub Głuszkiewicz  
Marcin Kawa  
Szymon Maślak  
Miłosz  
Grzegorz Oleksiuk  
Florian Piotrowski  
Bogdan Wiciński

**Oprawa Graficzna**  
Independent Design Group

**Korekta**  
Marek Ludwicki

**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  
marcellus3@wp.pl

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

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

**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

Asik za cierpliwość i zrozumienie,  
Reprezentacja Polski za zakwalifikowanie się do finałów Mistrzostw Świata,

Boyz from da hood,  
Dominik za Kiuba,

Wic za cały transport.

**CZEŚĆ!**

GameCube wreszcie wylądował(a) w naszej redakcji. Testy w numerze. Od razu jednak widać, dlaczego konsola sprzedawała się słabo w Japonii. Powodem takiego, a nie innego stanu rzeczy są gry. A raczej ich brak, bo te, które startowały razem z GCN zwyczajnie nie są w stanie sprzedać systemu.

Za to PS2 przeżywa rozkwit. Sądzę, że zaczął się właśnie najlepszy okres życia tej konsoli. GT3, DEVIL, za chwilę MGS2, SILENT HILL 2, PRO EVO SOCCER... To pozycje, które będziemy pamiętać latami. Zwłaszcza, że cena PS2 znów została obniżona. A pamiętacie, jak niecały rok temu PS2 kosztowało ponad 2500 zł? Najświeższa plotka z Internetu powtarzana przez niemal wszystkie serwisy (a której nie zdążyliśmy umieścić w Newsach) mówi o prawdopodobnym przesunięciu premiery GameCube na czerwiec 2002. Zobaczymy, czy to się potwierdzi. Czyżby Nintendo jednak przestraszyło się Xboxa? A za miesiąc na tapecie SILENT HILL 2, relacja ze specjalnego pokazu gier Segi na PS2 w Budapeszcie, ACE COMBAT 04 (pierwszego dnia w Japonii sprzedano 400 tysięcy egzemplarzy tej gry!) i wiele, wiele innych. Na to wszystko jednak przyjdzie czas. Zapraszam do lektury.

Gulash



## GAMECUBE

Testujemy nową konsolę Nintendo w japońskiej wersji i trzy pierwsze gry. Co potrafi? Jak wygląda menu? Jak z joypadem? A dodatkowo mnóstwo porównawczych obrazków dla wszystkich zainteresowanych...

str 28



## ZAJAWKI

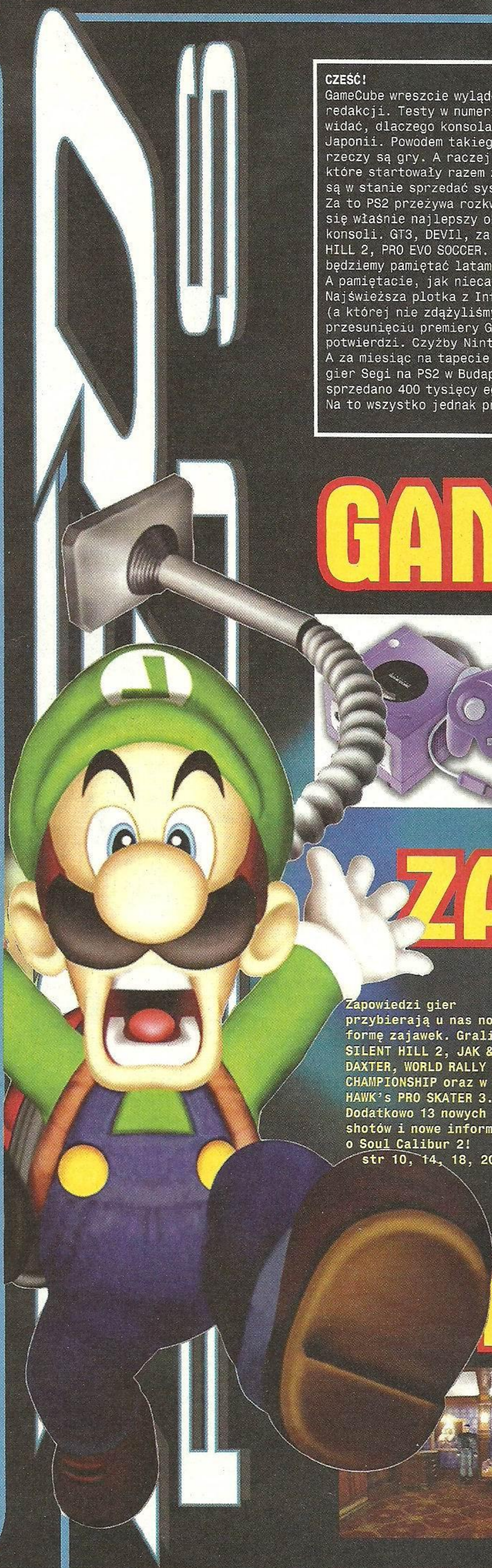
Zapowiedzi gier przybierają u nas nową formę zajawek. Graliśmy w SILENT HILL 2, JAK & DAXTER, WORLD RALLY CHAMPIONSHIP oraz w TONY HAWK'S PRO SKATER 3. Dodatkowo 13 nowych shotów i nowe informacje o Soul Calibur 2!  
str 10, 14, 18, 20 i 23



## PORADNIKI

Jak zwykle kilka sztuk, w tym aż cztery na pocztowego szaraka. Nie zaniebujemy PSOne. W każdym razie zapraszamy do grania w: X-MEN MUTANT ACADEMY 2, SHEEP, DOG 'n' WOLF, TALES OF DESTINY 2 i MARTIAN GOTHIC UNIFICATION oraz w ICO na PlayStation 2

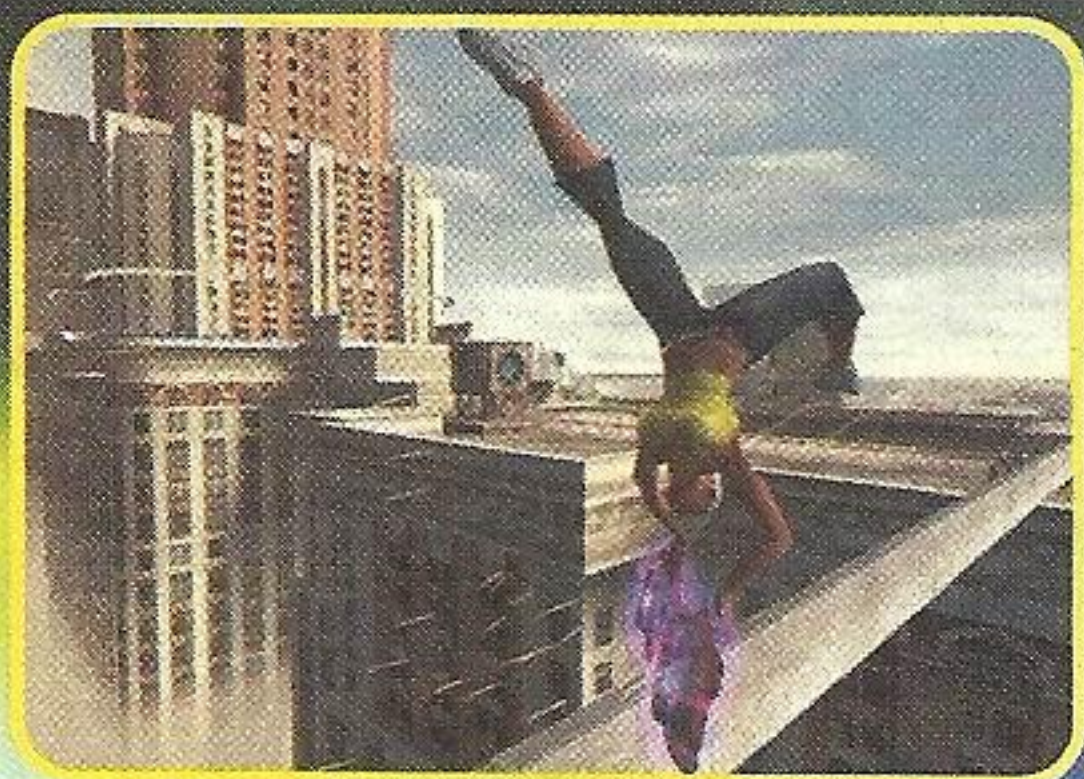
str 60



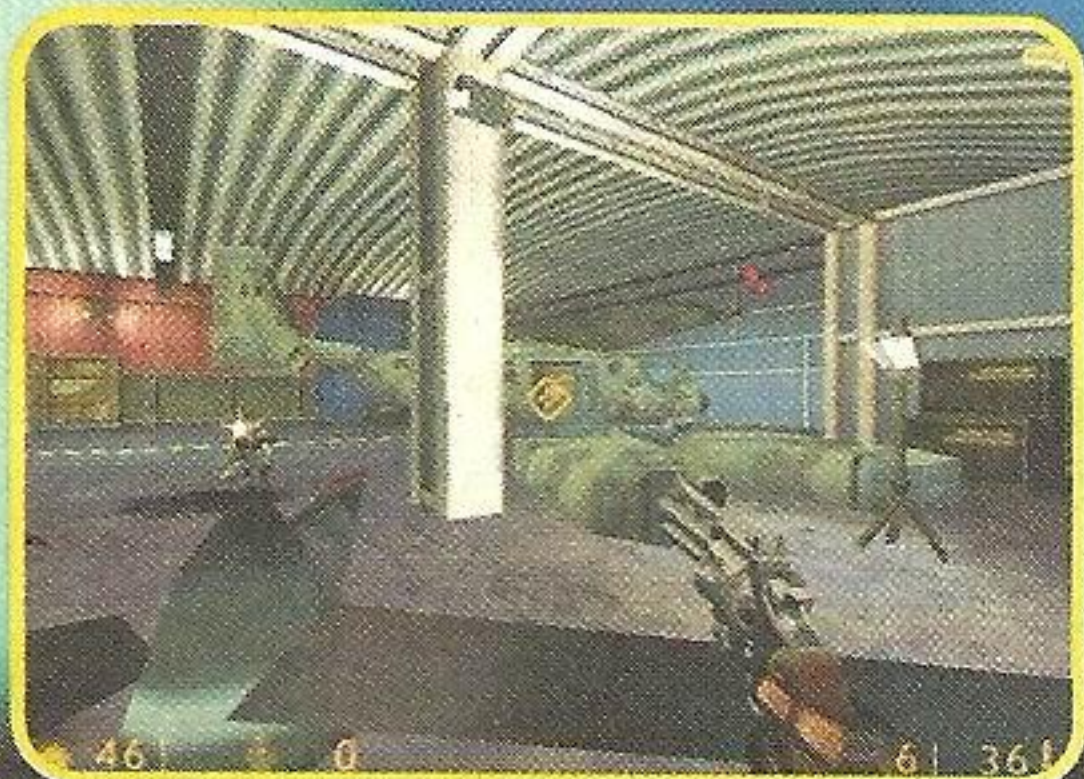




**ICO** - str 44  
Pierwsza gra opiekuńcza na PlayStation 2. Zachwycająca grafika i klimat. Marcelli jara sie.



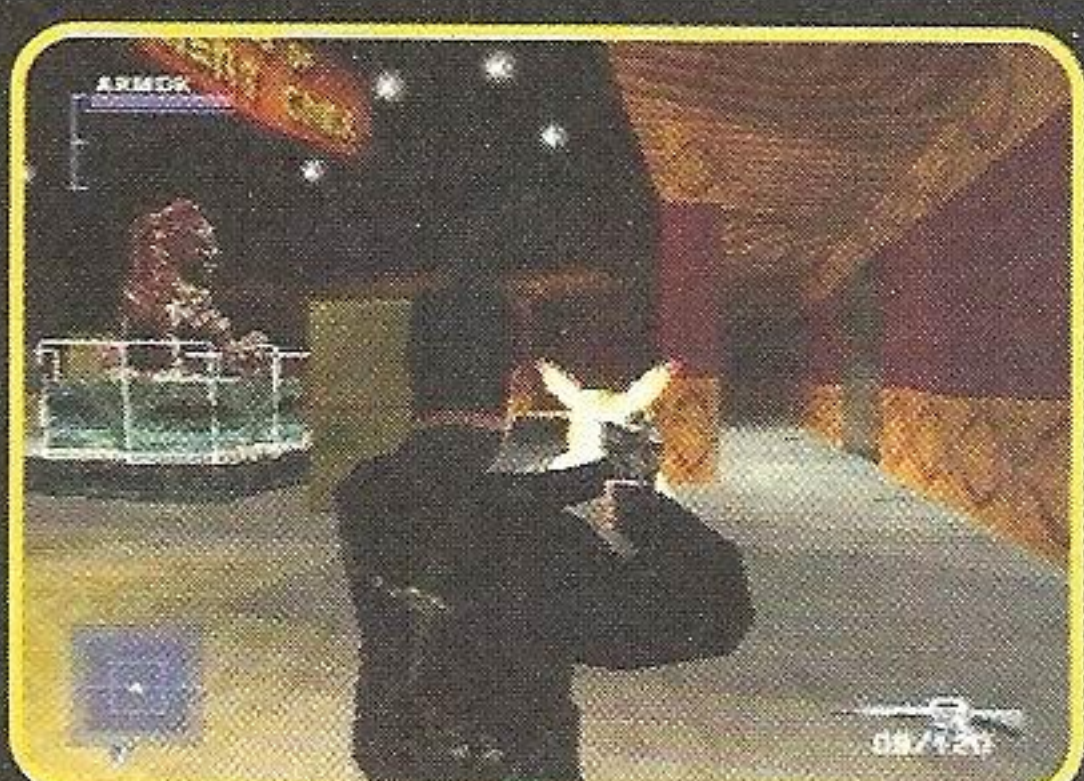
**Airblade** - str 40  
Konsola Sony zaczyna wyświetlać naprawdę konkretną grafikę! Przynajmniej tak twierdzi Gul...



**Half - Life** - str 48  
Miała być na Dreamcasta, ostatecznie jednak ląduje na PlayStation 2. Jak wypadła? Grabarz testuje.



**NHL 2002** - str 39  
Przynajmniej jedna seria EA Sports jest bezkonkurencyjna. Tak twierdzi Marcellus...



**Syphon Filter 3** - str 57  
Recenzja ostatecznej wersji Syfona. Co gra? Co nie? Ogieeee!!!

## news

TOKYO GAME SHOW jesień 2001 .....	06
X01 - premiera Xboxa w Europie .....	09
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 .....	10
SOUL CALIBUR 2 .....	14
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP .....	18
SILENT HILL 2 .....	20
JAK & DAXTER .....	23

## importy

DYNASTY WARRIORS 3 .....	27
GAROU MARK OF THE WOLVES .....	26
PARAPPA THE RAPPER 2 .....	26
SKY GUNNER .....	27
WTA TENNIS TOUR .....	26

## raport

GAMECUBE: TEST KONSOLI .....	28
RZECZ O DZWIĘKU .....	24

## recenzje

7 BLADES .....	35
AIRBLADE .....	40
ARCTIC THUNDER .....	34
BACKYARD SOCCER .....	36
EGYPT 2 .....	34
CRASH BANDICOOT - THE WRATH OF CORTEX ...	50
GUILTY GEAR X .....	53
HALF-LIFE .....	48
HOT WHEELS EXTREME RACING .....	36
HUGO: BLACK DIAMOND FEVER .....	38
ICO .....	44
LAST BLADE 2 .....	53
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION .....	54
MAT HOFFMAN PRO BMX .....	36
MOBILE SUIT GUNDAM: JTJ .....	47
M 'N' M SHELL SHOCKED .....	36
NASCAR THUNDER 2002 .....	36
NBA SHOOTOUT 2002 .....	34
NHL 2002 .....	39
NHL HITZ 2002 .....	47
ONE PIECE MANSION .....	43
OKAGE - SHADOW KING .....	55
PORTAL RUNNER .....	35
SCOOBY DOO CYBER CHASE .....	43
SPIDER-MAN 2 ENTER ELECTRO .....	46
SPY HUNTER .....	41
SPOONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPOONGE ...	38
SYPHON FILTER 3 .....	57
TALES OF DESTINY 2 .....	56
THE ITALIAN JOB .....	42
THE MUMMY RETURNS .....	52
THE WEAKEST LINK .....	38
TIME CRISIS 2 .....	37
TINY TOONS: PLUNKY'S BIG ADVENTURE .....	38
X-MEN MUTANT ACADEMY 2 .....	51
XTREME ROLLER .....	38

## help!

ICO .....	68
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION .....	66
SHEEP, DOG & WOLF .....	60
TALES OF DESTINY 2 .....	62
X-MEN MUTANT ACADEMY 2 .....	64
TIPS & TRICKS .....	71

## redakcja

ARCADIA .....	74
ARCHIWALIA .....	78
COOL STUPH .....	82
FAQ .....	79
GAWEDY PO FAI .....	75
ISS PARTY .....	72
POCKET .....	58

Transmission

no. 37

PS2



# NEWS

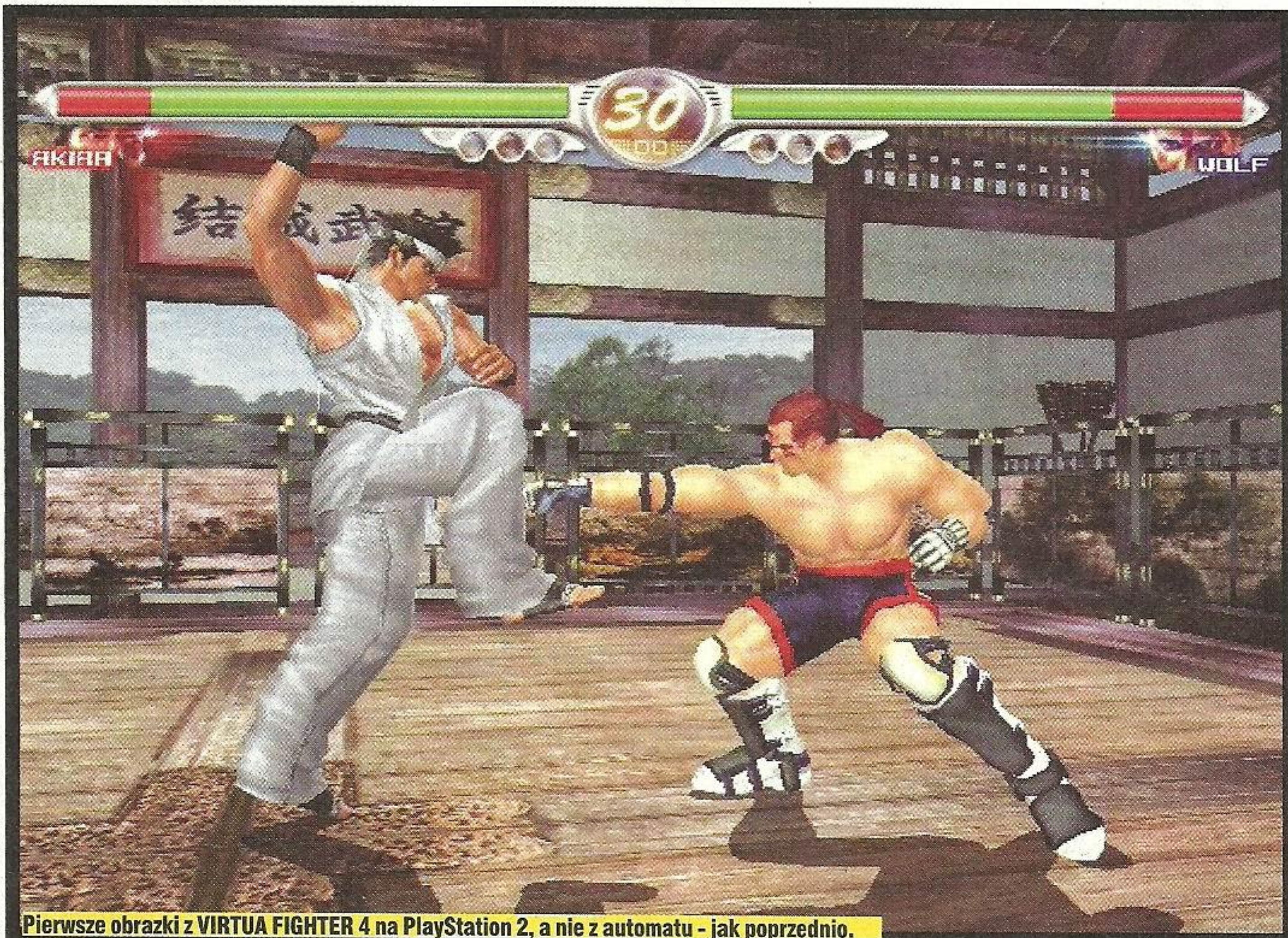
## JESIENNA EDYCJA TOKYO GAME SHOW 2001

**Wiosenny TGS w 2002 roku nie odbędzie się ze względu na zbyt małą liczbę zainteresowanych. Jak widać światowa recesja dotyka nawet Japonię - centrum przemysłu gier video. A co dzieje się na jesiennej edycji tej wystawy?**

Sega zaskoczyła wszystkich najnowszą listą wydawniczą. SHENMUE 2 i PHANTASY STAR ONLINE zmierzają na Xboxa, SKIES OF ARCADIA na PS2 i Gamecube... Pełna lista Segi poniżej. Co ciekawsze - Sega planuje 10 kompletnie nowych, nie będących kontynuacjami gier do marca 2003 roku i 15 w następnym. Sega zamierza także udzielać licencji - to znaczy, że jeśli na przykład Sony będzie chciało przenieść dajmy na to VF2 na PSX, to za odpowiednią kasę będzie mogło to zrobić. Pojawili się przecieki, że jeśli chodzi o kontynuację, możemy w najbliższej przyszłości spodziewać się nowych rozdziałów NIGHTS, OUTRUN, ENEMY ZERO, SPACE HARRIER i innych pozycji. Sega potwierdziła także, że pracuje nad nowym boardem automatowym wraz z Microsoftem (!). Bebechy maszyny będą oparte o Xboxa, a pierwszą grą będzie właśnie OUTRUN 2 - sequel wspianego nigdyś wyścigu.

SONIC ADVENTURE BATTLE to konwersja SA2 z Dreamcasta na GameCube. Wersja na konsolę Nintendo zostanie wzbogacona o kilka dodatkowych postaci i trybów multiplayer, ma także mieć znacznie poprawioną grafikę. Nowością jest także możliwość łączenia Sonica z GCN z tym na GBA, w celu hodowania stworów Chao. Obie gry pojawią się w Japonii 20 grudnia.

Są także nowe informacje na temat VF4 na PlayStation 2. Pojawiają się nowe w tryby gry - zaawansowany trening oraz tak zwany AI mode. Spore wrażenie robi wspomniany tryb treningu - oprócz standardowej listy ciosów będzie także trening combosów, a także timingu - czyli dokładności co do



Pierwsze obrazy z VIRTUA FIGHTER 4 na PlayStation 2, a nie z automatu - jak poprzednio.



ułamka sekundy we wklepywaniu kombinacji. Wzorem VF2 pojawi się system rankingowy i punktacja. Sega podejmie także próbę zrekonstruowania VF-netu na PS2, ale nośnikiem będą tu karty pamięci. Jest także Character Edit - dzięki niemu można będzie zmieniać szczegóły w wyglądzie postaci. Bandanki, okulary, nakrycia głowy... Jest tego sporo. Nieźle wyglądają także gry Segi na Xbox - mowa o JET SET RADIO FUTURE, GUN VALKYRIE i SEGA GT 2002. Szczególnie ta ostatnia pozycja zapowiada się ciekawie z uwagi na zapowiedzi autorów, iż zamierzają oni skorzystać z dobrodziejstwa twardego

dysku i zaferują graczom możliwość ściągnięcia dodatkowych tras i samochodów i instalowania ich na dysku. Wnioski są takie - Sega w 2002 roku na pewno będzie największym japońskim wydawcą gier third-party (czyli nie licząc Sony i Nintendo).

Na miesiąc przed rzuceniem gry do sklepów Konami zaprezentowało nowy trailer z MGS2. Pokazano kilka nowych postaci i część starych. Na początku oglądamy platformę wiertniczą do wydobycia ropy ze strzegącym jej komandosem (podobno akcja gry przeniesie się tutaj). Po chwili na ekran wlatuje papuga, a w chwilę później siada na ramieniu Otacona ubranego w fartuch i stojącego w jakimś biurze. Oczywiście towarzyszy temu rzewna piosenka...

Nagle zaczyna się akcja. Pojawiają się cybernetyczny Ninja i Ocelot (który krzyczy do niego „Ty? Przecież ty nie żyjesz!”), a więc to jednak Fox... walczy ze sobą, Ninja odbija mieczem kule Ocelota... Rany, za chwilę pojawia się koleżka-wampir, który



Ofensywa Segi na Xbox - JET SET RADIO FUTURE, GUN VALKYRIE i SEGA GT 2002.

### Najnowsza lista wydawnicza Segi

Listopad 2001  
Rez na DC i PS2  
Crazy Taxi na P2

Grudzień 2001  
Let's Make a Pro Soccer Team 2 na DC  
Aska na DC  
Sonic Adventure 2 Battle na GCN  
Sonic Advance na GBA

Styczeń 2002  
Virtua Striker na GCN  
Virtua Fighter 4 na PS2  
Jet Set Radio Future na Xbox

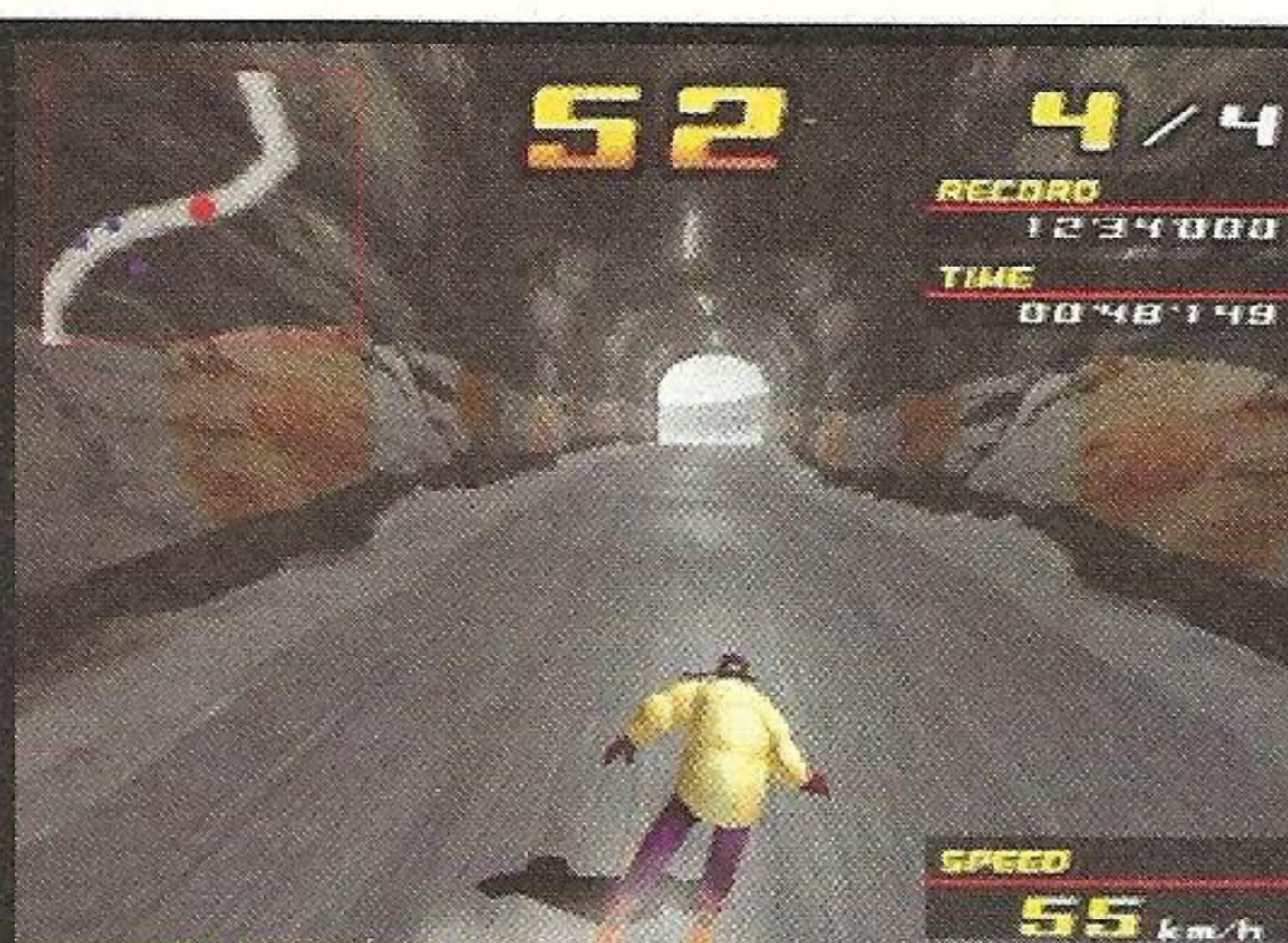
Luty 2002  
Space Channel 5 part 2 na PS2  
Gun Valkyrie na Xbox  
Sega GT 2002 na Xbox

Marzec 2002  
Sakura Taisen 4 na DC  
Phantasy Star Online na GCN  
House of the Dead 3 na Xbox

Rok 2002  
Skies Of Arcadia na GCN i PS2  
Culdecept II na PS2  
Shaka to Tambourine na PSX  
Hundred Swords na PS2  
Aerodancing 4 na PS2  
Shenmue 2 na Xbox  
Phantasy Star Online na Xbox

Do marca 2003  
10 nowych, oryginalnych gier





Alpine Racer 3 Namco na PS2 - jedyna nowa pozycja zaprezentowana przez tą firmę.

według Konami nosi mało oryginalne imię Vamp. Facet patroszy pod ścianą jakiegoś nieszczęśnika. Kilka scen dalej mamy tajemniczego nurka, który najprawdopodobniej jest Solidusem, trzecim dziełem programu genetycznego Big Bossa (lub też samym Big Bossem!). Nosi on opaskę na oku. Pojawia się także dziewczyna w okularach o imieniu Emma, a także koleżka wyglądająca jak Psycho Mantis - ma podobną, ale jeszcze fajniejszą maskę. Kilka scen jest wstrząsających: Snake skacze za burtę statku w pogoni za Metal Gearem Rayem (zwolnione tempo, MUSICIE to zobaczyć), komandosi-ninja z mieczami i bronią automatyczną zbliżający się do Dave'a, Olga w korytarzu (a więc nie ginie)... Jest niezłe. Mamy nadzieję, że gra ukaże się w Europie jak najwcześniej - czekanie do lutego czy marca 2002 jest nie lada męką...

Konami zaprezentowało także SILENT HILL 2X na Xboxa. Gra w wersji na PS2 dostępna jest już od miesiąca w Japonii, a firma wykorzystuje czas pozostały do premiery tej wersji w styczniu na poprawki. Gra ładuje się szybciej, ma także poprawioną grafikę i bardziej dopracowane

ujęcia kamer. Capcom zaprezentował MEGA MANA 6 na PlayStation (czyli kolejną część platformerka z panem MM) oraz ONIMUSHA 2 na PS2. Ta ostatnia w dalszym ciągu na wyrenderowane tła, w przeciwieństwie do pełnego 3D z DEVIL MAY CRY. Ale widać taki urok tej serii. Tła są animowanymi filmami, podobnie jak miało to miejsce w FEAR EFFECT, a superszczegółowe postacie doskonale się z nimi komponują. Demo prezentowało kawałek miasta i lasu, a także walkę z bossem. ONIMUSHA 2 zapowiada się po prostu doskonale.

Sony pokazywało GRAN TURISMO 3, FINAL FANTASY X, ICO, JAK & DAXTER oraz nieznaną bliżej grę z białym kotem.



Armored Core 3 - tym razem także dla czterech graczy.

Szczerze mówiąc nie wiemy nawet, jaki jest jej tytuł. Hudson Soft zaprezentował dwie gry - BOMBERMAN KART na PS2 oraz BLOODY ROAR EXTREME na GameCube. Ta pierwsza to oczywiście wyścigi kartów z bombermanami, a co ciekawe gra robi użytek z kierownic z Force Feedbackiem. Druga zaś to

konwersja BR3 z PS2 na GCN. Genki zaprezentowało KENGO 2 na PS2 i KABUKI WARRIORS na Xboxa - obie gry są takie sobie i daleko im do magii BUSHIDO BLADE, z którego się przecież wywodzą. From Soft pokazało ARMORED CORE 3, w które tym razem może walczyć do czterech graczy jednocześnie. Grafika uległa znacznej poprawie, ale w dalszym ciągu nie ma sterowania analogowym padem! Enix zapowiedział remake DRAGON QUEST 4 na PlayStation i pokazał krótki filmik - gra wygląda niemal identycznie jak DRAGON QUEST 7, na którego wciąż czekamy. Namco wyskoczyło z konwersją z automatów ALPINE RACER 3 - to gra symulująca jazdę narciarski. Do tego stopnia, że nie trzeba nawet wciskać żadnego przycisku, a jedynie kierować analogowym padem. Kilku narciarzy i sporo tras nie kryje jednak tego, że całość prezentuje się dość ubogo. Jesienna edycja TGS była ciekawa głównie za sprawą Segi - tradycyjnie nie było Nintendo i Microsoftu, a Sony jakoś nie kwapiło się do pokazywania nowych gier. O erpegach z TGS szerzej w RPGamerze.



Kabuki Warriors - spadkobierca Bushido Blade.



Onimusha 2 - jakość animacji przyprawia o zawrót głowy. Z lewej nowy główny bohater, z prawej - nowy boss.

# MGS2

## WYJĄTKI Z NOWEGO TRAILERA

Od góry - tajemniczy nurek, Otacon, Big Boss/Solidus, CyberNinja, Vamp, Olga, Fortune i Vamp, Ocelot, Emma, Snake i platforma wiertnicza.



# NOWA CENA PS2 W EUROPIE

Sony Europe zdecydowało się wreszcie na od dawna wyczekiwany ruch - cena PlayStation 2 została obniżona z 299 do 199 funtów (599 marek). Dodatkowo, firma odpaliła wielką kampanię reklamową PS2 na terenie Europy, która będzie kosztować 140 milionów Euro. Efekty tej kampanii widać także i u nas, w postaci reklam GT3 przez Ligą Mistrzów. Sony oblicza, że na terenie Europy znajduje się w chwili obecnej ponad 40 milionów konsol PlayStation (PSX, PS2, PSOne).

Nowa oficjalna cena konsoli w Polsce wynosi 1490 złotych. Pojawił się także wreszcie oficjalny pilot do DVD firmy Sony, za jedyne 159 zł (ugh). Zestaw PS2 z pilotem kosztuje 1569 zł, a konsola z jedną grą (RRV lub TTT) to również 1569 zł.

Kolejna obniżka być może nastąpi w marcu/kwietniu 2002, przed premierami Cube i Xboxa.



# RESIDENT EVIL GAMECUBE

Wicie już z poprzedniego numeru, że Residenty przeskakują na Gamecube. Mamy garść nowych obrazków, które po prostu muszą zostać opublikowane tu i teraz. Są po prostu szokujące - z tak wyglądającymi grami Nintendo ma spore szanse na odbudowanie nadwątlonej pozycji w Japonii. Wiadomo, że będzie nowa muzyka i efekty dźwiękowe - także dialogi zostaną nagrane od nowa. O tym, że poprawie ulegnie grafika nie trzeba nikogo przekonywać. **Konkrety:** ruchy postaci zrealizowano technologią motion-capture, a więc będą realistyczne. Moc GameCube pozwoli na wyświetlenie większej ilości efektów graficznych, będący między innymi odwołania do przeszłości i interaktywne tła. Gra wystartuje w Japonii 22 marca 2002 roku i możecie być pewni, że natychmiast ją sporządzimy. W międzyczasie rzućcie okiem na te screeny, coś niesamowitego...



I jak co miesiąc kolejna porcja informacji o TEKKEN 4. Namco odkryło już karty i znamy wszystkie ukryte na początku postaci. Do prezentowanych miesiąc temu Jina, Briana, Violeta, Niny i Leia Wulonga dołączają kolejne. To Lee, Heichahi, Julia, Kuma, Panda, i Combo. Lee był dostępny już wcześniej pod przebraniem - jako Violet. Teraz zrzucił przykrywkę. Można jednak wybierać pomiędzy Violetem i Lee - podobnie, jak ma to miejsce z Pandą i Kumą. Wybór jednej z postaci zatwierdza się Punch'em, inną Kick'iem. Co ciekawe, Kuma ubrany jest w trampki i koszulkę, a jego historia to jakiś stek nonsensów na temat oglądania przez niedźwiedzia telewizji. Akurat w tej grze, kiedy nie latają już Devile, a Gon nie zamiata ogonem jest to już chyba zbędne.



Combo to robot Leia, który ma zastąpić Mokujina. Podobnie jak drewniany koleżka Combo losuje na początku rundy postać, której ciosy będzie imitował. O ile jednak Mokujin robił to przed każdą rundą (to znaczy, że w walce pięciorundowej Mokujin pięć razy zmieniał styl), Combo przez całą walkę jest



stylem wylosowanym na początku pierwszej rundy. Jest to o tyle dziwne, że TEKKEN 4 ma już opcję losowania postaci pod znakiem zapytania. Julia Chang nosi teraz okulary i posługuje się częścią ciosów Michelle z Tekken Taga. Dostała też postać z Tekken 3, która jest



jedną z postaci z Tekken 3, która jest stylem wylosowanym na początku pierwszej rundy. Jest to o tyle dziwne, że TEKKEN 4 ma już opcję losowania postaci pod znakiem zapytania. Julia Chang nosi teraz okulary i posługuje się częścią ciosów Michelle z Tekken Taga. Dostała też postać z Tekken 3, która jest



# X 01 - Xbox w Europie

## OFICJALNE INFORMACJE NA TEMAT EUROPEJSKIEJ PREMIERY

**Wieczór 17 października 2001. Cannes, Lazurowe Wybrzeże, Francja. Microsoft oficjalnie rozpoczyna kampanię reklamową Xboxa w Europie.**

Oczywiście z rozmachem, jak przystało na jedną z najbogatszych firm na świecie. Niezwykła, surrealistyczna rezydencja zaprojektowana i zamieszkała przez słynnego projektanta mody Pierra Cardin (Dom Bąbli - wszystko jest owalne lub kuliste), setki zaproszonych gości, lasery, fajerwerki, wyzerka i oczywiście konkretne informacje co do daty premiery, ceny i tego, co najważniejsze: tytułów gier, które się ukażą w dniu premiery i później. Raport z tej wielkiej, kilkudniowej imprezy zaczniemy od początku, czyli od podania oficjalnego dnia premiery i ceny zarówno Xbox'a jak i gier. Konsola „małęgomiękkiego” wystartuje 14 marca 2002 i tego dnia zawita do sklepów w Europie, a konkretnie w krajach Unii Europejskiej. Jak wam wiadomo, jeszcze w UE nie jesteśmy, więc ta data nas tak naprawdę nie dotyczy.

Cena detaliczna konsoli będzie wynosić 479 Euro (od pierwszego stycznia w UE będzie jedna wspólna waluta - Euro) czyli około 1800 złotych, nie licząc oczywiście marży importerów sprowadzających konsolę z Niemiec, bo jak na razie o premierze Xbox w naszym pięknym kraju nic nie słyhać (ciekawe co robi Microsoft Polska?). Nie liczymy także cła i vat. Po zsumowaniu może okazać się, że na początku legalnie sprowadzony do Polski Xbox kosztował będzie 2500-3000 złotych.

Cena jednej gry ma wynosić 69 Euro, czyli około 250 złotych. Microsoft odgraża się, że chce w ciągu trzech pierwszych miesięcy sprzedać półtora miliona konsol. Zapewnia także, że nie



będzie najmniejszych problemów z zaopatrzeniem w konsole. Jesteśmy skłonni w to uwierzyć - fabryka Xboxów umiejscowiona jest na Węgrzech, a nie tak jak w przypadku pozostałych konsol gdzieś w Azji. Nie powinna się więc powtórzyć sytuacja z premiery PS2 w USA, gdy Sony musiało specjalnymi samolotami słać konsole, bo zapotrzebowanie przekroczyło ich oczekiwania. Z drugiej strony patrząc: czy chętnych na Xbox'a będzie tak dużo, że fabryka nie da rady nadążyć z produkcją?

Wszystko zależy od gier, jakie Microsoft i pozostali wydawcy przygotowują na tę konsolę. Jest już jednak pewne, że błąd Nintendo z premiery GameCube w Japonii nie zostanie powtórzony przez Microsoft. Gier będzie mnóstwo, a większość z nich zapowiada się jeśli nie wspaniale, to przynajmniej interesująco. Zarówno pod względem wyglądu, jak i miodności. Być może czas zweryfikuje te poglądy, ale mamy nadzieję, że będzie dobrze! Lecimy więc po kolei: PROJECT GOTHAM RACING (Bizzare), słynny, niewiarygodnie wyglądający następca MSR z DC będzie prawdopodobnie jednym z tytułów startowych. To, co widzieliście na obrazkach nie odbiega wcale od rzeczywistości. DEAD OR ALIVE 3 (Tecmo), również ma być gotowe na premierę i jest to tytuł, który trzeba zobaczyć i... Kupić.

BRUTE FORCE (Microsoft) - po raz pierwszy pokazana właśnie na X01 to futurystyczna, taktyczna strzelanka z perspektywy trzeciej osoby. Działanie w

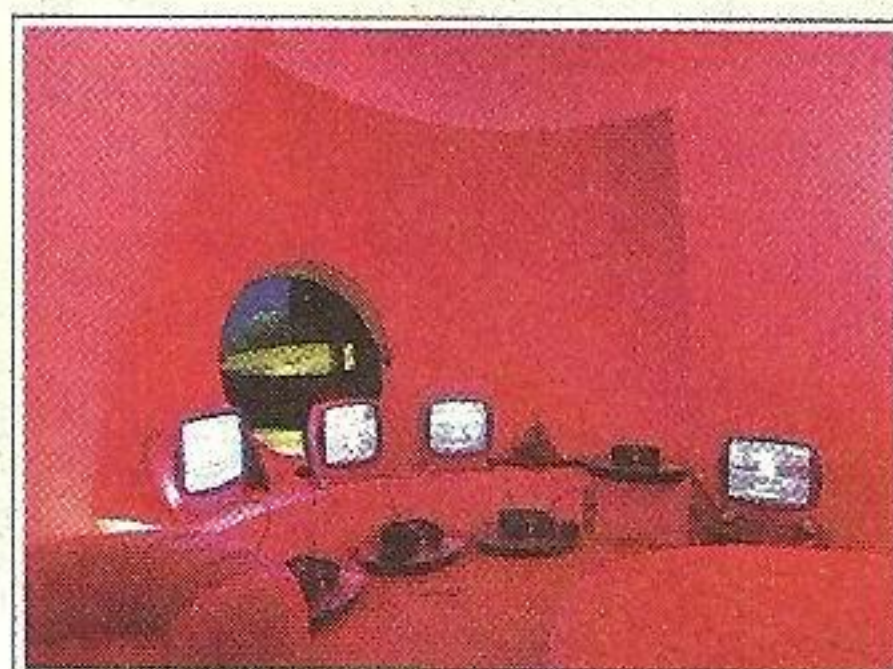
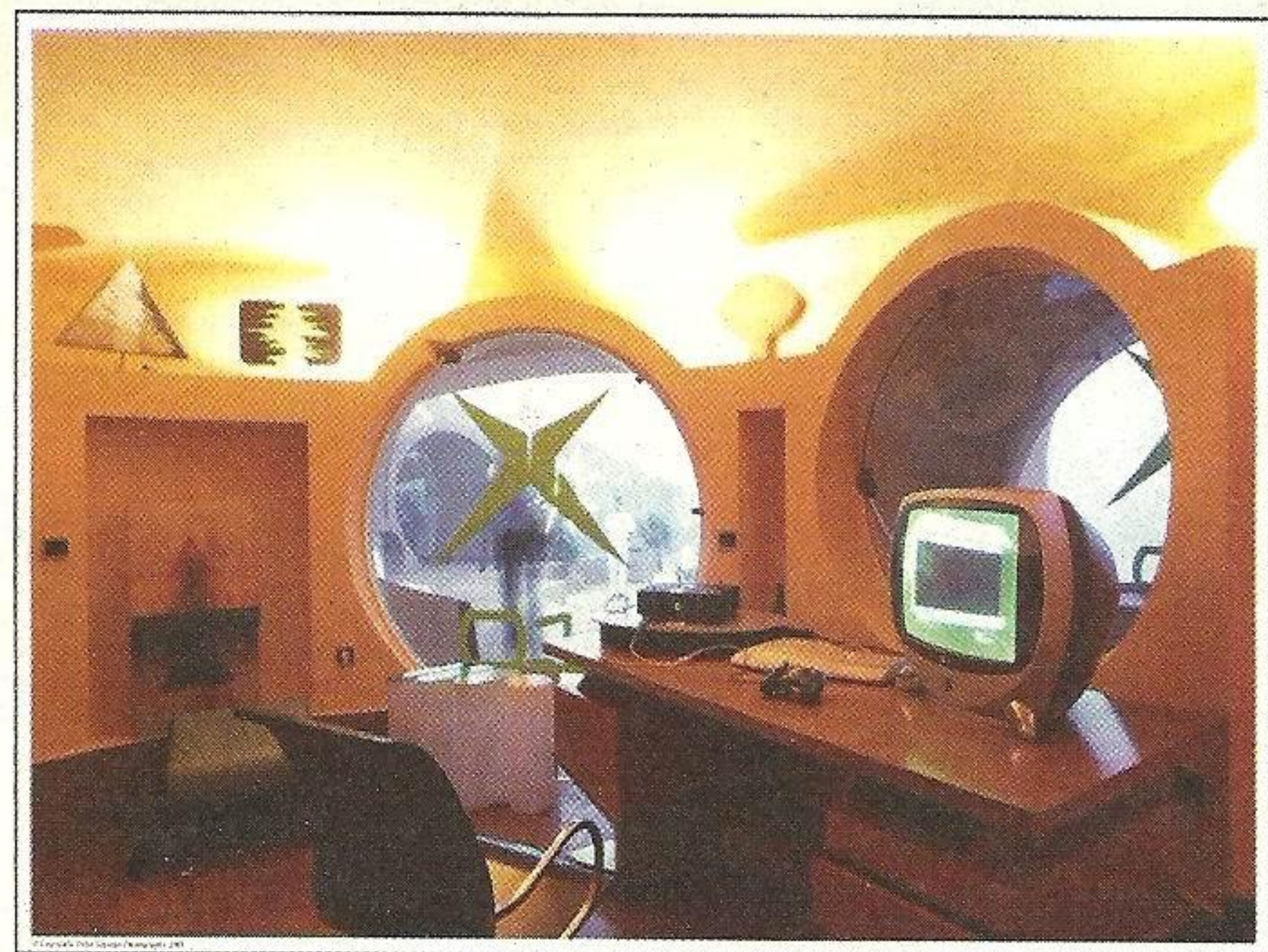


czteruosobowym zespole i rozwój postaci jak w grach RPG. Zobaczymy. BLOOD WAKE (Microsoft) - wielkie działa na wielkich motorówkach. Tak w skrócie można opisać tę grę, będzie dużo strzelania i akcji. AMPED (Microsoft) - snowboard, ale podobno rewolucyjny, no i ładny. PROJECT EGO (Microsoft), niesamowicie wyglądający fantasy RPG robiony przez Petera Molyneux, niewiele jak na razie wiadomo, ale jest po prostu piękny. Ale pan Molyneux zawsze robi niezwykle gry, więc czekamy w napięciu na kolejne informacje. BC (Microsoft) - kolejny tytuł tylko na Xbox robiony przez Petera Molyneux. Niewiele o nim wiadomo oprócz tego, że akcja gry będzie mieć miejsce w prehistorycznych czasach, będzie sporo akcji i dużo dinozaurów. HALO (Microsoft) będzie jednym z tytułów startowych. Jest to niezwykle efektowna i napakowana akcją futurystyczna strzelanka, która podobno nie będzie zwykłym shoterem FPP. GUN VALKYRIE (Sega) - niemal automatowa, futurystyczna strzelanina od Segi. Coś pięknego. CRASH (Rage) - samochodowa rozwałka, coś w stylu DESTRUCTION DERBY. CONFLICT: DESERT STORM (SCI) to coś dla komandosów: skradamy się, strzelamy, wykonujemy zadania. DAVID BECKHAM SOCCER (Rage) - piłka nożna. UFC: TAPOUT (Crave) - kontynuacja świetnego i realistycznego mordobicia z DC. JET SET RADIO: FUTURE (Sega) - kontynuacja wielkiego hitu z DC. SEGA GT 2002 (Sega) - kontynuacja wydanego na DC konkurenta dla GT3. Czy pobije mistrza? COMANCHE 4 (Novalogic) - symulator helikoptera znany chyba wszystkim Pecetowcom. Zapowiada się niezłe, choć będzie bardziej zręcznościowy, niż jego odpowiednik na PieCa. RALLISPORT

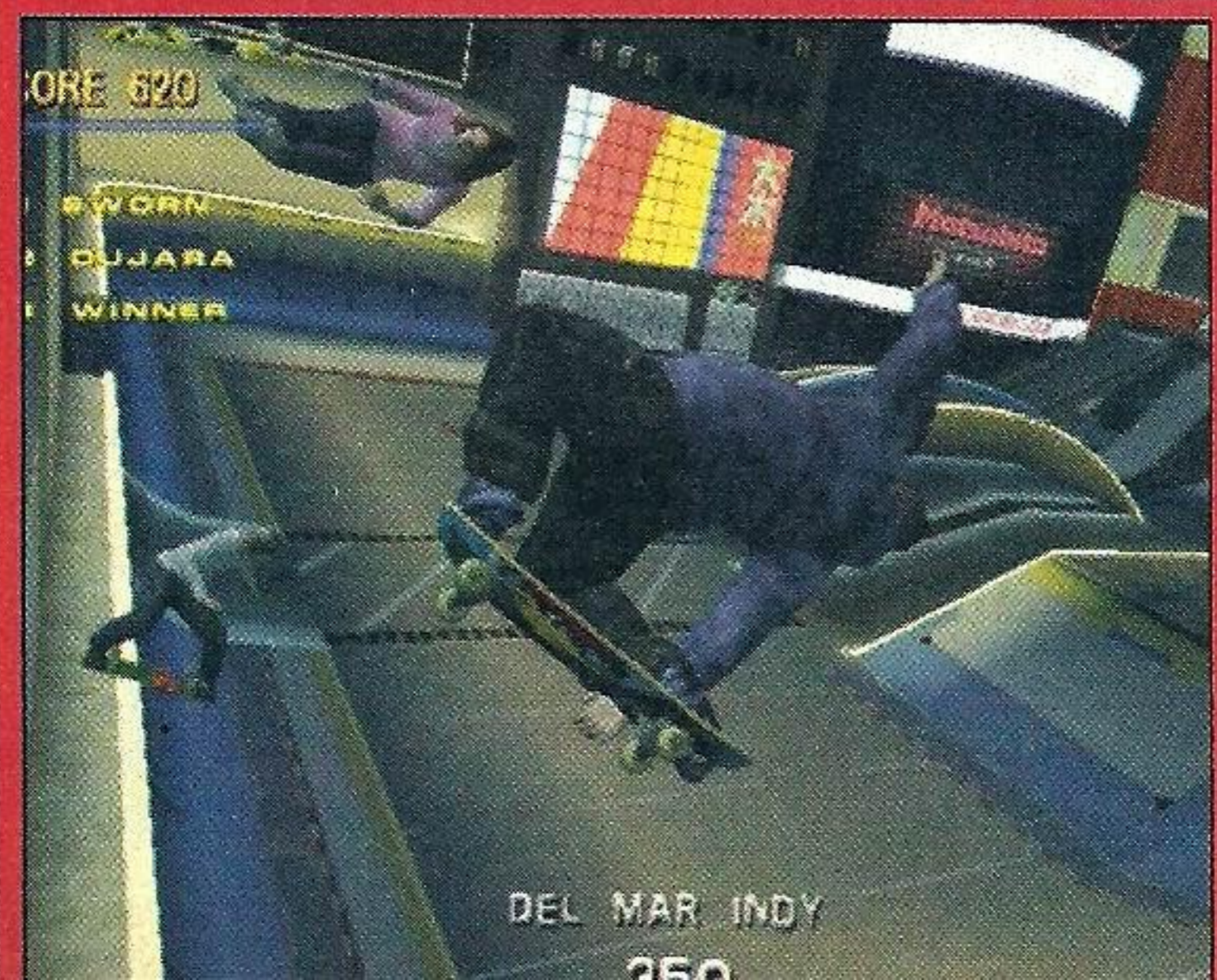
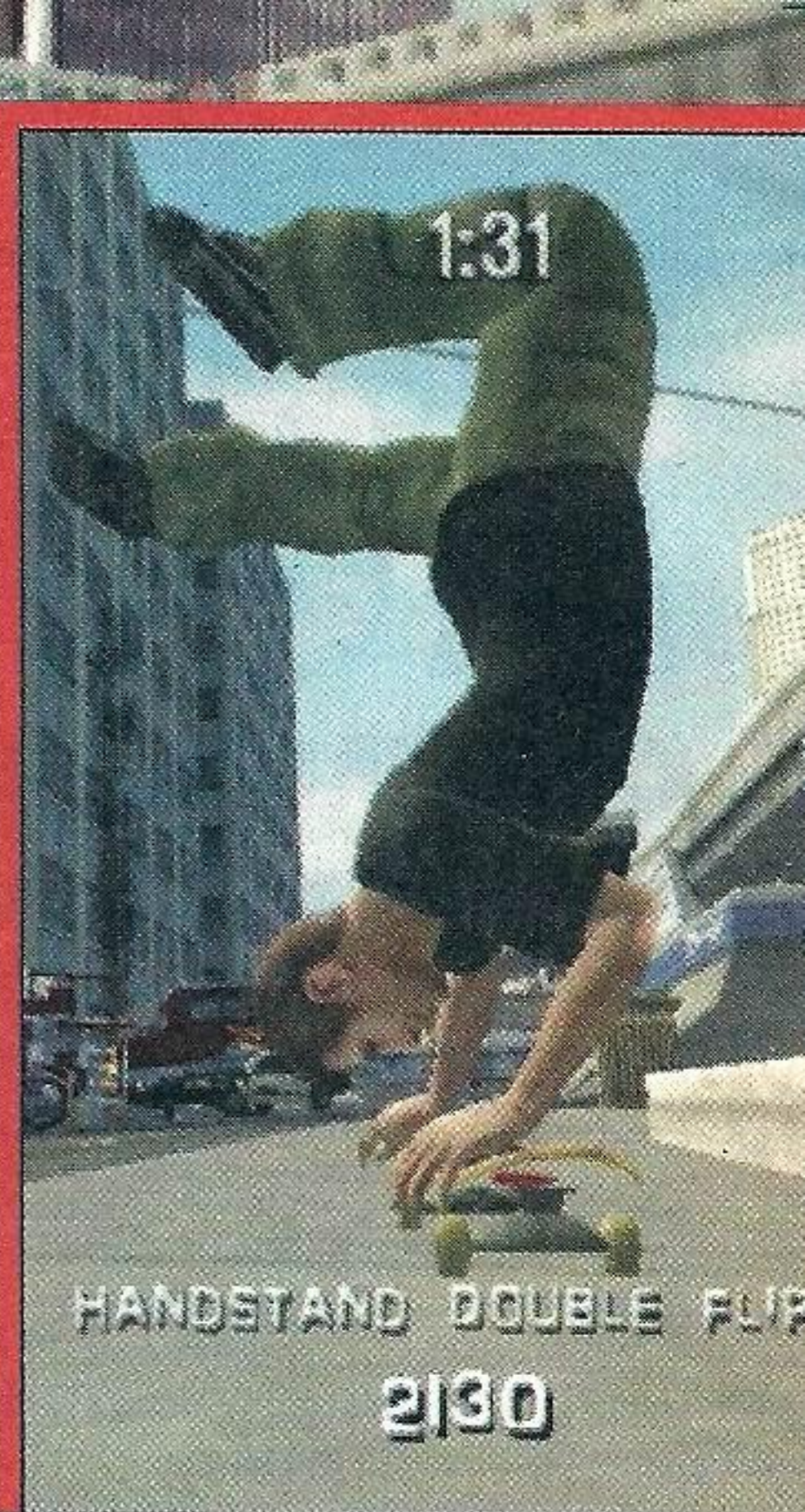


CHALLENGE (Microsoft) - jedna z najlepiej wyglądających gier na Xbox. Zapowiada się świetny wyścig w stylu WRC. NIGHTCASTER (Microsoft) - nieamowicie piękny action-RPG. Dużo czarów i walki. F1 2002 (EA Sports) - firma zdecydowała się wypuścić kolejny sezon Formuły 1 w rozbudowanej wersji tylko na Xbox. A gra już teraz wygląda rewelacyjnie. CHAMPIONSHIP MANAGER (Eidos) - najlepszy manager piłki nożnej w końcu zawita na konsolę, a do Xbox z PC jest najbliżej. Te wszystkie gry to zaledwie wierzchołek góry lodowej. To jedynie najciekawsze, najlepiej wyglądające lub najbardziej zaskakujące obecnością na Xbox tytuły. Oprócz tych wspaniałości zapowiedzianych jest mnóstwo pozycji od innych wydawców. Będą to w większości konwersje gier wydanych wcześniej na PS2, DC lub PC z różnymi dodatkami. Kolejnych wieści na temat konsoli Microsoftu i gier szukajcie w następnych numerach, będzie tego co raz więcej i więcej.

Microsoft postanowił zaprezentować Xboxa w Europie z klasą. Pokazano mnóstwo grywalnych dem różnych gier (ponad 40), zapowiedziano także mnóstwo innych pozycji. Czy tym samym Xbox jest skazany na sukces? Za 5 miesięcy wszyscy przekonamy się o tym.





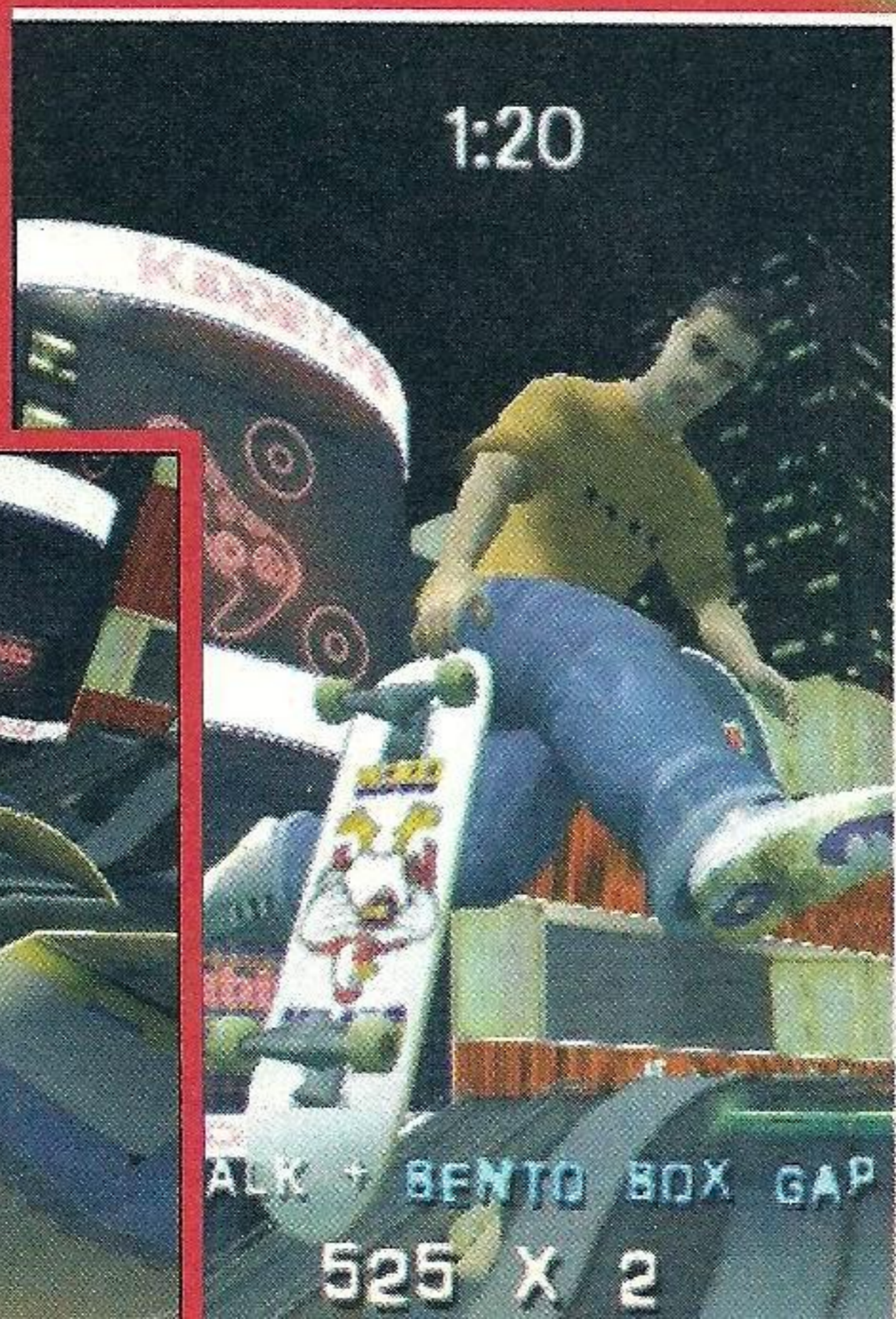


## PLAYSTATION 2 . GAMECUBE . PS ONE TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**T**ONY HAWK'S PRO SKATER 3 to arcydzieło. Bez dwóch zdań! Pierwsza sprawa to grafika. Tak samo jak ciężko nie zauważyć różnicy między możliwościami PS One oraz PS2, tak samo ciężko przejść obojętnie obok oprawy graficznej THPS3. Postacie skaterów wyglądają ślicznie. Są pełne detali, widać wyraźnie twarze zawodników, nie mówiąc już o nadrukach na koszulkach czy deskach. Do tego każdy z nich rozpoczyna jazdę w inny sposób - niektórzy wskakują na rozpędzoną deskę, inni zaczynają od kickflipa albo po prostu kładą dechę, stają na niej i odpychają się. Jednak to jeszcze nic w porównaniu z etapami - dopiero na nich widać pracę, jaką autorzy włożyli w produkcję gry. W demie jakie przyszło nam testować, dostępne były cztery areny - Kanada, Suburbia, Los Angeles i Tokio. W jednym z nich, Kanadzie, jeździmy po parkingu, dookoła którego pełno jest śniegu. Istnieje nawet możliwość wyjechania na mniej zaśnieżoną część etapu i czesania trików na zwisających nad ziemią podestach. W Kanadzie znajdziemy też ukrytą rampę, która usytuowana jest dosyć wysoko nad ziemią! Suburbia to nic innego jak osiedle domków (plac budowy) znajdujące się na przedmieściach. Dodatkowo jeździmy, gdy zachodzi słońce, co w stu procentach przekłada się na nasycenie kolorów na etapie - wygląda to trochę podobnie do Marsylii z THPS2, ale w dużo, dużo lepszym wykonaniu - po prostu śliczny level. Los Angeles jest z kolei etapem, który mieliście już okazję zobaczyć na screenshotach publikowanych w N+. Pełno tu ludzi, pędzących samochodów oraz, oczywiście, znanych ze skejtowych filmów miejscówek, które

przydadzą się do robienia długich combosów! Fajniami patentami są zatrzymujące się samochody, jeśli staniami im na drodze oraz ludzie uciekający przed czeszącym triki skejterem. Oczywiście nie wszyscy - od niektórych możemy nieźle dostać po twarzy, a gdy wpadniemy na policjanta - no cóż, zostajemy aresztowani. W LA najlepszą akcją jest wywołanie trzęsienia ziemi - to niesamowite! Ostatnim z etapów dostępnych w demie było Tokio. W porównaniu z poprzednimi levelami, ten jest znacznie mniejszy. W Tokio jeździmy nocą i jest to raczej zamknięty skejtpark, a nie część miasta. Dominują tu wszelkiego rodzaju rampy i hopki. W części etapu usytuowano dwa „ślimaki” podobne do tego z ostatniego etapu w THPS2 - na takiego „ślimaka” trzeba wjechać z dużą prędkością, aby w pewnym momencie mieć możliwość jazdy do góry nogami bez zaliczania gleby. Zupełnie jak rollercoaster! Oprócz wyżej wymienionych etapów, autorzy zapowiadają sześć dodatkowych poziomów w tym wirtualną wersję skejtparku Skater Island znajdującego się w Middleton oraz Rio de Janeiro, Paryż, odlewnię metalu (pierwszy etap - podobny do pierwszych leveli w poprzednich częściach gry), lotnisko oraz wielką łódź, po której będzie można skejtować. Tyle w kwestii etapów. TONY HAWK'S PRO SKATER 3 wykorzystuje też system Pro Logic, czyli dźwięk przestrzenny. Jednak jeszcze fajniejsza jest ścieżka dźwiękowa! The Ramones, Red Hot Chili Peppers, KRS-One, Motorhead, Rollins Band, House of Pain i inni.

It's all good, it's all right, ale pozostaje jeszcze jedna kwestia - grywalność. Na tym polu TONY HAWK PRO SKATER 3 rządzi!!! Wszystko jest takie płynne, takie szybkie. Do tego nowy element - revert czyli obrót o 180 stopni tuż po wyładowaniu z rampy, który pozwala na odpalenie na przykład manuala i kontynuację kombosa. Teraz do combosów można dołączać także triki na rampie, dzięki czemu obietnice autorów o możliwości zdobywania trzykrotnie większych ilości punktów nie są jedynie sloganem marketingowym! Oprócz tego dodano sporo trików, które wykonuje się na krawędzi rampy, czyli kopingu (nie grindując, tylko stojąc na krawędzi - tak jak w THPS2, gdy najeździliśmy z dołu trzymając na przykład góra + trójkąt). Ku chwale autorów można te triki łączyć w kombos, a następnie wykonać revert i manual, aby po chwili wskoczyć na rękę i kontynuować kombosa! To jednak, powiem to kolejny raz, nie wszystko! W THPS3 znalazło się też całkiem sporo trików flatlandowych, czyli takich, które możemy wykonać na przykład na ulicy bez odrywania deski od ziemi - jest stanie na rękach, pivoty (czyli obroty na desce bez unoszenia się w powietrze) oraz stawianie deski na boku i wskakiwanie kółeczka. Ostatnią nowością, jaką udało nam się zauważyć są ukryte kombinacje trików dodatkowo punktowane. Można przechodzić między nimi bez podskakiwania z grindowania. Przykładem na to jest 50-50 nosegrind i 50-50 tailslide. Aby wykonać takie kombos wystarczy wskoczyć na pierwszy trik (góra + trójkąt), a następnie po prostu wcisnąć dół, aby przejść do następnego. TONY HAWK'S PRO SKATER 3 w wersji na PS2 powinien pojawić się w USA 30 października. Zaraz potem wersje na PS One i Gamecube. Czekaamy! [Nolster]





# RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki

ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl

# WYMIANA GIER

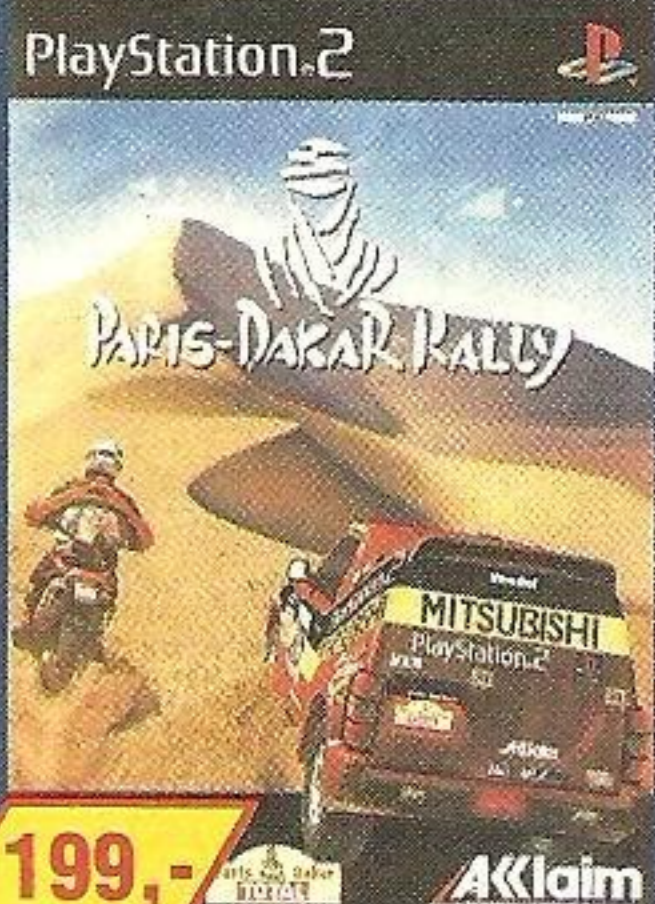
## Możliwość negocjacji cen!!!

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

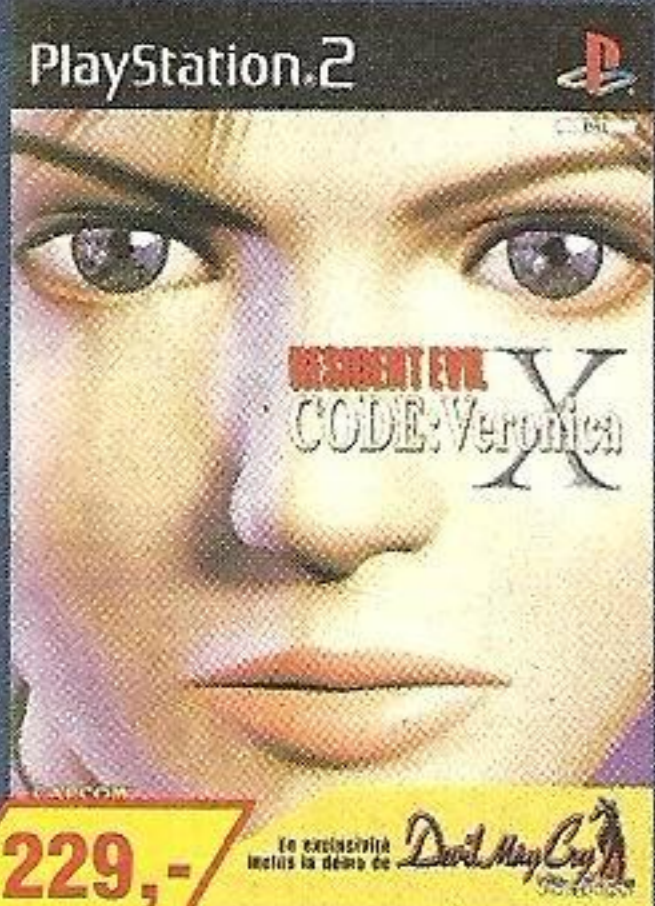
Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)



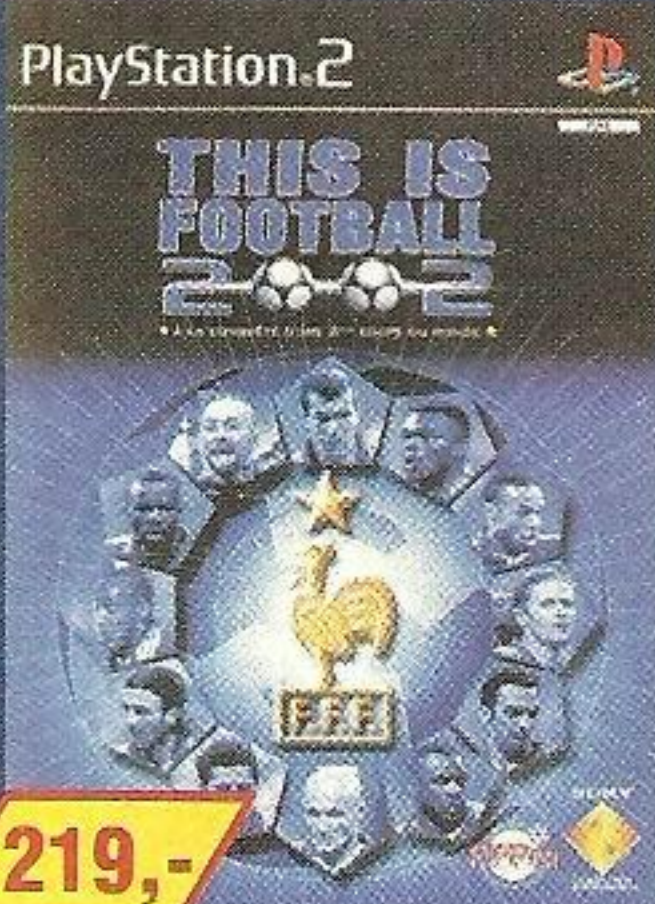
219,-



199,-



229,-



219,-



219,-

### SONY PSX

	NOWE UŻYW.
KONSOLA PSX	599,- 379,-
DUAL SHOCK	99,- 79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-
JOYPAD	39,-
KABEL RGB	39,-
ACTION REPLAY	89,-
ALIEN RESURRECTION	195,- 119,-
ALLADIN	195,- 119,-
ALONE IN THE DARK 4	189,- 129,-
BLADE	189,- 109,-
BOND 007	129,- 109,-
COLIN MCRAE	109,- 79,-
COLIN MCRAE 2	109,- 79,-
COLONY WARS RED SUN	119,- 89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,- 89,-
CRASH 3	99,- 79,-
CRASH BASH	195,- 129,-
CROC 2	159,- 79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,- 99,-
DINO CRISIS	179,- 99,-
DINO CRISIS 2	195,- 129,-
DRIVER	99,- 79,-
DRIVER 2	199,- 139,-
FEAR EFFECT 2	195,- 145,-
FIFA 2000	189,- 99,-
FIFA 2001	195,- 129,-
FINAL FANTASY 7	109,- 79,-
FINAL FANTASY 8	109,- 89,-
FINAL FANTASY 9	259,- 159,-
FRONT MISSION 3	195,- 129,-
GOLDEN EYE 2	189,- 139,-
GRAN TURISMO 2	99,- 79,-
GTA	109,- 79,-
GTA 2	159,- 109,-
ISS 2000	189,- 129,-
ISS EVOLUTION	145,- 129,-
ISS EVOLUTION 2	189,- 149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,- 99,-
LEGEND OF DRAGON	195,- 149,-
LEGEND OF MANA	195,- 149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,- 129,-
MEDAL OF HONOR 2	195,- 139,-
MEDIEVIL 2	159,- 109,-
METAL GEAR SOLID	139,- 99,-
MUSIC 2000-PROG. MUZYCZNY	189,- 129,-
NBA 2000	199,- 99,-
NBA 2001	195,- 129,-
NEED FOR SPEED 4	190,- 99,-
NHL 2001	195,- 129,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,- 99,-
PARASITE EVIL 2	199,- 159,-
QUAKE 2	190,- 139,-
RZR	179,- 99,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,- 99,-
RAYMAN 2	190,- 149,-
RESIDENT EVIL 3	190,- 129,-
RIDGE RACER 4	190,- 99,-
ROLLCAGE 2	195,- 139,-
SHADOW MAN	159,- 99,-
SILENT HILL	159,- 99,-
SMACK DOWN	195,- 149,-
SPEC OPS	195,- 99,-
SPIDER-MAN	195,- 99,-
SPYRO 3	179,- 149,-
SUIKODEN 2	195,- 149,-
SYPHON FILTER	150,- 99,-
SYPHON FILTER 2	195,- 139,-
TEKKEN 3	99,- 79,-
TENCHU 1	109,- 79,-
TENCHU 2	189,- 139,-
TOMB RAIDER 3	109,- 79,-
TOMB RAIDER 4	109,- 99,-
TOMB RAIDER 5	195,- 129,-
TONY HAWK'S 2	199,- 129,-
TOY STORY 2	179,- 99,-
V-RALLY 2	109,- 89,-
NOWOŚCI	TEL. TEL.

### NINTENDO 64

	NOWE UŻYW.
KONSOLA N64	299,- 199,-
ACTION REPLAY	129,-
JOYPAD	119,- 80,-
KARTA PAMIĘCI	80,- 60,-
RUMBLE PACK	60,- 50,-
EXPENSION PACK	139,- 99,-
1080 SNOWBOARDING	199,- 139,-
AIRBORNER	159,- 89,-
ARMORINES	249,- 149,-
BANJO-KAZOOIE	229,- 129,-
BANJO-TOOI	249,- 199,-
BETLE ADVENTURE RACING	249,- 149,-
BLUES BROTHERS 2000	249,- 145,-
CASTLEVANIA	200,- 119,-
CASTLEVANIA 2	249,- 149,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,- 149,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	279,- 199,-
CRUSIN WORLD	199,- 99,-
DIDDY KONG RACING	199,- 99,-
DONKEY KONG 64	195,- 179,-
DOOM 64	149,- 89,-
DUFY DUCK	249,- 149,-
DUKE NUKEM 2	249,- 149,-
EPISOD I RACER	249,- 99,-
EXTREME G	159,- 99,-
EXTREME G 2	159,- 99,-
F ZERO X	129,- 89,-
FORMULA 1	149,- 79,-
GOLDEN EYE	229,- 139,-
GOLDEN EYE 2	239,- 199,-
HERKULES	249,- 149,-
HEXEN	149,- 79,-
HYBRID HEAVEN	199,- 119,-
ISS 2000	249,- 199,-
ISS 98	229,- 129,-
MARIO 64	120,- 60,-
MARIO GOLF	239,- 129,-
MARIO PARTY 2	249,- 149,-
MARIO PARTY	229,- 129,-
MARIO TENNIS	249,- 149,-
MIKI MOUSE RACING	249,- 199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,- 139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,- 189,-
NAGANO	159,- 99,-
NBA CURTSIDE	169,- 99,-
NBA JAM 99	249,- 99,-
NBA LIVE 2000	269,- 149,-
PERFECT DARK	219,- 149,-
POKEMON SNAP	249,- 189,-
POKEMON STADIUM	TEL. TEL.
QUAKE 2	249,- 149,-
RAINBOW SIX	259,- 149,-
RAYMAN 2	200,- 149,-
READY 2 RUMBLE	249,- 149,-
RESIDENT EVIL 2	279,- 219,-
RIDGE RACER 64	249,- 149,-
ROGUE SQUADRON	229,- 129,-
RR64	249,- 149,-
SHADOW MAN	249,- 169,-
STAR WARS BATTLE F. NABBO	279,- 199,-
SUPER SMASH BROS.	249,- 199,-
TOM & JERRY	249,- 149,-
TONIC TROUBLE	249,- 149,-
TONY HAWKS 64	249,- 149,-
TOP GEAR RALLY 2	249,- 199,-
TOY STORY 2	249,- 199,-
TUROK 1	149,- 79,-
TUROK 2	199,- 120,-
TUROK 3	249,- 199,-
TUROK RAGS WARS	249,- 159,-
WIN BACK	259,- 179,-
WIPEOUT 64	229,- 129,-
WWF ATTITUDE	249,- 99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,- 129,-
ZELDA	229,- 129,-
ZELDA 2	229,- 169,-
NOWOŚCI	TEL. TEL.

### SEGA DREAMCAST

	NOWE UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA 129,- 99,-
JOYPAD ORG.	269,- TEL.
JOYSTICK PLATFORMA	89,-
KARTA PAMIĘCI 1MB	99,-
KARTA PAMIĘCI 2MB	129,- 99,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	189,- 129,-
PISTOLET	199,- 99,-
BERSERK	199,- 99,-
BLUE STINGER	199,- 99,-
BUGGY HEAT	199,- 99,-
CODE VERONICA	199,- 129,-
CONFIDENTIAL MISSION	229,- 159,-
CRAZY TAXI	199,- 129,-
DAYTONA USA	229,- 159,-
DEAD OR ALIVE 2	229,- 149,-
DEEP FIGHTER	229,- 129,-
DRAGONS BLOOD	199,- 129,-
DUCATI WORLD	229,- 159,-
ECCO THE DOLPHIN	229,- 129,-
EVIL DEAD	229,- 159,-
EVOLUTION	229,- 199,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,- 129,-
FANTASY STAR ON LINE	199,- 149,-
FERRARI 355	219,- 129,-
FIGHTING FORCE 2	199,- 99,-
GET BASS+WĘDKA	429,- 380,-
GTA 2	199,- 129,-
HIDDEN DANGEROUS	229,- 129,-
HOUSE OF THE DEATH 2-GUN	399,- 259,-
JET SET RADIO	229,- 129,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,- 129,-
MDK 2	199,- 119,-
MERTOPOLIS RACER	195,- 129,-
NBA 2000	199,- 119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,- 119,-
NOMAD SOUL	229,- 119,-
POWER STONE	129,- 79,-
POWER STONE 2	149,- 99,-
QUAKE 3	229,- 149,-
RAYMAN 2	199,- 119,-
READY 2 RUMBLE	199,- 99,-
READY 2 RUMBLE 2	229,- 129,-
RED DOG	199,- 99,-
RESIDENT EVIL 2	199,- 129,-
SEGA GT	219,- 149,-
SEGA RALLY 2	199,- 129,-
SHADOW MAN	219,- 109,-
SHENMUE	229,- 149,-
SILENT SCOPE	229,- 129,-
SLAVE ZERO	169,- 129,-
SNOW SURFERS	199,- 129,-
SONIC ADVENTURE	199,- 129,-
SONIC ADVENTURE 2	229,- 189,-
SOUL CALIBUR	199,- 149,-
SOUL REAVER	209,- 129,-
SPACE CHANNEL 5	229,- 129,-
SPEC OPS	229,- 129,-
SPEED DEVIL	209,- 129,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,- 99,-
STAR WARS RACER	199,- 129,-
STREET FIGHTER 3	229,- 129,-
SWWS 2000	199,- 99,-
TONY HAWKS	149,- 99,-
TONY HAWKS 2	229,- 149,-
TOY COMMANDER	199,- 119,-
TOY RACER	229,- 129,-
UEFA STRIKER	199,- 119,-
ULTIMATE FIGHTING	229,- 149,-
VIRTUA ATHLETE	199,- 109,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,- 129,-
VIRTUA STRIKER2	199,- 119,-
VIRTUA TENNIS	209,- 139,-
WETRIX	179,- 99,-
WORMS	219,- 129,-
WWF ATTITUDE	199,- 99,-
ZOMBIE REVENGE	199,- 109,-
NOWOŚCI	TEL. TEL.

### PS 2

	NOWE UŻYW.
PS2	TEL
JOYPAD	159,- TEL
KARTA PAMIĘCI ORG.	175,- 129,-
PILOT DVD	99,-
PILOT DVD SONY	TEL TEL
4x4 EVOLUTION	219,- 169,-
ALONE IN THE DARK 4	229,- 189,-
ARMORED CORE 2	199,- 169,-
ATV OFF ROAD	199,- 149,-
BLOODY ROAR 3	229,- 189,-
BMX	229,- 179,-
BOUNCER	199,- 159,-
BUST A MOVE	229,- 119,-
CITY CRISIS	199,- 169,-
CODE VERONICA X	229,- 189,-
CRAZY TAXI	229,- 159,-
DARK CLOUD	239,- 189,-
DEAD OR ALIVE 2	199,- 159,-
DINOSAUR	199,- 99,-
DONALD DUCK	199,- 129,-
DYNASTY WARRIORS 2	199,- 149,-
ETERNAL RING	199,- 129,-
EVER GRACE	199,- 149,-
EXTREME WINTER SPORT	199,- 129,-
EXTERMINATION	189,- 159,-
F1 ONE 2001 (SONY)	199,- 159,-
FANTAVISION	199,- 99,-
FIFA 2001	239,- 149,-
FIFA 2002	239,- 189,-
FORMULA 1	199,- 149,-
GT3	189,- 169,-
H30	199,- 159,-
HEROS OF M&M	199,- 149,-
ISS EVOLUTION	199,- 149,-
ISS EVOLUTION 2	239,- 199,-
INT. LEAGUE SOCCER	229,- 149,-
INT. TRACK & FIELD	199,- 149,-
KART FURY	199,- 149,-
KENGO	199,- 149,-
KESSEN	199,- 159,-
KLONOA 2	229,- 179,-
KNOCKOUT 2001	229,- 159,-
KSIĘGA DŻUNGLI	229,- 129,-
MADDEN 2001	229,- 139,-
MIDNIGHT CLUB	199,- 129,-
MONKEY ISLAND	219,- 179,-
MOTO GP	229,- 159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	229,- 159,-
MX 2002	219,- 169,-
NBA 2001	239,- 149,-
NBA 2 NIGHT	229,- 149,-
NBA HOOPZ	239,- 149,-
NBA STREET	229,- 179,-
NHL 2001	229,- 149,-
ONI	229,- 149,-
ONIMUSHA	225,- 189,-
OPERATION WINBECK	199,- 179,-
ORPHEN	239,- 129,-
PARIS-DAKAR RALLY	199,- 169,-
POOL MASTER	229,- 129,-
QUAKE 3	239,- 189,-
RAYMAN REV.	229,- 149,-
RC REVENGE	229,- 129,-
RED FACTION	215,- 179,-
READY 2 RUMBLE	229,- 149,-
RIDGE RACER 5	109,- 89,-
RING OF RED	199,- 179,-
RUGBY	229,- 169,-
RUMBLE RACING	229,- 179,-
SHADOW OF THE MEM.	239,- 179,-
SILENT SCOPE	229,- 159,-
SKY SURFER	199,- 159,-
SIMUGLERS RUN	199,- 149,-
SSX	239,- 149,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,- 169,-
STREET FIGHTER 3	229,- 159,-
S-TYPE	229,- 129,-
SUMMONER	229,- 189,-
TEKKEN TAG T.	109,- 89,-
THE GIFT	219,- 159,-
THEME PARK	229,- 139,-
THIS IS FOOTBALL 2002	219,- 179,-
TIMESPLITTERS	229,- 159,-
TOKYO EXTREME RACER	199,- 149,-
TOP GEAR DAREDEVIL	229,- 149,-
TWISTED METAL BLACK	229,- 189,-
UNREAL	229,- 159,-
WILD WILD RACING	239,- 149,-
X-SQUAD	239,- 149,-
ZONE OF THE ENDERS	239,- 169,-
NOWOŚCI	TEL TEL

## GB Advance i GB Color

nowe i używane informacja telefoniczna



**PLAYSTATION 2 DROPSHIP**

# Strategiczna strzelanina

Z tego, co dotychczas widzieliśmy można wyciągnąć tylko jeden wniosek: DROPSHIP jest imponujący! Posłuchajcie tylko co gra będzie oferować tym, którzy się na nią skuszą: możliwość sterowania kilkoma rodzajami pojazdów. Od transporterów opancerzonych, przez coś w rodzaju futurystycznego Harriera pełniącego funkcje transportowe i szturmowe, na

wielozadaniowym samolocie myśliwsko-szturmowym kończąc. Do tego mnóstwo misji - eskortowych, ratunkowych i niszczycielskich w różnych konfiguracjach. Na przykład: dostarcz transporter opancerzony w okolice wrogiej bazy niszczącej po drodze helikoptery wroga, wyląduj, wyląduj sprzęt i ruszaj dalej na wroga. A wszystko w symulacyjno -

zręcznościowym sosie. Brzmi to bardzo ale to bardzo zachęcająco. Można będzie niszczyć cele naziemne i latające: czołgi, wyrzutnie rakiet, magazyny, hangary, samoloty, śmigłowce i co tam jeszcze na celownik wlezie. Akcja DROPSHIP dzieć się będzie w dalekiej przyszłości (2050) i w różnych zakątkach globu. Za pole walki posłużą między innymi: Kazachstan, Sahara, Kolumbia. Wszędzie

występować będziemy jako siły pokojowe, walczące w obronie pokoju i porządku. Oprawa zapowiada się świetnie: wielkie obszary, na których rozgrywać się będą misje (40 kilometrów kwadratowych - ogrom). Już w wersji testowej jest bardzo ładna i szczegółowa grafika, duża płynność i doskonała widoczność na kilka kilometrów dookoła. Dokładne modele pojazdów i obiektów, wszystko fajnie oświetlone i okraszane smugami pozostawianymi przez rakietę. Są też efektywne eksplozje. W DROPSHIP dzieć się będzie naprawdę dużo...



**PLAYSTATION 2 MOTO GP 2**



Zachęcone sukcesem, jaki odniosło MOTO GP, Namco nie traci czasu. Nie czekając, aż wygaśnie licencja firma natychmiast przystąpiła do pracy nad kolejną odsłoną tych licencjonowanych wyścigów motocyklowych. Czego należy się spodziewać? Kilku większych i mniejszych usprawnień oraz dodatków. Ma być ładniej, ale tylko trochę, bo już pierwsze MOTO GP prezentowało się nieźle. Szczególnie powtórki, do których dojdzie teraz kilka nowych ujęć kamer. Będzie bardziej realistycznie. Pojawią się nowe trasy, zmienna pogoda i dwa nowe tryby gry. Pierwszy to Challenge, gdzie wykonujemy określone zadanie i otrzymujemy za to nagrodę. Na przykład zdjęcie gwiazdy tego sportu podczas testowania MOTO GP 2. Drugą opcją jest wyścig z legendarnymi rajderami - Doohanem, Robertsem i innymi. Jednak podstawową i niezaprzeczalną zaletą tego tytułu jest sama licencja FIM Road Racing Championship - możliwość ścigania się na prawdziwych torach z zawodnikami pokroju Valentino Rossiego jest dla fanów czymś, do czego zachęcać nie trzeba. Entuzjaści wyścigów motocyklowych - szykujcie portfele!

## PS One info

**PANZER FRONT BIS** - Firma JVC zapowiada 30 nowych misji, w tym także Amerykanami i Japończykami. W grze znajdzie się 45 czołgów i w około 100 pojazdów. Będzie także edytor własnych misji oraz rozbudowany scenariusz.



**WORMS WORLD PARTY** - Team 17 obiecuje jeszcze przed końcem roku konwersję najnowszej gry o walczących robakach. Naturalnie zabraknie możliwości gry przez Internet, która była mocnym punktem wersji na Dreamcasta.

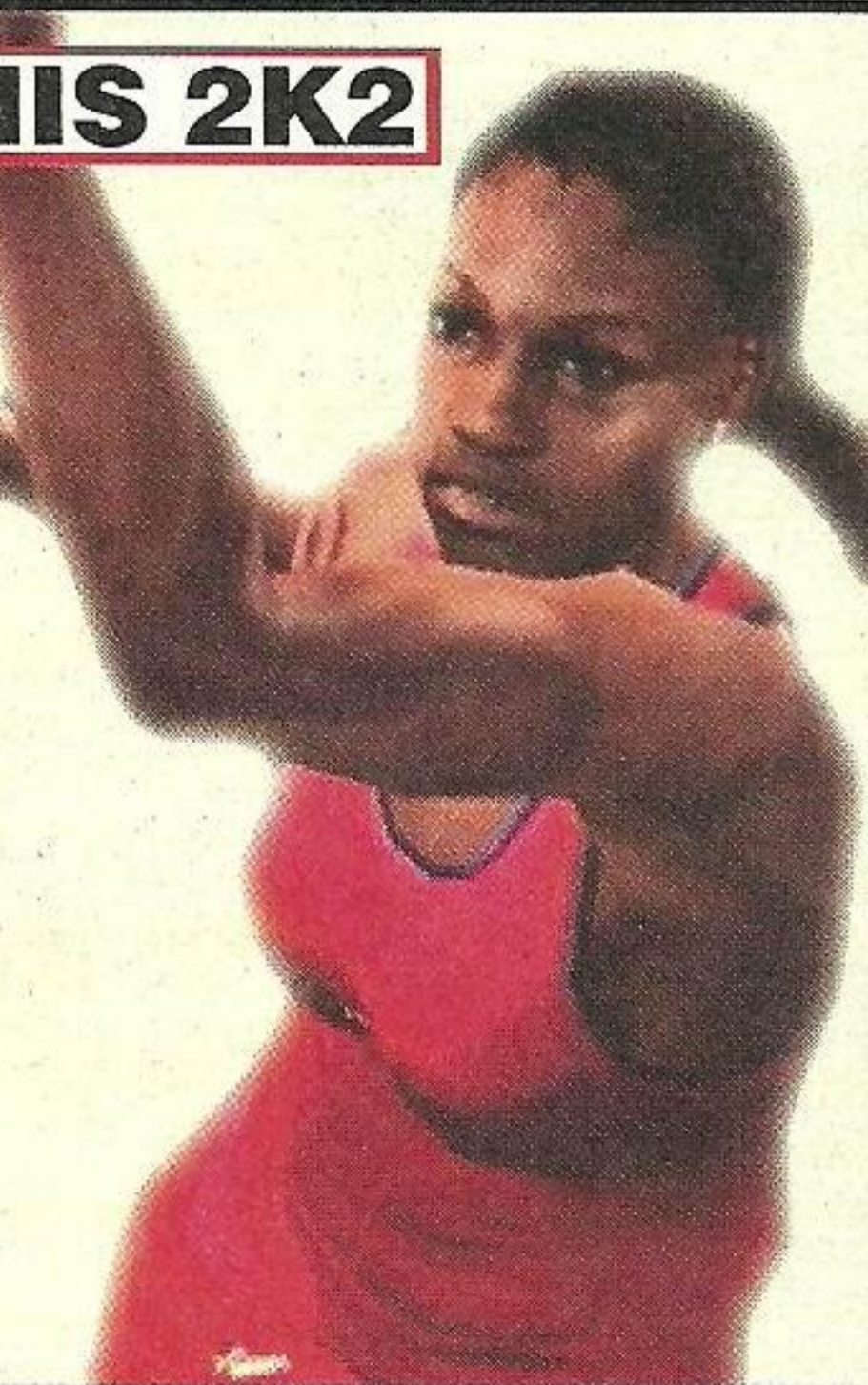


**DC i PS2 SEGA SPORTS TENNIS 2K2**

# Najlepszy z najlepszych

Następca przebojowego VIRTUA TENNIS zbliża się wielkimi krokami. Oto garść najświeższych informacji. Po pierwsze i najważniejsze: będą nie tylko męskie gwiazdy tenisa, w grze zagrają również kobiety. Najbardziej znane zawodniczki to: Venus i Serena Williams, Lindsay Davenport, Monica Seles, Mary Pierce i Arantxa Sanchez-Vicario. Faceci: Patrick Rafter, Magnus Norman, Jewgienij Kafelnikow i Carlos Moya. Nie znalazłeś tu swej ulubionej gwiazdy tenisa? (na przykład Anna Kournikova lub Andre Aggasi). Nie ma problemu; będziesz mógł ją sobie samodzielnie stworzyć w specjalnym

edytorze! Po drugie ulepszono znany z V1 World Circuit Mode, jest bardziej rozbudowany w stosunku do oryginału. Treningi obejmą nie tylko umiejętność odbijania piłki, ale także szybkość oraz kondycję. Ważne będzie prawidłowe ułożenie treningów. Na turniej nie można przecież stawiać się zmęczonym po intensywnych treningach! Ostatnia większa zmiana dotyczy grafiki. Jest jeszcze lepsza, gracze naprawdę wyglądają jak żywi! Poprawiono też animację postaci. Ktoś nieśmiało wspominał także o przyspieszeniu i ulepszeniu samej rozgrywki. Czy da się ulepszyć coś, co było idealne? Już niedługo się o tym przekonamy...






# KOBRA

SKLEP-WYPOŻYCZALNIA-SERWIS

Wybierz konsolę dla siebie !!!  
Konsolę dostarczymy GRATIS w ciągu 48 godzin

**PlayStation PS One** od **449 zł**

**PlayStation (używane)** od **299 zł**

**PlayStation 2** od 

**Dreamcast** od **499 zł**

Twoją starą konsolę przyjmujemy w rozliczeniu

**SERWIS PlayStation**  
w pełnym zakresie

Naprawimy każdą konsolę PlayStation  
lub wymienimy na nową za dopłatą

**KOBRA** 84-232 Rumia ul. Pomorska 11

 (058)679-51-01; 0501-537-881 

# OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ  
( TAKŻE WYSYŁKOWO)

## SONYPLAYSTATION

PONAD 300 TYTUŁÓW  
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

## SONYPLAYSTATION 2

GRY UŻYWANE JUŻ OD 150 ZŁ

## NINTENDO 64

GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

## DREAMCAST

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

## GAME BOY COLOR

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78

TEL.KOM. 0 604 565 849

**PON. - PIĄTEK 11 - 17**

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"

ul.Raszkowska 32

63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

## Hobbyt

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
GIER NA KONSOLE :

PLAYSTATION 2

DREAMCAST

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

(SNES - tylko gry używane)

ZAPRASZAMY

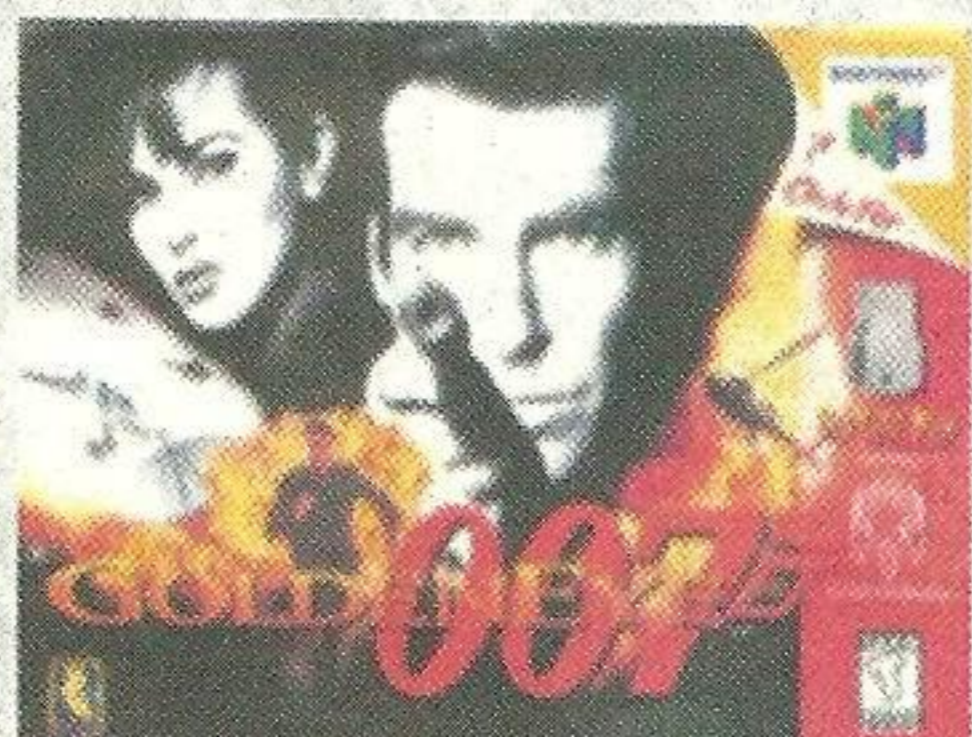
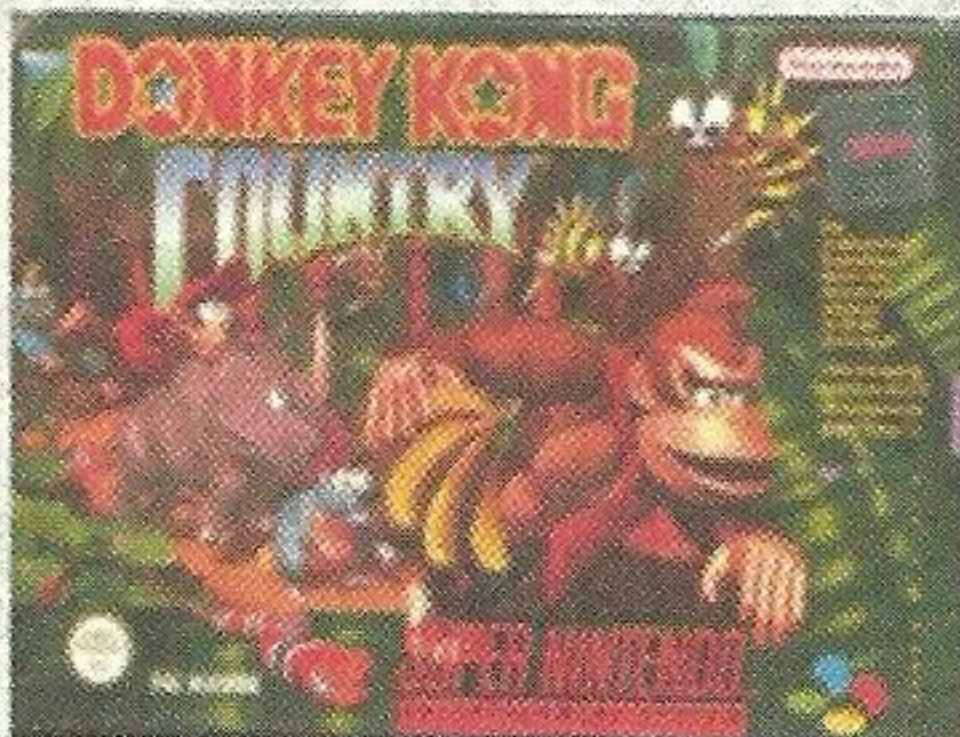
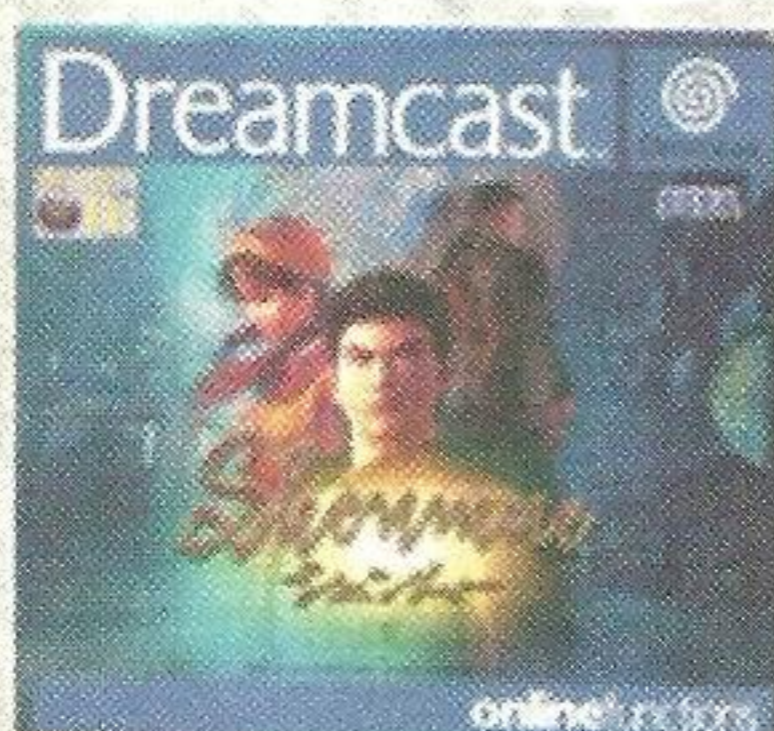
tel. (095) 758 69 49

godz. 11.00 - 16.00

www.hobbyt.home.pl

69-100 Słubice

ul.Zwirki i Wigury 4/5



UL. SYRKOMLI 14

03-335 WARSZAWA

TEL/FAX: (022) 814 27 66

TEL KOM: 0 501 707 919

0 501 196 694



SPRZEDAŻ HURTOWA  
I DETALICZNA

## SERWIS

NAJWIĘKSZY WYBÓR

GIER I AKSESORII

REGENERACJA

I WYMIANA

PLYT CD

RATY



WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER





(C)NAMCO

In Development 09/2001



PLAYSTATION 2 . GAMECUBE . XBOX

# SOUL CALIBUR 2

**T**he Legend Will Never Die! Słowa te zapadły w pamięci wielu graczy i niebawem znów zabębnią z głośników telewizorów - SOUL CALIBUR 2 powoli staje się ciałem. Namco dosłownie zbombardowało dziennikarzy nowymi obrazkami z tej fantastycznie zapowiadającej się gry, a my z przyjemnością je publikujemy. Wędrowka tej fantastycznej serii po kolejnych systemach do gier video jest kontynuowana - Soul Blade ukazało się na PlayStation, Soul Calibur gościł na Dreamie, zaś Soul Calibur 2 jako pierwsza otrzymała najnowsza konsola Nintendo. Szkoda, że Namco nie wymyśliło nowego tytułu - na przykład Soul Excalibur albo Soul Storemedge (czy coś), ale pewnikiem tytuł jest na tyle kultowy, że nie chcieli wprowadzać chaosu i zamętu. Można się długo spierać, która z serii bijatyk jest najlepsza, najbardziej głęboka czy po prostu najfajniejsza, ale jedno jest pewne - w panteonie wielkiej czwórki (S.C., VF, TEKKEN i DOA) to właśnie żadna inna firma tylko Namco

ma dwie gry. I jedno jest pewne: ci goście umieją tworzyć niezłe fajtery. Zaś w przypadku gry, w której walka toczy się przy pomocy broni białej Soul Calibur nie ma sobie równych. W SOUL CALIBUR dostępnych było 18 postaci i możemy się spodziewać, że Namco dostarczy tyle samo lub więcej. Powracające postacie, które widzieliśmy już na króciutkim filmie bądź statycznych screenach to: Taki, Nightmare, Astaroth, Ivy, Mitsurugi, Hwang i Siegfried. Co można wynioskować na podstawie wstępnych oględzin? Taki wydaje się być jeszcze bardziej seksowna niż w poprzedniej części; kombinezonik noszony przez ninjówę niemal pęka na jej krągłościach. Mitsurugi jest już prawdziwym roninem, co podkreśla jego zarosnięta gęba. Nightmare dumnie prezentuje nową zbroję, zaś Astaroth wygląda po prostu przerażająco. Zarówno zaś Ivy, jak i Hwang mają nowe kostiumy. Znane są już także dwie nowe postacie. Dziewczyna, którą braliśmy wcześniej za Sophitię w istocie jest jej młodszą siostrą i nosi wdzięczne imię Cassandra (inne źródła podają, że jest to jej córka - ale reszta postaci nie postarzała się na tyle, abyśmy dali temu wiarę). Pod względem reprezentowanego stylu walki na pewno będzie miała







wiele wspólnego ze starszą siostrą. Czy możemy spodziewać się powrotu klasycznej „Zośki”? Jest to wielce prawdopodobne, ponieważ autorzy S.C. niejednokrotnie podkreślali, że Sofi jest ich ulubioną postacią. Drugą nową postacią, którą na krótkiej migawce z gry początkowo wzięliśmy za Maxiego, nosi imię Tarimu. Jest to solidnie zbudowana, choć nie pozbawiona gracji, dziewczyna władająca dwoma małymi mieczykami. Broń ta różni się jednak od sztyletów ściskanych przez Taki. Jej styl będzie jednak zbliżony do tego, który reprezentował Maxi - szybkie, efektowne ataki składające się w długie comba. Większość postaci będzie mieć nowe ciosy, przeniesione naturalnie technologią motion-capture. Plotka mówi jeszcze o dwóch nowych postaciach płci męskiej noszących imiona Hong Yung Sung oraz Talim. A gdzie reszta bohaterów Legendy - Voldo, Cervantes, Kilki, Xianghua...? Na razie Namco milczy, ale podobnie jak w przypadku Tekkena 4 możemy spodziewać się odsłaniania kolejnych tajemnic w miarę postępów prac nad grą. Choć źródła podają, że prace nad grą rozpoczęły się dopiero niedawno, nie chce nam się w to wierzyć - Japończycy tym różnią się od Amerykanów i Europejczyków, że nie zwykli pokazywać zbyt wczesnych wersji swoich gier i pierwsze screeny czy filmy prezentują na ogół w połowie cyklu produkcyjnego. Nie zdziwilibyśmy się zbytnio, gdyby okazało się, iż gra pojawi się na Gamecube w Japonii już na wiosnę, a w kilka miesięcy później zagości na PlayStation 2.

Dość ciekawa wydaje się być także wyłowiona gdzieś w Internecie plotka mówiąca, iż SC2 nie tworzy ten sam zespół, który dał posiadaczom DC fantastycznego Calibura. Niestety, nie jesteśmy w stanie zweryfikować tej informacji i musimy wszyscy czekać na pierwszy wywiad z twórcami, bądź konkretne informacje od Namco. Mimo to zakwitło w nas ziarno niepokoju: czy ewentualni następcy będą w stanie zmierzyć się z Legendą?

Wprawdzie wszystko, co widzieliśmy to krótka migawka i prezentowane dziś obrazki, to jednak co do kilku szczegółów nie ma dwóch zdań. Grafika wydaje się być cudowna, a także znacznie usprawniona w stosunku do poprzedniej części. Podobnie jak wszystkie inne gry na Gamecube, SC2 ma fantastyczne tekstury i tak



super-dokładne cieniowanie postaci względem źródła światła. Zawodnicy rzucają niemal idealne cienie, a liczba efektów świetlnych została - choć to wydaje się być niemożliwe - jeszcze bardziej zwiększona. Chodzi głównie o rozbłyski przy zetknięciu się oręża, a także o smugi światła pozostawiane przez śmigające w powietrzu ostrza. Także architektura otoczenia wydaje się być kolejnym krokiem do przodu w stosunku do poprzednika - wystarczy popatrzeć na przodu w młyna, czy arenę na której walczą Astaroth i Cassandra. Wiadomo także, że areny będą większe. Ciekawe, czy wzorem Tekkena 4 autorzy wprowadzą ściany i nierówności terenu? Ta pierwsza opcja jest bardzo prawdopodobna, w drugą zaś jakoś nie wierzymy. Programiści Namco zdają się na podstawie Calibura 2 poznawać architekturę Gamecube, ponieważ gra jest pisana od podstaw właśnie na tę konsolę. Także - uwaga, uwaga - w wersji na automaty, bo chyba nie wątpiliście, że to właśnie w salonach odbędzie się jazda próbna tej gry. Cokolwiek by się nie działo załoga Neo Plus z utęsknieniem czeka na nowe informacje o kontynuacji pierwszej gry, która zarobiła u nas perfekcyjną ocenę. Będziemy przekazywać Wam każdą nową informację, którą tylko usłyszymy. A na razie cieszymy oczy tymi obrazkami. Legendy Nigdy Nie Umrze. [Gulash]



**PS 2 WWF SMACKDOWN - JUST BRING IT!**

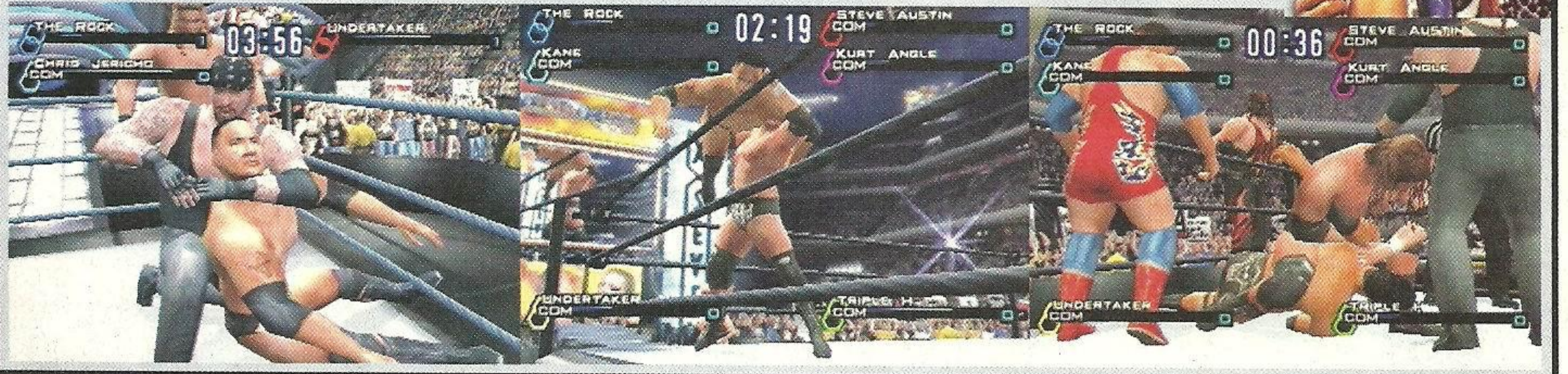
**Czujesz, co Rock gotuje?**

Kontynuacja SMACKDOWN zmierza właśnie na PlayStation 2 i jest jedną z najbardziej oczekiwanych gier na tę konsolę w USA. Ale czy jest warta aż takiego zainteresowania? Śmiemy wątpić (choć Marcellus głośno protestuje). Jak na razie nie widać zbyt wielkiej poprawy grafiki w porównaniu do PSone. Modele postaci nie uległy zbyt dużym zmianom, są w zasadzie bardzo podobne. Pokryto je tylko nowymi

teksturami i podbito rozdzielczość. Ale na przykład długie włosy postaci takich jak Chris Jericho, czy Trish Stratus wyglądają naprawdę kiepsko. To po prostu kawałek płaskiej tekstury przyklejonej z tyłu głowy. A w motocyklu, na którym Undertaker wjeżdża na salę, nie kręca się jak na razie koła! Nie wszystko wygląda jednak źle - animacja postaci jest na naprawdę wysokim poziomie, są nowe efekty oświetlenia, a

wejścia wrestlerów na salę są naprawdę przebojowe. Istotną zmianą jest także dodanie komentarzy - nareszcie! Komentują Michael Cole i Tazz (pierwszy ciągle się myli, a drugi go poprawia). Oczywiście gra będzie napchana sporą ilością zawodników. Będzie ich przynajmniej 35, nie licząc ukrytych i tych, którzy nie zostali jeszcze ujawnieni. Być może zostaną dodani nowi zapaśnicy (z WCW i ECW), którzy ostatnio pojawili się w federacji. Ale to nic pewnego. Oczywiście każdy z artystów ma swój finisher i trademark, a wszystkich ciosów, chwytów i innych akcji

ma być ponad 1000! Oprócz tego po raz kolejny zwiększono ilość rodzajów walk. Teraz będzie ich około 70 - to ogromna liczba! Szykuje się solidna, szybka fomatolina. Fani wrestlingu na pewno będą usatysfakcjonowani!



**PLAYSTATION2 G-SURFERS**

Och! Ach! Nagle, niespodziewanie i znikąd pojawiła się gra, która ma powalić na kolana wszystkie future racery łącznie z EXTREME G III i zbliżającym się WIPEOUT FUSION. Według producentów ma to być najlepsza, najładniejsza i najszybsza pozycja tego gatunku. Z tym ostatnim możemy już teraz się zgodzić. Pojazdy, którymi będziemy się ścigać, mają osiągać naprawdę olbrzymie prędkości, nawet ponad 5000 kilometrów na godzinę! Tylko czy uda się oddać uczucie taakiego speedu? Trasy mają być mocno zakręcone i

rozmiszczone w charakterystycznych miejscach globu. Twórcy gry zapowiadają także świetny edytor tras, można będzie (podobno) zrobić trasę dokładnie taką, jaką się chce, porozmieszczać na niej dopalacze i przeszkadzajki, ustalić porę dnia i tym podobne. Oprawa graficzna ma powalać na kolana i wypalać oczy. Podobno w G-SURFERS wykorzystanych będzie więcej obiektów 3D, niż w jakiegokolwiek innej grze wydanej na PS2. Tylko czy te wszystkie zapowiedzi zostaną spełnione? Łatwo jest gadać...



**PLAYSTATION2 CREATURES**



Poprzednie edycje tej gry wydano już kiedyś na blaszaka. Było to naprawdę dawno temu - pierwsza część pojawiła się jeszcze w 1997 roku. Toż to całe lata świetlne! A dopiero teraz ktoś wpadł na pomysł wydania jej na PSone. CREATURES to coś na kształt i podobieństwo Tamagotchi, tyle że na ekranie telewizora. Zadaniem gracza będzie opieka nad Nomami, sympatycznymi i inteligentnymi stworzami. Są one w miarę samodzielne,

wyposażone w AI. Trzeba będzie je uczyć jak przeżyć, co jeść, a czego nie jeść itp. Trzeba będzie je również obronić przed agresywnymi Grendelami, stworzami podobnymi do Normów, ale głępszymi i brutalnymi. Jak widać na obrazkach grafika jest prosta. Zwykle 2D, ale wystarczająco wyraźna, aby nie odrzucało od ekranu. Dużą zaletą tej pozycji będzie niemal nieskończony czas gry. CREATURES zagnieżdżą się na PSone pod koniec listopada.



**Newsflash**

Nie tylko ECTS przeżywa kłopoty. Wiosenna edycja Tokyo Game Show została zawieszona przez organizatora wystawy. Powód jest prosty - zbyt mało odwiedzających. Czyli poniżej 130 tysięcy.

Mimo pewnych walorów, Film FINAL FANTASY spotkał się ze słabym przyjęciem na całym świecie. Wynik w okolicach 30 milionów dolarów zysku w USA nie pokrył nawet 30% kosztów. Mimo to Square nie rezygnuje: Hironobu Sakaguchi zapowiedział, że firma rozpocznie prace nad anime'ową serią FINAL FANTASY UNLIMITED. A na podstawie serii pojawi się także

gra. Sakaguchi nie będzie jej producentem - tym zajmie się pan Kawazu, twórca SAGA FRONTIER 2. Nie wiadomo także, w którą konsolę celować będzie Square, ale możemy przypuszczać, że w PS2.

Europejski pakiet SILENT HILL 2 zawierał będzie bonusową płytkę! A na niej zwiastuny innych gier Konami, a przede wszystkim film „making of Silent Hill 2”, czyli dokument obrazujący proces tworzenia najstraszniejszego z horrorów. Do tego remiksy ścieżki dźwiękowej, szkice, biografie autorów... Super zestaw dla fanów! Termin - 23 listopada 2001. Chyba warto będzie zainwestować.

Infogrames wyda kolekcję starych gier z Atari, tym razem jednak na PlayStation 2.

Zespół Treyarch został kupiony przez Activision i stał się wewnętrznym developerem tej firmy.

Sega potwierdziła, że Michael Jordan wystąpi w NBA 2K2 zarówno na PlayStation 2, jak i na Dreamie.

Sega potwierdziła, że SUPER MONKEY BALL - premierowy tytuł firmy na Gamecube - pojawi się także na PlayStation 2.

TIMESPLITTERS 2 nadciąga. W sequele płynniutkiej strzelaniny fpp na PS2 pojawi się przede

wszystkim porządku tryb dla jednego gracza - z prawdziwym scenariuszem. A także to, czego się spodziewamy: więcej broni, poziomów, wariacji gry. Krążą też plotki, że gra ukaże się również na Xboxa.

Choć KENGO nie było zbyt udaną grą, japoński developer Genki pracuje już nad kontynuacją. Dwie podobne, lecz różne gry pojawią się na PlayStation 2 i Xboxa.

Mniej więcej od roku zapowiadamy ARC THE LAD COLLECTION na PlayStation. Zestaw trzech erpegów ma się w końcu pojawić pod koniec listopada.

Mówiło się, że OUTCAST miał pojawić się na konsolach. Ostatecznie jednak pozostał na PeCetach. Za to OUTCAST 2 - THE LOST PARADISE oficjalnie zmierza także i na PlayStation 2.

Seria dziwnych erpegów EVOLUTION przechodzi z Dreamcasta na Gamecube. Nowa gra - EVOLUTION WORLDS - już została zapowiedziana.

Ciekawostka: Sega sprzedała już w Japonii ponad 3300 automatów z VIRTUA FIGHTER 4.

SOUL REAVER 2 na PS2 opóźniony! Nowy, bardziej aktualny termin wydania gry to listopad 2001.



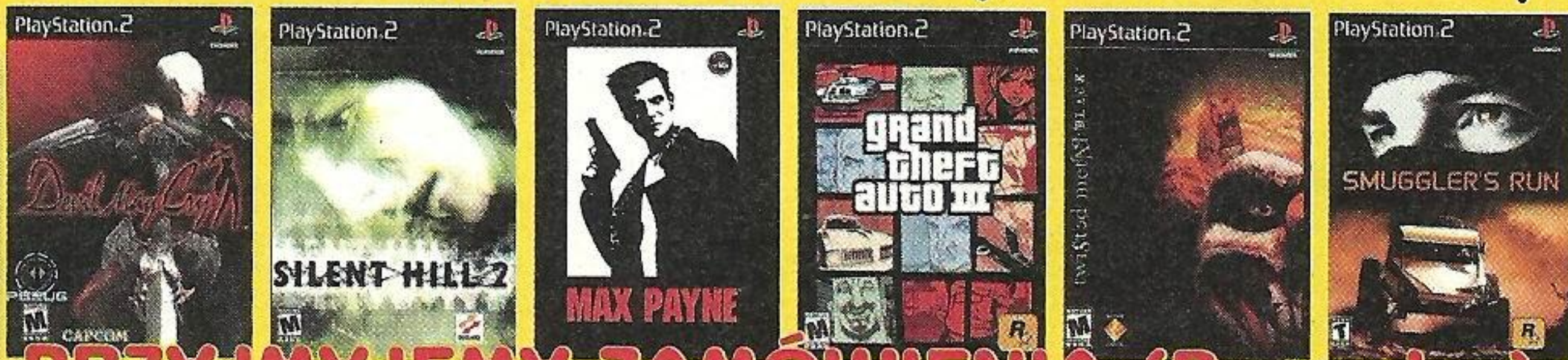
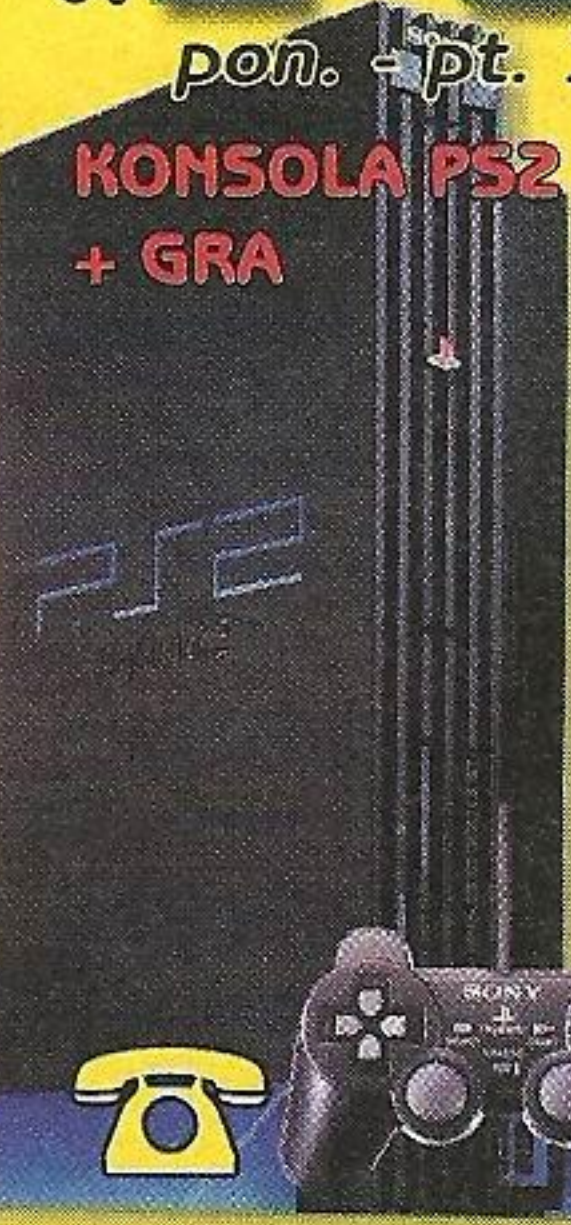
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER - RÓWNIEŻ WYSŁKOWO

# NIKO

26-600 Radom, ul. Niedziałkowskiego 19/21  
tel. (48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95  
tel. kom. 0-601 233 283

<http://www.niko-radom.prv.pl>

pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00



Dark Cloud 230 zł.  
Ring of Red 239 zł.  
Formula One 199 zł.  
nowości i inne tel.

## PRZYJMujemy ZAMÓWIENIA (Preorder)



Link kabel 49 zł.  
Pilot org. 159 zł.  
Pilot 69 zł.  
Multi tap od 120 zł.  
Kabel RGB 49 zł.  
Podstawka od 39 zł.

249 zł.  
239 zł.  
230 zł.  
235 zł.  
229 zł.  
239 zł.  
249 zł.

## KONSOLA PS(one) + Memory org.



599 zł.

Dual Shock 139 zł.  
Karta pamięci od 39 zł.  
Kierownica 299 zł.  
Multi Tap od 80 zł.  
Link kabel 39 zł.  
Kabel RGB 39 zł.  
Action Replay 79 zł.  
inne akcesoria tel.

Gry od 50 zł.



## KIEROWNICA LOGITECH

499 zł.

najlepsza kierownica do PS2!

Karta pamięci org. 179 zł.  
Karta pamięci 16 MB 189 zł.  
Karta pamięci MadCATZ 149 zł.  
Klawiatura 149 zł.  
Dual Shock org. 145 zł.  
Dual Shock 99 zł.  
Kabel optyczny 49 zł.



## KONSOLA DREAMCAST + gra, internet

Pistolet z wibracją 139 zł.  
Dream Connection 139 zł.  
Joypad 120 zł.  
Kabel RGB 49 zł.  
Karta pamięci 69 zł.  
Karta pamięci VMS 120 zł.  
Klawiatura 149 zł.  
Myszka 139 zł.  
VGA BOX 110 zł.  
Vibration Pack od 79 zł.



59 zł.

Już w sprzedaży BLEEM do gier: TEKKEN, METAL GEAR SOLID!

Gry od 69 zł.



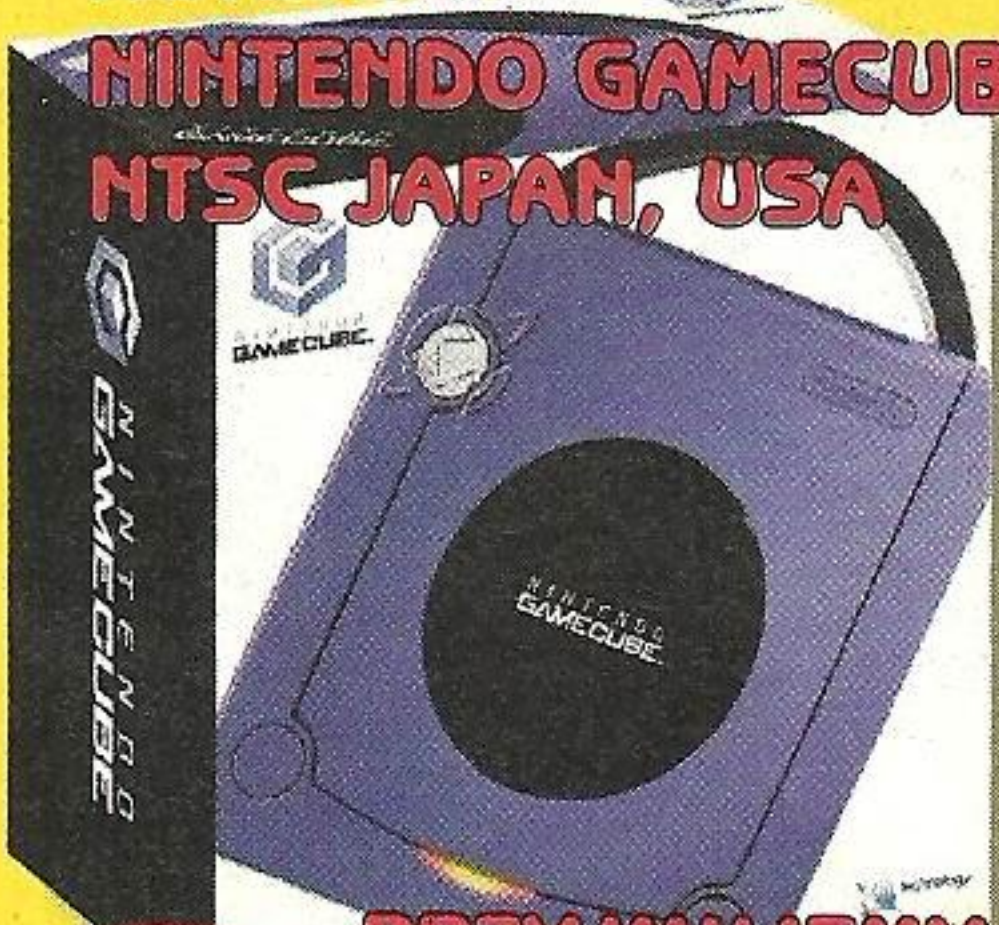
Te gry w cenie 189 zł./szt.

## PROMOCJA! GAME BOY ADVANCE



Duży wybór akcesoriów!

## KONSOLA NINTENDO GAMECUBE NTSC JAPAN, USA

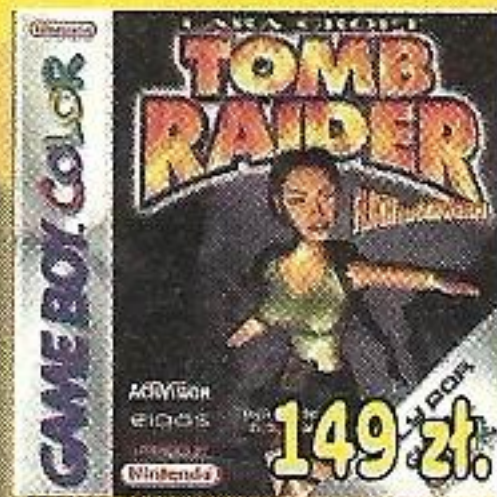


PRZYJMujemy ZAMÓWIENIA

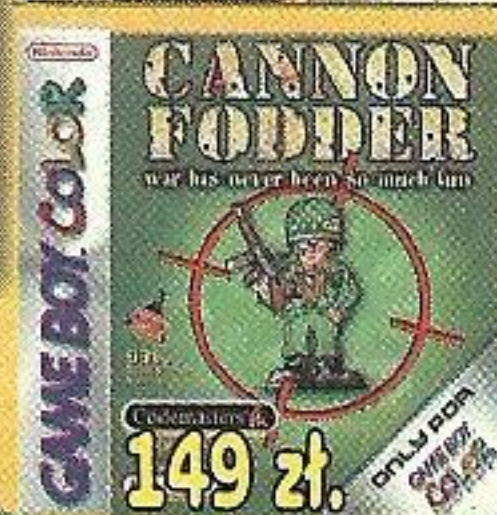
## KONSOLA GAMEBOY



279 zł.



149 zł.



149 zł.

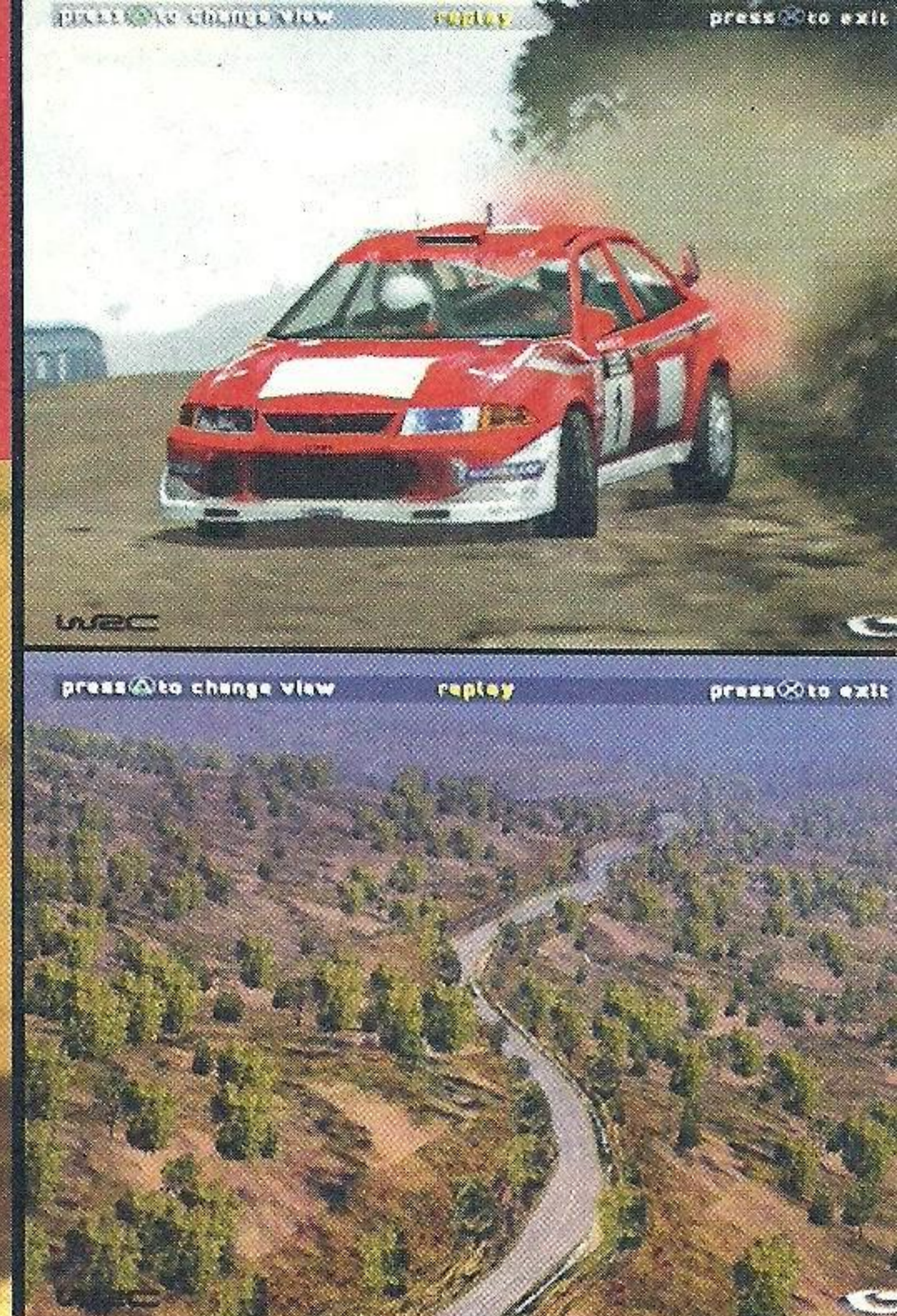


Na zamówienie KONSOLE, GRY i AKCESORIA w wersji NTSC (USA, Japan)!

# NIKO

szczegółowa oferta na:  
<http://www.niko-radom.prv.pl>  
ODNOWIONA STRONA!!!





## PLAYSTATION 2 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

**W**szystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że nareszcie doczekamy się naprawdę dobrej gry traktującej o najefektowniejszym ze sportów samochodowych na PS2. Oczywiście mam na myśli rajdy samochodów klasy WRC. SCEE do spółki z programistami z Evolution Software postanowiło, nie czekając na Codemasters i kolejną odsłonę Colina, stworzyć grę, która wyrwie nas z butów swym realizmem. Sądzymy, że im się uda... Mieliśmy okazję przetestować niedokończoną jeszcze wersję tej gry i mogę Wam zdradzić, że będzie naprawdę świetnie.

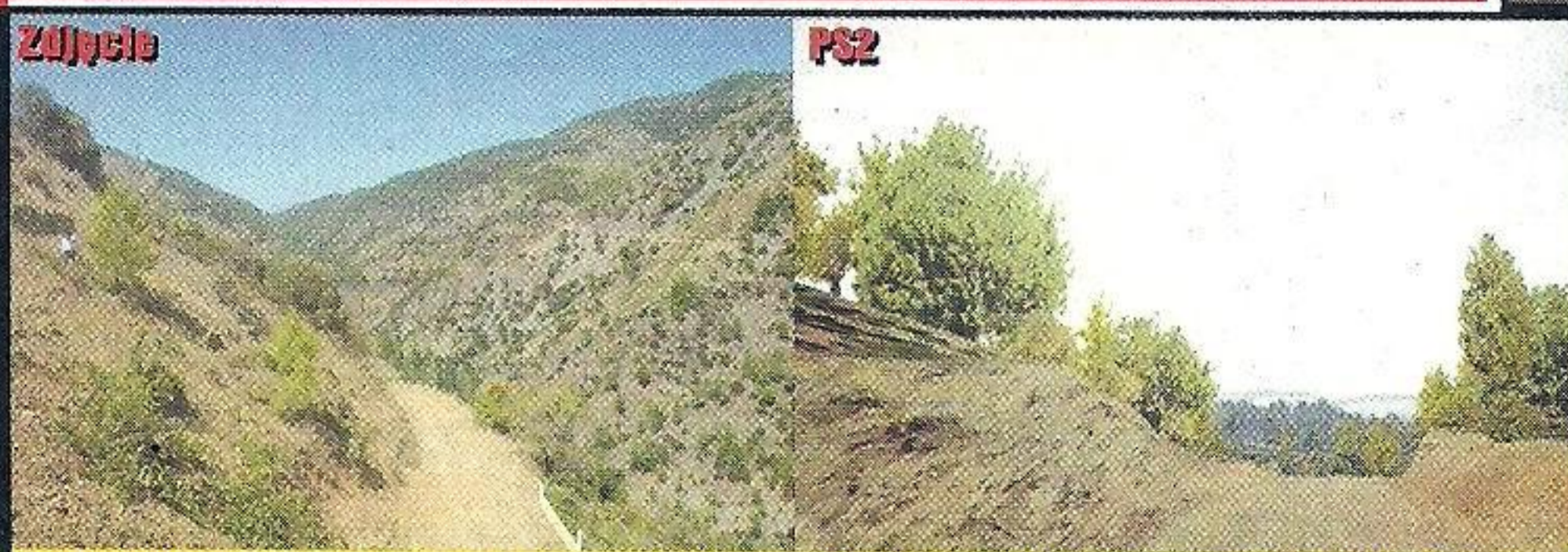
Po pierwsze: oprawa graficzna jest naprawdę rewelacyjna! I nie są to puste słowa - trasy odwzorowane są z olbrzymią dbałością o szczegóły, tekstury, drzewa, skały... Wszystko zostało sfotografowane w miejscach, gdzie rozgrywane są rajdy i przeniesione do gry dzięki nowemu „silnikowi” o nazwie Spline World. Spisuje się on naprawdę świetnie: krajobrazy robią oszałamiające wrażenie, widać wszystko na kilka kilometrów wokół! Równie efektownie prezentują się modele samochodów i to zarówno z zewnątrz, jak i wewnątrz. Do tego dochodzi świetna gra światła i cieni. Podobnie jak w GT3 są sytuacje, gdy wyjeżdżamy zza zakrętu prosto „w słońce” i przez moment jesteśmy oślepieni. Niezwykle efektowne są odcinki rajdu rozgrywane w nocy - reflektory samochodu odświeżają przed nami naprawdę niewielki odcinek drogi. Również pogoda będzie płatała figle: czasami będzie padał deszcz, a innym razem zaświeci słońce.

Po każdym odcinku specjalnym można będzie obejrzeć efektowną powtórkę, w której zobaczymy ujęcia znane z transmisji z rajdów WRC - zdjęcia z helikoptera, z kabiny samochodu, widok na pilota i kierowcę oraz ujęcia kręcone przez kibiców stojących na poboczu. Zresztą założenie twórców było takie: stworzyć grę, która będzie wyglądać niczym prawdziwa relacja z rajdu. Każdy rajd zaczyna się efektownym, pełnoekranowym (i o jakości DVD) filmem, na którym możemy obejrzeć migawki z odcinków specjalnych, kraks czy innych charakterystycznych dla danego rajdu sytuacji (na preview rajdu Szwecji jest scenka, gdzie kierowca wraz z pilotem podskakują i machają rękoma, aby się trochę rozgrzać!). Już teraz oprawa graficzna po prostu powala: ktoś nie zaznajomiony z grami po zobaczeniu WRC na ekranie telewizora naprawdę może stwierdzić że jest to transmisja z rajdu!

Dźwięk nie pozostaje w tyle za grafiką: świetnie brzmią silniki, słychać dokładnie pracę zawieszania, tłumik charakterystycznie strzela, sprężarka gwizdzie, a kamyczki uderzają w podwozie samochodu - rewelka. Oczywiście licencja na sezon 2002 jest pełna. Są wszystkie zespoły fabryczne, kierowcy wraz z pilotami i ich samochody: Ford Focus WRC, Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer Evo VI, Hyundai Accent WRC, Skoda Octavia WRC, Citroen Xsara WRC i Peugeot 206 WRC. Każdy z samochodów będzie można podczas rajdu poważnie zdemolować - od małych stłuczek (lampy i szyby) aż do uszkodzenia różnych istotnych elementów samochodu (układ kierowniczy, napędu i inne). Oprócz tego fura będzie się brudzić - na początku jest śliczna i błyszcząca, pod koniec zaś można w pokrywającej ją warstwie kurzu i błota wydrapać napisu: „Brudas”.

Gracz będzie mógł uczestniczyć w każdym z czternastu rajdów, z których najbardziej znane to: rajd Monte Carlo, rajd Safari, rajd Szwecji i rajd Wielkiej Brytanii. Standardy to: tryb Championship, pojedynczy rajd, Time Trial, a dla dwóch zawodników będzie możliwość ścigania się na trasach - odcinkach „Super” specjalnych - tak jak w rzeczywistości.

Jak na razie wszystko jest och i ach! Ale są też błędy. Fizyka jest jeszcze niedopracowana, szwankuje model jazdy i kolizje. Mam nadzieję że wszystko to zostanie poprawione przed wydaniem WRC gdzieś w okolicach gwiazdki - już nie możemy się doczekać... [Marcellus]



Porównanie zdjęć tras i ich odwzorowania w grze. Z lewej strony Cypr, z prawej zaś Finlandia. Rzeczywiście wyglądają niesamowicie realistycznie...



# PS TWIN TURBO 2

## FORCE FEEDBACK

**Tego jeszcze nie było**

Kompatybilna z  
PLAYSTATION  
i PLAYSTATION 2

W WALCE  
Z PODRÓBKAMI  
TWIN TURBO  
ZMIENIŁA  
WYGLĄD  
I PARAMETRY  
SPRAWDŹ  
W SKLEPACH



Hamulec ręczny ←

Skrzynia biegów  
działająca w każdą stronę ←

Kąt obrotu koła kierownicy 180° ←

Kierownica posiada „wspomaganie” ←

Regulacja wysokości  
i kąta kolumny kierownicy ←

Możliwość dowolnego  
programowania funkcji ←

**UWAGA! Tego nie ma konkurencja!**  
**FORCE FEEDBACK** ←  
kompatybilny z każdą nową i starą grą

Analogowe pedały ←

W wersji z dual shockiem  
trzęsą się pedały ←

Polska instrukcja ←



Wylączna dystrybucja  
w Polsce produktów

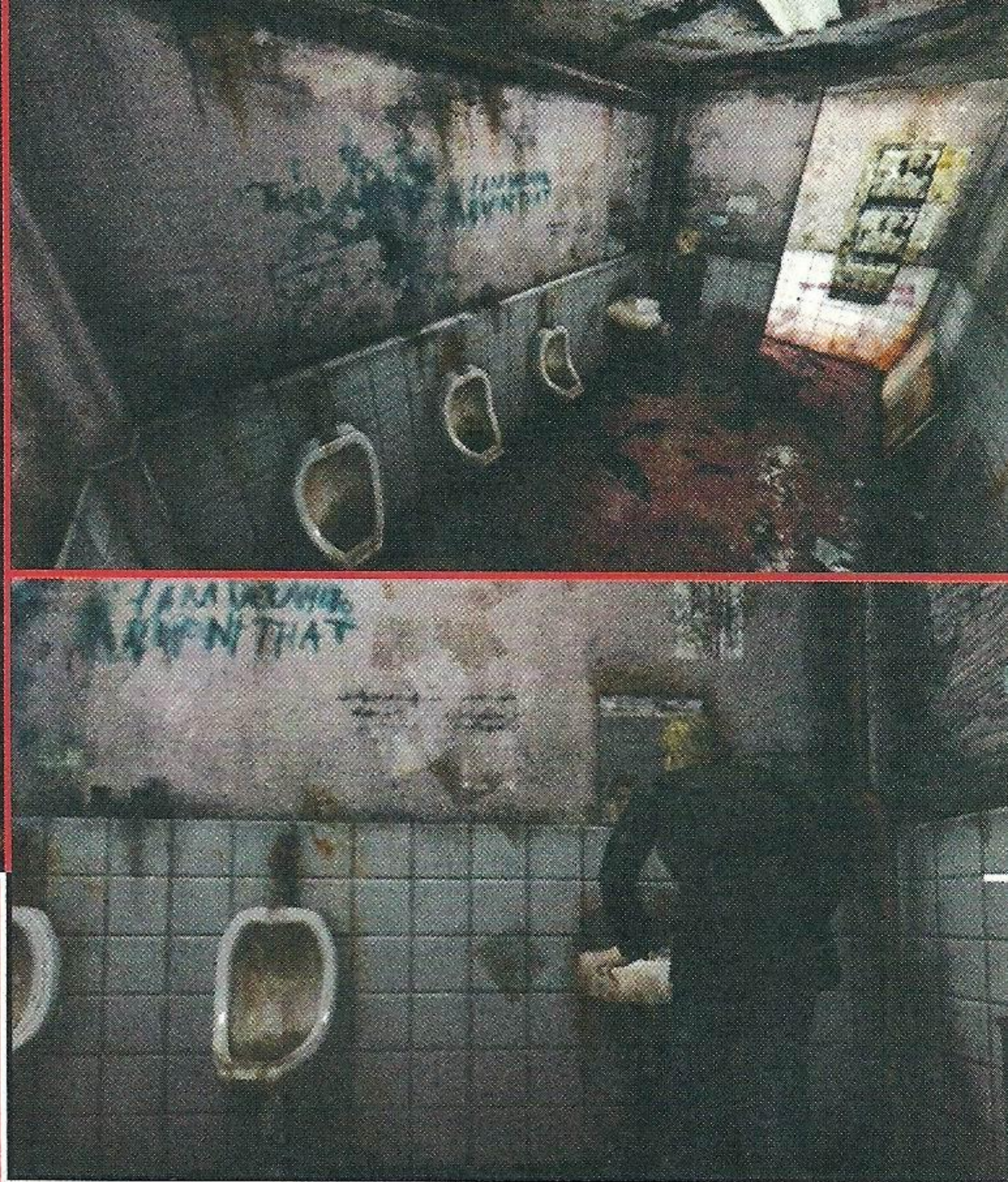
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl)  
[www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



Zapraszamy do współpracy hurtownie  
i sklepy z całego kraju.

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju  
i produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej





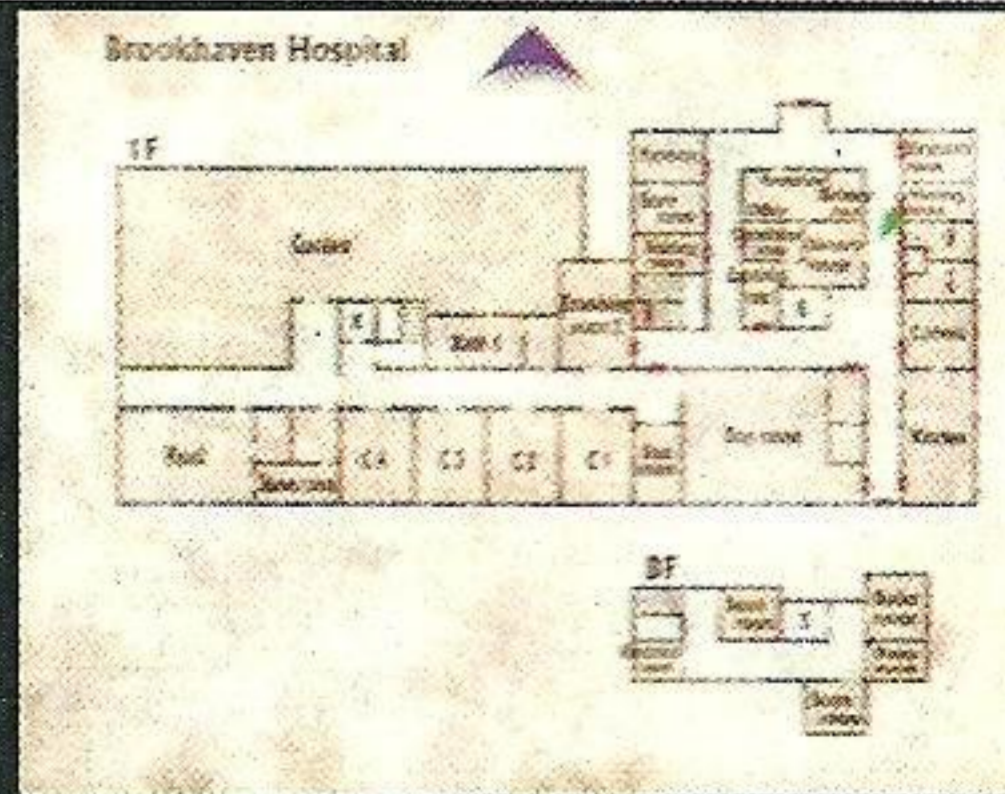
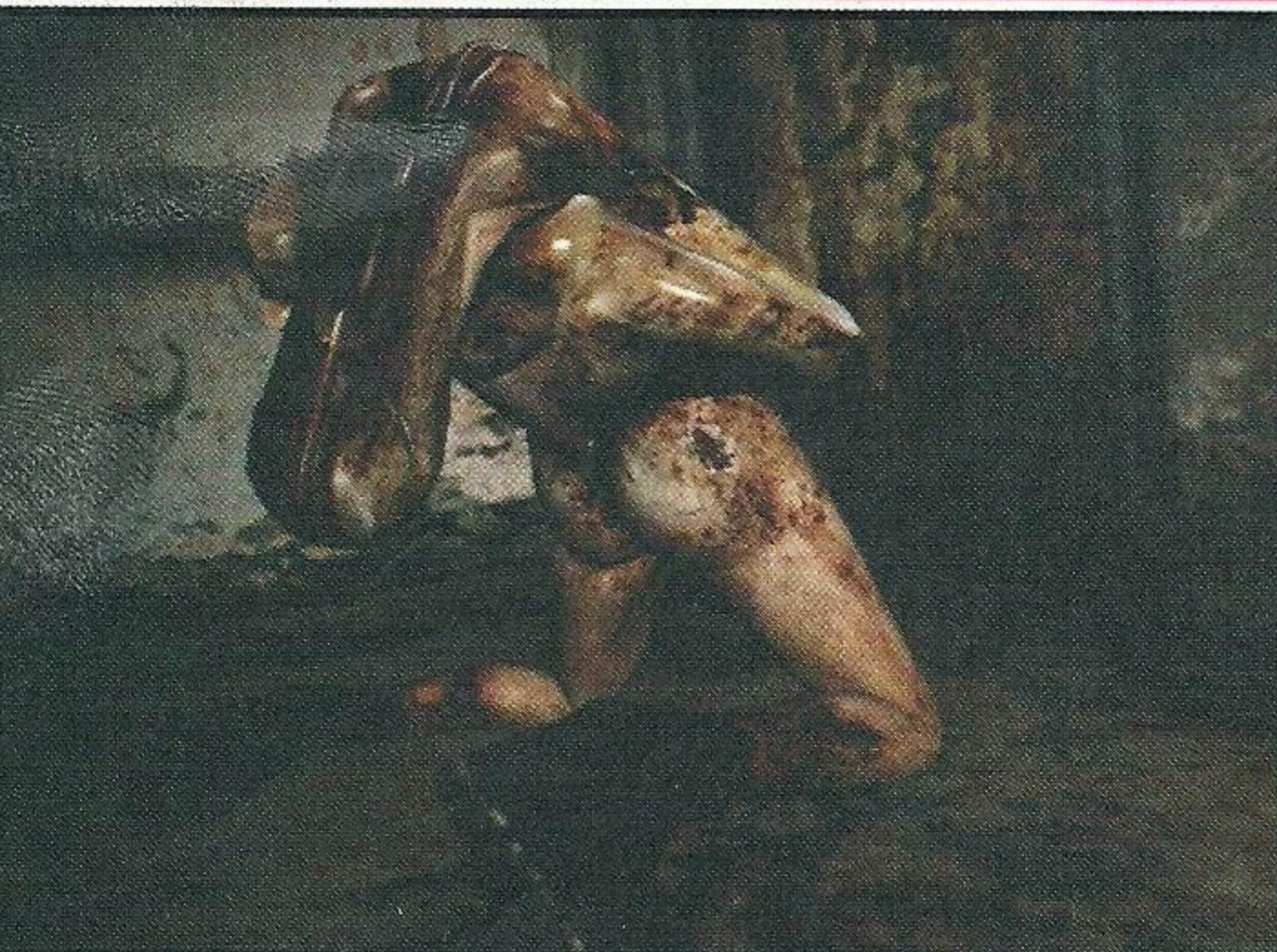
## PLAYSTATION 2 . XBOX SILENT HILL 2

**G**rałem w demo SILENT HILL 2. I mówię teraz zupełnie poważnie. Jestem gotów się założyć, że ktoś umrze ze strachu grając w tę grę. Dochodzimy do granicy, proszę Państwa.

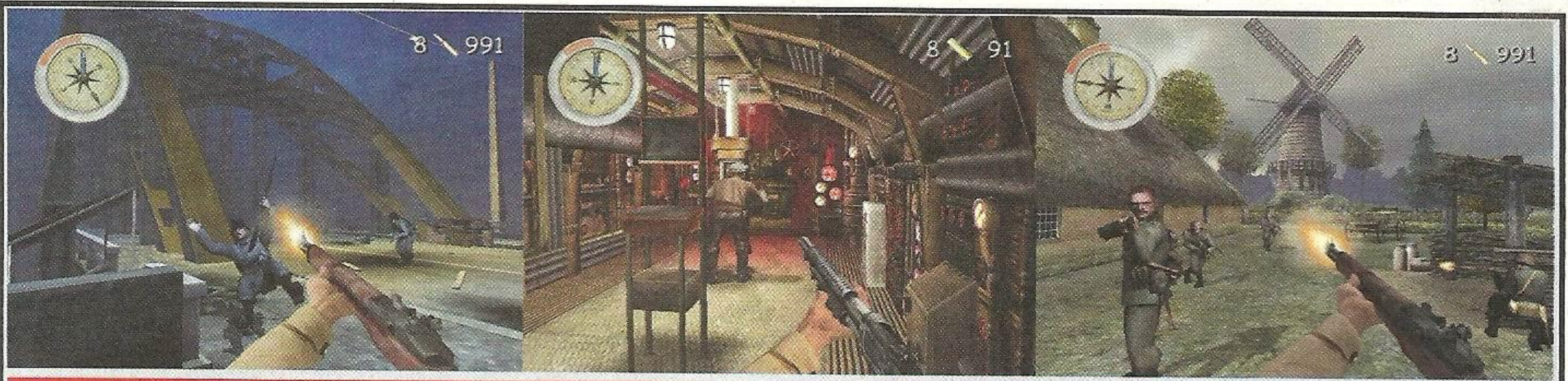
Jest zupełnie ciemno. Tylko Ty, konsola i gra. Jesteś sam. W grze ciemność rozjaśnia niktłe światło latarki, które tworzy na brudnej ścianie jasną plamę. Za chwilę będziesz błagał, żeby skądkolwiek przybyło światła. Poruszasz się nieśmiało i natychmiast stajesz w pół kroku. Chrobot piasku pod butami niesie się po całym szpitalu - budynki psychiatryków słyną z dobrej akustyki. Tak czy owak dałeś znać o sobie. Ale czy tu ktokolwiek jest? Kiedy wyjmowałeś broń, promień latarki przebiegł po głębi korytarza. Czy mignęła tam wykręcona bólem twarz jakiegoś pacjenta? Niemożliwe. I nagle, jakby z oddali, zaczyna dobiegać Cię jakaś muzyka. Narasta i narasta. Już nie jest tłem w grze. Dudni potwornie, niemal bez melodii. Biegniesz do najbliższych drzwi, chcesz, żeby się skończyła! Otwierasz je i naraz... Masz przed sobą korpus człowieka na nogach. Stoi tyłem. Jego zsiniałe plecy pooraane są grubymi żyłami. Chyba nie ma głowy. Porusza się. Odwraca i... widzisz, że ktoś jakby zaszył pacjenta w skórę jego korpusu. Ręce i głowa znalazły się pod przezroczystym płaszczem skóry. Kto to zrobił? Nie ma czasu. Strzelasz, a ofiara pada i wiję się na podłodze, skrzecząc niby zarzynany szczur. Za chwilę spoczywa na zawsze w kałuży własnej krwi. Cisza. Teraz dopiero widzisz, że znalazłeś się w małym pomieszczeniu. Rozzłoszczony. Okazało się, że potwór zmiotował na ciebie w trakcie walki i straciłeś nieco sił. Joypad zaczyna pulsować w rytm przyspieszonego tętna. Mocniej, słabiej. Jakbyś trzymał w ręku bijące serce. Twoja postać stoi wobec czterech zachlapanych krwią ścian. Tynk sypie się spod zabitego dechami okna. Brudno i smród. Naraz odzywa się mucha. Jest tu tylko ona i Ty. Przyleciała do trupa. Skądś wylazła. Lata. W zupełnej ciszy. Ciężko znieść jej obecność... Skoro ona Cię znalazła, to może i inni... Boisz się zostać. Ale boisz się także wychodzić. Celujesz pistoletem w drzwi. Ile jednak można?... Opuuszczasz to pomieszczenie i znów muzyka. Pomiedzy jej dźwiękami słychać jakby szuranie. Czyżby? Teraz jesteś pewien! Ale gdzie? Jakby za drzwiami... Za ścianą... Odchodzisz stamtąd. Och, gdyby tu mogło być

jaśniej! Korytarz pełen drzwi. Na mapie odszukujesz cele chorych, którzy mogli być groźni dla otoczenia. Rzad małych klitek, o ścianach pokrytych gąbką. Brak klamek. Sprawdzasz wszystkie drzwi. Zamknięte. Cisza. Każde zamknięte drzwi, to mały kamień, który spada Ci z serca. Już czujesz, że nie chcesz grać w SILENT HILL 2. Ale będą się z Ciebie śmiać, jesteś ciekaw, powodów jest tysiąc i katuszujesz się dalej. Kamera najeżdża pod sam sufit. Niemal wywraca obraz do góry nogami. To chore. Absolutnie chora perspektywa. Krzywa. Widzisz z niej teraz, że do jednej z małych cel wiesz struga zakrzepłej krwi. Musisz tam wejść. Zastanawiasz się. Klamka... Pusto. Cella - jak wszystko tutaj - jest brudna. Mroczna. Na jednej ze ścian widnieje plama krwi. Przyglądasz się jej - zapisano tam szereg cyfr. Jakiś wariat własną krwią dopisał, by je zapamiętać. Uciekasz stamtąd. Wciąż jesteś sam. Dawno już nikogo nie spotkałeś. To ciągle napięcie jest tak męczące, że zaczynasz się pocić. Płuca nie chcą wziąć pełnego wdechu. Coś siadło Ci na klatkę piersiową. Ruszasz postać do końca korytarza. Tam może być winda. Cisza. Absolutna. I nagle znów... Ktoś płacze. Mężczyzna. Młody. Najwyczejniej w świecie. Spokojny, zrezygnowany płacz. Nie wycie, szloch... To najgorsze, co można było stworzyć. Nawet nie sprawdzasz. Nie zatrzymujesz się. Idziesz dalej i w jednym z pomieszczeń leży skrzynka. Ma zamek szyfrowy. Kiedy ją oglądasz, pokazuje się jej statyczny obrazek na całym ekranie. Układam szyfr w numer z celi psychopaty. Działa. Ale w środku tylko kawałek włosa. Wychodzę i wracam pod prysznice. Widziałem tam niebieską plamę, jakąś ciecz, która... Stop! Latarka zatrzęsła się. To... jakieś dziwne urządzenie... Odgłos, jakby zegar... Jakby jakieś liny, rzemienie jęczały, naciągaly się i znów wiotczały. Biegnę. Wreszcie pod prysznicem. Faktycznie. W studzience coś jest. Klękam na zakurzonych kafelkach i sięgam do środka za pomocą haka szewskiego przywiązanego do włosa. Hak... wyjąłem z jednej z zabitych wcześniej istot. Uch... Znalazłem klucz do windy. Sprawdzam na mapie, gdzie jest jej szyb. Niedaleko. Może dobiegnę. Pad w rękę pulsuje, jakby chciał się wyrwać. Ciężko utrzymać postać w ryzach, co chwila gdzieś skręca, gdy pad wyslizguje się z rąk. Latarka szaleje po ścianach. Chyba ktoś mnie goni, ale ustawiam kamerę na widok zza siebie i nie oglądam się. Winda. Jadę... Ciąg dalszy nastąpi.

Siedzę jeszcze przez minutę, nie wstając od konsoli. Demo SILENT HILL 2 poturbowało moją psychikę. Jak wielki drogowy walec. I jedna myśl... Pełna wersja. Chcę w nią zagrać. Chcę zobaczyć na ile mnie stać. A Wy? Mówię poważnie - dobrze się lepiej zastanówcie. Europa otrzyma cios 28 listopada 2001. [Grabarz]







## PLAYSTATION 2 MEDAL OF HONOR FRONTLINE

# Wreszcie na froncie!

Porucznik Jimmy Patterson, bohater dwóch poprzednich części MEDAL OF HONOR powraca w naprawdę wielkim stylu. EA LA (poprzednio DreamWorks Interactive) właśnie przygotowuje kolejną odsłonę tej gry na PS2 z wykorzystaniem pełnej mocy

tej konsoli. W MOHF przyjdzie nam walczyć z nazistami (to chyba oczywiste) podczas słynnej operacji „Market Garden”. Pamiętacie coś z lekcji historii? Jeżeli nie, to przypomnę, że był to desant sił aliantów na głębokie tyły wroga w celu uchwycenia

przyczółków i opanowania mostów dla nadciągających wojsk pancernych. Wszystko to działo się w Holandii, zakończyło się klęską. Najważniejszy dla powodzenia operacji był most w miasteczku Nijmegen (znany z filmu „O jeden most za daleko”). W MOHF będziesz mógł go sobie zwiedzić. Wygląda świetnie! Będziesz miał również okazję jeszcze raz obrócić koło historii i przyczynić się do sukcesu tej operacji, a także ukraść (nie sam, będziesz

miał pomocników w postaci oddziału komandosów) plany tajnej hitlerowskiej wunderwaffe. MOHF jest kolejnym przykładem tego, że PS2 spisuje się co raz lepiej. Gra wygląda imponująco. I to „imponująco” powinno być pisane przez duże „I”. Niesamowicie szczegółowe tekstury, mnóstwo obiektów, ładne postacie wrogów, świetne oświetlenie i wielkie otwarte przestrzenie wokoło. MOHF naprawdę robi wrażenie! Wiosna 2002.



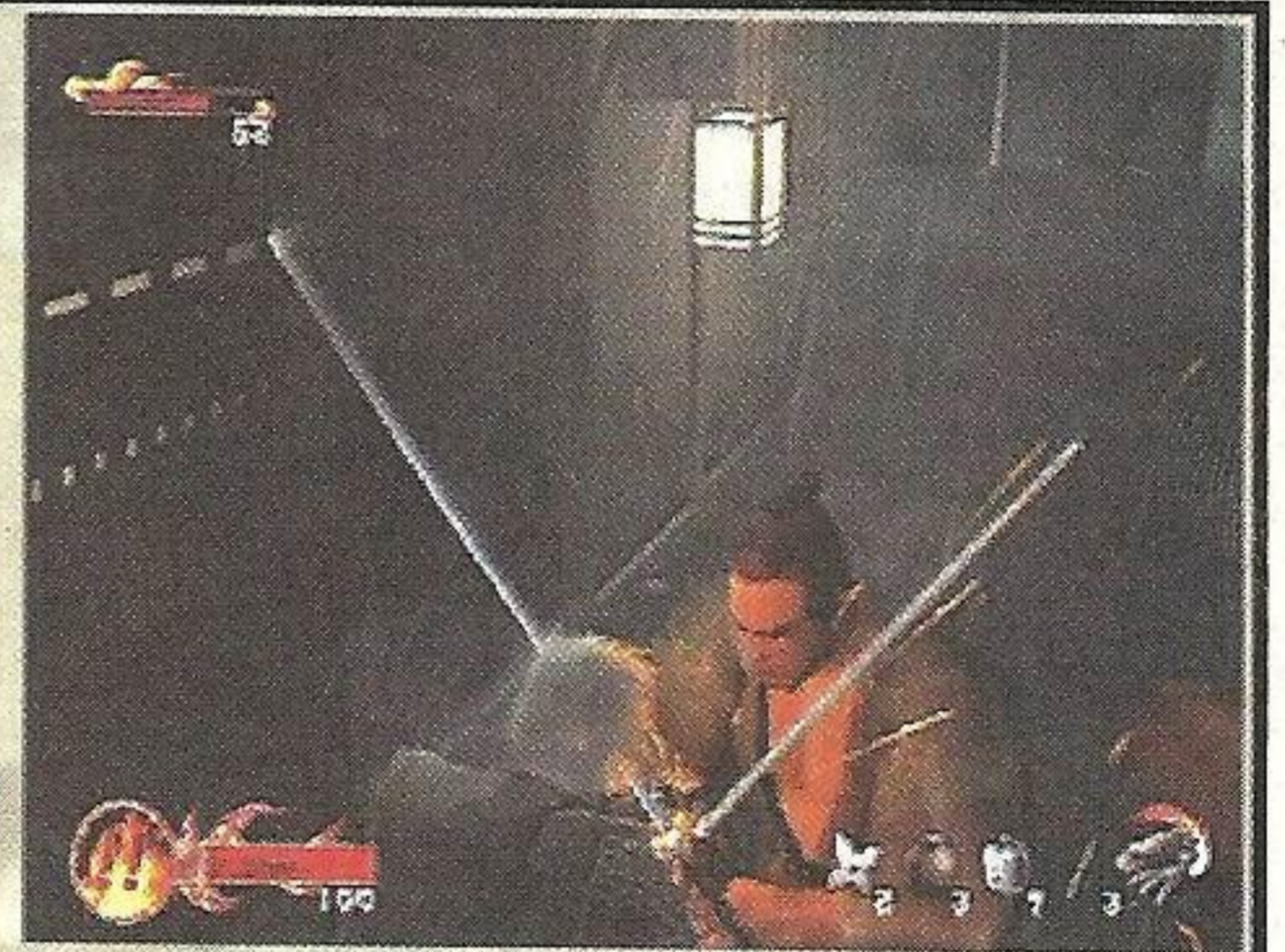
## PLAYSTATION 2 TENCHU 3

# Riki is back from da dead!

Premiera TENCHU 3 zbliża się małymi krokami. Niewiele wiadomo na dzień dzisiejszy, ale z tego, co już wiadomo, można ułożyć całkiem składną historię. Przede wszystkim TENCHU 3 wróci do Japonii, gdzie stworzono pierwszą część. Spora więc szansa na zachowanie klimatu - mówią o tym nawet sami autorzy: „Moc Playstation2 posłuży nam głównie do stworzenia klimatu feudalnej Japonii”. Warto zaznaczyć, że trzecia część przygód ninja będzie sequelem w stosunku do części pierwszej. Innymi słowy jej akcja rozegra się po wydarzeniach z „jedyńki” - pamiętacie, że akcja drugiej części rozgrywała się przed wydarzeniami części pierwszej. Kolejną ciekawostką będzie rozwinięcie zakończenia pierwszej części. Przypomnijmy, że ninja Rikimaru „zginął” tam w zawałonym korytarzu, a kuroichi Ayame wraz z księżniczką Kiku uciekły. Autorzy nie wypowiadają się na temat

udziału Rikimaru w części trzeciej, ale... Nasz ulubiony ninja się pojawi! Skąd taki wniosek? Raz - widać go na screenach (to chyba on, do diabła!). Dwa - autorzy w wywiadach mówią o „tajemniczym” zakończeniu pierwszej części. Trzy - na pytanie o liczbę postaci do prowadzenia w grze, autorzy odpowiadają: „więcej niż dwie”. Jakie dwie są tymi pewniakami? Strzelamy, że Rikimaru i Ayame. Dokładna liczba postaci nie jest znana, ale wiadomo, że każda będzie miała nieco inne umiejętności i zupełnie inny scenariusz. To ukłon w stronę części drugiej, gdzie faktycznie postacie robiły inne scenariusze, choć na tych samych mapach. Jak będzie tutaj? Raczej nie liczymy na cuda. Autorom wymyśliło się także, iż w części trzeciej pojawi się większość znanych nam już z serii TENCHU przedmiotów, z hakiem na lince na czele. Każda postać ma mieć przynajmniej osiem animacji skradania się i zabijania z ukrycia. Wspaniale. Poza tym animacja trzeciej części ma być nienaganna, a

efekty graficzne mają rzucać na kolana. Są podobno pierwszą innowacją, na jaką reaguje każdy, kto testuje grę u autorów. Weźmy choćby pod uwagę fakt, że ważną rolę w grze spełni nie tylko pogoda i jej zjawiska (mgły, deszcz, słońce), ale i światło w ogóle. Będzie można teraz podnosić i nieść źródło światła ze sobą, lub je zniszczyć. Jak znamy życie, to drugie będzie miało chyba miejsce częściej. Cienie, inna, ulepszona praca kamery, szersze pole widzenia, dalszy horyzont - wszystko to ma wpłynąć na zbliżenie gry do klimatu filmowego. W pierwszej części przeciwnikami ninja były przede wszystkim demony, w drugiej inni wojownicy ninja. Trzecia część ma mikсовать oba typy przeciwników, aczkolwiek na obrazkach pojawiają się w większości przeciwnicy ludzcy (samuraje, inni ninja).



stróżnik ziewnie i przeciągnie się, a skupiony Rikimaru zmarszczy brwi... Trzeba wyznać, że już zabijanie starszków w drugiej części - kiedy to naszemu ninja skradziono umysł - rodziło w sumieniu gracza pewien niesmak. A teraz - zbliżenie zdziwionej i przerażonej twarzy zabijanej osoby jest przekroczeniem kolejnej granicy. Nie da się grać bezmyślnie... Wracając do elementów typowo zabawowych, autorzy nie zdecydowali się na przepakowanie gry bossami, jak w TENCHU 2. Szefów na koniec poziomu będzie znacznie mniej i mają oni podobno reprezentować różne szkoły walki, przez co zabicie każdego z nich będzie wymagało innej strategii i kombinowania - czasem nawet zabawnego. Szczegóły? Jak zwykle - musimy jeszcze poczekać. Na pewno pojawią się nowe kombosy i możliwości zabijania przeciwników. Czy natchnie autorów DEVIL MAY CRY? Na pewno przeciwnicy będą zachowywać się bardziej naturalnie i kombinować w walce z nami. Tak czy owak autorzy zapewniają, że TENCHU 3 będzie najbardziej realistyczną przygodą ninja jaką kiedykolwiek zrobiono. I jeszcze jedno: TENCHU 3 pojawi się nie tylko na Playstation 2! Autorzy rozważają wydanie tej gry na jeszcze jedną platformę!





## DREAMCAST HEADHUNTER

# Ostatnia wielka gra na DC?

Na tę grę powinni koniecznie zwrócić uwagę wszyscy posiadacze Dreamcasta. Dlaczego? Bowiem wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że HEADHUNTER będzie tym dla DC czym dla PSXa był pierwszy METAL GEAR SOLID. HEADHUNTER to skradankowa gra akcji podobna do wymienionego tytułu Konami. Według zapowiedzi HH ma mieć naprawdę świetną, wciągającą fabułę. Napakowany

akcją scenariusz stworzył niejaki Phillip Lawrence, który (podobno) pracował przy Archiwum X. To chyba jest prawda, bo gra będzie bardzo „filmowa” - znajdzie się tu dużo przerywników wprowadzających nas w świat gry. HEADHUNTER dzieje się w niedalekiej przyszłości (rok 2019). Świat wymyślony przez twórców gry ma postapokaliptyczny klimat (który znamy z takich filmów jak Ucieczka z Nowego

Jorku, Łowca Androidów czy Sędzia Dredd). To świat wszechobecnej zbrodni, gdzie każdy przestępca ma „dług” wobec państwa. Jeżeli zostanie złapany, musi zapłacić dużo kasy. A jak jej nie ma? No to musi pożegnać się, z niektórymi organami wewnętrznymi! Czyli każdy przestępca jest potencjalnym dawcą organów. Główny bohater gry (Jack Wade) pracuje w prywatnej agencji (ACN), która zajmuje się łapaniem przestępców. Szef ACN zostaje zamordowany, a jego córka prosi Jacka o pomoc. Co będzie dalej,

przekonamy się niebawem... W HEADHUNTER będzie na co popatrzeć. Szczegółowa (bardzo!) grafika, mnóstwo wspaniałych lokacji o różnym klimacie. Od słonecznych ulic Los Angeles, przez podziemne parkingi, wielkie centra handlowe i wille aż do tajnych laboratoriów. Akcja ma być pokazywana z jak najlepszych, efektownych ujęć kamery, a towarzyszyć jej będzie wspaniała muzyka nagrana przez orkiestrę symfoniczną. Zupełnie jak w filmach! HH zapowiada się rewelacyjnie.



## PSX WINNIE THE POOH



Miś o bardzo małym rozumku lubi bawić się razem ze swoimi przyjaciółmi: Tygrysiem, Prosiaczkiem, Kłapouchym (ten nie jest zbyt skory do zabawy, ale jak się rozkręci, to...), Królikiem i jego wieloma krewnymi i znajomymi. Kubus Puchatek też lubi bawić się ze swoim najlepszym przyjacielem, czyli Krzysiem. My też lubimy bawić się z tymi sympatycznymi postaciami. Sony zauważyło to, że wszyscy kochają Kubusia Puchatka i jego wesołą gromadkę. Dlatego przygotowują dla młodszych (a może i starszych) graczy pozycję, w której zabawy powinno być naprawdę

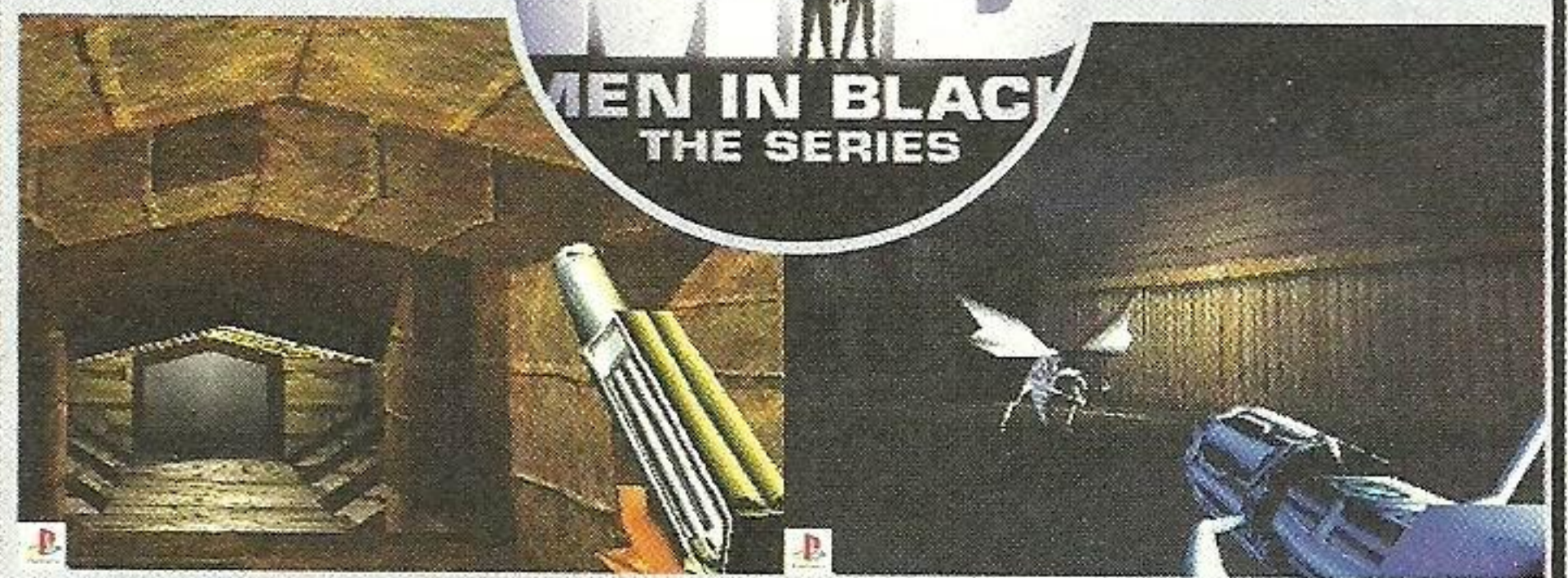
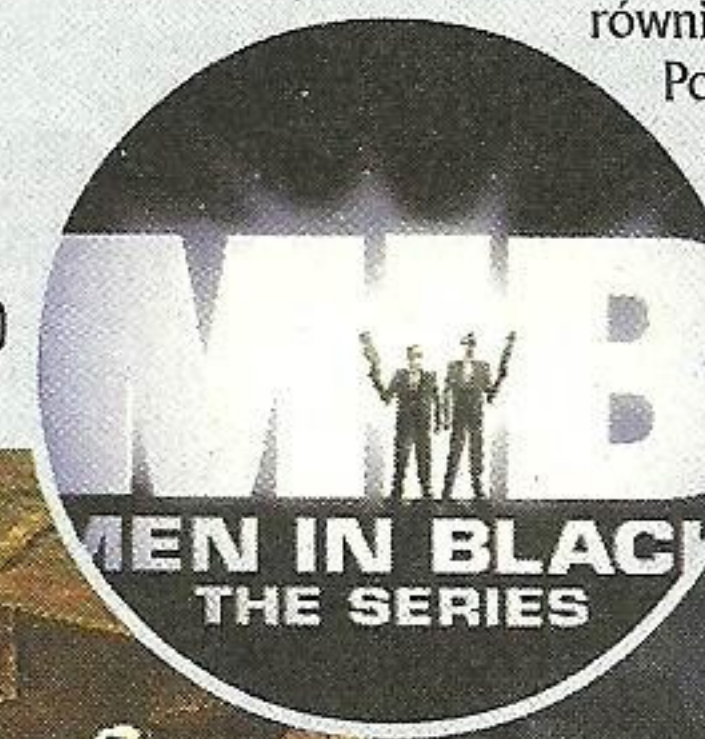
mnóstwo. Jak możecie z łatwością zaobserwować na załączonych obrazkach WINNIE THE POOH: PARTYTIME powieli motyw znany z wielkiego hitu na N64 - MARIO PARTY. Sony bardzo stara się, aby gra wyglądała dobrze (jak na możliwości platformy docelowej, czyli PSone). Będzie oczywiście mnóstwo minigierek i jak się wydaje świetna zabawa dla wielu graczy. WTPP powinno świetnie trafić w gusta młodszych miłośników pada i zapewne będzie nie lada atrakcją na każdym kinderparty.



## PSX MEN IN BLACK THE SERIES

Film był fajny, serial animowany już troszkę gorszy. A co z grami? Nie było ich zbyt dużo. Jedna na PSX, jedna na GBC. Infogrames trochę późno zabrało się za robienie gry na podstawie animowanego serialu. A czy to lepiej, że późno niż wcale, przekonamy się już wkrótce. MEN IN BLACK - THE SERIES: CRASHDOWN ma być strzelanką, w której akcję będziemy oglądać z perspektywy pierwszej osoby. Alpha (były agent i galaktyczny kryminalista) ucieka z więzienia, chce

porwać prezydenta USA i przejąć kontrolę nad światem. Gracz musi mu przeszkodzić. Do przejścia będzie 30 poziomów (między innymi statek kosmitów i kwatery główna MIB), możliwość sterowania dwoma agentami (J i K) i postrzelania sobie ze wszystkich wymyślnych broni, jakie są na wyposażeniu agentów MIB. Naturalnie do równie wymyślnych obcych. Podobno będzie możliwość zabawy we dwóch, a gra ma być przeznaczona dla graczy w wieku 9-13 lat. Dla starszych może być zbyt łatwa.



## Newsflash

Dwie smutne niespodzianki dla fanów Dreamcasta: angielska wersja SHENMUE 2 w ogóle nie ukaże się w USA, lecz w dalszym ciągu zmierza (w lutym/marcu) do Europy. Natomiast PROPELLER ARENA - strzelanina z wykorzystaniem dwupłatowców - została skreślona z listy wydawniczej Segi.

SAMURAI to gra będąca najnowszym produktem części zespołu odpowiedzialnego za pierwszy epizod TENCHU. Według autorów scenariusz będzie ewoluował w locie pod wpływem tego, w jaki sposób gracz przestrzegał honorowego kodeksu samurajskiego. Termin

ukazania się tej pozycji to wiosna 2002. Oto pierwszy obrazek...



Być może osławiony platformer MALICE ukaże się zarówno na Xboxa, jak PlayStation 2 i Gamecube.

Sony i Cannon wspólnie pracują nad drukarnką do PlayStation 2. Na razie tylko w Japonii. THE SCORPION KING to tytuł prequela do filmu Mumia,

opowiadającego o przygodach tego dzielnego wojownika. Universal Interactive opracowuje już grę na postawie tego filmu. Platforma docelowa to GameCube.

SOUL REAVER 2 zostanie wydany na DVD i będzie zawierał mnóstwo bonusów: ponad 30 minut filmów ilustrujących tworzenie gry, 600 skanów szkiców oraz trailer BLOOD OMEN 2. Bardzo ładnie, panowie - może by tak wszyscy zaczęli robić?

Sony zapowiedziało jeszcze jedną grę na PS One - będą to wyścigi na licencji zawodów WRC. Developerem tej pozycji jest mało znany zespół UDC.

PHANTASY STAR ONLINE zostało zapowiedziane na PC.

Virgin Interactive zwolniło 48 pracowników. Nie tylko u nas panuje recesja.

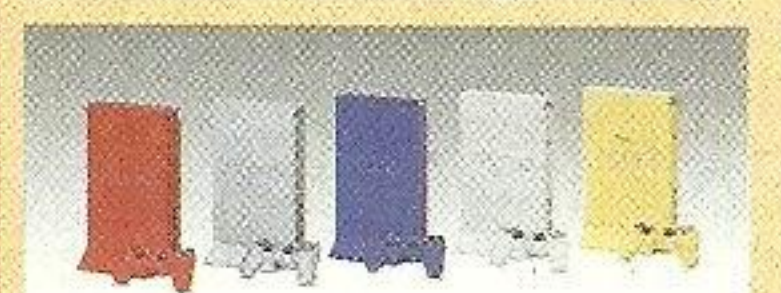
Codemasters zapowiedzieli MIKE TYSON'S HEVYWEIGHT BOXING na PlayStation 2. A sam Mike znów powraca na ring.

Kolejna degradacja w sprzęcie Xboxa - Microsoft podał do wiadomości, że konsola wystartuje z 8 gigabajtowym dyskiem, a nie z 10 - jak zapowiadano.

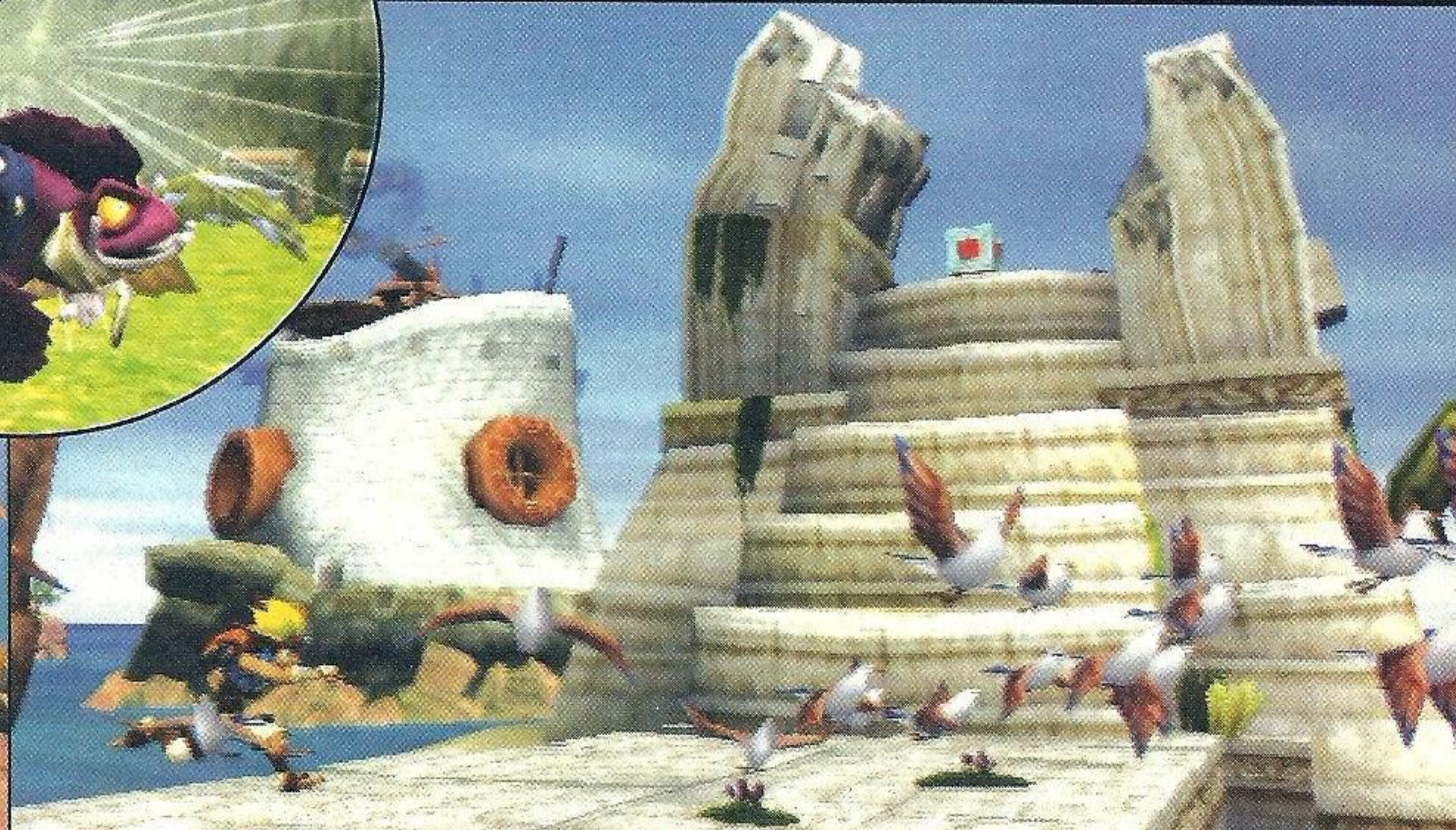
W LEGENDS OF WRESTLING na PlayStation 2 firmy Acclaim

będzie można zagrać jako Hulk Hogan. Hulkster będzie także głową z okładki i narratorem.

Sony wysłało już do sklepów na całym świecie 20 milionów konsol PlayStation 2. Aby uczcić to wydarzenie, firma zamierza wypuścić limitowaną serię kolorowych kosol. Każdy może stać się posiadaczem takiej konsoli, z tym, że do Europy, USA i Japonii trafi po 666 sztuk każdego koloru. Wszystko jasne, ale skąd taka liczba (666)? Czyżby Japończycy nie wiedzieli, że to numer Best...Argh...Aaa...







PLAYSTATION 2

# JAK & DAXTER THE PRECURSOR LEGACY

**P**o kilku godzinach spędzonych z roboczą wersją JAK & DAXTER cofam wszystkie niepochebne słowa pod adresem tej gry. Choć trudno tu mówić o oryginalności, JAK & DAXTER to jedna z ciekawszych pozycji, jakie zmierzają na gwiazdkę na prezentującą coraz wyższy poziom konsolę Sony.

Jak to wysoki, smukły młodzieniec, który jest niemową. Z kolei Dexter to siedząca mu na ramieniu mała, pomarańczowa pokraka - ni to lis, ni jaszczurka. Dexter ze względu na swe nikczemne gabaryty oraz fakt, że jest zwierzęciem (pewna lalunia w odpowiedzi na jego zaloty stwierdza: „nie umawiam się ze zwierzętami”) ma dość ograniczone możliwości. Z kolei Jak ma olbrzymie możliwości, ale czasami ciężko mu się myśli. Razem stanowią jednak fantastyczny duet, który niebawem zarządzi w niejednej konsoli.

Porównanie do BANJO-KAZOOIE jest tu nieuniknione; tutaj również jest para głównych bohaterów (choć kierujemy ruchami Jaka, a Dexter jedynie siedzi i dogaduje, nierzadko hintując na temat dalszych zadań), podobna mechanika (zbieractwo), a do pewnego stopnia nawet kolorystyka. Niemniej jednak jest tu także sporo innych, oryginalnych pomysłów, które dają grze własną tożsamość. Podstawowym zadaniem bohaterów jest znajdowanie specjalnych baterii, których potrzebują szalony wynalazca i jego śliczna córeczka. Na każdym poziomie jest ich kilka, choć dokładna liczba się zmienia. Zadania są także bardzo różne. Na przykład trzeba odnaleźć 90 jajek i wymienić je na baterię w domu burmistrza, zepchnąć jajko dinozaura ze skały (nie, nie wyskakuje z niego bateria - pojawia się jakaś pani, która daje nam urządzenie).

Można też kilka razy pogonić mewy siadające w ruinach, co zdaje się bardzo ekscytować Daxtera. Jedną z baterii kradnie pelikan, który siada w gnieździe na swej wysepce. Trzeba przepłynąć niewielki odcinek by dostać się na wspomnianą wysepkę, a następnie skopać ptaszysku tyłek.

Gra jest dość szybka. To znaczy Jak biega szybko, skacze szybko i

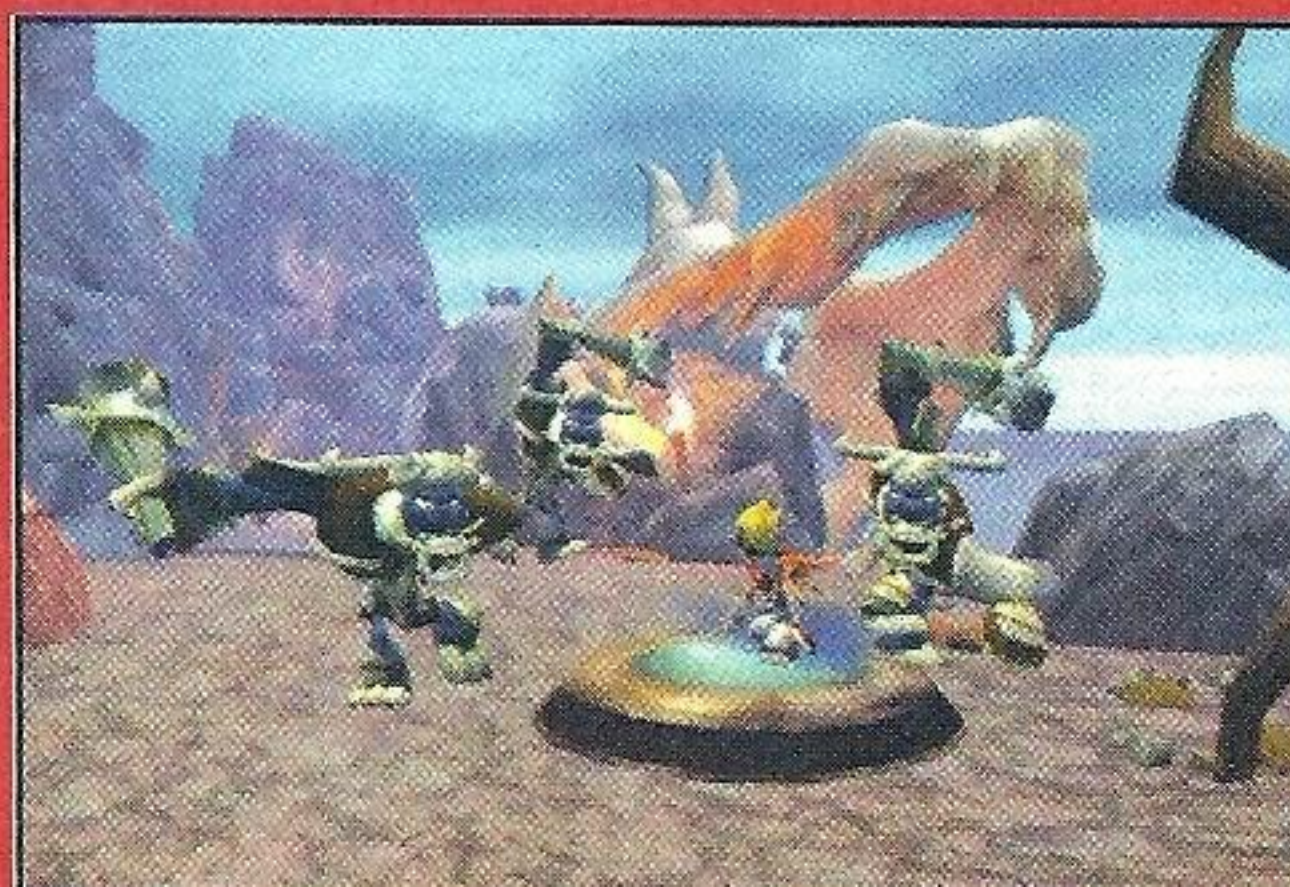
atakuje bez zastanowienia. Klasycznie już jak na bohatera platformówki przystało, Jak bez problemu wykonuje podwójny skok, turla się, wali z piąchy i kopa, a także torpeduje z powietrza skrzynki.

Scenariusz rozwijany jest przez scenki liczone przez konsolę w locie, a kwestie wypowiedziane przez postacie czytane są z dużym zaangażowaniem przez lektorów. Autorzy dbają także o różnorodność - w jednym z poziomów nasz duet pilotować będzie sterowiec nad wulkanem, omijając różne akcje. I fajnie.

Naughty Dog to nie amatorzy - przygody Crasha na PlayStation pokazały, że chłopcy doskonale umieją tworzyć kolorowe, baśniowe światy. O oprawie wizualnej nie można powiedzieć złego słowa. Piękne otoczenie rozciąga się aż po horyzont, nie widać, aby cokolwiek dorysowywało się, bądź znikało. Kolorystyka - podobnie jak w grach z Craschem - jest po prostu wspaniała, postacie ruszają się świetnie, a tekstury wyglądają po prostu doskonale. Bardzo podoba mi się też muzyka. Spokojne, ciche i rytmiczne bębenki doskonale wtapiają się w tło i budują odpowiedni nastrój. Po raz kolejny programistom z Naughty Dog udało się także zastosować ładowanie danych w locie - nie ma żadnych przerw na doczytanie. Jest to o tyle pożądane, że światy w JAK & DAXTER są naprawdę spore i połączone ze sobą tak, że pomiędzy niektórymi przechodzimy w niemal niezauważalny sposób. Na przykład z miasteczka przechodzimy po brzegu morza na olbrzymią plażę i wydmy, bądź wsiadamy w rybacką łódź i

plyniemy na pobliską wyspę. A wszystko bez napisu „loading”.

Policzmy teraz szybko ile takich ślicznych, w pełni trójwymiarowych platformówek zapowiadanych jest na PlayStation 2. Umm....Żadna? JAK & DAXTE praktycznie nie mają konkurencji. Ale nawet gdyby taka się pojawiła, chłopcy z Naughty Dog mogą spać spokojnie - gra wyjdzie obronną ręką z konfrontacji. [Gulash]





# RZECZ O DŹWIĘKU

T X T : V A N D A L

czyli co tak naprawdę słycać z nowych konsol

**Od czasu, gdy konsola do gier kojarzyła się z piszczącym Pegasusem upłynęło trochę wody w Wiśle. Dziś konsole to potężne maszyny, zdolne idealnie naśladować prawdziwy świat. Zwykle jednak wspomina się o postępie w dziedzinie grafiki, zapominając jakby o czymś, bez czego żadna gra nie byłaby prawdziwą grą - o dźwięku.**

Czymże bowiem byłaby nawet najładniejsza produkcja, jeśli z telewizora miast ścieżki dźwiękowej dobiegałaby głucha cisza? Sprawdźcie sami! Spróbujcie na przykład rozegrać kilka partii w Tekkena czy przejechać się Gran Turismo 3 z wyłączonym dźwiękiem... Zwyczajnie nie da się grać! Na całe szczęście współczesne konsole dzięki dużej mocy obliczeniowej znakomicie radzą sobie z generowaniem środowiska audio. Mało tego: najnowsza generacja konsol wprowadza każdego z graczy w zupełnie nowy świat dźwięku trójwymiarowego. W poniższym artykule postaram się Wam przybliżyć możliwości, wady i zalety takich rozwiązań zastosowanych w każdej z trzech next-genowych konsol: PS2, Xbox i GameCube.

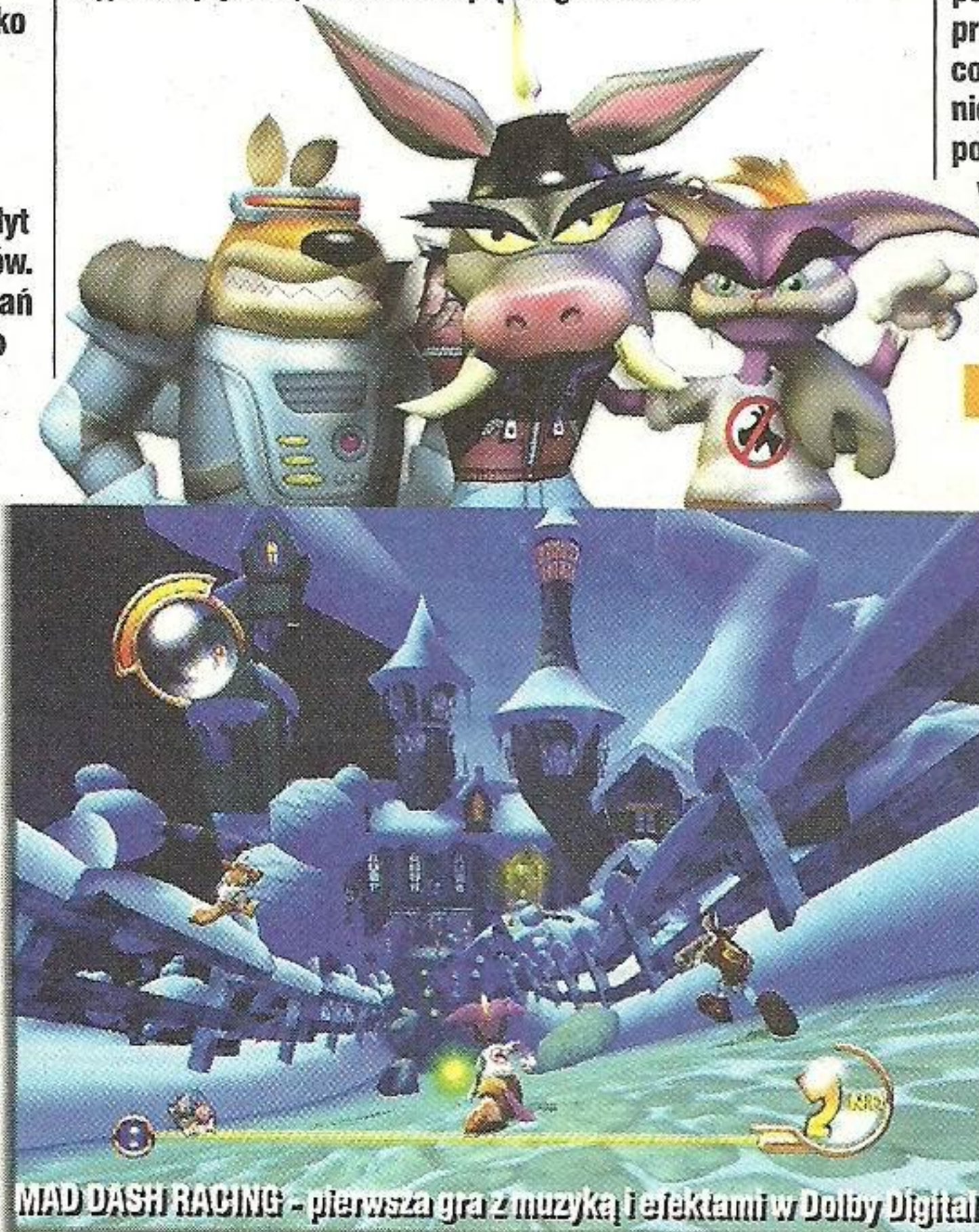
## Cień przeszłości

Zanim jednak zapoznacie się ze szczegółami dotyczącymi sprzętu do grania, warto wspomnieć słowo na temat zasad tworzenia dźwięku trójwymiarowego oraz najpopularniejszych z używanych dzisiaj formatów dźwięku. Zaczniemy więc od szczypty historii. Pierwszy system dźwięku przestrzennego został wynaleziony we wczesnych latach pięćdziesiątych, jako czterokanałowy system kinowy, w którym dźwięk był zapisywany na czterech paskach magnetycznych zamocowanych na brzegach taśmy filmowej. Stereo, które zawitało w 1958 roku do domów miało jednak tylko dwa kanały, co wiązało się ze standardem zapisu ówczesnych płyt analogowych, dopuszczającym użycie jedynie dwóch kanałów. Tryumfalny marsz stereofonii przez domy, kina i studia nagrań w latach 70-tych zaowocował powstaniem zupełnie nowego formatu: kwadrofonii. Szeroko reklamowane wówczas „quadro” przyniosło jednak więcej problemów, niż nowej jakości i prace nad tym systemem dosyć szybko zarzucono. Przez następne 15 lat na rynku nie działo się zbyt wiele, aż do pewnego przełomowego momentu, w którym pojawił się format Dolby Pro Logic. Był to pierwszy poważny krok w kierunku uzyskania prawdziwego dźwięku przestrzennego. Pro Logic korzystał bowiem z konfiguracji pięciu głośników: lewego, prawego, centralnego i dwóch kanałów surround, zwanych również kanałami tylnymi. Bolączką tego formatu była jednak niewystarczająca liczba dwóch kanałów, którymi przesyłany jest sygnał dźwiękowy. Powodowało to pogorszenie jakości uzyskiwanego dźwięku. W wyniku intensywnych prac nad ulepszeniem Pro Logic, Dolby Laboratories w ubiegłym roku zaprezentowało Pro Logic II, różniący się od poprzednika zastosowaniem dwóch niezależnych układów sterujących przetwarzaniem sygnału. To dało efekt, na który wszyscy czekali: jakość dźwięku zbliżona do pełnego, 5.1-kanałowego dźwięku przestrzennego, osiągnięta niższym nakładem środków. Jednak aby doświadczyć prawdziwego dźwięku trójwymiarowego, należy sięgnąć po Dolby Digital. Jest to najpopularniejszy i najlepszy zarazem z dostępnych dzisiaj systemów dźwięku przestrzennego. Zadebiutował w kinach w 1992 roku i już cztery lata później trafił do rąk prywatnych użytkowników sprzętu audio. Jego najważniejszą cechą jest 5.1 niezależnych kanałów, którymi przesyłany jest do głośników sygnał dźwiękowy. Wynika z tego, że każdy głośnik posiada swój własny kanał, co owocuje znaczną poprawą jakości dźwięku: sygnał jest czysty i nie zakłócony szumami wydobywającymi się z innych kanałów. Z pewnością ciśnie się Wam na usta pytanie o ową jedną dziesiątą kanału. Otóż jest to tak zwany Low Frequency Effect Channel, czyli kanał do przesyłania efektów o niskich częstotliwościach. Choćby takich jak wybuchy, czy uderzenia. Przenosi on pasmo dźwięków od 3 do 120 herców, podczas gdy pozostałych pięć kanałów 3Hz-20KHz. Dolby Digital ustanowił całkiem nowy standard i do dziś jest uniwersalnym formatem zapewniającym najwyższą jakość dźwięku.

Oczywiście, istnieją także inne systemy, zapewniające jeszcze wyższą jakość. Mowa tu chociażby o DTS, czyli Digital Theater System, charakteryzującym się wysoką częstotliwością próbkowania, czy DTS-ES wyposażonym w trzeci kanał surround, dając łącznie sumę 6.1 niezależnych kanałów. Wspomnieć można również o 7.1 kanałowym Dolby Surround EX, lecz są to rozwiązania, które jeszcze przez długi czas nie trafią pod strzechy. Przyjrzyjmy się więc, jak omówione powyżej technologie są wykorzystywane przez nowe konsole.

## Sony PlayStation 2

Tu sprawa jest dosyć skomplikowana. Dla przeciętnego, grającego od czasu do czasu Kowalskiego, czarne pudełko nie oferuje zbyt wiele. W znakomitej większości tytułów PeeS Drugi będzie używał starego, dobrego Dolby Surround, a więc zwykłego dźwięku stereofonicznego, który można było usłyszeć w grach jeszcze na starym plejaku. Chodzą również słyca o wykorzystaniu w niektórych grach dźwięku odtwarzanego w formacie Pro Logic, ale nie wiadomo nic na temat konkretnych tytułów. Konsola Sony ma zwyczajnie zbyt mało mocy, aby wyrobić się z obrabianiem trójwymiarowego dźwięku i grafiki jednocześnie. Dlatego też dźwięk przestrzenny w grach dostępny jest jedynie podczas filmowych przerywników - na przykład w THE BOUNCER czy w nadchodzącym FINAL FANTASY X. Niestety, chcąc posłuchać jak końcowy boss kona wydając z siebie trójwymiarowe rżenie, nie obejdziemy się bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Potrzebny będzie bowiem amplituner wyposażony w dekodery dźwięku Dolby Digital i wyjście optyczne, oraz zestaw pięciu głośników.



MAD DASH RACING - pierwsza gra z muzyką i efektami w Dolby Digital

Cena samego amplitunera średniej klasy waha się pomiędzy 1200 a 2000 złotych, co już stanowi spory wydatek. Dochodzą do tego jeszcze głośniki, za które przyjdzie zapłacić - bagatela - następne półtora tysiąca. Można także kupić tani zestaw głośników komputerowych z dekoderm na przykład firmy Creative (już poniżej 1000 zł). Kiedy już dokonamy niezbędnych zakupów, wystarczy połączyć konsolę i amplituner specjalnym kablem, którego końcówkę należy umieścić w wyjściu optycznym, znajdującym się z tyłu konsoli, tuż obok standardowego wyjścia A/V.

Nie jest to jednak koniec możliwości PS2. Używając omówionych wcześniej urządzeń, można wykorzystać konsolę jako odtwarzacz płyt DVD w prostym zestawie kina domowego (choć w tym przypadku warto zakupić jeszcze specjalnego pilota, sterującego odtwarzaniem filmów na konsoli). Co więcej, PS2 jest wyposażona w obsługę DTS - tak więc jeśli zakupimy amplituner z funkcją dekodowania tego formatu, usłyszymy z głośników dźwięk o jakości przewyższającej Dolby Digital. Inna sprawa, że filmy DVD obsługujące dźwięk DTS nie są dostępne w Polsce. Albo inaczej: dostępny jest jeden (1). Cóż... Nie jest najlepiej. Za zabawę z dźwiękiem trójwymiarowym trzeba więc dopłacić 1000-2500 złotych. Dochodzi do tego średnia jakość odtwarzania płyt DVD, co pozostawia PS2 w tyle za profesjonalnymi odtwarzaczami dostępnymi na rynku w cenie zbliżonej do ceny samej konsoli - a więc dość sporo.

## Nintendo GameCube

Konsola Mariana wypada jeszcze gorzej niż PeeSdwójka. Tu nie ma mowy o Dolby Digital z prawdziwego zdarzenia, co staje się oczywiste po obejrzeniu wyjść zamontowanych z tyłu konsoli. Nie ma tam wyjścia optycznego, a za to standardowe wyjście Audio-Video (jak w N64) oraz wyjście Digital AV out. Także komentarze Nintendo wyraźnie mówią, że sprzętowo GameCube nie jest w stanie wypuścić sygnału Dolby Digital 5.1. Dostępny będzie za to dźwięk w formacie Dolby Pro Logic II, który jedynie naśladuje prawdziwy dźwięk 5.1 kanałowy. I tu nie obejdzie się bez zakupu odpowiedniego amplitunera. Należy pamiętać jednak, że amplituner dekodujący tylko Dolby Digital nijak nie poradzi sobie z Pro Logic II, więc numer ze wspólnym dekoderm dla dwóch konsol (np. zestawu PS2 + GCN) nie przejdzie - trzeba postarać się o urządzenie wspomagające właśnie wymagany format, bądź też oba jednocześnie, co niestety odbije się na jego cenie, zwiększając ją o około 300 złotych. No i zestaw głośników, rzecz jasna. Wszystko w cenach podobnych do tych, które przerażają posiadaczy PS2. Całość prezentuje się nad wyraz mizernie, gdyż za te same pieniądze, co w przypadku PlayStation 2 gracz-audiofil dostanie nieporównywalnie mniej. Cieszyć się za to mogą przyszli posiadacze kombajnu GameCube + DVD, gdyż jest on wyposażony w wyjście optyczne, pozwalające wykorzystać potęgę prawdziwego dźwięku przestrzennego. Nie ma jednak co spodziewać się, że zostanie on wykorzystany w grach, a jedynie w filmach DVD.

## Microsoft Xbox

Tak jak się można było tego spodziewać, Bill zaszalał i zezwolił na umieszczenie dekodera Dolby Digital wewnątrz konsoli. Moc sprzętu pozwoli na użycie dźwięku trójwymiarowego również w grach, a nie jak w przypadku PS2 - jedynie w przerywnikach i filmach DVD. Niestety, nie ma róży bez kolców i nawet konsola tak potężna jak Xbox nie zawsze wyrobi się ze wszystkim na czas. Jak donoszą naoczni świadkowie, w sytuacji, gdy konsola ma poradzić sobie z jednoczesnym natarciem kilku przeciwników prowadzących nieustanny ostrzał z wielu stron, występują niewielkie, lecz zauważalne opóźnienia, które w skuteczny sposób burzą synchronizację pomiędzy obrazem i dźwiękiem. No i widok najpotężniejszej na rynku konsoli, duszącej się przy obróbce dźwięku powoduje lekkie zakłopotanie. Ale być może (a raczej na pewno) kod wspomnianej gry zostanie zoptymalizowany. Największym zaskoczeniem jest jednak konieczność zakupu amplitunera, pomimo dekoderm zainstalowanych wewnątrz konsoli. Jak na ironię, nie rozchodzi się tu o sam dekoderm, a o drugie wyjście optyczne, do którego trzeba będzie wsadzić końcówkę kabla idącego z konsoli. Nici więc z oszczędności, którą każdy czytający ten tekst zaplanował 30 sekund temu. Zapowiedziano już pierwszą grę wypuszczającą dźwięk w Dolby Surround - będzie to MAD DASH firmowany przez Eidosa. Jeśli zaś idzie o odtwarzanie filmów DVD, to Xbox sprawuje się tu całkiem przyzwoicie, oferując podobną, jeśli nie lepszą, jakość obrazu niż PS2.

## Podsumowanie

Patrząc na to, co oferują graczom najnowsze konsole, przychodzi do głowy tylko jedno: do pełnego wykorzystania dźwięku przestrzennego w grach jest jeszcze długa droga. Żadna z opisanych maszynek nie spełnia wszystkich oczekiwań i wymogów, jakie są przed nimi stawiane. Smuci również fakt, że w każdym z omawianych przypadków potrzebne będą dodatkowe zakupy za niemałe pieniądze, a dające jedynie „fajne” efekty. Nie dajcie sobie więc wcisnąć kitu: to jeszcze nie to. Dźwięk trójwymiarowy w pełnej krasie usłyszymy pewnie dopiero na okoliczność narodzin następnej generacji sprzętu, co może potrwać kilka lat. Która z konsol jest natomiast najlepsza do rozkoszowania się choćby namiastką dźwięku przestrzennego? Cóż... Oceńcie sami, na ile Was stać i czy bardziej liczyście na surround w grach, czy raczej przy odtwarzaniu filmów na płytach DVD. Chociaż na film chyba lepiej wybrać się do prawdziwego kina, gdzie basy i wycia po prostu urywają łeb.



Dystrybutor:  
Lukas Toys Sp. z o.o.  
Ul. Partynicka 29  
53-03 Wrocław



**MARIO KART**  
SUPER CIRCUIT

Jedna gra, czterech graczy, wszystkie  
chwyty dozwolone.

One cartridge, four players. No rules.



GAMING 24:7.



# IMPORTY

NOWOŚCI Z JAPONII I USA

## WTA Tour Tennis

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Konami

**K**onami wypuściło w Japonii nową grę sportową. Jest to tenis ziemny na licencji WTA, czyli w grze występują tylko kobiety. Znalazły się tu prawie wszystkie największe gwiazdy żeńskiego tenisa - Martina Hingis, Monica Seles, Lindsay Davenport, Serena Williams i jeszcze mnóstwo innych, mniej znanych zawodniczek. Niestety tej najładniejszej, najśladziej loliczki Anny Kournikowej nie ma. Szkoda...

A co jest? Niestety niewiele. PlayStation 2 nadal brakuje dobrego tenisa. Po pierwsze gra jest brzydka i to bardzo. Jest dużo brzydsza niż VIRTUA TENNIS na DC, a z TENNIS 2K2 (czyli drugą częścią VT) nie ma jej sensu nawet porównywać. Postacie są plastikowe i niezbyt ładnie się poruszają. Zawodniczki nie są specjalnie podobne do swych żywych odpowiedników (a szczególnie ich twarze). Po co była ta licencja? Ogólna bieda bije od tej produkcji - dźwięk jest

po prostu żalony, nawet odgłos odbijania piłki jest nieodpowiedni. Reszta dźwięków też jest marnej jakości.

W WTA TOUR TENNIS są dwie możliwości zabawy - mecz pokazowy (singiel lub debel) i World Tour, czyli od zera do bohaterki. Zaczynamy od setnego miejsca w rankingu WTA i pniemy się w górę - dzień po dniu. Kolejne treningi, mecze, turnieje - wszystko w japońskim klimacie i stylu (obchodzimy urodziny itp.). Wszystko dałoby się jeszcze znieść, gdyby rozgrywka była emocjonująca. Niestety, nie jest. Gra jest dużo, dużo wolniejsza niż VT, mniej intuicyjna, smutna i bez polotu. Jeżeli miałeś, drogi graczu, przez chwilę pomysł importowania tej gry, to mam nadzieję, że wybiłem Ci go z głowy. Jeżeli Konami nie poprawi ostro tej gry przed wypuszczeniem na rynek europejski, to pies z kulawą nogą się nią nie zainteresuje. [Marcellus]



## Parappa The Rapper 2

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Sony

**N**owy Parappa ukazał się w Japonii i błyskawicznie znalazł się u nas w redakcji. Co tu ukrywać - szalenie podobały nam się poprzednie dwie części gry, a rysownik Rodney Greenblatt jest niezrównany, jeśli chodzi o kreowanie niektórych postaci. Po przygodach Lammy kolejna część znów wraca do Parappy. Tym razem nasz bohater ma problemy z Sunny Funny - kwiatusek twierdzi, że Parapper jest dla niej zbyt dziecinny. Dodatkowo na miasto spadła tajemnicza plaga: każde jedzenie po chwili zmienia się w makaron. Jak nietrudno się domyślić, to właśnie psia w pomarańczowej czapce zostanie bohaterem pozbywającym się złoczyńców, a przy okazji odzyska serce ukochanej. Recepta jest gotowa - trzeba po prostu wierzyć! Gra nie zmieniła się nic a nic, przynajmniej jeśli chodzi o podstawowy tryb. W dalszym ciągu polega na rytmicznym wciskaniu przycisków i powtarzaniu sekwencji za rymującym. Parappa

odwiedza hamburgerownię, salon fryzjerski, dom przyjaciela, tajemnicze laboratorium, obóz treningowy, a nawet zostaje zmniejszony do rozmiarów myszy i rapuje na dywanie. Pojawiają się także doskonale znane postaci - na przykład Mistrz Cebula (Chop Chop Master Onion), który porzucił Dojo i prowadzi teraz w telewizji show Romantic Karate, czy siostra instruktorki Mosselini trenująca Parappę w obozie survivalowym. Można grać samemu, przeciwko konsoli oraz z drugim graczem.

Jakkolwiek nonsensownie brzmiałby ten tekst, gra jest zabawna, wciągająca, bardzo ładnie narysowana i ma - jak zwykle - fantastyczną ścieżkę dźwiękową. Krążą też plotki, że chłopaki z DeLaSoul nagrali specjalnie dla PTR2 nowy kawałek i został on umieszczony gdzieś w grze, wraz ze specjalnym poziomem, na którym pojawiają się uznani raperzy. Zobaczymy. [Gulash]



## Garou: Mark of the Wolves

Platforma: Dreamcast  
Producent: SNK

**P**owiadają, że tytuł, to połowa sukcesu. No cóż - jeśli tak, to GAROU czeka radosna przyszłość. GAROU: MARK OF THE WOLVES to najnowsze mordobicie firmy SNK, które miało zarządzić jeśli chodzi o dwuwymiarowe zabawki na konsolę Dreamcast. Czternaście podstawowych postaci bierze udział w morderczej walce o... No właśnie - nie wiadomo jeszcze specjalnie o co, gdyż czekamy na wersję zrozumiałą. Widać, że gra nie jest dopracowana na superhit. A miała nim być - według tego, co zapowiadali autorzy. Zaczniemy od faktu, że menu wygląda nad wyraz skąpo, nie mówiąc już o pseudoanimowanych wstawkach. Muzyka w menu przypomina jakieś dziwne pikanie z czasów Atari. Ale nic to. Dodajmy jeszcze koszarne intro, które pociągnie nawet (za przeproszeniem) babcia PSX i mamy wizerunek tego, co czeka nas bezpośrednio po włączeniu gry. A dalej? Dalej okaże się, że jest niewiele

lepiej. SNK zafundowało graczom typowe mordobicie 2D, o którym z czystym sumieniem można powiedzieć „przeciętniak”. Ani graficznych fajerwerków, ani pomysłu na jakieś fajne supery. Przyznam szczerze, że z początku myślałem, że będę miał do czynienia z hitem, który przypomni mi czasy wejścia BLOODY ROAR na PSXa. Ze przeboj, że z pomysłem, że wykonanie ciekawe - nic z tych rzeczy. A jakby tego wszystkiego było mało, autorzy jakoś poskąpili tej grze kolorów, a postaciom hormonu wzrostu. Wszystko wydaje się ciemne... To chyba przez brudne kolory. Brak tej grze jakiejś żywości barw. No i ludziki są dość małe. Może i ciekawe, ale co tam, skoro i tak ich nie widać. Pooglądać je sobie można w opcji Gallery - wtedy nabierają barw. Reasumując - jeśli wersja w zrozumiałym języku nie odsłoni przed nami jakichś ukrytych czarów tej gry, to trafimy na kolejnego średniaka. A szkoda. [Grabarz]





# Dynasty Warriors 3

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Koei

**H**istoria DYNASTY WARRIORS sięga wstecz do serii na PC pod tytułem SANGO FIGHTER z roku 1993. Z początku było to dwuwymiarowe mordobicie, w którym autentyczni chińscy generalowie ścierali się ze sobą, miotając projectile i supery na kształt STREET FIGHTERA. W opcji dla jednego gracza zabawa polegała zaś na tym, że zanim pojawił się generał, po kolei wyskakiwało na arenę kilku jego popleczników, których należało pokonać. Druga część SANGO FIGHTERA nie wniosła wiele nowego. Bezpośrednią kontynuacją tradycji okazała się gra DYNASTY WARRIORS na PSX, która rozpoczęła serię pod nowym tytułem, a zarazem wciąż pozostawiała niewiele wnoszącą bijatykę na PSX. Motyw bitwy i ścierania się z wojownikami wrócił dopiero w DYNASTY WARRIORS 2 na PS2. Tu okazało się, że technologia pozwalała pokazać bitwę z punktu widzenia jednego herosa - wybranego przez nas męża stanu państwa Qi, który dosłownie wycinał wszystko, co mu pod brzoń podlażyło. Jenerałów do wyboru było kilku. Mogli poruszać się pieszo lub dosiadać konia - także wtedy, gdy stracili zeń wrogiego dowódcę. Bitwa jak się patrzy. Niestety, było w tym systemie kilka niedociągnięć. Część z nich przetrwała do dziś, do DYNASTY WARRIORS 3, gra jednak zaczyna wyglądać niezłe. Mamy w niej do czynienia z naprawdę wielkimi polami bitew, usianymi potokami, mostami, wioskami a nawet górskimi przełęczami. Jakość grafiki stoi na naprawdę wysokim poziomie. Tekstury są jasne, wyraźne, a co najważniejsze - ciekawe. Autorzy postanowili wreszcie udostępnić postaciom combosy - ponoć wklepanie 11 ciosów z rzędu jest możliwe (rekord naszych prób - 6). Podczas każdej bitwy mnożą się powerupy, które można zbierać, a dzięki nim nasza postać staje się silniejsza. Można zbierać nowe bronie. Można wreszcie dosiadać słoń! Ach - jak to wygląda! Jest także (WRESZCIE!) możliwość gry we dwie osoby i pomagania sobie nawzajem. Wiele dobrego. A co złego? Nieco schematyczne ruchy przeciwników, ich powolność. Spokojnie - to jest naprawdę niezła gra. Bieganie i masowe trzebieenie armii wroga w DYNASTY WARRIORS 3 zaczyna nabierać kolorów. [Grabarz]



Ponownie wkraczamy do walki z przeważającymi siłami nieprzyjaciela.



Wszystkie opcje są ostro japońskie, ale nie będzie kłopotów z przebicciem się do senda gry. Te zaczną się dopiero, gdy zaczniemy grzebać i kombinować...

# Sky Gunner

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Sony



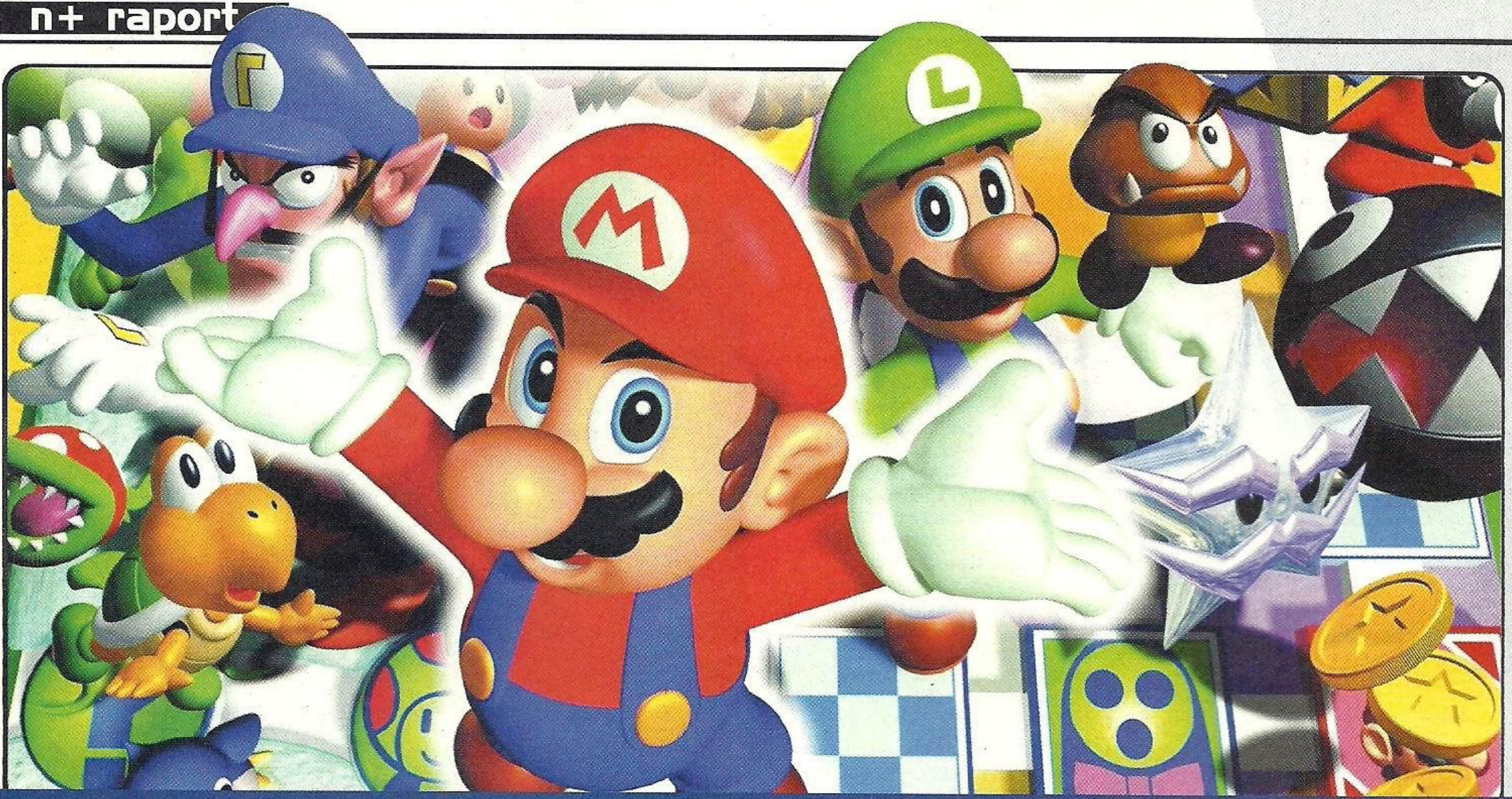
Bardzo, bardzo ładna grafika. Kolorowa, radosna i szczegółowa.

**S**KY GUNNER to zręcznościowy symulator samolociku. Dziwnego samolociku, bo wyglądającego jak wielopłat z doczepioną motorówką. Za sterami takich maszyn siadają dziwne istotki - niby postacie rodem z anime, ale mają ogonki i nie mają nosków. Możesz się wcielić w jednego z takich pilotów. Ach, dodajmy tylko, że wszyscy mieszkają w mieście zwanym Reeve, które do złudzenia przypomina średniowieczne francuskie miasteczko. Ta gra wniesie wiele nowego do światka Playstation2. Przede wszystkim wygląda prześlicznie. Cukierek na cukierku. Jak w KLONOA 2. Po wtóre, jak na zabawkę dla dzieciaków, ma naprawdę kupę nieprawdopodobnych patentów. Pierwszym wrażeniem jest chyba spójność świata. Grę rozpoczyna długi film anime, a po nim poznajemy bohaterów. Wygląda to tak, jakby żyli w miasteczku od długiego czasu, a my po prostu dopiero teraz ich poznajemy. Historia ma głębię. Przedsmakiem dalszej zabawy jest dość długi i złożony tryb treningowy. A jest czego się uczyć. Dziwne urządzenia pomiarowe, jakich nie uświadczycie nigdzie: rurki, bańki, próbki, mogą sprawić nieco kłopotów. Tu dowiecie się czym różnią się specjalne bronie i jak je stosować. Na przykład postać o imieniu Ciel ma trzy podstawowe specjalne. Raz: latająca, samonakierowująca stalowa szczeka, która obgryza przeciwnika. Dwa: fajerwerki, które zapalają samolot. Trzy: śmigielko, które tnie wszystko, na co się natknie. Totalna fantastyka. Kolejnym nowatorstwem jest sterowanie samolotem. Akcja gry jest do bólu pokazywana z punktu widzenia trzeciej osoby. Gdzie ten ból? Jeśli weźmiecie sobie kogoś na cel i ustawicie „lock”, czyli zapamiętanie przez maszyny pomiarowe kogo teraz atakujecie, kamera będzie się ustawiać tak, że zaznaczony przeciwnik będzie zawsze w środku ekranu. Choćbyś nie wiem co robił, kręcił beczki, pętle, nurkował, Twój samolot znajdzie się zawsze na linii prostej: kamera, Twój samolot, przeciwnik. Zrozumiałe? Zajmie to chwilę, zanim się przyzwyczaiacie. Całość SKY GUNNER ma wydźwięk ewidentnie przygodowy. Chciałoby się powiedzieć - awanturniczy. Faktycznie, gra ma taki zadziorny klimacik. Jak dla mnie hit murowany. Czekamy! [Grabarz]



Gra czerpie garściami z PANZER DRAGON, ale ma kilka patentów różniących ją od dawnego hitu Segi. Fajna pozycja - mamy nadzieję, że ukaże się w Europie.





# NINTENDO GAME CUBE







▲ LUIGI MANSION, WAVE RACE BLUE STORM oraz SUPER MONKEY BALL nie uciągnęły ciężaru premiery nowej konsoli Nintendo. Gry są sympatyczne, wciągające, ładne, ale... Żadna z nich nie jest killerem, na widok którego dłonie zaczynają drżeć, a serce szybciej bije. Szkoda.

## Po długim oczekiwaniu nowa konsola Nintendo zawitała do nas pewnego słonecznego, jesiennego popołudnia. Jakie jest GameCube? Pierwsze gry? Nasze wrażenia? Przed Wami raport specjalny!

# GAMECUBE

txt: Gulash

## CZYLI NOWA GENERACJA WEDŁUG WIELKIEGO „N”

**Historię premiery GameCube już znacie - konsola znalazła się na półkach japońskich sklepów 14 września 2001 roku, a towarzyszyły jej trzy gry. Po raz pierwszy od długiego czasu premiera nowego systemu do gier video nie wywołała masowej hysterii, paniki i kolejek ustawiających się przed sklepami od 12 w nocy poprzedniego dnia.**

Nie było takiej potrzeby - każdy, kto wszedł do sklepu, mógł zwyczajnie nabyć GameCube. Po tygodniu agencja Bloomberg podała informację, że ledwie 170 tysięcy konsol znalazło nabywców. Fatalna sprawa.

Dlaczego tak się stało? Nie ma prostej odpowiedzi na to pytanie. Na pewno zawiniły dostępne w momencie startu gry, które - mimo, że solidne - najwyraźniej nie są w stanie udźwignąć ciężaru premiery nowego systemu. Japończycy zwyczajnie zdecydowali się nie wydawać równowartości 1200 złotych tylko po to, aby powłóczyć się hydraulikami w zielonej czapce po domu pełnym duchów, bądź poszaleć na skuterkach wodnych.. Brakuje gry z epicką fabułą, porywającej - jak Mario, Zelda, Resident czy... No choćby FINAL FANTASY.

Może zawinił marketing Nintendo? Ciężko coś nam o nim powiedzieć; nie mieszkamy w Japonii. Jedno jest pewne: coś nie zagrało.

Może po obejrzeniu konsoli wraz z grami uda mi się znaleźć odpowiedź na pytanie co to było...

### EL KONSOLA

Niewielkie kartonowe pudełko, zbliżone gabarytami do opakowania od Dreamcasta, ale nieco węższe. Na jednym boku zdjęcie purpurowej kostki, z drugiej zaś joypada. Drżące dłonie rozrywają teksturę i wyciągają poszczególne komponenty zestawu: konsola, pad, kabel służący do podłączenia do prądu, instrukcja. Chwila zastanowienia i konsternacja - a gdzie kabel AV? Jak podłączyć konsolę do telewizora? Czyżby okradziona przesyłka?

Nie. Dokładne oględziny pudełka odkrywają mroczny sekret: kabla łączącego konsolę z telewizorem nie ma w komplecie i trzeba go dokupić osobno. Nintendo oszczędziło kilka jenów, ale taki numer raczej jednak nie przejdzie w USA i Europie. Na szczęście okazało się, że do GameCube pasuje kabel AV od Nintendo 64. Oczywiście w grę wchodzi tylko taki zakończony trzema chinchami - jak wiecie (bądź nie) kable z eurozłączem na końcu nie działają z europejskimi konsolami Nintendo bez modyfikacji wyjścia w samej konsoli. I podobnie może być w tym przypadku.

Sama konsola jest bardzo mała. Naprawdę. Zbudujcie sześcian z pudełek od płyt kompaktowych - oto, mniej więcej gabaryty Cube. Fioletowa konstrukcja jest zaskakująco lekka i ma specjalną, plastikową czarną rączkę do noszenia. Znajduje się ona z tyłu i śmiesznie wystaje. Zaczniemy jednak od przedniej ścianki: cztery wejścia na pady i tylko dwa sloty dla kart pamięci. Dziwne - prawda? W grach na cztery osoby, w których każdy z graczy może włączyć jakieś dane z własnej memorki, będzie trochę kombinowania. No, ale zawsze można ładować grę po kolei.

Na górze znajdują się trzy przyciski: power, reset i open. Po wciśnięciu tego ostatniego (samotnik z prawej strony) kłapa z napisem „Nintendo GameCube” otwiera się, ukazując wnętrze i niewielki czytnik. Z lewej i prawej strony GCN znajdują się wyloty powietrza, a pod nimi (i w środku konsoli) odpowiednio wiatrak i radiator.

Rzucmy teraz okiem na tył konsoli. Trzy miejsca na kabelki: specjalne zasilanie (inne niż standardowe PS2 i DC, mniejsze) oraz dwa wyjścia AV: analogowe i cyfrowe. Do tego pierwszego wyjścia AV podłączyliśmy właśnie kabel od N64. Cyfrowe wyjście ma służyć do podpięcia kabelka S-Video, bądź VGA-Boxa, który na pewno pojawi się w przyszłości. Pod tymi złączami jest jeszcze tajemnicza kratka, a pod nią coś, co wygląda jak jakieś wejście, ale nie można się do niego dostać bez rozkręcania urządzenia.

Na tym jednak nie koniec: stawiamy konsolę



▲ Shigeru Miyamoto nie stworzył gry towarzyszącej premierze GameCube. Zasztytował się w biurach Nintendo i wraz ze swoimi zespołami tworzy właśnie Mario Sunshine, a także najnowszy rozdział w serii Legend Of Zelda. Szkoda - w tytułach towarzyszących premierze konsoli wyraźnie brak ręki mistrza. A Shigeru jest nim bez wątpienia...

spodem do góry i odkrywamy trzy kłapki! Dwie duże i jedną małą. Napisy na nich mówią: hi speed port, serial port 1 i serial port 2. Pod nimi zaś czekają cyfrowe złącza





bonanza: drugi, mniejszy i żółty analogowy pad opisany literką C oraz cztery przyciski o symbolach A, B X i Y. Największy jest oczywiście A (zielony), potem B (czerwony) i reszta. Z tyłu pada, pod palcami wskazującymi, znajdziemy dwa duże, lecz idealnie dopasowujące się do paluchów, analogowe spusty, a nad prawym znajduje się także przycisk Z. Na środku znajduje się zaś Start - bardzo malutki, ale jest. Spusty są lepiej rozwiązane niż w DC, ponieważ zajmują sporą powierzchnię i stawiają przyjemny opór. Mam wrażenie, że nie będą trzaskać tak często jak w padach Segi. Kabelek łączący pad z Cube ma około dwóch metrów. Już napisałem, że pad jest super. Napiszę jeszcze raz - jestem zachwycony. Znakomicie leży w dłoniach, przyciski są dokładnie tam, gdzie się tego spodziewają nasze palce, a analogi chodzą po prostu bombowo. Zresztą gdy analogowe triggery zostaną dociśnięte na maksa, słychać lekkie „klik” i czuć, jak coś tam delikatnie zaskakuje. Miodzio.

**EL GRA**

Gry znajdują się w małych, dość cienkich pudełkach. Wielkość takiego pudełeczka to mniej więcej połowa opakowania od DVD, czy gry na PS2. Kartonik pokrywający opakowanie zsuwa się niczym z pudełka od zapafek. Pod nim na spragnionego gracza

**Pod względem wyglądu kostka przypomina zabawkę, a nie superkonsolę. Jest jednak bardzo zgrabna...**

wraz z czymś, co przypomina zasilanie! To właśnie do tych slotów podłączany będzie modem i inne urządzenia, które zaproponuje Nintendo. Co ciekawe - dziury pod klapkami sięgają na dobre 3-4 centymetry w głąb konsoli, a więc teoretycznie GCN mogłoby być mniejsze właśnie o tę wielkość. Co jeszcze? Zasilacz wiszący na kabelku jest duży, większy niż od PS One.

Ale zawsze przecież można schować go gdzieś z tyłu. Ogólnie zaś pod względem wyglądu kostka przypomina zabawkę, a nie superkonsolę. Jest jednak bardzo zgrabna, śliczna i sympatyczna.

**EL JOYPADO**

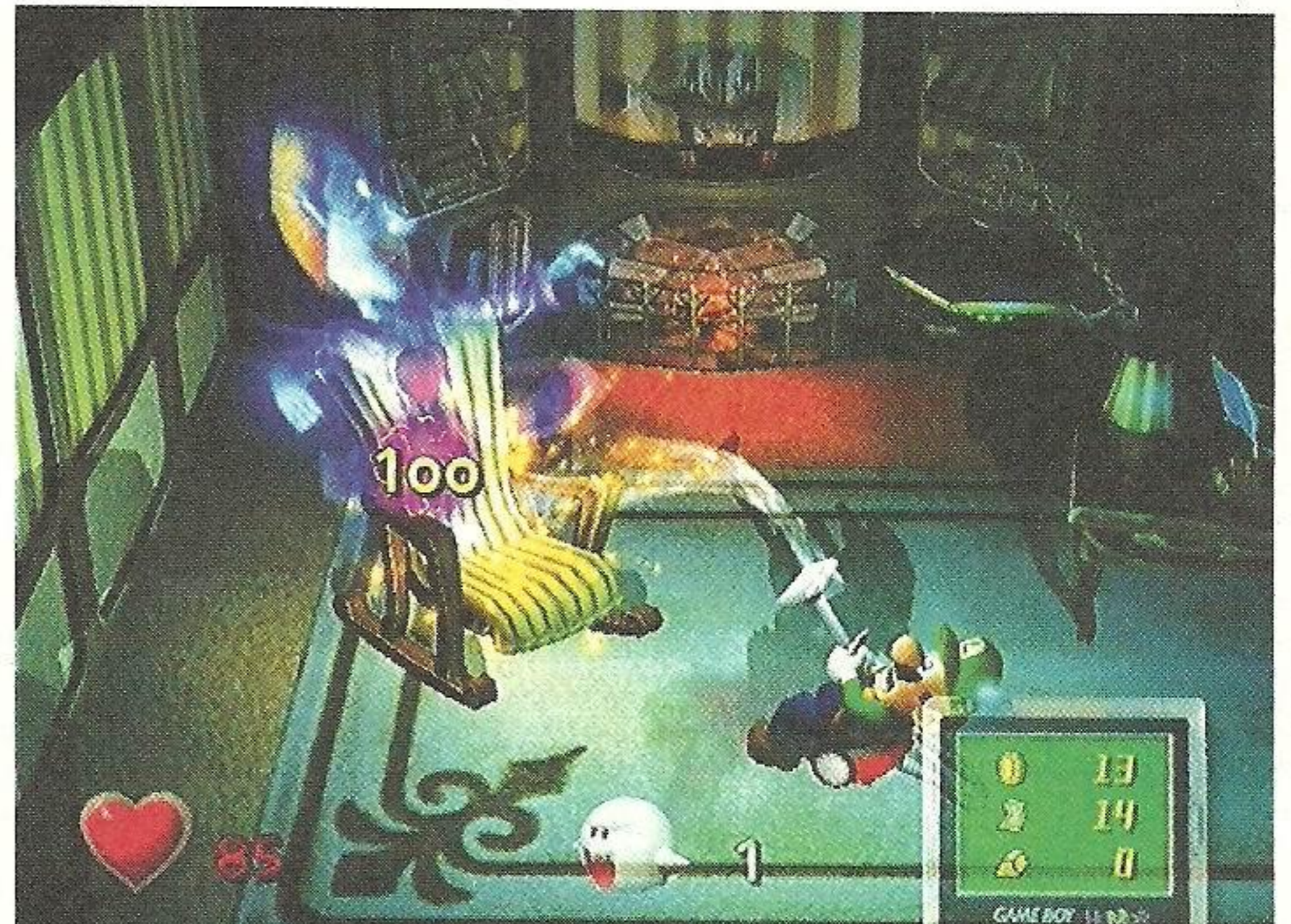
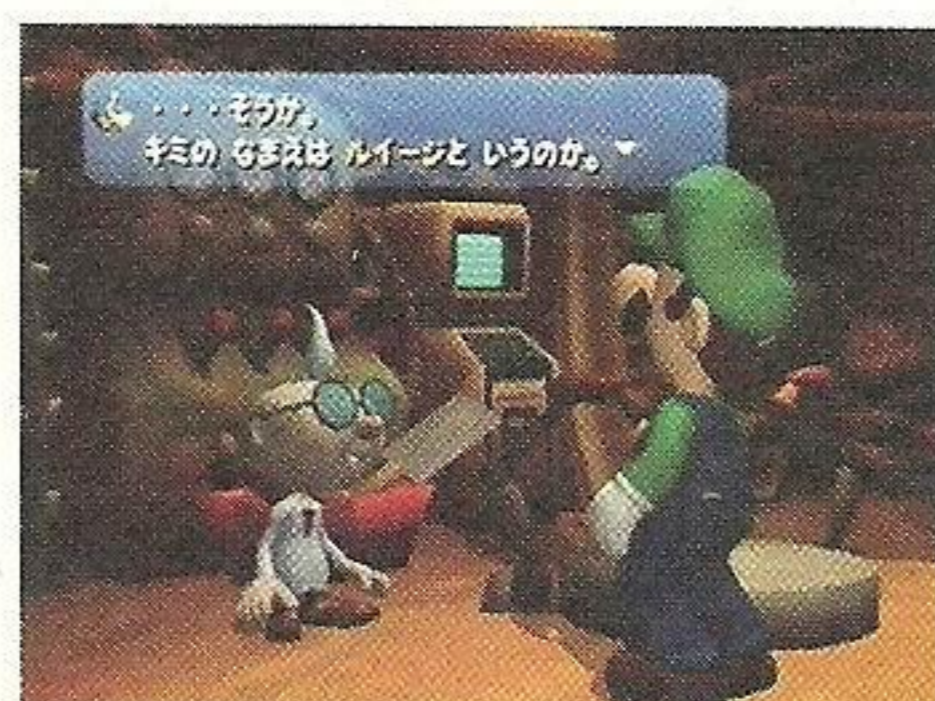
Pad jest ekstra. To naprawdę fantastyczna

konstrukcja. Do diabła z tym ciężkim i wielkim kłosem od Nintendo 64 - a po co nam taki? Choć z drugiej strony jest wielce prawdopodobne, że w wersji na Amerykę i Europę pad zostanie nieco powiększony - wieść niesie, iż Japończycy mają mniejsze ręce (tak jest z padem do xboxa). Zresztą do diabła z padem Xboxa, to ewolucja joya od Dreamcasta, tylko że przeprowadzona w złą stronę - wielki i ciężki kłosek... Ups. Wracamy do Cube i ślicznego pada. Ergonomiczny kształt i wspaniałe ułożenie w dłoniach stawia go na równi z Dual Shockiem 2, jeśli nie wyżej. Na lewej części pada znajdują się dwa kontrolery kierunkowe - jeden analogowy, a drugi cyfrowy. Ten pierwszy przy wychylaniu stawia spory opór; większy niż pady Sony i porównywalny z Dreamcastem. Pad cyfrowy zaś jest bardzo malutki, ale kciuk doskonale się na nim mieści. Z prawej strony czeka prawdziwa

czeka plastikowe pudełeczko. W nim właściwa rzecz: płytki mini-DVD z grą oraz instrukcja. Pudełko ma także specjalny slot na kartę pamięci, znajdujący się nad płytką. A płytki z grą jest po prostu... No brak słów. To już nie jest małe - to miniaturyzacja pełną gębą. Jej średnica wynosi całe 8 centymetrów; jest mniejsza niż pół standardowej płyty CD. A mieści się tam 1 GB danych! W ten sposób Nintendo pozbyło się piractwa na dużą skalę - po prostu najwykleszy w świecie CDR nie zmieści się do czytnika tej konsoli. Takie proste, ale genialne w swej prostocie.

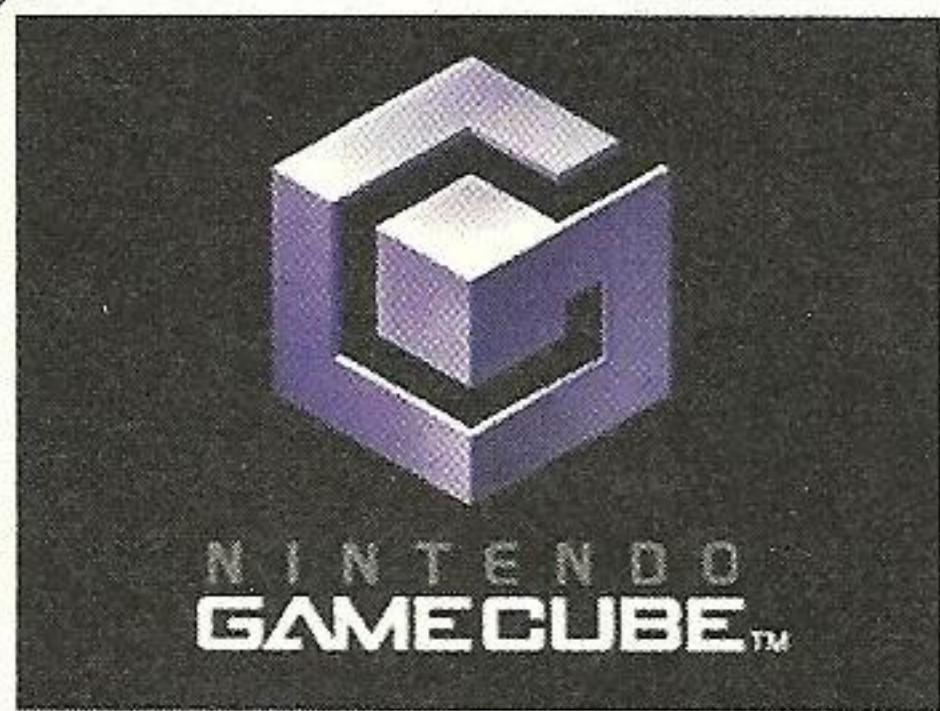
**EL KARTA PAMIĘCI**

Niewiele da się powiedzieć o tym kawałku plastiku, oprócz tego, że - podobnie jak płytki z grą - karta jest malutka. Memorkę wciska się w slot konsoli, skąd wystaje, aby



▲ Efekty świetlne to w tej chwili najmocniejsza strona GameCube. A na obrazkach LUIGI MANSION. Wiemy, że według zasad angielskiej pisowni gra powinna nazywać się LUIGI'S MANSION, ale w Japonii tak się nie nazywa. Z prawej na dużym obrazku Lui walczy z wielkim duchem-czytelnikiem, obok zaś, na mniejszym, rozmawia z tajemniczym profesorkiem.





▲ Po włączeniu konsoli pokazuje się nam takie oto logo. Po wejściu do menu możemy zaś ustawić czas na takim ślicznym zegarze. A po włożeniu płytki z grą do konsoli na jednym z brzegów sześcianu pojawi się jej tytuł. Po zatwierdzeniu czeka nas jeszcze jeden ekranik - wciskamy Start i zaczynamy grać!

można ją było później wyjąć. Pojemność karty nie jest wielka - mieści się tam 0,5 mb danych. Nintendo przeliczyło to na 59 bloków, ale nie ma co się martwić - LUIGI MANSION zajmuje jedynie 3 bloki, a WAVE RACE „aż” 12. Tak więc - w przeciwieństwie do PS2 - gry na GCN nie są memorkożerne. Przynajmniej te pierwsze, jak wiadomo apetyty autorów gier rosną w miarę jedzenia.

**EL SYSTEM**

Po uruchomieniu konsoli po ekranie przetacza się sześcian rysujący logo

Po tym długim wstępie nadszedł czas na odpalenie gier, które otrzymaliśmy wraz z konsolą. Na pierwszy ogień poszedł LUIGI MANSION - pozycja, która wywoływała chyba najwięcej emocji tuż przed premierą. Małutka płytka trafia do konsoli, klapka się zamyka i...

**EL LUIGI MANSION**

Jak można się było spodziewać, nie jest to krwawy horror, rzeźnia w której flaki zombiaków bryzgają po ścianach, a wyjąć obłąkani rzucają się bohaterowi do gardła.

mocnym postanowieniem wyeliminowania wszelkiej ektoplazmy. Gra polega więc na dreptaniu po kolejnych komnatach, łapaniu duchów i zbieraniu kluczy, które posłużą do otwarcia kolejnych drzwi. Zasada jest taka: w ducha należy wycelować najpierw latarkę, a następnie wessać do go urządzenia przypominającego odkurzacz. Oczywiście duch wierzga, tak więc podczas wsysania go, trzeba pokręcić tu i ówdzie padem, by Luigi w dziwnym tańcu złapał wreszcie niecną istotę. Gdy wszystkie duchy z danego pomieszczenia znajdą się w magazynku, pojawia się klucz

załamania i rozszczępienia światła z latarki, kolorystyka... Gra jest piękna. Tekstury są prześliczne. Wsysanie tajemniczym odkurzaczem obrusu ze stołu, to jeden z lepszych patentów, jakie widziałem. Wszystkie postacie są także ślicznie animowane. Sterowanie jest dość ciekawe - lewym analogiem poruszamy Luim, prawym zaś obracamy rurę od naszego odkurzacza. Można więc biec w lewo i zasysać w prawo. Reszta przycisków odpowiada za wyłączenie latarki, akcję (otwieranie drzwi i szukanie) oraz włączenie mapy. Ta ostatnia pojawia się zresztą na ekraniku GameBoya

**Przechadzając się po nawiedzonym domu oglądamy kapitalne efekty graficzne i świetlne. Gra jest piękna!**



▲ Efekty fal są po prostu nieprawdopodobne - brak mi słów. A zawodnicy naturalnie różnią się od siebie parametrami - jeden lepiej trzyma się wody, drugi wyżej skacze i tak dalej.

GameCube i słychać kilka zabawnych dźwięków układających się w dźwięk zbliżony do efektów wydawanych przez Atari 800. Nie żartuję. Ale brzmi to dobrze, zabawnie. Nagle wszystko odjeżdża i już po sekundzie lądujemy w menu. Zobrazowano je na bokach sześcianu - analogową gałką przechodzimy pomiędzy kolejnymi opcjami. Niestety, wszystko jest w japońskich hieroglifach, tak więc na początku ciężko zorientować się, która opcja służy do czego. Po chwili jednak można spokojnie ustawić datę (sześcian ustępuje wtedy miejsca fajnym literkom przypominającym pierwsze wyświetlacze cyfrowe) oraz wycentrować obraz przesuwając ekran w lewo bądź w prawo (ważne - nareszcie ktoś o tym pomyślał!). Jest także menadżer karty pamięci i ekran informujący nas o tym, że w konsoli nie ma płytki z grą. Przez cały czas w menu przygrywiają ambientowe dźwięki - nie jest to muzyka, ale właśnie takie powolne i kojące dźwięki dźwięki..

Wkładamy do konsoli płytkę z grą i czekamy chwilę - nic się nie dzieje. Trzeba wejść na tę ściankę sześcianu, na której uprzednio widniał napis „No Disc” - teraz widać tam tytuł gry i mały obrazek. Zatwierdzenie ładowania odbywa się przy pomocy przycisku Start. Jeśli natomiast uruchomimy konsolę z grą w środku i zamkniętą klapką, automatycznie załaduje się i uruchomi. A robi to niesamowicie szybko - ładowanie odbywa się w tempie, jakiego jeszcze nie widziałem na systemach z czytnikami CD/DVD. Dobrze rokuje to na przyszłość takiemu Residentowi!

Nie. To przyjemna kreskówka, w której elementy thrillera podane są na wesoło. Otóż szukając brata Luigi trafia do tajemniczego domu na wzgórzu. Dom - jak się po chwili okazuje - jest nawiedzony przez duchy, które próbuje przepędzić szalony profesor. Niestety, jego nikczemne warunki fizyczne nie pozwalają mu na nawiązanie równorzędnej walki - przekazuje więc sprzet Luigiemu, przeskala go i namaszcza do walki. Luigi wraca z

do następnych drzwi. I tak dalej. Naturalnie są też i zagadki polegające głównie na łapaniu duchów. Niektóre wymagają najpierw zassania, potem oświetlenia i ponownego wessania, inne trzeba odkurzyć, a jeszcze inne zaatakować ogniem, wodą lub lodem. Są także bossowie - duchy postaci z portretów, które są główną plagą tego domu. Na przykład jest sobie komnata, w której jeden z bossów siedzi sobie na fotelu bujającym i czyta książkę. Latarka na niego jakoś nie działa. Trzeba stanąć za nim, odwrócić się i poczekać aż zacznie ziewać - resztę już znacie. Duchów z portretów jest 23, ostatni jest naturalnie Bowser. Co jeszcze? Pomieszczeń jest sporo, bo około 90. Do pozbierania są gemy, pieniądze, emblematy i inne świecidełka, a na końcu pojawia się ranking. Gra jest krótka - Japończycy kończą ją w 5-6 godzin, a bez znajomości Kanji zajmie to pewnie dwa razy tyle. Przechadzając się po domu, oglądamy kapitalne efekty graficzne i świetlne. Cienie,

noszonego przez Luiego. A sam GameBoy miał Color nazywa się GameBoy Horror. Można także jakoś robić zdjęcia co bardziej efektywnych lokacji, ale w jaki sposób się je przechowuje nie udało mi się tego rozgryźć. Wbrew pozorom gra ma sporo japońskiego tekstu - podpowiedzi do części zagadek podawane są przez profesorka właśnie w tym języku. Dziwi Was dlaczego w tej grze nie występuje Mario, a całość nie nosi dumnego tytułu MARIO MANSION? Mnie też to na początku nurtowało. Po głębszym zastanowieniu doszedłem do wniosku, że Nintendo czasem sięga po inne postacie ze swego panteonu, jeśli gra nie odpowiada wysokim standardom narzuconym przez Mario. Nie wierzyacie? Pokażcie mi grę z imieniem Mario w tytule, która jest słaba. Natomiast inne, przeciętne pozycje, w których Marian ma tylko gościnne występy, bądź nie pojawia się wcale, zdarzały się w przeszłości często. Postacią, która zapełniała lukę był Yoshi - gry pokroju YOSHI'S COOKIE, YOSHI'S



▲ Nawet przy czterech graczach animacja nie zwalnia. WAVE RACE BLUE STORM współpracuje także z nowoczesnymi telewizorami wyposażonymi w funkcję Progressive Scan. Dzięki temu wyświetlana grafika jest jeszcze lepsza.



SAFARI czy YOSHI'S ISLAND były przyjemne, ale na pewno nie mogły równać się z kolejnymi odsłonami przygód Mario. I tak też jest z LUIGI MANSION. Niestety - po dwóch godzinach zabawy gracz poznał już praktycznie wszystko, co go czeka. Każda kolejna komnata jest zwyczajnie podobna do poprzedniej, mimo obecności innych duchów i zagadek. Po prostu traci się zainteresowanie wysysaniem duchów do odkurzacza. Poza tym wszystko dzieje się dość wolno - Lui drepcze, a nie biega. Na początku, po pierwszym zetknięciu z grą, fantastyczna grafika i proste zasady mogą się spodobać, ale dalej akcja nie rozwija się! Chyba zabrakło reżysera, który nakreśliłby jakiś kurs dla tej pozycji. Kolejna drażniąca sprawa to fakt, że choć na płycie od GCN mieści się 1 GB danych, LUIGI MANSION i tak sprawia wrażenie gry znajdującej się na karcie. Żadnych filmów, a generowane w locie intro jest wstępem do właściwej gry... Po prostu zmarnowany potencjał. Nie zrozumcie mnie źle - to dobra gra, głównie dla młodszych miłośników elektronicznej rozrywki. Tak na 8/10. Ale nie jest to tytuł zdolny do sprzedania nowego systemu, towar z epicką fabułą i miodem pokroju Finala czy Devila, dla którego warto wydać kasę na nową konsolę. Co zresztą potwierdzili Japończycy.

**EL WAVE RACE BLUE STORM**

Druga gra to kontynuacja pozycji startującej razem z Nintendo 64. Pamiętam, że w WAVE na poczciwym N64 zagrywaliśmy się jak wariaci - superanckie efekty graficzne, prawdziwy kubeł miodu i

tryb robienia trików spowodował, że konsola nie stała na półce. Kilka lat później pojawia się jej kontynuacja... Kontynuacja? Raczej remake! Tak jest - WAVE RACE BLUE STORM to praktycznie ta sama gra z nową grafiką. Naprawdę. Te same opcje i tryby (z tym, że teraz zamiast dwóch może walczyć czterech graczy jednocześnie) i cztery te same trasy. Mają jednak nową grafikę, skróty i różne patenty. Jest wszakże jedna nowa - Ethnic Lagoon. Choć może są jakieś ukryte, ale gra jest piekielnie trudna i upłynie dużo wody w Wiśle, nim je odblokuję. Jedno trzeba powiedzieć szybko: efekty wody są przerażająco realne. Rewelacja. Prawie jak prawdziwe fale na wzburzonej powierzchni morza. Fale się uginają, rosną, nikną... Mówię Wam - cacucho. Do tego otoczenie, inni zawodnicy... Także pogoda - są wyścigi w ulewnym deszczu i podczas burzy. Kroplek deszczu rozbryzgują się o ekran tworząc niezapomniane wrażenie. Ceną za te cuda jest jednak tylko 30 klatek animacji na sekundę zamiast 60. Ale szczerze mówiąc, nie czuć tego, bo gra się świetnie. Nawet, jeśli muzyka i efekty dźwiękowe nie dorównują grafice. Za to sterowanie - cudne, bo i pad jest cudny. Choć trudne. W miarę postępów zabawa staje się coraz trudniejsza. Zresztą już na samym początku jest trudno - nawet, jeśli gracz miał do czynienia z poprzednią częścią. Na początku ciężko zorientować się, w jaki sposób kierować skuterem by ślizgać się po falach, a nie stawiać im opór. Im potężniejszy skuter, tym ostrzej skręca, a przez to jest bardziej bezwładny. Pamiętajcie, to woda! Po jakimś czasie obijania się o brzegi i wolnej jazdy, można stawiać czoła innym zawodnikom. I tutaj

**Terminarz Nintendo of America**

**GRY DOSTĘPNE W MOMENCIE PREMIERY**

- SSX Tricky - EA
- Luigi's Mansion - Nintendo
- Wave Race: Blue Storm - Nintendo
- Star Wars: Rogue Leader - Lucasarts
- Super Monkey Ball - Sega
- Madden 2002 - EA
- Dave Mirra Freestyle BMX 2 - Acclaim
- Extreme G 3 - Acclaim
- All-Star Baseball 2002 - Acclaim
- NFL Quarterback Club 2002 - Acclaim
- Crazy Taxi - Sega
- NFL Blitz 2002 - Midway
- NHL Hitz 2002 - Midway
- Batman Dark Tomorrow - Kemco
- Universal Studios - Kemco

**GRY, KTÓRE UKAZĄ SIĘ DO KOŃCA ROKU**

- Pikmin - Nintendo
- Super Smash Bros. Melee - Nintendo
- Simpsons Road Rage - EA
- FIFA Soccer 2002 - EA
- Resident Evil 0 - Capcom
- Galleon - Interplay
- Tony Hawk's Pro Skater 3 - Activision

**GRY, KTÓRE UKAZĄ SIĘ W ROKU 2002**

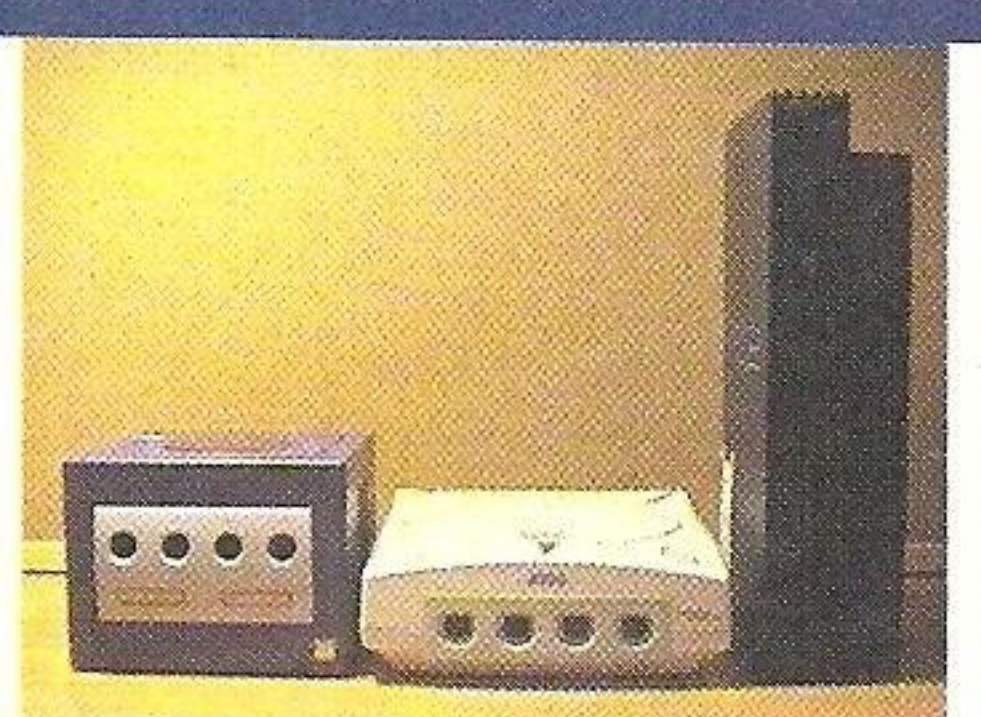
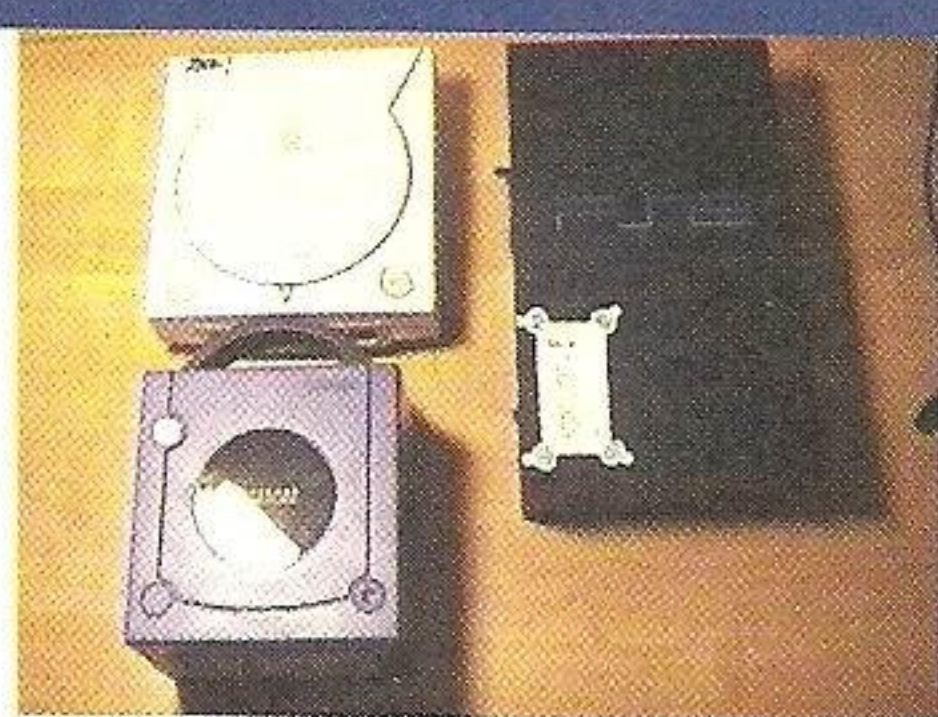
- Eternal Darkness - Nintendo
- Starfox: Dinosaur Planet - Nintendo
- NBA Courtside 2002 - Nintendo
- Kameo: Elements Of Power - Nintendo
- Phantasy Star Online ver 2 - Sega
- Sonic Adventure 2 - Sega
- Virtua Striker 3 - Sega
- NBA 2K2 - Sega
- Freaky Flyers - Midway

- Dr. Muto - Midway
- Red Card Soccer - Midway
- NBA Ballers - Midway
- ISS 2002 - Konami
- ESPN Winter Sports - Konami
- NBA Street - EA
- Dark Summit - THQ
- Camelot RPG - Nintendo
- Saffire - Saffire
- Rainbow Six: Rogue Spear - Ubi Soft
- Tittle Defense - Climax
- Turok Evolution - Acclaim
- Legends Of Wrestling - Acclaim
- Jeremy McGarth Supercross - Acclaim
- 18 Wheeler - Acclaim
- Die Hard - Fox
- Pokemon - Nintendo
- Bomberman Generation - Nintendo
- Animal Forst Plus - Nintendo
- Thornado - Nintendo
- Mickey Mouse - Capcom
- Too Human - Nintendo
- Soul Calibur 2 - Namco
- Dead To Rights - Manco
- Ridge Racer 6 - Namco
- Kirby Tilt'n' Tumble - Nintendo
- Evolution Worlds - Ubi Soft

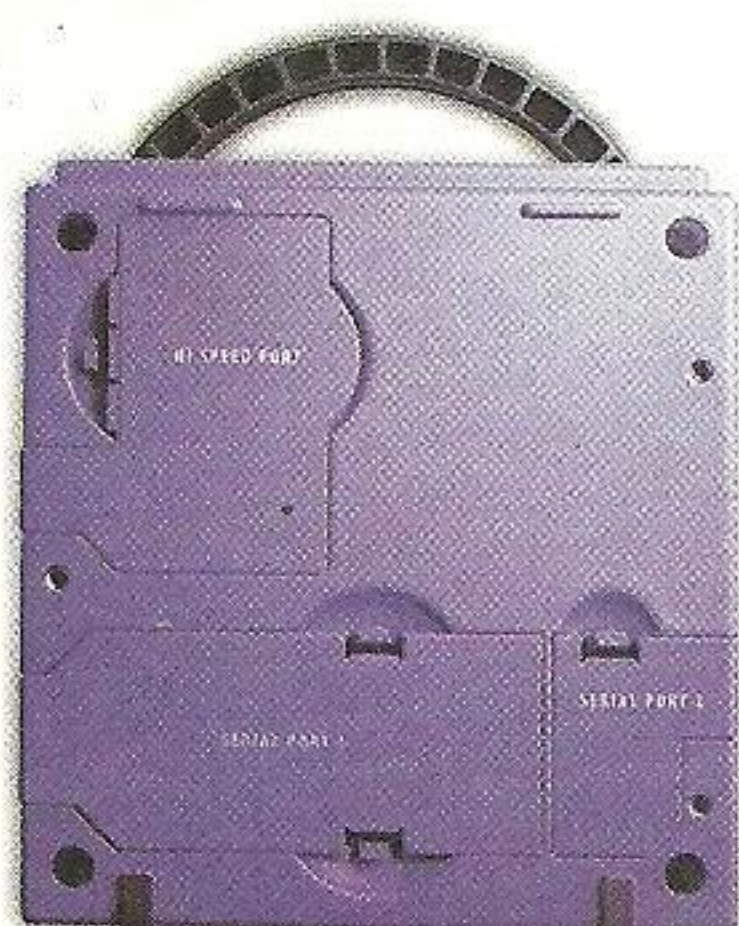
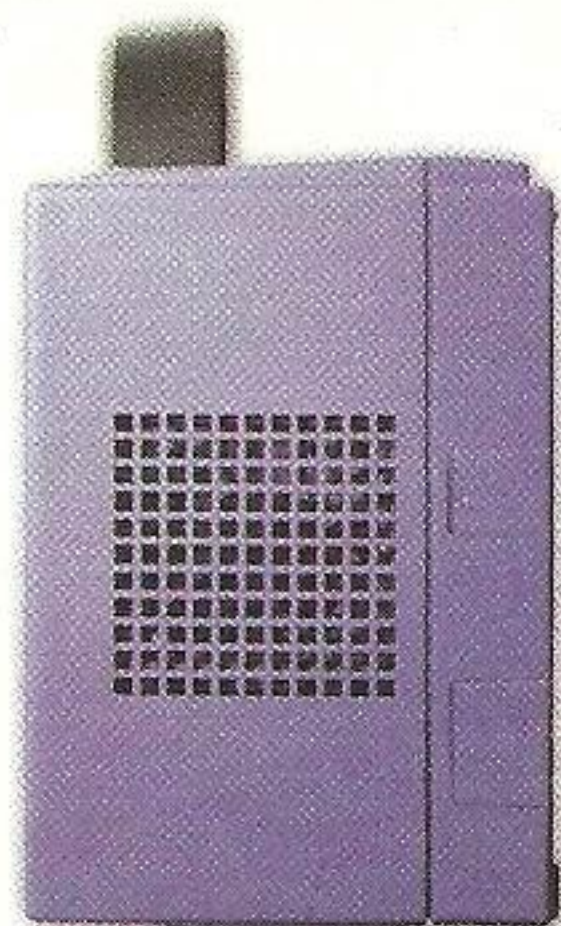
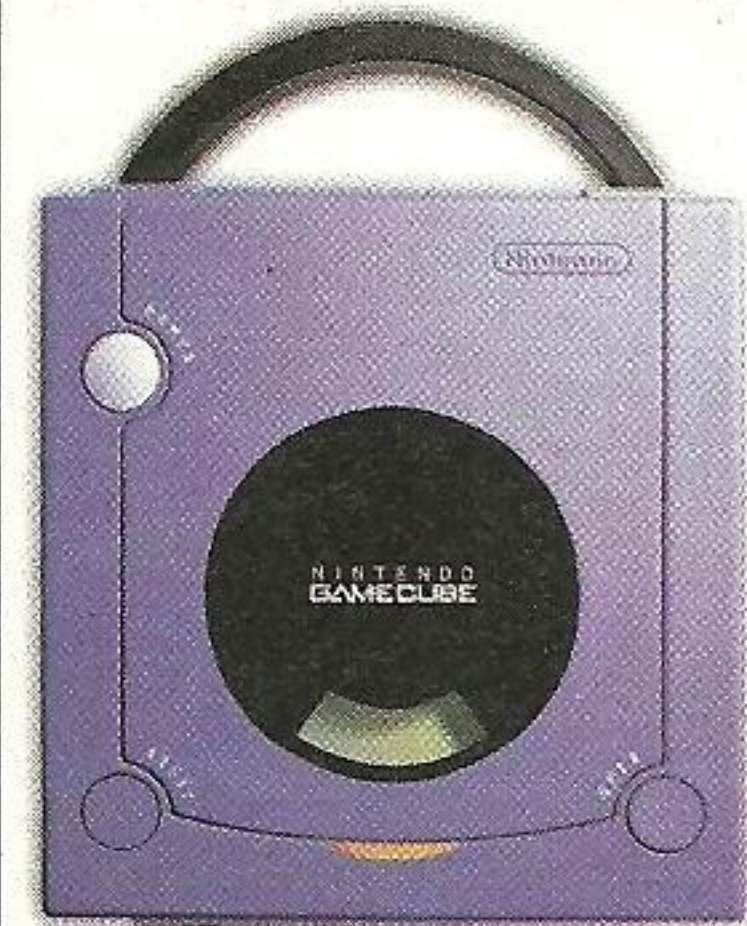
**GRY NIEPOTWIERDZONE**

- 100 Marios - Nintendo
- Banjo-Kazooie 3 - Nintendo
- Mario Kart - Nintendo
- Duke Nukem Forever - GOD
- Spider-Man The Movie - Activision
- Perfect Dark 2 - Nintendo
- Donkey Kong Racing - Nintendo
- WWF Wrestlemania - THQ
- Phantasy Star Online 3 - Sega

**WAVE RACE BLUE STORM to praktycznie ta sama gra z nową grafiką. Naprawdę. Ma nawet te same trasy!**



▲ Mały pictorial tego ślicznego pudełka. Z lewej strony porównanie padów, potem zestaw CGN, pod nim porównanie wielkości opakowań z grami. Dwa obrazki - na górze i na górze po prawej - dobitnie prezentują wielkość i wysokość konsoli. Wreszcie na deser - po prawej porównanie wielkości normalnej płyty CD ze specjalnym Mini-DVD stworzonym dla potrzeb GameCube. A po prawej porównanie memerek. Nie ma dwóch zdań - konsolka jest naprawdę ładna.



▼ GameCube z (prawie) każdej strony. Zwróćcie uwagę na tę śmieszna czarna rączkę wystającą z tyłu konsoli.



## Gry, które pociągną Cube

Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm i Super Monkey Ball nie wystarczyły, aby GameCube zarządziło w Japonii. W USA i Europie ma być inaczej - szykuje się większy wybór, a przede wszystkim bardziej interesujące gry. Oto siódemka, która naszym zdaniem zapewni GameCube wysoką sprzedaż podczas amerykańskiej premiery i kilka miesięcy po niej.

### Luigi's Mansion

Wprowadził sam Lui nie potrafił pociągnąć ciężaru nowej konsoli, niemniej jednak jest to dość ciekawa, nowatorska i bardzo, ale to bardzo łatwa gra. Z braku platformówek (!) spora część graczy może się nią zainteresować. Nie mówiąc już o hardkorowych fanach Nintendo, którzy tykną to jak pelikany.



### Star Wars RS2: Rogue Leader

Jedna z najpiękniejszych gier, jakie widzieliśmy. Ma wszystko to, czego potrzeba nowoczesnej strzelaninie: fabułę i klimat (Gwiezdne), znakomite sterowanie, miliony fanów Star Wars na całym świecie, a także nieprawdopodobne wykonanie. To prawdziwy pokaz mocy GCN, a przy tym naprawdę bardzo miódna pozycja.



### Madden 2002

Tak. Madden jest dla Amerykanów tym, czym dla nas ISS lub Fifa. Po prostu w futbol grają tam wszyscy, począwszy od małych kajtków. A jakoś tak się składa, że Electronic Arts zawsze ma gotowego Maddena na premierę nowej konsoli. Sprzeda się jak świeże bułeczki, prawdopodobnie na pierwszym miejscu.



### Tony Hawk's Pro Skater 3

Nie ma dwóch zdań, że ta seria jest w stanie zdziałać cuda. Gra jest fantastyczna, a jej wersja na GameCube wygląda podobno jeszcze lepiej, niż odpowiednik na PS2. Kultowy status od samego początku... Prawdopodobnie możemy spodziewać się także całej biblioteki Activision z logiem O2 Sports w tytule. Później.



### Super Smash Bros. Melee

Nie lekceważcie tej pozycji! Poprzednia część tej pseudo-bijatyki z bohaterami wielkiego „N” na Nintendo 64 w USA sprzedała się w gigantycznych ilościach - ponad półtora miliona kartów znalazło nabywców. Nintendo to wie i non-stop podgrzewa ten tytuł, jak tylko może. Na pewno będzie to mocny punkt w bibliotece GCN.



### Resident Evil 0, 1, 2, 3, CV i 4

Nie nam decydować o tym, czy posunięcie Capcom było właściwe bądź etyczne (heh). Prawda jest zaś taka, że - Zero i Jeden mają ukazać się w ciągu pół roku. Do końca 2002 pojawią się Dwa, Trzy i CV. Czwórka może się przeciągnąć aż na święta 2002. Przyznacie, że przyciągnięcie Mikamiego to dobry ruch Nintedo.



### Soul Calibur 2

SC2 znajduje się tu trochę na siłę - w końcu nawet nie znamy terminu premiery. gry Prawdopodobnie jednak nie będziemy czekać dłużej, niż pół roku. Ważne jest jedno - GCN nie zostanie bez bijatyki. I wszystko wygląda na to, że znakomitej - w końcu pierwszy SC to naprawdę kapitalna gra. A Namco nie zwykło psuć kontynuacji swoich hitów.



▲ **Niespodziewanie, SUPER MONKEY BALL** wyrosło na cichy hit tej premiery. Szczególnie dobitnie widać to podczas sesji multiplayerowych, ale także i w licznych dyskusjach w Internecie, gdzie szczęśliwi posiadacze importowanego GameCube wymieniają się doświadczeniami i opiniami. Gra wyprzedziła w ich rankingach zarówno **LUIGI MANSION**, jak i **WAVE RACE BLUE STORM**. A gra z początku wydawała się tak niepozorna. Stara, dobra Sega...

czuć ducha rywalizacji - w zawodach bierze także udział siedmiu innych zawodników, którzy również łakną zwycięstwa. Przepychanki, strącenia z trasy i skuterów to normalna sprawa.

Kolejne nowości to turbo, które dostajemy za odpowiednie opływanie bojek oraz możliwość kłęczenia na skuterze - co eliminuje część oporu powietrza i pozwala śmigać szybciej, ale oczywiście ogranicza zwrotność. Są także triki; równie efektowne jak w pierwszym WR.

Gra wciąga bardziej, niż rura do wsysania duchów Luigiego, ciężko tu jednak mówić o oryginalności. Z drugiej zaś strony fantastyczna grafika i model fizyczny nie pozwalają dosłownie odłożyć pada.

### EL SUPER MONKEY BALL

Trzecia premierowa gra to jednocześnie pierwsza pozycja Segi na konsolę Nintendo. Jest to konwersja gry logiczno-zręcznościowej z automatów. Jak wypadła Sega? Jak na grę tego typu nie będącą kolejną wariacją spadających klocków, to znakomity debiut!

Sprawa wygląda tak: małpki zostały uwięzione w przezroczystych kulach, a zadaniem gracza jest wyturlać kule do końca poziomu. Problem polega na tym, że czynimy to ruszając nie kulą, a planszą. Brzmi to nieco zawile, ale gdy popatrzyście na screeny, bądź weźmiecie pad w łapki, od razu zrozumiecie. Do przejścia 110 bardzo różnych poziomów - są zakręty, ciasne przejścia, góry, dolinki. Na trasie grane jest także zbieractwo bananów dających dodatkowe punkty.

Jest mnóstwo mini-gierek - MonkeyFight, MonkeyGolf, MonkeyBillards czy



MonkeyRace - nazwy dokładnie mówią, na czym one polegają. Są bardzo, ale to bardzo wciągające i po prostu zabawne. Rewelacyjny jest także tryb wieloosobowy dla czterech graczy, w którym dostępne są także wszystkie mini-gry. MONKEY BALL robi się jednak bardzo trudna na wyższych poziomach i może doprowadzić do szału. Ciekawe jest natomiast to, że większość graczy wypowiadających się na Internecie, zgodnie stwierdza, że to najlepsza gra na GameCube z trzech pierwszych pozycji. Nie do końca się z tym zgadzam; mi najbardziej podoba się WAVE RACE BS, ale SUPER MONKEY BALL to niewątpliwie cichy hit. Prosta (ale stylowa) grafika, sporo miodku i superancki multiplayer - to jest to.

### EL FINITO

Chyba Nintendo samo skrzywdziło się wywalając za czasów N64 na premierę przekozackie MARIO 64 i WAVE RACE - po prostu te gry im nie dorównują. Być może stąd bierze się lekkie rozczarowanie. Z drugiej zaś strony Cube ma spory potencjał. Premierowe pozycje są dobre, ale nie jakieś super. Na szczęście dla tej konsoli nadchodzą lepsze czasy - europejska i amerykańska premiera na pewno będzie bardziej udana, ponieważ na półkach obok konsoli znajdzie się także większy wybór gier. Aha - czas fadowania jest praktycznie niezauważalny. Błyskawiczny.

To na razie wszystko - czekamy na naszą premierę (naturalnie w dalszym ciągu nie jest znany jej termin) i będziemy informować o grach, które przygotowywane są na kostkę. ■



▲ **Grafika - mimo swej prostoty - robi spore wrażenie. Szczególnie dobrze widać możliwości GCN przy oświetlaniu i cieniowaniu obiektów. Także tekstury są bardzo ładnie filtrowane.**



# RECENZJE

Witamy w listopadzie. Sporo dobrych i bardzo dobrych tytułów mówi tylko jedno: zaczyna się sezon. Niestety, tylko dla PS2. PSOne ciągnie już ostatkiem sił, a na DC pozostało dosłownie kilka pozycji. Ale po kolejnej obniżce cena PS2 nie wygląda już tak kosmicznie, prawda? Miłej lektury!

## NBA Shootout 2002

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Sony
- Ocena: 5/10



Właśnie zaczyna się sezon na gry sportowe - czeka nas ich prawdziwy wysyp. Będą wśród nich tytuły dobre, średnie i kiepskie.

Jak co roku. Do której kategorii zalicza się nowa/stara produkcja 989 Sports?

Niestety, najwyżej do średniaków. Ta seria stoi w miejscu i ani myśli ruszyć w pogoń za oddalającą się konkurencją. Z zapowiedzi wynikało, że wszystko będzie dobrze - więcej animacji, lepsze modele graczy itd. Itp. Taaak... Niestety - chyba ktoś tu koloryzował. Jest po prostu źle. To w sumie zrozumiałe - PSone już odchodzi i nie ma potrzeby się wysilać, a spragnieni nowych pozycji gracze i tak kupią każdy bzdur. Nawet wtedy, gdy niewart jest on złamanego centa.

Jeżeli masz już zeszłoroczną odsłonę tej serii, to możesz właśnie przestać czytać - oprócz odświeżonych składów nie zmieniło się nic. Są dokładnie te same opcje, ten sam układ menuów, ta sama kiepska grafika. Zmieniły się tylko intro oraz muzyczka. Eh...

Ta seria kiedyś naprawdę dobrze się zapowiadała: jeszcze w 1997 roku był to poważny konkurent dla serii NBA LIVE. Ale co z tego, skoro od tamtego czasu prawie nic się nie zmieniło!

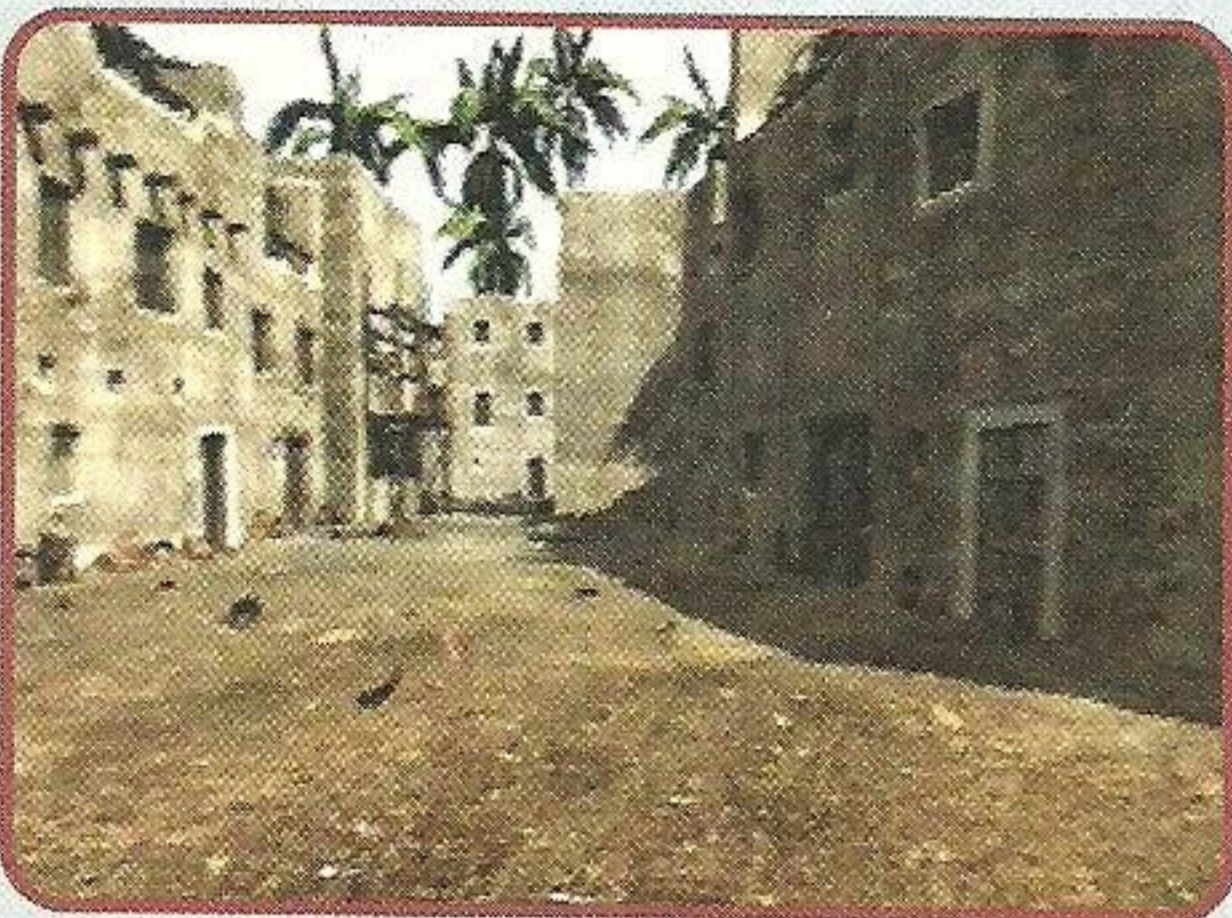
Jedyną nowością, która pojawiła się w ciągu pięciu (!) lat jest wskaźnik Touch Shoot, ale o nim rozpisywałem się szerzej przy okazji recenzji poprzedniej wersji gry. W wydaniu 2002 nie ma już nic świeżego, nic, co mogłoby by podbić ocenę. Grafika - gra jest powolna, chrupiąca, mało dynamiczna. Animacja zawodników i ich wygląd to tragedia - jeżeli z roku na rok nic się nie zmienia w wyglądzie gry, to oczywiście, że wygląda ona coraz gorzej (jeżeli ktoś nie idzie naprzód to się cofa - ile już razy słyszeliście tą uwagę?).

Ten sam smutny komentator, ta sama głupawa fizyka piłki (nigdy nie wiadomo, w którą stronę się odbije od obręczy), niezrozumiałe przyspieszenie zawodników sterowanych przez konsolę gdy w kontrze szykują się do paczki - do linii rzutów za trzy punkty możesz ich jeszcze gonić, potem jest przeskok animacji i widzisz piękną paczkę ale w żaden sposób jej nie utrudnisz... Bzdura.

Naprawdę, chętnie bym pograł sobie dłużej w tę gierkę, ale nie dała sobie (i mnie) żadnej szansy. Jest nudna. Nie dlatego, że się powtarza, ale dlatego, że jest... No właśnie. Powolna, brzydka i mało emocjonująca. Chłopaki z 989 Sports nie „czują” piękna i dynamiki tego sportu, więc nie potrafili tych zalet przekazać. [Marcellus]

## Egypt 2

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



Kolejna przygodówka Cryo przenosi nas w bardzo, ale to bardzo odległe czasy - prawie trzy i pół tysiąca lat wstecz. Sami przyznacie, że temat kusy - piramidy, faraon, kapłani i mumie... No dobra, z tymi mumiami to trochę przesadziłem - w tej grze ich nie uświadczycie. Przynajmniej nie takie jak śp. Imhotep - biegające, wrzeszczące i w ogóle rozrabiające. Jest za to miasto do uratowania. Nazywa się Heliopolis - miasto słońca i egipskiego boga Ra. W tym mieście była jego największa świątynia. Tak na marginesie - jej ruiny jeszcze stoją. Dla zainteresowanych informacja: Będzie można sobie zwiedzić.

Oto szkielet fabuły. Młoda kapłanka zajmująca się leczeniem ludzi została wezwana przez swojego przybranego ojca do Heliopolis. Ojczym, który również jest lekarzem, zachorował na tajemniczą chorobę i nie potrafi jej uleczyć. Okazuje się, że zaraza się rozprzestrzeniła. Zaczynają chorować mieszkańcy całego miasta. Zadaniem bohaterki jest (oczywiście) znalezienie lekarstwa.

Sama gra jest niemal identyczna jak recenzowany w zeszłym miesiącu LOUVRE. Mechanika gry i zasady nią rządzące nie odbiegają od tamtej pozycji nawet na krok. W sumie standardowa przygodówka zrobiona przez Cryo - statyczne lokacje, które możemy sobie oglądać i klikać gdzieś kursorkiem. Choć na dobrą sprawę jest to dość uciążliwe, bo sterowanie bardzo poważnie szwankuje - podobnie jak w przypadku AZTEC. Po prostu kursor szybko się rozpędza i obraz zaczyna szaleć. Bez myszki jest ciężko. Stąd też gry Cryo to przede wszystkim strawa dla Pecetowców. Trafienie w jakiś mały przedmiot okazuje się być niebawale trudnym zadaniem, a to niedopuszczalne - w końcu gra ma bawić.

Jak się gra? Mijamy kolejne lokacje (prawie wszystko jest tu odtworzone na podstawie badań i wykopalisk archeologicznych, to niewątpliwie plus), które nie grzeszą urodą, ale jakimś sposobem są ładniejsze od tych z LOUVRE. Rozmawiamy z napotkanymi ludkami i rozwiązujemy zagadki. Nie jest to nic specjalnego, wymagającego i efektownego. Choć ma dużą zaletę, a jest nią znajdująca się w grze encyklopedia. Można naprawdę dużo dowiedzieć się o starożytnym Egipcie, z czasów Amenhotepa III. Ale oczywiście po angielsku. Dla tych, co lubią takie połączenie zagadek, edukacji i archeologii jest to propozycja w sam raz, choć będą przeklinać sterowanie. [Marcellus]

## ARCTIC Thunder

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



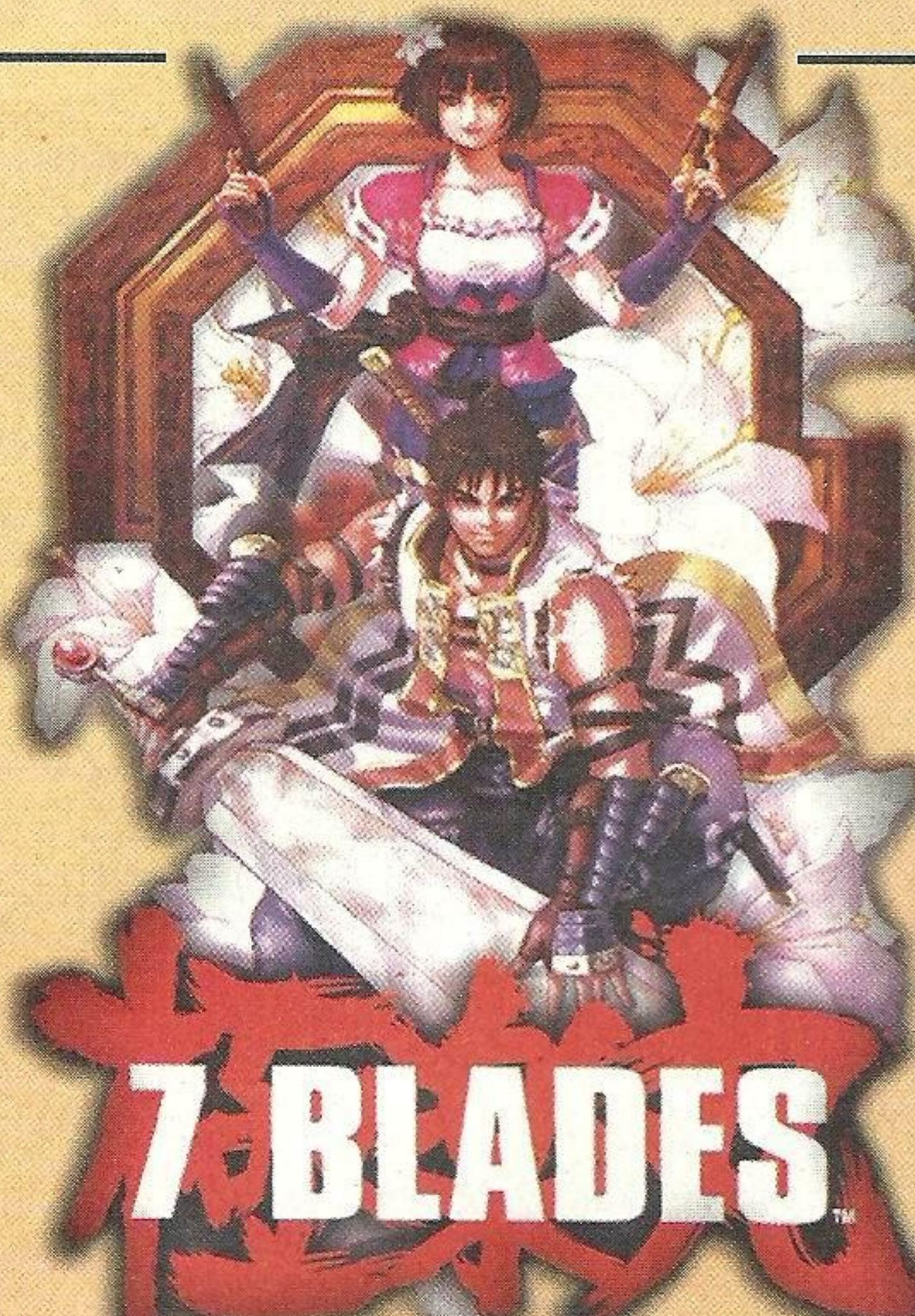
Chłopaki z Midway lubią kolejki górskie, a przynajmniej takie sprawiają wrażenie. Raz robią grę, która wspina się na szczyty miodności, a następnie tworzą „dzieło” spadające na samo dno beznadziei. Szybciej niż zdążysz powiedzieć: „O, nowa gra od Midway, sprawdzę ją!”.

To właśnie przydarzyło się „Arktycznemu Gromowi”. Zabawa okazuje się być beznadziejna tak szybko, że już po kilku sekundach pożałujesz, że w ogóle włożyłeś płytę z AT do konsoli. Żałujesz nawet tego, że ją włączyłeś. Mogłeś przecież zrobić coś zupełnie innego, na przykład obejrzeć 3578 odcinek jakiegoś południowoamerykańskiego serialu. Albo 90210. Cokolwiek, tylko nie ta gra! Wystarczy, że ja się już namęczyłem.

ARCTIC THUNDER to szybka, zręcznościowa i bezmyślna wersja HYDRO THUNDER. Akcja przenosi się jednak z wody na śnieg i lód. Zasuujemy zatem skuterami śnieżnymi. I... Łatwo jest rozpocząć grę, jednak jeszcze łatwiej przychodzi zrezygnowanie z jakiegokolwiek kontaktu z tą pozycją. Jest brzydka. Bardzo. Dodaj troszeczkę wyższą rozdzielczość do jakiegokolwiek, kilkuletniej gry o podobnym temacie na PSOne i otrzymasz wyobrażenie wyglądu AT. Na dokładkę wszystko dzieje się obłądnie i bezsensownie szybko (a animacja jest słabutka). Kolejne obrazy migają przed oczami, pojawiają się ikony dopałek i broni, śmigają obok nas przeciwnicy. Bardzo szybki pokaz slajdów. Nie ma czasu na reakcję, nie ma czasu na myślenie, można zamknąć oczy, a i tak dojedzie się do mety (prawdopodobnie na wyższym miejscu niż podczas jazdy z otwartymi - ale to szczegół). Dźwięki atakują nasze uszy w podobnym klimacie - nie wiesz, co miał oznaczać dany odgłos, w następnej sekundzie usłyszysz ich jeszcze kilka. Z podobnym efektem.

Gra jest po prostu żalosna - skandaliczne sterowanie, brzydota, brak jakiegokolwiek wyzwania dla umiejętności gracza oraz fatalna miodność w trybie multiplayer. Wprowadźcie jak będziesz twardy, to gra wynagrodzi Ci za Twoje wysiłki i odkryjesz sporo różnych dodatków, postaci, tras... Ale po co się tak męczyć... łatwiej i przyjemniej jest w ogóle nie grać. W salonach ten tytuł a) nie chrupał b) miał siedzonka od skuterów i c) dmuchał zimnym powietrzem w twarz. Tutaj dmucha innym zapachem. Kupy. [Marcellus]





# 7 BLADES

**Kiedy nieoświecony Budda siedział przed ścianą skalną i zachciało mu się spać, odciął sobie powieki i - według legendy - powstała z nich herbata (ful). Ale Budda dokonał swojego - siedział, siedział, aż wysiedział swój portret w skale.**

**T**ak samo pomyśleli chłopak z Konami. Zatrudnijmy Kaizo Hayashiego - jednego z najlepszych reżyserów w Japonii do zrobienia gry w stylu osiemnastowiecznej japońskiej opowieści z elementami fantastyki. Dajmy mu dwa lata na skończenie. Ludzie? Niech ma ze dwadzieścia osób i coś wspólnie może wysiedzą. Taka oto prężna armia zasiadła do tworzenia 7 BLADES. Po dwóch latach faktycznie gra się ukazała... Możemy wcielić się w jedną z dwóch postaci: Gokurakumaru - mistrza miecza, który słynie z tego, że włada miodnie siedmioma ostrzami, oraz Yuri - zwinnej babeczki, która lubuje się w broni palnej. Obie postaci mają podobny scenariusz, ale pełnią w nim inne funkcje. Na przykład jeśli zaczniemy grać babeczką - pierwszą sceną będzie klepanie rabusiów. A jeśli zaczniemy jako Goku - sklepiemy rabusiów, którzy sklepani przed chwilą przez Yuri idą się z rozpaczą napić do oberży. O humorze w grze powiem później, na razie więc przejdźmy do grafiki i sterowania. 7 BLADES nie wygląda bosko. Wygląda lekko gorzej niż średnio. Tereny roją się od płaskich, nudnych powierzchni, tych samych tekstur klonowanych w nieskończoność, itp. A żeby było jeszcze ciężko... Nie jest. Zwykle gry w ciasnych miejscach, na ograniczonych przestrzeniach - powinno być łatwo konsoli obrobić taki mały krajobrazik. Koderom się nie udało. Scenariusz ciekawy - nie powiem. Bardzo ciekawi bossowie. Widok znad i zza postaci sprawdza się dobrze, zwłaszcza, że można przestawiać sobie kamerę do woli.



Tak więc idziemy i tniemy/strzelamy, znajdując jedzenie, niespodzianki i coraz to nowe bronie. I choć sceny doprawdy są filmowe (czuć dłoń reżysera), a humor dopisuje autorom scenariusza, to gra jakoś dziwnie... nie ma ikry. Ciężko powiedzieć czemu... Strzele, że jest chyba nudna. Rozwalanie wrogów przypomina nieco DYNASTY WARRIORS - idziesz i rozwalasz całe szeregi jednym cięciem. Potem filmik i szybkie przeniesienie w inne miejsce. Walka. Filmik. Przeniesienie. Taki styl gry nie wciąga. Choćby nie wiem jak

wiele by było filmików i co by w nich kamera nie wyprawiała. Dlatego polecę tę grę tylko miłośnikom Japonii tamtych czasów. A i tak tylko tym twardszym. **Grabarz**

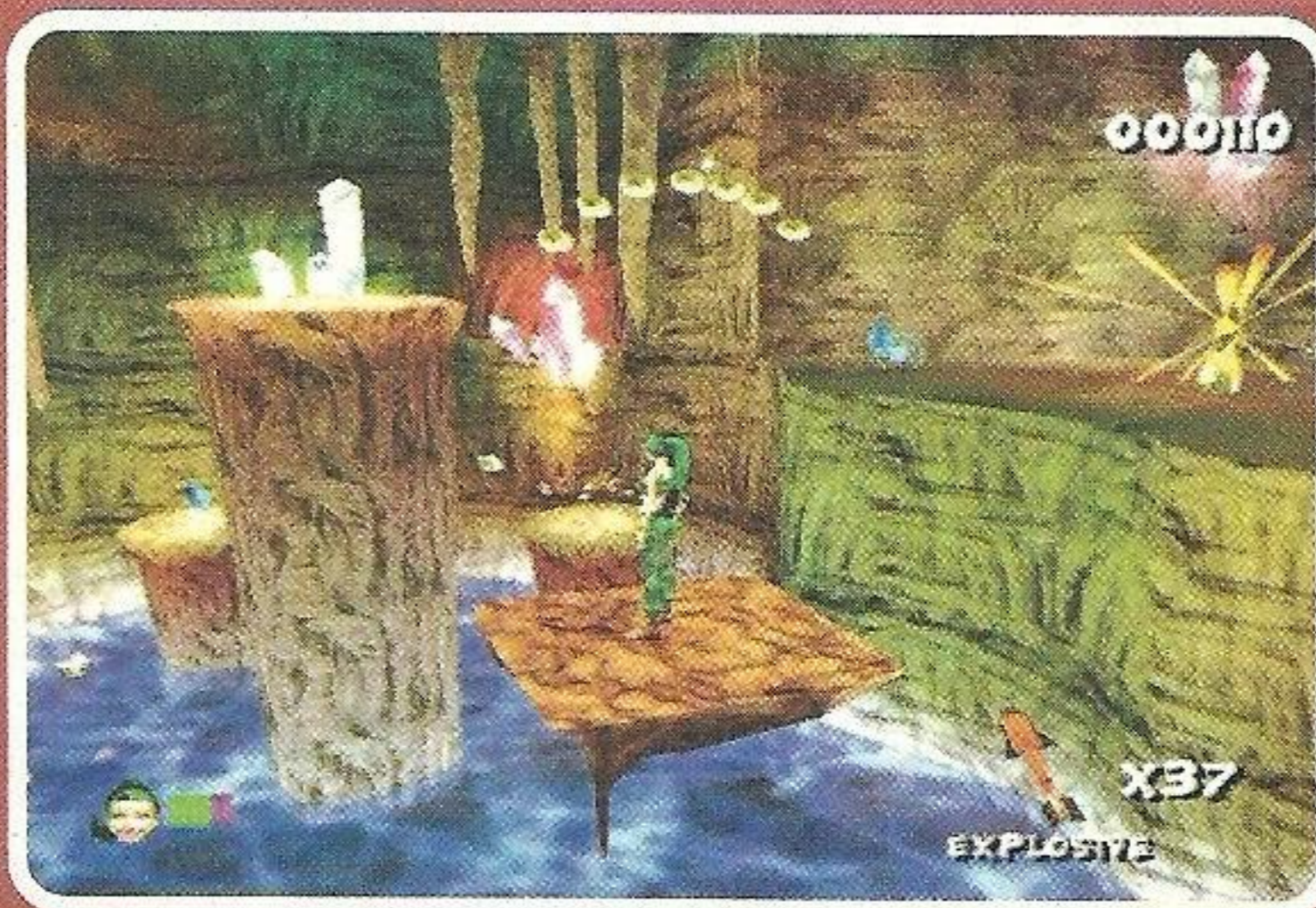
**PlayStation 2** **5**

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

Wydawca: Konami  
Producent: Konami  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Listopad  
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

**Kiedy przed ludźmi pojawia się nowy problem, to zaczynają się zastanawiać jak go rozwiązać. I okazuje się, że jak już na coś wpadną, to bardzo im ciężko się wyzwolić spod władzy tego jednego pomysłu. Ich myśli wciąż kręcą się wokół niego.**

**T**aki syndrom mają chyba pracownicy firmy 3DO. W żaden sposób nie potrafią się wyzwolić spod władzy swojego flagowego produktu pt. ARMY MEN. Nawet, kiedy powstaje gra zupełnie inna od tego, co reprezentują sobą plastikowe żołnierzyki, idea ARMY MEN jest wciąż żywa. Żeby to było jeszcze jakies dobre, ale tak... Nie do wiary... W każdym razie mamy grę dość ciekawą, a zarazem odpychającą. Zaczniemy od zalet. Główną bohaterką jest Vikki - córka generała armii zielonych żołnierzyków. Już wiecie, że to świat ARMY MEN, ale miały być zalety. Vikki strzela z łuku, skacze i



dosiada dumnie swojego lwa Leonardo, który także może walczyć. Mając taki arsenał wyruszamy przed siebie, żeby przemierzyć czarnaście światów i skończyć swoje wojaże na Marsie. Kamerę możemy sobie ustawić dowolnie (prawą gałką), ale najlepszy jest chyba widok zza postaci dziewczyny. Większość misji polega na pokonywaniu przestrzeni, zbieraniu kryształów i wskazówek do rozwiązywania kolejnych zagadek. Jest także wątek strategiczny: otóż nasz towarzysz - lew może walczyć razem z nami, gdy mu rozkaszemy. Jeśli jednak walczy za dużo, rośnie jego wskaźnik agresji i ciężko go kontrolować. Dodajmy jeszcze na koniec zalet, że panienczka ma różne stroje, zbiera wciąż to nowe rodzaje strzał do swojego łuku, a także to, że za dokładne i bezbłędne wykonanie zadań dostajemy punkty, za które dostajemy atrakcyjne nagrody. Wad jest - niestety - sporo. Zacząć wypada od tego, że gra nie powinna znajdować się w świecie

ARMY MEN. ARMY MEN, to seria słaba i źle się kojarzy. No dobra. Po wtóre - sterowanie. Gałka w przód - babeczka idzie do przodu. Gałka w tył - cofa się. W lewo - obraca się w lewo. W prawo - obraca się w prawo. Czujecie klimat tego sterowania? Nadaje się na platformerka jak baset na konia pociągowego. Beznadzieja. Wreszcie grafika. Brrrr!!! Nabijanie się na ścianę, na której ktoś namalował obraz pt. „Dalekie góry i horyzont” to nie ta epoka! Można było tak robić na starych konsolach, ale nie tu! Niestety 3DO nie daje za wygraną. Niemniej gra może wciągnąć i podobać się także. Pomimo wad dają jej zatem mocne sześć.

# PORTAL RUNNER



**PlayStation 2** **6**

GRAFIKA **6**  
DŹWIĘK **7**  
MIÓD **6**

Wydawca: 3DO  
Producent: 3DO  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Listopad  
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb



Grabarz



## HOT WHEELS Extreme Racing

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: THQ
- Ocena: 5/10



Pamiętacie HOT WHEELS TURBO RACING? Pewnie nie, bo gra ukazała się grubo ponad dwa lata temu. Ja też ją ledwie pamiętam...

Jedno jest pewne: były to wyścigi małych samochodzików po wykręconych trasach wydane przez Electronic Arts. A teraz niespodzianka: HWER nie zostało wydane przez EA tylko THQ i jest już trochę inną, choć przeciętną, grą. Niestety to już standard: większość ukazujących się ostatnio gier na PSone ma małe budżety i nie są specjalnie dopracowane - teraz kasa idzie w PS2, Xbox i GameCube. Koniec uzalania się nad ciężką dolą PSone - przechodzę do tematu. HOT WHEELS ER nadal jest wyścigiem małych pojazdów - ale teraz są to trzy w jednym. W czasie jazdy nasz pojazd ze zwykłego samochodziku zmienia się, w zależności od wymagań, w samolot lub motorówkę. Jest to niezłe urozmaicenie i wymaga odpowiedniego planowania usprawnień pojazdu przed wyścigiem. Jeżeli trasa ma dużo wody, to należy dopakować silnik motorówki i pływak, a jeżeli jest głównie naziemna, to warto założyć lepsze opony i również wzmocnić silniki. Oprócz tego na trasie są rozmieszczone różnorakie dopalacze i bronie (rakietki, miny, karabin maszynowy itp.). Warto zrobić z nich odpowiedni użytek, aby zwyciężyć w rywalizacji. Grafika nie rozpieszcza - przyzwoite tekstury i niezłe kolory, ale niestety marna płynność i szybkość, z jaką pomyka gra. Dźwięk to już kompletna porażka - nic ciekawego nie usłyszałem, muzyczka nędzna, a efekty takie sobie. Gra się jednak dość (i tylko dość!) przyjemnie. Sterowanie jest przyzwoite, a i rozważka nienajgorsza. Można pograć. [Marcellus]

## Mat Hoffman Pro BMX

- Platforma: Dreamcast
- Wydawca: Activision
- Ocena: 6/10

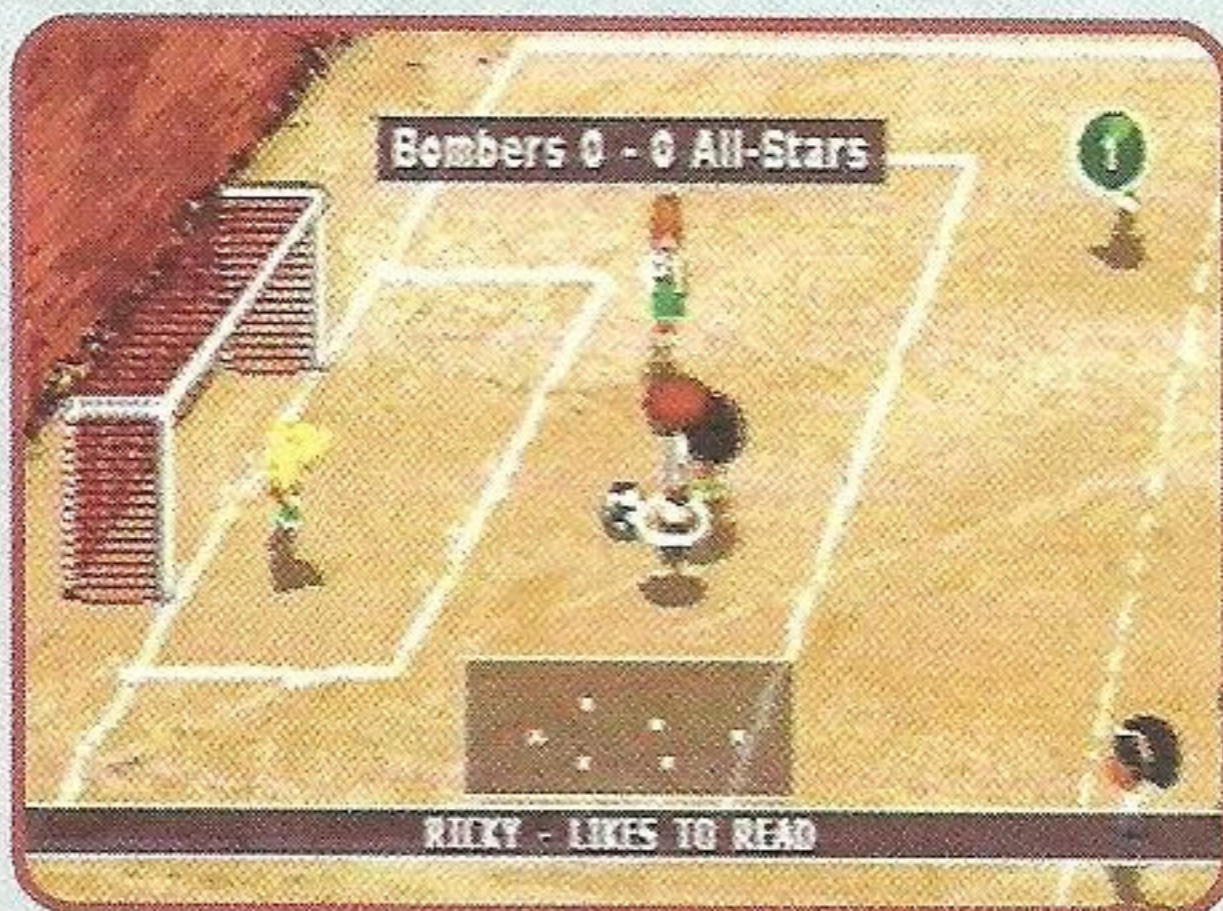


Może rozbawiłem się nieco grając w DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 i TONY HAWKS PRO SKATER 3 na PlayStation 2, ale wiem jedno - MAT HOFFMAN'S PRO BMX na Dreamcasta nie pokazuje klasy, przynajmniej dla mnie. Już pierwotna wersja gry na PlayStation miała sporo nieciekawych akcji. Jazda na rowerze nie przypominała tam jazdy na rowerze, dużo lepiej

trafiła w moje gusta pierwsza część DAVE MIRRA FREESTYLE BMX. Mimo licznych błędów, a szczególnie zabawnego momentami przyciągania do rurek, wolałem ją, ponieważ posiadała to czego MAT HOFFMAN'S nie miał i nie ma. Chodzi tu o tzw. feeling BMX'owy, czyli wrażenia z samej jazdy. Dla mnie MAT HOFFMAN'S to nic innego jak gra, w której jeżdżę na rowerze, a mam wrażenie, że kieruję kolesiem na deskorolce. Po prostu engine z TONY HAWK'S PRO SKATER nie sprawdza się w tej grze. Wszystko zaczyna wyglądać okropnie sztucznie i po prostu irytuje. Co z tego, że w grze znajdziemy ośmiu podstawowych pro riderów z magicznym Matem w roli głównej. Co z tego, że możemy pojeździć na kilku przemyślanych etapach skoro sama gra wcale nie jest taka miódna, jak byśmy tego chcieli. Dodam, że po pewnym czasie zaczęła mnie drażnić nawet muzyka, której normalnie słucham i wcale nie przeszkadza mi w pracy lub nauce. Jestem wyczulony na sposób, w jaki jeździ się w skejtówkach i może to powód tej niskiej oceny. Oczywiście możecie zagrać, ponieważ i tak większość osób będzie czerpać przyjemność ze zbierania kolejnych okładek lub wykonywania innych podobnych zadań (na przykład wywracanie kilku śmietników). Na tym polu gra sprawdza się dobrze. Ponadto jest multiplayer i edytor skateparków, więc pobawić się można. Dla mnie jednak, w dodatku w momencie, gdy mogę grać w DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 i TONY HAWK'S PRO SKATER 3, MAT HOFFMAN'S PRO BMX po prostu nie istnieje. Nie podoba mi się, basta... [Nolster]

## BACKYARD Soccer

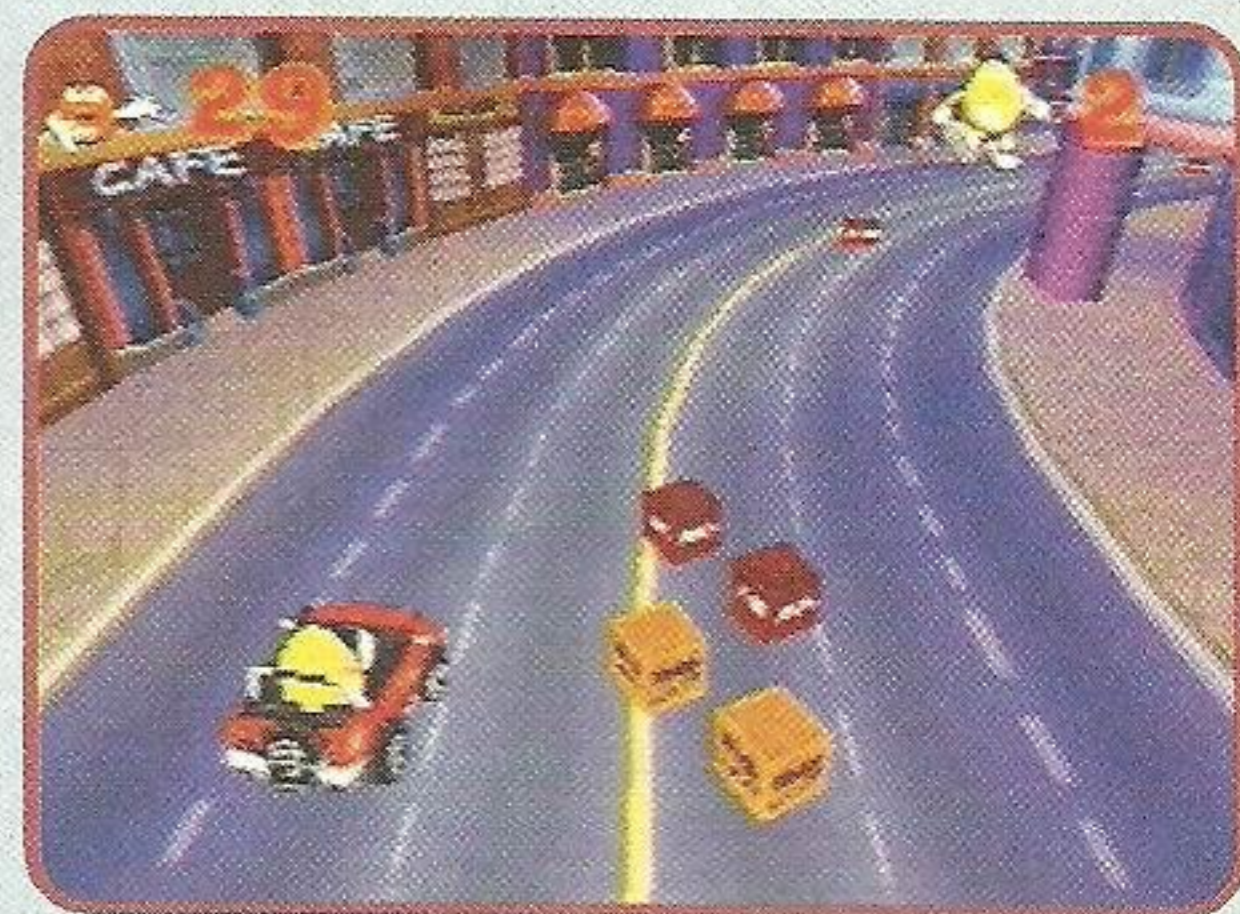
- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Infogrames
- Ocena: 5/10



Oto najpiękniejsza z dyscyplin sportowych w wydaniu bardzo infantylnym. Prosta, łatwa i przyjemna, ale tylko wtedy, gdy zostanie spełniony jeden bardzo ważny warunek: Nie możesz mieć więcej niż siedem lat! Co można powiedzieć o BACKYARD SOCCER? Gra wygląda tak, jak wygląda - jest bardzo uproszczona. Po boisku (może być trawiaste, asfaltowe lub piaszczyste, w sumie jest osiem boisk) biega po sześciu młodościanych zawodników w każdej z drużyn. Drużyny są koedukacyjne, grają zarówno dziewczynki, jak i chłopcy. Wszystkie postacie są sympatyczne, przyjazne i miłe. Dominuje atmosfera fair play. Nazwy zespołów można sobie samemu ułożyć z kilkunastu dostępnych członów (Black Bombers, White Monsters, Crazy Wombats i tym podobne). Na każdą z postaci przypada tylko kilka klatek animacji, wszystko jest uproszczone tak, jak to tylko było możliwe. Dźwięk utrzymany jest w równie dziecięcym klimacie. Sympatyczne głosy pary komentatorów, śmieszne odgłosy dochodzące z boiska i nawoływania dzieciaków biegających za piłką. Gra się powoli, łatwo i śmiesznie. Jest to bardzo miłe, ale również bardzo nudne. Oczywiście dla takiego „starca” jak ja. Dla dzieci prosta obsługa i łatwość gry będą niezaprzeczną zaletą. No i fajnie. Nie podchodzić nawet do BS jeżeli przekroczyłeś już wiek, który podałem na początku. Tylko dla dzieci! [Marcellus]

## M 'n' M Shell Shocked

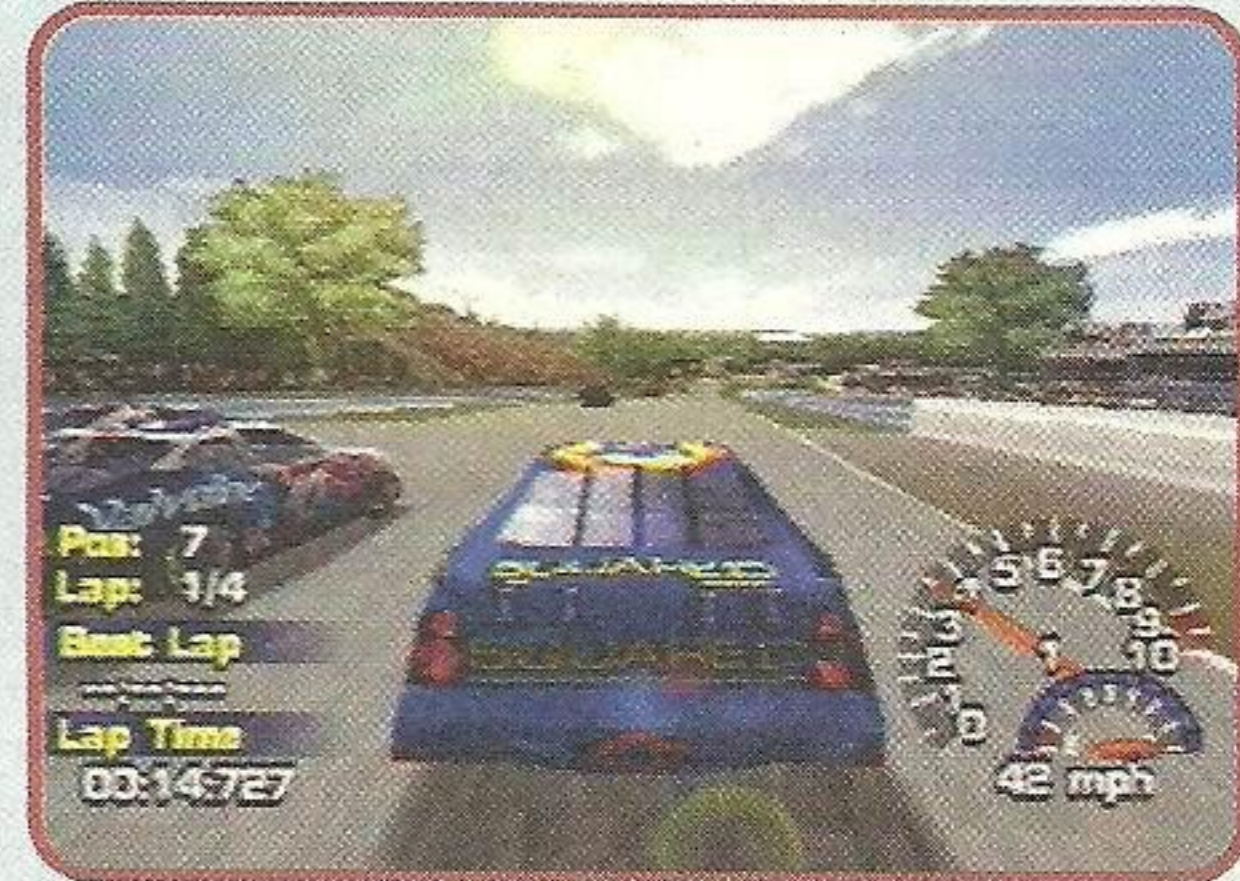
- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Simon & Schuster
- Ocena: 1/10



Na pewno znacie reklamy M&M. Jeden cukierek jest czerwony, a drugi żółty. Pierwszy jest cwaniakiem, a drugi przygłupem. Ostatnio mają problemy z Mini'sami, które uciekły z fabryki. Na tym motywie zasada się pomysł na grę... Było już kilka naprawdę „świetnych” gier sponsorowanych przez wielkie firmy (Nike, Pepsi itd.). Wszystkie łączył jeden fakt: były tak beznadziejnie wykonane, że nie dawało się grać, ani nawet patrzeć na nie bez mdłości. M&M SS nieodmiennie podzielił los tamtych gier. Chyba nawet je pobił. Gra jest fatalna, po prostu. Skandaliczna grafika, animacja szarpie, chrupie i rzezi. Grać się nie da. Najpierw jeździmy samochodzikiem i rozbijamy skrzyneczki. Trzeba także omijać inne pojazdy. A jest to trudne - samochód ledwo skręca, animacja skacze, a przeciwnicy pojawiają się dosłownie przez nos dzielnych czekoladków. Tylko twardziel przebrnie przez trzy poziomy jazdy i dotrze do czegoś na kształt ubożego CRASHA. W kolejnej części chodzimy i rozbijamy skrzyneczki, skaczemy nad rzekami mleka i robimy tornado, niczym Diabeł Tasmański. Uch, jak syfnie. A co dalej? Dalej już nie dałem rady dojść. Dźwięk i sterowanie są równie beznadziejne i po prostu nie mam już siły o pisać. Szkoda mojego czasu na produkowanie tekstu, a waszego na czytanie. Zgroza. [Marcellus]

## NASCAR Thunder 2002

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: EA Sports
- Ocena: 5/10



Marcellusowi, naszemu menedżerowi działu mini-recenzji tych wspianiałych gier na PS One, tak spodobała się poprzednia gra, że nie czekając na kolejną postanowił wyjść się przewietrzyć. A co my tu mamy? Kolejną grę traktującą o tym jakże popularnym w Polsce amerykańskim sporcie. No, ale poważnie: nowy Nascar tradycyjnie wnosi niewiele nowego. Aktualne zespoły, trasy, i tak dalej i tym podobne. Ale jest także zbieranie jakichś kart Thunder, które otrzymujemy za wygrane wyścigi oraz kilka tras nie będących owalami. Co jeszcze? Gra stara się być szybka, a osiąga to kosztem skokowej animacji. Wszystko jest brzydkie i robi wrażenie pozycji skodowanej przez amatorów. Naturalnie wszyscy trzej entuzjaści Nascara będą zadowoleni. Ja nie. [Gulash]





**Nareszcie! Ileż można było czekać na tę grę? Blisko trzy lata zajęło Namco przeniesienie jej z salonów gier do naszych domów. Czy było warto?**

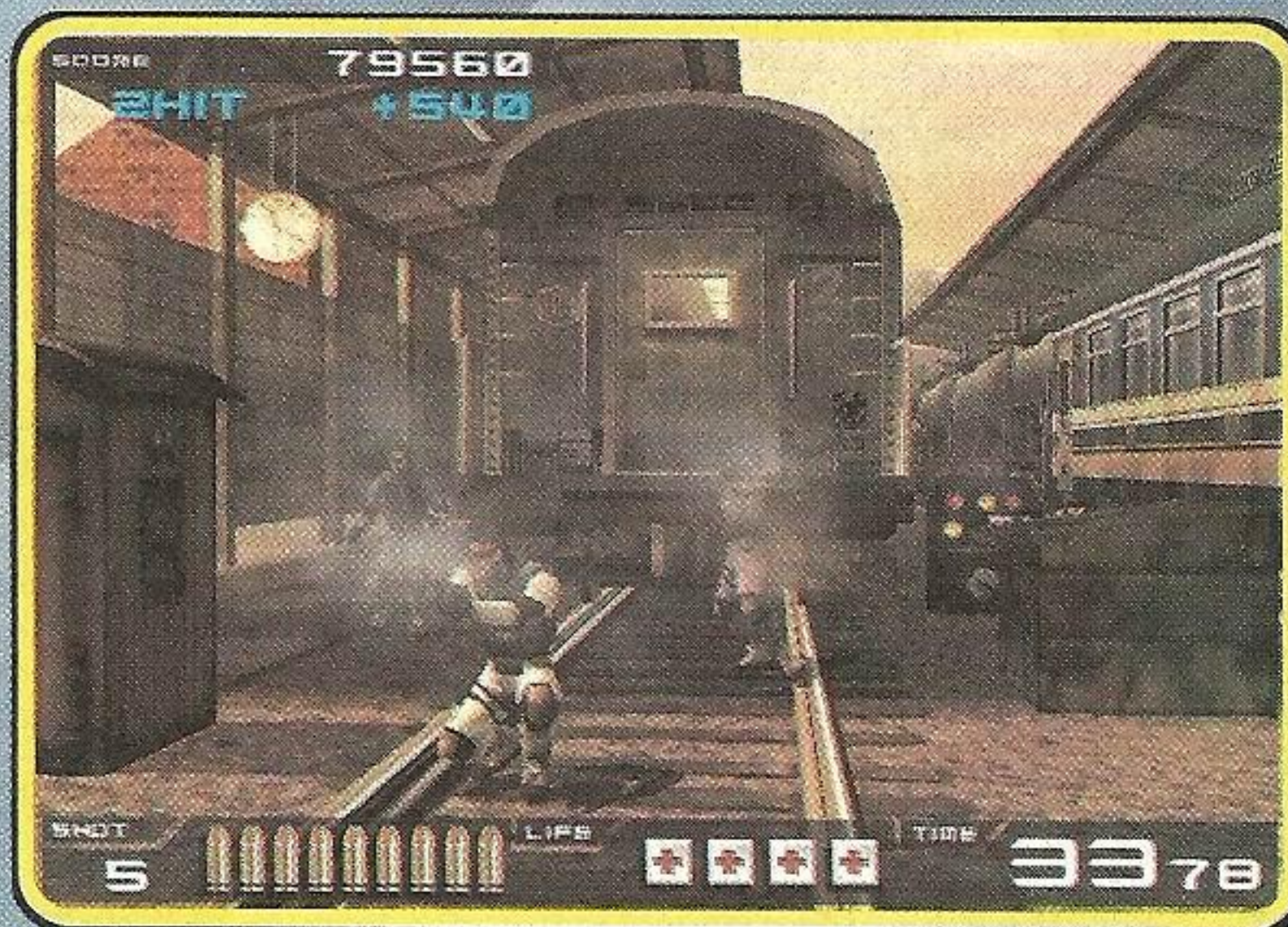
**T**ak jest! TIME CRISIS 2 to najlepsza strzelanina na pistolet na konsolę Sony. Przy okazji pierwsza na PlayStation 2, tak więc wszyscy miłośnicy ostrzeliwania telewizora będą usatysfakcjonowani.

Mniejsza o scenariusz... Albo nie - dwóch superagentów przebijają się przez hordy wrogów, by ochronić swą przyjaciółkę. Jest także podła organizacja terrorystyczna, plan zawiadnięcia światem, złowrogi boss i masa jego pomagierów... Przyłącz się do nas!

Zatem do dzieła! Potrzebny będzie pistolet GunCon 2 (albo lepiej dwa!), celne oko i szybkie palce oraz sporo cierpliwości, bo tu jest trudno. Seria TIME CRISIS różni się od innych videostrzelnic tym, iż kierowany przez nas agent może chować się za elementami otoczenia by uniknąć kul przeciwników, bądź przeładować broń. Wciskając przycisk na pistolecie, powodujemy, iż bohater wychyla się by otworzyć ogień. Puszczamy i agent automatycznie chowa się. Proste, ale jakże przyjemne. A zasłona przyda się, ponieważ dzieje się strasznie dużo. Atakują nas terroryści, regularne wojsko, śmigłowce, czołgi i inne środki transportu. Jest nawet śmigłowiec! Na szczęście nie jesteśmy sami - w ciężkiej walce wspiera nas przyjaciel, który nie raz pomoże nam w opresjach.

Oprócz głównego trybu Arcade jest jeszcze kilka dodatków. Najważniejszym z nich jest możliwość gry we dwie osoby, ale nie tak, jak byliśmy do tego przyzwyczajeni. Wcześniej po prostu we dwóch strzelaliśmy w tej samej lokacji. TC 2 wprowadził jednak innowację w postaci automatu z dwoma ekranami - każdy gracz strzelał do swojego, osłaniając koleżkę. I tak samo jest na PlayStation 2. Możemy

połączyć dwie konsole kablem iLink i odtworzyć dokładnie tryb z automatu, możemy także zabawić się w jego namiastkę na podzielonym ekranie! Wprawdzie wszystko staje się wtedy bardzo małe... Ale i tak gra się kozacko. Nic jednak nie przebijie trybu Double Gun, który po prostu ubóstwiam - to prawdziwa ostra jątka na dwie spluwy, w stylu najlepszych



filmów Johna Woo... Do tego mamy jeszcze trzy strzelnice - do rzutków, do tarcz i trening agentów. Tutaj walczymy o jak najlepszy wynik punktowy.

Gwoździem programu jest GunCon 2. Konstrukcja lekka, dość mała i pełna dziwnych przycisków. Na lewym boku są dwa małe (Start i Select) i jeden duży, na prawym boku zaś drugi duży. Z tyłu jest mały przycisk (jak w decesowej spluwie)... I jeszcze coś - jeden wielki przycisk na dole kolby, tam, gdzie w normalnym pistolecie ładuje się magazynek. Pistolet podłączamy do portu USB do PlayStation 2, a z kolby wystaje jeszcze jeden kabelek. Kabelek ten - podobnie jak w pierwszym GunConie - to przejściówka podłączana tuż przed wejściem do telewizora. Do tego kabelka można także podłączyć... Drugiego GunCona 2 lub starego GunCona 1, który także działa z TC2! GunCon 2 to chyba najciekawszy pistolet, z jakim miałem przyjemność. Naprawdę świetna konstrukcja. Automat w salonach hulał w oparciu o bebechy pierwszego PlayStation. Chłopcy z Namco podrasowali więc grafikę, podobnie jak wcześniej miało to miejsce w SOUL CALIBUR na Dreamcasta. W efekcie gra wygląda dobrze, choć nie

rewelacyjnie. Minusem są przekłete ostre krawędzie, czyli brak anti-aliasingu. Na plus zaliczamy wszystko inne - sylwetki przeciwników, otoczenie i efekty specjalne towarzyszące zabawie. Chodzi oczywiście o wybuchy i szaleńcze pościgi! Animacja jest superpłynna i nie zwalnia nawet przez chwilę, a dynamiki TC2 może pozazdrościć każda inna gra. Dźwięk jest automatowy - szybka i pompatyczna muzyka oraz efekty wystrzałów dobrze komponują się z resztą, a przede wszystkim nie przeszkadzają.

TIME CRISIS 2 jest super. Może temat nie jest zbyt świeży, a wykonanie odstaje nieco od czołówki gier na PlayStation 2, ale gra się po prostu znakomicie. Naturalnie z pistoletem - na padzie będzie zwyczajnie słabo. Ostra jątka na dwie spluwy to jest to.

Gulash



## CunCon 2

Bardzo fajny pistolecik. Chyba najfajniejszy jaki jest - nawet pistolet Segi do Dreamcasta nie był taki ładny. Do tego dochodzi doskonała wręcz celność urządzenia - nawet na starym, 21-calowym telewizorze po kalibracji trafialiśmy tam, gdzie chcieliśmy.



## Double Gun

To prawdziwy czad... Naturalnie w innych grach można było podłączyć dwa pistolety i odpalić tryb dla dwóch graczy, ale to nie to samo - tutaj można się przecież chować za różnymi rzeczami! Naprawdę bardzo fajna sprawa.

PlayStation 2

8

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 9

Wydawca: Sony

Producent: Namco

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock 2

Guncon 1 i 2, Memory Card 8MB



## HUGO: Black Diamond Fever

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Infogrames
- Ocena: 5/10



**Hugo. Kto to jest Hugo? Wygląda jak skrzyżowanie elfa z trollem i diabłem. Ale pomimo tego, że niezbyt urodziwy (choć „niezbyt” to trochę łagodnie powiedziane), to miły i uczynny z niego gość.**

Nasz trollo-diabełko-elfowaty koleżka nie ma kłopotów. Ma je kto inny. Zła Scylla, która swoją drogą jest typowym przykładem przedstawiania złych kobiet w grach. Choć nie tylko w grach - czarownica, wyzywająca piękność... To podpada pod stereotyp, choć raz zła mogłaby być blondynka (a może blondynki są zbyt głupie, by być złe?). Wracamy do tematu. Niedobra pani S znieśliła całe plemię psiółków i zmusiła je do ciężkiej pracy w kopalniach. Ich przywódca zwraca się o pomoc do Hugo. Ten, nie namyślając się wcale, leci na wyspę, gdzie w kopalniach pracują więźniowie i rażno przystępuje do dzieła. Będzie nim wybawienie sympatycznych psiółków z opresji i utarcie, po raz kolejny, nosa złej Scylli...

W tym miejscu gracz przejmuje kontrolę nad działaniami Hugo i przekonuje się, że trafił na typ gry zwany platformówką. Taki Crash, tyle że Hugo. Całkiem, całkiem... Nie jest to wprawdzie wcale żadne чудо - gra jest po prostu solidnie wykonana. Grafika jest niezła. Wszystko wydaje się być na swoim miejscu. Kolorystyka, tekstury, animacja. Wykonane dobrze, choć widywałem już dużo lepiej dopracowane, ładniejsze gry na szaraku.

Dźwiękowiec ze swej strony nie przyłożył się zbytnio. Osiągnął cel idąc po najmniejszej linii oporu. Niby wszystko słycać, ale nic nie jest naprawdę dobre, a muzyka w tle budzi irytację. Grywalność - bardzo przeciętna. Chodzimy, zbieramy diamentki, przeskakujemy przeszkody, czołgamy się, chłoczemy bacikiem przeciwników i idziemy dalej. Ot, po prostu platformówka jakich było wiele na Psone. Przeciętniak z tego Hugo. Ale ci psiółkowcy... [Marcellus]

## The Weakest link

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Microids
- Ocena: 5/10



**THE WEAKEST LINK** to gra, która symuluje jeden z popularnych teleturniejów z telewizji BBC. Teleturniej - owszem, niczego sobie. Gorzej z barierą językową.

Zabawa wygląda tak. Zaczyna siedmiu graczy, którzy

• stoją w półkolu, każdy za swoim stolikiem. Gracze się • nie znają. Prowadząca pośrodku. Wszystkim po kolei • jest teraz zadawane pytanie, aż do upływu • określonego czasu. Kiedy czas mija, każdy ma na • koncie kasę (za poprawną odpowiedź zyskuje się • mamonę) i zaczyna się zabawa. Każdy z uczestników • głosuje na wybraną osobę, która w jego uznaniu jest • „najsłabszym ogniwem”. Dlaczego głosuje się • najsłabszego? Bo gra się o pulę nagród wspólnie, a • najsłabszy zaniża wartość kasy. Kto może być • najsłabszy? Ktoś, kto nie odpowiedział na pytanie, ale • i ktoś, kto dłużej się zastanawiał, kto się uśmiechał - • kogo tam sobie wybierze. Przypomina to nieco • nominacje w słynnym reality show. Ten, kto zbierze ich • najwięcej, odpada. Zostaje sześciu zawodników, czas • skracany jest o dziesięć sekund i zabawa jedzie od • początku. Ostatni zgarnia kasę. • Całość akcji prezentowana w 3D, a sceny przeplatane • są filmowymi wstawkami z prawdziwego programu z • charyzmatyczną prowadzącą. Fajnie to wszystko • wygląda. Moment nominacji jest naprawdę stresujący, • a pytania - zależne od wybranego poziomu trudności. • Generalnie przeciętny Polak nie ma najmniejszych • szans. Ale jeśli chcesz wyjechać do Wielkiej Brytanii i • sprawdzić, czy pogadasz sobie z Brytyjkami o • codziennych sprawach typu „który aktor zagrał w • jakimś tam serialu”, albo „jak nazywa się po łacinie • jądro” - THE WEAKEST LINK jest dobrą metodą na • trening. Kwestią czasu jest tylko, kiedy jakaś polska • stacja TV wykupi prawa do tego teleturnieju. Schemat • to coś pomiędzy „Millionerami” (sceneria), „Jeden z • Dziesięciu” (tryb gry) i „BigBrother” (nominacje). • Czego chcieć więcej? [Grabarz]

## Xtreme ROLLER

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Microids
- Ocena: 2/10



• Ze sportów ekstremalnych przerabialiśmy już • prawie wszystko. Nikt jednak nie pokusił się o • stworzenie gry, w której jeździlibyśmy na jakże • popularnych rołkach...

• Z nadzieją więc spoglądałem na płytę z X'TREME • ROLLER. A nuż okaże się być tym dla rollerów, czym • TONY HAWK jest dla skaterów? Nadzieja matką • głupich! A umieszczenie w tym tekście nazwy gry z • Tonym Hawkiem w roli głównej jest zniechęcającą dla • mistrza deskorolki. Tych dwóch gier nie powinno się • ustawiać koło siebie na półce w sklepie. To jak • porównywać piękny, słoneczny dzień nad ciepłym • morzem z deszczowymi wakacjami na Mazurach • (panienki w bikini i drinki z parasolkami kontra • komary i browar). No competition!

• X'TREME ROLLER jest ekstremalnie beznadziejny. • O ile jeszcze menu prezentuje się niezłe, to dalej jest • już tylko fatalnie. Grafika syfna. Kanciaste postacie • o ruchach manekinów, skokowa, powolna i • chrupiąca animacja. Problemy z kolizjami, fatalne • wykonywanie trików, brzydkie i ciasne lokacje. Do • tego dochodzi jeszcze kiepska muzyka i (ogólnie i • delikatnie mówiąc) nienajlepsze efekty dźwiękowe. • No po prostu wszystko, co można było zepsuć, • zostało zepsute. Grywalność nie istnieje, zabawa nie • istnieje. Ale gra w XR niesie ze sobą sporą dawkę • adrenaliny i potrafi naprawdę błyskawicznie • podnieść ciśnienie. Efekt był taki: po pięciu minutach • gry miałem ochotę dorwać kogokolwiek z zespołu • odpowiedzialnego za to „cudo” i fizycznie go • znieważać... [Marcellus]

## Spongebob Squarepants - Supersponge

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Nickelodeon
- Ocena: 2/10



• Taaa... Ten dział jest bardzo cierpliwy, ale fakt, że • stoją za nim recenzenci, którzy muszą w to • wszystko grać jest niehumanitarny!

• SPONGEBOB SQUAREPANTS SUPERSPONGE to • jakaś koszmarna pomyłka historii. Pomijając już fakt, • że Pan Gąbka zasługuje na lepsze traktowanie. Gra • to platformerek z udziałem postaci ze słynnej • kreskówki, którą mogliście oglądać na kanale • Nickelodeon. Pojawiają się problemy i Pan Gąbka • musi wyruszyć przed siebie, by zwiedzić nieco • tematycznych (plaża, arktyka) poziomów • platformerkowych, które zafundowali mu autorzy. • Tam zaś pozbiera sobie meduzy i durszlaki. • „Wspaniała” zabawa! Cóż powiedzieć o grze? • Grafika - potwór. Jakies koszarne blade bazgroły • ponakładane na najprostsze na świecie wielościany • foremne. Podłe, wstrętne postacie. Absolutny brak • sensu gry. Dziadowskie projekty poziomów nie • wnoszące do zabawy nic, a do tego wszystkiego raz • proste do przejścia jak grypa w dzieciństwie, a raz • niemal niemożliwe jak węgiel. Gra pod długi • tytułem nie ma żadnej przyszłości. Brak jej pomysłu, • plusów. To coś co trzeba omijać, niczym psie kupsko • na środku drogi. Nie dajcie się zwabić postacią • bohatera, zatkajcie nos i idźcie śmiało ku jakiejś • następnej grze. [Grabarz]

## Tiny Toons Adventures: Plucky's big Adventure

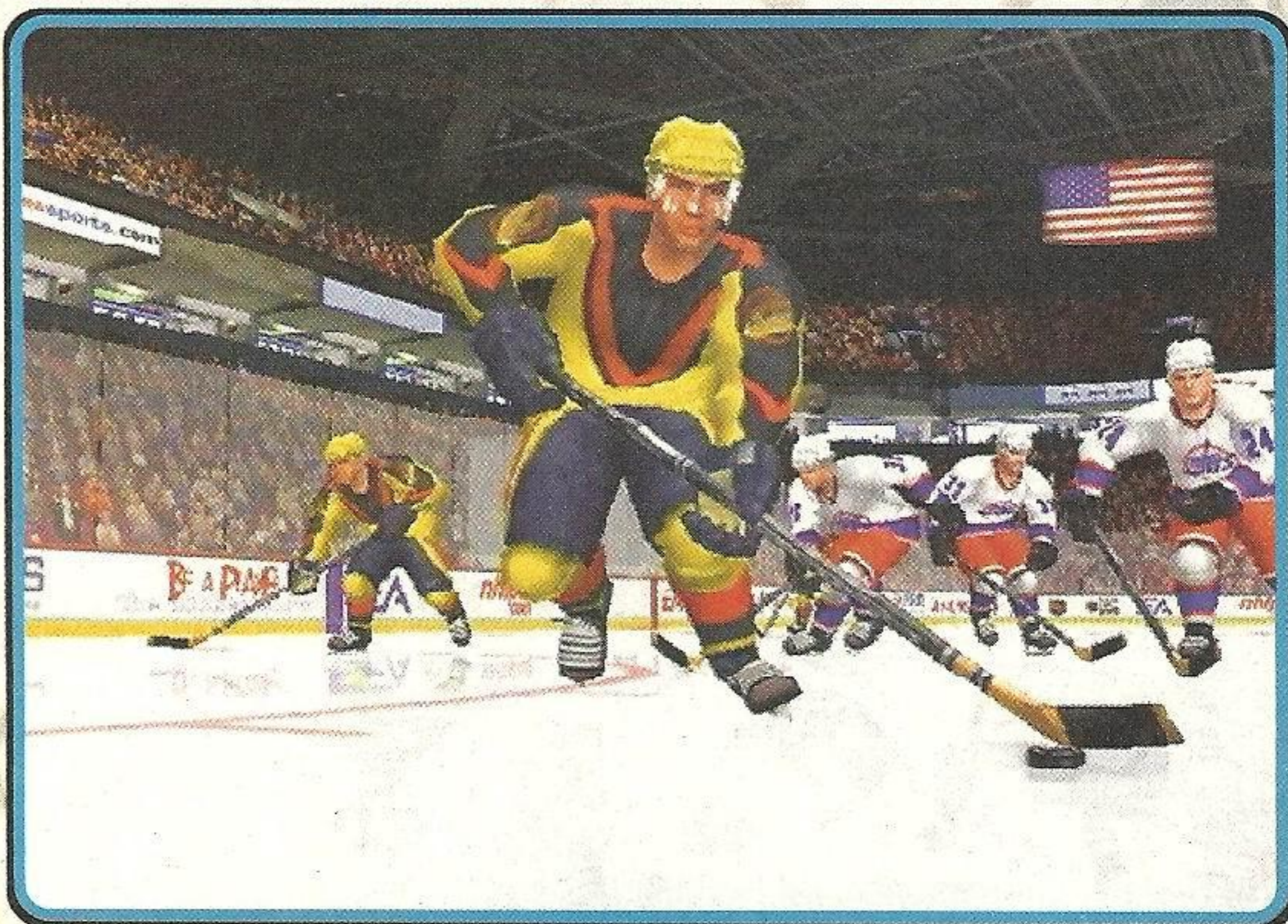
- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Infogrames
- Ocena: 2/10



• Przygody animków są doskonałym materiałem na • grę. To bohaterowie, którymi można się bawić bez • zahamowań.

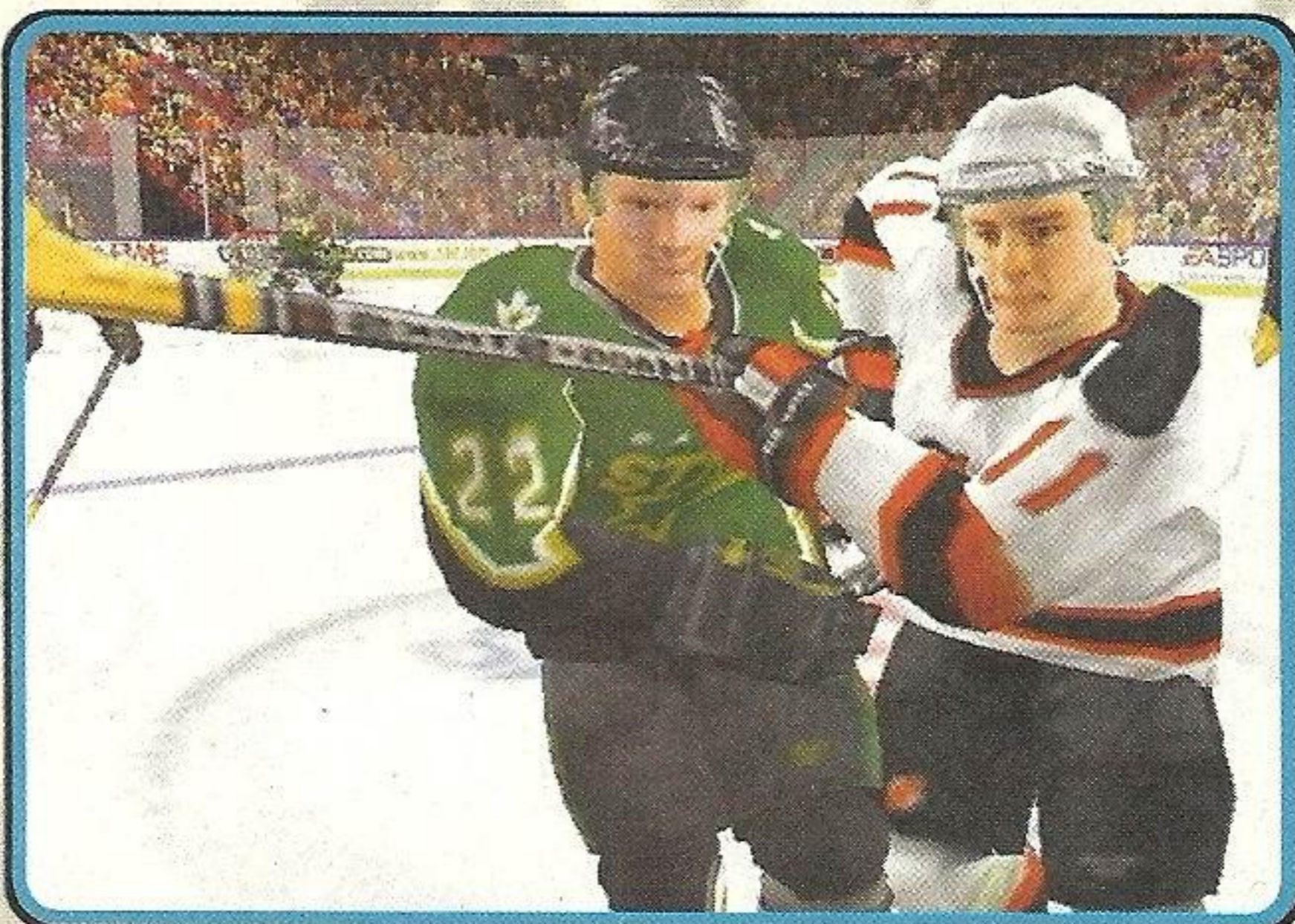
• TINY TOON ADVENTURES: PLUCKY'S BIG • ADVENTURE hołduje niestety zasadzie: im dłuższy • tytuł, tym gorsza gra. I tak jest tym razem. Rzut na • postacie z boku, sceneria udaje trójwymiar. Zwiedzamy • sobie różne miejsca, biorąc udział w grze przygodowej: • poszukaj spręcika jakiegoś, zanieś go gdzieś, wsadź • gdzieś i skończysz pierwszy poziom. Wszystko ładnie, • pięknie, ale czas dogrywania długi, grafika licha - ledwo • widać, co się dzieje, żadnej akcji, tylko łazegowanie. To • nie jest to, z czym można uderzyć do dzieciaków. I po • komu taki tytuł? Gdybym był koderem, wstydziłbym się • dopisać coś takiego do swojego CV. [Grabarz]



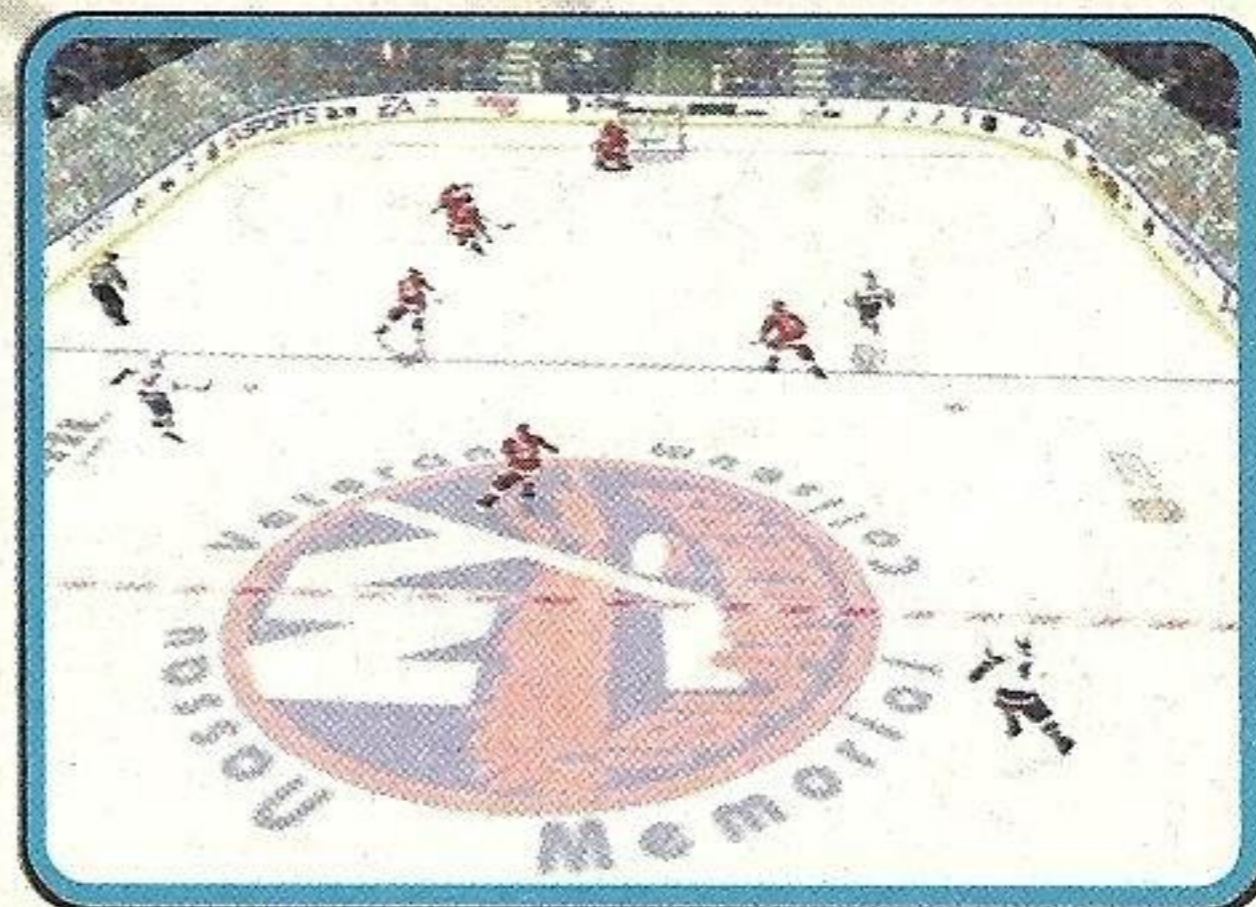


**Jeżeli macie ochotę na dobrego hokeja na lodzie, to poszukiwania właśnie dobiegły końca. Nic lepszego nad produkt EA Sports nie znajdziecie!**

**E**A Sports nareszcie zauważyło, że nie są już liderami na rynku gier sportowych. Część konkurencji ściga ich bardzo zażarcie, a część już ich wyprzedziła. W związku z tym programiści z EA Sports zaczęli na gwałt usprawniać swoje gry. Wysłuchali tego, co mieli do powiedzenia gracze, zastanowili się nad poprawkami i... Udało się! Każda z gier, która dotychczas wyszła, jest lepsza od zeszłorocznej edycji. MADDEN NFL 2002 w ocenie recenzentów zza oceanu jest po prostu najlepszy i tylko football amerykański od Sega Sports, czyli NFL 2K2 będzie w stanie zagrozić jego hegemonii. Podobnie jest w przypadku NHL 2002. Z tym, że tu w ogóle nie widać konkurencji. W tych dwóch dyscyplinach gry od EA Sports nie mają sobie równych. Już niedługo przekonamy się, czy na poletkach, gdzie EA Sports oddało pałeczkę lidera innym firmom, znów zobaczymy zaciętą walkę. Mowa oczywiście o nadchodzących wielkich pojedynkach: FIFA 2002 kontra PRO EVOLUTION SOCCER (Konami) i NBA LIVE 2002 kontra NBA 2K2 (Sega Sports). Pożyjemy, zobaczymy... Jakie zmiany umieścili programiści w tegorocznej edycji najlepszego hokeja pod słońcem? Jest tego sporo. Po raz pierwszy w historii tej serii mamy możliwość kontynuowania gry z sezonu na sezon (można grać przez dziesięć sezonów tą samą drużyną). To naprawdę wielkie i oczekiwane ulepszenie. Dzięki tej opcji możemy wybrać sfiabutkię w zeszłym sezonie NY Islanders (z Mariuszem Czerkawskim na czele) i doprowadzić je na szczyty ligi NHL poprzez umiejętne wzmacnianie zespołu po każdym sezonie. Kolejną nowością są NHL Cards. Za wykonane zadania (gol przy pierwszym strzale, gol w pierwszych 30 sekundach meczu, strzelenie hat tricka itp.) dostajemy punkty, za które kupujemy karty kolekcjonerskie. Większość z nich to karty zawodników, które powodują, że zawodnik będzie tak zwanym Hero (czyli kluczową postacią - jego statystyki rosną) przez jedną lub więcej tercji. Inne karty pozwalają odkryć sekrety (wielkie głowy, grubi zawodnicy i tym podobne) oraz nowe sposoby świętowania zdobycia bramek. Najbardziej użyteczne są jednak karty oszukujące - dają nam różne bonusy w trakcie meczu (na przykład gra z przewagą zawodnika). System kolekcjonowania kart (zastosowany już wcześniej w MADDEN NFL) wyzwala w graczku żylkę zbieracza i motywuje go do wykonywania wyznaczonych zadań. Zabezpieczono się także przed „cwaniaczkami”,



# NHL 2002



którzy wykonują w kółko to samo łatwe zadanie i nabijają sobie punkty. Nie ma lekko! Raz wykonane zadanie nie jest zaliczane po raz drugi, trzeba wykonać inne, trudniejsze. Grafika uległa wyraźnej poprawie. Na zeszłoroczną odsłonę NHL spadły gromy za zbyt małą liczbę klatek animacji wyświetlanych na sekundę. Tym razem nie ma się już do czego przyczepić. Gra jest płynna do bólu, nie zaobserwowałem ani chwili zwolnienia. Animacja zawodników jest rewelacyjna, a ich zachowania bardzo realistyczne. Gra została zrobiona tak, żeby dawała wrażenie oglądania świetnie zrealizowanej transmisji telewizyjnej: wszystkie przerywniki są liczone w czasie rzeczywistym: powtórki najlepszych akcji, zbliżenia na cieszącą lub złościącą się publiczność, przepychanki pomiędzy zawodnikami - po prostu wszystko to, co składa się na dobry mecz hokeja. Także bójki, ale te są interaktywne choć raczej nudne i bardzo krótkie. Fajnym motywem są błyskawiczne powtórki efektownych akcji; zmienia się wtedy filtr obrazu. Na przykład przy potężnym zderzeniu obraz jest czerwony, a przy genialnej obronie strzału niebieskawy. Kolejną super sprawą jest strzelanie karnych lub akcja sam na sam z bramkarzem. Obraz zawęża się tylko do samego bramkarza i zawodnika z krążkiem, słychać jak napastnikowi wali serce i czuć czystą adrenalinę. Mówię Wam - super patent! Dźwięk to osobna sprawa. Ciężko będzie zrobić coś lepszego niż to, co usłyszałem w NHL 2002. Jak na razie jest to po prostu technicznie niemożliwe. Gra obsługuje nie tylko zwykły dźwięk mono, stereo czy Dolby Surround, ale także DTS, a to jak dotąd absolutny szczyt możliwości domowego sprzętu grającego (nie

obejdzie się jednak bez dekodera). Tak więc wrażenie obecności w prawdziwej hali na meczu hokeja jest naprawdę tak rzeczywiste, jak to tylko w domowych warunkach możliwe. Coś niesamowitego! Gra się niezwykle przyjemnie. Na niskich poziomach trudności zwycięstwo przychodzi z łatwością, ale po podniesieniu poprzeczki, gra staje się prawdziwym wyzwaniem. Trzeba naprawdę mocno się napocić, aby wygrać mecz. Inteligencja przeciwnika jest dobrze dopracowana, wymagająca, ale nie oszukująca. Sterowanie pomaga jak tylko może. Jest po prostu idealne - wszystkie zagrania są proste do wykonania, ale trudno jest dojść do prawdziwej perfekcji. Idealne połączenie, łatwo jest „wejść” w grę, ale nie tak łatwo jest ją pokonać. NHL 2002 świetnie motywuje do wysiłku i następnie nagradza go. Dla fanów hokeja pozycja absolutnie obowiązkowa. Ci co nie lubią tego sportu - polubią go na pewno. Bezkonkurencyjna.

Marcellus

**OSTRO!**



Live from EA SPORTS™ Arena - Poland

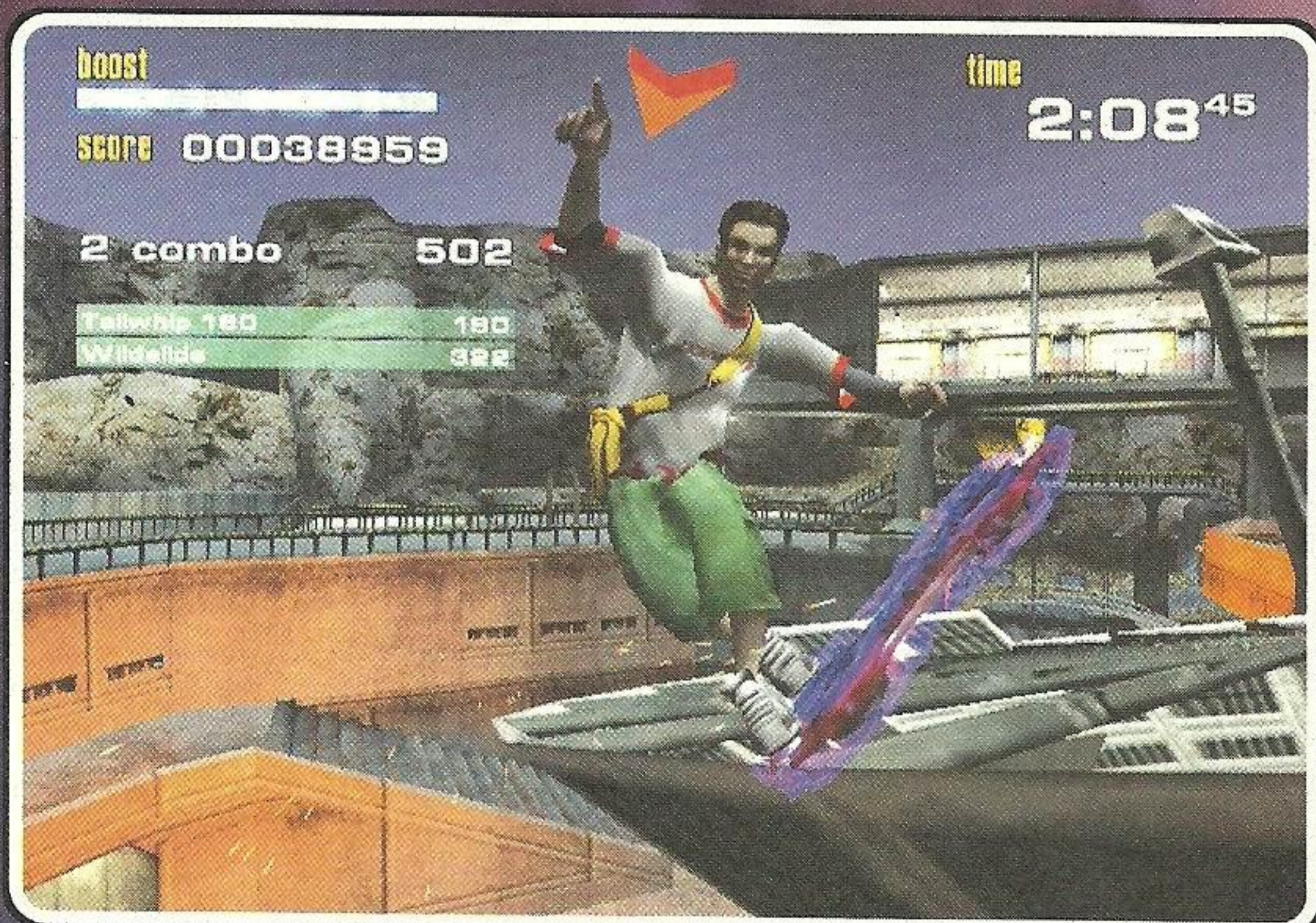
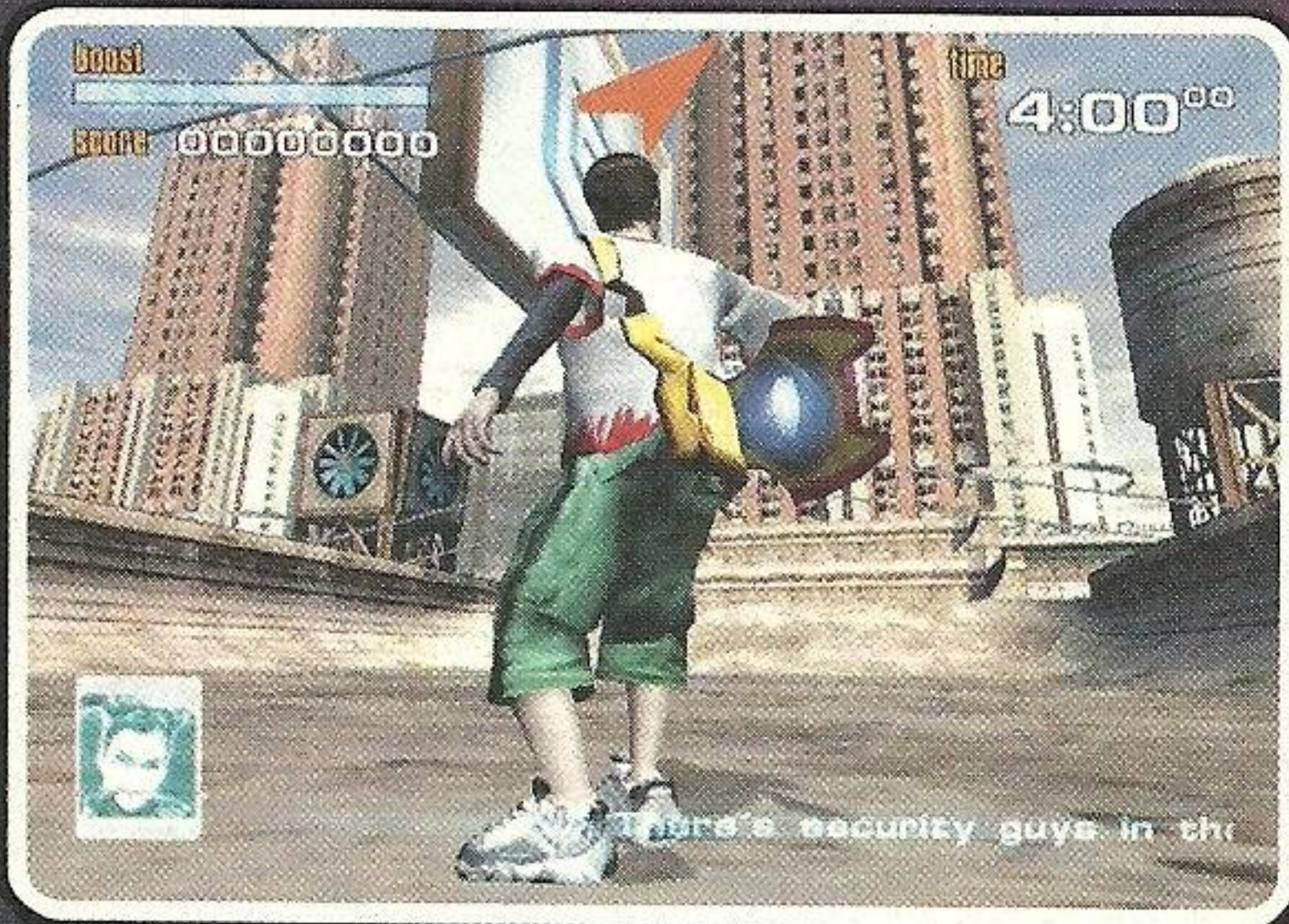
**PlayStation 2** **9**

**GRAFIKA** 9  
**DŹWIĘK** 9  
**MIÓD** 9

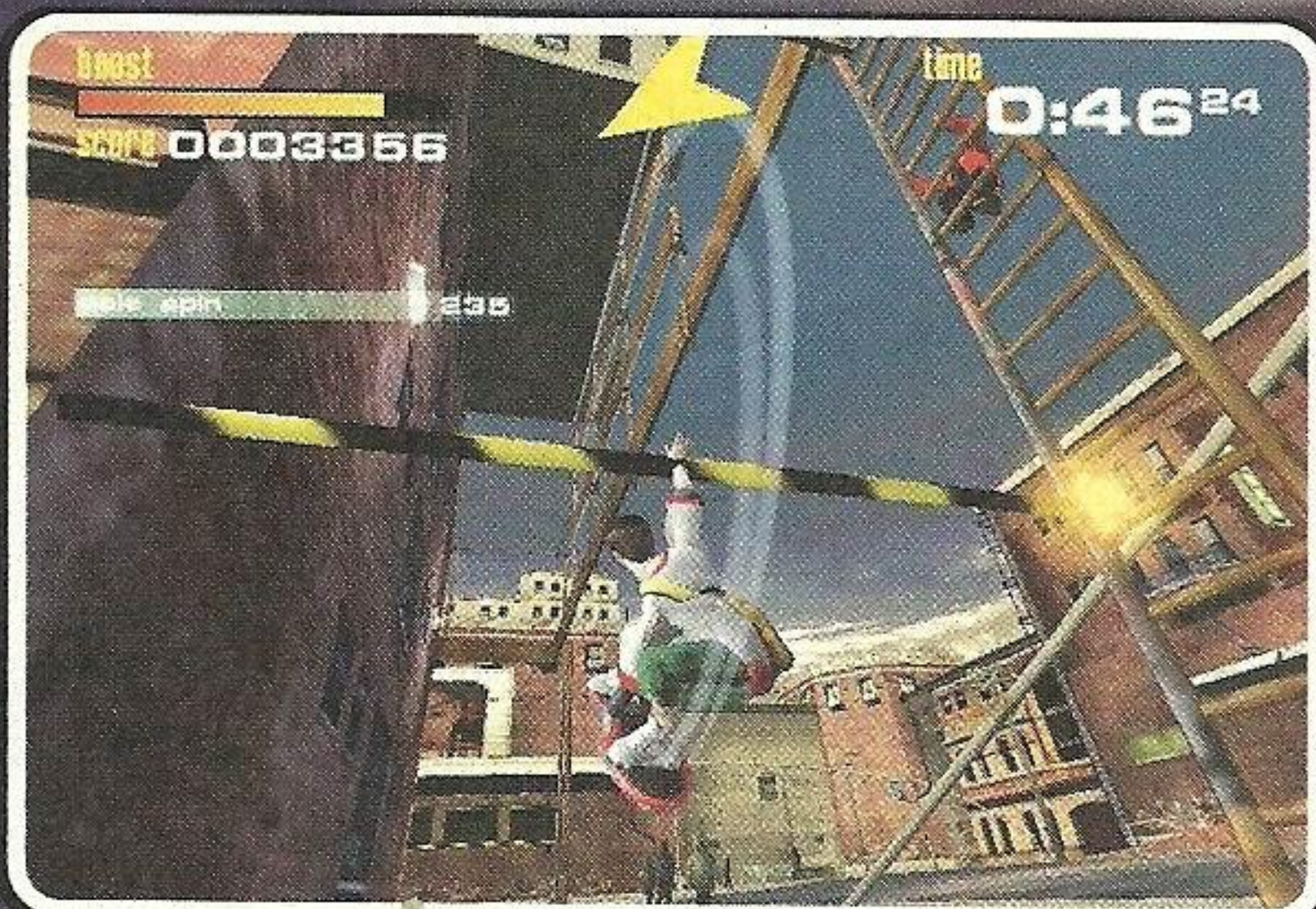
Wydawca: EA  
 Producent: EA Sports  
 Liczba Graczy: 1-4  
 Termin: Listopad  
 Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card BMB

n + NUMER 37 / LISTOPAD 2001





# AIRBLADE



**Młody geniusz Oskar pracuje w pewnej korporacji nad tajnymi badaniami. Dosłownie przy okazji udaje mu się wytworzyć pole siłowe, które podłącza jakoś do deski... I pojawia się prawdziwa deskolotka!**

**P**ewnego dnia Oskar zostaje jednak wylany z korporacji. Zabiera za sobą deseczkę. Tego samego dnia do jego domu wraz z drzwiami wchodzą agenci podłej firmy żądając deskolotki. Tymczasem w domu Oskar podejmował właśnie przyjaciół, Ethana i Kat. Niewiele myśląc Ethan skacze na deskę i daje długą, Kat szykuje się do tego samego, a Oskar... Cóż - Oskara zabierają ze sobą źli panowie. Zadanie: odbić ziomała. I pomóc Kat wydostać się z opresji. A wszystko to przez wykonywanie serii zadań - tu przewróć kilku ochroniarzy, tam prześlizgnij się po antenie niszcząc ją, w jeszcze innym miejscu wskocz na śmigłowiec i złap się jego płozy... Na nudę Ethan nie może narzekać. Podczas krucjaty spotka kilku przyjaciół, którzy zechcą wesprzeć go we właściwej sprawie. Wskakujemy zatem na deskę i zabieramy się natychmiast do roboty, a że działamy zgodnie z mądrą zasadą „no trick - no boost”, ewolucje są nam niezbędne. System trików jest najbardziej klasyczny z możliwych. To znaczy identyczny, jak w THPS. Czyli R1 i L1 to reverty (obracanie deski), X odpowiada za skok, kółko za trik nogami z deską, kwadratem łapiemy dechę (lub latarnię czy drążek), a trójkątem ślizgamy się po wszelkich krawędziach. Na szczęście w grze znajduje się lista trików. Warto ją podejrzeć - szybko okaże się, że zaawansowane manewry dopiero przed nami.

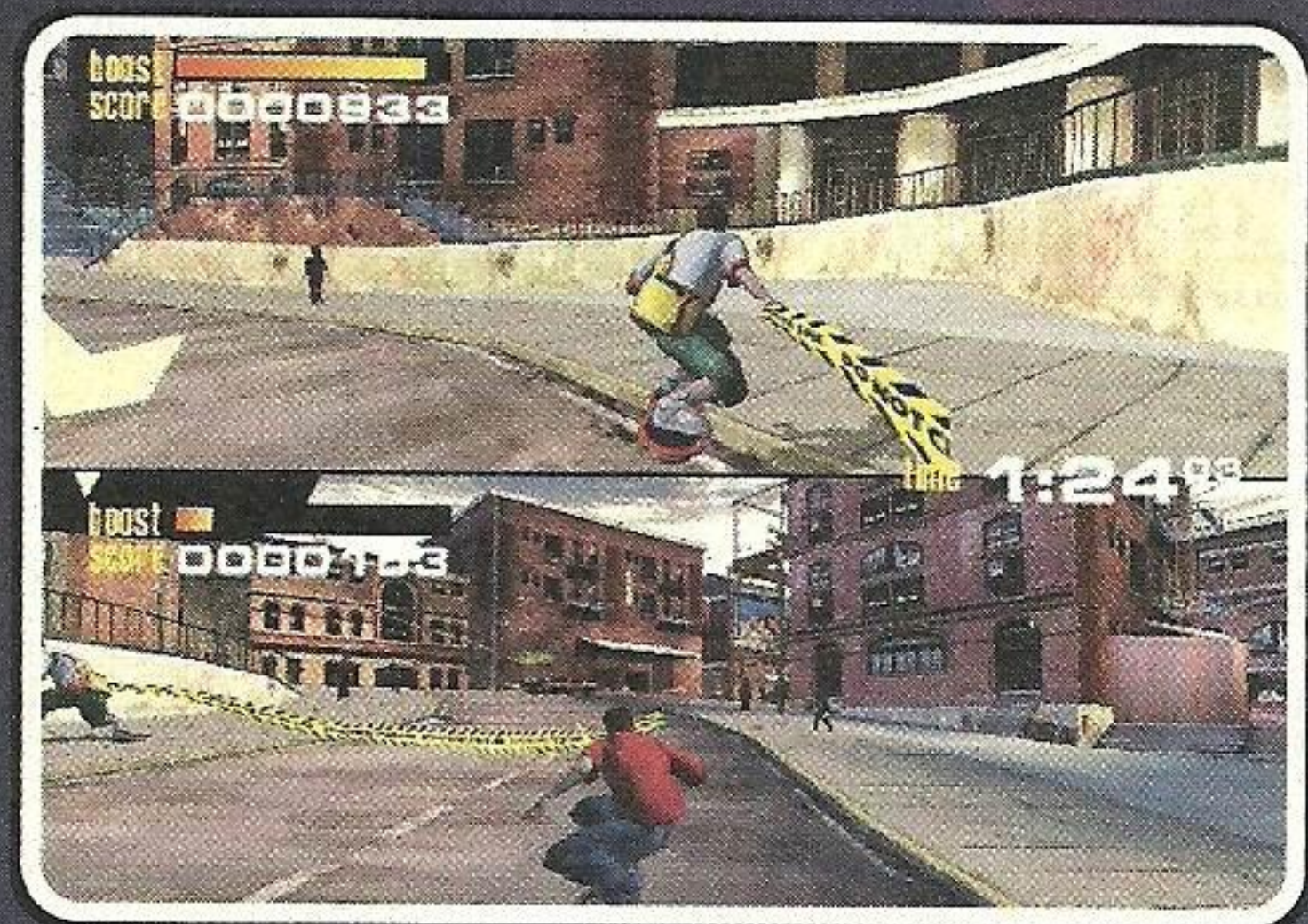
AIRBLADE wszystkich nas zachwycało - gra jest po prostu prześlizgająca. Prawdziwa druga generacja na PlayStation 2. Superpłynna animacja w 50 klatkach, wygładzanie krawędzi, efekty świetlne, o których rok temu jeszcze nam się nie śniło. A do tego tyle obiektów na ekranie... I nie

istnieje coś takiego jak dorysowywanie. Zaprawdę, powiadam - Tony Hawk 3 wygląda gorzej niż ta gra. Ale konkretnie: postać Ethana (i jego koleżkowie) są superdokładni, a animacje ich ruchów oczywiście ściągnięto przy pomocy technologii Motion Capture. Tekstury, które pokrywają ulice czy mury, to wręcz perfekcyjne kopie rzeczywistych. A pamiętacie promienie słońca przebijające się przez chmury w GRAN TURISMO 3? Te w AIRBLADE jedzą je na śniadanie. Już pierwszy poziom, umiejscowiony na przedmieściach, robi olbrzymie wrażenie, ale to, co dzieje się w drugim zmiażdżyło mnie. To centrum miasta - skwery, wysokie szklane domy, ulice i ruch... Coś wspaniałego. Albo kolejny, będący tajną bazą korporacji - w górach, z gigantycznymi antenami satelitarnymi i sporą liczbą metalowych konstrukcji. Poziomów nie jest wiele, bo dosłownie kilka - ale każdy z nich zaprojektowali prawdziwi artyści. Długie komba to tutaj podstawa. A za to, że sztuczki są stosunkowo łatwe do wykonania, można się w nich zakochać.

Gra nie tylko doskonale wygląda, ale jest także

świetnie pomyślana. Otóż przy AIRBLADE doskonale bawić się będzie zarówno niedzielny gracz, jak i totalny hardkorowiec i miłośnik serii THPS. Wybijanie się ze skoczni i czesanie prostych trików to satysfakcjonująca sprawa, ale mięknie przy cudach, które będzie wycyzniał profesjonalista. Kilka połączonych grindów, obrót wokół latarni, skok przez billboard a na dodatek obroty wokół własnej osi z kolejnymi grabami... Ech, a wszystko to kilkadziesiąt metrów nad ziemią. Naprawdę robi wrażenie. Oprócz głównego Story Mode gra oferuje standardowe w takich przypadkach tryby czesania na punkty i na czas, możliwość dowolnej jazdy i naturalnie tryb dla dwóch graczy. A raczej kilka jego wariacji. Wygrywając kolejne etapy odkrywamy nowe stroje i inne bonusiki. Z ciekawych rzeczy jest jeszcze dźwięk w Dolby Surround oraz specjalny odtwarzacz muzyki z gry. Bardzo fajnej muzyki zresztą - połamane bity i hip-hop idealnie pasują do tego klimatu. Dobrze też, że pewien czarny brat rymuje, skreczuje i pokrzykuje do bitu. Krótko mówiąc AIRBLADE to znakomita gra. Jedyną wadą jest jej długość - gracze, którzy nie są zainteresowani czesaniem trików na punkty szybko ukończą tryb scenariusza i odstawią ją na półkę. Natomiast ta druga grupa....

Gulash



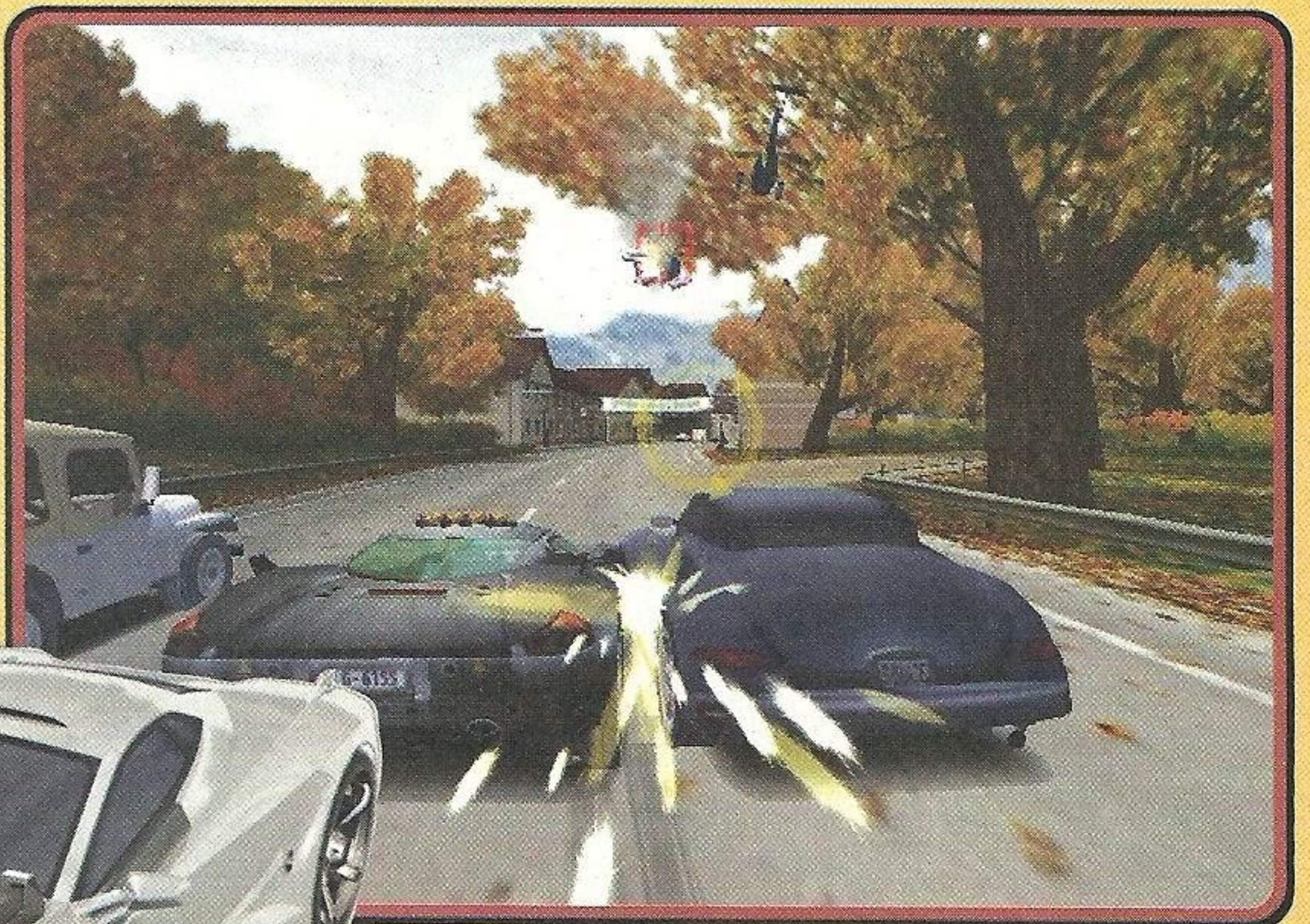
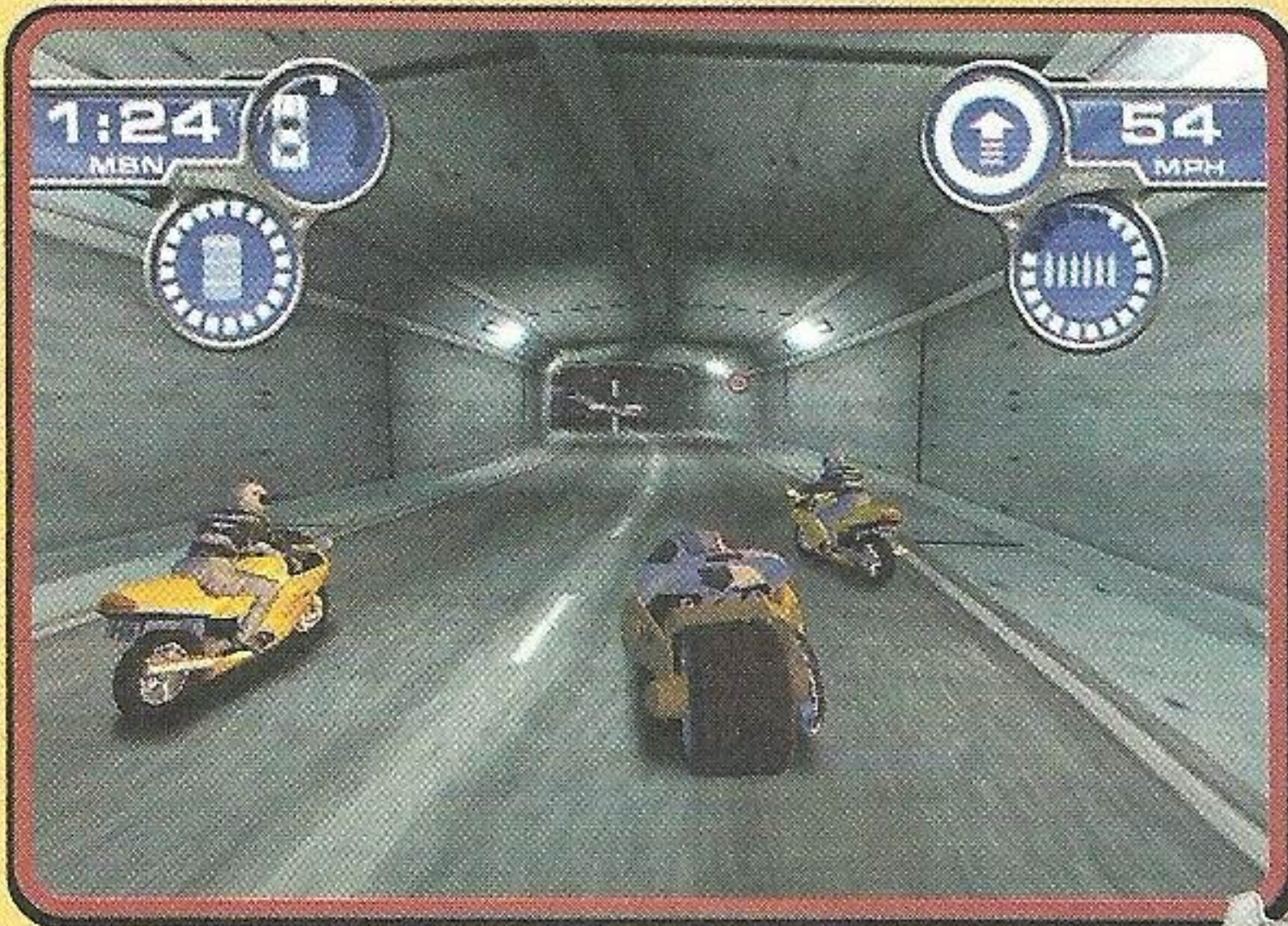
## Motion Capture

Tak wygląda studio, w którym odbyły się sesje łapania Ruchu dla potrzeb AIRBLADE. Na deskolotce szalał zawodowy skejter. Graficy zapisywali jego ruchy, a następnie nadawali je Ethanowi i reszcie postaci. Całkiem duże pomieszczenie, nieprawdaż?

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA	9	Wydawca:	Sony
DŹWIĘK	8	Producent:	Criterion
MIÓD	8	Liczba Graczy:	1-2
		Termin:	Listopad
		Wykorzystuje:	Dual Shock 2, Memory Card 8MB





**Problem z Jamesem Bondem wygląda tak, że tego typu postać jest absolutnym zaprzeczeniem tego, jak ma działać tajny agent. Ale komu to przeszkadza?**

**N**a pewno nie przeszkadza nam, odbiorcom. Z tego też względu tykniemy swobodnie i kolejną produkcję o agencie, który wcale nie ma zamiaru ukrywać swojej pracy po szafach. Mówię o grze SPY HUNTER, w której wcielasz się w postać zmotoryzowanego agenta sięjącego śmierć i zniszczenie.

Idea jest następująca: nad światem władzę chce objąć organizacja o znaczącej nazwie „Nostra”. Nostra, mając dostęp do imponujących funduszy i technologii, atakuje coraz to sprytniejsze metody opanowania naszego universum. Rzecz w tym, by unicestwić niebezpieczeństwo w zarodku - dosłownie miażdżąc czasem supersprzęt jeszcze na taśmie montażowej. Zasiadamy za kierownicą superautka i hajda na pole.

Tyle o scenariuszu. Powiedzmy cokolwiek o grze. Zaczynamy zwykle za kierownicą naszego samochodu. Dostępne są trzy widoki kamery: zza kierownicy, zza samochodu i z przodu samochodu, ale z pewnej odległości. Samochód wyposażony jest w kilka rodzajów broni, które można podzielić na dwie grupy: ofensywne (karabin, rakiety, miotacz płomieni, itp) i defensywne (zostawiane za sobą plamy oleju, czy zasłona dymna). Za pomocą przycisków L2

i R2 wybieramy aktywną broń, a potem strzelamy L1 i R1. Jednakże czasem droga się kończy i miast asfaltu pod kołami pojawia się woda.

Co wtedy? Wtedy kamera zwalnia i zaczyna objeżdżać pojazd wokół (vide Matrix), ten zaś zmienia się w motorówkę. Dalej suniemy już łodzią. To jednak jeszcze nie koniec możliwości naszego autka. Czasem okaże się, że mimo najszczerzych chęci, jak Filip z konopii, wyskoczy nam przed maskę przeciwnik. Jeśli zbierzemy zbyt wiele obrażeń, nasz samochód odrzuca poturbowaną karoserię i zmienia się w supermotocykl, albo - jeśli zajdzie ma miejsce na wodzie - superskuter. Zasiadło by się za sterami czegoś takiego, prawda?

Oprócz zasiadania, trzeba będzie docisnąć czasem gaz, żeby zniszczyć jakąś supertajną broń, rozwalić nadajniki Nostry, eskortować kogoś, itp. Ot, życie agenta. Graficznie nie jest to produkt rewelacyjny, raczej poprawny. Nie rażą jakieś potworne kanty - wręcz przeciwnie, poziomy zaprojektowane są ciekawie, choć oszczędnie. Wydaje się jednak, że autorzy postawili raczej na efektowność akcji naszego agenta, nie zaś na efektowność świata, po jakim się porusza. Z tego też względu najwięcej dzieje się na drodze, pobocznie jest zaś głównie tłem dla igrzysk filmowych zagrywek bohatera SPY HUNTER 2. Wystarczy wskazać na drugą misję, gdzie szarżujemy między wózkami widłowymi, kartonami i beczkami po wielkich magazynach, co rusz ustępując wielkim ciężarówkom i ocierając się o ściany, by nie potraćić przechodniów. Toż to sceny żywcem przeniesione z filmów akcji, myślę się?

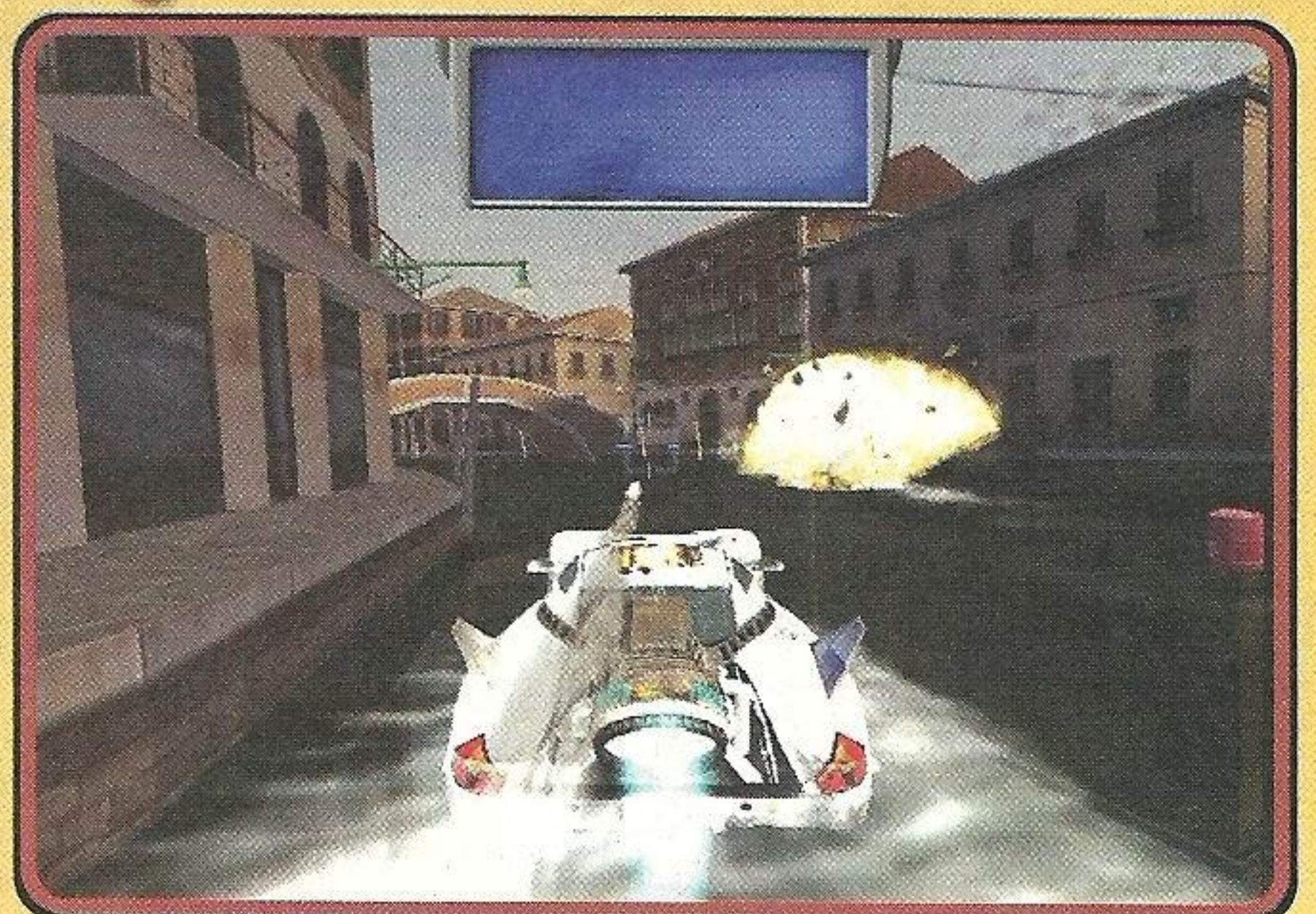
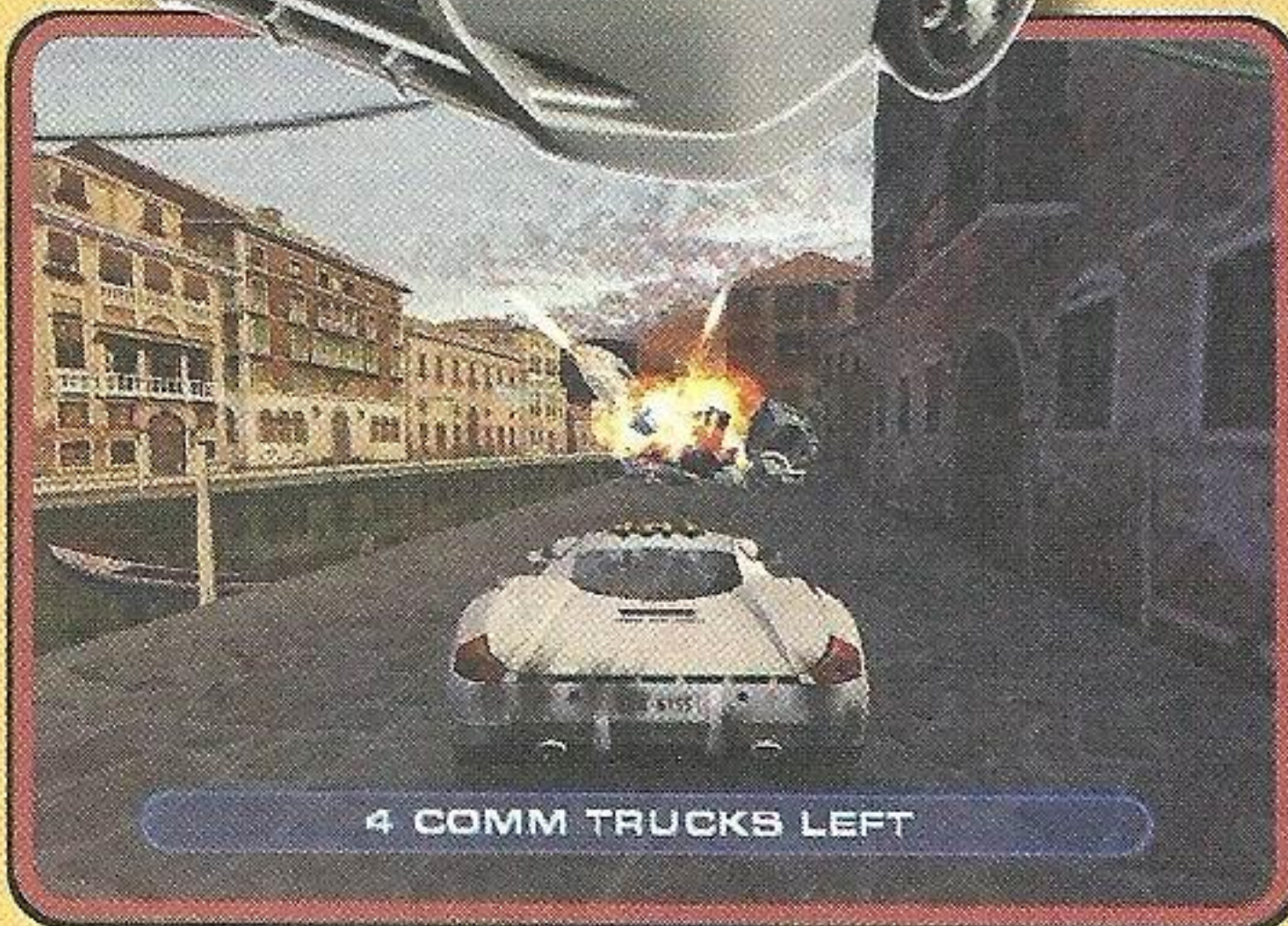
Strona dźwiękowa dopracowana jest znacznie lepiej. Znany motyw SPY HUNTERA z prostego popiskiwanego zmieniał się w koncert muzyki elektronicznej, eksplozje i dźwięki są doprawdy przejmujące, a muzyka w podkładzie z lekka napędza adrenalinę. W porządku.

Nieco ciężiej - niestety - z grywalnością. Na plus zapisuję to, że przeciwnicy są naprawdę wymagający i działają różnorodnie. Spore wyzwanie. Na jeszcze większy plus klimat akcji w całej grze. Udziela się na maksa! Na minus? Czternaście misji - za mało. Wciągniesz się już po grze. Choć - to prawda - misje są obszernie. Po niektórych zadaniach dostajesz lepsze samochody - niestety, czasem możesz dać głowę, że samochód zachowuje się identycznie jak poprzedni, choć miał być szybszy i zwrotniejszy. Po trzecie - nienajlepsze rozłożenie funkcji na klawiszach joypada. Jeśli chcesz naprawdę zamącić na trasie, a w dalszych misjach bez tego ani rusz, musisz płynnie przełączać się pomiędzy sprzętem. Ponieważ obłożenie pada pozwala Ci kręcić tarczą wyboru broni tylko w jedną stronę, nie da się przeskoczyć długich pauz między strzelaniem rakietami, a karabinem, itp. To niedobrze. Ale gra jest bardzo dobra. Nie ukrywam, że spodziewałem się czegoś znacznie gorszego. Ma pomysł na ciekawe pokazanie pojazdów i akcji. Jest pomysł na stworzenie długich poziomów, które dają okazję do szaleństw. To już zupełnie inna gra, w porównaniu do starego SPY HUNTER. Zupełnie. Wciąż jednak miódna!

Grabarz



# SPY HUNTER



## Klasyka!

SPY HUNTER to jeden z pierwszych automatów firmy Midway, powstały w latach 80-tych. Swego czasu rządzący w salonach, a potem na małych domowych komputerach (np. Atari). Proste zasady. Samochodzik pokazany był z góry i zwykle miał gdzieś dojechać nie zginawszy i pozbywszy się przeciwników.

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA **7**

DŹWIĘK **8**

MIÓD **8**

Wydawca: Midway

Producent: Midway

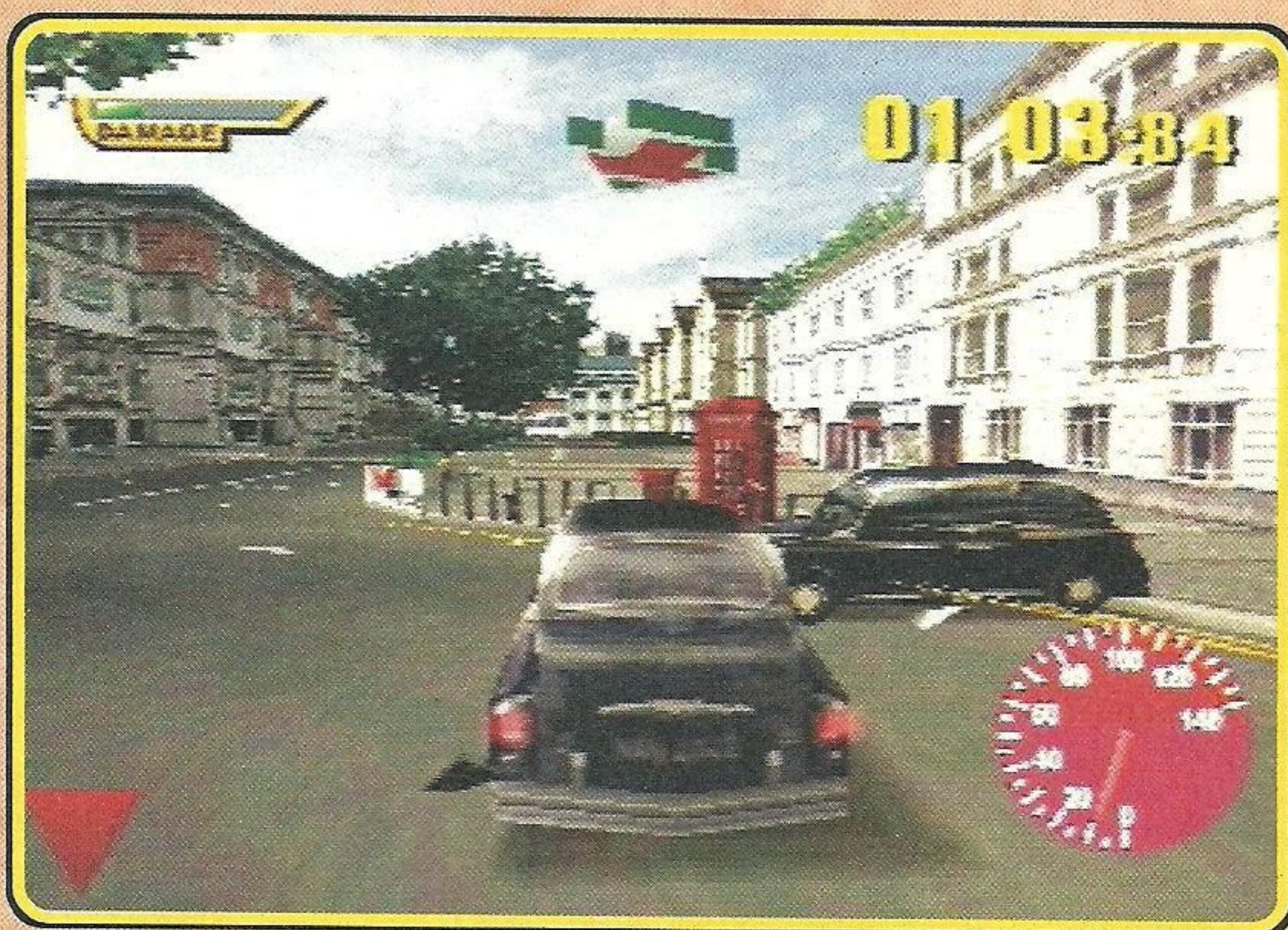
Liczba graczy: 1-2

Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock 2

Memory Card 8MB





Tak jak DRIVER czerpał pełnymi garściami z amerykańskich filmów gangsterskich, tak THE ITALIAN JOB bierze niemal wszystko ze swego filmowego przodka. Dość starego przodka - od 1969 upłynęły już niemal całe wieki. Gra jest oczywiście jednym wielkim pościgiem samochodowym podzielonym na misje. Zupełnie, jak prekursor tego gatunku, wspomniany już DRIVER.

Niech nie zmyli Was tytuł - to nie jest włoski film. Obraz, o którym mowa, jest angielski pełną gębą i na wyspach brytyjskich uchodzi za kultowy. To komedia kryminalna. THE ITALIAN JOB przedstawia nam historię Charliego Crockera - sprytnego londyńskiego złodziejaszka.

Kumpel Charliego ma wielki plan - kradzież 4 milionów dolarów w złocie. Ale robota jest zagraniczna, właśnie we Włoszech, a konkretnie w Turynie. Trzeba wykiwać Mafię i włoskich karabinierów. Aby dobrze wykonać zadanie, trzeba zdobyć odpowiednich ludzi, sprzęt i uzyskać poparcie miejscowego bossa. Potem zaś ukrąść złoto i uciec.

Film naśladowany jest po brzegi szalonymi pościgami samochodowymi i ma wspaniałą końcową sekwencję ucieczki z łupem. Biorą w niej udział trzy Mini Coopery.

Zresztą kinowa produkcja jest niemal reklamówką angielskiego przemysłu samochodowego. Na równi z aktorami występują tam słynne angielskie bryczki: Aston Martiny, Land Rover, Jaguary i właśnie Minisy.

Gra powtarza scenariusz filmu. Zaczynamy w Londynie (ruch lewostronny doprowadza do szału!), gdzie kompletujemy ludzi i sprzęt do roboty. Potem przenosimy się do Włoch, a na koniec uciekamy przez Alpy. TIJ perfekcyjnie oddaje klimat filmu - jest śmiesznie, jest akcja i niepowtarzalny klimat.

THE ITALIAN JOB wygląda naprawdę dobrze. Wprawdzie jestem rozpieszczony przez dużo ładniejsze produkcje z nowych konsol, ale jak na możliwości PSOne jest bez zarzutu. Solidne tekstury,



przyzwoite modele samochodów i nienajgorsza szybkość, z jaką pomyka gra, tworzą solidną oprawę.

Trochę denerwuje dorysowujący się krajobraz, ale trzeba cały czas pamiętać, że szara konsolka jest już na emeryturze i nie należy jej zbyt surowo oceniać. Jest jeszcze jedna wada - brakuje mapy. Nigdy nie wiemy, czy zakręt, który bierzemy przybliży nas do celu, czy też będziemy musieli robić długi objazd. Udźwiękowanie jest bardzo fajne - gra zwiariowana muzyczka, a rewelacyjny lektor podkładający głos głównego bohatera zarządza na całej linii! („You were only supposed to blow the bloody doors off!”). Oprócz tego zderzenia, pisk opon, warczące silniki samochodów i wycie policyjnych syren - czy trzeba czegoś więcej?

Tak! Trzeba. Musi być dobry model jazdy. No i jest. Solidny, łatwy do opanowania i świetnie reagujący na nasze poczynania. Trochę nierealistyczny, ale nie o to chodzi w TIJ. Muszą być też ciekawe misje. Te są może niezbyt innowacyjne, ale nadal interesujące i wyzywające. Ciekawie rozwiązano to, w jaki sposób policja może nas zatrzymać. Oprócz zniszczenia naszego samochodu, stróże prawa mogą spisać naszą tablicę rejestracyjną. Jeśli radiowóz jest blisko, to zaczynają się w rogu ekranu pojawiać kolejne cyfry i litery naszej rejestracji. Gdy pojawią się wszystkie, jesteśmy ugotowani. Oprócz standardowego trybu fabularnego, w którym do pokonania jest szesnaście misji, są inne rozrywki. Można jeździć swobodnie po odkrytych



lokacjach w trybie Free Ride. Pozostałe tryby to Destructor (zbijanie pacholków na czas) i Checkpoint (zaliczanie kolejnych bramek, również na czas). Jest też PartyPlay, gdzie do ośmiu zawodników (po kolei) wykonuje zadania z trybów Checkpoint i Destructor, a wygrywa ten z najlepszym czasem i największą liczbą punktów w klasyfikacji generalnej. Taki samochodowy puchar świata. Fajna sprawa, choć ten ósmy musi swoje odczekać, zanim się dorwie do pada. Brakuje jednak zwykłego trybu dla dwóch graczy na podzielonym ekranie.

TIJ jest grą fajną, nawet bardzo fajną. Wprawdzie powieliła większość motywów z obu DRIVERów i nie wnosi (oprócz jeżdżenia po dachach domów i wnętrzach włoskich sklepów) wiele nowego, ale gdy udało mi się, że nie widziałem podobnych gier, to od razu zaczęło się dużo przyjemniej grać. Bo jest to kawał naprawdę solidnej, dobrej i miodnej gierki. Szczerze polecam.

Brytyjska do szpiku kości.

Marcellus

**PlayStation 7**

**GRAFIKA** 7

**DŹWIĘK** 8

**MIÓD** 8

Wydawca: SCI  
 Producent: Pixelogic  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Listopad  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# ONE PIECE MANSION

**Pewnie niewielu z Was się takimi sprawami interesuje, ale okazało się, że nowe wytyczne prawne, które regulować miały wynajmowanie mieszkań są tak kosmiczne, że nie wiadomo od czego zacząć ich poprawianie.**

**A** może by tak dać zagrać mądrym głowom w ONE PIECE MANSION? Capcom uderza masowo w dziwne pomysły. Zaczyna powoli działać jak TITUS w Europie - wyszukuje sobie małe, ciekawe projekty i je wydaje. Przykład - ONE PIECE MANSION. Cała gra polega na zarządzaniu budynkiem. Budynek - jak każdy - zawiera lokatorów różnego usposobienia. Mówiąc dokładnie, jedni z nich to cisi lokatorzy, wieczne śpiochy, albo skryci kochankowie. Drudzy - miłośnicy kładzenia



boazerii, stukania w rury, dyskotek i testowania najnowszych modeli wiertarek udarowych. W ONE PIECE MANSION mamy ich cały przegląd. A co powiecie na staruszki, które udają, że odpoczywają pod drzwiami na klatce, a tak naprawdę zbierają plotki, żeby zasiać tylko ferment? Wszystko to znajdziecie w tej grze. Budynek przedstawiony jest w formie szachownicy, gdzie każda kratka to jedno mieszkanie. Ty zaś jesteś zarządcą kamienicy i decydujesz o wszystkim, co się będzie działo z lokatorami. A co się będzie działo - zależy też od rodzaju misji. Możesz mieć za zadanie zasiedlić dwadzieścia mieszkań, albo zarobić dziesięć tysięcy dolców, albo uporządkować konfigurację lokatorów. Większość zadań będzie polegać na takim układaniu i przesiedlaniu mieszkańców, żeby żyło im się jak najlepiej. Problem polega na tym, że każdy ma swoje upodobania - jedni lubią ciszę i rozsiewają wokół atmosferę miłości, inni wydzierają się jak stare kozaki, trzeci wreszcie



plotkują po całym piętrze ciągnąc za sobą smród intryg. Nie wiem, czy się zorientowaliście, ale tak naprawdę ONE PIECE MANSION jest grą logiczną. W rzeczy samej, to swego rodzaju dziwne szachy-nieszachy. Bo kombinować trzeba ostro. Każde przesiedlanie mieszkańca w ramach Twojego budynku kosztuje, a każdy tydzień przynosi dochody. Czasem trzeba poczekać jeden dzień do końca tygodnia, a czasem spieszyć się, żeby od nowego tygodnia naliczało się już mieszkańcom, że jest zadowolony. Nie jest łatwo. Grafika jest prosta, ale to dobrze. Trzeba pokazać wiele szczegółów i elementów informacyjnych o każdym z lokatorów. Gdyby mąciły nam przed oczyma jakieś bryły 3D, pogubilibyśmy się z pewnością. Dla kogo jest OPM? Dla miłośników dziwnych puzzli i władzy ustawodawczej, hihihii...

Grabarz



PlayStation

6

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 5

MIÓD 7

Wydawca: Capcom  
Producent: Capcom  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

**Wszystkie te wizerunki cyberprzestrzeni, jakie obserwujemy w filmach mają swoje źródło w jednej osobie - Williama Gibsona, pisarza fantastyki.**

**L**eciał on kiedyś samolotem pasażerskim nad jednym z amerykańskich miast i obserwował światła. Przyszło mu na myśl, że gdyby człowiek mógł się dostać do wnętrza cyberprzestrzeni, zobaczyłby podobny widok.

Od tamtej pory niemal każdy ma podobną wizję problemu: „Jak wygląda cyberprzestrzeń?”. Podobnie z autorami najnowszej gry z pieskiem Scooby Doo, czyli SCOOPY DOO AND THE CYBER CHASE. Tu jednak założenie było inne: Jak zaplanować grę tak, by można było wysłać Scooby'ego gdzie się zachce. I pomysł jest: duch-wirus zaraził grę o Scoobym swoimi klonami-wirusami. Żeby dowiedzieć się kim jest duch i czemu bruździ psom i ich właścicielom, trzeba będzie ukończyć kilkanaście poziomów, z których każdy diametralnie różni się od poprzednika. Gra jest zręcznościówką z punktu widzenia trzeciej osoby i - powiedzmy od razu - grą dla dzieci. Raz jako Scoob, a raz jako jego właściciel, będziemy podróżować od zamków Japonii, przez Colloseum, prehistorię, po mroźną Arktykę. W Japonii czeka nas walka z samurajami i



# SCOOPY DOO and the CYBER CHASE



karatekami (wszystkich pokonamy rzucając w nich ciastkami). A z kolei na biegunie południowym pościgamy się z pingwinami w wielkiej lodowej rynnicy. Zaś w prehistorii poławirujemy nieco między szarżującymi dinozaurami, by już po chwili mknąć na

deskorolce po ulicach miasta.

Owszem - widywałem ładniejsze gry. Ale przyznać muszę, że pomimo pewnej oszczędności graficznej gra daje dużo przyjemności. Dzięki znikomemu ilości przestrzeni wokół trasy naszego marszu, konsola może „obrobić” więcej detali na niej. Autorzy wykorzystali tę okazję doskonale. Poziomy są ciekawe i miłe dla oka, a czasem i wyzywające. Na końcu każdego zbioru tematycznych poziomów czeka zawsze coś, co Tygryski lubią najbardziej: boss. Czemu więcej wymagać? No, może większej prostoty - to w końcu gra dla dzieci. Jej poziom oceniam na średnio trudny, choć zdarzają się elementy bardzo uciążliwe. Można też wymagać, by postacie wolniej skakały, łatwiej byłoby przy takim ustawieniu kamery, jakie mamy w grze kontrolować elementy platformowe. A poza tym? Poza tym, SCOOPY DOO AND THE CYBER CHASE, to fajna, ciekawa i wesoła gra, która - oczywiście - powstała obok filmu ze Scoobym. Jego zapowiedź także znajdziecie na płycie.

Grabarz



PlayStation

7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 8

Wydawca: THQ  
Producent: THQ  
Liczba graczy: 1  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



**Trzy niepozorne litery układają się w niewiele mówiący tytuł jednej z najwspanialszych gier, w jakie grałem w ostatnim czasie. ICO pojawiło się bez szumnych, buńczucznych zapowiedzi, bez fanfar... A jest naprawdę niesamowitą grą.**



**C**o oznaczają te litery? ICO to po prostu imię głównego bohatera. ICO to młody, kilkunastoletni chłopak z bawolimi rogami na głowie. Właśnie te rogi przysporzyły mu kłopotów. W jego wiosce jest zwyczaj, który każe każdego chłopca z rogami składać w ofierze. Prowadzi się go do gigantycznego zamku, zamyka w sarkofagu i zostawia na śmierć głodową. Traf chciał, że chłopak, na skutek jakiegoś wstrząsu sejsmicznego, uwolnił



się z sarkofagu. Teraz zaś chce się wydostać z zamczyska i wrócić na wolność. W tym momencie kontrolę nad poczynaniami chłopca przejmuje gracz. Po drodze napotyka dziwną, eteryczną dziewczynkę - Księżniczkę Yordę, która jest zamknięta w klatce zawieszanej wysoko nad podłogą jednej z wież zamku. Uwalnia ją, zaczyna się nią opiekować i nadal próbuje odszukać drogę do wyjścia. Tak zaczyna się niesamowita przygoda. Nie jest to jakiś przełomowy pomysł na fabułę. „Phi!” - powiecie - „znów trzeba ratować księżniczkę z zamku”. Jeszcze nie osądzajcie tej gry! Muszę przybliżyć Wam kilka istotnych aspektów ICO, a dopiero wtedy wydacie werdykt. Do jakiego gatunku należy ta gra? Teoretycznie jest to przygodówka, ale przygody (czyli akcji) jest w niej mało. Można ją podciągnąć pod platformówkę 3D - jest dużo skakania i biegania. Niewątpliwie jest to gra logiczna, gigantyczna układanka, która po ułożeniu wyprowadzi dwójkę bohaterów na upragnioną Wolność. Jest tu trochę survival horroru, ale głównemu bohaterowi nic bezpośrednio nie jest w stanie zagrozić. Chyba trafiłem w sedno. Bohaterowi nic nie zagraża, ale jego towarzyszką jest w niemal nieustannych opałach. Ścigają ją Cienie - eteryczne postacie, które chcą ją porwać do swojego świata. Właśnie przed tymi Cieniami trzeba ją chronić.

Jest to więc gra opiekuńcza. Naprawdę świetny pomysł - przeniesienie odpowiedzialności z osoby głównego bohatera na postać, którą należy chronić i prowadzić za rękę przez wszystkie niebezpieczeństwa i przeszkody. Tak, dobrze przeczytaliście - „prowadzić za rękę”. Jest to jeden z najwspanialszych aspektów gry. Yorda nie wie, co ma zrobić, któredy się udać, nie potrafi sama obronić się przed Cieniami. Bez pomocy chłopca nie jest w stanie nic zrobić. Zadaniem bohatera jest wyszukiwanie drogi dla dziewczyny.

Dla Ico droga jest łatwa i prosta. Podciągnięcie się po łańcuchu i przejście po wąskim gzymsie do następnej komnaty to nic wielkiego. Ale to zdanie nie do pokonania dla dziewczyny. Dla niej trzeba wymyślić i „zbudować” łatwiejszą, prostszą drogę. Trzeba przestawiać dźwignie, odblokowywać drzwi, wysadzać różne przeszkody, przesuwac skrzynie i rozwiązywać inne tego typu zagadki. Ale nie można przy tym zapędzać się zbyt daleko i opuszczać dziewczynki na dłuższy czas. Przekroczenie pewnej granicy, lub przebywanie zbyt długo w dużej odległości od niej, spowoduje, że pojawią się Cienie i porwą ją. W takiej sytuacji na ratunek zostaje niewiele czasu - ledwie kilka, góra kilkanaście sekund. Potem gra się kończy, a chłopak umiera. Wszystko trzeba robić razem i to jest właśnie najpiękniejsze w tej grze! Jest więc odpowiedzialność za los drugiej osoby.



ICO niesie ze sobą mnóstwo doznań. Różnorodnych. W żadnej grze nie było jeszcze jednak takiej sytuacji, że postać prowadzona przez gracza nie jest w centrum zainteresowania. Zawsze szuka się drogi dla siebie, walczy się o swoje życie. Nawet gdy trzeba uwolnić księżniczkę, (patrz PRINCE OF PERSJA czy też niesamowita ZELDA), to ona czeka na wybawiciela gdzieś, hen, daleko na końcu gry. Nie czuło się presji - zginie my to zginie my i zagniemy od początku. Tu niemal każda myśl, każde działanie jest związane z osobą ratowaną. To nasze zaniedbanie spowoduje śmierć (a może i gorszy los...) zarówno podopiecznej, jak i naszą. Inne doznania to wszechogarniająca pustka. Zamek jest naprawdę olbrzymi, gigantyczny i... pusty. Strasznie pusty. Oprócz dwójki bohaterów nie ma w nim żadnych żywych istot. Tylko Cienie. Te nie są dla bohatera żadnym wyzwaniem, kilka ciosów kijem lub mieczem i po krzyku - Cienie rozmywają się. Walka nie jest ani sednem, ani celem tej gry. Jeżeli szukaliście mocnej jatki to w ICO jej nie znajdziecie, lojalnie uprzedzam. Starcia nie dość, że są sporadyczne, to jeszcze wyjątkowo łatwe i monotonne. Cienie mają za cel Yordę, a jeśli chodzi o obrońcę, to próbują tylko odciągnąć od podopiecznej lub przewrócić i w tym czasie porwać dziewczynkę. Wystarczy trzymać się podczas walki blisko dziewczyny, aby nie dopuścić do tragedii. Pod względem oprawy gra jest po prostu piękna. Niemal w każdym aspekcie. Nie efekciarska, błyszcząca i porażająca. Piękna, tak jak piękna jest bryła średniowiecznego zamku i jego komnaty, jak piękne jest słońce przebijające się przez okna czy drzewa. Jak światło miękko spływające z nieba, rozproszone przez chmury lub ostre jak grot włóczni, oślepiające. Piękna na swój surowy, ascetyczny i dopracowany do perfekcji sposób. Wszystko jest tu warte obejrzenia! Można spędzić długie minuty w jednej lokacji i poświęcić je tylko na podziwianie geniuszu ludzi, którzy z taką pieczołowitością stworzyli wspaniały świat. Ruchy naszych bohaterów to majstersztyk animacji. Coś wspaniałego. Są bardzo





## GRA OPIEKUŃCZA?

Ico nie miałoby takiego klimatu, gdyby nie konieczność ciągłego opiekowania się Yordą. Trzeba pomagać jej podczas wchodzenia na podwyższenia czy przy przeskakiwaniu rozpadlin. Należy ją trzymać za rękę lub nawoływać, żeby za nami szła lub weszła na drabinę. Opieka nad tą bezbronną i niewinną istotą zmiękczy serce nawet największego twardziela. Genialne posunięcie twórców gry pozwala każdemu graczowi zrealizować się podczas opieki i obrony "słabej ptci". Super sprawa.



naturalne - na zbliżeniu widać, jak chłopak ciężko łąpie ustami powietrze, mruga, rozgląda się. Każdy ruch chłopaka jest świetnie oddany - czy to skok, czy wspinaczka, czy każde inne działanie. Gdy bohaterowie trzymają się za ręce i biegną, to dokładnie widać, że dziewczyna jest po prostu holowana. Widać każde szarpnięcie. Ico skręca gwałtownie, a dziewczyna powtarza ten ruch z pewnym opóźnieniem, może nawet puścić jego rękę i przystanąć. Świetne są wszelkie sceny skoków nad przepaściami. Chłopak przeskakuje śmiało i pewnie. Potem przystaje po drugiej stronie i wyciąga rękę do dziewczyny. Yorda powoli, ostrożnie podchodzi do krawędzi i wykonuje skok... Za krótki! Chłopak łąpie ją za rękę i ratuje przed śmiercią. Inna rewelacyjna scenka, to siadanie na kanapie. Najpierw rozsiada się chłopak, potem powoli i z niebywałą gracją, siada dziewczyna. W ogóle Yorda jest bardzo bojaźliwą dziewczynką - uderz kijem w ścianę koło niej, a wzdrygnie się i wyda jęk przestachu. Jak tu nie zaopiekować się tak tkliwą istotą? Muzyka współgra idealnie ze światem, jaki stworzyli projektanci grafiki. Czyli prawie jej nie ma. Zazwyczaj są to tylko naturalne odgłosy tła. Płynąca woda, szum wiatru, stukanie butów Ico o posadzkę, ptaki i drzewa. Jest też

światne echo - chłopak krzyczy w małym pomieszczeniu i słychać, że jest małe, w ogromnym jego głos się rozchodzi i potężnie, na otwartej przestrzeni ulatuje z wiatrem. Muzyka pojawia się rzadko i nie jest natrętna. Bardzo dobrze, że jej prawie nie ma. Psułaby tylko ten niesamowity nastrój, tę ciszę i niesamowity spokój, wrażenie opuszczenia i samotności. Tak naprawdę to niemal nie zauważyłem jej braku, a to już chyba o czymś świadczy? Na pewno o tym, że twórcom udało się tak stworzyć klimat wielkiego zamczyska, że muzyka wydaje się w nim zbędna. Mechanika gry jest prosta. Sterowanie opanowuje się błyskawicznie. Wszystko, co się robi jest intuicyjne, żadna zagadka nie jest zbyt trudna czy abstrakcyjna. Prawie żadna też nie jest zbyt łatwa.

Wszystko jest bardzo logicznie ułożone w wielką całość. ICO nie jest jednak pozbawione wad. Po pierwsze: gra jest liniowa. Idziemy od punktu A do punktu B, nie ma innej drogi. Po drugie: gra nie jest bardzo długa. Jeżeli nie chłonieś klimatu tylko chcesz przebić się przez grę jak taran, to za pierwszym razem ukończysz ją w około 10 godzin. Jeżeli będziesz grał zgodnie z nastrojem gry i wczujesz się w klimat to zajmie Ci to dwa, trzy razy więcej czasu. Ostatnią wadą jest jednorazowość. Jeżeli znasz już rozwiązanie każdej zagadki, to ICO nie stanowi dalej wyzwania. Tak więc nie ma co się spieszyć. Wykorzystaj swój czas i ciesz się tą grą, bo naprawdę jest tego warta, jak mało która.

ICO z pewnością jest grą niezwykłą. Prosty pomysł, jeden z najprostszych... Ale powiada się przecież, że na te najłatwiejsze rozwiązania najtrudniej jest wpaść. Piękne, ale surowe i oszczędne



wykonanie, a także niesamowity nastrój. Jeżeli poczujesz ten klimat, to pokochasz tę grę i będziesz przeżywał tę przygodę bardzo długo. Jeżeli szukasz napięcia, akcji, krwi, bijatyki czy niesamowitego tempa - w ICO tego nie znajdziesz. Ta gra przenosi gracza w bajkowy, niesamowity świat i wymaga od niego wrażliwości, opiekuńczości i garści szarych komórek. Genialna.

Marcellus

**PS:** Gra okazała się bardzo niewdzięczna przy łapaniu obrazków. Ale w akcji jest naprawdę śliczna.

PlayStation 2

9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 8

MIÓD 9

Wydawca: Sony  
Producent: SCEI  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock 2,  
Memory Card 8Mb





**Nić pajęcza jest bardzo wytrzymała. Gdyby zrobić grubą linę, która wytrzyma proporcjonalnie więcej obciążenia od nici pajęczej, można by było powiesić na niej windę na księżyc. To by było coś!**

**A** tymczasem Spiderman ma wyłączność na makrowersję pajęczej sieci i z nikim nie chce się tym dzielić. Dobrze, że robi z niej chociaż dobry użytek. Aktualnie bowiem w mieście pojawił się Electro ze swoją bandą rzeźmieszków i trzeba im utrzcę nosa. SPIDER-MANA powinniście pamiętać jeszcze z pierwszej części. Doprawdy - wtedy zarządzał. Nie było do tamtej pory gry, która zmobilizowałaby jakąkolwiek konsolę do przewalania tak wielkich przestrzeni. A sunący nad dachami człowiek-pająk musiał mieć przecież odpowiednią perspektywę. Po wtóre zaś, nie było do tamtej pory gry, która tak wiernie przenosiłaby do świata elektronicznej rozrywki postać z komiksu. Od tamtego czasu wiele się zmieniło. Pojawiły się nowe konsole, nowe gry, nowe rozwiązania graficzne. Nie zmieniło się jedno - SPIDER-MAN.

Doprawdy ciężko wychwycić różnice (poza scenariuszem) między pierwszą częścią a sequelem. Pajączek przemierza bezkresy miast i tajnych baz, prześlizgując się nad dachami, korzystając z każdego centymetra kwadratowego równej powierzchni (niekoniecznie poziomej), by się do niej przykleić. Tak, jak w poprzedniej części. Może wypuszczać swą sieć w górę, by zahaczyć o gzyms sunący nad ulicami miasta. Może pętać siecią swoich przeciwników. Może wreszcie sporządzić sobie bokserskie rękawice, by jego uderzenia były mocniejsze. Może sporządzić z sieci skorupę, która przez chwilę ochrania go, a potem eksploduje raniąc wszystkich wokół. Pajączek może się wreszcie skradać, kućać, skakać. Jedyną chyba nowością jest możliwość przyciągania do siebie kartonów, pudeł i innych sprzętów, a nawet ludzi. Łapiemy sobie przedmiot na smycz i pociągając w dowolną stronę przesuujemy. Zmysłna rzecz. Misje, które oferuje nam gra, polegają głównie na wykorzystywaniu niezwykłych umiejętności postaci pająka. Proceder ów ma tu tak duże

# ENTER ELECTRO SPIDER-MAN 2



natężenie, że czasem dosłownie nie wiadomo po co dana misja włączona została do scenariusza gry. Odpowiedź przychodzi taka: „po to, by pokazać jak Spidey przesuwa kartony”. Tak. Weźmy za przykład misję z Shockerem, gdzie Pająk musi pokonać bossa zwałając na niego pudła. I tak mamy w nieskończoność: misja o skakaniu przed siebie, misja o czajeniu się, misja o snajperskim strzelaniu siecią. Pewnie - ładne to wszystko i nawet ciekawe, ale nic nowego, poza scenariuszem w tej części nie ma! Taka sytuacja nie świadczy najlepiej o autorach. Można wszak zrozumieć, że ciężko jest wyciągnąć coś więcej z PSXa, ale jeśli dodanie nowych puzzli i galerii, oraz przyciąganie siecią, to wszystko na co stać pomysłowych panów z Vicarious Visions, to lipa. Tak, czy owak, zdecydowałem się na pozytywną ocenę SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO. Dlaczego? Dla miłośników Spider-mana będzie to prawdziwa gratka. Jeśli chodzi o obsadę gry, możemy mówić o majstersztyku. Z jednej strony nasza postać, czyli Pająk - dokładnie taki sam jak w komiksach. Pełen garnitur ciosów, styl luzacki, zawsze chętny do rzucenia jakiegoś swobodnego tekstu, kiedy się tłucze: „Czyż nie robię tego naturalnie?”, „Lubię patrzeć na siebie przy pracy.”, itp. Przyjemnie jest prowadzić taką postać. Z drugiej strony kumple, których spotyka. Beast, prof. Xavier, Rogue, Electro i cała reszta dobrych i złych postaci - wszyscy zachowują się i mówią w tym samym stylu, co w komiksach

Marvela. To się chwali. Spójna fabuła (komiksowa) i przerywniki filmowe naprawdę dobrej jakości sprawiają, że czujemy się, jakbyśmy sami tworzyli komiks. I to całkiem sprawny - lepszy o klasę od średniej produkcji Marvela. Naprawdę. Na koniec o najpoważniejszym mankamencie, jaki wykryłem w grze. Pająk ma problemy ze skręcaniem w powietrzu. Problemy... - wcale nie może skręcać. Odbijcie się lekko nie w tę stronę i miniecie budynek o centymetry, a jeśli nie ma już na waszej drodze żadnego, to: „AAAAAaaa...”. Ciekawe dlaczego Spidey nie może obrócić się na swojej sieci i lekko skorygować lot?. Nie wiadomo. Dodajmy do tego fakt, że postać nie zawsze da się ustawić w pożądanym kierunku i problem mamy gotowy. Marudzę? Zobaczycie sami. Tymczasem stawiam siedem za to, że gra niewiele się różni od poprzedniej części.

Grabarz



**PlayStation 7**

**GRAFIKA** 8

**DŹWIĘK** 8

**MIÓD** 7

Wydawca: Activision  
 Producent: Visions  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Listopad  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# MOBILE SUIT GUNDAM JOURNEY TO JABURO

Jeśli coś ćwiczyć wystarczająco długo - nie ma szans, żeby się tego nie nauczyć. Tak działa ludzki organizm. Tyle, że jednym potrzeba więcej, a innym mniej czasu.

**M**OBILE SUIT GUNDAM: JOURNEY TO JABURO jest właśnie taką grą, w którą trzeba się najpierw nauczyć grać. Pomysł oparto o pewną słynną japońską kreskówkę, w której ścierają się wielkie roboty zwane mechami. W środku siedzą ludzie, sterują nimi i wydierają się w niebogłose. Kreskówka ma klimat i jest za wielką wodą obiektem kultu, stąd też pomysł na wydanie gry, która de facto jest prezentem dla małych kultystów Gundama. Mech, którym będziemy sterować, ma trzy rodzaje broni. Pierwszym jest miecz, którym



izometryczny". MOBILE SUIT GUNDAM: JOURNEY TO JABURO podzielona jest na misje, w których chodzi głównie o zniszczenie wszystkiego, co się napatoczy, a nie jest przyjacielską jednostką. Napatoczy się zatem mogą wrogie pojazdy latające, jeżdżące, pływające i oczywiście mechy. Roboty są tak wielkie, że kroczą między drapaczami chmur, jak między krzakami. Drzewa zaś wyglądają jak małe grzybki. Nie powiem, żeby graficy wysilili



zrobisz. Jednakże jeśli mech lubicie - gra może się spodobać. Jest bowiem mechowa na maksa! Acha! I mnóstwo zawiera sekretów! Między innymi tony animacji z filmów o Gundama, nowe opcje, itp. Dla młodszych mechofilów może to być tytuł sezonu.

Grabarz



można wykonać prostego combosa: cięcie pionowe, poziome, pchnięcie. Druga broń, to wymienna broń palna: bazooka, laser, itp. Mamy autocelowanie, ułatwiające radzenie sobie z przeciwnikami i hajda do zabawy. Trzecia broń to tarcza - można nią się zasłaniać. Robota widzimy z tyłu i lekko z góry - powiada się „widok

się jakoś przy tej grze. Ot - wygląda przeciętnie, słabo. Poziomy sterylne, animacja sztamowa, niewiele się dzieje. No nic - nie to wszak miało sprzedać produkt o Gundama. Wracając zaś do tajemniczego początku tej recenzji - grać w MOBILE SUIT GUNDAM: JOURNEY TO JABURO trzeba się nauczyć, gdyż robot porusza się tak nienaturalnie powoli jak Fiat 126p. Wydacie komendę, a on dopiero się zastanawia: „Przyspieszyć?... Nie przyspieszyć?”. Zanim Wasz mech weźmie zamach mieczem/skoczy/pobiegnie - umrzecie ze starości. Niespecjalnie mi to z początku do gustu przypadło, ale taka widać specyfika mecha i nic z tym nie

PlayStation 2

6

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 5  
MIÓD 6

Wydawca: Bandai  
Producent: Bandai  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

Jeżeli NHL 2002 od EA Sports jest najlepszym, realistycznym hokejem na PS2, to HITZ 20-02 jest najfajniejszym zręcznościowym ujęciem tego sportu, jakie pojawiło się na konsolach.

**M**dwaj znane jest szeroko z tworzenia gier o zręcznościowym, rozrywkowym podejściu do różnych dyscyplin sportu. Raz wychodzą im gry lepsze, raz gorsze. NHL HITZ należy do pierwszej grupy. Nie odkrywa wprawdzie niczego nowego jeżeli idzie o zręcznościowe wydania hokeja, ale jest po prostu fajny. A hokej już z samej swej natury nadaje się idealnie do stworzenia dobrej i emocjonującej gry zręcznościowej. Mamy tu przecież dynamikę, siłę, olbrzymią szybkość zdarzeń na tafli oraz brutalne starcia. Wystarczy tylko trochę podkręcić niektóre aspekty tej dyscypliny, a inne wyeliminować, aby mieć niemal gotowy produkt. Tak też zrobiono - zmniejszono liczbę graczy na lodowisku (trzech plus bramkarz), skasowano wszelkie spalone i kary, a zintensyfikowano starcia oraz wzmocniono siłę strzałów. Zgodnie z zasadą minimum utrudnień - maksimum akcji.



schodzi z tafli i nie może już brać udziału w meczu. Warto więc wszystkie bójkę wygrywać. Graficznie NHL HITZ prezentuje się naprawdę przyzwoicie - dzięki mniejszej ilości zawodników na lodowisku możliwe było stworzenie dużych, dobrze animowanych postaci, bardzo ładnej publiczności (3D!) i fajnych hal (szczególnie bonusowe są ekstra). Animacja jest płynna, a akcje są płynne i szybkie. Ładne jest oświetlenie, sporo efektów specjalnych. Zawodnicy strzelając bramki



Wyszła z tego gra prosta, łatwa i przyjemna. Dużo bramek, brutalnych bodczków i bójek - ciekawe jest to, że pokonany w bójkę zawodnik

„grzeją się”, aż w końcu stają w płomieniach po trafieniu piorunem (a co!). Jeżdżą wtedy szybciej, ostrzej grają i mocniej strzelają. Udźwiękowanie też jest spoko - wprawdzie komentator wciąż się powtarza i raczej nudzi, ale za to muzyka jest w porządku, a odgłosy dobiegające z tafli są naprawdę intensywne. Gra się bardzo łatwo i przyjemnie, szczególnie multiplayer jest super (sześciu graczy może jednocześnie wrzeszczeć i szaleć podczas ekscytujących pojedynków). NHL HITZ ma dość dobrze dopracowany system walki - prosty ale skuteczny, wprawdzie przeciwnik sterowany przez konsolę nie jest wymagający, ale już pojedynek z kumplem może być naprawdę dobrym kawałkiem walki. Gra ma spory repertuar różnych, poukrywanych dodatków, co sprawia, że niezbyt szybko się nudzi, ale i tak najlepsze jest granie z kumplami. Jeżeli znasz bandę narwańców lubiących taką rozrywkę to znalazłeś właśnie odpowiednią grę. Rozrywkowa.

Marcellus



PlayStation 2

7

GRAFIKA 7  
DŹWIĘK 8  
MIÓD 7

Wydawca: Midway  
Producent: BlackBox  
Liczba Graczy: 1-6  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 2, Multi Tap 2



# HALF-LIFE

**Naukowcy pracujący nad stworzeniem sztucznej inteligencji borykają się od dawna z podobnym problemem, co bohater gry HALF LIFE – problemem „chińskiego pudełka”.**

**N**a czym polega ów fenomen? Otóż wyobraźmy sobie taką teoretyczną (bardzo) sytuację. Siedzimy w pokoju z małym okienkiem. Jest tam wielka instrukcja obsługi, którą potrafimy przeglądać z ogromną prędkością. Mamy też stosy karteczek. Przez okienko podają nam karteczki z napisami po chińsku. Nie znamy chińskiego ni w ząb, więc litery wyglądają dla nas jak robaczki i krzaczkę. Mamy jednak instrukcję i do niej zaglądamy. Szybko odszukujemy ciąg takich samych robaczek, jak na kartce, którą dostaliśmy. Instrukcja dyktuje: jeśli dostałeś taki właśnie ciąg robaczek, podaj osobie za okienkiem taką to, a taką karteczkę z innymi robaczkami. Widzicie zależność? Można nie znać absolutnie chińskiego, a osobie za okienkiem wyda

się, że świetnie nim operujecie. To właśnie problem sztucznej inteligencji. Niby porozumiewa się z Tobą bez problemów, ale zupełnie nie wie co robi – „Kiedy ktoś mówi ci dzień dobry, odpowiedz dzień dobry”.

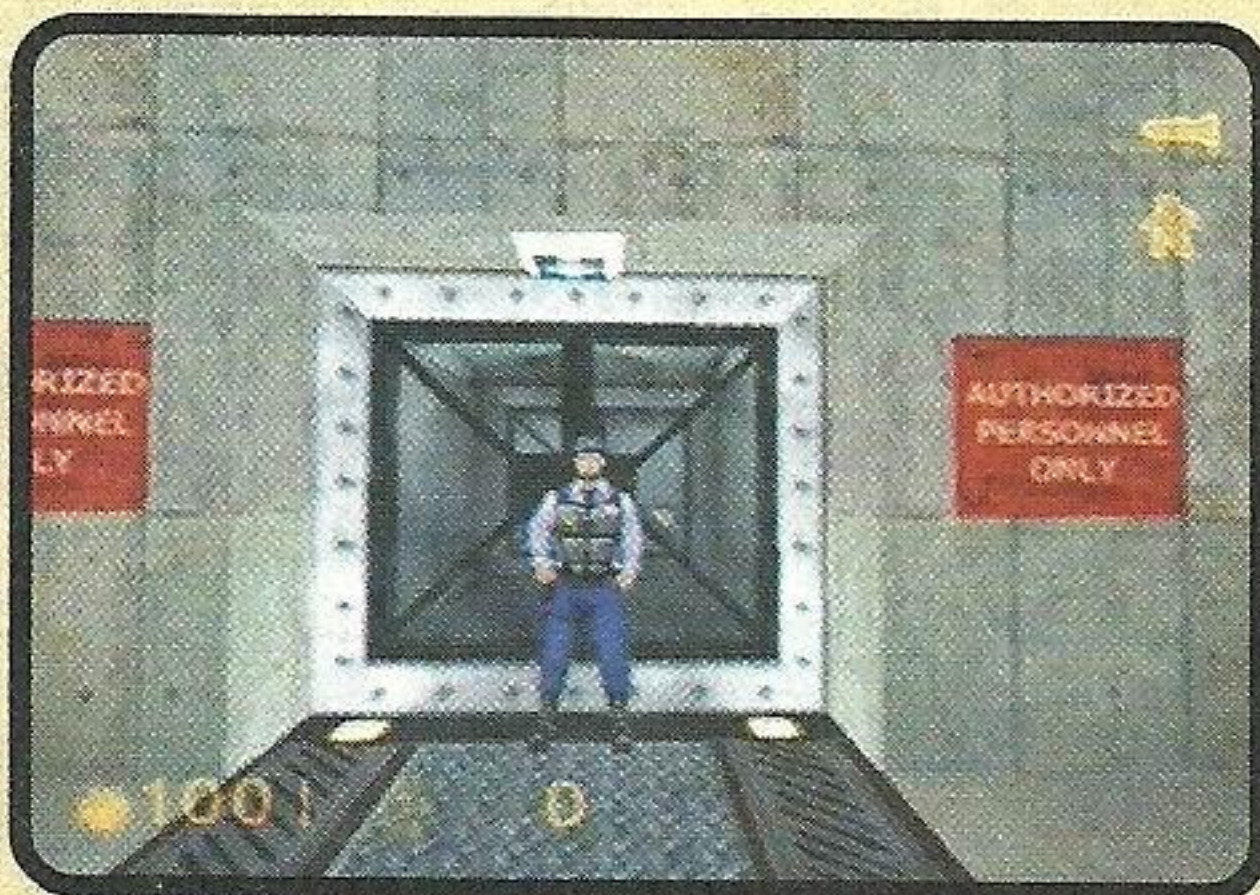
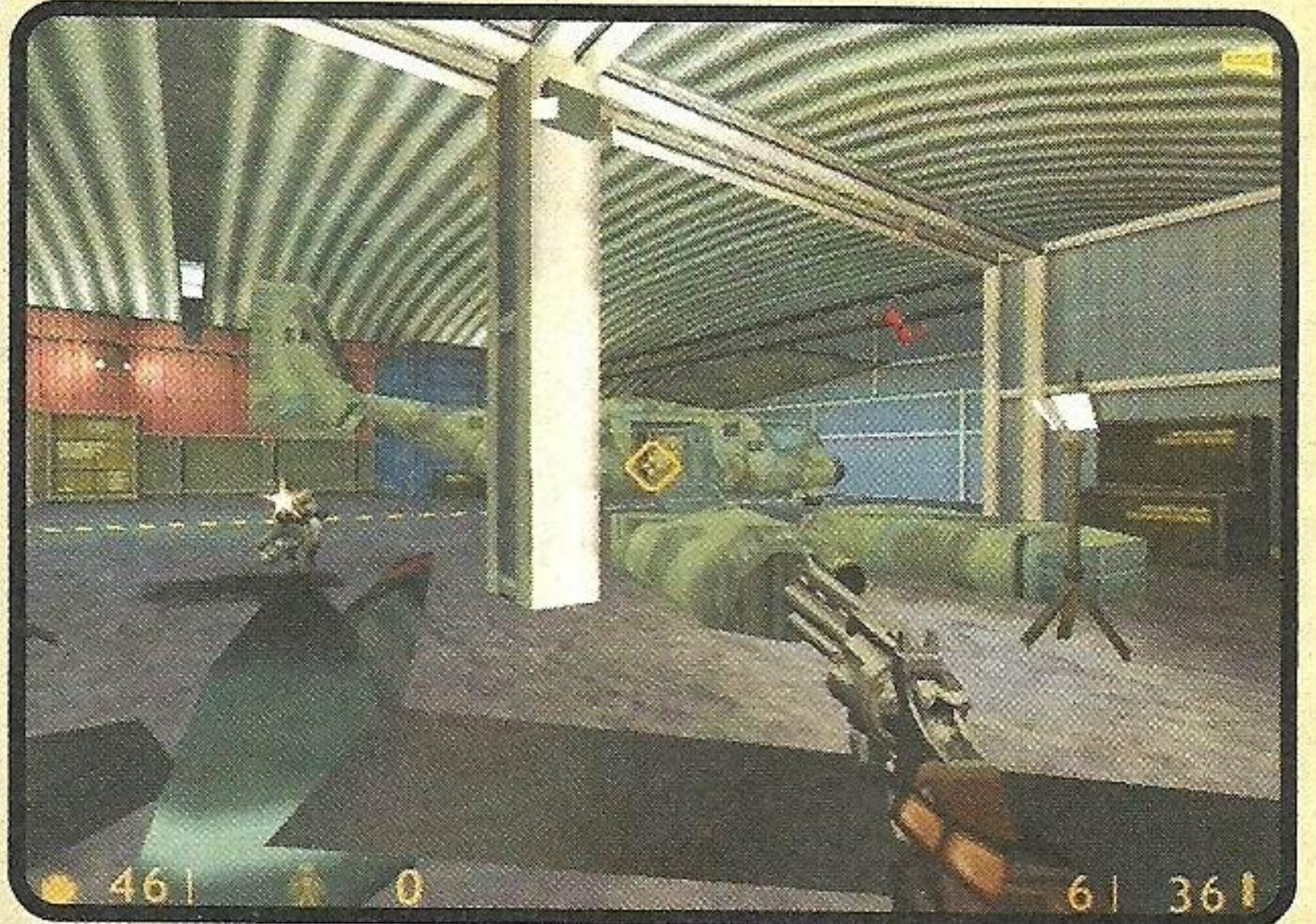
HALF LIFE w pewnym sensie jest najlepszą strzelanką FPP na Playstation 2. Wiem, że zepsułem Wam czytanie połowy recenzji, ale takie założenie musiało być na początku postawione. Choć trzeba przyznać, że już tutaj możecie być zaskoczeni.

HALF LIFE jest na przykład lepsza od popularnej strzelanki z punktu widzenia pierwszej osoby pt. RED FACTION, mimo, że HL jest grą znacznie wcześniejszą. Na PCy wyszła już hektar czasu temu. Dziwne, nieprawdaż?

Scenariusz HL, do którego piłem wprowadzeniem do tej recenzji, jest dosyć zagmatwany. Może inaczej – z początku tylko zrozumieli. Zaczynasz grę jako Gordon Freeman, młody, dobrze zapowiadający się naukowiec. W tajnej bazie naukowej ma on dokonać rozszczepienia pewnego rodnika, na który trafiono ostatnio podczas prac kopalnianych. Rozszczepienie rodnika ma sprowadzić do laboratorium jakąś obcą formę życia. I jak to zawsze w historiach tego typu bywa – wszystko psuje się już na początku. Rodnik eksploduje i wysadza teleporter w powietrze, a wszędzie wokół zaczynają się pojawiać obce istoty. Mało tego! W obcych zamieniają się także pracownicy laboratorium. Od początku klimat jest nieciekawym. Nie dość, że wszędzie wokół „Meksyk”, to jeszcze sam go naważyłeś. Klimat budowany jest sprytnie – żeby wziąć udział w eksperymencie musisz przeleźć przez całe laboratorium (kilka pięter) i pogadać ze znajomymi. Potem własnoręcznie wsadzasz rodnik do rdzenia i w czasie eksplozji na kilka sekund teleportuje Cię na planetę kosmitów. Otoczenie zaczyna być chore. Jeszcze przed chwilą kumple, gadki w bufecie i piękne laboratorium, teraz uczyniłeś z niego pobojowisko, wszędzie poprzygniatane i porozrywane ciała kumpli i kosmitów. Zewsząd dochodzą jakieś obrzydliwe dźwięki, a Ty nawet nie masz broni. Koszmar. Pogaszone światła, rozbity elektryczności. Fajnie. A Ty musisz teraz dotrzeć na powierzchnię i znacznie dalej. Od tego momentu tracisz panowanie nad scenariuszem.

HALF LIFE zaczyna polegać głównie na poszukiwaniu miejsc, w których jeszcze nie byłeś i mozolnym wybijaniu kosmitów. Autorzy pozostawili sobie wygodną furtkę w generowaniu i lokowaniu potworków w grze. Mówiąc po prostu – potwory ze swojej planety teleportują się w dowolne miejsca, niczym terminator wśród wyładowań elektrycznych. Stąd też nie ma reguły gdzie się pojawią – mogą dosłownie za Twoimi plecami. Tak czy owak, nie wiesz do końca, co robisz, ale gra jakoś toczy się dalej.

Wracając zaś do kosmitów – jest ich kilka rodzajów i doprawdy sprytnie opracowanych. Do jednych z moich ulubionych zaliczyłbym sprytnie

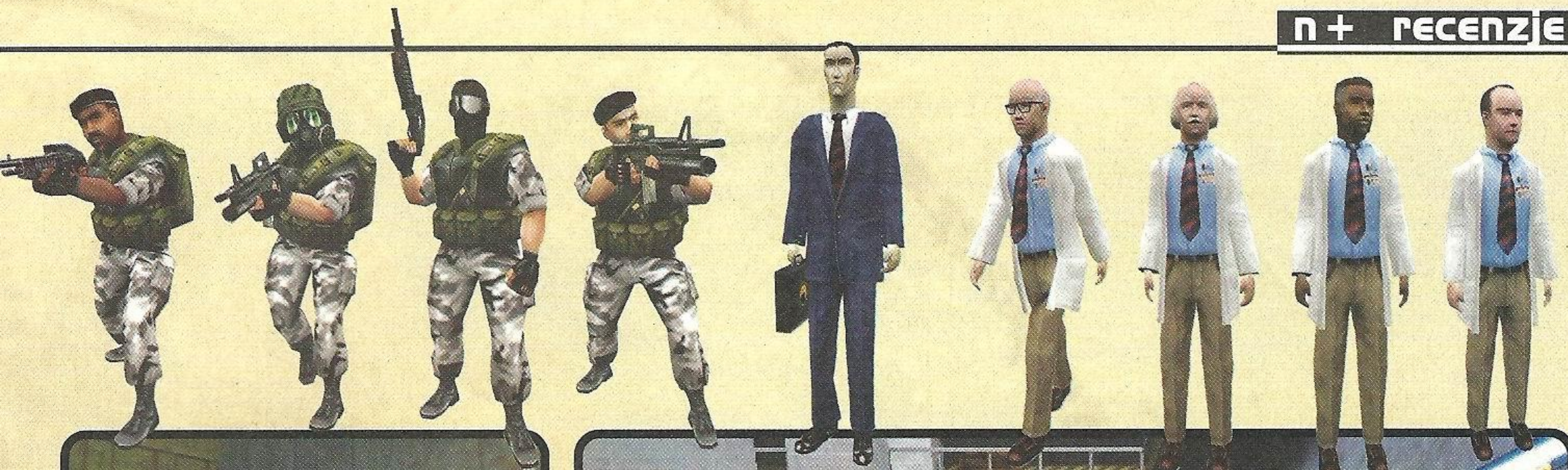


istoty, które zwieszają z sufitów jakby długie kable. Kiedy cokolwiek dotknie takiego „kable”, okazuje się on być długim językiem, który oplata Cię i z wolna wiezie ku rozdziawionej pod sufitem paszczy. To ostatnia szansa, żeby się wyswobodzić. Nie musicie próbować sami – autorzy nie oszczędzili nam widoku trawienia ofiary – kilkakrotnie w grze będziecie mieli okazję widzieć, jak potwór powoli winduje jakiegoś nieświadomego naukowca i nie będziecie w stanie mu pomóc. Brrr...

Oprócz szukania drogi, czeka Was nieco zabawy z elementami zręcznościowymi. Autorzy mieli zgrabne pomysły dotyczące tego, jakie zręcznościowe przeszkody można umieścić na drodze gracza. Pojawiają się ruchome platformy (pod pretekstem wind) i wielkie wiatraki, między którymi trzeba lawirować. Doprawdy – świetnie zaprojektowane, nie nudzące się poziomy. Cały czas coś innego. Podobnie rzecz się ma z typami broni. Każdy znajdzie coś dla siebie. Dla miłośników ręcznych robótek – łom. Dla pozostałych – granaty, pistolet, shotgun, karabin, a nawet broń obcych w formie wielkiej rękawicy. Jest w czym wybierać. Jako miłośnik strzelanek typu FPP, zawsze drzę na myśl o dwóch elementach – sterowaniu i celowaniu. Nie oszukujmy się – nic nie zastąpi klawiatury i myszki. Celowanie myszą, to poezja. Ale niestety – myszy do PS2 nie są u nas jeszcze dostępne, więc musimy sobie radzić w inny sposób. W przypadku HALF LIFE autorzy pomyśleli za nas i stworzyli opcję autocełowania. Wystarczy, że mamy jakiegoś przeciwnika w zasięgu strzału i patrzymy mniej więcej w jego stronę. To wystarczy, żeby broń sama wzięła go na cel. Wspaniałe rozwiązanie. Jednakże trzeba pochwalić autorów za coś innego. Po pierwsze szybkość gry – HALF LIFE jest doprawdy jeszcze raz szybsza od RED FACTION. Dzięki temu postaci zyskują naturalności, a akcja dynamiki. Wspaniała sprawa. Przesiadając się z niedawno ukończonego RF na HL, miałem wrażenie, że bohater jeździ na wrotkach! Drugim rozwiązaniem, za który należy się autorom HALF LIFE







medal, jest QuickSave. Wreszcie!!! QuickSave to opcja, która sprawia, że stan gry zapisuje się w ciągu sekundy i już możemy grać dalej. Jeśli zginie – zaczynamy od tego miejsca, w którym ostatnio zapisaliśmy grę. Nie musimy mówić, jak ważna jest to opcja w grach tego typu. Wspomniałem, że zapisywanie trwa sekundę (dostownie!). Jak to się dzieje? Dzieje się tak, ponieważ stan gry nie zachowuje się na karcie pamięci, tylko w pamięci RAM konsoli. Przez to, jeśli spadnie na osiedlu napięcie i wyłączy się Wam konsola, dane po QuickSave znikną. Żeby normalnie zapisać grę, trzeba wybrać inną opcję – oczywiście to także jest możliwe. Naprawdę – chwala autorom za quicksave i oby zagościła w grach na zawsze.

Jak można grać? Można się bawić w normalną wersję dla jednej osoby. Jeśli ktokolwiek z Was grał w komputerową wersję HALF LIFE, spostrzeże zapewne, że tekstury zostały lekko podciągnięte, a czasem nawet zmienione. Generalnie gra wygląda ładnie, a jej charakter graficzny jest bardzo spójny, przez co gra się bardzo przyjemnie. Drugą możliwością jest opcja Head-to-Head, w której dana jest nam możliwość pojedynkowania się z kolegą na jednym z dziesięciu dostępnych poziomów. Co tu dużo gadać: do ustawienia czas i liczba fragów, potrzebnych do zwycięstwa i jazda. Owszem – da się grać, ale tryb dla jednego gracza

przyćmił tę opcję zdecydowanie. Kolejny tryb, to Decay. Decay umożliwia jednemu graczowi kontrolowanie dwu postaci, na zmianę. Przeskakujemy między postaciami za pomocą przycisku select i wykonujemy zadania pomagając sobie (dosłownie) wzajemnie. Trzeba tu podkreślić, że wydarzenia z trybu Decay płynnie przeplatają się z wydarzeniami zwykłego trybu dla jednego gracza. Jeśli więc uda się Wam skończyć grę samemu, zanim zaczniecie Decay – będziecie pamiętać, co w danej chwili robiliście jako Freeman. Fajny klimat. Można także grać w ten tryb we dwie osoby, wtedy ekran będzie podzielony, a zadania wykonywane będą przez obu graczy jednocześnie. Gdyby szukać wad gry, będzie ciężko. Ale kilka się znajdzie. Zaczniemy od tego, że animacja czasem skacze. Nie tak, żeby się grać nie dało, ale widać, że coś jest nie tak. Może się to wiązać z faktem, że HALF LIFE w wersji na PS2 często się dogrywa, ale doprawdy przynajmniej skrócono czas tego procesu do długości, która absolutnie nie przeszkadza. Jeśli chodzi o grafikę mam nieco zastrzeżeń do sterylności otoczenia. Nawet brud jest jakiś taki porządný. Tekstury także – gdzie tylko się da. To trochę na fatwiaka, bo PS2 pociągnie jeszcze troszkę więcej detali. Powiadam – brył jest tylko tyle, ile to niezbędne. Reszta to teksturowe kanty.

Zalety? HALF LIFE daje popalić. Jest grą, w którą trzeba przyciąć, jeśli lubi się klimat z kosmitami i strzelaniem. Wydarzenia pokazano ciekawie, interesująco zaplanowano też poziomy. Możemy być pewni, że za każdym rogiem zobaczymy coś nowego, ciekawego. Nie ma za dużo myślenia – raczej trzeba się rozglądać. HALF LIFE jest po prostu świetnym produktem do



nieskrępowanej zabawy. Tak został zaprojektowany od „A” do „Z”. Poza tym broń, tryb Decay i ufoki – miódniusiennie. Powtórzę raz jeszcze to, od czego zaczęła się ta recenzja. Być może czasem zgubisz sens łażenia po korytarzach i wciskania czegoś, ustawiania, szperania. Ale gra posunie się do przodu i będziesz zadowolony. HALF LIFE to najlepsza jak dotąd strzelanka FPP na Playstation 2, z kilkoma fajnymi patentami ułatwiającymi zabawę, choć może ze zbyt sterylną grafiką.

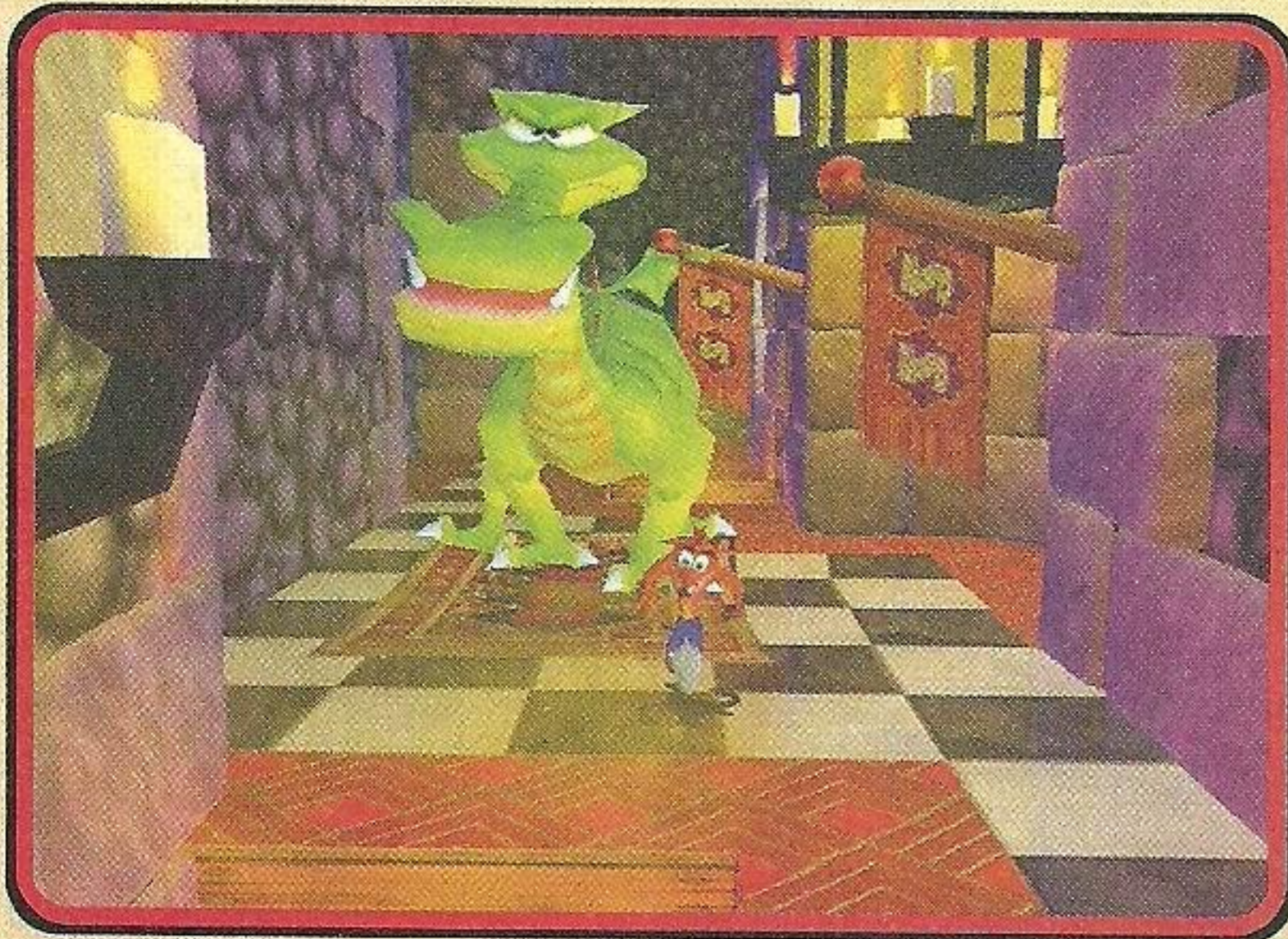
Grabarz



PlayStation 2 **8**

GRAFIKA	8	Wydawca:	Sierra
DŹWIĘK	9	Producent:	Gearbox
MIÓD	9	Liczba Graczy:	1-2
		Termin:	Listopad
		Wykorzystuje:	Dual Shock 2, Memory Card 8Mb





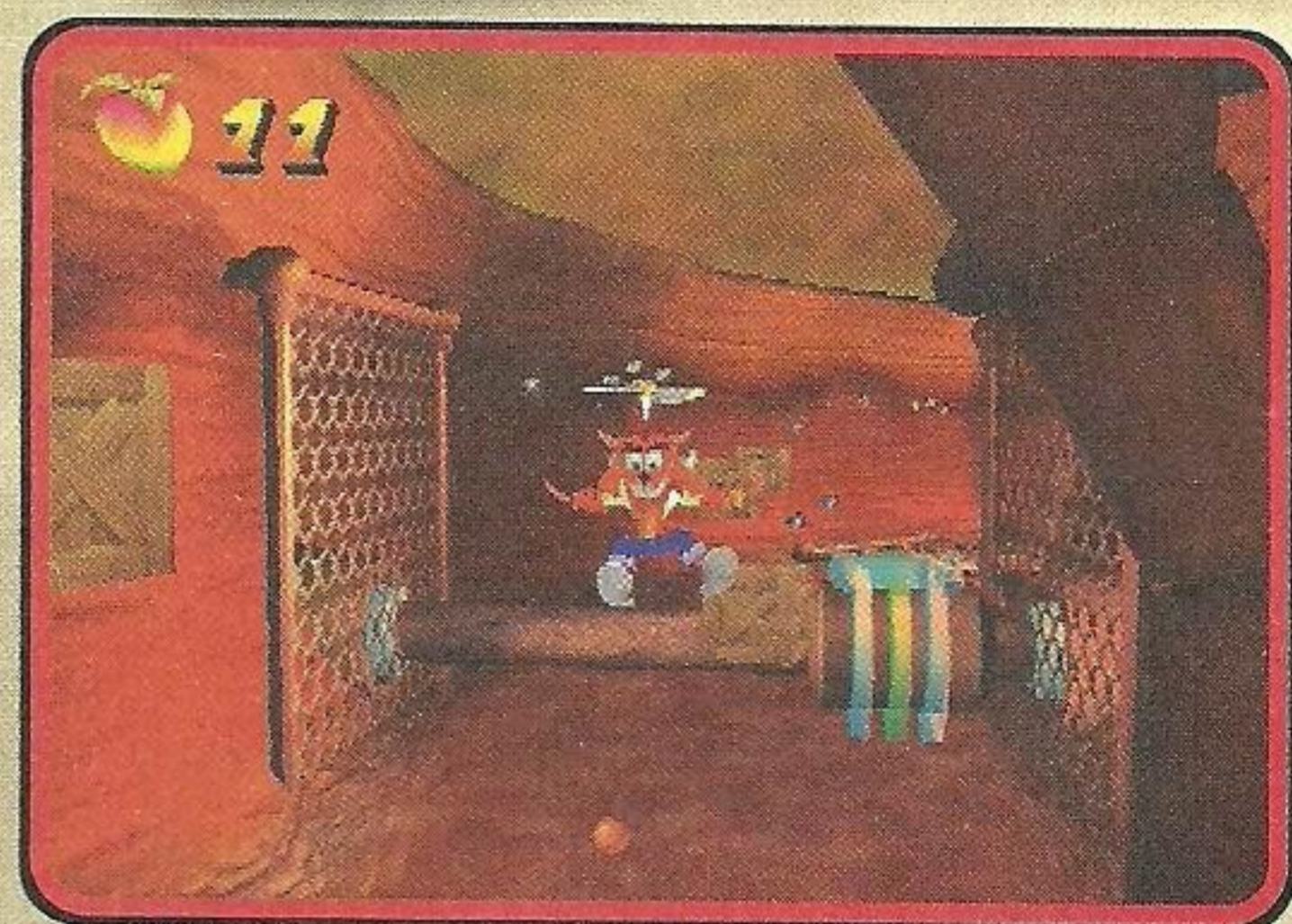
**Miodny, śliczny, przykuwający do pada na godziny? Czy nudny, brzydki i plamiący dobre imię poprzednich części? Tego dowiecie się już za chwilę. Tymczasem jedno jest pewne - Crash wrócił!**

**N**eo Cortex ma pecha. Crash jest nie do pokonania. Tym razem zły doktorek razem doszedł do wniosku, że zamiast walczyć z kurokradem po prostu będzie rządził światem. W tym dziele ma mu pomóc Crunch - kreatura, która jest niemalże lustrzanym odbiciem Crasha. Oprócz wrednego pyska, różni się od naszego starego znajomego także większą ilością mięśni. Nie ma co ukrywać, Crunch to zwykły steryd. Crunch nie grzeszy inteligencją, więc idealnie nadaje się do kopania tyłków przeciwnikom. Z pomocą przychodzą mu cztery przebudzone do życia istoty - starożytne maski, które posiadają moc ziemi, ognia, wody oraz powietrza. Zadaniem Crasha jest odnalezienie tych masek zanim zrobi to Crunch i zniszczenie czterech baz Cortexa znajdujących się w różnych częściach świata. W pełnej przygód podróży naszemu bohaterowi pomoże jego siostra Coco oraz, oczywiście, dobry brat Uka Uka o imieniu Uga Uga.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX to ciągle ten sam, megamiody i megazabawny Crash. Zmiana developera (z Naughty Dog na Traveller's Tales) nie wpłynęła na wygląd gry. W nowej wersji przygód Crasha nie dane jest nam doświadczyć żadnej rewolucji, nie ma mowy o żadnych permanentnych zmianach. Ciągłe mamy do czynienia z pseudo- trójwymiarową platformówką. Zasuujemy po nakazanej przez autorów drodze, zbieramy jabłka, skaczemy nad przepaściami lub unicestwiamy bossów (którzy, nie oszukujmy się, zawsze i tak wracają). Ciężko mieć za złe autorom wykorzystanie sprawdzonego pomysłu, skoro gra ciągle pozostaje bardzo miodna i na pewno przykuje wielu na długie godziny.

Oczywiście, znajdziemy kilka nowinek. Pierwszą są etapy, w których gramy jako Coco - siostra Crasha. Posiada ona niemal te same umiejętności, co brat, a jednak robi wszystko na swój kobiecy (jeśli można tak powiedzieć) sposób. Ponadto w nowym CRASHu znajdziemy masę etapów, w których pokierujemy jakimś zabawnym urządzeniem. Czasem jest to mała terenówka, miniaturowa łódź podwodna lub samolot, a innym razem kula, w której biega sobie Crash.

Etapów w grze znajdziemy 30, a przechodzenie ich jest wielką przyjemnością. Cały czas dzieje się coś nowego. Na przykład zaczynamy etap od szaleńczej jazdy wagonikiem w kopalni. Następnie kontynuujemy wędrówkę na piechotę, by



po drodze zaliczyć etap bonusowy, gdzie oczywiście zbieramy jabłka. Dalej rozgrywka przebiega w standardowy sposób. Do tego co jakiś czas nasi bohaterowie dostają nowe umiejętności, które przydają się podczas dalszych poziomów (na przykład skradanie się, żeby nie „obudzić” paczek z ładunkami wybuchowymi). Oprócz tego na każdym etapie pokrywano różne kryształy, a ich skompletowanie na pewno stanie się zadaniem godnym fana platformówek.

Elementem zdecydowanie odróżniającym CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX od poprzednich części jest docelowa platforma, a co za tym idzie, dużo lepsza szata graficzna. Od razu wspomnę, że nie powali Was ona na kolana. Nie znajdziemy tu aż takiej rewolucji, jak między METAL GEAR SOLID na PS One i PS2. Ale na pewno o oprawie wizualnej gry nie można powiedzieć złego słowa. Jest bardzo ładna i szczegółowa, a animacja nie siada nawet na moment. Szczególnie fajnie dobrano kolory w niektórych etapach, dzięki czemu wszystko wygląda bardzo plastycznie i tworzy odpowiedni klimat. Szczerze mówiąc nie spodziewałem się niczego więcej i jestem w pełni usatysfakcjonowany. Także muzyka została fachowo

dobrana - stanowi po prostu doskonały (a co ważne - nie drażniący) podkład do wydarzeń, które mają miejsce na ekranie telewizora.

CRASH BANDICOOT na PlayStation 2 to gra bardzo przyjemna i starcząca na dosyć długo (ukryte kamienie, bonusy). Może nie jest przełomem, ale ciężko jej cokolwiek zarzucić. KLONOA 2 ukończona? No to do dzieła, Krasz czeka.

Nolster



PlayStation 2 **8**

GRAFIKA	8	Wydawca:	Universal
DŹWIĘK	8	Producent:	TTales
MIÓD	8	Liczba Graczy:	1
		Termin:	Listopad
		Wykorzystuje:	Dual Shock 2, Memory Card 8Mb





Założenie jest takie: jeśli ktoś jest niewidzialny, to znaczy, że przepuszcza fale świetlne. Nie zakrzywiają się one na nim, ani nie odbijają. W takim razie nie zatrzymują się też na siatkówce oka. W takim razie niewidzialny człowiek jest ślepy jak kret!

Mutacje jakie spotykamy w Universum Marvela są jeszcze bardziej pokręcone i nierealne. Nie mniej jednak wnikać. Chętnie za to podzielę się z Wami opinią na temat X-MEN: MUTANT ACADEMY 2. Od razu dodam, że gra jest niezła nie tylko jak na sequel, ale w ogóle, jako oddzielny produkt. Założenia są takie, że spotykamy następujących podstawowych x-menowych zawodników: Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Mystique, Toad, Sabretooth, Magneto, Rogue, Forge, Nightcrawler oraz Havok. Dodatkowo dwóch jest ukrytych. Kto? Zdziwicie się, ale Boskonovich z TEKKENA wysiada. Postacie te spotykają się na arenie, by potrenować albo złożyć sobie skórę. Jak to w mordobiciach. Domyślam się jednak, że najbardziej interesują Was dwie rzeczy: jakość prowadzenia postaci i grafika. Zaczniemy od grafy. Wszystko dotyka już gdzieś tam w oddali maksymalnych możliwości PSOne. Postacie zawodników są trójwymiarowe, a nawet poruszają się na częściowo trójwymiarowym tle. Bardzo ciekawy efekt, bo tak naprawdę, to do końca nie masz pewności gdzie kończy się 3D, a zaczyna tapeta. Niemniej gra rozgrywa się w środowisku udającym tylko 3D - postacie są takie, część tła też, ale poruszać się można tylko w jednej płaszczyźnie (tył, przód, dół, góra). Poza tym w porównaniu z poprzednią częścią poprawiono wygląd niektórych postaci dodając im ciekawsze tekstury i efekty świetlne. Ciężko też się czepić projektów aren - choć nie spodziewajcie się cudów grafiki, to doprawdy wyglądają elegancko.

Jeśli chodzi o grywalność, to metoda wklepywania technik specjalnych, a nawet combosów oraz taktyka są niemal żywcem wzięte z serii STREET FIGHTER. Dominują ćwiartki kręcone w przód albo w tył oraz jak najdłuższe combosy zakończone jakimś efektownym superem. Tu oczywiście ukłon w stronę Capcom - rozblysk na cały ekran można uzyskać niemal co piątą technikę, a na koniec obowiązkowo - odpala się automatycznie. Jest zatem widowiskowo. Oczywiście wygrywają ci, którzy lepiej opanują długie combosy i ci, którzy country mają w jednym palcu.

# X-MEN MUTANT ACADEMY 2



Wierzę, że da się grać w tego typu gry, bo ludzie grają, ale ja nienawidzę kiedy technika ma kłatkę animacji. Na przykład kopniak: noga zgięta, a potem noga wyprostowana. Kij mu w oko, że zabiera mało energii, ale wyprowadzenie combosa, w którym nawet nie wiem czym uderzam to połowa radochy na minus. Takie odnoszę wrażenie. Warto przy okazji wspomnieć o wyważeniu postaci. Jest dobrze, ale nie jest najlepiej. Znajdą się bez trudu dwie-trzy postacie, które są tak tanie, że przejście gry nimi nie daje zbyt wielkiej satysfakcji (pozdrowienia dla Rogue). Z drugiej jednak strony każdy kto interesuje się komiksami o X-MEN pamięta takie odcinki, w których nasi bohaterowie naładowali się tak, że nawet autorom historyjki zabrakło pomysłu czym ich ruszyć. Podaję to jednak raczej jako ciekawostkę, niż usprawiedliwienie autorów.

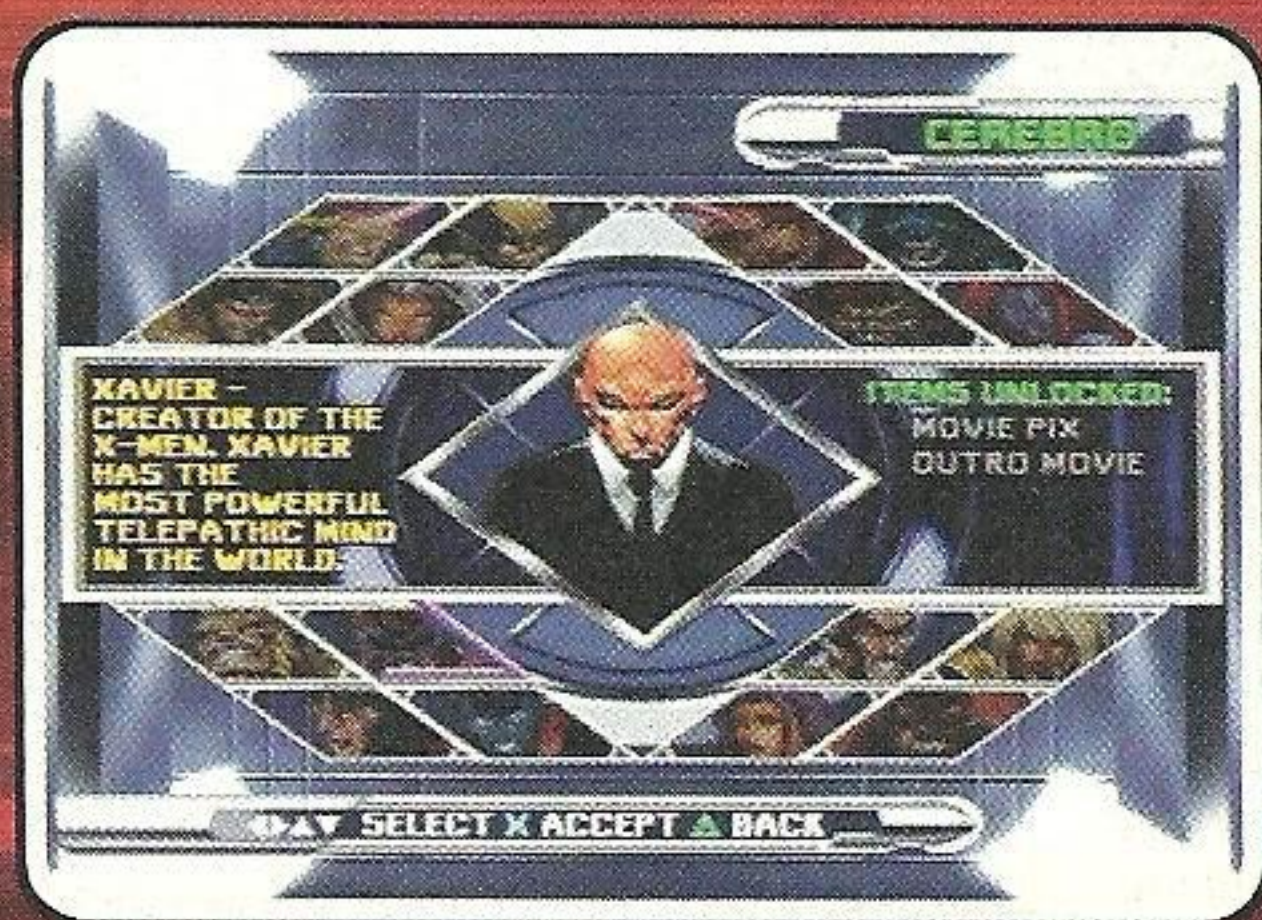
Macie zatem wizję gry. Należy podkreślić, że walka, to nie wszystko. X-MEN: MUTANT ACADEMY 2 zawiera sporo

dawek dodatków. Polecam rozbudowaną opcję treningową, gdzie można z wybraną postacią trenować wszystkie dostępne jej zakodowane combosy i techniki - czysta przyjemność. Można zabawowo klepać się z komputerem. Z kumplem oczywiście także. Ciekawostką jest także opcja Cerebro. Jest to nic innego, jak galeria, w której autorzy zawarli kilka fotek i dodatków dotyczących każdej z postaci. Jeśli dodatkowo wystąpiły one w filmie X-MEN, to od razu dostaniecie do niej po kilka koncepcji postaci, a w przypadku Wolverine'a nawet szkice jego syntetycznego endoszkieletu.

Gdyby zatem przyszło mi tę grę oceniać, a właśnie ma to miejsce, napisałbym tak. Dla miłośników mutantów profesora Xavier X-MEN: MUTANT ACADEMY 2 jest grą doskonałą. Mnóstwo postaci, sporo dodatków, gra nie jest trudna. Jest to także dobra druga część - ucziwie zarabiająca na sobie.

Jednakże znam wiele ciekawszych zabawowych mordobici, które na PSX/PSO wyglądają i spisują się lepiej. W dziedzinie 2D choćby STREET FIGHTER, a 3D BLOODY ROAR 2.

Grabarz



PlayStation

7

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Activision  
Producent: Paradox  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Październik

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Ostatnio okazało się, że nawet jeśli coś nie jest mumią, może się nią stać. Z jednej strony zwłoki świętej Krystyny okazały się nie być cudem, tylko zwykłą mumią. Z drugiej stwierdzono, że posąg mnicha w Tybecie jest być oblanym złotem ciałem nieszczęśnika.

**P**rzynajmniej Imhotepowi nie grozi żadna nadinterpretacja. Mumia powraca i dosłownie, i w przenośni. Tak to już bywa w przemyśle elektronicznym, że skoro tylko pojawi się film, który w kinie cokolwiek zamąci, zaraz też mamy grę. W THE MUMMY RETURNS wcielmy się w dwie postacie: Imhotepa i Ricka O'Connella, któremu zgubił się gdzieś synek. Każda z postaci ma po jedenaście poziomów i właściwie trzeba skończyć wszystkie dwadzieścia dwa poziomy, żeby gra miała sens.

Siódemka, którą widzicie w ocenie, jest bardzo słaba i wniosek stąd oczywisty - THE MUMMY RETURNS nie jest hitem. Widać to zresztą od razu po włączeniu gry. Zamiast intryga - literki przesuwające się na tle dymu. Chcesz to przewinąć? Ok. Zaczyna się filmik, w którym rozmawiają bohaterowie. Przewinąć? Niestety nie. Przewiną się podpisy i głosy rozmowy, ale gestykulujące postacie wciąż będą spokojnie robić swoje. Pomarudziłbym jeszcze na długi czas dogrywania w czasie gry, skoro już jestem przy szczegółach technicznych. Poza tym grafika i praca kamery także nie stoją na najwyższym poziomie. Nie zawsze da się zobaczyć to, co by się chciało. Fakt ten nie przeszkadza do momentu, w którym zaczynają się elementy zręcznościowe i platformerowe, bo gdy to się już stanie... nie jest przyjemnie.

TMR to gra, w której chodzi o zwiedzanie korytarzy i kombinowanie z typowymi przygodowymi łamiągówkami. Tam czegoś poszukaj, tu coś przynieś. Dobra. Recenzję tę zacząłem nieco odwrotnie, czyli od kwestii technicznych, żeby mieć z głowy elementy liche albo sztapowe. Teraz o tym, czemu grając w THE MUMMY RETURNS można się nieźle zabawić.

Otóż postacie Imhotepa i Ricka nie dość, że różnią się lokacjami, w jakich się poruszają, to działają w zupełnie inny sposób. Rick to człowiek czynu: skacze, lata, kombinuje, walczy mieczem, strzela, wysadza w powietrze. Zwiedzanie z nim egipskich ruin, to jak zabawa

# THE MUMMY RETURNS

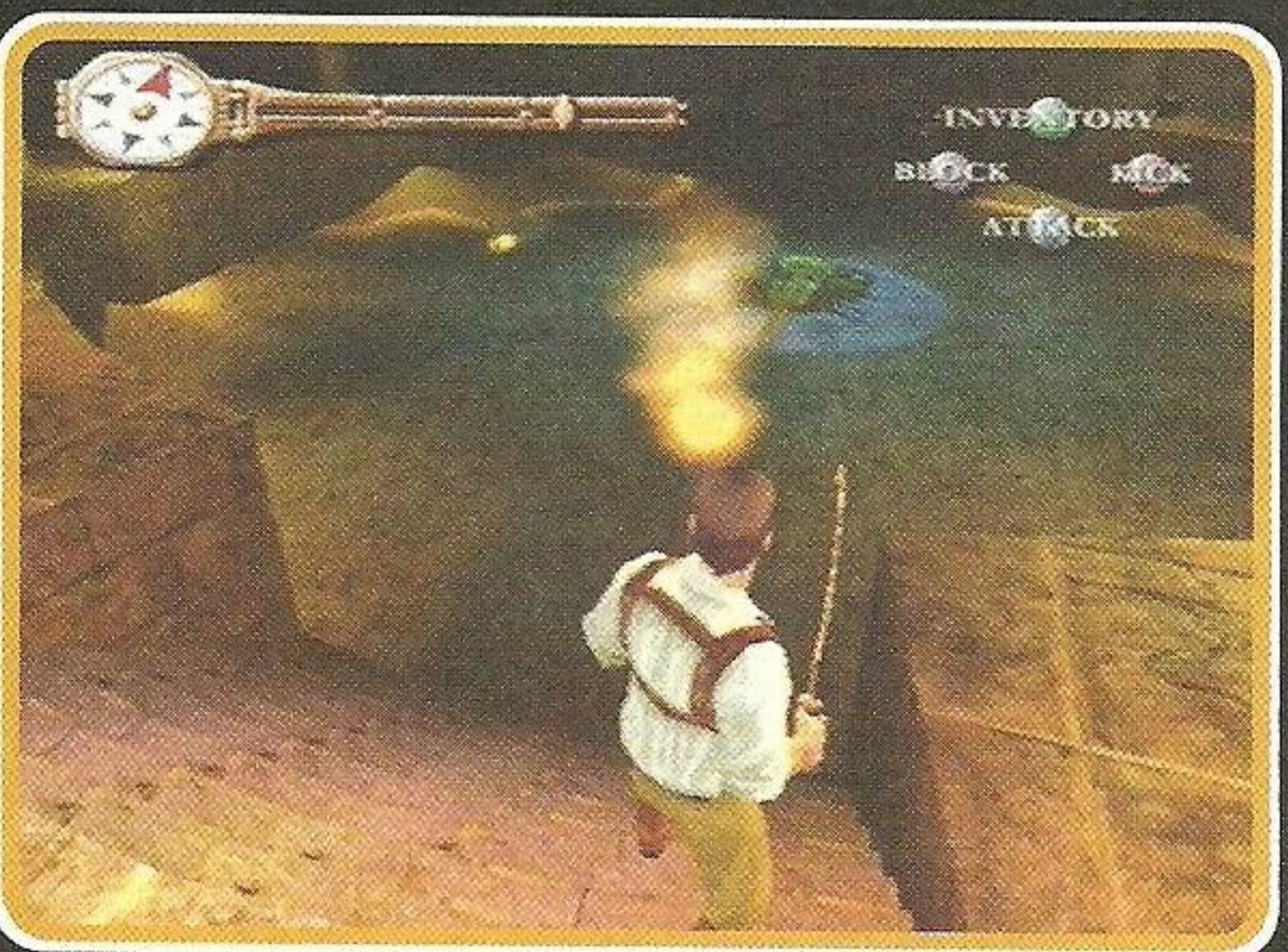


pięciolatka, którego na noc zamknęli w muzeum: brzęk szkła, huk dynamitu. Inaczej działa Imhotep. Kiedy wydostaje się ze swojego mumiowego kokonu, wygląda jak kupa zmurszałych ścięgien, w którą ktoś wlepił dwoje oczu. Wystarczy jednak chwila, żeby znalazło się dwóch chętnych dawców dusz. Tak, tak - miodniński jak stado rozpędzonych napoleonek motyw z SOUL REAVER powraca! Można lekko przeciwnika skopać i zabrać mu duszę! Super! Mało tego - Imhotep może także rzucać czary. Jeśli znajdzie czarę z magicznym pergaminem, uczy się czaru i potem go rzuca kiedy chce. Wyssanie dusz, to nasz czar bazowy.

A potem? Na przykład obudzenie wszystkich mumii w okolicy. Hiihi - zabawa. Natomiast Imhotep idzie jak transporter opancerzony. Im więcej energii, tym bardziej kupa ścięgien przypomina człowieka. Fajny efekt. Idziesz więc przez świat, spoglądając z wyższością na wszystkich tych, których zaraz skubniesz. Fenomenalna sprawa. Różnica między tymi dwiema postaciami jest niemal namacalna. Wypada wspomnieć, że wprawdzie głosów wszystkim głównym postaciom w grze nie użyczyli aktorzy z filmu, to jednak brzmia bardzo podobnie do Frasera, Weisz i reszty. W ogóle dźwięk w THE MUMMY

RETURNS to osobny rozdział. Poza wspomnianymi dialogami jest jeszcze muzyka i dźwięki. Tworzą one klimat wręcz doskonały i doprawdy, gdyby jeszcze grafika była nieco lepsza, dźwięk byłby wielkim filarem tej gry, tak jak w przypadku TENCHU na PSX. Nie wspominałem o dodatkach: jako bonus znalazł się między innymi trailer filmu „The Mummy Returns” na video i dvd. Dla smakoszy. Reasumując, najbardziej irytującym elementem w THE MUMMY RETURNS jest kamera. Czasem ustawia się zbyt daleko, by móc przysmyrzeć dokładnie. Np. na platformę nad przepaścią. Na drugim miejscu sterowanie postacią - niedokładne, na mniej-więcej, często losowe. Niestety. Na trzecim długi czas dogrywania. Plusy - szeroko pojęty klimat. Muzyka, otoczenie. Drugie miejsce - wysysanie dusz. Trzecie - dwie postacie do obrobienia. Końcowa decyzja, jak zwykle, należy do Was. A ponieważ nowego TOMB RAIDERA na razie brak...

Grabarz



PlayStation 2 **7**

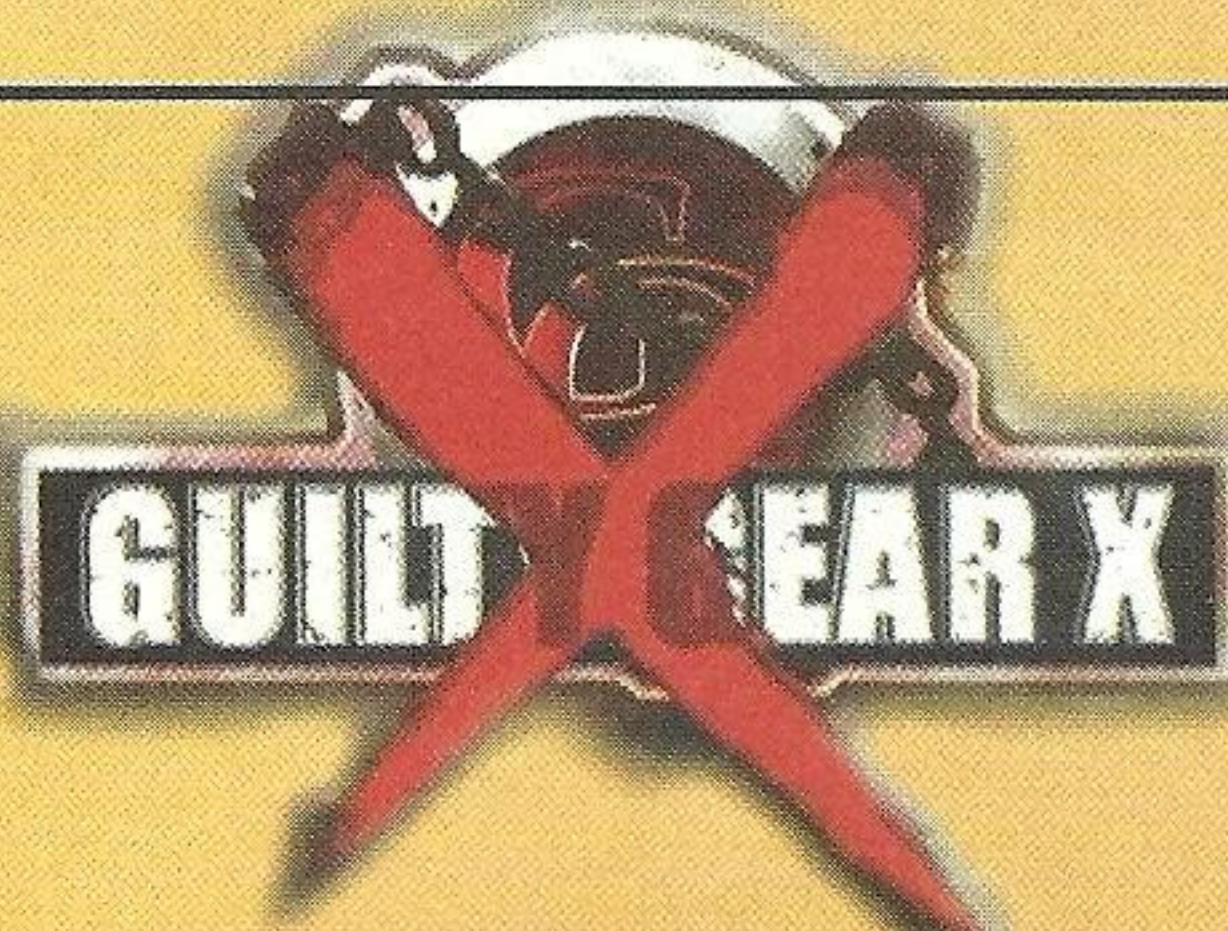
GRAFIKA **6**

DŹWIĘK **9**

MIÓD **7**

Wydawca: Fox  
 Producent: Egn  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Listopad  
 Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb





**Konwersja GUILTY GEAR X wywołała w Japonii sporą sensację - jeszcze w salonach gier to mordobicie doczekało się statusu kultowej pozycji. Jakie szanse na powtórzenie tego w domach?**

**M**yszę, że spore. Do naszej dyspozycji oddano trzynaście postaci plus trzy dodatkowe. Oczywiście różnią się one od siebie w dość znaczny sposób: nie brakuje małych/szybkich, wielkich/wolnych i wyśrodkowanych. W sam raz, aby odnaleźć kilka, które przypasują. Bohaterowie walczą bronią białą - w ruch idą miecze, pały, maczugi i inne cacka służące do rozpruwania i klucia. System opiera się o cztery przyciski: pięść, kop i dwa cięcia. Garnitur ciosów jest spory i naturalnie nie brakuje counterów, combosów i super-

combosów. Zresztą te dwa ostatnie są właśnie podstawą: trzeba dorwać przeciwnika i władować mu potężną serię.

Myszę jednak, że gra nie jest tak głęboka, jak zbliżone tematycznie pozycje oferowane przez Capcom (te dokładne co do piksela kolizje obiektów w SF3 czy miliard postaci i opcji w SFA3 oraz w CVSSNK2) i niesie w sobie sporą dawkę efekciarstwa. Choć naturalnie nie można jej odmówić wielu cech wyróżniających ją z tłumu. Aerial Rave to tuczenie wyrzucanych w powietrze przeciwników, Faultless Defence umożliwia blokowanie przy wykorzystaniu pola siłowego, a Roman Cancel to naturalnie przerwanie ataku i zmylenie przeciwnika. Jest także supermocny cios, który napsuje przeciwnikowi sporo krwi - coś w rodzaju maksymalnego supera. Zabiera on jednak całą energię comba i nie można już później odpalać superów, ale gdy trafi, to naprawdę potrafi zabić.

Ponieważ jest to klasyczna konwersja z automatów, nie znajdziemy tu wielu opcji. Ot, klasyczny Arcade, Survival, Trening i Versus. Gra

wygląda identycznie na obie konsole - czyli rewelacyjnie! Guilty Gear X to najładniejsza bijatyka, a może i w ogóle gra 2D, jaka została opracowana na konsole. Capcom powinien się uczyć. Dlaczego? Otóż grafika wyświetlana jest w wysokiej rozdzielczości. Bohaterowie nie są podciągnięci do niej przez powiększanie, ale zaprojektowano ich i narysowano w taki sposób od podstaw. Widać wszystko - grymasy na ich twarzach, czy drobne szczegóły na ich ubraniach. Postacie nie są bezmyślnymi kalkami z innych gier, widać, że projektanci mieli swoją wizję. Także animacji nie można niczego zarzucić - jest bardzo płynna, śliczna



i efektowna. Również areny zostały zaprojektowane ze smakiem i znanstwem - animowane fragmenty otoczenia znakomicie komponują się z resztą tworząc niepowtarzalny klimat. Dźwięk nie zawodzi, choć muzyce daleko do ostatnich capcomowskich wariacji, które mnie urzekły. Ogólnie jednak jest OK. GGX to wyjątkowa pozycja: nie Capcom, nie SNK, a jednak kapitalna bijatyka 2D. A w dodatku także na PlayStation 2! Wszyscy fani gatunku - do padów, a i innych zachęcam do sprawdzenia gry. Choćby po to, aby obejrzeć fantastyczną grafikę 2D.

Gulash



PS2 i DC

8

- GRAFIKA 9
- DŹWIĘK 7
- MIÓD 8

Wydawca: Virgin  
 Producent: Sammy  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Listopad  
 Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, BMB, VMU

A takie Neo-Geo od kilkunastu lat jest podstawą większości salonów gier - zarówno tych kilkupiętrowych w Japonii, jak i w Polsce. Mimo że procesor tej maszynki ma tylko 16 bitów, nie ma sobie równych pod względem liczby gier działających w oparciu o ten system.

**P**przed nami konwersja blisko trzyletniej gry. Pierwotny hulał w salonach na wspomnianej 16-bitowej platformie Neo-Geo, tak więc nie ma co się spodziewać rewolucji. Na szczęście gra ma sporo zalet: bardzo charakterystyczne i ciekawe postacie, sporo ciosów, klimat Japonii z początku wieku oraz to, że pod wieloma względami przypomina serię Samurai Shodown, która ma sporo fanów także i u nas. Kilkanaście postaci, dorobiona na siłę fabuła o Bramie Piekieł, którą trzeba zamknąć, kilka trybów gry i spora miodność - to wszystko oferuje LB2. Wzorem EX'ów lub Groove'ów w grach Capcomu oprócz postaci wybieramy także styl walki spośród trzech dostępnych: power, speed i EX. Pierwszy bazuje na sile - ciosy postaci zadają więcej obrażeń, dostępne są także super-combosy.

# LAST BLADE 2 HEART OF THE SAMURAI

Speed daje większą szybkość, a także możliwość łączenia lekkich ataków w groźne kombinacje. Tryb EX z kolei łączy w sobie oba pierwsze style, ale nasza postać przy kontakcie z bronią przeciwnika fapie więcej obrażeń. Są także specjalne comba dostępne tylko w tym trybie. Gra jest dość zróżnicowana - niektóre postacie czują się lepiej w specyficznych trybach, mają także właściwe dla nich ciosy. System wykonywania ciosów jest zbliżony do innych gier SNK, tak więc weterani nie powinni mieć kłopotów. Na arenie zaś jest dokładnie tak, jak się tego spodziewacie - klasycznie do bólu.

Grafika jest bardzo ładna i stylowa. Postacie są bardzo anime'owe, a ich animacja prezentuje się zaskakująco dobrze. Pamiętajmy, że to konwersja z 16-bitowego sprzętu! Choć tła są mało interaktywne, to dobrze spełniają swoje zadanie: w końcu są tylko tłami do zmagania naszych bohaterów. Za to muzyka wydała mi się miejscami zbyt pompatyczna i napszona. Z drugiej zaś strony postacie wypowiadają sporo kwestii i ładnie jęczą. Ogólnie oprawa robi dobre wrażenie - jest poprawna, ale nic ponad to.



LAST BLADE 2 nie jest w żaden sposób rewolucyjną pozycją (jak choćby GGX pod względem ostrej jak brzytwa grafiki), ale na pewno solidną i bardzo stylową. Jeśli czytasz tę recenzję, to są spore szanse, że: a) masz Dreamcasta, b) lubisz takie gry, c) szukasz czegoś fajnego na kilka najbliższych wieczorów. Sprawdź GGX, a potem LB2 - nie zawiedziesz się.

Gulash



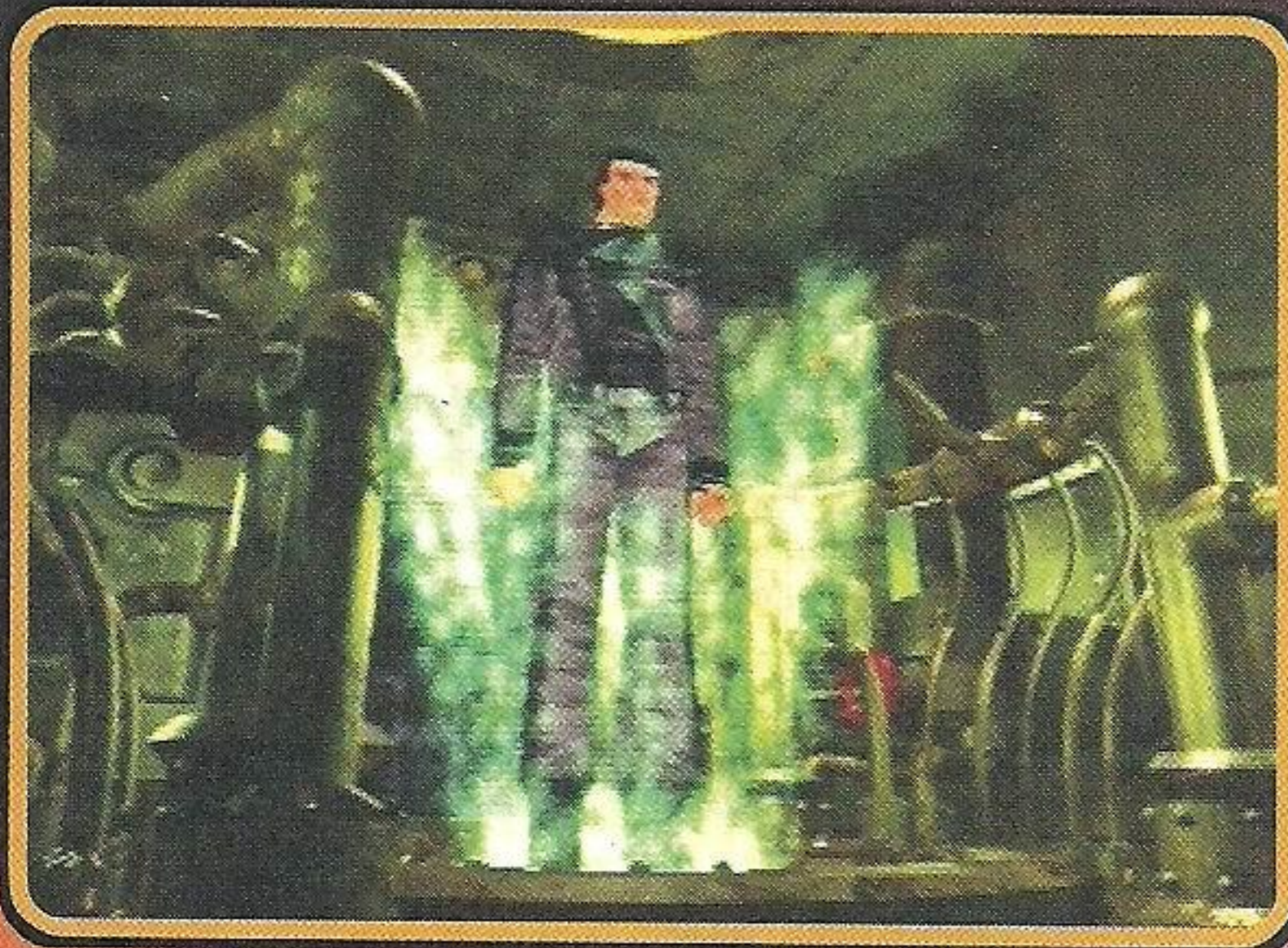
Dreamcast

7

- GRAFIKA 7
- DŹWIĘK 6
- MIÓD 7

Wydawca: Agetec  
 Producent: SNK  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Listopad  
 Wykorzystuje: VMU





**MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION** określany jest mianem RE-klona. Jednak to, że posiada kilka cech charakteryzujących sławną serię zombiakach i ich prześladowcach nie powinno od razu wywoływać uśmiechów na Waszych ustach.

# MARTIAN GOTHIC

## UNIFICATION

**N**a początku ustalmy kilka faktów. W czasach, kiedy PSX jeszcze raczkował, zostaje wydana gra pod tytułem RESIDENT EVIL. Nikomu wtedy nie znany tytuł przywraca do świetności, zapominany już wtedy gatunek horrorów.

Powstaje wiele gier naśladowujących pierwowzór. W międzyczasie na PSX-a wychodzą kolejne, coraz lepsze, części RE.

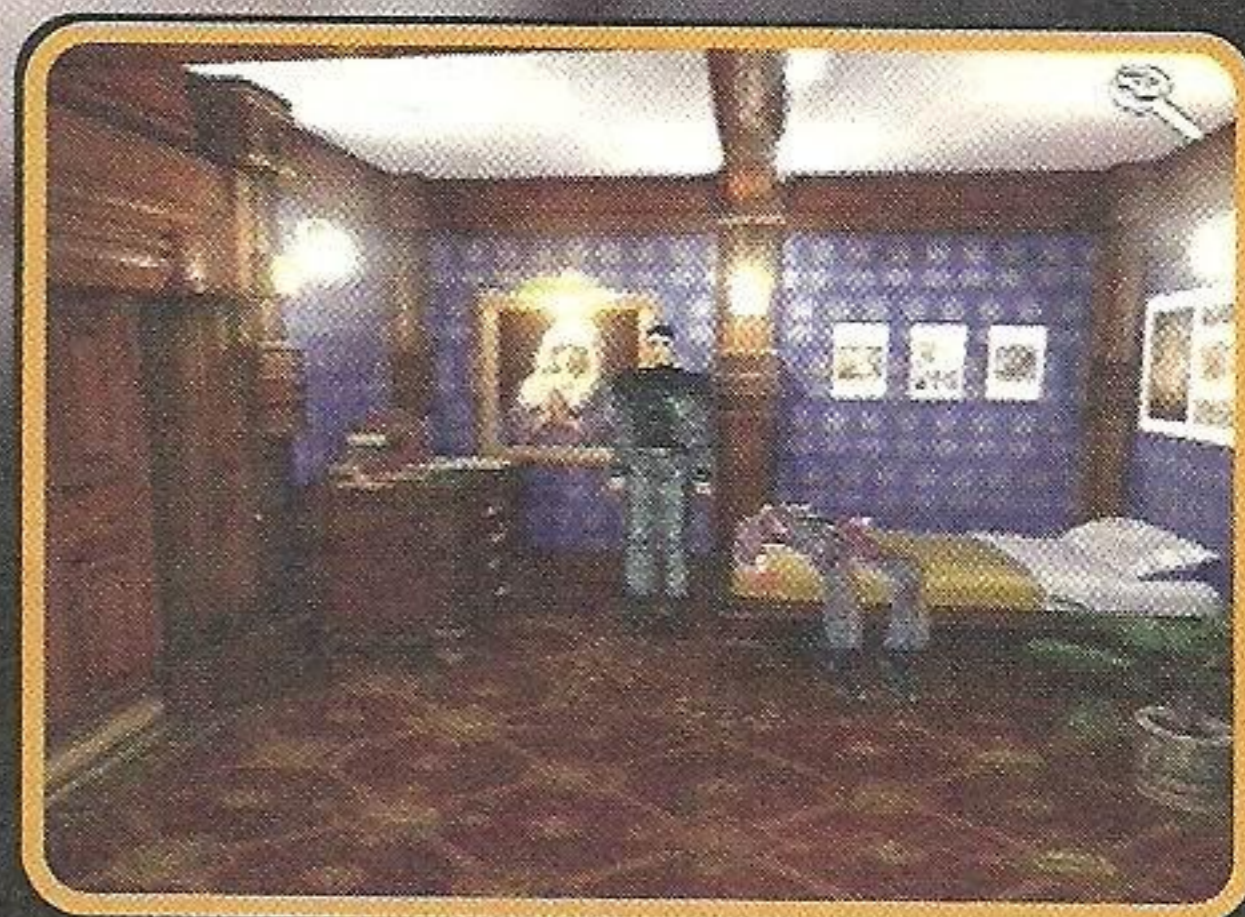
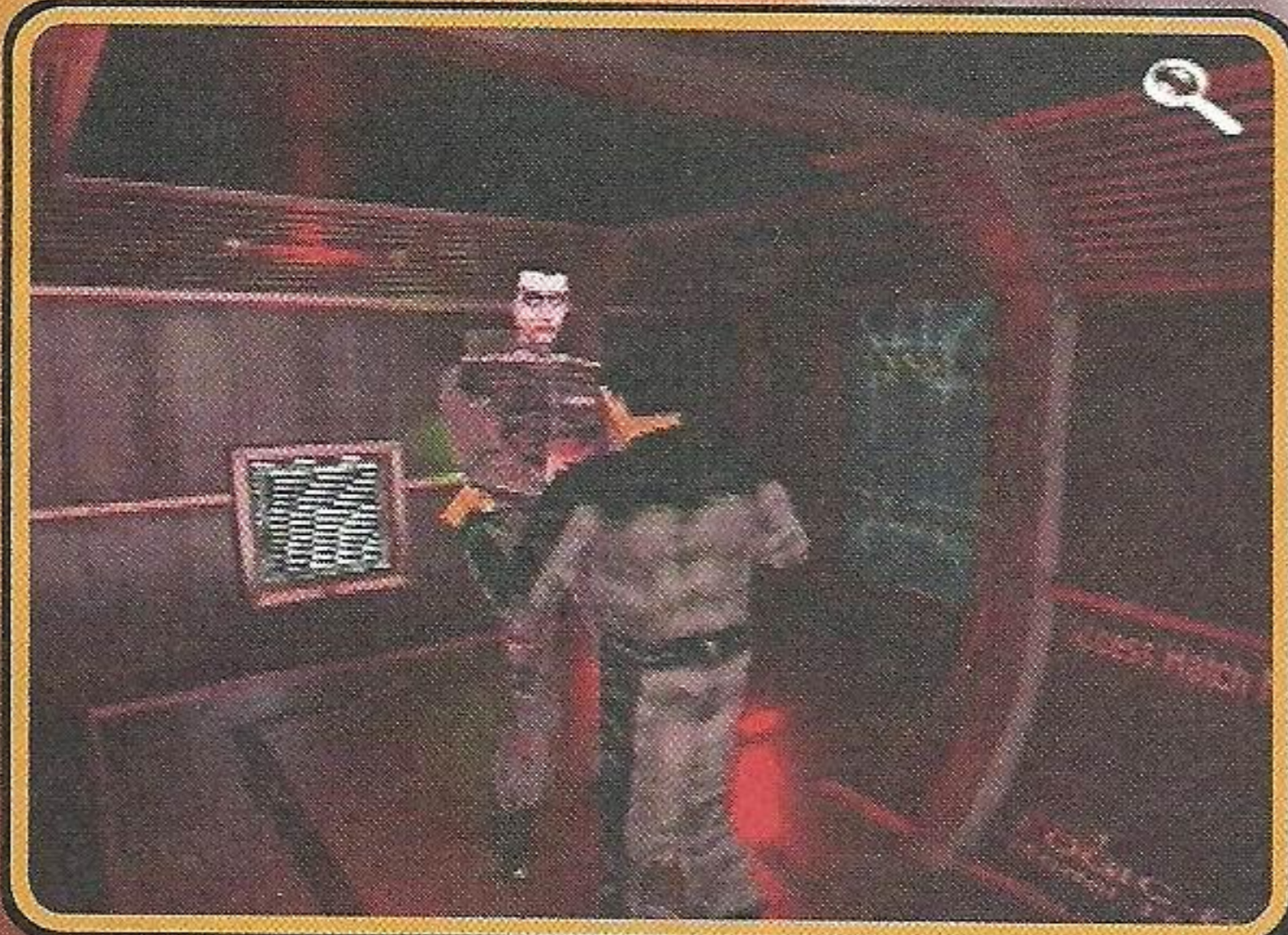
Mamy rok 2001. Kiedy Capcom już dawno przeniósł się na platformy nowej generacji, Take2 i Talon Soft postanawiają wydać grę stworzoną przez Creative Reality pod tytułem MARTIAN GOTHIC. I tym tytułem dzisiaj się zajmujemy.

Akcja MG toczy się na Marsie. Vita Project to badania, które miały na celu odnalezienie życia na tej nieprzyjaznej planecie. Kiedy w końcu udaje się coś odnaleźć, kontakt radiowy z nie wyjaśnionych przyczyn urywa się. Po dziesięciu miesiącach zostaje wysłany zespół ratowniczy. W jego skład wchodzi trzy osoby: Kenzo Uji - pilot, Martin Karne - specjalista od zabezpieczeń, i naukowiec Diane Matlock. Podczas lądowania coś idzie nie tak i statek naszej grupy rozbija się niedaleko bazy. Zespołowi udaje się wydostać z opresji.

Kiedy bohaterowie docierają w pobliże zabudowań, rozdzielają się i każdy z nich wchodzi do środka osobną śluzą. Robią to w myśl tajemniczej zasady cechującej wszystkie horrory na konsolach. Zasada ta mówi: aby pozostać przy życiu trzeba trzymać się z dala od swoich towarzyszy.

Zostajemy jeszcze poinformowani, że tylko dwojgu spośród trójki dane będzie wyjść z tej przygody z nienagdyzionym mózgiem... Ups, żywym. I rozpoczyna się właściwa gra.

Graficznie gra wygląda jakby była tworzona za czasów pierwszego Residenta, a może nawet wcześniej. Rozdzielczość wyświetlanego obrazu jest po prostu



słabiotka, a liczba wielokątów, z jakiej zbudowane są postacie nadszycie mała. Łamanie i przenikanie się tych ostatnich jest na porządku dziennym.

Muzyka i dźwięki są cienkie jak podpaski najnowszej generacji. Aktorzy wypowiadający kwestie mówione przez bohaterów chyba spali przez większość sesji nagraniowej. Jednym słowem: nieciekawa oprawa. Akcja ukazywana jest w identyczny sposób jak w RE. Po prerenderowanych lokacjach przemieszczamy się trójwymiarowymi postaciami.

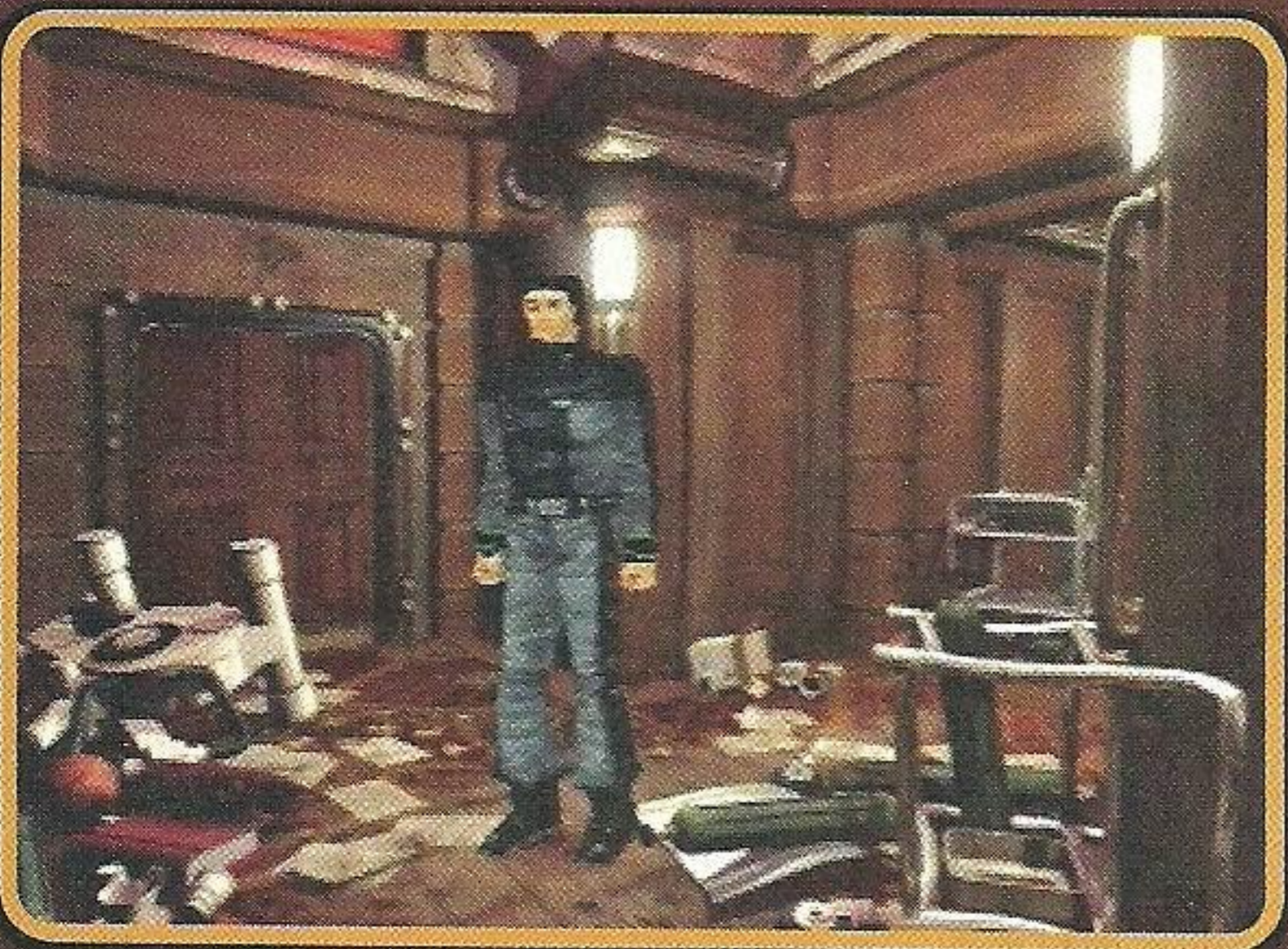
Możemy sterować każdym z bohaterów i przełączać się między nimi w dowolnym momencie. Towarzysze kontaktują się ze sobą za pomocą radia i przekazują sobie przedmioty dzięki rurom pneumatycznym. I jest to główna różnica między MG a RE. Tutaj musimy jednocześnie kierować trzema postaciami i organizować współpracę między nimi. Jeśli odnajdziemy jakąś kartę, to istnieje duże prawdopodobieństwo, że przyda się ona innej postaci. Środek ciężkości przesunięty jest z akcji na rozwiązywanie logicznych łamigłówek. Życie utrudniają nam zombiaki, które od czasu do czasu możemy spotkać na swojej drodze. Kiedy prowadzimy jedną postać ważne jest, aby reszta drużyny pozostawała w bezpiecznym miejscu. W innym wypadku jeden z

członków ekspedycji może zostać zaatakowany przez zombiaka. Wtedy na ekranie pokazuje się czerwony wykrzyknik nad imieniem towarzysza w niebezpieczeństwie. W takim przypadku należy się szybko na niego przełączyć i naturalnie go uratować. Jedyne, co zasługuje na uwagę to klimat.

W końcu dostajemy coś innego niż większość dotychczasowych horrorów na PSX-a. Akcja ALONE IN THE DARK, RESIDENT EVIL czy PARASITE EVE zawsze toczyła się w opuszczonym domu lub na ulicach miast. Tutaj dla odmiany mamy opuszczoną bazę badawczą. Choć opuszczoną to może za dużo powiedziane. Wszędzie walają się ciała martwych członków załogi i naukowców. Samych przeciwników na początku jest bardzo niewiele, a przez pierwszą godzinę grania żadna z postaci nie posiada jeszcze spluwy, więc jedyne, co pozostaje w momencie zagrożenia, to ucieczka.

W MARTIAN GOTHIC nie gra się źle. Jednak przedpotopowa oprawa wręcz odpycha od tego tytułu. Choć dla niez mordowanych fanów zombiaków i hardkorowców nie będzie to przeszkodą. Sayonara.

o.g



PlayStation

6

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 5

MIÓD 6

Wydawca: Take 2  
Producent: Talonsoft  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





W odniesieniu do opisywanej tutaj gry nasuwa mi się jedno słowo: konsekwencja. Autorzy Okage wprowadzili nas w świat karykaturalnej, ale niezwykle staranne i ładnej grafiki, dorzucili jeszcze sporą porcję humoru i zapakowali to w bardzo ładny rpg-owy papierek.

Jeżeli o samą konwencję rpg-ów chodzi, to grze nie można przyznać jakichś dodatkowych punktów. Klasyczne questy z pokonywaniem bossów, szlajanie się po nieprzyjemnych i nudnych dungeonach - ot to, co zwykle. Jednak oprawa oraz sama fabuła gry z pewnością do klasycznych nie należą.

Przygodę rozpoczynamy i kończymy, skoro już przy tym jestem, jako młody chłopaczek. Bohaterski i knąbny zawadiaka, który marzy o zdobyciu sławy i ręki pięknej księżniczki pytaście? No więc nie do końca. Nasz człowiek to zakompleksiony chuderłaczek, którym występuje się nawet młodsza siostra. Jest ignorowany przez niemal wszystkich i nie ma żadnych ambicji. Jak określa go jedna z koleżanek - to typ gościa wyrastającego na męża, który bez żadnego narzekania zjada zimne puree i nie ma problemów z tym, żeby jego żona szalała na zakupach wydając zarobione przez niego w pocie czoła pieniądze. Jednym słowem - niespecjalnie ciekawa postać. Aha - po jakichś dwóch godzinach gry rzuca go dziewczyna.

Chłopak mieszkają z rodzicami i siostrą w małym miasteczku. Wszystko biegnie sobie normalnym torem, kiedy pewnego dnia siostra zostaje zaatakowana przez ducha. Ten rzuca na nią klątwę, w wyniku której dziewczyna pierwsze dwie litery każdego słowa wstawia na końcu tego słowa i dorzuca do tego jeszcze wyraz „ay”. Nieważne. Ojciec dziewczyny postanawia coś z tym zrobić i przyzywa potężnego ducha, który ma zdjąć klątwę. Duch w postaci Stanleya Hihata Trinidada XIV, w skrócie Stana, pojawia się i zdejmuję klątwę. Przy okazji barwi cień dziewczyny na różowo, ale to detal. Aby Stanley Hihat Trinidad XIV, gdzieś zwanym Stanem, mógł zaistnieć wymaga jednak cienia. Pada oczywiście na naszego bohatera i to on właśnie staje się nośnikiem Stanleya Hihata Trinidad XIV, zwanego również Stanem.

Najzabawniejsze jest jednak to, że Stanley Hihat Trinidad XIV, mówcie mu Stan, jest wcieleniem

# OKAGE SHADOW KING



starego i bardzo potężnego demona, który w przeszłości próbował podporządkować sobie całą planetę. Nie udało mu się i teraz Stanley Hihat Trinidad XIV (dla przyjaciół Stan) ponawia próbę. Stanleyowi Hihatowi Trinidadowi XIV dla ułatwienia zwanemu Stanem (jak na króla demonów przystało) wydaje się, że wszyscy powinni się go lękać i oddawać pod jego rozkazy. No i ma problem, bo nikt się nim nie przejmuje.

Cała istota dowcipu polega na tym, że Stanley Hihat Trinidad XIV albo po prostu Stan zamieszkuje cień naszej postaci wciąż stara się budzić strach i siac zamęt, ale mu nie wychodzi. Wszyscy ludzie lekceważą go i nikt nie traktuje poważnie. Wynika z tego sporo zabawnych sytuacji. Najważniejsze jest jednak to, że fabuła poprowadzona jest bardzo sprawnie, dialogi są niezwykle barwne i - tutaj uwaga - śmieszne. Nie powiem, że bym się związał, ale kilka razy ubawiłem się setnie.

Oprócz fajnej oprawy inspirowanej chyba filmem Burtona „Nightmare Before Christmas” i sympatycznie wyglądających menuów, w grze znajdziemy to, co w rpg-ach znaleźć można. Po krótkim pobycie w rodzinnym miasteczku dowiadujemy się, że w kilku miejscach pojawili się

naśladowcy Króla Demonów. I wyruszamy w podróż aby się z nimi rozprawić, bowiem Król Demonów może być tylko jeden. A przynajmniej tak twierdzi Stanley Hihat Trinidad XIV czyli Stan. Zabawy jest tu na jakieś 30-40 godzin. Tekstów jest sporo no i często pojawiają się możliwości wyboru różnych sposobów poprowadzenia rozmowy, więc polecam osobom znającym angielski raczej dobrze. Walki rozgrywane są w klasyczny sposób, z ciekawostek należy wymienić możliwość przeczekania swojej rundy, a następnie połączenia ataku razem z inną, lub innymi postaciami. Bo w trakcie podróży do naszych bohaterów dołączają też inni, o czym zapomniałem wspomnieć, ale już to zrobiłem. Gdyby Okage wprowadziło równie oryginalne rozwiązania do systemu walki i wydarło się poza schematy odwiedzania kolejnych podziemi - mielibyśmy prawdziwą perełkę. Zamiast tego jednak jest to solidny rpg, z bardzo fajną grafiką, nieco nudną muzyką oraz rozwalającymi dialogami.

Banan



PlayStation 2

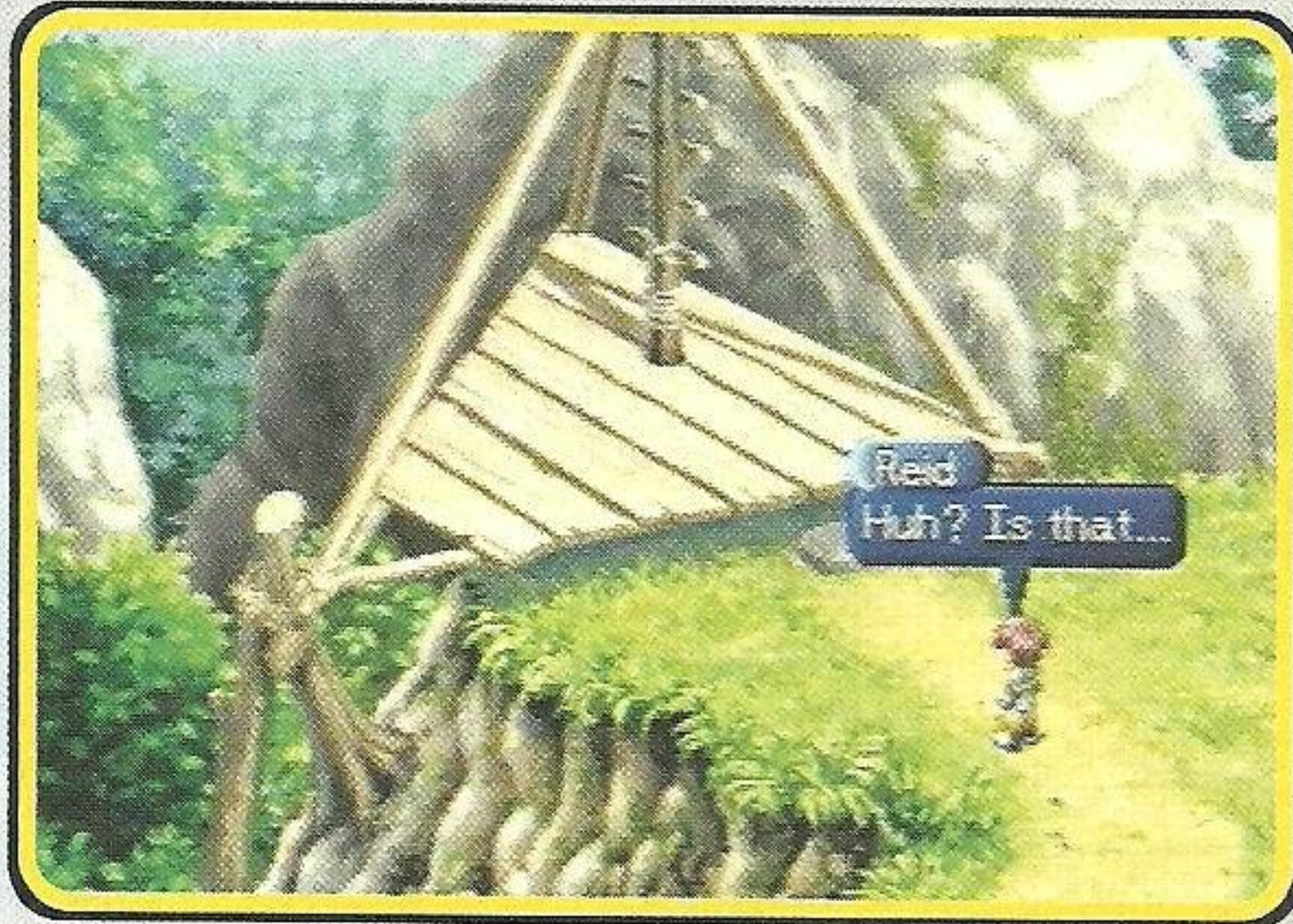


GRAFIKA 8  
DŹWIĘK 6  
MIÓD 7

Wydawca: Sony  
Producent: Sony  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock 2,  
Memory Card 8Mb





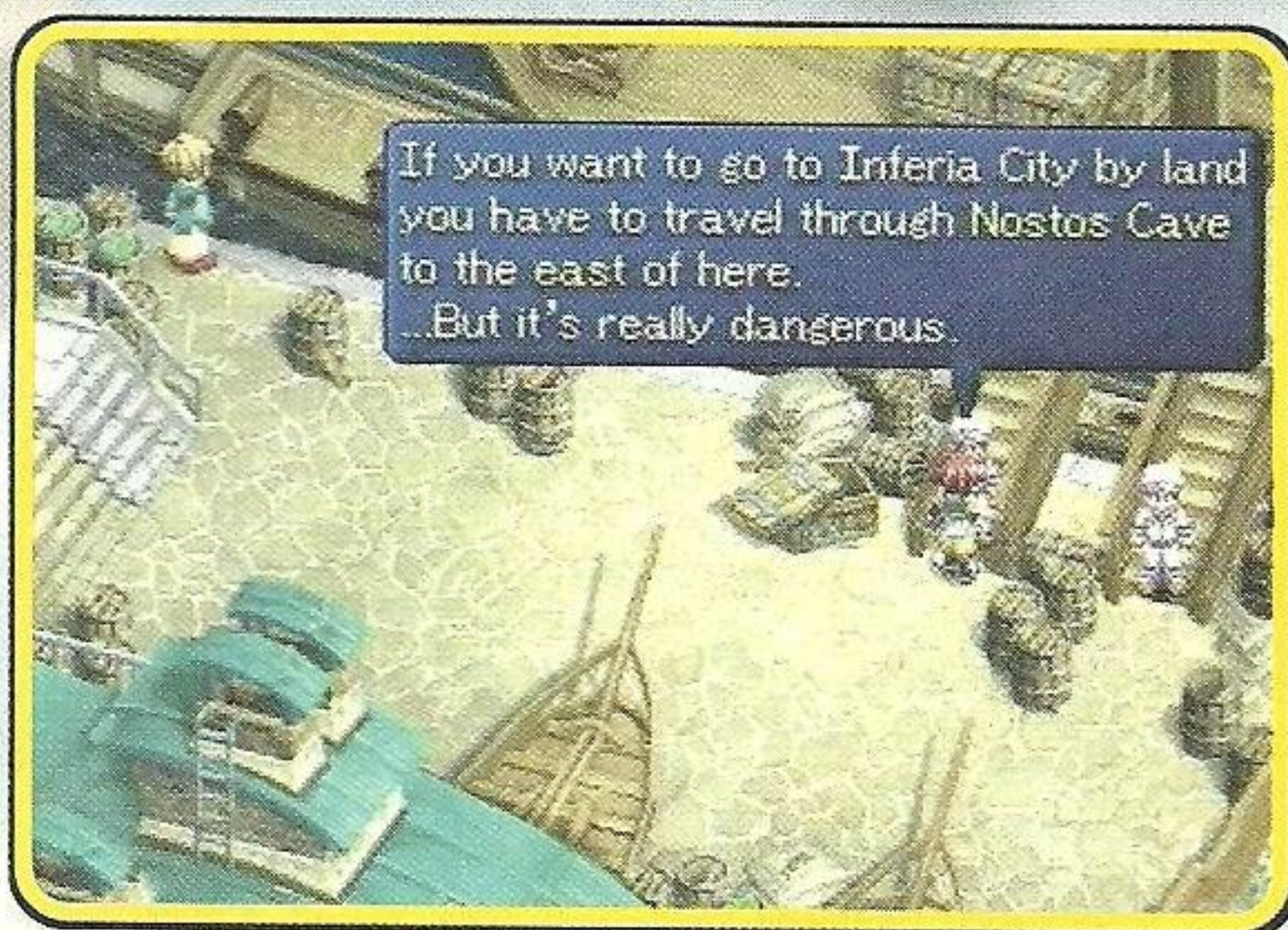
Oto wpadł mi w łapki kolejny znakomity ErPeG Namco. Ostatni potomek popularnej serii TALES OF ETERNIA. Tym samym najnowocześniejszy, najładniejszy, najmłodniejszy i w ogóle naj, naj, naj...

I tyle właściwie wystarczyłoby, aby wszyscy fani PSX spragnieni erpegów tyknęli tę grę jak pelikany. Tym samym recenzja okazałaby się niepotrzebna i straciłbym zarobek. Na szczęście (dla twórców i dla mnie) TALES OF DESTINY 2 odbiega kilkoma szczegółami od kanonu podobnych gier. Ale o tym później.

Fabuła kręci się wokół przerabianego miliony razy tematu (fanfary) ratowania świata. Jednak nie jest to wcale tak banalne, jak mogłoby się wydawać. Akcja rozgrywa się w połączonych ze sobą podniebną barierą światach: Inferii i Celestii. O ile Inferia to świat typowo fantastyczny, to Celestia stoi na wyższym szczeblu cywilizacji i posługuje się czymś w rodzaju statków kosmicznych. Zresztą od kraksy jednego z nich rozpoczyna się gra. Wtedy to Reid (w założeniu główny bohater i myśliwy w jednej osobie) i Farah (rolniczka o bogatej przeszłości) z wraku pojazdu wyciągają dziwną kobietę mówiącą w nieznanym języku. Jak się później okaże, będzie to Meredy, wysłanniczka Celestii, która ma zebrać cztery „żywoły” mające ocalić oba światy. Jak się łatwo domyślić, nasi przyjaciele (plus Keele, ich kolega - student) dołączają do niej i rozpoczynają podróż przez dwie krainy. Dość ciekawe, prawda? I tak jest - na szczęście - przez całą grę. Bez wątpienia dzieje się tak za sprawą bardzo wyrazistych postaci. Na przykład Raid to typowy łowca. Myśli tylko o tym, aby mieć pełny brzuch i najchętniej nie mieszałby się do wielkich spraw. Z kolei Keele to typ zarozumiałego bufona, patrzącego z góry na resztę dawnych przyjaciół. Prawie jak Big Brother, w pozytywnym znaczeniu.

Sama gra wygląda tak, że szwendamy się po trójwymiarowej planszy przedstawiającej mapę (jest to najstabilniej wyglądający element graficzny) i zwiedzamy kolejne lokacje. Kiedy gdzieś wejdziemy, widać wszystko z bliska. Walczymy z potworami, handlujemy, odpoczywamy w oberżach i robimy mnóstwo innych rzeczy. Kiedy ktoś zaatakuje naszą ekipę, kamera pokazuje obraz 2D z boku i rozpoczyna się walka. To właśnie ona jest jednym z elementów wyróżniającym TALES OF DESTINY 2. Bezpośrednio dowodzić możemy tylko jedną postacią, co odbywa się na zasadzie dwuwymiarowych chodzonych mordobitek.

# Tales of Destiny II



Resztą naszej wesołej kompani kierujemy przy pomocy rozbudowanych komend. Postacie mogą się bronić, atakować czarami w sposób konwencjonalny, lub w ogóle nie włączać się do potyczki. Do tego dochodzą tak zwane „żywoły”, czyli Craymele. Zamknięte w specjalnych kłatkach, mogą być bardzo użyteczne podczas walki.

Rdzeń gry jest jak widać solidny. Jak wygląda natomiast fizjonomia? No cóż, uroda (i miodnością) przebija ją tylko moja dziewczyna (he, he), bo to, co widać na ekranie, jest po prostu śliczne. Ręcznie rysowane tła są kolorowe i dopracowane w każdym szczególe. Ale dopiero, kiedy oko gracza ujrzy plenery, zaczyna się delektowanie oprawą. Cudownie zielona trawka z mnóstwem krzaczków i śliczny strumyk to nie są codziennie oglądane widoki. Dwuwymiarowe pole walki wygląda tak, że... Już mi brak epitetów.

Tak samo jest z efektami czarów, postaciami i oponentami. Do tego każde z odwiedzanych miejsc tętni własnym życiem. W Mintche na przykład możemy doksztalcić się czytając w bibliotece książki, w stolicy Inferii jest o wiele więcej rozrywek (teatr, zakłady). Mamy także możliwość zagrania w mnóstwo mini-gierek, z których część umożliwia zdobycie różnych specjalnych przedmiotów, a reszta jest konieczna dla dalszych postępów w grze. Dochodzą do tego subquesty, gotowanie (każda z potraw ma inne właściwości), zbieranie „szkiełek” i kilka innych rzeczy które, przedłużają zabawę. Strona dźwiękowa nie odstaje zbytnio od reszty. Muzyka w grze jest w porządku, choć czasami zdarzają się dziwne kawałki. Głosy postaci - co jest rzadkością w tego typu grach - są natomiast bez zarzutu i stanowią kolejny plus składający się na ocenę gry. A ta musi być i jest wysoka. Zastrzegam jednak, że niektórych zrazić może nietypowy sposób walki. Jeśli zaś należycie do grona osób lubiących pogimnastykować palce na równi z głową, to kupujcie - ruchu dla obu tych części ciała nie zabraknie.

Flik

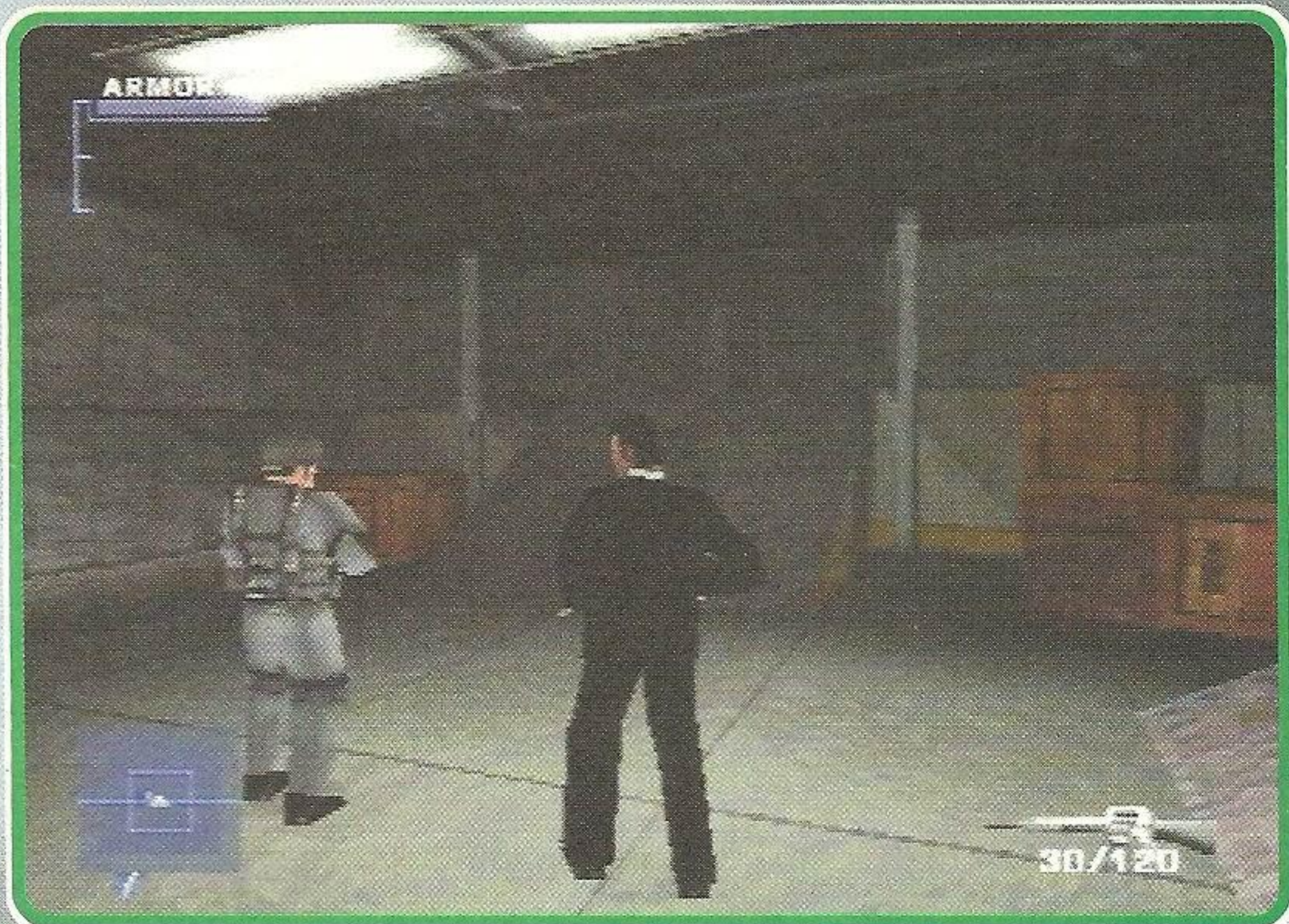


PlayStation **8**

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

Wydawca: Namco  
 Producent: Namco  
 Liczba graczy: 1  
 Termin: Listopad  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Pamiętam jak w 8 numerze Neo Plus czytałem recenzję pierwszego Syphon Filtera. Rok później przeglądałem tekst o drugiej jego części (numer 21). Teraz mamy numer 37 i trzecią odsłonę serii. Jak ten czas szybko leci...

Czas leci, ale dobrych gier nigdy się nie zapomina. A już na pewno nie dobrych serii. Ukończyłem obie poprzednie odsłony i nie żałuję chwil spędzonych z grami 989 Studios. Jednak wiadomość o kolejnej części mającej ukazać się na szaraka, który powoli kurzył się zamknięty w szafie, specjalnie mnie nie ruszyła. Aż do dnia, kiedy wpadłem do redakcji, a w moje dłoń wleciał ciepłutki SYPHON FILTER 3. Przetarłem szmatką PSXa i zaczęła się jazda!

Tu chyba wszystkich zaskoczę, ponieważ głównym bohaterem trzeciej części jest nie kto inny, jak niesławny Gabe „krzywe nogi” Logan. Nawiasem mówiąc trochę mu się te nóżki wyprostowały od poprzedniej części. Czyżby posłuchał rady Grabarza i zaczął częściej wychodzić na słońce? Jeśli tak, to z pewnością towarzyszyła mu cała grupa developerów odpowiedzialnych za ten tytuł. Mimo, iż wiele rzeczy jest identycznych jak w SF2, to niektóre elementy podciągnięto o poprzeczkę wyżej.

Przede wszystkim jest znowu ten sam silnik, a co za tym idzie, ta sama oprawa graficzna. Identyczne sterowanie, taki sam system checkponitów. Ale w końcu, po co zmieniać coś, co się sprawdza w akcji.

Za to misje są całkowicie nowe, choć opierają się na tych samych zasadach jak w poprzedniej części. Są misje, gdzie trzeba po prostu iść przed siebie i pluć pociskami na lewo i prawo. Znajdzie się również coś dla fanów skradania i cichego eliminowania wrogów ze snajperki. A bardziej opornych przekonamy do swoich racji pieśzotami przy użyciu wysokiego napięcia. Same levely zbudowane są w sposób bardziej przemyślany.

Jeśli chodzi o broń, to jest ich oczywiście więcej niż w poprzedniej części. Największą nowością jest gnat a'la Perfect Dark, którym można pruć przez ściany. Ale o tym już na pewno wiecej. Oprócz tego przez nasze łapki przewiną się najróżniejszych maści pistolety, karabiny maszynowe i strzelby. Dostaniemy też możliwość korzystania z granatów i ładunków wybuchowych.

Mnie jednak najbardziej podobała się zabawa ze snajperką w pierwszej misji.

Zresztą wiecie jak to jest. Najpierw udając turystę spokojnie wjechałem sobie na czwarte piętro i poszedłem do pokoju, gdzie już czekał na mnie gorący sprzęt. Ostrożnie zbliżyłem się do okna i wycelowałem w bardzo złego pana zakwaterowanego w budynku po drugiej stronie ulicy. Strzeliłem - celnie. Po chwili pojawili się ochroniarze jegomości, trzeba więc było brać krzywe nogi za pas. Ale już nie było tak łatwo - windy zostały zablokowane. Musiałem skorzystać ze schodów, na których roіło się od przeciwników. Nic to. Kiedy już byłem na dole, okazało się, że trzeba jeszcze uratować córkę kogoś ważnego. W końcu dotarłem



do porywaczy na szczycie schodów. Nie mogłem użyć granatu, bo zabiłbym również zakładniczkę. Musiałem szybko i sprawnie wytuskać bandytów. Ale to nie wszystko - trzeba było jeszcze eskortować dziewczynę w bezpieczne miejsce!

Mówię Wam: już pierwsza misja wali prosto między oczy. A dalej jest jeszcze lepiej!

Grafika nie jest żadnym krokiem naprzód, ale nadal trzyma fason. Na tyle, na ile pozwalają na to możliwości PSX-a. Muzyka fachowa - przypadła mi do gustu i myślę, że i Wam przypasuje. Jest po prostu filmowa.

Dźwięki są żywcem przeniesione z SYPHON FILTER 2, więc Ci, co mieli już przyjemność zapoznać się z panem Loganem, wiedzą, czego mogą się spodziewać.

W końcu filmy między poziomami wyglądają porządnie. W żaden sposób nie zmienia to grywalności tytułu, ale wiercie mi, że jest to miły akcent.

Jednak wracając do samej gry. Po wydarzeniach mających miejsce w SYPHON FILTER 2 Gabe musi wytłumaczyć się ze swoich akcji przeprowadzonych w przeszłości, a nie zobrazowanych przez wcześniejsze części. Łapiecie, o co chodzi? Retrospekcje. Zawsze uważałem to za fajny patent, jeśli chodzi o opowiadanie historii. I tu również zdało to egzamin.

Będziemy mogli również pokierować poczynaniami Lian Xing, a znajdują się nawet takie misje, gdzie dwoje bohaterów będzie współpracować.

Poza właściwą grą znalazło się miejsce dla sporej liczby mini gier, które w praktyczny sposób przedłużają zabawę. Jest to kolejny plus, ponieważ, jak to kiedyś ktoś powiedział,

powiększa to ilość gry w grze. Można się między innymi zabawić w złodzieja, ochroniarza, agenta, który czyści itd. Nie zważajcie się również zaprosić do siebie kolegę i zagrać w dwie osoby. Patrząc na SYPHON FILTER 3 nie mogę wyjść z podziwu. To bardzo miły prezent ze strony Sony. Nie jakieś tam odcinanie kuponów, tylko fachowa produkcja, której celem jest zadowolenie sporej liczby posiadaczy PSX. Czy warto inwestować? Bez dwóch zdań!

O.G.

PlayStation

8

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 9

Wydawca: Sony  
 Producent: 989 Studios  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Listopad

Wykorzystuje: Dual Shock,  
 Memory Card







THIS IS FOOTBALL 2002™

# Konkurs!

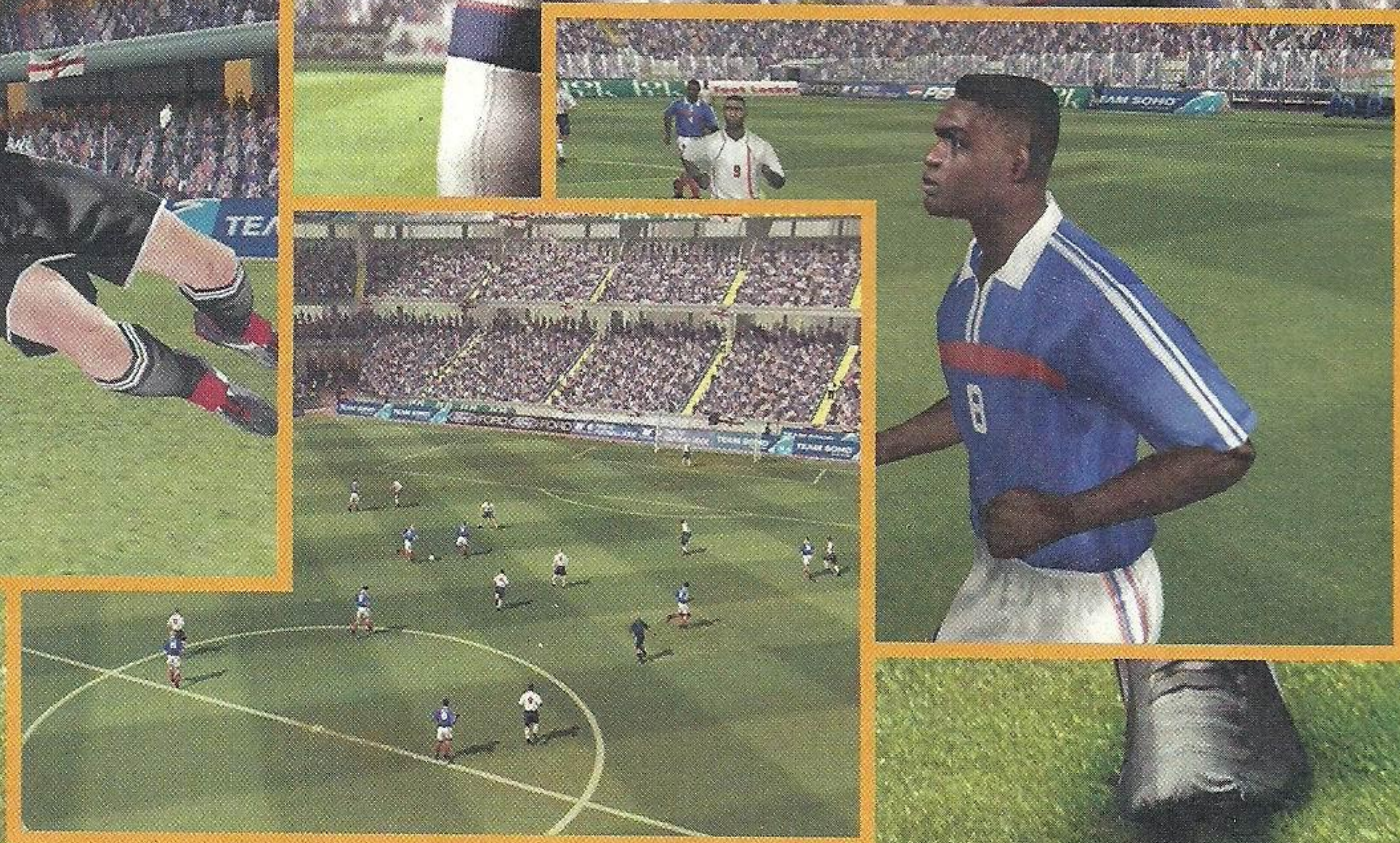
**Do wygrania: cztery egzemplarze  
THIS IS FOOTBALL 2002 DVD na  
PlayStation 2!**

**Zadanie: podaj liczbę bramek, jaką w  
eliminacjach Mistrzostw Świata  
2002 zdobył Emmanuel Olisadebe.  
Podaj także łączną liczbę bramek,  
jaką zdobyła reprezentacja Polski w  
tych eliminacjach.**

**Odpowiedzi wyłącznie na kartkach  
pocztowych nadsyłajcie do końca  
listopada pod adresem: Neo Plus,  
skrytka pocztowa 85, 00-963  
Warszawa 81**

**Rozwiązanie konkursu w numerze styczniowym**

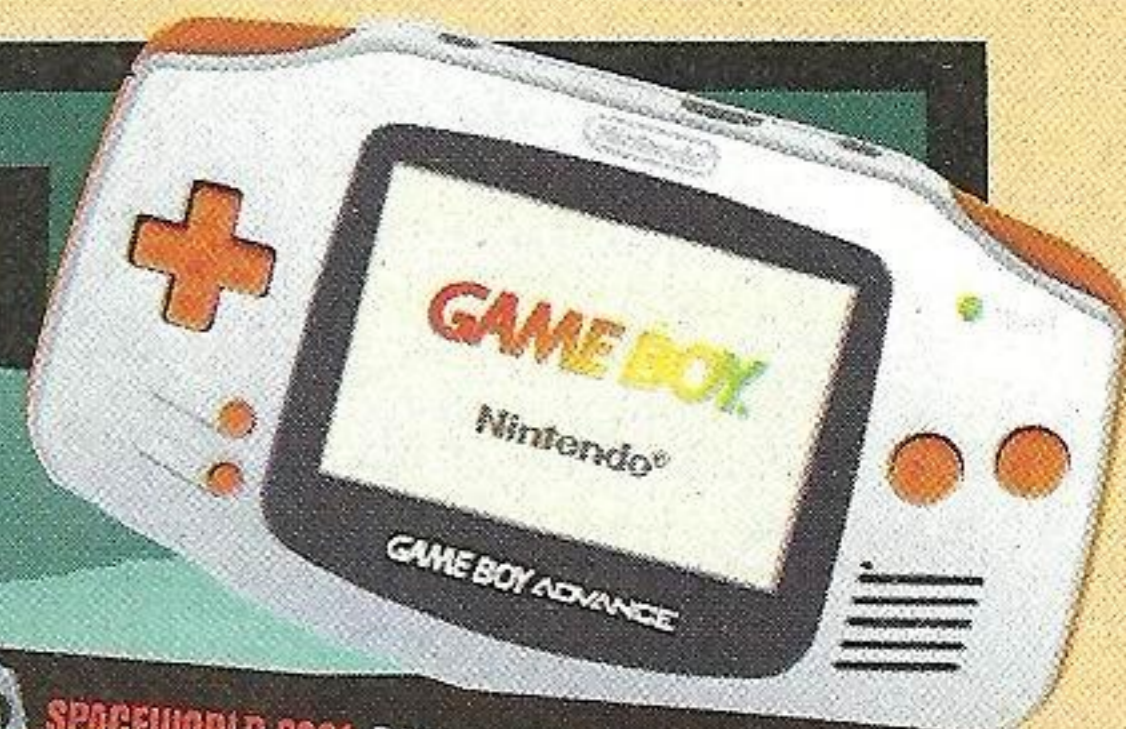
**Sponsorem konkursu jest Sony Poland sp z o. o.  
WWW: <http://www.sony.com.pl/ps2/sony.html>**







# POCKET



## STARTUJE GAMEBOY MAGAZYN!

Witamy w **POCKET** - dziale poświęconym konsolom ręcznym, których popularność przechodzi najsmielsze oczekiwania. Do dziś sprzedano 10 740 000 sztuk GBA. Do końca przyszłego roku Nintendo zamierza sprzedać ich 24 miliony. To już coś! „Chcesz wiedzieć więcej?” jak to mawiali w „Żołnierzach Kosmosu” - zajrzyj do GameBoy Magazynu. Drugi numer jeszcze w kioskach. [pocketto@wp.pl](mailto:pocketto@wp.pl)

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

**POCKET MUSIC** to program do tworzenia muzyki na GBA połączony z minigierką typu logicznego. Powoli acz stanowczo autorzy przekonują się do muzycznych możliwości Game Boya Advance. Sześćset sampli do montowania i kupa radości (podobno). Czekamy niecierpliwie.

**CREATURES** - to tytuł, który należy zapamiętać. Idea jest taka: mamy świat dziwnych ludzików, zwanych Normami. W tym świecie są rzeczy miłe i niemiłe (np. trujące grzyby). Bajer polega na tym, że dostajemy małego Normy na wychowanie i uczymy go. Im lepiej go uczymy, tym lepiej nam idzie. Tak więc gra polega na wychowywaniu dzieci. Normy można wymieniać z kolegami i bawić się praktycznie bez końca. Trzy ogromne światy, prześliczne pejzazje i kupa zabawy. Tak się zapowiada. A jak będzie? Poczekajmy jeszcze.

Ach! **ADVANCE WARS** nie będzie sprzedawane w Europie! Cudowna gra, której recenzję mogliście przeczytać w GameBoy magazynie, nie trafi do nas niestety. Najbardziej pewnie martwią się Francuzi, Niemcy, Włosi - oni zawsze mieli gry w swoich wersjach językowych. Nam i tak wszystko jedno - ściągajcie w zaprzyjaźnionych sklepach z USA.

Oto garstka najnowszych informacji na temat **DOOMA ADVANCE**. **DOOM** na GBA będzie najlepszym z zapowiadanych shooterów FPP, bo ID Soft. ma najlepsze rozwiązania graficzne. Ludzie, którzy grali w **DOOMA** na PC a zostali wybrani do testów na GBA powiedzieli: „Wow! Kiedy **DOOM** się ukaże, kupuję GBA!”. Będą niewielkie zmiany w realiach gry i wersja okrojona dla dzieciaków w ameryce. Z początku **DOOM** był kodowany na Jaguaru i rzucony na GBA puszczał 2 klatki na sekundę. Teraz robi ich około 20 - 30. Oficjalne składniki: opcja dla dwóch graczy pomagających sobie (przez link), do czterech graczy grających przeciw sobie na czas, albo na fragi, dwadzieścia cztery poziomy dla jednego gracza i w opcji cooperative (czyli pomagania sobie), trzydzieści dwa poziomy na Deathmatch (czyli walkę), osiem specjalnie na DM, i dwadzieścia cztery z opcji na jednego gracza, cztery miejsca na save, mapy poziomów, żeby się nie zgubić. Tereny podzielone będą na sektory i konsolka obrabia tylko to, co jest w zasięgu wzroku - reszta w pamięci. Celownik poruszał się będzie tylko w poziomie (jak w **BACKTRACK**). Będą te same misje, co na PC. Szczegóły: siedem broni. do 256 sprite'ów na ekranie, każdy gracz będzie potrzebował swojego carta z grą **DOOM** w GBA, jeśli będziecie chcieli zagrać z kumplem.

Pojawiły się pierwsze screeny z dwóch gier, które można z powodzeniem określić jako tytuły drugiej generacji na GBA. Pierwszą z nich jest **STAR FIGHT** - trójwymiarowy shooter



tp, w którym siadamy za sterami stateczku kosmicznego i prujemy przed siebie. Drugą grą jest **CRUISIN' VELOCITY** - wyścig samochodowy, w którym wreszcie zaczynamy jeździć między budynkami i wzgórzami. Nie do wiary, prawda? Dwa screeny powinny rozwiać wątpliwości. Obie gry puszcza na GBA Midway.



Skoro już o Midway mowa, to zapowiadają także od dawna **MORTAL KOMBAT** na GBA. Oczywiście nic jeszcze o grze nie wiadomo, zaś rzecznik Midway powiedział takie oto tajemnicze zdanie: „Niczym była rewolucja jaką wywołał **MORTAL KOMBAT** pojawiając się niegdyś na komputery, wobec zamieszania jakie powstanie, gdy MK uderzy na Game Boya Advance”. Chwalipięty...

Nowe „Army Meny” na GBA. **ARMY MEN: OPERATION GREEN** zaczyna wyglądać jak mały **COMMANDOS 2** na PC! Piętnaście misji, pięć środowisk, sześć rodzajów broni, a dodatkowo możliwość sterowania czołgami, ciężarówkami, a nawet samolotami. Śliczna grafika do tego, bo przecież seria AM na Game Boya Advance zaczęła się bardzo ładnie i chyba tak będzie kontynuowana.

Bezdiskusyjnym hitem jest nowa zapowiedź Segi pod roboczym tytułem **THE PINBALL OF THE DEAD**. Będzie to bilard z motywami zombiakowymi - jak cała seria ...**OF THE DEAD**. Po **THE HOUSE OF THE DEAD** i **THE TYPING OF THE DEAD**, pinball zapowiada się super miodnie. Pierwsze obrazki i filmy z akcji pokazują, że gra będzie przepiękna. No i ten pomysł!



Już na dniach premiera gry **ECKS VS SEVER**, czyli strzelanki fpp na GBA. Mamy wreszcie dokładne informacje o tym produkcie. Agent FBI (Ecks) i agentka NSA (Sever) postawieni zostali przeciwko sobie w morderczej grze śmierci - kto zwycięży? Tylko ten, kto zostanie przy życiu będzie mógł odejść.



Nie znali się wcześniej, a oboje są pionkami w rękach tajnych korporacji. Z czasem decydują się dowiedzieć, kto jest szarą eminencją. Zanim zobaczymy na ekranach kin najnowszy film z Antonio Banderasem **ECKS VS SEVER**, tytuł ten na stałe wbije się w naszą pamięć. To może być doskonała strzelanka. A jeśli nie najlepsza (wciąż ciężko zagrozić **DOOMowi**), to na pewno najbardziej realistyczna. Co w grze? Ciekawy, konspiracyjny scenariusz. Tuzin misji dla jednego gracza na każdą postać. Siedem światów, między innymi: hangary, hotele, bary i kwatery rządowe. Opcje multiplayer: deathmatch, bomb kit i assassination. Dostępne prawdziwe bronie, np.: M16A2, Snajperka Sig SSG 3000, a nawet granatnik Heckler & Koch 40mm. Przeciwnicy: agenci ochrony, agenci FBI, drużyny SWAT, agenci NSA i bossowie na koniec poziomu.



Znów zrobiło się głośno o połączeniu Nintendo GameCube z GBA. Tym razem za sprawą **SONIC ADVENTURE 2** i **SONIC ADVANCE**. Będzie można mianowicie przenosić istotki zwane Chao z GCN na GBA i szkolić w specjalnej szkółce. Jeśli pamiętacie wersję na DC, to tam Chaosity uczyły się w specjalnej szkółce - teraz szkółka będzie na GBA. Oczywiście po lekcjach Chao wraca na dużą konsolę i tam może być wystawiany np. do wyścigów. Na opublikowanych obrazkach z GameCube Sonic niesie Chao do wymiany na GBA...

**NOVA QUEST** to jakaś kolejna miodna zapowiedź na GBA. Uwaga. Gra ma połączyć elementy strzelanki i strategii. Trzeba będzie strącać przeciwników, ale - co podkreślają autorzy - także pomyśleć po dwakroć zanim się do kogoś strzeli. Sceny walki będą przeplatane ze scenami handlu, wymiany i negocjacji. Do wyboru mnóstwo kosmicznych ras, z których każda ma swoje wady i zalety. Np. jedni lepsi są w handlu, a inni znów w walce. Zobaczmy...



**Czy jesteście pewni, że chcecie zagrać w SHEEP, DOG 'n' WOLF. Tak? Ale nie mówcie potem, że Was nie ostrzegałem. Oto jak wykraść wszystkie owce.**

txt: o. g.

Przed rozpoczęciem gry będziesz musiał przejść krótki trening. Wszystko, co musisz tutaj zrobić, to przejść przez białą linię... Ups... wyrzućcie stąd ten napis **GAME OVER**. O.K, już. Musisz słuchać, co mówi Duffy i wykonywać jego polecenia. „Trochę” sepleni, ale da się przeżyć.

### Level 1

Przejdź przez most i pogadaj ze świnką Porki. Opowie Ci o sposobie na przeprowadzenie owcy przez most (pamiętaj tylko jedna osoba na raz!). Wykradnij jedną owieczkę (najlepiej tą, która stoi za psem) i zanieś ją do Porki. Wyjaśnij Ci całą sztukę zwożenia owieczek.

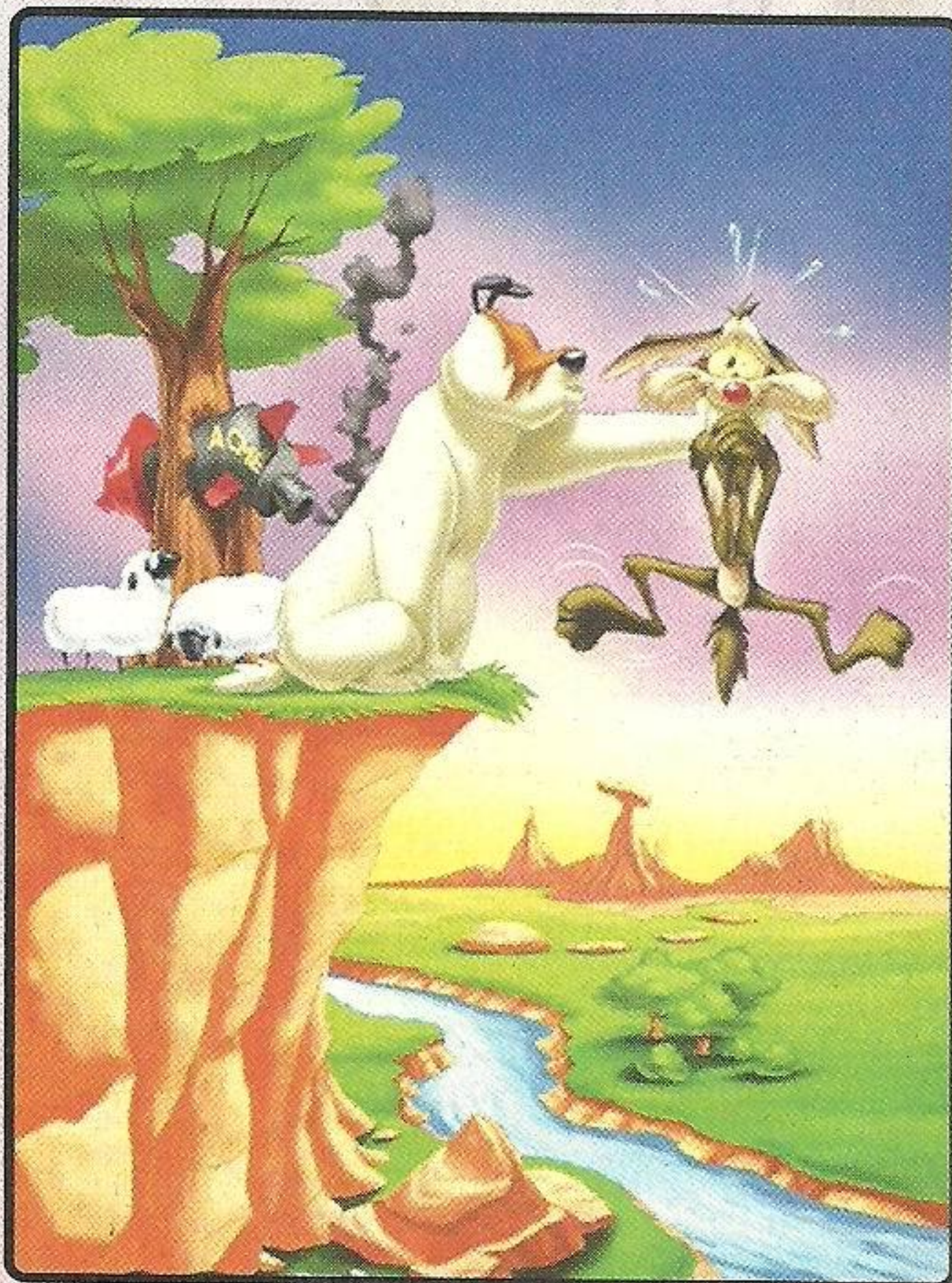
Zbierz kilka roślinek, które uprawia Porki i poukładaj je na moście. Zanieś owieczkę w okolice mostu i przebiegnij po nim. Jeśli wszystko poszło dobrze to owieczka sama do Ciebie przyjdzie. Teraz potrzebujesz dynamitu, aby rozwalić skały, które blokują wejście do końca poziomu. Przeskocz po skałach do skrzynki pocztowej i zamów go. Masz tu również punkt widowiskowy. Idź i wysadź skały. Weź owieczkę i zanieś ją do miejsca przeznaczenia.

### Level 2

Zamów wiatrak. Przesuń kamień i podejdź do Duffy'ego. Naucz się chować w krzakach. Wyjdź z jaskini i przebierz się w zielony krzak. Przejdź przez terytorium Sam'a i sprawdź czerwony przycisk i windę. Wskocz na górę i zamów perfumy. Przy okazji zbierz roślinki i połóż je przy windzie tak, aby owieczka chciała z niej zejść. Perfumy postaw poza terytorium Sam'a i uruchom wiatrak. Skieruj chmurę tak, aby zwabić owieczkę. Postaw ją na windzie i wduś przycisk. Poczekaj aż zejdzie i idź na górę. Ułóż roślinki tak, aby owieczka weszła na pochylnię. W między czasie skocz na górę i poczekaj, aż biedaczka dotrze na pochylnię. Zepchnij kamień, aby w ten sposób owieczka dotarła na miejsce przeznaczenia. Teraz tylko tam wskocz, a zaliczysz zadanie.

### Level 3

Podejdź do Duffy'ego i poćwicz krycie za kamieniami. Zamów dynamit i raketę. Aby je zgarnąć wejdź na pierwszą pochylnię, a z niej przeskocz na pierwszą półkę. Z niej przeskocz na drugą i zepchnij kamień. Skorzystaj z rakiety i przeleć na drugą stronę. Zbierz roślinki. Przekradając się za kamieniami w stronę owieczki, rozkładaj je. Wróć i poczekaj, aż owieczka sama do Ciebie przyjdzie. Postaw owieczkę przy pierwszym przycisku i wbiegnij na platformę. Zamów gumę i zeskoocz na pochylnię. Ta wyrzuci Cię w stronę gumy - weź ją i rozciągnij między dwoma



pobliskimi drzewami. Ustaw owieczkę za gumą i wystrzel ją, po czym wystrzel siebie. Zanieś owieczkę do miejsca przeznaczenia.

### Level 4

Duffy opowie Ci o magicznym flecie, którym możesz zahipnotyzować Sam'a. Aby go zamówić będziesz musiał cicho przejść obok śpiącego byka. Wskocz do wody i przepłynij na drugą stronę. W wodzie spotkasz dwa rekiny. Aby je bezpiecznie ominąć: przepłynij pod tym, który pływa wyżej i nad tym, który pływa niżej. Po prawej stronie jest krzak - wskakuj do niego i przejdź obok Sam'a. Wskocz na górę i przeskocz po malej skałce do skrzynki. Zamów wiatrak, który spadnie w środku stada. Aby dostać się do niego, skryj się za skałą, obok której spadł. Teraz skryj się za skałą, obok której stoi Sam i kiedy nie będzie patrzył podejdź do niego i zahipnotyzuj go. Zaprowadź go do przycisku i spuść mu na głowę głaz. Teraz musisz szybko działać. Schowaj flet i biegnij do pierwszej owieczki od rzeki. Złap ją i biegnij na mostek, zanim dopadnie Cię Sam. Wrzuć owieczkę na łódkę. Skorzystaj z wiatraczka i przedostań się na drugą stronę. Zanieś owieczkę do miejsca przeznaczenia. Jest ono obok byka, więc musisz być bardzo ostrożny.

### Level 5

Zamów magiczny flet i przejdź na drugą stronę krótkiego skalnego mostka. Podejdź do Sam'a i spróbuj zagrać na flecie. Zobacysz, że ta sztuczka już nie skutkuje. Po animacji wrócisz na miejsce startu. Sam postawi znak i wszędzie rozłoży miny. Aby je rozbroić musisz szybko podejść, kiedy nie będą wysyłać sygnału i nacisnąć X. Wtedy pokaże się kombinacja klawiszy, którą musisz zapamiętać. Kiedy dioda zapali się na czerwono musisz tę kombinację wstukać w odpowiednim czasie. Nie przejmuj się, ponieważ będziesz słyszał dźwięki, które pomogą Ci uderzać w klawisze w odpowiednim czasie. Proste, prawda?

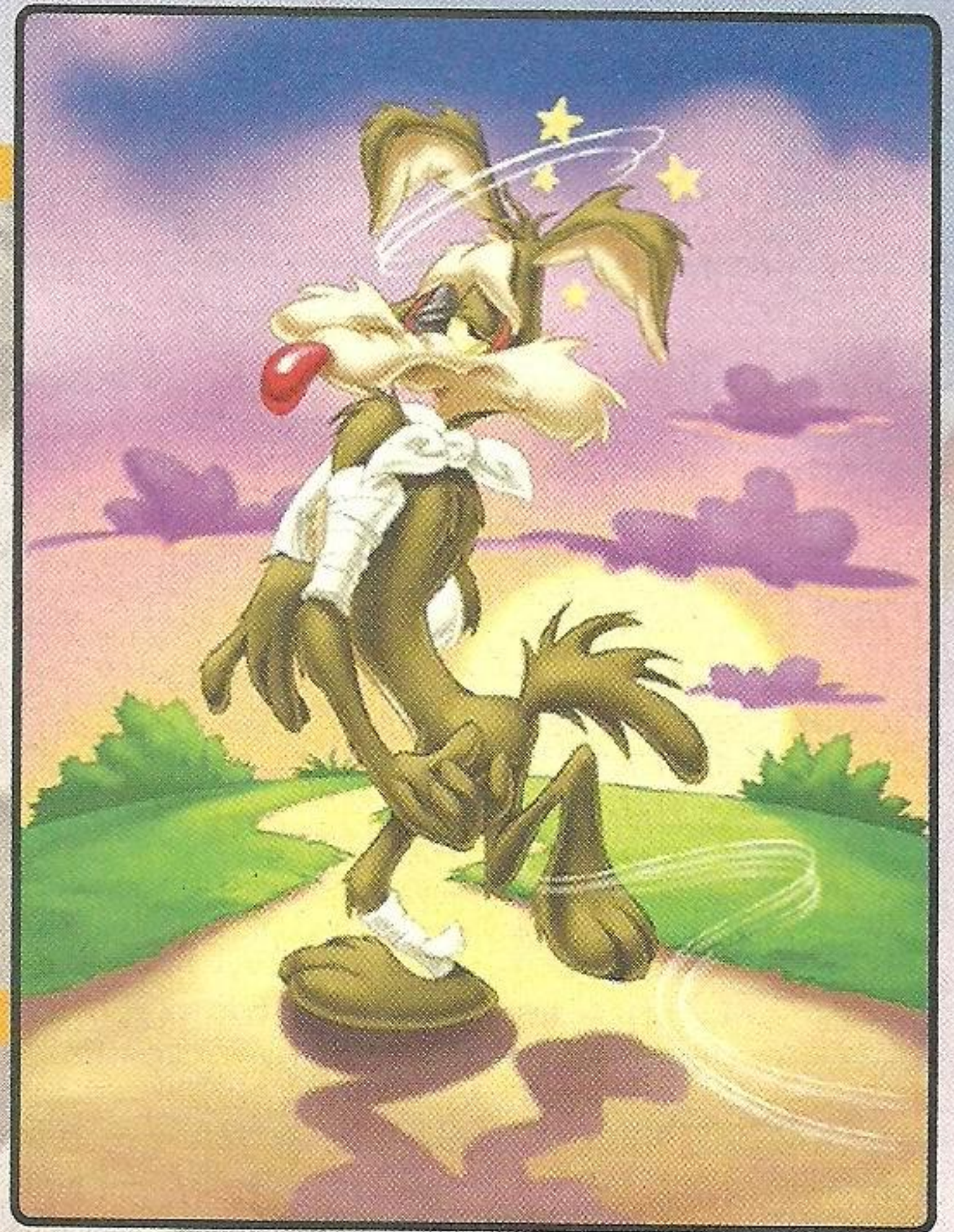
Idziemy dalej. Zobacysz, że Sam krąży w tą i z powrotem. Kiedy będziesz szedł w stronę stada - cicho pójdz za nim i kiedy nie będzie patrzył szybko przebiegnij na drugą stronę. Spotkasz tu Duffy'ego. Aby go odmrozić zamów suszarkę (skrzynka jest na platformie wyżej). Idź tam, gdzie zamawiałeś suszarkę i przejdź po wąskiej kładce. Zobacysz lodową jadalnię - skorzystaj z niej. Znajdziesz katapultę - wypróbuj ją na puchowej owieczce. Podkręć ją trochę i skacz po skałach wracaj do poprzedniej lokacji. Pozbieraj roślinki, które tu rosną i skieruj się w stronę stada. Połóż roślinkę koło pierwszej owcy i skradnij ją. Zdobyc zanieś do pierwszej pochylni i postaw ją tam (lepiej będzie jak wcześniej rozbroisz miny). Leć na górę i na drugiej pochylni (tam zaraz wylądaje owca) połóż roślinki tak, aby zwierzątko samo przyszło do Ciebie. Teraz dopiero zepchnij głaz. Bierz owcę pod pachę i zjedź z nią po lodowej jadalni. Nastaw wyrzutnię na połowę mocy i wystrzel owcę w stronę miejsca przeznaczenia. Weź owce-manekina i wejdź z nim na wyrzutnię. Zrzuć go na przycisk i leeeeeć... Teraz tylko wejdź z owcą w biały okrąg.

### Level 6

Zamów detektor metalu. Zobacysz jak spada do jaskini - wskocz tam za nim. Rozbroj dwie miny i wejdź do korytarza. Ustaw jedną z min przy ścianie po prawej, przy samym końcu. Kiedy już się uzbroi, popchnij w jej kierunku zamrożony blok. W ten sposób otworzysz sobie przejście do labiryntu. Są tu do rozwiązania dwie zagadki. Najpierw musisz rozwalić ścianę na końcu labiryntu. Zrobisz to w ten sposób, co przed chwilą. Następnie przesuniesz blok na guzik tak, aby otworzyły się drzwi na górę. Jednak, aby tego dokonać będziesz musiał wysadzić jeszcze jedną ścianę - tą, która znajduje się po środku labiryntu. Tylko w ten sposób blok zatrzyma się, a wrota otworzą się na stałe. Teraz tylko wskocz na górę i znajdziesz się na zewnątrz (uwaga! - ostatni skok jest trudny).

Zwróć uwagę na kulę śniegu, która znajduje się niedaleko. Jeśli ją potoczysz, to zwiększy swój rozmiar. Skieruj ją w kierunku drugiej skrzynki. Wskocz na kulę (musi mieć odpowiednią wielkość) i przeskocz na półkę. Zamów strój

# SHEEP, DOG 'n' WOLF



owcy - wylądaj na wyższej półce. Przetocz tam kulę i doskocz do stroju. Weź go i idź do pola minowego. Przedostaniesz się przez nie używając wykrywacza metali. Przy pastwisku przebierz się za owcę i pobecz. Przybiegnie Sam i weźmie Cię do stada. Spodobasz się pewnej owieczce, która od tej pory będzie za Tobą chodziła. Kiedy Sam nie będzie patrzył wyprowadź ją ze stada i zaprowadź za płot. Tam z powrotem się przebierz, złap owcę i wracaj po swoich śladach.

Wejdź z owcą do jaskini. Postaw ją na pierwszym lodowym bloku i posuń go, a sam przejdź po bocznej półce. Teraz przesun drugi blok i zgarnij owieczkę z pierwszego. Przejdź z nią po drugim i postaw blisko bramy. Przeskocz na drugą stronę, stań na guziku (podnieś się brama) i przebierz się za owieczkę. Zabezcz, a sama przyjdzie do Ciebie.

Czekają Cię jeszcze dwie bramy. Owieczkę posadź na bloku, który rusza się w przód. Drugim blokiem otwórz pierwszą bramę. Teraz popchnij blok z owieczką i szybko nadepnij na guzik od drugiej bramy. Owieczka wjedzie za drugą bramę, a Ty wskocz tam i zanieś ją do miejsca przeznaczenia.

### Level 7

Obserwuj systemy gejzerów - dzięki nim możesz się dostać w różne miejsca. Idź w stronę pierwszej skrzynki. Kiedy dotrzesz do trzech gejzerów, to jeden z nich zatkać kamieniem. Przejdź dalej i zamów parasolkę. Zbierz roślinki. Wróć przed trzy gejzery i znajdź znak. Za nim jest rząd gejzerów. Korzystając z parasolki musisz się przedostać do pobliskiej owieczki. Zobacysz kolejne gejzery. Musisz po nich przedrzeć się nad Sam'em na drugą stronę polanki. Zamów suszarkę. Wpadnie do gejzeru, więc wskakuj tam za nią. Przejdź trochę przed siebie i przesuń głaz - w ten sposób odblokujesz gejzer. Wskocz do niego, a po chwili znajdziesz się z powrotem przy skrzynce. Szybko wskocz do pierwszego wiru po lewej, a znajdziesz się między owieczkami. Złap jedną i wrzuć ją do wiru po lewej, a wyleci za obszarem pilnowanym przez Sam'a. Wskocz za nią, a znajdziesz się koło niej. Złap ją i wskakuj do wody. Duffy was wyciągnie. Kiedy się już wyskoczysz z bryły, weź suszarkę i ogrzej owieczkę. Aby dotrzeć w miejsce przeznaczenia będziesz musiał po jednej stronie kanionu (tej gdzie są gejzery) rozłożyć roślinki. W momencie, kiedy owieczka będzie sobie chrupała, Ty będziesz musiał zatykać wiry tak, aby mogła przejść dalej. Wszystko to musisz zrobić w odpowiednim czasie.

### Level 8

Tu, dzięki magicznemu zegarowi, będziesz mógł przemieszczać się w czasie. Najpierw wdrap się wyżej po kłaczach. Zamów nasiona i magiczny zegar. Przeskocz w czasie i zasadź nasionka



obok półki, na której rosną roślinki. Przeskocz do naszego czasu i zbierz je. Wróć do przeszłości i zabierz nasionko i zasadź je tam, gdzie w naszym czasie znajduje się pochylnia. Wróć do przyszłości, wdrap się na drzewo i zeskocz na pochylnię. W ten sposób dostaniesz się na drugą stronę rzeczki. Przeskocz w przeszłość, a zobaczysz, że możesz przesunąć glazy, które stoją na polance z owieczkami. Jednak będzie tu smok, który w wydatny sposób uprzykrzy Ci życie. Postaraj się wciągnąć go do naszego czasu, a Sam wyeliminuje przeszkodę. Skocz do przeszłości i poprzesuwy glazy. Wróć do teraźniejszości i kryjąc się za kamieniami, przejdź na drugą stronę. Przy okazji, używając roślinek, zgarnij stamtąd owieczkę. Wskocz do rzeczki i przepłyn tam, gdzie rośnie drzewo. Cofnij się w czasie. Będzie tu czerwony potwór. Zgarnij nasionko i wciągnij potwora ze sobą do przyszłości. Potwora zaprowadź do byka - zajmą się sobą nawzajem. Przepłyn z powrotem. Przeskocz w przeszłość, zasadź drzewo i przesun glaz w stronę rzeki. Wracaj i weź owieczkę. Wskocz na glaz, a z niego na pochylnię. Połóż tam owieczkę i włóż na drzewo. Przeskocz na półkę i zepchnij glaz - owieczka polecą na miejsce przeznaczenia. Teraz tylko przeskocz tam i włóż do okręgu.

### Level 9

Najpierw rozbrój minę, a potem zapoznaj się z nowym ich rodzajem - miny czasowe. Przed Tobą znajdują się wysepki, na których na przemian znajdują się zwyczajne i czasowe miny. Kiedy już znajdziesz się po drugiej stronie, zamów gumę. Wdrap się na górę, podejdź do pierwszego drzewa i przyczep do niego gumę. Skocz na bungee i przyczep się pazurami do podłoża. Przejdź do skrzynki i zamów pilota do robota. Wskocz na górę i podejdź do drugiego drzewa. Zaczep na nim gumę i skocz w dół. Złap pilota i idź dalej. Zobaczysz Duffy'ego. Skręć w lewo i podejdź do robota. Weź go i postaw na pochylni. Skocz na jej drugą stronę, a robot polecą na górę. Korzystając z pilota podjedź nim na windę, a sam wejdź na guzik. Na górze zamów ubranie królika. Kiedy przebierzesz się, to Duffy przekreśli tarczę sygnalizującą sezon łowiecki. Podłóż mu bombę - to ostudzi jego zapał. Przebierz się w ubranie królika i przebiegnij przez łąkę z owieczkami. Wejdź na górę, podejdź do drzewa i przywiąż się do owieczkami. Wejdź na górę, podejdź do drzewa i przywiąż się do owieczkami. Podjedź nim do roślinek i weź jedną. Sam pobiegnie do niego, a Ty w tym czasie szybko odłóż pilota i skocz w dół. Przejdź po zielonej dróźnie i złap owieczkę. Polec z nią na górę i wejdź do okręgu.

### Level 10

Cmentarz. Uważaj, bo wszędzie jeżdżą wózki z armatami. Aby nie dostać kulki między oczy musisz chować się w cieniu. Najpierw strzel z armaty w środkowy ul. Przesuń zagięte rury tak, aby strzelając z armaty trafić w gniazdo po prawej - to uspokoi pszczoły. Idź do pochylni. Na jednym z jej ramion połóż miód i skocz na drugie ramie. Miód wylądnie przy Sam'ie. Przesuń trzecią z rur tak, aby nacisnęła na guzik, który otwiera bramę. Przesuń ostatnią rurę do samego końca, a trzecią tak, aby móc trafić w nią z działa. Strzel, a za chwilę Sam nie będzie mógł opędzić się od pszczoł. Weź owieczkę i zanieś ją do zamku. Połóż ją na jednym przycisku, a sam stań na drugim. W ten sposób otworzysz drzwi - wejdź do środka. Spotkasz bossa - czerwony przybysz z przeszłości. Aby go pokonać musisz rozwiązać zagadkę. Nie będzie Ci w tym pomagał przeciwnik, wręcz przeciwnie - uważaj na niego. Najpierw złap owcę i połóż ją na mostku. Podbiegnij do potwora - zmiążdży Cię, więc uciekaj. Kiedy powrócisz do normalnej postaci, szybko biegnij tam gdzie stoi przeciwnik i zacznij szybko biegać wokół niego (z wciśniętym O) w kierunku odwrotnym niż wskazówki zegara. Jeśli to nie poskutkuje, to przeskocz falę uderzeniową, którą wytwarza i zacznij się kręcić. Kiedy padnie zemdlony, łap owcę i postaw ją na przycisku. Skocz na pokrętło i przekręć je zgodnie ze wskazówkami zegara. Kiedy diament zostanie przesunięty do pochodni, potwór przesunie się w głąb pomieszczenia. Teraz musisz tę operację

powtórzyć jeszcze dwa razy i pokonasz przeciwnika.

### Level 11

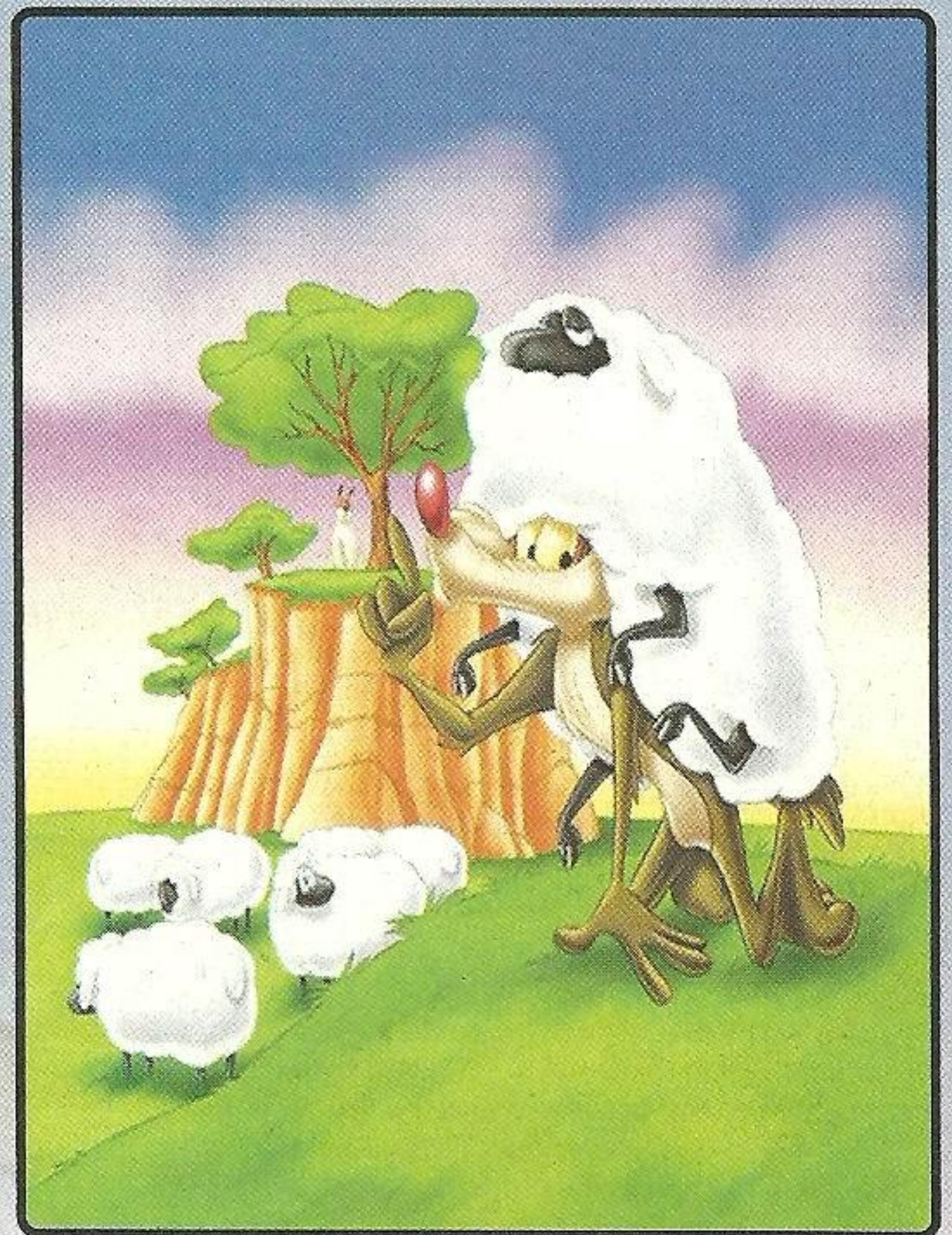
Zamów magnes i wędkę. Podejdź do Duffy'ego. Powie Ci, abyś skorzystał z działa. Zrób to i znokautuj krokodyla. Przeskocz po nim na drugą stronę. Duffy nauczy Cię, jak łączyć przedmioty. Wróć do miejsca, gdzie zaczynałeś i weź kulę armatnią. Zanieś ją w pobliże półki z guzikiem. Teraz skacząc (zaczni od miejsca, gdzie stoi armata) dostań się na tę półkę. Połącz wędkę z magnesem i wciągnij kulę. Połóż ją na guziku - w ten sposób otworzysz bramę. Przejdź przez nią. Używając wędki z magnesem odsuń miny od roślinki. Następnie weź ją i po glazach wskocz na wyższą półkę. Wykonaj kilka skoków i zatrzymaj się tam, gdzie blisko ściany stoi owieczka. Połącz wędkę z roślinką i przy jej pomocy zaciągnij owieczkę w pobliże guzika. Teraz przejdź w lewo. Zobaczysz kolejną owieczkę stojącą blisko ściany. Przy pomocy wędki z roślinką zwab ją w pobliże niższego przejścia. Kiedy już tam będzie to zeskocz na dół, złap zwierzątko i uciekaj. Uważaj, ponieważ dwie płyty, przez które będziesz musiał przejść, są zbyt słabe, aby na raz utrzymać kojata i owieczkę. Rozdziel wędkę i roślinkę. Zostaw owieczkę przed mostkiem. Sam przejdź i pokaż owieczce roślinkę, a podejdzie do Ciebie. Weź ją i postaw na windzie. Wskocz na górę, zbierz roślinkę i zamów pilota. Wejdź na pas i podnieś windę. Weź owieczkę i postaw ją na drugim pasie. Przed pasem połóż roślinkę i wskakuj na windę. Zgarnij pilota i robota. Zeskocz z nim na dół. Weź owieczkę i wejdź na windę. Uruchoom robota i wskocz nim na pas. Wjedź na górę. Połącz magnes z wędką i wciągnij robota na górę. Połóż go na kolejnym pasie, a sam wskocz na ruchomą platformę. Przejdź na drugą stronę przepaści. Połóż tam roślinkę i wracaj. Teraz owieczkę ustaw na ruchomej platformie i przewieź ją na drugą stronę. Dopiero teraz sam przejdź tam, gdzie stoi owieczka. Na samym końcu przewieź robota. Postaw go na kolejnym pasie, a Ty włóż z owieczką na platformę. Pojedźcie na samą górę. Zanieś owieczkę na ostatnią platformę, a robotem wróć do poprzedniego pomieszczenia. Ustaw platformę, która się tutaj znajduje, obok kolumny z przyciskiem. Złap robota na wędkę i postaw go na tej platformie. Wskakuj na ostatnią platformę, a robotem wduś przycisk. Teraz tylko wejdź w okrąg.

### Level 12

Zamów odkurzacz na duchy (spadnie obok) i manekin owcy (spadnie w labiryncie). Włóż do labiryntu. Pobawimy się w Pacmana. Aby wessać ducha będziesz musiał zebrać pięć baterii. Wykończ te duszki, które się tu kręcą i zbierz manekina. Patrząc na mapę kieruj się w stronę drugiej skrzynki. Zamów przebranie ducha, które spadnie w innej części labiryntu. Idź tam, zgarnij je i załóż. Dzięki niemu będziesz mógł przejść koło ducha, ale pamiętaj o wyciu. Po wyjściu z labiryntu dostaniesz się na balangę u duchów. Teraz zabawisz się w mini-grę muzyczną. Kiedy już skończysz, to przejdź dalej i zamów pilota. Wejdź na platformę, a robotem wjedź na guzik. Zbierz roślinki i zeskakuj na dół. Postaw robota na pochylni i wystrzel go tak, aby przeleciał za płot. Weź nim roślinkę i zwab nią owieczkę. Robotem wjedź na platformę (uwaga na reflektor), a sam wejdź na guzik, który znajduje się obok. Owieczka razem z robotem podjadą do góry. Zwab zwierzątko w okolice przycisku tak, aby otworzyło bramę. Zeskocz robotem na dół. Kojotem wejdź na platformę i wjedź do góry. Nadmucha manekina i połóż go na przycisku. Przejdź przez dwie bramy, zgarnij owieczkę i zeskocz na dół. Trzymając owieczkę idź tam, gdzie balują duchy. Zostaniesz wtrącony do więzienia, ale nie przejmuj się - zaraz z niego wyjdiesz. Uruchoom robota i pojedź nim do więzienia. Najedź na pierwszy guzik tak, aby winda zjechała na dół. Wjedź na górę i przejdź po dachu windy. Naciśnij drugi guzik i jedź dalej. Po naciśnięciu trzeciego szybko wskakuj na dach tak, abyś podjechał do klucza. Zeskocz na dół i otwórz drzwi. Powoli wysłiznij się z jaskini i kryjąc się w cieniu podejdź do szeregu kamieni. Chowając się za nimi przejdź za pionową płytę. Nadmucha manekina i połóż go na płycie. Naciśnij guzik, co spowoduje podmienienie manekina na owcę. Aha, musisz to zrobić, kiedy duchy nie będą patrzeć. Teraz, ciągle kryjąc się w cieniu, przejdź z owcą do windy z tyłu placu i wejdź na nią. Przywołaj robota i wjedź na guzik. Wejdź do okręgu.

### Level 13

Zamów wszystkie rzeczy. Podejdź do wyrzutni. Ustaw ją, i wystrzel owieczkę tak, aby trafić i znokautować krokodyla. Wskocz na niego, odbij się i wyląduj tam, gdzie jest wiatrak. Weź go i idź do basenu. Przeskakuj po kładkach, aż do złotego pudła. I teraz najtrudniejsze: skocz na te

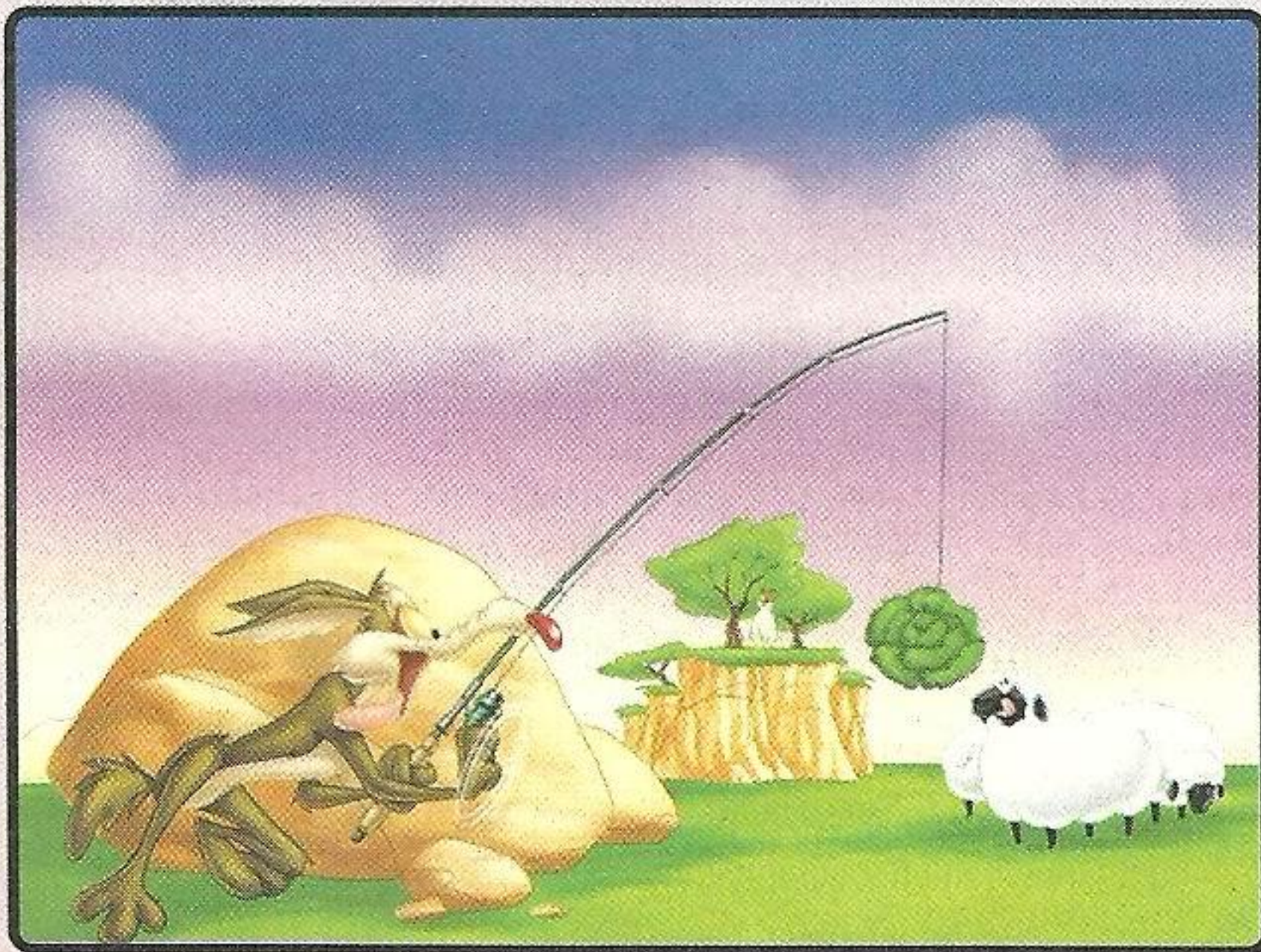


pudło. Włącz wiatraczek i popłyn w stronę ruchomej platformy. Wskocz na brzeg i idź po wypchaną owieczką. Połóż ją na guziku i zgarnij pudło. Połóż je na wyrzutni i wystrzel. W ten sposób dostaniesz się do wykrywacza metali. Idź na pole minowe. Skorzystaj z wykrywacza i zgarnij nadmuchiwaną owieczkę. Teraz dłuższa część. Wróć się po sztuczną owieczkę i zanieś ją do małego jeziora przed polem minowym. Jeśli umocysz nogi, to będziesz zostawiał ślady na piasku. Wykorzystaj to. Najpierw przejdź się z detektorem, potem łap sztuczną owieczkę i przenieś ją o kilka metrów. I tak kilka razy. Pamiętaj również, że ślady te powoli znikają. W końcu makieta wylądnie na guziku, który otwiera bramę. Aby dostać się do niej musisz od guzika przejść wyżej, potem w prawo i w dół. Musisz być tu bardzo ostrożny. Po pokonaniu kilku „zakrętów” dotrzesz do bramy. Zbierz roślinki. Aby wykraść owieczkę porozkładaj je do wejścia i obok połóż nadmuchiwaną owieczkę. Ta żywa sama przyjdzie do Ciebie, a Sam nadmuchiwaną weźmie do stada. Teraz musisz przetransportować owieczką na wyższy poziom. Od przycisku do pierwszej platformy ułóż roślinki, połóż jedną na platformie i jeszcze jedną już na wyższym poziomie. Jak Sam sobie pójdzie to stań na przycisku, a owieczkę puść w stronę roślinek. Kiedy zwierzątko znajdzie się na platformie, to zjedź z przycisku, a platforma pojedzie w górę. W podobny sposób dostań się sam na górę. Przeskocz na tratwę i kierując wiatrakiem przyjdź przed siebie. Zobaczysz piracki statek - będzie strzelał do Ciebie. Manewruj między kolumnami i dopłyn do brzegu. Zeskakuj z tratwy i wejdź na plażę. Uruchoom wykrywacz metali i odszukaj dziesięć złotych monet. Teraz przez okno skocz do więzienia. Połóż jedną monetę na podłodze, przesuń glaz i wyjdź na zewnątrz. Ułóż szlak monet, który będzie prowadził od wejścia do pirackiego statku. W międzyczasie postaw owieczkę na jednym z dwóch przycisków otwierających drzwi do więzienia. Kiedy wejdiesz na statek, przemówi kapitan. Kiedy skończy, połóż ostatnią monetę i biegnij do drugiego przycisku. W ten sposób otworzysz bramę. Kiedy pirat znajdzie się w więzieniu, po prostu zjedź z przycisku. Bierz owce i idź na statek. Załaduj ją do działa i wystrzel.

### Level 14

Pogadaj z Duffy. Powie Ci o pociągu - wsiądź do niego i wyskocz przy skrzynce pocztowej. Zamów przebranie. Zmień światło na czerwone i poczekaj na następny pociąg. Kiedy się zatrzyma, przeskocz po jego dachu do przebrania. Teraz przesun glaz w stronę torów i zatrzymaj pociąg. Wepchnij glaz na pokład i wypchnij go przy Sam'ie. Tutaj bardzo łatwo można zdobyć owcę. Wystarczy, że w przebraniu owcy staniesz od strony pochylni i zaczniesz beczeć. Kiedy Sam będzie się do Ciebie zbliżał to uciekaj, ponieważ po chwili Cię rozpozna. Kiedy uda Ci się wykraść owcę, Sam pobiegnie do miejsca końcowego i będzie go pilnował. Zwierzątko postaw na pochylni i spuść na nią glaz. Wróć do miejsca startowego i odpal w stronę Sam'a sztuczną owcę - to powinno go na chwilę znokautować. Musisz to zrobić w momencie, kiedy pociąg już stoi na stacji i czeka. W ten sposób od razu dostaniesz się na miejsce. Złap owcę i do działa.

**Brawo - uratowałeś wszystkie owieczki. Czeka na Ciebie jeszcze zadanie bonusowe, ale tu już jesteś skazany na własną pomysłowość.**





# TALES OF DESTINY II

Przed wami pierwsza część opisu do tego znakomitego erpega. Za miesiąc reszta. **txt: Flik**

## Walka

Jest bardzo nietypowa, jak na grę RPG. Odbywa się na dwuwymiarowym ekranie i przypomina z początku stare zręcznościówki w stylu Golden Axe. Jednak jest to dość mylne wrażenie. Bezpośrednio za pomocą pada kierujemy poczynaniami tylko jednej postaci, reszcie naszej grupy możemy wydawać polecenia. Krzyżek wraz z kierunkami - to ataki posiadanej bronią. Do kółka wraz ze strzałkami możemy przypisać ataki magiczne (choć można to również zrobić za pomocą klawiszy: L2, R2). Co do uzbrojenia, to liczy się tylko jedna zasada: broń ma być wszechstronna (to znaczy - nie może obniżać znacząco jednego parametru na koszt drugiego) i ma mieć jak najlepsze osiągi. Oto rozkazy dla naszych herosów (są w menu pod trójkątem) i ich znaczenie:

- Formation** - ustawianie naszych postaci w szyku bojowym. Możemy wybrać trzy z możliwych ustawień i wyznaczyć, którą z postaci będziemy dowodzić osobiście (opcja Switch)
- Strategy** - Możliwość ustawienia typu walki dla wojowników (wycofanie się po ataku, blokowanie czyli Attack, Slash i Thrust), bądź użytkowanie energii psychicznej magów (Battle TP i Recover TP). Prócz tego, dla każdej z postaci niezależnych od nas można ustawić jedną z 16 komend w stylu kryj mnie, atakuj najsilniejszego czy też najsłabszego wroga.
- Craymel C.** - Tutaj umiejscowione są żywioły czyli Craymele. Podczas walki są automatycznie używane na przeciwniku. Kiedy ich poziom wzrasta, możemy je łączyć (Fringe), aby zyskać nowe czary. W zależności od tego, jaki Craymel połączymy, taki uzyskamy efekt. Kiedy zdobędziemy trzeci z nich (Efreet), Meredy wyjaśni efekty łączenia ze sobą żywiołów. Craymele można wzmocnić za pomocą opcji Item, jeśli posiadamy specjalne do tego celu przedmioty.

**Umiejętności (skills) do Levelu 25.** Zamieszczam tylko te, które mają przyporządkowany jakiś żywioł, bądź powstają z połączenia i stosowania dwóch ataków

**Wind Blade** - uderzenie wiatru.

**Air Thrust** - kilka mniejszych uderzeń ostrzy wiatru.

**Aqua Edge** - wodny pocisk.

**Spread** - wir wodny.

**Ice Needles** - opadające z góry lodowe kolce.

**Fireball** - kilka ognistych kulek.

**Sharpness** - podwyższa siłę bojową naszych towarzyszy.

**Eruption** - eksplodująca magma.

**Grave** - wybuchająca po nogami ziemia.

**Lightning** - piorun.

**Neosonic Swarm** - fala dźwiękowa i kilka szybkich uderzeń (Sonic Blade + Swarm).

**Demon Lightning Hammer** - trzy uderzenia i na deser piorun (Demon Hammer + Lightning Blade).

**Healer** - czar leczniczy.

**Detoxify** - odtruwanie.

**Life** - wskrzeszenie.

## Gotowanie (Cook)

Aby móc gotować, trzeba kupić składniki (w każdym większym mieście są one dostępne) oraz mieć przepisy. Te ostatnie wręcza nam Kucharz - magik (Wonderchief), ukryty w różnych miejscach pod dziwnymi postaciami. Każda z potraw ma jakieś właściwości lecznicze. W ciężkich sytuacjach można zastąpić mikstury właśnie przyrządzonymi przez siebie specjalami. Oto lista przepisów występujących w grze, do miejsca, na którym kończy się opis:

**Sandwich** - świnka w domku na lewo od chatki Fary.

**Omelette** - stójak w sklepie w Rasheans.

**Beff Stew** - żółta waza na drugim piętrze w karczmie, w Regulus Dojo.

**Hamburger** - różowy kwiat w kafeterii w Mintche.

**Fruit Juice** - skrzynia w domu Mazeta.

**Garden Salad** - dynia w sklepie w Treetop Village.

**Soft Cake** - roślinna w teatrze w Inferia City.

**Cream Stew** - waza na drugim piętrze karczmy w Inferia City.

**Fish Stew** - w sklepie w Inferia Port.

**Steak** - różowy pijak na dachu karczmy w Barole.

**Grantan** - na drugim piętrze w karczmie w Barole.

**Pestacore** - w hotelu Bristol butla obok recepcji.

**Zaarne rice** - robot w mieszkaniu Meredy w Imenie.

**Amani Tofu** - w książce w bibliotece w Imenie.

## DYSK 1

Po długim wstępie, kiedy Farah pobiegnie szukać przedmiotu, który spadł z nieba, przejmiesz wreszcie kontrolę na Reidem. Biegnij na dół, potem w lewo. Podejdź do zielonego kryształu, który odnawia energię i jest jednocześnie punktem startowym w wypadku śmierci Twojego bohatera. Biegnij do góry. Ruszaj teraz w lewo, a potem do góry. Wróć się do polany zielonym kryształem i skieruj się dolnym, prawym przejściem. Ruszaj za niebieskim stworkiem, a znajdziesz Farah. Po wybuchu pojazdu, znajdziecie się w Rasheans, w domu naczelnika wioski. Tutaj zaatakuj was nieznajomy, który jest jednocześnie pierwszym bossem. Nie powinien on sprawić żadnych trudności, jeśli przyprzesz go jak najszybciej do muru i tam zasypiesz ciosami. Po walce okaże się, że będziecie musieli się wynosić z wioski. Najpierw jednak idź do domu Reida (jest z lewej) i walnij się w jego łóżku - odnawiając tym samym energię fizyczną i psychiczną. Z chaty naczelnika wynieś 500 monet z szafki obok dziury oraz książkę kolekcjonera z piętra. Wyjdź z wioski i ruszaj najpierw na południe, a potem na wschód przez most. Po krótkiej scenie ruszaj na wschód do Rasheans River Pier. Tam dowiesz się, że drogę zasypały kamienie. Skieruj się do Regulus Dojo na południu i wejdź do tamtejszej świątyni. Na miejscu zaatakuj Cię grupa ćwiczących tam wojowników. Nie są trudnymi przeciwnikami i używając Sonic Blade oraz Lightning Blade powinieneś się ich szybko pozbyć. Po walce mistrz Franco obieca wam pomoc i nauczy Farę czaru leczenia. Teraz wejdź do pokoju z prawej i potrenuj z gościem przy kukle (ćwicz tak długo, aż ci się nie znudzi). W następnym pokoju weź od wojownika z prawej książkę Manual. W czwartym pokoju pogadaj z Paolo, a potem ruszaj do Reasheans River Pier. Tam na pomoście spotkasz Paolo, który uspokoi dla was wodę - tak byście mogli przepłynąć tratwą. Teraz czeka Cię mini gierka polegająca na sterowaniu tratwą i omijaniu przeszkód. Jedyną radą, jaką mogę Ci zaoferować - jest odpuśczenie dodawania gazu i zajęcie się tylko sterowaniem. Kiedy staniesz na suchym lądzie, ruszaj na wschód, a dostaniesz się wreszcie do Mintche. Idź główną ulicą i skręć w lewo. Możesz teraz od razu skierować się do akademika z lewej, bądź ruszyć odnogą do góry. Znajdziesz tam boisko do gry w specjalną piłkę, a także Katerinę i Pierra. Kiedy wysłuchasz ich rozmowy, idź do akademii i pogadaj z sekretarką. Kiedy wpuści was do środka, wejdź do drugich z prawej drzwi i pogadaj z gościem o czerwonych włosach. Po długiej scenie wyjdź z miasta i ruszaj na południowy zachód do Mintche. Kiedy znajdziesz się na miejscu, zregeneruj się za pomocą zielonego kryształu i ruszaj kretą drogą do góry. Aby powstrzymać wychodzenie zombiaków, pozatykaj wejścia do jaskiń kamieniami. Odpocznij przy wygasłym ognisku i wchodź do góry. Zastaw oba wejścia. Idź teraz w lewo po moście, a dotrzesz do Mountain Mintche Observatory.

Po długiej rozmowie przyłączy się do was Keele. Ruszaj teraz w dół i kiedy znajdziesz się na mapie, ruszaj na wschód do Nostos Cave (po drodze możesz wstąpić do Mintche żeby się wyspać). Kiedy będziesz na miejscu, spotkasz handlarza, u którego będziesz mógł zaopatrzyć się w potrzebne Ci mikstury. Wejdź do labiryntu i ruszaj w prawo. Biegnij do góry. Przejdź na następną planszę, a staniesz do walki z bossem: niedźwiedziem. Do dyspozycji będziesz miał tylko Reida i Keela, ale na szczęście ten ostatni ma czar Fireball, który potrafi dopiec szeryfowi. Po pojedynku i scenie przy ognisku ruszaj do góry. Kiedy wydobędziesz się na świeże powietrze, ruszaj na wschód do Treetop Village Morle. Tam wchodź cały czas po pniach do góry, a dojdiesz do domu Mazeta. W czasie rozmowy ucieknie Meredy. Goń za nią w dół po pniu, przy którym stoi tabliczka. Po drodze jest ognisko, więc możesz się przespać. Kiedy znajdziesz Meredy, zaatakuj Cię kolejny szeryf. Jego słabością jest sfera ognia więc powinieneś używać jak najwięcej tego typu czarów. Poza tym dobrze by było gdybyś najpierw usunął upierdliwe muchy, a potem zajął się głównym celem, atakując go z dwóch stron. Kiedy wykończysz stwora, wracaj do profesora Mazeta, a dostaniesz mapę i umiejętność Detoxify. Wróć się jeszcze raz, a Mazet wręczy Ci książkę potworów. Wyjdź z dziwnej

wioski i ruszaj najpierw na północ, a potem na wchód wzdłuż biegu rzeki, aż dotrzesz do Undine Stream. Biegnij w górę i w prawo, wzdłuż podmokłych ścieżek. Wreszcie dotrzesz do jaskini z wodospadem. Wejdź do środka i pogadaj z Craymelem. Wypij się.

Teraz wyjdź i ruszaj w prawo, a dotrzesz do wodospadu. W walce, która teraz Cię czeka, rozstrzygnie się czy Undine przyłączy się do was czy nie. Podczas potyczki stosuj przede wszystkim czary oparte na żywiole elektryczności, gdyż jest to słaby punkt Craymela. Konsekwentnie atakuj z obu stron i odnawiaj sobie energię psychiczną i fizyczną. Jeśli jesteś na co najmniej 18 levelu, to nie powinieneś mieć większych problemów. Kiedy zdobędziesz Undine, opuść to miejsce i skieruj się na południowy wschód do Forest of Temptation. Kiedy znajdziesz się na miejscu, biegnij trzy ekrany do góry i zakręć w prawo. Zobaczą pięć posągów. Teraz wracaj na główną drogę i biegnij do góry. Po drodze miniesz dwa upiory, które odbierają energię. Odwróć w prawo posąg, który zobaczysz. Wróć się kawałek i zrób to samo ze statua w lewej odnodze. Ruszaj ścieżką z prawej (u góry będziesz mijał odnawiający energię basen). Biegnij na dół, potem znowu w prawo i odwróć posąg w lewo. To samo zrób z posągiem trochę niżej. Wracaj na główną drogę i leć w dół. Skręć w trzecią mijaną ścieżkę, a potem do góry i w prawo. Dostaniesz się do drugiej części lasu. Tu zadanie jest o wiele prostsze. Wystarczy, że zabijesz pięciu sub - bosów (kaszka z mlekiem) wyglądających jak małpy, aby zniszczyć pięć posągów blokujących Ci wyjście (są w środkowej części lasu). Kiedy staniesz na otwartej przestrzeni, skieruj swe kroki na północ do Inferia City. Kiedy będziesz w środku, spróbuj najpierw wejść do zamku. Kiedy to Ci się nie uda, wejdź na najwyższe piętro obserwatorium. Stamtąd niestety także Cię wyrzucą - skieruj się do świątyni. Spróbuj pogadać z kapłanem. Złapią was strażę i znajdziecie się w celi śmierci. W ostatniej chwili zostaniecie uratowani przez Kanclerza. Kiedy przejmiesz władzę nad postacią, zejź piętro niżej do pokoiów gościnnych. Po mile spędzonej nocy, wyjdź na dziedziniec i wejdź do głównej sali, gdzie okaże się, że Inferia chce wypowiedzieć wojnę Celestii. Będziesz musiał się wynosić z zamku, ale dostaniesz od króla przepustkę na wszystkie statki. Zanim opuścisz miasto, możesz wystartować w walkach na arenie (na zachód od zamku). Jednak nie radziłbym Ci na razie tam iść, gdyż jesteś za słaby. Jeśli lubisz teatr, to możesz iść na sztukę o porywaczu w ośmiu aktach (za ostatni trzeba zapłacić astronomiczną sumę pieniędzy). Jeśli jednak obejrzyś całe przedstawienie, zdobędziesz książkę (będzie na scenie). W mieście możesz wykonać także sub quest. Pogadaj z gościem przed areną, a powie Ci, że zgubił miecz. Idź do wschodniej części miasta i wypytaj ludzi o miecz. Wejdź teraz tam, gdzie prowadzą zapisy na walki i zapytaj żołnierza o miecz. Kiedy Ci go odda, zwróć broń właścicielowi, a dostaniesz świetną kapotę dla Keela. Kiedy będziesz już przygotowany, ruszaj na północ do Port Of Inferia. Tam zaokręć się na statku płynącym do Barole. Niestety odłączy się od was Keele. Kiedy staniesz na suchym lądzie, ruszaj do City Of Trade Barole na zachodzie. Tam w centrum rozegra się scena, w której Farah obroni małego chłopca, który potem okaże się złodziejem. Rozeźleni kupcy będą chcieli zlinczować Farah. Na szczęście z pomocą przybędzie im nieznajomy o imieniu Ras. Podczas rozmowy w karczmie zaproponuje wam, że zaprowadzi was do Sylph Cavern za opłatą. Odpowiedz, że nie macie takich pieniędzy, a zgodzi zrobić to za darmo. Idź przed karczmę, a przyłączy się do was i będziecie mogli ruszać. Skieruj się na południowy zachód, a dotrzesz do jaskini. Przed wejściem Ras pogada ze strażnikami i wpuszczą was do środka. Idź teraz do przodu i poczekaj aż z otworu w podłodze wydobędzie się słup powietrza. Wraz z nim dostań się wyżej i spadnij do następnej dziury. Teraz podejdź do stalaktytu, a Ras przetrzeć linę i będziecie mogli iść dalej. Użyj strumienia powietrza i spadnij do kolejnej dziury. Po rozmowie podczas odpoczynku, ruszaj dalej korzystając z dziur i prądów powietrza. Kiedy dotrzesz do kładki z trawy, ominij ją, bo spadniesz na sam początek. W końcu znajdziesz się w pierwszej jaskini. Wejdź do przejścia na dole i stań do walki z kolejnym Craymelem: Sylphem. Na samym początku wykończ dwóch goryli, którzy będą cały



czas Cię nękać. Jeśli uda Ci się to zrobić- walka stanie się łatwiejsza. Atakuj Sylpha czarami opartymi na żywiole błyskawicy i sprowadzaj go jak najczęściej na ziemię. Używaj także czaru leczenia i odnawiaj sobie energię psychiczną. Po walce Sylph przyłączy się do Ciebie i będziesz mógł opuścić jaskinię. Po drodze Sylph powie Ci, że możesz teraz poruszać się dzięki jego mocy po każdym terenie z wyjątkiem lasu. Wystarczy, że na mapie naciśniesz kwadrat i wybierzesz Aerialboard.

Wsiądź teraz w Barole Port na statek (drugą klasę) i idź do restauracji, a spotkasz Katrinę. Koniec końców- znajdziesz się w Inferia City. Używając Aerialboard ruszaj na północny wschód do Chambard. Możesz tu zagrać w mini grę Chamballon, albo wystartować w konkursie kucharskim. Uzbroj się i przygotuj do eksploracji kolejnych podziemi mieszczących się na południu czyli Efreet Gorge. Kiedy znajdziesz się na miejscu, Undine otoczy was ochronną tarczą. Ruszaj do przodu i staraj się omijać palące mostki (odbierają energię tarczy). W końcu dotrzesz do miejsca odpoczynku. Ruszaj dalej, a drogę zagrodzą Ci kładki z wyziewami ognia. Przebiegaj po nich tylko wtedy, gdy ogień schowa się do środka. Kiedy pokonasz ostatnią przeszkodę, zaatakują Cię Craymel Ognia. Czeka Cię bardzo ciężka walka. Przede wszystkim wysuń Reida na przód i blokuj Efreetowi dostęp do reszty twoich towarzyszy. Jeśli przyprze ich w rogu i będzie atakował, to koniec. Najlepiej stosować czary wody i konsekwentnie się uzdrawiać. Kiedy w końcu zamkniesz Efreeta w kryształ, opuść wulkan i skieruj się do Farlos Sanctuary (po drodze wdepnij do Chambard jeśli chcesz kontynuować quest z Katrine). Sanktuarium znajduje się na wyspie po środku kontynentu (musisz użyć Aerialboard, aby się tam dostać). Kiedy wylądujesz, wejdź do świątyni i prześpij się w pokoju z lewej. Teraz ruszaj górską ścieżką z lewej (dostaniesz czar Life). Biegnij do góry, a potem w prawo. Spadnie lawina i rozdzielicie się. Farah znajdzie Ras. Kiedy przejmiesz znowu kontrolę, biegnij na dół i w prawo. Spotkasz Rasa i Farah. Biegnij dalej górską ścieżką. Kiedy dotrzesz do miejsca, gdzie z góry będą spadać kamienie, biegnij pod górę omijając głazy. W końcu dotrzesz do miejsca, w którym będziesz musiał pokierować Quickim, aby rozpuszczać liny, po których będziesz mógł się wdrapać. W końcu staniesz przed wejściem do krypty na górze.

Użyj pierścienia czarodzieja (R1) na drzwiach i wejdź do środka. Jak się okazało, Ras był szpiegiem i musisz z nim stoczyć walkę. Jest to jedna z najprostszych potyczek w grze, ale jeśli chcesz ją szybko skończyć, atakuj Rasa z obu stron i stosuj czary, które potrafią wywrócić przeciwnika. Po krótkiej walce, wejdiesz w końcu na Most Światta i znajdziesz się w Celestii.

#### DYSK 2

Na samym początku udaj się na wschód do Imenu. Miejsca, gdzie wychowała się Meredy. Spotkasz tam jej przyjaciół i po zostawieniu Farah w domu, będziecie mogli pójść na spacer. Ruszaj w lewo do sklepu, który prowadzą przyjaciele Meredy i pogadaj z nimi. Szczególną uwagę zwróć na ogromną tubę leżącą na środku. Teraz odwiedź jeszcze kowala (jest w środkowej części) i pompę wodną. Wracaj do domu. Kiedy wstanie nowy dzień, ruszaj do biblioteki (jest z lewej) i wyciągnij stamtąd Keela i Meredy.

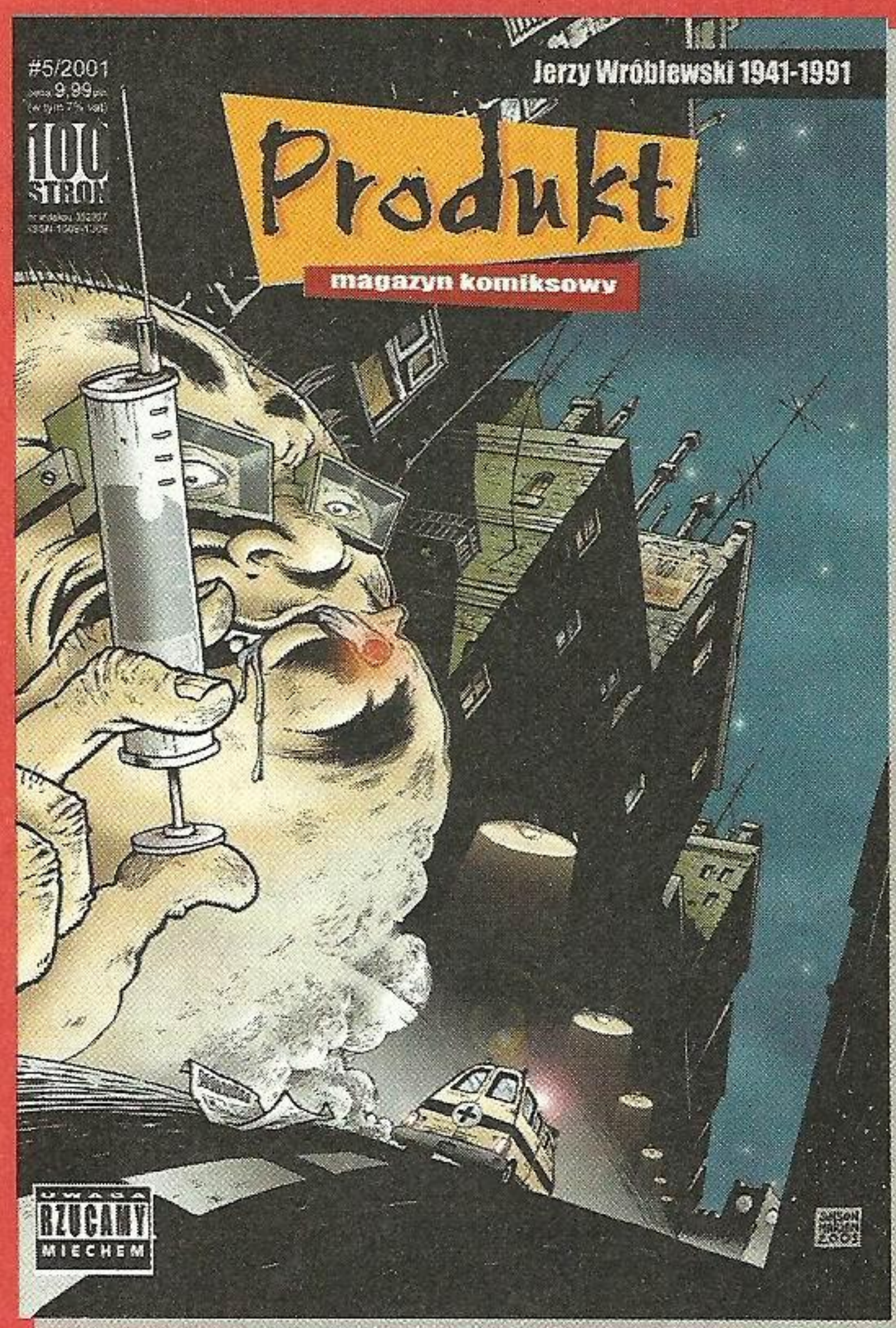
Po odprowadzeniu celestianki do domu, pogadaj jeszcze raz z kowalem i wracaj do domu Meredy. Po rozmowie dowiesz się, że musisz ruszać do Luishka. Wyjdź z miasta Imen i przejdź się kawałek do Imen Station. Na dworcu kolejarz powie Ci, że niestety nie ma paliwa i pociąg jest nieczynny. Pamiętaj tubę w sklepie w Imen? Wracaj tam, a będziesz mógł kupić ją za 2000 Gald. Znowu draluj na stację i wejdź do pociągu. Przy okazji kolejarz poprosi Cię o dostarczenie listów. Czeka Cię kolejna mini gra, której zasady wyjaśnię, bo wcale nie są łatwe. Trzymając na krzyżaku „górze” przyspieszamy pociąg, jeśli zaś pociągniemy w dół, w dużym oknie z lewej pojawi się liczba kilometrów na godzinę o jaką zmniejszy prędkość nasz pociąg. Trzeba tak umiejętnie operować gazem i hamulcem, aby pociąg zatrzymywał się na kolejnych stacjach zaznaczonych czerwonymi kreskami.

Wypełniając poboczne zadanie dojedziesz do Luishka Staion. Stąd skieruj się na wschód, a znajdziesz się w Luishka. Tam słuchając wskazówek Meredy, wejdź do środka rozwalonej kopuły i w podziemiach znajdź Galenosa- nauczyciela Meredy. Opowie on wam historię Balira (cały sprawca zamieszania) i poprosi Reida by pomógł im uratować Celestię, gdyż obdarzony jest niezwykłą mocą zwaną Fibrillem.

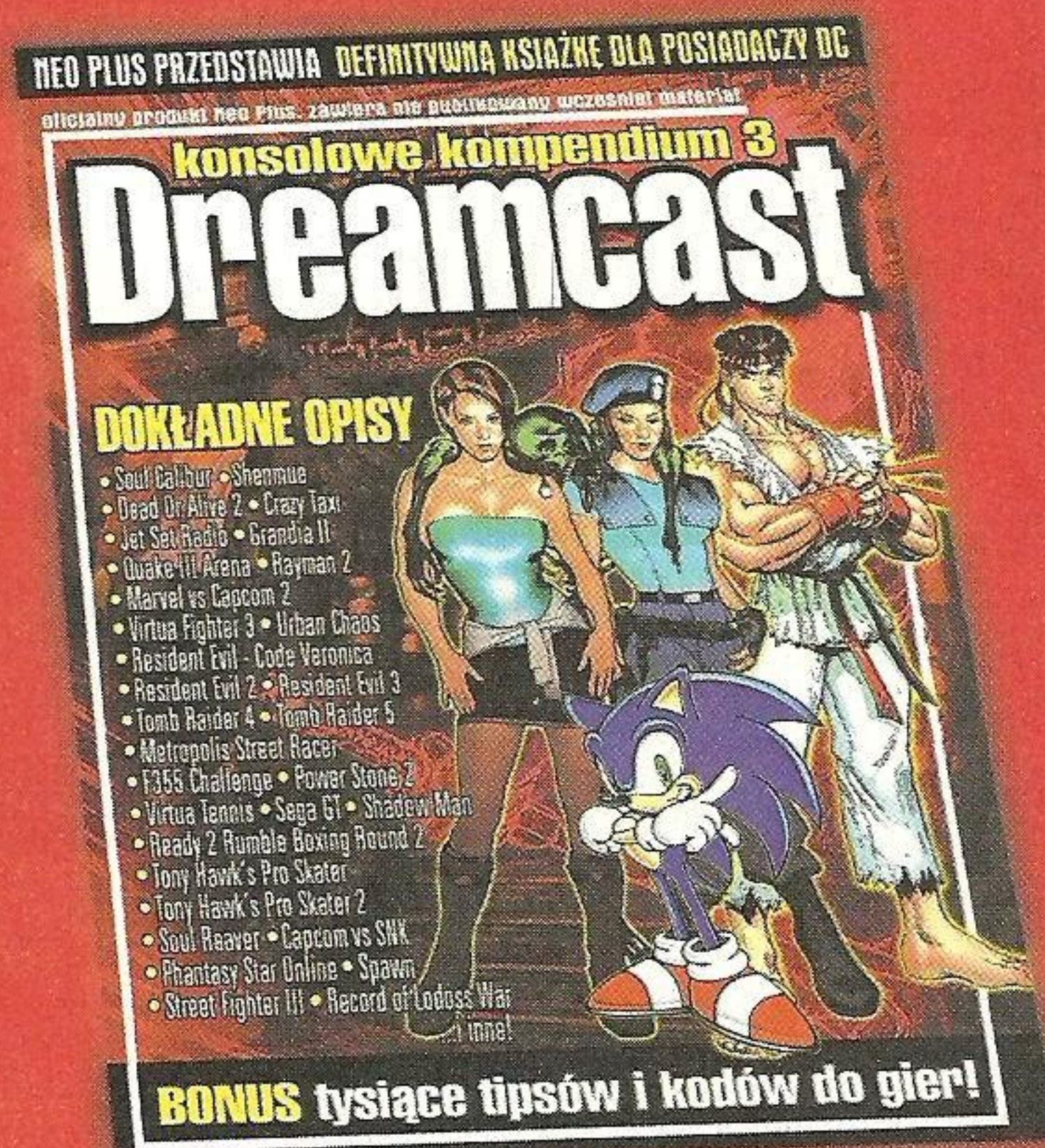
Nie pozostaje Ci więc nic innego, jak zgodzić się i poczekać na drugą część opisu, którą zamieścimy za miesiąc.

# nowy Produkt już w kioskach!

a w nim  
sto stron  
jak zwykle  
ostrej jazdy



## Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast - 45 opisów do gier na DC, 272 strony tekstów



tyknij w Ultimie  
lub zamów od  
nas - str 76



**Witamy w Akademii Mutantów. Jeśli czujesz się inny i masz ochotę podszkolić się w efektywnych technikach kończących - trafieś doskonale. Oto informacje o wszystkich wojownikach, których spotkasz w naszej Akademii.**

**txt: Spokój Fudzijamy**

# X-MEN 2

## MUTANT ACADEMY 2

### Rodzaje specjali

**SUPER:** pierwszy stopień technik specjalnych, ładuje się szybko i szybko można go odpalić Problem w tym, że czasem lepiej poczekać dłużej.  
**SMI:** Średni poziom zaawansowania i siły. Do wykonania trzeba wklepać pięć podanych kierunków. I tu pojawia się problem. Rzadko kiedy pojawia się sposobność do zastosowania SMI.  
**X-TREME:** Potężne specjale. Jeśli dobrze je opanować, pokonanie przeciwnika stanie się kwestią kilku sekund.

### Miernik superów

Na dole ekranu widnieje miernik mocy superów. Jeśli wypełni się jakiś człon, można wykonać supera, którego ten człon reprezentuje. Ale można też - co jest rewelacyjnym pomysłem - przenosić energię z jednego członka do drugiego. Jak to robić?

Zalóżmy takie przyporządkowanie przycisków do rodzajów superów:  
 Gracz 1: Kwadrat (Super), Trójkąt (SMI Super), Kółko (X-TREME)  
 Gracz 2: Kółko (Super), Trójkąt (SMI Super), Kwadrat (X-TREME)

Przytrzymaj przycisk, który oznacza rodzaj energii, którą chcesz zassać. Następnie wciśnij lewo lub prawo i potem przycisk rodzaju energii, którą chcesz wypełnić. Koniec.

### Klawiszologia

kierunki - zawsze małą literą:

- n - naprzód
- t - tył
- p - prawo
- l - lewo
- g - góra

akcje:

- s - skok
- k - kucanie
- p, trzymaj p - doskok
- t, t - odskok

uderzenia:

- P - Pięść
- K - Kopniak
- LP - Lekka Pięść (Bazowo: kwadrat)
- LK - Lekki Kopniak (Bazowo: krzyżyk)
- SP - Średnia Pięść (Bazowo: trójkąt)
- SK - Średni Kopniak (Bazowo: kółko)
- SP - Mocna Pięść (Bazowo: R1/LP+SP)
- SK - Mocny Kopniak (Bazowo: R2/LK+SK)

techniki:

- CT - Counter (Bazowo: L1/SP+SK)
- RZ - Rzut (Bazowo: L2/LP+LK)
- TA - Taunt (Bazowo: SP+LK)
- \* - możesz wykonać tylko w skoku
- \*\* - możesz wykonać tylko, kiedy lecisz.

### BEAST

Rzuty

- Slap Down - RZ ewentualnie LP+LK
- Bodyspring - n+RZ ewentualnie LP+LK
- Frankensteiner - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne
- Handspring Kick - d, t+LP
- Handspring Kick2 - d, t+SP
- Handspring Kick3 - d, t+MP
- Stumbled Up - d, t+LK
- Stumbled Up2 - d, t+SK
- Stumbled Up3 - d, t+MK
- \*Blue Torpedo - d + Którakolwiek pięść
- Poziom Super
- Handplant Hell - d, n+MK
- Poziom SMI Super
- Seismic Smackdown - d, n+MP (Polecenie SMI: g, l, d, l, g)
- Poziom X-treme Super
- Flat Out - t, n+MK

### PHOENIX

Rzuty

- Thinking Hard - RZ ewentualnie LP+LK
- High IQ - n+RZ ewentualnie LP+LK
- Psychic Slam - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne
- Earth Flare - d, n+LK
- Earth Flare2 - d, n+SK
- Earth Flare3 - d, n+MK
- \*Fire Bird - d, n+LP
- \*Fire Bird2 - d, n+SP
- \*Fire Bird3 - d, n+MP
- \*Scorching Arrow - d, n+LK
- \*Scorching Arrow2 - d, n+SK
- \*Scorching Arrow3 - d, n+MK
- Poziom Super
- Metaphysical Confusion - d, t+MP
- \*\*Metaphysical Confusion - t+MP
- \*Searing Arrow - d, t+MK
- Poziom SMI Super:
- Scorching Flight - d, n+MP (Polecenie SMI: l, p, d, l, g)
- \*\*Searing Flight - n+MP
- Poziom X-treme Super
- Empathy Shell - n, t+MP
- \*\*Empathy Shell - d+MP

### CYCLOPS

Rzuty

- Blast Off - RZ ewentualnie LP+LK
- Backhand Optic Slap - n+RZ ewentualnie LP+LK
- Up and Over - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne
- Beam Bolt - d, n+LP
- Beam Bolt2 - d, n+SP
- Optic Uppercut - d, t+LP
- Optic Uppercut2 - d, t+SP
- Optic Uppercut3 - d, t+MP
- Super Power Flash Kick - d, t+LK
- Super Power Flash Kick2 - d, t+SK
- Super Power Flash Kick3 - d, t+MK
- \*Air Beam Bolt - d, n+LP/SP
- \*Air Sweep Bolt - d, t+ Którakolwiek pięść
- Poziom Super
- Hyper Power Flash Kick - d, n+MK
- Poziom SMI Super:
- Hyper Rush Combo - t, n+MP (Polecenie SMI: p, l, p, d, g)
- Poziom X-treme Super
- Concussion Blast - d, n+MP
- \*Air Concussion Blast - d, n+MP

### FORGE

Rzuty

- Striking Episode - RZ ewentualnie LP+LK
- I'm Shocked - n+RZ ewentualnie LP+LK
- What Is This? - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne
- Shell Discharge - d, n+LP
- Shell Discharge2 - d, n+SP
- Shell Discharge3 - d, n+MP
- Missile Launch - d, t+LK
- Missile Launch2 - d, t+SK
- Missile Launch3 - d, t+MK
- Pistol Trap - d, t+LP
- \*Mine Drop - t + Którakolwiek pięść
- Poziom Super
- Semi Automatic - d, t+MP
- \*Blazing Barrel - d, t+MP
- Poziom SMI Super:
- The Neutralizer - t, n+MK (Polecenie SMI: l, p, d, p, d)
- Poziom X-treme Super
- Outer Orbit - d, n+MK

### GAMBIT

Rzuty

- Shoulder Butt - RZ ewentualnie LP+LK
- Trip Slam - n+RZ ewentualnie LP+LK
- Shove It - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne
- Black Jack - t, n+LP
- Black Jack2 - t, n+SP
- Black Jack3 - t, n+MP
- Insurance - d, t+LP
- Insurance2 - d, t+SP
- Insurance3 - d, t+MP
- Surging Staff - t, n+LK
- Surging Staff2 - t, n+SK
- Surging Staff3 - t, n+MK
- \*Air Black Jack - d, n + Którakolwiek pięść
- \*Air Black Jack2 - d, t + Którakolwiek pięść
- Poziom Super
- Charged Staff - d, t+RZ
- Poziom SMI Super:
- Card Trick - d, t+MK (Polecenie SMI: g, l, p, g, d)
- Poziom X-treme Super
- 52 Card Pickup - n, n+MP

### HAVOK

Rzuty

- Militant Manhandle - RZ ewentualnie LP+LK
- Nuclear Eruption - n+RZ ewentualnie LP+LK
- Up and Over - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne
- Pulsation Blast - d, n+LP
- Pulsation Blast2 - d, n+SP
- Pulsation Blast3 - d, n+MP
- Sensational Kick Combo - d, t+LK
- Sensational Kick Combo2 - d, t+SK
- Sensational Kick Combo3 - d, t+MK
- Rushing Chaos Punch - d, t+LP
- Rushing Chaos Punch2 - d, t+SP
- Rushing Chaos Punch3 - d, t+MP
- \*Air Pulsation Blast - d, n + pięść
- \*Air Pulsation Blast2 - d, t + pięść
- Poziom Super
- Cosmic Burst - d, n+MK
- \*Cosmic Burst - d, n+MK
- Poziom SMI Super:
- Universal Meltdown - t, n+MP (Polecenie SMI: d, p, g, p, g)
- Poziom X-treme Super
- Omni Blast - t, n+MK

### MAGNETO

Rzuty

- Magneto Effect - RZ ewentualnie LP+LK
- Atomic Outflux - n+RZ ewentualnie LP+LK
- Narcosis Slam - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne

- Magnetic Gush - d, n+LP
- Magnetic Gush2 - d, n+SP
- Magnetic Gush3 - d, n+MP
- Magnetic Lure - d, n+LK
- Magnetic Lure2 - d, n+SK
- Magnetic Lure3 - d, n+MK
- Force Boost - t, n+LP
- Force Boost2 - t, n+SP
- Force Boost3 - t, n+MP
- \*\*Air Force Boost - n + Którakolwiek pięść
- \*\*Air Magnetic Lure - t + Którakolwiek pięść
- Poziom Super
- Hyper Magnetic Lift - t, n+MK
- \*\*Hyper Magnetic Lift - n+MK
- Poziom SMI Super:
- Electromagnetic Gush - d, t+MP (Polecenie SMI: d, t, l, p, g)
- Poziom X-treme Super
- Concussion Lure - d, t+MK
- \*\*Concussion Lure - t+MK

### MYSTIQUE

Rzuty

- Executioner - RZ ewentualnie LP+LK
- DDT - n+RZ ewentualnie LP+LK
- Backfire - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne
- Head Shot - d, n+LP
- Pop Shot - d, n+SP
- Leg Sweeper - d, n+MP
- Cheap Shot - d, t+LK
- Cheap Shot2 - d, t+SK
- Cheap Shot3 - d, t+MK
- \*Air Beam Shot - d, n + Którakolwiek pięść
- Poziom Super
- Gut Shot - d, t+RZ
- Poziom SMI Super:
- Revolver Rush - d, t+MP (Polecenie SMI: l, d, l, p, d)
- \*Revolver Rush - d, t+MP
- Poziom X-treme Super
- Carried Away - d, n+MK

### NIGHTCRAWLER

Rzuty

- Back Slash Bamf - RZ ewentualnie LP+LK
- Acrobatic Tail - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne
- Bamf - d, t+LK
- Bamf2 - d, t+SK
- Bamf3 - d, t+MK
- \*Air Bamf - d, t + Którakolwiek kopniak
- Tele-slash - d, n+LP
- Tele-slash2 - d, n+SP
- Tele-slash3 - d, n+MP
- Reverse Trajectory - t, n+LK
- Reverse Trajectory2 - t, n+SK
- Reverse Trajectory3 - t, n+MK
- Poziom Super
- Popular Excursion - d, t+RZ
- Poziom SMI Super:
- Tele-Combo - d, n+MK (Polecenie SMI: g, d, g, l, d)
- Poziom X-treme Super
- High In The Sky - d, t+MP

### ROGUE

Rzuty

- Back to Earth - RZ ewentualnie LP+LK
- Up and Away - n+RZ ewentualnie LP+LK
- Toss Away - t+RZ ewentualnie LP+LK
- Techniki Specjalne
- Jaw Splitter - d, n + Którakolwiek pięść
- Southern Charm (Kradnięcie zdolności) - d, n+SK
- Absorbed Ability - d, t+LP (Po Southern Charm)



\*Skyscraper Dive - D+LP  
 \*Skyscraper Dive2 - D+SP  
 \*Skyscraper Dive3 - D+MP  
 \*\*Air Jaw Splitter - Dn + Którakolwiek piącha  
 Poziom Super  
 Energy Drain - d, n+MK  
 \*KO Blow - d, n+MP  
 Poziom Smi Super:  
 Bone Breaking Blows - t, n+MP (Polecenie SMI: p, d, d, l, d)  
 Poziom X-treme Super  
 Meteor Punch - d, t+MP

**SABRETOOTH**

Rzuty  
 Piledriver - RZ ewentualnie LP+LK  
 Spin Cycle - n+RZ ewentualnie LP+LK  
 Suplex - t+RZ ewentualnie LP+LK  
 Techniki Specjalne  
 Dusty Scratch - t, n + Którakolwiek kopniak  
 Body Shredder - t, n+LP  
 Body Shredder2 - t, n+SP  
 Body Shredder3 - t, n+MP  
 Ill Treatment - d, t+SK (Musisz być blisko)  
 \*Meat Grinder - d, n + Którakolwiek piącha  
 Poziom Super  
 Mutant Relief - LP, SK, t, LP  
 \*Claw Hammer - D+MP  
 Poziom Smi Super:  
 Ground Pound - d, t+MP (Polecenie SMI: p, g, d, l, p)  
 Poziom X-treme Super  
 Rampant Strength - LP, SK, t, SP

**STORM**

Rzuty  
 Goddess Hand - RZ ewentualnie LP+LK  
 Dust Devil - n+RZ ewentualnie LP+LK  
 Storm Toss - t+RZ ewentualnie LP+LK  
 Techniki Specjalne  
 Ball Lightning - d, t+LP  
 Ball Lightning2 - d, t+SP  
 Ball Lightning3 - d, t+MP  
 Electric Drill - t, n+LP  
 Electric Drill2 - t, n+SP  
 Electric Drill3 - t, n+MP  
 Lightning Bolt - t, n+LK  
 Lightning Bolt2 - t, n+SK  
 Lightning Bolt3 - t, n+MK

\*Static Electricity - d + Którakolwiek piącha (może być wykonane podczas lotu)  
 \*\*Air Electric Drill - n + Którakolwiek piącha  
 \*\*Air Lightning Bolt - n + Którakolwiek kopniak  
 Poziom Super  
 Static Force - SK, g, SP  
 Poziom Smi Super:  
 Hyper Electric Drill - n, n+MP (Polecenie SMI: l, p, g, p, g)  
 Poziom X-treme Super  
 Thunder Goddess - n, n+ MK  
 \*Air Thunder Goddess - d, n+MK

**TOAD**

Rzuty  
 Circus Feat - RZ ewentualnie LP+LK  
 Super Toad - n+RZ ewentualnie LP+LK  
 Leapfrog - t+RZ ewentualnie LP+LK  
 Techniki Specjalne  
 Venomous Spew - d, n + Którakolwiek piącha  
 Fly Trap - d, n + Którakolwiek kopniak  
 Back Flop - d, t+SK  
 Lily Pad Leap (From Back Flop) - Którakolwiek piącha  
 Tadpole Slide (From Back Flop) - Którakolwiek kopniak  
 \*Drilling Drop Kick - D + Którakolwiek kopniak  
 Poziom Super  
 Bullfrog Boot - t, n+MP  
 Poziom Smi Super:  
 Crazy Leg - d, t+MP (Polecenie SMI: d, g, p, g, l)  
 Poziom X-treme Super  
 Flying Toad - t, n+MK

**WOLVERINE**

Rzuty  
 Stab Kick Combo - RZ ewentualnie LP+LK  
 3 Claw Ripper - n+RZ ewentualnie LP+LK  
 Jump N Jive - t+RZ ewentualnie LP+LK  
 Techniki Specjalne  
 Slashing Frenzy - d, n + Którakolwiek piącha  
 Wolf Leap - d, t+LK  
 Wolf Leap2 - d, t+SK  
 Wolf Leap3 - d, t+MK  
 Talon Assault (z Savage Leap) - piącha  
 Swivel Kick (z Savage Leap) - kopniak  
 \*Frenzied Slashes - d, n + piącha  
 \*Talon Raid - d, n + Którakolwiek kopniak  
 Poziom Super

Precise Cut - d, n+MK  
 Poziom Smi Super:  
 Special Delivery - d, t+MP (Polecenie SMI: p, g, l, d, l)  
 Poziom X-treme Super  
 Rapid Regeneration - n, t+MK

**JUGGERNAUT**

Rzuty  
 Twirl and Hurl - RZ ewentualnie LP+LK  
 Triplex - n+RZ ewentualnie LP+LK  
 Ground Slam Stampede - t+RZ ewentualnie LP+LK  
 Techniki Specjalne  
 Dual Upper Burst - t, n+LK  
 Dual Upper Burst2 - t, n+SK  
 Dual Upper Burst3 - t, n+MK  
 Rushing Power Bomb - t, n+LP  
 Rushing Power Bomb2 - t, n+SP  
 Rushing Power Bomb3 - t, n+MP  
 Binary Blitzkrieg - d, t+SP (RZrow)  
 Binary Assault - d, t+LP  
 \*Hammer Fists - d, n + Którakolwiek piącha  
 Poziom Super  
 Steamroller - n, n+MP  
 Poziom Smi Super:  
 Coupled Jackhammer - d, t+MK (Polecenie SMI: d, p, g, l, p)  
 Poziom X-treme Super  
 Absolute Annihilation - d, n+MP

**PROFESSOR X**

Rzuty  
 Puppet on a String - RZ ewentualnie LP+LK  
 Techniki Specjalne  
 Mental Bolt1 - d, n+LP  
 Mental Bolt2 - d, n+SP  
 Mental Bolt3 - d, n+MP  
 Wheelchair Rush1 - t, n+LK  
 Wheelchair Rush2 - t, n+SK  
 Wheelchair Rush3 - t, n+MK  
 Poziom Super  
 Hyper Mental Bolt - t, n+MP  
 Poziom Smi Super:  
 Intense Concentration - d, t+MP (Polecenie SMI: l, d, p, g, p)  
 Poziom X-treme Super  
 The Chair - n, n+MK

**PSYLOCKE**

Rzuty  
 Burning Mind Attack - RZ ewentualnie LP+LK  
 JuSP Kick Juggle - n+RZ ewentualnie LP+LK  
 Back Head Kick - t+RZ ewentualnie LP+LK  
 Techniki Specjalne  
 Piercing Knife - d, t+SP  
 Dragon Fang - d, t+LK  
 Dragon Fang2 - d, t+SK  
 Dragon Fang3 - d, t+MK  
 Ninja Assault - d, n+LP  
 Ninja Assault2 - d, n+SP  
 Ninja Assault3 - d, n+MP  
 Telepathic Shock - d, n+SK (RZrow)  
 \*Down Palm - D+LP  
 Poziom Super  
 Psionic Wings - t, n+MP  
 \*Super Air Assault - n+MP  
 Poziom Smi Super:  
 Ninja Fury - t, n+MK (Polecenie SMI: g, l, d, p, g)  
 Poziom X-treme Super  
 Head Trauma - n, n+MP

**SPIDER-MAN**

Rzuty  
 Leaping Spider Press - RZ ewentualnie LP+LK  
 Web Swing Lariat - t+RZ ewentualnie LP+LK  
 Techniki Specjalne  
 Web-Ball1 - d, n+LP  
 Web-Ball2 - d, n+SP  
 \*Air Web-Ball1 - d, n + Którakolwiek piącha  
 \*Air Web-Ball2 - d, t + Którakolwiek piącha  
 Web-Trap1 - d, t+LP  
 Web-Trap2 - d, t+SP  
 Flic-Flac1 - d, n+LK  
 Flic-Flac2 - d, n+SK  
 Flic-Flac3 - d, n+MK  
 Jumping Spider - d, t + Którakolwiek kopniak  
 Spider Dive (Po Jumping Spider) - piącha  
 Spider Slide (Po Jumping Spider) - kopniak  
 Poziom Super  
 Spider Sense, Tingling! - d, t+MP (Counter)  
 Poziom Smi Super:  
 Web Weaving - d, n+MP (Polecenie SMI: p, g, d, l, p)  
 Poziom X-treme Super  
 Arachnid Assault - t, n+MP

Sponsorem konkursu jest firma Sony Poland sp. z o. o.  
 WWW: <http://www.sony.com.pl/ps2/sony.html>

LION KING  
 102 DALMATIANS  
 ALADDIN  
 MULAN  
 TARZAN  
 BUG'S LIFE

Disney's

ATLANTIS  
 THE LOST EMPIRE

konkurs!

Do wygrania trzy limitowane egzemplarze gry ATLANTIS na PS One.

Zadanie: wymień trzy inne gry firmy Disney na podstawie filmów animowanych, które ukazały się na PS One.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych nadsyłajcie pod adresem: Neo Plus, Skrytka Poczтовая 85, 00-963 Warszawa 81  
 Rozwiązanie konkursu w numerze styczniowym





# MARTIAN GOTHIC

## UNIFICATION

**Choć MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION nie jest kolejnym na maksa wypasionym survival horrorem, to można spróbować. Tym bardziej, że PSX nie ma już wiele więcej do zaoferowania. txt: O.G.**

Save'ować można przy komputerach, w opcji *Martian Mayhem*.

### Kenzo

Wymij radio, które znajduje się w helmie skafandra i użyj je, aby skontaktować się z innymi. Podejdź do szafki i zostaw w niej zdjęcie i broszurkę. Przejdź przez drzwi i naciśnij guzik, aby wysterylizować ubranie. Przejdź przez kolejne drzwi, a znajdziesz się na korytarzu. Skieruj się w prawo (Twoje prawo) i przejdź przez drzwi. Omin trupa i biegnij dalej. Dotrzesz do następnego martwego człowieka - przeszukaj go i weź microcorder i orange tag. Wróć trochę i przejdź przez drzwi po prawej. W głębi korytarza zobaczysz lewitujące ciało ludzkie, co oznacza, że nie możesz przejść dalej. Po krótkiej rozmowie podejdź do drzwi i otwórz je używając orange tag. W pokoju obszukaj ciało, aby znaleźć amunicję do Piccolo. Skorzystaj z microcordera, aby uruchomić komputer. Wysłuchaj transmisji, po czym wejdź do kontroli drzwi i otwórz Decontam 1. Wyjdź z pokoju i idź dalej. Znajdziesz się w korytarzu z drewnianymi ścianami. Przy jednym z trupów znajdziesz MED key. Koło czerwonego wiadra znajdziesz notatkę - weź ją i przełącz się na...

### Karne

Przejdź do kolejnego pomieszczenia i wduś przycisk. Przebiegnij przez korytarz. Nastąpi krótka scenka, podczas której poznasz kod 4864 - wstukaj go przy panelu z czerwonym światłem. Weź green tag i resztę przedmiotów. Podejdź do rury ciśnieniowej i wyslij green tag do Kenzo.

### Kenzo

Wyciągnij green tag i otwórz nim drzwi przed Tobą. Przeszukaj ciało i weź purple tag i notatkę z kodem: 3376. Przejdź dalej i otwórz szafkę. Weź vibro scourer, green tag oraz notatkę. Wyjdź i wyslij vibro scourer i purple tag do Karne.

### Karne

Użyj purple tag przy drzwiach i wejdź do pokoju. Podejdź do komputera i skorzystaj z niego. Kiedy będziesz wracał do drzwi, umarłak na krześle poruszy się. Weź książkę, którą upuści i idź do metalowych drzwi, które otwórz kodem: 3376. Znajdziesz się w dużej lokacji. Przeszukaj ciało, które leży na ławce i weź wszystkie przedmioty. Odejdź na kilka kroków, a umarłak podniesie się. Podbiegnij tam gdzie

leżał i weź Piccolo. Idź do drzwi, które znajdują się naprzeciwko tych, którymi tu przybyłeś. Zobacysz zmutowane ramię wystające z sufitu. Wróć do dużego pomieszczenia i rozwal zombiaka, który kręci się przy drzwiach po prawej od tych wejściowych. Przeszukaj ciało i weź blue tag, microcorder i amunicję. Użyj microcordera, a poznasz hasło: 2734. Wróć na korytarz i otwórz drzwi (te przy niebieskiej butli) przy pomocy green tag od Kenzo. Ze stolika weź biosensor i popgun. Podejdź do pudełka, otwórz je i weź klucz. Przeszukaj ciało i weź green tag. Wyslij go do Kenzo.

### Kenzo

Skorzystaj z green tag, aby otworzyć drzwi. Z podłogi weź mars hopper. Przeszukaj ciało i weź green tag, biblię i notatkę. Przeanalizuj te ostatnie, aby zdobyć spinacz. Otwórz rower ćwiczeniowy i zgarnij pas. Wróć tam gdzie lewituje nieboszczyk i przejdź przez drzwi. Skorzystaj z komputera i otwórz Matlock drzwi używając kodu z microcordera: 2734. Idź do rury ciśnieniowej i weź blue tag od Karne. Wyslij go i MED Key do Matlock.

### Matlock

Z szafki weź amunicję i Piccolo. Wejdź do komory i naciśnij guzik. Przejdź przez drzwi i idź w prawo. Z pojemnika (z czerwonym światłem) weź amunicję i piłkę. Przeszukaj ciało i weź brown tag i zapalniczkę. Użyj brown tag, aby otworzyć drzwi, które prowadzą do laboratorium. Podejdź do rury i wyjmij z niej kamień. Teraz weź blue tag i MED Key. Ze stolika weź biosensor i szklane naczynie. Otwórz szafkę i zgarnij Panel i Desk key - wyslij go do Kenzo. Włóż piłkę do tuby i wyslij do Karne.

### Karne

Przejdź przez drzwi do dużej lokacji. Piłą przepiłuj kłódkę przy drzwiach po prawej. Weź rękawiczki i guna. Otwórz guna i wyjmij magazynek. Włóż go do rury i wyslij Matlock.

### Matlock

Weź magazynek i otwórz Chemical Combiner (obok rury). Włóż magazynek do środka. Włącz komputer, wejdź do opcji Chemical Combiner i stwórz hydrochloric acid. Wymij pojemnik i wyslij go do Karne.

### Karne

Wymij magazynek i włóż go z powrotem do guna. Idź do ręki wystającej z sufitu i użyj na niej guna. Weź respirator i pompę z szafki. Idź dalej. Przeszukaj ciało, aby znaleźć szmatę i antytoksynę. Użyj komputera, aby zatrzymać wiatrak. Wejdź do niego i skorzystaj z vibro-scourer. Wyjdź i włącz wiatrak z powrotem. Szmatę wyslij do Matlock, a piłkę, pompę i respirator do Kenzo.

### Kenzo

Weź piłę i idź do łazienki. Odetnij rękę trupowi, który leży na ziemi i wyslij ją do Matlock.

### Matlock

Weź szmatę i rękę. Włóż naczynie do Chemical Combiner. Użyj komputera, aby stworzyć nitroglicerynę. Wyjdź i idź do drzwi, które prowadzą do kopalni. Użyj szmaty na kablu, a potem nitroglicerynę na szmacie. Zapalniczką podpal szmatę i uciekaj. Przejdź do drugiego tunelu i z martwego ciała weź owada. Wróć do pomieszczenia, które przed chwilą otworzyłeś. Przy komputerze skorzystaj z obciętej ręki. Przesuń ramię urządzenia i skieruj się w stronę trupa. Znajdziesz przy nim lekarstwo i kod: 1010. Do ramienia włóż Panel i jeszcze raz skorzystaj z komputera - to przywróci zasilanie. Idź do Lab Access i korzystając z blue tag wejdź do Sterile 1. Przeszukaj ciało i weź yellow tag, green tag, blue tag i locker key. Pierwszą rzecz wyslij do Kenzo.

### Kenzo

Weź yellow tag, pompę i respirator. Użyj yellow tag, aby wejść do MOOD. Szybko skorzystaj z respiratora. Skorzystaj z Mars Hopper, po czym połącz go z pompą. Przejdź dalej. Jeśli przywróciłeś już zasilanie to skorzystaj z Desk Key i otwórz nim biurko. Wymij wszystko i idź do MOOD. Pogadaj z nią, po czym wybierz bulkheads. Poprosi Cię o kod, więc wejdź do opcji i przeczytaj notatkę o Park Lane. Jeszcze raz zagadaj z MOOD, a będziesz miał dostęp do ogrodu Zen. Użyj pasa na shamisen'ie, aby otworzyć przejście. Wejdź do ogrodu i skorzystaj z kamienia, aby podnieść blok.

### Karne

Idź do study room i otwórz biurko, aby uzyskać blue tag. Wyslij go do Matlock.

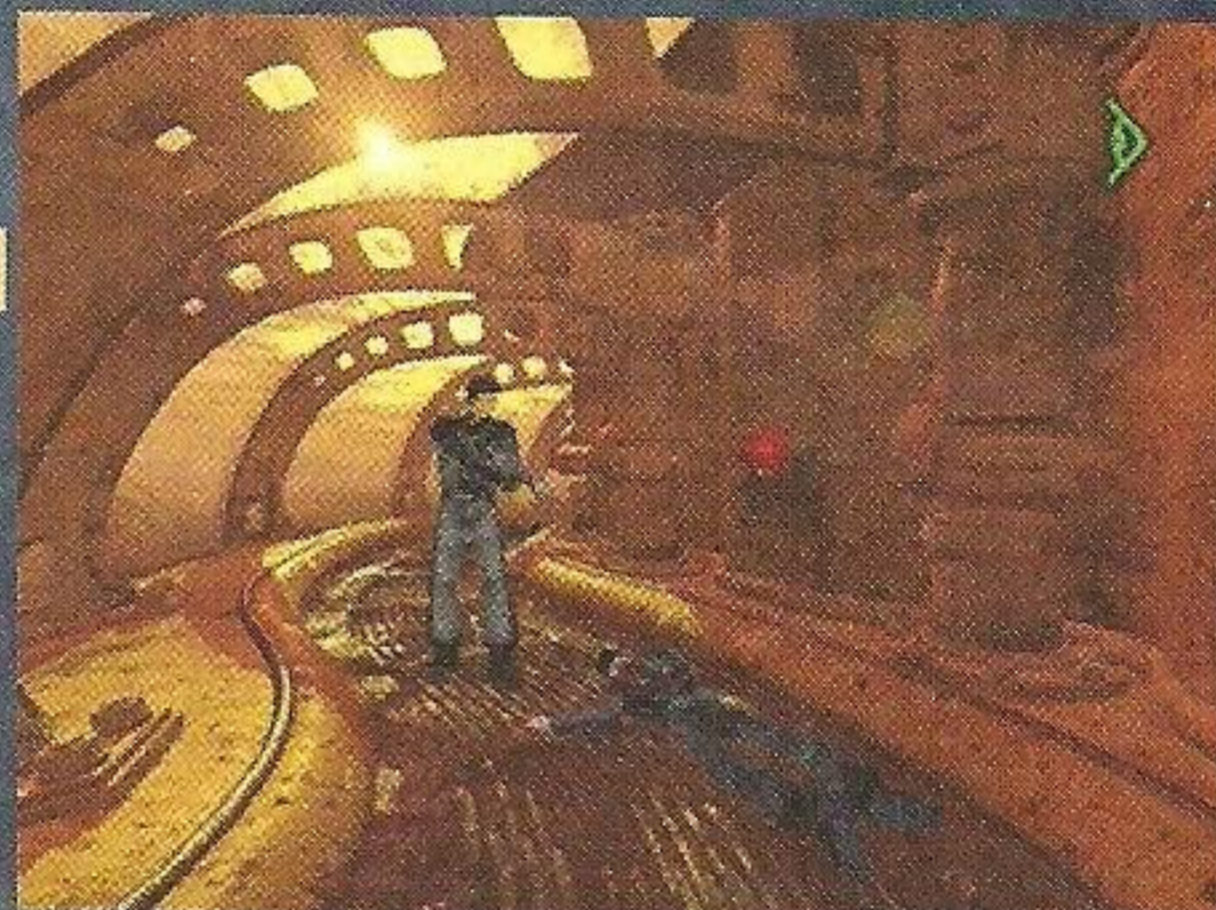
### Matlock

Weź blue tag i otwórz nim drzwi prowadzące do Carnaby Street. Skorzystaj z MED key, aby wejść do laboratorium. Tutaj możesz przerabiać brązowe ziółka na lekarstwa, a zielone na odtrutkę. Zgarnij blue tag.

### Kenzo

Wejdź na Downing Street. Przy pudle skorzystaj z kodu (1010) i weź śrubokręt. Przeszukaj ciało i weź green tag 3. Skorzystaj z niego, aby otworzyć drzwi do Salem Dorm. Przeszukaj ciało i weź resonator. Wyjdź drugimi drzwiami, a znajdziesz się w Skid Row. Idź do Lonely Street, zastrzel zombiaka i weź storeroom key. Otwórz nim drzwi. Weź korbę. Otwórz pudło używając kodu (3172). Zgarnij wszystkie przedmioty, jakie tam znajdziesz. Wróć na Lonely Street i korbą otwórz drzwi na samym końcu.

### Matlock



Idź do Sterile 1 i idź przed siebie, aż do Dorm 1. Przy drzwiach skorzystaj z green tag 1 i wejdź do środka. Weź notatkę i kamień. Otwórz schowek i weź green tag 1. Schroń się w bezpiecznym miejscu.

### Kenzo

Idź na Boulevard St. Michel i zgarnij śrubokręt. Posiadasz już dwa - wyslij je do Matlock. Idź do MOOD.

### Matlock

Weź śrubokręty. Idź do shuttle bay i otwórz pierwsze drzwi. Teraz otwórz drugie drzwi i zamknij pierwsze.

### Kenzo

Wejdź do ogrodu i zamknij służę.

### Matlock

Wyjdź i skorzystaj z elektronicznego śrubokręta. Wejdź do kanału i wyjdź w doku (shuttle bay). Weź spawarkę oraz radio i wyslij je do Karne. Przeszukaj ciała i weź gray tag, green tag 1 i blue tag.

### Kenzo

Wejdź do HG Wells Dorm korzystając z green tag 2. Zgarnij kamień i wyslij go do Karne.

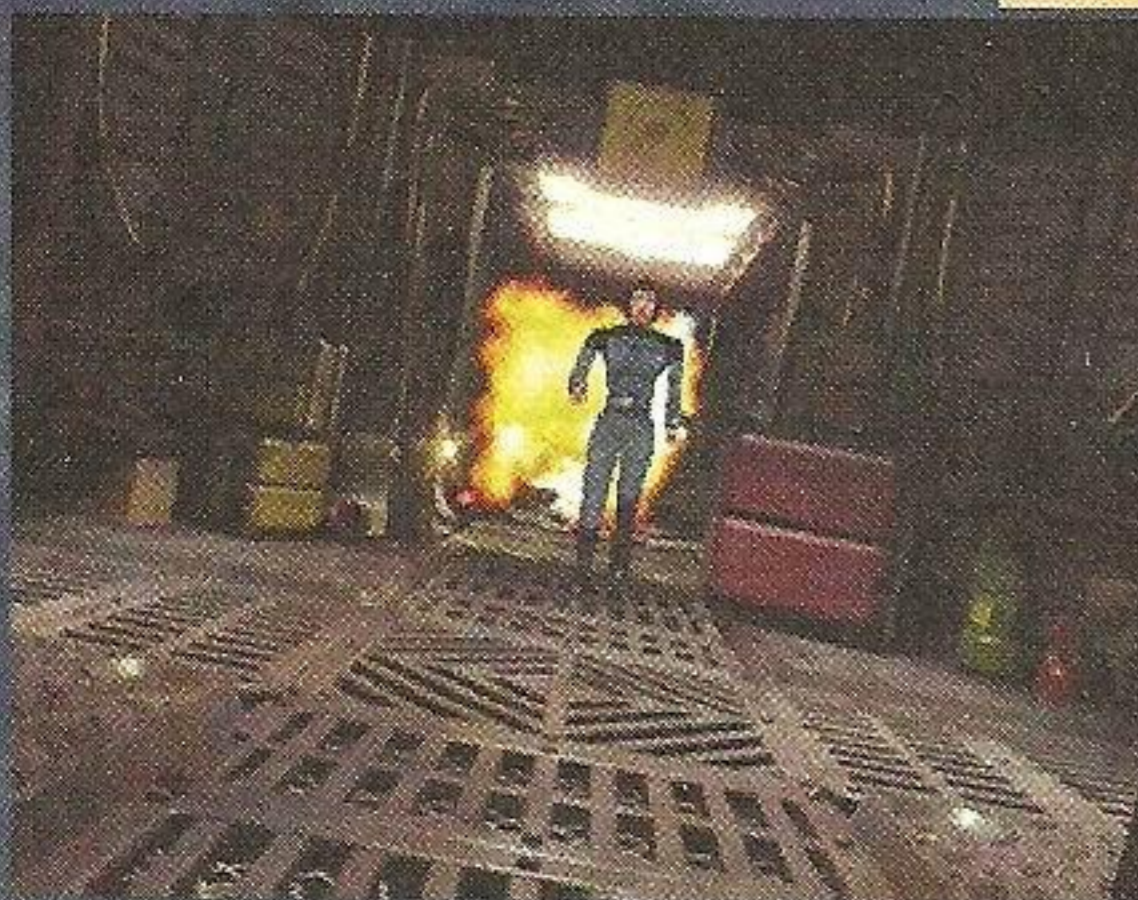
### Karne

Zgarnij wszystkie przedmioty i idź do kuchni. Otwórz ją przy pomocy spawarki. Pogadaj z Ben Gunn i wymień kamień i radio na red tag. Wyslij go do Matlock.

### Matlock

Weź red tag. Idź do Lab Access i korzystając z gray tag wejdź do Geo Lab. Skorzystaj z komputera. Ustaw, co trzeba na C6. Z biurka weź kamień i kawałek rzeźby. Zgarnij drugi kamień. Włóż trzy kamienie do maszyny i korzystając z komputera nadaj im kształt. Włóż wszystkie kamienie do rzeźby. Użyj resonator na rzeźbie. Przeszukaj ciało i uwolnij je od zbędnego balastu. Idź do Lab Access i przy wykorzystaniu red tag wejdź do Bio Lab. Z rury weź white tag.

### Kenzo





Idź do MOOD, a potem do ogrodu. Ustaw go koło wejścia do kanałów.

## Matlock

Idź do pokoju Mai Lin's i skorzystaj z white tag, aby wejść do niego. Pilotem znalezionym przy trupie wyłącz holograf. Weź black tag. Otwórz słoik i zgarnij igłę i nitkę. Przy panelu skorzystaj ze śrubokręta. Wejdź do kanału i przyjdź przed siebie. Przeszukaj ciało i weź rainbow tag. Zgarnij klucz i otwórz nim biurko. Znajdziesz kod: 3471. Zanim wyjdiesz, skorzystaj z komputera. Otwórz wejście do kanałów i zgarnij Baby Bug.

## Kenzo

Wyślij spinacz do Karne.

## Karne

Idź do pokoju z projektorem. Spinaczem otwórz games box. Ze środka zgarnij magnetic checker. Wyślij magnetic checker i książkę: „Lords of Egypt” do Matlock.

## Matlock

Weź wszystkie przedmioty, które siedzą w rurze pneumatycznej i idź do Salem Dorm. Skorzystaj z magnetic checker na Baby Bug. Użyj Baby Bug, a potem skorzystaj z pilota. Przejdź przez dziurę w ścianie i zgarnij spectrometer. Idź do Lab Access, a potem na Carnaby Street. Skorzystaj ze śrubokręta na panelu, aby otworzyć drzwi. Szybko przemieść się do Med Lab. Inną postacią wyciągnij przeciwnika z dala od Matlock, a nią samą przemieść się w stronę drzwi i otwórz je używając scarab. Na słuzie skorzystaj z książki „Lords of Egypt”. Musisz to zrobić bardzo szybko. Wróć i zgarnij guna, który leży obok ciała. Wróć do lokacji, gdzie leży ciało, przy którym znalazłeś skarabeusza. Otwórz drzwi używając blue tag. Wejdź do środka i przeszukaj ciało - weź laserowy skalpel. Wykorzystaj go w Bio Lab. Wejdź do głównego laboratorium i uruchom komputer. Wstukaj kod: 2915. Wyślij guna do Kenzo, a rainbow tag do Karne.

## Karne

Idź do pokoju Harroway. Skorzystaj z komputera. Użyj opcji: Door Controls, aby otworzyć przejście do Kremlin.

## Kenzo

Weź guna i idź do Kremlin. Kodem (0756) otwórz drzwi i weź flare bolts. Otwórz drugie drzwi (3471) i zgarnij soczewki. Idź do shuttle bay i zabij wroga.

## Karne

Wyślij rękawiczki do Kenzo.

## Kenzo

Weź rękawiczki i idź do shuttle bay. Nałóż rękawiczki i podnieś kawałek mięsa. Wyślij kawałek mięsa i flare gun do Matlock.

## Matlock

Otwórz mikroskop w Bio Lab i umieść tam kawałek mięsa. Aby uruchomić mikroskop skorzystaj z komputera. Idź do Med Lab. Z biurka zgarnij strzykawkę. Użyj jedną na sobie. Pozostałe dwie wsadź do rury pneumatycznej.

## Kenzo

Skorzystaj ze strzykawkę i wyślij próbkę do Matlock.

## Karne

Zrób to samo, co Kenzo.

## Matlock

Weź próbki krwi od Kenzo i Karne. Idź do Bio

Lab i umieść je w odpowiednim miejscu. Skorzystaj z komputera, aby zbadać próbki. Idź do Kremlin i użyj spectrometer.

## Karne

Idź do Kremlin i pozostań między drzwiami. Wyjmij guna i wyceluj w przycisk po lewej.

## Matlock

Podejdź do przycisku po prawej.

## Karne

Strzel w przycisk.

## Matlock

Idź do kopalni. I użyj pasa (z roweru) na windzie. Wyślij flare bolts i guna do Kenzo.

## Kenzo

Weź flare bolts i guna. Idź do Salem Dorm i zastrzel przeciwnika.

## Karne

Uruchom komputer (w Kremlin). Weź wydruk i idź do kopalni. Weź ładunki wybuchowe i detonator i połącz je. Skorzystaj z windy. Weź guna i załóż soczewki (możesz widzieć w ciemnościach). Idź do Pit Chamber i weź klucz. Idź do Arena i użyj klucza na kablu. Weź palmtop i wyjdź na zewnątrz. Zgarnij artefakt. Idź na Obelisk i weź zużytą baterię. Naładuj ją przy generatorze i wsadź do palmtopa. Odciągnij przeciwnika od słupa i szybko do niego podbiegnij. Skorzystaj z artefaktu i zabij przeciwnika. Wróć i weź Charged Chorus. Idź do katedry i użyj Charged Chorus przy ołtarzu. Odsuń się i skorzystaj z green tag 4. Wciągnij etykietkę używając Baby Bug. Wyślij green tag 4 przez rurę pneumatyczną. Idź do jaskini i wejdź do dźwigu. Włącz panel i...

## Kenzo

Idź do Salem Dorm i weź Arkham Dorm tag (green tag 4). Skieruj się do Arkham Dorm i użyj green tag 4 na drzwiach. Podejdź do klawiatury i wstukaj: szary, ciemno-szary, szary, jasno-szary, biały, ciemno-szary. Na drugiej klawiaturze wpisz kod: 5637. Weź notatkę, a poznasz kolejny kod: 9689. Idź do Decontam i przy pomocy tego kodu otwórz służę. Weź hourglass i podejdź do grobu. Załóż przeciwnika i przeszukaj ciało - znajdziesz piasek. Użyj go na świeżo znalezionym przedmiocie. Idź do Arkham Dorm. Skorzystaj z hourglass. Zgarnij Heart of Stone i wyślij je do Matlock.

## Matlock

Weź Heart of Stone. Idź do kuchni i weź głowę Bena. Idź do Bio Lab i użyj głowy przy ciele. Potem jeszcze skorzystaj tylko z igły i Heart of Stone i obejrzyj scenkę. Weź serce i idź do kopalni. Wejdź do windy i jedź do jaskini. Włóż serce do niszy. Skorzystaj z platformy i pokieruj dźwigiem. Na piersi skorzystaj ze skalpela. Użyj strzykawkę, aby uzyskać próbkę. Wróć do Bio Lab. Wsadź strzykawkę do thermalisera. Włącz komputer i dokładnie przeanalizuj próbkę pod mikroskopem. Uruchom program do frakcjonowania, a otrzymasz antidotum. Wypróbuj je na Matlock i wyślij je przez rurę pneumatyczną.

## Karne i Kenzo

Niech wezmą i użyją odtrutkę.

## Karne

Idź do Pit Chamber. Zabij przeciwnika i w szczelinę wsadź ładunki wybuchowe. Masz pięć minut, aby dotrzeć do doku. Biegnij do windy, a potem do shuttle bay.

Teraz musisz wybrać, który z bohaterów pójdzie otworzyć włącz do doku i to już będzie koniec...

# GameBoy Magazyn

## drugi numer ciągle do kupienia!



### a w środku:

- 14 recenzji gier na **GameBoya Advance** - Mario Kart, Final Fight One, Advance Wars, Bomberman Tournament i inne!
- 11 recenzji gier na **GameBoya Color** - Pokemon Crystal, Robocop, Top Gun, The Simpsons, Dragon Warrior III, Colin McRae Rally i inne!
- druga i ostatnia część megaporadnika do **Pokemon Gold i Silver**, a dodatkowo lista wszystkich Pokemonów i przedmiotów, rodzaje ataków i inne zawansowane materiały!
- reportaż z wystawy Spaceworld w Japonii - co nowego szykują giganci na ręczne konsole? **Tekken Advance**, Street Fighter Alpha 3 Upper i inne!
- strzelaniny fpp nadciągają na GBA! pierwsze obrazki z **Doom**, Duke Nukem, Ecks vs Sewer!
- **Pokemon** - gra karciana. na czym polega, jak grać i czy warto?
- oraz to co zwykle, czyli nowości, **tipsy** i plakaty!



**Tak naprawdę to mam wyrzuty sumienia, że przygotowałem ten opis. ICO to gra warta tego, by każdy zmierzył się z nią samodzielnie. Jeżeli nie chcesz stracić całej przyjemności z ukończenia ICO - nie czytaj!**

**txt: Marcellus**

### STEROWANIE

Lewa galka - poruszanie się, również w wodzie, na linach czy podczas zwisania z krawędzi czy rurki. Uwaga! Jest zależne od ujęcia kamery, więc uważaj w miejscach, z których możesz spaść. Także bujanie się na linach lub łańcuchach (wcześniej należy nacisnąć Kółko).

Prawa galka - obracanie kamery.

X - puszczenie się liny, łańcucha lub krawędzi.

Kwadrat - atak R2 - Zoom

Trójkąt - skok (gdy postać ma taką możliwość, łapie się automatycznie wszelkich krawędzi), a także podciągnięcie się na krawędź występu, wejście na coś

Kółko - przekładanie dźwigni, podnoszenie lub odkładanie różnych rzeczy, rzucanie bombami itp.

R1 - przywołanie Yordy, złapanie jej za rękę, pomoc w wejściu na podwyższenie i przeskakiwaniu rozpadlin.

### RADY DLA AMBITNYCH

■ W grze nie można zrobić (prawie) nic, co zablokowało by dalszą drogę. Przekładaj więc każdą dźwignię i eksperymentuj podczas poszukiwań dalszej drogi.

■ Gdy dziewczyna zostanie twoją podopieczną, zachowuj się jak należy. Przede wszystkim nie zostawiaj jej na zbyt długo samej i nie odchodź zbyt daleko. Gdy możesz, ciągnij ją za sobą gdziekolwiek się udajesz.

■ Cienie nie pojawiają się, gdy jesteś w miarę blisko dziewczyny (oprócz miejsc wyznaczonych przez scenariusz gry). Pojawiają się zaś wtedy, gdy miniesz miejsce, w którym gra dogrywa kolejną lokację. Masz od kilku do kilkudziesięciu sekund na powrót.

■ Dziewczyna otwiera Bramy (identyczne jak te z sekwencji otwierającej grę). Energia, która się wtedy wyzwala, niszczy Cienie, więc czasami zamiast walczyć podejdź po prostu do takiej Bramy.

■ Dziewczyna nie potrafi wchodzić po łańcuchach i linach, nie umie też wspinać się po gzymsach i innych wąskich półkach. To co dla Ico jest łatwe, dla Yordy jest niewykonalne. Jest pewien wyjątek: możesz wciągnąć ją na podwyższenie, na które sam byś nie dał rady się wdrapać, ale... Najpierw musisz sam się na nie jakoś dostać. Za każdym razem, gdy panna nie może gdzieś się dostać, musisz znaleźć lub otworzyć drogę, którą dziewczyna da radę przejść. Na tym polega cała gra. Sam wyszedłbyś z zamku szybciej, ale musisz przecież uratować bezbronną księżniczkę!

■ Nie skacz ze zbyt dużej wysokości (a tu bywają naprawdę olbrzymie), możesz się zabić!. Wtedy gra zaczyna się od najbliższego save pointu, lub Bramy, którą przekraczaliście (jest wyjątek od tej reguły, ale dopiero pod sam koniec gry).

■ Save pointy to kanapy porozmieszczane w różnych punktach zamku. Aby zachować stan gry, musicie oboje usiąść.

■ Gdy Cienie atakują, staraj się stać jak najbliżej portali, z których wytażą. Nie będziesz musiał daleko po nią biec, gdy któryś z Cieni ją porwie. Aby wyciągnąć dziewczynę z otchłani musisz podejść do portalu i nacisnąć R1. Masz na to kilka sekund.

■ Wejdź wszędzie, gdzie tylko dasz radę. Oglądaj uważnie każdą lokację, są naprawdę piękne, a nie chcesz przecież przegapić żadnego szczegółu! Gdy znajdziesz gdzieś skrzynię, to bądź pewien, że w okolicy jest miejsce, w którym musisz ją ustawić, rzucić lub coś w tym stylu. Podobnie jest z bombami, jak tylko je znajdziesz to szukaj czegoś do wysadzenia. Gdy musisz coś zapalić, w okolicy znajdziesz kije (jeżeli masz już miecz) i pochodnie, od których będziesz mógł „pożyczyć” ogień.

■ Miecz rozważa Cienie. Ale służy także do przecinania lin.

■ Jedynym sposobem na śmierć jest upadek z dużej wysokości lub dopuszczenie do tego, że Yorda zostanie porwana przez Cienie. Nawet gdy bomba wybuchnie Ci w rękach, to nic się nie stanie. Jedyny wyjątek znajdziesz podczas finałowego starcia.

■ Podczas walki staraj się nie zostać okrążonym. Jeżeli tak się stanie, łap dziewczynę, staraj się odbiec kawalek i dopiero wtedy wróć do walki. Nie biegaj za przeciwnikami, próbują Cię odciągnąć od dziewczyny! Nawet gdy wydaje Ci się, że właśnie bijesz ostatniego przeciwnika, nie rozpędzaj się zbyt szybko.

R2 - Zoom Gdy dziewczyna zostanie wciągnięta do portalu, a Ty ją wyciągniesz, za chwilę wyjdzie kolejny Cień.

R2 - Zoom Walka bez broni jest możliwa, ale bardzo trudna. Unikaj jej. Kij lub miecz załatwią sprawę dużo, dużo szybciej.

Przygoda zaczyna się...

Po długim i wartym obejrzenia wprowadzeniu do gry Ico czyli chłopiec z rogami i postać, którą kierujesz w jednej osobie znajduje się olbrzymiej sali. Wejdź po schodach, przesuń dźwignię i wejdź w drzwi, które się otworzyły. W następnej sali wejdź na podest i po łańcuchu wespnij się trochę powyżej kolejnego podwyższenia. Obróć się tak aby być zwróconym do niego plecami i skocz. Wespnij się na okno i zeskocz na drugą stronę. Skieruj się w prawo i wejdź po drabinie - teraz długa droga po spiralnych schodach na szczyt wieży. Niedaleko szczytu zobaczysz klatkę podwieszoną pod sufitem. Wespnij się na okno i zeskocz na drugą stronę, idź w lewo do ostatniego okna. Wejdź z powrotem do wieży. Idź na koniec pomostu i przesuń dźwignię. Klatka zjedzie prawie na sam dół wieży. Wróć na dół. Idź do drabiny po drugiej stronie. Podejdź do miejsca, z którego możesz wskoczyć na klatkę i zrób to. Klatka się urwie i spadnie na ziemię. Yorda jest wolna. Ale natychmiast pojawiają się Cienie i będą próbowały ją porwać. Po scenie, podnieś kij i biegnij za Cieniem. Jeżeli już wskoczył do portalu, to stań przy krawędzi i nacisnij R1 - wyciągniesz Yordę z otchłani. Teraz podbiegnij wraz z nią do Bramy, koło rozbitej klatki a dziewczyna swą magią otworzy je. Po drugiej stronie jest małe pomieszczenie, w którym będziesz musiał po raz pierwszy jej pomagać - wejdź na podwyższenie, stań koło Yordy i nacisnij R1, pomożesz jej wejść, podobnie zrób przy następnym podwyższeniu. Wejdź w drzwi.

Jesteście na zewnątrz, koło mostu. Podejdź do kanapy. To jest save point. Jeżeli oboje na niej usiądziecie to będzie można zachować stan gry. Idź na drugą stronę mostu. Podejdź do Bramy. Otworzy się, ale opadną kolejne drzwi. Stań na podwyższeniu przed nimi, a je otworzysz. Przywołaj Yordę, złap ją za rękę i wejdź do środka. Pojawi się kilka Cieni - większy jest na kilka uderzeń kija, mniejsze na jedno. Walka jest trochę uciążliwa bo musisz cały czas być blisko Yordy, a Cienie nie chcą podejść blisko Ciebie, jedne odciągają Cię od niej, a inne próbują ją porwać. Zejdź do kanału, pod schodami i przesuń skrzynię. Utworzą się schody. Złap dziewczynkę za rękę i wejdź po nich. Na końcu jest pomost, idź po nim aż do kolejnych drzwi. Jesteś w dużej sali, na galerijce, na końcu są drzwi, niestety zamknięte. Zostaw tu dziewczynę i zeskocz na dół, wbiegnij do sąsiedniego pomieszczenia i w lewym dalszym rogu przesuń dźwignię. Otworzą się drzwi, za którymi stoi Yorda. Wróć na nią. Wróć do poprzedniego pomieszczenia, przy ścianie po lewej jest łańcuch, wejdź po nim na galerijkę, pojawiają się Cienie. Wróć na dół i rozwal je wszystkie. Pilnuj dziewczyny! Znow wejdź po łańcuchu na galerijkę, zepchnij na dół skrzynię. Wróć na dół. Wciągnij Yordę na skrzynię i wróć na galerijkę. Stań dokładnie nad dziewczyną i zawołaj ją. Podskocz, chwyci Twoją dłoń i wciągnie się na górę. Wyjdźcie z komnaty.

Znow na zewnątrz, wejdź po schodach, dalej w górę po następnych. Na szczycie czeka Cię kolejna walka z Cieniami.

Cały czas pilnuj dziewczyny. Po walce możesz zasejwować grę. Kanapa stoi na końcu tego tarasu po stronie schodów. Po odpoczynku idź do schodów na wprost kanapy. Zejdź po drabinie i zawołaj dziewczynę. Wejdź na tory i idź w górę ekranu. Znajdziesz drewną, wejdź na nią wraz z dziewczyną i jedź na przód (Kółko + lewo). Na końcu wejdź na podest, wciągnij Yordę i możesz znow przysiąść na kanapie.

Wejdź z dziewczyną po dwóch stopniach i dojdź do wyrwy. Przeskocz na drugą stronę. Stań przy krawędzi i zawołaj ją. Po chwili będziecie znowu razem. Podejdź do końca podestu. Widzisz rurkę na ścianie zamku? Po niej dostaniesz się do sterowni olbrzymiego dźwigu. Przesuń dźwignię. Wróć do Yordy. Teraz widzisz olbrzymią skrzynię tuż



koło krawędzi podestu. Wskocz na nią i zawołaj dziewczynę. Wróć do sterowni. Przesuń dźwignię. Teraz podejdź do drugiego końca pomieszczenia, widzisz deski na ścianie. Wejdź po nich na szczyt sterowni. Idź (ostrożnie) na koniec ramienia dźwigu i po łańcuchu zjedź na dół. Przeskocz na okrągły taras i zawołaj dziewczynkę. Możesz teraz odpocząć na kanapie. Wejdź w drzwi.

Jesteście w wielkim pomieszczeniu, z mostem pośrodku. Zostaw Yordę koło wejścia. Obejdź pomieszczenie, po oknach wespnij się na szczyt ściany. Po drabinie wejdź na olbrzymią belkę i idź na środek pomieszczenia. Zobaczysz wielki kandelabr. Zeskocz na niego. Urwie się i spadnie na most, a potem niżej. Ty zostaniesz na moście. Idź do dziewczyny i wyjdźcie na zewnątrz. Po spiralnych schodach zejdźcie na dół. Podnieś jedną z bomb i wejdźcie do pomieszczenia. Jesteście na niższym poziomie pomieszczenia z mostem. Zostaw dziewczynę koło wejścia. Podejdź do filaru podtrzymującego most. Połóż bombę i idź do resztek kandelabru. Podpal kij i wróć do bomby. Zapal lont i uciekaj do wyjścia. Most się zawali i utworzy przejście na drugą stronę. Wróćcie na górę, pojawi się cała banda Cieni. Zbiegnijcie po zwałonym pomoście i zdążajcie do Bramy na wprost. Jak tylko się do niej zbliżycie otworzy się, a Cienie zostaną unicestwione. W następnej lokacji też radzę unikać walki z Cieniami. Jest ich dużo, któryś może porwać dziewczynę, a że „cienistych portali” jest kilka to możesz nie zdążyć na ratunek. Zbiegnijcie po schodach na wprost, skróćcie w lewo i zdążajcie do kolejnych schodów. Na dole biegnijcie na środek pomieszczenia i po schodach do kolejnej Bramy. Po chwili Cienie zostaną zniszczone. Przejdźcie na drugą stronę, a rozpocznie się scenka. Właśnie poznałeś matkę Yordy - wygląda jak skrzyżowanie córki z Cieniem. Tak blisko było do wyjścia...

Jesteście w ogrodzie przed bramą. Teraz przesuń każdą z ośmiu kolumn z koszami na szczycie, jak wszystkie zostaną przesunięte - zapalą się. Możesz też przysiąść na chwilę na kanapie. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i idź do drzwi, którymi tu po raz pierwszy wszedłeś. Nie przechodź przez nie. Po prawej stronie znajdziesz bomby. Podnieś jedną i idź w drugi koniec tarasu. Połóż bombę przy belkach tarasujących przejście. Odpal kij od pochodni i zapal lont. Po eksplozji idź nowo otwartą drogą.

Na dole schodów znajdziesz kolejną kanapę. Zachowaj grę. Teraz będziesz musiał stoczyć długą walkę z Cieniami. Najlepiej cały czas stój niedaleko kanapy. Jeżeli Cienie porwą Yordę, to nie będziesz musiał daleko po nią biec. Po walce możesz odpocząć na kanapie. Zejdź po schodach na sam dół i odzyskaj wąskie stalowe drzwi. Po jednej i drugiej ich stronie znajdziesz zapadnie. Na jednej ustaw dziewczynę, a na drugą wepchnij skrzynię (znajdziesz ją naprzeciwko drzwi). Drzwi się otworzą, wejdź do środka. Po drabinie po lewej na szeroki gzyms, wskocz na łańcuch i wejdź na górę. Za drzwiami jest balkon nad cmentarzem. Zepchnij skrzynię na dół i zeskocz. Pokonaj Cienie i







wepchnij skrzynkę na zapadnię, na której stała Yorda. Drzwi znów stoją otworem. Wejdźcie do środka. Zostaw dziewczynę koło drabiny i powtórz drogę na balkon. Idź na lewo od drzwi i za róg, wejdź w drzwi na końcu. Idź do końca pomostu. Wespnij się na wążutki gzymś, podejź do drabiny i wejdź na samą górę. Teraz skocz na łańcuch. Zjedziesz na dół, a pomieszczenie trochę się zmieni. Rozbujaj się i skocz na podwyższenie (to w głębi ekranu). Pojawia się Cienie. Wróć na dół i pokonaj je. Znow złap się łańcucha, rozbujaj się i skocz. Teraz stań na krawędzi i przywołaj Yordę. Przejdźcie przez Bramę.

Ładnie tu. Możesz sobie chwilę popływać. Po odświeżeniu się przystąp do działania. Zostaw dziewczynkę koło jeziora. Podejź do wielkiego wiatraka na środku i wejdź po schodach. Wespnij się na gzymś i przesun się w prawo, za róg. Teraz, po kolejnych gzymśach aż do pomostu okrążającego młyn. Stań tak abyś mógł wskoczyć na skrzydło wiatraka gdy podaży do góry. Wskocz na nie. Teraz przesuń się na jego koniec. Jak będzie u szczytu swej drogi zeskocz na dach młyna. Teraz przejdź uszkodzonym pomostem, przejdź koło kanapy i dalej schodami w dół, miń Bramę i koło kraty zeskocz poziom niżej. Znow zeskocz na niższą platformę i przesun dźwignię. Wysunie się pomost. Idź na jego koniec i zawołaj Yordę. Jak zwykle będzie miała problem z przeskoczeniem. Teraz wróćcie na górę i przysiądźcie na moment na kanapie. Odpoczęliście? No to idźcie do Bramy. Niech Yorda ją otworzy.

Na środku tego dziedzińca wisi łańcuch. Wespnij się kawałek w górę, a pojawiają się Cienie. Po walce wróć na łańcuch i wejdź na platformę. Jest tu Brama, ale musisz sprowadzić tu dziewczynę aby móc ją otworzyć. Zejź po schodach do małego ogrodu, na środku są otwory ściekowe zakryte kratkami. Jednej brakuje, wskocz tam. Dojdiesz do pomieszczenia wypełnionego wodą. Przy wejściu, na podwyższeniach są zapadnie, ta po prawej otwiera kratę w głębi korytarza. Stań na niej i przywołaj Yordę. Teraz dziewczynę ustaw na zapadnię po lewej stronie od wejścia. Otworzy się furtka w przeciwnym końcu pomieszczenia. Wejdź do tego pomieszczenia i po rurce na ścianie naprzeciwko wespnij się na górę. Teraz przeskocz na drugą stronę i stań nad otworem, przez który wlezie do kanału (najlepiej po jego dalszej stronie). Przywołaj dziewczynkę i wyciągnij ją na powierzchnię. Teraz możecie iść otworzyć Bramę.

Za Bramą jest winda (w rogu dziedzińca). Wjedźcie na górę, teraz idźcie na wprost, przy ścianie. W kracie okalającej taras jest dziura. Ostrożnie opuść się na gzymś poniżej. Potem na niższy. Stań na nim i przesun się w lewo, wejdź na gzymś powyżej i znów podążaj w lewo. Na końcu znów zejź po dwóch gzymśach na małą platformę. Za rogiem wejdź na podwyższenie i po kolejnych gzymśach na drewniany pomost przy prawym górnym rogu ściany. Zepchnij skrzynkę na taras poniżej i zeskocz zaraz za nią. Biegnij do Yordy - za chwilę pojawiają się Cienie. Po walce przesun skrzynkę pod ścianę koło dziury w kracie. Jest tam dźwignia. Użyj jej. Opuści się łańcuch z jednego z dźwignów opodal. Teraz przesun skrzynkę w poprzednie miejsce, wejdź na nią razem z Yordą. Wejdź na górę i wciągnij dziewczynę za sobą. Jest tu kanapa. Odpocznijcie sobie... Teraz podejź do ściany, koło kanapy i wespnij się na drugi gzymś, dawaj w lewo. Możesz spokojnie przejść tam, gdzie jest wyrwa w półkolumnie wystającej ze ściany. Zejź po drugiej stronie (na dole pojawiają się Cienie, możesz je na razie zignorować), wejdź ostrożnie na dźwig i ześlizgnij się na koniec łańcucha. Rozbujaj się i przez okno wpadnij na dziedziniec. Teraz rozwal Cienie. Podejź do okna koło miejsca gdzie był cienisty portal, zepchnij skrzynkę na dół i zeskocz za nią. Musisz przesunąć w lewo, dalszy róg ogrodu (na lewo od odkrytej studzienki ściekowej, pod ścianę z kratą na szczycie). Wejdź na ścianę i podążaj wzdłuż kraty. Wespnij się po łańcuchu i pokonaj długie schody. Wyjź przez drzwi na szczycie schodów.

Teraz jeszcze po drabinie na górę. Jesteś wysoko nad dziedzińcem, gdzie zostawiłeś Yordę. Idź naprzód, po łańcuchu przedostaniesz się na drugą stronę rozpadliny (musisz się rozbujać). Teraz zawołaj dziewczynę, a wejdzie na drewnianą platformę. Przesun dźwignię - Yorda przejedzie na drugą stronę. Natychmiast pojawiają się Cienie. Szybko skocz na łańcuch i zjedź na dziedziniec. Wyciągnij dziewczynę z cienistego portalu i podejźcie do Bramy. Cienie jak zwykle zostaną unicestwione. Idźcie galerią i przejdźcie przez kolejną bramę. Jesteście na olbrzymim (gigantycznym!) moście. Na jego końcu jest kolejna Brama. A za nią... Budowla, która jest połówką klucza do głównych wrót zamku. Musisz otworzyć wszystkie wielkie

okna aby przepuścić światło przez wielkie urządzenie stojące na zewnątrz budowli.

Wejdźcie po drabinie, pojawią się Cienie. Pokonaj je i przysiądź na moment na kanapie. Teraz idź pod ścianę, na której są schody i wejdź w drzwi pod nimi. W tym pomieszczeniu zejźcie po drabinie i wespnijcie się na wielki walec wystający z podłogi. Zapadnie się i utworzą się schody. Pojawiają się też Cienie (sporo). Pokonaj je i możecie wejść po schodach. Pociągnij dźwignię. Ze ściany wysuną się świeczniki, zapal je (kijek odpal od pochodni), a otworzy się pierwsze wielkie okno. Teraz przejdźcie przez nie na zewnątrz.

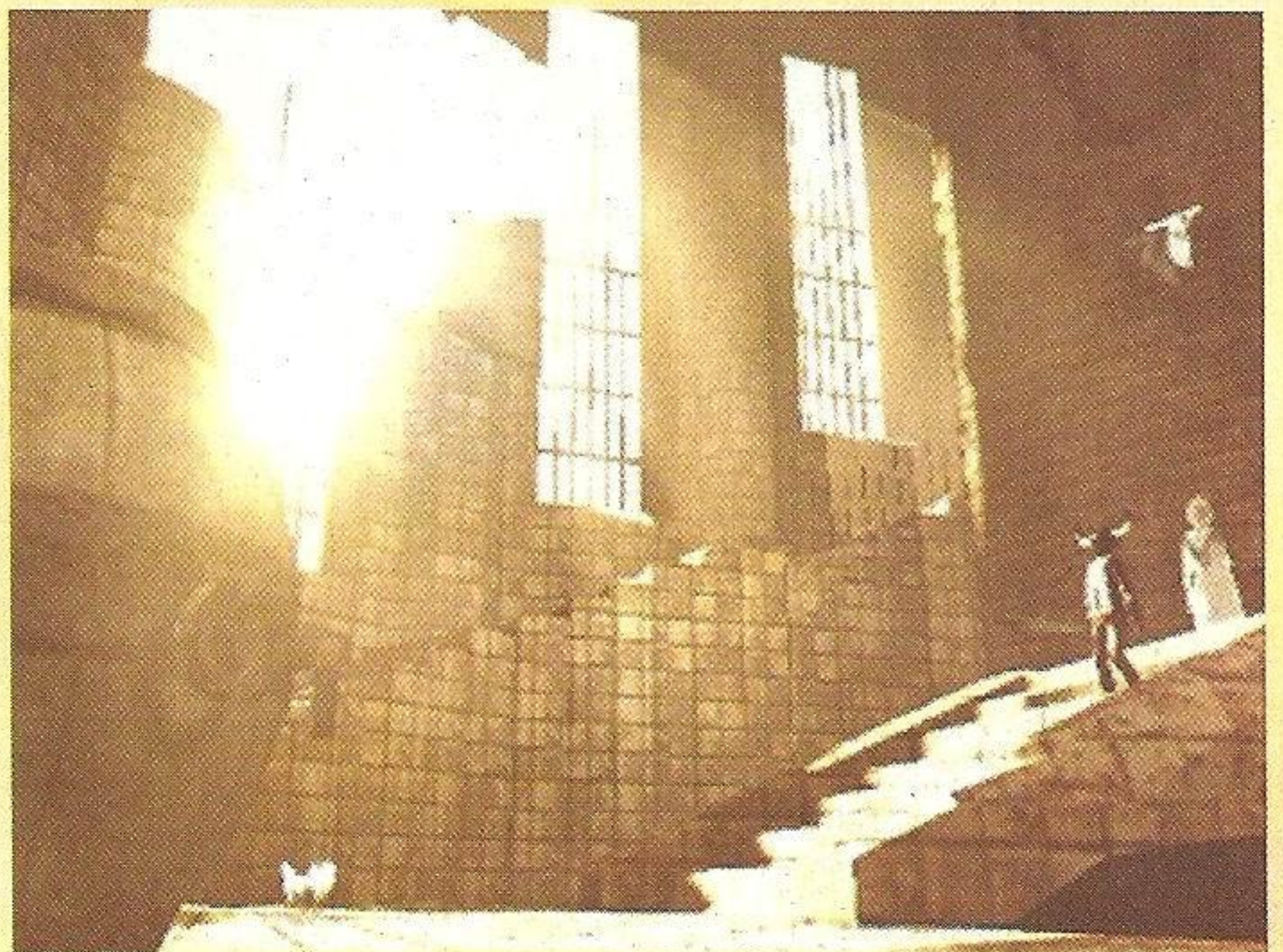
Po prawej stronie okna jest kanapa. Po lewej jest drabina, wejdź na górę. Na końcu galerii jest dźwignia. Przesun ją. Wysuną się kolejne kandelabry pod niedalekim oknem. Wróć do dziewczyny i przez okno oraz schody wróćcie w okolice walca, który zapadł się pod ziemię i uruchomił schody. Wejdźcie na górę po drabinie. Zostaw tu dziewczynę, zejź po drabinie i biegnij do pochodni na szczycie schodów podpalij kijek - spiesz się nie pali się zbyt długo. Teraz świeczniki, które ostatnio uruchomiłeś. Otworzy się okno. Przejdźcie na drugą stronę. Podnieś miecz. Podniesie się kratka, wejdź na platformy po lewej i prawej stronie okna i przetnij liny od przeciwwagi dla kraty. Jesteście wolni. Znajdujecie się w pomieszczeniu początkowym. Odpocznijcie chwilę na kanapie i ruszajcie dalej. Podejźcie do schodów po przeciwnej stronie pomieszczenia. Zostaw tu dziewczynę i wejdź po nich na górę. Przetnij linę, a otworzysz kolejne drzwi. Przejdźcie przez nie.

Nie dasz rady wspiąć się po pochyłości jeżeli nie odetniesz wody. Musisz po raz kolejny wspiąć się po gzymśach wystających ze ściany. Pierwsze dwa są proste (innych po prostu nie ma), następne to już odrobinę większy problem. Po wskoczeniu na drugi, natychmiast wejdź na ten powyżej. Teraz przesun się w lewo, pod kolejny gzymś. Dwa gzymśy do góry. Teraz do końca w prawo i na gzymś powyżej. Gzymś do góry, do końca w prawo i dwa gzymśy w dół. Do końca w prawo i dwa gzymśy w górę i znów do końca w prawo. Teraz gzymś w górę i znów w prawo. Ufff... Trudniej to zrozumieć niż wykonać. Zeskocz na ziemię i wybiegnij na balkon, na końcu są drzwi (musisz stanąć na kamieniu). Przeskocz nad przerwą pomiędzy galerijkami i wbiegnij na górę po schodach. Teraz szybko przetnij mieczem (musisz ciąć z wysokości) liny podtrzymujące dwa mosty zwodzone (po obu stronach pomieszczenia). Utworzy się most. Teraz wejdź w drzwi na końcu galerii. Przesun dźwignię (odetniesz dopływ wody). Wejdź na balustradę balkonu i zeskocz na dół. Zejź po Yordę i wejdźcie na górę. Przejdźcie przez drzwi i pokonajcie utworzony wcześniej most. Idźcie na wprost. Podejźcie do krawędzi tarasu. Teraz Yorda pokaże Ci jak się tworzy mosty! Jej magia będzie płyta po płycie tworzyć przed wami pomost (trzymaj ją cały czas za rękę, chyba nie chcesz aby most zniknął). Na końcu otworzy jeszcze Bramę i już jesteście na stałym, niemagicznym gruncie. Podejź do dźwigni po lewej stronie i przesun ją. Wysuną się świeczniki przy oknie poniżej. Idźcie na drugi koniec balkonu i wsiądźcie do windy. Jesteście z powrotem na dole, niedaleko kanapy. Zejź po drabinie do drzwi wejściowych, odłóż miecz i weź kij. Odpal go od kandelabrow koło poprzedniego okna i podpal ostatnie dwie świece. Otworzyłeś ostatnie okno!

Dzięki temu połowa głównych wrót zamku rozświetliła się, a także otworzyło się nowe przejście. Odpocznij na kanapie, wymień kijek na miecz i wyjź tak jak tu wszedłeś. Zaraz po wejściu na most pojawiają się Cienie, na razie z nimi nie walcz. Biegnij na początek mostu (tam gdzie jest cienisty portal) i dopiero tam rozpraw się z natrętami. Nie będziesz musiał daleko biec, aby wyciągnąć Yordę z otchłani. Wejdź po drabinie i przywołaj do siebie dziewczynę. Przejdźcie przez drzwi. Przesun dźwignię aby opuścić most zwodzony na dziedzińcu poniżej. Zejźcie na dół i wejdźcie w drzwi. Przejdźcie przez most i idźcie w lewo do końca tarasu. Przesun skrzynkę pod najbliższą przyporę (coś co wygląda jak niedokończona ściana wystająca z innej) i wejdź na nią, teraz wespnij się na gzymś. Przeskocz nad liną i stań na kolejnej przyporze. Przetnij linę. Zejź na dół i idźcie z powrotem do mostu. Wejdźcie w ciemne drzwi. O! Chyba już tu byliście. Ale nie jest tu wcale bezpiecznie. Biegnijcie galerią wokół sali. Zlecij się naprawdę mnóstwo Cieni. Zbiegnijcie w dół po obalonym moście. Pokonaj Cienie i przejdźcie przez otwartą wcześniej Bramę. Zejź na dół po schodach, pomostem w prawo i po kolejnych schodach w dół. Na lewo od zielonego cmentarzyka jest koniec liny, którą kilka minut wcześniej odciąłeś. Podciągnij się na wysokość drugiego wybitego okna, rozbujaj się i wskocz w nie. Idź w prawą stronę ekranu i wejdź w małe drzwi. W tej komnacie znajdziesz skrzynkę, zepchnij ją do sąsiedniej sali, a następnie zejź na dół. Teraz wypchnij skrzynkę przez wybite okno. Stań na parapecie, przywołaj Yordę i pomóż jej wejść. Teraz wejdźcie po schodach, Yorda otworzy kolejną Bramę.

Jesteście w sali z wodospadem. Przejdźcie przez most. Zostaw Yordę przy zamkniętej furtce i idź w prawo do drabiny. Wejdź na górę, wyjź przez wielkie okno. Po prawej jest łańcuch, wskocz na niego, rozbujaj się i przeskocz na drugą stronę. Zejź po drabinie na trawiasty dziedziniec, zeskocz poziom niżej i uruchom windę. Na górze otwórz furtkę dźwignią po prawej stronie. Zawołaj Yordę. Zjedźcie windą z powrotem na dół. Wespnijcie się po trzech dużych „stopniach” i wejdźcie do sali z wodospadem. Przejdźcie przez most wiszący i możecie na chwilę przysiąść na kanapie.

Odpoczęliście? No to biegnijcie dalej. Zejźcie po schodach. Zostaw tu dziewczynę i wespnij się po łańcuchu na samą górę. Teraz z krawędzi tarasu skocz (daleko!) na trawiasty dziedziniec poniżej. Teraz zepchnij skrzynkę na poziom niżej. Wróć po dziewczynę (możesz po „stopniach” i przez most wiszący lub windą i po łańcuchu). Przejdźcie przez most i zejźcie na dół po „stopniach”. Teraz pomóż dziewczynie dostać się na trawiasty dziedziniec. Wejdźcie teraz po drabinie na górę. Idźcie na koniec pomostu i wejdźcie po kolejnej drabinie. Stań na kamiennej płycie aby otworzyć drzwi. Wejdźcie do środka, przejdźcie przez wąski mostek i wyjźcie przez drzwi po drugiej stronie. Zejźcie po schodach. Zostaw tu dziewczynę. Wejdź po drabinie. Teraz po rurach i platformach okrążaj salę. Z ostatniej platformy zejź po drabinie do ogrodu. Za schodami jest dźwignia otwierająca drzwi do pomieszczenia gdzie zostawiłeś dziewczynę. Przeskocz nad kanałem z wodą i wejdź po drabinie nad wrota, z których wypływa. Kręć zaworem w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara dopóki nie rozpocznie się scenka. Teraz zejź do pustego już kanału. Wespnij się na drugi brzeg, zepchnij skrzynkę i pomóż dziewczynie zejść na dół. Teraz zepchnij skrzynkę przez całą długość kanału i zrzuć ją z krawędzi. Zeskocz za nią i pomóż dziewczynie zejść. Zepchnij skrzynkę z podestu, a sami użyjcie schodów. Jak chcesz możesz przysiąść na chwilę na kanapie bo znów jesteś niedaleko wiszącego mostu. Zejźcie na sam dół, tam gdzie wspiłeś się po łańcuchu. Wskoczcie do wyschniętego już zbiornika, do którego wpadał wodospad. Dawno nie pojawiały się Cienie. Pokonaj je. Podepchnij skrzynkę pod ścianę, pod którą leży. Wejdźcie na górę i przejdźcie przez Bramę. Teraz idźcie wzdłuż wody aż znajdziecie drabinę, wejdźcie na górę i podążajcie drewnianymi pomostami tak jak wiodą. Przeskocz przez wyrwę w pomoście i





zawołaj Yordę. Znow popatrzysz jak ledwo doskakuje do wyciągniętej ręki. Dojdziecie do kamiennego balkonu. Wsiądźcie do windy i zjedźcie na dół. Odsapnijcie trochę na kanapie i ruszajcie dalej.

Zejdźcie po schodkach, dojdziecie do schodków prowadzących w przepaść. Teraz odszukaj rynnę na ścianie i wspinaj się po niej na górę. Idź wzdłuż torów. Przesuń rusztowanie do początku torów, wejdź na szczyt rusztowania po drabinie. Przeskocz na balkon i przelóż dźwignię. Opuści się most zwodzony. Wróć do dziewczyny pokonaj sporą bandę Cieni (jeden z Cienistych Portali jest koło windy, a drugi koło mostu) teraz możecie spokojnie przejść przez most. Wejdźcie po schodkach, przejdźcie przez jaskinię i most. Dalej tak jak wiedzie ścieżka. Dojdziecie do kamiennego tarasu. Wejdźcie po schodkach na podwyższenie. To jest winda o napędzie ręcznym. Musisz obracać kołowrót w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Dojedźcie na małą platformę, za rogiem jest kanapa. Musisz odpocząć bo chyba się zmachałeś tym kręceniem...

Zostaw dziewczynę koło kanapy. Przeskocz na drewniany pomost. Opuść się po belkach na niższą platformę. Po rurce przedostań się na drugą stronę przepaści. Zeskocz na szeroki gzyms i po następnych gzymsach wejdź na szczyt ściany. Zobaczysz tu mnóstwo drewnianych pomostów. Odszukaj krótką, zrujnowaną drabinę. Zejdź kawalek w dół i przeskoż na platformę. Wejdź po belkach na szczyt wieży, przeskoż na większą platformę i zsuń się po łańcuchu zwisającym z jej końca. Rozbujaj się w kierunku podniesionego końca mostu i skocz. Opuścisz w ten sposób most. Teraz przeskoż na drugą stronę i pomóż dziewczynie przeskożyć obie przerwy w pomostach.

Teraz idźcie drewnianym pomostem aż do budynku po drugiej stronie przepaści. Zostaw tu Yordę. Wejdź do środka.

Znajdziesz tu kije i bomby. Wymień miecz na kij i podnieś jedną z bomb. Wyjdź na zewnątrz. Połóż bombę mniej więcej na środku pomostu. Podpal kij i lont. Podnieś bombę i rzuć ją w kierunku wieży (czyli tam gdzie platforma nie ma barierki). Dużo zależy od szczęścia. Możesz trafić od pierwszego razu a możesz dopiero za ósmym. Wcelowanie nie jest łatwe. Trafilies? No to właśnie trochę przemodelowałeś okolicę! Wróć po miecz i przejdźcie razem przez most, który udało Ci się stworzyć. Na lewo od nowego mostu znajdziesz łańcuch, wejdź na górę. Na pomoście znajdziesz skrzynię, zrzuc ją na dół. Zeskocz za skrzynią. Przepchnij ją pod ścianę podwyższenia po prawej. Wejdź na górę i przesuń dźwignię. Wysunie się łańcuch. Po lewej od Bramy jest drabina prowadząca na pomost, z którego zrzuciłeś skrzynię. Wejdź na górę i wskocz na łańcuch.

Przeskoż na kamienną platformę z kołowrotem na środku. Kręć nim do oporu (tak jak poprzednio). Pojawi się olbrzymia skrzynia, po której będziecie mogli przedostać się do Bramy. Wróć do dziewczyny. Przeskoż na skrzynię i zawołaj ją. Nie czekaj! Przeskocz z powrotem. Unieść Cienie i dopiero teraz udajcie się do Bramy. Za nią przejdźcie przez most, Yorda otworzy kolejną bramę. Teraz po ogromnym moście dojdziecie do kolejnej budowli z oknami do otwarcia.

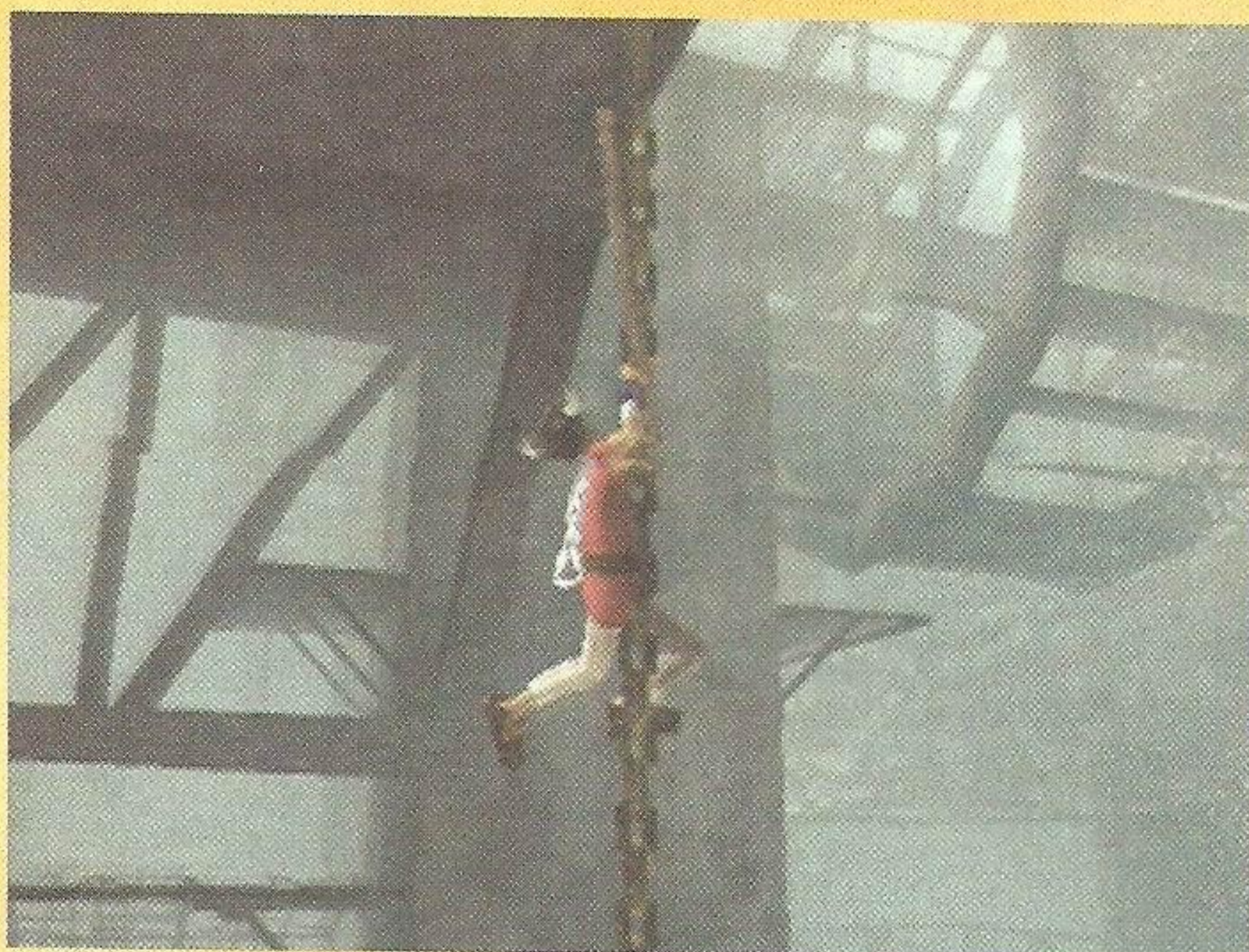
To jest niemalże lustrzane odbicie budowli, którą już zwiedzaliście. Wejdźcie po drabinie na wyższy poziom. Wejdź po schodach w głębi i przetnij linę na szczycie. Wejdźcie w otwarte już drzwi. Odpocznijcie na kanapie i przystąp do działania. Odlóż miecz i weź kij. Wejdź po drabinie, przesuń dźwignię, pod oknem na dole wysuną się świeczniki. Wiesz co masz zrobić po otwarciu okna. Teraz zejdź po drabinie do pomieszczenia poniżej i zawołaj Yordę. Wejdźcie na walec aby uruchomić schody. Na szczycie schodów przesuń dźwignię i podpal świeczniki. Teraz przygotuj się na długą walkę z Cieniami, jest ich naprawdę dużo. Wróć po miecz (jak chcesz to możesz zachować stan gry). Zostaw tu dziewczynę i wyjdź przez okno na zewnątrz. Wejdź na podstawę reflektora i obróć go tak, aby stał prawidłowo (przerywnik zasygnalizuje, że to

już). Wejdź po drabinie po prawej od okna. Skocz na łańcuch i wejdź na górę. Przeskoż nad przerwą w pomoście i wbiegnij po schodach na wyższy poziom. Przetnij liny podtrzymujące oba mosty zwodzone. Idź do drzwi na końcu galeryjki. W środku przesuń dźwignię aby zatrzymać płynącą wodę (tak jak poprzednio). Teraz wracaj biegiem do dziewczyny.

Odpocznij na kanapie, zamień miecz na kij i ruszaj dalej. Wróć na most zwodzony. Przejdź przez niego. W pomieszczeniu po drugiej stronie znajdziesz bombę. Połóż ją pod zabitym dechami przejściem (nad łańcuchem). Odpal kij od pochodni koło schodów, zapal lont i odsuń się kawalek. Po wybuchu możesz wracać do dziewczyny. Zamień kij na miecz. Wyjdźcie przez drzwi (te, którymi tu weszliście). Pokonaj bandę Cieni. Idź do schodów po drugiej stronie sali i przetnij linę. Przejdźcie przez otwarte właśnie drzwi. Wspinajcie się na szczyt pochyłości i przejdźcie balkonem do drzwi, które odblokowałeś za pomocą bomby. Przejdźcie przez most. Dalej droga jest identyczna jak w poprzednim wypadku: utworzy się magiczny most, dziewczyna odblokuje Bramę, przesuń dźwignię aby wysunąć świeczniki w oknie poniżej i zjedźcie na dół windą. Wymień miecz na kij (leż koło windy). Podpal świeczniki, a otworzy się ostatnie okno. Rozświetli się drugie skrzydło bramy i otworzą się drzwi nad początkiem mostu. Udajcie się tam (nie zapomnij wziąć miecza!).

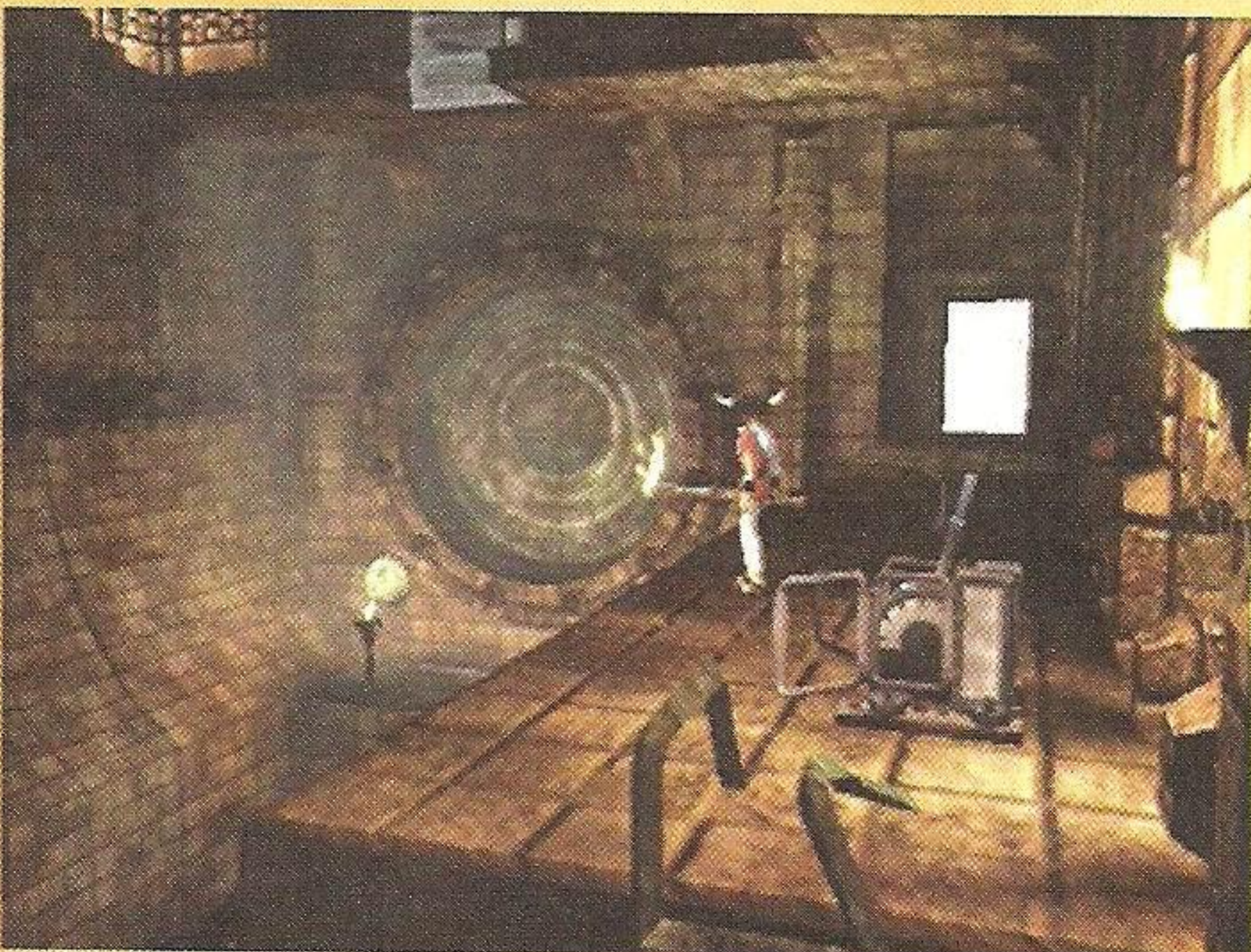
Wejdź po drabinie i przesuń dźwignię aby opuścić zwodzony most. Zejdź na dół i złap Yordę i przejdźcie przez ten most. Wejdźcie w ciemne drzwi, okrążcie salę i zejdźcie na dół po zawałonym moście. Wyjdźcie przez drzwi na szczycie schodków. Teraz dalej do głównej bramy (pomostem w lewo lub prawo i po środkowych schodach do bramy). Gdy dojdziecie już do gigantycznych wrót rozpocznie się długa scenka. Wysięk związany z otwarciem bramy i mostu bardzo wyczerpał Yordę. Odpocznijcie na kanapie. Ruszajcie w dalszą drogę, gdy dojdziecie do połowy mostu dziewczyna upadnie (mamuska nie chce jej wypuścić) po jednej stronie, a Ty zostaniesz po drugiej. Jak tylko scenka się skończy skacz do dziewczyny. Złapie Cię za rękę ale gdy nadejdzie jej matka - puści Cię i spadnie...

Odzyskujesz przytomność na szczycie klatki zawieszanej nad przepaścią. Wygląda na to że tu właśnie mieszkańcy tego zamczyska trzymali swoich więźniów. Skacz z klatki na klatkę aż będziesz mógł skoczyć na skały. Idź dalej, dojdiesz do zardzewiałej kraty, chwilę później będzie krótka scenka pokazująca gdzie jest zamek (daleko a raczej wysoko). Na platformie jest dźwignia, przesuń ją, a wysunie się łańcuch. Teraz zrzuc skrzynię do wody poniżej i zejdź po drabinie. Teraz przepłynij ze skrzynią na drugą stronę kanału. Podciągnij skrzynię pod drabinę i po skrzyni wskocz na nią. Wejdź na górę, przesuń dźwignię i wracaj do wody. Podpłynij ze skrzynią pod łańcuch, wejdź na skrzynię i złap się go. Wejdź na górę, przesuń urządzenie stojące na torach (a jednak się kręci!). Wróć do wody i podpłynij do brzoju (po prawej przed wodną bramą). Wyjdź na brzeg i złap się jednego z prętów wystających z obracającego się koła. U szczytu drogi zeskocz na platformę, podejdź do ściany, wejdź na występ i złap się rurki. Przesuwaj się w prawo, nawet gdy rurka się skończy,



Na jej końcu przeskoż na następny występ skalny. Teraz wejdź na wąziutki występ skalny, przesuwaj się po występach aż dojdiesz do zakrętu. Pod Tobą jest kilka kolejnych występów skalnych, zejdź na dół. Przeskoż na sąsiednią półkę skalną. Złap się występu i przesuń w lewo aż nad wielkie zardzewiałe rury. Podążaj nią aż do końca. W miejscu gdzie rury idą do góry znajdziesz łańcuch. Zjedź po nim i przeskoż na parapet okrążający wieżę. Po moście dojdiesz do pomostu zewnętrznego, okrążającego wieżę. Idź w lewo, przeskoż nad wyrwą i wejdź na pomost. Przyciągnij wózek z łańcuchem do początku pomostu. Zejdź z niego i wskocz na łańcuch. Ześlizgnij się prawie na sam jego koniec, rozbujaj się i skocz na kolejny pomost. Idź w lewo, przeskoż nad dwiema wyrwami w pomoście. Dojdiesz do drabiny, zejdź na dół i przeskoż na zerwany most za Tobą. Po następnej drabinie zejdź do wody, wejdź na pomost (jest tu Brama i zaraz będziesz w stanie ją otworzyć) i wyjdź z lokacji. Teraz idź lewą stroną jaskini, po pochyłości pod górę, na końcu znajdziesz magiczny miecz. Wróć teraz do podstawy wieży i otwórz Bramę. W okrągłej komnacie przesuń dźwignię a cała podłoga podjedzie na szczyt wieży. Wyjdź z wieży. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym zaczynałeś całą przygodę. Na podwyższeniu jest kilka Cieni chłopców takich jak Ty. Wiesz po co byli tu przyprowadzani. Pilnują oni Yordy. Twój miecz radzi sobie z nimi łatwo, wystarczy jedno celne trafienie. Ale walka jest i tak długa bo każdy z sarkofagów kryje jednego przeciwnika. Gdy załatwisz już wszystkie umęczone Cienie za Yordą utworzą się schody. Wejdź po nich na górę i otwórz Bramę prowadzącą ku Twemu przeznaczeniu. Czas na ostateczną konfrontację z Królową Cieni...

Idź na sam koniec sali, zanotuj dobrze w pamięci jak są ustawione dwie statuy na środku. Teraz wejdź po schodach i podejdź do tronu. Zejdź ze schodów, a rozpocznie się scenka. W chwili przerwy znow wejdź na schody. Jak tylko skończy się ta scena łap za miecz. On jest gwarancją Twego przetrwania! Jeżeli nie będziesz miał go w ręku gdy Królowa zaatakuje falą cienia zginiesz. Scenariusz walki jest taki: podejdź od prawej strony do pola energetycznego otaczającego Królową. Poczekaj na jej atak, uderz mieczem. Wypadnie Ci z dłoni, zbiegnij ze schodów, miecz jest po prawej u ich podnóża. Teraz podejdź do tronu od lewej strony. Poczekaj na atak. Uderz mieczem. Znow miecz wypadnie Ci z dłoni. Biegnij za statuetę po lewej, ochroni Cię przed atakiem Królowej. Poczekaj aż fala cienia ominie Cię i podnieś miecz, jest po lewej, pod ścianą. Znow podejdź do tronu od lewej strony i poczekaj na atak Królowej. Zaatakuj i biegnij po miecz, jest na schodach po lewej. Ponów atak i znow podnieś miecz (jest wbity w lewą ścianę, mniej więcej na wysokości statuy. Teraz będzie najtrudniejsze. Do tego ataku ustaw się po prawej stronie tronu. Poczekaj aż fala cienia przejdzie i zaatakuj. Tym razem miecz poleciał naprawdę daleko. Biegnij za prawą (koniecznie za prawą!) statuetę, poczekaj tu chwilę. Przyjrzyj się dokładnie jaką strefę chroni statua. Jest to jasny wydłużony owal na ziemi, ślad po przejściu fali cienia. Teraz stań na samym końcu tego owalu. Poczekaj aż kolejny atak Cię ominie i biegnij na wprost, w stronę wyjścia z sali tronowej, kawalek za schodami znajdziesz miecz wbity w posadzkę. Jeżeli zdążyłeś go podnieść przed kolejną falą cienia to już jesteś zwycięzcą tej walki. Teraz podejdź do tronu, nie musisz się spieszyć, Królowa już nic nie może Ci zrobić. Zadaj ostatni cios... Teraz odpręż się, usiądź wygodnie i obejrzyj upadek zamczyska... Ale jeszcze nie wyłaczaj konsoli! Poczekaj aż wszystkie napisy się skończą. Prawdziwe zakończenie dopiero przed Tobą... Ico budzi się na plaży, a Ty po raz ostatni możesz pokierować jego krokami. Idź wzdłuż wody prawie aż na koniec plaży. Znajdziesz tu kogoś... FIN



plynnie przeskożysz na następną. Zeskocz na platformę. Przejdź po rurce łączącej tę platformę z następną. Podejdź do cylindra i złap się rurki okrążającej go. Po drugiej stronie wspinaj się po pionowej rurce. Z końca rurki przeskoż na łańcuch za Tobą. Teraz rozbujaj się i przeskoż na sąsiedni łańcuch, a z niego na platformę. Podejdź do kolejnego koła i powtórz manewr z jazdą do góry. Zeskocz na pomost i podążaj nim aż zobaczysz wielkie koło zębate, wskocz na nie. Z tego koła przeskoż na sąsiednie, a potem na obracający się poziomy cylinder. Szybko wskocz na pomost i idź nim aż dojdiesz do jaskini. Trzymaj się cały czas blisko ściany, ścieżka robi się wąska.



**X-Men Mutant Academy 2****Nowe kostiumy**

Przejdź tryb treningowy dowolną postacią - pojawi się możliwość wyboru drugiego kostiumu. Zajrzyj do Cerebro mode.

**Spotkanie ze Spider-Manem**

Aby walczyć ze Spideyem trzeba wybrać Wolverine'a w Arcade mode. Założ perfekta kolejnym przeciwnikom. Po czwartym lub piątym oponentie spotkasz się ze Spideyem.

**Psylocke**

Aby walczyć Psylocke, ukończ grę jako Wolverine.

**Spider-Man**

Aby walczyć Spiderem, ukończ grę jako Magneto.

**Juggernaut**

Aby walczyć Juggernautem, ukończ grę wszystkimi postaciami - także i Psylocke.

**Profesor Xavier**

Aby walczyć przykutym do wózka profesorem, ukończ grę jako Juggernaut.

**Odblokuj wszystkie cheaty**

Na ekranie tytułowym wstukaj: Select, Dół, R2, L1, R1, L2. Zajrzyj teraz do Cerebro mode - wszystko dostępne!

**Ooga Booga****Graj jako Abe**

Wpisz jako kod „AHOUSEDIVIDED”.

**Graj jako Death**

Wpisz jako kod „SALMONMOUSE”.

**Graj jako Disco Dude**

Wpisz jako kod „DOTHEHUSTLE”.

**Graj jako Dwarf**

Wpisz jako kod „HEIGHTCHALLENGED”.

**Graj jako Leprechaun**

Wpisz jako kod „BLARNEYSTONE”.

**Graj jako Pirate**

Wpisz jako kod „WAREZWRONG”.

**Graj jako Super Guy**

Wpisz jako kod „SECRETIDENTITY”.

**Czar fireball**

Wpisz jako kod „STRIKEAMATCH”.

**Czar head spell**

Wpisz jako kod „DODGETHIS”.

**Czar Lightning bolt**

Wpisz jako kod „KILOWATTS”.

**Czar Lightning cloud**

Wpisz jako kod „STORMYWEATHER”.

**Czar Mine**

Wpisz jako kod „KABOOM”.

**Czar Tornado**

Wpisz jako kod „BLOWHARD”.

**Guilty Gear X****Graj jako Testament**

Ukończ arcade mode lub dojdź do 20 poziomu w survival mode i pokonaj Testamenta, a stanie się grywalną postacią.

**Graj jako Dizzy**

Musisz przebić się przez 30 poziomów survival mode i pokonać ją.

**Dodatkowi zawodnicy**

Na ekranie z napisem „wstukaj: Start” wciśnij: Dół, Prawo, Prawo, Góra, Start, a odblokujesz Testamenta i Dizzy.

**Guilty Gear mode**

Przejdź setny poziom w survival mode i pokonaj ostatecznego przeciwnika. W menu pojawi się nowy tryb.

**SPY Hunter**

Cheaty odblokowuje się kończąc misję przed podanym limitem czasowym. Aby je potem włączyć, wejdź do System Options, wybierz Extras, a następnie Cheat Grid. Do oglądania filmów służy opcja Movie Player.

**Saliva Spy Hunter Video:** ukończ poziom 1 w mniej niż 3:40.

**Green HUD (Heads Up Display):** ukończ poziom 2 w mniej niż 3:35.

**Saliva Your Disease Video:** ukończ poziom 3 w mniej niż 2:40.

**Night Vision:** ukończ poziom 4 w mniej niż 3:15.

**Early Test Anamatic Video:** ukończ poziom 5 w mniej niż 3:25.

**Extra Cameras:** ukończ poziom 6 w mniej niż 3:45.

**Rainbow HUD (Heads Góra Display):** ukończ poziom 7 w mniej niż 3:10.

**Inversion Camera:** ukończ poziom 8 w mniej niż 3:05.

**Concept Art Video:** ukończ poziom 9 w mniej niż 3:45.

**Fisheye View:** ukończ poziom 10 w mniej niż 3:15.

**Camera Flip:** ukończ poziom 11 w mniej niż 3:10.

**Puke Camera:** ukończ poziom 12 w mniej niż 3:30.

**Making Of Video:** ukończ poziom 13 w mniej niż 2:15.

**Tiny Spy:** ukończ poziom 14 w mniej niż 5:10.

**Hover Spy:** ukończ całą grę

**Super Spy:** wykonaj wszystkie 65 zadań.

**Time Crisis 2****Tryb lustrzanego odbicia**

Ukończ grę na jedynym kredycie.

**Crisis Mission mode**

Ukończ raz story mode.

**Music test**

Ukończ Crisis Mission mode. Odblokujesz także tryb Final Mission 2

**Broń automatyczna**

Ukończ dwa razy Story mode.

**Nieskończona amunicja**

Ukończ Story mode z opcją broni automatycznej.

**Mocniejsza amunicja**

Ukończ story mode z opcją nieskończonej amunicji.

**Nieskończone kredyty**

Za każdym razem gdy tracisz wszystkie kredyty w Story mode, w nowej grze masz o jeden więcej. Po dziewięciu, ich liczba zmienia się na nieskończoną i może tym razem wreszcie się uda...

**Shoot Away 2 extra mode**

Zrób najlepszy wynik na Shoot Away 2 retro mode.

**C.A.R.T. Fury****Wszystkie trasy**

W cheat menu wstukaj: R1, Trójkąt, X, X, R2, L.

**Wszystkie karty**

W cheat menu wstukaj: Trójkąt, X, Trójkąt, Kwadrat, L2, Trójkąt.

**Nieskończone kontynuacje**

W cheat menu wstukaj: L1, L2, L1, Kwadrat, Trójkąt, Kółko.

**Nieskończone turbo**

W cheat menu wstukaj: X, X, Kwadrat, Kwadrat, L2, L2.

**Czas stoi w miejscu**

W cheat menu wstukaj: Kwadrat, L1, R2, Kółko, Trójkąt, R1.

**Niska grawitacja**

W cheat menu wstukaj: R2, R1, Kwadrat, Kwadrat, L1, L1.

**Skoki**

W cheat menu wstukaj: L1, L2, L1, R2, X, X.

**Jazda w nocy**

W cheat menu wstukaj: X, Kółko, Trójkąt, L2, R2, L1.

**Rakietowe kółka**

W cheat menu wstukaj: L1, R2, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt.

**Samochód śmierci**

W cheat menu wstukaj: L1, Kwadrat, R1, R2, L2, L1.

**Samochody śmierci dla przeciwników**

W cheat menu wstukaj: L2, Kwadrat, L1, R2, R2, X.

**Ściany śmierci**

W cheat menu wstukaj: X, Kwadrat, R2, Trójkąt, R1, R2.

**Mgła**

W cheat menu wstukaj: R2, R1, X, Kwadrat, Kwadrat, Kółko.

**Wielkie głowy**

W cheat menu wstukaj: Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, L2, L1, R2.

**Wszystkie filmy**

W cheat menu wstukaj: L1, Kółko, R2, X, L2, Trójkąt.

**Mat Hoffman Pro BMX****Specjal zawsze dostępny**

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wstukaj: Lewo, Dół, Y, B, Góra, Lewo, Y, X.

**Dodatkowy czas**

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wstukaj: X, Góra, B, A.

**Wyświetlanie balansu**

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wstukaj: Lewo, B, X, Y, X, B, A.

**Wielkie opony**

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wstukaj: Dół, B, B, Dół.

**Egzorcysta**

Włącz kod na wielkie opony i wyczysz 10,000 punktów. Głowa zawodnika zacznie się kręcić.

**Babcia**

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wstukaj:

Góra, X, A(2), Dół, B. Możesz grać staruszką.

**Tony Hawk**

Zdobądź wszystkie trzydzieści okładek i dwa złote medale w trybie kariery, a Tony będzie dostępny. Odblokujesz też poziom Burnside z THPS.

**Poziom Warehouse z THPS**

Zrób combosa za 200,000 punktów bez kodów.

**Arctic Thunder**

Kody wstukuj na ekranie menu przed wyborem zawodnika. Nie działają jednak w punktowanych wyścigach.

**Bezpiecznie**

Wstukaj: Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, L1, R1, Start.

**Expert mode**

Wstukaj: Kółko, Kwadrat, Kółko, Kółko, Kwadrat, Start.

**Randoms mode**

Wstukaj: R1, R2, Kwadrat, Kółko, R1, R2, Start.

**Atomic Snowballs mode**

Wstukaj: Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, L1, Kółko.

**Grappling Hooks i Randoms mode**

Wstukaj: Kółko, Kółko, L2, Kółko, Kółko, L1, Start.

**Rooster Tails mode**

Wstukaj: R1, R2, L2, L1, Kwadrat, Start.

**Snow Bombs i Randoms mode**

Wstukaj: Kółko, Kółko, R1, R2, Start..

**Boost mode**

Wstukaj: Kółko, R1 (2), Kółko, R2, Start.

**Alien Front Online****Tryb mgły**

Wejdź w sieć, załóż grę i nazwij ją „FOGFOGFOG”. Będzie mgła.

**Worms World Party****Automatyczna wygrana**

Zawsze wygrasz, jeśli nazwiesz swój zespół „winners”.

**Spec Ops****Nietykalskość**

Wpisz swoje imię jako „ROCKSTAR.” Podczas pauzy pojawi się nowa opcja pozwalająca na włączenie i wyłączenie nietykalskości.

**Excitebike 64****Dostęp do cheat menu**

Przytrzymaj L, C-Prawo, C-Dół i A w głównym menu

**Trudniejsza gra**

Jako imię podaj PATWELLS

**Trudniejsze głowy**

Podaj kod BLAHBLAH w cheat menu.

**Jazda w nocy**

Podaj kod MIDNIGHT w cheat menu.



# ISS PARTY

Fani ISSa i czytelnicy ISS PARTY, czy naprawdę nie macie ochoty uczestniczyć w tworzeniu tego kącika? Kart pamięci i kaset video z Waszymi bramkami przychodzi po prostu multum, ale jakoś nie chcecie się dzielić z resztą społeczności swoimi przeżyciami podczas gry w „The Beautiful Game”. Standardem jest to, że przychodzi sama memorka/kaseta, a w środku ani słowa, nawet „Cześć” nie macie siły napisać.

Ponawiam apel. Piszcie o wszystkim, co związane jest z Waszą ukochaną grą. Najfajniejsze momenty, najdłuższe sesje przed telewizorem. Piszcie o pogruchotanych w złości padach lub innych przedmiotach/osobach. Nadal przysyłajcie swoje taktyki, bramki, pomysły. Musicie wziąć bardziej aktywny udział w tworzeniu ISS PARTY, bo jeżeli tego nie zrobicie, ISS PARTY umrze śmiercią naturalną. Wierzę, że moja odezwa zachęci Was trochę do działania. Bo przecież uważacie się za hardkorowych fanów ISS'a, czyż nie? Jeżeli tak, to popatrzcie co dla Was wygrzebałem z otchłani internetu.

Na stronie [www.issprouk.com](http://www.issprouk.com) w dziale Challenges znalazłem takie oto wyzwania dla naprawdę hardkorowych graczy w ISSa:

**Niemożliwe** - Oto naprawdę trudne wyzwanie. Grając Iranem w meczu pokazowym o długości 5 minut, masz za zadanie wygrać z zespołem Classic World All Stars w stosunku 4:0.

**Brzydka gra** - Możesz grać jakimkolwiek zespołem, w jakim chcesz meczu, na dowolnie wybranym poziomie trudności. Zadaniem jest „zdobycie” każdym (bramkarz może, ale nie musi) zawodnikiem Twojej drużyny żółtego kartonika. Jednak żaden z graczy nie może być z boiska usunięty, nie możesz też dopuścić do rzutu karnego dla przeciwnika. Łatwe?

**Przegrać? To nic trudnego!** - graj Brazylią przeciwko Japonii w meczu Penalties Kick (strzelanie karnych). Musisz przegrać, to łatwa część. Trudna jest taka: nie możesz wykorzystać żadnego karnego i nie możesz też żadnego obronić.

**Kontrolowanie meczu** - graj kimkolwiek, w pięciominutowym spotkaniu na poziomie Hard, przeciwko Brazylii. Zadanie jest takie: przez całą pierwszą połowę nie możesz dopuścić do tego, aby Twój bramkarz wykopywał piłkę z „piątki” - czyli piłka nie może przekroczyć linii końcowej po niecelnym strzale lub wybiciu piłki przez któregoś z Brazylijczyków. Czy dasz radę?

**Hattrick** - na poziomie Medium zagraj Włochami przeciwko Francji. W dziesięciominutowym meczu zdobądź trzy bramki bramkarzem. Dla ułatwienia - możesz nim strzelać wolne i karne.

**Graj jak Manchester United!** - jakąkolwiek drużyną w dziesięciominutowym meczu zdobądź dwie bramki w doliczonym czasie (Injury Time) gry pod koniec drugiej połowy. Nie musisz jednak tak jak Manchester United w finale Champions League przeciwko Bayernowi Monachium przegrywać 0 do 1!

**Wymuszanie karnych?** - grając Włochami przeciwko Hiszpanii w 10 minutowym meczu na poziomie Medium spróbuj zmusić przeciwników do 5 fauli na ich polu karnym. Wywalczonych w ten sposób karnych wykorzystać już nie musisz.

**Strzelać czy nie strzelać?** - grając na Medium w dziesięciominutowym meczu masz za zadanie zdobyć 4 gole. Łatwe? No to posłuchaj tego: ani razu nie możesz dotknąć przycisku odpowiedzialnego za strzał. Możliwe czy niemożliwe?

**Niezłe, prawda? Trudne to chyba za mało powiedziane.** Po prostu niewykonalne. Czujecie się na siłach? Spróbujcie wykonać choć jedno z wymienionych zadań, sprawdźcie swoje umiejętności i przekonajcie się jak bardzo hardkorowymi graczami jesteście.

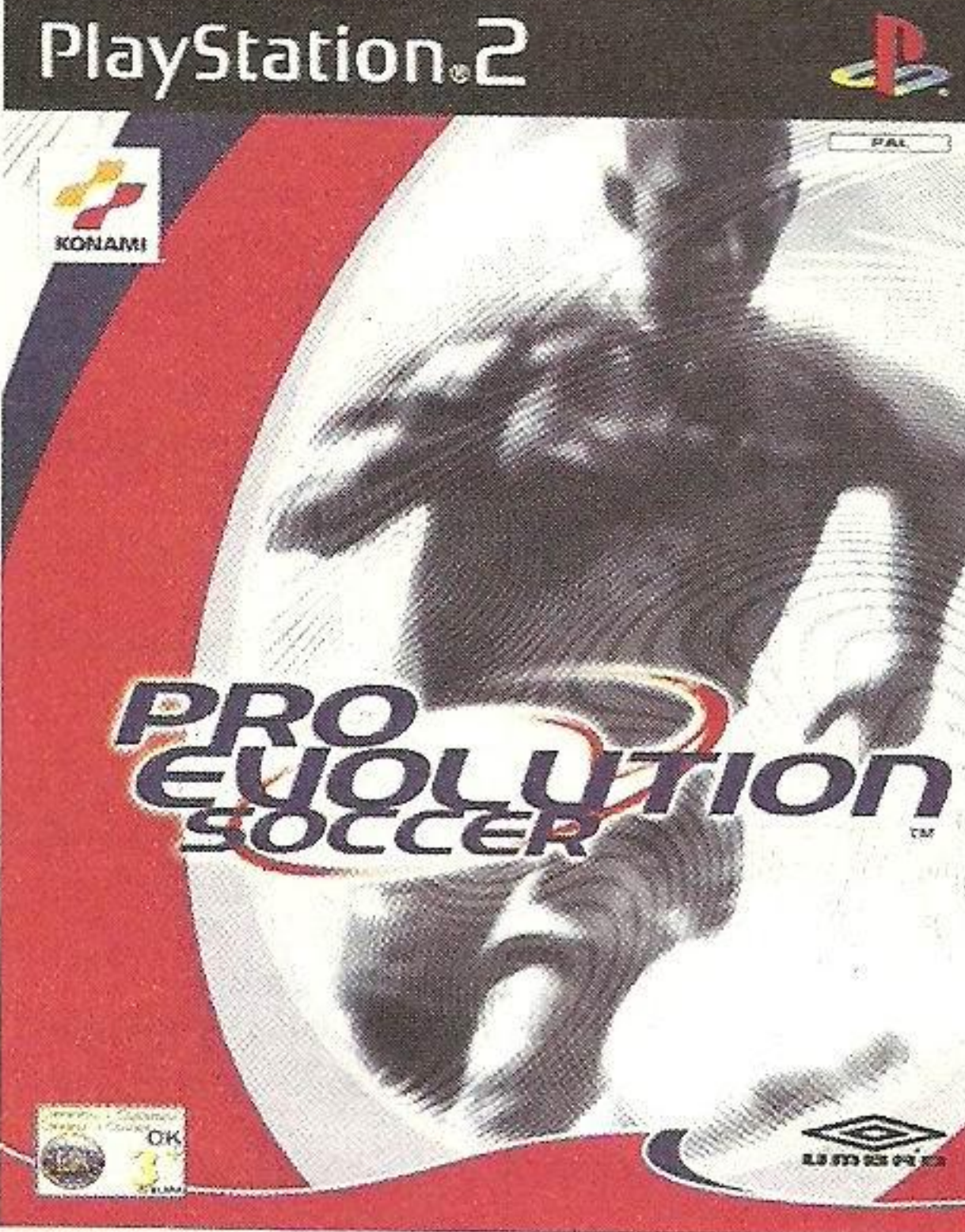
To oczywiście tylko ciekawostka, więc nie liczcie jednak na żadne nagrody (oprócz satysfakcji z wykonania niemożliwych wydawałoby się zadań). Postarajcie się wymyślić równie nieprawdopodobne zadania, a ja z chęcią je sprawdzę i wydrukuję w ISS Party. Powodzenia!

Teraz pora na kolejną porcję wieści z obozu Konami na temat PRO EVOLUTION SOCCER, a także widoki na przyszłość futbolu w grach konsolowych i PeCetowych. Zobaczcie też jak wygląda okładka PES. Zapamiętajcie ten widok, będziecie wiedzieli za czym się rozglądać, gdy pójdziecie do sklepu!

Oto wiadomość naprawdę grubego kalibru: Konami podpisało umowę o współpracy z Sports Interactive. Info dla niezorientowanych: SI stworzyło całą serię najlepszego, po prostu doskonałego, menedżera piłki nożnej (czyli symulatora trenera i menadżera klubu w jednym). Jest to słynny CHAMPIONSHIP MANAGER na PC (ale będzie też na PS2 i Xbox). CM jest po prostu niesamowity, hasło reklamowe mówi chyba wszystko: „Przed instalacją pożegnaj się z rodziną”. Co to oznacza

*Ochłonęliście już? Ja prawdę mówiąc jeszcze nie. Nadal nie mogę uwierzyć, że w przyszłym roku będę mógł obejrzeć zmagania naszych piłkarzy na Mistrzostwach Świata. Niestety tylko w TV bo na wyjazd mnie nie stać. Mam jednak nadzieję graniczącą z pewnością że do EURO 2004 chłopaki też się zakwalifikują, a wtedy trzeba będzie wybrać się na wakacje do Portugalii. Ale to bardzo odległa przyszłość, wróćmy lepiej do teraźniejszości.*

marcellus3@wp.pl



dla nas, fanów piłki od Konami? Między innymi to, że wszystkie dane o zawodnikach zbierane przez „łowców” SI na całym świecie będą (już są!) wykorzystywane przez Konami przy opracowywaniu parametrów zawodników w PES i jego następcach. A jest tego trochę - w bazie danych SI jest umieszczonych jakieś 13 tysięcy zawodników z najdalszych zakątków świata! Jakież pytania? Oczywiście współpraca ma być dwustronna. Konami ze swej strony przyczyni się do stworzenia wizualnego przedstawienia przebiegu meczu w kolejnych CeeMach, a podobno właśnie o tym marzył już od dawna jeden z twórców tej serii, kultowa postać dla fanów CM - Marc Vaughan. Nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę z wagi tej wiadomości. Właśnie połączyły się dwie największe potęgi wirtualnej piłki nożnej! Przyszłość będzie piękna! W PES i następcach będą wiarygodne współczynniki zawodników, a w kolejnych CM będzie to, o co modlili się wszyscy gracze - możliwość obejrzenia tego, jak grają nasi podopieczni. To co powiedzieli panowie z obu firm po podpisaniu umowy rokuje naprawdę świetną przyszłość obu seriom. Miles Jacobson (SI) - „Każdy kto kiedykolwiek był w naszym biurze wie jak wielkimi fanami ISS'a (PES) jesteśmy. Prawdziwym dreszczem przejęło nas to, że ten szacunek był odwzajemniony i ludzie stojący za tymi grami chcą korzystać z naszej bazy danych o zawodnikach”. Dave Cox

(Konami Europe) - „Biblioteka graczy firmy SI robi naprawdę olbrzymie wrażenie i jest najbardziej wyczerpująca ze wszystkich baz danych jakie widzieliśmy na rynku gier o futbolu. Użycie tych danych w PES jest niesamowitym wkładem w naszą grę i zapewni jej sukces na rynku”.

Ja ze swej strony mam nadzieję na kilka innych dodatków do kolejnych części PES - nowe taktyki i strategię, dokładniejsze przypisywanie zadań zawodnikom, dopracowany system transferów w Master League i wiele jeszcze mniejszych i większych usprawnień. Myślałem że ideałów nie da się ulepszyć ale na całe szczęście się myliłem. PES powalił nas wszystkich na kolana już za niecały miesiąc. Wszystko wskazuje na to, że pojawi się pomiędzy 16 a 23 listopada. Konami! My czekamy! I jeszcze to... Konami wchodzi na ścieżkę wojenną! Konami postanowiło przeprowadzić dość agresywną i śmieszoną akcję reklamującą PES. Impreza zorganizowana przez EA Sports z okazji wypuszczenia FIFA 2002 została „zaatakowana” przez kilka dziewczyn z Konami. Przed klubem, w którym odbywała się impreza, dziewczyny rozdawały koszulki i zasłaniały banery reklamowe EA Sports. Po interwencji ochrony, niezrażone dziewczyny zaczęły robić samolociki z ulotek o PES i rozrzucać je wokół, a najobrotniejszej z nich udało się dostać do klubu i zatańczyć na barze. Niestety! Dziewczyna najwyraźniej przekroczyła przepis, bo została ukarana czerwoną kartką i musiała opuścić imprezę wyniesiona przez ochronę. Fajna akcja!



## UWAGA! PRZYPOMINAMY ZASADY KONKURSU

- przyjmujemy tylko bramki z ISS PRO EVO 1 i 2, wersji PAL

- karty pamięci lub kasety video wysyłajcie pod adresem:

NEO PLUS, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

- karty odsyłamy po miesiącu/dwóch.

- kaset video nie odsyłamy.

## BRAMKI MIESIĄCA

Do numeru styczniowego zapraszam tylko bramki strzelone „szczupakiem”, czyli z lecącej główki!!!



Wolny strzelony dokładnie z połowy Batistutą. Ostro bita piłka (copyright M. Borek). Rafał Janiczak z Piechowic!



Carlos Roberto zwany też Roberto Carlosem. Dalej już nie można - też wolny z połowy. Bartosz Jamróz z Krakowa!



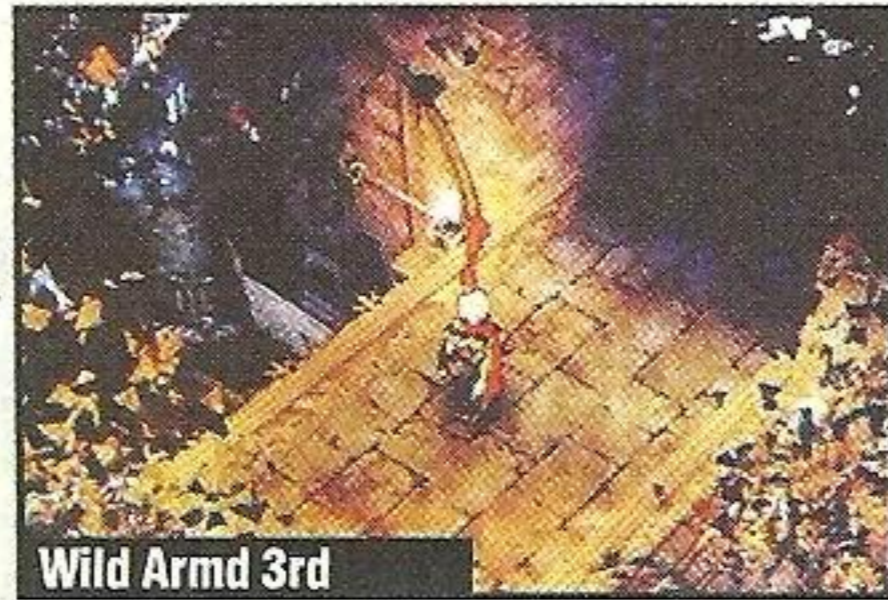
Co miesiąc za 2 najlepsze bramki JOYPAD + GRA NA PSK!



# RPGGammer

**Niedawny Tokyo Game Show pokazał, że Japończycy w dalszym ciągu kochają erpegi. PlayStation 2 kontynuuje tradycje poprzedniej konsoli Sony i już niebawem pojawi się prawdziwy wysyp Erpegów.**

Jedno jest pewne: nie będzie już ręcznie rysowanej grafiki 2D - autorzy gier skaczą w trójwymiar. Z jednej strony to dobrze, bo lubimy przecież mieć swobodę w operowaniu kamerą. Z drugiej zaś autorom wcale nie jest łatwo dobrze zobrazować klimat w 3D - nie mają doświadczenia, a te gry są przecież olbrzymie pod względem zawartości. Powinno jednak być coraz lepiej.



Wild Arms 3rd

## XENOSAGA

Ekipa, która stworzyła XENOGears odłączyła się od Square i przybrała nazwę Monolith. Ich wydawcą będzie zaś nie kto inny, ale Namco. Panowie od razu zabrali się do pracy nad jednym z najciekawszych zapowiadających się erpegów na PS2 - prequela XENOGears, czyli gry, której akcja rozgrywa się przez wydarzenia z uznanej gry Square. Autorzy twierdzą, że choć akcja będzie mieć miejsce w tym samym świecie, to jednak nie będzie wiele odnośników do XENOGears. Gra jest także planowana jako pierwszy rozdział z sześciu. Rozbieżność czasowa między pierwszym, a piątym epizodem to jedynie 10 tysięcy lat. Akcja XENOSAGA rozpoczyna się jeszcze w tym stuleciu, podczas wojny z obcymi. A bohaterem gry jest pani Shion Uzuki, sierota, która tę wojnę ma wygrać. Shion pracuje nad bronią mającą położyć kres wojnie - robotami KOS-MOS dysponującym olbrzymią siłą ognia. Nietrudno się domyślić, że pierwszym kompanem Shion jest prototyp takiego robota. Będzie także syntetyczny człowieczek oraz 12-letni chłopczyk Jr. Co jeszcze? Śliczna grafika, ciekawy system walki i wiele, wiele innych. Niedługo o grze napiszemy więcej - szykuje się hit.

## KINGDOM HEARTS

Square ostro promuje tę pozycję. Jest to erpeg z postaciami Disneya - na przykład Donaldem, Goofym... Daleki jestem od dyskredytowania gry nim zobaczą ją w akcji, ale cała rzecz wydaje mi się niesamowicie infantylna i bardzo japońska - sukcesu poza wyspami raczej nie odniesie. Mimo to posłuchajcie szczegółów: nad grą pracuje ponad 100 ludzi z firm Square i Disney. Bohaterem jest 15-letni chłopiec o imieniu Sora, który pomaga odnaleźć... Króla Mickeya, który zniknął z Disney Castle. Ugh. Reżyserem gry jest Tetsuya Nomura, co może rokować pewną nadzieję. No i, jak można się było tego spodziewać, gra jest śliczna.

## FINAL FANTASY XI

Niestety, Square skupiło wszystkie siły na promowaniu KINGDOM HEARTS, a FFXI i PlayOnline pojawiły się jedynie w formie krótkiej prezentacji na filmie. Wicie już, że ma to być RPG sieciowy - nie wiemy jednak, czy będzie utrzymany w konwencji PHANTASY STAR ONLINE (mała grupa postaci i jakiś quest) czy też pecetowego EVERQUESTA (tysiące ludzi gra jednocześnie). Na filmiku pokazano kilka postaci stojących, rozmawiających i przebiegających przez miasta. Nie pokazano żadnej bitwy, a gdy na ekranie pojawiło się więcej niż sześć postaci, animacja potwornie zwalniała. Mimo to gra wygląda nieźle - w końcu po Square można spodziewać się wiele. Jest także rozbudowany system karciany TetreMaster, który zadebiutował w FFXIX. Ogólnie jednak wygląda to ciekawie; jednak - po raz kolejny - z prezentacji nic nowego nie wynikło. No może to, że „coming soon”.

## GRANDIA XTREME

Najnowszy rozdział tej uznanej i szanowanej serii zmierza na PlayStation 2. W grę Game Arts ostro wmixowała się firma Enix, która nie tylko będzie jej wydawcą, ale także udzieli pełnego wsparcia w postaci developerów, pieniędzy i w ogóle wszystkiego, co tylko można. Wracając do samej gry - na TGS zaprezentowano jedynie dość krótki zwiastun, z którego można jednak wywnioskować, że gra będzie o wiele mroczniejsza niż poprzednie części. Na filmie można było zaobserwować, jak tajemnicza siła niszczy niewielką osadę. Z nieba leżą wielkie ogniste kule, ludzie giną, pojawiają się przedziwne - napędzane parą - czołgi i pojazdy latające, a także kierujący nimi koleżka w mundurze. Po chwili wchodzą scenki bezpośrednio z gry. I wicie co? Oprócz nieco bardziej szczegółowych i jakby bardziej kolorowych tej gra niespecjalnie różni się od GRANDII 2 na Dreamcasta. Zarówno postacie, jak i sceny walki wyglądają bardzo podobnie.



Final Fantasy XI

Jedna istotna różnica - tym razem sceny rzucania czarów generowane są w locie, poprzednio były to doczytywane animacje. Ciekawie także zapowiada się rozbudowany system walki, z możliwością łączenia ataków więcej niż czworga postaci jednocześnie. Bohaterem gry jest fowca nagród imieniem Evan, który ratuje świat przez zagładą. Przed grą jednak jeszcze długa droga.

## LEGAIA: DUEL SAGA

Jak się domyślicie, jest to kontynuacja serii z PS One. Japońska premiera tej gry została zaplanowana na listopad 2001 roku. I według świadków to najbrzydsza z RPG'owych propozycji na PlayStation 2. Demo było po prostu żałosne - polegało na bieganiu po ciasnym korytarzu i omijaniu ścian. Zetknięcie z przeszkodą rozpoczynało walkę, wygranie walki usuwało ścianę. Drużyna, którą kieruje gracz, składa się z trzech postaci o imionach Lang, Maya i Kazan. Lang to rycerz władający mieczem, Kazan to staruch znający kung-fu, zaś Maya to naturalnie mag. Postacie wyglądają przeciętnie, podobnie jak reszta oprawy graficznej. System walki jest podobny do tego ze starej Legai i polega na wklepywaniu kombinacji układających się w combosa, bądź w Hyper Art. 'a. I - co najgorsze - bitwy są długie, nudne i dosłownie co kilka sekund. Cóż, nie każda gra musi być arcydziełem. Ta nie zapowiada się na nie.

## SUIKODEN III

Poprzednie dwie części tej gry na PS One uważamy w Neo Plus za gry kultowe - to właśnie pierwszy SUIKODEN rozpalil w nas miłość do japońskich erpegów. Z uwagą czekaliśmy na informacje na temat najnowszej odsłony i... No cóż, jest średnio. Po pierwsze - seria przeskakuje w pełne 3D. Niestety, silnik gry jest faby. Animacja rwie, gdy na ekranie pojawią się więcej niż trzy postacie, te z kolei dość nienaturalnie się ruszają, mówią, mają słabe tekstury... Takie błędy na pewno da się poprawić, ale gra ma ukazać się w Japonii dosłownie na dniach. No i sami wicie jak to jest - po prostu autorom zabraknie czasu. Chyba, że Konami zdecyduje się na opóźnienie terminu wydania i poprawi grafikę.

Poprzednie części sagi także nie były wizualnymi potęgami, miały za to ciekawą zawartość. „Trinitysite system” pozwolił na granie trzema postaciami przeżywanymi te same przygody z różnych perspektyw. System walki wygląda bardzo podobnie do

poprzednich części; drużyna składająca się z sześciu postaci stoi w dwóch szeregach po trzy.

## STAR OCEAN III - TILL THE END OF TIME

I jeszcze jedna seria z PS One skacze na PS2. Naturalnie w pełny trójwymiar - można wreszcie dowolnie obracać kamerą. Grafika jest doskonała, pełna szczegółów i nie kluje w oczy tak, jak choćby LEGAIA i SUIKODEN. Akcja gry ma miejsce 400 lat po zakończeniu STAR OCEAN 2, a więc mniej więcej w 2850 roku. Scenariusz kręci się wokół zasiedlania nowej planety - grupa naukowców pracuje nad stworzeniem kolonistom jak najlepszych warunków do osiedlenia. W demie nie było żadnej walki, ani nawet śladu menu - wyraźnie widać, że przed tą pozycją jeszcze długa, długa droga. Jedyne, co można było robić to pochodzić sobie po kilku lokacjach. Japończykom jednak bardzo się to podobało.

## WILD ARMS: ADVANCED 3RD

Pierwsza część WILD ARMS pojawiła się niemal równocześnie z premierą PlayStation i była chyba jedną z pierwszych gier RPG na tę konsolę. Mimo licznych wad (choćby nudne bitwy co kilka sekund) to właśnie ona rozpoczęła triumfalny pochód erpegów przez konsolę Sony. Dwójka była już lepsza, ale zaginęła w gąszczu lepszych pozycji na PSX. Trzecia pisana jest już na PS2 i - co ciekawe - czerpie garściami z klimatu westernów. Postacie chodzą w kowbojskich strojach, posługują się flintami... Nawet napisy w menu wyglądają, jak dekoracje ze starych filmów. Inną nowością jest grafika wykonana w technologii Cell Shading - podobnie, jak JET SET RADIO czy FEAR EFFECT. Naturalnie cieniowane są postacie, a nie tła. Drużyna składa się z czterech postaci, a walka polega głównie na oddawaniu strzałów z broni palnej. Obserwatorzy zgodnie potwierdzają, że była to jedna z najciekawszych pozycji na stanowisku Sony. Gra zapowiada się nieźle; ciekawe tylko jak ze scenariuszem.

Podsumowując - erpegi na PS2 nadchodzą. Może nie w takiej sile i ilości jak na PSX, ale pamiętajmy, że dla nowej konsoli Sony nakłady pracy i środków przy produkcji gier są nieporównywalnie większe. Niebawem więc konkretów o tych pozycjach!

ShinSquerio



Xenosaga



# ARCADEIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

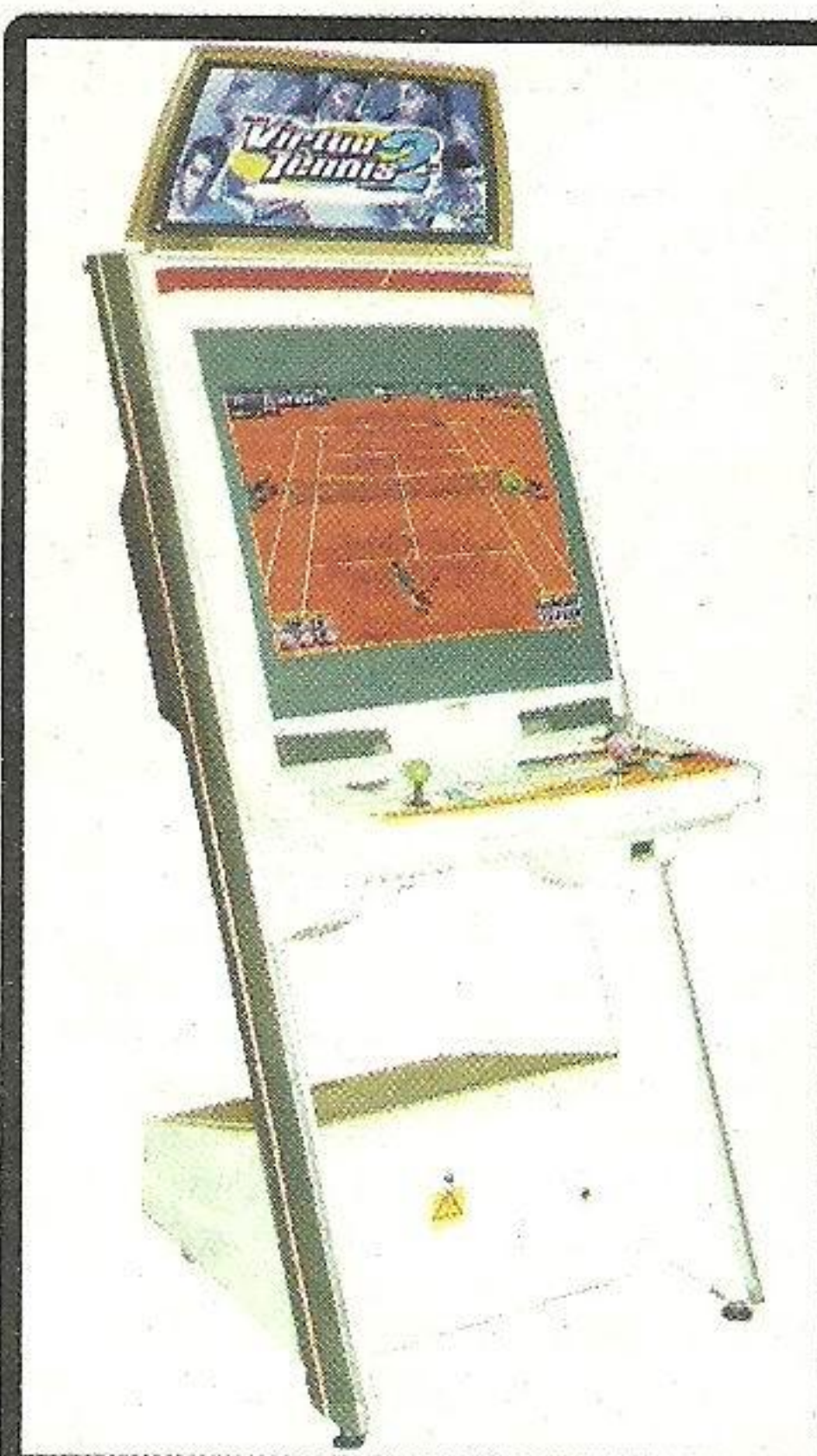
**Od siedmiu z górą lat SEGA tworzy gry z przedrostkiem Virtua. Trzeba przyznać, że z roku na rok ukazujące się sequele stają się coraz bardziej „rzeczywiste”. Co jest na końcu tej drogi? Nawet boję się myśleć...**

**D**zisiaj chciałbym przedstawić Wam dwie z licznych już wirtualnych gier SEGI - VIRTUA STRIKERA 3 i VIRTUA TENNIS 2. Kolejna piłka firmowana przez zespół AMUSEMENT VISION jest już na rynku arcade od marca bieżącego roku i cieszy się niesłabnącym powodzeniem w wielu salonach gier na świecie. TENNIS jest jeszcze świeży, ale produkt gości z HITMAKERA był jedną z najbardziej oczekiwanych przez arcade'owych graczy produkcji i wydaje się, że nie zawiódł ich oczekiwań.

VIRTUA STRIKER 3 dostał kopa od nowego boardu SEGI, czyli NAOMI 2. Dziesięć milionów poligonów na sekundę, 2 tys. Mega pixeli na sekundę, 4 razy więcej mocy od poprzednika (NAOMI) i „cośtam, cośtam” robią wrażenie. Na ekranie jednak nie to jest najważniejsze.

Od kilku lat praktycznie tylko dwie piłki rządzą na salonowym rynku i są niedoścignionym wzorem do naśladowania. Mowa o SOCCER SUPER STARS firmy KONAMI i właśnie VIRTUA STRIKERZE SEGI. SOCCER SUPER STAR po kilku odsłonach arcade praktycznie istnieje obecnie tylko w konsolowych wersjach jako INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER Pro. Inaczej z produktem SEGI - kolejne VIRTUA STRIKERY przeznaczone były głównie do salonów gier i dopiero wtórnie niejako trafiły na Dreamcasta.

VIRTUA STRIKERA 3 zapowiedziano zresztą już na Gamecube, ale czy wersja konsolowa nie będzie okrojona - o tym dopiero się przekonaniu. W trzeciej wersji gry zdecydowanie poprawiono sterowność ruchami zawodnika. SEGA chwali się (jej prawo), że jest ona dziesięć razy lepsza niż w VS 2000 ver. 2, co wydaje się jednak lekką przesadą. Dostajemy tu do dyspozycji 32 drużyny narodowe, 15 z Europy (niestety zabrakło naszych orłów), po 5 z Ameryki Łacińskiej i Afryki, 3 z Ameryki Północnej i Środkowej oraz 4 z Azji. Informacje na temat zespołów i ich składów zostały uzupełnione o dane z lutego bieżącego roku. Oczywiście nie ma tu tak rozbudowanych opcji wyboru, jak w typowych grach konsolowych, jednak i tak sporo możemy powybrzydzać wybierając poszczególne składy drużyn czy taktykę. Poprawiono także inteligencję kamer w trakcie rozgrywki i przejrzystość gry.



NAOMI i jej następcza NAOMI 2 to obecnie najpopularniejsza platforma dla maszyn arcade. 10 milionów poligonów...

Odpowiada za to nowy system nazwany „Vision Based Anticipated Play”. Kolejną innowacją to wprowadzenie żółtych i czerwonych kartek dla zawodników oraz tak zwany „Offside Rule System” wychwytyjący spalonego. Jednak to, czym najbardziej zachwyca VIRTUA STRIKER 3 to porażająca wprost grafika, szczególnie widoczna na 50 calowych projektorach, w które SEGA wyposaża wersję De Luxe tej gry. Rewelacyjnie dopracowana animacja to także wyróżnik kolejnej gry będącej dzisiaj na tapecie. VIRTUA TENNIS 2 daje graczom możliwość wyboru z 16 postaci tenisowego świata i to zarówno pucharów mężczyzn, jak i kobiet. W tej sytuacji oczywistym staje się, że możemy uczestniczyć nie tylko w singlach i deblach, ale także i mixtach. I to z kim! Mamy tu obie siostry Williams, Patricka Raftera, Jevgienija Kafelnikova, Tommy Hassa, Thomasa Enqvista, Carlosa

Moya, Monikę Seles, Lindsay Davenport, Mary Pierce, Jelene Dokic i Arantxę Sanchez-Vicario, a także inne gwiazdy. Co ciekawe, perfekcyjnie odtworzono tutaj nie tylko poszczególnych zawodników, ale także sędziów, chłopaków do piłek oraz publiczność. Trzeba przyznać, że ten trud się opłacił. Gra wygląda teraz jeszcze bardziej realistycznie niż część pierwsza, choć w przypadku VT wydawało się, że realizm tej gry oparł się już o szczyt możliwości. Programiści z HITMAKERA poprawili także sterowanie ruchami zawodników i dodali kilka nowych, specjalnych uderzeń, co sprawia że nie odnosimy wrażenia gry w poprawionego VT1, ale w zupełnie nową pozycję. Piłka tenisowa zachowuje się teraz zupełnie inaczej na różnych, dostępnych w grze nawierzchniach. Gra oprócz typowych dla SEGI obudów Naomi Universal Cabinet i De Luxe dostępna jest także w

postaci tzw. kitu. Oznacza to ni mniej ni więcej, że właściciele salonów posiadający już jakąkolwiek inną grę na boardzie NAOMI, mogą tylko wymienić moduł pamięci i mają nową grę. Właściciele Dreamcasta mogą spać spokojnie, VT2 na tę konsolę jest pewny jak w banku. Ruch SEGI w kierunku usamodzielnienia zespołów twórców gier i postępująca restrukturyzacja firmy zaczyna przynosić już pierwsze efekty. NAOMI zdecydowanie przejęło już rolę automatowej platformy, a SEGA tym razem nie ignoruje PS2. Tej polityce firmy powinni przyklasnąć nie tylko właściciele salonów arcade, ale i gracze, którzy dzięki temu dostaną do ręki wiele nowych, profesjonalnie przygotowanych gier, wcześniej sprawdzonych w salonach. Seria VIRTUA SEGI jest tego klasycznym przykładem.

Val B.



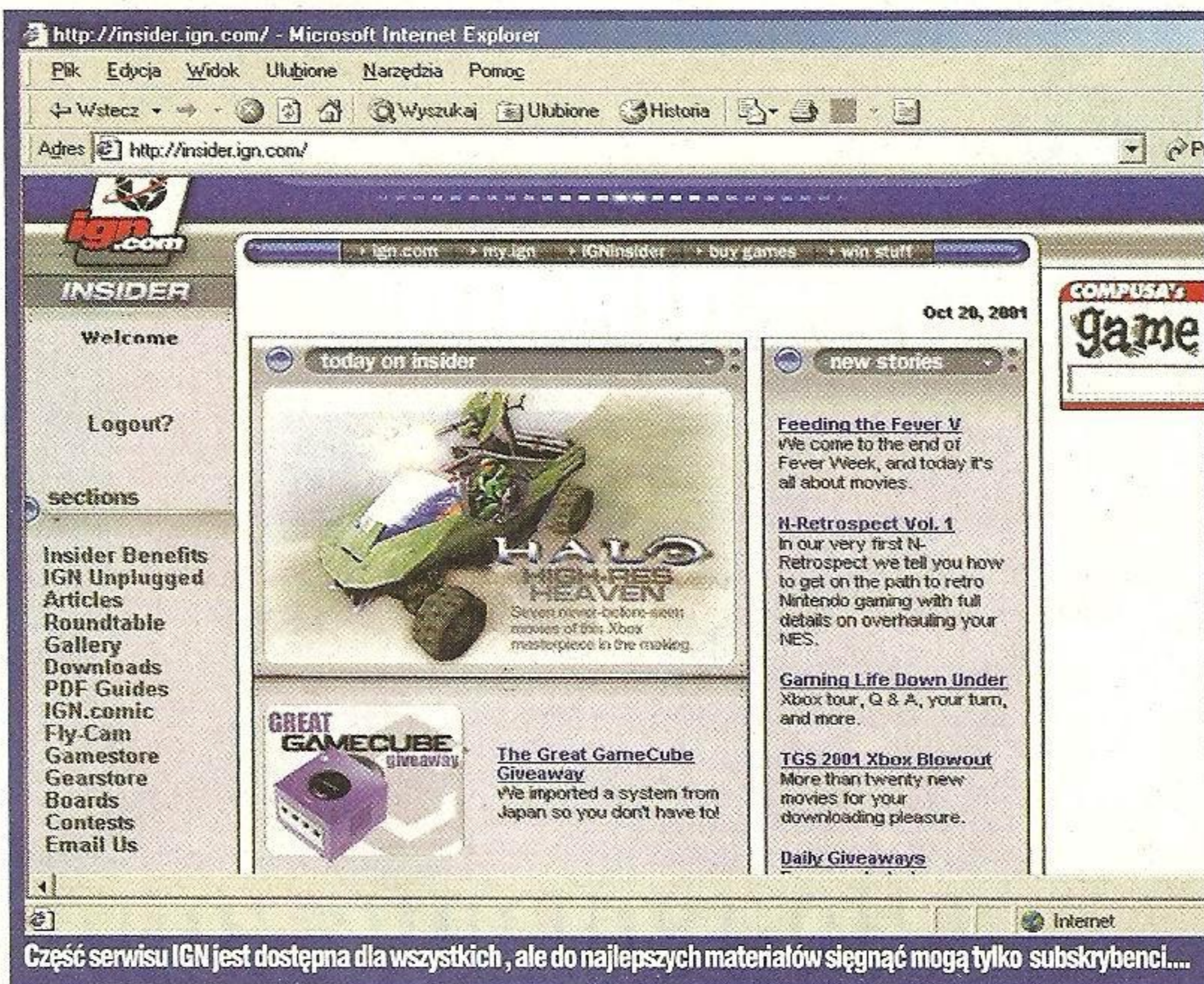


# GAWĘDY PO FAI

**Strony internetowe o grach wchodzi w nową fazę rozwoju. Czytaj: koniec z darmością, czas wyciągać kasę z portfeli (rodziców).**

**N**ie wiem, ilu z Was korzysta z Internetu. W Polsce, jak wiadomo, sieć stoi na żenującym poziomie. Większość narodu ma dostęp przez modem, a najszybsze nawet modemy to prędkość ok. 5 kilobajtów na sekundę. Ściągnięcie kilkuset, powiedzmy 600 megabajtów zajmuje na takim modemie około 40 bitych godzin. A oczywiście za każdą godzinę połączenia trzeba płacić...

W USA modemowcy mają prostsze życie, bo za połączenia lokalne jest ryczałt, na przykład dwadzieścia dolarów za miesiąc. Ludziska kupują więc drugą linię telefoniczną, odpalają modem, łączą się z siecią i już, 24 godziny na dobę mogą surfować bez przerw. Nadal jednak prędkość działania pozostawia, delikatnie rzecz biorąc, wiele do życzenia.



Część serwisu IGN jest dostępna dla wszystkich, ale do najlepszych materiałów sięgnąć mogą tylko subskrybenci...

Nieliczni szczęśliwcy dysponują w Polsce łączem stałym, od dość słabego i sprawiającego wieczne problemy SDI (to również telekomuna, 11 KB/s, cedełk można ściągnąć w niecałe 17 godzin, oczywiście w idealnych warunkach) po łącza profesjonalne. Pewien mój znajomy pracuje w firmie zajmującej się... Internetem, i tam ma do dyspozycji światłowody o przepustowości nie do ogarnięcia umysłem przez zwykłego śmiertelnika.

Generalnie w Polsce za net trzeba płacić słono, bo SDI kosztuje bodajże 160 złotych, natomiast kablówki czy Neostrada już znacznie drożej (dla niezorientowanych: Neostrada to najnowszy poroniony pomysł telekomuny; poroniony dlatego, że użytkownik jest ograniczony maksymalną ilością gigabajtów, jakie może ściągnąć miesięcznie - rodzi się od razu pytanie, po kiego grzyba komuś drogie i szybkie łącze, skoro swój limit jest w stanie wyczerpać już w 2 doby?!).

Czasem zdarza się, że kablówki są tanie - tańsze nawet od SDI, ba nie dość tego, są często kilka razy szybsze - ale to niestety wyjątki potwierdzające regułę, dostępne tylko w paru miejscach w kraju. Tymczasem tacy np. Szwedzi, kiedy chcą zamontować sobie w domku Internet, przeważnie na początek instalują coś prostego, ot takie zabawne łącze 10 MB/s (cedełk ściąga się w niecałe 9 minut). Natomiast nordyccy gracze i fani sieci montują sobie „domowe” zestawy 100 MB/s (cedełk ściąga się w niecałą minutę, co zresztą się nie zdarza, bo po prostu twarde dyski są za wolne i nie nadążają z zapisem tak szybko przesyłanych danych).

Po co o tym wszystkim mówię? Aby zobrazować fakt, że jeśli chodzi o rozwój Internetu, to jesteśmy 10 lat za resztą cywilizowanego świata. Ale nie tylko w kwestii sprzętu, łącz, itd. Również w kwestii treści, jakie sieć potrafi przekazywać. Nas naturalnie najbardziej interesują strony poświęcone grom.

W Polsce serwisy z newsami ze światka konsol i PC stoją na mniej więcej takim samym poziomie, jak poziom naszego parlamentu, a więc na niskim. Robione są przeważnie przez fanów, a jeśli już bierze się za to poważny biznes, to albo nie wie jak (i wychodzą strony potworki), albo ogranicza strony tylko do sklepu wysyłkowego. Dotyczy to zwłaszcza konsol, bo na rynku newsów pecetowych jest o niebo lepiej, choć i tak sensowne strony można policzyć na palcach jednej ręki.

I teraz Was zaskoczę: otóż absolutnie NIC w tym dziwnego, to jest z-d-r-o-w-e. To te piękne, wypieszczone, naładowane strony zachodnie są chore! Dlaczego? Otóż dlatego, że każdy biznes otwierany jest po to, aby przynosił zyski. Tymczasem wszystkie strony zachodnie są na potwornym minusie, i zaczynają padać jak muchy! Ale po kolei...

Profesjonalny serwis musi stworzyć - podobnie jak np. profesjonalne pismo o grach - zespół dobrze płatnych zawodowców. Powiedzmy dziesięciu. Każdy z nich zarabia ok. \$3000. Miesięcznie więc jest to koszt \$30.000. Duże poważne strony odwiedza kilka milionów czytelników. Za takie łącze trzeba zapłacić ok. \$50.000. Miesiąc w miesiąc w sumie lekką rączką idzie \$80.000. Rocznie: ponad MILION dolarów.

Gdzie tu więc zysk? Tylko na trzy sposoby:

- na stronie są reklamy;
- strony są płatne (tak jak np. prenumerata pism);
- strony są miksem newsów, recenzji, zapowiedzi itd. oraz sklepu wysyłkowego.

Przez długi czas wszystkim wydawało się, że sposób a) będzie najlepszy. Tymczasem internauci nienawidzą reklam i traktują je jako intruza. Rozpieszczeni przez kilka lat stronami bez reklam, dzisiaj nie zwracają na nie uwagi, a jeśli nie da rady - bo np. reklamówka pojawia się w osobnym okienku - błyskawicznie owo okienko zamykają, nie czytając nawet zawartości i traktując je jako

zły konieczny. W ten sposób padła jedna z największych stron w historii, DailyRadar. Jego inwestorzy, licząc na zyski z reklam, stworzyli jeden z najbardziej interesujących serwisów ostatnich lat. Kiedy jednak okazało się, że setki tysięcy odwiedzin dziennie nie przekłada się na setki tysięcy kliknięć w okienka reklamowe, nie pozostało nic innego, jak spakować walizki i zamknąć podwoje.

Sposób b) to najnowszy krzyk mody, posiłkuje się nim m.in. IGN. Część serwisu jest dostępna dla wszystkich (na zachętę), ale do najlepszych materiałów sięgnąć mogą tylko ci, co przelali kilka dolarów ze swojej karty kredytowej na konto właściciela strony, innymi słowy subskrybenci. Sposób ten jest dopiero w fazie eksperymentalnej, i jak na razie wszystkie inne strony, które go próbowały, zbankrutowały,

ponieważ czytelnicy po prostu zmieniali serwis na inny, który wciąż był darmowy.

Sposób c) również nie za bardzo się sprawdził (DailyRadar też go próbował), bo po prostu wciąż za mało ludzi kupuje gry przez sieć. Oczywiście wirtualnymi zakupami posługuje się na Zachodzie o wiele więcej ludzi niż w Polsce, ale nawet oni liczą każdy grosz, i jeśli już chcą kupić coś przez sieć, to sięgają po tańsze sklepy (jak np. legendarny Amazon), a nie po drogie oferty serwisu.

DailyRadar, CNet Gamecenter, 3D Gamers, 3D News Net, Barrysworld, VoodooExtreme... R.I.P., dead, mogiła (VE jeszcze dycha, ale dni jego są policzone). Na rynku zostało dosłownie 3-4 liczące się serwisy. Je również czeka rewolucja. Jaka? Tego nikt nie wie, ale wszyscy wiedzą, że jakoś trzeba będzie zmusić klienta, by zaczął płacić, inaczej - no cóż, wspominałem coś o milionie dolarów rocznie w błoto?...

A jaki wniosek? Otóż kilka lat temu wszyscy mówili, że strony internetowe, dzięki szybkości informacji wyprą kompletnie papierowe czasopisma. Tymczasem dzieje się wprost odwrotnie, a najlepszym dowodem jest, że czytacie tę gawędę nie wpatrując się w monitor, ale trzymając w ręku kawałek przerobionej celulozy. Nie dawajmy się więc zwariować, kiedy słyszymy, że za kilka lat nie będzie gier dla jednego gracza, a tylko sieciówki. Albo kiedy ktoś zapewnia, iż konsole zlikwidują peceta (lub odwrotnie). Rynek gier i sieci jest tak szalony i młody, że tak naprawdę nikt nie wie, jak będzie wyglądał za rok, a co dopiero za 5 lat...

Adrian Chmielarz

Autor jest twórcą gier komputerowych i szefem oddziału developerskiego firmy Lemon Interactive. A te poglądy są jego własnymi.



**NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W**

# KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 - DREAMCAST



Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. **272 strony drobnym maczkiem.** Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

- |                  |                  |                       |
|------------------|------------------|-----------------------|
| Blue Stinger     | Dino Crisis      | Alone In The Dark     |
| Marvel VS Capcom | Urban Chaos      | Power Stone           |
| Resident Evil 2  | Resident Evil 3  | Resident Evil CV      |
| Illbeed          | Rayman 2         | Shenmue               |
| Capcom vs SNK    | UFC              | Virtua Tennis         |
| 18 Wheeler APT   | Metropolis M-SR  | Rec. Of Lodoss War    |
| Sega GT          | Quake III Arena  | Chu Chu Rocket        |
| Phantasy Star    | Soul Calibur     | Marvel vs Capcom 2    |
| Dead Or Alive 2  | Power Stone 2    | Street Fighter III    |
| Tony Hawk 1      | Tony Hawk 2      | Nightmare Creatures 2 |
| Crazy Taxi       | Tomb Raider 4    | Tomb Raider 5         |
| Shadow Man       | Dave Mirra BMX   | Grandia 2             |
| Evil Dead        | Ready 2 Rumble 2 | Sonic Adventure       |
| Soul Reaver      | SF Alpha 3       | House of the Dead 2   |
|                  | Virtua Fighter 3 |                       |

**cena**  
 $15 + 4.90 = 19.90$   
 koszty przesyłki

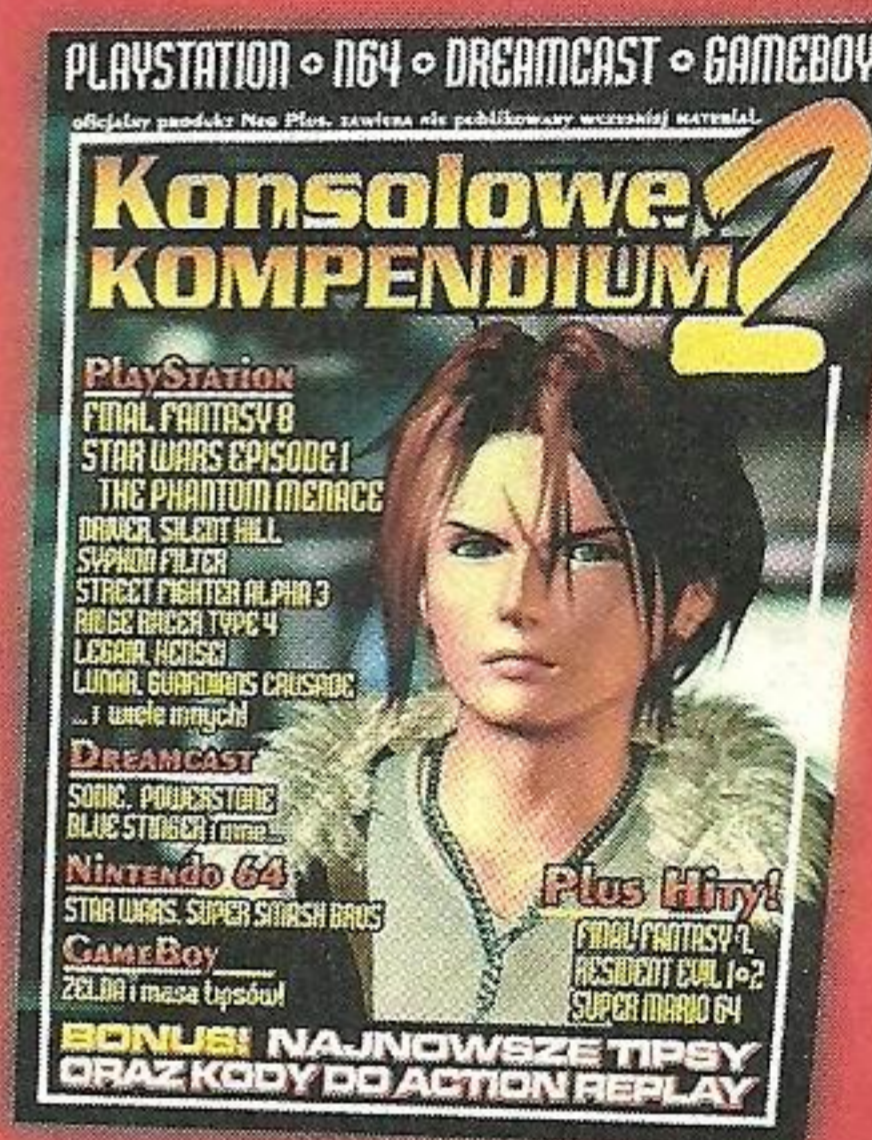
**DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!**

# KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

**cena**  
 $18 + 4.90 = 22.90$   
 koszty przesyłki

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. 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!**  
 Ponad 300 stron!!!



# KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64.

Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: **TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGears, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI** oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

**cena**  
 $10 + 4.90 = 14.90$   
 koszty przesyłki

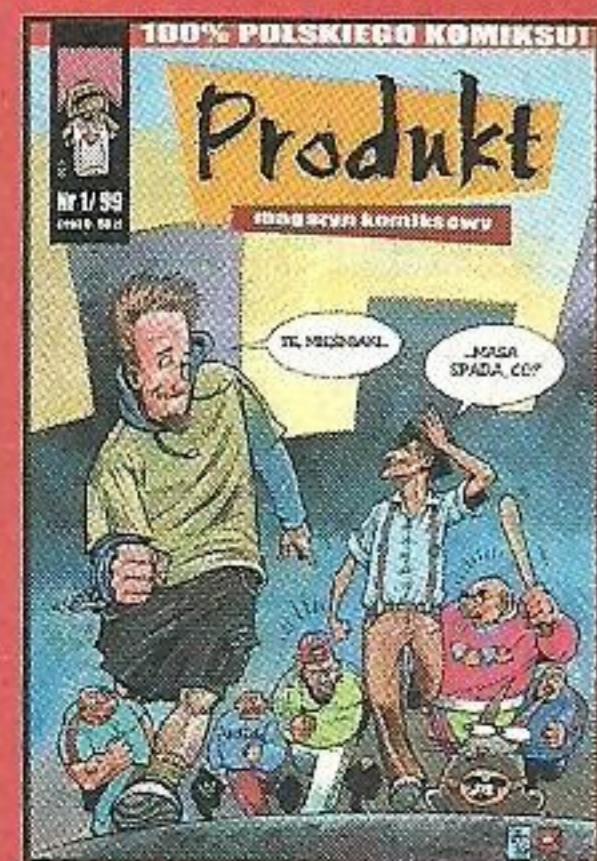
**TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!**



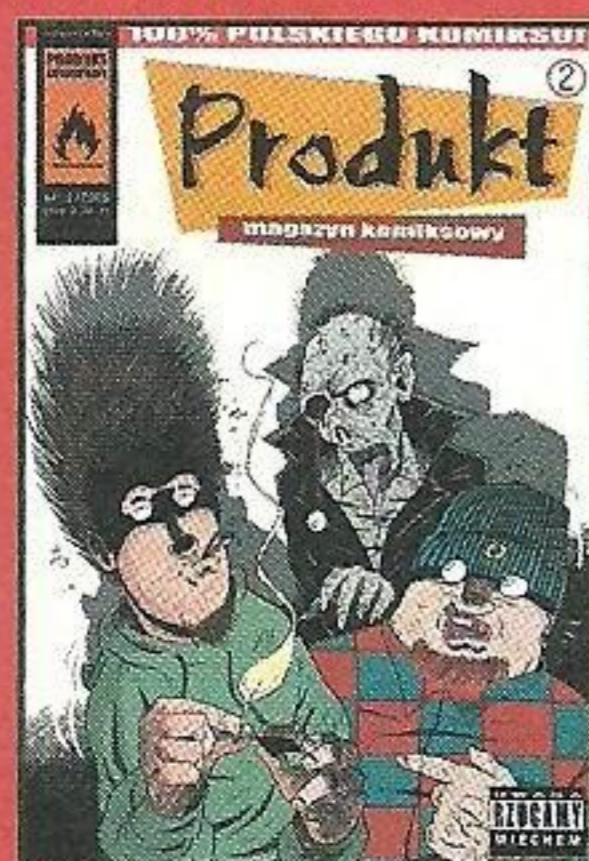
# MAGAZYN KOMIKSOWY „PRODUKT”

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

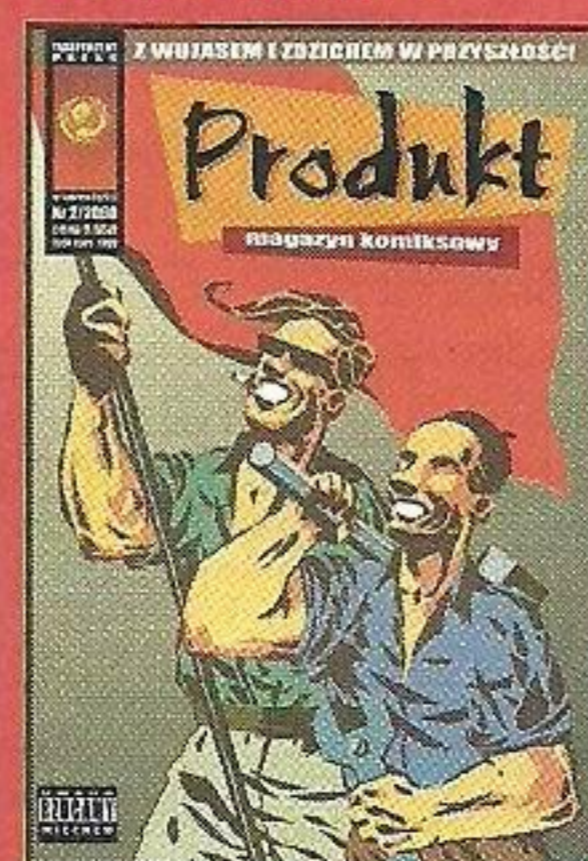
Produkt numer 1



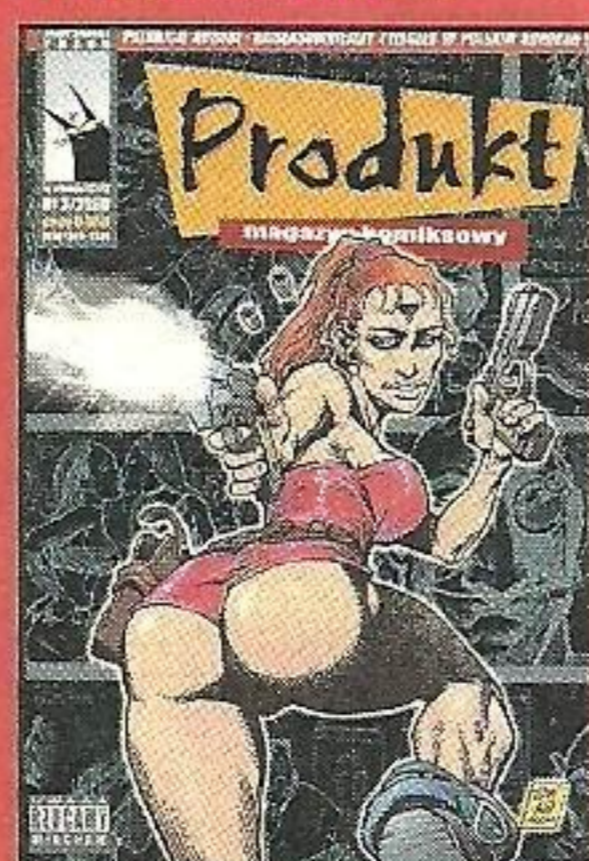
Produkt numer 2



Produkt numer 3



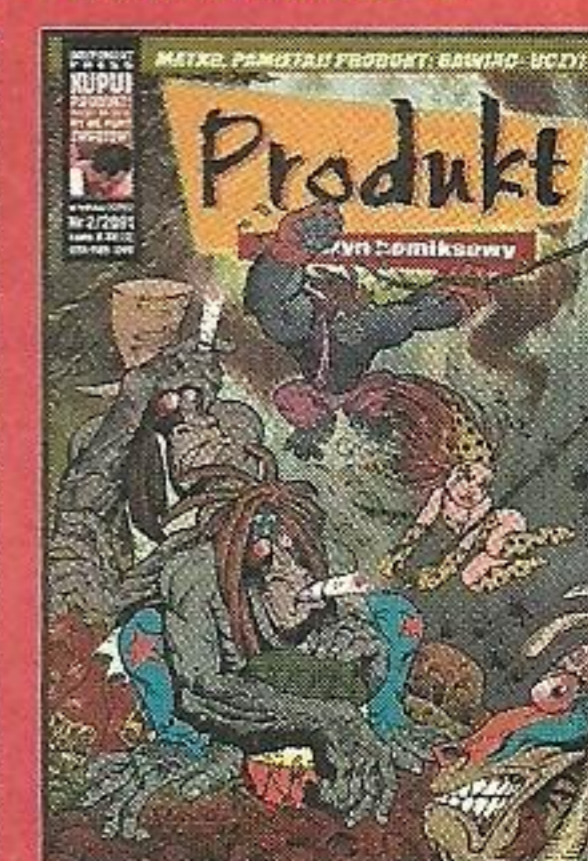
Produkt numer 4



Produkt numer 5



Produkt numer 6



**NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W**



# 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, aktualnym kuponie.

### CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)

12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

**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**

# ARCHIWALIA

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!

NUMERY 01 - 05 CIĄGŁE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY



**NEO PLUS nr 6 styczeń 99**  
**RECENZJE:** Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2  
**EXTRA:** Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta  
**OPISY:** Crash Bandicoot 3



**NEO PLUS nr 7 luty 99**  
**RECENZJE:** R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i inne  
**EXTRA:** Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta  
**OPISY:** Turok 2, Music



**NEO PLUS nr 8 marzec 99**  
**RECENZJE:** Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...  
**EXTRA:** ATEI 99 - raport z wystawy automatów  
**OPISY:** Civilization 2, Rogue Saadron



**NEO PLUS nr 9 kwiecień 99**  
**RECENZJE:** Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...  
**EXTRA:** Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII  
**OPISY:** Syphon Filter 2, Silent Hill



**NEO PLUS nr 10 maj 99**  
**RECENZJE:** Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Rtype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...  
**EXTRA:** TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raporcie z japońskiej wystawy gier  
**OPISY:** Populous3, Tips&Tricks



**NEO PLUS nr 11 czerwiec 99**  
**RECENZJE:** Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global D0mination i inne!  
**EXTRA:** E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)



**NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99**  
**RECENZJE:** Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne  
**EXTRA:** Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze  
**OPISY:** Star Wars Episode 1 Racer



**NEO PLUS nr 13 wrzesień 99**  
**RECENZJE:** Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,  
**EXTRA:** Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą  
**OPISY:** Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

<p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) <input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> Zamawiam Nplus/GBM: <input type="text"/></p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: <input type="text"/></p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>Kompedium Konsolowe 3 - Dreamcast</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19,90 zł. (zawiera koszty przesyłki)</p>
<p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) <input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> Zamawiam Nplus/GBM: <input type="text"/></p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: <input type="text"/></p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>Kompedium Konsolowe 3 - Dreamcast</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19,90 zł. (zawiera koszty przesyłki)</p>
<p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) <input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> Zamawiam Nplus/GBM: <input type="text"/></p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: <input type="text"/></p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>Kompedium Konsolowe 3 - Dreamcast</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19,90 zł. (zawiera koszty przesyłki)</p>
<p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) <input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> Zamawiam Nplus/GBM: <input type="text"/></p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: <input type="text"/></p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>Kompedium Konsolowe 3 - Dreamcast</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19,90 zł. (zawiera koszty przesyłki)</p>



# ARCHIWALIA

**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 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  
**EXTRA:** PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

**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,  
**EXTRA:** RESIDENT EVIL - geneza,

**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,  
**EXTRA:** Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

**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, **EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

**NEO PLUS nr 25 październik 00**  
**OPISY I RECENZJE:** Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires  
**RECENZJE:** Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC, Rayman 2,  
**EXTRA:** Relacja z wystawy ECTS

**NEO PLUS nr 27 grudzień 00**  
**OPISY I RECENZJE:** Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007  
**RECENZJE:** MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports  
**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

**NEO PLUS nr 29 luty 01**  
**OPISY I RECENZJE:** Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The Road to El Dorado  
**RECENZJE:** Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne  
**EXTRA:** ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

**NEO PLUS nr 31 kwiecień 01**  
**OPISY I RECENZJE:** Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2  
**RECENZJE:** Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne  
**EXTRA:** megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

**NEO PLUS nr 33 luty 01**  
**OPISY I RECENZJE:** ALONE IN THE DARK. Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2  
**RECENZJE:** Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confidential Mission i inne  
**EXTRA:** megajawki Final Fantasy X i Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

**GAMEBOY MAGAZYN nr 1**  
**OPISY:** POKEMON GOLD & SILVER  
**RECENZJE GBC:** Pokemon Gold & Silver, Tomb Raider 2, Pokemon Pinball, Pokemon Puzzle, Mag-Nation i inne!  
**RECENZJE GBA:** Super Mario Advance, Castlevania, Tony Hawk, GT Advance, F-Zero, Army Men i inne!

**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, Tar Wars Episode 1  
**EXTRA:** ECTS 1999

**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, Crash Team Racing,  
**EXTRA:** ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

**NEO PLUS nr 18 luty 00**  
**OPISY I RECENZJE:** Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amzerone  
**RECENZJE:** Ace Combat 3, Armored Core, Music 2000, Rainbow Six, Saga  
**EXTRA:** Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

**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,  
**EXTRA:** PLAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

**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,  
**EXTRA:** E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

**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, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon  
**EXTRA:** Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

**NEO PLUS nr 26 listopad 00**  
**OPISY I RECENZJE:** Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem  
**RECENZJE:** Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,  
**EXTRA:** Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

**NEO PLUS nr 28 styczeń 01**  
**OPISY I RECENZJE:** Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2  
**RECENZJE:** Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The  
**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

**NEO PLUS nr 30 marzec 01**  
**OPISY I RECENZJE:** C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix  
**RECENZJE:** Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces  
**EXTRA:** Wojna konsol! Oraz megareporty o MGS2 i GT3

**NEO PLUS nr 32 maj 01**  
**OPISY I RECENZJE:** IliBleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear  
**RECENZJE:** MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury  
**EXTRA:** GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megareporty Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

**NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01**  
**OPISY I RECENZJE:** Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis  
**RECENZJE:** GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix  
**EXTRA:** TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy



**Odcinek dla poczty** RU SWW 2711 - VAT 0%; - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wplacający: .....

ul. ....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej na rachunek w: PBK IX o/Warszawa numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata

zł..... gr.....

..... podpis przyjmującego

**Odcinek dla banku** RU SWW 2711 - VAT 0%; - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wplacający: .....

ul. ....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej na rachunek w: PBK IX o/Warszawa numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata

zł..... gr.....

..... podpis przyjmującego

**Odcinek dla posiadacza rachunku** RU SWW 2711 - VAT 0%; - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wplacający: .....

ul. ....

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej na rachunek w: PBK IX o/Warszawa numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata

zł..... gr.....

..... podpis przyjmującego

**Odcinek dla wplacającego** RU SWW 2711 - VAT 0%; - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wplacający: .....

ul. ....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej na rachunek w: PBK IX o/Warszawa numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata

zł..... gr.....

..... podpis przyjmującego







PS. Czy moglibyście mi podać adres strony internetowej, na której znajdują się screeny z odświeżonego RE1 na Gamecube (dziękuję).

#### Siemanko!

Po newsie, który opublikowaliście w ostatnim numerze NEO+, jestem w siódmym niebie. News ten dotyczył Resident Evil: REO, RE4 oraz remake'ów wszystkich poprzednich części sagi na GameCube - czad!! Teraz już nie muszę zastanawiać się nad wyborem nowej konsoli, GCN dzięki temu w moich oczach wygrał z konkurencją (ja po prostu uwielbiam Resident Evil i w ogóle dobre Capcom'owskie survival-horror). Trailer pierwszego remake'a RE wywała w kosmos, toż wygląda prawie jak na filmie. A tak w ogóle to zastanawiam się, jak będzie wyglądał RE:CV na GCN, czy będzie nadal w pełnym 3D czy tak jak jedynka z 2D tłami. Pewnie jeśli spełni się ta druga opcja, to w Code Veronica na NGC zagramy gdzieś dopiero w 2004r.

Teraz muszę się modlić tylko o dwie rzeczy: bym uzbierał wystarczającą ilość kasy na GCN, oraz by kostka nie skończyła jak Dreamcast (czy ZombieCast - jak ktoś woli).

Pozdrawiam całą redakcję NEO+.

elmo

PS. Nie wiecie czy Devil May Cry ukaże się na jakiejś innej konsoli niż PS2, na przykład na nowe cudo Nintendo?

Oto jak różny potrafi być punkt widzenia. W Waszych listach przeważa jednak rozpacz. Jakie powinno być stanowisko redakcji? „Masz rację, Malina, Capcom to dziady i świnię” czy też może „rzeczywiście Elmo, nie ma co się dłużej zastanawiać nad wyborem konsoli”. A nie, bo stanowisko redakcji powinno być bezstronne - tym różnimy się od innych, a poza tym nigdy nie zapominamy, że jesteśmy pismem traktującym o wszystkich konsolach. Jest jak jest i niewiele można na to poradzić, choć przyznaję, że dla mnie też było to sporym szokiem. Adres strony [www.capcom.co.jp], a co do Devila na innej konsoli - nie wiemy, ale są szanse.

## TEORIA SPISKU WĄPIERZA

### Cześć!

Mam 26 lat, pracuję w banku jako doradca klienta, mam PC (choć gram głównie w gry konsolowe FF7, FF8, RE2...), a interesuję się konsolami głównie kupując prasę. Zafascynowałem się konsolami, kiedy przeczytałem relację z jakichś targów w Secert Service (napisaną chyba przez Gul'a) i zobaczeniu w TV Tekken'a. Od tego czasu kibicuję ulubionej firmie (SONY) i uważam, że powstał spisek, który ma wyeliminować PSX z rynku za pomocą podstępnych manipulacji. Konsole potrafią tworzyć TYLKO I WYŁĄCZNIE JAPONCZYCY, a próby opanowania świata przez nieistniejącą konsolę Pana G. to najszybszy krok do konsolidacji gier konsolowych i Pecetowych, który skończy się tragicznie dla prawdziwych artystów jak Capcom, Konami, Square, czy Namco. Nintendo z nową konsolą padło już na starcie, SONY po premierze Xboxa straci wszystkie exclusivy i jako słabsza technicznie konsola padnie, a japońscy potentaci całkowicie przerzucą się na rynek PC/Xbox. Spowoduje to, iż będą musieli szybko zmienić branżę np. na spożywczą (już mamy pierwsze symptomy - SQUARE i MC DONALDS).

Oj, nie lubicie coś tego Xboxa. U nas także zdania są podzielone; ja (Gul) na przykład nie czekam na niego z jakimś wyęsknieniem, a raczej z ciekawością, co będzie się dziać na rynku. Z kolei Banan, Grabarz i Marcelli jarają się okrutnie, a każdy zupełnie innymi gramami. Poczekajcie z werdyktami, aż zobaczycie konsolę w akcji, lub przetestujecie Boxa na łamach Plusa. A póki co muszę go trochę bronić jakby z urzędu - nie można stawiać krzyżyka na tym, czego jeszcze nie ma. Choć moim skromnym zdaniem cena skutecznie go w Polsce zarżnie (przynajmniej na początku), a jeśli Sony znów obniży cenę PS2, to już będzie po ptakach. Powtarzam - na naszym, polskim podwórku.

I tak już w tej chwili taki zółtodziób ja Pan G. (i jego klika np. Tecmo) stosuje chwytły poniżej pasa, ponieważ prezentacje gier (głównie screen'ów) na Xbox to manipulacja:

1. Kolosalna różnica między np. DOA3 a T4 polega głównie na prezentacji DOA3 w bardzo wysokiej rozdzielczości (na pewno DUŻO wyższej niż telewizyjna), szczegółowość postaci jest lepsza w T4, a jakość w DOA3 wygląda lepiej moim zdaniem tylko z powodu rozdzielczości.

Częściowo się zgadza - niektóre obrazki z Xboxa rzeczywiście są podsyłane prasie w rozdzielczości 1024x768, co odbiega trochę od 640x480 i 752x512 wyświetlanych przez telewizory. Ale nie do końca: otóż Xbox generuje sobie właśnie taki obraz, aby następnie przeskalować go i dostosować do telewizora. Co znaczy tyle, że jeśli będziesz miał HDTV, to Box wyświetli grafikę w 1024x768, bo taka właśnie jest generowana. Może da się go podłączyć do monitora?

2. Ktoś napisał, że DOA2 na PS2 wyciąga 50/60 klatek, a po przepisaniu na XBOX 130! Co to za głupota! Nikt nie powiedział, że na

PS2 ktoś próbował zrobić engine do tej gry na 130 klatek. Przecież ta gra (i żadna inna) na TV nie może wyciągnąć więcej niż 50/60 klatek, nawet, jeśli byłaby prezentowana na PS15 czy XBOX 7.

**A kto powiedział, że na TV? A monitor podłączony do devkita to pikus? Im chyba chodziło o silnik graficzny, a miało to na celu demonstrację mocy obliczeniowej Xboxa. Kiedyś testowało się szybkość PC na demkach nagranych w Quake - puszczało się odtwarzanie, a pecet podawał liczbę klatek wyświetlanych na sekundę. Tak więc jest to w jakiś sposób możliwe...**

3. Sprawa UNREAL CHAMPIONSHIP. Gra (widziałem na kanale GAME NETWORK) haczy się i działa w standardowej wysokiej rozdzielczości TV, przez co wygląda nieporównywalnie gorzej niż na obrazkach, które są w wysokiej rozdzielczości, niemożliwej do osiągnięcia na TV.

**To wraca: zależy na jakim TV. Na HDTV - proszę bardzo. Podobnie na monitorze.**

4. Na twardym dysku XBOX nie będą się instalowały gry! To znaczy, że będzie na nim WINDOWS jakimś obszarem pamięci wirtualnej! Co pewnie oznacza konieczność scandiskow, defrag itp. I zamulanie się KONSOLI po okresie użytkowania.

**He? A w PS2 jest Windows? A w Gamecube? Pewnie będzie sobie tam jakiś kawałek systemu, ale nie myślcie, że Xbox to pecet. Nie. To konsola taka, jak inne ale z większymi możliwościami. Nas interesuje jak zostaną one wykorzystane.**

5. Najważniejsza rzecz w konsoli (na równi z jakością gier) to kontroler. Jeśli nie jest wygodny, to kto będzie grał na Xbox! Jeśli Pan G. jest takim złodziejem pomysłów, to mógł zmalsować pada z PSX (jak zrobiło NINTENDO), bo jest to najdoskonalsze urządzenie do sterowania w grach (żadne SIDEWINDERY czy SNES JOYPADY).

**Jeszcze nie miałeś go w rękach, więc wstrzymaj się! Choć ja miałem. I przynajmniej częściową rację - to jakby uczynić pad od DC dwa razy bardziej niewygodnym. Ale mogłem być wtedy zmęczony, czy coś, więc poczekamy... Acha, co do Nintendo: to oni wymyślili analogową gałkę, wibrację w padzie, a inni rzną od nich.**

Trochę późno, jutro rano do pracy, Amerykanie atakują Kabul, a tu trzeba jeszcze wyprasować koszulę do roboty.  
Pozdrowienia

Wąpierz

**Fak, ja nigdy nie mogę się zmusić żeby zrobić to wieczorem - zawsze rano. Przez to czasem się spóźniam. Gratulacje.**

## ZMĘCZENIE MATERIAŁU DWA

Zainspirowany listem Zbyszka postanowiłem i swoje dzieje z konsolami opisać, a i na koniec kilka przemyśleń rzucić. Pierwszego Pleja (o Pegasusie nie będę się rozpisywał) kupiłem w 1996. Po roku mi się zepsuł, to wzięłem drugiego na raty. Po 3 dniach od kupna wygrałem trzeciego Pleja w konkursie GT. Pomyślałem, że jak go sprzedam, to spłacę poprzedniego. Łyknąłem za niego 500PLN, z czego 400 od razu wydałem na gry (wtedy jeszcze oryginały), więc starczyło mi tylko na jedną ratę (z 12). Wyzaliłem się Babcu, która wobec problemu dała mi 600 zł za zdanie do 8 klasy. Zamiast jednak spłacić PSX'a znowu nakupiłem gier (już piraty) i zostało mi na 2 raty. Po spłaceniu Pleja zaczął się skubaniec psuć, więc go podregulowałem i pchnąłem. Następnego skończyłem spłacać rok temu i od razu pchnąłem. Kupiłem DC. Teraz czekam na Xbox'a. I tu pierwsze przemyślenie. Po nabyciu DC przyzwyczaiłem się do 4 portów (gram głównie multiplayerowo) i dlatego nie kupię PS2 (200 PeeLeNow to solidne przegięcie jak na multitapa), tylko Xboxa, który 4 porty ma, przez co oszczędzę 200 zeta.

**Blachy powód, jak mawia Wielki Bolek. Nieoficjalne multitapy 2 kosztują z połowę podanej przez Ciebie sumy. A z drugiej strony nie byłbym taki pewny, czy PS2 z drugim padem, multitapem i memorką nie będzie w marcu tańsze niż „goły” Xbox.**

A tak w ogóle, to nie znam nikogo, kto ma DC i planowałby zakup PS2. Xboxa wszyscy chcą. (A propos - piszę ten list i słucham sobie „Mszy dla pokoju” Kilara - naprawdę doskonała płyta.)

### Ostro.

Teraz trochę o gierkach. Mój pierwszy RPG to Suikoden. Po Suikodenie pokochałem RPG. Jak sprzedawałem pleja przed kupnem DC tłumaczyłem sobie, że na DC też są RPG, a nawet jeśli nie, to i tak wszystkie były takie same i nie będzie mi ich brakować. Aha, takiego wala. Poważnie rozważam zainwestowanie w PSX'a, coby braki odrobić. Mnie też dosięgło znużenie gramami, które tłumaczę sobie przesyłem z powodu piratów. Mnie uratował Commandos (jak się dowiedziałem, że dwójki nie będzie na DC, to ze złości wszystkie meble w domu pogryzłem). Zbyszek napisał, że nie

pochwala taktyki Billa podkupywania wszystkich gier. Tu muszę się z nim nie zgodzić, gdyż kupię Xboxa i chciałbym pograć w MGSa, Finale (oby), etc, etc. Co do istu Wantona, to muszę się wykazać brakiem ludzkich odruchów, a jedynie czystą kalkulacją (nie z racji osobistych przekonań, ale z punktu widzenia twórców gier). Gra, RTS dajmy na to, w której tępi się Talibów, lub poluje na Bin Ladena sprzedaby się na pniu. Przepraszam za okrutny pomysł zarabiania na tragedii, ale taka jest prawda.

Nic więcej nie przychodzi mi do głowy  
Pozdrawiam,

Ekiera

**A nie mówiłem? Jest ratunek dla zmęczonych graniem. To... Uwaga, uwaga... Kolejna, niesamowita gra, która na nowo przywróci radość zabawy! Reszta - n(e)o comments.**

## EMULACJA I OSTRA ZAJAWKA

### Cześć!

Na początku o emulacji. Wiem, wiem jest kradzież itp. Ale spójrzmy na to z innej strony (tej pozytywnej). Za przykład posłużą doświadczenia mojej skromnej osoby.

Kilka dni temu ściągnąłem z sieci emulator GBA i kilka gier, między innymi Mario i Castlevanię. I co w tym takiego niezwykłego? Czy jestem złodziejem? Moim zdaniem nie! Gdyż następnego dnia poszedłem do sklepu i kupiłem chyba najlepszą konsolkę na świecie wraz z kilkoma gramami (na razie dwie, ale to się zmieni). A emulatora używać będę nadal, aby wyluskiwać tytuły, które najbardziej mi się spodobały. Jest on odpowiednikiem prezentacji pozycji w sklepie przed zakupem. Emulator nie zawsze służy do korzystania z czyjejś ciężkiej pracy za darmo, w moim wypadku dzięki emulatorowi Nintendo zarobiło kilka jenów więcej (gdybym nie grał na emulatorze, to na pewno nigdy bym GBA nie kupił).

**Mogę się przychylić do tej opcji. Na pewno jednak Nintendo ma inny punkt widzenia na te sprawy.**

A teraz o VIRTUA FIGHTER 4 Właśnie obejrzałem filmik, prezentujący VF4 w akcji i oniemiałem. Grafa - cud, dźwięk - tego nie podsumuję, bo audio było kiepskiej jakości. Byłem napalony na maxa, ale to można porównać tylko do ciszy przed burzą, gdyż chwilę potem zacząłem czytać text na jednej z witryn. Takie tryby jak Character Edit, Command Training, AI System dolegają moim zdaniem kolejne litry miodu do tej produkcji.

Co tu jeszcze można napisać: PS2 będzie, VF4 miejmy nadzieję też (nie zdziwiłbym się, gdyby Bill ją podkupił), pozostaje tylko zaplanować ogromną ilość wolnego czasu. Miejmy nadzieję że przetrwa próbę czasu tak jak jej poprzedniczka - VF3 ma już chyba 5 lat na karku, a w branży gier to niemalże wieczność. OK, tym kończę.

Pozdrowienia dla całej redakcji.

Krzysztof

**Hmm, co Wy z tym podkupywaniem gier przez Billa? Naprawdę myślicie, że przychodzi Bill z walizką dolarów i mówi: „ta gra będzie moja, moja, mooooooja!!!” Po czym wysypuje dolce na stół? To się raczej odbywa tak: przychodzą goście z Microsoftu do takiego dajmy na to Konami i mówią: „Dzień dobry, mamy tu taką fajną, nową konsolę, ma najlepsze możliwości ze wszystkich, będzie miała kampanię reklamową za tyle a tyle. Sprzedamy XXX pierwszego dnia, a przez trzy miesiące od premiery YYY. Czy nie zechcieliby panowie pisać na nią gier? Od każdego egzemplarza odprowadzicie dla nas XYZ dolarów.” I goście zgadzają się, albo nie. Tu nie ma mowy o kupowaniu, tylko o propozycjach - przyjmowanych, albo nie.**

**A VF4 jest rzeczywiście przecudne. Podobnie jak nowy TEKKEN i DOA3. Która jest najładniejsza - czas pokaże.**

## XBOX, PLAKATY Y EL PRODUKTO

### Cze Gulash!

No i się stało. Znowu jest plakat w N+. Już myślałem, że przestaliście dawać plakaty (kleję wszystkie plakaty związane z gramami na ścianę, mam ich ok. 150). No ale ja nie tylko o tym. Kicha niesamowita, bo GCN nie sprzedaje się dobrze w Japonii (Jezus Maryja, to przecież Japonia!), to co będzie u nas lub w USA? Aż strach pomyśleć. No, a wy tam się martwicie jakimś Xboxem. Nie ma się co martwić, Mr. Gates na pewno sprzeda swoją konsolę, nawet gdyby miał sam ją kupić. Ale big N na swoim własnym podwórku tak cienko przędzie! Nie... To straszne, potworne, iii... NIELUDZKIE!!! Trochę mnie poniosło. Myślę, że chciałbyś wiedzieć, co o tym myśli szary czytelnik. Siewka.

kame

PS: Co się stało z Produktem? Ja już powoli nie wytrzymuję!

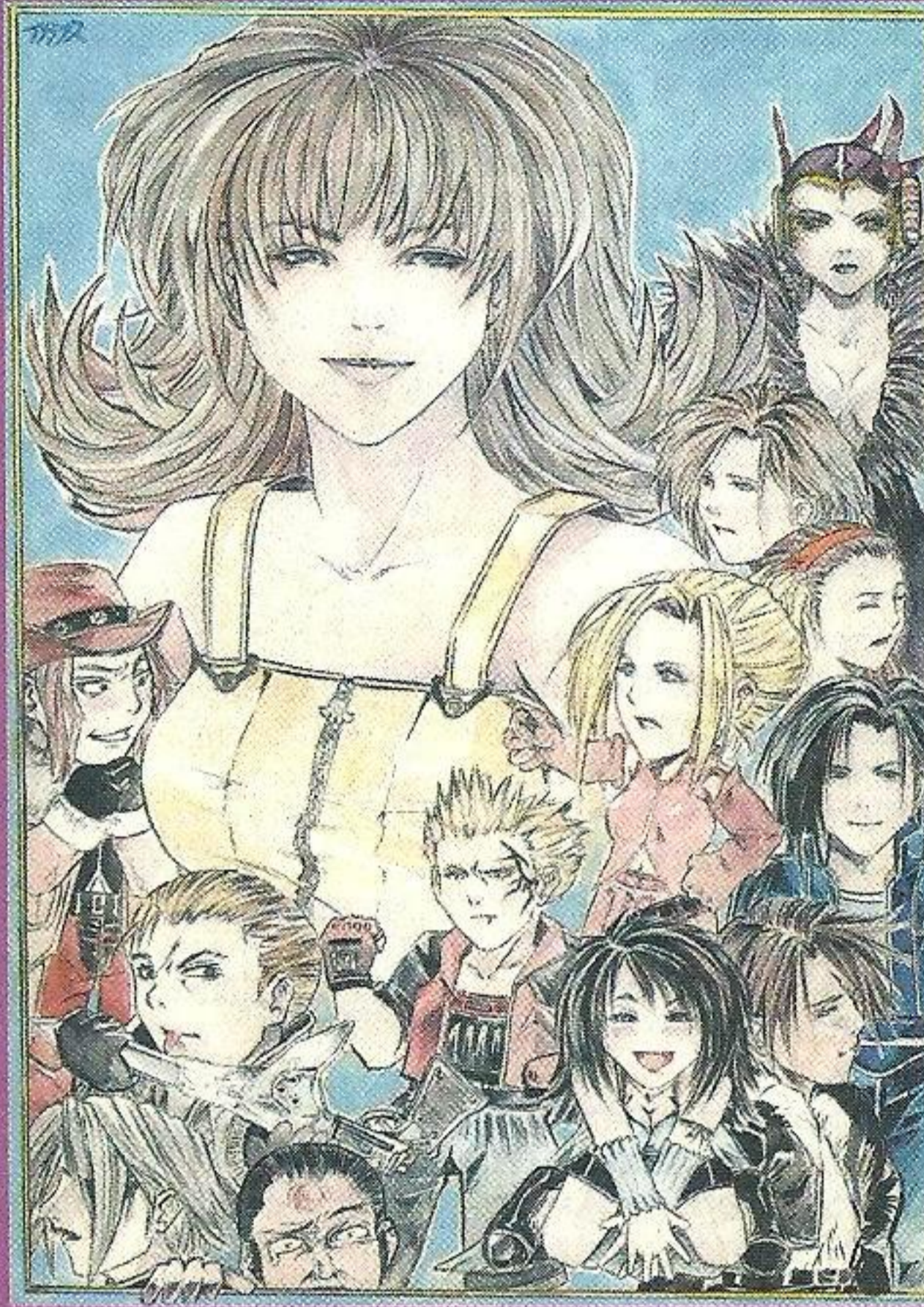
**Odnosnie Produktu: już jest nowy numer. O GameCube szerzej w teście tej konsoli. O plakatach: czasem będziemy je dawać, jak uda nam się wykrobać trochę miejsca. Jeśli chodzi o Xbox, to u nas będzie cienko. Bo konsola będzie jak na polskie warunki zwyczajnie za droga. Ale pomysł z Xboxem wykupywanym przez Microsoft**



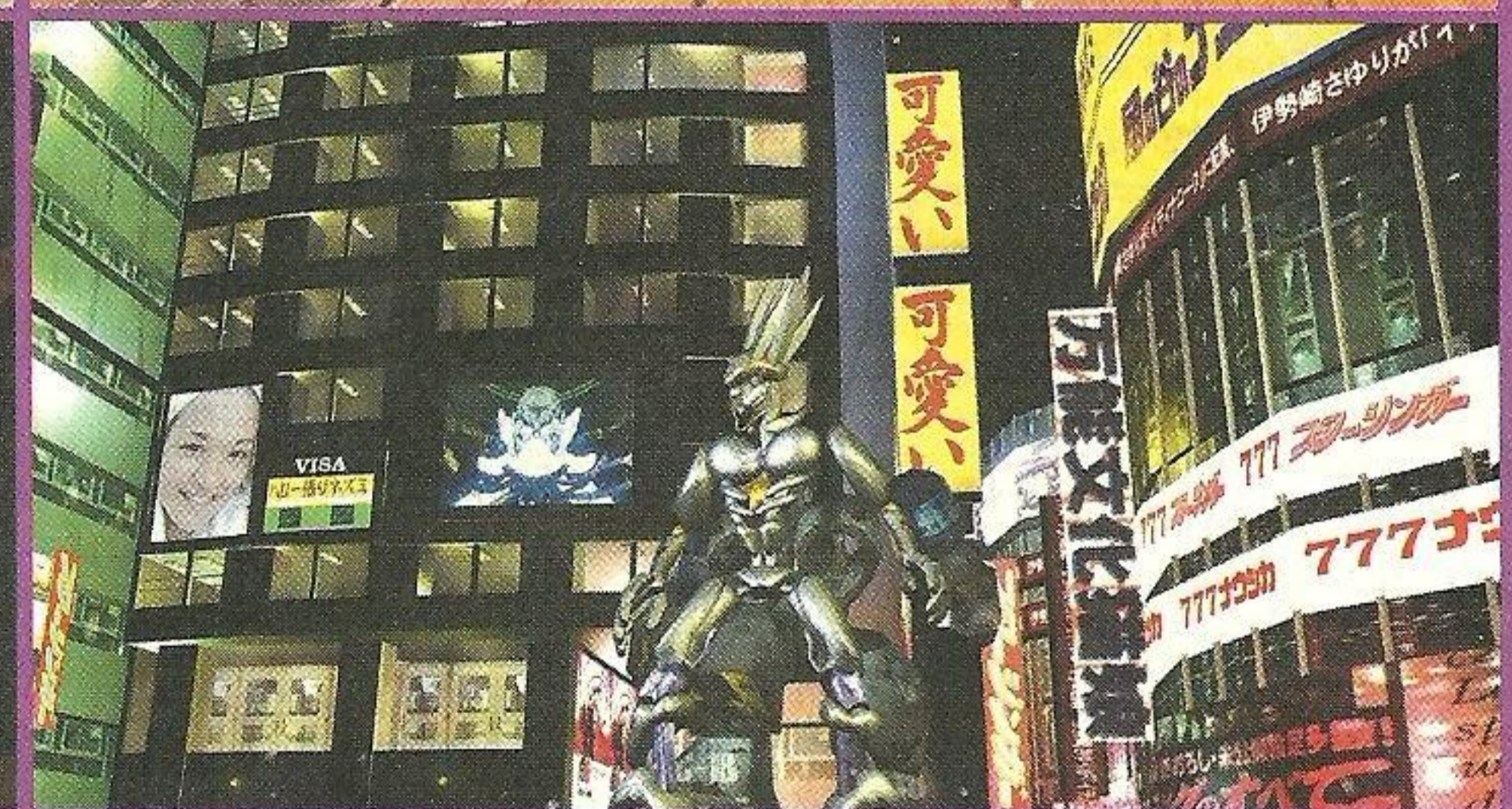
# Galeria NEO PLUS

Nie jest dobrze. Mało ładnych rysunków. Czy to powrót do szkoły tak Was zajął, że przestaliście przelewać swe niezwykle umiejętności na papier? A może to brak motywacji? Trzeba ją pobudzić - od tej pory wśród osób, których rysunki opublikujemy w galerii co miesiąc będą losowane DWIE gry. Piszcie jaką macie konsolę. I zapraszam do dzieła. Gulash.

Gniewek Peltak aka Icaras - jak sam twierdzi, ciągle pracuje nad stylem, a efekty widzicie w tej galerii. Temat: Lodoss War i Final Fantasy. Świetne prace - tak trzymaj!



Kusanagi Nakimushi to pseudonim artysty, który tworzy swe wizje na komputerze w programie 3D max 3. Przesłał nam film zatytułowany Nightstalker - świetnie zrobiona i niezwykle szczegółowa walka robotów w mieście przyszłości. Oto zrzuty z tego filmu. Osobiście jestem zachwycony - klimat anime, sporo akcji i dobra muzyka, to jest właśnie to. Kusanagi należy do zespołu Electrogames [www.electrogames.zin.pl], a filmik w całości można obejrzeć na stronie [www.filmforum.pl]. Pozdrawiamy!!!



strasznie mi się spodobał.

## DREAM ON

Witam i pozdrawiam Ciebie i całą redakcję. Mam problem z podłączeniem się do Internetu za pomocą mojego Dreamcasta. Wraz z kupnem konsoli dostałem płytę „Dream key ver.1.0”. Czy za pomocą takiej płyty mogę podłączyć się do Internetu, a jeśli tak, to czy mógłbyś mi powiedzieć jak? Być może potrzebna jest inna płyta, na przykład „Dream key ver.2.0”, ale nie bardzo wiem czy tak jest. Czy trzeba wpisać jakieś hasło, numer itp? Byłym bardzo wdzięczny za odpowiedź.

agrouniversal

Drodzy czytelnicy, informacje na temat podłączania DC do sieci i gier wykorzystujących te możliwości znajdują się w sporym artykule w Neo Plus 31. Zapraszamy do archiwaliów. A odpowiadając na pytanie: potrzebna będzie płytka Web Browser 2.0, przynajmniej na chwilę - po to, aby wpisać odpowiednie dane i zapisać je w pamięci konsoli.

## DIRTY MONEY, DIRTY TRIX

Cześć! Mieszkam na osiedlu plejakowców. Wszyscy mają plejaki jedyńki, oprócz mnie. Mam dwuletniego blaszaka, ale to przestarzały trup, który ma już prawie wszystko rozwalone. Myślę o kupnie pleja drugiego i wiecie za ile? Za 1000 złotych! Chcę go kupić w hurtowni u

znajomego, ale mam pewien problem. Otóż nawet jak na hurtownie ta cena wydaje mi się podejrzana, ponieważ w sklepie PS2 kosztuje sporo więcej. Po prostu boję się, żeby nie wcisnęli mi jakiegoś wadliwego gniota. Proszę was o radę i idę jeść czekoladę.

Najarany Gregor

Dziwna cena. Pomijając już Polskę PS2 w Niemczech kosztuje 600 marek, tak więc nawet gdyby konsolę przeniosła „mrówka” pod kurtką to i tak jest więcej. Może chodzi o używany sprzęt, ale uważaj - użytki często mają zepsuty czytnik DVD. Gry wytłoczone na CD działają, natomiast filmy i pozycje DVD odmawiają współpracy. Mamy taką jedną konsolę w redakcji. Sprawdź to i nie daj się. Do przeczytania za miesiąc!



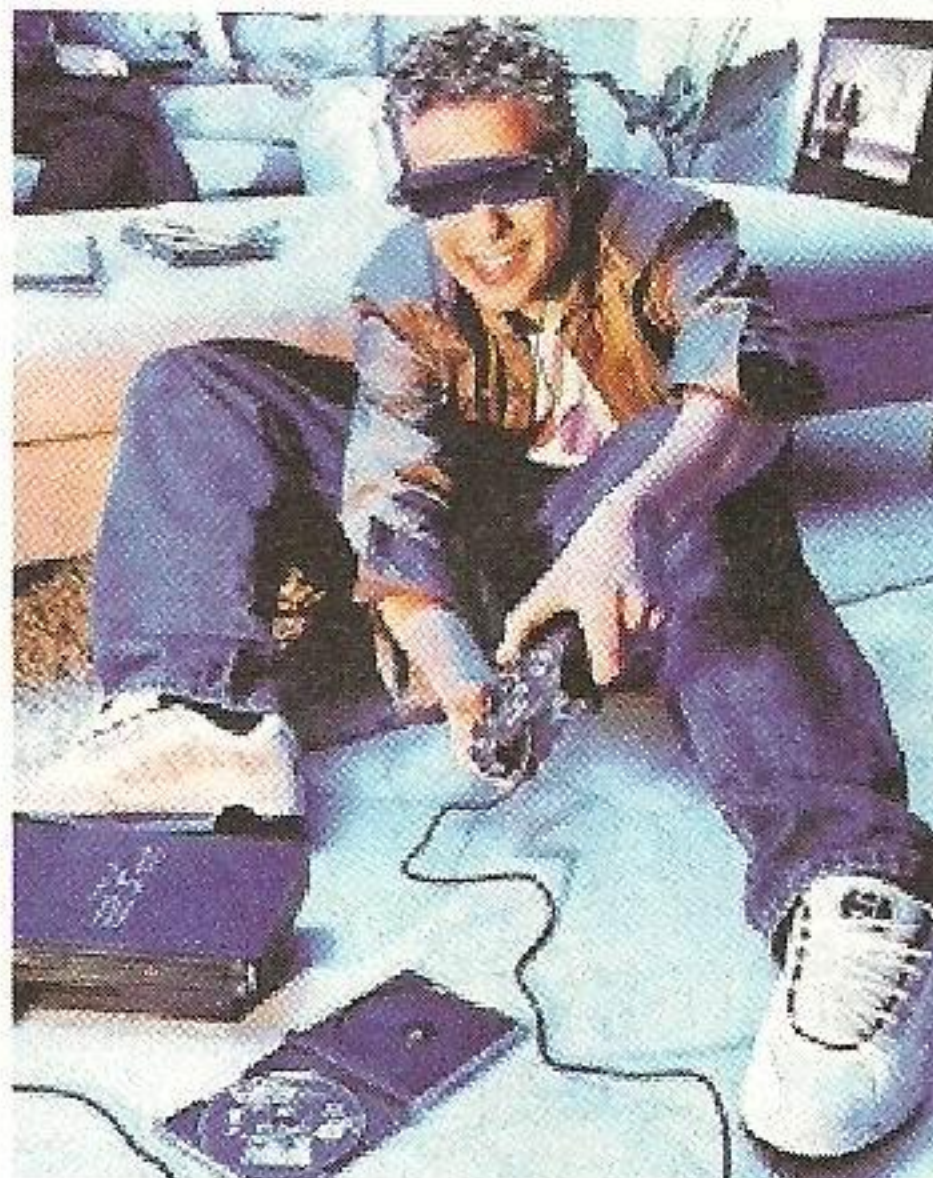
# Okulary Olympus Eye-Trek 20P

Po pierwsze: co to jest i do czego służy. Otóż mamy do czynienia ze sprzętem wyposażonym w dwa ciekłokrystaliczne wyświetlacze, które po zbliżeniu do oczu imitują nam ekran telewizora o przekątnej 1,30 m oddalonego od nas o 2 metry. Efekt jednak jest taki, jakbyśmy siedzieli w kinie, powiedzmy, w środkowym rzędzie! Oczywiście bezproblemowo oprócz grania możemy oglądać filmy DVD na naszej czarnej konsoli. Po obejrzeniu „Wioski Przeklętych” (Village of the Damned) wciąż mam wrażenie (piszę ten tekst dzień po testach), że wczorajszą wieczór spędziłem miło na sali kinowej!

Jest jednak pewna sprawa, którą trzeba szybko wyjaśnić. Te okulary oczywiście nie oferują nam żadnej wirtualnej rzeczywistości. To po prostu ekran idealnie zsynchronizowany z naszymi oczyma. Przy pierwszym kontakcie uderza nas to, że nie jest to konstrukcja całkowicie obudowana i nie izoluje nas w zupełności od otoczenia. Otóż po założeniu ich na głowę nadal jesteśmy w stanie widzieć kątem oka przestrzeń poniżej okularów (jeśli stanie przed Wami osoba Waszego wzrostu, będziecie w stanie zobaczyć jej nogi tak gdzieś do kolan). Na początku pomyślałem, że to fatalny błąd bo spodziewałem się widzieć ekran i nic poza tym.

Stwierdziłem, że pewnie nie uzyskam spodziewanego efektu. Myliłem się. Oto dlaczego. Włączacie grę - zaczyna się akcja. Jest fajnie, ale żeby tak nic poza ekranem nie było widać. Ehhh... szkoda troszkę... Mija jednak kilka minut i oto zdajecie sobie sprawę, że Wasze oko nie rejestruje już nic poza akcją gry! Ekran wydaje się tak duży, że skupiacie wzrok jedynie na nim! A jednak to działa! Taki obraz więc sprytnie wykorzystuje niuanse naszej optyki. To tak jakby zrobić następujący eksperyment: Naznaczcie na białej kartce papieru dwie małe kropki oddalone od siebie o jakieś 4,5 cm. Skupcie wzrok na jednej i powoli zbliżajcie kartkę do oczu. Po paru sekundach druga kropka znika z oczu! Tu funkcjonuje podobna zasada. To po pierwsze. Druga sprawa jest taka, że gdzieś w połowie kabla znajduje się jednostka sterownicza (taki pilot na kablu), przy pomocy którego grzebie się w menu sprzętu. Ustawiamy jasność (bardzo ważna sprawa - gry wyglądają lepiej przy różnej intensywności, Onimusha jest fajniejsza na ciemniejszym ekranie, Gran Turismo 3 na jaśniejszym), nasycenie kolorów, głośność itp. By operować tym urządzeniem, czy też sięgnąć po np. butelkę picia, nie trzeba zdejmować okularów. Wspomniana już możliwość obserwowania otoczenia poniżej linii ekranu pozwala na w miarę swobodną interakcję użytkownika z prawdziwym otoczeniem.

Trzecia kwestia to możliwość użytkowania okularów w zupełnej ciemności. Jaki problem pogasić wszystkie światła - gwarantuję jednak, że nie będziecie ryzykować przemieszczania się w takich warunkach z Eye-Trekiem na głowie. Efekt za to jest fantastyczny - prywatny seans kinowy. Okulary są wyposażone w parę słuchawek bardzo dobrej jakości, tak więc cały czas towarzyszy nam czysty jak liza dźwięk stereo, czy to podczas gry, czy podczas oglądania DVD. Warto też wspomnieć o ewentualnych minusach zdrowotnych. Otóż prawie ich nie ma, o ile korzystamy ze sprzętu z rozsądkiem. O to jednak się nie martwicie - sprzęt sam zadba o Wasze dobre samopoczucie i kondycję oczu. Oczywiście jest, że firma Olympus przetestowała okulary wraz z użytkownikami w specjalistycznych laboratoriach optycznych. Okazało się że bezpieczny czas jednorazowego użytkowania Eye-Treka to 2,5 h. Na 5 minut przed upływem tego czasu na wizji pojawia się komunikat informujący, że w trosce o Wasze zdrowie okulary



samoczynnie wyłączą się w przeciągu kilku minut. To się nazywa inteligentny sprzęt domowy! Oczywiście niewskazane jest używanie Eye-Treka przez osoby chore na epilepsję, czy mające problemy z błędnikiem -

o wszystkim tym jednak producenci przestrzegają w obszernej instrukcji. Nie będę już wspominał o takich szczegółach jak możliwość wprowadzenia swojego kodu dostępu, czy zapisania ustawień technicznych. Okulary podłącza się do wejścia USB i wyjścia AV konsoli. Proste, łatwe i nader przyjemne. Eye-trek to zabawka nowej generacji. Pierwsze tego typu okulary zapewniające dobrą jakość obrazu i wysoki poziom rozrywki. Dzieci naszych dzieci będą zapewne takie rzeczy dostawać w zestawach jako standardowe akcesoria do konsol, czy jak to tam się będzie nazywać. W tej chwili to zabawka dla koneserów. A jeśli nim jesteś i dysponujesz odpowiednią ilością gotówki... Powiew futuryzmu, mały dreszczyk emocji... Świetna sprawa. Ale cena jest konkretna: prawie 2 tysiące.

kontakt: Ultima (22) 624-78-16

# Sony 5.1CH Digital Audio System



Oto wspaniała propozycja dla tych, którzy pragną nie tylko ładnych i efektownych obrazów migających na ekranie telewizora, ale chcą być także otoczeni przez wspaniałą dźwięk. SONY POLAND sprowadziło właśnie zestaw audio dla PS2 (choć nie tylko) 5.1, czyli 5 głośników + subwoofer (układ jest taki: dwa głośniki przednie, dwa głośniki tylne, głośnik centralny czyli dialogowy i woofer). W obudowie subwoofera mieści się wzmacniacz i amplituner. Zgrabny zestaw ten pozwala cieszyć się pełnym dźwiękiem przestrzennym z filmów DVD, a także pozwala na stworzenie złudzenia dźwięku przestrzennego przy odtwarzaniu zwykłego, stereofonicznego sygnału. 5.1ch DAS obsługuje: DOLBY DIGITAL, DOLBY PRO LOGIC i DTS czyli

DIGITAL SURROUND SYSTEM - czyli najpopularniejsze obecnie formaty dźwięku przestrzennego. Zdziwicie się, jak wielka jest różnica pomiędzy słuchaniem filmów (a tak! Słuchaniem!) na marnych głośniczkach telewizora, a na tym zestawie. Kino w domu nabiera zupełnie nowego wymiaru. Naprawdę można poczuć się jak na seansie z dobrym nagłośnieniem.

W skład zestawu oprócz głośników i ich okablowania wchodzi także pilot i kabelek optyczny - zastanawialiście się do czego służy trzecie, małe gniazdko z tyłu PS2? Właśnie do podłączenia konsoli do sprzętu grającego za pomocą takiego kabluka. Dzięki niemu sprzęt samodzielnie wykrywa w jakim systemie zapisana jest ścieżka dźwiękowa filmu. To oczywiście nie koniec możliwości. Do tego zestawu można podłączyć kilka urządzeń - PS2, PSone, magnetowid, TV, odtwarzacz płyt kompaktowych czy inne urządzenie grające. A to dlatego, że w obudowie subwoofera mieszczą się dwa cyfrowe wejścia optyczne do podłączenia PS2 i CD playera, a także dwa analogowe wejścia chinch do innych urządzeń. Dzięki temu przy odrobinie wysiłku (i po opłataniu całego pokoju wieloma metrami kabli) można stworzyć sobie centrum grające i kino domowe.

W amplitunerze jest możliwość konfiguracji tzw. pola odsłuchowego - możemy dla polepszenia wrażenia ustawić sobie odległość każdego głośnika (zgodną z rzeczywistością, większą lub mniejszą) od miejsca, w którym siedzimy. Po dodaniu do tego efektów przestrzennych, odpowiednich dla słuchanej właśnie muzyki, oglądanego filmu czy gry, zakodowanych w pamięci amplitunera (jest ich sporo: dla filmów akcji i sci-fi, musicali, muzyki jazzowej, rockowej, klasycznej, dla gier itd.) można już usiąść wygodnie i zacząć rozkoszowanie się dźwiękiem... kontakt: Sony (www.sony.com.pl)

# Kierownica PS COMPRESSOR

Producenci wszelkiego rodzaju urządzeń sterujących, a przede wszystkim kierownic, rozkręcili się na dobre i wypuszczają na rynek co raz to nowe produkty. Pomaga im w tym niewątpliwie olbrzymia popularność wyścigów samochodowych, a w szczególności GRAN TURISMO 3. Ludzie chcą ścigać się z kierownicą, a oryginalny kontroler do GT3 nie dość że jest bardzo drogi, to jeszcze niezwykle trudny do zdobycia. I w dodatku działa tylko z jedną grą. Do nas trafiło ich naprawdę niewiele, większość trafia na rynki zachodnie. Tam ludzie są bogatsi, więc łatwiej sprzedać takich sprzęt.

PS COMPRESSOR to pierwszy z serii następców kierownic TWIN TURBO. Nowe, bardziej futurystyczne wzornictwo i inny układ przycisków na kole kierownicy to w zasadzie wszystko, co odróżnia ją od kierownic serii TWIN TURBO.

Tak jak poprzedniczki obsługuje zarówno gry na PS2 jak i PSone, emuluje pracę Dual Shocks, standardowego pada i Negcona. Nie ma jednak emulacji Force Feedbacku, tylko wibracje.

Można ją również „uczyć”. W grach PS COMPRESSOR spisuje się przyzwyczajenie.

Nie zauważyłem żadnych większych problemów ani też różnic pomiędzy nowymi kierownicami COMPRESSOR, a starymi TWIN TURBO.

Niedługo powinien też pojawić się model z emulacją Force Feedbacku. COMPRESSOR to jak na swoją niewygórowaną cenę solidny produkt i jeżeli ktoś nie ma jeszcze kierownicy do GT3 czy innych wyścigów, to powinien ją wypróbować i rozważyć zakup. kontakt: Manta (22) 644-54-20

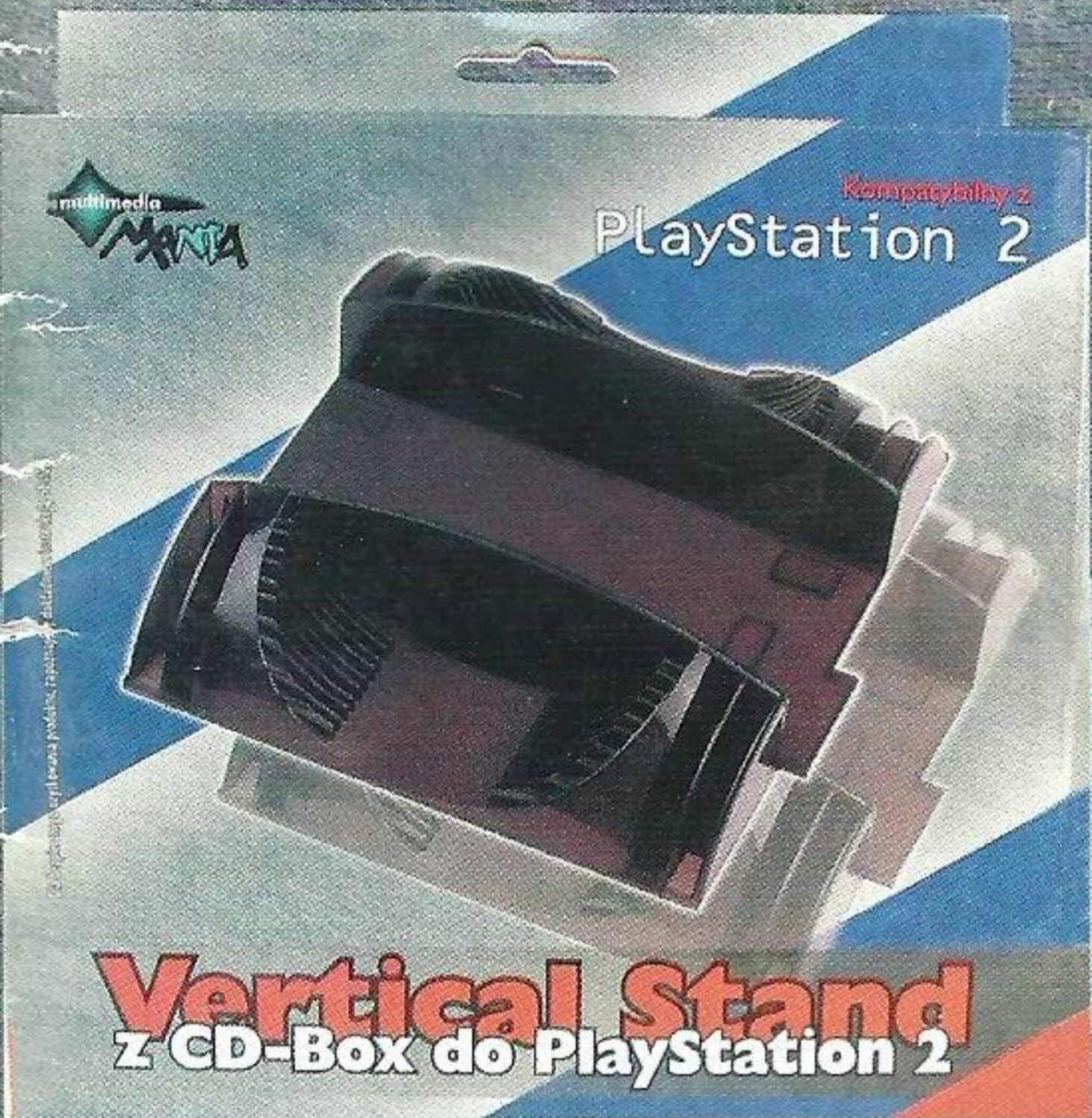
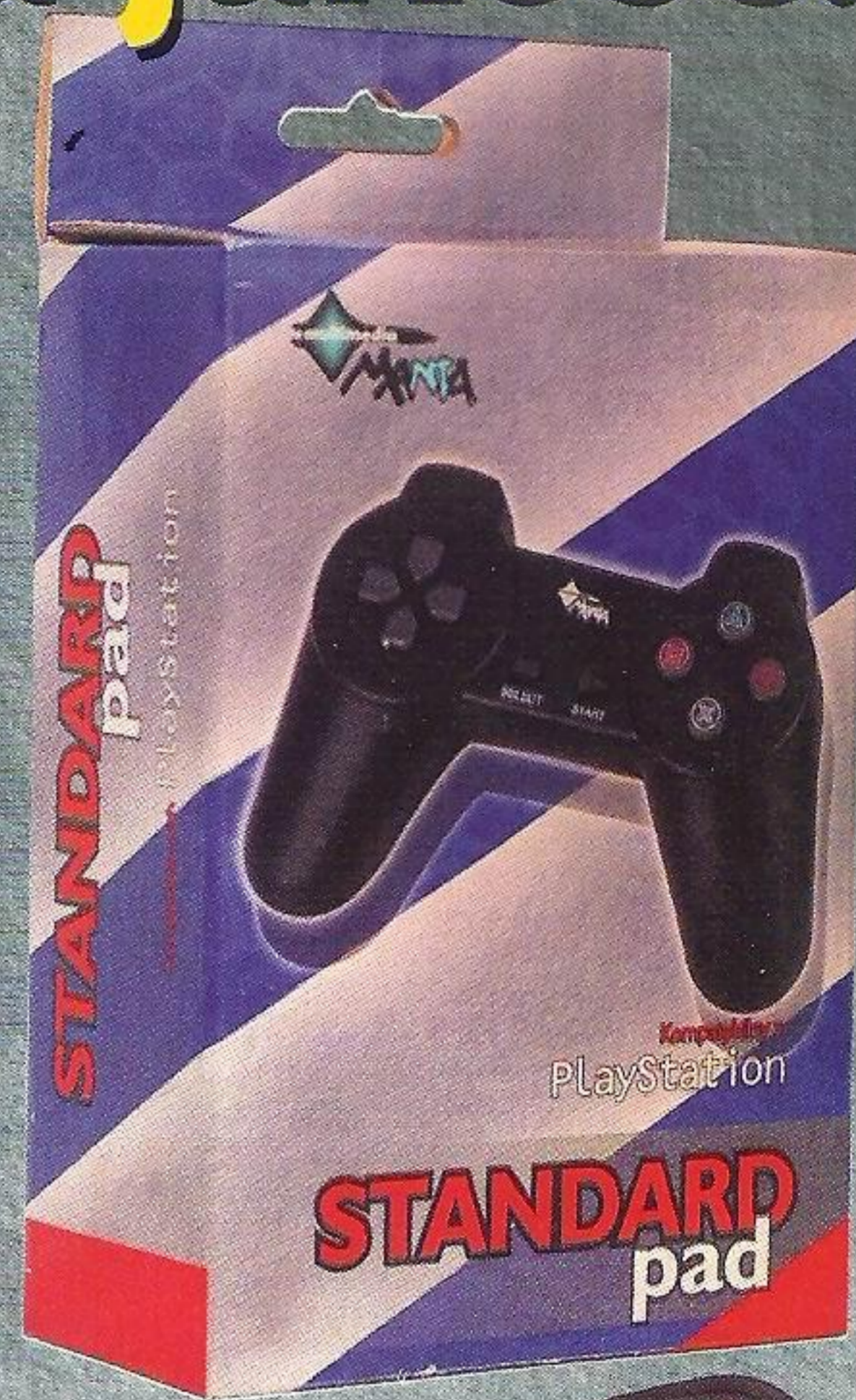




multimedia

**MANTA**

# Od dziś nowa, najlepsza jakość!



## ...i wiele innych

Zapraszamy do współpracy  
hurtownie i sklepy z całego kraju.

Szukaj w dobrych sklepach  
na terenie całego kraju.

Produkt dostępny  
w sprzedaży wysyłkowej.

Wyłączna dystrybucja  
w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (22) 643-54-20, fax (22) 641-84-82  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



# Dreamcast™

www.dreamcast.pl



teraz tylko ...  
**499,-**



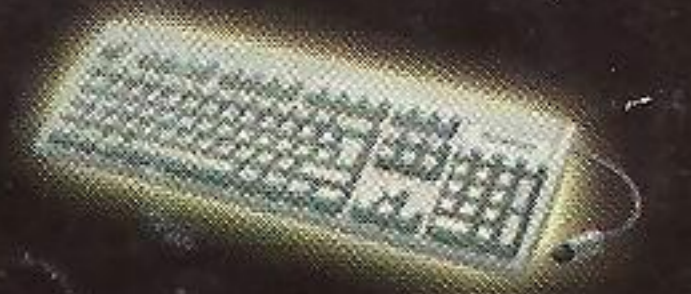
konsola 699,-  
kierownica +349,-  
~~1048,-~~

699,-



konsola 699,-  
arcade 249,-  
gra + 99,-  
~~1047,-~~

699,-



99,-

Nowe ceny gier:

nowości:  
od 149,- do 199,-  
seria Millennium:  
od 69,- do 99,-

dostępne  
150 tytułów

