

NEO PLUS PRZEDSTAWIA **PONADEK 40 OPISÓW DO GIER NA DREAMCASTA**

oficjalny produkt Neo Plus – zawiera nie publikowany wcześniej materiał

konsolowe kompendium 3

Dreamcast

DOKŁADNE OPISY

- Soul Calibur • Shenmue
- Dead Or Alive 2 • Crazy Taxi
- Jet Set Radio • Grandia II
- Quake III Arena • Rayman 2
- Marvel vs Capcom 2
- Virtua Fighter 3 • Urban Chaos
- Resident Evil - Code Veronica
- Resident Evil 2 • Resident Evil 3
- Tomb Raider 4 • Tomb Raider 5
- Metropolis Street Racer
- F355 Challenge • Power Stone 2
- Virtua Tennis • Sega GT • Shadow Man
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Tony Hawk's Pro Skater
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Alone In The Dark • Capcom vs SNK
- Phantasy Star Online • Soul Reaver
- Street Fighter III • Record of Lodoss War

...i inne!

BONUS tysiące tipsów i kodów do gier!



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3



Dreamcast

(c) 2001 independent press

Dreambie czy Zombcast?

Książkę tę dedykujemy wspaniałej konsoli, jaką niewątpliwie jest Dreamcast. Wiadomość o wstrzymaniu produkcji DC była dla wszystkich sporym wstrząsem. Przez dwa lata na 128-bitową zabawkę Segi ukazało się wiele znakomitych gier, które śledziliśmy wspólnie na łamach miesięcznika NEO PLUS.

Konsolowe Kompendium 3 jest podsumowaniem życia DC aż do wakacji 2001 roku. W książce zawarliśmy 45 opisów do gier i masę tipsów, które powinny przydać się każdemu graczowi. Niech służy wam dobrze.

zespół KK3

W Kompendium 3 udział wzięli:

Anek, Brat, Flik, Grabarz-san, Merlin, Marcellus, Nolster, Origin, O.G., Patrick oraz Fuku-san i Brock Landers (as himself)

Projekt Graficzny

Chest Rockwell, shoutouts to Mart

Fotoskład

Independent Design Group

Druk

Drukarnia Kolejowa w Warszawie
ul. Felińskiego 2A
01-513 Warszawa
tel: 022 839-02-39

Wydawca

Independent Press
Skrytka Poczтовая 85
00-936 Warszawa
www.neoplus.com.pl

SPIS TREŚCI

BLUE STINGER	04
DINO CRISIS	08
ALONE IN THE DARK	13
MARVEL vs CAPCOM	18
URBAN CHAOS	24
POWER STONE	26
RESIDENT EVIL 2	30
RESIDENT EVIL 3	36
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	44
ILLBLEED	53
RAYMAN 2	58
SHENMUE	64
CAPCOM vs SNK	70
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	78
18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER	82
FERRARI F355 CHALLENGE	84
METROPOLIS STREET RACER	86
SEGA GT	89
QUAKE III ARENA	94
JET GRIND RADIO	99
CHU CHU ROCKER	103
VIRTUA TENNIS	106
RECORD OF LODOSS WAR	109
PHANTASY STAR ONLINE	114
SOUL CALIBUR	121
MARVEL vs CAPCOM 2	131
DEAD OR ALIVE 2	138
POWER STONE 2	145
STREET FIGHTER 3	151
TONY HAWK'S PRO SKATER	156
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	162
NIGHTMARE CREATURES 2	166
CRAZY TAXI	172
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION	174
TOMB RAIDER 5 - CHRONICLES	184
SHADOWMAN	190
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	194
GRANDIA II	199
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	204
SONIC ADVENTURE	206
SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN	210
STREET FIGHTER ALPHA 3	218
THE HOUSE OF THE DEAD 2	235
EVIL DEAD - HAIL TO THE KING	238
VIRTUA FIGHTER 3tb	241
TIPS & TRICKS	250

Originał

BLUE STINGER

Gra zachowuje wiele indywidualnych rozwiązań, nie wspominając już o całkiem niezłej fabule, która z powodzeniem mogłaby posłużyć za scenariusz filmowy. Poniżej znajdziecie kompletny opis czynności jakie należy wykonać aby obejrzeć napisy końcowe, jednakże ze względu na fakt, iż gra nie jest zbyt trudna nie zawiera on lokacji przeciwników jacy staną na drodze Eliot'a czy Dogs'a. Bądźcie zatem czujni, bo nie wiadomo, co może was spotkać po wyjściu z windy lub za kolejnymi drzwiami...

KLAWISZOLOGIA

[A] - akceptacja wyboru, podnoszenie rzeczy, korzystanie z drabinek, skrzyń i innych przedmiotów.	[D] - walka wręcz.
[B] - rezygnacja z wyboru, pływanie,	[L] - korzystanie z broni / oddalanie mapy.
[Y] - korzystanie z broni,	[Start] - menu gry, odbiera interkom.
[R] - przybliżanie mapy,	

MENU GRY

Jest ono dostępne po naciśnięciu przycisku Start. Menu to pozwala odpowiednio skorzystać z posiadanych map, przedmiotów, a także umożliwić zmianę broni lub postaci. Przedmioty (z wyjątkiem jedzenia i napojów) są wykorzystywane automatycznie, więc nie ma potrzeby ich ręcznego wybierania.

KILKA RAD

Zanim przystąpicie do właściwej rozgrywki warto wiedzieć, iż... W grze występują dwa rodzaje przeciwników. Różnica polega na tym, iż postacie humanoidalne nie umierają "na zawsze", tzn. po ponownym wejściu do pomieszczenia spotkamy je znówu. Pozostałe, poczynając od zmutowanych roślin do owadów, z reguły umierają raz. Siły vitalne naszych bohaterów odnawiamy, podając im jedzenie lub napoje dostępne w maszynach znajdujących się najczęściej w K.I.S.S. Room'ach. Podobnie z amunicją i bronią.

Najprostszym sposobem na rozprawienie się z bossami jest pozostanie w ciągłym ruchu. Ponieważ Dogs biega znacznie gorzej, lepiej jest korzystać z Eliot'a. Ponadto grę można urozmaić sobie na kilka różnych sposobów. Pierwszym z nich są zakupy w Hello Market, gdzie na piętrze obok Specialty Room znajduje się sklep. Wejście do niego jest możliwe po uzyskaniu kwoty rzędu 3000. Kolejnym, nieco trudniejszym wymaganiem jest: warunek ukończenia gry trzy razy lub w czasie 3.5 godziny. Nagrodą jest wtedy nieskończona ilość amunicji i automatyczne strzelanie. Natomiast przejście gry poniżej 4 godzin da ci wszystkie możliwe rodzaje broni.

ETAP 1 - BAY AREA

Postaw Eliota na nogi i skieruj go w stronę widocznej nieopodal bramy. Po przejściu kilku metrów odezwie się interkom, który uruchomił wciskając przycisk Start. Połączenie zostanie niemal od razu zerwane, jednak zdążysz dowiedzieć się iż rozmowca była Janine King z jednostki K.I.S.S., która podobnie jak nasz bohater potrzebuje pomocy. Po przejściu kilku kolejnych metrów, za plecami Eliot'a niespodziewanie pojawi się i zniknie tajemnicza postać. Cofnij się aby podnieść pozostawiony przez nią przedmiot, a następnie przejdź przez bramę i podnieś kartę, która leży przy środkowych zwłokach. Wychodząc z pomieszczenia znajdziesz się na moście prowadzącym do kolejnej bramy, oznaczonej C01. Użyj karty przy terminalu aby dostać się do środka.

Eliot będzie teraz na moście prowadzącym do bramy C02. W tym momencie czeka Cię spotkanie z tajemniczą postacią, która okazuje się być Dogs Bower - przyjaciel Tim'a i kapitan statku SS Diana. Będzie on od tej chwili postacią grywalną, którą wybierasz opcją "Change" dostępną w menu. Skieruj Eliot'a do stojącej nieopodal skrzyni i przesuń ją do przybudówki po prawej stronie. Korzystając ze skrzyni wejdź na dach i podnieś naboje do pistoletu oraz leżącą tam kartę, która otworzy drzwi do poniższego pomieszczenia. W przybudówce znajduje się kolejna karta ID oraz pistolet. Znajdziesz tam również pierwszy K.I.S.S. Saving System - maszynę po przeciwnej stronie pomieszczenia, która pozwala zapisać stan gry. Obok jest automat, który zawiera mapę kolejnych poziomów.

Wyjdź z pomieszczenia i otwórz bramę C02 korzystając z karty znalezionej przy truposzu z lewej strony. Następnie idź do wyjścia, a potem przez most do kolejnej bramy, prowadzącej do Shuttle A i Shuttle B. W środku znajdziesz wejścia prowadzące do wspomnianych promów oraz dwa mniejsze pomieszczenia. W pierwszym z nich znajduje się kolejny K.I.S.S. Saving System, terminal z mapami, a także maszyny z amunicją i jedzeniem. W drugim natomiast znajdziesz komputer, który kontroluje stan promu. Skieruj tam Eliot'a aby dowiedzieć się, iż zainicjowana została sekwencja awaryjna, która może doprowadzić do wybuchu promu A. Twoim zadaniem będzie teraz uwolnienie człowieka, który nie zdążył w porę się z niego wydostać. Aby tego dokonać w przewidzianym czasie wyjdź z pomieszczenia kontrolnego i udaj się do wejścia SHTL A. Idąc w stronę promu, po prawej stronie znajdziesz drabinkę prowadzącą do kolejnego pomieszczenia z komputerem, który przernie zainicjowaną sekwencję.

Teraz wyjdź przez tyne drzwi i udaj się do środka promu aby porozmawiać z niedoszłą ofiarą (przy okazji zabierz Napalm Launcher). Następnie opuść prom i udaj się do dużej bramy znajdującej się naprzeciwko wyjścia z pomieszczenia z komputerem. Idź cały czas prosto, a następnie skręć w lewo. Eliot znajdzie się przy wejściu prowadzącym do Brain Department. Tam też

znajduje się Janine King. W trakcie rozmowy okaże się, że dalsza misja wymaga karty ID pracownika laboratorium, a takiej nie masz w najbliższej okolicy nie ma. Wtedy też Dogs zasugeruje wycieczkę do Rats' Place, miejsca w Labo Town, które służył ci w wielu możliwości. Eliot otrzyma kartę, która otwiera bramę do miasta. Po serii dialogów skorzystaj z terminalu. Aby zachować stan gry nie zapomnij odwiedzić także miejsca, z którego strzelała Janine (i odnowić zapasy jedzenia lub amunicji).

Teraz możesz udać się z powrotem na most gdzie zaatakowała cię ryba gigant, a następnie idź do bramy C02. Tam po lewej stronie znajduje się wejście prowadzące do Labo Town.

ETAP 2 - LABO TOWN

Po wejściu do miasta idź cały czas prosto, aż znajdziesz się w jego głównej części. Omiń stojącą tam skrzynię, Hello Market i skieruj się do wyjścia na samym końcu. Eliot znajdzie się teraz w korytarzu, który zaprowadzi go do miejsca gdzie znajduje się wejście do Rats' Place. Niemniej jednak okaże się, iż obecnie zostało ono zagrodzone ścianą. W rogu po prawej stronie znajdziesz kartę, która otworzy Hello Market. Tam też skieruj Eliot'a. Będąc w środku udaj się w lewo, aby na końcu znaleźć K.I.S.S. Room, natomiast po prawej stronie znajdziesz wejście do wypożyczalni kaset video, które nie będzie na razie dostępne. Podejź też do automatów z X-Mas Stamp Rally (Pen Pen) aby wziąć udział w promocji polegającej na znalezieniu czterech znaczków z przedstawionymi bohaterami. Spełnienie tego warunku uruchomi windę i tym samym pozwoli nam się dostać na piętro. W dalszej części pomieszczenia, w sekcji z jedzeniem, znajdziesz pierwszy automat ze znacznikiem Pen Pen Sparky, a także drzwi prowadzące do drugiej części marketu oraz windę na piętro. Po zdobyciu znaczka skorzystaj ze wspomnianych drzwi.

Teraz skieruj Eliot'a do wejścia z napisem Staff Only, a następnie do kolejnych drzwi oznaczonych jako Staff Room. W środku znajduje się Devlin, człowiek, który pośrednio pomoże naszemu bohaterom dostać się do Rats' Place. Niestety cierpi on na pewną chorobę i jeżeli w ciągu 40 minut nie dostarczysz mu lekarstwa zwanego Dioxin (ciekaw mi, czy ta gra trafi na rynek w Belgii), Devlin umrze. Wyjdź z pokójki i idź korytarzem po lewej stronie tak długo, aż dojdiesz do drzwi oznaczonych jako Store House 01. Wejź do środka, aby znaleźć tam kolejne wejście prowadzące do magazynu 02. W środku znajduje się skrzynia, którą należy przesunąć do prostopadłej ściany. Tak jak uprzednio, wejdź na nią i skorzystaj z terminalu, który poprosi cię o podanie kodu. Wpisz 0030 aby otworzyć wejście do Toy Shop'u, a następnie 0050, co uaktywni sekcję Food And Drinks.

Obok ciała leżącego na skrzyniach po lewej stronie, znajdziesz kilka innych przedmiotów. Wróć teraz do części marketu gdzie znajdują się drzwi z napisem Toy, aby skorzystać z kolejnego automatów i zdobyć znaczek Pen Pen Tina. Teraz skieruj Eliot'a do sekcji Food And Drinks - nieopodal Gun Shop'u - gdzie znajdziesz wejście do części Audit. Będzie tam karta otwierająca wypożyczalnię kaset video oraz drzwi do pomieszczenia ze sprzętem AV (kolejna maszyna - tym razem ze znacznikiem Pen Pen Buck). Po zdobyciu trzeciego znaczka udaj się do wypożyczalni kaset, aby uzupełnić kolekcję o Pen Pen Taco, co uruchomi windę i da Eliot'owi dostęp na wyższą kondygnację marketu. W pomieszczeniu Specialty Room znajdziesz Roland'a, stojącego przy jednej z półek oraz pojedynczy automat, który zawiera lekarstwo dla Devlin'a. Pamiętaj, że ważniejsze jest życie Devlin'a więc jedź z kartą ci czasu to odłóż rozmowę na później. Ostatecznie od Rolanda dostaniesz klucz, który otwiera sejf w Staff Room. Jego zawartość stanowi kolejny klucz, który otworzy chłodnię, znajdującą się nieopodal ściany blokującej wejście do Rats' Place. Devlin z kolei w zamian za lekarstwo podaruje ci kartę, która otwiera pomieszczenie w Store House 01, gdzie znajdziesz trochę bronii.

Wyposażony w nowe gadżety udaj się teraz do chłodni. W związku z niską temperaturą pojawi się drugi wskaźnik, który po wyzerowaniu spowoduje stopniowe ubywanie sił witalnych bohatera. Na końcu pierwszej części korytarza znajdziesz trzy pary drzwi. Ponieważ otworzyć można tylko te po lewej wybór jest oczywisty. W część drugą skręć od razu w prawo, a znajdziesz tam kolejnego trupa i kartę do tzw. Hot Room'u, który znajduje się przy wejściu w część korytarza, z którego przyszedłeś. Podnieś kartę i udaj się do środka pomieszczenia aby zregenerować się, zdobyć kolejną kartę i obejrzeć komputer nadzorujący temperaturę w chłodni. Następnie wróć się i ponownie skręć w prawo. Tym jednak razem idź cały czas przed siebie, aż do samego końca, gdzie znajdziesz kolejne drzwi na kartę. Prowadzą one do Operation Room.

Wejź do środka aby ponownie się zregenerować, a następnie podnieś leżącą tam kartę i skorzystaj z komputera aby otrzymać jeszcze jeden klucz. Teraz możesz opuścić pomieszczenie i skierować się do drzwi po prawej stronie. Idź cały czas przed siebie, aż znajdziesz ślepy zaułek, a w nim urządzenie, które pozwoli chodzić Eliot'owi po chłodni bez żadnych konsekwencji. Cofnij się, skręć w prawo i otwórz drzwi z napisem Oil Pressure C-Unit.

Następnie, po zdobyciu karty wejdź do pomieszczenia oznaczonego jako MK-5 Control Unit. Skorzystaj dwukrotnie z terminala najpierw włączając, a następnie wyłączając ogrzewanie, ustaw przy tym temperaturę nie przekraczającą przedziału 5000-6000 RPM. Operacja ta spowoduje, iż wcześniej zamrożone drzwi będą teraz dostępne. Wróć do korytarza gdzie znajduje się wejście do Operation Room i skieruj Eliot'a w przeciwną stronę. Zamrożone uprzednio drzwi są teraz otwarte, a za nimi czeka na ciebie K.I.S.S. Saving System.

Następnie udaj się z powrotem do korytarza gdzie jest Hot Room, jednak zamiast wchodzić do środka podejdź dalej do kolejnych, wcześniej niedostępnych drzwi. Idąc korytarzem dojdiesz do sekcji zwaną Freezer B. Teraz cały czas prosto, aż znajdziesz drabinkę, która prowadzi na poziom Freezer C. Będąc w pomieszczeniu, przestaw jedną z lodowych brył tak aby Eliot mógł zdobyć leżącą tam kartę, a następnie przy jej pomocy otwórz znajdujące się tam drzwi, które prowadzą do Meat Room. Przejdź przez pomieszczenie niszcząc kawał mięsa, który blokuje drogę i wejdź do kolejnego, gdzie możesz zachować stan gry i uzupełnić zapasy. Nie zapomnij także o załadowaniu kolejnych map. Korzystając z drugiego wyjścia Eliot znajdzie się w mieście. Wejź od razu do małego pomieszczenia naprzeciwko, a następnie przez otwór w ścianie, do drugiej części gdzie znajdziesz Rail Gun.

Wyjdź z toalety i skieruj się do salonu gier. W rogu znajdziesz małą dziewczynkę, która da ci żeton. Zagraj w Jungle Hunter, a po zebrzeniu wszystkich zwierząt dostaniesz w nagrodę wypchanego zwierzaka, którego należy dać dziewczynce. Możesz teraz skorzystać z drzwi oznaczonych Staff Only. Jako kod podaj 1224, po czym wejdź do środka. Omiń Omega Club po lewej stronie i wejdź do zakładu fryzjerskiego, który opuścisz tylnym wyjściem. Następnie udaj się do tunelu po prawej stronie. Skieruj się do Kimra Bank, gdzie ułóż karty kredytowej Eliot'a, jako kod podaj 3532. Następnie skorzystaj z Kimra Bank Card - kod 1008. Po wypłaceniu pieniędzy udaj się do Rats' Place. W środku przesuń stół bilardowy tak aby Eliot mógł nacisnąć świecąca się

biłą na obrazie, która otworzy tajne przejście. Zejdź na dół aby porozmawiać z Rats'em, a następnie przesuń szafę, stojącą przy szlabie - tam gdzie stał Rats. Znajdując się tam trzy przedmioty, między innymi niezbędna karta ID.

Opuść pomieszczenie i udaj się z powrotem, wchodząc od razu do Fishing Place. Następnie bocznymi drzwiami idź na pomost, gdzie znajdziesz między innymi przedmiot Piranha Kill. Teraz spokojnie możesz wrócić do Mid Area, części miasta gdzie jest salon gier. Udaj się w stronę basenu, gdzie Elliot użyje trzciny po czym wszystkie piranie wypłyną brzuszkami do góry. Po wejściu do wody płyn prosto przed siebie, do drugiej części basenu. Tam uważaj na wielką rybę. Wyjdź na pomost i zabił ją. Chodząc po brzegu będziesz mógł znaleźć kilka przydatnych rzeczy. Skieruj Elliot'a ponownie do wody i, tak jak poprzednio, przejdź do kolejnej części basenu.

Na samym końcu znajdując się drzwi, które zaprowadzą cię do Labo Town. Teraz możesz spokojnie wrócić do Janine i przekazać jej zdobytą kartę (kod to 0513). Niestety, w dalszym ciągu nie będzie można się dostać do laboratorium. Tym razem przyczyną jest brak zasilania, więc Elliot wpadnie na pomysł aby udać się do Power Plant.

ETAP 3 - POWER PLANT

Opuść Brain Center drzwiami, nad którymi widnieje litera "E", a następnie prosto korytarzem udaj się do sekcji zwanej Run Road. Tutaj skorzystaj z drzwi oznaczonych symbolem A1. Po przejściu korytarza Elliot znajdzie się na lądowisku helikoptera, gdzie czeka na niego wielki krab. Zabicie bestii nie jest konieczne jakkolwiek po jej zlikwidowaniu będzie można przesuwać głaz blokujący ukryte wejście, gdzie znajduje się Gatlinger - broń dla Dogs'a. Wróć się i wejdź do drzwi oznaczonych A2, przechodząc tym samym do sekcji oznaczonej B1.

W drugiej części znajdziesz kolejne pomieszczenie przypominające bunkier, a w nim K.I.S.S. Saving System oraz terminal z mapą. Teraz możesz udać się w stronę bramy, gdzie po lewej stronie znajduje się przejście do kolejnej części sekcji B1. Znajdziesz tam kolejne zwłoki, a przy nim między innymi kartę, która pozwoli Elliot'owi skorzystać z terminalu do którego prowadzi drabinka. Po użyciu terminalu udaj się na dach budowli, aby zniszczyć znajdujące się tam wywietrzniki. Teraz ponownie skieruj Eliota do terminala, zainicjuj sekwencję i uciekaj najszybciej jak możesz na samą górę, kierując się na pomost. Siła wybuchu znieśli naszego bohatera na przeciwną stronę przepaści, gdzie znajduje się wejście do sekcji B3 oraz K.I.S.S. Saving System.

Idź cały czas prosto, aż wejdziesz do środka elektrowni. W prawym rogu pomieszczenia Elliot znajdzie czerwony przycisk, który uruchamia awaryjne oświetlenie. Następnie na prośbę Janine podejź do panelu sterowania, aby sprawdzić stan uszkodzeń. Zejdź schodami na dół, gdzie znajdziesz kolejno K.I.S.S. Room, Tool Room oraz Cable Warehouse. Po zebraniu znajdujących się tam przedmiotów i ewentualnym zachowaniu stanu gry, wróć na górę. Podejź do większych drzwi, a dokładnie do ich prawej strony gdzie znajduje się mechanizm awaryjny. Elliot otworzy drzwi ręcznie i idąc dalej korytarzem dojdzie do drzwi prowadzących do sekcji B. Teraz udaj się do sekcji R, gdzie z pomieszczenia R-7 będziesz musiał zabrać znajdujący się tam przedmiot. Następnie przejdź do sekcji Y gdzie w pomieszczeniu Y-4 znajdziesz kartę otwierającą Cable Warehouse - pomieszczenie w sekcji G.

W Cable Warehouse Elliot znajdzie kolejną kartę do bankomatu oraz rekawice ochronne, które umożliwią przeprowadzenie naprawy. Nie zapomnij także zajrzeć do pomieszczenia G-1 aby zabrać kolejny przedmiot. Teraz, korzystając z danych o uszkodzeniach jakie przedstawił nam komputer należy dokonać następujących napraw: G-3-2, Y-1-3, R-6-1 oraz B-4-3, gdzie litera oznacza sekcję, pierwsza liczba numer pomieszczenia, a druga liczba - numer obwodu do naprawy. Niestety, jak się wkrótce okaże zasilanie zostanie przywrócone jedynie w obrębie elektrowni. Udaj się do sekcji Y, gdzie znajduje się pomieszczenie oznaczone jako Administration Office. Zabierz znajdujące się przedmioty i wróć do głównego pomieszczenia elektrowni. Po sprawdzeniu terminalu udaj się do windy, która prowadzi na drugie piętro. Znajdziesz tam K.I.S.S. Saving System oraz ścieżkę prowadzącą do kolejnej windy. Będąc na trzecim piętrze, idź w dalszym ciągu cały czas prosto, aż trafisz na kolejną K.I.S.S. Room. Jest w nim schowany Omega Club Key. Nieco dalej zdobędziesz Plant Area Card którą Elliot otrzyma dopiero po zabiciu zmutowanej ważki niosącej ludzkie ciało. Karta otworzy drzwi, za którymi znajduje się cel Elliot'a.

Po rozwiązaniu sprawy zasilania wróć do głównego pomieszczenia elektrowni i po raz ostatni skorzystaj z terminala aby upewnić się, że wszystko jest w normie. Na zewnątrz będzie czekał na ciebie kolejna niespodzianka. Potem pozostaje już tylko powrót do Janine, która cały czas znajduje się w Brain Department.

ETAP 4 - THE LAB

Po krótkiej rozmowie z Janine podejź do głównej konsoli. Elliot będzie mógł teraz sprawdzić stan pozostałych pomieszczeń a przy okazji znajdzie nowy cel. Jest nim tajemnicze, błękitne światło w części laboratorium. Zanim jednak się tam udasz, raz jeszcze idź do części miasta, gdzie znajduje się Kimra Bank. 25 grudnia jest dniem wypłaty i korzystając z następujących danych Elliot będzie mógł podjąć teraz sporo gotówki (Elliot's Bank Card - 3532; Kimra Bank Card - 1008; Yucatan Bank Card - 1861; Bermud Bank Card - 1394). W drodze powrotnej nie zapomnij zahaczyć o Omega Club, gdzie znajdziesz kilka interesujących gadżetów. Będąc już w Brain Department wyjdź ponownie przez wyjście "E" i wchodząc do sekcji Run Road skieruj się od razu w prawo aby użyć Jeep'a. Dojedziesz nim do laboratorium. W środku idź do końca korytarza po prawej stronie, a następnie wejdź do pomieszczenia, gdzie znajdują się skaferander oraz kolejny klucz. Teraz sprawdź pokój po lewej stronie od wejścia. Znajdziesz tam wejście do łaźni oraz kostium Świętego Mikołaja, z którego skorzysta Dogs.

Po skończeniu kąpieli idź do pomieszczenia ze skanerem biologicznym, aby dostać się do dalszych partii laboratorium. Na końcu korytarza, w którym się teraz znajdujesz, jest K.I.S.S. Room z dobrze znanymi już maszynami. Wcześniej natomiast znajdując się Watch Room i pomieszczenie wypełnione beczkami, a za rogiem kolejne dwa pokoje. Aby dostać się do pierwszego z nich, udaj się do hangaru i rozpraw się z blob'em. Po skończonej walce Elliot zacznie odczuwać pierwsze skutki wpływu DNA potwora, jednak nie przeszkodzi mu to zbyttno w dalszych działaniach. W środku pomieszczenia za rogiem znajdziesz maskę tlenową, a Elliot zobaczy kobietę, której będzie musiał pomóc. W tym celu idź do drzwi oznaczonych Staff Only, które są na samym końcu korytarza. Będąc już w środku skieruj się w lewo, a następnie przed siebie, aż znajdziesz schody. Na dole leży klucz, a naprzeciwko znajduje się pomieszczenie, gdzie Elliot będzie mógł zaczerpnąć świeżego powietrza.

Wróć na górę i użyj klucza przy pierwszych drzwiach po lewej stronie od wejścia do Staff Only. W środku znajduje się przełącznik, który usunie gaz. Opuść pokój i skieruj się w prawo aby uratować panią doktor. Po krótkiej rozmowie zejdź ponownie na sam dół aby naprawić urządzenie sterylizujące. W tym celu wejdź do pomieszczenia Bombe Castdy Room i przesuń stojący tam pojemnik na odpowiednie miejsce. Teraz przejdź do znajdującego się obok Shower Operation Room i korzystając z terminalu włącz urządzenie. Po wyjściu z korytarza skieruj się do drzwi po prawej stronie, przejdź przez skaner, a potem cały czas prosto aż trafiś na drzwi prowadzące do drugiego korytarza. Tam znajdziesz między innymi K.I.S.S. Room oraz pomieszczenie z windą, które znajduje się na samym końcu.

W środku okaże się, iż Eliot w obecnym stanie nie może dostać się na kolejny poziom, a co gorsza nie będzie mógł opuścić pomieszczenia w sposób zwyczajny. Po kolejnej mutacji podejź do ściany, gdzie widoczny jest płomień i spraw aby Eliot wspiął się do góry. W ten sposób, idąc cały czas przed siebie znajdziesz się w końcu przed drzwiami, które prowadzą do pomieszczenia z windą. Teraz skorzystaj z drugiej pary rur aby dostać się do pokoju, gdzie znajdziesz zamrożoną krew. Po zabraniu woreczka czeka cię droga powrotna do sekcji, w której wyłączyłeś gaz. Wchodząc po schodach na piętro i skieruj się do pierwszych drzwi jakie napotkasz. Rozpraw się z "lokATOREM" i skorzystaj z urządzenia, które doprowadzi zdobytą wcześniej krew do stanu używalności.

Teraz, ponownie korzystając z rur możesz wrócić do windy aby oszukać skaner i przedostać się na kolejny poziom. Wejdź do Experimentation Room No.4, gdzie znajdziesz Dr Jacob'a, a raczej to co z niego zostało. Rozpraw się z nim, a zdobytym kluczem otwórz sejf znajdujący się w tym samym pomieszczeniu. Skorzystaj następnie z terminalu obok sejf. Wychodząc z pomieszczenia Eliot przejdzie kolejną mutację i na jego uratowanie zostanie 30 minut. Korzystając ze zdobytych informacji wróć na poprzedni poziom, a po wyjściu z rur przejdź do drugiego korytarza gdzie znajduje się Valve Room. Skorzystaj z urządzenia, które się tam znajduje i przejdź do pomieszczenia w drugim korytarzu tuż obok windy. Teraz, gdy jest ono wypełnione wodą możesz podpłynąć do jednej z system oznaczonych R-305 (w ten sposób przedłużysz limit czasu o 30 minut).

Teraz wróć ponownie na poziom drugi i wejdź do pomieszczenia Botanical Division. Skorzystaj z wyjścia na przeciwnym końcu ogrodu i udaj się do drzwi po drugiej stronie korytarza. W środku Eliot użyje terminalu na ścianie, a następnie drabinkę, która umożliwi mu wejście do basenu. Na dnie znajduje się kolejny klucz. Gdy już go zdobędziesz, wróć ponownie do pomieszczenia Dr Jacob'a. Skorzystaj z rur aby dostać się do pokoju z kolejną windą, która zabierze cię na następny poziom. Idź cały czas przed siebie do momentu gdy odezwie się Janine.

Za kolejnymi drzwiami czekać będzie kolejny klucz. Po jego zdobyciu wróć się do pomieszczenia z windą, lecz zamiast korzystać z rur wyjdź przez drzwi i udaj się do pokoju obok. Teraz, gdy masz już klucz, Eliot będzie mógł wejść do środka i, korzystając z terminalu, zaaplikować sobie lekarstwo odwracające proces mutacji. Zajdź do Experimentation Room No.5, który znajduje się obok pokoju Dr Jacob'a. Zdobytą tam kartą (pies) pozwól ci dostać się do pomieszczenia w Watch Room, który znajduje się obok miejsca gdzie Eliot walczył z pierwszym blob'em. Będąc już w środku skieruj Eliot'a na prawą stronę pomieszczenia, a następnie schodami w dół gdzie znajdziesz zwłoki mutantów (przy nich kolejną dyskietkę oraz kartę otwierającą drzwi na przeciwnym końcu pomieszczenia).

Wychodząc z budynku idź cały czas prosto, do kolejnej bramy. Podobnie postępuj w środku, aż znajdziesz się w głównym pomieszczeniu. Tam Eliot skorzysta z terminalu oraz zobaczy z bliska główne źródło jego kłopotów - Check Window Partition No.5. Teraz spokojnie wróć się do Brain Department aby przekazać Janine zdobytą wcześniej dysk. Po drodze czeka cię małe utrudnienie, ponieważ na skutek kolejnego wstrząsu Eliot będzie musiał wracać pieszo. Z uzyskanych informacji okaże się, iż meteor, który spowodował zagładę dinozaurów był w rzeczywistości jajem zawierającym nieznaną stworzenie. Dinosaur island leży bezpośrednio na nim.

Co gorsza, postępujące wstrząsy świadczą o zbliżających się narodzinach przybysza. Z braku innych pomysłów jedynym wyjściem uratowania planety wydaje się być kontakt meteoru, którego częścią jest Nephilim, z monstrem tkwiącym pod wyspą. Nie tracąc więcej czasu Janine przekaze swoją kartę ID Eliot'owi i każe mu przynieść Rifle, znajdujący się w jej pokoju w Labo Town (nr. 201 na drugim piętrze). Tam też swe kroki skierować powinien nasz bohater.

ETAP 5 - JASCONY

Część mieszkalna znajduje się zaraz po lewej stronie od wejścia do miasta. Twoim celem będzie hotel Dino Hilton. Zanim jednak tam wejdziesz, skieruj się do kina. Bilet kupisz w drugiej maszynie, po lewej stronie od wejścia. W środku, w sali kinowej znajdziesz klucz, a za ekranem przełącznik, który otworzy tajne przejście prowadzące do hotelu. Idąc cały czas prosto wyjdź się na "balkon", a dalej do korytarza gdzie znajduje się pokój Janine. Niestety na skutek żartu Jej znajomych nie dostaniesz się teraz do środka. Wróć do pokoju oznaczonego Christmas Party - na samym początku. Teraz będzie on otwarty, a w środku znajdziesz kartę do pokoju Nick'a oraz kilka innych rzeczy. Wyjdź drzwiami po lewej stronie aby przejść korytarz, dostać się do kuchni i zabrać stamtąd kartę do pokoju John'a. Jego pokój znajdziesz na końcu korytarza, a w nim między innymi klucz do Living Room.

Teraz wróć do pokoju Nick'a, który jest nieopodal pokoju ze świąteczną imprezą i zabierz stamtąd kolejne dwa przedmioty. Wyjdź ponownie na "balkon" lecz zamiast iść do pokoju Janine, udaj się w lewo gdzie znajduje się Living Room. W środku skieruj Eliota do łazienki aby napełnić wodą pistolet znaleziony w pokoju Nick'a, a następnie podejź do kominka aby ugasić ogień. Ukryte przejście zaprowadzi cię na dach, a następnie do przejścia do pokoju Janine, które znajduje się na końcu po prawej stronie. Zabierz strzelbę i wyjdź tylnymi drzwiami, które ostatecznie wyprowadzą cię na hol. Opuść hotel i wracaj ponownie do Brain Department. Jak się wkrótce okaże broń potrzebny jest Janine aby zniszczyć pompę hydrauliczną i tym samym spowodować otwarcie poziomów, przez które meteoru nie zdołał się przebić. W tym celu nasi bohaterowie muszą dostać się do Kimra Tower.

Opuść Brain Department wyjściem oznaczonym S, lecz zamiast tradycyjnie skręcać w stronę Labo Town, idź przed siebie do otwartego teraz pomieszczenia. Po tym jak Dogs i Janine odpłyną kapsuła udaj się za nimi. Niedługo okaże się, iż kolejną przeszkodą jest awaria windy. W tym celu musisz wspiąć się po drabinkach na sam szczyt windy i tam ręcznie uruchomić mechanizm awaryjny. Następnie podejź do Janine i Dogs'a. Teraz zdany będziesz wyłącznie na własne siły.

Brat

DINO CRISIS

Horror z wielkimi dinozaurami, będący wspaniałym przerwaniem między kolejnymi Residentami. Miłej zabawy!

Broń

Handgun - zwykły pistolet, dobry tylko na najłabsze okazy (dotyczy amunicji 9mm, stosując inne naboje można wykończyć kilka bardziej niebezpiecznych gadów). Gdy założysz kostium jaskiniowca, broń będzie zrobiona z kości. Dostępne są też dwie modyfikacje, jedna zwiększa skuteczność, natomiast druga powoduje że Regina zaczyna sama celować do wroga. Pasująca amunicja: 9mm, 40 S&W.

Shotgun - jest to broń o konkretnej sile rażenia. Przy odrobinie szczęścia wykończysz z jej pomocą wszystkie gady latające po wyspie. Oprócz T-Rexa, ale chyba nie musiałem tego dodawać. W kostiumie jaskiniowca broń wygląda jak długa kość. Dostępne są dwie modyfikacje, które zwiększają jej skuteczność. Pasująca amunicja: Shotgun Bullet, Darts (Strzałki), Slag Bullet (w niebieskim opakowaniu, wzmocniony efekt).

Grenade Gun - broń o bardzo dobrej sile rażenia, jednak z dosyć rzadko występującą amunicją. W kostiumie jaskiniowca wygląda jak wielka denna ryba. Dostępna jest jedna modyfikacja, która podnosi siłę rażenia. Pasująca amunicja: Grenade Bullet, Heat Bullet (jeśli dinozaury są blisko siebie, ta amunicja obejme je swym zasięgiem).

Apteczki i Ampułki

Jak zapewne zauważyliście, w grze dosyć często będziecie zdobywać apteczki i ampułki. Proponuję mieszać ze sobą różne składniki (mieszanie samych ampulek może zaowocować różnymi ciekawymi strzałkami). Po miksie rzucie okiem na poniższą listę:

- APTECZKA Z NIEBIESKIM KRZYŻEM (Stop Bleeding Spray) - tamuje krwawienie, jednak nie leczy obrażeń.
- APTECZKA Z NIEBIESKIM KRZYŻEM (Stop Bleeding Spray +/++) - tamuje krwawienie nie lecząc ran.
- APTECZKA Z ZIEŁONYM KRZYŻEM (Health Recovery Spray) - leczy obrażenia, jednak nie tamuje krwawienia.
- APTECZKA Z ZIEŁONYM KRZYŻEM (Health Recover Spray +/++) - leczy obrażenia nie tamując upływu krwi.
- APTECZKA Z POMARAŃCZOWYM KRZYŻEM (Health Recover Spray) - leczy poważne obrażenia, nie tamuje krwotoku.
- APTECZKA Z POMARAŃCZOWYM KRZYŻEM (Health Recover Spray +/++) - leczy poważne obrażenia, nie tamuje krwotoku.
- APTECZKA Z CZERWONYM KRZYŻEM (Full Health Recover) - w pełni stawia na nogi. Leczy obrażenia i tamuje krwawienie.
- WALIZKA Z CZERWONYM KRZYŻEM - (Resurrect Medicine) - najsilniejszy lek, otrzymuje się go po zmieszanju dwóch czerwonych apteczek +/++.

Strzałki i Ampułki

Strzałki służą jako amunicja do shotgun'a. Jednak strzałka strzałce nierówna. Efekt, jaki uzyskamy po trafieniu dinozaura zależy od substancji jaka została umieszczona w naboju. Oto lista:

- NIEBIESKA AMPUŁKA - środek usypiający.
- ZIELONA AMPUŁKA - środek uzdrawiający.
- POMARAŃCZOWA AMPUŁKA - środek wzmacniający działanie.
- CZERWONA AMPUŁKA - materiał podwajający.
- CZERWONA STRZAŁKA I NIEBIESKA AMPUŁKA - dwa strzały usypiają dinozaura, długość snu zależy od sily środka.
- CZERWONA STRZAŁKA I ZIELONA AMPUŁKA - jeden strzał usypia dinozaura, lecz nie na długo. (Wzmocnienie do poziomu +/++ wydłuża czas snu).
- CZERWONA STRZAŁKA I POMARAŃCZOWA AMPUŁKA - jeden strzał usypia dinozaura na długi czas. (Dopakowanie do +/++ jeszcze wydłuża czas snu).
- CZERWONA STRZAŁKA I CZERWONA AMPUŁKA - jeden strzał zabija dinozaura, otrzymujemy po wymieszanju resurrect medicine oraz wzmocnionych pocisków usypiających +/++.

III Ameryka i Japonia III

Jak się okazuje w Amerykańskiej wersji zmienione zostały niektóre kody występujące w grze. Dla bezpieczeństwa podaje listę wszystkich zapisów zarówno dla graczy obcujących z wersją japońską oraz angielskojęzyczną.

Wersja Japońska

0375	0426
7687	8159
47812	57036
46079	58104
705037	705037
5037	7248
3695	3695
039	0392
1281	1281
367204	367204
0367	0367
0204	0204
78814	31415

Wersja Amerykańska

0426
8159
57036
58104
705037
7248
3695
0392
1281
367204
0367
0204
31415

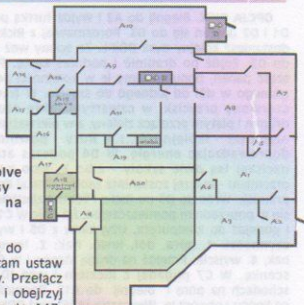
Jeśli napotkacie problem w opisie, zajrzyjcie do tej sekcji i odczytajcie poprawną liczbę.

TROCHE TAKTYKI

Na zakończenie cenna rada. Przede wszystkim nie daj się zabić. A tak na serio, jak to w Capcomowskich horrorach bywa, amunicji nigdy za wiele. Szczere mówiąc nie ma potrzeby abyś rozwaliał wszystkie gady. Jeśli jest możliwość ucieczki lepiej z niej skorzystać. Szczególnie pod koniec - bestie są tak wytrzymałe, że trudno jest je ubić, a do tego są szybkie i poważnie ranią. Pamiętam, że pod koniec gry umiałem lepiej lawirować po korytarzach niż strzelać. Jeśli ktoś chce się wyżyć niech odpali OPERATION: WIPE OUT.

OPIS PRZEJŚCIA

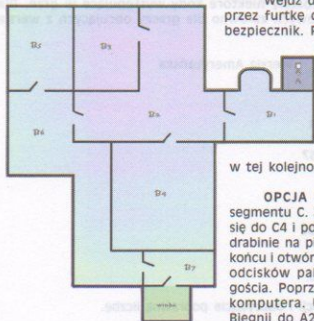
W opisie celowo nie podaję rozmieszczenia amunicji, leków i strzałek, bo nie ma na to miejsca. Natomiast szczegółowo opisane są czynności do wykonania oraz marszruta. Pamiętajcie o mieszaniu leków i strzałek aby uzyskać jak najlepsze efekty - moc mieszanki jasno pokazują wskaźniki na dole ekranu. Najmocniejsze apteczki oraz strzałki to naturalnie te o kolorze krwistoczerwonym - takie strzałki od razu usmiercają gada, a apteczki leczą wszystko. Ważne jest też jedno - jeżeli Regina zostaje ranna i zaczyna krwawić to nie zapomnijcie aby coś z tym zrobić - po pewnym czasie może wykrwawić się na śmierć. Solve dotyczy zarówno poziomu trudności normal jak i easy - scenariusz pozostaje ten sam. Różnice polegają na początkowym uzbrojeniu i wytrzymałości potworów.



Startujecie w A1. Wejdź do A2 i z półki weź klucz. Podejdź do furtki i obejrzyj animację. Poprzez A2 i A3 udaj się do A4 i tam ustaw bezpiecznik w kolejności: czerwony, niebieski, zielony, biały. Przelącz włącz, a generator zacznie działać. Wyjdź z pomieszczenia i obejrzyj kolejną animację. Udaj się do A7 i szybem wentylacyjnym do A17. Wejdź do pomieszczenia kontrolnego (A18) i pogadaj z Rickiem.

Następnie w A13 obok drzwi przelącz switch i przeczytaj akta w komputerze. Podejdź do martwego ciała i weź "order LEO". Otwórz sejf kodem 0375 i zabierz klucz, a z półki weź DDK-H. Wyjdź do A12, znowu zobacz co się dzieje i wyłącz barierę. Wejdź do A14 i z góry szafki zabierz drugi DDK-H. Idź do A9 i wejdź schodami na górę. W B4 przeczytaj akta i otwórz sejf kodem 7687. Zabierz modyfikator broni i użyj go. Wyjdź na korytarz B2 i podejdź do zamka. Użyj DDK-H, po czym wstakuj hasło HEAD.

Podejdź do rannego i zabierz "order". Za biurkiem znajdziesz DDK-N. Przy obrazie użyj dwóch orderów i wpisz kod 705037 i weź kartę magnetyczną. Zostaniesz zaatakowany przez T-Rexa - przyklej się do ściany i jak najszybciej doleć do drzwi. Potem możesz wrócić - już go nie będzie i spokojnie dokończysz co trzeba. Złaz na pierwsze piętro. W A9 otwórz wielkie drzwi i wyjdź na zewnątrz do A10. Podejdź do zwłok i weź drugi DDK-N. Wróć do A9 i podejdź do zablokowanych drzwi. Obejrzyj animację, użyj DDK i wpisz hasło NEWCOMER.



Wejź do A11 i zabierz mapę. Wróć na start do A1 i przejdź przez furtkę do A6. Zjedź drabiną na dół do C3 i ze ściany zabierz bezpiecznik. Podejź do tablicy, wsadź brakujący element i ustaw bezpieczniki w znanej ci kolejności. Po włączeniu generatora Rick wskaże ci nowy pokój, który powinieneś odwiedzić. Idź do A12 i zdejmij zapórę. W A15 wejź po linie i szymbem wentylacyjnym ruszaj do A19. W A20 koło tablicy leży klucz. Obejrzyj animację i wróć do pomieszczenia kontrolnego (A18). Tutaj następuje rozdwojenie scenariusza, możesz wybierać między Gailem, a Rickiem (wybory

w tej kolejności).

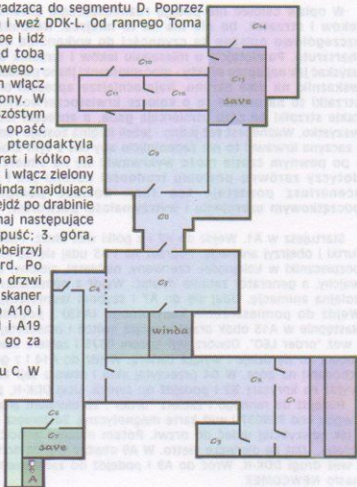
OPCJA GAIL. Wyjź na korytarz A17 i zjedź schodami do segmentu C. Znajdujesz się w C6, wejź do C7 i zgarnij ID Card. Udaj się do C4 i pogadaj z Gailem. Idź do C3 poprzez korytarz C2. Teraz się do drabiny na pierwsze piętro i biegnij aż do A12. Podejź do drzwi na końcu i otwórz je. Wewnątrz (A16) weź DDK-E i skaner do zdejmowania odcisków palców. Skieruj się do A10 i zdejmij odciski martwego gościa. Poprzez pomieszczenia A11 i A19 wejź do A8 i podejź do komputera. Uruchom go za pomocą ID Card i wpisz kod 47812. Biegnij do A2 i zobacz co nowego proponują animatory Capcomu. Przejdź przez drzwi prowadzące do segmentu D. Poprzez D1 i D2

dostań się do D3. Weź DDK-L i przeszukaj ciało, z którego wydostaniesz kolejny DDK-L. Ze ściany weź mapę i idź do D5. Zjedź po drabinie i podnieś kartę. Przed tobą sześć paneli, ponumerujemy je w kolejności od lewego - górnego w dół: od jednego do sześciu. W trzecim włącz czerwony przycisk, w drugim i piątym przełącz zielony, a w pierwszym i szóstym niebieski (kolejność dosyć ważna). Rury powinny opaść doprowadzając energię. W D4 uniknij ataku pterodaktyla (są dwie szkoły - albo naciskaj X albo kwadrat i kółko na przemian - inaczej zostaniesz zabity). Wróć do D2 i włącz zielony przycisk. Na dole w C1 wejź po drabinie i zbliź się do komputera. Użyj karty z D5 i wykonaj następujące czynności: 1. góra, dół, lewo, hak; 2. lewo, opuść; 3. góra, hak; 4. wyjście. Możesz teraz przejść do C2 i przez C3 wrócić na górę. Opuść akapit dotyczący Ricka.

OPCJA RICK. Biegnij do A2 i wyjdź furtką prowadzącą do segmentu D. Poprzez D1 i D2 dostań się do D3. Porozmawiaj z Rickiem i weź DDK-L. Od rannego Toma

dostaniesz kolejny dysk DDK-L. Ze ściany weź mapę i idź do D5. Zjedź po drabinie i podnieś kartę. Przed tobą sześć paneli, ponumerujemy je w kolejności od lewego - górnego w dół od jednego do sześciu. W trzecim włącz czerwony przycisk, w czwartym także czerwony. W drugim i piątym przełącz zielony, a w pierwszym i szóstym niebieski (kolejność...). Rury powinny opaść doprowadzając energię. W D4 podczas ataku pterodaktyla naciskaj (są dwie szkoły - albo X, albo kwadrat i kółko na przemian) - inaczej zostaniesz zabity. Wróć do D2 i włącz zielony przycisk. Wróć do D3 po Ricka i Toma i zjedźcie windą znajdującą się w poprzednim pomieszczeniu. Na dole w C1 wejź po drabinie i podejź do komputera. Użyj karty z D5 i wykonaj następujące czynności: 1. góra, dół, lewo, hak; 2. lewo, opuść; 3. góra, hak; 4. wyjście. Przejdź na drugą stronę i w C2 obejrzyj scenkę. W C7 pogadaj z Rickiem i weź ID Card. Po schodach na górę i biegnij do A12. Podejź do drzwi na końcu i otwórz je. Wewnątrz (A16) weź DDK-E i skaner do zdejmowania odcisków palców. Skieruj się do A10 i zdejmij odciski trupa. Poprzez pomieszczenia A11 i A19 wejź do A8 i podejź do komputera. Uruchom go za pomocą ID Card i wpisz kod 47812.

Wejź do A11 i zjedź windą na dół do segmentu C. W C5 podejź do drzwi i wpisz hasło LABORATORY (karty DDK-L). W C13 włącz komputer kodem 5037 i ze skrzynki zabierz wiertarkę. W C11 weź DDK-E i przejdź przez drzwi. W C12 podejź do szyby i uruchom komputer. Wybierz opcje: środek, lewo, prawo. Wejź do oczyszczonego pomieszczenia i weź kartę oraz przeszukaj ciało.



Zasuwać do C9 i za pomocą karty uruchom komputer na ścianie - kod 3695. Przed tobą kolejna zagadka. Umówmy się, że każdy poziom oznaczamy literą numerując od dołu. Czyli jeden ruch w górę to B, następnie to C itd. I tak B nacisnąć dwa razy, C raz i E raz. Podejść do szafy i ponownie użyj karty z kodem 3695. Weź klucz magnetyczny i ruszaj do C13. Użyj klucz z literą L przy zamku na ścianie. Obejrzyj animację, a potem podejź do nowych drzwi. Hasło wejściowe brzmi ENERGY. Obejrzyj laboratorium i wracaj do save room'u. Obejrzyj scenkę i rozwiąż wiertarką metalową szafkę. W środku czekają cię kolejne puzzle. Panel C przekręć raz w prawo, panel A pozostaw w takiej samej pozycji i panel B przekręć raz w prawo. Czeką cię kolejny wybór scenariusza.

OPCJA GAIL. Zabawa jest prosta: niszczyć wszystko na swej drodze przetaczając się przez pokoje C10, C9, C8, C5, C4, C2 a stąd do C1.

OPCJA RICK. Przeniknij do laboratorium i podejź do wielkiego komputera. Przy okazji - przygotuj sobie niewirtualny długopis i kartkę. Musisz powtarzać sekwencje, które przesyła ci Rick. Jeśli dwa razy pomylisz się podczas powtarzania sekwencji czeka cię obranie krawkiej i amunicyjnej drogi Gail'a. Jeśli zaś ci się uda, od razu trafisz do C1.

Po obejrzeniu scenki otrzymasz ID Card profesora. Wjedź windą znajdującą się w A18. W B7 weź z wnęki kartę i wsadź ją do czytnika w B5. W B6 zaatakuj cię T-Rex, strzelaj mu w pysk (byle nie strzałkami - na niego nie działają). Po obejrzeniu animacji biegnij do A10. Stamtąd przez D6 dostań się do D7. Tam

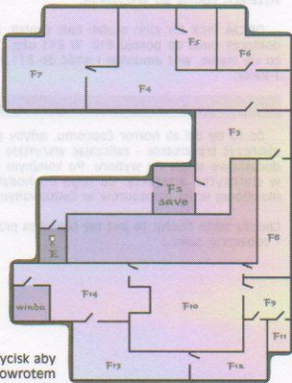
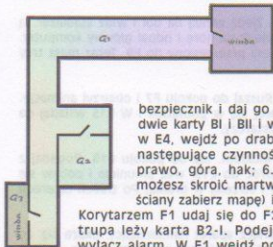
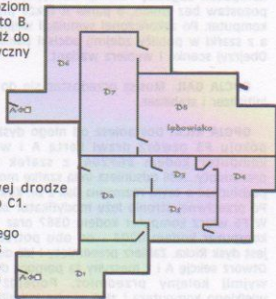
musisz tak porozuwać skrzynie aby utworzyć sobie przejście. Obejrzyj FMV, a następnie podbiegnij do drzwi po przeciwnej stronie lądowiska. Po krótkiej wymianie zdań z Rickiem biegnij w koło, aż do momentu, gdy zawoła cię twój przyjaciel (przy okazji sprawdź przeciwnie drzwi). Wbiegnijcie do windy. Po jej awarii ruszaj korytarzem G1 i skręć do G2. Tam przy zwłokach znajdziesz kolejną kartę. Wejź do windy (G3). Z pokoju E2 weź

bezpiecznik i daj go Rickowi w E1. Po uruchomieniu zasilania wejź do E3. Zabierz dwie karty B1 i BII i wejź do E4. Uważaj na dino, z E5 przynieś klucz i BIII. Ponownie w E4, wejź po drabinie i uruchom komputer za pomocą którejś z kart B. Wykonaj następujące czynności: 1. Prawo, hak; 2. lewo, opuść; 3. góra, hak; 4. opuść; 5. prawo, góra, hak; 6. góra, dół, opuść; 7. prawo, góra, dół, hak; 8. wyjście. Teraz możesz skrócić martwemu gościowi DDK-W. Stąd udaj się do E8 poprzez E6, E7 (ze ściany zabierz mapę) i wejź po schodach.

Korytarzem F1 udaj się do F2. Weź DDK-S, obok trupa leży karta B2-I. Podejź do komputera i wyłącz alarm. W F1 wejź po linie i korytarzem wentylacyjnym ruszaj do F4. Znajdź C Card i otwórz nią drzwi do F5. Zabierz stamtąd DDK-W, idź do F6 i pogadaj z Gail'em. Wracaj do E7 i tam otwórz drzwi kartami DDK-W. Hasło brzmi WATERWAY.

W E9 pogadaj z Rickiem i weź B2-II. Biegnij do E1 i podziwiał. Weź bezpiecznik i wsadź go na swoje miejsce w E2. Po włączeniu zasilania wejź do wielkiej windy w E1 i zabierz DDK-D i Port Card. Wróć do E9 i obejrzyj animację. Z E13 zabierz DDK-S i idź do F2. Otwórz drzwi (DDK-S) przy pomocy hasła STABILIZER. Podejź do komputera na ścianie i w dwa zamki wsuń karty B2-I i B2-II. Wpisz kod 0392. Podobna zagadka do wcześniejszej lecz znacznie trudniejsza. Znowu numerujemy ruchy pada od dołu do góry. Pierwszy panel ma oznaczenia A, B, C, D, E, F, G a drugi H, I, J, K, L, M, N. I tak przesuwać B dwa razy, C raz, D raz, C dwa razy, D dwa razy, H dwa razy, I raz, L raz, K raz, J dwa razy, K dwa razy. Teraz połącz panele a uzyskasz uzbrojone karty w odpowiednie kody. Idź teraz do F4 poprzez F3. Zdejmij barierę laserową i wejź do F7. Weź DDK-D i otwórz sejf kodem 1281. Zmodyfikuj broń i otwórz drzwi DDK w F3 - hasło DOCTORKIRK.

W F8 użyj kart B2 aby przejść dalej. W F10 włącz zielony przycisk aby opuścić mostek. W F14 jeźdź na dół i zabierz Level B Card. Z powrotem na górę i po chodniku przedostań się do F13. Weź mapę i uruchom



komputer. Zagadkę rozwiąż następująco: panel B przekręć w lewo, panel C pozostaw bez zmian, a panel A także przekręć w lewo. Wróć do F14 i włącz komputer. Po zakończonej symulacji wejdź do F13, przy ciele znajdziesz kartkę, a z szafki w pobliżu zdejmij odciski palców. Biegnij korytarzem F12 aż do F9. Obejrzyj scenkę i wybierz wariant.

OPCJA GAIL. Musisz przedostać się do pomieszczenia E10 i zabrać z niego inicjalizer i stabilizer.

OPCJA RICK. Dostaniesz od niego dysk. W pokoju F3 otwórz drzwi kartką A i włącz komputer kodem 367204, z szafek weź przedmioty. Jeśli odsuniesz inną szafkę możesz podsłuchać o czym rozmawia Gail z Dr. Kirkiem. Po przeciwnej stronie leży modyfikator broni. W F5 włącz komputer kodem 0367 oraz inny komputer kodem 0204 - do obu potrzebny jest dysk Ricka. Zabierz przedmioty i idź do F7. Otwórz sekcję A i z maszyny za pomocą dysku wyjmij kolejny przedmiot. Podejdź do wielkiego komputera i złóż w nim inicjalizer i stabilizer.

Gdy już masz te przedmioty w ręku udaj się do F2. Tam w pobliżu ciała za pomocą identyfikatora włącz komputer. Kod - 78814. Następnie w F14 włącz komputer i w F10 umieść inicjalizer na półce, którą otworzysz zielonym przyciskiem. Zjedź windą na dół i wóź stabilizer tą samą metodą. Nieopodal znajduje się komputer, który uruchom. Wjedź na górę i odpal główny komputer. Obejrzyj przedstawienie i ruszaj na pomoc Gailowi do F11. Zostaniesz przeniesiony do E9. Teraz masz trzy możliwe zakończenia. Po kolei.

OPCJA GAIL (Dr Kirk: ocalał; Gail: nie żyje). Zgódź się z Gaillem. Ruszaj do pokoju F7 i obejrzyj animację. Wracaj do E9 i korytarzem prosto do E14. Zabierz amunicję, uzbroj się w granatnik i w E15 wsiadaj na łódź. Na motorówce stoczysz ostatnią walkę - kilka strzałów wystarczy.

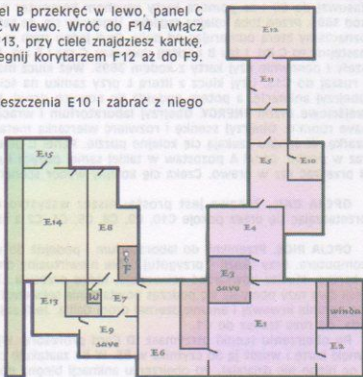
OPCJA RICK (Dr Kirk: nie wiadomo; Gail: ocalał). Zgódź się z Rickiem. Idź do pokoju E15. Pogadaj z Rickiem i napełnij kanister benzyną w rogu pomieszczenia E14. Wróć do E15, weź amunicję i pobaw się T-Rexem w E14. Gdy zobaczysz na ekranie napis FIRE odwróć się i strzelaj w drania. Po trzech-czterech strzałach będzie po wszystkim.

OPCJA RICK (Dr Kirk: ocalał; Gail: ocalał). Zgódź się z Rickiem. Włącz aparat namierzający, okaże się, że doktorrek zwił do pokoju E12. W E11 użyj zielonego przełącznika aby się dostać na drugą stronę. Zobacz co się stanie, weź amunicję i wróć do E11. Spotkasz tam chłopaków, ochraniaj ich i załatw goniącego cie T-Rexa.

SEKRETY

Co to by był za horror Capcomu, gdyby gracza nie zmuszano do nadludzkiego wysiłku. Grę oplać się ukończyć trzykrotnie - zaliczając wszystkie możliwe finały. Po pierwszym ukończeniu otrzymujecie dwa dodatkowe stroje do wyboru. Po kolejnym czwartym, rewelacyjny strój jaskiniowca a bronie zmieniają się w starożytne artefakty. Do tego dochodzi nowa gra - OPERATION WIPEOUT. Polega ona na ubijaniu określonej ilości dinozaurów w limitowanym czasie. Trzecie przejście daje wyrzutnię rakiet na startce.

Chodzą także słuchy, że jest też bonus za przejście DC w czasie poniżej 2.5 godziny. Co to za niespodzianka - zobaczcie sami...



Brat & Flik

ALONE IN THE DARK

Kontynuacja wspaniałej niegdyś pecetowej serii doczekała się także swojej konsolowej adaptacji. Uwaga na wersje niemiecką i francuską - możecie się trochę pogubić...

KILKA RAD

Gra oferuje dwa scenariusze do wyboru. Ten, kto na początku zechce poprowadzić detektywa Carnby'ego będzie miał dużo potworów do pokonania lecz głowa go boleć nie będzie. Scenariusz młodziutkiej Aline jest nieco trudniejszy - jest mniej strzelania, a więcej myślenia. Oczywiście większość z was ukończy dwa wątki i to się liczy. Poniżej znajdziecie kilka rad wuja Sama oraz dwa pełne rozwiązania do scenariuszy.

- ilość save'ów jest drastycznie ograniczona więc wyznawaj zasadę, że grę zapisujesz gdy w kieszeni masz co najmniej dwa charm of saving
- nie rozczulajcie się nad sobą i nie używajcie apteczek gdy tylko wasz ogólny stan zejdziesz poniżej statutu OK.
- na początku amunicji będzie mało, a w przypadku Aline wręcz wcale, więc oszczędzajcie naboje i granaty, szczególnie gdy przebiegacie przez korytarze

EDWARD CARNBY

DYSK 1

Po obejrzeniu intra (kiedy już przejmiesz kontrolę nad postacią), przejrzyj dokumenty, które masz ze sobą. Jeśli rozjaśniło ci się trochę w głowie, to ruszaj teraz drogą przed siebie. Zadzwonili do ciebie Aline. Po krótkiej pogawędce kontynuuj marsz, aż Edward zauważy krew na schodach prowadzących do magazynu. Wejdź do środka i pogadaj z człowiekiem bez ręki. Kiedy skończy się scenka, wyjdź stąd i wróć jak tylko usłyszysz strzały. Jednorękiego już nie będzie, za to pod ścianą znajdziesz brązowy klucz (Small Bronze Key). Wracaj na ścieżkę i brązowym kluczem otwórz wrota z przeludu. Po obejrzeniu animację zabierz naboje do pistoletu z murka (Box of Magnesium Bullets) i ruszaj dalej. Przejdź przez bramę i otwórz kratę u góry z prawej. Kiedy wejdziesz do środka, z łańcuchów zerwą się psy. Nie zwracaj na to uwagi tylko zabierz dwa pudełka naboji do pistoletu i apteczkę (First Aid Kit). Teraz wyjdź stąd i ruszaj schodami z prawej.

Na górę zaatakujcie cię pies. Zastrzel go i okrąż mur. Kiedy dotrzesz do schodów załatw kolejne dwa psy i wejdź na górę (uwważając na kolejnego Rottweilera). Podążaj ścieżką i kiedy będziesz mógł, jeźdź w dół. Spróbuj otworzyć kratę, a skontaktuje się z tobą Aline. Wracaj na drogę i blegnij nią, aż zaatakuje cię średni demon. Zastrzel go i ruszaj wrotami u góry, a dotrzesz do basenu. Kiedy będziesz na miejscu, okrąż zbiornik z prawej by przekreślić zawór. Kiedy woda opadnie, zabij kolejnego średniego demona i blegnij odsłoniętym korytarzem. Dotrzesz do dużej hali, gdzie zaatakuje cię zmutowany wąż morski. Stań w miejscu i strzelaj kiedy się wynurzy. Zabij go i skieruj się do korytarza w prawo. Wejdź po drabinie na górę i po paru krokach zabierz znaleziony wisior zapisywania (Charm of Saving) i przejdź przez drzwi z lewej. Znajdziesz się w piwnicy. Przywłaszcz sobie naboje do pistoletu i strzelby (Box of Phosphorus Cartridges), które walają się na skrzyniach z lewej. Nie zapomnij wziąć także samej strzelby (Triple Battered Shotgun) i apteczki z szafki na wprost. Potem podejdź już tylko do trumny z prawej i otwórz ją.

Po wstrząsającej wizji zabierz klucz (Gilded Key) i otwórz nim drzwi obok (przez wizjer tamtych dalej możesz jedynie popatrzeć). Idź przed siebie, a w końcu dotrzesz do salonu. Aline zadzwoni do ciebie, po czym zgaśnie światło. Zabij średniego demona i włącz prąd. Teraz ruszaj po schodach na piętro i podejdź do drzwi, które zastania szafa (znowu zadzwoni Aline). Odsuń kłamt i wejdź do pokoju. Po pogawędce z naszą przyjaciółką, z naroznego stolika zabierz dyktafon (Dictaphone) i posażek akrobata (Acrobat Statuette). Na szafce obok łóżka jest pamiętnik (Alan Morton's Diary), który powinienes przejrzeć. Za lustrem są drzwi, którymi zejdziesz do piwnicy. Tam, w ślepych zaułku obok drzwi znajdziesz wisior zapisu. Teraz wracaj do holu i skorzystaj z drzwi, które są pod schodami. Spotkasz Indianina Edenshawa. Dowiesz się od niego kilku ciekawych rzeczy i dostaniesz wisior zapisu. Kiedy skończy się animacja idź w dół i skorzystaj z drzwi na końcu.

Blegnij dalej długim korytarzem zabijając po drodze dwa zombiaki i przejdź przez drzwi z lewej. Znajdziesz się w dużym magazynie, gdzie na wprost będzie stała amfora z wodą (zaraz się przyda). Weź na razie tom (Crowbar) ze skrzyni w rogu i blegnij w prawo by zabrać testament (Richard Morton's Will and Testament) oraz notatki (Obad Morton's Notes). Na regale z lewej jest jeszcze jedna książka (Book of Abkanis Indian), a w prawym rogu - flaszka (Flask). Napelnij butelkę wodą z amfory i wyjdź przez drugie przejście zabierając apteczkę z szafy. Znajdziesz się w holu. Ruszaj tam gdzie rozmawiałeś z Indianinem i wejdź do pierwszych u góry drzwi. Idź korytarzem zabijając dwa zombiaki, aby na jego końcu znaleźć naboje do strzelby i apteczkę. Teraz cofnij się do drzwi, które na pewno przed chwilą minąłeś i przeleż przez nie. Z rozwalonego pokoju zabierz amunicję do obu spłuw (na stole), wisior zapisu (krzesło) oraz fotografię (Photograph) i wilczą maskę (Wolf Mask) znajdujące się z prawej.

Podejdź do gabloty z modelem statku i włóż tam flaszkę (tak jak to jest pokazane na zdjęciu). Zaatakuj cię małe

pajączki. Wyrznięj wszystkie i wracaj do holu by wejść po schodach na galerię (uważaj na zombiaka po drodze). Tam, za obrazem polarnika znajdziesz klucz (Gilded Key). Zejdź na dół i przeleź przez drzwi z prawej. Przebiegnij do drugich drzwi i przedostań się na druga stronę. Zabij dwie sztuki zombiaków i otwórz drzwi na wprost dopiero co otrzymanym kluczem. Z pokoju za nim weź ze stołka mały klucz (Small Gilded Key) i załóż posagowy sowy w rogu wilcza maskę. Staniesz się szczęśliwym posiadaczem stalowego klucza (Steel Key). Znowu wracaj do miejsca gdzie rozmawiałeś z Edenshawem i idź do góry by po schodach dostać się na piętro (drzwi otwórz małym kluczem).

Zabij tu średniego demona i wejdź do pokoju znajdującego się za pierwszymi drzwiami z prawej. Przebiegnij na drugi koniec pokoju i spróbuj podejść do lustra z lewej. Zaatakuj cie ogromna roślina. Podejdź na bezpieczną odległość i zestrzel lampę naftową, która wisi u góry. Kiedy chwast spłonie weź z toaletki wyrzutnię rakiet (Rocket Launcher), naboje do strzelby i wisior zapisu z krzesła. Opuść to pomieszczenie i na korytarzu zacznij iść w dół, aż do miejsca gdzie będziesz mógł odbić w prawo. Teraz wyszukaj w ścianie drzwi i przeleź przez nie. Znajdziesz się w pracowni, gdzie najpierw powinieneś zapalić światło (nie pojawiają się zombiaki) i zabrać apteczkę znajdującą się z lewej strony. Nie omieszkaj również zabrać z biurka pamiętnika (Alan Morton's Diary). Wyjdź stąd i ruszaj wzdłuż lewej ściany. Dotrzesz w końcu do drzwi, które powinieneś otworzyć stalowym kluczem.

W następnym pokoju zapal światło, aby zabić małego demona. Następnie skonfiguruj połowę fotografii (Half of Photograph) oraz list (Hand Written Letter) z biurka. Myszukaj w okolicach biblioteczki znajdziesz zdobionym kluczem (Large Ornate Key), pociski do strzelby i wisior zapisu. Przywłaszcz sobie także pamiętnik leżący koło łóżka (Obud Morton's Diary). Wracaj do holu (zabij pałętające się tam średnie demony) i podejź do popiersia stojącego obok lustra. Przesun je w stronę zwierciadła i wpisz literki H i M (odbijają się w lustrze) do mechanicznego zamka na figurze. Odłoni się kolejna skrytka za obrazem na galerii. Zabierz z niej zarzucający klucz (Small Rusty Key) i ruszaj tam gdzie rozmawiałeś ze starym Indianinem. Gdy tam będziesz idź na dół i wejdź do drugich drzwi. Po krętych schodach dostaniesz się na poddasze.

Zapal światło i weź granatnik (Grenade Launcher) ze skrzyni obok. Ruszaj korytarzem, a zadzwoni do ciebie Aline. Oprócz wyjaśnienia kilku problemów, powie ci o skrytce w podłodze. Na razie jednak otwórz drzwi z lewej zarzucając kluczem. Wejdź do magazynu i zabierz naboje do strzelby oraz zapalniczkę (Lighter) ze skrzyni pod ścianą. Omin małe demony i wyjdź drugim przejściem. Idź przez korytarz, a kiedy znajdziesz się w pokoju - skreć w prawo. W zniżeniu podłoga zbudowana jest z jaśniejszych desek. Tu właśnie mieści się skrytka. Użyj na niej łomu, a zdobędziesz mały klucz (Small Key) i złoty klucz (Small Gilded Key). Ruszaj dalej i przejdź przez drzwi na dole. Zobacysz scenkę z pajakami, które będą cię napastować. Pozbądź się insektów i idź wzdłuż ściany by wziąć naboje do pistoletu i strzelby. Na końcu znajdziesz świeczkę, która powinieneś podpalić zapalniczką. Dzięki temu łatwo spozrzedzisz, że ściana obok kwalifikuje się do rozwalenia łomem.

Kiedy przeleżesz przez powstałą dziurę ruszaj korytarzem, do momentu kiedy dotrzesz do rozgałęzienia. Teraz idź w górę i zapal światło, aby unicestwić małe demony. Ruszaj na dół, weź apteczkę i włącz do drzwi z lewej. W pokoju porozmawiaj ze starszą i wyjdź stąd, po czym skieruj się do góry. Otwórz drzwi z prawej złotym kluczem i przejdź przez nie. Teraz zejdź schodami na półpiętro i ruszaj przez odrzwia z lewej. Znajdziesz się znajomym ci korytarzu, gdzie powinieneś skierować się do drzwi z lewej (uważaj na zgraje średnich demonów). W pracowni podejź do skrzyni za biurkiem i otwórz ją małym kluczem. Staniesz się właścicielem zdobnego klucza (Large Ornate Key) i połowy fotografii (Half of Photograph). Wracaj na schody i zejdź nimi w dół. Przeleź przez drzwi i zabij dwa zombiaki. Zdobionym kluczem otwórz duże drzwi z prawej, a znajdziesz się w bibliotece.

Zadzwoń Aline. Po rozmowie weź z biurka dziennik (Jeremy Morton's Diary) i biografię (Morton Family's Biography). Wokół biblioteki wieszcie galeria. Zacznij wchodzić na nią i z pierwszego piętra weź pudło rakiet (Box of Rockets). Idź dalej, a zaatakuj cie ogromny komar. Wykończ go i kontynuuj wchodzenie. Na samej górze, w rogu wciąż książkę wystającą z półki (rozwiązanie i wyjaśnienie tej zagadki jest w testamentie Jeremy'ego). Teraz zejdź na sam dół i biegnij wzdłuż ściany. Na półce za drzwiami jest kolejny tom do włożenia. Potem skieruj się do miejsca gdzie znajduje się wejście na galerię i tam też włoż książkę w otwór. Wejdź na galerię, a zaatakuj cie elektryczny komar. Nie musisz go zabijać, ale będzie utrudniał ci zadanie więc proponuję rozwiązać problem jego egzystencji. Ustaw go jako cel i wystrzel raz z jakiejś słabej broni. Kiedy będzie się zrywał się do ataku przywal mu z rakiety (musi go odrzucić).

Po kilkunastu strzałach bestia powinna zakończyć swój nędzny, zmutowany żywot. Wejdź na ostatnie piętro galerii i wciśnij ostatnią książkę znajdującą się na czwartym regale od końca. Odblokujesz kolejną skrytkę za obrazem w holu. Na razie jednak zejdź piętro niżej i odszukaj cyfrowy zamek na poręczy. Kod do niego to 3926 (dodaj dwie połówki fotografii i obejrzyj). Otworzysz dzięki temu tajne przejście za tobą. Wejdź do środka i zabierz teleskop (Telescope). W ścianie, do niekompletnej układanki włoż statuetkę tancerza, a odsłoniysz skrytkę z lewej. Jest tam zamek cyfrowy (na razie go zostaw) i posążek bizona (Abkanis Statue of Anticott), który musisz zabrać. Wejdź teraz do okna, którym przyleciał pierwszy insekt i po dachu wejdź do wieżyczki (uważaj na psy-zombiaki). Zamontuj teleskop w oknie i wypatrz na podwójnym zbliżeniu okno z datą (1692). Obejrzyj wstawkę i wyjdź stąd, a zgłosis się do ciebie Aline. Wracaj teraz do ukrytego pokoju i wklep w cyfrowy zamek datę (odblokuje ostatnią skrytkę). Przeczytaj jeszcze wskazówkę na regale z lewej. Teraz ruszaj do galerii w holu (uważaj na średnie demony) i z dwóch obrazów wyjmij metalową płytkę (Engraved Metallic Plate), brązowy klucz (Small Bronze Key) i działo plazmowe (Plasma Cannon).

Kiedy to zrobisz, pod obrazami odsłonią się elektroniczne zamki. Wpisz kolejno zaczynając od lewej: 1852, 1874, 1899, 1931 (to daty urodzenia sportretowanych osób). Odłoni się skrytka w zegarze na dole - znajdziesz tam zdobny klucz (Ornate Bronze Key). Otwórz nim duże drzwi wyjściowe z prawej i wyjdź na świeże powietrze. Teraz idź w dół by zabrać dwie apteczki i amunicję do działka plazmowego (Gas Cartridges). Wróć się trochę do góry i

przejdź przez bramę z prawej (użyj brązowego klucza). Znajdziesz się blisko początku (tuż obok jest basen). Zacznijsz iść tak jakbyś wracał do miejsca ładowania, zwręcznie wymijając demony. W miejscu gdzie spotkałeś człowieka bez ręki zaatakuj cię grupa zombiaków, które musisz eksterminować. Pobiegnij do spadochronu i odbij w lewo. Kiedy na drodze stanie ci brama z kłódką sztyrową, użyj wzoru z metalowej płytki aby ją otworzyć (od lewej: skłężycie brzuszkami od siebie, gwiazda i słońce). Przejdź przez bramę i zmień płytę.

DYSK 2

Kiedy tylko znajdziesz się po drugiej stronie zabierz z trupa wiszącego na bramie magazynek do działka plazmowego i dwie apteczki. Ruszaj przez most, a zadzwoni do ciebie Aline. Po rozmowie idź cały czas prosto, wykończ średniego demona oraz mikropotworki. Dotrzesz do miejsca, gdzie na ziemi będzie leżeć odcięta głowa. Skręć w lewo, a dojdiesz do kamiennego kręgu. Podejdź do kamienia naprzeciwko wejścia i z odpowiedzi wybierz północ (north). Teraz skontaktuj się z Aline. Będzie ci mówić, do których kamieni masz podejść. Po każdym przyjrzeniu się skale dzwoni do Aline. Przyjmując, że kamień, który właśnie zaznaczyłeś jest na północy, musisz oglądać kolejno głązy na: północy, południowym wschodzie, zachodzie, południowym zachodzie, wschodzie, północnym wschodzie i na koniec - do tego po prawej. Potem musisz wypowiedzieć zaklęcie (masz je nagrane na dyktafonie). Wybierz, patrząc od lewej wypowiedź trzecią, drugą, czwartą i pierwszą. Teraz zabierz ze stołu na środku kamienną tablicę (Stone Table) i statuetkę byka (Indian Statues of Hemicles). Wracaj na ścieżkę i ruszaj w górę. W międzyczasie zadzwoni do ciebie Aline. Zejdź po schodach i weź wirus zapisu. Zabij mikropotworki i biegnij w górę. Uzbój się w działko plazmowe i ruszaj przed siebie. Zabij robala-demona i leć do schodów. Idź nimi, a znajdziesz się na bagnach. Zabij zombiaki wynurzające się z wody i skieruj się w lewo do rozbitego samolotu. Wejdź do środka i weź nożyce do drutu (Wire Cutters), niebieskie szkło (Blue Lens) spod ściany i dwa pudła rakiet z siedzenia. Wejdź do kabiny i pogadaj z pilotem. Kiedy samolot zacznie tonąć, opuść go jak najszybciej, zabierając dwie apteczki sprzed wyjścia. Po makabrycznej scenie śmierci pilota wracaj na bagna i wyjdź z lewej na suchy ląd. Idź prosto zabijając demony-robale i kiedy zobaczysz drogę odbijającą w lewo, ruszaj nią. Spotkasz Aline, która da ci w drodze wymiany za kamienną tablicę, pierścień Obeda (Obed Morton's Seal).

Po rozmowie załóż niebieskie szkielko na latarkę i poświęć na pobliską skalę. Zobaczysz dziwny znak narysowany krwią. Teraz wracaj tam, gdzie pierwszy raz walczyłeś z demonem-robalem. Odszukaj w kamiennych tunelach drabinę i wejdź po niej. W niszy znajdziesz pudło rakiet i kolejny znak na ścianie. Biegnij tam gdzie rozmawiałeś z Aline, tylko że tym razem ruszaj prosto. Podejdź do drzwi i użyj na nich nożyce do drutu. Kiedy znajdziesz się w środku poświęć latarką na drzwi by odkryć ostatni krwawy znak. Z podwyższenia na środku zabierz dwie apteczki i pudło rakiet. Obejrzyj tamże książkę w prawym dolnym rogu (Sacrifice Ritual). Obok, na ścianie, jest układanka. Wciśnij symbole, które widziałeś (czyli ten w środku, a także dwa w prawym górnym i dolnym rogu). Dzięki temu odsunie się podwyższenie na środku i będziesz mógł zejść do podziemi. W piwnicy biegnij do przodu, do miejsca gdzie drogę zatarasują ci metalowe drzwi. W ścianie jest miejsce na pierścień Obeda. Jeśli włożysz go na miejsce będziesz mógł kontynuować podróż. Dotrzesz do drzwi, przez które powinienś przejść Biegnij dalej trzymając się prawej ściany (na rozgałęzieniu leży wisior zapisu). Spotkasz Alana Mortona. Po rozmowie z nim zostawiasz sam w ciemności. Zadzwoni do Aline. Teraz podejdź do stołu po lewej i przełóż dzwignię. Uważaj na pojawiające się zombiaki. Pogadaj znowu z Aline i biegnij w kierunku drzwi, którymi tu wszedłeś. Obok nich na ścianie jest wajcha, którą trzeba przerzucić. Znowu zadzwoni do Aline i wracaj do laboratorium by na rozgałęzieniu skrócić w lewo. W następnym pomieszczeniu na stole leży laser, który powinienś włączyć. Odbij w lewo i z następnego pokoju zabierz z szafki amunicję do działka

plazmowego, dwie apteczki, oraz dwa listy (Letter from Chris Lamb to Obed Morton i Letter from Jeremy to Alan). Ruszaj odblokowanym z lewej przejściem i następnie podziemnym korytarzem (uważaj na pajaki spadające z góry). Kiedy wrzescie wyjdiesz na górę, przejdź przez drzwi z prawej i znalazłszy się w małym pomieszczeniu przesłuchaj rozmowę nagraną na magnetofon. Wyjdź z pokoiku i przeleż przez bramkę z prawej. Ruszaj w lewo, a spotkasz Edenshawa. Porozmawiaj z nim i wejdź po drabinie z prawej. Znajdziesz się w szklami. Przeszukaj regaly z lewej, a dostaniesz apteczki i naboje do strzelby. Teraz ruszaj w lewo i wejdź po drabince na półkę. Przechwinij posążek w lewo i zrzuć go na dół. Kiedy przeskakasz jego szczytki znajdziesz statuetkę (Indian Statue of Ouphenos) i pierścień Alana (Alan Morton's Seal). Pamiętajsz drzwi, które otwierałeś pierścieniem (te przed laboratorium)? Biegnij tam teraz i włóż w otwór w ścianie drugą błyskotkę. Ruszaj korytarzem, a spotkasz Aline. Teraz idźcie wie dwójkę i kiedy znajdziecie się wąskim korytarzem otwórz skrytkę z lewej. Dostaniesz pistolet elektryczny (Lightning Gun), cztery apteczki, pięć wisiorów do zapisu gry i baterie do broni (Battery Charger). Biegnijcie dalej, a zacznie się scenka, po której znajdziesz się już sam w świetle ciemności. W tym dziwnym miejscu spotkasz wszystkie rodzaje mrocznych stworów jakie do tej pory cię napastowały. Najgorsze jest jednak to, że jest ich praktycznie nieskończoność, więc eliminuj tylko te które będą ci przeszkadzać. Uzbój się w pistolet elektryczny (amunicja do niego "rośnie" wszędzie w postaci niebieskich kryształów) i ruszaj mostem (zadzwoni Aline). Przesadź bramę i biegnij krętym korytarzem zabijając psy-zombiaki. Dotrzesz do sali z małymi demonami. Wybijając przeciwników biegnij wzdłuż prawej ściany, a dotrzesz do kolejnych wrot. Za nimi poruszaj się najpierw w prawo, potem w lewo, a na końcu w górę, zabijając demony-robale. Biegnij przez następne pomieszczenie wykańczając psy-zombiaki. Kiedy dotrzesz do kolejnego pokoju, zabij małe demony i skieruj się w prawo. Podejdź do przepaści i złap się liny. Po krótkiej wstawce znajdziesz się piętro niżej. Zwiędz najpierw jaskinię z lewej, zabierając z niej cztery metalowe flaszki (Metal Flask) i karabin fotonowy (Photoelectric Pulsar). Z lewej leży także pamiętnik (Alan Morton's Diary). Wracaj na skalną półkę i zejdź po linie w dół. Zabijaj średnie demony i idź w górę schodów. Kiedy zobaczysz Alana biegnij za nim przez korytarz z demonami-robalami. Pościg skończy się animowaną wstawką, w dużej sali z dziurą po środku. Po obejrzeniu przerywnika wyjdź stąd drugim przejściem. Biegnij korytarzem, aż

będziesz przy linie, którą powinieneś wejść na górę. Jeżeli masz puste fiaski wejdź do przejścia z tyłu i napełnij je w sadzawce, a jeśli ich nie masz - ruszaj mostem przed tobą. Zadzwoń Johnson. Jak się okazuje nie wszystko jest jeszcze stracone. Biegnij po schodach zabijając mikrodemony. Idź dalej. Skręć w lewo i wejdź na podwyższenie, aby zejść z drugiej strony. Biegnij w dół i wejdź się na kolejne podwyższenie z lewej. Poruszaj się cały czas w lewo, zabijając psy-zombie. Kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu z ławą, zabijaj robale-demony i biegnij przy prawej ścianie. Po drodze miniesz odnogę prowadzącą w lewo. Ruszaj nią, a dotrzesz do hali ze słupami. Pogadaj z Aline i przejdź pod słupem, który się zawali. Teraz przeleź po nim na drugą stronę i podejdź do sadzawki z lewej, żeby napełnić fiaski. Przejdź wrotami z lewej, a znajdziesz się w grobowcu Abkanisów. Na drugim jego końcu jest wyjście. Pobiegnij tam, następnie zejdź po linie w dół. Będąc na dole zrób kilka kroków, a zaatakuje cię opętany Alan. Walka z nim jest dość łatwa. Pobiegnij najpierw w lewy górny róg i prostaraj się, żeby cała bitwa odbywała się właśnie tam. Teraz wyjmij granatnik, oddaj pojedynczy strzał i uciekaj. Później kilkunastu trafieniach Alan powinien paść ogłuszony. Wbiegnij wtedy do przejścia w lewym rógu (gdymyś chciał zrobić to wcześniej - zostaliś wyrzucony). Po krótkiej animacji Alan padnie martwy, a ty będziesz mógł zabrać z kamienia leżącego pośrodku głowę posągu (Head Statue). Wróć teraz do grobowca Abkanisów i podejdź tam do stołu. Włóż brakującą głowę na miejsce, a przybiegnie Aline i dołoży ostatnią część układanki. Teraz pozostaje ci już tylko wybiec przez drzwi i rozkoszować się outrem.

ALINE CEDRAC

DYSK 1

Po nieszczerym ładowaniu na dachu skieruj swe kroki w kierunku okna. Po drodze odezwie się Camby, pogadaj z nim chwilę. Wejdź przez okno do środka i obejrzyj scenkę. Weź klucz od starej wariatki i podejdź do drzwi. Zaatakuj cie potwór - włóż latarkę i oświeć go kilka razy, a bestia zniknie. Zwiedź pokój i zbierz przedmioty. Na korytarzu wyjmij potwory i biegnij przed siebie. Koło jednych z drzwi znajdziesz włącznik światła. Zapal lampy - bestie znikną. Przeszukaj korytarz i znajdź kolejne drzwi. Za nimi lawiruj pomiędzy potworami aż znajdziesz klucz i paczki z amunicją. Wróć na korytarz z zapalonym światłem i podejdź do zablokowanych drzwi. Otwórz je zdobywając wcześniej kluczem i zejdź na półpiętro. Obejrzyj scenkę. Zejdź niżej i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Obejdź pokój i zabierz apteczkę. Teraz zgaś światło i podejdź do fosforującej gabloty. Skorzystaj z klucza, który dostałeś od starszej pani i weź pistolet. Skorzystaj z niego przy anihilacji bestii, która się pojawi. Podejdź do przelicznych drzwi i otwórz je. Biegnij za profesorem. Dowiedz go za jednymi z drzwi. Obejrzyj scenkę. Gdy się obudzisz zwiedź pokój i zbierz przedmioty - między innymi łom. Podejdź do lustra i skorzystaj z ukrytego przejścia. Zejdź schodami, w rogu leży dubeltówka. Weź ją i przejdź przez drzwi. Biegnij korytarzem, aż dotrzesz do okrągłego okienka. Obejrzyj scenkę, zabierz apteczkę i wróć na górę. Pokonaj dwa potwory i wróć do pokoju. Obejrzyj scenkę, a potem następną.

Zjawą z lustra poprosi cię o odnalezienie lusterka. Ruszaj przed siebie, korytarze doprowadzą cię z powrotem na poddasze. Skieruj się w stronę schodów i zejdź na półpiętro. Otwórz wielkie drzwi. Z korytarza idź się do drzwi pierwszych po lewej. Przeszukaj duże pomieszczenie, a znajdziesz lusterko i granatnik. Wyjdź stąd i idź przed siebie. Dotrzesz do drzwi, spod których wypływa krew. Uważaj na małe potworki lecz nie zabijaj ich - szkoda amunicji. Znajdź drzwi po lewej od włącznika światła i przejdź przez nie. Podejdź do łóżka - powinieneś słyszeć ciche szepty. Podejdź do lustra i obejrzyj scenkę. Przejdź przez zwierciadło i porozmawiaj z Decento. Nie dawaj mu lustro pod żadnym pozorem. Gdy zginie - wyjdź i obejrzyj kolejną scenkę. Wróć na główne schody i zejdź na sam dół do pokoju, z którego wzięłeś pistolet. Wyjdź na korytarz. Uważaj na zombiaki - nie zabijaj ich bo i tak będą się pojawiać w tym miejscu. Przebiegnij przez korytarz i wejdź w przeciwnie drzwi. W nimi nie polecam otwierania drgającej szafy, gdyż przyjdzie ci się zmierzyć z dwoma potworami. Znajdź dzienniki i przeczytaj je. Weź naboje, podejdź do lustra i kilkakrotnie strzel z rewolweru. Z tajnego schowka wyjmij książkę i przeczytaj ją. Gdy wyjdiesz z pomieszczenia zostaniesz przesłany do Lucy. Pogadaj z nią - dostaniesz Glass Prism. Ponownie wróć na schody i zejdź na sam dół. Wejdź w drzwi i otwórz wielkie wrota po prawej. W bibliotece znajdziesz granaty i pamiętniki, które przeczytaj. Następnie wejdź na schody i uderzaj do małego pokoiku za odsuniętą szafą. Zgarnij przedmioty i biegnij wyżej. Wejdź po drabinie i na zewnątrz idź do wieży. W środku znajdziesz kolejną paczkę z granatami. Teraz wróć na sam dół biblioteki i podejdź do jednej z szaf na parowku. Wstukaj kod 1991 i zgarnij przedmioty. Gdy będziesz gotów do walki z bossem przelać wajchę na ścianie.

Potwora załatwisz szybko oddając od razu sześć-siedem celnych strzałów z granatnika. Gdy legnie pokonany weź przedmiot i skieruj się do Lucy. Dostaniesz od niej drugą część pierścienia. Połącz go z poprzednią i idź do wielkiego holu na drugim i pierwszym piętrze (zależy jaką trasę wybierzesz). Podejdź do kolejnego lustra i wsadź medalion na miejsce. Przejdź na drugą stronę. W piwnicy znajdź drabinę i skorzystaj z niej. Na górze odblokuj lewarkiem blokadę w drzwiach. Wyjdiesz na zewnątrz do ogrodu. Obejrzyj scenkę i przeszukaj okolicę aby znaleźć kolejną porcję granatów. Teraz przejdź przez drzwi, a gdy pojawi się boss - uciekaj w lewo. Biegnij aż dotrzesz na cmentarz. Najpierw przeszukaj pierwszą część tego miejsca aby znaleźć wisior zachowywania i naboje. Teraz biegnij do grobowca - dopiero tam znajdziesz schronienie przed potworem. W środku jeden z grobowców jest otwarty. Wejdź do niego i zgarnij apteczki, wyrzucił raket i mały przedmiot z pomnika. Połącz go z latarką i przeczytaj inskrypcje na płycie. Modyfikacja świecidełka pozwala na znaczne zmniejszenie średnicy promienia światła. Wróć do głównej nawy i podejdź do ściany z kilkoma przyciskami. Jest na niej 13 przycisków. Sprawa jest prosta - musisz zapalić je w odpowiedniej kolejności. Ponumerujemy te lampki rzędami zaczynając od górnej lewej. I tak: w pierwszym rzędzie mamy 1,2,3 - w drugim - 4,5 i tak dalej. Rozgrysić to sobie na kartce. Teraz musimy zapalać lampki w kolejności: 11,6,1,4,7,5,3,8,13. Jeśli nie macie analogowego pada to nie będzie to łatwe - męczyłem się nad tym dobre pół godziny. Po załatwieniu sprawy ruszaj do kolejnego otwartego grobowca i

zbadać zwłoki. Teraz ruszaj korytarzem - uważając przy okazji na bestie. Gdy wydostaniesz się na zewnątrz, podejdź do urwiska i zmień płytkę.

DYSK 2

Biegnij przed siebie cały czas uważając na bestie. Poruszaj się aż zobaczysz filmik. Podejdź do wielkich drzwi i skręć w prawo. Na końcu ścieżki znajdziesz amunicję. Teraz wracaj do wrót i skorzystaj z nawisu roślinnego. Wdrap się na sam dach. Znajdź schody i idź na razie drzwi po prawej. Zbiegnij na sam dół. Dotrzesz do pomieszczenia podzielonego murkiem. Za nim znajdują się dwa psy. Przeskocz przez ścianę i wbiegnij do pomieszczenia. Załatw nadgniłą opozycję i skręć w lewo, po czym wejdź do komnaty i pogadaj z Obedem. Podnieś Black Metallic Card i Charm of Saving. Teraz wyjdź i skieruj się do przeciwnych drzwi. Na razie nie przejmij się tymi z poczwórnym zamkiem. Wejdź w te po lewej. Znajdziesz się w bardzo dużym pomieszczeniu. Zejdź schodami na dół i zbierz apteczkę, wisior save'ów oraz naboje. Gdy to zrobisz podejdź do żółtej maszyny i zabierz z niej Tripod Support. Uważaj na bestie, które się pojawiają. Zabierz jeszcze Wire Cutter oraz przeczytaj dokumenty. Znajdź drugie schody i skorzystaj z nich. We wnęce zabij bestie i weź Mould. Teraz wróć do lokacji z murkiem. Przeskocz go i skręć w lewo do wnęki. Podejdź do skrzyni i przetrnij łańcuch nożycami. Zabierz Ornate Rusty Key i Steel Ingot. Teraz wróć na samą górę i otwórz drzwi na dachu kluczem, który zdobyłeś. Znajdziesz się w warsztacie. Zwiędz go i zabierz Orange Accelerator, Barrel of Weapon i Stock of a Weapon. Połącz je wszystkie razem a otrzymasz Photoelectric Pulsar. Zabierz apteczkę, przeczytaj dokumenty na stole a z szafki wyjmij szkła. Uważaj na psy, które się pojawiają. Znajdź wielką maszynę stojącą koło drabiny. Wsadź do niej Mould i użyj Steel Ingot. Otrzymasz Perforator Barrel. Teraz podziel Tripod Support, a dostaniesz mniejszy Tripod Support oraz połowę pierścienia. Połącz Perforator Barrel z Tripod Support, a potem to co otrzymasz z Photoelectric Pulsar. Wyjdź na zewnątrz i podejdź do teleskopu. Użyj szkieł aby przyrzeć się okolicy. Idź przed siebie. Po upadku ruszaj dalej. Idź przed siebie, jednak gdy będziesz chciał wyjść na suchy ląd za każdym razem przeszkodzi ci w tym jakaś bestia. Wystarczą niania dwa celne strzały. Teraz wyjdź z nieprzyjemnego kanału i podnieś naboje. Wejdź po drabinie i podejdź do skrzyni - wyjmij z niej trzy karty. Weź apteczkę i otwórz drzwi. Schodami wróć do warsztatu. Teraz wróć na sam dół do miejsca gdzie wdziałeś Obedę i drzwi z czterema zamkami. Karty wsadź w kolejności: srebrna, złota, czerwona, czarna. W środku podnieś Plasma Cannon, Charm of Saving i kolejną połowę pierścienia. Wejdź po schodach i obejrzyj scenkę. Podejdź do maszyny i wstukaj liczbę 10 31 2001. Zejdź na dół i z wnęki wyjmij Bronze Key, Seal, Rusty Key i Arkanis Statue. Otwórz tylne drzwi i wyjdź na zewnątrz. Podnieś granaty z ziemi, koło posagu leży Charm of Saving. Obejrzyj rzeźbę - nastąpi scenka. Teraz wracaj do miejsca, w którym rozpocząłeś przygodę na drugim dysku. Po drodze będziesz musiał uciekać przed bossem. Przy kracie spotkasz detektywa. Weź od niego dysk i wracaj do posagu. Gdy włożysz dysk, z rzeźby wyjmij Lumiscent Stone i kolejną Abkanis Statue. Teraz połącz dwie połówki pierścienia i zmieszaj je z Lumiscent Stone. To co otrzymasz połącz z Photoelectric Pulsar. Biegnij do warsztatu. Tam wejdź na samą górę po drabinie, a następnie na dach. Małym kluczykiem odbezpiecz blokadę. Zejdź niżej i przelaż wajchę aby otworzyć dach. Zejdź na sam dół i podejdź do maszyny. Włącz ją, a pojawi się boss. Aby go pokonać musisz trzykrotnie zwać go na środek pomieszczenia, gdzie porazi go piorun. Gdy ci się uda, podejdź do maszyny i wyłącz ją. Następnie ponownie ją uruchom i w ciągu dwóch minut dostań się do pomieszczenia z armatą - znajduje się obok drzwi, które otworzyłeś czterema kartami. Gdy się tam dostaniesz użyj Photoelectric Pulsaru, aby zrobić wyrwę w murze. Wejdź przez dziurę i podnieś z ziemi Photoelectric Pulsar. Zejdź na dół i biegnij przed siebie, aż napotkasz Camby'ego. Razem idźcie aż do momentu gdy zobaczysz drzwi. Wejdź przez nie i w połowie korytarza obróć się w prawo. Znajdziesz tam kłapę - podnieś ją. Kryje się tam całe bogactwo przedmiotów. Jednym z nich jest Lighting Gun i bateria do niego. Do końca gry będziesz korzystał z tej broni. Jest skuteczna, a kryształki uzupełniające baterię znajdziesz wszędzie. Idź dalej i obejrzyj scenkę. Wejdź w drzwi, do których wciągnęło detektywa. Idź teraz korytarzami, aż do momentu, gdy Aline sama wejdzie na drabinę (po drodze przyda się pamięć o tym, że nasza bohaterka potrafi wspinac się na niskie półki). Przejdź do następnej lokacji. Podejdź do wielkich schodów i wejdź do świątyni. Idź przed siebie, aż zobaczysz filmik. Podejdź do każdego z przycisków na stole i przełączaj go. Następnie odwracaj się i z półki zabieraj medaliony. Zrób to jeszcze pięć razy, siódmy przycisk ponownie otwiera schody. Gdy będziesz miał sześć medalionów wyjdź ze świątyni i podejdź do drabiny. Wejdź po niej, a następnie zeskocz na dół. Weź skórzany worek z wodą. Jest leczący napój, który możesz uzupełnić w zielonej fontannie. Jeszcze ją spotkasz po drodze. Podejdź po kolei do dziur i wsadź medaliony (pasować będzie tylko ten właściwy). Gdy skończysz dopasowywanie weź piramidę i wisior zachowywania. Wróć do świątyni i znajdź wielki posąg. Wsadź piramidkę i obejrzyj film. Weź głowę i wracaj do miejsca, gdzie na drabinę weszła Aline (samoczynnie). Potem zejdź na dół a trafisz do jaskini pełnej lawy. Znajdź wyjście i idź przed siebie, aż dojdziesz do mostku. Zapamiętaj tą lokację i idź dalej. Po drodze powinieneś zobaczyć zieloną fontannę. Skorzystaj z niej jeśli chcesz. Następnie biegnij dalej i wejdź na półkę. Idź dalej a zobaczysz scenkę. Teraz wracaj się do wspomnianego mostku i skorzystaj z liny aby zejść na dół. Zrób parę kroków i obejrzyj scenkę. Właśnie znalazłeś ostatnią statuetkę. Zejdź na dół i idź dalej przed siebie. W końcu odezwie się Johnson. Potem wskakuj do wody i idź dalej. Wyjdź z pomieszczenia (pamiętaj o załatwieniu potworka) i odbierz kolejne połączenie od Johnsona. Po raz kolejny zeskocz na dół - powinieneś poznać tę lokację. Idź tak jakbyś chciał się wrócić na powierzchnię. Zobaczysz filmik. Wejdź na położony słup i obejrzyj scenkę. Podbiegnij jak najszybciej do Obedę tak, aby ten był jak najbliżej zejścia ze słupa. Używaj Lightning Guna aby go unieruchomić i przesłizgnąć się koło niego. Gdy ci się uda, wejdź do kolejnego pomieszczenia. Podejdź do stołu i umieść głowę na korpusie. Poczekaj aż przyjdzie Camby, obejrzyj scenkę i zwiewaj stąd... Gratulacje!

Origin

MARVEL vs CAPCOM

Morrigan była najwyraźniej zaniepokojona. Nie było to jednak zwyczajne uczucie nerwowego podniecenia, które towarzyszyło jej już nieraz. Właściwie sama nie była pewna tego, co się z nią działo. Kolejna fala ciepła pozbawiła ją na moment oddechu, wprawiając w stan lekkiego bezwładu i dopiero głuchy dźwięk, jaki rozległ się nieopodal, sprawił, że ponownie otworzyła oczy. Pod jej nogi potoczył się metalowy przedmiot, spalony i nienaturalnie zdeformowany. Niemniej nie tak aby nie mogła rozpoznać białej gwiazdy na środku czegoś, co kiedyś było tarczą. To oznaczało tylko jedno. Nadeszła jej kolej...

Po raz kolejny wszyscy najwięksi bohaterowie spotykają się aby ponownie stawić czoła złu, które ma zamiar opanować świat. Tym razem zagrożenie stanowi Onslaught, twór słabości Profesora X oraz Magneto, znany bliżej z komiksów Marvel'a. Poprzednia walka z Jego udziałem, która rozegrała się w Central Parku w N.Y. City, pochłonęła życie ponad połowy zjednoczonych herosów. Jak będzie tym razem? Czy Spiderman znów ocali swoją pajęczą skórę? Wszystko jest w waszych rękach...

MARVEL VS CAPCOM poza rozważaniami znanymi dobrze z poprzednich gier zawiera również kilka nowych ciekawostek. Pierwszą z nich stanowią pomocnicy, czyli postacie niegrywalne, które pomagają nam w trakcie walki. Innym bajerem jest system Variable Cross, który pozwala jednocześnie obu postaciom z wybranego tag team'u dobrać się do skóry przeciwnikowi. Gracz kontroluje wtedy obydwie postacie na raz, a w trybie Cross Fever - dla 4 player'ów - kontrolę nad drugą bohaterem przejmuje nasz partner. Ponadto poprawiono sprawę związaną ze zmiannami postaci i wreszcie, co zaczyna być charakterystyczne dla DC, uraczono nas perfekcyjną konwersją z automatu.

POMOCNICZY

Stanowią oni zdecydowaną nowość oraz znaczne urozmaicenie walki w MVC. Ich głównym zadaniem jest chwylowe sponiewieranie przeciwnika. Po wyborze bohaterów, którymi będziemy walczyć, ukaże się menu zawierające ikony 20 postaci z team'ów Capcom i Marvel, które mieliśmy okazję oglądać w wielu różnych grach. Wyboru dokonujemy w sposób losowy bądź też korzystając z poniżej opisanego systemu. Warto tu wspomnieć, iż ilość razy, kiedy można wykorzystać danego pomocnika jest ograniczona i zależy od jego właściwości. Dodatkowo, są oni wybierani przed każdą walką, bez względu na to czy rozpoczynamy grę, czy też jest to kolejna runda.

Wszyscy pomocnicy mają przyporządkowane sobie numery, licząc od lewej do prawej. Aby wybrać żadaną postać można skorzystać z poniższej rozpiski lub też samemu znaleźć odpowiednią sekwencję wiadząc, że: LP = 1, MP = 2, HP = 4, LK = 8, MK = 16, HK = 32. Tak więc aby wybrać np. Colossus'a, który ma numer 19 należy wcisnąć LP+MP+MK=1+2+16=19. Pamiętaj aby trzymać wciśniętą sekwencję zanim pojawi się ekran wyboru pomocników.

CAPCOM TEAM

1. Unknown Soldier - [LP]

Zadebiutował w grze FORGOTTEN WORLD. Jest całkiem przydatny głównie dlatego, iż stanowi dobrą obronę przed fireball'ami. Dodatkowo jego atak nie "błąka" się po ekranie, tylko konsekwentnie pozbawia przeciwnika energii. Użycie - 4 razy.

2. Lou - [MP]

Po raz pierwszy pojawił się w grze CHARIOT, będącej częścią THREE WONDERS. Jest to pierwszy z szybkich pomocników, który oddaje kilka strzałów i natychmiast znika. Użycie - 8 razy.

3. King Arthur - [LP + MP]

Dobry znajomy z GHOSTS 'N' GOBLINS oraz GHOULS 'N' GHOSTS. Kolejny szybki Bill. Oddaje kilka rzutów w przeciwnika i znika z pola walki. Trafiony traci broję, gorsząc wszystkich swoją bielizną. Użycie - 8 razy.

4. Saki - [HP]

Główna postać z NIGIROCHOU NO KISEKI - japońskiej gry z gatunku puzzle / quiz. Również nie traci czasu traktując przeciwnika laserem. Użycie - 7 razy.

5. Ton Pooh - [LP + HP]

Kolejny, żeński charakter tym razem z gry STRIDER. Potrafi nieźle kopnąć przeciwnika pod warunkiem, że będzie on mniej więcej w połowie ekranu. Użycie - 9 razy.

6. Devilot - [MP + HP]

Bliżej znana z CYBERBOTS lub SF PUZZLE FIGHTER EX 2. Pojawia się na swoim mecha, który eksploduje z

pewnym opóźnieniem. Na szczęście nie można tego zablokować, więc odpowiednio użyty, np. w rogu, stanowi zagrożenie dla przeciwnika. Użycie - 5 razy.

7. Anita - [LP + MP + HP]

Pojawia się w serii DARKSTALKERS. Dziewczynka bez zapalek, która błąkała się za Dimitrim teraz może stanowić również naszą ochronę. Jej rozczłonkowana lalka tworzy pewnego rodzaju osłonę, która pomaga sponiewierać przeciwnika. Użycie - 5 razy.

8. Pure and Fur - [LK]

Znana także jako Tia - maskotka Capcom. Jest przydatna jedynie przy bliskim kontakcie z przeciwnikiem i to w naszym rogu ekranu. Inaczej nie pomoże zbyt. Ewentualnie jako ochrona przed fireball'ami. Użycie - 5 razy.

9. Michelle Heart - [LK+ LP]

Postać z gry WINGS OF ALES. Przyda się zwłaszcza leniwym graczom lub tym, którzy nie mają zbyt dobrego wyczucia. Pojawia się na tym samym poziomie co przeciwnik, strzelając jednocześnie w trzech kierunkach. Użycie - 6 razy.

MARVEL TEAM

10. Thor - [MP + LK]

Koleś z młotem znany z serii komiksów. Częściej przeciwnika serią błyskawicznych grzmotów po czym znika. Użycie - 8 razy.

11. Cyclops - [LP + MP + LK]

Pierwszy X-Man. Wykonuje dobrze znany Optic Blast na przeciwniku. Użycie - 7 razy.

12. Magneto - [LK + HP]

Również X-Man. Podobnie jak poprzednik częściej przeciwnika wiązką energii - EM Disruptor. Użycie - 7 razy.

13. Storm - [LP + HP + LK]

Pierwsza X-Woman, która przydaje się przy bliskim kontakcie z przeciwnikiem. Storm powoduje wtedy małe zawirowanie, które może wycisnąć nawet 11 hit. Użycie - 6 razy.

14. Jubilee - [MP + HP + LK]

Również X-Woman, która technicznie jest bardzo podobna do Pure & Fur. Użycie - 4 razy.

15. Rogue - [LP + MP + HP + LK]

Kolejna X-Woman, która doskonale sprawdza się na przeciwnikach stojących na środku ekranu. W innym wypadku nie jest zbyt pomocna. Użycie - 7 razy.

16. Psylocke - [MK]

Jeszcze jedna bohaterka z serii "X-Men". Wykonuje na przeciwniku supersiła Psi-Thrust. Użycie - 5 razy.

17. Juggernaut - [LP + MK]

A i owszem, kolejny X-Man, w wersji full-screen, full-contact. Jeżeli przeciwnik nie zdąży zablokować, będzie miał okazję sprawdzić jak smakuje Headcrush w wykonaniu tego olbrzyma. Użycie - 3 razy.

18. Iceman - [MP + MK]

Znowu człowiek z "X-Men". Jego specjal to "prysznic" lodowych bloków, syplących się na przeciwnika. Użycie - 4 razy.

19. Colossus - [LP + MP + MK]

Ostatni X-Man, który przechodzi przez cały ekran sięjąc spustoszenie. Użycie - 5 razy.

20. US Agent - [HP + MK]

Xero Kapitana z MSH vs SF, które wykonuje dobrze znany Charging Star. Użycie - 5 razy.

UKRYCI

Aby uzyskać tę dwójkę musicie najpierw wcisnąć Start, a następnie wybraną sekwencję zanim pojawi się ekran z pomocnikami.

21. Shadow - [START + LP + MK + HP]

Występował wcześniej w MSH vs SF. Wykonuje supersiła Somersault, który stanowi dobrą ochronę przed

skokkami. Użyłcie - 3 razy.

22. Sentinel - [START + MP + MK + HP]

Bliziej znany z X-MEN: COTA. Przechodzi przez ekran pastwiąc się nad przeciwnikiem. Czyny przy tym spore zamieszanie. Całkiem skuteczny. Użyłcie - 4 razy.

CIOSY

Poniżej odszyfrowane są skróty użyte później przy podawaniu listy ciosów. Same ciosy podzielone są natomiast na dwie grupy. Pierwszą z nich stanowią tzw. specjalne, a drugą supery, których wykonanie wymaga uprzedniego naładowania licznika u dołu ekranu. Zwróćcie także uwagę, że niektóre z postaci są ukryte i aby je wybrać należy spełnić warunki opisane nieco dalej.

B - tył,
DB - dół + tył,
D - dół,
DF - dół + przód,
F - przód,

720 - półtora okręgu na padzie, zaczynając od tyłu

P - dowolna pięść [A] lub [B] lub [L]
2P - dwie dowolnie pięści na raz
3P - trzy dowolnie pięści na raz
LP - low punch [A]
MP - middle punch [B]
HP - high punch [L]

K - dowolna noga
2K - dwie dowolne nogi na raz
3K - trzy dowolne nogi na raz
LK - low kick [X]
MK - middle kick [Y]
HK - high kick [R]

Captain America

Shield Slash D,DF,F+P
Stars & Stripes F,D,DF+P
Charging Star D,DF,F+K
Cartwheel F,DF,D,DB,B+P
Final Justice D+DF+F+2P
Hyper Stars & Stripes F,D,DF+2P
Hyper Charging Star D,DF,F+2K

Captain Commando

Captain K.O. D,DF,F+P
Captain Corridor D,DB,B+P
Captain Kick D,DF,F+K
Commando Strike D,DF,F+K
Captain Sword D,DF,F+2P
Captain Storm D,DF,F+2K

Chun-Li

Mini-Kikosho F+P
Neck-Breaker F+HK
Kikoken B,DB,D,DF,F+P
Rising Bird Kick F,D,DF+K
Lightning Kick kilka razy szybko naciśnij K
Axe Kick F,DF,D,DB,B+K
Kikosho D,DF,F+2P
Senretsuo Kyaku D,DF,F+2K
Hazan Tenshou Kyaku F,D,DF+2K
Shichisei Senkuu Kyaku D,DF,F+2K (w powietrzu)

Gambit

Kinetic Cards D,DF,F+P
Ace D,DB,B+P
Cajun Slash F,D,DF+P
Cajun Strike D,U+P lub K
Royal Flush D,DF,F+2P
Cajun Explosion D,DF,F+2K lub D,DB,B+2K

Hulk

Ground Wave D,DF,F+P
Gamma Charge wciśnij B następnie F+K
..... lub trzymaj D,U+K
Gamma Tornado F,DF,D,DB,B+P
Gamma Wave D,DF,F+2P
Gamma Crush D,DB,B+2P
Gamma Quake D,DF,F+2K

Jin

Blodia Fire MP
Screaming Punch HP
Flaming Kick MK
Drill HK
Saotome Dynamite D,U+P
Saotome Drill D+HK (w powietrzu)
Saotome Cyclone B,F+P
Saotome Crush F,DF,D,DB,B+K
Blodia Punch D,DF,F+3P
Great Cyclone D,DF,F+2K
Blodia Vulcan D,DB,B+2P

Lilith

Shell Kick D+MK (w powietrzu)
Shell Pierce D+HK (w powietrzu)
Soul Flash D,DF,F+P
Shining Blade F,D,DF+P
Brilliant Shower D,DF,F+2P
Splendor Love F,D,DF+2P
Luminous Illusion D,DF,F+2K

Megaman

Mega Fireball HP
Mega Buster wciśnij HP
Mega Upper F,D,DF+P
Item Call D,DB,B+K
Item Use D,DF,F+P
Hyper Megaman D,DF,F+2P
Rush Drill D,DF,F+2K
Beat Plane D,DB,B+2K

Mega War Machine

Stun Beam	D+FP
Missile Cannon	D,DF,F+P
Low Missile Cannon	D,DF,F+K
Smart Bombs	LP+MK
Proton Cannon	D,DF,F+2P
War Destroyer	D,DF,F+2K

Morrigan

Shell Kick	D+MK (w powietrzu)
Shell Pierce	D+HK (w powietrzu)
Soul Fist	D,DF,F+P
Shadow Blade	F,D,DF+P
Vector Slam	F,DF,D,DB,B+P
Soul Eraser	D,DF,F+2P
Silhouette Blade	F,D,DF+2P
Darkness Illusion	D,DF,F+2K
Eternal Slumber	LP,PK,B,MPHP (Level 3)

Orange Hulk

Ground Wave	D,DF,F+P
Gamma Charge	wciśnij B następnie F+K lub trzymaj D,U+K
Gamma Tornado	F,DF,D,DB,B+P
Gamma Wave	D,DF,F+2P
Gamma Crush	D,DB,B+2P
Gamma Quake	D,DF,F+2K

Roll

Roll Buster	D,DF,F+P
Exploding Bouquet	D,DB,B+P
Item Call	D,DB,B+K
Item Use	D,DF,F+P
Hyper Roll	D,DF,F+2P
Rush Drill	D,DF,F+2K
Beat Plane	D,DB,B+2K

Ryu

Hadoken	D,DF,F+P
Tatsumaki-Senpuukyaku ..	D,DB,B+K
Shoryuken	F,D,DF+P
Shinku Hadoken	D,DF,F+2P
Shinku Senpuukyaku	D,DB,B+2K
Shin Shoryuken	F,D,DF+2P
Shatoken Switch	F,DF,D,DB,B+P gdzie ILPI=Ryu, IMPJ=Ken,

Ken

Hadoken	D,DF,F+P
Shoryuken	F,D,DF+P
Shoryu Reppa	D,DF,F+2P
Shinryuken	D,DF,F+2K
Shippu Jinrai Kyaku	F,D,DF+2P
Shatoken Switch	F,DF,D,DB,B+P

Akuma

Gou Hadoken	D,DF,F+P
Gou Shoryuken	F,D,DF+P
Gou Tatsumaki-Senpuukyaku	D,DB,B+K
Diving Demon Kick	D,DF,F+K (w powietrzu)
Demon Slide	F,D,DF+3P lub 3K
Messatsu Gou Shoryu	D,DF,F+2P
Tenma Gou Zankyu	D,DF,F+2P (w powietrzu)
Messatsu Gou Hado	D,DB,B+2P
Shun Goku Satsu	LP,LPF,MK,HP (Level 3)

Shadow Lady

Shadow Drill	D,DF,F+P
Electricity	F,D,DF+P
Heat seeking Missiles	D,DF,F+K
Lightning Legs	kilka razy szybko naciśnij K
Neck-Braker	F+HK
Axe Kick	F,DF,D,DB,B+K
Big Bang Laser	D,DF,F+2P
Galaxy Missile	D,DF,F+2K
Final Mission	Charge B,F,B,F+3K (L 3)

Spider Man

Web Catch	D,DF,F+P
Web Throw	F,DF,D,DB,B+P
Web Swing	D,DB,B+K
Spider Sting	F,D,DF+P
Maximum Spider	D,DF,F+2P
Crawler Assault	D,DF,F+2K
Ultimate Web Throw	D,DB,B+2P

Strider Hiryu

Ame No Murakamo	D,DF,F+P
Air Ame No Murakamo	D,DF,F+P lub K (w powietrzu)
Ghram	F,D,DF+P lub K
Formation A	D,DF,F+K
Formation B	B,F+K
Formation C	B,F+P
Wall Climb	D,DB,B+P
Vagula	F,DF,D,DB,B+K
Teleport	B,D,DB + dowolny P lub K
Ouroburos	D,DF,F+2P
Legion	D,DF,F+2K
Ragnarok	F,D,DF+2P

Venom

Lunge Bite	F+HP
Venom Fang	D,DF,F+P
Web Throw	F,DF,F,DB,B+P
Web Rush	D,DF,F+K
Venom Web	D,DF,F+2P
Death Bite	D,DF,F+2K

Hyper Venom

Lunge Bite	D,DF,F+P
Diving Venom Fang	D,DF,F+P (w powietrzu)
Web Throw	F,DF,F,DB,B+P
Symbiote Shield	D,DF,F+K
Venom Web	D,DF,F+2P
Death Bite	D,DF,F+2K

War Machine

Missile Blast	D+P
Shoulder Cannon	D,DF,F+P
Low Shoulder Cannon	D,DF,F+K
Repulsor Blast	F,DF,D,DB,B+P
Smart Bombs	LP+MK
Rocket Boosters	D,DB,B+3K
Proto Cannon	D,DF,F+2P
War Destroyer	D,DF,F+2K

Wolverine

Berserker Barrage	D,DF,F+P
Tornado Claw	F,D,DF+P
Drill Claw kierunek, a następnie LP+MK

Berserker Claw	D,DB,B+P
Berserker Barrage X	D,DF,F+2P
Fatal Claw	F,D,DF+2K
Berserker Charge	D,DB,B+2P
Weapon X	F,D,DF+2P

Zangief

Spinning Clothesline	3P
Spinning Lariat	3K
Siberian Slap	F,D,DF+P
Air Suplex	F,D,DF+K
Siberian Bear Crusher	270+K (w 1/3 ekranu)
Siberian Suplex	270+K (blisko przeciwnika)
Spinning Pile Driver	270+P
Final Atomic Buster	D,DF,F+2P
Ultra Final Atomic Buster	D,DF,F+3K (Level 3)
Mega Zangief	B,D,DB+2K

Mega Zangief

Spinning Clothesline	3P
Spinning Lariat	3K
Siberian Slap	F,D,DF+P
Air Suplex	F,D,DF+K
Siberian Bear Crusher	270+K (w 1/3 ekranu)
Siberian Suplex	270+K (blisko przeciwnika)
Spinning Pile Driver	270+P
Siberian Blast	D,DF,F+P
Final Atomic Buster	D,DF,F+2P
Siberian Blizzard	B,DB,D,DF,F+2K
Normal Zangief	B,D,DB+2K

CIOSY DLA TEAMÓW - WSZYSTKIE POSTACIE**Team Super: Variable Cross**

Wymaga aby licznik u dołu ekranu wskazywał dla obu postaci przynajmniej poziom 2. Wykonujemy następującą sekwencję: F,DF,D,DB,B+HP+HK. Wtedy na ekranie pojawią się połączone połówki twarzy naszego team'u, a za chwilę obie postacie będą mogły dobrać się do przeciwnika. Najlepszym rozwiązaniem jest ustawienie, aby ofiara była w środku. Wtedy bez problemu można częstować ją wszelkimi specjalami i superami, bo nie ma na nie limitu, oprócz czasowego oczywiście.

Team Super: Variable Combo

Polega on na tym, iż obie postacie wykonują jednocześnie swoje supery, przyprawiając przeciwnika o prawdziwy ból głowy. Uzyskanie w ten sposób np. 40 hit nie stanowi żadnego problemu. Wykonywane jest sekwencja: D,DF,F+HP+HK. Wymaga aby licznik wskazywał przynajmniej poziom 2. Jest to również doskonała metoda na zmianę postaci bez żadnego ryzyka.

SEKRETY

Oprócz ogólnie dostępnych bohaterów istnieje także możliwość wyboru ukrytych takich jak Shadow Lady, Roll, Lilith itd. Aby zagrać jedną z poniżej wymienionych postaci zatrzymaj się na ekranie z wyborem zawodników i wykonaj odpowiednią sekwencję.

Hyper Venom

Podświetli Chun-Li, a następnie naciśnij: prawo, dół (4), lewo, góra (4), prawo (2), dół (2), lewo (2), dół (2), prawo (2), góra (4), lewo (2), góra. Hyper Venom pojawi się nad Chun Li.

Lilith

Podświetli Zangiefa, a następnie naciśnij: lewo (2), dół (2), prawo (2), góra (2), dół (4), lewo (2), góra (4), prawo, lewo, dół (4), prawo (2), góra (4), lewo (2), dół (4), prawo, dół. Lilith pojawi się poniżej War Machine.

Mega War Machine

Podświetli Zangiefa, a następnie naciśnij: lewo (2), dół (2), prawo (2), dół (2), lewo (2), góra (4), prawo (2), lewo (2), dół (4), prawo (2), góra (2), lewo (2), dół (2), prawo (2), góra (5). Mega War Machine pojawi się nad Zangieffem.

Mega Zangief, Ken, Akuma

Wskaźnik superów musi wynosić przynajmniej jeden. Wtedy należy wykonać sekwencję opisaną w ciosach Zangiefa lub Ryu.

Orange Hulk

Podświetli Chun-Li, a następnie naciśnij: prawo (2), dół (2), lewo (2), prawo (2), dół (2), lewo (2), góra (4), dół (2), prawo (2), góra (2), dół (4), lewo, góra. Orange Hulk pojawi się nad Ryu.

Roll

Podświetli Zangiefa, a następnie naciśnij: lewo (2), dół (2), prawo (2), dół (2), lewo (2), góra, prawo, góra (2), prawo (2). Roll pojawi się po prawej stronie Mega Mana.

Shadow Lady

Podświetl Morrigan, a następnie naciśnij: góra, prawo (2), dół (4), lewo (2), góra (4), prawo (2), lewo (2), dół (2), prawo (2), dół (2), lewo (2), góra (2), prawo (2), góra (2), lewo (2), dół (5). Shadow Lady pojawi się pod Gambitem

UKRYCI SUB-BOSSOWIE

Tak jak w wielu poprzednich tytułach Capcom najlepsi gracze mają możliwość zmierzenia się z tzw. sub bossami, którzy prawie zawsze pojawiają się w szóstej walce. W tym celu należy spełnić następujące warunki.

Hyper Venom

Podczas każdego ekranu VS trzymaj wciśnięte 3P, co spowoduje zmianę partnera. Dodatkowo jako pierwszy musisz zaatakować i wykonać sześć razy Character Switch Finish (HP + HK) i raz Special Partner Finish (MP + MK), nie tracąc przy tym żadnego zawodnika aż do szóstej planшы. Wtedy powinien pojawić się napis "Here Comes A New Challenger" i kolejnym przeciwnikiem będzie Hyper Venom.

Lilith

Na każdej planшы użyj przynajmniej raz pomocnika (MP + MK). Dodatkowo uzyskaj dwa razy Team Super Finish (D, DF, F + HP + HK) i jeden Special Partner Finish (MP + MK), nie tracąc przy tym żadnego zawodnika aż do szóstej planшы. Wtedy powinien pojawić się napis "Here Comes A New Challenger" i kolejnym przeciwnikiem będzie Lilith.

Mega War Machine

Wykonaj dwa razy Character Switch Finish (HP + HK), kończąc resztę walk superami. Nie możesz stracić przy tym żadnego zawodnika. Na szóstej planшы powinien pojawić się napis "Here Comes A New Challenger" i kolejnym przeciwnikiem będzie Mega War Machine.

Orange Hulk

Wszystkie sześć planш musisz skończyć superami, nie tracąc przy tym żadnego zawodnika. Następnie zacznij siódmą planšę, a chwilę potem powinien pojawić się napis "Here Comes A New Challenger" i kolejnym przeciwnikiem będzie Orange Hulk, stojący w cieniu Onslaughta.

Roll

Na każdej planшы przynajmniej raz użyj pomocnika (MP + MK), wykonując przy tym dwa razy Character Switch Finish (HP + HK) i jeden Special Partner Finish (MP + MK). Tradycyjnie nie możesz stracić przy tym żadnego zawodnika. Na szóstej planшы powinien pojawić się napis "Here Comes A New Challenger" i kolejnym przeciwnikiem będzie Roll.

Shadow Lady

Na każdej planшы użyj przynajmniej raz pomocnika (MP+MK). Dodatkowo każdą walkę musisz wygrać przez Character Switch Finish (HP + HK), wykonując przy tym raz Special Partner Finish (MP + MK). Pamiętaj aby nie stracić przy tym ani razu żadnego zawodnika do szóstej planшы. Jeżeli wykonasz wszystko prawidłowo to pojawi się na niej komunikat "Here Comes A New Challenger" i Chun "Shadow Lady" Li będzie twoim kolejnym przeciwnikiem.

DC PAD I DOBRA RADA

Nie da się ukryć, że standardowy pad od DC nie bardzo idzie w parze z MVC. Dlatego też powinniście albo zaopatrzyć się w arcade stick, który jest najlepszy do tego typu gier albo dokonać następującego przedstawienia klawiszy w menu z opcjami. Najlepszym wyborem jest przyporządkowanie cynglom I(L) i (R) odpowiednio LP i LK ze względu na to, iż są one najrzadziej używane, o ile w ogóle, natomiast dla (A) i (X) - MP, MK oraz dla (B) i (Y) - HP, HK. Taka zmiana przedłuży znacznie życie waszego pada i ułatwi nieco samą grę.

Nolster

URBAN CHAOS

Staralem się pisać tylko o wyjątkowo trudnych do odszukania drabinach czy przejściach. Sprawę uzbłożenia pozostawiam Wam - najlepiej przebrać się samemu co potrafi dana gwiera.

ROOKIE ON DA BOARD

Podstawowym urządzeniem w którym przyjdzie się Wam oswoić jest znajdujący się w lewym - górnym rogu ekranu GPS (Global Positioning System). Na jego ekranie wyświetlane są wszystkie miejsca i osoby, które musimy odwiedzić. Gwiera wybieramy wciskając Select. Kółko odpowiada za przesuwanie (trzeba trzymać), aresztowanie, szybsze bieganie i rozmawianie z napotkanymi osobami. Reszta do obczajenia na własną rękę. Dodam tylko, że wciskając Kierunek + X, uciekamy z rozpoczętej walki. To na razie tyle.

MISJE TRENINGOWE

Zanim rozpoczniesz właściwą grę, sprawdź się w misjach treningowych. Aby odkryć pierwszą prawdziwą misję wystarczy ukończyć PHYSICAL TRAINING. Jednak ukończenie DRIVING i COMBAT odkrywa dwa dodatkowe etapy: Nitro Car i Rat Catch. Więc lecimy.

DRIVING

Tutorial - musisz przejechać trzy okrążenia w określonym czasie.

Silver - masz do zaliczenia dwa okrążenia, ale podczas każdego musisz zatrzymać się i wjechać tyłem do zatoczki.

Gold - dwa okrążenia, dwie zatoczki do zaliczenia podczas każdego przejazdu. Rada: gdy jedziesz szybko wóśnij gwałtownie dół + kierunek - zaciągniesz ręczny.

COMBAT

Tutorial - rób to o co prosi cię konsola, czyli: zaprezentuj wszystkie ciosy, rozwal koleś korzystając z wślizgu, pięści i nóg. Teraz aresztuj klienta i rozpraw się z czwórka koleś na dachu.

Silver - zasada jest prosta: kasuj wszystkich. Najlepiej wywracaj oponentów wślizgiem, a później aresztuj.

Gold - to samo co Silver, tylko trudniej

PHYSICAL TRAINING

Z przejściem tego treningu nikt nie powinien mieć problemów. Wystarczy dobiec do końca trasy w określonym czasie i nacisnąć przycisk.

UNION CITY

W tym miejscu D'arcl Stern zaczyna karierę jako funkcjonariusz UCPD. Nie daj się bandytom, zbieraj power - up 'y, a przede wszystkim pamiętaj, że nazwy wymienione w nawiasach pojawiają się na GPS i zazwyczaj tam musisz się udać.

MISJA 1: RTA - WEST DISTRICT

Cel: (1) Odstaw pozostawiony samochód na parking policyjny. (2) Aresztuj co najmniej jed'ego bandytę.

Biegnij w stronę wypadku (Car Crash). Wsiądź do auta i wracaj do komisariatu (Vehicle Drop). Dostaniesz zawiadomienie o zabójstwie. Biegnij tam (Clunton Projects). Po rozmowie z kobietą dowiesz się gdzie widziano ostatnie bandytę. Idź tam (Mugger). Rozprawa z leśszem nie powinna być dla Ciebie problemem...

MISJA 2: THE JUMP - WEST DISTRICT

Cel: Uratuj życie samobójcy próbującemu skoczyć...

Biegnij do (Brooks Tower). Po drodze odezwie się Miles. Biegnij do niego (Kleetus Avenue). Okaze się, że skradziono mu samochód(sic!). Musisz poszukać świadków zdarzenia. Biegnij prosto przed siebie, aż pod latarnią spotkasz wyróżniającą się kobietę. Pogadaj z nią i biegnij na (Lime Street). Po wymianie zdań i ciosów z członkami lokalnego gangu odzyskasz samochód. Teraz wracaj do policjanta stojącego przy drabinie. Wyjdź na samą górę, złap się ilny i zjedź do samobójcy. Podejdz do niego, a sytuacja wyjaśni się.

MISJA 3: GUN HUNT - WEST DISTRICT

Cel: Znajdź "ciepłą" gwierę i zanieś do komisariatu.

Udaj się do parku (Park). Musisz znaleźć klienta, który nazywa się Deeks. Gdy już z nim pogadasz, leć w stronę (Suspected Firearm). Bronź znajdziesz za jednym z śmietników. Wracając do komisariatu dostaniesz informacje o podejrzanym (Armed Suspect). Zalatw koleś i wracaj do komisariatu (District Station). Dostaniesz kolejny komunikat. Musisz rozprawić się z (Diner Suspect). Gdy zalatwisz sprawę, wracaj do (District Station).

MISJA 4: TROUBLE IN THE PARK - WEST DISTRICT

Cel: Zilkwiduj "problem" w parku.

Biegnij na miejsce burdy (Disturbance). Skop tyłki złym panom, pogadaj z Roperem i to koniec tej misji.

MISJA 5: GATE CRASHER - BASSEBALL GROUND

Cel: Aresztuj co najmniej jednego bossa.

Rozwal atakującego cię fagasa. Biegnij do (Main Entrance). Po krótkim pojedynku biegnij przed siebie i pierwszymi schodami w górę. Teraz wystarczy po cichu dojść do bosów (Boss Meeting) i aresztować (nie zabijać !!!) jednego.

MISJA 6: ARMS BREAKER - RIO CANAL

Cel: Zniszcz dwa ładunki broni.

Na początku, w odprawie przyglądnij się ładunkom (fajnie jest widzieć co trzeba wysadzić). Teraz lec do Ropera (Roper). Da Ci ładunki wybuchowe (explosives). Teraz udaj się do (Wildcat Stores). Kluczem do sukcesu są tutaj dachy i kładki jej łączące. Gdy dostaniesz się w pobliże ładunków, reszta to formalność. Na koniec pozostaje ci wyeliminowanie nieprzyjaciół (Pick Up Team).

MISJA 7: MEDIA TROUBLE - SOUTHSIDE BEACH

Cel: Uratuj dziennikarkę UCNN.

Najpierw pogadaj z Roperem i Roper. Dostaniesz granaty i amunicję. Teraz biegnij do (Beach House). Po wyczyszczeniu terenu z bad guz'ów, wystarczy doprowadzić łaskę na mendońnię (Police Station).

MISJA 8: URBAN SHAKEDOWN - WEST DISTRICT

Cel: Wykończ wszystkich złych klientów.

Proste, prawda? Właśnie, że nie. Musisz atakować koleśi od tyłu, bo inaczej szybko skończysz. Pamiętaj też o czasie...

MISJA 9: AUTO DESTRUCT - GANGLAND

Cel: Usań samochody - bomby.

Biegnij do (Car Bomb). Teraz odwieź auto do (Demo Squad 1). Podobnie zrób z drugim autem. Gdy załatwisz sprawę bomb, zajmij się terrorystami (Bomber). Musisz ich aresztować - nie zabijać! Pozostaje ci jeszcze sprawdzenie (Wild Cats Den) i powrót z raportem do szefa (Sarge).

MISJA 10: GRIM GARDENS - BOTANICAL GARDENS

Cel: Zniszcz ładunki z narkotykami.

Podczas odprawy przyglądnij się narkotynom (to takie brązowe skrzynie). Biegnij po ładunki wybuchowe (explosives). Dostaniesz meldunek o niebezpiecznym bandycie (Gang Superior) - złap go. Teraz skieruj się w stronę ładunków (Narcotic Stores). Po chwili poszukiwań natkniesz się na niedziałającą windę. Aby ją uruchomić, biegnij do (Power Switch). Wciśnij przycisk i wracaj do windy. Idź na górę, za pomocą liny zjedź na dół. Wysadź w powietrze pierwszy ładunek. Teraz wróć do windy i skieruj się w stronę drugiego ładunku.

MISJA 11: SEMTEX - SOUTHSIDE BEACH

Cel: Spotkaj się z Deeks'em.

Idź pogadać z Deeks'em (Deeks). W rozmowie przeszkodzi ci kilku balasów z Wildcats - skop im d...y i dokończ rozmowę. Idź do (Officer Moloko). Pogadaj z Roperem (Roper). Dostaniesz shotgun'a. Idź za Roperem. Cel Twojej misji to (Semtex). Dwie beczki, które musisz rozwalić (wystarczy strzelić).

MISJA 12: COP KILLERS - RIO CANAL

Cel: Uratuj dwóch oficerów UCPD.

Biegnij do (Johnson'a). Rozwal obstawę, a policjant będzie wolny. Teraz jako Roper idź poszukać (Beck'a). Facet jest ranny, musisz go wziąć "na barana" (Kółko) i zanieść do (Safe Zone). Przelączysz się teraz na D'arci, która musi doprowadzić Johnsona do (Safe Zone). Nie pozwól go zabić !!!

MISJA 13: SOUTHSIDE OFFENSIVE - SOUTHSIDE BEACH

Cel: Zredukuj przestępczość do 10%.

Idź w stronę (Police Building), likwidując przy okazji wszystkich złych panów. Gdy zabezpieczysz komisariat, popląć się po mieście eliminując każdego Wildcat. Gdy wskaźnik Crime rate osiągnie 10%, zakończysz pomyślnie misję.

MISJA 14: PSYCHO - PARKCENTRAL PARK

Cel: Zlikwiduj lub aresztuj każdego napotkanego gangstera.

W tej misji musisz likwidować wszystkie grupy Wildcats, które pokażą się na GPS. W razie jakby co, zawsze może pomóc Ci (Roper). W pewnym momencie dostaniesz komunikat radiowy o obłożeniu komisariatu. Biegnij do (Station Squad 1), skop im tyłki, teraz (Station Squad 2) i (Station Squad 3). Gdy spacyfikujesz wszystkich złych panów, pozostaje Ci jeszcze eliminacja elit Wildcats (Wildcat Elite).

MISJA 15: THE FALLEN - SOUTHSIDE BEACH

Cel: Znajdź pięć śladów/ dowodów dotyczących brutalnego morderstwa.

Biegnij na miejsce zbrodni (Murder Scene). Pogadaj z policjantami. Korzystając z drabin wyjdź na dach najbliższego budynku. Jeśli zrobiłeś to wystarczająco szybko, zobaczysz uciekającego Faceta w Czerni (uh, eh da Men in Black ??). Goń go i zabij, a zobaczysz jak będzie tego efekt. Wróć na dach budynku, sprawdź pierwszy ślad. Teraz zjedź na dół i pokreśl się wokół budynku przy którym miała miejsce zbrodnia. Znajdziesz dwie stojące razem osoby - pogadaj z nimi. Teraz przesuńkaj (trzymaj Kółko) smietnik za restauracją. Znajdziesz trochę broni. Biegnij do (Scarpers Cove). Śmierci Pete'go nie unikniesz, ale masz a to nowy trop (Dancing Fool Club). Przeszukaj okolice klubu, wybijając przy okazji wszystkich Wildcats. Znajdziesz trzeci ślad, a w zasadzie dostaniesz wezwanie (Distress Call). Nagle GPS wyswietli (Mysterious Man) - sprawdź to, ale wcześniej uzbój się dobrze - spotkasz kolejnego MIB'a. Teraz podążaj w kierunku (Distress Call). Przesztraszony mieszkaniec UC powie Ci, że słyszał coś na dachu (Apartment Roof) - sprawdź to! Oprócz pacjentów w czarnych wdziankach znajdziesz tam kolejny ślad. Idź do parku (Park). Po rozprawie z "czarnymi", znajdziesz kasety video, która jest piątym śladem...

MISJA 16: STERN REVENGE - SKYLINE

Cel: Uratuj D'arci Stern i resztę zakładników.

Biegnij w kierunku (Gunfight). Rozwal wszystkich złych, a uwolnisz D'arci. Teraz musicie i uwolnić zakładników (Hostages), a zrobicie to likwidując ich obstawę. Biegnij do (Monument Square). Odbijcie zakładników i popłaćcie się chwilę po okolicy. Pojawi się nowa lokacja (Bane's Convoy). Gdy dobiegniesz na miejsce, zobaczysz kilka czarno - szarych furgonetek - zniszcz je!

MISJA 17: TRANSMISSION TERMINATED - TELEVISION CENTRE

Cel: Zniszcz nadajnik TV i uratuj zakładników.

Bez dwóch zdań jest to najtrudniejsza misja w grze. Uważaj na Wildcats i dokładnie rozglądaj się po okolicy w poszukiwaniu zakamuflowanych drabin. Na początek biegnij do (Metal Works Factory). Zataw wszystkich złych koleś i zbierz ładunki wybuchowe. Zajmie Ci to trochę czasu... Gdy uwolnisz zakładników, skieruj się w stronę (Sniper). W okolicy budynku znajdziesz furgonetkę zaparkowaną w bocznej, wąskiej uliczce. Wejdź za samochód, a znajdziesz ogrodzenie po którym oczywiście musisz przejść. Teraz zbierz ładunki i wyskocz na górę. Zataw snajpera - dostaniesz M16. Okay, teraz czas na nadajnik. Wróć do miejsca z furgonetką, przejdź przez ulicę i wejdź w ciemną uliczkę. Po chwili zobaczysz trzy śmietniki - z jednego z nich musisz wejść na dach. Teraz w prawo, do góry po schodach i poszukaj trochę - znajdziesz drabinę. Wejdź na nią, a następnie zjedź na dół po linie. Teraz dotarcie do nadajnika to kwestia wprawy w kierowaniu D'arci Stern. Gdy dostaniesz się do anteny, podtóż ładunki i to już koniec tej trudnej misji.

MISJA 18: ESTATE OF EMERGENCY - BANE'S ESTATE

Cel: Wyłącz systemy alarmowe i aresztuj Bane'a.

Najpierw udaj się do (Override Switch). Podpowiedź: przejdź naokoło rezydencji - znajdziesz drabinę. Teraz biegnij do (Main Building) i przesuńkaj go. Stern zostanie zatrzymana przez ochroniarzy Bane'a. Jako Roper biegnij w kierunku (D'arci). Uwolnij ją. Teraz już jako Stern, biegnij do (Getaway Chopper). Po ciężkiej rozprawie ze sporą ilością złych panów, aresztuj Bane'a. Jest ubrany w czarny garnitur z czerwonym kotylonem.

MISJA 19: SEEK, SNEAK AND SEIZE - MEDICAL CENTRE

Cel: Wykradnij dane.

Kluczem do sukcesu w tej misji jest ciche podchodzenie strażników. W przeciwnym razie zostaną zaalarmowani i nie będziesz mieć z nimi szans. Biegnij w stronę (Confidential File). Gdy zdobędziesz dane, wróć do Ropera (Roper). Jest w samochodzie do którego musisz podejść.

MISJA 20: TARGET UC - SNOW PLAINS

Cel: Zniszcz trzy rakietki.

Ta misja przypomina mi jedno ze zadań z nieśmiertelnego Goldeneye 007. Najpierw leć w stronę (Supplies). Teraz pozostaje ci tylko wysadzić głowice (Warheads). Ładunki wybuchowe znajdziesz przy stanowiskach startowych. Masz 7 minut.

MISJA 21: HEADLINE HOSTAGE - BOTANICAL GARDENS

Cel: Uratuj (po raz kolejny) Gordansky.

Prosta misja, wystarczy biegnąc do (Gordansky), regularnie eliminować gangsterów, a później odprowadzić ją do (Safe Zone).

MISJA 22: INSANE ASSAULT - WEST BLOCK

Cel: Zbadaj dziwne zdarzenie...

Biegnij w kierunku (Brick Road Corner). Zobaczysz, heh, zobaczysz to "coś", a następnie musisz "to" rozwalić. Biegaj naokoło i korzystaj z całego dostępnego arsenału. Przeszukaj też okolicę w poszukiwaniu lepszych zabawek niż standardowy gnat.

MISJA 23: DAY OF RECKONING - CLANDON HEIGHTS

Cel: Uratuj ludzi i rozpraw się z Bane'm.

Najpierw jako Roper musisz wymieść trzech rannych (Survivors) do (Police Medics). Teraz jako Stern włącz dwie pompy (Fuel Pump 1) i (Fuel Pump 2), a następnie podtóż ładunek pod Fuel Reservoir. Gdy to zrobisz, zwleważ do (Safe Zone). Tak, udało Ci się. Kolejny raz ocaliłeś/ ocaliłaś świat. Do zobaczenia następnym razem...

Biegnij na miejsce burdy (Disturbance). Skop tyłki złym panom, pogadaj z Roperem i to koniec tej misji.

MISJA 5: GATE CRASHER - BASSEBALL GROUND

Cel: Aresztuj co najmniej jednego bossa.

Rozwal atakującego cię fagasa. Biegnij do (Main Entrance). Po krótkim pojedynku biegnij przed siebie i pierwszymi schodami w górę. Teraz wystarczy po cichu dojść do bosów gangu (Boss Meeting) i aresztować (nie zabijać !!!) jednego.

MISJA 6: ARMS BREAKER - RIO CANAL

Cel: Zniszcz dwa ładunki broni.

Na początku, w odprawie przyglądnij się ładunkom (fajnie jest widzieć co trzeba wysadzić.). Teraz lec do Ropera (Roper). Da Ci ładunki wybuchowe (explosives). Teraz udaj się do (Wildcat Stores). Kluczem do sukcesu są tutaj dachy i kładki jej łączące. Gdy dostaniesz się w pobliże ładunków, reszta to formalność. Na koniec pozostaje ci wyeliminowanie nieprzyjaciół (Pick Up Team).

MISJA 7: MEDIA TROUBLE - SOUTHSIDE BEACH

Cel: Uratuj dziennikarkę UCNN.

Najpierw pogadaj z Roperem (Roper). Dostaniesz granaty i amunicję. Teraz biegnij do (Beach House). Po wyczyszczeniu terenu z bad guz'ów, wystarczy doprowadzić łaskę na mendońnię (Police Station).

MISJA 8: URBAN SHAKEDOWN - WEST DISTRICT

Cel: Wykończ wszystkich złych klientów.

Proste, prawda? Właśnie, że nie. Musisz atakować koleśki od tyłu, bo inaczej szybko skończysz. Pamiętaj też o czasie...

MISJA 9: AUTO DESTRUCT - GANGLAND

Cel: Usuń samochody - bomby.

Biegnij do (Car Bomb). Teraz odwieź auto do (Demo Squad 1). Podobnie zrób z drugim autem. Gdy załatwisz sprawę bomb, zajmij się terrorystami (Bomber). Musisz ich aresztować - nie zabijać! Pozostaje ci jeszcze sprawienie (Wild Cats Den) i powrót z raportem do szefa (Sarge).

MISJA 10: GRIM GARDENS - BOTANICAL GARDENS

Cel: Zniszcz ładunki z narkotykami.

Podczas odprawy przyglądnij się narkotynom (to takie brązowe skrzynie). Biegnij po ładunki wybuchowe (explosives). Dostaniesz meldunek o niebezpiecznym bandycie (Gang Superior) - złap go. Teraz skieruj się w stronę ładunków (Narcotic Stores). Po chwili poszukiwań natkniesz się na niedziałającą windę. Aby ją uruchomić, biegnij do (Power Switch). Wciśnij przycisk i wracaj do windy. Idź na górę, za pomocą liny zjedź na dół. Wysadź w powietrze pierwszy ładunek. Teraz wróć do windy i skieruj się w stronę drugiego ładunku.

MISJA 11: SEMTEX - SOUTHSIDE BEACH

Cel: Spotkaj się z Deeks'em.

Idź pogadać z Deeks'em (Deeks). W rozmowie przeszkodzi ci kilku balasów z Wildcats - skop im d...y i dokończ rozmowę. Idź do (Officer Moloko). Pogadaj z Roperem (Roper). Dostaniesz shotgun'a. Idź za Roperem. Cel Twojej misji to (Semtex). Dwie beczki, które musisz rozwalić (wystarczy strzelić).

MISJA 12: COP KILLERS - RIO CANAL

Cel: Uratuj dwóch oficerów UCPD.

Biegnij do (Johnson'a). Rozwal obstawę, a policjant będzie wolny. Teraz jako Roper idź poszukać (Beck'a). Facet jest ranny, musisz go wziąć "na barana" (Kółko) i zanieść do (Safe Zone). Przelączysz się teraz na D'arczi, która musi doprowadzić Johnsona do (Safe Zone). Nie pozwól go zabić !!!

MISJA 13: SOUTHSIDE OFFENSIVE - SOUTHSIDE BEACH

Cel: Zredukuj przestępczość do 10%.

Idź w stronę (Police Building), likwidując przy okazji wszystkich złych panów. Gdy zabezpieczysz komisariat, popląć się po mieście eliminując każdego Wildcat. Gdy wskaźnik Crime rate osiągnie 10%, zakończysz pomyślnie misję.

MISJA 14: PSYCHO - PARKCENTRAL PARK

Cel: Zlikwiduj lub aresztuj każdego napotkanego gangstera.

W tej misji musisz likwidować wszystkie grupy Wildcats, które pokażą się na GPS. W razie jakby co, zawsze może pomóc Ci (Roper). W pewnym momencie dostaniesz komunikat radiowy o obłożeniu komisariatu. Biegnij do (Station Squad 1), skop im tyłki, teraz (Station Squad 2) i (Station Squad 3). Gdy spacyfikujesz wszystkich złych panów, pozostaje Ci jeszcze eliminacja elit Wildcats (Wildcat Elite).

MISJA 15: THE FALLEN - SOUTHSIDE BEACH

Origin

POWER STONE

"W dziewiętnastym wieku ludzie wciąż wierzą w legendy i zabobny. Awanturnicy, którzy dotąd poszukiwali sławy oraz fortuny skupili teraz swoje siły na odnalezieniu legendarnego skarbu, posiadającego moc spełniania marzeń. Skarb ten nazywa się Power Stone."

PODSTAWY

POWER STONE pomimo, że może na początku wydawać się grą trudną, w rzeczywistości jest bardzo prostym fighterem. Pełna swoboda poruszania się po arenie oraz brak możliwości blokowania ataków przeciwnika sprawia, że najlepszą taktyką jest pozostanie w ciągłym ruchu. Właściwie to góry możemy przyjąć, że każda próba "wazonowania" przez gracza, zakończy się dla niego śmiercią. Drugą z kolei ważną rzeczą jest możliwość wykorzystania areny oraz samego otoczenia jako broni. Niemal wszystkie postacie potrafią odsłakiwać lub odbijać się od ścian, łapać się wszelkich możliwych konstrukcji czy też korzystać z przedmiotów będących na arenie (czy pojawiających się na niej). W przypadku postaci drobnych, takich jak Rouge czy WangTang ataki z wykorzystaniem konstrukcji mogą być powtarzane wielokrotnie bez większej zwłoki. Natomiast Gunrock, Calauda i inne wielkie typy dewastują otoczenie wyrzucając np. latarnie czy też inne spore przedmioty, co zmusza do skutecznego wykorzystania takiej szansy za pierwszym razem.

Celem gry, jak zapewne już wście, jest zgromadzenie 3 gemów, co spowoduje iż nasza postać przejdzie natychmiastową transformację, przełączając się w tryb Power Drive. Transformacja zmienia gamitru ciosów postaci oraz zwiększa siłę ich ataku. Dodatkowo w trybie Power Drive możliwe jest wykonanie tzw. finisher'a czyli ciosu kończącego, który określamy jest tutaj jako Power Fusion. Zwróćcie uwagę, iż każda postać ma dwa różne ciosy ostateczne, które sprawdzają się lepiej lub gorzej w zależności od atakowanej postaci. Niemniej jednak sam Power Drive nie daje gwarancji zwycięstwa, a wykonanie finisher'a nie jest równoznaczne z wykończeniem przeciwnika, dlatego też należy umiejętnie je łączyć z wykorzystaniem przedmiotów jakie pojawiają się na arenie oraz dobrodziejstw jakie owa arena daje.

Ostatnią rzeczą, o której warto wspomnieć jest maksymalnie uproszczony system comboów. Najprostsze combo można wykonać naciskając trzy razy pięść lub nogę (w przypadku niektórych postaci można próbować i do pięciu razy), kończąc sekwencję np. rzutem. Różne ciekawe efekty przynosi miksowanie w/w sekwencji i eksperymentowanie z nimi.

KLAWISZOLOGIA

IAI - Wyskok, przy czym niektóre postacie posiadają tzw. podwójny skok oraz możliwość wskakiwania i odbijania się od ścian - coś jakby odskoki Chun Li z gry STREET FIGHTER.

IBI - Podnoszenie i upuszczanie przedmiotów oraz broni / rzucanie przeciwnikami (szczególnie przydatne w powietrzu). Przycisk ten umożliwi także czynne wykorzystanie areny jako broni. Kilukrotne naciśnięcie [BI] w pobliżu lampy, czy też jakiejś innej konstrukcji (również w powietrzu) spowoduje, iż nasz zawodnik użyje jej do zaatakowania przeciwnika.

DXI - pięść / rzucanie przedmiotów / strzały z posiadanej broni / przesuwanie przedmiotów / atak specjalny gdy postać jest w trybie Power Drive.

YI - noga / kopanie przedmiotów / atak specjalny gdy postać jest w trybie Power Drive.

LI - pięść + skoki. W trakcie gdy postać jest w trybie Power Drive umożliwi wykonanie Power Fusion - także w powietrzu.

IRI - Inoga + skoki. W trakcie gdy postać jest w trybie Power Drive umożliwi Power Fusion - także w powietrzu.

POSTACIE I ATAKI SPECJALNE

POWER STONE oferuje sporo zróżnicowanych postaci do wyboru. Jest tu osiem podstawowych osób oraz trzy ukryte (będzie nimi można grać po spełnieniu warunków opisanych w Power Stone Collection). Jak zapewne zauważyliście gra nie posiada typowych kombinacji ciosów, ponieważ zostały one przyporządkowane odpowiednim przyciskom na padzie. Poniższy schemat odnosi się również do postaci ukrytych, czyli Kraken'a, Valgas'a oraz Valgas'a po transformacji.

Falcon

Power Drive:

[XI] Power Missile
[YI] Power Hariken

Power Fusion:

[LI] Power Explosion
[RI] Power Rocket

Rouge

Power Drive:

[XI] Flames
[YI] Magic Carpet

Power Fusion:

[LI] Great Fire
[RI] Love Dance

WangTang**Power Drive:**

DX	Dragon Rays
Y	Dragon's Wind

Power Fusion:

IL	Big Dragon Flash
IR	Mutenyuubu

Ryoma**Power Drive:**

DX	Reijinken
Y	Laizan

Power Fusion:

IL	Mitarezantou
IR	Tenchiryuudan

Ayame**Power Drive:**

DX	Hanashuriken
Y	Okugakure

Power Fusion:

IL	Hyakkyuuran
IR	Ouka no Mai

Gunrock**Power Drive:**

DX	Gun Gun Rock
Y	Rock the Crash

Power Fusion:

IL	Rock 'n Roll
IR	Ass Kick (?)

Jack**Power Drive:**

DX	Rolling Slash
Y	Round Slash

Power Fusion:

IL	Killer Dance
IR	Misery Rain

Galuda**Power Drive:**

DX	Sabaki's Light
Y	Tenkuu no Sakebi

Power Fusion:

IL	Tenbatsu's Light
IR	Tenkuu no Otakebi

PRZEDMIOTY

W trakcie gry zauważycie skrzynie pojawiające się co jakiś czas na arenie. Są w nich ukryte różne ciekawe rzeczy. Mogą one skutecznie pomóc w pokonaniu przeciwnika, a zarazem do tego samego posłużą jemu - jeżeli dorwie się do nich jako pierwszy. Mimo odpowiedniej ilości, tylko kilka z nich stanowi poważne zagrożenie i to właśnie na nie powinniście szczególnie uważać. Jeżeli w chwili posiadania przedmiotu zostaniecie trafieni przez przeciwnika to sprzęt natychmiast przepada. Ponadto każdy przedmiot ma swój limit wykorzystania, co oznacza, że nie możecie go używać przez cały czas. Przedmioty podnosimy i upuszczamy za pomocą przycisku [B].

Bazooka - jeden z najlepszych gadżetów. Powoduje sporą utratę energii, dodatkowo spowalniając przeciwnika. Bardzo przydatna przy kolekcjonowaniu gemów.

Bomb - lbombal ma czasowy zapalnik, który powoduje, że nie wybucha od razu. Eksplozja powoduje zniszczenia w małym promieniu, ale o dość dużej sile rażenia. Trafiony przeciwnik traci porcję energii i jednocześnie zostaje spowolniony przez wybuch. Dla zabawy można porzucić nią sobie podczas gry z kumplem.

Flame Thrower - lmiotacz ognia! właściwie nieco zubożona Bazooka. Efekt działania jest trochę gorszy, ale jest to całkiem dobra broń - również dość przydatna przy zdobywaniu gemów.

Hammer - lmiotł broń obustronna, trafiony przeciwnik miło się rozplaszca ułatwiając ewentualne ponowne trafienie. Jeżeli jednak nie trafimy za pierwszym razem, może być krucho.

Hand Gun - lpistolet przydatny w walce z dystansu. Spowolnia nieco postać (mogą też być problemy z trafieniem), jednakże celny strzał zmniejsza siły witalne przeciwnika.

Petrol Bomb - lepiej znany jako koktajl Molotowa. Powoduje lekkie obrażenia i w zasadzie dość ciężko jest nim kogokolwiek trafić. W przeciwnieństwie do bomby wybucha od razu.

Pipe - stalowa rura hydrauliczna, w niczym nie ustępująca w użyciu mieczowi.

Sword - lmiecz! kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie. Pomimo swojej sily rażenia spowolnia on nieco zawodnika, dzięki czemu staje się łatwym celem dla szybszych postaci. Celne ciecie zadaje jakies tam obrazenia, ale raczej nie jest warte ryzyka.

PRZEDMIOTY DODATKOWE

Będą one dostępne wówczas, gdy uzupełnicie kolejne karty Power Stone Collection oraz włączycie w menu Extra Options pozycję Extra Items. Stanowią one miły dodatek do normalnie pojawiających się bajerów.

Extending Staff - czyli coś jakby gumowy kij, który potrafi sięgnąć przeciwnika nawet po drugiej stronie ekranu. Doskonale narzędzie do trzymania kogoś na dystans.

Chain Gun - broń maszynowa z tonami amunicji mieliście okazję zobaczyć ją w filmie "Predator" (Vulcan, Gatling Gun... i wszystko jasne). Nie powoduje zbyt dużych ubytków energii przeciwnika, ale za to fajnie wygląda.

Ray Gun - całkiem niezła zabawka, która zatroszczy się o właściwe odchudzenie sił witalnych przeciwnika. Jedynym minusem może tu być ograniczony zasięg rażenia.

Shield - ltaarczak jedyna namiastka bloku / obrony jaką znajdziecie w PS. Sprawdza się głównie wtedy gdy przeciwnik skompletował 3 gemy, bowiem chroni chronić nawet przed ciosami specjalnymi. Ma ona specjalny pasek zużycia, który pokazuje na jak długo jeszcze nam wystarczy. Posiadając tarczę nie możemy niestety atakować.

Food - lżywność czyli np. jabłuszka i różnego rodzaju przysmaki, które odnawiają utraconą energię.

POWER STONE COLLECTION

Ta pozycja w menu gry jest skierowana przede wszystkim do samotnych graczy. PS zawiera naprawdę sporo sekretów - w miarę ich odkrywania puste karty zaczynają zapełniać się różnymi bajerami. Poniżej przedstawiam warunki jakie należy spełnić, aby książka nabrała treści. I co najważniejsze - aby wszystkie sekrety zostały zachowane, nie zapomnijcie zrobić save'a po każdym przejściu gry. W przeciwnym wypadku trzeba będzie wszystko powtarzać od początku.

Strona 1 - Nowa broń: Extending Staff

Przejdź całą grę dowolną postacią na dowolnym poziomie trudności.

Strona 2 - Nowa broń: Chain Gun

Przejdź całą grę kolejną postacią na dowolnym poziomie trudności.

Strona 3 - Nowa broń: Ray Gun

Przejdź całą grę kolejną (ale inną niż poprzednie) postacią, na dowolnym poziomie trudności.

Strona 4 - Nowa broń: Shield

Jak wyżej.

Strona 5 - 3rd Person Mode (dla 1 gracza)

Przejdź całą grę Krakenem - poziom trudności dowolny.

Strona 6 - 3rd Person Mode (dla 2 graczy)

Przejdź całą grę Valgasem - poziom trudności dowolny.

Strona 7 - VMS Mini Game: Falcon

Przejdź całą grę pięcioma różnymi postaciami na dowolnym poziomie trudności, a w nagrodę będziesz mógł zobaczyć jak Falcon pilotem został. Doskonale nadaje się do szkoły.

Strona 8 - VMS Mini Game: Ayame

Przejdź całą grę sześcioma różnymi postaciami na dowolnym poziomie trudności, a dostaniesz kolejną grę na VMS'a. Tym razem Ayame jako ninja. W sumie najgorsza ze wszystkich trzech.

Strona 9 - VMS Mini Game: Gunrock

Przejdź całą grę siedmioma różnymi postaciami na dowolnym poziomie trudności. Kolejna mini gra, czyli wirtualny, jednoręki bandyta w twoim VMS'ie.

Strona 10 - Graj jako Kraken

Przejdź całą grę wszystkimi ośmioma postaciami na dowolnym poziomie trudności.

Strona 11 - Graj jako Valgas

Przejdź całą grę Krakenem na dowolnym poziomie trudności.

Strona 12 - Graj jako Final Valgas w trybie VS

Przejdź całą grę Valgasem bez kontynuacji i na najwyższym poziomie trudności.

Strona 13 - Kolekcja grafik

Zdobądź 1000 punktów, w którejs z mini gier.

Strona 14 - Kolekcja zakończeń

Przejdź grę dowolną postacią, a jej historia będzie dostępna.

Strona 15 - Kolekcja tematów muzycznych i sfk'ów

Zdobądź 2000 punktów w którejs z mini gier.

KILKA SZTUCZEK

Oto kilka niekoniecznie "czystych" ale za to pewnych sposobów, dzięki którym łatwo poradzisz sobie z "elektronicznym" przeciwnikiem i najprawdopodobniej całkowicie odbierzesz sobie przyjemność z zabawy solo. Tak więc pomysł dwa razy zanim podejmiesz decyzję.

- najlepszym sposobem na zdobywanie gemów jest tzw. "jump kick", czyli naciśnięcie [A] i następnie, gdy postać jest w powietrzu [Y]. Spowoduje to, iż przy dobrym wymierzeniu nasza postać zawsze trafi przeciwnika wybijając z niego kamień.

- po przejściu w tryb Power Drive nigdy nie zaczynajcie od Power Fusion. Finisher'a najlepiej zostawić sobie na sam koniec kiedy pasek będzie wskazywał nadchodzącą przemianę. Najlepiej jest zacząć od wpakowania w przeciwnika kilku specjalii lub potraktowania go jakimś przedmiotem.

- Valgas - wbrew pozorom ten boss nie jest wcale taki trudny i przejście go wymaga jedynie małego skupienia. Valgas zawsze zaczyna od rzucania przedmiotami, na co najlepiej jest zareagować unikiem, a następnie potraktować go "jump kick'iem". W ten sposób mamy już dwa gemy. Teraz, w zależności od nastroju, można trochę pobiegać po planszy i poczęstować go kolejnym [A], [Y] lub spróbować użyć przedmiotu do odzyskania trzeciego gema. Będąc w Power Drive odpalamy maksymalną liczbę specjalii, i kończymy dowolnym Power Fusion. Teraz pojawi się moment krytyczny bo Valgas z reguły zdobywa dwa gemy na raz i mała nieuwaga może nas drogo kosztować. Niemniej jednak dobrze wykonany "jump kick" ratuje sytuację i znowu powtarzamy poznaną wcześniej procedurę. W tym momencie albo już jest po nim, albo kończy się czas i wygramy różnicą energii. Jeżeli jednak pozwolicie Valgas'owi zebrać 3 gemy wtedy najlepiej trzymać się po przeciwniej stronie planszy i cały czas skakać. Szczególnie niebezpieczne są ogniste kule, które w przerażającym tempie konsumują siły vitalne.

Brat i Banan

RESIDENT EVIL 2

Tony niezwykłego mięsa do rozwalenia, ciemne korytarze opuszczonego posterunku policji, tajemnicze laboratoria, szalenięc zagrażający całej ludzkości - czy nie za dużo tych problemów naraz? Teraz już nie, przed wami kompletny opis wiecznie młodego RESIDENT EVIL 2.

Parę słów na początek. Tekst jak zauważyliście, podzielony jest na kilka sekcji. Posługując się tytułami, możecie odszukać interesujące was informacje. Jednak przed przystąpieniem do właściwej rozwalki proponuję zapoznać się z paroma ogólnymi zasadami. Przede wszystkim pamiętajcie o oszczędzaniu amunicji. W pewnym momencie może się wydawać, że jest jej wystarczająco dużo, ale nie dajcie się zwieść waszemu złudnemu wyuczuliu. Zapisywać stan gry można tylko przy pomocy maszyny do pisania i tuszu. Ten ostatni znajdziecie w różnych zakamarkach, jednak nie szastajcie za bardzo save'ami. Po pierwsze dlatego, że wpływa to znacząco na ogólną końcową ocenę gry, a po drugie ink ribbonów nie jest za dużo. Bądźcie odważni i nie dajcie się zabić. Poniżej znajdziecie opis mieszkania medykamentów, spis broni, potworów i bohaterów. Dla tych, którzy się zgubili jest także solve do czterech scenariuszy. Miłego naciskania spustu...

DODATKOWE STROJE BOHATERÓW

Jeżeli chciełbyście zobaczyć jakie inne stroje mogą wrzucić nasi bohaterowie musicie dojść do komisariatu w pierwszym scenariuszu nie podnosząc po drodze żadnego przedmiotu.

Najlepiej przelawrować pomiędzy zombiakami, w sklepie otać gościa, wyjść z drugiej strony. Przy korycie dać się złapać pierwszemu zombiakowi i strząsnąć go (przyciskając szybko X) tak, żeby przewrócił następnego. Szybko potrącić trzeciego i zanim się któryś podniesie przebiec na drugą stronę. Potem nożem załatwić cztery zombiaki stojące na smietniku i w autobusie rozwalić jeszcze jednego.

Po dojsciu do komisariatu wziąć amunicję ze stolika, wyjść z budynku i zejść na dół po schodach. Będzie tam zombiak Brad w stroju STARS. Potrzeba na niego 18 strzałów - szesnaście gdy idzie i dwa do dobitcia. Ma on klucz, którym otwierają się szafki w pomieszczeniu przy ziemni. Są tam dwa stroje Leona, jeden Claire i kolt dla niej. Leon po przebraniu się strzela z pistoletu tylko jedną ręką, jak prawdziwy latynoski moczmyrda i w dodatku robi to dużo szybciej.

RZECZ O ROŚLINKACH

Zielone - przywracają jeden poziom życia.

Czerwone - w połączeniu z zieloną roślinką potrajają jej efekt.

Niebieskie - odtruwają postać.

Wszystkie roślinki można łączyć. Dwie połączone zielone dają taki sam efekt jak wzięcie dwóch oddzielnych zielonych. Natomiast wzięcie czerwonej połączonej z zieloną daje efekt wzięcia trzech zielonych (albo potrójnej zielonej).

Postać może mieć sześć stanów:

- Fine - zielona linia.
- Careful - żółta linia
- Careful - pomarańczowa linia
- Dangerous - czerwona linia
- Poison - fioletowa

UZBROJENIE

RE2 ma znacznie rozszerzony arsenał broni w porównaniu do jedynki. Oto wszystkie typy "narzędzi mordu" lub jak kto woli "narzędzi sprawiedliwości":

BOW GUN (kusza) - kusza Claire. Całkiem porządne cacko. Szybkostrzelna, wywala po trzy betty naraz. Lickery załatwia dwoma celnymi salwami, zombiaki 1-2. Amunicji jest po 18. Przydatna przez całą grę.

SPARK SHOOT - służy do trzymania pieczy nad efektami eksperymentów Umbrelli. Całkiem niezła broń - dwa strzały powalają zombiaki. Jest dosyć szybkostrzelna, ale gorsza niż kusza. Jej amunicja liczona jest w procentach.

BROWNING - podstawa (na 13 pocisków). Amunicji do niej pełno, ale też dużo jej zżera. Zombiaki potrzebują 3-6. Wystarcza na początek, ale później robi się już tylko pomocą.

GRENADE LAUNCHER (wyrzutnia granatów) - cała gra Claire opiera się na korzystaniu z tej zabawki. Ma trzy rodzaje amunicji - FLAME (zapalające), ACID (kwasowe) i GRENADE (wybuchające). Pierwsze dwa rodzaje są dobre na wszelkich przeciwników (choć najlepsze są FLAME). GRENADE dobrze spisuują się z bliskiej odległości (spadają prawie pod nogi) na większe skupiska przeciwników (fantastycznie rozrywają zombiaki). Dobra broń na wszelkiego zwierza.

COLT - broń ukryta. Bardzo szybkostrzelna, a do tego pasują do niej naboje od Browning'a. Przyzwolita siła rażenia powoduje, że aż miło popatrzeć jak Claire wali z błodra przy akompaniamencie strzału rodem z westernów.

MAC 11 MACHINE GUN - Najbardziej szybkostrzelny strzał w grze. Po Gatlingu, ma się rozumieć. Aż miło jest patrzeć co dzieje się z lickerem, który dostaje się pod wypluwającą serię lufy MACa. Amunicja ma procentową i marnuje się dosyć szybko. Ale musicie zobaczyć go w akcji!

H&K - podstawa (tyle, że Leona). Jest na 18 pocisków. W sumie ok na mniejszych przeciwników (zombiaki 4-6, lickery 8-10), ale po zalobieniu części robi się niezła. Po przelobieniu może wywalać do czterech pocisków w serii (można ustawić ogień automatyczny albo pojedynczy) w zależności od długości przytrzymania spustu.

FLAMETHROWER - dosyć cienki. Amunicja - procentowa. Zasieg - krótki, No i nie odrzuca przeciwnika za bardzo. Niby dobry na rośliny, ale ja wolę Remingtona. Claire ma lepszego SPARK GUNA.

MAGNUM - Rozwala zombiakom głowy jednym strzałem, początkowo też pojedynczym pociskiem dotuje lickery. Potem co prawda potwory twardeją, ale i można sobie dorobić lepszą lufę. Zobaczcie tylko jakiego ma wtedy kopa! Na osiem pocisków. Może rozwalić głowy kilku idącym w rzędzie zombiakom. I jest bardzo dobry na bossów. Aha - zobaczcie co dzieje się z dobermanami po jednym strzale... Gejzer?

REMINGTON - każdy kto gra w jakiegokolwiek gry musiał spotkać się z dwoma bronią - Shotgunem i Vulcanem (lub jego protoplastą - Gatling gunem). Goście zajmujący się produkcją REZ dobrze wiedzieli, że bez nich nie da się w pełni usatysfakcjonować graczy. I obydwojma można się tutaj pobawić. Shotgun jest na pięć pocisków, ma niezłego kopa i bardzo ładnie odrzuca przeciwnika. Ma też dosyć dobry rozstrzał i potrafi trzymać w szachu po kilku nacierających przeciwników. Wymierzony do góry, potrafi z bliskiej odległości rozwalić tby kilku przeciwnikom (mój rekord to trzech ale i czwórka by pociągnął). Można też odstrzeliwać nogi (ale to dla sadystów). Po znalezieniu części zaczyna dawać nieprawdopodobnego kopa i jest naprawdę potężny.

ROCKET LAUNCHER (wyrzutnia rakiet) - broń na bossów. Zrzuca ją Ada w drugich scenariuszach Leona i Claire. Służy do walki z BARDZO GRUBĄ ZWIERZYNĄ. Ma dwa pociski. Jeden załatwia Birkina bez mydła. A drugi zachowaj na niespodziankę. Zalicza się do tzw. broni strategicznych.

GATLING GUN - Najsilniejsza broń w grze (przypomina Vulcana). Kto by jej nie chciał? Aby wejść w jej posiadanie należy ukończyć scenariusz B bez zapisywania gry, a do tego należy zejść poniżej dwóch i pół godziny.

POTWORKI

DUŻY KOŁEŚ W PŁASZCZU (TYRANT) - przez niektórych speców uważany jest za Tyranta w oprawie deluxe. Jest to dosyć logiczna opinia. Nie do zabicia z normalnej broni, jego zadaniem jest odcykać G-Virus. Pojawia się kilka razy i to raczej niespodziewanie. Zabić go nie jest łatwo - z dziesięć (albo więcej) strzałów z pistoletu, 4-6 z Launchera i po cztery z Magnuma i dopalonego Shotguna. Aha, za każdym razem po załatwieniu go możesz przeszukać ciało. Kryje w sobie niespodzianki.

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

ČMA - dosyć powolna. Sześć strzałów z Shotguna, 4-6 z Flame lub Acid Rounds. Można próbować z kuszy lub dopalonego H&K.

DOBERMAN - szybka bestia, zwykle występuje w mniejszych lub większych stadach. Wystarczy jednak uciec przed nimi z pomieszczenia i zaraz wrócić, a spokojnie idą na rzeź. Są odporne na różne rzeczy, ale nie na Magnuma i Flame Rounds. Te dwie rzeczy załatwiają je po jednym strzale. Raczej długo wytrzymują strzały z pistoletów, a nawet Shotguna i kuszy.

OSTATNIE STADIUM BIRKINA - Rocket Launcher (o ile nie zużył obu pocisków chybając za pierwszym razem w Birkin) i wszystko inne w kolejności od najlepszych do najstabszych. No i módl się żeby wystarczyło, bo z nożem bym się nie porwał. Teraz już wiesz, że trzeba oszczędzać?...

ALIGATOR - raczej ciekawostka niż przeciwnik. Wystarczy uciec, zwałć butię i w nią trafić. Ale co za satysfakcja...

LICKER - ulubieniec publiczności. Lickery są szybkie, zwinne i bardzo brzydkie. Na początku wystarcza na nie 1 dobrze ułożony Acid Round albo jeden pocisk z Magnuma, ale później robią się twardsze. Z pistoletu zderają po 8-10 pocisków, z Shotguna 2-3, z kuszy dwa pełne (sześć strzał) i po 2-3 z każdej amunicji z Grenade Launchera. Ważne aby blisko je podpuszczać - wtedy najładniej dostają. Czasem wystarczy przez chwilę się nie ruszać, a Licker zaczyna się powoli zbliżać. Kiedy podejdzie blisko łatwo jest go wyminać i po prostu uciec. Ale przecież nie o to chodzi...

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

ROŚLINIAKI - Plują kwasem bardzo daleko, więc podchodzenie z czymś takim jak miotacz ognia mija się z celem. Z dopalonego Shotguna

padają zwykle po 3 strzałach, Flame Rounds - podobnie, Spark Gun też może się przydać. Po śmierci potrafią jeszcze przywalić wyciąmy się mackami, więc lepiej profilaktycznie wyjść z pomieszczenia w którym zginęły i wrócić zaraz, kiedy truchło już wyparowało.

ZOMBIAKI - lubimy je wszyscy. Są na 4-6 strzałów z pistoletu (wystarczy strzelać non - stop aż zatoczą się do tyłu - wtedy jeszcze jeden i dwa do dołba na ziemi). Są bardzo różne - niektórzy gliniarze to prawdziwi twardziele. Dobry jest na nich każdy arsenał - Spark Gun i kusza - po jeden lub dwa. Shotgun w głowę raz, Magnum, Acid Rounds, Flame Rounds i Grenade Rounds zwykle po jeden. Zombiaki bez skóry są nieco inne. Te najlepiej jest zalać wiać Grenade Rounds lub Shotgunem. Wszystko inne to strata amunicji (oprócz Magnuma i Flame, ale te lepiej zostawiać na czarną godzinę).

SYN BIRKINA - tak, w jakiś czas po ukazaniu się RE2 dotarły do mnie informacje, że ten latający obrzydliwy potwór to prawdopodobnie syn Williama. Rzeczywiście chłopcy wykazują podobieństwo. Na niego wystarczy parę celnych strzałów z shotguna lub magnum.

SEKRETNA MISJA HUNKA

Chcecie wiedzieć jak zagrać prawdziwym twardzielom? Cóż, nie było to tak proste w wersji na PSX. Należało przejść jedną z postaci (dowolną) scenariusz A z oceną A (ocena pokazywana jest na samym końcu, po otrze i napisach) a następnie, korzystając z save'a, który powstanie, przejść scenariusz B również z oceną A. A na DC ta misja dostępna jest od samego początku.

No dobrze, ale od czego zależy oceny wystawiane na końcu? Od tego jak graliśmy. Aby ukończyć grę z jak najlepszym wynikiem należy: nie używać First Aid Spray'ów (żadnych), jak najdziej zachowywać stan gry (nie więcej niż 4-5 razy) oraz nie używać MAC-11 (podnieść można, ale strzelać z niego - nie). To wszystko jest jakoś sumuje - jeżeli użyjesz FAS raz, to save'ów możesz maksimum dwa razy, jeżeli FAS - dwa, to save jedego nie). Podejrzewam, że nie powinno się też używać innych broni procentowych (Flamethrower albo Spark Gun), ale nie mam pewności czy to wpływa na wynik. Oprócz tego ważnym czynnikiem jest też czas - w zasadzie aby zagrać Hunkiem powinno się trzymać bariery trzech godzin - powyżej tego jest szansa, że nie dostaniecie też opci.

Ja sam miałem w scenariuszu Leona A - pięć save'ów, nie używałem FAS-a ani broni procentowych, czas: 3 godziny i trzydzieści siedem minut, a potem Claire B - cztery save'y, nie używałem FAS-a ani broni procentowych i miałem czas 3 godziny pięć minut. Po skończeniu gry dostalem MAC 11 z nieskończoną ilością amunicji oraz zachowanie stanu gry z Hunkiem.

Hunk to fajny gość. Jest jednym z komandosów, którzy na animacji w środku gry przybyli z Umbrelli po G-Virusa. Od początku swojej misji jest uzbrojony po zęby: ma Remingtona (20 sztuk amunicji), Magnuma (16), H&K (168) i trzy mieszanki listków niebieskich i zielonych. Musi mu to wystarczyć, bowiem Hunk nie może podnosić przedmiotów. Jego zadaniem jest przejście, od pomieszczenia gdzie przez służbę do oczyszczalni ścieków wszedł Leon, aż na drugie piętro. Po drodze napotyka on od metra przeciwników, więc trzeba bardzo sownownie używać amunicji. Atakują go po kolei zombiaki, dobermany, ptaki, liskery, pajaki, wielki koleś itd. Przejście tej misji jest naprawdę trudne, ale warto spróbować. Przy okazji - niektórych przeciwników lepiej jest wyminąć niż marnować na nich cenne pociski.

Jest jeszcze możliwość zagrania Tofu. Ten koleś ma taką misję jak Hunk, tyle, że jest uzbrojony tylko w nóż. Aby nim zagrać trzeba było skończyć sześć razy grę (scenariusz A, scenariusz B, A, B, A, B i mieć save'a z Hunkiem na karcie pamięci) i wszystkie z oceną A. Naturalnie na DC jest dostępny od początku. A nagrodą jest mi mniej, ni amunicji tylko możliwość... Zagrania gościem przebrany za serek Tofu. Wątpliwa to nagroda - nawet jego animacja jest słaba. To po prostu duży szeszcian z wystającymi rączkami.

A niektórzy mówią, że mają czasami kłopoty z identyfikacją z bohaterami filmów...

OPIS PRZEJŚCIA GRY

Claire scenariusz A

Martwemu sklepikarzowi zabierz kuszę i biegnij do komisariatu. W holu otwarte są tylko jedne drzwi - od rannego policjanta weź kartę magnetyczną. Użyj jej przy komputerze do odblokowania reszty drzwi. W sali odpraw przeczytaj OPERATION REPORT. Przy posagu na piętrze przestaw dwa kamienne popiersia pod przeciwnie ściany i ustaw je na zapadnich. Weź rubin. Self w biurze kapitana otwórz kombinacja 2236. W pomieszczeniu STARS przeczytaj CHRIS'S DIARY i weź medalion z jednoróżca. Z pancernie szafy weź granatnik, a wychodząc przeczytaj FAX. Medalion wsadź w otwór statui stojącej w głównym holi i weź klucz. W bibliotece ustaw szafy: dwie pierwsze od lewej przesuń w prawo, a ostatnią w lewo. Z nowo powstałej niszy wyjmij Serpent Stone. Na balkonie opuść drabine, a z poczekalni weź zapalniczkę i przeczytaj SECRETARY'S DIARY A. W policyjnej stróżówce weź pierwsze koło zaworowe oraz kolejną kuszę. Na dachu za pomocą koła spuść wodę z bojlera. W pomieszczeniu koło helikoptera znajdź klucz oraz taśmy z atramentem. Z pokoju przesłuchań weź Eagle Stone, a ze stołu Cort - możesz opuścić nim oklennice w jednym z korytarzy. W archiwum podsun szkodli pod szafę i weź z niej lewarek. Przeczytaj także PATROL REPORT. W pokoju odpraw zapalniczką rozpal w kominku i podnieś drugi czerwoną klejnot. W pomieszczeniu w pobliżu ciemni za pomocą wytrycha otwórz szufladę i weź C4. W tym samym pokoju odszukaj jeszcze strzały do kuszy i film (możesz go wywołać w Dark Room). Z sąsiedniego pomieszczenia weź detonator z biurka (połącz go z materiałem wybuchowym) i naboje z szafy. Bombę podłóż pod drzwi, które zniszczył dziób helikoptera. W prywatnym skrzydle szefa z kosmetyczki weź sprzątaczkę i przeczytaj SECRETARY'S DIARY B, a z pokoju dyrektora zabierz klucz. Otwórz nim drzwi na parterze i zjeżdź do podziemi. Wejść do studzienki, w której spotkasz dziewczynę.

Teraz przez chwilę pobawisz się jako Sherry. W pomieszczeniu z trzema szafkami ustaw je tak, aby tworzyły most pomiędzy jedną polką a drugą. Potem włącz służę, a całe wylębenie napelni się wodą. Po pudach przedostaj się na drugą stronę i z szafki weź klucz, a ze ściany mapę. Pobiegnij jeszcze do pomieszczenia na północny i weź z niego amunicję do wyrzutni granatów. Teraz wróć do miejsca, z którego zaczęłaś.

Jako Claire wydasz się na górę. Otwórz drzwi do kostnicy i wyjmij z szafy kartę magnetyczną. Wejść do pokoju, w którym stoi maszyna zarządzająca energią. Znajduje się tam roślina oraz mapa podziemi. Następnie podejź do panelu sterowania i ustaw heblie: góra, góra, dół, dół, góra. Potem za pomocą karty otwórz drzwi do pomieszczenia z bronią, pobierzaj w nim naboje z polek oraz z szafki i wyjmij karabin maszynowy. Plecak zostaw Leonowi - jemu się bardziej przyda. W policyjnym garażu jest jeszcze roślina. Nadszedł czas,

aby wrócić na górę. Wejdź po schodach i po prawej stronie otwórz drzwi do pokoju policjantów. Z szafki nocnej podnieś pociski kwasowe, a z przyzwy WATCHMEN'S DIARY. Na stole leżą taśmy z tuszem. Otwórz drzwi obok pokoju przesłuchań zielonym kluczem. Wewnątrz zapal ogień w piecyku i odkręć gaz w kamiennych popielnicach w kolejności: dwanaście, trzynaście, jedenaście. Z obrazu wypadnie kolo zębate. Weź je, a ze stołu podnieś jeszcze film (do wywołania w Dark Room). Udaj się na strych, gdzie za pomocą lewarka opuść stare schody. Trybik wsadź w brakujące miejsce i włącz maszynę. Odstąpi ona tajną wnękę, z której weź połówkę Blue Stone. Drugą zdobędziesz po włożeniu dwóch klejnotów do plaskorzezb w pokoju kolo helikoptera. Gdy będziesz miał trzy kamienie włoż je w dziurzy za obrazem w pokoju sępa. Przed wejściem do windy przeczytaj jeszcze CHIEF'S DIARY i idź na ziemi MAIL TO CHIEF. Upewnij się, że masz przy sobie coś do leczenia oraz wyrzucenie granatów z zaladowanymi pociskami kwasowymi i zjedź na dół. Pogadaj trochę z rozwińszczonym sępem, który wyjaśni wiele z tego co się tutaj dzieje. Na dole rozwal potwora. Wróć na górę po Sherry i idź dalej korytarzami. Gdy zejdziesz do kanałów, dziewczyna nieopatrznie stanie przy jednym z otworów ściekowych.

Jako Sherry, uciekaj przed zombie, wsuń się do otworu wentylacyjnego. W pokoju petnym ciem, nie zatrzymuj się ani na chwilę, biegnij przed siebie, wydostając się kolejnym małym otworem w ścianie. Znajdziesz się na wysypisku śmieci. Podnieś leżący u wchodź stół medalion z namalowanym wilkiem. Jako Claire wejdź z kanału. W następnym pomieszczeniu znajdź na stole SEWER MANAGER FAX, a w torbie pudełko z nabojami. Ze skrzyni weź kolo zaworowe, a z jednej z szafek First Aid Spray i zjedź na dół windy. Ze ściany zdejmij mapę, a w kanałach w jednej z wnęk znajdziesz pociski zapalające. Nie walcz z pajakami, dużo prościej jest szybko przebiec pod nimi i przedostać się szybko do dalszej części kanałów. Tam przy wodospadzie skocz na lewy występ i przejdź przez drzwi. Za nim czeka cię mała konfrontacja z matką Sherry. Udaj się balkonem dalej, a kółem zaworowym opuść sobie platformę. Po drugiej stronie ponownie ją podnieś. Po lewej leżą pociski zapalające i dwie zielone roślinki. Otwórz drzwi i pobiegnij korytarzem aż do wysypiska śmieci - ujrzyz nieprzytomną Sherry. Zaatakuj cię gigantyczny zmulowany krokodyl. Conij się i zwołnij blokadę gaśnicy. Gdy gazdina podejdzie bliżej - weźmie butię do paszczy. Pistolet wymierz w pysk, strzel i z potwora zostaną tylko strzępy. Podnieś leżący kolo Sherry medalion, a z kupy śmieci wyjmij taśmę do maszyny, potem wejdź drabiną na górę. Przy ciebie laboranta znajdziesz drugi medalion oraz SEWER MANAGER DIARY. Wróć teraz aż do wodospadu i w zamek wsadź dwa medaliony. Droga wolna. Biegnąc po platformach dostaniesz się do podziemnej kolejki. W panelu sterowania włącz prąd i wsiaďadaj do wagonu. Gdy dojedziesz na miejsce w kolejnym z korytarzy martwy człowiek na przy sobie Spark Shoota. Wejdź po drabinie. Weź ze skrzyni wyrzucenie rakiet oraz jakieś ziółka lecznicze. Wyjdź na zewnątrz i wejdź do kolejki. Ze ściany zdejmij klucz i na zewnątrz uruchom maszynę. Podczas drogi zostaniesz zaatakowany przez Williama. Wyjdź na zewnątrz i załatw go. W pomieszczeniu ze skrzynią znajdują się roślina oraz taśma z atramentem i dwa opakowania naboji do granatnika (jedno na stole, drugie w szafce).

Udaj się teraz do wschodniej części, do zamrożonego laboratorium - tam przerób pojemnik na bezpiecznik na główny bezpiecznik. Z beczki podnieś jeszcze Spray. Pobiegnij teraz do generatora i wsadź tam główny bezpiecznik - doprowadzi zasilanie do wszystkich pomieszczeń. Połącz do zachodniej strefy. Tam w pokoju sypialnym wykończ natrętną roślinę. Z kanapy podnieś USER REGISTRATION, a przy komputerze znajdziesz LAB SECURITY MANUAL. Oczyszczonym kanalikiem wejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Po załatwieniu (dwa lickery), z szafy pancernie wyjmij dwa opakowania naboji do granatnika. Otwórz ostatnie drzwi w zachodniej części. Za nimi znajdują się dwa roślinopodobne stwory. Granatnik doskonale sobie z nimi poradzi. Opuść się po drabinie i udaj się do głównego laboratorium. Znajdź pomieszczenie P4, gdzie zwinięte stołu kartę magnetyczną. Wblęgnij do pomieszczenia luźnyjąc karty z wielką cymą. Po zniszczeniu jej musisz uśmiercić jej larwy blokujące dostęp do komputera. Zaloguj się jako GUEST i wróć na górę. Po drodze spotkasz półżywą Anette. W międzyczasie ktoś zdążył włączyć system autoodekruć. Pobiegnij do wschodniej części i tam kartą otwórz drzwi do małego laboratorium. W środku wykończ cztery zombieki. Weź Vaccine Cart oraz MO Disk. Zaktwyj wszystkie destrukcji winusa wladajac CART do komputera oraz przełącz przyzyc w panelu sterowania na prawej ścianie. Spowoduje to utworzenie się Base Vaccine, którą włoż do komputera w laboratorium doświadczalnym P4. W pokoju z monitorami wyjmij ze skrzyni dyskety co może przydać się w walce z ostatnim bossem. Czas skończyć tę przygodę. Otwórz wielkie przejście przy pomocy MO Disk. Gdy podejdziesz do windy, William po raz ostatni zaatakuj. Wymierz sprawiedliwość.

Leon scenariusz B

Przebiegnij między zombiekami, z bućki z prawej strony weź klucz i otwórz nim drzwi do drugiej stronie. Podnieś amunicję (jest tu też MDP) i wyjdź z drugiej strony. Znowu słalom między zombiekami (nie ma co strzelać i po schodach na górę).

Po animacji wyjdź przez drzwi na dachu (ZR). W korytarzu biegnij nie zważając na kruki i wejdź w pierwsze napotkane drzwi. Po schodach zjedź na dół (na razie można nie brać żadnej z trzech roślinek) i wejdź w drzwi. Martwemu gliniarzowi zabierz AR, wejdź do pomieszczenia przez otwarte drzwi i zabierz zawr. Wracaj do płonącego helikoptera i ugas pożar przy pomocy zaworu. Z wraku zabierz SS.

Wracaj do drzwi i wyjdź przez nie. Po animacji zaczekaj na gościa, wymiń go i uciekając zabierz AR zadziobanemu trupowi. Możesz zabić gościa, ale i tak ożyje a zostawi jedynie 2 AR. Tym razem idź do drzwi na końcu. Tam załatw dwa lickery i wejdź w drzwi z boku. To pomieszczenie to Poczekałnia. Są 2 AR, pamiętnik sekretarinki A, mały kluczyczek, MDP i skrzynia. Wyjdź przez drzwi po drugiej stronie. Na balkonie jest pięć zombowców. Załatw wszystkich, opuść drabinę na środku, a z otworu w ścianie na końcu balkonu zabierz medalion z jednorożcem. Zjedź po drabinie na dół - to pomieszczenie to Hall. Z biurka weź Shotgun (obok MDP) i u stóp statui umieść medalion, a dostaniesz klucz pik.

Wracaj na górę po drabinie i przez Poczekałnię idź do wraku helikoptera i przejdź przez drzwi za nim. Z pomieszczenia weź Niebieską Kartę, rozwal lickera, który spadnie i wracaj do Hallu. Tam przy pomocy komputera otwórz wszystkie pozamykane drzwi. Najpierw wejdź w te z lewej. 3 zombieki, notka policyjna i skrzynia. Stolik otwórz małym kluczyczkiem i zabierz SS. Dalej drzwiami za szafą, korytarzem do zwłok policjanta (zabierz AR) i otwórz drzwi obok kluczem pik (potem go wywal). To jest Archiwum. Zabierz raport, IR, poduśń drabinę i z szafki weź FAS. Z powrotem idź na korytarz, podnieś ZR i w drzwi. Po drodze rozwal zombowców i w podwójne drzwi. To Sala Odpaw. Jest raport operacyjny, a na tyłach AR i obraz (podpal go a dostaniesz czerwony kamień).

Wróć na korytarz i przez drzwi. Cztery zombieki i dwie ZR. Wejdź w drzwi obok schodów. To Przebiłałnia. W szafkach AR, obok MDP i skrzynia. Z tyłu jest Ciemnia. Wyjdź na zewnątrz i po schodach na górę. Korytarzem prosto i do posągu. Przesuń oba popielniczka aby patrzyły na posąg (ustaw je w odpowiednich miejscach). Zabierz drugi czerwony kamień. Wejdź w drzwi obok (sześć zombowców) i drzwi do pomieszczenia STARS. Weź z szafki Magnuma, z biurka Chrisa - pamiętnik a spód logo STARS - AR. Wyjdź i pobiegnij za Sherry (zabierz klucz karo). Z szafki obok bierz SS. Po chwili spotkasz Claire. Idź w prawo, min zamknięty stolik i w drzwi. Znajdziesz się w Bibliotece.

W dzbanku jest CR. Wejść po schodkach na półpiętro i idź przed siebie aż wpadniesz w dziurę. Wołnij przycisk i po wyjściu przesuń pierwszy i drugi regal (od lewej) w prawo. Zabierz Bishop Plug.

Wróć do pomieszczenia z którego wzięłeś Niebieską Kartę i w odpowiednie miejsca włóż czerwone kamienie. Dostaniesz King Plug.

Wracaj pod Przebieralnię. Jednak wejść w białe drzwi po drugiej stronie korytarza. Pomieszczenie Dowodowe. Są tu SS i film do wywołania w Ciemni. Wyjść przez drzwi z boku (6 zombowców), ZR, mały kluczyczek, notatka od chłopa/ok. AR w szafce. W pokoiu na tytach - klucz kier. Na końcu przez drzwi do Hallu. Na górze otwórz małym kluczyczkiem zamknięte stolik (tam gdzie zostawiasz Claire) - dostaniesz części do pistoletu (zmontuj go).

Powrót do Hallu i w drzwi z prawej, 6 zombiaków i ZR, Miń podwójne drzwi i prosto korytarzem, potem w drzwi i dalej prosto. Zignoruj pierwsze, białe i udaj się w drugie po tej samej stronie - AR i licker na suficie. Teraz wyjdź w białe - FAS, rozwal licker a Rook Plug. Z korytarza jeszcze CR.

Teraz powrót i w podwójne niebieskie drzwi. 4 zombowców i IR. W pokoiu za ścianą jest sejf. Otwórz go (2236), zabierz SS i mapę, z biurka AR, a z biurka - 2 niewidoczne ZR.

Teraz wyjdź przez otwarte drzwi i przy użyciu klucza kier wyjdź na zewnątrz. 5 zombowców i schody na dół.

Na dół - 5 zombiaków i w brawozę drzwi z czarno-żółtą obwódką. Są tutaj - ZR, AR, mapa i generator. Ustawienia - góra, dół, góra, dół, góra. Wyjść i pobiegnij na parking (ZR). Tam spotkanie z Adą. Popchnij wóz i wejdź w odstępnięte drzwi. Idź korytarzem, pierwsze napotkane drzwi zignoruj i wejdź w drugie (przedtem jeszcze film). Będą tam dwie cele - w pierwszej CR i NR a w drugiej koleś (Ben). Po rozmowie, z szafki obok weź klucz do studzienek i wracaj do białych drzwi w które najpierw nie wszedłeś. To Psiarnia. Biegnij do studzienki i otwórz ją kluczem. Na dół, kanałami wymijając pajaki (dwa) i z drugiej strony. Są tu dwie pary drzwi - z MDP i skrzynią oraz z zamkiem na Plugi. Po wyjściu z pomieszczenia z zamkiem spotkasz Adę.

Po animacji wyjdź przez drzwi (3 zombiak) i przebiegnij na drugą stronę. Winda w dół - SS, na górę i na drugą stronę. Poprzestawiaj skrzynie na dole pomieszczenia, zalej je wodą i zdobądź klucz trefi. Potem wróć do miejsca z którego zaczęła Ada.

Po przekazaniu klucza i SS komunikat od Claire. Wracaj przez parking (dwa dobermany) i pod Prosektorium (jest niedaleko pomieszczenia z generatorem). Wejść do środka, zabij dwa lickery i zabierz kartę do zbrojowni. Ze Zbrojowni (obok) AM, dwa SS i (to co sobie zostawiles).

Powrót na górę po schodach (5 zombowców) i z pomieszczenia obok AM, SS i pamiętnik.

Teraz do hallu i pod helikopter (po drodze jeden licker) - drzwi obok są już wywołane. W środku jest dziennik Ironsa. a w pomieszczeniu gdzie była Sherry - korbka i pamiętnik sekretarki B. W drodze z powrotem - gościu z AM.

Teraz do hallu i w prawe drzwi, daleko do ostatnich drzwi, na końcu drugiego korytarza. Otwórz je kluczem. Pod biurkiem - FAS, rozpal ogień w kominku i zapalaj po kolei - srodkowy, prawy i lewy. Kiedy pojedziesz po tryb, który spadnie, wejdź gość - 30 AR. Bierz tryb i w nogi. Po drodze znowu wpadnie - tym razem SS.

Idź do biblioteki, na górę po schodach i w drzwi. Tam przebiegnij i w drugie drzwi. Korbka opuść schody, umieść tryb w maszynie, weź ostatni pionek i zeskocz w dół.

Zobacz co z Benem i przez kanały idź do pomieszczenia z zamkiem na pionki. Rozwal Birkina, wsadź pionki i z Adą do wody i przez służę.

Sieciaki udaj się do dyspozytorni - fax szefa, AM w szafce, MDP i skrzynia. Potem winda po dół.

Jako Ada biegnij za kobietą - po drabinie na górę, jak najszybciej pomiędzy robalami i na dół. Po zejściu przedstawi się Pani Birkin. Po akcji przejdź na drugą stronę i po drabinie.

Jako Leon na drugą stronę windę - 3 ZR, AR, MDP i skrzynia. Weź zawór i idź: tą drogą co Ada. Biegnij do wejścia. Opuść most zaworem, przejdź na drugą stronę i podnieś go. 2 ZR, SS, drzwiami prosto i na spotk anie z Adą.

Teraz na górę po moście i w lewo - medalion orła ze zwłok i pamiętnik. Po drugiej stronie zatrzymaj wiatrak (przy użyciu zaworka) i na drugą stronę, z nisy z boku zabierz mały kluczyczek i medalion wilka.

Wróć windą do pomieszczenia z 3 ZR i kluczyczkiem otwórz zamknięte drzwi. Po drabinie - 1 z wmbiak, AM i SS. Teraz powrót do ścieżok i do miejsca z zamkiem (po drodze ożywione zombiak). Otwórz go przy pomocy medalic 10w i korytarzami aż do kolejki linowej. Przywołaj ją z konsoli i jedź. Po dojechaniu na miejsce zapal flarę przy pomocy zapalniczki i weź kluczyczek jak się oświełi.

Teraz korytarzami naprzód (w pierwszym 4 zombiak i w rogu zwłoki z częściami do Shotguna) a w drugim też cztery i ZR, CR i NR. Jedź windą na górę.

W pomieszczeniu MDP skrzynia, SS, AM i FAS. Wyjść na zewnątrz, zgarnij mapę i zjedź na dół, po czym korytarzem idź na sam koniec. Stamtąd weź kluczyczki i zapal monitor. Rozwal gościa (SS) i wracaj do Ady. Kluczyczkiem uruchom winę przy pulpicie i leć z Adą do wagonika (uruchamiając po drodze stacyjkę).

Po akcji z Adą z rogu wagonu weź SS i wyjdź na zewnątrz. Po rozwaleniu drugiego wcielenia Birkina wracaj do środka. Gdy winda stanie wyjdź i przejdź przez szyb wentylacyjny.

Idź przez drzwi (skrzynia i ZR) i przepchnij skrzynię, stojącą na środku na windę. Winda zjedź na dół i przepchnij skrzynię aż pod sam podest na końcu wąskiego korytarza. Tak, żebyś mógł wejść na górę (na razie tego nie rób).

Po drodze zabierz notatkę (obok zwłok jest MDP) i SS i idź do małej windy. Na dole rozwal dwa lickery i uruchom moc. Teraz wróć do miejsca w którym wyskoczyłeś z szybu i jedź windą. 5 gołych zombiaków. Idź w drzwi z lewą stroną. Biegnij na pomost niebieski i leć pod zamrożone drzwi. Jest tam FAS oraz pojemnik na bezpiecznik. Przy pomocy sprzętu wsadź bezpiecznik na miejsce i wracaj do pokoiu z którego odchodzą wszystkie trzy korytarze. Wsadź bezpiecznik - uruchomisz zasilanie. Teraz idź w czerwony korytarz. Otwórz służę, rozwal roślinniki i biegnij w prawo pod dwie pary drzwi. Otwórz te z prawej, rozwal trzy gole zombiak i weź kartę do laboratorium, miotacz ognia, kartę rejestru i podręcznik laboratoryjny. Dalej wejdź przez szyb wentylacyjny, rozwal oba lickery i z szafki weź 2 SS.

Teraz wyjdź z pomieszczenia i biegnij na drugą stronę. Wyjść przez drzwi, rozwal roślinniaka na platformie (2 ZR) i zjedź po drabinie. Wejść w drzwi i biegnij przed siebie - po drodze będą trzy lickery i 3 ZR. Biegnij prosto i w drzwi. Znajdziesz się w Pomieszczeniu Kontrolnym (MDP i skrzynia). Z monitora zabierz mapę i wracaj w drzwi z prawej. Biegnij prosto i w prawo. Omni spadające lary i otwórz drzwi przy pomocy karty. W środku załatw me, rozwal chodzące po klawiaturze larwy i załoguj się do komputera jako GUEST.

Wróć szybko do niebieskiego korytarza, otwórz służę, wbij odciski palców i załatw w pomieszczeniu trzy lickery i zabierz amunicję do Machine Guna.

Teraz wyjdź i idź w drzwi po drugiej stronie miejsca gdzie zabiłeś cmy. W pierwszym pomieszczeniu otwórz szafkę kluczyczkiem znalezionym przy flarach - części do Magnuma (i FAS). W sąsiednich pomieszczeniach jest 5 zombiaków i klucz. Weź go i wracaj do

windy, która cię tu wwozła (po drodze licker), a na górę gość z AM. Udać się do miejsca do którego dopchałeś skrynię, wejść na nią, na następna i na podest. Na górę otwórz kluczem drzwi i idź do środka. Po scenie zabierz klucz i spadaj windą na dół (po drodze rozmowa z Claire). Kluczem otwórz drzwi małej przybudówki, weź Sherry i w windzie ponownie kluczem otwórz zamek z tyłu. Z samego końca pociągu zabierz klucz do peronu, wyjdź z pociągu, otwórz furtkę i... Włóż się stoper. Przejdź mostkiem, zabierz dwie wtyczki i udaj się do drzwi z tyłu. Tam włoż wtyczki, traf Birkina 2-3 razy z Magnuma i dokończ sprawę przy pomocy wyrzutni zrzuconej przez Ade.

Wróć do pociągu, rozwał pięciu gołych zombiaków i otwórz bramę zamykającą drogę. Teraz wejdź do pociągu i przesun dźwignię w sterowni.

Po animacji wyjdź ze sterowni. Przebiegnij na tył pociągu. Zaczekaj na potwora, wal ze wszystkiego co masz, po czym biegnij do przodu.

Teraz to już naprawdę koniec.

Leon scenariusz A

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

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

Teraz pójdź do miejsca, gdzie w ścianę wbiły był helikopter i przejdź do drzwi z drugiej strony. Znajdziesz tu drugi klucz oraz dwa miejsca czekające tylko na czerwone kamienie. Włóż je, a dostaniesz King Plug. Udać się do białych drzwi niedaleko Ciemni - znajdziesz tam SS oraz film do wywołania. Potem wyjdź z drugiej strony i spotkasz się z rannym policjantem. Tak... Po rozwaleniu dostaniesz trzeci klucz i znajdziesz jeszcze amunicję i MEMO TO LEON. Teraz skieruj się do pomieszczenia z weneckim lustrem, ale najpierw weź co się da z drugiego - w ten sposób ominiesz lickera. Z pierwszego pomieszczenia zabierz ROOK PLUG i CORD (możesz opuścić nim okiennice w jednym z korytarzy) i wlej. Teraz dojdź do jedyne pomieszczenia jakie otwiera trzeci klucz i na końcu skieruj się po schodach na dół. Porozwalaj co się da i udaj się do pomieszczenia z generatorem. Uruchom go przy pomocy kombinacji góra, dół, góra, dół, góra. Teraz pobejgnij do drzwi prowadzących na parking i dojdź do spotkania z Adą. Pomóż jej i potem udaj się w jej ślady. Spotkanie Bena. Po rozmowie weź klucz do studzienki Key. Potem biegnij do Psiami i zejź na dół studzienki. Po zamianie ról, jako Ada zbierz dodatkową amunicję i udaj się do pomieszczenia ze skryzjami. Ustaw je tak, aby tworzyły most pomiędzy jedną półką a drugą. Potem włącz służę, a całe wgłębienie napetni się wodą. Po pudlach przedostań się na drugą stronę i z szafki weź klucz, a ze ściany mapę. Potem wróć do miejsca gdzie Ada odda rzeczy Leonowi. Jako facet wracaj na górę po schodach do miejsca gdzie zszedłeś do podziemi i wejdź w drzwi w rogu. Znajdziesz tam Magnuma, NIGHT WATCHMAN'S DIARY i amunicję. Teraz leć do pomieszczenia na końcu korytarza z pomieszczeniem z weneckim lustrem. W środku zapal ogień i przekreż zawory - środkowy, prawy i lewy. Z obrazu odpadnie tryb. Wróć na górę, do Biblioteki, wejdź po schodach na górę i w drzwi. Po krótkiej wędrowce znajdziesz się na strychu. Przy pomocy korbki opuść schody, w odpowiednie miejsce wsadź tryb i na końcu wcisnij przycisk - dostaniesz Knight Plug. Potem wskocz do szybu.

Na dole orientuj się co się dzieje z Benem i wracaj do pomieszczenia obok generatora mocy - do Prosektorium. Zabierz stamtąd kartę do Zbrojowni i idź tam. W środku zbierz amunicję i leć do studzienki w Psiami. Wejdź do środka i udaj się do pokoju z zamkiem na Plugi. Rozwał potwora i otwórz zamek. Idź aż natrafisz na pomieszczenie z SEWER MANAGER FILE i amunicję. Po wyjściu zostaniesz postrelony i znowu przyjdzie czas na Adę. Pogoń za kobietą, a po skończeniu animacji zejź na dół po drabinie. Po ponownym wcieleniu w Leona wejdź do pomieszczenia ze sprzętem, weź zawór i ruszaj na podobój ścieżek. Po wejściu do nich weź z niszy Wolf Medat, potem pochodź ściekami aż do pomieszczenia gdzie będziesz mógł podnieść most. Przejdź na drugą stronę, opuść go i pobejgnij przed siebie, aż do napotkania aligatora. Kiedy zaatakuje wracaj, zrzuć butelkę wiszącą na ścianie i kiedy chwycy ją w pysk - strzel (Muzyka ze "Szczek" w tle). Idź dalej, po drabinie i na końcu mostka zabierz Eagle Medal i SEWER MANAGER'S DIARY. Teraz włącz wiatraczek przy pomocy zaworu i na drugą stronę. Potem pobejgnij do panelu znajdującego się obok lejącej się wody i wrzuć oba medaliony. Po otworzeniu się przejścia skorzystaj z niego.

Po dostaniu się do wagonika uruchom go stacjką z boku i jazda. W czasie jazdy czeka cię jeszcze mała strzelanina. Po wyjściu z wagonika zapal fiarę i weź W. Room Key a następnie śmigaj dalej. Po drodze (możesz wystugiwać się Adą przy eksterminacji zombiaków, w kanałach też mogłeś, ale bez przesady - to kobieta) zgarnij jeszcze części do Shotguna. Po dojeździe do pomieszczenia na górę zgarnij amunicję i wyjdź na platformę na zewnątrz. W środku wagonu znajdziesz amunicję i klucz do uruchomienia tej "windy". Przy pomocy kluczyka odpal stacjkę na zewnątrz i śmigaj w dół. Po drodze nie mogło oczywiście zabraknąć atrakcji w postaci nowo zmutowanego Birkina. Zataw go i wracaj do kabiny. Na dole pozwiędzaj pomieszczenie gdzie złożyłeś Adę i wyjdź na zewnątrz. Udać się niebieskim korytarzem do zamroczonych drzwi i przerób pojemnik na bezpiecznik na główny bezpiecznik. Wróć do generatora przy zbiegu trzech korytarzy i wsadź bezpiecznik. I nastanie światłość. Teraz idź do czerwonego korytarza i wejdź w drugie drzwi z prawej strony. Weź LAB SECURITY MEMO, TEMPORARY USER NOTE i miotacz ognia, uruchom zraszacze w komputerze i podpal płamę oleju (albo spal roślinę z miotacza). Teraz wejdź w szyb z którego wystawała. W tym pomieszczeniu znajdziesz stos amunicji. Otwórz drzwi i idź na drugą stronę korytarza. Po otworzeniu służę rozwał roślinniki i idź dalej. Po zejściu na dół po drabinie przejdź do Pomieszczenia Kontrolnego.

Po wyjściu na korytarz z drugiej strony pójdź w lewo i z szafki wyjmij części do Magnuma. Potem przejdź dalej i zabierz RED LAB CARD. Z kartą wyjdź z pomieszczeń i przejdź na drugą stronę (obok spadających larw). W środku zabij cme, porozwalaj larwy na

klawiaturowi i zaloguj się jako GUEST. Teraz wracaj do korytarza niebieskiego i idź do zamkniętej szluz. Otwórz ją i wbij tam swoje odciski palców. Po wyjściu wejdź w drzwi obok, zapal światło i weź MO Disk i amunicję. Kiedy pobiegiesz z dyskiem do miejsca przecięcia korytarza spotkasz Adę. Po bolesnej scenie biegnij do pomieszczenia z terminalem komputerowym na dole (tam gdzie schodzi się po drabinie). Użyj dysku, wejdź do środka i uruchom windę. No i rozwał tego głupiego stwora...

Claire scenariusz B

Ze stróżówki weź klucz i wejdź do komisariatu. Z dachu przedostań się do pokoju detektywów (skrótami, z korytarza wejdź na zewnętrzne schody i nimi na dół). Tam weź koło zaworowe i otwórz sejf kombinacją 2236. Wróc na dach i zgas pożar spuszczaąc wodę z bojlera. Z pokoju koło helikoptera weź kartę magnetyczną i z jej pomocą odblokuj drzwi w głównym holu (weź stamtąd granatnik). Przy posagu na piętrze przestaw dwa kamienne popiersia pod przeciwnie ściany i ustaw je na zapadnicach. Weź rubin. W STARS Room porozmawiaj z Leonem i weź od niego CHRIS'S DIARY. Na jednym z biurków leży klucz, a w szafie znajduje się kusza. Gdy będziesz wychodzić przyjdzie fax. W bibliotece ustaw szafy: dwie pierwsze od lewej przesuń w prawo, a ostatnią w lewo. Z nowo powstałej niszy wyjmij Serpent Stone. Z pokoju przesłuchań wydobądź Eagle Stone oraz podnieś ze stołu First Aid Spray. W pomieszczeniu w pobliżu ciemni za pomocą wycycha otwórz szufiadę i weź C4. W tym samym pokoju odszukaj jeszcze strzały do kuszy i film (możesz go wywołać w Dark Room). Z sąsiedniego pomieszczenia weź detonator z biurka (połącz go z materiałem wybuchowym) i naboje z szafy. Bombe podłóż pod drzwi, które zniszczą dziób helikoptera. W prywatnym skrydce szefa z kosmetyczki weź spray i przeczytaj SECRETARY'S DIARY B, a z pokoju dyrektora zabierz klucz. Otwórz nim drzwi na parterze i wejdź do podziemi. Wejdź do studzienki, w której spotkasz dziewczynę.

Nieoczekiwana zmiana miejsc. W pomieszczeniu z trzema skrytnicami ustaw je tak, aby tworzyły most pomiędzy jedną półką a drugą. Potem włącz szluzę, a całe wgłębienie napelni się wodą. Po pudlach przedostań się na drugą stronę i z szafki weź klucz, a ze ściany mapę. Pobiegnij jeszcze do pomieszczenia na północy i weź z niego amunicję do wyrzutni granatów. Już jako Claire wydostań się na górę. Otwórz drzwi do kostnicy i wyjmij z szafy kartę magnetyczną. Wejdź do pokoju, w którym stoi maszyna zarządzająca energią. Znajduje się tam roślinna ora mapa podziemi. Następnie podesz do panelu sterowania i ustaw heble: góra, góra, dół, dół, góra. Potem za pomocą karty otwórz drzwi do pomieszczenia z bronią, pobierzaj w nim naboje z półek oraz z szafki (jeśli Leon jakikolwiek zostawił). Stąd biegnij przez garaż do więzienia (betły do chuzan), a z celi obok weź lewarek. Wracaj na górę. W syploni policjantów z szafki nocej podnieś pociąg kwasowe, a z przycy WATCHMAN'S DIARY. Na stole leżą jeszcze taśmy z tuszem. Udaj się do głównego holu, tam na balkonie pierwszego piętra na jednej ze ścian wisi medalion z namalowanym jednorozcem. Wsadź go w otwór stał na parterze. W archiwum podsunął schodki pod szafę i weź z niej zapalniczkę. Przeczytaj także PATROL REPORT. W pokoju odpraw zapalniczką rozpał w kominiku i podnieś drugi czerwony klejnot. Otwórz drzwi obok pokoju przesłuchań zielonym kluczem.

Wewnątrz zapal ogień w piecyku i odkręć gaz w kamiennych popiersiach w kolejności: dwaście, trzynaście, jedenaście. Z obrazu wypadnie koło zębate. Weź je, a ze stołu podnieś jeszcze film (do wywołania w Dark Room). Udaj się na strych, gdzie za pomocą lewarka opuść stare schody. Trybik wsadź w brakujące miejsce i włącz maszynę. Odsłoni ona tajną wnękę, z której weź połowę BLUE STONE. Druga zdobędziesz po włożeniu dwóch klejnotów do plaskozębca w pokoju koło helikoptera. Gdy będziesz miał już trzy kamienie, włóż je w dziury za obrazem w pokoju szefa. Przed wejściem do windy przeczytaj jeszcze CHIEF'S DIARY i leżący na ziemi MAIL TO CHIEF. Upewnij się, że masz przy sobie coś na poprawienie stanu zdrowia oraz wyrzutnię granatów z załadowanymi pociskami kwasowymi i zjedź na dół. Pogadaj trochę z rozwścieczonym szefem, który wyjaśni wiele z tego co się tutaj dzieje. Na dole rozwał Williama. Wróc na górę po Sherry i idź dalej korytarzami. Gdy zejdziesz do kanałów, dziewczyna nieopatrznie stanie przy jednym z otworów ściekowych.

W pomieszczeniu ze skrytnicą przeczytaj SEWER MANAGER FAX. Zjedź windą na dół, natkniesz się na rannego Leona. Rusz na poszukiwanie Ady. We wnękę, w kanałach przy ciałach znajdziesz Wolf Medal oraz pociski zapalające. Nie walcz z pajakami, dużo prościej jest szybko przebiec pod nimi i przedostać się do dalszej części kanałów. Tam, przy małym wodospadzie wskocz na lewy występ i przejdź przez drzwi. Udaj się balkonem dalej, a kołem zaworowym opuść sobie platformę. Po drugiej stronie ponownie ją podnieś. Po lewej leżą pociski zapalające i dwie zielone roślinki, stoi tu również maszyna do pisania. Otwórz drzwi i pobiegnij korytarzem aż do wysypiska śmieci. Przejdź przez wodę i wejdź po drabinie na górę. Przy cieple laboranta znajdziesz drugi medalion oraz SEWER MANAGER DIARY. Wróc teraz do wodospadu, gdzie w zamek wsadź dwa medaliony.

Droga wolna. Biegając po platformach dostaniesz się do podziemnej kolejk. W panelu sterowania włącz prąd i wsiadaj do wagonu. Już na miejscu, w kolejnym z korytarzy natkniesz się na zwłoki - gość ma przy sobie Spark Shoota, z którego nie będzie już chyba korzystał. Zjedź na dół. Idź korytarzem, aż dostaniesz się do monitorów, przy których znajdziesz C-Panel Key. Wróc do Sherry i używając klucza przywołaj platformę. Gdy będziesz nią zjeżdżał zaatakuj Williama. Po walce z nim kolejka się zablokuje. Wydostań się otworem wentylacyjnym. Przy zwłokach żołnierza leży P-EPSILION REPORT. Udaj się do sąsiedniego pomieszczenia, przywołaj windę i wjedź na górę. Udaj się teraz do wschodniej części - do zamrożonego laboratorium. Powtórz akcję z bezpiecznikiem. Z beczki podnieś jeszcze Spray. Pobiegnij teraz do generatora i wsadź tam główny bezpiecznik - doprowadzi zasilanie do wszystkich pomieszczeń. Polec do zachodniej strony. Tam w syplonym pokoju, z kanapy podnieś kartę magnetyczną, przy komputerze jest też LAB SECURITY MANUAL. Kanałikiem wejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Po załatwieniu dwóch ickerów, z szafy pancerniej wyjmij dwa opakowania naboł do granatników. Otwórz ostatnie drzwi w zachodniej części. Za nimi znajdują się dwa roślinopodobne stwory. Granatnik doskonale sobie z nimi poradzi. Opuść się po drabinie i udaj się do głównego laboratorium. Znajdź pomieszczenie P4, gdzie zwieńcz ze stołu klucz. W sali z monitorami spotkasz Anette. Wróc się teraz do miejsca, gdzie wzięłaś P-EPSILION REPORT. Przetrasz otwórz skrytnicę do miejsca, z którego będziesz mógł wskoczyć na półkę. Znajdują się na niej drzwi, które otworzysz nowo zdobytym kluczem. Za nimi czeka cię konfrontacja z twoim prześladowcą. Po walce biegnij na górę do miejsca, gdzie używałeś głównego bezpiecznika. Natkniesz się na ciało Anette. Zabierz jej Master Key i udaj się do windy. Zjedź nią na niedostępny dotychczas poziom. Wejdź do podciągu i udaj się na sam jego koniec. Leży tam kolejny klucz. Wyjdź na zewnątrz i otwórz furtkę. Znajdź Joint S Plug i Joint N Plug. Wsadź je do generatora i przygotuj się na prawie ostateczną rozgrywkę. Po raz ostatni nawiedz cię koleś, który ciągle się za tobą pęta. Musisz oddać kilka strzałów z granatnika (najlepiej użyć pocisków zapalających). W pewnym momencie jakaś dobra dusza (stawiam, że to żyjąca jeszcze Ada) rzuci wyrzutnię rakiet. Jeden celny strzał i po kłopotcie. Teraz włącz zasilanie i wskakuj do podciągu. Czeka cię jeszcze jedna walka, ale po tym co już przeszedłeś na naprawdę nic trudnego.

Banan

RESIDENT EVIL 3

Witajcie w Raccoon City. A raczej znowu witajcie w Raccoon City. Na szczęście zapowiada się na to, że jest to ostatnia wizyta w tej dosyć ponurej miejscinie.

Główną bohaterką gry jest Jill. Generalne zasady sterowania postacią, walczenia oraz leczenia pozostały niezmiennione. Doszło jednak kilka ciekawych rzeczy.

Po pierwsze Jill (oraz trzech dodatkowych bohaterów, ale o tym później) potrafi uskakiwać przed atakiem przeciwnika. Sprawa polega na tym, że jeżeli w odpowiednim momencie (trzymając R1) nacisnie się przycisk ataku, a przeciwnik właśnie szarżuje bądź właśnie próbuje zaatakować naszą bohaterkę - Jill odskakuje. Niestety zdarzyło mi się kilka razy puścić pada i patrzeć jak mojego bohatera osaczają zombiaki. I co się działo? Carlos (to było podczas bonusowej misji) sam zrobił unik. Nie mam tu na myśli strażnięcia zombiaka, który go właśnie gryzł. To także sam zrobił. Ale najważniejsze jest to, że bez mojej pomocy sam wykonał unik. Trochę mnie to zdziwiło. Tak, że do końca nie jestem pewny w stu procentach jak właściwie wykonuje się unik. Ale jest bardzo przydatny. Acha - są dwa jego rodzaje. Jeden to prawdziwy unik, gdzie bohater uchyla się przed atakującym (uchyla, bądź odskakuje na bok, bądź jeszcze turla się na bok). Zaraz po tej akcji nadarza się świetna okazja na zaatakowanie napastnika. Drugi rodzaj uniku to odepchnięcie. Bohater nadiera ramieniem na przeciwnika, odpychając go (w zasadzie działa tylko na zombiaki) do tyłu. Zombiak albo zatacza się, albo też pada. W każdym razie dobrze jest go wtedy trafić.

Druga rzecz to amunicja. Korzystając trochę z motywu z DINO CRISIS, Jill może sama robić sobie amunicję do broni. Służy do tego urządzenie, z którym zaczyna swoją przygodę, oraz stołczki czegoś co wygląda jak proch. Stołczki można mieszać do trzech razy. W sumie natrać można na ich trzy rodzaje. Stołczek A, stołczek B oraz stołczek C. Choć tak naprawdę stołczek C, to połączonej A i B. Ważna jest kolejność, w jakiej łączy się stołczki. Poniżej znajdziecie listę połączeń oraz efekty.

A - 15 pocisków do pistoletu

B - 7 naboł do shotguna

C - 10 pocisków do granatnika (odłamkowych)

A+A - 35 pocisków do pistoletu

A+A+A - 55 pocisków do pistoletu

A+A+B - 20 naboł do shotguna

B+B+A - 66 pocisków do pistoletu

B+B - 18 naboł do shotguna

B+B+B - 30 naboł do shotguna

A+C - 10 pocisków do granatnika (zapalających)

B+C - 10 pocisków do granatnika (kwasowych)

C+C - 10 pocisków do granatnika (zamrażających)

C+C+C - 24 pociski do Magnuma

Pocisk do granatnika + A - 6 pocisków do granatnika (zapalających)

Pocisk do granatnika + B - 6 pocisków do granatnika (kwasowych)

Pocisk do granatnika + C - 6 pocisków do granatnika (zamrażających)

Kolejną wreszcie, najciekawszą chyba innowacją jest wprowadzenie nieliniowości rozgrywki. Generalnie, jak wskazuje sam tytuł, główny zły jest bardzo wyraźnie sprecyzowany. To właśnie Nemesis. I całą gra opiera się w zasadzie na uciekaniu przed nim do kolejnych lokacji. W momencie kiedy Nemesis pojawia się na horyzoncie, Jill staje przed możliwością dokonania jednego z dwóch wyborów. Wyświetlają się one w postaci informacji tekstowych (przy czym gra cały czas trwa). W krótkim czasie trzeba zdecydować się na jedną z opcji i czekać na efekt. Generalnie, jedna z opcji zawsze oznacza ucieczkę bądź ukrycie się przez przeciwnikiem, druga zaś - stawienie mu czoła. Nie oznacza to jednak, że trzeba walczyć z Nemisem. Sprytna Jill sama wykorzystuje elementy otoczenia do poradzenia sobie z nieustrudzonym oponentem. Raz będzie to rzucaenie lampką w pobliże nur z ulatniającym się gazem, innym sposobem będzie włączenie oślepiającego reflektora, jeszcze innym - zepchnięcie z mostu... Fajnie jest pobawić się tyle razy, żeby prześledzić różne metody jakimi Jill zażegnuje grożące jej niebezpieczeństwo.

Oprócz tego doręczony został element przedmiotów taktycznych. Czerwone beczki, zawory, drewniana skrzynka czy dziwne pudła na ścianach upstrzone światełkami pomogą ci w walce z bestiami z gry. Strzał w beczkę czy pudełko spowoduje eksplozję (dobrze jest poczekać, aż w pobliżu znajdzie się większa grupka oponentów). Trzeba jednak uważać - fakt, iż bohater automatycznie celuje w najbliższego przeciwnika potrafi czasami bardzo przeszkodzić w oddaniu dobrego strzału (szczególnie bolesne bywa to podczas MERCENARY GAME). Dlatego wycelujcie w beczkę, zanim jeszcze podejść zombiaki. Ale strzelać należy gdy są już bardzo blisko niej. Skrzynka występuje zaledwie raz, więc to margines.

Taaak. Ostatnia rzecz to powrót do korzeni - sekrety. Jak zwykle, gra wynagradza najbardziej wytrwałych i zdeterminowanych graczy. Oprócz różnych kostiumów, które może zdobyć Jill (w tym jeden z nich jest strojem Reginy z DINO CRISIS). Jest też całe mnóstwo zakończeń, dodatkowa gra na czas z udziałem trzech komandosów oraz kilka sztuk ciekawych broni do zdobycia (oczywiście nie zabrakło Gatling Guna, jest też wyrzutnia rakiet). Wszystkie szczegóły znajdziecie jednak poniżej. A zatem - zapraszam. Aha - nie chęć psuć zabawy, więc nie podaję miejsca usytuowania zombiaków czy innych monstrów oraz podstawowych przedmiotów. Mieście choć odrobinę satysfakcji ze znajdowania zielonych, niebieskich i czerwonych roślinek, wszystkich nabołów itd. Po prostu przeszukujcie wszystko. I czekajcie na zombiak...

OPIS PRZEJŚCIA GRY

RACCOON CITY

Po eksplozji pobierając się z ziemi i biegnij przed siebie. Po przedostaniu się na drugą stronę (po śmietniku) wbiegniesz w drzwi. Po rozmowie z gościem zabierz amunicję ze skrzynki na dole (jest tu też First Aid Spray) po czym pędź do pokoju. Weź stąd klucz i dwa słodziki z prochem. Jest tu skrzynia (w niej nóż), maszyna do pisania, taśma do maszyny oraz książki. Przeczytaj je jeśli chcesz.

Możesz teraz otworzyć drzwi wyjściowe z magazynu. Zrób to i wypadaj na zewnątrz. Pochodź sobie po okolicy - natkniesz się na ciekawą sytuację z wybiegającym gościem. Zanim zdecydujesz się za nim ruszyć zjedź na dół. Znajdziesz tam biedaka z shotgunem oraz płyn do zapalniczki. Teraz skieruj się tam gdzie uciekał koleś. Zauważysz jak radzi sobie z zombiakami. Pędź za nim. Wejdiesz do baru, gdzie zaczejką na rozwój wydarzeń (nie ma co mamować amunicji). Po dosyć pesymistycznej rozmowie weź zapalniczkę. Za barem znajdziesz też zdjęcie i amunicję. Po wyjściu z baru wymiń wszystkie i pobiegnij do miejsca, gdzie stoją skrzynie. Wejź na nie, zabierz mapę i z góry, nie mając ani jednego naboju, załatw nożem wszystkie okoliczne zombiaki. Potem wejź na górę. Po zejściu na dół skieruj się tam, gdzie widziałeś jak najemnik rozwała zombiaka. Przebiegnij górą do pomieszczenia, gdzie za barierą kręci się parę zombiaków. Napełnij zapalniczkę płynem i podejź do drzwi z zasnuowaną kłami. Podpal sznur i leć do tyłu. Podpuść najpierw przeciwników do beczki (zwróć uwagę na tylnie, woiniejsze szereg) i dopiero strzelaj. W razie czego możesz odleć trochę do tyłu, wejść na skrzynię i załatwić resztę nożem, ale dobry strzał załatwi wszystkich przyjeźniaków. Po przejściu przez drzwi (już teraz bez sznurka) przebiegnij szybko koło ognia i wskakuj do małego pomieszczenia z maszyną do pisania.

Po wyjściu możesz skorzystać z triku "leniwy pies", albo od razu przelecieć przez drzwi. W każdym razie za chwilę znajdziesz się przed posterunkiem policji... I Nemesisem.

Po animacji masz dwa wyjścia.

1. Zostajesz i walczysz.
2. Uciekasz do komisarjatu.

1. Podbiegnij do Brada i zabierz mu jego kartę STARS (trzeba ją wyjąć z portfela). Teraz śmigaj do komisarjatu (nie, nie walcz z Nemesisem). Znajome wnętrze, nie? Na komputerze w hollu użyj karty (zabierając przy okazji mapę), a dostaniesz kod. Oczywiście jeszcze zwiłk z notatką. Potem leć do pokoju z dowodami rzeczowymi (to ten z mnóstwem szafek)...

2. Wbiegnij do komisarjatu i zabierz mapę leżącą przy komputerze. Przejdź przez jedyne otwarte drzwi, min pomieszczenie, a znajdziesz się w pokoju z dowodami rzeczowymi. Nie masz kodu, min więc pomieszczenie z maszyną do pisania i weź kartę Jill. Wracaj z nią do komputera w hollu i zdobądź hasło. Znając już kod ruszaj do pokoju z dowodami rzeczowymi i...

Otwórz szafkę przy pomocy kodu i weź klucz (w drugiej szafce trzeba też zgamać kamień). Klucz pomoże ci w otwarciu zamkniętych drzwi na górę. Tam leć do pokoju STARS. Znajdziesz tam parę ciekawych rzeczy (w tym, jak to się już utarło, broń w szafce) oraz wytrychy. Przyjdzie też faks. Ze wszystkim możesz już wypadać. Z komisarjatu.

Użyj wytrycha na zamkniętych drzwiach (sprawdź mapę gdzie jeszcze nie byłeś). Po przejściu przez drzwi natrafisz na zwiłk (notatka), po czym przejdź przez drzwi, przed którymi rosną niebieskie roślinki. Znajdziesz się w garażu - z jednego z samochodów zabierz kable i wyjdź drugimi drzwiami. Dalej prosto, ze ściany zabierz mapę. Po drodze nadarzy się niepowtarzalna okazja zestrzelenia skrzynki na lew nieprzyjaciacka. Po załatwieniu przeciwników będziesz miał dwie możliwości. Możesz skierować się

- a). Do redakcji lokalnej gazety
- b). Do restauracji.

a). W środku podsuń drabinę pod szafkę. Wejź na nią i wcisnij przycisk na tablicy. Potem to samo zrób na drugiej tablicy. Otworzą się drzwi. Wejź do środka i wbiegnij na górę. Znajdziesz tam Carlosa. Oraz... Dużego przyjaciela.

1. Wyskakujecie przez okno.
2. Przyczajasz się licząc na łut szczęścia

1. Zeskoczycie na dół, po czym Carlos trochę się powymądrza i ucieknie. Otwórz drzwi i wybiegnij na ulicę.
2. Nemesisowi trochę się dostanie. Mijając go zabierz części pistoletu i leć na dół. Carlos się zmyje.

W obydwu przypadkach pędź do restauracji (z pokoju z maszyną do pisania zabierz jeszcze korbę), wejź do środka, zabierz łom z szafki, otwórz nim kłapę w podłodze i zjedź na dół. Będzie tam drugi potrzebny ci kamień. Stąd leć do zamkniętej bramy, którą otworzysz dopiero po użyciu obydwu kamieni.

b). W restauracji z szafki zabierz łom. Przeszukaj wszystkie szuflady po czym wykorzystaj łom do otwarcia kłapy w podłodze. W tym momencie dojdzie do miliego zdarzenia. Znowu dwa wyjścia:

1. Schodzisz po drabinę
2. Rzucasz lampkę aby podgrzać nieco temperaturę

1. Po zejściu na dół wyjdź przez dziurę w ścianie.
2. Po wybuchu zabierz części pistoletu leżące obok Nemesisa i uciekaj z lokalu.

Teraz pędź do redakcji (po drodze zahacz jednak o pomieszczenie z maszyną do pisania koło restauracji i zabierz stamtąd korbę) - to tam znajdziesz drugi kamień potrzebny ci do otwarcia zamkniętej bramy z dzwinną tarczą, na której brakuje akurat dwóch posiadanych już przez ciebie kamieni.

Bez względu na to, którą drogę obrałeś, możesz teraz przejść przez bramę. Prowadzi ona do Ratusza.

RATUSZ

Pobiegaj po okolicy załatwiając po drodze zombiaki. Twoim celem jest znajdujący się na końcu tramwaj. W środku zastaniesz kilku przyjemniaków (to miejsce jest jednocześnie lokacją, z której startował będziesz z misjami w trybie MERCENARY GAME). Pogadaj z ludźmi. Carlos da ci "uprząż" - dzięki niemu zwiększy ci się pojemność kieszeni. Zabierz jeszcze klucz francuski i śmigaj na zewnątrz. Skieruj się do stacji benzynowej. Przed wejściem do niej musisz jednak podnieść zamknięte drzwi - przyda się korbka. A zaraz po niej klucz francuski. W środku będzie zagadka. Masz cztery próby na otwarcie szafki (musisz tak poprzestawić światelka, żeby nie paliło się to, które zostało podane na początku; czy zaraz - żeby się paliło... Wybór należy do was gracze). Ze środka wydostaniesz zbiornik na olej. Ze zbiornikiem wracaj do lokacji, w której znalazłeś się po przejściu przez bramę, którą otworzyłeś przy pomocy dwóch kamieni. Z jednego drzwi wypadają zombiaki. Zajmij się nimi i włącz do środka. Posagowi zabierz książkę. Wyjdź przez bramę z Ratusza i skieruj się do fontanny, która znajduje się przed restauracją. Wsadź tam książkę na miejsce i zabierz tarczę. Wracaj z nią do pomnika, któremu zabrakło książkę i użyj na nim nowo zdobyty przedmiot. Zabierz akumulator. Wracaj z nim do miejsca, gdzie na leb zestrzełłeś potworowi skrzynie. Wejdź po schodach na górę i podejź do niesprawnej windy. Użyj akumulatora i zjedź na dół. Kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu z pozamykanymi drzwiami użyj konsoly. Musisz tak poustawiać przekładnie, żeby po ostatnim wyborze liczba znalazła się w przedziale, który podany jest na jednym z zamkniętych drzwi. To je otworzy (jeden przedział to 15-25 V, a drugi 115-125 V). Ok. - macie mnie - najpierw dół, góra, dół, góra, a przy następnych góra, dół, dół, dół (pamiętajcie jednak, że kody w RE3 lubią się zmieniać). Po chwili zdecyduj się na wybór:

1. Uciekasz w panice
2. Włączasz prąd

1. Coś ty zrobił. Taka ładna akcja... No, ale trudno. Przy ucieczce uważaj. W każdym razie pultaj się z powrotem do tramwaju. Ważne jest, abyś spalił to miejsce posiadając zarówno broń z jednego z pomieszczeń jak i bezpiecznik z drugiego.

2. Po spaleniu przeciwników przetrząśnij otwarte pomieszczenia i wracaj do tramwaju (z bezpiecznikiem i nowo zebraną bronią).

Wracając, możesz jeszcze zahaczyć o ulicę, gdzie w zaułku leży sobie szlauch. Przy pomocy klucza francuskiego możesz go sobie wziąć. Teraz jednak naprawdę wracaj już do miejsca gdzie na mapie znajduje się przebieg do Sales Office. Z węzłem odszukaj miejsce, które spowijają płomienie i otwórz sobie drogę przy pomocy strumienia wody (użyj szlauchu na hydrancie na ścianie). Idź do biura.

W środku znajdziesz nowa korbę (przyda się do otwarcia zamkniętych drzwi, na podwórku gdzie Brad załatwił na początku gry zombiaka, zanim jeszcze drugi padł go w barzel. W środku będziesz świadkiem dziwnej sceny. Pogadaj z Nicholaiem po czym znajdź pilota leżącego na stole. Uruchoń nim telewizor i zapamiętaj hasło, które pojawi się w reklamie. Następnie odpal stojący obok komputer i wpisz je. Otworzą się drzwi. Wejdź do środka i leć na sam koniec. Zwróć przy tym uwagę na zawory na ścianach. Kiedy zabierzesz już olej, zaczniesz się jatka. Poczekaj na klientów i strzelaj w kolejne nury (tam gdzie leci z nich para). Kiedy już przetrzebisz szeregi zombiaków wybiegnij z lokacji. Napełnij kanister do końca i leć do tramwaju. Wracając przez garaż zaczniesz zapadać się pod tą ziemią. Masz dwa wyjścia:

1. Uskoczyć
2. Zeskoczyć na dół

1. Idź po prostu dalej do tramwaju.

2. Po spadnięciu na ziemię wyjdź po drabinie w przeciwnym rogu jaskini. Wyjdiesz studzienką tuż przed garażem. Ruszaj dalej do tramwaju. Po drodze pojawi się Nemesis. Raczej go zignoruj, chyba, że bardzo ci na nim zależy.

Niestety, po drodze znowu zwalisz się pod ziemię. Boss time.

DUŻA, ZŁA GAŚNIENICA

Sprawa jest prosta - musisz włączyć przyciski w przeciwnych krawcach korytarza. To opuści drabinę. Niestety, nie bardzo pomoże ci w tym rzeczona już gaśienica. Problem podczas walki z nią polega na tym, że stara się ona pozostawać niewidoczna (a przynajmniej tak się bestia ustawia względem kamery). Szczerze mówiąc, jeżeli odpowiednio się sprętniesz możesz w ogóle uniknąć walki. Ale profilaktycznie - najpierw zwabiaj potworka do jednej dziury, a potem leć na drugą stronę i przerzucaj przycisk. W każdym razie i tak podczas tej walki robiła nie załatwisz. Strata amunicji.

Na górce dojdź wreszcie do tego przekiętego tramwaju, użyj na otwartym panelu kabli, oleju i bezpiecznika. Zacznie się jazda. Po rozmowie z Carlosem dopiero. Kiedy tramwaj ruszy zacznie się niemiła scena (przejdź do sąsiedniego przedziału, po czym natychmiast wracaj do Carlosa: smutne, ale skuteczne). Po wydarzeniu musisz podjąć kolejną decyzję:

1. Łapięsz za hamulec
2. Wyskakujesz z tramwaju

1. Tramwaj przydzwoni w wieżę zegarową. Wyjdź z niego i wejdź do środka budowli bocznymi drzwiami. Z szafki w pokoju z maszyną do pisania zabierz też kluczyk. Wyjdź do holu głównego (mała reminiscencja z RE1) i z biurka zabierz mapę, a zwiłki oczyść z wyrzutni pocisków z opóźnionym zapłonem. Stąd udaj się do sypialni - po odsłonięciu zabierz zaś kluczyk...

2. Wyjdź z pokoju, po czym wróć do jego gościnnej wnetrza. Klucz zdradzi się - zabierz go więc. Teraz wyjdź z pokoju i (spotykając po drodze Carlosa) udaj się do głównego holu (RE1, pamiętasz jeszcze RE1?), gdzie zabierz z biurka mapę, a zwiłki ogołoc z wyrzutni ładunków wybuchowych z opóźnionym zapłonem. Stąd udaj się do pokoju z pianinem, miłr je i dojdź wreszcie do pokoju z maszyną do pisania, gdzie leży sobie kluczyk. Zabierz go...

Wejść po schodach na górę. Wyjdź jedynymi drzwiami (możesz olać te kretyryskie pajaki) i znajdziesz się na świeżym powietrzu. Użyj kluczyka aby opuścić sobie drabinę. Wejść po niej na górę. W środku czeka cię zabawa słuchowa - powtórzenie melodycji jest banalnie proste (no chyba, że masz telewizor bez fonii). W dodatku sekwencja czasami się zmienia (podobnie jak z kodem w Sales Office) więc nie ma co jej podawać. Po udanym zagranium melodii zabierz kluczyk i połącz go z tym znalezionym wcześniej (znalazłeś już wcześniej jakiś kluczyk, nie?). Zabierz jeszcze kółko zębate i ruszaj na dół, docelowo do biblioteki. I przywitaj się z gościem.

1. Włącz światło
2. Wsadź kable do wody

1. Nemesis spadnie.
2. Nemesis upadnie

W sumie nie ma różnicy - uciekaj na dół. Otwórz drzwi połączonym kluczem i włącz do środka. Tutaj już trochę męcząca zagadka. Zabierz kamienie statuetkom po czym wsadź je tak, aby po umieszczeniu wszystkich na zegarze była 12:00. Sorry, tu też nie mogę pomóc. Zauważcie, że umieszczenie jednego kamienia w różnych obrazach ma różne skutki. Miłej zabawy.

Może troszkę szybciej?

Wciąż nic?

Hehe.

Poproś rodziców.

Ok. Na samym końcu dostaniesz drugie kółko zębate. Połącz je z tym mniejszym i wracaj na górę wieży. Użyj połączone kółka do uruchomienia dzwonu. Zachowaj grę. I przygotuj się na trudną walkę.

OKO W OKO ZI NEMESIS

Biegaj i strzelaj z niego z czego się tylko da. Postaraj się, żeby nie złapał cię, podniósł do góry i użył macki, bo jest to równoznaczne ze śmiercią. I w ogóle bądź dzielny. Przydadzą się najsilniejsze, zamrażające pociski do granatnika. Po walce przyjdzie mały kryzys.

SENORES E SENORAS: INTRODUZIONE CARLOS OLIVEIRA

Sterujes dzielnym, zbrojnym w szybkostrzelny karabin Carlosem. Udaj się nim (lawirując między zombiakami) do pomieszczenia z tą cholerną zagadką z obrazami i kamieniami. Pójdź na tył pokoju i przesuń dzwon zagrządzający drogę do drzwi. A następnie przez owe drzwi przejdź. Stąd biegiem do szpitala. W środku pozwiedź sobie niegościnne wnętrza tego przybytku - w jednym z pomieszczeń znajdziesz dyktafon, przyda się do otwarcia drzwi. Przy okazji znajdziesz tu też mapę. Dyktafon będzie potrzebny do skorzystania z windy. Wejść nią na czwarte piętro i zabierz klucz znajdujący się w pokoju gdzie spotkałeś Nicholasa. Z pierwszego pomieszczenia zabierz hasło. Następnie idź do drugiej sali - drzwi otworzysz kluczem. Musisz przesusnąć tu stojącą w kącie szafkę w taki sposób, aby stała w zupełnie przeciwnym rogu do tej szafki z pomieszczenia z martwym gościem od którego uzyskałeś hasło. Nie zwróciłeś uwagi? Wszystko jedno - kiedy wreszcie przesuszysz szafkę w odpowiedni róg dowiesz się o tym. Po tym jak spadnie obraz użyj kodu, aby uzyskać niebieską szczipionkę. Ruszaj na dół (B1). Wejść do pomieszczenia badawczego z dwoma wielkimi akwariami i z szafki wyjmij urządzenie, które wykorzystaj na maszynie. Po rozwiązaniu zagadki (poziomy muszą się zrównać) zabierz czerwoną szczipionkę, powalcz z potworkami (a tego to się nie spodziewałeś, co?) i wracaj na górę. Połącz obie szczipionki i wracaj do Jill. W głównym holu okaże się, że budynek został zaminowany - wybiegnij więc z niego szybkołutko. Czasu jest wystarczająco dużo (7 sekund). Po tym animacja i biegiem do chorej. W holu wieży zegarowej ktoś złoży jeszcze nieoczekiwaną wizytę. Olej go i leż do biedaczki. Ok., dziękujemy ci już Carlos. Tak, odejść.

Aha - jest możliwość rozegrania akcji w szpitalu odwrotnie - najpierw B1, a potem czwarte piętro. Zmieni to jedną animację, ale reszta bez zmian.

SEÑORES E SEÑORAS: CARLOS OLIVEIRA DEPORTIVO EST

Jako Jill szybko opróżnij skrzynie i pędź do miejsca, z którego dopiero co wyszedł Carlos. To znaczy - w stronę szpitala. Użyj wytrycha do otwarcia drzwi do małego pomieszczenia, z którego musisz zabrać klucz pomocny w otwarciu bramy do parku. Glupio wygląda jak stoisz z kluczem do parku w pomieszczeniu tuż obok bramy do parku. Idź więc do bramy i otwórz ją. W środku poziewdają ten malowniczy zakątek, zejść schodami na dół, przejdź przez furtkę i zwiłkom zabierz klucz. Udaj się z nim z powrotem do głównego placu i idź w drugą stronę. Znajdziesz się wreszcie przy maszynie obsługującej poziom wody. Musisz opuścić poziom wody. Przyjrzyj się ściągłe, która pokazuje co dzieje się z wodą i przy jakich pozycjach zębatek. Po osuszeniu wody zła drabiną na dół. W końcu wyjdiesz na cmentarz. Z uciech korzystają tutaj wyłażące z ziemi zombiaki. Dojść do furtki kluczem i znajdziesz się w małym domku. Weź metalowy pręt, zapalniczką roznieć ogień w kominku, po czym prętem wybij cegły. Następnie wczofaj się do środka odkrytego pomieszczenia. W środku pobieraj przedmioty (przetrajnij też wiszącą kurtkę) i z kluczem wypadaj z kryjówek. Po rozmowie z Nicholaiem wyjdź na zewnątrz. Nie musisz chyba dodawać, że za wstrząsy odpowiedzialny jest znany nam już pan ZŁA i BRZYDKA GAŚNENICA?

BOSS TIME

Tym razem na śmierć. Masz dwa wyjścia - biegać sobie z jednego krańca lokacji na drugi i strzelać gdy Gaśnienica zdecyduje się wreszcie wychylić z ziemi albo strzelać w latarnię, kiedy zobaczysz odpowiednią animację (trochę to trwa, ale w rezultacie może ona spaść i spalić robala). Wybór zostawiam tobie i sugeruję użycie granatnika z mocnymi pociskami). Po załatwieniu obrzydliwca wejdź na górę po fragmencie ogrodzenia. Z kluczem w rękę, szczęśliwy pędzisz do jedynej zamkniętej furtki, otwierasz ją i... Nemesis? Zaraz po poprzednim bossie?! I bez żadnej możliwości zachowania stanu gry?!! Spoko. Oto wybory:

1. Spychasz brzydala z mostu
2. Sam zeskakujesz z mostu

1. Po prostu biegniesz dalej. Wejdź w pierwsze napotkane drzwi. Po animacji zabierz klucz i przejdź do pokoju z silnikami parowymi. Trzeba przestawiać przetańczniki tak, aby wreszcie dotrzeć do maszyny, której uruchomienie otworzy drzwi w dalszej części korytarza. Opuść teraz to pomieszczenie i miń pokój z maszyną do pisania. Teraz idź, kluczem otwórz następne drzwi i weź mapę oraz dysk znajdujący się nieopodal. Teraz uderzaj do windy i jedź na dół. Tam przebiegnij sobie obok małego jeziora, zejść na dół i skorzystaj z podziemnego tunelu (idź na drugi koniec). Wreszcie trafisz na pomieszczenie z maszyną do pisania. Użyj dysku na komputerze z niedzielnym światełkiem. Kolejna zabawa. Na górce ekranu ujrzyć próbkę, którą musisz otworzyć nakładając na siebie trzy paski poniżej w taki sposób, aby w sumie wyglądały tak, jak wzór na górce. Teraz weź klucz i wracaj na górę. Winda.

2. Po wyjściu z rzeki skieruj się do drabiny. Znajdziesz się w tunelu - ruszaj z niego do pokoju z maszyną do pisania. Miń je i weź dysk po czym pobaw się kolejną zagadką - tą z ustawianiem linii tak, aby odpowiadały wzorowi na górce. W sumie chodzi o to, że po nałożeniu na siebie linie muszą tworzyć identyczny obraz jak na załączonym obrazku. Po otwarciu częściowo jednego z drzwi wyjdź drugimi drzwiami i miń małe, zielone bajorko. Miń to pomieszczenie, przejdź do pokoju z mapą (zabierz ją) oraz to co leży na stole i wejdź z drzwi. Po obejrzeniu animacji znajdziesz się w pokoju z maszyną do pisania. Z szafki zabierz klucz wielozadaniowy i przejdź do pomieszczenia z zaworami gazowymi. Musisz tak przestawiać zawory, aby otwierać sobie dalszą drogę do maszyny. W końcu: do niej dotrzesz i otworzysz drzwi na oścież.

Wreszcie ruszaj do windy. Najpierw jednak udaj się z kluczem do maszyny obok tej kontrolującej przepływ wody. Po użyciu na niej klucza weź go z drugiej strony i udaj się do w pełni otwartych już drzwi. Przejdź przez nie. W zależności od rozwoju sytuacji możesz kogoś tu spotkać. Nie, nie tego kogo myślisz. Jego dopiero za chwilę. Wreszcie użyj dysku na maszynie wiszącej na ścianie. Po czym przejdź przez drzwi i przygotuj się na naprawdę niezłą walkę. Biedak Nemesis naprawdę będzie cierpił.

BOSS TIME: NEMESIS ODARTY

Walka jest prosta. Już samo wprowadzenie pokazuje ci co masz zrobić. Uciekaj przed Nemisem, po czym ustawiaj się tak, aby między nim, a tobą znajdował się zawór z tą żłą cieczą. Kiedy Nemesis do niego podejrze - strzelaj w zawór, co wyśle na gościa nieprzyjemną zawartość. Po kilku strzałach (pistolet w zupełności na zawory wystarczy, możesz jednak chcieć hamować czasem potwora z cięższych broni aby ustawić się w dogodnej pozycji), odpadnie mu prawie wszystko co tylko może odpaść. No i tak - uważaj na uciekający czas (choć Nemesis można spokojnie zmołostować w minute- półtorę). Po załatwieniu gościa zobaczysz jak jednemu z martwych naukowców z kieszeni wypadła karta magnetyczna. Zabierz ją i zmień lokal. Popędź potem z kartą do pomieszczenia z zaworami i parą i przy pomocy karty uruchom windę na dół. Tutaj bonus - wyrzutnia raketowa (teraz już nie da się ukryć, że to p zed chwilą to nie była ostatnia walka gry).

Teraz wracaj do jedynej pary zamkniętych drzwi (na drugim piętrze, niedaleko pokoju z maszyną do pisania) i ponownie użyj nowo zdobytej karty Umbrell. I tutaj pojawia się nowy podział scenariusza.

- a). Spotykasz Nicholai
- b). Nie spotykasz Nicholai

a). Po krótkiej rozmowie musisz się zdecydować:

1. Porozmawiasz z Nicholaiem
2. Powalczysz z Nicholaiem

1. Drań ucieknie. Spróbuj zejść po drabinie (jak już pojawi się Carlos).
2. Załatwisz go razem z helikopterem

b). W tej sytuacji tylko dowiadujesz się o wysłanym w kierunku Raccoon pocisku o bardzo dużej sile rażenia. Bierzesz radar i spadasz.

W każdym razie jesteś na dole. Pełz przed siebie do wyjścia. W pewnym momencie dotrzesz do pomieszczenia z mnóstwem trupów. I pewnym znajomym z przeszłości. Spróbuj odpalić maszynę - okaże się, że nie ma mocy. Musisz więc podbiec do kolejnych baterii (to te rzeczy wyglądające jak szafy) i wepchnąć je po kolei (a dokładnie - według numerów) w odpowiednie miejsca. W międzyczasie mocno już zdeformowany Nemesis postanowi pojawić się po raz ostatni. Jak tylko go zobaczysz, wal z czego się da. W sumie bledak zacznie uciskać i zaklinuje się na amen. Dokończ więc akcji z bateriami (jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś) i zaczekaj. Jeżeli mocno nadwątliles stwora, to nawet nie drgnie kiedy przywali mu działo energetyczne. Potem jeszcze jeden strzał i droga wolna. Aha - jeszcze ukłon ze strony programistów - pozwól na ostatni wybór.

1. Dobljasz zmasakrowanego Nemesisa
2. Zostawiasz jego zdychające truchło

Mam nadzieję, że nie ma wśród nas jakichś totalnie chorych i pokreconych psychopatów, którzy w sytuacji kiedy przeciwnik wije się na ziemi ledwie żywy... Pozwolą mu przeżyć. Bez względu na wybór - zjedź windą i wal przed siebie...

TAK, TO JUŻ KONIEC....

SEKRETY

Zwykłe ukończenie gry spowoduje dostęp do nowych rzeczy. Pierwsza z nich to standard - na karcie pamięci robi się save i po załadowaniu z niego gry mamy możliwość:

CONTINUE
RESTART GAME
MERCENARIES GAME
BUY ITEM

CONTINUES spowoduje granie dalej. Czyli - po jednym zakończeniu gry daje możliwość zakończenia jej drugi, trzeci itd. Przydatne jeżeli chce się skończyć grę i obejrzeć wszystkie stroje Jill oraz sprawdzić wszystkie zakończenia (a raczej planse z zakończeniami).

RESTART spowoduje przejście gry tak, jakbyście grali w nią po raz pierwszy.

MERCENARIES GAME. To krótka mini-gra na czas, dostępna od początku. Jako jeden z komandosów należy dotrzeć do wyznaczonego na mapie punktu. Każdy komandos jest inaczej uzbrojony. Moim cichym faworytem jest tu Mikhail - ma Magnuma, wyrzutnię rakiet oraz shotgun. Carlos jest wyposażony w swój karabin maszynowy oraz Desert Eagle, zaś Nicholai to prawie serek tofu z RE2 - ma pistolet i noż. Oprócz broni, postacie mają przedmioty służące do leczenia ran. Nicholai - trzy FA. Spray'e, Carlos - trzy pomieszane roślinki, a Mikhail - jedną. W grze chodzi o przebiegnięcie odcinka z tramwaju do pierwszego save pointu w grze Jill. Problem polega jednak na tym, że są na to tylko dwie minuty. A to nie wystarczy. Autorzy przewidzieli jednak, że za zabicie potworów na drodze dostaje się dodatkowy czas. Oto tabela czasów:

Hunter	+ 6 sec
Hunter 2	+ 7 sec
Kruk	+ 1 sec
Mały robak	+ 1 sec
Neolicker	+ 6 sec
Neolicker Cielasty	+ 5 sec
Nemesis	+ 10 - przewrócenie, + 20 - zabicie
Nemesis z mackami	+ 120 sekund (spotyka się go tylko, jeżeli z około dwoma minutami wyjdzie się na parking)
Odepchnięcie	+ 2 sec
Pies	+ 4 sec
Pająk	+ 4 sec
Unik	+ 1 sec
Zombiak	+ 3 sec

Dodatkowo - jeżeli w pobliżu zombiaków jest jakaś beczka to strzelaj w nią, kiedy już do niej podejdziesz. Od tego ile zombiaków zginie

podczas strzału zależy ilość dodanego czasu - mnie udało się na jednej beczce (pierwszej, tej w drodze do wyjścia z ratusza) przyciąć około 80 sekund. Oprócz tego jeżeli strzelasz w zombiaki np. z shotguna lub z karabinu maszynowego (wtedy dodawane są czasy sombiaków, które dostają, zanim jeszcze padną). Aha - załatwienie jednego zombiaka - 3 sekundy, ale już dwóch to 7 sekund.

Amunicji bohaterowie nie mają może zbyt wiele, ale można temu zaradzić. Są lokacje, w których można zdobyć dodatkową amunicję - ratując osoby, znajdujące się w niebezpieczeństwie. Każda z postaci daje co innego - oto mały spis:

Postać	Lokacja	Przedmioty Carlos/Michail/Nicholai	Wymóg czasowy
Grubas	Stacja benzynowa	60 HG/14 SS/60 HG	50 sekund
Kobieta	Redakcja gazety	FA Spray/14 SS/60 Spec. HG	zawsze
Brad	Na dole w restauracji	60 HG/12 MR/60 HG	90 sekund
Gliniarz	Stacja metra	60 HG/FA.Spray/60 HG	zawsze
*	Sales Office	60 HG/FA.Spray/60 Spec. HG	zawsze
*	Bar	FA.Spray/Super SS/60 HG	zawsze

HG - amunicja do pistoletu

SS - amunicja do shotguna

* - pozostali członkowie zespołu - np. jeżeli wybrałeś Mikhaila to w Sales Office jest Nicholai, a w barze - Carlos itd.

Wymóg czasowy oznacza zaś, ile minimum czasu musi być na twoim zegarze, aby zdążyć zanim potwory załatwią osobę.

Jeszcze kilka szczegółów na temat Nicholai. Walcząc nożem za zabicie każdego z przeciwników dostaje 8x czas (czyli za zabicie zombiaka nożem - 24 sekundy, kruka - osiem itd.). Nicholaiem najlepiej jest załatwiać wszystkie leżące zombiaki (zyskuje sporo czasu) lub wchodzić na skrzynie i tam je wykańczać. Wreszcie, jeżeli Nemesis załatwi jakiegoś zombiaka kiedy Nicholai trzyma w ręku nóż - też dostanie za niego 24 sekundy. Jednak jego walka polega raczej na unikaniu start.

Co do Mikhaila - jego wyrzutnia jest doskonała do rozwalenia Nemesisa z mackami (zaledwie dwa strzały wystarczają spokojnie). W przypadku Nicholai i Carlosa musisz starać się zabić drania w okolicy beczek i rozwalić je z broni krótkiej. W sumie te 120 sekundy są tego warte.

Po ukończeniu gry raz dostaje się możliwość obejrzenia kostiumów dodatkowych (ich ilość zależy od oceny po skończonej grze). Generalnie - dobrze jest nie używać zbyt wielu FA Sprayów (najlepiej żadnego), za często nie save'ować i skończyć grę w jakiejś trzydziestu godzin. Co ciekawe, po uzyskaniu broni w MERCENARIES GAME (np. karabinu maszynowego, Gatling Cuna lub wyrzutni rakietowej) można używać jej w nowej grze nie tracąc na tym podczas oceny końcowej. Tak więc skończcie grę, w MERCENARIES GAME zarobicie kupę kasy, kupcie stos broni i kontynuujcie, a wszystkie stroje odkryjecie w mgnieniu oka.

DODATKOWE BRONIE I STROJE

No tak. Kończąc MERCENARIES GAME (czy to będąc zabitym czy to przez dojdzie do wyznaczonej lokacji) dostaje się kasę. Przy lepszych podejściach może być to suma rzędu 1000-1500 dolarów (trzeba jednak uratować wtedy maksymalną ilość osób). Za te pieniądze można następnie zakupić jedną z broni z nieskończoną ilością amunicji - karabin maszynowy (2000 dolarów), Gatling Cuna (3000 dolarów) lub wyrzutnię rakiet (4000 dolarów). Ostatnią pozycją jest nieskończona amunicja do wszystkich broni (9999 dolarów). Po zakupie broni i uruchomieniu kontynuacji gry z Jill, po dojdźcie do pierwszej skrzyni znajdziecie w niej zakupione cacka (jeżeli to bronie) i kluczyk (do użycia na wejściu do butik, w ulicy gdzie są dwie skrzynie po których można wejść (to tam diabła zombiaki nożem na początku gry). Jeżeli kupiliście nieskończoną amunicję ujrzycie, że licznik amunicji w pistolecie został zastąpiony przez znak nieskończoności. I tak będzie już teraz z każdą znaną bronią.

OPIS BRONI

Nie można się bez tego obejść, nie?

NÓŻ - przydatny do dobijania zombiaków. Raczej tylko. W MERCENARIES bardzo pomaga Nicholaiowi w zdobywaniu cennych sekund. Poza tym to nieoczekiwanie skuteczna broń przeciwko psom - kiedy już raz się takiego trafi, to potem można dokończyć go zanim cokolwiek zrobi.

M92F - podstawowy pistolet. Nic specjalnego. Dobry do rozwalania różnych beczek, przelączników, zaworów, zombiaków czy kruków. Na ciężką ligę przeciwników.

SIGPRO SP2009 - pistolet Nicholai. Powolny i w ogóle nie najlepszy. Porównywalna jakość do tej M92F.

STI EAGLE 6.0 - pistolet Carlosa (MERCENARIES) lub złożony z części wypadających z Nemesisa w normalnej grze. Bardzo szybkostrzelny

posiada też opcję rozwalania zombiakom głów jednym strzałem. Dobra broń, ale w misji Jill pojawia się zbyt późno, aby odegrać większą rolę.

M35 SHOTGUN - Resident nie byłby Residentem bez tej broni. Dobra na skupiska zombiaków - standard. W misji MERCENARIES bardzo przydatny (Mikhail). W grze też znalazł się dla niego zajęcie. Dobry strzał (odpowiednio wymierzony) rozwała by zombiakom. Jednak na cięższego zwierza nie jest taki bardzo dobry.

M37 SHOTGUN - ulepszona wersja poprzedniego. Ten to ma kopa. Z nim można już fikać do wszystkich. Składany z części.

WYRZUTNIA POCISKÓW Z OPÓŹNIONYM ZAPŁONEM - wyrzuca pociski z opóźnionym zapłonem. Czyli - małe ładunki wylatują z niej, trafiają w przeciwnika, przyklejają się do niego i po kilku sekundach wybuchają. Broń strategiczna - należy przewidzieć zachowanie wroga i nie strzelać kiedy jest zbyt blisko. Nie używałem jej zbyt często.

M4A1 - karabin maszynowy Carlosa. Amunicję ma wyrażaną procentowo. Bardzo ją zżera i walki z większymi przeciwnikami po prostu bolą magazynek.

S&W M629C - Magnum. Czy trzeba powiedzieć coś więcej? Większość potworów na jeden strzał. Bardzo polecam.

GRANATNIK HK-P - twój podstawowy oręż w kryzysowych sytuacjach. Ma różne rodzaje amunicji (najwięcej obrażeń zadają zamrażające). Dobry naprawdę na wszystkich, ale nie marmurujcie pocisków na jakieś zombiak czy coś.

WYRZUTNIA RAKIET M66 - przepiękna broń. Praktycznie nikt się jej nie oprze (przechodzenie gry z wyrzutnią z nieskończoną amunicją jest w zasadzie nieuczciwe).

GATLING GUN - masakra. Ma może mniejsze rozmiary niż ten z RE2 (wersja damska?), ale jest nie mniej skuteczny. Szatkuje wszystkich i wszystko. Dostyć powoli się rozkręca.

POTWORRRRY

Zombiak - klasyka. Jest ich w sumie całkiem sporo rodzajów. Wszystkie łatwe do zabicia.

Psy - uskoki i strzał. Ewentualnie wyjście z pomieszczenia, gdzie urzędują i natychmiast powrót. Będą wtedy potulnie szły na rzeź. Można przed nimi dosyć łatwo uciekać.

Kruki - nie trzeba załatwiać w grze ani razu. Ale można.

Mały robak - pływają sobie takie gdzieś w kanałach. Można łatwo przed nimi uciec.

Neolickery - chodzą na czterech łapach i próbują cię dorwać. Shotgun (dwa strzały), Magnum (t's all in the Mind).

Neolickery cielaste - różowe kreatury, które czasami stają na dwóch łapach i próbują cię chwycić. Mają bardzo nieprzyjemną tendencję wgrzyzania się w twój kark. Magnum działa na nie bardzo dobrze.

Pająk - występy bardzo rzadkie. Można przed nimi uciekać. Fajnie odpadają im odnóża po strzale z shotguna.

Hunter 1 - z RE1. Spotykasz je w szklanym, zamkniętym pojemniku (szpital). Od razu wiadomo, że zanim opuścisz pomieszczenie wyskoczą aby się z tobą pobawić. Denerwujący jest fakt iż mało tam miejsca na walkę z tymi przeciwnikami. Ale karabin maszynowy Carlosa spoko wystarczy.

Hunter 2 - z RE3. Pierwszy raz spotykane w szpitalu (misja Carlosa). Lubią odcinać głowę przeciwnikowi (uważaj - gdy wyskakują na ciebie i lecą prawie poziomo, z łapą na wysokości twój głowy - już po tobie). Magnum, shotgun... Jak zwykle. Gdy są dalej może być wyrzutnia ładunków z opóźnionym zapłonem.

MAŁA CIEKAWOSTKA NA TEMAT NEMESISA

Nemesis. Wiedcie o nim wiele. Ale czy wiecie, że za każdym razem kiedy go powalicie, zostawia po sobie niespodziankę?

1. Części do STI EAGLE 6.0
3. FA Spray
5. Części do M37
7. Nieskończona amunicja

2. Części do STI EAGLE 6.0
4. Części do M37
6. FA Spray

Marcellus

RESIDENT EVIL CODE VERONICA

PRZESZUKUJ KAŻDE POMIESZCZENIE BARDZO, BARDZO DOKŁADNIE. Powodzenia... będzie ci potrzebne.

DYSK 1

Znajdujesz się w celi, a w okolo panują nieprzeniknione ciemności. Wejdź do menu przedmiotów i wyposaż się w zapalniczkę - jak tylko ją zapalisz rozpocznie się pierwszy z wielu przerywników. Kiedy się skończy, wróć do celi i z ciemnego rogu weź zielone ziło, na krześle w głębi pomieszczenia znajdziesz naboje do pistoletu, na biurku leży nóż. Wyjdź z pokoju, znajdujesz się w korytarzu, na szafce jest maszyna do pisania i taśma barwiąca do zapisywania stanu gry. Zasejuj jeżeli chcesz. Za szafką znajdziesz następne pudełko z nabojami do pistoletu. Idź dalej i wyjdź po schodach na powierzchnię. Znajdujesz się na cmentarzu. Po minięciu rozbitego samochodu i przejściu paru kroków obejrzyj następną scenkę. Po jej zakończeniu twoje położenie nie jest najszcześniejsze, jesteś otoczony przez bandę zombiaków. Pod żadnym pozorem nie staraj się z nimi walczyć, bierz nogi za pas (uciekaj w stronę, w którą zwrócona jest Claire) i wyjdź przez stalową furtkę. Podejdz do trupa leżącego w kącie, a rozpocznie się kolejna scenka, w której poznasz Steve'a.

Po krótkiej rozmowie nowy znajomy pojedzie swoją drogą, a ty staniesz się posiadaczem pistoletu. Teraz wyjdź przez brązową bramę i idź prosto, włącz na drewniany podest i wejdź do baraku, gotowy do walki z trzema trupozami. Rozwal tego na prawo od drzwi i zajmij się dwoma pozostałymi, możesz również uniknąć chwilowo walki z nimi i przebiec za stoł stojący na środku pomieszczenia. Idź w lewo i zabierz mapę ze ściany. Teraz zajmij się dwoma pozostałymi zombiakami. Wejdź przez drzwi koło stołu i zabierz "Prisoner's Diary" z pryczy. W głębi pomieszczenia, po prawej jest okno, które próbuje rozwalić zmiak. Przygotuj się do walki, teraz zabierz naboje do pistoletu z półki i obejrzyj scenkę w której zmiak wybiją okno i skacze na ciebie. Po chwili dołączą do niego dwa następne: jeden wpełźnie z korytarza między łózkami, a drugi pojawi się za twoimi plecami. Rozwal ich w kolejności, w jakiej zostali ci przedstawieni.

Teraz podnieś upuszczone przez pierwszego truposza pistolety M - 100P (to dobra broń i pozwala na celowanie do dwóch wrogów jednocześnie, zachowaj ją na mocniejszych przeciwników). Wyjdź z pomieszczenia i rozwal kolejnego truposza w pokoju ze stołem. Opuść barak i jezdź po schodkach (fajne ujęcie prawda?). Idź prosto i skreć za róg budynku (krótka scenka, w której zobaczysz zwłoki wciągane do piwnicy). Po dwóch następnych zakrętach zobaczysz drzwi na lewo od zamkniętej furtki w siatce. Przejdź przez nie i zajmij się dwoma trupkami stojącymi ci na drodze. Zignoruj tych dwóch stojących za siatką (nie próbuj do nich strzelać, to nic nie da). Nie wbiegaj zbyt szybko za następny róg bo tam czai się zgnilogłowy. Rozwal go i wejdź przez metalowe drzwi. Znajdujesz się w korytarzu z bramką wykrywającą metal, w schowku umieść wszystkie swoje metalowe przedmioty. Jeżeli tego nie zrobisz nie będziesz mógł iść dalej bo zostaną zablokowane drzwi na końcu korytarza. (Jeśli przypadkiem uruchomiłeś alarm to możesz go wyłączyć przelącznikiem koło bramki).

Idź naprzód dopóki nie napotkasz następnej bramki wykrywacza. Z tego pokoju weź "User's Manual" (ze stołu). Przejdź przez drzwi koło bramki i zabierz notkę z pulpitu przy drzwiach. Po wejściu do drugiej części pomieszczenia natkniesz się na Steve'a majstrującego coś przy komputerze i rozpocznie się kolejna scenka. Po jej zakończeniu z szufłady biurka wyjmij "Hawk Emblem", weź też taśmę do maszyny i zapisz grę (jeśli chcesz). Podejdz do zablokowanych drzwi i włącz znajdujący się tam przelącznik (to przywróci zasilanie mechanizmowi otwierającemu bramę znajdującą się koło klatki z zombiakami). Wróć do poprzedniego pokoju i podejdz do maszyny skanującej znajdującą się koło stołu. W schowku umieść "Hawk Emblem", a rozpocznie się skanowanie przedmiotu. Teraz umieść wszystkie metalowe przedmioty w schowku przy bramce wykrywacza i opuść pomieszczenie. Przy następnej bramce odbierz swoje kłamoty i wyjdź z budynku. Podejdz do szarej bramy koło klatki z trupkami i otwórz ją (otworzy się również furtka klatki zombiaków).

Bądź gotowy do walki z czterema zombiakami (dwa za bramą i dwa za tobą). Ci za bramą są łatwi do rozwalenia, strzel w bicek z olejem to powinno ich unieszkodliwić. Teraz wejdź do środka, odwróć się i załatw dwóch pozostałych. Z garażu zabierz gaśnicę i idź za siatkę, ze stojącej tam gilotyny zabierz "Padlock Key". Wyjdź z lokacji przez metalowe drzwi, którymi po raz pierwszy tu przyszedłeś. Po minięciu pierwszego rogu budynku przygotuj się do walki z dwoma obdartymi ze skóry psami. Pojawia się jak będziesz mniej więcej w połowie budynku. Pierwszy wykoszaj z piwnicznego okienka za twoimi plecami, odwróć się i zastrzel go, teraz znowu się odwróć i załatw drugiego kundla. Podążaj dalej aż do przejścia koło budynku z drewnianym pomostem. Podejdz do furtki w metalowej siatce i użyj "Padlock Key"; otworzysz sobie w ten sposób skrót i nie będziesz musiał krusować dookoła budynku (potwierdz wyrzucenie klucza po otwarciu kłódki; rób tak zawsze w przypadku takiego pytania ponieważ taki klucz już na pewno nie będzie potrzebny).

Wyjdź przez bramę koło furtki i rozwal dwa czekające na ciebie trupki. Teraz wyjdź przez furtkę prowadzącą na

omentarz i rozwał czekając tam na ciebie umarliaki (wszystkiego cztery). Podejź do pływającego samochodu i użyj gaśnicy. Weź leżącą tam teczkę. Obejrzyj ją w menu (ustaw ją rączką do siebie i nacisnij znajdujący się tam guziczek). W środku jest raport i "TG - 01 Materiał". Teraz udaj się do pomieszczenia za bramkami wykrywaczy metalu. W schowku przy bramce zostaw wszystkie metalowe przedmioty (ale weź koniecznie TG - 01). Umieść TG - 01 w drugiej części maszyny koło stołu aby uzyskać idealną, niewykrywalną dla detektorów metalu, kopię "Hawk Emblem". Teraz musisz wrócić do pierwszej bramki, ale nie będzie to łatwe zadanie. Mijając bramkę używasz brzęk tłuźconego szkła. Tak, w korytarzu pomiędzy detektorami czekają już na ciebie trzy zombiaki, a ty jesteś nieuzbrojony. Przebiegnij koło ich nieruchawych postaci, odbierz swoje przedmioty (pustą gaśnicę możesz zostawić, ale będziesz musiał po nią później wrócić) i wyjdź z budynku. Wróć teraz do lokacji gdzie poznałeś Steve'a i omijając czekającą na ciebie bandę trzech martwiaków udaj się do wielkiej bramy w głębi (do niej prowadzą ślady kół).

Umieść replikę "Hawk Emblem" na odrzwiach, aby je otworzyć. Po znalezieniu się za bramą ujrysz Jeepa blokującego przejście przez uszkodzony most. Na szczęście jest też pomost pomocniczy (po lewej) i to po nim prze-dostań się na drugą stronę. Aby przejść dalej musisz jakoś przedostać się przez ogień. Podejź do metalowej skrzyni stojącej na moście i przepchnij ją najpierw prosto, a potem w prawo. Teraz, po skrzyniach przedostań się na drugą stronę. Podejź do schodów i wejdź na górę, rozwał dwa zombiaki i zasuwaj prosto. Dojdiesz do schodów z żelazną furtką na szczycie. Po przejściu przez furtkę będziesz zmuszony zmierzyć się z trzema wściekłymi psami. Po rozwaleniu natrętnych zwierzków idź na placyk naprzeciwko schodów do pałacu i weź "Navy Proof".

Teraz wejdź na schody i skieruj się ku dwuskrzydłowym wrotom prowadzącym do wnętrza pałacu. Skieruj się na prawo i po schodach na górę, teraz znów na prawo i po krótkich schodkach do drzwi prowadzących do pokoju (Save Room) w którym będziesz mógł zasejnować grę i przechować chwilowo nieprzydatne przedmioty w skrzyni (będziesz często wracał do tego pokoju). W pokoju znajdziesz "Secretary Note" (na stoliku). W korytarzyku, prowadzącym do drzwi ze złotym emblematem dwóch parabelek (to spłuwka, której używał kapitan Kloss), przesuń mały stolik, a znajdziesz "Umbrella ID Card". Obejrzyj ją dokładnie, na odwrocie karty znajdziesz numer identyfikacji-cyjny (INTC0394). Zejdź z powrotem do głównego holu pałacu. Na biurku znajdziesz naboje do pistoletu. Podejź do komputera i wpisz kod znaleziony na karcie aby otworzyć drzwi znajdujące się w głębi pomieszczenia. Teraz idź do niebieskich drzwi prowadzących do łazienki. Wyposaź się w zapalniczkę aby odstraszyć gnieźdzące się w środku nietoperze.

Na umywalce znajdziesz leczniczy spray, a w jednej z kabin - naboje do pistoletu. W głębi pomieszczenia znajduje się teczka. Przy najbliższej okazji schowaj ją do skrzyni w pokoju na piętrze (przyjdziesz na nią czas trochę później). Teraz idź do tukowatych drzwi w głębi holu i przygotuj się na trzy mlie zombiaki oczekujące za nimi. Po usunięciu paskud, idź dalej długim, wykafelkowanym korytarzem do drzwi na końcu a po drodze usuń czającego się za rogiem trupka. W pokoju znajduję się pełno broni, niestety żadna nie nadaje się do użytku (wszystkie są eksponatami). Skieruj się do gabloty z wielką mronką (naprzeciwko drzwi) i wciśnij świecący przycisk. Czas na kolejny przerywnik, w którym zapoznasz się z uroczą parką: Alfredem i Alexią Ashford (to o tym filmiku czytałeś w recenzji Banana). Po obejrzeniu przerywnika odsunę się jedna z gablot z czołgiem i będziecie mogli przeszukać sekretny pokój. Z tego pokoju zabierz "Steering Wheel" (kolo sterowe, złote parabełki pozostaw na miejscu). Teraz skieruj się z powrotem do holu i spróbuj wyjść przez główne drzwi.

Jak tylko dotkniesz klamki usłyszysz krzyk Steve'a. Wróć biegiem do pokoju z modelami czołgów i skieruj się do komputera. Na ekranie zobaczysz Steve'a uwięzionego w pokoju za ścianą. Aby go uwolnić, musisz wybrać dwie rzeczy które do siebie pasują (nie jest to specjalnie trudne, wybierz dwa pistolety czyli C i E). Wróć do holu i obejrzyj scenkę, w której Alfred będzie próbował cię zastrzelić ze snajperki. Zabierz dwa niezbędne przedmioty: "Navy Proof" i "Steering Wheel", i wyjdź z pałacu. Skieruj się na prawo, przejdź przez furtkę i zejdź po schodach, zajrzyj pod schody, jest tam małe pomieszczenie a w nim: naboje do pistoletu i mapa. Teraz idź do końca pomostu i podejź do konsoli w głębi i umieść na niej "Steering Wheel" i przekreśl. Na powierzchni wody pojawił się mała łódź podwodna. Wejdź do środka i przeszukaj pomieszczenie, a znajdziesz dodatkową sakwę (zwiększy pojemność twojej kleszeni o dwa miejsca). Teraz podejź do panelu sterującego łodzią i spraw aby się zanurzyła. Wyjdź po drabinie, zejdź po schodach i podążaj po białej linii. Dojdiesz do drzwi, wejdź do pomieszczenia za nimi i rozwał trzy zombiaki czekające na świeże mięsko.

Wyjdź przez podnoszoną bramę w głębi pomieszczenia. Przebiegnij przez długi most i wejdź przez metalowe drzwi. Skieruj się od razu w górny róg pomieszczenia i wjeźdź windą na wyższe piętro. Podejź do panelu kontrolnego i pokrój dźwigiem tak, aby usunąć skrzynie uniemożliwiające dostęp do kontrolera windy (lewy górny róg). Teraz wróć na dół, podejź do odoblokowanego właśnie przełącznika i uruchom go. To spowoduje, że z dolnego poziomu podjedzie platforma pełna chodzącego ścierwa (pięciu glupków - trupków). Odbiegnij w głąb pomieszczenia (niedaleko wyjścia), odgradza cię teraz od martwiaków barierka, masz więc dużo czasu aby się ich wszystkich pozbyć. Wróć na platformę i zabierz z niej "Biohazard Card". Wróć przez most do pomieszczenia ze skrzyżowanym narożnikiem i wyjdź drzwiami koło olbrzymiego akwarium. Zapal zapalniczkę aby odstraszyć nietoperze i podejź do komputera w głębi. Po uruchomieniu komputera, po prawej pojawi się platforma. Podejź do niej i umieść w odpowiednim miejscu "Navy Proof". Teraz wróć do pałacu i zasejnuj swoje postępy (zależy to od twojej ambicji, możesz przecieź w ogóle nie save'ować, więc rób jak uważasz i nie mówmy o tym więcej).

Udaj się następnie do lokacji na szczycie schodów, prowadzących z uszkodzonego mostu i wejdź przez drzwi w głębi lokacji. Po wejściu na podwórze rozpocznie się kolejny przerywnik, zapoznasz się w nim z olbrzymim czerniem (coś a'la te z "Dluny", ale kilka razy mniejszy). Jak tylko skończy się scenka, biegnij do dwuskrzydłowych

drzwi i wejdź do budynku. Po schodach przejdź na prawo od wejścia, potem lewo i przez drzwi na końcu korytarza do pomieszczenia, w którym znajdziesz: kuszę (szybkość strzału z kuszy zależy tylko od tego jak szybko będziesz naciskał przycisk) i notatkę (obie rzeczy są na biurku). Załaduj kuszę i wyjdź z pokoju. Podczas próby opuszczenia pokoju włączy się alarm i obejrzyjsz kolejną scenkę (laborant zostaje rozmaryany po szybie), spróbuj wyjść z pokoju jeszcze raz... znowu scenka, w której o mały włos Claire nie została uwieczniona na górze. Znowu znajdujesz się na dole, w holu budynku. A schody, jak pewnie zauważyłeś, są zablokowane. Idź do pokoju na końcu holu - znajdziesz się w szałni, w towarzystwie dwóch przemilych zombiacków (na początek; w głębi jest jeszcze trzech). Wyjdź przez te drzwi, a znajdziesz się w pomieszczeniu z basenem. Przebiegnij koło pierwszego trupka, omin również drugiego i wskocz do basenu (w wodzie jesteś bezpieczny). Załatw oba zgnilki i zakręć wodę płynącą do basenu za pomocą czerwonego zaworu. Podejź do lwiej głowy i podnieś klucz leżący na dnie basenu. Wróć przez szatnię do holu budynku i wejdź przez drzwi naprzeciwko telefonów. W środku mamy trzy trupki, jednego "udawacza" na podłodze koło drzwi i dwa w głębi. Rozwal tego na podłodze a następnie naspikuj dwóch pozostałych bełtami. Teraz podejź do pulpitu koło kłoptki i naciśnij niebieski guzik. Dzięki temu uzyskałeś kopię mapy (weź ją z kieszeni, do której maszyna wypłwa strony). Wejdź do sąsiedniego pokoju i z pomocą klucza, który znalazłeś w basenie, otwórz stojącą tam szafkę. W środku znajdziesz paczkę, która w połączeniu z bełtami do kuszy da wybuchowe bełty (niezle brzmii, co?). Zachowaj je na czarną godzinę. Teraz idź do drzwi na prawo od wejścia do szatni i otwórz je za pomocą "Biohazard Card". Przejdź przez korytarz i otwórz drzwi na końcu. Jak tylko znajdziesz się na tym małym dziedzińcu, rozpocznie się kolejna scenka z udziałem Alfreda. Znowu chce cię sprzątnąć za pomocą snajperki. Tym razem będziesz musiał osobiście zatroszczyć się o bezpieczeństwo Claire. Jak tylko scenka się skończy, postaraj się, trzymając się blisko ściany, dotrzeć do schodów po drugiej stronie dziedzińca. Kiedy do nich dotrzesz, Alfred zrejteruje. Idź w prawo, wejdź przez drzwi i korytarzem dotrzyj do automatów z napojami.

Wyjdź szarymi drzwiami. Znalazłeś się w Save Room, możesz zostawić w skrzyni niektóre przedmioty (zachowaj wybuchowe bełty). Na kanapie znajdziesz "Hemostatic Medicine" (pamiętasz rannego strażnika?, to dla niego). Wyjdź z pokoju i podejź do brązowych drzwi. Znowu scenka i znowu Alfred. Oznajmia, że pomieszczenie za drzwiami jest pułapką i w tym samym momencie odcina ci jedyną drogę ucieczki. Zostalesz zmuszony wejść do jaskini lwa. Wejdź do środka - znajdziesz się na podestu. Idź w lewo (lewo wg Claire!) i zabierz Uzi leżące w rogu. Są nienaladowane, ale na dole jest do nich amunicja. Teraz wyposaż się w kuszę z wybuchowymi bełtami (lub dawno nieużywane M - 100P) i wróć do drzwi. Jak tylko je miniesz, rozpocznie się kolejna krótka prezentacja: poznaj Bandersnatch'a - ja będę go nazywał Długorekim.

Ten paskudny mutant ma potworną łapę, która jest jego najsilniejszą bronią. Unikaj jej ciosów i rozwal paskudę. Skieruj się w stronę schodów prowadzących na dół, a otworzą się zielone drzwi. Jak dotrzesz do podnóża schodów rozpocznie się kolejny przerywnik. Po jego zakończeniu na chwilę, staniesz się Steve'm. W miejscu, w którym się znalazłeś są cztery zombiaki, chętne zaznajomić się z nowiutkim Uzi. To było łatwe i przyjemne. Wyjdź z pomieszczenia przez szare drzwi i rozwal wszystkie trupki w następnym pokoju. Wróć do poprzedniego pokoju i tym razem wyjdź przez żardzewiałe drzwi koto bramy i przerwij przyjęcie kolejnej grupce ożywionców. Skieruj się ku schodom i wyjdź przez drzwi na ich szczycie. Czas na kolejną scenkę - po jej zakończeniu znowu będziesz grał jako Claire. Znajdujesz się na najwyższym piętrze, idź do drzwi na lewo (jak zwykle - jej lewo) i wyjdź przez nie na pomost otaczający drugi z wewnętrznych dziedzińców budynku. Przerywnik. Gdy scenka się skończy, stań koło podwójnych drzwi, na skrzyni stoi zielona beczka, wejdź na pudło za filarem i zabierz z beczki naboje do pistoletu. Teraz idź do drzwi koło jeepa i wejdź przez nie do wnętrza. Rozwał zgnilka kręcącego się po korytarzu i idź do pokoju na wprost. Jesteś w pokoju z dziwnym obrazem. Weź "Blue Shield" ze ściany. Wróć do Steve'a i wyjdź przez podwójne drzwi. Znajdujesz się na podwórku gdzie stoi olbrzymi czotg. Nie przyglądaj mu się zbyt długo, uniknij ataku dwóch psów i gnaj do drzwi na prawo od wejścia.

Teraz jesteś na podwórku, gdzie grasuje czerw. Trzymaj się ściany po Claireprawej (specjalnie) i biegnij do podwójnych drzwi, prowadzących z powrotem do wnętrza budynku. Teraz ponownie musisz użyć "Biohazard Card" i otworzyć te same drzwi co poprzednim razem. Idź na dziedzińcu gdzie strzelał do ciebie Alfred i unikając dwóch kundli, wejdź po schodach. Naprzeciwko płaskorzeźby znajduje się skrzynka, na jej wierzchu umieść "Blue Shield". Ze środka zabierz "Emblem Card", zejź po schodach i koło płonących beczek wejdź za siatkę i zejź do drabiny na dół. Na końcu korytarza użyj "Emblem Card" na kracie blokującej przejście. Zeskocz do pomieszczenia i trzymając się lewej strony ominij gaz z pękniętej rury. Teraz idź do kamiennych schodków w głębi pomieszczenia i wyjdź przez drzwi. Byłeś już tutaj, użyj "Emblem Card" na skanerze koło kraty i zabierz granatnik (potężna broń, dobra na długorekich i bosów). Teraz wróć do pomieszczenia z pękniętą rurą i wejdź po stalowych schodkach, przejdź przez drzwi i obok płaskorzeźby na ścianie (zajrzyj do pyska, a znajdziesz naboje do pistoletu). Wejdź do windy i wybierz poziom 2F, na bramię koło windy użyj "Emblem Card". Gdy tylko się otworzy - ze środka wypadnie zombiak. Wejdź do środka i po schodkach po prawej na podwyższenie. Podnieś amunicję do granatnika (leży koło krzesła) i podejź do ekranu wiszącego na ścianie, a dowiesz się ciekawych rzeczy o Albinoidach (zmutowane salamandry, mogą mieć nawet 215cm długości, będąc w wodzie potrafią wytwarzać wysokie napięcie elektryczne). Podejź do terminala w głębi laboratorium i weź "Army Proof", za pomocą kamery przemysłowej zlokalizuj obrazek ze szkieletem i odczytaj numer w jego lewym, dolnym rogu (1126). Zbierz jeszcze dwa zielone ziola i wracaj do windy. Teraz wróć do zamkniętych drzwi prowadzących do laboratorium na piętrze, (to te, które prawie zamknęły się na Claire), otwórz je za pomocą "Biohazard Card" i wejdź na górę do laboratorium. Kodu z obrazu ze szkieletem użyj na drzwiach prowadzących do środka pomieszczenia, gdzie zginął laborant. Z biurka zabierz kwasową amunicję do granatnika i obraz ze ściany. Czytałeś o Albinoidach, teraz je poznasz w krótkim przerywniku (na szczęście tylko małe, duży ucieknie

szybem wentylacyjnym). Znowu włączył się alarm zagrożenia biologicznego, a wiesz co to oznacza! Za chwilę (zegar u góry ekranu) zamkną się drzwi prowadzące do holu. Nie zajmij się małymi albinoidami, tylko wlej ile sił w nogach. Teraz idź do pokoju z dziwnym obrazem i powieś obrazek ze szkieletem na właściwym miejscu. Z makiety zabierz "Gold Key", a z notki na podium dowiesz się pewnej liczby (12.8.). Teraz udaj się z powrotem do palacu, po drodze unikając ataku dwóch długorekich (w przejściu, tuż za płonącymi beczkami). W holu palacu roi się od zombiaków, ty zaś musisz udać się przez drzwi w głębi. Idź do złotych dwuskrzydłowych wrót na końcu (za zakrętem korytarza) i użyj na nich "Gold Key". Znalazłeś się w galerii portretów rodziny Ashfordów. Masz rozwiązać zagadkę, czyli włączyć guziki pod obrazami w odpowiedniej kolejności. Po pierwsze, udaj się do portretu Alfreda (na podwyższeniu) i weź leżącą tam notatkę. Teraz zajmij się obrazami. Kolejność jest następująca:

1. Lady Ashford
2. Stanley Ashford (mężczyzna z dwójką dzieci)
3. Thomas Ashford (mężczyzna trzymający filiżankę)
4. Arthur Ashford (rudowłosa)
5. Edward Ashford (starszy facet, czyta książkę)
6. Alexander Ashford (facet stojący koło świecznika)
7. Alfred Ashford (na podwyższeniu)

Rozwiązanie zagadki, odstoni wazę. Zbadaj ją, a odkryjesz "Queen Ant Object". Teraz idź do Save Room na piętrze i umieść złote lugery na drzwiach. Wejź do pokoju i weź naboje do pistoletu. Tutaj przeczytaj notatkę leżącą na biurku. Jest to rozwiązanie zagadki, którą za chwilę zobaczysz. Podejź do szafy grającej i wciśnij guziki w podanym porządku:

1. Lewy, Prawy. (w okienku na górze tarczy pojawi się liczba, zapisz ją)
2. Lewy (zapisz liczbę)
3. Prawy (jak wyżej)
4. Prawy, Prawy, Prawy (zapisz liczbę)

Jeżeli kombinacja którą uzyskałeś wynosi -1971 - obejrzyj powtórkę filmiku z ważką. Komputer na biurku zapyta cię o kod. Wpisując uzyskaną kombinację, odkryjesz tajemne przejście. Jak tylko udasz się w kierunku przejścia, przez ok-no wpadnie długoreki. Pozbądź się go i idź tajemnym przejściem. Przebiegnij przez podwórkę, (postaraj się uniknąć dwóch długorekich) i wbiegnij po schodach na górę. Mu-tanty podążą za tobą, ale ty biegnij do drzwi prowadzących do wnętrza dworu. W środku zapal zapalniczkę aby odstraszyć nietoperze i idź po schodach na górę. Przejdź przez czerwone drzwi, a rozpocznie się kolejna scenka. Po jej zakończeniu idź w lewo - za zakrętem korytarza są drzwi.

Wejź do pokoju i podejź do katarzynki stojącej pod ścianą i włącz ją. Teraz z łózka weź "Silver Key" i wracaj do palacu. W miarę możliwości unikaj walki aby oszczędzić amunicję. Wróć do Save Room w palacu. Wjźdź z pokoju i zejdź po pierwszych schodkach, rozwal zombiaki i otwórz drzwi na końcu. Jesteś w kasynie. Znajdziesz tu m.in. proch do beltów (na zielonym stoliku). Wróć do Save Room i weź konieczne "Hemostatic Medicine". Zejdź do holu i wejź przez brązowe drzwi, teraz otwórz "Silver Key" drzwi naprzeciwko i rozwal dwóch długorekich. Zabierz "Eagle Plate" ze środka pokoju oraz "HUNK Raport" ze stołu. Teraz musisz wrócić do miejsca gdzie się to wszystko zaczęło. W zamian za zapalniczkę i lekarstwo ranny strażnik da ci wytrychy. Teraz wróć do pomieszczenia z gilotyną, usuwając po drodze naprzykrzające się zombiaki. Wpadnij na chwilę do korytarza z bramką wykrywaczami i zabierz ze skrytki pustą gaśnicę. Na drzwiach za gilotyną użyj "Eagle Plate" i rozwal dwa truposze. Przejdź przez następne drzwi i wyceluj w beczkę z olejem aby wysadzić bandę zombich. Idź prosto i przejdź przez furtkę. W tej lokacji znajduje się Item Box (musisz przeskoczyć przez skrzynię) i naboje do pistoletu.

Do skrzyni schowaj gaśnicę. Odsuń skrzynię blokującą drzwi i wejź do środka (jesteś w pokoju z maszyną do pisania z korytarzem z wykrywaczami) i ze skrytki w wykrywaczach zabierz wszystkie swoje przedmioty. Wróć teraz do miejsca, gdzie wysadziłeś przed chwilą zombiaki i wejź przez drzwi za węglem. Znajdujesz się w szpitalu. Wejź do pokoiku na zapleczu i weź Red File z biurka. Wróć do głównego pomieszczenia i wyjdź przez drzwi za przepierzeniem. W krematorium czeka na ciebie czterech martwych koleżków. W głębi pomieszczenia znajdziesz walizkę. Otwórz ją a zdobędziesz ulepszenie do swojego pistoletu (teraz mieści 20 kul i może być ustawiony na ogień automatyczny). Wróć do szpitala i załatw dwa zom-biaki (w tym doktorka - uważaj na niego!). Z jego fartucha wypadnie "Glass Eyeball", użyj go na modelu anatomicznym człowieka na zapleczu aby otworzyć kolejne sekretne przejście. Zejdź na dół i przebiegnij przez korytarz unikając nietoperzy. Za drzwiami, na końcu korytarza jest sala tortur. Rozwal trupki i wyjdź drzwiami koło obrazu. Zejdź po schodach, w pomieszczeniu jest kilka figur, zabierz miecz jednej z nich.

Spowoduje to, że pomieszczenie zacznie się wypełniać trującym gazem. Aby się uratować, obróć środkową statuję, korzystając z dźwigni wystającej z jej podstawy. Teraz po-dejź do "żelaznej dziewczyny" i użyj miecza. Ze środka wyskoczy zombiak. Załatw go, z wnętrza weź "Piano Scroll" i idź do pokoju z dziwnym obrazem. Wytrychem otwórz ma-łą szafkę aby zdobyć spray. Wróć do palacu rozwalając po drodze ożywionych. Idź do kasyna i umieść "Piano Scroll" w pianinie. Otworzy się skrytka w "jednorękiem bandycie". Weź "Blue Ant" i wróć do Save Room. Wyjmij ze skrzyni teczkę i otwórz ją wytrychem - w środku jest paczka prochu do beltów. Teraz

Idź do dworku na wzgórze. Bądź przygotowany na naprawdę dużą ilość zombiaków - w przejściu jest ich czterech, a u podnóża schodów dalej czają się długoręcy. Omin ich i wejdź do dworu, idź na samą górę (będziesz się musiał przebić przez prawdziwe hordy żywychciców), korytarzykiem do drzwi po prawej i wejdź do sypialni. Na katarynce użyj "Queen Ant Object".

Otworzy się. Ze środka zabierz płytę i idź do sypialni na drugim końcu korytarza. Na katarynce umieść "Blue Ant" i włóż do środka płytę. Teraz wskocz na łóżko i po drabinie wejdź na karuzelę. Odszukaj ozdobę w kształcie wazki, leżącą na krześle i zbadaj ją. Po odjęciu skrzydeł okaże się, że jest to klucz. Użyj go na malowidze z wielką mrówką. Wejź na łóżko i po drabinie dostań się na karuzelę. Jesteś w pokoju z maszyną do pisania.

Z połamanych schodów zabierz notatkę. Teraz popchnij skrzynię aż do przeszkonej szafki i wejdź na nią. Zabierz list i "Air Force Proof". Wróć do sypialni, a rozpocznie się kolejna scenka. Po jej zakończeniu znajdziesz się w drugiej sypialni, podejź do katarynki i sprawdź leżącą na niej blond perukę. Rozpocznie się kolejna scenka. Po jej zakończeniu włączy się alarm uprzedzający o samozniszczeniu bazy. Wróć teraz do Save Room w pałacu i zabierz ze skrzyni "Army Proof". Wyjź z pałacu i biegnij do łodzi podwodnej. Kolejna scenka. Podają za Steve'a i omin dwa czające się w pomieszczeniu trupki. Wyjź przez drzwi koło akwarium i podejź do Steve'a. Umieść obie odznaki na konsoli i uruchom przełącznik. Kolejna scenka, okazało się że nie można wystartować dopóki most jest opuszczony. Musisz się tym zająć. (kabina samolotu jest również save room'em). Z podłogi podniesi dźwignię i wyjź z samolotu. Wróć do pokoju z akwarium i wyjź przez bramę.

Przebiegnij przez most i wejdź do pomieszczenia, stąd windą na piętro i pomostem do drzwi na końcu. Użyj dźwigni na panelu sterującym mostem. Przebiegnij po podniesionym moście i wejdź do pomieszczenia. Z szafki zabierz spray leczniczy oraz klucz leżący przy zwłokach (w głębi). Wróć do windy (przez most) i zjedź na dół. Teraz podejź do zamkniętej bramy (K - 602) i otwórz ją kluczem znalezionym przy trupie. Znajdujesz się w Save Room (zapisz grę, bo niedługo czeka cię spotkanie z Tyrantem), podejź do zablokowanych skrzyniami, przesun prawą skrzynię w lewo do oporu i wepnij ją do środka, potem przesun lewą skrzynię do oporu w prawo i do środka. Teraz wejdź do wnętrza, a rozpocznie się odliczanie (5 min.). Jadąc windą obejrzyj scenkę w której poznasz Tyranta. Jesteś znów na podwórku gdzie grasuje czerw. Idź w kierunku pałacu, tam w wąskim przejściu będziesz musiał zmierzyć się z bossem. Idzie powoli więc nie będzie zbyt trudno go załatwić. (użyj granatnika lub M - 100P) strzelaj dopóki nie przykleknie. Po chwili wstanie, ale jego koniec jest blisko. Dołóż mu jeszcze trochę, a padnie. Teraz wracaj do samolotu. Nie dajcie się chyba nabrać, co?...

Za chwilę spotkasz się z kimś w ładowni lecącego samolotu. Najłatwiej jest go załatwić wybuchowymi bełtami z kuszy (można błyskawicznie strzelać, potrzeba około 20 bełtów). Jak tylko wejdziesz do ładowni, zwróć uwagę na konsolę po lewej i natychmiast ją uruchom. Spowoduje to próbę wyrzucenia ładunku przez otwarty luk w tyle samolotu. To odsunie od ciebie Tyranta. Strzelaj do niego ile wlezie, a jak się zbliży - spróbuj go ominąć, ucieknij na tył ładowni i strzelaj dalej. Kiedy tylko usłyszysz sygnał dźwiękowy, podbiegnij do konsoly i uruchom katalupite. Jeżeli Tyrant jest wystarczająco osłabiony to skrzynia wyrzuci go z samolotu. Jeżeli nie, powtarzaj manewry wymijające i strzelaj z tego co masz na składzie. Czekaj na sygnał i ponownie uruchom katalupite. Tym razem powinno już być po nim. Wróć do kabiny pilotów i obejrzyj film będący zwieńczeniem dysku nr 1.

DYSK 2

Gdy minie już scenka, idź w prawo i zjedź po drabinie. Te-raz dalej w prawo, aż do schodów. Zamiast nimi zejść, wejdź w drzwi obok. Wejź głębiej i dokładnie przeszukaj pokój, jak znajdziesz wybuchowe bełty (na stoliku pomiędzy szaf-kami) z przycy spadną zwłoki. Wiesz już co się będzie za chwilę tutaj działo. Kiedy się do nich zbliżysz, zechcą cię zjeść, do spółki z kilkoma kumplami. Zostań pomiędzy szaf-kami i rozprawiaj się z nimi po kolei. Ze siany zabierz ma-pę, a ze stołu "Worker's Diary". Teraz wyjź i zjedź po schodach. Leć prosto do drzwi na końcu korytarza. Save Room. Weź "Alexander's Memo" (leży koło skrzyni) i poz-bierz wszystkie przydatne przedmioty. Idź na koniec pokoju i popchnij szafę aby odkrył ukryty pokoi. Podejź do szaf-ki i otwórz ją. Zamiast spodziewanego zombiaka, ze środka wyskoczy szczur. Weź "Buttler's Letter" i wracaj do pokoju. Wyjź z pokoju, i trzymaj się ściany po prawej ręce Claire - odkryjesz niewidoczne początkowo przejście. A tam jakieś cholerne latające paskudy (zrzucają na ciebie swoje larwy i rozpylają w powietrzu jaką truciznę), trudno jest je trafić i się odradzają więc je omijaj. W głębi korytarza jest doniczka z niebieskim zielen (nie można go zabrać ale zawsze tu będzie - jest na truciznę robali). Wejź przez podwójne drzwi do magazynu (w środku są trzy zombiaki).

Rozwał je lub omin, znajdź drzwi z napisem "Weapon" i wejdź. Rozwał trzy kręcące się w środku trupki i idź w lewo, zabierz klucz i dalej w głąb pomieszczenia. Za siatką, z zielonych szafek zabierz... kalasza! Głębiej znajdziesz zwłoki, podniesi leżący obok nich detonator i umieść na drzwiach szafy pancernej. Wróć do magazynu i idź prosto do drzwi z napisem "B.O.W.". Tam czekają na ciebie dwa duże pajaki. W pokoju jest dużo fajnych przedmiotów, więc go uważnie przeszukaj (uważaj na plującego spod podłogi pajaka). Koniecznie weź naklejkę z kodem kreskowym, leży na pudełku. Wróć do magazynu, wejdź do wnęki koło niskich schodów i umieść naklejkę na pudełku z napisem B.O.W. Teraz wbiegnij po schodkach i otwórz drzwi (kluczem). Wejdź do środka i wespnij się na duże schody. Znajdź zawór i sprawdź go. Potem wyjź z pomieszczenia przez drugie drzwi i rozwał dwa psiki (ale uważaj, jest jeszcze jeden). Idź przed siebie, aż zobaczysz świecący na niebiesko przycisk (przełącz go).

Teraz znajdź niewielką wnękę i przesun znajdującą się tam dźwignię. To włączy oświetlenie w całym kompleksie. Teraz przeszukaj dokładnie całe pomieszczenie i wróć do magazynu, na ścianie niedaleko pudełka, do którego

przycisnąć kod włącz niebieski przycisk, następnie podejść do panelu kontrolnego i przełączyć następnę pokrętło. Idź do pokoju B.O.W. i weź zza szybki koło drzwi maskę przeciwgazową. Wróć do Save Room i idź do szafki z której wyskoczył szczur. Wciśnij guzik aby odkryć następną tajny pokój. Po krótkiej scenie idź do rogu i weź doniczkę - od spodu jest do niej przy-czepiony klucz. Wyjź z pokoju i wejź po schodach na górę, teraz do podwójnych drzwi koło drabiny i wejź do środka. Idź pomostem w prawo i otwórz drzwi, przejdź przez pokój i idź do następnych. Weź zawór z podłogi. Przerwywnik. Musisz odciąć dopływ trującego gazu. Wyjź na pomost i idź do drzwi po drugiej stronie. Wejź do środka (zignoruj zombiaka za siatką) pobierzaj przedmioty i umieść zawór w maszynie koło blurka aby go zmodyfikować. Potem wróć do magazynu, (uważaj), będzie tam naprawdę sporo zombich) i udaj się do drzwi na szczycie schodków. Umieść zawór w wyznaczonym mu miejscu. Po obejrzeniu scenki, idź do Save Room'u i przygotuj się na walkę z Nosferatem. Ze skrzyni zabierz tylko najpotrzebniejsze rzeczy (weź tylko pistolet z dużą ilością amunicji i lekarstwa) ponieważ niedługo będziesz graf Chrisem.

Wróć do Steve'a i podnieś leżącą na krawędzi snajperkę (7 kul). Kolejna scenka. Teraz jesteś na dachu budynku. Przeszukaj jego kąty aby znaleźć naboje do pistoletu i spray. Podejź do Steve'a. Kolejna scenka. Teraz zaś walka z Bossem. Jak tylko się zacznie odbiegij w kierunku rogu budynku (tam gdzie znalazłeś przedmioty) i wyposaż się w karabin. Naciśnij prawy spust aby uruchomić celownik, lewym - zoomujesz. Celuj uważnie w serce potwora (aby go załatwić musisz w nie trafić trzy razy). Jeżeli osiągniesz cię swoją maską, to znak że czas uciekać w następny róg budynku. Jak okaże się, że nie udało ci się trafić tych siedmiu strzałów to wyposaż się w pistolet, biegaj wokół skubańca i ładuj dopóki nie padnie. Kolejny filmik, a po nim - czas na zapoznanie z pewnym starym znajomym...

DYSK 2 - Chris Redfield

Jesteś w jaskini na wyspie, z której uciekła Claire. Idź przed siebie, aż spotkasz rannego strażnika. Zacznie się scenka w której czerw polknie twoego nowego kumpla. Czas na ostateczną rozprawę z robalem. Weź odpowiedniej ekwipunek ze skrzyni i zasejuj (jeżeli chcesz). Na czerwia najlepsze będą: wybuchowe belty lub kacz. Z kuszą sprawa będzie krótka, jak tylko robal się pojawi i zacznie ryczeć, strzelaj (powinien paść po około 6 strzałach). Z kalaszem będzie to trwało dużo dłużej (musisz wладować ponad 30% magazynka). W ostatnim skurczu robal wypłyje strażnika, niestety ten już długo nie pociągnie. Przed śmiercią odda ci zapalniczkę. Wróć do pomieszczenia z maszyną i otwórz skrytkę pod płaskorzeźbą za rogiem. Wydobędziesz z niej uzi (użyj zapalniczki). Wróć do jaskini gdzie walczyłeś z czerwem, a na jej końcu wsiądź do windy.

To miejsce jest ci dobrze znane. Załatw trzy trupki i wyjź na podwórko gdzie stoi czołg, włącz przycisk (jest z tyłu czołgu). Zjedź nowo odkrytą windą na dół, wejź przez za zakrętem korytarza. Kolejny Save Room. Pobierzaj wszystkie przedmioty i zauważ, że jest tu doniczka z niebieskim zielem (wracaj tu, jak będziesz potrzebował odtrutki). Wróć na korytarz i podnieś baterię leżącą pod drzwiami na końcu. Jak tylko się ruszysz po podniesieniu baterii, wyskoczą dwa pajaki (lich jad jest trujący). Wróć na powierzchnię do pomieszczenia z jeepem na środku. Podejź do stojącej pod ścianą windy pneumatycznej i umieść w niej baterię. Teraz wjedź nią na górę i skieruj się w lewo. Podnieś "Chemical Storage Key" i notatkę. Wyjź przez drewniane drzwi i obejrzyj scenkę (stary znajomy, ma dla ciebie małą niespodziankę). Wyjź przez brzoze drzwi, kolejny przerywnik. Idź do drzwi z białym knikiem. W środku załatw zombiaki i znajdź dodatkowe kieszenie. Wróć do pomieszczenia z komputerami i idź do windy. Wybierz B1F, zejź po stalowych schodkach, ze ściany zdejmij szotguna (nareszcie) i wskocz do wody, rozwal trupka i wyjź po drugiej stronie, wejź po drabinie. Jesteś w podziemnym korytarzu koło Save Room'u. Teraz zejź z powrotem i idź do drzwi, jesteś w laboratorium, wejź po schodach i podejź do panelu kontrolnego i wciśnij przycisk. Ze szczytu opuszczonej kapsuły podnieś magazynek do kalasza i wyjź przez podwójne drzwi.

Teraz do wyjścia po lewej i po chwili znajdziesz się w kolejnym laboratorium. Podejź do lodówki (otwórz ją kluczem) i ustaw temperaturę na 12.8. Teraz wyjmij ze środka "Clement" i wróć do poprzedniego pomieszczenia i podnieś kłamek (leży niedaleko napisu STOP). To spowoduje, że zostaniesz namierzony przez kamerę i wyskoczą na ciebie dwaj łowcy (użyj szotguna - to najlepsza na nich broń). Teraz wróć do miejsca skąd zabrateś szotguna i odwieś go. Teraz idź do windy i wjedź na 2F. Wyjź z pomieszczenia przez brzoze drzwi i idź prosto do następnych. W tym pokoju jest kamera szpiegowska Weskera, omiń ją (jeżeli ci się nie uda, zaatakuję łowca). Wyjź z pomieszczenia przez drzwi po lewej, na drzwiach koło schodów użyj kłamek, ze stolika po prawej zabierz model czołgu. Wróć do windy (unikając kamery) i zjedź na 1F. Idź na prawo, do pokoju z dziwnym obrazem (przed samymi drzwiami jest kolejna kamera). Umieść model czołgu na makiecie, odsunie się obraz odkrywając skrytkę. Wez z niej notatkę i klucz. Wróć do windy i zjedź na B1F, zejź po schodach (zabierz szotguna) i idź do laboratorium. Wejź na piętro i obejrzyj scenkę.

Po jej zakończeniu załatw długorękiego i idź do pomieszczenia, gdzie po raz pierwszy spotkałeś łowców. Użyj klucza na panelu kontrolnym windy i wjedź na górę. Przeskocz przez skrzynię i wejź w dziurę w ścianie, teraz wepchnij skrzynię z powrotem do windy i przysuń ją do innych. Wejź na nią i zabierz proch do strzał. Wyjź przez wyrwę w ścianie i idź do brzożowych drzwi (w rogu), rozwal dwa zombiaki. W przyległym pokoju w szafce znajdziesz kwasową amunicję do granatnika. Wyjź przez otwór w ścianie i następnę drzwi idź w lewo, rozwalając po drodze trupka. Zejź po drabinie (jest za siatką), przełącz dzwignię zaraz koło drabiny i idź prosto, rozwal trzy zombiaki i wyjź po kamiennych schodkach. Rozwal łowcę. Wyjź przez drzwi koło regalu i idź na koniec pomieszczenia, a tam otwórz szufladę aby ulepszyć twojego Glock'a.

Z regalu weź "Clement" i zmieszaj go z drugim aby uzyskać "Clement Mixture". Teraz wyjź przez główne drzwi

budynku prowadzące na dziedziniec gdzie niegdyś grasował czerw i rozwal dwóch łowców , teraz podejdź do windy (z zieloną lampką) i zjedź na dół. To znany ci już Save Room. Wyjdź przez metalową bramę i rozwal łowcę czającego się we wnętrzu. Wjedź windą na piętro i idź do drzwi. Przebiegnij przez most i w pokoju na końcu rozwiąż kolejną zagadkę. W szafce przy drzwiach są trzy wskaźniki poziomu oleju. Mają nr 3, 5 i 10. Oto rozwiązanie: Naciśnij dwa razy przycisk przy zbiorniczku nr 3, raz nr 5, raz nr 10, dwa razy nr 3 i raz nr 5. Teraz w zbiorniku nr 10 powinno być równo 7 litrów oleju. Właśnie uruchomiłeś hydraulikę podnoszonego mostu. W rogu pomieszczenia podnoś się trzy zombiaki, ale możesz uniknąć walki z nimi i wyjść. Wróć przez most i opuść go. Teraz zjedź na dół i przejdź przez świeżo opuszczony most rozwalając po drodze łowcę, po czym wjedź do pomiesz-czenia z akwarium (czekają tam na ciebie trzy zombiaki, w tym dwa z czerwonymi oczami - uważaj na nie) i wyjdź drzwiami koło niego. Zabij łowcę, podejdź do komputera i wyłącz zasilanie. Teraz zabierz "Proofs" i wróć na dziedziniec (windą z Save Room'u) rozwal dwóch łowców (tym razem model ulepszony, trujący). Idź do windy i wjedź na 1F, teraz do pokoju z dziwnym obrazem.

Umieść "Proofs" w odpowiednim miejscu. Przelóż dźwignię aby odsunąć makietę i ujawnić kolejne tajne przejście. Zejdź po drabinie i rozwal dwa pająki, idź do następnej drabiny i zjedź. Czas na walkę z dorosłym albinoidem, a dziwna to walka, denerwująca. Albinoid pływa w basenie, jeżeli wejdiesz do wody porazi cię prądem. Stój bezpiecznie na krawędzi basenu i faszeruj go oliwem aż padnie. Teraz wskocz do basenu i podnieś leżącą na środku "Blue Shield". Potraktuj ją miksturą a uzyskasz złotą halabardę. Idź do Save Room'u w korytarzu pod czołgiem. Na drzwiach na końcu korytarza użyj halabardy i... Witamy na Antraktydzie.

Przejdź po pomoście do podwójnych drzwi -znajdziesz się w pomieszczeniu z rozbitym samolotem Claire. Rozwal dwie maci kragazgadzące ci drogę (na każdą potrzeba około 15 beltów). Zejdź po schodach do Save Room'u. Hal Nie ma już lataczy. Użyj halabardy na szafce i weź ze środka "Paper Weight" i "Alfred's Diary". Weź ze skrzyni pustą gasnicę i wróć na górę do podwójnych drzwi koło drabiny. Idź w lewo i wjedź w drzwi do pomieszczenia, gdzie Claire odcinała dopływ trującego gazu. Zabierz zawór. Obudź się zombiaki - umknij im i wyjdź przez drzwi, którymi się tu dostałeś. Idź do drzwi naprzeciwko i wjedź w nie, rozwal trzy zombiaki i zabierz białą walizkę. Wróć na pomost nad łodowiskiem i zeskocz na nie (fajny pajacek). Wjedź z powrotem na pomost po drugiej stronie wyrwy i przez drzwi aby przekonać się, że Wesker też tu jest ze swoimi łowcami. Rozwal łowcę i wjedź przez podwójne drzwi. Wciśnij niebieski guzik, aby podnieść zbiornik służący do napełniania gasnicy i napełnij ją.

Zjedź windą na dół, zgaś ogień, idź dalej i ze skrzynki podnieś Magnum (to jest naprawdę potężna spława, zachowaj ją na finałowego Bossa). Idź do szafy pancernej gdzie Claire umieściła detonator i odpal go zapalniczką. Wróć na górę i wyjdź przez podwójne drzwi, idź w lewo do szarych drzwi za dwoma zakrętami korytarza (uważaj na "szpiega" jeżdżącego po suficie). Jesteś w windzie. Po wyjściu z niej wjedź w drzwi naprzeciwko i w następnę na lewo. Save Room. Użyj zaworu na maszynie stojącej w rogu i schowaj go do skrzyni. Włócznikiem umieszczonym naprzeciw drzwi przywróć prąd w całym kompleksie. Teraz wyjdź z pokoju i bądź gotowy na prawdziwą inwazję zombich. Podążaj dalej korytarzem do drzwi na końcu. Jesteś w pokoju ze statua stojącą na środku, przesuń ją na pęknięcie w podłodze i weź mapę. Wjedź w czerwony korytarz i idź do końca.

Z głowy tygrysa wyjmij najpierw niebieskie oko, ze skrytki zabierz ośmiokątne gniazdo do zaworu, wóź z powrotem niebieskie oko i wyjmij czerwone. Weź naboje do Magnum i wróć do Save Room'u. Zostaw gniazdo zaworu i przygotuj sobie trochę miejsca, wróć do czerwonego korytarza i wjedź w brązowo-szare drzwi. To kolejna winda, jak znajdziesz się na dole zobaczysz okrągłą komorę pełną mrówek. Podnieś skrzydło ważki, idź pomostem w lewo (lewo gdy stoisz twarzą do kolumny), wjedź w drzwi na końcu i rozwal dwa zombiaki. Z biurka zabierz dokument i wjedź do sąsiedniego pokoju. Tu rozwal trzy następne zombiaki (jeden leży), zapal zapalniczkę aby rozświetlił pomieszczenie i przeszukaj je. Idź teraz na drugi koniec pomostu i wjedź w kolejne drzwi. Podejdź do schodków, ale zamiast na nie wejść - przeczytaj notatkę leżącą pod dużym ekranem. Teraz wjedź na podwyższenie i podejdź do konsoli na prawo. Kolejna zagadka związana jest z kostką, która wcześniej znalazłeś. Wybierz symbole w takiej kolejności: AA, korona, serce, liść. Do szuflady wóź kostkę.

Z komory wypadnie martwy Alfred. Podnieś jego pierś-cień, sprawdź go dokładnie i wyjmij Klejnot z oprawy. Wróć do Save Room'u. Weź ze sobą tylko Magnum z całą dostę-pną amunicją i ewentualnie jakieś lekarstwo. Niedługo spot-kasz się (po raz pierwszy) z Alexią. Kiedy już zrobisz co trzeba, wyjdź z pokoju i przez drzwi na prawo. Zamiast wsiąść do windy, skręć w prawo i rozwal toksycznego łowcę. Podnieś skrzydła ważki (jedno koło karuzeli, drugie - w basenie, koło wazy). Teraz wjedź przez podwójne drzwi, dalej po schodach na górę i z pomostu weź nóż. Wróć na dół i idź pod schody, a tam znajdziesz Claire. Uwolnij ją z kokonu nożem i obejrzyj scenkę. Jeżeli Claire została zatruta podczas walki z Nosferatu osunie się na podłogę, a Chris poobiegnie szukać odtrutki. Tego dotyczyć będzie poniższy akapit. Jeżeli nie jest zatruta, omiń ten fragment tekstu.

Chris w poszukiwaniu odtrutki: udaj się do lokacji (uważaj na "szpiegów") gdzie znalazłeś Magnum i z regału, zaraz obok windy, podnieś serum i wróć do Claire.

Chwila gry jako Claire. Jesteś w bezpiecznym miejscu, podnieś wszystko co można znaleźć w pokoju i podejdź do skrzyni. Ze środka wyjmij kuszę i amunicję do niej. Wyjmij i otwórz białą walizkę (wytrychem) znaną z poprzedniej gry (nie zapomnij zająć go po tym, jak już odkryjesz skrytkę). Ze skrytki zabierz amunicję i schowaj ją na później (dla Chrisa). Teraz wjedź przez drzwi koło skrytki i idź przed siebie, po chwili ze ściany wyskoczy macka. Strzelaj dopóki się nie schowa (ok. 15 strzałów z kuszy). Odsuń teraz trzecią od drzwi szafkę i podnieś belty do kuszy. Za rogiem powtórz operację z kolejną macką, odsuń środkową szafkę, podnieś amunicję do granatnika

i idź dalej. Za drzwiami jest krótki korytarz z celami. Po prawej stronie jedna z nich jest otwarta, w środku czai się zombiak. Wejźdź na krótkich schodkach i podejźdź do armaty.

Podnieś leżącą koło niej notatkę, przekreśl kółko aby opuścić lufę armaty, a ze środka wypadnie kryształowa kula z kartą. W tym samym momencie z sufitu spadnie kamienna płyta, tuż obok ciebie. Kiedy się podniesiesz, przebiegnij na drugą stronę i podnieś kulę. Teraz zaczyna się trudny moment. Przebiegnij z powrotem pod ciężarem. Ten spadnie. Kiedy zaczniesz się podnosić, musisz stanąć na jaśniejszej płycie, wejść do menu i użyć kuli. Obejrzyj króciutki filmik, w którym kula jest rozginiata przez spadający ciężar. Teraz znów musisz wejść pod płytę i podnieść "Security Card". Na szczęście, kiedy już ją podniesiesz, pułapka zostanie zablokowana. Wróć do pokoju ze skrzynią i zostaw całą swoją broń (nie będzie ci już potrzebna). Weź tylko dwa mocne lekarstwa i "Security Card", wróć do pokoju z armatą i wejźdź w pierwsze drzwi po prawej. Podejźdź do bramy i użyj karty. Idź długim korytarzem, aż zaczniesz się scenka. Po jej zakończeniu zrób w tył zwrot i zwińwaj co sił w nogach. Jak tylko potwór cię trafi, użyj lekarstwa i biegnij dalej. I tak w kółko. Jeżeli nic z tego - załaduj save'a, weź broń i osłab go paroma strzałami. Kiedy dobiegniesz w pobliże kraty, zaczniesz się kolejna scenka.

Po jej zakończeniu znów będziesz grał Chrisem. Spotkasz się z Alexią. Nie pozwól jej się dotknąć bo zginiesz, na szczęście porusza się bardzo powoli. Strzel do niej z Mag-num tak że trzy razy i odbiegnij. Z nowej pozycji strzel jeszcze kilka razy, a zobaczysz jak pada (razem 6-7 strzałów). To było łatwiejsze niż rozwalenie zombiaka. Podejźdź do schodów i podnieś jej naszyjnik. Zrób z nim to samo co z pierścieniem Alfreda. Umieść klejnoty Alfreda i Alexii na o-brazie u szczytu schodów i wyjźdź z dworu. No cóż, chyba będziesz się musiał jeszcze raz spotkać z potworem. Wróć do Save Room'u i zabierz shotguna oraz zawór i osmiokątne gniazdo, połącz je i idź do pomieszczenia gdzie napełniałeś gaśnicę. Wjźdź windą w głębi pomieszczenia i u-żyj zaworu aby opróżnić zbiornik z wodą. Wejźdź do niego i podnieś klucz. Jak tylko go podniesiesz przez szybę wsco-czy toksyczny łowca. Rozwał go z shotguna i idź do pomieszczenia z pajakiem pod lodem. Podejźdź do dźwigu na końcu pomieszczenia i użyj klucza. Spod lodu, oprócz trupa Nosferatu wylezie wielki pajak. Nie walcz z nim. Zeskocz na łód, podbiegnij do przerebła, podnieś leżący tam klejnot, obiegnij wyrwę w lodzie i wracaj do drzwi którymi tu wszedłeś. Teraz zbadaj ostatni klejnot i umieś go koło pozostałych. Przejźdź przez odkryte przejście, na końcu korytarz skręć w lewo i przejźdź przez drzwi koło popiersia. Z szuflady zabierz "Sterile Room Key", zejźdź do holu i idź do podwójnych drzwi.

Otwórz je znalezionym przed chwilą kluczem i idź do czerwonego korytarza, zabierając oba tygrysie oczka. Teraz idź do Save Room'u i wyłącz prąd (zabierz trzy znalezione skrzydełka, oba oczka i jakąś broń na truposze). Wróć do drzwi za obrazem, rozwał kręcące się tam zombiaki i idź do drzwi na lewo (za zakretem korytarza). Jesteś w dobrze już ci znanym pokoju. Przejźdź przez tajne przejście i podejźdź do katarynki, zamknij pokrywę, na niej umieś czerwone oko, zabierz ze środka płytę i wróć do poprzedniego pokoju. Na przykrywie katarynki umieś niebieskie oko a w środku płytę. Teraz po drabinie na górę. Podejźdź do stołu i z mrowis-ka w stoiku zabierz ważkę (połącz ją natychmiast ze skrzy-dełkami, jednego brakuje!). Wróć do korytarza za obrazem i wyjźdź przez podwójne drzwi w bocznej ścianie. Kolo pierw-szego komputera leży notatka. Windą umieszczoną w rogu zjedź na dół. Podejźdź do ekranu i wciśnij przycisk. Spod szyby zabierz brakujące skrzydełko i wróć na górę (jeżeli chcesz, idź teraz i zapisz grę, powoli zbliża się nieublagane). Wejźdź po schodkach i przez drzwi na korytarzyk gdzie Claire strzelała do macek. Wróć do pomieszczenia gdzie jest skrzynia i zabierz: Magnum, granatnik, lekarstwa, ważkę i uzi lub kałacha (koniecznie zostaw sobie jedno wol-ne miejsce). Idź teraz do pokoju z armatą. Kolejny przerywnik - Claire jest nadal uwięziona, ale poda ci segregator. Sprawdź go (obróć go tak aby grzbiet był w głębi ekranu).

Teraz idź na koniec korytarza i wejźdź po schodach. Jesteś w miejscu, gdzie za chwilę rozegra się finałowa walka. Podejźdź do szyby i zajrzyj do środka. Oto i broń ostateczna. Ale jeszcze jej nie ruszysz. Teraz idź do drzwi naprzeciw schodów i otwórz je za pomocą ważki. Teraz uzbrój się w kałaza/uzi i wejźdź do środka. Rozwał dwa zombiaki, idź na koniec pomieszczenia, wscoz na pomost, podejźdź do komputera na jego końcu i uruchom go. Aby rozpoczęła się procedura samozniszczenia musisz wprowadzić kod. Nie spodziewasz się pewnie jaki, co? VERONICA. I już.

Teraz już wiesz co się będzie działo. Zaczęło się odliczanie i za pięć minut baza wyleci w powietrze. Wybiegnij z pomieszczenia. A tam... Wróciła Alexia. Kiedy tylko film się skończy, strzel do niej raz, a upadnie i zaczniesz się transformować w kolejną formę (przedostatnią). Walka z tym przeciwnikiem nie powinna być zbyt trudna. Zaczynij z Magnum i wystrzelaj amunicję do końca, potem przerzuć się na granatnik. Najlepszą pozycją do walki jest ta dokładnie naprzeciw jej (co nie znaczy, że całkowicie bezpieczna). Po 12 strzałach z Magnum i 2-4 poprawkach z granatnika Alexia powinna zacząć się morfować w ostatnią latającą i plującą ogniem postać. Jak tylko filmik się zakończy, weź "Linear Launcher" i uzbrój się w niego. Te brń obsługuje się dokładnie tak samo jak karabin snajperski. Strzelaj do Alexii cały czas, masz nieograniczoną ilość amunicji. Żeby rozwalić paskudę wystarczy jedno dobre trafienie. Niestety bardziej zależy to od szczęścia niż umiejętności. Trafiełeś, wygrałeś. Usiądź wygodnie, obejrzyj film i napisy końcowe.

THE END a raczej C.D.N.

ogeee

ILLBLEED

Świetny i brrrdzo zakręcony horror. Dreamcast nie ma ich wiele, zatem do dzieła!

ZANIM ZACZNIEMY...

Menu

Grę zaczynasz po przejściu bram ILLBLEED'A - z prawej strony są trzy budynki. Na samym końcu znajdziesz Visitor Bank. Blżej znajduje się apteka (Drug Store) gdzie możesz kupić lekarstwa i inne przydatne rzeczy. Naprzeciwko znajduje się zakład fotograficzny (Dummyman's World), gdzie możesz zapisać swoje postępy w grze. Po lewej stronie jest szpital (Emergency Operation), gdzie możesz przeprowadzić kilka operacji na własnym ciele. Po prawej stronie od szpitala jest cmentarz, gdzie możesz poćwiczyć swoje umiejętności, a na wprost znajduje się Cinema Zone gdzie znajdziesz kolejne levele gry.

Zmysły

Wzroku, słuchu i węchu nie ma co opisywać. Uaktywniają się wtedy, gdy postać zauważy coś co znajduje się w jej zasięgu. Mowa tu o rzeczach fizycznych, takich jak krew itd.

Szósty zmysł uaktywnia się wtedy, gdy postać wyczuje coś, ale nie jesteś w stanie tego zobaczyć ani usłyszeć. Aktywność obrazowana jest za pomocą amplitudy. Jej wielkość zależy od odległości w jakiej znajduje się postać od celu. Jeśli amplituda jest zielona oznacza to, że jesteś skierowany w stronę przedmiotu. Jeśli ma niebieską poświatę - znaczy, że niedaleko kryje się niebezpieczeństwo.

Nie jestem w stanie podać gdzie można znaleźć wszystkie przedmioty, ale odnalezienie ich nie będzie trudne.

Wskaźniki

Hit points - energia postaci, czyli ile jeszcze dany heros może otrzymać ciosów. Energię obrazuje poziomy zielony pasek na samym dole.

Bleeding - krwawienie. Jest bardzo ważne. Im więcej krwawisz, tym postać jest słabsza i wolniej się porusza. Jeśli nie będziesz zmuszał bohatera do biegania lub skakania - krwawienie po pewnym czasie ustanie. Symbolizuje je czerwony pasek nad energią.

Heart Rate - tętno. Jeśli dojdzie do 250 uderzeń na minutę - postać schodzi. Powyżej dwustu na minutę każde nagłe zdarzenie doprowadza do omdlenia. Jeżeli za bardzo się wykrwawisz (ponad 80% paska), ciśnienie zaczyna spadać. Aby chwilowo przedłużyć życie postać może przydać się pisemko "Erole".

Adrenalina - zawsze startujesz z poziomem 540. Każde użycie Horror Monitora zmniejsza poziom adrenaliny, który możesz podwyższyć specjalnym zastrzykiem. Pokonanie potworów lub odnalezienie pułapki zwiększa jej poziom. Kiedy poziom adrenaliny spadnie do zera, używanie Horror Monitora staje się niemożliwe.

Walka

Walka diametralnie różni się od zwykłego zwiedzania świata. Po jej rozpoczęciu, na ziemi zobaczysz niebieską poświatę - to przestrzeń, w której można się poruszać. Pojawia się tu także zielony punkt H. Kiedy na niego wejdiesz i zaczniesz szybko wciskać B, to postać będzie wolać o pomoc. Po chwili zobaczysz drabinę po której będziesz mógł uciec. X jest odpowiedzialny za skok, A to unik, Y to uderzenie. Naciskając w odpowiednim momencie dwa ostatnie guziki jesteś w stanie wygrać walkę nie zostając ani razu zranionym. Unik jest bardzo dobrą metodą ucieczki przed atakiem, ale każdorazowe jego użycie podnosi tętno o 2 uderzenia. Jeżeli z walki wyjdiesz zwycięsko, to podskoczy ci poziom adrenaliny.

Przedmioty

Podam tylko działanie tych standardowych, używanych podczas całej gry.

Puszka napoju (Hassy) - zwiększa energię o 40 punktów.

Jedzonko (Chinese Noodle) - to samo co wyżej, tylko o 130 punktów.

Obiad (Kaiseki) - jak wyżej, ale zwiększa energię do maksimum.

Głęboki wdech (Deep breath) - zmniejsza tętno o 25 uderzeń.

CD (Relaxation CD) - wysłuchanie muzyki zmniejsza tętno o 80 uderzeń.

Nitrogliceryna - zmniejsza tętno do minimum czyli do 50/min.

Plaster - zmniejsza krwawienie o 20 cc/min.

Bandaż (Gauze Wrap) - jak wyżej, tylko o 40 cc/min.

Zastrzyk - zwiększa poziom adrenaliny o 300.

Coagulant - zwiększa poziom adrenaliny do maksimum.

Narzędzia

Horror Monitor - dzięki niemu możesz odkrywać pułapki i dezaktywować je. Korzysta się z niego naciskając R. Wtedy widok przechodzi w fpp. Jeśli w zasięgu wzroku znajdziesz się pułapka (czasami trzeba trochę pomanewrować) to średnica widoku zmniejszy się. Naciskając A w tym momencie odkrywasz pułapkę (spada poziom adrenaliny).

Pojawi się niebieska poświata, podejź do niej i naciśnij A - odkryjesz pułapkę (bonus w postaci wzrostu adrenaliny).

Kalkulator - przy użyciu Horror Monitora oblicza prawdopodobieństwo zgonu.

Item Sensor - odkrywa na mapie wszystkie przedmioty.

Pułapki

Są bardzo różne. Każda lokacja ma ich pełno i kryją się niemal wszędzie. Jedne z nich da się po prostu ominąć, inne nawet po odkryciu wyrządzają bohaterowi szkody. Lokacje niektórych z nich są generowane losowo. Raz wielka łapa zaatakuje z jednego miejsca, drugi z zupełnie innego. Do pułapek zaliczają się również potwory. Jeśli domyślił się skąd taki wyskoczy, to rozpocznie walkę stojąc na nogach i z lepszym statusem.

Upgrade

Kosztują sporo, ale warto je wykonywać ponieważ dzięki temu w kolejnych światach będziesz startować z lepszymi statystykami. W pierwszej kolejności polecam wykonać zwiększenie energii postaci i polepszenie odporności na krwawienie. Dopiero potem sugerowałbym upgrade'ować tętno i, jeśli starczy kasy, adrenalinę.

HOMERUN OF DEATH

Nagroda: 50,000

Czas: poniżej 50 minut

Odkryte pułapki: powyżej 25

Tętno: poniżej 120/min

Energia: powyżej 150

Adrenalina: powyżej 200

Krwawienie: poniżej 20cc/min

Historia: Jimmy był dzieckiem jak każde inne. Uwielbiał grać ze swoim ojcem w baseball. Zdobywał nawet nagrody na zawodach. Pewnego dnia dzieci bawiące się w jego domu doprowadziły do wzniesienia pożaru, w którym Jimmy spłonął żywcem. Ojciec chłopca oszalał, a jego duch krąży w domu, do którego zaraz wejdziesz...

Bezpośrednio przed tobą jest pierwsza pułapka - nic ci nie robi, tylko podwyższy twoje tętno do 55 uderzeń. Nie podchodź do ścian po obu stronach bramy. Znajdziesz się na podwórku. Skręć w prawo i koło drzewa w samym rogu planszy poszukaj "Horror Monitor". Możesz teraz trochę pochodzić po podwórku i wypróbować swoje umiejętności. Jest tu kilka łatwych pułapek. Wejź do wnętrza domu. Przed samym wejściem znajdujesz się zapadnia. Kiedy znajdziesz się w środku usłyszysz dziwny głos - to duch dziecka. Zbadaj otoczenie i po odkryciu pułapek idź do korytarza po lewej. Jest tu kilka drzwi i lampek - zbadaj je. Kiedy zobaczysz niebieskie drzwi - przejdź przez nie, a znajdziesz się w toalecie. W pierwszym pomieszczeniu trzymaj się prawej strony i z szafki weź kalkulator (możesz zbadać szafki po lewej). Tak samo postępuj w następnym. Z ostatniego zlewu weź napój (Hassy). W pomieszczeniu z prysznicami, w jednej z kabin, jest zombiak. Uważaj. Wyjź na korytarz - jesteś tu bezpieczny. Dojdiesz do dużej, ciemnej lokacji. Odszukaj małą fontannę i za pomocą szóstego zmysłu znajdź kij baseballowy. Animacja. Idź dalej, a kiedy trafisz do kolejnego korytarza, najpierw idź prosto aby zrobić sobie zdjęcie i zasejnować tym samym grę. Teraz skręć w lewo. Znajdziesz się w kolejnym ciemnym korytarzu, którym dojdiesz do kuchni. Przejdź przez nią trzymając się prawej strony (uważaj na plamę krwi na podłodze) i z jednej z szafek weź obiad (Chinese Noodle). Kiedy będziesz wychodził do jadalni, na głowę spadnie ci gilotyna. Z pierwszego stołu weź napój, a ze ściany po drugiej stronie koniecznie zdejmij dyplom (testimonial). Zwróć uwagę na wiatrak na suficie. Możesz go obejść z prawej, pomiędzy przewróconym stołem, a ławką. Uważaj też na stół, na którym leżą talerze. Weź jeszcze starą gazetę i wyjdź stamtąd. Korytarzem idź prosto do sypialni. Skręć w prawo do łazienki i ze zlewu po lewej zabierz bandaż. Przejdź do ubikacji i z drugiego zlewu weź bombę (Caution Bomb) - odkrywa pułapki w zasięgu 15 metrów (najlepiej jak z niej skorzystasz za kilka minut). Wróć do sypialni, uważając na butelki na stole i na graffiti na ścianie. Z drugiego łóżka weź strzykawkę i przejdź przez dziurę w ścianie. Znajdziesz się w drugiej części sypialni. Kiedy spróbujesz z niej wyjść, zaatakuje cię potwór. Po jego pokonaniu nie wchodź do łazienki, tylko od razu wyjdź. Na korytarzu zobaczysz leżącego zombiaka. Kolejne pomieszczenie to pokój gościnny. Z biurka weź notatkę, a z szafek - plażmę i plaster. Uważaj na okna i przejdź do pokoju wypoczynkowego. Z lodówki weź napój, a z szafki koniecznie zgarnij trofeum. Na łóżku znajdziesz pamiętnik. Przed zejściem do podziemi jest plama krwi. Kiedy do niej podejdziesz - wyskoczą dwa manekiny. W podziemiach skręć w prawo, przeskocz przez skrzynię i z ziemi weź bandaż. Wyjź na powierzchnię i włącz do kolejnej sypialni. Kiedy spróbujesz z niej wyjść zaatakuje potwór. W toalecie znajdziesz napój. Krótkim korytarzem przejdź do kolejnego pomieszczenia. Z łóżka weź pisemko. W wannie znajdziesz bandaż. Idź do kolejnego pokoju, a zaatakuje cię gość z wielkim kluczem. Z szuflady weź nitroglicerynę. W zlewie jest strzykawka, a w wannie - sztuczny mózg (Artificial Brain). Wyjź na korytarz, gdzie zaatakuje kolejny manekin z kluczem. Zejdź do podziemia, znajdziesz się fotografa (save) i szpital (ER). Zejdź niżej - jesteś w pomieszczeniu treningowym. Z jednej z szafek weź pamiętnik. Na ścianie z dyplomami powiesz ten, który zabrałeś wcześniej, a na szafce, gdzie stoją trofea postaw swoje.

Jedno z pól strzeleckich zaplonie niebieską poświatą - wejdź tam, a zobaczysz animację podczas której wyskoczy na ciebie boss. Nie walcz z nim. Uciekaj! Wbiegnij do nowego przejścia. Prowadzi ono do bardzo długiego i krętego korytarza. Droga jest tylko jedna, ale ma wiele rozgałęzień. Jesteś zdany tylko na siebie, ponieważ boss obiera różne drogi i nie można podać uniwersalnego sposobu na przejście tego etapu. Staraj się wsłuchiwać, z której strony nadbiega (charakterystyczny dźwięk) i uciekać w drugą. Do walki dochodzi tylko przy bezpośrednim

kontakcie, więc nie bój się go ominąć. Ciągłe korzystaj z mapy (M), a na pewno uda ci się odnaleźć właściwą drogę. W końcu dotrzesz do toalety. Zobaczysz bossa i Kevina. Przeszukaj to pomieszczenie, a znajdziesz płazmę i drabinę (Speed Ladder) - dzięki niej będziesz mógł szybciej uciekać w trybie walki. Przebiegnij jeszcze kawałek korytarza, aż zobaczysz save point - skorzystaj z niego, bo zaraz czeka cię walka z bossem. Wejdz do kolejnego pomieszczenia. Po animacji rozpocznie się walka. Boss trzyma miotacz płomieni, ale jest łatwy. Biegaj wokół niego i okładaj kijem. Kiedy się skończy, podejdź do leżącego nieopodal przyjaciela. Jeśli dotarłeś tu wystarczająco szybko - uratujesz go. Idź dalej i z półki przy kaniistrach weź Protektor i Amazon (działa na wszystkie parametry postaci i użycie go powoduje przywrócenie optymalnego statusu).

Wejdz na górę - znajdziesz się w pokoju gościnnym. Wejdz na środek dywanu, a rozpocznie się kolejna animacja (super!). Po jej zakończeniu musisz zmierzyć się z ostateczną formą bossa. Skacz po belkach pływających w wodzie i staraj się do niej nie wpadać. W momencie, kiedy boss będzie atakował naciskaj A - to wywoła próbę uniku (którą jednak nie zawsze wychodzi). Kiedy zobaczysz rozwidlenie drogi - koniecznie wybierz tę lewą. Dotrzesz nią do pokoju kontrolnego. Zobaczysz gościa, który steruje potworem. Animacja pokaże ci co masz z nim zrobić. Spaluj go!!! Uff, od razu poczułem się lepiej. Teraz weź ID Card ze stołu, z drugiego pomieszczenia - jedzonko i wracaj po belkach na rozwidlenie drogi. Idź teraz drugą drogą aż dotrzesz na plażę. Po lewej stronie jest urządzenie sprawdzające karty - włóż tam własną. Potem wystarczy tylko przejść przez bramę na koniec drożki.

THE REVENGE OF QUEEN WORM

Nagroda: 80,000

Czas: poniżej 30 minut

Odkryte pułapki: 0

Tętno: poniżej 120/min

Energia: powyżej 90

Adrenalina: powyżej 200

Krwawienie: poniżej 30 cc/min

Historia: W niewielkim amerykańskim miasteczku doszło do tragedii, której nikt nie był w stanie wyjaśnić. Całkiem nagle całe miejsce zostało całkowicie wyludnione. Ta zagadka nie została rozwiązana aż do dziś...

Jesteś w dużej lokacji. Z samochodu po lewej weź mózg, a z automatów - Horror Monitor - zabierz ci go mała i ucieknie. Przy trupie znajdziesz starą gazetę. Idź z nią w prawo, aż do zerwanej blokadki. Przy trupie przed nią leży Item Sensor. Idź drogą, aż usłyszysz wołanie o pomoc. Kiedy przejdiesz kilka kroków zatrząśnie się ziemia. Skręć w prawo i ze skrzynki na śmieci weź metalowy kij. Potem idź dalej, omiń jeden zakręt i skręć w ten w lewo. Ze śmietnika na końcu weź obiad. Wróć na główną drogę i znowu skręć na lewo. Z ziemi (miejsce pokazuje ci mapa) weź płazmę. Wracaj i skręć w drugi (od twojej strony) zakręt. Dojdiesz do dużej lokacji. Skręć w prawo i ze śmietnika weź drabinę. Idź teraz drugim przejściem i za zakrętem skręć w prawo. Ze śmietnika zgarnij plaster i wracaj na główną drogę. Jesteś w kolejnej dużej lokacji. Ze śmietnika wyjmij pamiętnik i idź dalej. Na wprost znajdziesz save point. Skręć tutaj w prawo i po przejściu kilkunastu metrów skieruj się w lewo.

Ze skrzynki weź pamiętnik. Idź dalej. Znajdziesz się na rozwidleniu dróg. Wybierz prawą. Znajdź pojemnik i zabierz z niego plaster. Biegnij dalej aż dotrzesz do trzech pojemników. Zabierz z nich nitroglicerynę, mózg i Amazon. Wracaj na rozwidlenie dróg i idź prosto. Teraz aż do stacji benzynowej będzie cię prowadzić jedna droga. Podejdź do drzwi - usłyszysz za nimi rozmowę. Zbliź się do trupa, który leży nieopodal. Idź dalej i wejdz do garażu nad którym jest napis GOAL. W obronie Michel stoczysz tu trudną walkę z trzema małpami. Staraj się manewrować tak, aby trafiały w siebie nawzajem. W ten sposób jesteś w stanie wyeliminować jedną z nich i poważnie zranić drugą. A potem wykończ sytuację sam. Teraz idź do przejścia, które prowadzi do kina na świeżym powietrzu. Skocz na dach samochodu po lewej, a z niego - na asfaltową część podłoża. Jeśli ci się nie uda i dotkniesz ziemi - zaatakuje wielogłachna dżdżownica. Idź prosto i z ziemi weź butelkę (Baby Bottle).

Teraz wróć i użyj jej na drzwiach do stacji benzynowej. Głos zaprosi cię do środka. Podejdź do obrazu i posłuchaj co ma ci do powiedzenia. Z szafki, na której stoi zegar weź notatkę, a z zielonego pudła - klucz. Wróć do drugiej części pomieszczenia i weź dwa napoje, serce i nitroglicerynę. Wyjdz na zewnątrz i klucza użyj na bramie po lewej stronie budynku. Idź przed siebie. W pierwszej lokacji podejdź do trupa i weź starą gazetę. Teraz podejdź do wiszącego tu kościotrupa i weź od niego notatkę. Idź dalej aż dotrzesz do małej chatki. Podejdź do billboardu z napisem "Attack of the Bee Monster" i weź miotacz ognia (Flame Thrower). Wejdz do budynku. Z zielonej skrzyni weź klucz (Wrench), z półki obok - Biobody, a ze stołu zgarnij jeszcze pamiętnik.

Animacja. Teraz znajdź billboard reklamujący pierwszą część trylogii o Dummymianie (w przejściu) i odkryj go kluczem (musisz stać dokładnie po środku). To samo zrób z billboardami z drugą i trzecią częścią Dummymiana. Idź do przejścia prowadzącego do kina. Teraz czeka cię trudna rzecz. Musisz tak skakać po przewróconych billboardach i samochodach, aby dostać się do beczek z benzyną po drugiej stronie. Uważaj, bo jeśli popoiniesz choć jeden błąd to będziesz musiał uciekać przed dżdżownicą i wrócić na miejsce startu. Miotacza użyj (naciskając R) na beczkach, a rozpocznie się walka z bossem. Biegaj wokół, a kiedy oponent się wychyli - strzelaj. Staraj się nigdy nie podchodzić od przodu, tylko z boku lub tytu.

Po walce weź pojemnik z paliwem i idź do samochodu obok stacji. Wlej do niego paliwo (musisz stać przy przedniej masce) i wyjeżdź stamtąd.

WOODPUPPETS

Nagroda: 120,000

Czas: poniżej 50 minut

Odkryte pułapki: powyżej 18

Tętno: poniżej 70/min

Energia: powyżej 130

Adrenalina: powyżej 400

Krwawienie: poniżej 15 cc/min

Historia: Jeden z najślawniejszych drwali świata postanawia udowodnić swoją siłę ścinając prastare drzewo. To nagle poryka go... Sprawę tłumaczono atakiem niedźwiedzia. Kilkanaście lat później wszyscy pracownicy tartaku znikają, a na ich miejsce pojawiają się lalki...

Uważaj na stojącą przed tobą ciężarówkę. Skręć w lewo i obejdź stróżówkę. Przy jej drzwiach znajdziesz Horror Monitor. Podejź do plakatu naprzeciwko miejsca startu i weź serce. Idź dalej i obejrzyj animację, w której kłaczce rozwali ciężarówkę. Potem ruszaj do drzwi na wprost. Znajdziesz się w muzeum. Sprawdź pily - zarówno leżące, jak i te powbijane w kłodę drewna. Potem wejź na pierwsze piętro i ze stąda obok drzwi weź plazmę. Następnie przejdź przez drzwi i podejź do figury z lewej strony. Animacja. Weź kartkę. Teraz podejź do figury z prawej i po animacji zabierz siekiere. Zejź po schodach i ze skrzynki zabierz jedzonko. Idź dalej, a znajdziesz się w długim korytarzu. Podejź do skrzynki, na której leży pila i zabierz z niej kalkulator. W kolejnych skrzynkach są pułapki. Sprawdź plamę krwi i dziurę w ścianie. Dalej zwróć uwagę na okna i dach! Ze skrzynki z pilą weź bandaż. Potem znajdziesz bilet i strzykawkę. Idź do końca, a dostaniesz się do magazynu. Z lewej strony zobaczysz pojemnik z napisem Randy. Dalej ujrzysz jego samego zamienionego w lalkę. Przejdź przez drzwi i ze skrzynki zgarnij mózg. Znajdziesz tu szpital - jeśli nie czujesz się najlepiej, to powinieneś podleczyć swojego bohatera. Dalej czeka cię ciężka próba. Zejź do podziemi (znajdziesz save point). Ze skrzynki weź plazmę. Po chwili dotrzesz do kostnicy. Zobaczysz tu, jak ciała pozabawiane są skóry. Dalej traś na krótkie schody - wejź po nich i od zombiaka przejmij kawałek drewna (Piece of Wood). Kiedy podejdziesz do wyjścia, zombiak ożywi się i zaatakuje cię. Musisz z nim walczyć, nie możesz uciec. Staraj się zachodzić go od tyłu i atakować siekiere. Po walce przejdź przez mały korytarz (uwważaj na zapadnię na samym początku).

Dalej znajdziesz się w pomieszczeniu z taśmociągami. Kiedy podejdziesz do wielkiego drzewa, na które ponabijane są trupy zobaczysz jak ciała przetwarzane są na lalki. W dalszej części pomieszczenia znajdziesz trzy pułapki. Omini schody prowadzące na górę i ze skrzynki weź mózg Randy'ego. Teraz wbiegnij po schodach na górę i na samym końcu, przy maszynie, skorzystaj z kawałka drewna. Uruchoom ją i wpisz kod: 1564. Wskocz do dziury i... Zamienisz się w lalkę. Przejdź przez drzwi z napisem "Keep out". Idź na koniec korytarza (uwważaj na drugą żarówkę). Znajdziesz się w pomieszczeniu z generatorami prądu (uwważaj na rury). Za drzwiami kryje się korytarz. Idź prosto, a potem w lewo. Zobaczysz scenkę. Z budki po lewej stronie weź przewodnik. Teraz podejź do budki po prawej. Gość powie ci, że zaraz rozpocznie się polowanie na ciebie. Weź listę i przejdź przez bramę. W korytarzu najpierw skręć w prawo i ze skrzynki weź Gaboie (działa na tętno i energię). Potem idź w lewo i zejź do podziemia. Rozpocznie się polowanie, które będzie trwało prawie do samego końca. Jesteś w pierwszym pomieszczeniu, gdzie zastaniesz drwala. Walka rozpoczyna się dopiero po bezpośrednim kontakcie, więc staraj się wymijać przeciwnika lub też przed nim uciekać. W trybie walki Y odpowiada za kopnięcie (najlepiej jest je stosować, kiedy przeciwnik przewróci się), a R to atak rękami. Biegnij dalej i skręć w prawo, a przy skrzynkach w lewo. W kolejnym pomieszczeniu możesz wybrać dwie drogi ucieczki.

Tak czy inaczej dotrzesz do pomostu, na którym zobaczysz lalkę. Musisz dostać się na górę, ale schody są zablokowane przez korzenie. Idź prosto i weź trochę robaków (Wudolla) i użyj ich na korzeniach. Dalej będzie tylko jedna droga, ale uważaj aby nie spaść na dół. Tam czeka na ciebie drwal. W pomieszczeniu, do którego dotrzesz będzie save point, obiad i CD (w skrzynkach). Biegnij dalej, a znajdziesz się w dziwnym korytarzu, a potem w jaskini. Przebiegnij przez nią i na dole skręć w prawo. Po stoczeniu walki z dwoma manekinami uratujesz Randy'ego. Teraz idź w drugą stronę, aż do kolejnej jaskini. Przebiegnij przez nią i wejź na schody koło napisu GOAL. Znajdziesz się w długim korytarzu. Teraz z kolejnych szafek będą wyskakować drwale. W końcu dotrzesz do schodów prowadzących na dół - zejź nimi. Zobaczysz maszynę. Wejź do niej, a zmieni się z powrotem w człowieka. Idź dalej, a zobaczysz skrzynki - przeskocz je. Z szafki weź Gaboie, dalej znajdziesz jeszcze lalczkę (Sacrifice Mary). Przejdź przez drzwi, a dojdiesz do bossa. Jest nim wielkie drzewo. Walka będzie długa i trudna. Musisz zwracać uwagę na to, jakimi kłaczami ma zamiar zaatakować i ustawiać się tak, aby nie trafiło lub robić imi naciskając A. Oprócz ataku kłaczami drzewo może też pluć kwasem, który na szczęście nie jest zbyt szkodliwy. Ty natomiast musisz ograniczać się do zmuszono atakowania siekiere. Kiedy już wyrzujesz chwast, przejdź przez drzwi i biegnij długą aleją aż do końca.

KILLER DEPARTMENT STORE

Nagroda: 150,000

Czas: poniżej 1,15 h

Odkryte pułapki: powyżej 28

Tętno: poniżej 80/min

Energia: powyżej 150

Adrenalina: powyżej 250

Krwawienie: poniżej 40 cc/min

Historia: Szalony właściciel sieci supermarketów morduje wszystkich klientów. Zostaje zabity, ale po pewnym czasie powraca z nowym wynalazkiem: produktami, które tajemniczą siłą wysysają z klientów pieniądze...

Za koszykami znajdziesz obciętą głowę. Skręć w lewo do małego pokoju. Zgarnij: bombę, ulotkę, starą gazetę i Horror Monitor. Potem zbadaj trupa i weź notatkę. Wyjdź i idź prosto, aż dojdiesz do schodów prowadzących na górę. Weź siekiere (Hatchet) i ciasto (jest w kominku). Wracaj na korytarz i idź dalej. W dużym pomieszczeniu przypominającym wnętrze fastfooda skręć w lewo. Weź truskawkę i wracaj po czym z kasy weź kalkulator. Aby przedostać się dalej podejdź do gadającego ciasta. Po rozmowie daj mu obciętą głowę, którą wzięłeś na początku poziomu. Teraz możesz zabrać sobie to ciacho (odnawia energię). Z jednego ze stoików weź napój i zejdź po schodach. Znajdziesz save point. Zejdź niżej. Z lady możesz wziąć kurczaki, a dalej - wiewiórkę. Kolejną przeszkodą okażą się wielkie karaluchy. Daj im tyle jedzenia, ile chcą i idź dalej. Podejdź do kucharza. Po rozmowie z nim będziesz musiał walczyć z mięsem, które wcześniej zabrałeś. Zejdź ze stolika i przejdź do kolejnej lokacji. Dojdzie tu do ataku dżdżownic. Poza tym nie ma tu nic ciekawego, więc od razu skieruj się do wyjścia. W następnym pomieszczeniu idź w stronę windy. Przed nią zaatakują ci trzy dżdżownice. Nie możesz uciec. Pociachaj je więc i idź dalej - w lewo.

Dotrzasz do pokoiku z sejfem. Pozbieraj rzeczy, czyli: Plazmę, bombę, karabin (w kominku) i trzy notatki. Wyjdź stamtąd i wejdź do windy (w kształcie twarzy). Po przejeździe wal do drewnianych wrót. Zobaczysz drzwi z napisem "Kid's World". Otwórz je. Teraz będzie tylko jedna słusna droga. Kiedy zejdziesz po schodach, zobaczysz save point. Ze śmietników zgarnij Plazmę i jedzonko. Zejdź niżej, a znajdziesz się w okrągłym pomieszczeniu. Poznasz laleczkę, z którą będziesz się teraz "bawił". Potem trafisz do krętego korytarza. Musisz zebrać cztery części obrazka porozrzucone po lokacji. Laleczka cały czas będzie cię ściagała z nożem. Kiedy wreszcie cię dorwie, rozpocznie się walka. Najlepszy jest na nią karabin (prawy spust). Staraj się nie pozwolić lali, aby za bardzo się zbliżyła - jej ciosy są naprawdę mocne. Kiedy już skompletujesz wszystkie części, biegnij do wyjścia i wykorzystaj je tam. W kolejnej lokacji będziesz musiał bawić się w chowanego. Ze skrzyń po lewej weź Amazon i mózg. Podchodź do przedmiotów tu porozrzuconych i naciskaj A. Jeśli nie trafiesz - przedmiot zaatakuje i podskoczy ci tętno. Kiedy odnajdziesz laleczkę, będziesz musiał z nią walczyć. Postępuj tak jak wcześniej. Po walce, z ostatniej ze skrzynek weź klucz, którym otworzysz wrota. Znajdziesz save point. W kolejnej lokacji przejdiesz ostatni test. Musisz skakać na skakance naciskając A. Wystarczy dziesięć skoków. Kiedy już skończysz się bawić ze skrzyń weź laleczkę, laskę i jedzonko. Idź do windy (save point). Na wielkim obrazie użyj laski, a utworzy się przejście. Dojdiesz do pokoju z sejfem (takim samym jak poprzednio). Zbierz przedmioty i podejdź do biurka. Wpisz kod: 1361. Otworzy się sejf. Następnie zjedź windą do pomieszczenia wypełnionego sejfami. Idź przed siebie, a wyskoczy boss. Jest to wielka twarz na pajęczych łapach. Omiń drania i uciekaj do korytarza po lewej. Dotrzesz do pokoju kontrolnego. Po animacji podejdź do konsoly i zabraj ją. Wróć na pole walki i sterując pajakiem rozwal go. Wystarczy naciskać B i skakać nim po ścianach. Dawno się tak dobrze nie bawilem...

KILLERMAN

Nagroda: 50,000

Czas: poniżej 50 minut

Odkryte pułapki: powyżej 10

Tętno: poniżej 80/min

Energia: powyżej 180

Adrenalina: powyżej 200

Krwawienie: poniżej 10 cc/min

Historia: W latach trzydziestych XX wieku Ameryka wstrząsnęła seria morderstw. Wszystkie powiązane były jedną poszlaką - znakiem jaki znajdowano na ciele ofiary. Była nim wielka, czerwona gwiazda. Po 66 latach morderca zaatakował ponownie...

Jesteś w sali kinowej. Zejdź na sam dół i skieruj się do wyjścia po prawej. Idź korytarzem aż do pokoju kontrolnego. Zabierz z niego Horror Monitor i idź dalej. Na drzwiach wpisuj kod: 0017. Po minięciu korytarza znajdziesz się w pomieszczeniu z postaciami twoich poprzednich przeciwników. Drwalowi zabierz siekiere. Dalej spotkasz pracownika, któremu uciek Killerman. Kolejna lokacja to pomieszczenie z komputerami. Przysłuchaj się rozmowie i zejdź po schodach na prawo. Z zielonych szafek weź Item Sensor. W korytarzu skręć w lewo, a trafisz do magazynu (jest też save point). Znajdziesz tu również pierwsze pułapki. Z magazynu wydostaniesz się czerwona bramą. W następnej lokacji zgarnij Lbobody, Amazon, Plazmę i jedzonko, po czym wychodź stamtąd. Znajdziesz shotguna i ID Card. Karty użyj na drzwiach i wracaj do pomieszczenia z komputerami. Podejdź do gościa grzebiącego przy półkach. Powie ci, abys szukał jego szefa. Wracaj do pokoju kontrolnego na początku i pogadaj tam z nowym znajomym. Teraz wracaj do pomieszczenia z komputerami.

Zobaczysz kolejnego trupa. Pogadaj z gościem. Z ciała weź ID Card, idź do drzwi z czytnikiem i wpisuj tam kod: 0824. Znajdziesz się w kolejnym korytarzu. Biegnij, aż dotrzesz do torów (po drodze będzie dziura, do której nie możesz wskoczyć). Idź wzdłuż torów aż do wyjścia. Jesteś w pomieszczeniu z generatorami. Zobaczysz tu Killermana w akcji. Zejdź po schodach i spokojnie przebiegnij przez korytarz, aż do kolejnego pomieszczenia, gdzie ujrzesz Killermana. Zejdź na dolny poziom i z basenu weź Amazon (uważaj - będzie tam też pułapka). Wróć na górę i wyjdź stamtąd, a znajdziesz się w chłodni. Obejrzyj scenkę. Twój kolega rzuci się w pogoń za Killermanem. Biegnij za nim. Wejdź po drabinie i przebiegnij korytarz, a potem wracaj do pomieszczenia z komputerami.

Zobaczysz, że ciało zniknęło. Po animacji idź do drzwi z napisem DANGER. Znajdziesz się na wielkim wysypisku. Na rozdrożu idź w prawo i weź napój. Skręć w lewo, biegnij prosto i po schodach na dół, a potem prosto - przed zakrętem wyskocz na ciebie zombiaki. Uciekaj i po schodach dostaniesz się na górę. Biegnij prosto, znowu zejź na dół i wdrap się na schody po prawej. Zeskocz na tory i biegnij w lewo. Pamiętaj, aby uratować swojego kolegę i poszukaj go w lewym rogu mapki. Będziesz leżał w wózku. Weź drugi zakręt w prawo i z wózka zgarnij Biobody. Potem idź prosto i kieruj się drugim zakrętem w prawo. Zgarnij plaster i przed tunelem zeskocz na dół. Po schodach dostaniesz się na górę (w korytarzu weź napój). Dotrzesz do dużej platformy. Idź prosto, znajdź przerwaną barierkę i zeskocz na tory. Zrób obrót o 180 stopni i za zakrętem weź strzykawkę. Uważaj na wagoniki - będą z nich wyskakiwać zombiaki. Znajdź schody, zeskocz na nie i biegnij prosto. Znajdziesz save point i bossa. Killerman ma kilka ataków. Pierwszy to energetyczny promień, którym strzela w linię prostej, drugim jest łańcuch gwiazd, a trzeci to pole energetyczne, które wróg generuje jezeli za bardzo się do niego zbliżysz. Rob uniki (A) i staraj się strzelać do Killermana z shotguna, kiedy tylko się pojawi (potrafi na chwilę zniknąć) - to spowoduje przerwanie jego ataku.

TOY HUNTER

Nagroda: 300,000

Czas: poniżej 1 godziny

Odkryte historie: powyżej 15

Tętno: poniżej 60/min

Energia: powyżej 180

Adrenalina: powyżej 250

Krwawienie: poniżej 10 cc/min

Historia: Masz niepowtarzalną szansę wzięcia udziału we właśnie testowanym, nowym w świecie ILLBLEED levelu.

Ale reguły gry będą się różnić...

Z automatów weź pistolet i Horror Monitor. Podejź do okienka, a wyskoczy z niego kukła - rozwal ją i zabierz bilet. Użyj go na drzwiach. Kiedy przejdiesz kilka kroków, zamienisz się w lalkę (cowboy). Wyskoczy druga i objaśni ci reguły gry. Zamiast pułapek będziesz odkrywał kolejne części opowieści. Przejdź przez drzwi do pokoju z zabawkami. Zeskocz do niego i po odkruciu wszystkiego wyjdź drzwiami za kredką. W kolejnym pomieszczeniu będziesz musiał wejść na linijkę, aby się z niego wydostać. Obadaj pomieszczenie z witrażami i przejdź do kopalni. Na końcu znajdziesz cmentarz. Sprawdź małą kapliczkę w tylnej części. Następną lokacją to imitacja miasteczka. Sprawdź wszystkie znajdujące się tu kosze - z jednego wyjmiesz bilet. Przejdź przez bar i zejź schodami przeciwpożarowymi. Zostaniesz otoczony i musisz iść do komisariatu (save point). Przejdź się po więzieniu i zabierz z otwartych cel wszystkie rzeczy. Dotrzesz do sali rozpraw - po animacji idź dalej, a znajdziesz się w krwistym wydaniu więzienia. Kiedy zobaczysz strażnika leżąc do celu i wyjdź z niej przez dziurę w ścianie. W jednej z cel natrafisz na rakieta wbity w ścianę. Przejdź jedno pomieszczenie dalej, wyjdź i obszukaj dwie wcześniejsze cele. Znajdziesz paliwo. Zaniesz je rakieta. Pogadaj z nią i idź dalej. W kapliczce znajdziesz save point. Zejź niżej, omiń gilotynę i krzesło elektryczne. Dojdziesz do szubienicy i rozpocznie się animacja.

Jesteś w nieznanym miejscu. Z wózka, na którym leży ciało weź lekarstwo i wyjdź. Trafisz do kanałów. Idź w prawo, a drugim korytarzem w lewo. Dalej ruszaj prosto, aż do końca i w lewo, a potem cały czas przed siebie. W końcu wyjdiesz na kładkę (po lewej będą wisielcy). Znowu zobaczysz rakieta. Razem przeleciecie spory kawałek drogi, ale skończy się paliwo i resztę będziesz musiał przejść. Wyjmij z rakiety procesor, abyś mógł dalej iść. Po przejściu przez drzwi znajdziesz się w mieście. Na pierwszym piętrze poszukaj okna, w którym siedzi dziecko (wciśnij A). Po animacji włóż chip do rakiety. Kolejna animacja. Wejź po schodach i w następnym pomieszczeniu przejdź kilka kroków. Wyładowałaś w piekło. Idź naprzód i zeskocz na dół. Spotkasz nowe wcielenie szatana: Evil Sonica! Strzelaj do niego-go, a kiedy wylecą z niego pierścienie celuj w nie - to odbiera mu energię. Po zniszczeniu wszystkich zaliczysz ostatni level gry.

MUZEUUM

Idź na sam szczyt Cinema Zone (ale najpierw, jeśli możesz, zrób wszystkie upgrade'y). Przejdź przez bramę i wejdź do budynku. W korytarzu weź karabin, siekiere i lalkę. Wejź na sam srodek sali. Michael Reynolds oznajmi ci, że możesz wybrać sobie spośród trzech finałowych bossów: pająka, mutanta lub Ohnoman'a. Ten pierwszy atakuje skacząc na ciebie. Co jakiś czas wskakuje na sufit i spuszcza główki na nóżkach, a sam łązi na górze i stara się oblać cię jakąś mazią. Kiedy już rozwalisz z karabinu główki, zejź na dół i będziesz mógł dalej faszerować go aż do końca. Mutant atakuje na ziemi, ale potrafi też skakać. Za to Ohnoman atakuje tylko i wyłącznie na ziemi (machając mieczami). Zachodź ich wszystkich od tyłu i rób dużo uników. Kiedy już wykończysz swojego bossa, zostanie ci tylko obejrzenie napisów końcowych i animacji.

W celu podkreślenia odrobinkę atmosfery radziłbym przejść grę dwa razy. Najpierw - ratując wszystkich towarzyszy. A potem - nie ratując już żadnego. Z każdym kolejnym poziomem robi się wtedy coraz ciekawiej.

Do zobaczenia... buhehehehaha...

Anek

RAYMAN 2

Jak na rasową przygodówkę – platformera przystało Rayman 2 pełen jest ukrytych przedmiotów, a poznanie wszystkich jego sekretów może zająć długi czas. Oto garść pomocnych wskazówek.

WOODS OF LIGHT

Ten poziom to coś w rodzaju tutoriala, pozwala na zapoznanie się z wszystkimi nowymi (i starymi) umiejętnościami Raymana, oraz zastosowaniem światełek i rolami innych postaci.

Część 1: Spotkasz Globoxa i dowiesz się, kim jest Ly. Rozwal kratę i zsuń się w dół tunelu.

Część 2: Poznasz dzieci Globoxa i dowiesz się, co Cię czeka w następnej misji. Uwolnij Teensies – otworzy się poziom „Hall of Doors”, wiodący do wszystkich światów.

Światełki: 5 (jeden za wodospadem na lewo)

Klatki: 2

THE FAIRY GLADE

Twoim głównym zadaniem jest uwolnienie Ly.

Część 1: Otwórz drzwi za dziećmi Globoxa (przycisk jest na gałęzi wielkiego drzewa).

Światełki: 9 (jeden ukryty pod mostem)

Klatki: 2 (jedna w ukrytym podwodnym przejściu na prawo od mostu, druga na końcu gałęzi drzewa)

Część 2: Prosto jak po sznureczku...

Światełki: 3 (dwa w ukrytej klatce)

Klatki: 1 (schowana w tajnym przejściu. Uwaga – dostępne dopiero po przejściu poziomu Echoing Caves)

Część 3: Wejź do budowli i uwolnij Ly. Przeszkoda 1 – musisz otworzyć drzwi – zapadnię i ustawić się na nich tak, żeby otworzyło się przejście. Przeszkoda 2 – laser w drzwiach blokuje przejście, musisz dostać się do włącznika powyżej drzwi, żeby wyłączyć laser.

Ukryte przejście nr 1 – skieruj się w lewo do jaskini, znajdziesz tam również klatkę i światełki.

Ukryte przejście nr 2 – zabierz beczkę i uderz nią w metalowe drzwi naprzeciwko. Wtedy uda ci się sięgnąć drugiej klatki.

Światełki: 1, Klatki: 2

Część 4: Zabierz beczkę i rozwal nią trzy elementy maszyny. Uważaj na latające bomby; możesz się ich pozbyć strzelając do nich.

Światełki: 4, Klatki: 0

Część 5: Uwolnij Teensies i uruchom maszynę, dzięki której wrócisz do Hall of Doors.

Światełki: 17, Klatki: 2 + 1 (w rurze)

THE MARSHES OF AWAKENING

W tym rozdziale uwolnisz swojego kolegę, Ssssama (węża) i będziesz miał szansę pojeździć na nartach wodnych.

Część 1: Uwolnij Ssssama, przywiąż się do niego i w ten sposób podróżuj przez mokradła.

Ukryte przejście nr 1 – prowadzi do Cave of Bad Dreams.

Światełki: 25 (4 pojawiają się kiedy naciśniesz przycisk za wahadlowym ostrzem)

Klatki: 4 (w jednej jest Ssssam, pozostałe w okolicy drzewa na końcu)

Część 2: Przejedź przez mokradła i uwolnij Teensies, aby dostać się do następnego świata.

Światełki: 25 + 1 (wisi na wędce pirata na małej łódce)

Klatki: 1

THE CAVE OF BAD DREAMS

Dopiero po znalezieniu hasła, o które pyta strażnik można dostać się do tego poziomu. Hasło znajduje się w Menhir Hills; po podaniu go i tak trzeba pokonać strażnika, który wręczy ci eliksir i złoży pewną propozycję.

Przy okazji walki ze strażnikiem masz szansę zdobyć 50 światełek.

Część 1: Najpierw musisz wydobyć od strażników klucze do magicznych drzwi. Pierwszy klucz użyj na żółtym kole. Niebieski użyj po lewej stronie, żółty po prawej.

Część 2: Teraz pokonaj głównego strażnika i zdobądź eliksir konieczny do uratowania Clarka.

Światełki: rozrzucone na ścieżce

THE BAYOU

Razorbeard wysłał za Tobą statek piracki, więc czeka cię duża walka. Jeśli zdobyleś dosyć światełek, otworzy się droga do dodatkowego poziomu.

Część 1: Skacz po beczkach i strzelaj do latających bomb. Wejście do poziomu dodatkowego jest zaraz na początku po lewej stronie. Możesz wejść, jeśli masz 60 światełek. Wejź po drabinie, strzel w przelącznik – to da Ci przejście do klatki i dalej do pirata. Wskocz na beczkę, wystrzelaj kurczaki i zabierz 5 światełek.

Klatki: 5 (ostatnia ukryta jest pod pontonem)

Część 2: Uwolnij Teensies, aby zyskać dostęp do Hall of Doors. Musisz też pokonać pirata – goryla. Metoda na niego to dalekie skoki.

THE WALK OF LIFE

To tylko dodatkowy poziom, więc nic nie stracisz, ale możesz zyskać – na trasie rozrzucono 50 światełek.

THE SANCTUARY OF WATED AND ICE

Dopiero co pozbyłeś się jednego groźnego przeciwnika, ale nie czas na odpoczynek! Za pokonanie kolejnego bossa otrzymasz jedną z czterech masek Polokusa.

Część 1: Musisz mieć 100 światełek, żeby wejść do sanktuarium. Potrzebne też będą dwa klucze otwierające drzwi.

Światełki: 40, Klatki: 2 (jedna w ukrytym przejściu)

Ukryte przejście nr 1 – pod wodą.

Część 2: Pokonanie tego bossa nie będzie łatwe, ale bardzo pomocne okażą się stalaktyty, które można zrzucić mu na głowę.

Światełki: 10, Klatki: brak

THE MENHIR HILLS

Rayman poznaje uroki podróży na rakiemie i ratuje Clarka.

Część 1: Oswowienie rakiety na nóżkach nie jest skomplikowane – trzeba ją przywabić i zmęczyć. Wtedy nadaje się do ujeżdżania.

Ukryte przejście nr 1 – za menhirem znajdziesz przycisk otwierający zapadnię między trzema menhirami. Tam znajdziesz klatkę.

Ukryte przejście nr 2 – wyceluj rakieta w metalowe drzwi znajdujące się po drugiej stronie polany. Za nimi znajdziesz kolejną klatkę.

Ukryte przejście nr 3 – dwóch wojowników pilnuje przejścia do laboratorium. Możesz ich zabić albo przejść bezszelestnie koło nich.

Światełki: 15, Klatki: 3

Część 2: no wiesz...

Ukryte przejście nr 1 – podskakuj na grzybach tak długo, aż uda Ci się wylądować na budowli z początku poziomu. Stamtąd zobaczysz klatkę.

Ukryte przejście nr 2 – na moście skieruj się w lewo, znajdziesz tam czerwone światełki dodające Ci energii.

Ukryte przejście nr 3 – po drugiej stronie tunelu pod budynkiem, aby dostać się do klatki musisz rzucić w nią pionowo beczka.

Światełki: 20, Klatki: 2

Część 3: Za pierwszym razem po dotarciu do tego momentu w grze, Rayman dostaje hasło potrzebne w Cave of Bad Dreams. Tam znajdziesz eliksir potrzebny do uratowania Calra. Za drugim razem po dostarczeniu eliksiru Rayman i Clark udają się w małą podróż. Kiedy dojdiesz do metalowej bramy blokującej drogę, trzeba wskoczyć na pudło stojące nieopodal. Dzięki znajdującym się w pobliżu światełkom – uchwytem dostaniesz się do małego dziury, która zaprowadzi Cię do wyłącznika służącego do otwierania bramy.

Ukryte przejście nr 1 – za pomocą światełek-uchwyty można się dostać do jaskini w górnej części pomieszczenia. Wewnątrz jest klatka.

Światełki: 3, Klatki: 1

Część 4: Zapraszamy na przejażdżkę rakieta, aż do końca poziomu.

Ukryte przejście nr 1 – wdrap się na drzewo i złap za światełko. Wylądaj na grzybku, tam jest klatka.

Ukryte przejście nr 2 – za rakieta ukryte jest pnącze, z którego widać drugą klatkę.

Światełki: 12, Klatki: 2

THE CANOPY

Rayman odnajduje swojego przyjaciela Globoxa. Jest on więziony przez piratów.

Część 1: Dotarcie do przejścia tuż nad drugą klatką, jednocześnie unikając złapania przez pająka.

Klatki: 2 (jedna pod ostatnią platformą, druga nad dziurą prowadzącą do następnego poziomu)

Światełki: 20

Część 2: Twoim pierwszym zadaniem jest pozbycie się pirata czekającego w okolicach grzyba. Dzięki temu uda Ci się dostać do przełącznika, którego naciśnięcie uwolni Globoxa. Kolejną przeszkodą są laserowe drzwi, które musisz zepsuć używając umiejętności przywoływania deszczu, posiadanej przez Globoxa. Będzie ona potrzebna po raz kolejny – aby rozwinęły się kwiaty, po których przejdziecie. Wtedy do pokonania zostanie ściana ognia – zetrnij drzewo, a wtedy Globox będzie mógł dostać się w pobliże źródła ognia i ugasić go. Na samym końcu poziomu czeka strażnik, którego przestraszy się Globox. Kiedy go pokonasz, zdobędziesz nową umiejętność.

Światełki: 15

Część 3: Ucieczkę utrudni seria strzałów ze statku piratów. Kiedy statek rozbija się na drzewie, trzeba pozbyć się pirata. Teraz Globox przestanie się bać i pójdzie zepsuć drzwi, które blokują wyjście. Należy zabić pirata schowanego w korytarzu, inaczej Globox nie będzie mógł pójść za Raymanem. W następnym pomieszczeniu, system ochronny piratów rozpozna Raymana i nie pozwoli mu iść dalej. Globox musi wyhodować przebranie dla kolegi z purpurowego

krzaka, aby mogli iść dalej.
Klatki: 2, Świetliki: 15

WHALE BAY

Rayman musi uwolnić Carmen – ona stanie się jego przewodnikiem w podwodnym świecie.

Poziom 1: Otwórz elektryczne drzwi – przycisk znajduje się nad drugim akwarium. Drugie drzwi otworzą się po naciśnięciu guzika na wieży – dojdiesz tam po pokonaniu drugiego przeciwnika.

Klatki: 1 (w pobliżu drugiego przeciwnika; najpierw pozbadź się go. Teraz rozwal metalowe „drzwi” bezką i gotowe). W klatce siedzą fioletowe świetliki, dzięki którym uda Ci się dostać na balkon.

Świetliki: 15

Poziom 2: Znajdź podwodne przejście prowadzące do pomieszczenia z przelącznikami. Wyłącz nim pole magnetyczne, wypuść Carmen i włącz generator rakiet. Teraz wsiądź na raketę i leć korytarzem. Zeskocz zanim rakietka rozbije się o drzwi – to je otworzy. Teraz podążaj za Carmen w kierunku wyjścia – używaj jej powietrza, żeby oddychać.

Klatki: 1, **Świetliki:** 12

Poziom 3: Płyn za Carmen, dostaniesz się do wieży. Strzelaj w inne ryby, bo inaczej będą polykać Twoje bąbelki powietrza.

Tajne przejście: 1 (znajdziesz tam 5 świetlików) Kiedy wyjdiesz z wody, wespnij się po siatce do gniazda, znajdziesz tam klatkę. Zabierz fioletowe świetliki z gniazda. Pamiętaj też o zabraniu czerwonych. Ześlizgnij się po drodze i zbierz żółte świetliki. Teraz wejdź do jaskini poniżej i uwolnij Teensiesy.

Świetliki: 23

THE SANCTUARY OF STONE AND FIRE

Tym razem przyjdzie nam posłużyć się jednym z najdziwniejszych środków komunikacji – śliwką. Czeka na nas jeden boss do pokonania; znajdziemy też jedną z masek.

Poziom 1. Część 1: Aby wejść do tego świata, będziesz potrzebować 300 świetlików. Najpierw przeszukaj wieżę z radarem – znajdziesz tam purpurowe świetliki i specjalną broń. Po zakończeniu poszukiwań idź w lewo, pokonaj strażnika i idź dalej, dopóki nie dostaniesz się w pobliże śliwki. Zrzuć ją na lawę i zeskocz na nią, potem wskocz na sieć i przejdź po niej aż do miejsca, gdzie rośnie następna śliwka. Musisz pokonać wrogów – uwaga: twoje strzały poruszają śliwkę! Aby osiągnąć dwóch klatek, wróć do miejsca gdzie rosta pierwsza śliwka i pojedź na niej do miejsca drugiej bitwy. Teraz Rayman jest w stanie dostać się do przejścia położonego wysoko. Tam czeka Cię bitwa z piratem-gorylem. Rzuć w niego śliwką. Bronił on dostępu do pierwszej klatki. Drugą klatkę znajdziesz pod siecią, przy wieży z radarem. Złap śliwkę i popłyn na niej najdalej jak się da, w kierunku początku tego świata. Kiedy znajdziesz się w małej jaskini, rzuć śliwkę w metalowy słup i wskocz na niego. Z następnej platformy rzuć śliwkę w kierunku kolejnego stupa po lewej. Zanim śliwka upadnie, złap ją i płyn dalej. Na końcu jaskini jest korytarz prowadzący do klatki. Po opróżnieniu jej wróć do końca tego świata.

Część 2: Płynąc strumieniem lawy, Rayman napotka wiejskie do ukryte świątyni, pozostałej po mieście, którego mieszkańcy oszaleli. Kiedy będzie płynął w dół strumienia, może uchwycić się rury, którą dostanie się do jaskini zwisającej nad strumieniem lawy. W następnym pomieszczeniu zostaniesz zaatakowany od tyłu przed Janodą. Musisz walczyć z nim do momentu, kiedy wypłuje śliwkę, która umożliwi Ci pójście dalej przejściem na wprost. Prowadzi ono do zrujnowanego sanktuarium. Przejście jest w oplakany stan, do tego stopnia, że podłoga zapada się pod ciężarem Raymana.

Ukryty poziom: Po przejściu tego poziomu zyskujemy dostęp do drugiej części poziomu pierwszego. Skacz z platformy na platformę. Pierwsza klatka jest umieszczona po prawej stronie. Teraz wysadź ścianę, strzel w stalaktyt – kiedy się rozpadnie, jego część może być użyta do przejścia dalej. Strzelaj też w urządzenia zawieszane na kolumnach, tak aby spadły. Wejdź na platformę i przenieś się do pomieszczenia z lawą. Skacz z jednej platformy na drugą. Pod jedną z nich jest ukryta klatka, ale uważaj na małe pajęczki! Użyj świetlików-uchwyty i skieruj się dalej na lewo. Platforma prowadzi do klatki schodowej, a dalej znajdziesz trzy ściany, które trzeba zniszczyć: po lewej stronie (za nią czeka wielki pajak), na środku (klatka, megastrzał i czerwone świetliki) i po prawej (czerwone świetliki). Po rozwaleniu wszystkich dosiąd raketę i w ten sposób opuść ten poziom.

Poziom 2: Zdobądź drugą maskę i zabierz ją do Polokusa. Stań na śliwce i daj się zabrać na przejażdżkę podziemną rzeką lawą. Uważaj na trzecia dziurę z lawą – wespnij się na ścianę po lewej. Tam znajdziesz resztki korytarza z dwoma kolumnami. Po uniknięciu ataków ze strony jeżyn wyskakujących ze ścian, Rayman wpada do wielkiego półkolistego pomieszczenia zalanego lawą. Teraz musi manewrować między dziurami z lawą. Po lewej stronie małej dziury znaleźć można świetliki. Kawalek dalej po prawej stronie jest przejście prowadzące do klatki. Przy końcu pomieszczeni przejdź przez okrągłe drzwi – prowadzą one do tajemniczego miejsca z pięcioma kolumnami. Złap magiczną kulę i zabierz ją do kanału z lawą na dole. Kiedy w nią strzelisz, śliwka na końcu kanału wróci do Ciebie. Teraz wsiądź na nią i nie zapomnij o kuli. W następnym pomieszczeniu rzuć kulą w cokół po prawej stronie kamiennego posągu. Wyjdź przez okrągłe drzwi. Miejsce wydaje Ci się znajome... no tak, już raz ty byłeś, ale teraz drzwi są otwarte i możesz przez nie wyjść. Teraz musisz rozwalić ścianę – stań na śliwce i strzel trzy razy w ścianę. Teraz podążaj za purpurowymi świetlikami – na końcu podróży znajdziesz drugą magiczną kulę. Wróć do pomieszczenia z posągiem i umieść kulę na cokole. Kolos obudzi się – teraz wskocz na jego głowę. Kiedy zostanie poświęcony lawie, misja zostanie wypełniona.

THE ECHOING CAVES

Drzwi są zamknięte na cztery sztaby – co może się kryć za nimi?

Poziom 1: Znajdź przelączniki służące do otwarcia drzwi. Pierwszy jest zaraz przy wejściu do tego świata, na górze bastionu (uwaga na strażnika). Drugi znajdziesz idąc prosto od bastionu, później w prawo, dalej prosto, wskocz na górę i zabij strażnika. Trzeci znajdziesz idąc korytarzem w dół od drugiego przelącznika. Przejdź przez platformy, za nimi są drzwi i przycisk. Aby znaleźć czwarty, wespnij się na pierwszy bastion i zeskoocz na kopiec w pobliżu budynku. Wskocz do jamy oznaczonej strzałką i dalej do wody. Przycisk jest w następnym pomieszczeniu.

Świetliki: 20 (dwa jest trudno znaleźć; jeden jest za drzewem w pobliżu drugiego przycisku, drugi na jednej z platform w pobliżu trzeciego).

Poziom 2: Otwórz drzwi wyjściowe i wsiądź na rakieta.

Klatki: 2 (pierwszą otworzysz za pomocą beczki; druga jest na szczycie wieży – aby się do niej dostać, użyj trampoliny)

Świetliki: 15 (dwa z nich są ukryte na szczycie wieży) Aby otworzyć drzwi, musisz użyć beczki, aby dostać się do przelącznika na górze. Jest tam tajne przejście wiodące do Fairy Glade. Nieopodal wieży, pójdz za świetlikami i wskocz do dziury. Teraz możesz złapać za klatkę, której nie można było osiągnąć przy poprzednim pobycie w Fairy Glade. Aby powrócić do Echoing Caves, wskocz w dziurę naprzeciwko siedziska strażnika.

Poziom 3: Tajne przejście – po lewej od strażnika, wskocz na trampolinę i rozwał klatkę; to da Ci dostęp do czerwonych świetlików.

Klatki: 3 (jedna na górze – rzuć beczką, druga w przejściu, w trzeciej znajdziesz Teensie)

Świetliki: 15

THE PRECIPICE

Ten świat warto przejść jak najszybciej, bo piraci rzadko chybają strzałami! Na końcu czeka boss do pokonania.

Poziom 1: Trzeba otworzyć przejście do wieży piratów. Aby przejść przez most, poczekaj, aż rozbije się o niego statek. Strzel w przelącznik – to otworzy przejście wewnątrz, w kształcie czaszki.

Klatki: 3, **Świetliki:** 5

Poziom 2: Należy odwrócić żuraw tak, aby posłużył jako most. Zabij strażnika i sięgnij do przelącznika za nim. Teraz w górę po drabinie; przelącz drugi przelącznik i wskocz na żuraw, tąpając po drodze 5 świetlików. Idź do krawędzi żurawia i zeskoocz w kierunku tunelu.

Klatki: 2, **Świetliki:** 10. Dodatkowo można znaleźć jedną złotą pięć (w pobliżu drugiej klatki).

Poziom 3: Teraz musisz pokonać bossa. Użyj uszu jako smigieł, aby dostać się na dół – kieruj się za świetlikami i niszczyć latające bomby po drodze.

Klatki: 1, **Świetliki:** 15 (dwa dwie dodatkowo w przejściu po lewej od bastionu). Aby pokonać bossa, wystaw go na wystrzał ze statków.

THE TOP OF THE WORLD

Była już przejażdżka na rakieta i śliwce, ale nie lataliśmy jeszcze chyba fotelem?

Poziom 1: Usiądź na fotelu i odpreź się... **Świetliki:** 33,

Poziom 2: Uwolnij Teensie i uważaj na elektryczne beczki.

Świetliki: 17, **Klatki:** 2

THE SANCTUARY OF ROCK AND LAVA

Przed naszymi oczami trzecie sanktuarium... Tu znajduje się trzecia maska Polokusa. I kolejny boss.

Poziom 1: Tadaa!

Klatki: 2

Świetliki: 10 (jeden duży, pięć małych). Na początku poziomu jest wejście do dodatkowego poziomu, czyli wysięgu z Ly. Trzeba jednak mieć 475 świetlików, żeby się tam dostać. Pokonaj pirata na siatce, po czym zeskoocz na beczkę. Zabierz Cię ona w okolice wielkiego drzewa, na które masz się wspiąć, unikając jednocześnie toczących się beczek. Kiedy już znajdziesz się na szczycie, użyj swoich uszu jak helikoptera i zleć na dół. Dotrzesz do mostu – musisz rozwalić klatkę, z której wydostaną się fioletowe świetliki, umożliwiające mu dostanie się na drugą stronę mostu. Teraz walka z piratem. Po niej można się dostać do Świątyni. Na kolumnie przed wejściem znajdziesz megastrażal – dzięki niemu Twoje strzały są o wiele mocniejsze. W świątyni znajdziesz drugą klatkę, wiszącą pod platformą, na samym końcu poziomu.

Poziom 2: khem, khem... **Klatki:** 2

Świetliki: 2 Wejdź po siatce przytwierdzonej do ściany, po czym znajdź platformę z fioletowej lilii – dzięki takim platformom dostaniesz się do środka Świątyni. Oczyszczaj sobie drogę uderzeniami pięści i pamiętaj, że platformy zapadają się po pewnym czasie! Wystrzel w przelącznik naprzeciw Ciebie. Ze ściany wysunie się platforma pozwalająca Ci przejść do samego końca. Aby rozbić pierwszą klatkę, znajdź fioletową platformę, wróć i strzel w klatkę. Aby rozbić drugą, musisz wskoczyć na trzecią platformę i strzelać szybko w kierunku klatki, zanim platforma zatonie.

Poziom 3: heh, **Klatki:** 3

Świetliki: 20. Wskocz na obracającą się platformę, wespnij się na górną platformę po siatce. Stoisz naprzeciw drzwi strzeżonych przez dziwną rzecz – wystrzel kilka razy w przelącznik, aż drzwi otworzą się wystarczająco szeroko, strzel w to coś i przejdź szybko przez drzwi. Zaraz za nimi jest druga klatka. Skocz w lewo, użyj helikoptera i wyładuj na platformie u dołu tak, aby móc strzelać w klatkę. Przeskakuj z platformy na platformę, unikając ścian. W ostatnim pomieszczeniu uwolnij Teensie – to zakończy ten poziom.

THE WALK OF POWER

Kolejny wyścig przeciwko Ly, dzięki uczestnictwu masz szansę zdobyć 50 światełków i megaształa. Nie stracisz punktów życia, jeśli coś pójdzie nie tak.

BENEATH THE SANCTUARY OF ROCK AND LAVA

Ly daje Raymanowi nowa umiejętność – teraz lepiej lata mu się na uszach, dzięki czemu może dostać się na dół świątyni i zabrać maskę.

Poziom 1: Użyj nowej mocy, aby dostać się na koniec poziomu.

Świeciłki: 12, **Klatki:** 2 (jedna za ścianą na początku poziomu; ścianę trzeba uzbicić, druga na końcu poziomu, przy wodospadzie ławy pod mostem)

Poziom 2: do przodu...

Świeciłki: 28, **Klatki:** 2 (ukryte w przejściu – ustaw się na lewo od tunelu i szukaj wejścia).

Poziom 3: Zabij bossa. Unikaj jego strzałów skacząc z platformy na platformę, wskocz na pajęczą sieć i postuż się stalaktytem, aby pozbyć się przeciwnika. Teraz użyj światełki-uchwytu, potem skocz na dół i zabierz maskę.

TOMB OF THE ANCIENTS

Poziom 1: Aby dostać się do następnego poziomu, trzeba uruchomić trzy przełączniki. Każdy z nich zwalnia pływającą beczkę, pozwalającą Raymanowi przedostać się na drugą stronę rzeki.

Świeciłki: 10, **Klatki:** 1

Najpierw musisz wydostać się z wieży. Zejdź po schodach do małego pomieszczenia – z sufitu zwisa klatka, a przełącznik otwiera drzwi wyjściowe. Nie musisz zabijać goniącego Cię pajaka. Na dole pajęczej dziury jest pierwszy przełącznik, który trzeba uruchomić. Strzeż go niewielki pajak, ale wystarczy na niego jeden strzał. Wyjdź na zewnątrz, odepchnij pierwszego pajaka i skacz z kolumny na kolumnę nad piraniami – możesz je zabić albo przedostać się pomiędzy nimi. Z korytarza wejdź do pomieszczenia po lewej stronie. Pojawi się przed tobą przeciwnik – możesz go zabić, to ułatwi dalsze działania. Strzel w rękę, która wynurzy się ze skrzyni i będzie próbowała Ci złapać. Teraz wejdź na górę po sieci i uruchom drugi przycisk. Wróć do korytarza i idź na cmentarz po prawej. Unikaj rak, które wychodzą z grobów (kiedy strzelisz, przestają się pojawiać przez chwilę) i piratów pojawiających się na drodze. Dotrzesz do trzeciego przycisku, który też trzeba nacisnąć. Uruchomisz wszystkie trzy przyciski, możesz kierować się do wyjścia. Wróć do korytarza – na jego końcu znajdziesz beczki, po których skakałeś poprzednio.

Poziom 2: - **Klatki:** 3 (jedna w pomieszczeniu z piratem, jedna na pontonie z tyłu pomieszczenia, jedna na promieniu lasera). Poruszaj się za pomocą beczek i zbieraj światełki. Strzelaj w przełączniki, żeby wyłączyć lasery. Zabierz sieć i pozbadź się czerwonego pirata kręcąc się wokół złamanego masztu. Rzuć beczką w metalowe elementy, rozbij klatkę, zabierz światełki i ... przejdź do poziomu 3.

Poziom 3: Uwolnij Clarka strzelając w przełączniki. Kiedy spadnie, strzel w pudło na jego plecach. Kiedy go uwolnisz, rozbij klatkę.

THE IRON MOUNTAINS

„Żelazne Góry” znajdują się w górnych częściach świata Raymana. Warto się tam udać ze względu na przetrzymywane tam dzieci Globoxa i znajdująca się tam czwarta maska. Aby jednak wycieczka doszła do skutku, musisz posiadać 550 światełków – tyle kosztuje podróż statkiem powietrznym.

Poziom 1: Aby wyłączyć lasery, wyłącz wszystkie przyciski wokół obracającej się w koło platformy.

Świeciłki: 19, **Klatki:** 2 (jedna pod pudłami w pokoju z dwoma piratami do pokonania, druga pod platformą po lewej stronie poniżej pirata)

Poziom 2: Animowana sekwencja lotu.

Poziom 3: Wskocz na pudło naprzeciwko menhirów. Poczekaj, aż pudło podskoczy i wtedy wejdź do rury. Wepchnij goryla-pirata do wody. Droga przecinająca pomieszczenie prowadzi do klatki a powyżej pirata znajdziesz miejsce ukrycia dzieci Globoxa. Użyj drugiego pudła, aby dostać się do korytarza z rakieta. Wsiądź na nią – możesz zebrać mnóstwo światełków. Na dziedzińcu przełącz guziki otwierające drzwi do więzienia, w ten sposób uwolnisz dzieci Globoxa. Aby pozbyć się kury, odsuń się od niej, zaprzestanie wtedy pościgu. Jeśli chcesz zebrać światełki znajdujące się przy menhirach, krąż wokół nich na rakieta – kura zawiątuje i znacznie strzelać do menhirów.

Poziom 4: **Świeciłki:** 11

Uwolnij pozostałe dzieci Globoxa i znajdź czwartą maskę. Przy zbieraniu dużych światełków pomóż sobie śliwką.

THE PRISON SHIP

To już prawie koniec naszej wyprawy.

Poziom 1 i 2: **Świeciłki:** ok 100, Żadnych klatek ani tajnych przejść.

Poziom 3: Złap rakieta i jedź na niej. **Świeciłki:** jeden duży na metalowym moście

Poziom 4: Tajne przejście wskazują czerwone światełki, na górze po prawej stronie.

THE CROW'S NEST

Teraz Raymanowi przyjdzie stoczyć walkę ze swoim największym wrogiem... Żadnych klatek ani światełków, czysta walka. Będąc na gnieździe, strzel trzy razy w bombę admirała, aby odwrócić je w jego stronę. Teraz znajdź magiczną kulę, z nią idź prosto do bossa i strzel w jego ramiona, a potem strzelaj do skutku...

No!

SHENMUE

Shenmue to pozycja, której nie może zabraknąć w bibliotece posiadacza Dreamcasta. Wspaniała przygodówka, którą nadzorował sam Yu Suzuki...

OPIS PRZEJŚCIA GRY

HAZUKI RESIDENCE

Grę rozpoczynasz cztery dni po śmierci ojca, czyli 3 grudnia 1986 roku. Na początku przeszukaj swój pokój. Z biurka weź kasetę (SHENMUE). W szufladach biurka znajdziesz przenośny magnetofon (CASSETTE PLAYER), zdjęcie (PHOTO OF FRIENDS) oraz drugą kasetę (SHA HUA). Wyjdź z pokoju. Od Ine-san otrzymasz pieniądze (500 Y). Od teraz codziennie rano, gdy wychodzisz z domu, będziesz dostawać 500 jenów. Po rozmowie z Ine-san skieruj się do pokoju Fuku-sana (na prawo od twojego pokoju, po przeciwnej stronie). Na biurku znajdziesz nowy cios (SHADOW REAPER). Ma plakat VIRTUA FIGHTER na ścianie.

Wyjdź z pokoju i idź do kuchni. Jeśli przyjrzyś się miseczce z ryżem, zobaczysz animację w której ojciec namawia cię do jedzenia. Później możesz też korzystać z lodówki, aby karmić znalezionego kota. Z kuchni skieruj się w prawo do pokoju ojca (na samym końcu korytarza). Na biurku znajdziesz list, a w szufladzie biurka - skryteczkę w której jest klucz. Weź klucz (MYSTERIOUS KEY) i wyjdź z pokoju drugimi drzwiami (na lewo od biurka). Zbadaj kosz leżący pod ścianą, a znajdziesz nowy cios (TWIN BLADES). Wracaj do przedpokoju przez pokój z ołtarzem. Znajdziesz w nim zapaliki (BOX OF MATCHES) oraz świeczki (CANDLES) - wszystko przy ołtarzyku. Możesz też oddać hold ojcu modląc się.

Wróć do przedpokoju i skieruj się do salonu (obok kuchni, naprzeciwko drzwi wyjściowych). Sprawdź szafkę pod telewizorem, a znajdziesz konsolę przypominającą Sega Saturn. Oprócz tego w szufladzie komody poszukaj baterii (C SIZE BATTERIES). Idź do sąsiedniego pokoju należącego do Ine-san. W prawej szufladzie toaletki (z zakrytym lustrem) znajdziesz zdjęcie (PHOTO OF HAZUKIS). Idź do wyjścia, ale po drodze nie zapomnij zbadać szafki, na której stoi telefon. Znajdziesz w niej latarkę (FLASHLIGHT). Wyjdź z domu i skieruj się w lewo. Podejdź pod drzewo, a zobaczysz kolejną animację w której ojciec uczy małego Ryo jak dobrze przywalić z łokcia. Teraz wejdź do dojo i pogadaj z Fuku-sanem.

Po rozmowie wróć do dojo i rozejrzyj się. Zwróć uwagę na duży napis nad drzwiami po lewej. Zobaczysz kolejną animację z dzieciństwa. Gdy drugi raz popatrzysz na napis, Ryo powie, że nie może go dotrzeć. Podejdź do krzeselka i wciśnij A. Po krótkiej animacji dostaniesz zwój papieru zapisany po chińsku (MYSTERIOUS SCROLL). Teraz możesz wyjść z posiadłości.

YAMANOSE

Idź przed siebie. Nie miej oporów przed rozmowami z napotkanymi ludźmi - kierują cię na właściwy trop. W pewnym momencie włączy się automatycznie animacja podczas której Ryo rozmawia z małą dziewczynką w "świątyni". Chodzi o małego kota, którego trzeba nakarmić. Wybierz DRIED FISH. Teraz wysłuchaj Megumi i jeśli chcesz możesz nazwać kota. Po "akcji" z kotem idź dalej drogą.

SAKURAGAOKA

Idź przed siebie, skręć w prawo obok budki telefonicznej. Porozmawiaj z kobietami. Teraz skieruj się w stronę sklepu. Spotkasz kobietę szukającą domu państwa Yamamoto. Poszukiwany dom znajduje się naprzeciwko wyjścia z tej części miasta, tuż przy parku. Wystarczy przyrzyć się wizytówce powieszzonej na słupie przy bramce, a następnie pójść do parku i oświecić starszą kobietę. Teraz możesz odwiedzić sklep (ABE STORE).

Na zewnątrz znajdziesz automaty gotcha-gotcha (Sonic i Virtua Fighter), automat z Colą (możesz wylosować puszkę, którą Ryo zatrzyma).

W sklepie warto kupować produkty związane z SHENMUE i SHA HUA, ponieważ bierzesz wtedy udział w loteryjce i możesz wygrać na przykład gry (SUPER HANG-ON oraz SPACE HARRIER) i do konsoli, którą masz w domu. Gdy już odwiedziłeś sklep, pogadaj z kumpem grzebiącym w swoim motorze, a następnie wejdź na teren domu, który jest ogrodzony niebieskim płotem (Yamagishi). Porozmawiaj ze starszym panem. Teraz idź w stronę parku, ale na skrzyżowaniu skręć w prawo.

DOBITA

Na początek połaż po okolicy i zapoznaj się z rozmieszczeniem poszczególnych sklepów i barów. Pomocna może okazać się mapa, która jest powieszona na murze po lewej (obok niegrzecznych dziewczyn). Najpierw idź do FUNNY BEAR BURGER (prosto do skrzyżowania - nie ma na mapie) aby pogadać. Teraz obróć się i idź do AIDA FLORIST pogadać z Nozomi. Gdy już to zrobisz, podążaj dalej przed siebie, aż do furgonetki z hot-dogami. Pogadaj z Tomem.

Idź do GLOBAL TRAVEL AGENCY (naprzeciwko Toma). Pogadaj z facetem. Nic ci nie powie. Spróbuj więc popytać ludzi. Trop znajdziesz w AJIICHI CHINESE RESTAURANT. Aby się tam dostać spojrz na mapę. W restauracji porozmawiaj z właścicielami.

Udaj się do MAEDA BARBERSHOP (naprzeciwko ARCADE YOU - salonu z grami video). Porozmawiaj z właścicielem. Powie ci o jeszcze jednym zakładzie fryzjerskim (LIU BARBER AND HAIR SALON). Znajduje się on naprzeciwko mapy wiszącej na murze. Porozmawiaj z Chińczykami. Dowiesz się, że musisz odwiedzić SUZUME PARK. Aby go znaleźć wystarczy skierować się w stronę ARCADE YOU i skręcić w pozornie niewidoczną przecznice (w prawo). Park znajduje się po prawej stronie. Porozmawiaj ze starszym panem. Gdy to zrobisz, zamień słowo z koleżką od Hot-Dog'ów.

Teraz poszukaj baru YOKOSUKA. Aby do niego dotrzeć, musisz iść w stronę FUNNY BEAR BURGER i na skrzyżowaniu skręcić w prawo.

Bar znajduje się po prawej stronie i jest otwarty od 17.00. W tym momencie warto wspomnieć o atrakcjach jakie oferuje DOBUTA. Otóż możesz odwiedzić automaty - GAME YOU, zagrać w kasynie, albo zrobić zakupy w TOMATO CONVENIENCE SHOP.

Kupując produkty opatrzone znakiem SHENMUE lub SHA HUA, masz możliwość wzięcia udziału w losowaniu w którym możesz wygrać nawet gry do konsoli leżącej w domu! Podczas spacerów po mieście, możesz też spotkać dwóch klientów w czarnych ubrankach, którym trzeba sklepać maskę. Jeśli to zrobisz, następnego dnia idąc do miasta spotkasz ich znowu. Tym razem staniesz w obronie Nozomi. Jeśli chcesz potrenować to idealnym miejscem jest parking obok ARCADE YOU. Raz na dwa tygodnie możesz też odbyć sparing z Fukusanem w dojo (w domu). Oprócz tego warto czasem odwiedzić antykwariat i kupić nowe ciosy (od 500 do 3000 jenów). Wróćmy jednak do gry.

Po rozmowie z barmanem w YOKOSUKA BAR, udaj się do HEARTBEATS (ta sama ulica, ale trzeba zejść po schodkach na dół). Po krótkiej walce z pijaczkami, wejdź do baru. Stoczysz kolejny pojedynek, ale dowiesz się też, że musisz szukać gościa o imieniu Charlie. Wyjdź z knajpy i pogadaj z siwym facetem majstrującym przy motorze. Trop prowadzi do JUPITOR'S JACKETS. Pogadaj z koleżką w sklepie a następnie odwiedź gościa ubranego w wojskową kurtkę (KURITA MILITARY SURPLUS).

Po rozmowie zagadaj jeszcze raz do faceta z JUPITOR's i skieruj się w stronę baru YOKOSUKA. Pogadaj z barmanem i panią do towarzyszywa, a następnie idź w stronę ARCADE YOU, aby zjawić się tam około 19.00. Spotkasz gościa, którego wcześniej sklepałeś. Po bóje dowiesz się o lokalnym studiu tatuażu.

Wróć do baru YOKOSUKA i pogadaj o odkryciu z barmanem. Dowiesz się, że studio tatuażu znajduje się w OKAYAMA HEIGHTS, czyli naprzeciwko baru. Wyjdź po schodkach na górę i wejdź do oplakatowanych drzwi. Pogadaj z lysym facetem. Powie ci, żebyś wrócił na następnym dzień. Resztę czasu możesz spędzić robiąc zakupy w TOMATO MART, albo na automatach. Możesz też potrenować. Jeśli wrócisz do dojo, Fuku-san nauczy cię nowego ciosu.

Następnego dnia udaj się do studia tatuażu. Jest ono czynne dopiero od 14.00, więc masz trochę wolnego czasu. Po akcji w studiu zostaniesz umówiony na spotkanie, które ma się odbyć następnego dnia o godzinie 15.00 pod ARCADE YOU. Znow masz wolną chwilę. Wróć do domu około 19.00. Odwiedź dojo i posparuj trochę z Fuku-san'em. Po sparingu, odbędzie się rozmowa najpierw z Fuku-sanem, a później z Ine-san.

Dostaniesz list (LEITER TO FATHER). Gdy wstaniesz rano, udaj się do miasta. Po drodze spotkasz znajomego ze studia tatuażu. Po krótkiej wymianie "argumentów" skieruj się do centrum (DOBUTA). Musisz znaleźć kogoś kto przetłumaczy ci list. Pogadaj z właścicielem KURITA MILITARY SURPLUS. Teraz możesz iść do AJICHI CHINESE RESTAURANT i szukać Wang-san'a (bo właściciel nie potrafi przeczytać listu). Jednak istnieje prostszy sposób na odnalezienie tłumacza.

Wystarczy pokreć się w okolicy ARCADE YOU i poszukać chłopaka (Gao Wen), którego uratowałeś rano (w zielonej kurtce). Efekt będzie ten sam co spotkanie z Wang-sanem - zostaniesz skierowany do RUSSIA CHINA SHOP. Starsza pani przetłumaczy list i odczyta z niego dwie istotne rzeczy. Pierwsza to numer telefonu (0468 61 5647), a druga - hasło (Father's Heaven - Nine Dragons - Mother's Earth - Comrades). Teraz skieruj się do telefonu (tuż przy wyjściu na główną ulicę, gdzie jeżdżą auta - w okienku HIRATA TOBACCO SHOP). Wybierz wspomniany przed chwilą numer (dla przypomnienia - 0468 61 5647) i wypowiedz hasło według schematu: Father's Heaven - Nine Dragons - Mother's Earth - Comrades. Czyli jeśli głos powie Mother's Earth, odpowiadasz Comrades. Jeśli głos powie Father's Heaven, odpowiesz Nine Dragons. I tak w kółko.

Głos w końcu odpowie WAREHOUSE NO. 8 (magazyn numer 8). To oczywiście miejsce spotkania. Musisz tylko znaleźć ten magazyn. Najprostszą drogą, aby to zrobić jest ponowne skorzystanie z telefonu i wybranie numeru 104 (informacja). Spytaj się o obszar w którym znajduje się magazyn (wybierz AREA). Teraz możesz wrócić do domu. Jeśli będziesz mieć szczęście (trzeba wrócić do domu około 21-22.00), zadzwoni telefon. To Nozomi. Ma coś ważnego do powiedzenia.

Po odbyciu rozmowy, połóż się spać. Następnego dnia idź do Toma (koles spod furgonetki z Hot-Dogami) i pogadaj z nim. Powie ci, że najprostszym sposobem, aby dostać się w okolice magazynu to złapanie autobusu. Przystanek znajduje się na głównej ulicy, tuż obok TOBACCO SHOP. Autobus przyjeżdża co kilkanaście minut, trzeba więc chwilę poczekać. Gdy wsiądziesz do autobusu, zapisz stan gry, zmień płytę i jedziemy dalej...

NEW YOKOSUKA HARBOR

Gdy wsiądziesz z autobusu, skręć w lewo i idź prosto. Po walce idź prosto, a obok automatu w ciolą skręć w prawo. Gdy przejdiesz kawalek, zobaczysz magazyn (jest podpisany - 8) i stojących obok niego strażników. Obejdź magazyn od drugiej strony. Zobaczysz otwarte okno. Musisz wykorzystać samotnie stojącą przy ścianie skrzynię. Przesuń ją w stronę ustawionych na sobie skrzyń, a następnie wyjdź na górę i wejdź przez okno. Teraz idź w prawo, a następnie w lewo do ściany. Usłyszysz rozmowę z której wynika, że jest jeszcze jeden magazyn numer 8.

Wyjdź z budynku i pogadaj ze strażnikiem w niebieskim ubraniu. Aby dotrzeć do poszukiwanego magazynu, musisz skorzystać z kompasu - kieruj się na północny zachód (tak żeby w zegarku litera N znajdowała się między godziną pierwszą, a drugą, a litera W między 10 i 11). W końcu dojdiesz do bramy pilnowanej przez strażnika. Okaze się, że nie możesz wejść i musisz poczekać do wieczora. Masz czas, aby zapoznać się z portem i ludźmi tu pracującymi.

Możesz też iść w stronę sprzedawczynie mającej stoisko obok automatu z colą i jej pomóc. Porozmawiaj z nią, a następnie skieruj się w stronę magazynu 17 (patrz na drogę na skrzyżowaniach - namalowano na niej numery magazynów do których prowadzą rozgałęzienia). Po drodze zobaczysz animację z lokalnym mementem w roli głównej. Idź pod magazyn 17. Znajdziesz tam siostrę kobiety ze stoiska. Po "rozmowie" z koleżankami laski, wróć na stoisko. Dostaniesz przesyłkę, którą Ryo doręczy do strażników w starym magazynie numer 8 (czyli tym do którego wieczorem musi się zakraść). Masz jeszcze trochę czasu, więc możesz sprawdzić automaty gotcha-gotcha w portowym klubie (HARBOR LONGUE) - naprzeciwko magazynu numer 18. Miedzy 20.00, a 21.00 udaj się w stronę starego magazynu numer 8.

OLD WAREHOUSE DISTRICT

Teraz musisz zakraść się do magazynu. Sprawa nie jest prosta, bo wszędzie chodzą strażnicy. Trzeba ich mijać tak, aby cię nie zauważyli. Jeśli nie dasz rady przekraść się pięć razy, zaczepi cię menel i dostaniesz od niego mapę, która pomoże ci w skradance. Podczas dziesiątej próby podejścia do magazynu numer 8 menel narysuje ci trasy przemarszu strażników. Teraz przejście właściwą drogą nie powinno nastęrczyć ci problemów. Gdy już znajdziesz się we właściwym magazynie, rozejrzyj się. Na jednym z regałów na pewno zauważysz biały, wyróżniający się od reszty talerz. Stań obok niego i naciśnij A. Talerz zbije się, ale za to nadejdzie Chen z synem.

Z rozmowy dowiesz się wielu interesujących rzeczy, ale dla przebiegu gry najważniejsze jest jedno - w domu pozostało jeszcze jedno lustro - Phoenix Mirror. Musisz je znaleźć.

HAZUKI RESIDENCE

Udaj się do dojo. Podejź do skrzynki leżącej na ziemi. Wciśnij Y i wybierz klucz (MYSTERIOUS KEY). Zdobędziesz katana. Teraz podejź do dwóch zwojów wiszących na ścianie. Szczególnie zainteresuj się prawym. Wsadź miecz do odkrytego otworu. Pod drugim zwojem znajduje się kolejny otwór. Wróć do domu i pogadaj z Ine-san. Dowiesz się, że szuka cię Fuku-san. Znajdziesz go przed dojo. Po rozmowie idź do miasta.

DOBITA

Musisz odwiedzić antykwariat (BUNKADO ANTIQUES) w mieście. Dostaniesz wspianą pamiętkę rodzinną (SWORD HANDGUARD). Wróć do domu.

HAZUKI RESIDENCE

W drodze powrotnej spotkasz syna Mistrza Chana. Gdy wejdiesz na teren posiadłości zagadnie cię Fuku-san. Po rozmowie idź do pokoju z ołtarzem (ALTAR ROOM) i porozmawiaj z Ine-san. Dowiesz się, że pamiętka jest zarazem znakiem rodzinnym Hazukich (czyli twojej rodziny). Idź do dojo. Ściągnij drugi zwoj i użyj pamiętkę z antykwariatu (czyli SWORD HANDGUARD) na dziwnym otworze (wystarczy podejść, wciśnij Y i wybrać przedmiot). Otworzą się drzwi. Zejź na dół. Nie możesz wejść do środka bez latarki, więc musisz ją włączyć (wciśnij Y, wybierz latarkę, a następnie wciśnij A). Rozejrzyj się po pomieszczeniu. Zwróć uwagę na brak żarówki - musisz ją kupić. Aby to zrobić udaj się do miasta.

DOBITA

Idź do TOMATO CONVENIENCE SHOP. W sklepie kup żarówkę (LIGHT BULB) za 50 jenów i wracaj do domu.

HAZUKI RESIDENCE

Skieruj się do dojo, a dokładnie do tajnej, niedawno odkrytej piwnicy pod dojo. Po pierwsze - wkręć żarówkę. Po drugie - włącz światło przełącznikiem na ścianie. Teraz dokładnie przeszukaj pokój. Znajdziesz w nim nowy cios - STAB ARMOR, zapalki, zdjęcie (w skrzyni), biały liść (WHITE LEAF), świeczki (CANDLES) oraz PHOENIX MIRROR! Jednak jest ono ukryte i aby je znaleźć trzeba najpierw zauważyć dziwne zadrapania na podłodze (przy ścianie), a następnie przesunąć regalik. Gdy to zrobisz, zobaczysz dziwnie wyglądającą część ściany. Teraz wystarczy wziąć toporek i uderzyć w wyróżniający się fragment ściany. PHOENIX MIRROR jest twoje! Warto też odnotować fakt, że w ukrytym pomieszczeniu znajduje się sporo pamiętek ojca. Wyjdź z dojo i udaj się do domu. Zadzwoń pod numer 0468 61 5647 i odpowiedz na hasło według wcześniej opisanej reguły (Father's Heaven - Nine Dragons - Mother's Earth - Comrades, pamiętasz?). Wyjdź z domu i jedź do portu.

NEW YOKOSUKA HARBOR

Udaj się do magazynu numer 8. Pogadaj ze strażnikiem - wpuści cię. Podczas rozmowy z Mistrzem Chenem wtargnie szpieg wroga i będzie próbował wykraść PHOENIX MIRROR. Jednak nieskutecznie. Dowiesz się też, że zabójca ojca Ryo jest prawdopodobnie w Hong-Kongu...

HAZUKI RESIDENCE

Idź do pokoju Fuku-sana i porozmawiaj z nim. Fuku nieźle wtopił podczas rozmowy z Ine-san, a ty musisz poszukać taniego biura podróży. Idź do miasta.

DOBITA

Skieruj się do ASIA TRAVEL COMPANY. Najtańsza wycieczka do Hong-Kongu kosztuje 158 000 jenów. To stanowczo za dużo. Wróć do domu.

YAMANOSE

Wracając do domu zjrzysz kota. Może się okazać, że Mimi gdzieś zniknęła i musisz ją znaleźć. Kotek znajduje się po drugiej stronie ulicy, na dole (obok roweru). Usłyszysz go idąc w stronę domu.

HAZUKI RESIDENCE

W domu porozmawiaj z Fuku-sanem. Jest w swoim pokoju. Gdy dowie się o przewidywanych kosztach przejazdu do Hong-Kongu, rozbije skarbonkę w której znajduje się trochę pieniędzy. Po rozmowie wróć do miasta.

DOBITA

Najpierw idź do AIDA FLORIST i porozmawiaj z babką Nozomi. Powie ci o możliwości podróży fodzią do Hong-Kongu. Idź do ASIA TRAVEL COMPANY. Laska poprosi cię o zaliczkę i każe przyjąć za 3-4 godziny. Przekaż więc ten czas na przykład grając na automatach. Kiedy nadejdzie pora wróć do ASIA TRAVEL COMPANY. Okaże się, że właściciel nie jest do końca uczciwy. Tobie nie pozostaje nic innego jak wrócić do domu i położyć się spać.

HAZUKI RESIDENCE

Rano zadzwoni telefon. Musisz zjawić się w ARCADE YOU o 12.00. Idź więc do centrum.

DOBITA

Do południa masz trochę wolnego czasu, możesz więc pograć na automatach, iść do kasyna lub potrenować. Spotkanie w ARCADE YOU zakończy się niekorzystnie. Nie znajdziesz tam właściciela ASIA TRAVEL COMPANY, ale za to odbedziesz trudną walkę ze szpiegiem, który wcześniej próbował zabrać ci PHOENIX MIRROR. Niezależnie od wyniku walki stracisz bilet, a przeciwnik ucieknie, niestety...
Następnego dnia udaj się do ASIA TRAVEL COMPANY. Spróbuj otworzyć drzwi (mimo, że powieszona plakietka mówi, że biuro jest zamknięte). Rozpocznie się szalony pościg za właścicielem biura. I tym myłym akcentem kończmy drugą płytę. Save, zmiana płytki i gramy dalej!

DOBITA

Wsiądź do autobusu i jedź do portu.

NEW YOKOSUKA HARBOR

Twoim celem będzie teraz znalezienie pracy. Pytaj każdą napotkaną osobę o pracę. Najpierw udaj się do magazynu numer 18 i pogadaj ze stojącym w środku człowiekiem. Skieruje cię do magazynu numer 12. Idź tam. Wejź do środka i porozmawiaj z kobietą (trzeba jej poszukać, ona JEST w magazynie). Powie ci, że nie potrzebują pracowników.

Wyjź z magazynu i skieruj się w prawo, w stronę magazynu numer 17. Zaczepi cię Goro - koleżka, którego Ryo sklepał podczas pierwszej wizyty w porcie. Jako, że Goro zna lokalne układy, postara się załatwić ci pracę. Musisz zjawić się pod magazynem numer 1 następnego dnia w południe.

Masz więc chwilę czasu, aby sobie położyć po dokach. O 12.00 pod magazynem pojawi się Goro i (jeśli robisz wszystko dokładnie według opisu) Mai. Znalezi ci pracę. Musisz stawić się w ALPHA TRADING OFFICE przed drugą.

Po krótkiej rozmowie dostaniesz pracę. Będziesz kierowcą wózka widłowego (FORKLIFT). Poznasz też Marka, który nauczy cię jeździć tym pojazdem. Oto jak zaliczyć kurs.

Najpierw skręć kierownicę w lewo lub prawo. Następnie musisz wcisnąć pedał gazu (R), a później hamulec/bleg wsteczny (L). Teraz za zadanie masz poruszać podnośnikiem (A). Gdy to zrobisz, musisz przewieźć skrzynię do magazynu numer 3. Prosta sprawa.

Do końca dnia możesz potrenować wozienie skrzynek. Naucz się tego dobrze, bo przez kilka następnych dni twoim zadaniem będzie obsługa wózka widłowego. Ponadto każdego dnia zostanie wyznaczona ilość skrzyń, które trzeba przewieźć (QUOTA). Jeśli przekroczysz tą ilość, dostaniesz podwyżkę.

Wróćmy jednak do gry. Po skończonej pracy zagadnie cię Mark. Poprosi, żeby być w pracy przed 9.00. Po pierwszym dniu skrzynie wozisz do magazynu numer 18. W przerwie na lunch masz okazję pomóc Markowi kopiąc tyłki dwóm pacjentom.
Resztę przerwy możesz wykorzystać na płatanie się po dokach, grę w rzutki i takie tam... Po chwili pracy zająć cię Mad Angels. Pokaż im kto jest silniejszy i kontynuuj pracę.

Po pracy zagadnie cię Goro. Pokręć się w okolicy ALPHA TRADING OFFICE około 18.00. Pojawi się Gui Zhang (syn Mistrza Chena). Naucz cię nowego ciosu - SWALLOW DIVE. Poczekaj do 20.00 i udaj się w okolice stołówek (HARBOR LOUNGE).

Spotkasz znajomego menela. Naucz cię nowego ciosu (SHADOW STEP) i poinformuje, że możesz trenować w magazynie numer 4. Wróć do domu i połóż się spać. Następnego dnia skrzynie wozisz do magazynu numer 3. W przerwie na lunch pogadaj z kumplami z pracy i idź potrenować do magazynu numer 4. Gdy skończy się przerwa pracuj dalej.

W pewnym momencie przeszkodzą ci Mad Angels. Skop im tyłki i wracaj do pracy. Gdy skończysz pracować udaj się w stronę magazynu numer 17. Zobaczysz jak Mad Angels kopią Marka. Pomóż mu! Gdy to zrobisz Mark opowie ci o swoim bracie, który został prawdopodobnie zabity. Około 20.00 zjaw się w okolicach HARBOR LOUNGE.

Stary menel naucz cię nowego ciosu - SHADOW BLADE. Pogadaj z nim jeszcze raz i idź do domu. Następnego dnia wozisz skrzynie do magazynu numer 18. W przerwie na lunch odwiedź cię Nozomi, aby powiedzieć, że jedzie do Kanady. Resztę wolnego czasu wykorzystaj na trening - przyda się.

Po pracy poszukaj Goro - kręci się w okolicy ALPHA TRADING COMPANY. Porozmawiaj z nim. Około 19.00 przyjdź pod HARBOR LOUNGE. Po szaleńczym pościgu, stoczysz długi pojedynek z członkami Mad Angels. Bardzo fajna sprawa. Po walce wróć do domu i połóż się spać.

Następnego dnia będziesz wozić skrzynie do magazynu numer 18 (podobnie jak dzień wcześniej). Przerwę na lunch spożytkuj na trening lub grę w rzutki. Zawsze to jakieś zajęcie... Po przerwie rozpocznij pracę, która jednak zostanie nieoczekiwanie przerwana - znów Ryo musi walczyć. Po pojedynku skończ pracę.

Po pracy zagadnie cię Mark. Pogadaj z nim jeszcze raz (skieruj się w lewo, aby go znaleźć). Pozwiedź jak do 20.00, a później idź do domu i połóż się spać. Gdy dotrzesz do portu, rozpoczniesz ostatni dzień w pracy, a więc przyłóż się.

Tym razem skrzynie wozisz najpierw do magazynu numer 8, a potem te zaznaczone na czerwono z magazynu numer 8 do magazynu numer 18. Podczas launchu odwiedzi cię Goro i Mai. Chcą się pobrać... Pogadaj ze swoimi współpracownikami i Markiem. Po przerwie wróć do pracy, która (oczywiście) zostanie przerwana przez Mad Angels.

Przygotuj się do pościgu! Z "rozmowy" dowiesz się o szefie Mad Angels. Po pracy dostaniesz list od Gui Zhanga. Akcja automatycznie przeniesie się do siedziby Mistrza Chena. Po rozmowie wracaj do domu. Nie zapomnij po drodze odwiedzić znajomego menela. Naucz cię nowego ciosu - CROSS CHANGE (nawiasem mówiąc bardzo przydatnego podczas walki w tłumie). W domu połóż się spać.

W nocy Ryo się obudzi i dowiesz się, że Nozomi nie wróciła wieczorem do domu. Zadzwoń też telefon. Pędź do magazynu numer 17!

DOBUITA

Idź na przystanek autobusowy. Okaże się, że autobusy już nie jeżdżą. Musisz poszukać alternatywnego środka lokomocji. Sprawdź sklep z motocyklami (KNOCKING MOTORCYCLE SHOP). Co prawda nie dostaniesz motoru, ale dowiesz się, że Naoyuki właśnie naprawił swój motor.

SAKURAGOKA

Dom Naoyukiego znajdziesz łatwo - stoi przed nim motocykl. Teraz możesz sprawdzić się w mini-racerze. Musisz zdążyć na czas do portu. Swoją drogą na tym engine można by zrobić nową grę (nie wiem czy zauważyliście, że w tie przegrywa kawałek z F355 CHALLENGE!)...

Gdy dojedziesz do magazynu 17 czekają cię dwie walki. Później wrócisz z Nozomi do domu. Rano wstaniesz jak zawsze. Obejrzyj scenę w dojo i jedź do pracy.

NEW YOKOSUKA HARBOR

Spotkasz Toma (niezła muzyka...), a szef zwolni cię bez powodu. Idź do Toma (znów ta muzyka!) - naucz cię TORNADO KICK. Powie ci też, że wraca do Ameryki. Wieczorem spotkasz złych facetów.

Aby spotkać się z zabójcą ojca, musisz mocno pobić Gui Zhanga, a potem zająć się ludźmi Terry'ego. W sumie masz do pokonania 70 przeciwników. Powodzenia! Rano Ryo opuści dom. W porcie Mistrz Chen naucz cię SWALLOW FLIP. Po chwili zaatakuje cię Chał. To ostatnia i najtrudniejsza walka w grze. Staraj się używać SWALLOW FLIP'a oraz innych niedawno opanowanych ciosów. Przydatne są też uniki. Po walce nie spoczywaj na laurach - jeszcze raz musisz udowodnić wyższość nad Chałem.

Po ostatecznym pokonaniu szpiega wsiądziesz na statek i odpłyniesz do Hong-Kongu. I tak rozpoczyna się ta opowieść...

WAŻNE SPRAWY

Pierwszą rzeczą, którą wypada opanować przed grą w SHENMUE jest... poruszanie się w świecie gry. Za pomocą "krzyżaka" chodzimy, a wciskając L biegamy. Jeśli przytrzymamy R, przełączamy się w widok z oczu bohatera. Możemy wtedy dokładniej eksplorować otoczenie - otwierać szafki, włączać światło, podnosić przedmioty oraz na przykład czytać szydry. Ponadto, jeśli popatrzymy w ten sposób na dowolny budynek, na ekranie pojawi się napis informujący nas o nazwie budynku (sklepu) przed którym stoi Ryo. Jest to szczególnie przydatne na przykład, gdy szukamy konkretnego sklepu w DOBUICIE - mnóstwo witryn ulokowanych jedna

obok drugiej zdecydowanie nie sprzyja poszukiwaniom. Z napotkanymi osobami rozpoczynamy konwersacje po wciśnięciu A. Jeśli chcemy przyspieszyć rozmowę, wciskamy B. Y służy do otwarcia ekranu inwentarza z którego mamy dostęp nie tylko do posiadanych przedmiotów, ale także do opcji oraz listy ciosów. Przedmioty używamy wciskając A. Wtedy dany przedmiot pojawia się w powiększeniu i możemy go użyć (lub nie) wciskając A. Ponadto jeśli podejrzeliśmy do miejsca w którym istnieje możliwość użycia przedmiotu to na dole ekranu zaświeci się literka Y i powinniśmy wtedy wcisnąć właśnie Y.

WALKA I SYTUACJE WYJĄTKOWE

Walczycy możemy w dwóch trybach - Free Battle oraz Quick Time Event (w skrócie QTE). Drugi tryb służy też do opanowania sytuacji wyjątkowych (na przykład łapanie spadającej latarki). Free Battle przypomina walkę rodem z Virtua Fighter - mamy energię, możemy wykonywać skomplikowane ciosy (nawet reversale lub rzuty), a przeciwnicy zazwyczaj nie odpadają po jednym "prostym" (chyba, że mamy do czynienia z prawdziwymi leszczami). Z kolei w QTE naszym zadaniem jest wciskanie pojawiających się na ekranie przycisków. Jeśli poprawnie wklepiemy kombinację nasze, obejrzymy wyreżyserowaną przez autorów sekwencję, która zazwyczaj jest bardzo efektowna.

CIOSY I ICH NAUKA

Już od początku gry dysponujemy sporą liczbą ciosów. W trakcie gry uczyliśmy się też nowych lub znajdujemy zwoje z technikami. W pierwszym przypadku należy stosować się do zaleceń mistrza, który uczy nas nowe techniki. Dla ułatwienia podaję kombinacje, które trzeba wklepać przy konkretnym mistrzu:

1. Fuku-san - Pit Blow - Przód + X
2. Gui Zhang - Swallow Dive- Tył + A
3. Menel - Shadow Step - Przód + B + Y
4. Menel - Shadow Blade - Przód + X + B + Y
5. Menel - Cross Change - Przód, Przód, B + X
6. Tom - Tornado Kick - Przód, Przód, A,A
7. Master Chen - Swallow Flip - Tył + X i zaraz po tym A

Warto też trenować na własną rękę, ponieważ istnieje możliwość nauczenia się niektórych ciosów, gdy podczas treningu wykonamy kombinację "przez przypadek". Moja rada jest taka - próbuj robić kombinacje przód. Przód + przycisk lub przód, przód, tył + przycisk. I kombinuj - to podstawa!

ZŁE ZAKOŃCZENIE

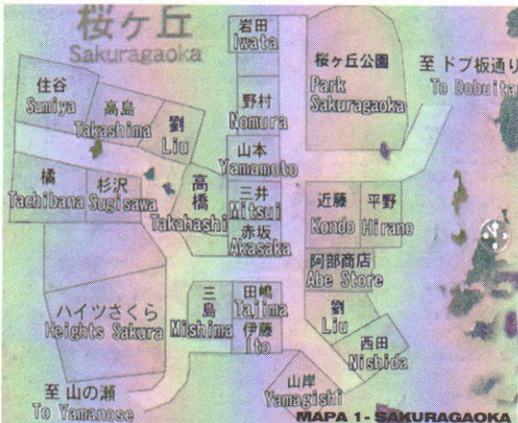
Tak - w SHENMUE jest też złe zakończenie! Aby je zobaczyć należy konsekwentnie dążyć do łapania Ryo przez strażników w części gry, gdy zadaniem jest dostanie się do starego magazynu numer 8. Jeśli damy się łapać do końca kwietnia, zobaczymy złe zakończenie.

ATOMATY GOTCHA-GOTCHA

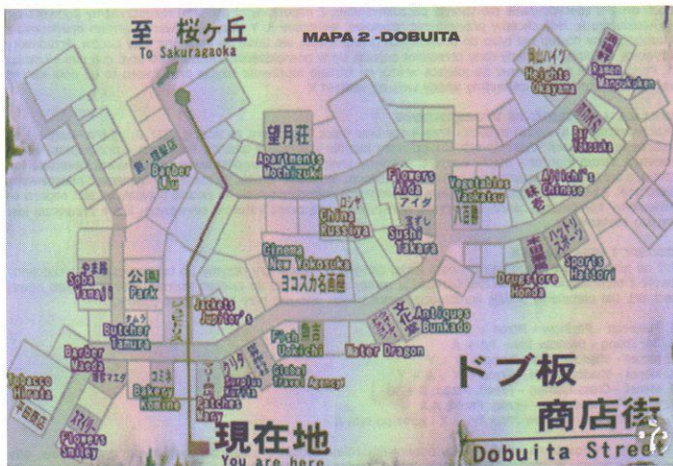
Te śmieszne automaty porozmieszczone są w różnych miejscach gry. Za 100 jenów możemy wylosować miniaturki postaci na przykład z VIRTUA FIGHTER, SONICA lub NIGHTS!

SHENMUE PASS-PORT

Czyli czwarta płyta SHEN MUE. Ten dysk oferuje nam dostęp do wszelkich statystyk związanych z grą. Ponadto możemy odwiedzić internetowe strony SHEN MUE i sprawdzić wszystkie dodatkowe bonusy. Milej zabawy!



MAPA 1 - SAKURAGAOKA



Grabarz

CAPCOM vs SNK

Świetna gra. Z uwagi na mniejszą liczbę błysków i wybuchów raczej dla hardcore'owców.

KLAWISZOLOGIA

G - góra D - dół
DN - Dół i naprzód

N - Naprzód T - Tył DT - Dół i tył
D, N - Najpierw wciśnij dół, puść, wciśnij naprzód

P - Piącha K - Kopniak LP - lekka piącha LK - lekki kopniak SP - silna piącha

SK - silny kopniak

Ładuj - przytrzymaj poprzednio wymieniony kierunek przez co najmniej 2 sekundy.

* - wymaga komunikatu „super energy”

RYU

Energy Fist - D, DN, N, P

Burning Energy Fist - T, DT, D, DN, N, P

Hurricane Kick - D, DT, T, K (można zrobić w powietrzu)

Dragon Punch - N, D, DN, P

*Vacuum Energy Fist - D, DN, N, D, DN, N, P

*Super Hurricane Kick - D, DT, T, D, DT, K

*Super Dragon Punch - D, DN, N, D, DN, N, K (level 3)

KEN

Energy Fist - D, DN, N, P

Burning Energy Fist - T, DT, D, DN, N, P

Hurricane Kick - D, DT, T, K (można zrobić w powietrzu)

Dragon Punch - N, D, DN, P

Cartwheel kick - N, D, DN, K

*Super Dragon Punch - D, DN, N, D, DN, N, K

*Rising Dragon Punch - D, DN, N, D, DN, N, K

*Hurricane Fury - D, DT, T, D, DT, T, K (level 3)

CHUN LI

Fireball - T, DT, D, DN, N, P

Lightning Kick - K - nawalaj bez opamiętania

Rising Kicks - D, Ładuj, G, K

Spinning Bird Kick - T, Ładuj, N, K

*Kikou Sho - D, DN, N, D, DN, N, P

*Rushing Lightning Kicks - T, Ładuj, N, T, N, K

*Super Rising Kicks - DT, Ładuj, DN, DT, GN, K

GUILE

Sonic Boom - T, Ładuj, N, P

Somersault Kick - D, Ładuj, G, K

*Super Somersault Kick - DT, Ładuj, DN, DT, GN, K

*Rush Combo - T, Ładuj, N, T, N, P

ZANGIEF

Spinning Lariat - LP + SP

Fast Spinning Lariat - LK + SK

Air Throw - N, D, DN, P

Spinning Pile Driver - obrót kierunkami o 360, P

Rushing Slam - obrót kierunkami o 360, K

Flipping Suplex - obrót kierunkami o 360, K

*Final Atomic Buster - obrót kierunkami o 720, P

*Air Raid - D, DN, N, D, DN, K

DHALSIM

Yoga Fire - D, DN, N, P

Yoga Flame - N, DN, D, DT, T, P

Yoga Blast - N, DN, D, DT, T, K

Yoga Teleport (zza przeciwnika) - N, D, DN, LP + SP (to w wypadku, gdy jesteś blisko) lub LK+SK (daleko)

Yoga Teleport - T, D, DT, LP+SP (daleko) lub LK + SK (blisko)

*Yoga Inferno - D, DN, N, D, DN, N, P

*Yoga Volcano - D, DN, N, D, DN, N, K

E. HONDA

Hundred Hand Slap - P - nawalaj bez opamiętania

Sumo Torpedo - T, Ładuj, N, P

Sumo Splash - D, Ładuj, G, K

Sumo Slam - obrót kierunkami o 360, P

*Torpedo Barrage - T, Ładuj, N, T, N, P

*Super Sumo Slam - obrót kierunkami o 720, P (level 3)

BLANKA

Cannonball - T, Ładuj, N, P

Rising Cannonball - D, Ładuj, G, K

Hopping Cannonball - T, Ładuj, N, K

Hop back - hold T, LK+SK

Hop forward - hold N, LK+SK

Electricity - P - nawalaj bez opamiętania

*Electric Cannonball - T, Ładuj, N, T, N, P

*Screaming Shock - DT, Ładuj, DN, DT, GN, P - nawalaj bez opamiętania

M. BISON (BALROG w wersji US/EUR)

Rush Straight - T, Ładuj, N, P

Rush Uppercut - T, Ładuj, N, K

Rush Sweep - T, Ładuj, DN, P

Rush Low Uppercut - T, Ładuj, DN, K

Turn Punch - przytrzymaj LP+SP lub LK+SK, puść (im dłużej trzymasz - większe obrażenia)

Shoulder Tackle - D, Ładuj, G, P

*Rush Combo Punch - T, Ładuj, N, T, N, P

*Final Blow - T, Ładuj, N, T, N, K (level 3)

BALROG (VEGA w wersji US/EUR)

Rolling Claw - T, Ładuj, N, P

Wall Dive - D, Ładuj, G, K

- Claw Swipe - wciśnij P

- Rolling Slam - działa blisko - G+P

Flip Kick - DT, Ładuj, N, K

Backflip - LP+SP(długi) lub LK+SK(krótki)

*Super Wall Dive - DT, Ładuj, DN, DT, GN, K

- Super Claw Swipe - Wciśnij P

- Rolling Izuna Drop - blisko - G+P

*Rolling Crystal Flash - T, Ładuj, N, T, N, K

*Scarlet Flash - T, Ładuj, N, T, N, P (level 3)

SAGAT

Tiger Shot - D, DN, N, P(wysoko) lub K(nisko)

Tiger Uppercut - N, D, DN, P

Tiger Knee - N, D, DN, K

*Tiger Genocide - D, DN, N, D, DN, N, P

*Tiger Raid - D, DT, T, D, DT, T, K

VEGA (M.BISON w wersji US/EUR)

Psycho Slash - N, D, DN, P

Psycho Punch - T, Ładuj, N, P

Scissor Kick - T, Ładuj, N, K

Head Stomp - D, Ładuj, G, K (albo P)

Devil's Reverse - D, Ładuj, G, P, P

*Super Scissor Kicks - T, Ładuj, N, T, N, K

*Psycho Crusher Throw - T, Ładuj, N, T, N, P

SAKURA

Hadoken - D, DN, N, P
 Rush Uppercut - N, D, DN, P
 Hurricane Kick - D, DT, T, K
 - follow up kick - D, DT, T, K
 *Super Fireball - D, DN, N, D, DN, N, P
 *Spinning Sweeps - D, DT, T, D, DT, T, K

CAMMY

Spiral Arrow - D, DN, N, K
 Cannon Spike - N, D, DN, K
 Hooligan Combo - DT, D, DN, N, G, P (G+P gdy blisko)
 Spin Punch - N, DN, D, DT, T, P
 *Spin Drive Smasher - D, DN, N, D, DN, N, K

KYO

Fire Punch - D, DN, N, P
 - Combo 1 - D, DN, N, P, P lub K
 - Combo 2 - N, DN, D, DT, T, P, P
 Rising Flame - N, D, DN, P
 Choke Flame - N, DN, D, DT, T, P
 RED Kick - T, D, DT, K
 *Serpent Slash - D, DT, T, DT, D, DN, N, P
 *Inferno Combo - D, DN, N, D, DN, N, P

IORI

Moon Flash - D, DN, N, P
 Rising Flame - N, D, DN, P
 Face Burst - N, DN, D, DT, T, P
 Punch Combo - D, DT, T, P (x3)
 Drag Throw - N, DN, D, DT, T, N, P
 *Moon Flash Storm - D, DT, T, DT, D, DN, N, P
 *Maiden Masher - D, DN, N, DN, D, DT, T, P

TERRY

Power Wave - D, DN, N, P
 Burn Knuckle - D, DT, T, P
 Crack Shoot - D, DT, T, K
 Rising Tackle - D, ładuj, G, P
 *Power Kaiser - D, DT, T, DT, N, P
 *Geyser Wolf - D, DN, N, D, DN, N, K

RYO

Fireball - D, DN, N, P (można zrobić w powietrzu)
 Rising Uppercut - N, D, DN, P
 Thrust Kick - DT, ładuj, N, K
 Multi Punch - N, T, N, P
 *Rush Combo - D, DN, N, DN, D, DT, T, P
 *Super Fireball - N, T, DT, D, DN, N, P

MAI

Fan Throw - D, DN, N, P
 Burning Spin - D, DT, T, P
 Diving Smash - w powietrzu, D, DT, T, P
 Wall Dive - D, ładuj, G, P (przytrzymaj P)
 Ninja Bee Attack - T, DT, D, DN, N, K
 *Burning Ninja Bees - D, DT, T, DT, D, DN, N, K
 *Burning Dive - w powietrzu, D, DT, T, D, DT, T, P

KIM

Cartwheel Kick - D, DT, T, K
 Air Stomping - w powietrzu, D, DN, N, K
 Flash Kick - D, ładuj, G, K
 Hot Step - D, D, K
 *Dash Combo - D, DT, T, DT, N, K
 *Air Combo - w powietrzu, D, DN, N, DN, D, DT, T, K

GEESE

Reppu Ken - D, DN, N, LP
 Double Reppu Ken - D, DN, N, SP
 Air Reppu Ken - w powietrzu. D, DT, T, P
 Counter - N, DN, D, DT, T, LP(high) lub SP(mid range) lub LK (low)
 *Raging Cage - DT, N, DN, D, DT, T, DN, P
 *Raging Combo - N, DN, D, DT, T, LK, LP, LP, LK, LK, SP, SP, SK, SK, D, DT, T, SP

YAMAZAKI

Knife Slash - N, D, DN, P
 Snake Punch - D, DT, T, LP(high) lub SP(mid) lub LK(low)
 Counter Punch - T, DT, D, DN, N, K
 Reflect - D, DN, N, P
 Flame Punch - T, D, DT, P
 Smoke Kick - N, D, DN, K
 *Face Drag - N, T, DT, D, DN, P
 *Crazy Beating - obrót kierunkami o 360, P - nawalaj bez opamiętania

RAIDEN

Tackle Dash - T, ładuj, N, P
 Green Mist - N, DN, D, DT, T, P
 Power Bomb - obrót kierunkami o 360, K
 Dash Cross - T, D, DT, P
 - Headbutt - D, DT, T, P
 - Throw - D, DT, T, K
 *Power Bulldog - obrót kierunkami o 720, K
 *Fire Breath - N, DN, D, DT, T, N, DN, D, DT, T, P

RUGAL

Reppu Ken - D, DN, N, P
 Kaiser Wave - N, T, DT, D, DN, N, P (im dłużej trzymasz, tym lepiej)
 Wall Slam - N, DN, D, DT, T, P
 Reflect Shield - T, DT, D, DN, N, P
 Genocide Cutter - N, D, DN, K
 *Orochi Smash - D, DN, N, DN, D, DT, T, P
 *Genocide Fury - D, DN, N, D, DN, N, K

VICE

Power Bomb - T, DT, D, DN, N, P
 Floor Drag - N, DN, D, DT, T, N, P
 Snake Grab - T, DT, D, DN, N, K
 Slash Kicks - D, DT, T, K (można zrobić w powietrzu)
 Air Throw - N, D, DN, K
 *Flip Slam - N, DN, D, DT, T, N, DN, D, DT, T, K
 *Orochi Slam - D, DN, N, D, DN, N, P

BENIMARU

Lightning Punch - D, DN, N, P (jeśli użyjesz SP, nawalaj bez opamiętania)
 Quick Kick - D, DN, N, K
 Spinning Kick - N, DN, D, DT, T, K
 *Super Lightning Punch - D, DN, N, D, DN, N, P
 *Shocking Snake - D, DT, T, D, DT, T, P

YURI

Fireball - D, DN, N, P
 Uppercut - N, D, DN, P (można wykonać dwukrotnie)
 Air Wave - D, DN, N, K
 Slapping - N, DN, D, DT, T, P
 *Super Fireball - N, T, DT, D, DN, N, P
 *Super Uppercut - D, DN, N, D, DN, P

KING

Venom Strike - D, DN, N, K
 Double Strike - D, DN, N, D, DN, N, K

Stomping - N, D, DN, K
 Cross Kick - T, D, DT, K
 Tornado Kick - N, DN, D, DT, T, K
 *Thrust Combo - D, DN, N, DN, D, DT, T, K
 *Flash Loop - D, DT, T, D, DT, T, K

AKUMA

Gouhadouken: D, DN, N+P
 Zanku Hadouken (w powietrzu): D, DN, N+P
 Shakunetsu Hadouken: N, DN, D, DT, T+P
 Goushouryuku: N, D, DN+P
 Tatumaki Zankukyaku: D, DT, T+K (w powietrzu)
 Ashura Senku: N, D, DN lub T,D,DT + (LP+SP lub LK+SK)
 *Messatsu Gouhadou: N, DN, D, DT, T, N, DN, D, DT, T+P
 *Messatsu Goushouryu: D, DN, N,D,DN+P
 *Tenma Gouzanku (w powietrzu): D, DN, N, D, DN, N+P
 *Shungokusatsu: LP, LP, N, LK, SP (Level 3)

EVIL RYU

Hadouken - D, DN, N + P
 Shakunetsu Hadouken - T, DT, D, DN, N + P
 Shouryuku - D, DP, P + P
 Tatumaki Senpukyaku - D, DT, T + K
 Ashura Senku (Long) - D, DP, P lub D, DT, P + X albo Y
 Ashura Senku (Shlubt) - D, DP, P lub D, DT, P + A albo B
 *Shinku Hadouken - N, DN, D, DT, T x 2 + P
 *Messatsu Goushouryu - D, DN, N x 2 + P
 ***Shungokusatsu - X, X, N, A, Y

LUBOCHI ILUBI

Dark Thrust - D, DN, N + P
 Fire Ball - D, DP, P + P
 Deadly Flower - (D, DT, T + P) x 3
 Dark Crescent Slice - N, DN, D, DT, T + K
 *Fire Wave - D, DN, N x 2 + P
 *Maiden Masher - D, DN, N, N, DN, D, DT, T + P

MLUBRIGAN

Soul Fist - D, DN, N + P
 Shadow Blade - D, DP, P + P
 Vectlub Drain - N, DN, D, DT, T + P
 *Valkyrie Turn - N, DN, D, DT, T + K, i K kiedy wraca na ekran
 *Cardinal Blade - D, DN, N x 2 + P
 ***Darkness Illusion - X, X, N, A, Y

NAKLUBURU

Annu Mutsube - Back, diagonally Down & Back, Down + P
 Lela Mutsube - D, DN, N + P
 Amube Yatlubo - N, DN, D, DT, T + P
 Shichikapu Etu Brute - HCF + K
 Mamahaha Grab - D, DT, T + K
 Mamahaha Slash - After Mamahaha GraT, X, Y lub A
 Mamahaha Release - After Mamahaha GraT, B
 Shichikapu Ai - After Mamahaha GraT, D, DN, N + P
 Kamui Mutsube - After Mamahaha GraT, D, DT, T + P
 *Shichikapu Kamui Irushika - N, DN, D, DT, T x 2 + P
 ***Shiriklubo Kamui Nomi - D, DN, N x 2 + K

SEKRETY CAPCOM vs SNK

- Cytaty zwycięstwa
 Gdy wciskasz przycisk pada po walce - postacie wypowiadają odpowiednie kwestie.

- Dodatkowe stroje
 Ukończ Arcade Mode wszystkimi postaciami, a opcja otworzy się w sklepie.

- Postacie „EX”

Ukończ Arcade Mode którąkolwiek z postaci, a opcja „EX” otworzy się w sklepie. Dodatkowe postacie uruchamia się w następujący sposób: podświetl zwykłą postać, wciśnij start i trzymając go dociśnij przycisk zatwierdzenia.

- Postać: Evil Ryu

Ukończ Arcade Mode Ryu w Capcom Groove (patrz w sklepie - sekret nr 34).

- Postać: Orochi Iori

Ukończ Arcade Mode Iori w SNK Groove. (Secret 49)

- Walcz z Akuma

Ukończ Arcade Mode, by odkryć opcję The Strongest Challenger

(Secret 62). Kup ją, a teraz spełnij następujące warunki w Arcade lub Pair Match Mode:

- Wybierz SNK lub Capcom Groove.
- nie używaj Continues.
- Zdobądź 80.000 Groove Points przed meczem z Geese/M. Bison.
- Zbierz 10 Super Combo Finishes lub więcej.

- Walcz z Morrigan -

Odkryj wszystkie dodatkowe kostiumy, a dostępna stanie się opcja Challenger From The Dark Realm (Secret 63). Ku ją i spełnij następujące warunki w Arcade lub Pair Match Mode:

- Wybierz Capcom Groove.
- Nie używaj Continues.
- Zbierz 60.000 Groove Points lub więcej po trzeciej walce.
- Miej 5 Super Combo Finishes lub więcej.

- Walcz z Nakoruru -

Odkryj wszystkie kostiumy z postaci SNK, a dostępna stanie się opcja: Messenger of Nature (Secret 64). Kup ją i spełnij następujące warunki w Arcade or Pair Match Mode:

- Wybierz SNK Groove.
- Nie używaj Continues.
- Zbierz 60.000 Groove Points lub więcej po trzeciej walce.
- Miej 5 Super Combo Finishes lub więcej.

- Odkryj arenę M. Bizona

Pokonaj M. Bizona w Arcade Mode (Secret 65).

- Odkryj arenę Geese

Pokonaj Geese w Arcade Mode (Secret 66).

- Odkryj arenę Morrigan

Pokonaj Morrigan w Arcade Mode (Secret 67).

- Arena Nakoruru

Pokonaj Nakoruru w Arcade Mode (Secret 68).

- Arena Akumy

Pokonaj Akumę w Arcade Mode (Secret 69).

Secret Stage

Pokazuje się losowo w Arcade Mode. Skończ grę po walce w niej, by odkryć (Secret 70).

- Pair Match Mode

Pokonaj zarówno Morrigan, jak i Nakoruru w Arcade Mode (Secret 71).

- Wybór Character Ratio

Pokonaj Akumę w Arcade mode (Secret 72).

- Original Music

Ukończ Pair Match Mode (Secret 73).

- Odkryj Morrigan

Pokonaj Morrigan w Arcade Mode i odkryj wszystkie postacie EX z drużyny Capcomu (Evil Ryu także) (Secret 74).

- Odkryj Nakoruru

Pokonaj Nakoruru w Arcade Mode i odkryj wszystkie EX postaci drużyny SNK (Orochi Iori także) (Secret 75).

- Odkryj Akuma

Pokonaj Akumę w Arcade Mode i odkryj Morrigan oraz Nakoruru (Secret 76).

- Run and Dash Mode

Odkryj Morrigan i Nakoruru (Secret 77).

LISTA SEKRETÓW W SKLEPIE

01: Extra Color: Ryu	(200 P)	51: EX Character: Ryo	(3000 P)
02: Extra Color: Ken	(200 P)	52: EX Character: Mai	(3000 P)
03: Extra Color: Chun-Li	(200 P)	53: EX Character: Kim	(3000 P)
04: Extra Color: Guile	(200 P)	54: EX Character: Geese	(4000 P)
05: Extra Color: Zangief	(200 P)	55: EX Character: Yamazaki	(4000 P)
06: Extra Color: Dhalsim	(200 P)	56: EX Character: Raiden	(3000 P)
07: Extra Color: E. Honda	(200 P)	57: EX Character: Rugal	(4000 P)
08: Extra Color: Blanka	(200 P)	58: EX Character: Vice	(2000 P)
09: Extra Color: Balrog	(200 P)	59: EX Character: Benimaru	(200 P)
10: Extra Color: Vega	(200 P)	60: EX Character: Yuri	(2000 P)
11: Extra Color: Sagat	(200 P)	61: EX Character: King	(2000 P)
12: Extra Color: M. Bison	(200 P)	62: The Strongest Challenger	(500 P)
13: Extra Color: Cammy	(200 P)	63: Challenger From The Dark	(700 P)
14: Extra Color: Sakura	(200 P)	64: Messenger Of Nature	(700 P)
15: Extra Color: Kyo	(200 P)	65: Extra Stage: M. Bison	(1000 P)
16: Extra Color: Iori	(200 P)	66: Extra Stage: Geese	(1000 P)
17: Extra Color: Terry	(200 P)	67: Extra Stage: Morrigan	(1200 P)
18: Extra Color: Ryo	(200 P)	68: Extra Stage: Nakoruru	(1200 P)
19: Extra Color: Mai	(200 P)	69: Extra Stage: Akuma	(1500 P)
20: Extra Color: Kim	(200 P)	70: Extra Stage: Secret	(1500 P)
21: Extra Color: Geese	(200 P)	71: Pair Match Mode	(1800 P)
22: Extra Color: Yamazaki	(200 P)	72: Character Ratio Selection	(1500 P)
23: Extra Color: Raiden	(200 P)	73: Original Music	(2000 P)
24: Extra Color: Rugal	(200 P)	74: New Character: Morrigan	(8000 P)
25: Extra Color: Vice	(200 P)	75: New Character: Nakoruru	(8000 P)
26: Extra Color: Benimaru	(200 P)	76: New Character: Akuma	(8000 P)
27: Extra Color: Yuri	(200 P)	77: Run & Dash	(2300 P)
28: Extra Color: King	(200 P)		
29: Extra Color: Evil Ryu	(200 P)		
30: Extra Color: Orochi Iori	(200 P)		
31: Extra Color: Morrigan	(200 P)		
32: Extra Color: Nakoruru	(200 P)		
33: Extra Color: Akuma	(200 P)		
34: New Character: Evil Ryu	(7000 P)		
35: EX Character: Ken	(3000 P)		
36: EX Character: Chun-Li	(3000 P)		
37: EX Character: Guile	(3000 P)		
38: EX Character: Zangief	(3000 P)		
39: EX Character: Dhalsim	(2000 P)		
40: EX Character: E. Honda	(3000 P)		
41: EX Character: Blanka	(2000 P)		
42: EX Character: Balrog	(3000 P)		
43: EX Character: Vega	(4000 P)		
44: EX Character: Sagat	(4000 P)		
45: EX Character: M. Bison	(4000 P)		
46: EX Character: Sakura	(2000 P)		
47: EX Character: Cammy	(2000 P)		
48: EX Character: Kyo	(3000 P)		
49: New Character: Orochi Iori	(7000 P)		
50: EX Character: Terry	(3000 P)		

Marcellus

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Witam w szkole walki - Marcellus Ultimate Fighting Dojo. Tu przejdziecie morderczy trening siły woli, który zwiększy wasze szansę na zwycięstwo w ośmiokątnej klatce. Tylko tu znajdziecie odpowiedź na pytanie „dlaczego konsola zawsze wygrywa dziwnymi chwytami, a ja nic nie mogę na to poradzić?”. Teraz już będziesz mógł. Tylko czytaj uważnie, bo wiedzy do przyswojenia jest dużo. Let's get it on!

PODSTAWY PRZETRWANIA

Bar energii to oczywiście najważniejsza sprawa w całej grze. Zwróć uwagę, że składa się on z dwóch zależnych od siebie pasków. Pierwszy jest niebieski - to stamina. Stamina spada bardzo szybko od ciosów i rzutów, a także w wyniku twojej aktywności podczas walki (im więcej ciosów zadajesz, tym masz mniej staminy). Jeżeli w wyniku ciosu lub rzutu pasek ten zniknie, to następuje nokaut. Pasek staminy dość szybko się regeneruje, gdy nie podejmiesz żadnych działań zaczepnych.

Drugi pasek jest czerwony i oznacza odporność zawodnika na ciosy. Znika dużo wolniej niż stamina i jest od niej ważniejszy. Póki masz sporo czerwonego paska nie wszystko jest stracone. Zawsze możesz unikać walki i czekać, aż ten niebieski się zregeneruje. Różnica między nimi jest spowodowana tym, że każdy cios, dochodzący czysto dojdzie do przeciwnika powoduje dwa rodzaje obrażeń: stałe - ubywa czerwonego paska i tymczasowe - ubywa paska niebieskiego. Gdy cios jest zblokowany, ubywa po równo z obu pasków (choć oczywiście mniej niż przy celnym ciosie). Nokaut nie może nastąpić póki przeciwnik blokuje wszystkie twoje ciosy. Nawet wtedy, gdy nie zostało mu nic a nic z obu pasków.

POZYCJE I PODSTAWOWE AKCJE

Standing - obaj zawodnicy stoją.

Mount - Top - twój zawodnik siedzi na przeciwniku, podstawowa pozycja walki w parterze, większość z zawodników może zadawać ciosy jak i próbować dźwigni. Przeciwnik może dość łatwo się z niej wydostać, choćby przez przechylenie lub zrewersowanie twojej akcji. Próbuje przechwytywać uderzenia przeciwnika bo to prowadzi do najlepszej z możliwych pozycji - Backmount - Top. W każdej z opisanych pozycji nie zostaniesz znokautowany dopóki trzymasz blok!

Mount - Bottom - w tej sytuacji znajdziesz się nie jeden raz, skuteczna obrona i próby kontrowania ciosami pozwolą ci przetrwać. Uważaj na wszelkie dźwignie. Bądź przygotowany do natychmiastowego ich zrewersowania. Z tej pozycji można się wyswobodzić przez szybkie kręcenie kółek gałką analogową lub krzyżakiem. Nie jest to najlepszy sposób gdyż prowadzi do innej niebezpiecznej (mniej) sytuacji - Guard - Bottom.

Guard - Top - sytuacja podobna jak poprzednio tyle że przeciwnik obejmuje twojego zawodnika nogami w pasie. Ma też więcej szans na wyjście z opresji. Ty masz za to więcej ciosów do dyspozycji niż w Mount - Top.

Guard - Bottom - sytuacja odwrotna do opisanej powyżej. Postępowanie powinno być identyczne jak w przypadku Mount - Bottom. Rewersowanie ciosów przeciwnika prowadzi do Guard - Top. Można wyswobadzać się kręceniem kółek na krzyżaku (prowadzi do Standing).

Backmount Top - w tej sytuacji wygraną masz prawie w kieszeni. Zawodnik siedzi na plecach przeciwnika i może okładać go bezlitośnie. Przeciwnik ma marne widoki na przyszłość, jedyne co może robić to blokować ciosy i kontrować ciosami z łokcia lub próbować wyswobodzenia. Jeżeli jesteś w tej pozycji to nawałaj ile wlezie, ciosy są potwornie mocne i przechodzą przez blok. Raczej nie próbuj dźwigni bo łatwo można ją zrewersować. Jeżeli przeciwnik próbuje ciosów z łokcia to staraj się je złapać. Z submission, które wtedy następuje nie ma ucieczki.

Backmount Bottom - odwrotnie jak poprzednio, to ty masz marną szansę na wywiniecie się z opresji. Blokuj i czekaj na próbę Submission w wykonaniu przeciwnika i natychmiast ją zrewersuj. Pomyłka w tej sytuacji jest równoznaczna z porażką. Możesz się wyswobadzać kręceniem kółek na

padzie ale łatwo jest wtedy zebrać kilka mocnych ciosów i przegrać.

Steps - to w zasadzie nie jest pozycja, to odejście w jedną ze stron, może być stosowane jako unik, można też z niego wyprowadzać ciosy lub próbować tackla. Wykonywane przez szybkie naciśnięcie jednego z kierunków.

Stun - sytuacja, w której jeden z mocnych ciosów trafia na tzw. counter i ogłusza na chwilę przeciwnika (powala na kolana). Jest wtedy możliwość wykorzystania jego słabości. Prawie każdy z zawodników w tej sytuacji może założyć duszenie lub zadać jeden z mocnych ciosów. Niektórzy mają więcej możliwości i mogą np. wyprowadzić kilka ciosów kołanem lub założyć jakieś ciekawe Submission.

Tackle - podstawowy sposób sprowadzania przeciwnika do parteru. Ma kilka wariacji (z odejściem, z podejściem. W wykonaniu niektórych wojowników połączony z rzutem lub przez podcięcie w wykonaniu innych. Przed klasycznym wykonaniem tackla można się bronić się na kilka sposobów. Sposoby te opiszę trochę dalej. Przed tymi połączonymi z rzutem można bronić się przez kręcenie błyskawicznych kótek gałą analogową. Przed podcięciami można bronić reversalem na kopniecie.

Reversal - zwany też counterem. Jest podstawą defensywy w tej grze, nieodzowny w obronie przed Submission. W Standing są dwa podstawowe reversale - jeden na kopniecie (tylko wysokie kopnięcia oraz niektóre idące na dół wykonywane z podejścia w przód) i drugi na uderzenia pięścią. Oba prowadzą do powalenia przeciwnika na matę. Gdy przeciwnik zakłada ci Submission jest tylko jedno wyjście: błyskawiczny counter. Tak samo jak w Standing są dwa rodzaje countera. Jeden na dźwignie zakładane na rękę lub szyję i drugi na dźwignie zakładane na nogi.

Submission - najbardziej mordercza broń w grze. Udane założenie dźwigni prowadzi do natychmiastowego zakończenia walki przez poddanie się przeciwnika. Niestety komputer potrafi się świetnie przed nimi bronić. Tobie też radzę się tego nauczyć bo inaczej daleko nie zajdziesz.

RODZAJE GRY

UFC Mode - tryb pucharowy, trzy walki. W pierwszej rundzie przeciwnicy są dobierani losowo. Zasady jak w survivalu: po każdej walce odzyskujesz trochę straconej wytrzymałości. Ostatni pojedynek jest o srebrny pas UFC jeżeli wygrasz uzyskasz dostęp danym zawodnikiem do Champion Road.

Tournament - również tryb pucharowy, możesz decydować, którzy zawodnicy wystąpią w turnieju i czy będą kontrolowani przez komputer czy przez ciebie lub twoich kumpli. Tryb multiplayerowy, jeden gracz nie zdobędzie tu nic. Oprócz oczywiście satysfakcji.

Champion Road - survival, do wygrania jest w sumie dwanaście walk. W ostatniej przyjdzie ci zmierzyć się z przerażającym Ulti Man'em. Gdy wygrasz zdobędziesz złoty pas UFC.

Exhibition - po prostu mecz pokazowy. Można walczyć z konsolą lub kolegą.

Career - tryb kariery, tworzysz własnego zawodnika i poprzez wygrywanie walk z wyżej w rankingu położonymi wojownikami, zdobywasz punkty potrzebne do rozwoju twojego fightera.

Training - przydatna rzecz taki trening. Możesz nauczyć się wszystkich swoich ciosów i walczyć sparringi z przeciwnikiem sterowanym przez konsolę lub drugiego pada. Przydatne do uczenia się reversali i poznawania, które ciosy dobrze wchodzi na counter.

Options - możesz tu zdecydować o długości walk (liczba rund i ile czasu ma każda z nich trwać), ilości krwi bryzającej z walczących fighterów i oczywiście o poziomie trudności. A także o hali, w której będą toczyły się walki.

JAK GRAĆ?

Ogólna zasada tej gry jest taka: niemal każdy cios, tackle lub submission może być reversowany i prawie nigdy nie ma sytuacji bez wyjścia. Wszystko zależy od doświadczenia, znajomości ciosów zawodnika i wyczucia odpowiedniego momentu.

W grze blokować można wszystkie ciosy trzymając tył.

W Standing zależał on będzie od położenia twojego zawodnika względem przeciwnika.

W Top będzie to zawsze góra na padzie a w Bottom zawsze dół.

A teraz podstawowe ciosy, tackle i reversale dostępne dla wszystkich zawodników w zależności od położenia:

Standing i Step

X	lewa ręka
Y	prawa ręka
A	lewa noga
B	prawa noga
X + A	tackle 1 a także wyswobodzenie się z niego.
Y + B	tackle 2 a także wyswobodzenie się z niego
X + Y	reversal na ciosy pięścią a także wyswobodzenie się z tackla: zawodnik odpycha przeciwnika w dół. Jeżeli zostanie skontrowany (przeciwnik jeszcze raz spróbuje tackla) to mimo wszystko znajdzie się na maci.
A + B	reversal na kopnięcia a także counter na tackla (kopnięcie kolaniem w twarz)
X + B	reversal na tackla, gdy udany prowadzi do Backmount - Top.

Mount, Guard i Backmount - Top

X + Y	reversal na ciosy przeciwnika (ma go większość zawodników) i counter na dźwignie zakładane na ręce lub kark.
A + B	counter na dźwignie zakładane na nogi.

Mount, Guard i Backmount - Bottom

X + Y	jak w Top (w Backmount niedostępny jest reversal na ciosy, można tylko kontrować dźwignie)
A + B	jak w Top

Reszta ciosów, rzutów, powaleń, reversali i combosów jest indywidualną cechą każdego zawodnika. W każdym momencie walki można sprawdzić listę ciosów. Lepiej jednak zrobić to na treningu i jeszcze przed pierwszą walką poznać wszystkie mocne strony swego zawodnika. Nie od rzeczy będzie także przyjrzenie się wszystkim innym zawodnikom aby poznać ich słabości. Rozpoznanie przed walką jest kluczem do zwycięstwa!

STYLE WALKI

Submission Fighting - Zawodnicy walczący tym stylem to specjaliści od walki w parterze. Mają duży zasób dźwigni, powaleń oraz reversali. Tą specjalizację przytapiają niezbyt dużą ilością ciosów pięścią i kopnięć. Choć oczywiście zdarzają się wśród nich wyjątki jak np. Tito Ortiz. Są bardzo wytrzymałi, ale nie tak silni jak zapaśnicy. Podstawa walki to powalenie przeciwnika na ziemię i próba Submission.

Wrestling - Klasyczni zapaśnicy. Silni i wytrzymałi ale niezbyt szybcy. Trochę lepsi od Submission Fighter'ów w walce na macie ale gorsi na stojąco. Skromny jest ich arsenał ciosów ale są za to bardzo silni. Mają bardzo dużo rodzajów powaleń, rzutów i dźwigni. Podstawą taktyką jest powalenie na matę i tam dokończenie dzieła czy to ciosami czy też submission'ami.

Freestyle - połączenie dwóch lub więcej istniejących stylów w jedną całość. Wojownik uliczny. Niestety nie specjalizuje się w niczym szczególnym więc zazwyczaj walka nim sprawia problemy bo w każdym z aspektów wydaje się być słabszy od pozostałych zawodników. Walka nim polega na dostosowaniu się do stylu przeciwnika i wykorzystaniu przeciw niemu tego co ma najsłabsze.

Jiu - Jitsu - styl wywodzący się bezpośrednio z Japonii. Polega głównie na zakładaniu skomplikowanych dźwigni i rzutach. Świetny do walki w parterze. I taką właśnie taktykę powinno się przyjąć walcząc zawodnikiem używającym tego stylu.

Kickboxing - no tego chyba nie trzeba tłumaczyć. Ciosy bokserskie połączone z kopnięciami rodem ze wschodnich stylów walki. Nadaje się tylko i wyłącznie do walki w pozycji pionowej. Na macie jest beznadziejnie słaby. Nie próbuj w ogóle tackli i nie daj się przewrócić.

Grappling - coś pomiędzy Jiu - Jitsu i Wrestlingiem. Nie występuje pojedynczo. Nie tak dobry w parterze jak Jiu - Jitsu i nie tak dobry w rzutach i tacklach jak Wrestling. W sumie styl dość podobny do Submission Fighting. Podobna jest też taktyka.

Boxing - po prostu boks, nie występuje samodzielnie, tylko w połączeniu z Wrestlingiem. Tworzy to dość morderczą mieszankę. Mocny na nogach jak i w parterze.

Ruas Vale Tudo - Freestyle w wydaniu brazylijskim. Stosuje techniki nie spotykane nigdzie indziej. Większość z nich jest wymyślana i dopracowywana przez samych zawodników. Styl dobry do

wszystkiego. Zazwyczaj zawodnicy specjalizują w jednym z dwóch aspektów: walka w parterze lub na stojąco.

STYLE DODATKOWE

Sumo - tradycyjna japońska sztuka walki. Opiera się głównie na potężnych uderzeniach otwartą dłońią. Raczej kiepsko spisuje się w parterze. A już szczególnie gdy trzeba się bronić w pozycji zagrożonej.

Pro Wrestling - coś dla fanów WWF lub WCW. Dość uniwersalny styl ale najlepszy w walce na macie. Mnóstwo ciekawych rzutów i powaleń, rewelacyjne submission i mocne ciosy.

Pit Fighter - styl walki stworzony specjalnie do walki na ośmiokątym ringu. Złożony z dwóch lub większej ilości wcześniej istniejących stylów. Bardzo zbliżony do Freestyle.

Cat Fighting - styl babski (sami zobaczcie...)

Kung Fu Fighting - tego z pewnością nie trzeba tłumaczyć... Bardzo uniwersalny styl walki.

Refereeing - indywidualny styl koleśki, który zazwyczaj sędziuje walki. Głównie potwornie mocne ciosy pięściami. A także mocne kopnięcia i rzuty. Potęga!

Ultimate Fighting - styl własny Ulti Man'a. Nie do opisanía, to po prostu styl uniwersalny i mocny w każdym aspekcie walki. Przeróżający.

SEKRETY ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Aby zdobyć 999 punktów na umiejętności w trybie Career - stwórz zawodnika i wpisz w miejsce "First Name" - Best a w miejsce "Last Name" - Buy. Masz tyle punktów że możesz stworzyć prawdziwą maszynę do zabijania. Po uzyskaniu punktów możesz zmienić imię i nazwisko zawodnika na jakie tylko chcesz.

Aby odkryć style poszczególnych, oryginalnych zawodników i ich wygląd w celu tworzenia nowych zawodników w trybie Career- zdobądź w UFC Mode pas srebrny zawodnikiem, którego styl chcesz uzyskać.

Aby odkryć dla trybu kariery wygląd i styl walki Big John'a McCarthy'ego - wygraj pas złoty UFC zawodnikiem stworzonym przez siebie w Career Mode.

Aby odkryć dla trybu kariery styl walki i wygląd Bruce'a Buffer'a (zapowiadacza) - wygraj pas srebrny UFC zawodnikiem przez siebie stworzonym.

Aby odkryć dla trybu Career Card Girl (dziewczynę z przerw między rundami) i jej unikalny styl walki - wygraj pas srebrny UFC wszystkimi oryginalnymi zawodnikami.

Aby odkryć dla trybu Career styl walki Ulti Man'a oraz lokację zwaną Suitcase dla wszystkich trybów - wygraj złoty pas UFC wszystkimi oryginalnymi zawodnikami.

Aby odkryć dla trybu Career wygląd Ulti Man'a i lokację zwaną Octagon dla wszystkich trybów - wygraj złoty pas UFC dowolnym zawodnikiem na poziomie trudności Heavy Hitter.

Patrick

18 WHEELER

AMERICAN PRO TRUCKER

Kto nie marzył o podróży przez Stany Zjednoczone i to w dodatku osiemnastokołowym, sześćdziesięcitonowym tiram? No, może dziewczyny. 18 WHEELER pozwala porozbijać się po amerykańskich autostradach takimi właśnie ciężarówkami.

1. ARCADE

Celem gry jest dowiezienie towaru w wyznaczone miejsce w ograniczonym czasie. Po dotarciu do mety otrzymujemy nagrodę pieniężną. Jej suma zależy od ładunku jaki wyberzemy sobie przed startem. Jeżeli jest on standardowy to składa się z krótszej naczepy i lżejszego towaru np.: kontenerów. Jeżeli bierzemy ładunek niestandardowy, czyli taki za który dostajemy więcej pieniędzy, to musimy liczyć się z tym że, jest ciężki a naczepa dłuższa i trudniejsza do prowadzenia jak np.: platforma z tramwajami. Aby zdążyć na czas bardzo przydatne będą nam samochody bonusowe. Rozpoznać je je po zielonej cyfrze nad nimi. Uderzając w taki samochód doliczają się nam dodatkowe sekundy. Podczas jazdy będzie towarzyszył nam rywal - ciężarówka która stara się nam przeszkodzić. Musimy ją wyprzedzić przed metą, żeby uzyskać dostęp do bonusowych przejazdów gdzie wygrać możemy dodatkowe części do naszych maszyn jak np.: tłumiki czy lepszy sygnał dźwiękowy. W opcjach możemy ustawić poziom trudności dzięki czemu zmieniać się będzie czas jaki mamy na dojazd do mety. Na "Very Easy" cały tryb "Arcade" skończyć możemy w niecałą godzinę.

Sterowanie: lewy spust analogowy - hamulec, prawy spust analogowy - gaz, X - sygnał dźwiękowy, Y - zmiana widoku z kabiny na widok z góry, B - bieg wsteczny, A - zmiana biegów niższy/wyższy

Kursy:

- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1. New York - Key West | 2. St. Petersburg - Dallas |
| 3. Dallas - Las Vegas | 4. Las Vegas - San Francisco |

Kursy bonusowe:

1. Parkowanie z jednym zakrętem.
2. Parkowanie z dwoma zakrętami.
3. Parkowanie tyłem

Trasa New York - Key West

Wjeżdżamy na autostradę spotykamy przeciwnika "Rival Trailer". W połowie autostrady możemy zjechać na lewy pas i stuknąć bonusową furgonetkę (stoi na poboczu), która da nam trzy dodatkowe sekundy. Jadąc dalej pod prąd spotykamy następną. Dojeżdżamy do rozjazdu i wybieramy którąkolwiek z dróg. Są takiej samej długości. Żeby jechać z największą prędkością powinniśmy chować się za innymi ciężarówkami (w ich "tunelach aerodynamicznych" czyli "Slipstream'ach"). Trasa jest mało skomplikowana i nie powinniście mieć problemów z dojechaniem do mety.

Trasa bonusowa: parkujemy po skręcie w prawo i wygrywamy sygnał dźwiękowy. Używaj go aby zmusić niektóre samochody do ustąpienia z drogi.

St. Petersburg - Dallas

Ta trasa jest trochę trudniejsza. Można jechać cały czas prosto, drogą asfaltową lub skręcić w prawo na drogę szutrową. Polecam jednak trzymać się asfaltu. Dojeżdżając do drewnianych domków należy użyć hamulca, ułatwia on pokonywanie zakrętów. Gdy prędkość spada poniżej 70 - 80 km/h należy zredukować bieg. Jeszcze tylko małe tornado (jedźcie prosto na "trąbę powietrzną") i jesteśmy na miejscu.

Trasa bonusowa: zakręt w lewo następny w prawo, parkujemy. Wygrywamy "Muffler" czyli tłumiki zwiększające prędkość maksymalną pojazdu.

Dallas - Las Vegas

Jadąc tą autostradą trzeba trzymać się drogi i nie zjeżdżać na środek i pobocze ponieważ tylko na asfalcie mamy maksymalną prędkość. Trzymać się dużych pojazdów i wykorzystywać "Slipstream". Jadąc prosto mamy małą szansę na dotarcie do celu w wyznaczonym czasie. Najlepiej skręcić w prawo pod górkę na rozjeździe, zredukować bieg i omijać toczące się kamienie. Za tunelem na szczycie będzie "Checkpoint". Następnie gaz do dechy, zmieniamy bieg na wyższy i pokonujemy ostry zakręt w prawo (tylko na hamulcu). Uderzamy furgonetkę stojącą na poboczu i mkniemy prosto do mety.

Trasa bonusowa: Wrzucamy wsteczny bieg i jedziemy. Wygrywamy zwiększenie mocy silnika.

Las Vegas - San Francisco

Szeroka, ale dosyć kręta trasa. W mieście spotykamy tramwaje trochę utrudniające przejazd. Dojeżdżamy do rozjazdu prosto i w prawo. Wybieramy drogę na wprost. Na wiadukcie pokonujemy szeroki łuk w prawo (oczywiście na hamulcu). Zjeżdżamy prosto na "Checkpoint". Możemy zajeżdżać drogę rywalowi i do mety.

2. CIĘŻARÓWKI

Asphalt Cowboy

Prędkość (3/4), Moc (4/4), Wytrzymałość (3/4). Zmiana biegu przy 74-76 km/h.
Ma dobrą prędkość, mocny silnik i wytrzymałą konstrukcję, najlepsza dla początkujących.

Streamline

Prędkość (4/4), Moc (3/4), Wytrzymałość (2/4). Zmiana biegu przy 76-80 km/h.
Bardzo duża prędkość i duża moc silnika. Najlepsza do zdobywania punktów. Niestety jej wrażliwość na kolizje powoduje, że przy byle zderzeniu zwalnia, dlatego nadaje się ona dla bardziej doświadczonych zawodników.

Long Horn

Prędkość (2/4), Moc (4/4), Wytrzymałość (4/4). Zmiana biegu przy 70-72 km/h.
Ogromna wytrzymałość i moc silnika zmiata wszystko, co stanie na jej drodze. Mała prędkość maksymalna powoduje, że trzeba wykorzystać każdy "Slipstream" czyli miejsce, w którym ciężarówki dodatkowo przyspieszają w tunelu aerodynamicznym za innym dużym pojazdem.

Highway Cat

Prędkość (4/4), Moc (2/4), Wytrzymałość (3/4). Zmiana biegu przy 76-80 km/h.
Wprowadzeniu podobna do Streamline'a. Posiada dużą prędkość maksymalną, ale słaby silnik. Po jakimkolwiek zderzeniu trudno ją rozpędzić. Ciężarówka dla bardziej doświadczonych graczy.

Cięarówka Bonusowa - Nippon Maru

Prędkość (3/4), Moc (3/4), Wytrzymałość (3/4). Zmiana biegu przy 74-76 km/h.
Azjatycka wersja TIR'a. Bardzo dobry wschodni ciągnik siodłowy, tylko oświetlony jak Pontiac z "Knight Rider". Przeważnie ma lżejszy ładunek i na krótszej przyczepie, od innych ciężarówek. Nippon Maru jest przyjemna w prowadzeniu, wszystkie osiągi ma na dobrym poziomie.

3. PARKING CHALLENGE

Parkowanie to w sumie prosta sprawa, ale tylko wtedy gdy parkuje się przodem. Schody zaczynają się po wrzuceniu wstecznego. "Parking Challenge" składa się z czterech tras. Na każdej z nich musimy kilkakrotnie postawić nasz pojazd w miejscach zaznaczonych zielonymi prostokątami. Cała jazda ograniczona jest czasem więc ważne jest aby pokonując trasę wjeżdżać w zielone piteczki. Każda z nich daje nam dodatkowo jedną sekundę. Powinniśmy unikać kolizji z latarniami, drewnianymi skrzyniami, samochodami i wszystkim co przeszkadza nam na drodze ponieważ są za nie odbierane cenne sekundy. Najlepszym sposobem na prowadzenie tira tyłem jest wyobrażenie sobie, że kabina znajduje się z drugiej strony. Biorąc gałkę w lewo, tył naczepy skręca w lewo i odwrotnie. Po małym treningu powinno pójść gładko.

Etapy Parking Challenge:

1. Factory
2. Town
3. Building
4. Mountain

4. SCORE ATTACK

W "Score Attack" jeździmy na punkty. Jak zwykle wybieramy jakąś ciężarówkę i odpowiadającą nam naczepę (czym dłuższa i cięższa tym więcej punktów i pieniędzy dostaniemy na koniec). Wybieramy jedną z czterech dostępnych tras i w drogę. Po drodze spotykamy naszego ulubionego rywala starającego się utrudnić nam życie oraz bonusowe furgonetki. Furgonetki różnią się od wersji arcade'owej tym, że nie dostajemy już za nie sekund lecz pieniądze. Aby zdobyć jak najwięcej pieniędzy należy wjeżdżać w każdą z nich około osmiu, dziewięciu razy. Za każde zderzenie otrzymujemy 100\$ i tak do 999\$. Za kolizje z innymi samochodami na trasie zostaje zabrane nam 500\$. Stan naszego konta pokazany jest w prawym, górnym rogu i na mecie nie może być mniejszy niż wyznaczony przy wyborze naczepy.

Etapy "Score Attack":

1. Oval
2. Sea Side I
3. Old Town
4. Sea Side II

5. VERSUS

W rolę przeciwnika wciela się drugi gracz. Zasady i trasy takie jak w "Score Attack".

Eighteen Wheeler jest arcade'ową grą przeniesioną z automatów. Nie ma w niej nic skomplikowanego. Brakuje też sklepu tuning'owego z częściami do tych wspaniałych maszyn, nie za bardzo wiadomo co zrobić ze zdobytymi pieniędzmi. Dużym minusem jest ilość tras. Na najwyższym poziomie trudności przejście całej gry, łącznie z "Score Attack" i "Parking Challenge" zajmuje nie więcej niż jeden dzień.

Patrick

F355 CHALLENGE

Nareszcie prawdziwy symulator! Długo czekałem na coś takiego. Wrażenia z jazdy są niesamowite. Duży realizm i dobrze oddana przyjemność prowadzenia samochodu z napędem na tylną oś (mam taki, i choć to nie Ferrari, to prowadzi się go w podobny sposób). Programiści wyszli z założenia, że jeśli ma to być symulator to wystarczy w nim jeden samochód - FERRARI 355 i jedyny słuszny punkt widzenia: zza głowy kierowcy. W pełni się z nimi zgadzam. Posiadając taki sam wózek wszyscy ścigający się mają równe szanse, a wygrana zależy od indywidualnych umiejętności kierowania i "ustawiania" właściwości trakcyjnych.

1. ARCADE

W trybie "Arcade" dostępnych jest sześć tras, wszystkie są oryginalne i dokładnie odwzorowane:

MONTEGI - owalny tor w Japonii. Najlepszy do nauki. Długość: 1.5 mili.

SUZUKA SHORT - fragment toru SUZUKA, o długości 1.39 mili, także w Japonii. Dobry do nauki.

MONZA - długi tor we Włoszech, aż 3.59 mili.

SUGO - kolejna trasa w Japonii. Długość: 2.30 mili.

SUZUKA - najtrudniejszy z torów. Długi i bardzo kręty. Ciężko dojechać do mety na pierwszym miejscu.

LONG BEACH - znany z zawodów "Indy Car" tor w USA.

Trasy do wygrania:

ATLANTA - 1.54 mili, U.S.A.

NURBURGRING - 2.83 mili, Germany

LAGUNA SECA - 2.24 mili, U.S.A.

SEPANG - 3.44 mili, Malezja

FIORANO - 1.85 mili, Włochy. Oficjalna trasa testowa FERRARI, nie dostępna w wyciągach.

W "Arcade" nie ma możliwości "strojenia" auta a replay ukazuje nam przejazd tylko z ostatniego lub najlepszego okrążenia. Do wyboru mamy dwa poziomy trudności "Novice" i "Intermediate" czyli nowicjusza i zaawansowany. Przy wyborze "Novice", dysponujemy automatyczną skrzynią biegów i trzema systemami poprawiającymi bezpieczeństwo jazdy (TC, ABS, SC) zresztą oryginalnie montowanymi do Ferrari 355 i jednym systemem dodanym przez programistów (IBS). W "Intermediate" są tylko trzy podstawowe systemy i półautomatyczna skrzynia biegów. Zmiana biegów najlepiej wychodzi jeśli mamy kierowcę. W padzie jest trochę trudniej.

Systemy pomagające bezpieczniej jeździć (niekoniecznie szybciej):

- SC - Stability Control - stabilizuje i kontroluje zachowanie samochodu na zakrętach.
- TC - Traction Control - system zapobiegający poślizgom kół przy ruszaniu i na zakrętach. (Przydatny przy braku wyczucia klawisza sterującego przyspieszeniem.)
- ABS - Anti-Lock Brake System - system zapobiegający blokowaniu kół przy hamowaniu.
- IBS - Intelligent Auto-Brake System - ten system automatycznie hamuje auto przed każdym zakrętem do prędkości odpowiedniej do jego pokonania.

Wszystkie systemy można włączać i wyłączać podczas jazdy klawiszem "B" a przelączać między nimi "Y". Nieaktywne są szare, kiedy świecą się na zielono to znaczy, że zostały aktywowane. Aktualnie używany system zapala się jasno zielonym światłem. Wyjątkiem jest "IBS", który świeci na niebiesko. Pamiętajcie, że przy wyłączonym "ABS"ie koła będą całkowicie zablokowane przy ostrzejszym hamowaniu, dlatego spust hamulca należy przyciskać z dużym wyczuciem, mniej więcej do połowy (szczególnie na zakrętach).

Jak ruszyć z miejsca?

Wbrew pozorom ruszyć z miejsca takim potworem jak Ferrari 355 nie jest łatwo. Po kilku próbach dogonienia rywali przekonacie się jak ważny jest umiety start. Są dwa sposoby (przy gazie ustawionym na przycisku analogowym i wyłączonych ustawieniach).

- wcisnąć powoli klawisz aż do samego końca, tak żeby nie buksowały koła.
- nacisnąć przycisk tak aby utrzymać około 8000 obr/min poczekać kilka sekund po ruszeniu samochodu i docisnąć powoli do końca. Nie powinien być słyszalny plisk opon.

Następnie wybieramy rodzaj wyciągu "Mode" w jakim chcemy wystartować:

- Training - trening służy nauce jazdy. Na trasie namalowany jest pasek wyznaczający optymalny tor jazdy po którym musimy się poruszać, żeby uzyskać najlepszy czas. W jeździe pomaga nam, także głos instruktora mówiący kiedy i gdzie hamować, przyspieszać i skręcać.
- Driving - zwykła jazda na czas bez przeciwników i pomocy instruktora. Zaczynamy z lotnego startu.
- Race - prawdziwy wyciąg, siedmiu przeciwników (wymagających), dlatego najpierw należy poćwiczyć naszą technikę jazdy w "Training" i "Driving". Na trasach znajdują się punkty kontrolne "Checkpoint" do których

musimy dojechać w czasie pokazanym w górnej części ekranu.

2. CHAMPIONSHIP

W "Championship", tak jak w "Arcade" do wyboru mamy dwa poziomy trudności i sześć tras. Przed każdym rajdem możemy "ustawić" samochód w "Car Setting", i wykonać jazdy próbne w "Test Run". Trzeba pamiętać aby z "Test Run" wychodzić "Quit'em" a nie "Retire", które wyrzuca nas z całego wyścigu.

Po każdym wyścigu gra podaje nam naszą pozycję i ilość zdobytych punktów: Pierwsze - 15, Drugie - 12,

Trzecie - 10, Czwarte - 8, Piąte - 6, Szóste - 4, Siódme - 1, Ósme - 1 Wyjście z gry "Retire" - 0

W żaden sposób nie można zasejwować części wyścigu w tym trybie. W każdym momencie możemy wrócić do początku gry naciskając jednocześnie: A,B,X,Y i Start.

3. SINGLE PLAY

Do wyboru mamy jedenaście wyścigów z czego pięć jest ukrytych. Opcja "Random" wybiera nam losowo, jedną z dostępnych tras. Można zmieniać ustawienia auta w "Car Setting". W trybie "Single Play" nie ma ograniczeń czasowych i "Checkpoints" tak jak jest w "Arcade".

4. VERSUS PLAY

Dostępne są te same trasy co w "Single Play". Wybieramy poziom trudności: Novice, Intermediate lub Professional. W pierwszym posiadamy wszystkie "ułatwienia" i automatyczną skrzynię biegów. W drugim brak jest opcji automatycznego hamowania przed zakrętami "IBS" i automatycznej skrzyni biegów. W trzecim poziomie, także korzystamy z manualnej skrzyni, ale brak jest "handicap'u", który pozwala na łatwiejsze doganianie przeciwnika. Następnie wybieramy rodzaj wyścigu "vs.Race" lub "Time Lag Race".

W "vs.Race" rywalizujemy z drugim graczem "jedena jednego". W "Time Lag Race" wygrywa ten, kto uzyska przewagę czasu, nad konkurentem, większą niż wyznaczona przed wyścigiem w "Time Lag".

5. CAR SETTINGS

W ustawieniach samochodu możemy zmieniać i regulować: twardość i wysokość jego zawieszenia, stabilizatory, nachylenie pionowe i poziome kół, stopień blokady układu różnicowego i tyliny spojler.

Można zasejwować szesnaście różnych konfiguracji auta. Aby osiągnąć najlepsze czasy na każdym z torów należy do każdego z osobna dostosować nasze Ferrari. Twarde i niskie zawieszenie jest dobre na szybkie tory z małą ilością zakrętów. Sprawa komplikuje się kiedy trasa jest "nierówna i pocięta" jak ulica Karowa w Warszawie. Wtedy bardziej miękkie zawieszenie, większe nachylenie pionowe kół "Camber" i poziome "Toe" będzie pozwalało nam na łagodniejsze, bezpieczniejsze i szybsze pokonywanie zakrętów. Docisk spojlera dodaje przyczepności tylnym kołom ale zmniejsza prędkość maksymalną. Wszystkie ustawienia są zawsze kompromisem między prędkością, przyspieszeniem a bezpieczeństwem prowadzenia.

6. OPTIONS

Opcje składają się z: ustawień gry, indywidualnej konfiguracji klawiszy w padzie, kalibracji przycisków w padzie i ustawień dźwięku i ekranu.

Game Settings - ustawienia gry:

Steering - przesuwać czerwony znacznik w prawo "Tight" lub lewo "Loose", ustawiamy czułość kierownicy.

Assist Function Settings - włączanie i wyłączanie systemów wspomagających prowadzenie auta (SC,TC,ABS i IBS).Ustawienie dostępne dla dwóch graczy.

Time Difficulty - opcja dostępna tylko w trybie "Arcade". Od poziomu najłatwiejszego "Easy" gdzie mamy najwięcej czasu między "Checkpoint"ami do najtrudniejszego "Hardest" gdzie jest go najmniej.

Magic Weather - wybór pogody - "Random" pogoda wybierana losowo lub "Fine Weather" pogoda zawsze ładna.

Handicap - czyli pomoc w szybszym dogonieniu przeciwników:

- Heat - pomoc dla nowicjuszy "Novice" i zaawansowanych "Intermediate".

- Aid - pomoc tylko dla nowicjuszy.

- Simulation - wyłączenie pomocy dla wszystkich samochodów, niezależnie od poziomu trudności.

Ghost Car - "duch" Ferrari jadący z nami po trasie, pokazujący idealny przejazd w danym czasie.

Lap Settings - ustawianie ilości okrążeń:

- Spring - (2 do 5 okrążeń), - Grand Prix - (7 do 30 okrążeń), - Endurance - (14 do 60 okrążeń)

Driver Name - imię zawodnika.

Country Code - skrót nazwy kraju.

Device Setting - dowolna zamiana funkcji przypisanych poszczególnym klawiszom.

Analog Calibration - kalibracja gałki i klawiszy analogowych.

Sound & Screen - sound - możliwość zmiany dźwięku z mono na stereo, ustawianie głośności muzyki

- screen - "wide" opcja przeznaczona do telewizorów szerokoekranowych

Patrick

METROPOLIS STREET RACER

Jeżeli nie macie prawa jazdy ani pieniędzy na fajną brykę, a chciałbyście jakąś poszaleć, to powinniście zainwestować w MSR'a. Znużeni jesteście wyścigami gdzie każdy zapada zmrok i zapalają się latarnie. Żeby ukończyć 1000KM, a każda trasa znana jest nam z "Eurosportu". Ten trochę "arcade'owy" racer zabierze nas na wspaniałą wycieczkę po światowych metropoliach. Kolorowe reklamy i neony w Tokio, gorące i słoneczne San Francisco, zabytkowe uliczki Londynu powodują, że jeździ się po nich z wielką przyjemnością. Prowadzimy auta spotykane codziennie na naszych ulicach dzięki czemu MSR jest bardzo atrakcyjny dla wszystkich fanów motoryzacji. Rozmiar gry i młód jaki z niej płynie sprawia, że spędzicie z nią dużo czasu.

ZACZYNAAMY!

Po zdobyciu wszystkiego co jest do wygrania w tej grze do dyspozycji mamy 48 pojazdów i 262 trasy. W San Francisco - 89, w Londynie 83, a w Tokio 90 tras. Żeby to osiągnąć potrzeba wiele czasu, mnóstwo wysiłku i cierpliwości. Od czegoś trzeba jednak zacząć. Najlepiej od początku. Po obejrzeniu intra ujrzymy prośbę o wybór częstotliwości z jaką ma chodzić nasza gra. Do wyboru mamy 50Hz lub 60Hz. Jeżeli macie dobry telewizor to polecam 60Hz.

Następnie wpisujemy aktualną godzinę i ustawiamy strefę czasową (Polska +1.00h). Czas gry jest realny i kiedy u nas za oknem robi się ciemno, to na ulicach Londynu również zapada zmrok i zapalają się latarnie. Żeby ukończyć niektóre wyścigi trzeba będzie czekać do podanych godzin, np. Tokio 5.00 do 7.00 rano. Dodatkowo czasami wymagany może być określony samochód, zazwyczaj jest to Nissan Skyline GT-R.

Główne menu

Your garage - tu będą znajdować się wszystkie auta, które zdobędziemy. Niestety miejsc na nie (slotów) jest mało i po zapelnieniu ich musimy wyrzucić nasze ciężko zdobyte bryczki (za ten czyn gra karze nas odejściem pewnej ilości kudosów), aby umieścić w nich nowe.

Street racing - jest to właściwy tryb gry. Jedynie 25 poziomów (chapterów), po 10 wyścigów w każdym, a w najtrudniejszych z nich wyścigach nawet 5 rund po 9 okrążeń w każdej z nich.

Time attack - możecie ścigać się na czas, z zasympnowanym "duchem" swego poprzedniego przejazdu lub ustanowić nowe rekordy tras.

Quick race - tutaj można sobie pojeździć na wybranych przez siebie warunkach.

Internet - ewentualna możliwość gmerania w sieci

Options - w opcjach oprócz standardowych ustawień znaleźliśmy "Cheats" czyli zdobywane podczas gry "ulatwienia".

Sterowanie

A - hamulec ręczny, B - bieg góra, X - bieg dół / wsteczny, Y - spojrzenie wstecz, L - hamulec, R - gaz

WYŚCIGI NA NIELEGALU

Rodzaje wyścigów:

Hot Lap - Jazda na czas. Musimy dojechać w średnim czasie wyznaczonym przez grę (Average Lap), lub przejechać którekolwiek z okrążeń w czasie mniejszym od podanego (Allowed time). Żeby zdobyć większą ilość punktów możemy podnieść sobie poprzeczkę i obniżyć czas potrzebny na dojazd do mety (strzałkami). "Par for Car" oznacza normę czasu w jakim dany samochód może przejechać okrążenie. Aby podwoić ilość punktów w jakimś rajdzie można wykorzystać "Jokera". "Jokery" dostępne będą na wyższych poziomach.

Należy pamiętać o tym, że "Joker" w razie przegranej odbiera nam dwa razy więcej punktów (Kudosów). Wychodząc z wyścigu przed jego zakończeniem z naszego konta odebrane zostaje 50 Kudosów. Za przegraną gra zabiera 25 Kudosów.

Timed Run - Również jazda na czas z tą różnicą, że jest on ograniczony.

Challenge - Musimy popisać się umiejętnościami wyprzedzenia danej liczby przeciwników w ograniczonym czasie. Oczywiście możemy zwiększyć ich ilość za co dostaniemy więcej punktów. Inne zadanie spotykane w tym rodzaju wyścigów to osiągnięcie wymaganej przez grę prędkości maksymalnie.

One on One - Jedziemy przeciwko jednemu przeciwnikowi. Możemy dać mu fory i ustawić opóźnienie z jakim wystartujemy, za co dostaniemy więcej punktów, lub odwrotnie, sami startujemy wcześniej mając przewagę, za co nie będzie wynagrodzenia.

Street Race - W tym rajdzie mamy za zadanie dojechać do mety na miejscu nie niższym niż wyznaczone przed wyścigiem.

Championship - Najdłuższy z rajdów, zazwyczaj składa się z kilku rund. Za każdą dostajemy punkty. Minimalna ilość punktów, którą musimy zebrać jest narzucona, my możemy ją jedynie zwiększyć.

JAK ZACZAĆ

Na początku gry mamy do dyspozycji jedynie trzy rajdy. Reszta (tylko 247) zaznaczona na szaro dostępna będzie po uzyskaniu odpowiedniej liczby "Kudosów".

Podobnie jest z awansem do wyższego "Chapteru" tu potrzebujemy uzyskać ilość punktów określoną na stronie z przykrytymi samochodami.

Wchodzimy do "Your Garage" i wybieramy pusty slot. Po ukazaniu się samochodów w "Showroom" wybieramy (najlepiej "MGF") i wygrywamy go w "Challenge". Wszystkie następne samochody wygrywać będziemy w taki sam sposób.

Wracamy do "Street Race" no i GRAMY.

JAK JEŹDZIĆ

Styl naszej jazdy dostosować musimy do wyścigu, w którym bierzemy udział.

Jeżeli jest to np.: "Timed Run" czyli ważny jest czas, w jakim dojedziemy do mety, to musimy jechać gładko. Bez używania hamulca ręcznego, bez wpadania na barierki i na innych uczestników ruchu.

W przypadku rajdów specjalnych powinniśmy skupić się na zdobywaniu jak największej liczby punktów, bo to jest cel tej gry. Tak więc wchodzimy w zakręt np.: w prawo, naciskamy "A", kontrolujemy w lewo gałkę lub kierownicę i czekamy na pojawienie się napisu "WEY HEY". Czym dłużej trzymamy samochód w poślizgu tym dłużej będzie świecił się ten napis.

Żeby zdobyć nawet 8000 Kudosów w jednym rajdzie wchodzimy do Hot Lap, w którym naszym zadaniem jest wykrcenie podanego czasu na jednym z kilku okrążeń (ważne żeby wyścig nie miał ograniczenia czasowego). Ustawiamy sobie czas, który możemy wykrcić bez problemu już na pierwszym okrążeniu. Teraz możemy zająć się nabijaniem punktów. Znajdujemy sobie ładny, szeroki kawałek ulicy i staramy się robić jak najwięcej WEY HEY'ów. Po kilkunastu minutach takiej jazdy, kończymy przepisowo rajd i patrzymy jak nasze konto jest wzbogacane o ogromną ilość Kudosów za efektywny styl jazdy.

Bardzo ważną rzeczą podczas ścigania się z konkurentami jest widok wsteczny (Y). Dzięki niemu możemy śledzić naszych przeciwników. Gdy ujrzymy zbliżający się samochód zajeżdżamy mu drogę i jeżeli się rozbije mamy go z głowy na kilkadziesiąt sekund. Taka taktyka pozwala wygrać nawet najtrudniejsze rajdy.

Do tego dołączyć można odbijanie się od przeciwnika na zakrętach, w rezultacie tego on zwalnia my przyspieszamy. Aby uzyskać większą prędkość wyjścia z zakrętu proponuję odbicie się od krawężnika (tylko równoległe bokiem auta, tak aby nie ukazał się napis "penalty"). Przy ruszaniu zazwyczaj samochody przeciwników jadą prosto więc można wyprzedzić ich bokiem. Każde mocne uderzenie w rywał lub inne przeszkody kosztuje nas punkty karne. Należy pamiętać że duża ilość punktów karnych może spowodować że w rozliczeniu pod koniec wyścigu uzyskamy ujemną ich ilość co oddali nas od ukończenia Chapteru.

SPECJALNE WYŚCIGI

W niektórych "Chapterach" znajdują się bonusy (Special). Żeby zdobyć bonus czyli ukryty samochód należy uzyskać odpowiednią liczbę "Kudosów" oraz wygrać go w "Your Garage" w Challenge'u.

Na 6 poziomie w specjalu wygrywamy super brykę a mianowicie "London Taxi". Tym samochodem można przejechać wszystkie rajdy. Jej "CPF" - Car Performance Factor czyli współczynnik osiągnięty samochodem, wynosi tylko 3.0, ale do 24 Chaptera jest to najlepsze auto, a inne mają za zadanie tylko ładnie wyglądać. London Taxi ma dwa klony: San Francisco Yellow Cab i Tokyo Takushe. Można próbować jeździć innymi autami niż taryfy, ale zapewniam że po 24 godzinach spędzonych na powtarzaniu jakiegoś wyścigu i utracie wielu punktów grzećnie do niej wróćcie.

Samochody to nie jedyna rzecz, którą możemy wygrać w "Special'ach".

Do "niesamochodów" zaliczamy kosiarke do trawy z napędem 4WD. Oprócz wspomnianych wcześniej "Joker'ów" jesteśmy nagradzani "Cheats'ami" i nowymi trasami "New Circuits". Na nowych wygranych trasach możemy jeździć w trybie "Time Attack".

LISTA CHEATÓW

Skip Car Challenge - dostęp do samochodów w "Showroom'ie" bez wygrywania ich w "Challenge Car"

Open All Cheats - Otwiera wszystkie "Cheats'y"

Time Of Day - Możliwość ustawienia czasu jaki nam się podoba. Np.: o 12am, w każdej z metropolii będzie świeciło słońce. Ułatwia to w znaczący sposób wygrywanie wyścigów, które normalnie odbywają się w nocy.

Silly Cheat - Włóżcie i spróbujcie dojechać do mety lub gdziekolwiek.

Grass - To nie jest to o czym myślicie. Trawa będzie rosła tylko na asfalcie.

Bubble - to byłoby śmieszne, gdyby było śmieszne.

Adjustable Camera - Mamy możliwość ustawienia kąta kamery (w opcjach podczas jazdy).

Wide Screen - jeżeli masz panoramiczny telewizor to jest coś dla ciebie.

LISTA WÓZKÓW DO ZDOBYCIA

Samochód	Chapter	CPF	Napęd
Fiat Barchetta		1.0	F/F
Mazda MX5 /Miata/Roadster		1.2	F/R
MCF		1.0	M/R
Opel Astra Coupe	1	2.1	F/F
Renault Megane	2	1.9	F/F
Opel OPC	+	2.7	F/F
Alfa Romeo Spider	3	2.5	F/F
Peugeot 206	4	2.7	F/F
Peugeot 306 cabriolet	+	2.4	F/F
Peugeot 406 Coupe	5	2.7	F/F
Toyota MR2	6	3.0	M/R
Toyota MR-S	+	2.4	M/R
Peugeot 306	7	3.1	F/F
Mercedes Benz SLK	8	2.2	F/R
Mercedes Benz SL320	+	2.7	F/R
Alfa Romeo 156	9	2.8	F/F
Audi S3	10	2.8	F/4
Audi TT Roadster	+	2.7	F/4
Alfa Romeo Gtv *	11	4.0	F/F
Audi TT Coupe	12	3.2	F/4
Renault Spider	+	3.3	M/R
Toyota Celica 99	13	3.4	F/F
Fiat Coupe 20v Turbo	14	3.5	F/F
Toyota Celica	+	4.0	F/F
Mitsubishi FTO	15	3.6	F/F
Mitsubishi Eclipse/ Spider	16	4.0	F/F
Mitsubishi Eclipse 99	+	3.0	F/F
Opel Speedster/Vauxhall VX220	17	4.2	M/R
Mitsubishi 3000GT / GTO	18	3.0	F/F
Ford Mustang	+	3.6	F/R
Toyota Supra	19	3.8	F/R
Nissan Fairlady Z	20	4.0	F/R
/300ZX/ Fairlady Z Convertible			
MG RV8	+	3.3	F/R
Nissan Silvia/ Varietta	21	3.8	F/R
Renault Clio V6	22	4.0	M/R
Toyota Celica GT-Four	+	4.2	F/4
Mazda RX-7	23	4.6	F/R
TVR Chimaera	+	4.7	F/R
Mitsubishi Lancer EVO VI	24	4.6	F/R
Jensen S-V8	+	4.3	F/R
Nissan Skyline GTR	25	5.0	F/4

* - Samochód nie możliwy do wygrania "legalnie" w europejskiej wersji g y z powodu błędu w grze. Czas ustawiony w challenge'u do wygrania tego samochodu jest zbyt mały. Brakuje przynajmniej 6 sekund na dojazd do mety. Jednak po zdobyciu "Cheats'u", "Skip Car Challenge" i włączeniu go jest on normalnie dostępny. Plusy "+" przy autach oznaczają, że były one wygrane w "Special'u"

Auta ukryte (znajdujące się pod znakami zapytania w showroomie)

Samochód	CPF	Opis
London Taxi	3.0	Czarna Londyńska taksówka
San Francisco Yellow Cab	3.0	Żółta taryfa z San Francisco
Tokyo Takushe	3.0	Taxi z Tokio
Lawnmower	3.0	to raczej nie auto, to jest kosiarka
Red London Bus	3.0	Czerwony Londyński autobus
San Francisco City Bus	3.0	Autobus z San Francisco
Tokyo Basu	3.0	Tokijski autobus

MSR to ogromna i wspaniała gra dająca wiele przyjemności z jazdy. Jej największą zaletą jest to, że nie nudzi się tak szybko jak inne racery a grać można w nią nawet parę miesięcy jeżdżąc po kilka wyciągów dziennie. Jest to jedna z tych gier, na którą naprawdę warto wydać swoje oszczędności. Powodzenia!

Patrick

SEGA GT

Sega GT, czyli Gran Turismo według Segi. Jest to kolejny symulator, w którym możemy ścigać się drogiem sportowymi samochodami. Możemy również stworzyć (co jest nowością) własne auta, o czym będzie mowa później.

Wszystkie pojazdy wyglądają bardzo fajnie czego nie można powiedzieć o ich prowadzeniu, dlatego mam nadzieję, że przydadzą się wam pewne wskazówki dotyczące ich tuning'owania i sposobu zapanowania nad ich piekielnymi mocami.

RODZAJE GRY

1. Single Race

Trzy klasy do wyboru: Easy - 3 trasy, Normal - 4 trasy, Hard - 5 tras

W tym trybie możemy potrenować jazdę, ale bez możliwości tuning'u i robienia kasy. Po prostu trening.

2. Time Attack

Cztery klasy do wyboru: Extra - pojemność silnika poniżej - 1000cc, B - pojemność silnika poniżej - 1600cc,

A - pojemność silnika poniżej - 2000cc, SA - pojemność silnika - bez ograniczeń

Jeździć na czas możemy po kupieniu lub wygraniu samochodu w trybie Championship.

3. Dual Race

Tu można ścigać się z kolegą lub koleżanką, jeżeli jest szybka.

4. Internet

Możliwość ściągnięcia z sieci ghostów.

5. Championship

Początek całej zabawy. W trybie tym będziemy wygrywać i zarabiać kasę na nowe bryki.

Rozpoczynając mamy na koncie 10'000 konsolowych pieniędzy. Aby kupić samochód udajemy się do "Car Dealer". Wybieramy opcję "Used Car" czyli auta używane (nie stać nas na żaden nowy). Z trzech dostępnych wozów proponuję wybrać Suzuki Cappuccino a za resztę pieniędzy dokupić tłumik w (Tuning Car) zwiększający moc silnika o 10 koni mechanicznych. Posiadając samochód możemy zacząć ścigać się w klasie "Open" w "Event Race". Tu jest najłatwiej wygrać pierwsze pieniądze i lepsze samochody. Zdobytą wóz możemy od razu sprzedać w "Car Dealer" i za otrzymaną kasę usprawnić nasze Suzuki lub inną brykę.

LICENCJA KIEROWCY

Test licencyjny składa się z kilku klas: Extra, B, A, i S.A. Do przejechania większości tras wymagane będą te właśnie licencje. Zeby ukończyć całą grę musimy zdobyć je wszystkie. Przyznanie licencji następuje po przejechaniu trasy w czasie mniejszym niż podany w "Qualify Time". Nie trzeba jeździć po kolel wszystkimi sześcioma samochodami, do zdobycia licencji wystarczy wygrać jednym z nich. Inaczej sprawa przedstawia się w "Works Cup", gdzie do zdobycia są bryczki tuning'owane przez producentów.

Zeby dostać się do "Works Cup" należy ukończyć licencyjne trasy (Driver Test) na pierwszym miejscu. I tak kiedy ukończymy rajd np.: Hondą (Mugen) będziemy dopuszczeni do przejazdu w "Works Cup" ale tylko Hondą tuningowaną przez firmę Mugen. Wygrana licencyjnego rajdu na pierwszym miejscu jest bardzo trudna a czasami graniczy z cudem. Moja rada to ścinać zakręty i delikatnie obchodzić się z gałką w padzie lub kierownicą. Najlepiej jest tak jeździć żeby nie było słychać pisku opon przy skręcaniu. Nawet przy lekkim skręcie auto słabo przyspiesza, dlatego po wyjściu z łuku należy je jak najszybciej ustabilizować do jazdy. Często przydaje się hamulec ręczny, którego można używać nawet przy wysokich prędkościach, szczególnie na zakrętach o 180 stopni.

CARROZZERIA

tory - czyli zabawa w konstruktora. Do wygrania niektórych wyciągów potrzebne będą nam tzw. "Original Car", auta tworzone przez nas. Na początku dostęp mamy tylko do klasy "Extra" z dwoma pojemnościami silników "660cc" i "1000cc". Aby przejść do wyższych klas i pojemności musimy zdać licencję w "Factory License". Licencje można zdobyć tylko samochodami "Original".

Tworzenie naszego bolidu zaczynamy od wyboru pojemności silnika i liczby cylindrów jakimi ma dysponować. Następnie zaznaczamy rodzaj "dotadowania" i miejsca gdzie ma się znajdować silnik, a także napęd: przód, tył lub 4x4. Na koniec jedna z najważniejszych rzeczy; karoseria. Dobór jej uzależniamy od masy auta i mocy silnika. Lepsze nadwozia wygrywać będziemy w "Event Race".

TUNING

W opcji "Tuning" dokupując przeróżne części, usprawniamy naszą maszynę i dostosowujemy ją do indywidualnych potrzeb. Aby auto dobrze trzymało się drogi powinno być nisko zawieszona i "utwardzona". Warto zastosować stabilizatory zapobiegające zbyt dużym przechyłom na zakrętach. W większości małych samochodów, znajdują się silniki dające rasować się do ogromnych mocy. Po dolażeniu takich aut na max stają się one zupełnie nie sterowne, nawet po "dociśnięciu" spojlerami. Proponuje tuning'ować (lub tworzyć w "Factory") większe samochody z napędem na cztery koła. Najłatwiej jeździć się autami z przednim napędem, lecz ich osiągi nie pozwalają na wygranie większości wyścigów. Dużo zabawy dostarcza ustawianie przełożeń skrzyni biegów, np: do tras gdzie trzeba pobić rekord przyspieszenia lub prędkości. Aby uzyskać największą prędkość na trasie Pioneer MAX SPEED wystarczy jechać w drugą stronę tyle razy ile nam się podoba, zrobić rekord, i wrócić taką samą ilość okrążeń. Do tego celu najlepiej nadaje się Mitsubishi GT0 Twin Turbo lub Toyota Supra RZ.

ENGINE czyli tuning silnika za pomocą :

N/A - (Natural Air-Intake) - tradycyjnych przeróbek jak: zmiana filtra powietrza, kolektora, świec, lepszej chłodnicy czy wydajniejszego wtrysku paliwa.

Turbo - dodania turbosprężarki i intercoolera, który chłodzi mieszankę paliwa powodując jej lepszy zapłon. Turbosprężarka jest to najefektywniejszy "BOOSTER".

Supercharger - superdolażowanie: większy intercooler, mocniejsza uszczelka pod głowicą, lepszy wtrysk paliwa i chłodnica oleju. Wlot powietrza dający lepszy jego dostęp do filtra.

Muffler - wymiana tłumika na taki, który pozwala uzyskać większe obroty silnika.

DRIVE TRAIN skrzynia biegów i sprzęgło

Odpowiednie ustawienie skrzyni wpływa na przyspieszenie i prędkość pojazdu. Przy silnikach z większą ilością koni mechanicznych wymagane jest sprzęgło o większej średnicy pozwalające skutecznie przyspieszać.

SUSPENSION zawieszenie i stabilizatory

Spring Rate - wysokość i rodzaj sprężyn.

Ride Height - ustawianie wysokości zawieszenia samochodu.

Damper - twardość zawieszenia. Twarde są do sportowej jazdy, miękkie do komfortowej i na nierówne trasy.

Camber - nachylenie kół poprawiające utrzymywanie się na zakrętach.

Stabilizer - stabilizatory mają za zadanie powstrzymać przechylenie się samochodu na zakrętach.

BRAKES hamulce

Zmiana hamulców na mocniejsze umożliwi skuteczniejsze i późniejsze hamowanie przed zakrętami.

Balance Controller - pozwala na zmianę rozłożenia siły hamowania przód-tył.

TIRES aka opony

Najlepsze opony zrobione są z miękkich substancji (Soft) o wysokiej przyczepności do podłoża.

DOWN FORCE spojler: przedni i tylny

W znaczący sposób poprawiające przyczepność samochodu do nawierzchni. Duży kąt nachylenia spojlerów ogranicza prędkość auta.

EVENT RACE

Za pierwsze miejsca w tych rajdach zdobywać będziemy nagrody pieniężne od sponsorów oraz samochody.

McDonald OPEN RACE

Trasa - DEEP ROCK ROAD

Licencja - nie potrzebna

Poj. silnika - bez ograniczeń

Inne zasady - nie ma

Wygrana/wartość - MAZDA MX-5 MIATA / 9'800

Excite OPEN RACE

Trasa - SKY PEAK HILL

Licencja - niepotrzebna

Poj. silnika - bez ograniczeń

Inne zasady - nie ma

Wygrana/wartość - SPRINTER TRUENO GT APEX(AE86) / 3'500

Pennzoil OPEN RACE

Trasa - SKY PEAK TRACK

Licencja - niepotrzebna

Poj. silnika - bez ograniczeń

Inne zasady - nie ma

Wygrana/wartość - 180SX TYPE X(IRPS13) / 7'400

Klasa SMALL

Hertz NOVICE CAR CUP

Trasy - SNOWY MOUNTAIN - GREAT ROCK ROAD - SOLID CIRCUIT

Licencja - nie potrzebna

Poj. silnika - mniej niż 1000cc

Inne zasady - tylko samochody seryjne bez modyfikacji silnika

Wygrana/wartość - Daihatsu storia X4 / 6'950

THE Outlaw ORIGINAL CAR CUP

Trasy - NIGHT GROUND - DEEP ROCK ROAD - SKY PEAK HILL

Licencja - niepotrzebna

Poj. silnika - poniżej 1000cc

Inne zasady - tylko samochody oryginalne (zrobione w Factory)

Wygrana - Karoseria

NA SMALL CAR RACE

Trasy - SNOWY MOUNTAIN - SKY PEAK TRACK - NIGHT SECTION B

Licencja - niepotrzebna

Poj. silnika - powyżej 1000cc

Inne zasady - tylko samochody z naturalnym tuningiem silnika

(N/A). Bez turbo sprężarek.
Wygrana/wartość Honda Civic Type R / 9'900

ONE MAKE SMALL CAR RACE

Trasy - SKY PEAK TRACK <REV> - GREAT ROCK ROAD <REV>
- NIGHT SECTION A
Licencja - niepotrzebna
Poj. silnika - poniżej 1000cc
Inne zasady - tylko samochody seryjne.
Wygrana/wartość - Audi TT 1.8T QUATTRO / 9'260

VIRGIN ATLANTIC TIME ATTACK

Trasy - SNOWY MOUNTAIN <REV>
Licencja - niepotrzebna
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - nie ma
Wygrana/wartość - Celica SS-II SUPER STRUT PACKAGE / 10'000

SPORTAL.COM

Trasy - DEEP ROCK ROAD <REV>
Licencja - niepotrzebna
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - nie ma
Wygrana/wartość - Toyota MR-S S-EDITION / 10'000

O-400 TOURNAMENT

Trasy - INDUSTRIAL 400
Licencja - niepotrzebna
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - nie ma
Wygrana - Karoseria

O-1000 TOURNAMENT

Trasy - HEAT STAGE 1000
Licencja - niepotrzebna
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - nie ma
Wygrana - Karoseria, następnie Mazda RX-7 II

Gumont ORIGINAL CAR CUP

Trasy - SKY PEAK HILL <REV> - SNOWY MOUNTAIN <REV>
Licencja - B - class
Poj. silnika - poniżej 1900cc
Inne zasady - tylko seryjne samochody bez modyfikacji silnika.
Wygrana/wartość - TOYOTA ALTEZZA / 10'000

SNAP ORIGINAL CAR CUP

Trasy - SKY PEAK TRACK - SOLID CIRCUIT <REV> - NIGHT SECTION A <REV>
Licencja - B - class
Poj. silnika - poniżej 1900cc
Inne zasady - tylko samochody oryginalne
Wygrana - Karoseria

NA LIGHT CAR RACE

Trasy - NIGHT GROUND <REV> - NIGHT SECTION B - GREAT ROCK ROAD <REV>
Licencja - B - class

Poj. silnika - poniżej 1900cc
Inne zasady - Tylko samochody z naturalnym tuningiem silnika (N/A).
Wygrana/wartość - HONDA INTEGRA Type R / 11'790

ONE MAKE LIGHT CAR RACE

Trasy - SOLID CIRCUIT - SKY PEAK HILL - SNOWY MOUNTAIN <REV>
Licencja - B - class
Poj. silnika - mniej niż 1900cc
Inne zasady - Tylko seryjne samochody.
Wygrana/wartość - MITSUBISHI LANCER GSR Evolution VI / 16'240

K&N NOVICE CAR CUP

Trasy - SOLID CIRCUIT - SPRINT ZONE - SKY PEAK HILL
Licencja - A - class
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - Tylko seryjne samochody, bez modyfikacji silnika.
Wygrana/wartość - NISSAN Silvia Autech Version K's MF-TS-14) / 10'000

FORD RACING ORIGINAL CAR CUP

Trasy - GREAT ROCK ROAD - SPRINT ZONE <REV> - SNOWY MOUNTAIN <REV>
Licencja - A - class
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - Tylko oryginalne samochody.
Wygrana - Karoseria

NA LARGE CAR RACE

Trasy - SOLID CIRCUIT - SPRINT ZONE <REV> - SKY PEAK HILL <REV>
Licencja - A - class
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - Tylko samochody z naturalnym tuningiem silnika. (N/A).
Wygrana/wartość - HONDA NSX / 51'780

ONE MAKE LARGE CAR RACE

Trasy - NIGHT SECTION A <REV> - SKY PEAK TRACK - SOLID CIRCUIT <REV>
Licencja - A - class
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - Tylko samochody seryjne.
Wygrana/wartość - VIPER / 80'000

Pioneer MAX SPEED

Trasy - SPRINT ZONE
Licencja - SA - class
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - Tylko samochody seryjne i oryginalne.
Wygrana/wartość - MAZDA RX-7 A-spec TYPE-15th / 10'000

BRIDGESTONE ENDURANCE

Trasy - NIGHT SECTION B <REV>
Licencja - SA - class
Poj. silnika - bez ograniczeń
Inne zasady - Tylko samochody seryjne i oryginalne.
Wygrana/wartość - SUBARU IMPREZA 22B-STI / 10'000

OFFICIAL RACE

Wyciągi Wygrana

Extra Class Cup	SUZUKI Cappuccino
Extra Class Special Race	MAZDA MX-5 Miata SE
B Class Cup	NISSAN PULSAR SERIE VZ-R N1 Version II
B Class Special Race	NISSAN SILVIA spec-R AERO
A Class Cup	HONDA S2000
A Class Special Race	NISSAN Fairlady Z Version S Twin Turbo 2seater
SA Class Cup	CHASER Tourer V TURBO TRD SPORTS
SA Class Special Race	SUBARU IMPREZA

Po zakończeniu zmagani w "Event i Oficial Race" nagrodzeni zostajemy dodatkowym wyścigiem "WORLD SPEED KING". W rajdzie tym popisać musimy się wszystkimi umiejętnościami i doświadczeniem zdobytym w SEGA GT. Składa się on z trzech etapów :

- 1) FRONT DRIVE CAR CUP
- 2) REAR DRIVE CAR CUP
- 3) 4 WHELL DRIVE CAR CUP

W pierwszym wygrywamy: TOYOTA Corolla WRC, w drugim TOYOTA Supra TRD 3000 GT a w trzecim Nissan Skyline GT-R tuned by NISMO R34.

UMIEJSCOWIENIE SILNIKA I NAPĘDU

FF - silnik jest umiejscowiony z przodu i napędza koła przednie. Auta "FF" są łatwe w prowadzeniu choć niezbyt szybkie. Silnik dociągający przód powoduje dobre trzymanie się samochodu na zakrętach.

FR - silnik znajduje się z przodu ale napędza koła tylne. Trochę wyższa szkoła jazdy niż "FF", ponieważ przy zbyt brawurowej jeździe "ucieka" nam tył auta.

MR - silnik umiejscowiony centralnie, tuż przed tylną osią napędzający koła tylne. Auta sportowe muszą być dobrze wywarzone, dlatego mocny i ciężki silnik zamontowany jest za plecami kierowcy i pasażera.

F4WD - silnik z przodu, napęd na wszystkie koła. Sprawia, że samochód świetnie trzyma się drogi i ma dobre przyspieszenie.

M4WD - silnik umiejscowiony centralnie, napędza wszystkie koła

SPIS SAMOCHODÓW W GRZE

Marka	Nazwa	Napęd	Poj.	Moc
Extra Class				
Daihatsu	Mira TR	F4WD	659cc	64
Daihatsu	Mira TR	FF	659cc	64
Daihatsu	Opti AREODOWN Beex	F4WD	659cc	64
Daihatsu	Opti AREODOWN Beex	FF	659cc	64
Daihatsu	Storia X4	F4WD	713cc	120
Honda	Z Turbo	M4WD	656cc	64
Honda	Beat	MR	656cc	64
Mazda	AZ-1	MR	657cc	64
Mitsubishi	Toppo BJ R	F4WD	659cc	64
Mitsubishi	Toppo BJ R	FF	659cc	64
Subaru	Pleo RS	FF	658cc	64
Suzuki	ALTO WORKS RS/Z	F4WD	658cc	64
Suzuki	ALTO WORKS RS/Z	FF	658cc	64
Suzuki	Cappuccino	FR	658cc	64
Bonusowe i ukryte samochody				
Daihatsu	DRS Opti AREODOWN Beex	FF	659cc	104
Mazda	MazdaSpeed AZ-1	MR	657cc	107
Honda	Mugen Z TURBO	M4WD	656cc	135
Mitsubishi	Ralliart toppo BJ R	FF	659cc	106
Subaru	STI PLEO RS	FF	658cc	101
Suzuki	Suzuki Sport ALTO WORKS RS/Z	FF	658cc	107
B Class				
Honda	CIVIC Type-R	FF	1595cc	185
Honda	CIVIC SiR	FF	1595cc	170
Honda	CR-X SiR (EF8)	FF	1595cc	160
Izusu	I-Mark	FF	1471cc	73
Mazda	MX-5 Miata Special Package	FR	1597cc	125
Mazda	MX-5 Miata S Special 1.6	FR	1597cc	120
Mitsubishi	Mirage Cyborg ZR	FF	1597cc	175
Nissan	Pulsar Serie VZ-R (UN15)	FF	1596cc	175
Toyota	Corolla Levin BZ-R	FF	1587cc	165
Toyota	Sprinter Trueno BZ-R	FF	1587cc	165
Toyota	Sprinter Trueno GT (AE86)	FF	1587cc	130
Toyota	Sprinter Trueno GTV (AE86)	FF	1587cc	130
Toyota	Corolla Levin GT APEX (AE86)	FF	1587cc	130
Toyota	Corolla Levin GTV (AE86)	FF	1587cc	130
Toyota	MR2 G Limited SC(AW11)	MR	1587cc	145

Toyota MR2 G Limited (AW11) MR 1587cc 130

Bonusowe i ukryte samochody

Daihatsu DRS storia X4 FF 1195cc 160
 Mazda MazdaSpeed MX-5 Miata Special FR 1597cc 200
 Honda Civic Type-R FF 1595cc 224
 Nissan Nismo Pulsar Serie VZ-R N1 ver. II FF 1596cc 230
 Mitsubishi Ralliart Mirage Cyborg ZR FF 1597cc 226
 Nissan Pulsar Serie VZ-R N1 ver. II (JN15) FF 1596cc 200

A Class

Audi TT 1.8 Quattro F4WD 1781cc 225
 Honda Integra Type-R FF 1797cc 200
 Honda Integra SIR FF 1797cc 180
 Honda Accord SIR-T FF 1997cc 200
 Honda S2000 FR 1997cc 250
 Mazda MX-5 Miata SE FR 1839cc 145
 Mazda MX-5 Miata S Special 1.8 FR 1839cc 130
 Mazda RX-7 Type RS** FR 645X2cc 280
 Mazda RX-7 Type R** FR 645X2cc 280
 Mazda RX-7 Y II** FR 645X2cc 215
 Mazda RX-7 GT-X** FR 645X2cc 205
 Mazda RX-7 Type RZ** FR 645X2cc 265
 Mazda RX-7 Type RB Bathurst** FR 645X2cc 265
 Mitsubishi Lancer GSR Evo VI F4WD 1997cc 280
 Mitsubishi FTO GPX FF 1998cc 200
 Mitsubishi FTO GP Version R FF 1998cc 200
 Mitsubishi Lancer GSR Evo V F4WD 1997cc 280
 Nissan Pulsar GTI-R (RNN14) F4WD 1998cc 230
 Nissan 180SX Type X (RPS13) FR 1998cc 205
 Nissan 180SX Type S (RPS13) FR 1998cc 140
 Nissan Silvia spec-R Aereo (S15) FR 1998cc 250
 Nissan Silvia spec-S Aereo (S15) FR 1998cc 165
 Nissan Silvia K's (S13 2.0) FR 1998cc 205
 Nissan Silvia Q's (S13 2.0) FR 1998cc 140
 Nissan Silvia K's (S13 1.8) FR 1809cc 175
 Nissan Silvia Q's (S13 1.8) FR 1809cc 135
 Nissan Silvia K's Aereo SE (S14) FR 1998cc 220
 Nissan Silvia Q's Aereo SE (S14) FR 1998cc 160
 Subaru Legacy B4 RSK F4WD 1994cc 280
 Subaru Impreza 4D WRX Type RA STI v V F4WD 1994cc 280
 Subaru Impreza 4D WRX STI Version V F4WD 1994cc 280
 Subaru Impreza 2D WRX Type R STI v V F4WD 1994cc 280
 Subaru Impreza 4D WRX STI Version IV F4WD 1994cc 280
 Subaru Impreza 4D WRX Type R STI v IV F4WD 1994cc 280
 Subaru Impreza 2D WRX Type R STI vIV F4WD 1994cc 280
 Toyota Celica GT-Four F4WD 1998cc 255
 Toyota MR2 GT MR 1998cc 245
 Toyota MR2 G Limited MR 1998cc 200
 Toyota Altezza RS200 Z edition FR 1998cc 210
 Toyota Altezza AS200 Z edition FR 1988cc 160

Bonusowe i ukryte samochody

Mazda MazdaSpeed MX-5 Miata C-spec FR 1995cc 267
 Honda Mugen Integra Type-R FF 1797cc 303
 Mitsubishi Ralliart Lancer GSR Evolution VI F4WD 1997cc 425
 Subaru Cosco Subaru Impreza FR 1994cc 406
 Toyota BP Apex Kraft Tureno FR 1998cc 392
 Toyota MomoCorse Apex MR2 MR 1998cc 364
 Mazda MazdaSpeed MX-5 Miata A-spec FR 1839cc 153
 Mazda RX-7 A-spec TYPE-15TH** FR 654X2cc 308
 Nissan Silva AUTECH Version K's MF-T FR 1998cc 250
 Subaru Impreza WRX type R Tuned by STI F4WD 1994cc 299
 Toyota Celica SS-II Super Strut Package FF 1795cc 190
 Toyota Altezza TRD Racing Model FR 1998cc 210
 Toyota Corolla WRC F4WD 1972cc 299

Toyota	MR-S S Edition	MR	1794cc	140
SA Class				
Acura	NSX	MR	3179cc	280
Audi	A4 2.8 quattro	F4WD	2771cc	193
Audi	A4 2.7T quattro (turbo)	F4WD	2671cc	230
Dodge	Viper GTS/R 2000 Concept	FR	8000cc	500
Ford	Mustang SVT Cobra R	FR	5409cc	385
Honda	Prelude Type-S	FF	2156cc	220
Mazda	Eunos Cosmo Type SX 20B***	FR	654X3cc	280
Mitsubishi	Galant VR-4 Type-S	F4WD	2498cc	280
Mitsubishi	GTO Twin Turbo	F4WD	2972cc	280
Mitsubishi	GTO SR	F4WD	2972cc	225
Mitsubishi	GTO Twin Turbo '92	F4WD	2972cc	280
Mitsubishi	GTO '92	F4WD	2972cc	225
Nissan	Skyline 25GT Turbo (R34 4Door)	FR	2498cc	280
Nissan	Skyline 25GT Four (R34 4Door)	F4WD	2498cc	200
Nissan	Skyline 25GT (R34 4Door)	FR	2498cc	200
Nissan	Skyline 25GT Turbo (R34 2Door)	FR	2498cc	280
Nissan	Skyline 25GT Four (R34 2Door)	F4WD	2498cc	200
Nissan	Skyline 25GT (R34 2Door)	FR	2498cc	200
Nissan	Skyline GT-R (R34)	F4WD	2568cc	280
Nissan	Skyline GT-R V-spec (R34)	F4WD	2568cc	280
Nissan	Fairlady Z Version S TT2 seater	FR	2960cc	280
Nissan	Fairlady Z Version S 2 seater (Z32)	FR	2960cc	230
Nissan	Skyline GT-R Nismo (R32)	F4WD	2568cc	280
Nissan	Skyline GT-R (R33)	F4WD	2568cc	280
Nissan	Skyline GT-R V-spec (R33)	F4WD	2568cc	280
Subaru	Alcyone SVX Version L	F4WD	3318cc	240
Subaru	Alcyone SVX S4	F4WD	3318cc	240
Toyota	Chaser Tourer V Turbo	FR	2491cc	280
Toyota	Supra RZ Twin Turbo	FR	2997cc	280
Toyota	Supra SZ-R	FR	2997cc	225
Toyota	Supra Twin Turbo R (JZA70)	FR	2491cc	280

Bonusowe i ukryte samochody

Mazda	RE Amemiya Matsumoto-Ki RX7***	FR	654X3cc	391
Honda	Castrol Mugen NSX	MR	3500cc	537
Nissan	Xanavi Arta Silva	FR	2140cc	365
Nissan	Pennzoil Nismo GT-R	FR	2708cc	587
Mitsubishi	Ralliart GTO Twin Turbo	F4WD	2972cc	562
Subaru	STI Impreza 22B-STI	F4WD	2212cc	572
Toyota	Castrol Tom's Supra	FR	2014cc	565
Nissan	Skyline GT-R tuned by NS (R34)	F4WD	2568cc	360
Subaru	Impreza 22B-STI	F4WD	2212cc	280
Toyota	CHASER Tourer Turbo TRD Sports	FR	2491cc	280
Toyota	Supra TRD 3000GT	FR	2997cc	301

** = samochody z silnikiem Wankia o dwóch wirujących tłokach

*** = samochody z silnikiem Wankia o trzech wirujących tłokach

Jeżeli ukończycie grę a przy każdym z wyciągów będzie widniał zielony wieniec laurowy, to znaczy, że jesteście bardzo dobrymi kierowcami. Jeśli zaś wieniec są owinięte czerwoną szarfą to świadczy o tym że jesteście naprawdę wybitnymi specjalistami w prowadzeniu samochodu! Szerokiej drogi!

Kris

QUAKE III ARENA

Quake 3: Arena jest glerką dla prawdziwych mistrzów amunicji ostro! (zakładam, że gracze na conajmniej na drugim poziomie trudności). Po drugie zakładam że, gracze padem, na którym ta gra staje się conajmniej o jeden poziom trudniejsza niż z klawią i myszką. Po trzecie zakładam, że ten opis przyda się tym, którzy albo zostają rozwaleni zanim poczują duszę w swym nowym ciele, albo przestali kapować o co w tym wszystkim właściwie biega.

PARTIA PIERWSZA - OBJAŚNIENIA

SPLUWY

GAUNTLET - piła elektryczna - Choć nie zalicza się ona do broni palnych jest całkiem przydatna jak pozbędziesz się wszelkiej amunicji na ciałach innych.

MACHINEGUN - karabin maszynowy - Jest to druga prócz piły broń, którą zawsze masz przy sobie. Potrzebna na tzw. szybkie korytarzowe jazdy. Magazynek na 200 naboł, uzupełniasz go zbierając żółtawe paczuszki z nabojami - BULLETS.

SHOTGUN - strzelba na braciszka - Za jednym strzałem oddaje śliczną 10-pociskową solówkę. Magazynek 200 max dobijasz go łuskami - SHELLS.

GRENADE LAUNCHER - granatnica - Jest to według mnie najmniej przydatna broń w tej grze, jest bardzo mało sytuacji w których można ją wykorzystać. Magazynek 200 max uzupełniasz granatami - GRANATES.

ROCKET LAUNCHER - wyrzutnia rakiet - Broń (omijając plazmę) perfekcyjna na "masowe" nawalanki. Jeden, dwa celne strzały i po gostku. Magazynek 200 max doładowujesz go raketami - ROCKETS.

LIGHTNING GUN - prądnicza - Typisch broń na przypiekanie ciała przeciwników tak by poczerwieniało i rozprysło się na kawałki. Mag. 200 max Dopakowujesz ją piorunami - LIGHTNING

PLASMA GUN - karabinek plazmowy - Bardzo przypomina machine guna, lecz ma większe pole rażenia. Świetna broń na dobijanie półżywych. Ładujesz ją ogniem elektrycznym (200 max) - CELLS.

RAILGUN - laser - Nieskończony zasieg, perfekcyjna broń dla kamperów, one shot rozwała na części pierwsze. Magazynek na 200 strzałów, uzupełniasz je skrętami - SLUGS

BFG10K - atomówka (nie pytajcie czemu) - Wystrzał szybki, 200 pocisków, jeden strzał rozwała. It RULES! Zbierasz do niej amunicję - BFG AMMO.

Myślę że te dziewięć broni wystarczy do niezłej nawalanki.

KAMIZELKI (ARMOR): Max 200 armor - stan pancerza.

ARMOR SHARD - armor + 5, BODY ARMOR - armor + 50, HEAVY ARMOR - armor + 100

ZDROWIE (HEALTHY): Max 200 health - stan zdrowia;

5 HEALT - health + 5, 25 HEALTH - health + 25, 50 HEALTH - health + 50, MEGA HEALTH - health + 100

BONUSY

QUAD DAMAGE - Podwaja moc wszystkich naboł, szybciej rozwalasz i ciebie mogą szybciej zabić.

INVISIBILITY - Jak sama nazwa już mówi, niewidzialność.

REGENERATION - Regeneracja, nawraca twoje siły do maximum przez trzydzieści sekund.

BATTLE SUIT - He, he garniturek do walki, daje Ci 30 sekund nieśmiertelności.

FLIGHT - Jeżeli masz opanowaną taktykę celowania, będziesz mógł zbierać masy fragów z powietrza.

HASTE - Quake 3 jest szybki, przy tym bonusie jego moc wzrasta dwukrotnie.

MEDKIT - Strzykawka, wstrzyknij sobie energię.

TELEPORTER - Teleportuje cię w losowe miejsce na planszy.

PARTIA DRUGA - KWACZENIE NA SINGLU

TIER 1

INTRODUCTION, TARGET: 5 Fragów

"Welcome to Quake III Arena", z takimi dodającymi otuchy słowami zaczynamy grę na pierwszej planszy. Zbierz Shotguna wiszącego w powietrzu przed tobą i załóż na siebie body armor (jest po lewej). Zbierz healthy o ile Ci będą potrzebne i wskakuj do portalu, by wkroczyć na pierwszą arenę. Ścieżka w lewo prowadzi do Plazma guna, w prawo do Body armora a ta przed tobą (za drzwiami) kryje w sobie Shotguna. Jak napotkasz swą ofiarę zacznij wpięrować nawalac z Plazmaguna poczym przejdź do Shotguna (o ile jeszcze będzie potrzebny). Jak zaczniesz ci brakować życia poszperaj trochę po pokojach a szybko dobijesz z powrotem do setki.

ARMENY GATE, TARGET: 10 Fragów

Zmierzasz się tu z RANGERem. Na łatwiejszych poziomach radzę korzystać z plazmy, koleś jest ślepy i nawala niecieńnie. Zaś na tych trochę poważniejszych zbieraj heavy armora (+100) z paszczy jaszczura. Wyćwicz się

w nawalaniu z rakiectnicy, bardzo Ci się to przyda do prawidłowego działania. Ranger zawsze krąży pomiędzy oboma pomieszczeniami, w jednym zbiera plazmę i heavy armora, poczym spada do drugiego po rakiectnicy i armor shardy.

HOUSE OF PAIN, TARGET: 10 Fragów

Na house of the pain poraz pierwszy na singlu stykasz się z 'bonusem'. Tym razem jest to HASTE. Radziłbym Ci zaszuwać ostrożnie i uważać by Phobos Ci go nie gwizdnął, bo nie będziesz miał najłatwiej. Phobos również ma określoną trasę, biega przez ścieki, do plazma guna, poczym losowo wybiera drogę w prawo (rakiectnica) lub w lewo (haste - dopalacz). Staraj się trzymać blisko ścian i zawsze mieć rakiectnicę lub plazmę w łapskach by go rozwaląc (w ewentalności Shotguna).

POWERSTATION 0218 - BOSS, TARGET: 10 Fragów

I tak doszliśmy do pierwszego bossa. Jest to ANARKI, jego latanie na swym hover-boardzie może doprowadzić do pewnych kłopotów z celowaniem więc oto i sposób by się go łatwo pozbyć. Mapę dzielimy na trzy pokoje, trzy korytarze i jedno rozgałęzienie z którego wychodzą trzy korytarze. Główny pokój ma dwa wyjścia, jedno prowadzi do pokoju z bonusem a druga do rozgałęzienia. Lewa ścieżka od rozgałęzienia (patrząc od głównego pokoju) prowadzi do pokoju z rakiectnicą. Prawa zaś idzie do bonusa. Staraj się krążyć między regeneratorem (bonus) a rakiectnicą. W ten sposób odetniesz dopływ amunicji do rakiectnicy Anarkiemu i unieemożliwisz mu dostęp do regeneracji która czyni cię (lub jego) teoretycznie nieśmiertelnym. Ponieważ ciało Anarkiego kręci się dość swobodnie w kółko, jest dość trudno w nie trafić na otwartej przestrzeni, dlatego proponuje byćście go załatwiali w wąskich korytarzach.

TIER 2

ARENA OF DEATH, TARGET: 15 Fragów

Jest to pierwsza plansza na której zmierzysz się z dwoma najemnikami Orbb i Myrx. Plansza jest dość prosto skonstruowana, jest pomieszczenie centralne a wokół niego znajduje się takie jakby rondo. W centrum znajdziesz co jakiś czas Quad Damage który ułatwi Ci rozwalanie tych dwóch typów. Najłatwiej się ich pozbędziesz nawalając z rakiectnicy lub plazmy.

BLUE MONDAY, TARGET: 15 Fragów

"Nie lubię poniedziałku", to kojarzący się tytuł z nazwą tej planszy, lecz zbyt wiele z sobą one raczej nie mają wspólnego. Niebieszczał składa się z dwóch pięter, w tym górne jest podzielone na kilka pokoi. By pozbyć się Wracka jak i Dooma (mówi wam coś ta nazwa/ imię?) szybciej niż oni ciebie załatwią, staraj się mieć zawsze jak najmaszywniejszą kamizelkę (body armora znajdziesz w otchłaniach dolnego pietra - wisi na środku i jest niemal nie do niezauważenia) i potężną broń przy sobie. Oba monstra będą najczęściej korzystały z plazmy, dlatego jeżeli masz już opanowaną taktykę strzelania z bazooki możesz ich z "łatwością" pokonać. Jeżeli jednak nie, to masz jeszcze do wyboru Shotguna i Plazmówkę która ci może wiele załatwić. SMASH THEM DUDE!

HIDDEN FORTRESS, TARGET: 15 fragów

Wreszcie, plansza z optymalną ilością botów, są nimi Visor, Daemia i Keel. Lewel jest kilkupiętrowy więc nie będę go szczegółowo opisywał. Więc w skrócie, na dolnym piętrze znajdziesz Mega Health i Body armora koło siebie. Dalej, na drugim piętrze jest granatnica armor Shotguna, prądnicą i plazma gun + dwa teleporty. Trzecie i czwarte piętro to w większości healthy, lecz jest tam również railgun a obok niego wisi bonus. Hmm... cóż ja tu mogę doradzić, w tej planszy nawala się ze wszystkiego co się ma pod ręką, ale jak już ktoś się uprze (czyli ja) radzę korzystać z prądnicą i railguna. W ewentalności można do tego dodać 200 zdrówka (Mega health) i 200 pancerza (Heavy armor).

DARK CHAPEL - BOSS, TARGET: 15 Fragów

Potwór niczym Marilyn Manson (z wyglądu ofgrs), plansza podobna do robaka który ją prezentuje. He, he z tego można wyciągać różne wnioski ale ja proponuje jeden - korzystać z railguna i prądnicą. Prądnicą smaż robala ile wlezie, poczym rozwalaj go na cząstki railgunem. Klesk wydaje się być trudnym przeciwnikiem, a w rzeczywistości nawet jakoś ujdzie. W centrum planszy jest skocznia wystrzeliwująca prosto w ciężki pancerz, zaś w rogu planszy znajduje się tunel pełen przydatnych dóbr. Przypal potworowi zad z piętnaście razy i po sprawie. Tier 3 nadchodzi!

TIER 3

PLACE OF MANY DEATHS, TARGET: 20 Fragów

Zarazem wzrasta zapotrzebowanie na ciała do 20 jak i poziom zaawansowania botów. Place of many deaths to takie klejkowate psie pole, biegasz rozwalasz, zbierasz nową amunicję i znów biegasz do póki ciebie nie rozwałą. Ta plansza ma praktycznie tylko jeden poziom, chociaż są schodki w górę, prowadzące do rakiectnicy i jedno zejście w dół po pancerz i życie ale to prawie nic. Staraj się tu posługiwać Shotgunem i Quad damage. Gdy oni się będą trudzili cię załatwić rakiectnicą lub karabinkiem będziesz ich kładł jednym strzałem. Jak by ci strzelba (shotgun) nie przypadła do gustu, znajdziesz jeszcze plazmę w pokoju z teleportem (za nim wisi health), nią też można trochę ponabijać sobie na licznik.

THE FORGOTTEN PLACE, TARGET: 15 Fragów

Tym razem tylko dwa boty, ale za to jakie! Gruby Hossman i lisy Stripe nie będą zbyt polowali na siebie a w większości na ciebie. Staraj się mieć Rakietnicę lub Płazmę pod pachą jeżeli chcesz się czuć bezpiecznie. Czasami może Ci wpaść w rękę Shotgun który też się bardzo przydaje. Plansza ma trzy piętra - taka jakby piwnica gdzie jest shotgun, płaszczyzna ogólna z której praktycznie wszędzie możemy dotrzeć i pomost wiszący nad wszystkim. Na płaszczyźnie jest teoretycznie wszystko czego trzeba by rozwalić tym dwóm koleśią lby, chociaż na pomoście są też ciekawe przedmioty, taka czerwona kamizelka jak i granatnica. Jeżeli jesteś dobrać (a myśle że jesteś skoro tutaj zoszedłeś) krąż w głównym pomieszczeniu, koło raketnicy, i gdy tylko zobaczysz coś ruszającego się nawalaj!

THE CAMPING GROUNDS, TARGET: 20 Fragów

Plansza jest dość spora, ale to nie jest ważne, cała trójka i tak cały czas biega po dolnych korytarzach, nawalając i rozwalając głównie siebie nawzajem. Sztuką w tej planszy jest zdobycie szybciej 20 fragów niż zrobiał to Wrack, Biker lub Patriota (mowa o wyższych poziomach trudności ofqrs). Spróbuj wpiwer odnaleźć raketnicę (po schodkach w górę) i railguna (skorzystaj ze skoczni poczym idź ścieżką do końca). Te dwie bronie i Quad Damage (w połączeniu z płazmą) zapewnią ci pewnego rodzaju zwycięstwo. Drugą sprawą jest polowanie na cielaki (lub ich polowanie na ciebie) biegające w kółko na jak już pisałem dolnym poziomie. Taktyka? Krąż koło pomieszczenia z Quad Damage i zbieraj spluwy, gdy tylko załapiesz się na jakąś akcję nawalaj z rocketa i strave'uj na boki by cię nie trafiono.

FATAL INSTINCT - BOSS, TARGET: 10 Fragów

Uriel przypomina mi trochę zmutowanego Księdza Robaka z karabinkiem szukającego zemsty na Stołniku. Nietoperz będzie non-stop wkraczał na pole środkowe po raketnicę, później będzie się starał dojść do Quad Damage (po schodkach na górę). Ciśnij w łapska wyrzutnię, i biegaj po Quad Damage. Tak praktycznie w kółko. Nie możesz dopuścić do tego by Uriel dostał się do raketnicy lub QD, bo będzie po tobie, i on przejmie twą taktykę. Sposób już dałem więc co tu jeszcze będę gadał. SMASH THE LENS! Poniżej Tier czwarty.

TIER 4**TEMPLE OF RETRIBUTION, TARGET: 20 Fragów**

Sztuka posługiwania się raketnicą może się tu przydać zważywszy na fakt że są trzy boty do rozwalenia i duży teren do zwiedzenia. Ładna rymowanka nie? Jest to w sam raz plansza na początek Tiera czwórkki. Na terytorium centralnym znajdziesz od czasu do czasu Quad Damage'a, który ułatwi wam rozwalanie przeciwników z karabinku maszynowego. Staraj się nie wpaść do ławy bo odejmiesz sobie kilka punktów przedtem nabytych na rachunek. Przydatny może się okazać również teleporter (Literka T wisząca w powietrzu w jednym z pomieszczeń), zawsze można się jakoś ulotnić z akcji z góry uznanej za przegraną.

LOST WORLD, TARGET: 20 Fragów

W zaginionym świecie przyjdzie ci trochę szukania przeciwników, ze względu na wielkość planszy. Znajdziesz tu jedno ciekawe miejsce gdzie leży granatnica i Medkit (strzykawka dopielniająca Ci energię na maksa), jak tam trochę pokrążysz na pewno ponabijasz sobie fragi na licznik. Poza tym miejscem radzę czasami pobiegać trochę po planszy, chociażby po Quad Damage (jest w szparze w ścianie, by tam dojść musisz zeskokczyć z pomostu), jeżeli bronii już masz pod dostatkiem. Jest również jedna dziura w podłodze prowadząca do ogólnie niedostępnej szuflady z Mega Healthem.

GAZE OF THE ABYSS, TARGET: 20 Fragów

Więc tak, cała plansza przypomina odrobinę stożek wulkaniczny, na dole lava, w trakcie wchodzenia na górę po schodczkach wszystko się systematycznie zważa, a na górze są chmurzyska. Na samym dole w centrum stożka jest skocznia która wybija cię prawie na samą górę. Są tam (na parterze) również dwa korytarze prowadzące do pokoju z raketnicą, niewidzialnością i życiem. Jeden przedziałek w górę po schodkach wisi co jakiś czas Mega Health. Technika wręcz perfekcyjna polega na braniu co jakiś czas niewidzialności i staniu koło głównej wyrzutni z bazooką dopóki ktoś się nie pojawi. Jak wam z raketnicą będzie za trudno, starajcie się o zdobycie Shotguna lub prądnicy.

THE PROVING GROUNDS - BOSS, TARGET: 10 Fragów

Kolejny zmutowany robak. Tankjr będzie zawsze pilnował głównego placu. Praktycznie możecie biegać wszędzie indziej i go nie znajdziecie, z czego taktyka jest banalna. Junior Jest stworem odpornym na ból, dlatego też najłatwiej się go będzie pozbyc z dwóch broni, raketnicy lub prądnicy. Sposób jest prosty, zbierasz na całej planszy, pancerz do dwustu, życia na sto i jako broń pierwszorzędna raketnica, dopiero jak w niej wam się skończy amunicja wyciągajcie prądnice i smaźcie robala. Gdy go rozwalicie, zapewne nie będziecie w najlepszym stanie, więc proponuje zwiawać przez teleport, odzyskać siły i powtórzyć akcję z przed kilku zdań. Szybko go załatw bo przed nami jest Tier piąty. Ostatni i moim zdaniem najfajniejszy.

TIER 5**EVIL PLAYGROUND, TARGET: 15 Fragów**

Cieżko jest mi opisać tę planszę, ze względu na to, że boty są niemalże wszędzie i zawsze. Mimo wszystko staraj się mieć zawsze railguna, plazmę lub rakiętnicę w rękach bo może Ci się to naprawdę przydać. Lewel jest zbudowany dość prosto, najniższe tereny są na obrzeżu. Zaś im bardziej się zbliżamy do środka, tym wyżej jesteśmy. Railguna odnajdziesz w największym pomieszczeniu. Będzie pod pomnikiem z płonącymi dnołmi. Plazmę i rakiętnicę znajdziesz w naprzeciwległych pokojach. Nie będziesz musiał biegać ciągle dookoła jak znajdziesz schodki.

THE BOUNCY MAP, TARGET: 15 Fragów

Pierwsza mapa w kosmosie na singlu. Nie jest bynajmniej zachwycająca ale miodzik i tak się odczuwa w napływie masowym. Plansze dzielimy na trzy poziomy, piwnice (na dole, ma się rozumieć), płaszczynę (placyk pomiędzy piwnicą a wzgórzem) i wzgórze wystające z płaszczyny. Na wzgórzu leży bardzo przydatny railgun, zaś na płaszczynie, rakiętnica i plazma. Bones jak i pozostali dwaj CPU będą krążyli w większości na dolnym obszarze planszy, z tego też radzę ci się trzymać taktyki: rozpięrducha na dole a regeneracja na górze. Inteligentnie może to nie brzmi ale podczas gry się przydaje, trust me.

THE LONGEST YARD, TARGET: 20 Fragów

I oto plansza przy której spędziłem najwięcej czasu, zarówno w wersji pecetowej jak i tej na drea, ona RZĄDZI! Znajdziesz tu Quad Damage (odbij się od skoczni, wlatując na drugą skocznię i z niej doleczysz na górną platformę gdzie czeka na ciebie QD), MegaHealth (na środku placu odbij się od górnej skoczni a doleczysz do MH) i kilka broni. Podstawową bronią w tej planszy jest rakiętnica (na lewej z dwóch pośrednich platform) . Na równym poziomie zaawansowania z nią jest railgun (wyskocz z wyrzutni na odległe od "stałej" platformy miejsce gdzie czeka na ciebie RG). Lewel jest bardzo urozmaicony, z odległych miejsc możesz kampać railgunem, a z bliska masz rakiętnicę i Shotguna. Myślę że również się tu nieźle nabawisz, i że na pewno pograsz sobie na tej planszy z kumplami przez net. Aha, przeciwnicy po zebraniu QD stoją w miejscu i kampaują. Gdy wpadnie Ci w oko że coś niebieskiego stoi w miejscu i nawała, ładuj tam z rakiętnicy lub railguna.

HELL'S GATE - BOSS, TARGET: 10 Fragów

Miejsce w którym się znajdujesz słusznie zostało nazwane bramą do piekła. Nie ma innego wyjścia. Krążyj na centralnym obszarze i czekaj aż Xaero się pokaże. Gdy go ujrzysz będzie decydujący moment, czyli kto odpali pierwszy. Wymówka: nie trafiłem lub nie mam celu jest tu naprawdę nie na miejscu. Musisz mieć non-stop przy sobie raila i nawałać (celnie) w gostka. Piętnaście razy i kończysz, staraj się zbytnio nie panikować jak będziesz miał chwilowo wyższy wynik od niego bo to spowoduje że stracisz koncentrację i będzie po wszystkim. W piekło trzeba mieć instynkt zabijania żeby wygrać. Chociaż jest jeden mały sposób by sobie ułatwić życie. Zbieraj o ile Ci się uda wszystkie Railguny, najlepiej stój w miejscu gdzie one się pojawiają. W ten prosty sposób odetniesz Xaero'sa od najpotężniejszej broni, ale to jeszcze nie wszystko...

VICTORY, ARENA LORDS < VMS >

Po przejściu gry dostajemy właśnie tę opcję. Są to napisy końcowe i nr dodatek labirynt wyświetlany na ekranie naszego VMS-a. Po przejściu go dostaniesz nowy kod do listy CHEAT. W zależności od poziomu trudności na którym przeszedłeś grę dostaniesz odpowiadający mu kod. Gratuluje!

PARTIA TRZECIA - KWACZENIE W SIECI

Nam Polakom wydawałoby się to niemalże niemożliwe, a jednak przez drea można grać bez przerabiania konsoli. Zaprztałaj po kabel podłączony do twojego telefonu, wyjmij go i wsadź do modemu od twego DeCe (od tyłu). Wpakuj Kleja do pustej konsoli by zabłysnęła pod twym telew.zorem, poczym wciśnij power. Logo, drugie logo, prawa autorskie, jeszcze kilka logosów i login VMS-a. W głównym menu wybierz INTERNET GAME i w DIAL ACCOUNT 1 (w dial account 2 nawet nie masz czego szukać) wpisz poniższe dane:

USER NAME: PPP lub ppp

PASSWORD:PPP lub ppp

PHONE NUMBER: 0202122 (Telekomunikacja Polska)

W pozostałych nic nie wpisuj (w primary dns i secondary dns robi to za ciebie konsola), i potwierdź opcją DIAL (ewentualnie zapamiętaj). Teraz powinny Ci się ukazać cztery obrazki, każdy z nich prezentuje inną funkcję, gdy wszystkie ikony zostaną podświetlone oznaczy to że sprawdzenie zakończyło się poprawnie i możesz grać na necie. Teraz dream ze skanuje dostępne mapy (lewele) na których będziesz mógł posuwać z kumplami. Powodzenia stary! Jeżeli masz w domu klawiaturę i myszkę do DC zabawa przebieje wszelkie możliwe określenia.

Kris

JET GRIND RADIO

JSR z całą pewnością nie jest taką sobie grą skate'ową, zresztą każdy z was o tym dobrze wie! Mam nadzieję że poniższy opisik wam coś da jeżeli się w tej gierce poćwiłście... So..... Pick up some cans and start spraying, if you don't have to go to the bathroom first !!!

OBJAŚNIENIA

Oto I podstawowe poleconka byście lepiej kapowali poniższy "szlang" :

A - odpowiednik skakania,

L - Ustawia kamera za plecami, lub rzecz jasna wyciska swe emocje na ścianę w formie grafów,

R - Dodaje speeda

Analog - Hmm... niech pomyślę chyba służy on do dębienia sobie w nosie, jak się ktoś bardzo nudzi...

ROZDZIEWICZENIE

Jeżeli dziewicznie (czyt. pierwszy raz) grasz w JET SET RADIO0000000, zacznij od TUTORIALA. Rollujesz tu na murawach Dźidżego (GG'S) SHIBUA - CHO, z głośnika lecą kolejne poleconka które masz wykonać by uzyskać kolejny stopień za-awansowania...

Lekcyjka pierwsza - Hyh, nic prostszego jak ruszenie analogiem w przód by nasz Beat ruszył tyłek po czym dodać mu jazdy

Lekcyjka kolejna - Po-rolluj trochę po okolicy, starając się o nic nie obijać, zrób takie jedno okrążenie i viola...

Lekcja trzecia - He, he... nic prostszego jak podczas jazdy dodanie speeda by Beat nie stał w miejscu i machał łapkami, a poczuł w płucach co to naprawdę znaczy speed.

Lekcja czwarta - to nic prostszego jak obrócenie galy o 180° by nasza postać zmieniła kierunek jazdy.

Lekcja piąta - Ustaw kamerkę za plecami.

Lekcja szósta - wypij Redbulla i zacznij skakać...

Lekcja siódma - Królik bugs jak zwiewa przed elmerem najpierw się rozpędza po czymkica (skacze)...

Lekcja ósemka - Bez obaw wskakuj na samochód.

Już dziewiąta? - No wreszcie grindy, rozpędź się i dawaj hopa na barierkę.

Wybiła dziesiąta - Tak i ty masz się wybić z plotka w trakcie grindeowania po przygazowaniu by nabici se kilka tricków na rachunek.

Lekcja jedenasta - Skacząc na barierce dodajesz sobie speeda, małego ale zawsze cius nie?

Lekcja dwunasta - To powtórka dziesiątki.

Lekcja trzynastki - wreszcie coraz bardziej "poważne" czynności - grindując wykonaj dziesięć trików, radze wziąć jakiś długi płótek prowadzący na mostek. W międzyczasie podskakuj.

Lekcja czternasta - Ci za was którzy grali w toniegi (bądź i nie) wiedzą o co chodzi z wallridem, trzeba się przejechać po ścianie. Oszczędzę wam szukania... znajdźcie czerwono-białą ciężarówkę z wydrukiem ROKKAKU, za nią jest płótek i billboard. rozpędź się, wskocz na rurkę (lub płótek, jak kto woli) i gdy będziesz przy billboardzie wskocz na niego tak by wykonać wallride'a.

Lekcja piętnasta - W rogu tej "murawy" jest zjazd do kanałów, skorzystaj z ich kształtu, przypominają jak by trochę half-pipe-a nie?...

Lekcja szesnasta - Nawiązując do lekcji trzynastej wykonaj tym razem tricków 20.

Lekcja siedemnasta - Wreszcie zaczynamy z grafami - podjedź do jakiegoś samochodu z małą strzałką i L !

Lekcja osiemnasta - to się robi wnerwiająco, wykonaj 30 tricków grindując... Najłatwiej to zrobisz zaczynając na barierce koło białego czerwonego samochodu, po wallridzie na billboardzie wskocz (bezpośrednio z billboarda) na kolejną poprzeczkę a tam dalej na most i powinna Ci się nawet udać 40-stka.

Lekcja dziewiętnasta - Ten trick jest jednym z lepszych, podczas jazdy wykonaj kombinacje analog tył-analog przód, nasz Beat powinien jeździć tyłem...

Lekcja dwudziesta - Podczas wykręcania "bita" podskocz by jechał tyłem...

Po tym tricku będą jeszcze inne ale sądzę że skoro doszedłeś aż tutaj starczy tej zabawy, i powinniśmy wkroczyć do prawdziwej akcyjki!

DA REAL STPUH

Plansza: SHIBUYA-CHO. Trening.

Powtórz wszystkie trzy czynności jakie prezentuje Ci GUM. Jak się już do ciebie przyłączy powtórz również wszystkie trzy zadania TABa. Gostek również się do ciebie przyłączy, got it?!

Wysłuchaj Kazania Kapitana DJ-a K, wciągnij on cię w skrócie w fabułę JET SET RAAADIOOOO!!!

Plansza: SHIBUYA-CHO (SHIBUYA GG), Czas : 600.00 sekund na 10 grafów

No to jazda, zacznij mieścić grafy wpiern na wszystkich trzech autobusach. Przy trzecim powinny pojawić się gliny. Omijaj je z dala kontynuując robotę. Choć jeżeli chcesz się nieźle pośmiać podjedź pod ich nos... Przy nabiciu szóstego grafa przybędzie kapitan. Nie zapomnij o wyższych grafach na budynkach. Wall najpierw w te grafy o większych rozmiarach, na które idzie więcej farby, te drobniejsze zostaw se na koniec, a załatwisz je przejazdem.

Yo dude! Teraz masz dostęp do trzech kolejnych plansz w TOKYO-TO:

Plansza: SHIBUYA-CHO (LOVE TRAP), Czas : 700.00 sekund na 13 grafów

Tu rollujesz po ulicach Shibuya-cho z Love Shockerkami. W młodości tym nędzne istotom złamano serca i teraz pragną zemsty. Zresztą chrzanić to, Ty musisz zaspiewać trzynaście wcześniej wykonanych grafów przez nie w ciągu jedenastu minut. Planse dzielnymi na trzy części (patrz mapa - zapauzuj grę podczas akcji), ścieki (na mapie, czerwone), most i główna część miasta z ciągnącą się od góry do dołu ulicą. No to jazda! Na początek, gdy dopadniesz jakąś czerwoną strzałkę, nie wykańczaj jej, i jedź do następnej. Tym sposobem opóźnisz przyjazd glin i ułatwisz sobie robotę na później. Biega mi o to, gdy psy (czyt. gliny) przyjadą, wystarczy że przejeżdżając maźniesz raz, a nie dziesięć co serio sporo zmienia. Na moście znajdziesz trzy grafy, a pozostałe dziesięć na ulicach jak i na lub koło placu zabaw. GOOD LUCK OLD ONE!

Plansza: BENTEN-CHO (BENTEN BOOGIE), Czas : 800.00 sekund na 16 grafów

Atmosfera night clubowa, i przygrywająca w oddali muza funko-technowa czyli część tego co prezentuje sobą Bente. Pokręć się trochę po ścisłych uliczkach i zapoznaj się z dolną partią tego osiedla. Na górne poziomy możesz się dostać trzema przejściami. Pierwsze z wysoku z pewnej ciężarówki, drugie jak i trzecie grindem po rynnie. Wpierw pojawiają się policjanci, po czym wkrocy do akcji brygada antyterrorystyczna z detektywem Onishimą na czele. Większość grafów nabitych zostało na dachówkach i są nie największe, więc zbyt wiele sprayu na nie nie zużyjesz.

Po przejściu Shibuya-cho i Bente-cho wchodzi w grę pierwszy podrozdział, w którym masz okazję by dołączyć do swej paczki GG'ów nową kumpelkę. A tak przy okazji, nie martw się żabami, też mają swój styl.

SHOWDOWN

Sam widzisz - nic trudnego. Powtarzaj wszystkie czynności, które wykonała przed tobą Mew, by pokazać jej że nie jesteś gorszy. Rozpedź się, zrób grinda na barierce, po czym zeskocz na wagon. Kolejny jest już trochę bardziej skomplikowany. Wejź w boczny korytarz, biegnij do końca, wskocz na rynnię, pod koniec rynny wyskocz na kolejną i kontynuuj grindy dojeżdż luzem na balkonik. Jako trzeci trick mamy już wiele poważniejszą czynność do wykonania. Rozpedź się wskocz na niebieski podjazd przed tobą grindując, po czym wyskocz trzymając gałkę do przodu. Pod koniec puść gałkę a wyładujesz perfekcyjnie na lince. Został ci tylko wyskok z linki, walnięcie o siatkę i wyładowanie na torach. YOOU! Gratuluję - Mew(a) się do ciebie przyłączyła.

Plansza: KOGANE-CHO (THE MONSTER OF KOGANE), Czas : 600.00 sekund na 12 grafów

Jest to jedna z bardziej komicznie wykonanych plansz, a zarazem prezentujących jaką sztuką walenie grafów na ściany, mury budynków i inne rzeczy. Rusz tyłek z dolnej części planszy na której praktycznie nie masz czego malować. Zsuń się w dół po moście, po czym przejeźdź w sensie dosłownym przez cały budynek. Gdy już dojedziesz na główny plac, zanim zaczniesz mazać największego grafa. Zamaluj i odjedź. Teraz możesz już działać całkiem spokojnie. Po walnięciu jeszcze kilku mniejszych tzw. jednorazowych grafów zobaczysz fajne taktyki bojowe policjantów (a w zasadzie to zwierząt i maszyn) próbujących Ci zatruć życie. Let's get scratchin!

SHOWDOWN

Jo! Kolejny rywal, he, he - ala Spiderman. No to jak wytrzymasz z nim? Go! Jazda! A i jeszcze tego no, frogi pochodzą prawdopodobnie ze ścieków jeżeli byłeś ciekaw. Kopliuj ruchy Garama, dodaj se jazdy, wallgrind po murku, skok nad przepaścią i ładuj. A tak przy okazji, czujesz te beaty? Musze się przyznać że obecnie wyprawiam niestworzone rzeczy na krześle przed kompem pisząc ten opis przy tym rytmie. Drugie zadanko jest jeszcze prostsze od swego poprzednika. Grind po płotku otaczający schodki od strony zewnętrznej, po czym przeskocz na dach. I oto trzeci ostatni, w ściekach. Trzeba przyznać że nie jest to łatwe ale lecimy. Dodaj jazdy, wskocz na płotek po prawej, przeskocz na ten po lewej po przepaści, po czym ponownie skacz dalej w lewo na poręcz i pod koniec wallgrinda. Easy, czyż nie?). Po tej kompilacji przeróżnych sztuczek spider-garam się do nas przyłączy.

Plansza: BENTEN-CHO (GRAFFITI HIGH), Czas : 500.00 sekund na 19 grafów

Ten level jest o wiele trudniejszy od pozostałych, zresztą zerknij sobie na wymagania. Czasu jest dwa razy mniej na dwa razy więcej grafów. No to w nogi. Zaczynasz na wagonie - zjedź na szyny po jego prawej, zbierz spraye i jedź przed siebie. Po pewnym czasie rollowania dojedziesz do wyjścia (w międzyczasie miniesz dwa pociągi - jeden z prawej przed tobą, drugi od lewej za tobą). Przejeźdź przez siatkę i zapoznaj się trochę z rynekciem. Zbierz spraye i nabij wszystkie grafy na tym placu. Jakbyś nie był pewien czy już wszystkie zamalowałeś zerknij na mapkę (START). Teraz znajdź ciężarówkę z podjazdem, wyskocz z niej i przeleć przez billboarda zamieniając go na szcztaki. Jedź aż do samego końca ścisłej alejki, by znaleźć się na zwężonych alejkach pełnych czolgów i kolejnych dziesięciu grafów. Zamaluj i yo, ukończyles kolejny poziom JET SET

RADIO!!!

Plansza: KOGANE-CHO (NO 540), Czas : 600.00 sekund na 13 grafów

Znów zmiana miasta, ten sam czas a grafów o jeden więcej do wytatułowania. Jo, zjeżdżaj w pierwszej kolejności do hangaru i nabij na licznik dwadzieścia (lub więcej) sprejów. Spójrz na mapkę, zaczerwieniony teren to hangar, z niego jest wyjście na śmietnisko przypominające z lekko bazarek po tornadzie, zaś całą tą dolinkę otacza droga z dziewięcioma miejscami gdzie trzeba się podpieczętować. Po trzech nabitych grafach zjawia się antyterrorysty na spadochronach, a po nabiciu piątego grafa przylatują trzy pięknie wyposażone helikoptery. Nie spiesz się zbytnio gdy skapujesz się że są to rakiety samonaprowadzające, zawsze w hangarze znajdziesz kilka czerwonych kanisterków z życiem.

Plansza: KOGANE-CHO (KOGANE CIRCUS), Czas : 800.00 sekund na zamarkowanie kogane-chosów

Po przegnaniu zmonstruowanych zadów które przyczyniły się do obżabienia naszego garażu, wszystkie jaskrawo-zielone stworki powróciły do swych kanałów, a my możemy skate'ować dalej.

Tu nie mam wam zbyt wiele do tłumaczenia, zblesz spreje i tryskaj na tych gości ile wiesz. Każdy z nich musi dostać po dziesięć razy w klatkę zanim się podda. A piece of cake. DJ. Kapitan, poinformuje nas że właśnie rozłożyłmi gang na łopatki, po czymktoś ich prawdopodobnie porwał czarnym samochodem Grabarza (nie, nie tego którego wszyscy znamy:). Jednak coś przy odjeździe wozu z niego się wymknęło, niejaka maska która zamieniła się po zetknięciu z ziemią w część płyty platynowskiej..

Plansza: BENTEN-CHO (NOISE REDUCTION), Czas : 800.00 sekund na obskanie benten-chosów

Cóż tu wiele nawijać, ciskaj spreje w łape i znów wysmaruj każdego dziesięciokrotnie farbą. He, z początku jednak się trochę za nimi przejeżdż by się skapować gdzie są spraye. Gdy ich zfinishujesz, yo man, jesteś da best!

SHOWDOWN

Stylowa dreślara na rolkach zapuka do twego okna, nieczęsty widok, nie? Tym razem cała zabawa polega na wysługu, od miejsca startu dojeżdż pierwszy do grafa i go nabij. Hint - graf jest na dachu, więc będziesz musiał wjechać po rynnie. Gdy Yo-Yo cię za pierwszym lub drugim razem pokona, odetchnij trochę, weź tyka Coll i graj dalej. Kiedyś musi się udać. Tu ze względu na poziom trudności jest tylko jedna rzecz do wykonania, by dostać nowego członka (?!).

Plansza: SHIBUYA-CHO (LOVE ATTACK), Czas : 800.00 sekund na oblanie farbą kachanki

Poraz trzeci nawalanika na spreje. Tym razem zadanie jest o wiele prostsze do wykonania, scigas się z trzema psycho-babami. Jeżdżą wolno i są mało czute. OK, finiszuj z nimi by przejść do rozdziału drugiego!

CHAPTER 2 - CUBE & COMBO

SHOWDOWN

Dobry początek, jak zwykle zresztą. Zapoznaj się z Cubą i Comboem, zanim pozwolisz się im dołączyć. Nie będę marnował tekstu, obejrzyj pokazówki llllllll.... LET THEM JOIN YOU!
Jo, zapoznałeś się już z ich historyjką? Extra, no to jazda, pakujemy w BANTAM STREET pełnych gangsta-boyów jak i mafiozów...

Plansza: BANTAM STREET (TAG OR DIE), Czas : 600.00 sekund na 16 pejzarzy

Słuszny tytuł, taguj lub umieraj. Wybierz jako postać Cube, bo z Combo jestes prawie bez szans na tej planszy, jest on po prostu za wolny. Taktyka tu się wreszcie również przyda. Ponieważ plansza jest cholerycznie trudna radę Ci wpięrow nazbierać sprayów na maksimum, po czym dopiero wkroczyć do akcji. Mimo wszystko zacznij wpięrow od tych największych i najtrudniejszych do tagowania, za małe zabierz się dopiero gdy zjawia się arabowie z biczami. Jak zbijesz wcześniej małe, a duże sobie zostawisz na później, arabowie e (podczas gdy ty będziesz robił graffiti) też zabiczują (he...). Jakby Ci zabrakło energii znajdź oszkloną budę, w niej znajdziesz koło dziesięciu puszek czerwonego wina.

Plansza: GRIND SQUARE (ROCK'N ROLL GRIND), Czas : 999.00 sekund na 14 pejzarzy

Huh, poziom zaawansowania znów wzrósł. Zacznił od napakowania się puszkami z farbą na maksa, po czym dopiero ruszaj do akcji. Plansza założona jest w centrum miasta. Mamy ulice krzyżujące się, dwie windy robotnicze którymi możemy się dostać na top budynków, no i całą masę przeróżnych lin i schodków na których będziemy grindować. Ze względu na ogromny poziom trudności i kłopoty z regenerowaniem się (znajdziesz tylko sześć czerwonych kanisterków), zacznij wpięrow od największych grafów, po czym przejdź do tych, do których jest się trudno dostać. Na sam koniec zostaw sobie jednomazówki. Co do postaci - jak chcecie ale Combo jest tylko dla najlepszych.

CHAPTER 3 - GOLDEN RHINOS

Plansza: SHIBUYA-CHO (EXPLOSION), Czas : 999.00 sekund na 24 grafy

Siemanko w Shibule! Znowu twórcy zespawali całe miasteczko razem, a my mamy odwiedzić stare miejsca i je ponownie zapieczętować. Postaci w garażu już masz sporo (Cube i Combo się bez problemu wczuli w

sferę GG) i myślę że nie będziesz miał problemu z wyborem. Zbierz pasującą Ci ilość grafów, po czym zacznij odworowywać sztukę na starych zakątkach. A, zamiast policjantów mamy teraz do czynienia z bombermanami, którzy nawalają w nas z koktaili molotowa. Do tego jeszcze zakładają bomby w miejscach gdzie my mamy sprayować. Stąd proponuję, byś zawsze wpiwer przejechał koło miejsca z czerwoną strzałką, poczekał aż samochód (lub co innego, w zależności co tam stoi) ujdzie z dymem i dopiero potem atakował. Czasu i życia masz dość dużo, więc możesz działać całkiem spoko. No to Shibuya na story mode z głowy, a my rollujemy dalej.

SHOWDOWN

No to rumble! Większych problemów z przyjęciem laski Piranhy raczej brak. Jej wymogi techniczne są raczej proste do opanowania. Pierwsze zadanko, he, he, skocz na płatek po lewej, a pod jego koniec przeskocz na ten po prawej. Drugie jest również proste, namaluj trzy grafy. Przy trzecim widzać, że programiści chyba sobie z nas robią jajca, przeskocz po wszystkich daszkach i lata!

Plansza: KOGANE-CHO (FIGHT OR FLIGHT), Czas : 999.00 sekund na 24 grawaty

Planszę znasz, jedyna różnica to ta, że grafy są trochę inaczej rozłożone. Wybierz postać i wkraczaj w środek giery. Znowu ukaże ci się nowy rodzaj mechanizmu obronczego złotych nosorożców, snajperzy i latający żołnierze z karabinami. Z czasem jest już trochę gorzej niż poprzednio, ale i tak jest zarabianie. Przyjdzie Ci tu dużo skakania po dachówkach, pamiętaj by skakać sprytnie żeby się nie trzeba było cofać. Kogane finito!

SHOWDOWN

Doczekaliście się przyścia najbardziej stylowego gościa pod wasz haus, teraz jeszcze go tylko trzeba przekonać że jesteście warci tego, by był on w waszej paczce. Co do skrótów, jest tylko jeden z takich bardziej sporych. Znajdziesz go w kanałach, wystarczy przeskoczyć wcześniej od Slatea na drugą stronę. A tak to wygraj wysięc i będziesz miał go z głowy.

Plansza: BENTEN-CHO (BENTEN BURNING), Czas : 999.00 sekund na 19 kolorowych malowideł

Jak się łatwo domyśleć tu również wszystko zostało zmagetyzowane, przez co poruszamy się już po całym Benteń o nie po jęga marnych skrawkach. Aż się roi od puszek z życiem na tej planszy, więc są małe szanse że cię zabiją flamethrowerami. Musze też zwrócić uwagę na dziwny podział przedmiotów na planszy. Na jednej części są masowo umieszczone zarówno czerwone puszki z życiem jak i ze sprayem. Na drugiej części zaś znajdziesz tylko spraye, a na ostatniej będzie pustka, ale jest ona połączona z rajem, gdzie wszystkiego jest w sam raz.

Plansza: BENTEN-CHO (BEHIND THE MASK), Czas : 800.00 sekund na oblanie pleców trzem dziwakom

Dla tych z was którzy są ciekawi, czy w ogóle kiedyś ujrzą napisy końcowe, mogę stwierdzić jedno - jest to stanowczo ostatnia plansza na Benteń-cho. Nie dosyć że ostatnia, to jeszcze banalnie prosta. Plansza jest mała, i łatwo w niej zdobyć spraye. Na co czekasz?! Dawaj speeda i wlej tym porąbanym lodygom za kólnierz to co trzeba! C'mon man, właśnie ukończyłeś sprzątanie ulic Benteń.

Plansza: SHIBUYA-CHO (FINAL GROOVE), Czas : 600.00 sekund na 5 grafów

Można wreszcie stwierdzić, że dotarliśmy do końca. Czegoś takiego pewnie się nie spodziewaliście hmm... No dobra - lecimy. Dookoła płyty, na której zapuszcza swe scrache szef mafii są cztery platformy pilnowane przez sporego nosorożca. Dostań się do całej czwórki aby zniszczyć złote zwierze, i przejdź do drugiej i ostatniej fazy planszy. Wgrinduj się po metalowym drucie do środka kabiny DJ'a i zapiecentuj mu jego blyszczący łeb.

Graffy, uliczne akcje, policyjne pościgi. Wszystko to zakończy się, gdy walniesz mu graffa na czoło. Ale co tam, właśnie ukończyłeś najlepszą gierę skejtową na dream! Poniżej wypisałem wam jeszcze kilka tricków i ciekawostek.

BONUSY

JET GRAFFITI - Masz 999.00 sekund, i masz za zadanie zatagować wszystkie miejsca oznaczone czerwoną strzałką na danej planszy. Przydatna sprawa, zarówno dla początkujących jak i dla tych bardziej zaawansowanych.

JET TECHNIQUE - Masz określoną ilość czasu w którym możesz robić co tylko ci się zachce. Tylko się musisz liczyć z tym że tu się zdobywa punkty za wszystko.

JET CRUSH - We dwójkę, ty i druga osoba z twej bandy ścigacie się na określonej trasie, by na końcu nabić porządnego grafa w dowód zwycięstwa.

I ofnrs, możemy przejść grę jeszcze jeden raz starając się zdobyć na każdym poziomie ranking JET, ale zrobić to już sami.

Kris

CHU CHU ROCKET

Poniżej wielu z was DeCekarzy dostało tę gierkę w komplecie wraz z Dreamem poniższe hieroglify mogą wam się na coś zdać...

PUZZLE 1P

Opisik jest do piątej opcyjki od góry - PUZZLE 1P - w głównym menu. Jak już sam 'naglówek' mówi jest to tryb tylko dla jednego gracza. Podziałka jest prosta - są cztery levele trudności i w każdym z nich zawarte jest po 25 leveli z przyglupkowatą trochę muzą. Original nie zalicza się teoretycznie do żadnych z poziomów, ale jak ktoś się uprze może sobie samemu ułożyć rundkę i nie... dać w nią pograć braciszkwowi??? Nieważne, poniższa solucja jest w kolejności najłatwiejsze - najtrudniejsze i hmm... korzystajcie z niej naprawdę tylko wtedy gdy już wy, wasi znajomi, po prostu nikt nie będzie mógł wpaść gdzie postawić strzałkę w lewo, a gdzie w prawo.

Dokumentacja, czyli co do czego i jak:

L1: L2 itp. - numerki danej planszy na której się posuwamy.

Strzałkę w lewo (obok na rysunku) tłumacze jako E5 - lewo, bo znajduje się w rzędzie E a szereg 5.

1/A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
2											
3											
4											
5				←							
6											
7											
8											
9											

Więcej tłumaczyć chyba nie muszę, powodzenia!

JAK W TO GRAĆ?!

NORMAL

L1 - Where to go?

Strzałkę umieścić na polu F9 - góra

L2 - Roundabout

Nic innego jak E1 - dół

L3 - Zigzag

W życiu nie pomyślałbym że można się zaciągnąć na czymś tak banalnym, a jednak mam kumpla który siedział nad tym pół godziny i za cholere nie mógł na to wpaść I2 - prawiec

L4 - SEGA Bus

Plansza na pierwszy rzut oka wygląda skomplikowanie... H2 - dół; H3 - lewo

L5 - Use the walls

Tu ewidentnie zaczyna się już zabawa z odbijaniem tych dennych stworzeń jakimi są myszy od ścian... proponuje jedynie możliwe wyjście F9 - góra

L6 - Maze

Makaron? Spaghetti? Eeee... jedno jest pewne D2 - lewiec

L7 - Japan

Nie wiem co nazwa ma wspólnego z rundą, morze przedstawia ludność naszych braci skośnookich gdy są czymś podnieceni? A może jest to po prostu przedstawienie umysłu programisty "inaczej" C9 - guru

L8 - Lots of mice

Przypomina mi to trochę Polskę zjednoczoną... wszyscy pedzą gdzie popadnie, wrzucaj strzałkę w lewo na D9 i... puu...piuuu...pu...pu...pi

L9 - No way out

Myszę że wypicie tu pszki piwa nic nie da... cholera trzeba się skoncentrować... ja stawiam na A2 i I2

L10 - Head-on crash

Więc tutaj wprowadzamy koty w błąd a myszka sama zadba o to by dobiegła do rakiety... I8 - góra

L11 - Here and there

Sprawia wrażenie nie? Śmiało walnij strzałkę w lewo na G1 | strzałkę w prawo na F9

L12 - Round and round

Miał, jak to uroczo ujeżdża dziewczyna Lindy w psach, E9 - góra

L13 - Dream catch

I1 - dół; L6 - lewo; H9 - góra

L14 - Ready, go!

Strzałka w dół powinna być na polu I1

L15 - Two on one

I to jest typish Ferplay uznawany przez Gofotę jak i Tysona, ale co za problem ich wymigać w choooooozusa, F2 | G7

L16 - Long journey

Będzie Clear dopiero po tym jak strzałkę w prawo ustawisz na L4

L17 - Go! Go! Twelve!

Naprzód dwunastko! G2 | C6 to odpowiednie trasy

L18 - Stay away!

G5 odpali raketę!

L19 - ChuChu!

Preferuje CHOOO ale jak kto woli, D1 - dół a F6 - Prawo

L20 - Which one?

I w którą by tu wsiąść... F3 - dół | G6 - góra

L21 - Cat!

Nie dosyć że startujemy w kociej paszczy, to jeszcze jesteśmy przez nie otoczeni... no to co, robimy ich w konia? B1 - dół; C6 - lewo; C7 - góra... Niczym Robert Redford nie?

L22 - Cat patrol

Dwa "dołki", tyle że jeden na B1 a drugi na I3

L23 - Run away!

E5 - dół

L24 - Catch up

Tym cyfrowym kotkom naprawdę się wydaje że mogą nam zapaskudzić życie. I4 - prawo; G5 - góra

L25 - Gang of cats

F5 - góra; J2 - prawo.

HARD**L1 - The battlefield**

Jak Kazik nie mówi D8; F8; G8; prawo a I8 - dół

L2 - Sentries

Zawsze lepiej jest mieć jakiś wybór nie, C5 lub A5

L3 - Sharp turns

A7; C7 - prawo

L4 - From behind

Po prostu B9

L5 - Loopy

Plansza jest trochę zakręcona, B6 to załatwi

L6 - Stalway

Cztery pokoje (him again) a my walimy na E8 (dół) i H8 (prawo)

L7 - Blockade

G8 a miniemy te kapusy o wlosek

L8 - Mice crackers

Hej, Hej mars napada, K4 i K8 a myszki zwięją do rakiety

L9 - Go around

dół B1; prawo A5; Lewo L5; góra K9 droga Elu, masz 70miliardów dolarów ^%\$#543!

L10 - Trapped cat

G5 by zablokować kapusa w prostokacie

L11 - Get in line

K1 - dół

L12 - Out for a walk

F6 - prawo a lewą strzałkę postaw na L8

L13 - Delay tactic

C4 | J5

L14 - Cat in box

A3 - prawo a dół to K1

L15 - Runaround

F6 - wprowadzi ChuChusy do rakiety

L16 - Prisoners

B3 Lewo, a dolną strzałkę na G4

L17 - Drop in

By wpaść stawiamy dolną na H1, lewą na L7 a prawą na A4

L18 - Escape route

G5 - góra a D6 dół

L19 - Center line

E3 - dół a prawą na A8

L20 - The 'Zone'

A9 i B9 reszty się domyślić

L21 - We're gonne get in!

Góra na F9 a dół na E5

L22 - Launchpad

L5 (lewą) | G3 (prawą)

L23 - The tour

Lewo strzałki na C4; E1; H7 zaś w dół na K1 i I6 a górą na C5

L24 - Run for it

Górna na D6 a dolna na I4

L25 - Outnumbered

L5 w lewo i kończymy tego Harda

SPECIAL**L1 - Chlken race**

ee.... strzałka B8 lub B7

L2 - Speed waltz

A2 - prawą; E3 - dół; I5 - lewą a Speed waltz zamieni się w histę

L3 - Reflections

Racja, trzeba mieć refleks na pewnym poziomie by przejść tę planszę: B2 jak i G8

L4 - SEGA Sonic

Kto by jej i jego nie znał, strzałka pod O załatwi twój problem

L5 - Around the World

No comment - D4 - dół; H3 - lewą; K6 - też lewą

L6 - No problem

Ustaw strzałkę pod chuchusem i żaden problem nie?

L7 - Dead end

By ukończyć te puzzle stawiaj na I5 lub H5

L8 - Puzzle box

Szczęko pad, J1 - dół; K5 - prawą; C9 - góra

L9 - Lucky 210

W zależności jak lubisz patrzeć na Idiotyzm ustaw strzałkę na; K3; K4 lub K6

L10 - Thrashed apartment

F1 - prawą; J5 - góra; B6 - dół; G6 - lewo nic więcej nie powiem

L11 - Red spiral

Dwie strzałki, jedna w górę (C9) druga w lewo (H4)

L12 - Mouse racing

Hyh, ta sama akcja, w lewo (H5) i do góry (B5) głupie mysze

L13 - Long distance

A7 I H8 w prawo a K8 w dół, to załatwi "Long distance"

L14 - Cat lane

L5 I L8 a teraz wybaczenie, ale to już się zaczyna robic chore

L15 - Guillotine

Istna gilotylna, dawaj dola na K8

L16 - Quick turn

Prawica na H5 I L3, góra na G9

L17 - Three point star

Lewą strzałkę postaw na E5 a górną na F5

L18 - The gang returns

Gang powrócił i znowu go robimy C1 i C9, jak ja lubię bezmózgowych pakerów

L19 - Best couple

Symetrycznie, F4 i G4

L20 - The zoo

Dół na E5, a prawe śmiało walnij na D5 i E5

L21 - Which is faster

Tu dopiero serduszko zaczyna szybciej nawalać, rzuć C1 i E5 a przekonasz się że jednak myszki są szybsze

L22 - Ouch!

Ajm siur det, D6 - góra end E5 - prawo are de korekt lan

L23 - empty heart

Prawą rzuć na A6 a pozostałe na L4 i L8

L24 - Rocket factory

Ujrzyj lewej na H5 by odciąć Kapusa od rakiet, a prawą i lewą ustaw na B9 i K8

L25 - Haunted house

Ostatnia na Special zaczyna pokazywać początki Maniaka. Góra na F9 a pozostałe na I6 i L4, Gratulacje masz już dostęp do Maniaka.

MANIA**L1 - Entrance**

Prawą na I2 a lewą na L8

L2 - Microwave

Górną ustaw pod rakietą (I9) a lewą ustaw pod pierwszym kapusem od dołu (G6)

L3 - in the dark

No to idziemy w ciemno, C5 i G5, może...

L4 - Cracked mirror

Lewą na D4, górę na C9, prawą na I4 a dół strzel na J4

L5 - The gauntlet

Po kolei, B5; C5; D8; E8; F5; G5; H5; I5 i J5

L6 - Tenements

Cisys krajsys, jazda się zaczęła górę walimy na B9; B5; E2 i K7, dół rzuć na I8 i 5, i K1, zaś prawe kopsnij na F8 i G3, miejscem na lewe jest D5 i K5

L7 - Another maze

No, już lepiej górę zarzuć na A4 a prawą wrzuć na G5

L8 - Asteroid belt

Dolną ustaw przed myszką by się cofnęła i pobiegła w górę, gdzie będzie na nią czekała kolejna strzałka (A3)

L9 - Square dance

Strzałkę w prawo ustaw na polu A5, w dół na K1 a w górę w dolnym prawym rogu

L10 - Turn right

No to lecimy, A2; A7; B2; F7; G8; G2 i H4, m'kay?

L11 - Intersection

Górną rzuć na C7, prawe umieść na C4 i G4 a resztę na E7, G7, I7 i K7

L12 - Sprinter

Prawą ustaw na B8 a pozostałe na C8 i D8

L13 - Grid system

F8, G7 i G3 ist gud

L14 - Trap!

Lewę na A8 i A9, górę na B8 a dół nad nią

L15 - Crazy Beat

Dolną strzałkę umieść na G3 a lewą na G7

L16 - Empty

B4; E4; F4; G4; H4; I4 - that's all

L17 - Inner circle

Strzała w dół na F1, w prawo na F2, do góry na polu F8, a w lewo na E7 i J5

L18 - Cats' Den

Więc to jest jedyne miejsce w całej grze na którym jest zwolnienie, czemu? Strzałki w prawo wstaw na D6; E5 i F8, w górę na G6 i I8 w dół na I5 a w lewo na I7

L19 - Route 94

Strzałkę w lewo ustaw na polu L5 a pozostałe na C3 i H6

L20 - Love

Strzałkę w prawo ustaw na polu A4 a pozostałe na L3 i L4

L21 - Cat Ballad

Górną strzałkę postaw na C5 a strzałkę w prawo postaw na H6

L22 - Get together!!!

Jak ujdiesz tej planszy samemu masz u mnie honor stary. Strzałki górne na C7, D4, E5 i E9, w prawo na A5, C3 i D2, a dolne na F6, G3 i H4.

L23 - Rhapsody

Stawiaj po kolei I9, J5, F6, E5, G7 i G8.

L24 - I?

Prawą wpakuj na J2 a pozostałe strzel na E2 i K7

L25 - Panic!!

Góry ustaw na C7, D9, E4 i G3, st(d)olce na F6 i L6, zaś strzałki w prawo na A4, C3 i D2. Aha jeszcze w lewo na J2. FIN!

Marcello

VIRTUA TENNIS

Witam na przyspieszonym kursie tenisa ziemnego. Chcecie być najlepsi i najbogatsi? Nie musicie odpowiadać, to pytanie było retoryczne. Czytajcie i trenujcie a z czasem osiągniecie mistrzowski poziom.

ZACZYNAAMY!

Klawiszologia w VT jest banalna, ale z obowiązku muszę ją umieścić.

Klawisze kierunkowe - poruszanie się po korcie oraz kierowanie uderzeniami

A - mocne uderzenie, X - lob, Y - zmiana widoku,

L i P spust - zmiana taktyki partnera sterowanego przez konsolę w meczu deblowym

Słowniczek uderzeń:

Volley - wolej, uderzenie z dużym zamachem.

Serve - serwis, nim rozpoczyna się każda wymiana piłek.

Stroke - po prostu uderzenie, jak wolej tyle że bez zamachu, stosowane najczęściej gdy nie masz czasu na uderzenie wolejem.

Smash - smecz czyli ścina, uderzenie znad głowy, bardzo mocne, jest wynikiem błędu przeciwnika gdy próbuje lobować piłkę ale coś mu nie wyjdzie.

Zaskakujące jest to że z tak prostego sterowania udało się wykrzesać niemal pełen zestaw uderzeń dostępnych w tenisie. Cała sztuka polega na umiejętnym zgraniu klawiszy kierunkowych z odpowiednim uderzeniem. Generalnie rzecz biorąc, jeżeli podczas uderzenia będziemy trzymać tył, strzał (A) będzie krótszy, lżejszy i nisko się odbije. Jeżeli w przód to wprost przeciwnie, mocny i szybki. Przy lobach i smeczach jest trochę inaczej. W ich przypadku różnica jest tylko w tym gdzie się piłka odbije. W przód - linia końcowa, w tył - połowa boiska. Z serwisami jest podobnie, tyle że piłka odbije się przy końcu pola serwisowego lub tuż za siatką. Serwis wykonuje się poprzez naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za jego rodzaj (mocny i szybki - A lub lekki i techniczny - X). Teraz czekamy momentami aż pasek będzie wskazywał oczekiwaną przez nas siłę uderzenia i ponownie wduszamy przycisk. Gdy pasek zaświeci się na czerwono i pokaże się napis HIT oznacza to maksymalną siłę serwisu.

Postarajcie się nauczyć serwować jak najmocniej i jak najbliżej linii bocznych. Nie muszę chyba dodawać że kierowanie na boki każdym uderzeniem jest niezbędne do osiągnięcia sukcesu. Kierowanie uderzeniami ma swoje prawa. Bardzo ważne jest dobre ustawienie się. Jeżeli nie jesteście do tego zmuszeni to nie atakujcie piłki tuż przed jej odbiciem się od kortu, takie uderzenia są słabsze i niezbyt celne. Gra z głębi kortu jest skuteczna i pozwala na dobre celowanie uderzeniami z dużą siłą i choć komputer na wyższych poziomach trudności potrafi sobie z tym radzić, to jest to niezła taktyka. Optymalne jest granie mniej więcej na połowie kortu. Trzeba mieć jednak spory refleks. Gra przy siatce przynosi efekty tylko na niższych poziomach trudności. Potem komputer zaczyna kontrować nasze uderzenia lobami, które wychodzą mu z chirurgiczną precyzją. Po kilku godzinach gry znajdziecie odpowiedni dla siebie sposób gry i nauczycie się, które uderzenia są skuteczne a które nie. Generalnie im więcej czasu jest na przygotowanie się do uderzenia tym jest ono mocniejsze i celniejsze.

Najprostsza taktyka jest tak zwane serve & volley. Polega ona na mocnym i zmuszającym do słabego odbioru, serwisie, ruszeniu do siatki i potężnym uderzeniu w przeciwny róg kortu. Niestety komputer daje się nią oszukać tylko na niższych poziomach trudności. W grze z najlepszymi potrzeba idealnego ukierunkowania lotu piłki i maksymalnej siły aby ta taktyka odniosła pożądany skutek.

KORTY

Teraz kilka słów o nawierzchniach, na których odbywają się spotkania:

Hard - nawierzchnia twarda, asfaltowa. Na takiej nawierzchni odbywa się U.S. Open. Dobra do grania mocnych piłek. Dobrze na niej spisują się gracze o dużej sile uderzenia.

Clay - nawierzchnia ziemna z tłuczoncej drobnitko cegły. Na takiej nawierzchni rozgrywany jest turniej French Open na kortach Rolanda Garrosa. Trochę wolniejsza niż Hard. Piłka nie odbija się na niej zbyt wysoko, Dobra dla wszechstronnych zawodników.

Grass - nawierzchnia trawiasta, wolna, słabo odbijająca piłki. Najbardziej znany turniej rozgrywany na tej nawierzchni to oczywiście Wimbledon czyli England Open. Idealna do grania technicznych, trudnych piłek. Zdradliwa. Uważaj na serwisy przeciwnika, nie są zbyt mocne ale bardzo niebezpieczne.

Carpet - sztuczna nawierzchnia dywanowa, zdecydowanie najszybsza. Na tej nawierzchni rozgrywane są mecze w halach. Między innym turniej Masters na zakończenie każdego sezonu. Świetna dla mocno serwujących i szybkich graczy. Graj jak na Hard tylko szybciej.

ZAWODNICY PODSTAWOWI

Jim Courier - szeroki wachlarz uderzeń.
 Cedric Piolline - wszechstronny zawodnik.
 Tim Henman - mistrz woleja, dobry technicznie.
 Tommy Haas - silny forhend.
 Mark Philippoussis - świetny serwis.
 Carlos Moya - silne uderzenie.
 Thomas Johansson - szybko biega.
 Yevgeny Kafelnikov - silny backhend.

ZAWODNICY BONUSOWI

Pieter Tinbergen - serve & volley.
 Rolf Euler - wirtuoz woleja.
 Davor Tesla - bardzo dokładnie plasuje piłkę tuż przy liniach bocznych.
 Gilles Altman - świetny serwis.
 Shyam Singh - wszechstronny zawodnik.
 Bruno Costa - silny forhend.
 Raf Ventura - mocne uderzenie.
 Masayuki Inoue - szybko biega.
 King - po prostu Król Tenisa - do zdobycia po przejściu całego World Circuit Mode.
 Master - a ten jest Mistrzem Tenisa - do zdobycia po przejściu całego Arcade Mode porażki.

ARCADE MODE

Tryb przeniesiony żywcem z automatów. Dostępny zarówno w singlu jak i w deblu. Do rozegrania jest pięć kolejnych meczy, wygrasz i przechodzisz dalej. Oczywiście im dalej tym trudniej. Kolejność spotkań jest następująca:

1. Australia Challenge - twarda nawierzchnia
2. French Cup - nawierzchnia ziemna
3. U.S. SuperTennis - twarda nawierzchnia
4. Old England Championships - nawierzchnia trawiasta
5. Sega Grand Match - nawierzchnia dywanowa.

Jeżeli uda ci się wygrać wszystkie spotkania do zera (bez utraty choćby jednego gema i bez powtarzania spotkań) na poziomie Normal lub wyższym to wyzwanie rzuci ci pierwszy z dwóch ukrytych mistrzów rakiety - Master. Żeby go pokonać będziesz musiał wznieść się na wyżyny swych umiejętności i a przede się jeszcze sporo szczęścia. Gość prawie nie popełnia błędów, jest szybki i ma bardzo mocne uderzenia oraz niecodzienny serwis. Identycznie jest w przypadku gry deblowej tylko że partnerem Master'a jest King. King to koleś, który jest niemal tak dobry jak Master. Jedynym sposobem na pokonanie tego niesamowitego duetu jest próba grania większości piłek na słabsze ogniwo czyli King'a.

EXHIBITION MODE

Tu sam wybierasz kort, na którym będziesz rozgrywał spotkanie i ustalasz długość trwania meczu (od jednego gema do pełnego seta). To w sumie wszystko. Ten tryb służy do pojedynków z kumplami.

WORLD CIRCUIT MODE

Tryb kariery dla jednego gracza. Czyli zaczynając z ostatniego miejsca w rankingu masz dotrzeć na pozycję lidera. Jest to tryb, w którym kupujesz za ciężko wygraną pieniądze nowych graczy do trybu Arcade i Exhibition, nowe areny, stroje dla zawodników i tym podobne. Musisz też wynająć sobie jednego z dostępnych graczy aby był twym partnerem w deblu. Niestety na początku nie jest on najlepszy ale z czasem będzie można wymienić go na lepszego i droższego gracza. Przed tobą wiele meczy i mnóstwo potu wylanego na treningach (w przenośni i naprawdę). Każdy z turniejów ma swoje zasady.

Australia Challenge - debel, twarda nawierzchnia, uderzenie za które dostaje się najwięcej punktów - smecz, turniej trójstopniowy.
 U. S. SuperTennis - singiel, twarda nawierzchnia, wolej, turniej trójstopniowy.
 The Old England Championship - singiel, trawa, serwis, turniej trójstopniowy.
 Spain International - debel, nawierzchnia ziemna, stroke, turniej dwustopniowy.
 French Cup - debel, nawierzchnia ziemna, mocne uderzenie, turniej trójstopniowy.
 German Men's Indoor - debel, nawierzchnia twarda, wolej, turniej dwustopniowy.
 Sweden Grand Prix - singiel, nawierzchnia twarda, smecz, turniej dwustopniowy.
 Russia Tennis Classic - singiel, nawierzchnia dywanowa, serwis, turniej dwustopniowy.
 Sega Grand Match - debel, nawierzchnia dywanowa, smecz, turniej jednostopniowy
 SPT Masters - singiel, nawierzchnia trawiasta, smecz, turniej jednostopniowy.

Niestety nie wszystkie turnieje są dostępne na początku, żeby je wszystkie odkryć trzeba wygrać dostępne turnieje i wykonać zadania, które są stawiane przed tobą na treningach.

LISTA TRENINGÓW

Big Wall - gra ze ścianą, twoim zadaniem jest odwrócić wszystkie dziesięć paneli umieszczonych na ścianie. Dołne obracamy normalnym uderzeniem a górne lobem.

Poziomy trudności:

1. 10 dużych paneli w 35 sek.
2. 5 dużych (na górze) i pięć małych paneli w 30 sek.
3. 10 małych paneli w 25 sek.

Bonus: strój nr 22 za odwrócenie wszystkich paneli z 5 sek. w zapasie, na poziomie trzecim.

Bull's Eye - trening celności, na korcie namalowane jest tarcza, trzeba tak kierować uderzeniami aby trafić w środek lub jak najbliższej jego i zdobyć jak największą liczbę punktów.

1. 3500 pkt. (20 piłek)
2. 4500 pkt. (20 piłek)
3. 5500 pkt. (20 piłek)

Bonus: strój nr 23 za zdobycie na najwyższym poziomie trudności powyżej 7000 pkt.

Cannon Ball - walka z "wiatrakami". Musisz kierować uderzeniami tak aby trafić piłką w maszyny wyrzuciłujące w twoim kierunku mnóstwo piłek. Niestety oprócz zwykłych żółtych piłek strzelają one także czerwonymi. Gdy taka piłka w ciebie uderzy to maszyna, którą już wyłączyłeś zaskoczy ponownie. Na każdym z poziomów maszyny są inaczej rozstawione i wyrzucają więcej czerwonych niż żółtych piłek niż na niższym poziomie

1. 40 sek.
2. 35 sek.
3. 30 sek.

Bonus: strój nr 24 jeżeli uda ci się pokonać trzeci poziom z 10 sek. w zapasie.

Drum Shooter - trening dokładności lobów, trzeba trafić do wszystkich rozstawionych na korcie koszy. Układ koszy na różnych poziomach jest odmienny.

1. 40 sek.
2. 35 sek.
3. 30 sek.

Bonus: strój nr 26 za przejście trzeciego poziomu z 10 sek. w zapasie.

Giant Ball - w kierunku siatki toczą się gigantyczne piłki plażowe, trzeba mocnymi uderzeniami wypchnąć je za końcową linię w czasie 25 sek.

1. 3 piłki
2. 4 piłki
3. 5 piłek

4. Bonus: strój nr 28 za przejście poziomu trzeciego z 10 sek. w zapasie.

Pin Crusher - gra w kręgle i trening celności i sily serwisu. Trzeba, oczywiście, zbić jak największą ilość kręgli za jednym razem.

1. 60 pkt.
2. 80 pkt.
3. 100 pkt.

Bonus: strój nr 27 jeżeli każdym z serwisów będziesz zbił wszystkie kręgle.

Return Ace - trening return'ów. Musisz dokładnie odbijać serwisy, którymi traktuje cię trener aby zbić wszystkie puły leżące na korcie. Masz na to 10 piłek.

1. 6 celów
2. 9 celów
3. 12 celów

Bonus: strój nr 21 za pokonanie trzeciego poziomu dwiema piłkami.

Smash Box - trening smeczów, trener podaje ci wysokie piłki a ty musisz zbić z kortu wszystkie cele w ograniczonym czasie.

1. 6 celów, 35 sek.
2. 9 celów, 30 sek.
3. 12 celów, 25 sek.

Bonus: strój nr 25 za pokonanie trzeciego poziomu z 10 sek. w zapasie.

Na samym początku na mapie jest jeden sklep - North, można w nim wynająć pierwszego partnera do debła a także kupić trochę gadżetów np. naciąg do rakiety i napój izotoniczny oraz dodatkowe stroje, zawodników do Arcade'a i Exhibition i dodatkowe korty do Exhibition Mode. Wraz z postępowaniem w grze pojawiają się kolejne cztery sklepy, a w nich: kolejni, lepsi partnerzy i reszta wymienionych już rzeczy.

I to by było na tyle, reszta zależy od waszej cierpliwości, zdolności manualnych i ambicji. Pamiętajcie że trening czyni mistrza.

Da Brat

RECORD OF LODOSS WAR

Zanim zaczniesz grać - warto abyś poznał trochę świat, po którym będziesz podróżował przez kilkadziesiąt godzin. Wielkim atutem RECORD OF LODOSS WAR jest bardzo rozbudowany system rozwijania postaci.

Najbardziej wartościową rzeczą w tym świecie jest mityr. Możesz go zdobywać na dwa sposoby. Pozostawiają go po sobie wrogowie oraz można go wykucić ze skał za pomocą kłofa. Tak znalezione surowiec wykorzystujesz u kowala w fortyce. Zanim przejdziemy do zdolności warto wiedzieć co się dzieje u naszego krasnoluda w kuźni. Gdy rozpoczniemy z nim rozmowę, mamy kilka opcji do wyboru.

REFINE - służy do odzyskiwania mityru z oręża i zbroi.

DUPLICATE - służy do stworzenia kopii broni lub zbroi. Szczególnie często będziesz wykorzystywał to do dorabiania wytrychów oraz kłofów.

TRANSFORM - bardzo ważna opcja. Jej wykorzystanie powoduje przeniesie wszystkich cech, które nadaliśmy danemu przedmiotowi na inną broń lub zbroję. Jest to wspaniałe rozwiązanie, dzięki któremu nie tracimy zainwestowanego kruszca.

SELECT - służy do wyboru przedmiotu, który będziemy uszlachetniali.

ANCIENTS - to tutaj będziemy nadawali cechy broni i zbroi.

Aby móc cokolwiek zmienić w przedmiocie, wpięć trzeba znać jakąś tajną inskrypcję. Znaleźliśmy ich bardzo wiele wędrując po świecie. Warto się przyłożyć do poszukiwań, gdyż w zasadzie to od tego zależy końcowy sukces. Każda z inskrypcji składa się z określonej ilości słów. Ta wiedza jest potrzebna do tego aby wiedzieć czy da się zakląć dany czar w broń. Każdy z przedmiotów ma określoną ilość wolnych slotów na magiczne słowa, więc nie zdźwicz się jak nie da się nadać jakiejś cechy. Inskrypcji jest naprawdę bardzo wiele i tak naprawdę to one decydują o tym, jak potężny jest nasz bohater. Poziomy to sprawa drugorzędna. Możemy podnieść każdą cechę, a tych jest bardzo wiele ale nad tym rozwodziłem się już w recenzji. Po pewnym czasie zauważyłem, że inskrypcje dzielą się na dwa rodzaje. Te zaznaczone na biało i te na żółto. Białe to te, które na zawsze wkuwamy by podnieść jakąś statystykę. Natomiast żółte to czary, które nadajemy pojedynczo. Dany przedmiot może mieć jedną żółtą aktywną inskrypcję. Są one bardzo ważne, gdyż bardzo wydatnie podnoszą umiejętności bohatera.

SUPERMAN Z MIECZEM

Domyślam się, że po przeczytaniu poprzedniego rozdziału, śledzicie teraz i zastanawiacie się co to ma wszystko znaczyć. Wiem, na początku jest to trochę zawiłe, ale warto poświęcić grze trochę czasu. Aby wam ułatwić zadanie razem przygotowujemy idealnego bohatera. Na początku ważne są obrażenia, żywotność i obrona. Podnieś swoją siłę (STR), efektywność zbroi (AR) oraz HP. Do momentu pokonania Shoedel'a używaj dwuręcznego miecza. Wszystko będzie szło gładko. Jednak potem priorytety się zmieniają. Co większe i silniejsze postacie będą powalały cię na ziemię co uniemożliwi dalszą grę. I tu do głosu dojdzie nowa technika walki. Przede wszystkim znajdź dobry, jednoręczny miecz. Najlepszy to Dragon Sword, który zdobędziesz wykonując quest Narse'a. Zaopatrz się w tarczę i podnieś Parry (PAR). Następnie w zbroi zmień na wyższe Durability (DUR). Obie te cechy odpowiedzialne są zazymanie się bohatera na nogach. Zainwestuj w podniesienie prawdopodobieństwa trafienia krytycznego oraz zwiększ multiplikator obrażeń krytycznych. Podnieś dexterity (DEX) - ta cecha odpowiada za parowanie ataków i celność uderzeń krytycznych. Jednocześnie rozwijaj inteligencję (aby nie być skamieniałym zbyt długo) oraz, jeśli chcesz, magię (MAG). Akurat ja stworzyłem killera osiłka - przysłupka... Kiedyś tłumaczyłem Bananowi dlaczego tak robisz, może kiedyś opowiem i wam. Przez cały czas nie zaniedbuj STR, DMG i HP tak aby twój bohater był coraz groźniejszy w atakach. Na takie przygotowanie bohatera potrzeba ci całej góry mityru, ale bez tego przygotowania nie masz najmniejszych szans. Pamiętaj o żółtych inskrypcjach. Ja wykorzystałem:

Miecz - Mana Flesh - potraja ilość HP. Zbroja - Body Steel - podwaja AR. Tarcza - potrajam Parry. Hełm - tutaj nie mam faworyta, choć chyba najrozsądniejszym wyborem jest podwojenie punktów magii.

Po takich zabiegach mój bohater wyglądał następująco:

LEVEL: 84

HP - coś około 12000, nie wiem bo icznik wyświetla 9999.

MP - 296

DEX - 788

DMG - 1202

AR - 1465

PAR - 1543

HEAR - 5

STR - 600

INT - 62 ;)

CRIT - 212% (multiplikator X 4.0)

DUR - 432

MAG - 31 - nawet muchy bym nie zabił

STEP - 5

Jak zauważyliście prawie zawsze zadaję krytyczne uderzenie dzięki czemu wpada ponad 5000 obrażeń.

ZMARTWYCHWSTANIE

Zabawa zaczyna się w momencie gdy wracasz do świata żywych. Wypytaj starca o wszystko co się da i zwiedź pomieszczenie. W skrzyni znajdziesz butelkę z płynem. Wyjdź do następnego pokoju i zniszcz mieczem skrzynię. Zabierz z niej część ekwipunku. Pogadaj z Wartem i wejdź po schodach. Podejdź do nagrobka i obejrzyj go. Pogadaj z postacią, która się pojawiła - zniszcz też skrzynię. Potem weź wytrychy i otwórz nimi skrzynię. Jeśli chcesz, możesz wysłuchać opisu używania butelki i napoi. Idź na górę i wywołaj kościotrupa. Pokonaj wrogów sprowadzonych przez niego i pogadaj z nim ponownie. Weź scroll i podejdź z nim do drzwi. Użyj dekodera i wejdź jeszcze wyżej. Tutaj napełnij w fontannie butelki i pokonaj wroga. Pogadaj ze starcem. Otwórz drzwi, ale nie wchodź do pomieszczenia. Wycofaj się i pozwól aby starszek wszystko załatwił. Gdy ci się uda, odbądź rozmowę i skieruj się na północ. Wyjdź na cmentarz. Warto żebyś zwiedził cały teren - jest tu trochę niezłego ekwipunku - przede wszystkim miecz, chociaż duży i powolny, ale za to zadający konkretne obrażenia. Teraz znajdź dom i w środku pogadaj z goblinem. Dowiesz się, że ma dekoder do grobowca króla. Rozważ skrzynię i weź go. Udaj się do grobowca i zejdź na dół. W podziemiach także odbądź wędrowkę po wszystkich pomieszczeniach. Wydobądź wszystkie przedmioty, najbardziej interesujące to pas zwiększający żywotność oraz jeszcze jeden miecz, choć ten nie jest zbyt atrakcyjny. W końcu zejdź do podziemnego przejścia i wejdź do pojedynczej celi. Uwolnij krasnoluda. Ten pokaże ci tajny przycisk, którym będziesz mógł otworzyć drzwi. Wejdź do przejścia i z niego wydostań się do twierdzy goblinów. Czeka cię mała rzeźnia. Musisz dotrzeć do przywódcy. Zabij go i pogadaj ze starcem. Naucz się rzucić czary. Skieruj się do krasnoluda. Poproś cię o przyniesienie trzech przedmiotów. Zejdź ponownie do piwnic i zabierz przedmioty z trzech skrzyń. Na tym etapie powinienes być w stanie pokonać ogra. Pogadaj ze strażnikiem i poproś o wypuszczenie bestii. Jeśli chodzi o golem, to zalecam chwilowe wstrzymanie się. Gdy wygrasz wróć do krasnala i pogadaj z nim. Uważnie wysłuchaj jego wskazówek i podnieś cechy twojego ekwipunku. Jak bawic się z mitrilem i znakami runicznymi wyjaśniam w osobnym rozdziale. Teraz wróć do starca, usłyszysz historię o bohaterskich rycerzach. Musisz znaleźć Parna, jednak poczekać z tym chwilę. Wróć na cmentarz i wejdź do chatki goblina. Powiedz, że się nudzisz i wysłuchaj jego historii. Dowiesz się o zaklętym grobowcu. Jeśli zainteresujesz się historią, dostaniesz scroll dekodujący. Weź go i wróć do podziemi, w których były zamknięte drzwi. Skorzystaj z nowo otwartego przejścia i wyjdź na nowy teren cmentarza. Zejdź na dół do grobowca i zajmij się zombiakami. Wykończ pierwszych parę sztuk i skieruj się jak najszybciej do przywódcy. Gdy to zrobisz, pokonaj go jak najszybciej i zbierz przedmioty i zdolności. Wróć teraz do fortu i przygotuj się do wyprawy.

POWRÓT DO FORMY

Wyjdź północną bramą i zwiedź tę część Marmo. Gdy będziesz u kresu swych sił, skorzystaj z czaru i wracaj do fortu aby uzupełnić butelki z napojami. Podczas wędrowki na północ postaraj się zlokalizować jak najwięcej grobowców. Przysła się to później. Wyjdź na bagna i tu także zwiedź jak najwięcej. Wiem, na początku nie jest łatwo, wobec czego staraj się levelować postać jak najszybciej. W końcu dotrzesz do Dark Elf Village. Wejdź do środka - zostaniesz tu zatrzymany przez przywódcę Ruselba. Jeśli nie chcesz walki (zdecydowanie polecam) przedstaw się, powiedz, że szukasz Parna i że jest on twoim wrogiem. Inne odpowiedzi spowodują rozlew krwi, i to tobie wycieknie jej najwięcej. Zwiedź wioskę. W domku z duchem, w skrzyni znajdziesz scroll dekodujący. Idź na zachód i znajdź dom Pirotes. Pogadaj z nią i zaproponuj swoją pomoc. Na ziemi jest przycisk, nadepnij na niego i zabierz przedmiot ze skrzyni. Teraz udaj się do piramidy i wejdź do środka. Na parterze nie ma zbyt wiele roboty. Zwiedź dokładnie komnaty i zabij niebieskiego demona latającego w pobliżu. Gdy się uda wracaj do wioski i zagadnij Pirotes. Teraz wejdź na górę i zalicz pierwsze piętro. Korytarze są dużo bardziej niebezpieczne, więc zaopatrz się w butelki z napojami. Musisz dotrzeć do prawdziwej przywódczyni wioski - znajduje się ona w jednym z pokoi. Dotrzesz tam bez problemu, jednak gorzej będzie z pokonaniem strażników. Gdy się uda, zbierz przedmioty i wyjdź na zewnątrz. Wysłuchaj całego dialogu i poproś o wskazówki dotyczące Parna. Wróć do fortu i obejrzyj scenkę przy kowalu. Zabierz książkę i wracaj do wioski. Tutaj skieruj się do najniższych korytarzy piramidy. Znajdziesz tam jeszcze jedno wyjście - skorzystaj z niego i udaj się prosto do Dark Forest. Ta lokacja jest przełomowa, więc zwiedź ją wyjątkowo uważnie. Na południowym zachodzie znajdziesz zejście do podziemi, które doprowadzi cię do niedostępnej części lasu. Znajdziesz tam scroll dekodujący. Wróć na główny teren i postaraj się zwiedzić wszystko. Powinienes znaleźć drzwi zamknięte magicznie. W środku leży kilka przydatnych przedmiotów. Teraz znajdź zejście do ruin. W podziemiach jest kilka fajnych przedmiotów do zdobycia. W końcu ponownie wrócisz do lasu, jednak wyjdiesz z innej strony. Idź przed siebie i zabijaj każdego napotkanego na swej drodze przeciwnika. Jednemu z golemlów powinienes wypaść duży miecz. Weź go (double handed sword). Ja w tym momencie stałem się przepotężny. Teleportowałem się do fortu, miałem uzbieraną całą furę mitrylu. Usprawnilem znalezionej miecz tak, że zadawał ponad 320 obrażeń jednym ciosem. Także znacząco podniosłem statystyki zbroi. No, tyle o mnie. Wróć na szlak i przygotuj się do walki z bossem. Wejdź do budynku i obejrzyj scenkę. Pokaże się Parn - zaatakujcie razem. Po walce wróć się do Marmo i znajdź Goblin Dungeon, Lizard Dungeon oraz Elder Knight Dungeon. Pokonaj przeciwników i zbierz trzy monety. Scroll do grobowca goblinów i juszcurek znajdziesz przy strażnikach spacerujących przed wejściem (zabij ich). Natomiast scroll otwierający drogę do grobowca rycerza znajdziesz tak, jak opisywałem to wcześniej w Dark Village, czyli w domku ducha. Gdy odbędziesz już te mini questy wracaj na szlak przygody.

JA, FECHMISTRZ

Zejście do podziemi będzie wymagało opanowania sztuki walki w stopniu bardzo dobrym. Idź przed siebie, aż zejdziesz do jeszcze niższej położonych podziemi. Tę lokację proponuję zwiedzić bardzo dokładnie mimo, że jest wyjątkowo rozległa. Jest parę dodatkowych jaskiń, w których znajdziesz ciekawe przedmioty. Gdy uznasz, że jesteś gotowy, zejź do prawej dolny róg mapy. Acha, pamiętaj, że jesteś też odpowiedzialny za Parna. Gdy jego siły życiowe za bardzo opadną - używaj napoi. Wejź do jaskini gobolinów i skieruj się przed siebie. Walka z małymi zielonymi jest wyjątkowo upierdliwa. Że się tak wyrażę. Są ich całe stada, więc oburęczny miecz może położyć za jednym zamachem z dziesięć stworzeń naraz. Co za widok!!! W każdym razie uporać się z tym całym talatąjstwem i ocal swoją przyszłą koleżankę. Pogadaj z nią i razem ruszajcie pokonać złe moce. Skorzystaj z drugiego wyjścia i powróć do południowej części ruin. Obszar jest bardzo duży więc uzbroj się w cierpliwość. Przede wszystkim postaraj się zwiedzić wszystkie poboczne lokacje aby zebrać jak najwięcej przedmiotów. Gdy dotrzesz do północno wschodniego rogu, pojawi się świecący obiekt na ziemi. Idź za nim i niszcź wrogów. Twój niewidzialny przewodnik doprowadzi cię do jaskini. W niej pokonaj bossa i wróć do lewego-górnego rogu mapy. Wejź do środka. Korytarzem przedostaniesz się do Dark Forest. Obejrzyj scenkę i znajdź wejście do podziemi. Krótka wycieczka i znowu jesteś w lesie. Wejź do kolejnych ruin i znajdź przeciwległe wyjście. Na zewnątrz Deedit powie, że ktoś niszczy las. Przeciwnika znajdziesz wkrótce. Pokonaj Ruselba i wróć do savepointu. Tutaj rozstanieś się z drużyną. Wróć do Goblin Fortress i pogadaj ze starcem. Dowiesz się co czynić dalej. Teleportuj się do Dark Elf Village i pogadaj z Malo. Powie, że wymieni złote medaliony zdobyte w questach na ciekawe przedmioty. Oddaj jej te, które już zdobyłeś. Pojawi się teleport kolo jej chaty. Skorzystaj z niego i wejź do podziemi. Tam pokonaj przeciwników aby zdobyć książkę, za pomocą której otworzysz wszystkie zakodowane drzwi. Dekodujące scrollie już nie będą potrzebne. Teraz pokreć się po bagnach i po Marmo aby znaleźć jak najwięcej grabowców. Są widoczne na mapie - dwa w Marmo są jeszcze niedostępne. Gdy już zdecydujesz się wrócić do scenariusza skieruj się na pustynię. Z Hills wybierz wyjście po lewej od tego, którym kierowałeś się na bagna. Na pustyni znajdź wejście do jaskini, jest zaznaczone (Narse Lair). W środku zwiedź podziemia. Na razie z kryształami mitrylu nic nie możesz zrobić. Gdy dotrzesz do wyjścia, w następnej lokacji spotkasz dwie szukane osoby. Pogadaj z nimi i podążaj w kierunku, w którym idą. Gdy obudzą smoka, powiedz mu czego szukasz. Udzieli ci rad w zamian za dwie głowy jego wrogów. Jedną już masz, drugą musisz zdobyć. Podejź do wielkiego kryształu mitrylu i sprawdź monument. Pojawi się golem, dostaniesz od niego kilof. Możesz go duplikować u krasnoluda w fortecy. Za jego pomocą możesz rozwalić kryształy. Wróć do jaskini Narse i znajdź wyjście na zewnątrz. Po drodze możesz zebrać trochę mitrylu i przedmiotów w skrzyniach. W Hills of Falaris znajdź wielkie posagi i zniszcz je. Dopiero wtedy będziesz mógł wejść do siedziby Falarisa. Przed wejściem musisz zdecydować kto będzie ci towarzyszył. Polecam wybór Leyli - jej czary leczące są nieocenione. W zamku rozwal kamienne posagi aby otworzyć drzwi. Kontynuuj wędrówkę, aż spotkasz slugusa Serafiego. Pokonaj go i idź dalej. Zwiędź cały poziom i nabbieraj cennego mitrylu. Niektóre lokacje będą dostępne po przesunięciu dźwigni. Znajdź zejście na niższy poziom. Ta lokacja wymaga więcej łażenia. Przede wszystkim zajmij się żółtymi dźwigniami. Potem kombinuj z czerwonymi. Rozwal wszystkie posagi, choć uważaj na przybyłych wrogów. Podczas wędrówki czeka cię mała potyczka ze slugusami Serafiego. Znajdź zejście na poziom trzeci. Znajdź Serafiego i zmierz się z nim po raz ostatni. Opowie przerażającą historię o swoim panu Shoedel'u. Ta lokacja jest dość zaawansowana jeśli chodzi o poszukiwanie właściwej drogi. Znajdziesz wiele czerwonych dźwigni, które musisz tak poustawiać aby dostać się niżej. Metodą prób i błędów zejdziesz na ostatni z poziomów. Po lewej znajduje się dźwignia, która otwiera przejście do jaskini Shoedel'a. Jednak nie radzę wybierać się tam teraz, gdyż nie masz szans go pokonać. Aby było mi łatwiej nawigować po lokacji, najpierw zwiedziłem ją bez ruszania żadnej z dźwigni. Gdy już wiedziałem gdzie co jest, przelazłem akurat dostępną wachnię i patrzyłem na mapę aby stwierdzić co można zrobić w nowej sytuacji. W ten sposób dotarłem do sporych zasobów mitrylu oraz kilku ciekawych przedmiotów. Podstawowym celem jest znalezienie kamiennego posagu przedstawiającego grubasa. Zniszcz kamień, a gdy usłyszysz zawodzenie Shoedel'a to znak, że możesz zejść i pojedynkować się z nim. W Falaris Chamber czeka na ciebie twój przeciwnik. Oczywiście do pomocy sprowadzi wiele potworów. Najpierw uporać się z przywołanymi stworami, a na końcu z gościem, którego głowa cię interesuje. Jeśli nie zniszczyłeś posagu piętro wyżej, Shoedel będzie nietykalny. Uważaj na petryfikację - jeśli masz w drużynie kapłankę to nie ma problemu. Po walce wróć do Narse Lair i pogadaj ze smokiem. Oddaj mu głowy Shoedel'a i Ruselba. Dostaniesz w zamian klucz oraz quest do wykonania. Kapłanka wspomni o tajnym przejściu w pobliżu wejścia do zamku Falarisa. Udaj się do lasu i podejź do wejścia do świątyni (tam gdzie rozwalasz statuetki). Po prawej jedna ze ścian jest iluzją. Za nią znajdziesz tonę gigantów, golemi, teleport, z którego skorzystaj aby obejrzeć wejście do podziemi Demon Lorda i dungeon. Wejź do niego i załatw magików aby dostać medalion. Wyjź na górę i wróć do fortecy gobolinów.

PRÓBA CIERPLIWOŚCI

Tutaj gra przestaje być łatwa. Wszystkie bonusowe lokacje oraz nowe obszary to prawdziwy horror. Prawdopodobnie jesteś w okolicy 20-26 poziomu. Wier mi, jesteś mały leszczyk. Jeśli chcesz w miarę mało boleśnie przebrać przez ten etap uważnie przeczytaj rozdział o dozbieraniu i walce na początku opisu. Udaj się na pustynię i powałcz z robakami. Nie jest łatwo, ale to jeszcze nic. Znajdź Dungeon of Sandworm i zejź do niego. Tutaj musisz podnieść poziom swojej postaci. Zjmie ci to jakieś 20-30 godzin, ale nie ma innego wyjścia. Na początku z robalami będzie bardzo ciężko, ale ich wartość w punktach doświadczenia jest nie do pogardzenia. Pierwsze 20 poziomów skoczysz w mgnieniu oka. Nie próbuj walczyć z mamusią robali, bo to naprawdę ciężki kawałek chleba. Wycofuj się, gdy będzie brakał butelek z napojami. Zwiędź całe Marmo aby wiedzieć, gdzie co się znajduje. Postaraj się zdobyć jak najwięcej mitrylu - dopakujesz dzięki temu swojego bohatera. Polecam także

wykonywanie zadania smoka i zdobycie wszystkich czterech części gadziego ekipunku. Gdy będziesz miał 9000HP, zadawał około 5000-6000 obrażeń, twoje DUR i PAR będzie powyżej 700, a AR powyżej 1000 oraz poziom sięgnie 80 (jak do tego dojść jest opisane powyżej) - możesz czuć się gotowy do ruszenia dalej. Powinieneś mieć ukończoną przygodę z czterema częściami smoczego ekipunku oraz zebrane trzydzieści medalionów. Wierz mi, że świetnie cię to przygotuje do tego co spotkasz w Dark Castle. Zamieszkujące go stwory nie stawiają dzięki temu żadnego oporu.

POKONAĆ BOGA

Na łądzie Gigantów w północno-zachodniej jego części możesz znaleźć wejście do zamku. Na odpowiednią mapę dostaniesz się przemierzając kolejno: pustynie, ruiny i łąd gigantów. Podejź. Do zamkniętych bram i rozwał słup. Pokonaj przeciwników i włóż klucz na miejsce. Wejź do środka i pogadaj z I'rotos. Przyłączaj ją i zwiedź pierwszy poziom. Większość pomieszczeń jest jeszcze niedostępna. Znajdź wyjście: na dziedzińcu i skorzystaj z niego. Następnie obejrzyj scenkę i wejź do schodach. W środku podbiegnij do rycerza i pomóż mu. Przyłącz go do drużyny i odesił Pirotos. Teraz zwiedź poziom, na pewno spotkasz kościotrupa, do którego musisz dotrzeć aby móc zejść niżej. Pokonaj go i zejźdź ponownie na pierwszy poziom. Zwiędź lokację i znajdź salę tronową. Podejź do tronu i zbadaj go. W środku spotkasz małego zielonego stworka, który da ci wykład na temat proporcji siły do wzrostu. Musisz uporać się z hordą, którą przywołał. Gdy to zrobisz potworek zniknie. Musisz go odszukać w sall i zabić. Zejźdź na drugi poziom i przygotuj się do potyczki z Wagnardem. Biskup ma parę pomylonych klepek. Zaatakuj go. Uważaj na swojego partnera - w tej walce może bardzo łatwo zginąć. Gdy pokonasz Wagnarda, zejźdź niżej i odbądź rozmowę z poznanym przyjacielem. Tutaj wasza wspólna droga się kończy. Trzeci poziom nie jest zbyt trudny, ale by dotrzeć do strażnika musisz zniszczyć trzy wielkie posagi. Dopiero wtedy usłyszysz sygnał, który wskaże ci drogę do bossa. Po tym co przeszedłeś wcześniej, trzej giganci nie powinni być dla ciebie problemem. Także na tym poziomie polecam też próbę ognia. Gdy znajdziesz pokój, w którym stoi słup ognia, wejź do niego i wytrzymaj minutę bez poruszania się. Aby wykonać to zadanie musisz mieć bardzo wysokie Durability i Parry. Przyda się także kilka butelek z napojami. Piętro niżej, podczas drogi na piąty poziom napotkasz pomieszczenia ze skrzynią. Gdy wezmiesz broje, pojawi się magik i zamknie cię z potworami. Jedynym wyjściem z sytuacji jest rozwalenie go czarami. Zabijanie bestii nie ma sensu, gdyż magik przywoła je z powrotem do życia. Na piątym poziomie czeka cię pojedynek z Wagnardem w wersji Zombie. Przeciwnik nie jest wymagający, więc uporasz się z nim szybko. Zejźdź na szósty poziom i dotrzyj do teleportu. Zostaniesz przeniesiony na ósmy poziom. Teraz masz dwa wyjścia. Jeśli chcesz kontynuować scenariusz skieruj się w lewo i zejźdź na dziewiąty poziom. Jeśli jednak uważasz, że przydałoby się jeszcze podnieść statystyki to udaj się przed siebie. Ósmy, siódmy i szósty poziom są dosyć specyficzne. Gdy z nich wyjdiesz, a potem tam wrócisz, eksploracja zaczyna się od nowa. Co to oznacza - nie musisz tłumaczyć. Wskaż tylko na tony mitrylu do zebrania. Z ósmego poziomu prowadzi droga wyżej. Siódemka to istny koszar. Meduzy petryfikują nie dając szans na obronę. Aby dostać się na poziom szósty od drugiej strony, musisz pokonać strażnika w postaci wielkiego robala. Piętro wyżej to prawdziwy koszar. Jeśli uda ci się zwiedzić całą lokację to możesz się uważać za rewelacyjnie przygotowanego do końcowych walk. Wspomnę, że czeka cię kolejne spotkanie z Mithrill Golemem i to w wersji HARD. Gdy będziesz gotów, zejźdź na dziewiąty poziom i pogadaj z Wartem. Staruszek obdarzy cię zdolnością, która pozwoli ranić Kardis. Idź dalej i przygotuj się do walki. Kardis nie jest trudna do pokonania, nie zwracaj uwagi na przywołanych Shoedela i Ruselba. Chociaż może nie - tego pierwszego można załatwić, przynajmniej nie będzie cię petryfikował. Gdy już się uporasz z kobietą, podejźdź do konającej i pogadaj z nią. Gdy darujesz jej życie (nie masz wyboru) pozostaw naszyjnik. Całkiem ciekawa zabawka. Znacznie skracza czas unieruchomienia po spetryfikowaniu. Zejźdź na ostatni poziom i zapisz grę. Podejźdź do platformy i wejźdź na nią. Podczas zjazdu w dół czeka cię kilka potyczek. Gdy już wyładujesz, zapisz grę ale nie korzystaj z teleportu (będziesz musiał zjeżdżać jeszcze raz). Litery na słupie mówią o kilku ukrytych przedmiotach. Znajdź wszystkie wybuchowe słupy i to je rozwałaj po kolei. Za pokonanych wrogów dostaniesz nowy ekipunek. Jego przydatność ocen sam. Gdy będziesz gotów, znajdź punkt dający sygnały i przygotuj się na ostatnią walkę. Przyznam, że po bogini można się było spodziewać czegoś więcej. Jedyna trudność walki polega na wysokiej żywotności przeciwnika. Gdy zadasz jej dużo obrażeń przylepie pomocnika (to ten z intro). Jednak przyjaciel niewiele jej pomaga. Gdy już pokonasz szefową obejrzyj film. Ale jeszcze nie rozsiadaj się zbyt wygodnie. To jeszcze nie koniec. Gdy miną napisy końcowe zapisz stan gry. Właśnie ukończyłeś grę. Jeżeli jednak nie masz jeszcze dosyć - czytaj dalej.

BONUS - ŻYCIE PO ŚMIERCI

Gdy załadujesz stan gry okaże się, że jesteś w fortecy goblinów. Wprawdzie ukończyłeś grę, jednak z zakończenia wynika, że ponownie wróciles skąd przybyłeś. Jeśli chcesz, znajdzie się jeszcze parę rzeczy jeszcze do zrobienia. Tam gdzie zawsze mieszkał Wart pojawił się teleport. Skorzystaj z niego. Zostaniesz przeniesiony do początkowych lochów. Czeką cię walka z kilkoma przeciwnikami. Najpierw rozwał Golemy (nic trudnego), potem jednak zrobi się trochę gorzej. Rozwał ciemnego mitrylowego golemu i meduzę, Serafię i resztę ferajny oraz ponownie zmierz się z Kardis. Teraz możesz ją zabić. Gdy ci się to uda, wróc do Warty i pogadaj z nim. Dostaniesz od niego zdolność, dzięki której z każdego pokonanego przeciwnika wydobędziesz mitryl. Jest jeszcze sprawa Narse'a. Co prawda mogles wykonać ten quest wcześniej, jednak dopiero teraz powinienes być do niego odpowiednio dobrze przygotowany. Wróc do jego jaskini i powiedz, że masz wszystkie przedmioty. Dostaniesz Dragon Buster. Następnie zgodź się zostać sługą, po czym przyjmij wyzwanie. Czeką cię walka z trzydziestoma przeciwnikami po kolei. Na początku jest bardzo łatwo. Jednak potem sprawa staje się nieznośnie trudna. Wspomnę tylko, że stoją przed

tobą w najcięższym wydaniu Mithrill Golem, Gigant oraz Paddle Queen. Gdy dotrzesz do smoka, walka także nie będzie prosta. Pewnym lekarstwem jest dopakowany Dragon Buster. Gdy już wygrasz serię dostaniesz ogromne ilości mitryli. Została jeszcze jedna nierozwiązana zagadka. Jeśli wcześniej oddałeś trzydziesty medalion Marli, to wiesz o co chodzi. Zła jedza cię nabrała. Walka z zielonym smokiem jest wręcz nie do wygrania. Naprawdę trzeba być niezłym kozakiem, żeby pokonać smoczych. Gdzieś wyczytałem, że jest to najtrudniejszy boss jaki pojawił się w historii gier video. I ja się pod tym podpisuję. W każdym razie gdy już wykonasz wszystko wróć zmierzyć się z boginią po raz kolejny. Tym razem zakończenie powinno być inne!

DUNGEONY czyli LOCHY I POTWORY

Przedzję cię później na pewno natkniesz się na lokacje, które w swej nazwie mają słowo Dungeon. Są to bonusowe questy, które potrzebne są do wykonania zadania Malmo. Gdy zabijesz Ruselba wróć do Dark Elf Village i pogadaj ze starą kobietą. Poprosi cię o zobrazenie trzydziestu medalionów. Po dostarczeniu jej odpowiedniej porcji będziesz dostawał nagrody. Lokacje zaznaczone są na mapie, więc łatwo je odszukać. Jednak dotarcie do nich nie zawsze jest proste. Po rozmowie z kobietą pojawi się teleport, który przemieści cię do Lizard King. W tej lokacji znajdziesz książkę, która posłuży za dekodery do zamkniętych drzwi. Poniżej znajdziesz spis lokacji i gdzie co znaleźć:

HILLS

Giant Zombie - będziesz mógł tu wejść dopiero gdy zdobędziesz kilof do mitryli.

Cyclope - bardzo prosty dungeon, nie powinienes mieć żadnych problemów.

Skeleton King - to także jedna z prostszych lokacji.

Titan Zombie - jeśli używasz dwuręcznego miecza, to problem jest z głowy.

Goblin Lord - lokacja prosta, ale żeby tu dotrzeć będziesz potrzebował kilofa.

DESERT

Demon Lord - jedna z ważniejszych lokacji, dlatego zostaniemy przy niej na dłużej. Aby się tu dostać musisz z pustyni wyjść do ruin, a następnie skierować się do kraju gigantów i wyjść z powrotem na pustynię - jednak z drugiej strony gór. Gdy dotrzesz do tej lokacji i pokonasz Lorda nastąpi przełom. Uruchoomisz wszystkie teleports wokół dungeonów co pozwoli ci dotrzeć do wszystkich potrzebnych lokacji.

Titan - zajdź tutaj przed wejściem do Narse Lair.

Iron Golem - to także mała wprawka przed spotkaniem z największymi szlakami tego gatunku.

Flame Demon - prosty dungeon, który znajdziesz za oazą.

Sandworm - jeden z trudniejszych questów. Jednak jest bardzo ważną lokacją. Nie wolno ci atakować mamuski roballi dopóki nie podweługujesz postaci. Zabicie pojedynczego roballa daje ogromną ilość punktów doświadczenia.

Chimera - dotrzesz tu tą samą trasą co do Demon Lorda.

RUINS

Mithrill Golem - przez wielu uważany za najtrudniejszy dungeon. Do Golema dostaniesz się z ruin przechodząc do łądu Gigantów i wracając innym przejściem do ruin. Gdy będziesz w środku zwiędz lewe i prawe skrzydło aby wejść do głównej nawy. Zaatakuj golema i przeobraż go w mitrylową sztukę. Na początku nie warto go zabijać, bo za każdy udany cios pozostawia po sobie mitryl. Warto wrócić do niego parę razy.

High Imp - kieszmar, w środku znajdziesz meduzy. Bądź dobrze przygotowany, musisz wykazać się zręcznością i podejść do gadziny zanim ta ci spetryfikuje. Jeżeli zostaniesz obrócony w kamień, od razu możesz wgrzywać save'a.

Goblin Master - gdzieś na południu ruin znajdziesz ścieżkę, która schodzi w dół. Idź nabrzeżem aby się dostać do tej lokacji.

Paddle Queen - bardzo prosty (jak na ten etap gry) dungeon.

Phantom - o tyle nieprzyjemny, że walciciel ma tendencję do znikania. Najlepiej jest przypierać go do muru.

LAKE SHORE

Hell Lord - teoretycznie jest to ostatni z dungeonów. W dole musisz przejść testy w lewej i prawej komnacie. W głównej nawie do pokonania

czeka chmara wrogów. Jednak na dobrą sprawę jeśli utrzymasz się na nogach (DUR i PAR wysokie) to nie powinienes mieć problemów. Porozmawiaj z Pirotes aby dowiedzieć się paru rzeczy o Malii. Do lokacji dostaniesz się tylko za pomocą teleportu.

Monster Insect - nic trudnego.

Salamander - to także prosta lokacja.

Lizard King - to pierwszy dungeon, który powinienes odwiedzić.

Zdobędziesz tu dekodującą książkę.

SWAMP

Lethal Demon - dostaniesz się tu za pomocą teleportu.

Lizardman - banalna lokacja.

Dark Shaman - także nie wymagającego.

Elder Knight - jeśli zaliczasz te lokacje przed pójściem do Dark Forest, to możesz się nieźle namęczyć. Więc mówię - nie warto, przyjdź później.

Gargoyles - nie wymagającego.

MOUNTAINS

Gigantess - czołówka jeśli chodzi o poziom trudności. W środku najniebezpieczniejszy jest żółty wielki gigant. I jeśli wytrzymasz te ciosy to nie byłoby źle, gdyby nie fakt, że potwór lubi czasem wziąć rozbieg. Skutki takich ataków są bardzo nieprzyjemne. Gdy zamierza biec to podnosi ręce do góry - wykorzystaj to jako znak i uciekaj.

Great Demon - po gigantach to fraszka.

UKRYTE

Zombie - na cmentarzu idź do goblina po tym jak zdobędziesz fortecę. Pogadaj z nim, a dostaniesz scroll dekodujący i będziesz mógł wejść do innej części podziemi (patrz opis przejścia). Zombie są naprawdę łatwe, nawet jak na początek gry.

Dark Priest - w Hills of Falaris jest tajne przejście koło zamku. Idź tam po tym jak załatwisz Shoedel'a. Magicy nie są zbyt wymagający.

PRZEDMIOTY NARSE'A

Po zabiciu Shoedel'a, Narse poprosi o odnalezienie czterech części ekwipunku: zbroi, hełmu, miecza i tarczy. Oplaca się to zrobić, gdyż otwiera to drogę do następnego zadania, a poza tym są to całkiem niezłe przedmioty. Strażnicy są dość wymagający, szczególnie Mithrill Golem, choć już pewnie przywykliście, że w tej grze nie wszystko przychodzi łatwo. Oto lokacje:

LAKE SHORE - dostaniesz się tu teleportem

RUINS - na samym dole, znajdź ścieżkę, która poprowadzi cię południowymi obrzeżami.

DESERT - znajdź oazę, w jej pobliżu znajduje się teleport.

SWAMP - dostaniesz się tu teleportem.

Dokładne położenie zaznaczone jest na mapie, więc nie będę się więcej rozpisywał.

Da Brat

PHANTASY STAR ONLINE

*Pioneer 2 jest wielkim statkiem, jednak gracz ma dostęp do niewielkiej jego części. Na pokładzie możemy znaleźć cztery sklepy: identyfikujący nieznanne przedmioty, z bronią, modykamentami i zbrojami. Oprócz tego znajdziemy szpital, bank oraz gildię łowców. To właśnie w tej ostatniej możemy wynajmować się do kolejnych zadań. Polecam wykonanie wszystkich bonusowych zleceń, które przygotowują nas do gry online oraz pozwolą w ogóle ukończyć grę (walki z bossami są dosyć trudne). Jest kilka zasad, których musisz przestrzegać aby móc kończyć scenariusze. Po pierwsze - opiekuj się postaciami, które z tobą podróżują. Ich śmierć oznacza rozpoczęcie questa od początku, a przy tych dłuższych wiadomo co to oznacza. Najczęściej, aby wydosłać się z jakiejś komnaty musisz pokonać wszystkich przeciwników w swojej okolicy. Od drugiego scenariusza pojawiają się przyciski na ziemi, za pomocą których otwierasz drzwi.
A teraz do dzieła.*

SCENARIUSZ 1

Zabawę rozpoczynasz w lesie podzielonym na dwie części. Rozpocznij od wykonania wszystkich misji dla gildii.

MAGNITUDE OF METAL

Las na początku może wydawać się przerażający. Jeśli nie będziesz mógł otworzyć jakichś drzwi, najpierw załatw wszystkie potwory. Większość przejść dostępna jest po usunięciu wszystkich przeciwników. Drzwi i bariery otworzysz za pomocą odpowiednich przycisków - są doskonale widoczne. Zwiędz las i znajdź Elenor. Pogadaj z nią i odszukaj świeczkę przedmiot na ziemi. Jest to Mag, małe stworzonko. O jego roli dowiesz się od Elenor. Wróc do gildii i odbierz nagrodę rozmawiając najpierw z nią, a potem z panią w okienku. I w ten sam sposób postępuj później - po zakończeniu misji rozmawiaj z osobą zlecającą, a potem w kasie.

CLAIMING A STAKE

Wróc do lasu i znajdź gościa stojącego przy wraku. Pogadaj z nim. Poprosi cię o przyniesienie trzech części. Znajdziesz je w lesie - to są świeczki przedmioty na ziemi. Oddaj mu je i wracaj do gildii.

BATTLE TRAINING

Po wzięciu tej misji Kireek przyłączy się do ciebie. Jest to łowca o całkiem niezłych umiejętnościach. Gdy go przyłączysz wróc do zleceniodawcy i pogadaj z nim. Zwiędz z Kireek'iem las i wysłuchaj wskazówek i rad, których ci udzieli. Gdy znajdziesz rannego łowcę podnieś nieopodal leżący dysk. Czekaj cię walka ze stworami. Wróc do rannego i pogadaj z nim. Oddaj dysk i wracaj do gildii.

JOURNALISTIC PURSUIT

Zostaniesz wynajęty przez dziennikarkę, która chce zbadać okoliczności katastrofy Pioneer 1. Zejdź do lasu i znajdź teleport do drugiej części. Gdy się w niej znajdziesz skreć w lewo i dostań się do lokacji z komputerem. Aby się do niego dostać musisz znaleźć przycisk podnoszący kładkę. Jest w pomieszczeniu obok na wyspie. Podejdź z dziennikarką do komputera i uruchom go. Obejrzyj scenkę i wracaj do gildii.

THE FAKE IN YELLOW

Musisz znaleźć profesorka, który bada naturę zwierząt w lesie. Zejdź do FOREST 1 i w każdym ze stad żółtych potworków szukaj takiego, z którym da się pogadać. Za trzecim razem żółtek się odezwie i w ten sposób ukończysz misję.

NATIVE RESEARCH

Zostaniesz wynajęty przez naukowca do zebrania pięciu próbek DNA potworów. Jednak musisz wybrać te większe gatunki. Masz na to dwadzieścia minut! Pierwsze trzy znajdziesz w FOREST 1. Interesuje cię wielki wilk, Booma (ten trudniejszy gatunek) oraz jedno z żółtych stworzeń. W drugim lesie znajdź wielkiego goryla oraz wielką roślinę. Wróc z pięcioma próbkami do gildii i zainkasuj nagrodę.

FOREST IN SORROW

Zatrudni cię Alicia, która jest niezadowolona z zebranych przez ciebie próbek. Udaj się do lasu i przejdź do drugiej lokacji. Tutaj musisz najpierw znaleźć dziecko potwora - spróbuj z nim pogadać. Gdy zniknie udaj się do sekcji, w której zaatakuje cię kilka dużych tubylczych niedźwiedzi. Po pokonaniu wszystkich przeciwników w jednym z zaułków znajdziesz szukane dziecko. Obejrzyj je i zakończ misję.

GRAN SQUALL

Udaj się do FOREST 1 i przeszukaj las. W jednym z pomieszczeń znajdziesz Berniego. Pogadaj z nim i na jego pytanie odpowiedz twierdząco. Łowca przyłączy się do ciebie. Jest ci potrzebny do otwarcia zamkniętych drzwi. Gdy to

zrobi udaj się do Forest 2 i znajdź lokację, w której kończyłeś poprzednią misję. Znajdziesz teleport, który przeniesie cię na wyższą półkę. Rozwal przeciwników i idź dalej. Ponownie pokonaj wszystkich i zakończ misję.

W tym momencie zakończyłeś wszystkie misje dostępne w tym scenariuszu. Udaj się do Forest 1 i znajdź przejście do następnej lokacji. Tu ruszaj do teleportu do Warp i na półce znajdź wielki portal. Teraz przygotuj się do walki z bossem. Golden Dragon nie jest wymagającym przeciwnikiem, ale uważaj na ogniste zionienia z powietrza. Atakuj gdy gad będzie na ziemi, wybierając dowolną część jego ciała na której zalockuje się twój celownik. Jeśli masz ze sobą 10 monomate'ów to nie będzie problemu. Po wygranej walce biegnij do pryncypała i złóż mu raport. W gildii pojawią się nowe misje.

SCENARIUSZ 2

THE VALUE OF MONEY

Zostaniesz wynajęty przez nieszczęśliwą żonę, której mąż wydaje krocie w sklepie z bronią. Udaj się tam i pogadaj z rozrzutnikiem. Na jego pytania odpowiadaj sprzeciwami. Wróć do żony i powiedz o wyniku negocjacji. Ponownie zostaniesz odesłany do mężczyzny, tym razem powiedz mu że jest głupcem i że droższa bron nie oznacza lepszej. W końcu to zrozumie, a ty wykonasz misję.

ADDICTING FOOD

Zacpeci cię młoda osoba, która jest spragniona łakoci. Poprosi cię o przyniesienie czegoś słodkiego z podziemi. Coś sprawa z pozoru błaha wiąże się ze zniknięciem trzech kucharek, które pichciły na Pioneerze 2. Zejdź do jaskiń. Misja nie jest trudna, ale jest długa. Do przebycia masz trzy lokacje. Poznasz nowych wrogów. Zaopatr się w Antiparalizer i Antidote. Obydwa przedmioty na pewno się przydadzą. Gdy dotrzesz do Cave 3 przeszukaj lokację aż znajdziesz stragan z ciastkami. Weź jedno od kucharki i wróć do statku aby zakończyć misję.

THE LOST BRIDE

Cicil jest przyszłą panną młodą i jest bardzo niezadowolona ze swojej tuszy. Powodem jest nadmierne spożycie medykamentów. Cóż, nie pozostaje ci nic innego jak zaprosić damę na mały trening. Musisz doprowadzić kobietę do lokacji z tęczą i wodospadami w Cave 2. Sprawa jest o tyle nieprzyjemna, że Cicil nie może zjeść za dużo medykamentów gdyż będziesz musiał zaczynać od początku. Gdy dotrzesz w określone miejsce otrzymasz nagrodę.

SECRET DELIVERY

Zostaniesz poproszony o uratowanie pewnego androida imieniem Elenor. Od razu zabierz się do roboty gdyż masz tylko 45 minut. Musisz znaleźć leżącą postać w Cave 2. Po drodze staraj się ignorować roboty, gdyż mogą cię zaatakować. Patrz na miniaturkę mapy, która pokazuje obecność npc w lokacji. Elenor znajdziesz w pobliżu wodospadów, na wysepce.

THE GRAVE'S BUTLER

Mapa podobna jest do tej z ADDICTING FOOD więc skorzystaj z własnej pamięci i gładko przedostań się do Cave 2. Tam znajdź komnatę z wodospadami i odczytaj czekającą na ciebie wiadomość. Naciśnij przycisk i wróć na statek po swoją nagrodę.

WATERFALL TEARS

Gdy wejdziesz do podziemi, zostaniesz zaatakowany przez łowcę. Wygraj z nim i ruszaj dalej. Przedostań się do następnej jaskińi i tam znajdź innego łowcę. Pogadaj z nim i zwiędzaj jaskinie dalej. W końcu natkniesz się na kolejnego łowcę, którego musisz pokonać aby ukończyć misję.

BLACK PAPER

Po otrzymaniu zlecenia wejdź do menu i odczytaj list pozostawiony przez twoją pracodawczynię. Dopiero teraz udaj się do jaskiń. Czeką cię kilka potyczek z hunterami. Wejdź do jaskiń i przedostań się do Cave 3. Tam także załatw wszystkich łowców, aż uwolnisz swoją pracodawczynię!

Przyszedł czas na zakończenie scenariusza. Wejdź do jaskiń i znajdź w Cave 3 teleport do bossa. DE ROL LE jest dosyć trudnym przeciwnikiem. Staraj się jak najczęściej unikać jego ciosów gdyż walka jest długa, a jeśli nie znasz technik leczących może być cienko - monomate'ów i dimate'ów masz tylko po dziesięć. Jeśli jesteś uparty, możesz strzelać do niego gdy krąży wokół twojej tratwy. Jednak prawdziwy atak przypuszczaj w momencie gdy bestia położy głowę na łodzi. Uważaj na twarde czułki, którymi atakuje. Po każdym combo zmieniaj swoją pozycję.

SCENARIUSZ 3

Po wygranej walce wróć do pryncypała i zrelacjonuj wyniki śledztwa. Teraz zejdź do gildii i przygotuj się na nowy pakiet misji.

FROM THE DEPTHS

Musisz zbadać dziwną sprawę trzęsień ziemi. Zejdź do ruin i teleportuj się do Ruin 3. Tam dosyć szybko spotkasz Asha. Przyłącz go i razem eksplorujcie korytarze, znajdź maszynę z której przegrasz wszystkie dane. Wróć do gildii po zapłatę.

Przyszedł czas aby zakończyć rozgrywkę offline. Zejdź do ruin i w Ruin 3 teleportuj się do bossa. Walka z DARK FORCE ma trzy fazy. W pierwszej będzie otoczony przez wiele min. Spokojnie, rozwal dwie z nich, a reszta zniknie. Teraz pojawi się potwór z trzema głowami. Zajmij się tylko jedną z nich - tą po prawej. Jest ona odpowiedzialna za uzdrawianie pozostałych. Gdy ją zniszczysz przejdziesz do trzeciej fazy. Atakuj kulę i unikaj ataków. Nic więcej ci nie mogę poradzić. Gdy się uda będziesz mógł rozpocząć grę od nowa, tyle że tym razem na poziomie HARD. Albo wejść w SIEĆ, bo właśnie w tym celu stworzono PSO...

MAGIA W PHANTASY STAR ONLINE

Większość postaci w PSO ma możliwość używania technik. Pod tym tajemniczym określeniem kryje się magia. Techniki to nic innego jak czary, które możesz wykorzystywać aby ułatwić sobie życie. Techniki poznajemy znajdując odpowiednie dyski z zapisanymi czarami. Gdy je przeczytamy, ucymy się danej techniki. Jest jeden warunek - współ-czynnik MST musi mieć odpowiednią wyso-kość abyśmy mogli poznać daną technikę. Oto spis wszystkich.

1. Lekkie ataki

Są to lekkie czary ofensywne, które zużywają mało TP ale i rezultaty są niezbyt imponujące. Dobre na początek.

Foie

Koszt TP: 4

Wymagane MST: 40

Efekt specjalny: brak

Opis: najskuteczniejszy z sekcji Light Attacks. Czar oparty na ogniu, fireball lecący w linii prostej, raniący jednego przeciwnika.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 60, Level 3: 80, Level 4: 100

Potem 20MST/na poziom.

Zonde

Koszt TP: 5

Wymagane MST: 44

Efekt specjalny: brak

Opis: czar o małej sile ofensywnej, jednak ma tę zaletę, że zawsze trafia przeciwnika.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 68, Level 3: 92, Level 4: 116

Potem 24MST/na poziom.

Barta

Koszt TP: 6

Wymagane MST: 35

Efekt specjalny: atak liniowy

Opis: strumień lodu, wystrzelony w linii prostej. Zaletą tego czaru jest to, że trafia wszystkie postacie na linii ognia. Dobra tylko przy większej ilości przeciwników skupionych w jednej grupce. Małe obrażenia.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 60, Level 3: 85, Level 4: 110

Potem 25MST/na poziom.

2. Normalne ataki

Jest to grupa czarów, które potrafią rozróżnić przeciwnika. Niezła skuteczność przy niskim zużyciu TP.

Gifoie

Koszt TP: 21

Wymagane MST: 100

Efekt specjalny: brak

Opis: fireball lecący lukiem, dobry w momencie gdy

jestes okrażony.

Wymagane MST na późniejszych levelach

Level 2: 125, Level 3: 150, Level 4: 175

Potem 25MST/na poziom.

Gizonde

Koszt TP: 21

Wymagane MST: 106

Efekt specjalny: paraliżuje

Opis: dobry na maszyny, swym zasięgiem obejmuje wielu przeciwników, których celownik zaznaczony jest na czerwono.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 125, Level 3: 150, Level 4: 175

Potem 25MST/na poziom.

Gibarta

Koszt TP: 21

Wymagane MST: 100

Efekt specjalny: atak liniowy

Opis: to samo co Barta, tylko silniej.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 124, Level 3: 148, Level 4: 172

Potem 24MST/na poziom.

3. Mocne ataki

Bardzo silne ataki - mimo wyższego zużycia TP są bardzo przydatne.

Rafoie

Koszt TP: 30

Wymagane MST: 133

Efekt specjalny: zasięg obszarowy

Opis: wybuch, który swoim zasięgiem obejmuje kilka potworów naraz. Czar przydatny na większą ilość przeciwników.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 161, Level 3: 189, Level 3: 217

Potem 28MST/na poziom.

Razonde

Koszt TP: 30

Wymagane MST: 134

Efekt specjalny: paraliżuje

Opis: nadal rani tylko w linii, ale za to całkiem przyzwoicie.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 164, Level 3: 194, Level 4: 224

Potem 30MST/na poziom.

Rabarta

Koszt TP: 30

Wymagane MST: 106

Efekt specjalny: atak obszarowy, paraliżuje

Opis: rani przeciwników wokół ciebie, może ich też sparaliżować.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 136, Level 3: 166, Level 4: 196

Potem 30MST/na poziom.

Grants

Koszt TP: 30

Wymagane MST: 160

Efekt specjalny: brak

Opis: bardzo nierówny czar. Atak światła na jednych działa rewelacyjnie, na innych mniej. Spróbuj go wykorzystać w ruinach.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 188, Level 3: 216, Level 4: 244

Potem 28MST/na poziom.

Megid

Koszt TP: 30

Wymagane MST: 160

Efekt specjalny: może zabić, obszarowy

Opis: ten czar ma założony efekt śmierci, co oznacza, że przeciwnik, który nie obroni się przed tym czarem umiera. Inna sprawa, że dzieje się to bardzo rzadko. Obrażenia, które zadaje są średnie.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 190, Level 3: 220, Level 4: 250

Potem 30MST/na poziom.

4. Leczenie

Jest to grupa czarów pozytywnie oddziałujących na ciebie i pozostałych członków drużyny.

Resta

Koszt TP: 15

Wymagane MST: 50

Efekt specjalny: brak

Opis: podstawowy czar leczący, bardzo przydatny ze względu na ograniczoną liczbę mono i di - mate'ów, jakie można trzymać naraz w kieszeni. Dodatkowo, od trzeciego poziomu wżwyz potrafi swym zasięgiem objąć innych przyjaciół.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 80, Level 3: 110, Level 4: 140

Potem 30MST/na poziom.

Anti

Koszt TP: 11

Wymagane MST: 85

Efekt specjalny: brak

Opis: zdejmuje efekt zatrucia. Dodatkowo, od trzeciego poziomu wżwyz potrafi swym zasięgiem objąć przyjaciół.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 111, Level 3: 137, Level 4: 163

Potem 26MST/na poziom.

Reverser

Koszt TP: 20

Wymagane MST: 150

Efekt specjalny: brak

Opis: przywraca do życia martwego członka drużyny.

Zasięg tego czaru jest ograniczony.

5. Support

Są to różne czary, które ułatwią ci życie.

Shifta

Koszt TP: 10

Wymagane MST: 60

Efekt specjalny: None

Opis: zwiększa twój współczynnik ataku. Dodatkowo, od trzeciego poziomu obejmuje swym zasięgiem więcej niż jedną osobę.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 88, Level 3: 116, Level 4: 144

Potem 28MST/na poziom.

Deband

Koszt TP: 10

Wymagane MST: 60

Efekt specjalny: None

Opis: obniża siłę ataku przeciwnika. Dodatkowo, od trzeciego poziomu obejmuje swym zasięgiem więcej niż jedną osobę.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 88, Level 3: 116, Level 4: 144,

potem 28MST/na poziom.

Jellen

Koszt TP: 10

Wymagane MST: 60

Efekt specjalny: None

Opis: obniża siłę ataku przeciwnika. Przydatne tylko w walkach z bossami.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 88, Level 3: 116, Level 4: 144

Potem 28MST/na poziom.

Zalure

Koszt TP: 10

Wymagane MST: 60

Efekt specjalny: None

Opis: zmniejsza obronę przeciwnika. Przydatne tylko w walkach z bossami.

Wymagane MST na późniejszych levelach:

Level 2: 88, Level 3: 116, Level 4: 144,

potem 28MST/na poziom.

Ryuker

Koszt TP: 10

Wymagane MST: 150

Efekt specjalny: None

Tworzy teleport do miasta.

MAG-i

Magi to twoi przyjaciele. Są to żyjątka, które cały czas towarzyszą ci w grze. To swoiste tamagotchi i trzeba o nie szczególnie dbać. Co kilka minut maga należy karmić (korzystając z menu ekwipunku), dzięki czemu jego współczynniki rosną, jednocześnie zwiększając twoje. W zależności od przedmiotów, którymi je karmisz zwiększają

się określone statystyki. Z czasem magi osiągają coraz wyższe poziomy doświadczenia. Są try szczególnie lewele, po których osiągnięciu dochodzi nowy Photon Blast. Są to: 10, 35, 50. Po osiągnięciu tego ostatniego masz już do dyspozycji trzy Photon Blasty. Co to jest ten Photon Blast? Jest to coś w rodzaju limit breaku z FFVII. Postać, która cały czas obrywa zbiera punkty. Gdy nabiera się ich 100 (wskaźnik w lewym górnym rogu ekranu), można uruchomić Photon Blasta. Jest to atak o dosyć przeciętnej sile lecz czasami potrafi wybić z opresji.

No i pytanie: po co to wszystko? Ano po to, żeby współczynniki magi mogły przenieść się na twoje statystyki. Poza tym im większy SYNCm tym większa szansa na to, że mag założy na ciebie dodatkowe czary ochronne. Np. przy wejściu do bossa otrzymujesz dwa czary ochronne na starcie. Jeśli mag ma wysokie IQ to wtedy uzdrawia cię jeśli jesteś bliski śmierci, a czasem zdarza się, że przywraca cię do życia. Radzę więc dbać o magi, bo są bardzo istotną częścią tej gry. Jeśli ewolucja twojego maga nie przebiega pomyślnie i chciałbyś wyhodować sobie innego, to nic nie stoi na przeszkodzie abyś zdobył kolejnego. W trzecim scenariuszu zdarza się, że w skryniach możesz znaleźć kolejne magi (ja znalazłem jeszcze dwa).

MAGI: Ashvinau, Sumba, Namuci, Marutah, Rudra

ITEM	DEF	POW	DEX	MIND	IQ	SYNC
Monomate	0	9	0	-5	-1	0
Dimate	4	13	0	-10	0	1
Trimate	6	16	4	-15	1	2
Monofluid	0	-5	0	9	-1	0
Difluid	4	-10	0	13	0	1
Trifluid	6	-15	4	16	2	1
Antidote	-5	4	11	-5	1	-1
Antiparalysis	-5	-5	11	4	0	0
Soul Atomizer	0	11	5	-5	-2	2
Moon Atomizer	5	-5	0	11	1	-1
Star Atomizer	6	8	6	8	2	2

MAGI: Apsaras, Vayu, Varaha, Ushasu, Kaitabha, Kumara, Bhirava, Kama

ITEM	DEF	POW	DEX	MIND	IQ	SYNC
Monomate	-5	9	-5	0	-1	1
Dimate	0	11	0	-10	0	1
Trimate	4	14	0	-15	1	0
Monofluid	-5	0	-5	9	-1	1
Difluid	0	-10	0	11	0	1
Trifluid	4	-15	0	14	1	0
Antidote	-5	-5	15	-5	-1	1
Antiparalysis	6	-3	0	-3	3	-2
Soul Atomizer	5	22	-5	-20	-2	3
Moon Atomizer	-5	-20	5	22	0	2
Star Atomizer	5	5	5	5	2	2

MAGI: Andhaka, Kabanda, Naga, Naraka, Bana, Marica, Madhu, Ravana

ITEM	DEF	POW	DEX	MIND	IQ	SYNC
Monomate	-3	9	-3	-4	1	-1
Dimate	0	11	0	-10	0	1
Trimate	4	14	0	-15	0	1
Monofluid	-3	-4	-3	9	1	-1
Difluid	0	-10	0	11	0	1
Trifluid	4	-15	0	14	0	1
Antidote	0	6	9	-15	-1	1
Antiparalysis	0	-15	9	6	3	-2
Soul Atomizer	10	-20	-5	17	-1	2
Moon Atomizer	-3	17	8	-20	2	0
Star Atomizer	0	10	0	10	2	2

MAGI: Ila, Garuda, Sita, Soma, Durga, Nandin, Yaksa, Ribhava

ITEM	DEF	POW	DEX	MIND	IQ	SYNC
Monomate	-4	13	-5	-5	-1	1
Dimate	0	16	0	-15	1	0
Trimate	4	19	0	-20	0	1
Monofluid	-4	-5	-5	13	-1	1
Difluid	0	-15	0	16	1	0
Trifluid	4	-20	0	19	0	1
Antidote	5	-6	6	-5	1	0
Antiparalysis	0	-4	14	-10	1	-1
Soul Atomizer	5	17	-5	-15	-1	3
Moon Atomizer	-10	-15	5	22	0	1
Star Atomizer	4	6	4	6	2	2

MAGI: Varuna, Vritra, Kalik

ITEM	DEF	POW	DEX	MIND	IQ	SYNC
Monomate	5	10	0	0	0	0
Dimate	5	15	3	0	1	1
Trimate	8	20	6	-5	2	2
Monofluid	5	0	0	0	10	0
Difluid	5	0	3	15	1	1
Trifluid	8	-5	6	20	2	2
Antidote	0	5	14	0	1	0
Antiparalysis	0	0	14	5	0	1
Soul Atomizer	9	9	8	0	2	-2
Moon Atomizer	9	0	8	8	-2	2
Star Atomizer	14	14	14	14	3	3

MAGI: Surya, Tapas, Mitra

ITEM	DEF	POW	DEX	MIND	IQ	SYNC
Monomate	0	4	0	0	-1	0
Dimate	5	7	0	-5	0	1
Trimate	4	14	4	-10	1	2
Monofluid	0	0	0	4	0	0
Difluid	5	-5	0	7	1	0
Trifluid	4	-10	4	14	2	1
Antidote	0	0	5	0	3	-3
Antiparalysis	-5	-5	20	-5	0	2
Soul Atomizer	-10	8	5	8	-2	2

MAGi: Mag

ITEM	DEF	POW	DEX	MIND	IQ	SYNC
Monomate	5	40	5	0	3	2
Dimate	10	45	5	0	3	2
Trimate	10	45	5	0	3	2
Monofluid	5	0	5	40	3	2
Difluid	10	0	5	45	3	2
Trifluid	15	0	10	50	4	3
Antidote	5	10	40	0	3	2
Antiparalysis	5	0	40	10	3	2
Soul Atomizer	15	30	15	25	1	3
Moon Atomizer	15	25	15	30	1	3
Star Atomizer	25	25	25	25	5	5

Po co to wszystko? Ano po to, żeby współczynniki maga mogły przenieść się na twoje statystyki. Poza tym im większy SYNC tym większa szansa na to, że mag założy na ciebie dodatkowe czary ochronne. Np. przy wejściu do bossa otrzymujesz dwa czary ochronne na starcie. Jeśli mag ma wysokie IQ to wtedy uzdrawia cię jeśli jesteś bliski śmierci, a czasem zdarza się, że przywraca cię do życia. Radzę więc dbać o maga, bo są bardzo istotną częścią tej gry. Jeśli ewolucja twojego maga nie przebiega pomyślnie i chciałbyś wyhodować sobie innego, to nic nie stoi na przeszkodzie abyś zdobył kolejnego. W trzecim scenariuszu zdarza się, że w skrzyniach możesz znaleźć kolejne magi (ja znalazłem jeszcze dwa).

POSTACIE!

Na temat samego tworzenia postaci napisać się za wiele nie da, gdyż sprawa jest prosta. Natomiast jeśli jesteście wyjątkowo przyzwyczajeni do któregoś z bohaterów innych gier konsolowych, to nie stoi nic na przeszkodzie aby ich stworzyć w PS. Oto kilka przykładów:

Chrono Cross - Kid Rasa:: HUNewearl Twarz: 2 Skóra: 2 Włosy: 5 Kolor włosów: Blond Wdzianko: 1	Final Fantasy 7 - Sephiroth Rasa:: HUmarr Twarz: 2 Skóra: 1 Włosy: 3 Kolor włosów: Białe Wdzianko: 6	Final Fantasy 8 - Selphie Rasa:: HUNewearl Twarz: 1 Skóra: 2 Włosy: 6 Kolor włosów: Brązowe Wdzianko: 3	Metal Gear - Gray Fox Rasa:: HUCast Head: 1 Body: 6
Chrono Trigger - Crono Rasa:: F0Newm Twarz: 4 Skóra: 2 Włosy: 4 Kolor włosów: Czerwone Wdzianko: 2	Final Fantasy 8 - Edea Rasa:: F0Marl Twarz: 1 Skóra: 1 Włosy: 10 Kolor włosów: Czarne Wdzianko: 5	Final Fantasy 8 - Squall Rasa:: HUmarr Twarz: 3 Skóra: 2 Włosy: 3 Kolor włosów: Brązowe Wdzianko: 6	Suikoden - Flik Rasa:: HUmarr Twarz: 1 Skóra: 2 Włosy: 5 Kolor włosów: Blond Wdzianko: 2
Final Fantasy 6 - Kefka Rasa:: F0Newm Twarz: 5 Skóra: 2 Włosy: 5 Kolor włosów: Blond Wdzianko: 3	Final Fantasy 8 - Rinoa Rasa:: HUNewearl Twarz: 4 Skóra: 2 Włosy: 4 Kolor włosów: Czarne Wdzianko: 2	Legend of Zelda - Link Rasa:: F0Newm Twarz: 4 Skóra: 2 Włosy: 5 Kolor włosów: Blond Wdzianko: 4	Valkyrie Profile - Freya Rasa:: F0Marl Twarz: 1 Skóra: 3 Włosy: 6 Kolor włosów: Blond Wdzianko: 4
Final Fantasy 7 - Cloud Rasa:: HUmarr Twarz: 1 Skóra: 2 Włosy: 4 Kolor włosów: Żółte Wdzianko: 5	Final Fantasy 8 - Seifer Rasa:: HUmarr Twarz: 3 Skóra: 2 Włosy: 1 Kolor włosów: Blond Wdzianko: 7	Mario Brothers - Mario Rasa:: F0Newm Twarz: 4 Skóra: 2 Włosy: 5 Kolor włosów: Czerwone Wdzianko: 8	Xenogears - Ely Rasa:: HUNewearl Twarz: 2 Skóra: 2 Włosy: 4 Kolor włosów: Czerwone Wdzianko: 7

Grabarz-san

SOUL CALIBUR

Odejdziemy od standardowego systemu pomocy tego typu. Techniki są dostępne w grze, więc rozpisywanie ich nie ma sensu. Co zatem ma sens? Otóż pewnie ciekawie będzie powiedzieć sobie nieco o tym, co powinna, a czego nie powinna robić podczas walki dana postać, jak uczyć się poszczególnych technik i co najlepiej ćwiczyć

TRENING

Jeśli chcesz mieć cokolwiek do powiedzenia w SOUL CALIBUR, musisz pobawić się opcją treningową. Trzy najważniejsze zasady dobrego studenta sztuk walki:

1. Bez pośpiechu.
2. Bez pośpiechu.
3. Bez pośpiechu.

Wywalanie stringów, kombinacji i spektakularnych technik korci, jak papierosy ojca. Nie dajcie się zwieść. Jak mawiał Miyamoto Musashi - „Kiedy Ty odpoczywasz, Twój przeciwnik trenuje”. Należy więc stopniowo opanować każdy element. Ćwiczyć, a nie walczyć.

BLOKI

Pierwszym z owych elementów będzie na pewno blokowanie. Blokowanie w SOUL CALIBUR wywodzi się z najlepszych korzeni mordobicowych. Blokować, unikać ciosów i parować można na kilka sposobów.

Zacznijmy od najprostszych elementów. Zapamiętajcie, że puszczenie gałki (jeśli na niej gracie), albo przycisków daje możliwość blokowania lżejszych ciosów, czyli tych, które nie zaliczają się do specjali. Ustawcie sobie opcję treningową na jakiś poziom średni i popatrzcie co się dzieje, kiedy nie wciskacie niczego. Niestety - zdarza się, że od czasu do czasu dostaniecie w cymbał. Należy tedy wprowadzić bloki aktywne. Popróbcie teraz tych bloków (wciskając klawisz blokowania - rzecz jasna).

Być może wymaga to sporo samozaparcia, ale czeka was teraz nauka blokowania. Ustawcie sobie poziom na wyższy i jazda. Na pewno przegracie - wywałą was za ring. Nie to jest ważne. Ważne jest to, żeby nabrać wprawy. Kiedy Cervantes kończy swoje najstynniejsze, trzyczęściowe combo, ostatnia technika może być wykonana na dwa sposoby - cięcie niskie, albo wysokie. Musicie wypatrywać takich momentów i kiedy idzie niski miecz - kucać, a gdy wysoki - blokować na stojaka. Dla wszystkich postaci po kilku pierwszych ciosach następuje przerwa - nawet w combosach można się wpaśować. Trzy, cztery techniki. Nie licz na super-duper uderzenie w chwili przerwy przeciwnika. Tylko jeden klawisz, by przerwać (np. pionowe cięcie), zbić przeciwnika, a potem zacznasz swoje. Najpierw jednak postaraj się nauczyć, gdzie są owe przerwy. W tym celu po prostu blokuj i obserwuj przeciwnika.

Po wtóre patrz na ciosy. Logiczne, że te, wykonywane pionowo, można po prostu obejść. Ostrze jest wąskie. Tak właśnie rób. Jeśli ktoś przykleił się do klawisza „Y” i sadzi pionowe słupy - obejdz go spokojnie i wysadz najsilniejszą techniką. Nie nerwowo. Masz czas.

Kolejną metodą blokowania jest parowanie. Wykonuje się je trzymając jednocześnie kierunek „przód” i klawisz bloku. Rzecz cała w tym, iż parowanie trwa dość krótko, więc trzeba je zainicjować dokładnie w momencie, w którym ma upaść na nas ostrze przeciwnika. Jak to trenować? Tak samo, jak bloki. Radziłbym jednak jeszcze pozostawić naukę parowania, a przejść do kolejnego punktu.

RZUTY

Drugą, po blokach, istotną techniką CALIBURA jest rzut. Ważnym jest, byś zwrócił uwagę na podstawowe fakty:

- a) rzut zabiera niemało energii;
- b) przeciwnik może zostać wyrzucony za ring;
- c) leżący po rzucie przeciwnik może połknąć kilka ciężkich technik;
- d) okazja do rzutu jest zawsze;
- e) Przeciwnik wyrzucony w powietrze może zostać złapany, kiedy spada.

Zacznijmy od ostatniego elementu. To prawda. Trzeba jednak wiele ćwiczyć i wybierać te ciosy, które zwykle są początkami do juggle'a. A teraz dalej. Wszystkie niemal wykonywane stringi i combos zostawiają nam przeciwnika na pół fokcia od nas. Wtedy zamiast uderzać - zawsze próbuj go rzucić. Jeśli postać ma (tak, jak na przykład Voldo - A+Y) rzut, który działa nawet wtedy, gdy stoisz tyłem - rewelacja. Tylko czekaj na okazję.

Proponuję jeszcze jedną metodę rzucania - z podbiegu. Czasem stoisz z przeciwnikiem, patrzycie na mijający czas i mierzycie, kto ma więcej energii. Podbiegnij i rzuć go - zaskakująco często daje się ludzi na to złapać.

OKIZEME

Mając już opanowane rzuty, zwróć uwagę, którą stroną ciała skierowany jest do ciebie rzucony przeciwnik. Możesz mieć przy sobie jego głowę, albo nogi. Sprawdź kiedy go sięgasz, a kiedy nie. Co możesz zrobić z jego głową, a co z nogami. Te czynności muszą być wykonywane automatycznie, bo nikt nie lubi leżeć i patrzeć jak

go toją. Zobacysz. Wierz lub nie, ale jeśli opanujesz te czynności - jesteś niezły.

UDERZANIE

Teraz pora się nieco ruszyć. Zacznijmy od najprostszych ataków. Nie mieszaj się jeszcze do działu menu, gdzie techniki rozpoczyna znaczek „Sp”, czyli techniki specjalne. Z początku patrz co się dzieje w prostych i stopniuj sobie poprzek. Patrz, co da się łączyć - to jest najważniejsze. Nie licz na to, że jedna techniką skończysz grę. Nie licz też na to, że ktoś da ci wklepać dwadzieścia klawiszy, zanim twoja postać się ruszy. Techniki na początku rundy (debuty) muszą być zgrabne, szybkie, ciężkie do obejścia. Potem - dalsze - mogą być bardziej skomplikowane. Najważniejsze jest jednak - przynajmniej na początku - by wygrzyść się między techniki przeciwnika. A na to czasu nie jest dużo. Trzy - cztery techniki na raz, to łączuszek, od którego w ogóle można zacząć rozmawiać. Okazuje do zrobienia powinniście wyczuwać z wyprzedzeniem. Kiedy Sophitia zaczyna kopać, już wiecie, że trzeba łapać klawisze do rzutu i nie należy blokować. Więc co? Do roboty. Czas. Sądzę, że na naukę blokowania trzeba poświęcić około dziesięciu godzin. Koło tygodnia zaś naukę prostych technik - żeby w ogóle zacząć się pokazywać.

NA KONIEC

Na jakim poziomie trudności ćwiczyć zaś z komputerem? Oto dobre pytanie. Ultra Hard jest zdecydowanie za trudny. Musisz mieć czas na wybór techniki, czasem na jakiś eksperyment, itp. Jaki poziom trudności więc polecam? Taki, w którym w trybie Arcade przechodzisz całą grę w zdecydowanej większości przypadków bez utraty meczu, czyli napisu Continue. Nie taki, gdzie przechodzisz z palcem w nosie, ale taki, gdzie sądzisz, że przejdziesz z małymi problemami.

A jeszcze mój manifest: Obaj jak najwięcej turniejów Soul Calibur w Polsce! Do zobaczenia!

STRATEGIA WALKI

Znaj swoją postać. Jeśli jestem dobry i gram Taki, a mój przeciwnik beztrudno wybiera Kilika, to wiem, że będzie mi prosto wygrać, o ile nie przestanę nawałać w małym dystansie. Zwycięstwa szybkich postaci nad powolnymi, choć silnymi są już mityczne. Jeśli jestem dobry - powolne postacie nie mają szans. Jest w SOUL CALIBURZE kilka zmyłek. Na przykład postać Cervantesa. Niby i szybka, i silna. Zauważ jednak, jak mało ma Cervantes technik, do których nie musi brać zamachu. Kiedy staje przeciwko niemu Sophitia, Taki, albo Voldem - nie ma szans, żebyśmy się odkeili do końca walki. Odejdę - po mnie. Zwłaszcza przeciwko Astarothowi, gdzie im dłużej trzymasz przycisk, tym silniejszy cios. Daj mu więc czas, to zmiecie cię kilkoma ciosami. Nie spodziewaj się więc, że ta sama strategia zadziała przeciwko wszystkim postaciom. Najgorzej będzie ci z postaciami podobnymi. Jeśli wpadają na siebie Mina i Kilik - robi się ciepło. Techniki różnią się nieznacznie. Co wtedy? Wtedy wygrywa ten, który lepiej blokuje.

Areny

Areny są jednymi z najbardziej niedocenianych elementów SOUL CALIBUR. Najważniejszą rzeczą (bo i tym tylko się różnią), jest ich kształt. Widać go doskonale w menu, gdzie wybieramy sobie arenę (w opcji dla dwóch graczy). Jakie są profity? Otóż najważniejsze dla nas są areny trójkątne. Znalazienie się na takiej arenie w jednym z rogów, to praktycznie koniec zabawy. Nastawiamy się na wykopnięcie poza pole bitwy. Wykopnięcie. Niestety. Większość postaci w zwarciu będzie próbowała was albo wyrzucić (np. Voldo rzuca przez prawe ramię i tak będą się ustawiać wprawni przeciwnicy), albo kopnąć. Kopniaki są proste i podrażniają oponenta na wystarczającą wysokość. Tak więc na trójkątnych arenach trzymamy się środka, a do krawędzi - ostrożnie - podchodzimy, żeby wywalać. Jeśli walka się przedłuża - wycofaj się do środka. Prędzej czy później dostrzeżesz, jak życiowa jest ta rada. Co zaś z arenami okrągłymi? Na mniej kanciaste pola walki musisz liczyć się z tym, że często przeciwnik będzie wymykał ci się przy samej krawędzi. Może cię obejść z każdej strony, a jeśli zablokuje lżejsze techniki - będziesz go odpychał.

Reasumując: posiadanie swojej taktyki, różnej dla różnych aren, jest wielkim atutem, ponieważ wielu graczy niedocenia tego elementu. Odpowiedni trening nastawiony na przesuwanie przeciwnika w kierunku krawędzi, nawet jeśli blokuje. Zawodnicy często zwracają zbyt wielką uwagę na to jak i co blokować, na koszt obserwacji gdzie są i jak ich przesuwać. Bróbując z tym kombinować.

POSTACIE

Wobec tego, że wstęp mamy już za sobą, proponuję przejście do charakterystyk zawodników. Techniki znajdziecie dostępne w grze. Istotne jest zaś kiedy i jakie stosować. Podstawy znajdziecie właśnie poniżej. Zawodnicy występują w porządku alfabetycznym:

ASTAROTH

Astaroth jest ogromną postacią, która kontynuuje tradycje wielkich postaci mordobic całego świata. Innymi słowy jest potężny, powolny i wytrzymały. Nie jest to dobra postać dla początkujących. Ma wiele słabych punktów, które nawet średniozaawansowany przeciwnik jest w stanie wykorzystać. Po pierwsze Astaroth jest ołbrzymi, a przez to bezwzględnie wpada w juggle (czyli podbijanie). Jego masa sprawia, że nie trzeba nawet specjalnie celować - zawsze trafi się w spadające cielsko. Tak oto wyrasta przed nami pierwsza zasada: naucz się wychwytywać początki juggli u przeciwnika, by móc ich unikać. Po wtóre wielkim minusem Astarotha jest jego zęczność. Techniki wykonywanych szybko, bez zamachu jest naprawdę nie wiele i bardzo łatwo się przed nimi bronić. A jakie zalety? Największą zaletą Astarotha jest fakt, że jako przeciwnik jest niedoceniany. Komputer gra nim powoli i słabo. Jeśli nie przykładasz się do gry nim - też zagrasz powoli. Jeśli jednak natkną się na mistrza (a osobiście mam z takim do czynienia), okazuje się, że Astarotha nie sposób powstrzymać i trzeba ćwiczyć osobno

specjalnie dla niego. Po wtóre u Astarotha zaprezentowano ciekawe rozwiązanie, które jest mieczem w ręku mistrza, a cepem w ręku początkującego. Otóż wiele technik można przytrzymać (zwykle trzyma się dłużej ostatni wiskany w technice przyciski) i Astaroth pompuje się energią. Tak oto im dłużej przytrzymamy - tym mocniej pizgnamy. Wada? Oczywiście wada kryje się w gracz. Każdy ma ochotę pizgnąć jak najmocniej i trzyma do oporu. Jednakże puszczanie technik Astarotha to inna szkoła jazdy. I to trzeba ćwiczyć, żeby puszczać na pamięć, a nie kiedy mamy ochotę i ryzykujemy. Najsmysłowniej „zdradliwą” techniką Astarotha jest Anihilation (wykonywane: A, A) - na to najczęściej łapie się łakomczuchów. Kolejną techniką jest Tornado Spike (wykonywane: przód, przód+A, B) - technika mogąca pochłoniąć i 113 Jednostek energii przeciwnika - niestety na dobrych zawodników, grających szybkimi postaciami zupełnie nie będzie działać. No i pamiętajcie, że wiele przetrzymanych na maxa ciosów, staje się technikami nieblokowanymi! Ale pod żadnym pozorem (!!!!!) nie opóźniaj żadnych technik, jeśli grasz z szybkimi postaciami. Jeśli zaś takie zbliżą się za blisko - rzucaj blok+A. Wreszcie Astaroth słynie z zasiegu swoich rzutów. Jego długie łapska sięgają bez trudu tam, gdzie nie sięga żadna inna postać (zaraz po nim jest Rock).

Combos. Grając Astarothem przersz się głównie na jugglach. Musisz zaczynać je natychmiast po wywaleniu w powietrze przeciwnika. Dla przykładu combos: dół, dół-przód, przód+B+K, przód, przód+A, B - trzy rąbniecia jak znalazł. No i miłej zabawy.

CERVANTES

Witamy postać uwielbianą przez wszystkich początkujących: zwinną, szybką i za razem potężną. Los (los?) chciał także, że początkującym wydaje się, iż grając Cervantesem wystarczy wcisnąć wszystko i byle jak, a zawsze wyjdzie coś spektakularnego.

Niestety - nic bardziej błędnego. Przewaga Cervantesa jest bardzo złudna i średni gracz, który wie tylko jak blokować - wklepie Cervowi z miejsca. Ulubioną techniką grających Cervem zieleniaków, jest rąbany combos, który zakończyć się może ciosem z góry, albo podcięciem nóg (znacze go wszyscy). Z daleka od tego - obrona przed nim jest pierwszą czynnością ludków, którzy zaczynają serio traktować SC. A co stosować?

Otóż największą zaletą Cervantesa są jego teleporty. Wykuwanie teleportów, to połowa Twojego treningu, jeśli chcesz grać tą postacią. Dlaczego? Nikt się nie spodziewa, że tak wielki potwór, będzie skikał w nadprzestrzeń ze zręcznością królika. Po wtóre - komputer rzadko je stosuje, ciężko więc będzie wytrenować obronę przed nimi. Za teleport uznamy każdą technikę, która przenosi postać drastycznie z miejsca na miejsce.

Drugą połową treningu są starty do juggli. Tylko starty. Jeśli bowiem zachwiecie sensownie - nie widzę nic prostszego, jak podrzucić Cervem ile się da. Postać do tego idealna, jak Hwoarang w TEKKENIE 3. Co zatem: mistrzowsko teleportuj się do przeciwnika i z miejsca podbijaj. MASAKRA!!! Dodam jeszcze, że wystarczy kilka godzin uporczywego treningu, by na jugglach wynosił przeciwnika z areny. Nie do wiary, co?

Największe szanse gra Cervantesem ma wobec zawodników o średnim i dużym zasiegu (odpowiednio: Mitsurugi, czy Kilik). Taktyka jaką podejmiesz, będzie opierać się raczej na europejskim stylu fechtunku: walczyć spokojnie, na wykrwawienie. Więcej problemów sprawi Ci zapewne gra z zawodnikami szybkimi, operującymi na krótkim dystansie (np. Takl, Voldo, Sophia). Opieraj się na taktyce: Ziemia-Powietrze. Innymi słowy albo wysyłaj przeciwnika w powietrze i nie daj mu spaść, póki oddycha, albo przygwoźdź go pierwszą techniką i kończ kiedy się podnosi. Trzymanie szybkich postaci na nogach zawsze skończy się tym, że dostaniesz w cymbał. Np. w techniki Takl wgrzyź się jest trudno. Jeśli więc wstanie - zawsze odsuń się na bezpieczną odległość i próbuj teleporta.

Za największą wadę Cerva uważam to, że jego techniki widać. Pirat bierze potężne zamachy i ktoś, kto przeciw niemu gra często - niemal zawsze zdąży się zasłonić. Proponuję zatem bazowanie na ciosach, których nie widać - przynajmniej na początku kompletu, czy juggla. Potem dopiero bawić się w efektowne armaty. Z początkującymi sobie poradzicie, ale potem...

EDGE MASTER

Oczywiście fragment tego eseju przeznaczony dla Edgemastera nie będzie tak obszerny, jak inne, jednakowoż i tu chciałbym napisać kilka słów.

Edge Master zmienia broń w rundzie walki, jaką toczy, losując spośród broni i stylów walki innych postaci (tak więc czytajcie o innych). Tak więc wybór Edge Mastera wiązać się musi z umiejętnościami i zwykłe tak jest. Jeśli gracze na zawodach przeciwko komuś i bierze on Edge Mastera, oznacza to, że Was - mówiąc delikatnie - lekceważy. Nie obraża, ale sądzi, iż jest stanowczo lepszy.

Minusem wyboru Edge Mastera jest fakt, że od niektórych postaci, które nasładowuje jest większy - na przykład od Sophii. Ale od niektórych mniejszy (np. od Rocka) - tak więc tu się równoważy. Minusem jest zapewne też fakt, że Master losuje co chce i nie ma na to reguły. Walczy tak samo, jak postać, której styl wylosował i dlatego właśnie odsyłam Was do tego eseju - musicie znać wszystkie postacie. To kolejny minus. Plusem jest zaś to, że ponieważ Edge Masterem gra się rzadko, nikt nie rozpoznaje jego krzyków. I techniki, przyktórych postacię poprzedzają cienie rozpoznawalnym krzykiem, zwykle niewchodzące - tu wchodzą, jak w masło.

HWANG

Hwang ma swoich zwolenników już od pierwszej części. Jak każda postać, która przetrwała od czasów Soul Blade'a, została nieźle rozgryziona i poznana.

Drugie imię Hwanga to kontratak. Nie ma lepszej postaci, która jest w stanie konkretniej uderzyć po bloku, lub przerwać Ci zabawę counterem. Tak więc na tym próbuj bazować.

Sporą potęgą Hwanga są techniki z wykorzystaniem Eight Way Run, czyli techniki poruszania się w bok, w

kierunku pośrednim do czterech podstawowych kierunków postaci (przód, tył, lewo, prawo). Spróbuj tych właśnie technik nauczysz się najlepiej. Polecam 8WR, dół-przód (lub góra-przód - zależy, w którą stronę idziesz) +A. Jednakowoż Hwang ma kilka niezłych technik podstawowych kierunków, od razu do wykorzystania, na przykład przód, przód+A (który świetnie zbija 8WR przeciwnika). Jeśli przeciwnik znajdzie się zbyt blisko ciebie, próbuj kombinować z technikami typu dół-tył+X - czyli z poziomym cieniem - powinno wychodzić. Zauważ ile technik Hwanga opiera się na wycofaniu, a potem kontraktatu: tył, tył+Y albo tył, tył+B, B.

Jeśli przeciwnik znajduje się daleko - kombinuj z przód, przód+Y - eleganckie podbiegnięcie i oszustwo w połowie techniki, że to już koniec.

Na cofających się - przód, B, B, B - niesie jak trzeba.

Hwang ma jednego upierdliwego kurczaka, którego - mimo wszystko - postanowiłem wam zdradzić. Najpierw obejrzyjcie technikę Crushing Hell - dół+X+B - młynek nogami przy ziemi. Teraz róbcie tak: rzut, Crushing Hell, rzut, Crushing Hell, rzut Crushing Hell... cholera. Straszna sprawa. Proszę przeciwo mnie nie stosować.

Jeśli chodzi o Juggle - próbuj dół-przód+Y, a potem od razu przód (trzymaj), B, B, B, Próbuj też dwuciosowca - dół-przód+Y, a potem dół-tył+Y. Albo: przód, przód, B, B, B i zaraz: dół-tył+Y.

Generalnie bierz pod uwagę fakt, iż nie jesteś najlepszą postacią do walki z bliskiej odległości. Próbuj raczej metod bliższych Twoim koreańskim korzeniom: doskok, maksymalne obrażenia, odskok. To może przynieść efekty. Raczej staraj się wykopywać za ring (Hwang ma do tego doskonale predyspozycje), niż robić cokolwiek innego. Uważaj na techniki przed którymi Hwang robi wielki zamach (np. dół-tył+Y) - rób je tylko na koniec juggli i kombosów, bo każdy lepszy się w nie wkręci. Na koniec wreszcie o nóżkach Hwanga. Nie ma drugiej tak kopiącej postaci. Sądzę, że kilka lekcji powinności poświęcić właśnie na kopanie, bo to zupełnie inna para kaloszków u tego koleśka. Acha! Po Spirit Charge'u spora część ciosów Hwanga staje się nieblokwalnymi!

INFERNO

Inferno działa na tej samej zasadzie, co Edge Master (zapraszam także do fragmentu eseju poświęconego tej postaci). Dodam tylko tyle, że podstawową domeną Inferno, jest fakt, iż jego charakteryka różnią się diametralnie od krzyków innych postaci, a po wtóre, przez swoją przezroczość.... niespójnie widać co robi!

IVY

Przyszła pora na doktora, hehe. Ivy to dziwna postać. W rękach początkującego gracza jest bezbronna jak kurczaczek. Natomiast w rękach mistrza - okazuje się... tanioczą? Właśnie. Złosiłmi mówią na Ivy 'Tania', ponieważ zabija, często nawet nie nawiązując walki. Jak to się dzieje?

Otóż Ivy ma największy zasięg w całej grze. Niemożliwe, co? A jednak. Oprócz tego, że ma taki zasięg jest także doskonała w zwarciu. I pewnie pomyślicie, że napiszę zaraz o jej znakomitym średnim dystansie. Nic bardziej mylnego. Nikt, kto gra Ivy nie stanie w średni dystans. Ivy go praktycznie nie ma. Tak więc albo daleko, albo zwarcie. Jak gramy? Przede wszystkim trzeba wybrać ciosy sięgające na większą odległość. Poróbuj wszystkiego, co rozwija łańcuch, podcina nim i owija.

Ważną niesamowicie rzeczą u Ivy są wszystkie techniki na Eight Way Run - np. szybki jak błyskawica tył, dół-tył, tył+Y. Generalnie rzecz biorąc możesz grać samymi dalekimi technikami, odpychając przeciwnika, który się zbliżył takimi technikami jak tył+B, lub przód+B - zauważ jak ten pierwszy daleko odkopuje. Spokojny wywalacz z areny. Jednakże Ivy słynie spośród wszystkich postaci ze swojego rzutu - najcięższej techniki ze wszystkich postaci, zwanej Summon Suffering.

Wykonuje się go następującą kolejnością czynności: dół-przód, góra-tył, przód, tył, dół-przód, dół-tył, X+Y. Największym problemem jest wklepanie tego wszystkiego. Największą zaletą - 105 punktów obrażeń!!! Musicie, po prostu musicie opanować tę technikę, żeby w ogóle zagrać Ivy z sensem. To jest jej sztandarowa technika i wygląda wspaniale. Uwolnić się z niej można tylko przez pierwszych pięć klatek walki - potem wszystko przegrane. Jak to wygląda? Ivy łapie przeciwnika, nawija go na bat, i przytula się do niego, wszystko ciemnieje i przez koleśka przechodzą ładunki elektryczne. Miodzio! Jak to robić? Otóż może wyda się wam to dziwne, ale jeśli zrobić to wystarczająco szybko, to można wcisnąć techniki między te komendy. Np. dół-przód, góra-tył, Dragon Punch, dół-tył, A+B.

Generalizując zupełnie: Ivy najlepsza jest w okimże (czyli technikach nie dających wstać) i w technikach z dalekiej odległości. Jej podstawowym atutem jest fakt, że może wykonać combosa, który odepchnie przeciwnika na pewną odległość, odetchnąć i zacząć coś nowego, nawet bez zblizania się.

Próbując dalekich technik, odpychania przeciwnika, żeby podszedł na dalsze techniki i umykania w tył. Czasem - jeśli przeciwnik dobrze blokuje, trzeba się po prostu samemu wycofać. Jeśli się zaś nie da - rzuty. Choćby i Suffering. A potem okimże. I po walce. Proste, nie? Nie. Ivy uważana jest przez wielu za najtrudniejszą do opanowania postać w Soul Calibur.

KILIK

Oto bezdyskusyjnie najpiękniej poruszająca się postać w całej grze. Nie bez kozery. Koderzy Namco podkreślają, że mieli wielką przyjemność w kodowaniu jego technik, a bogaci w doświadczenia z kodowania Seung Miny w pierwszej części - zadowoleni byli ze swoich efektów.

Niestety - efektywność jest jedną z nielicznych zalet Kilika. Choć staje on obok Astarotha, Nightmare'a i podobnych zawodników w jednym szeregu - ma kilka istotnych wad.

Po pierwsze - nie uderza silnie. Pozory super-duper płasnieć skłonią być może niejednego do myślenia, że nie wiem jak dostał w czapę. Nic bardziej błędnego. Spójrzcie na liczniki energii - jest źle.

Drugą wielką wadą Kilika jest to, że to najłatwiejsza postać do rżenia. Kilik bardo często kończy swoje komplety tuż przed twarzą przeciwnika i kiedy odpczywa - jest rzucany. Z drugiej strony - zauważcie jak bardo wystawia wykrócną rękę do przodu (trzyma nią bó). Podczas, gdy nikogo innego nie sięgnęlibyśmy na sto procent, Kilik - przez tę wystającą tapę - spokojnie wpada nam w ręce.

Jeśli więc okazuje się, iż macie zamiar grać Kilikiem stawiajcie na takie (dzwime) elementy. Po pierwsze - rezygnacja (cancelling). Mnóstwo technik, które Kilik rozpoczyna od wielkich zamachów można przerwać zanim zacnie. Naucz się tego. Z czasem może okazać się, że przeciwnicy zaczną wpadać na Was, kiedy tylko podniesiecie broń. I tu kolejny element - male, szybkie ruchy odpcychające (polecam dowolny kierunek+X+Y). Mówiąc uprzejmie - Kilik na krótkim dystansie jest po prostu upośledzony. Brak mu szybkich, krótkich ruchów. Do wszystkiego musi się zastanowić. To niedobrze. W realnym świecie taki zawodnik przegrywałby z miejsca i poswiliby kolejnych 20 lat na ćwiczenia walki w małym dystansie.

I od razu nasuwa się kolejna refleksja - jeśli posiadzicie początkującego gracza do tej gry, pamiętajcie, że bazował będzie na podwójnych wciskaniach klawiszy (np. ciągłe X+Y, albo Y+B) - popróbujcie tak sami i zobaczcie co się dzieje. Co warto o Kiliku wiedzieć? Po pierwsze pojedyncze techniki nie zabierają energii. Tak to trzeba ująć. Niestety - żeby grać Kilikiem musisz posiadać umiejętność wkłepywania kompletów. Po drugie Kilik jest bezbranny na krótki dystans. Absolutnie. Jeśli Ivy jest słaba na średni, to on nie potrafi nic na krótki. Drugim ważnym elementem jest zdobycie umiejętności odpcychania przeciwnika, bądź szybkiego odchodzenia.

Po trzecie rzuty: Kilik może być łatwo rzucany, ale i sam przepięknie rzuca. Jego rzuty są potężne - wykorzystaj to. Atutem dodatkowym jest fakt, że Kilik jest najwygodniejszą postacią do dobijania po rzucie. Trafia niemal zawsze i to porządnie! Trudna sprawa, co?

LIZARDMAN

Skąd on się o diabła wziął? Z Tekkena, po natchnieniu Gonem? Z figurkowego systemu bitewnego Warhammer Fantasy Battle? Diabli wiedzą. Jeśli ktokolwiek ma być podobny do niego w Soul Caliburze, to będzie to - rzecz jasna - Sophitia. Być może różnią się kilkoma elementami. Po pierwsze Lizardman jest nieco silniejszy i znacznie lepiej wywala za ring.

Jednakże zarówno on, jak i Sophitia mają najłatwiejsze juggle w grze. O ile Calibura zaliczyć trzeba w poczet gier, w których juggle są raczej słabej mocy, to te dwie postacie na nich właśnie bazują. Jakie juggle stosować. Najpierw pozornie głupia odpowiedź: różne. Niestety Liziek ma często tak sugerowane techniki, że już w momencie rozpoczęcia widać, co będzie robił (np. słynne Y+B, Y - działa na początkujących). Wykonujcie je więc tylko w sytuacjach pewnych - kiedy przeciwnik skończy swoje tańce i ma chwilę oddechu, albo ztapiecie go na tym, że jest tyłem (a nie jest to Voldo).

Druga pozornie głupia odpowiedź na zadane wcześniej pytanie brzmi: wszystkie jakie się da. Najczęściej zaczyna się od techniki: przód, przód+Y, (na próbę: przód, przód+Y - trzymaj przód - B, B).

Jeśli zaś walcycie bez combosów - jedyną możliwością nawiązania walki jest technika zwarcia. Lizardman nieźle rzuca i ma od pytona krótkich, denerwujących technik, które działają na przeciwnika bardzo deprymująco. Jeśli więc chcecie odnosić jakieś sukcesy musisz (przynajmniej na początku) stawić na walkę z bliska. Nie bój się miecza Nightmare'a, ani bó Kilika. Nie zdążą nic zrobić. Lizardman rozwała Rocka na perfekcie. Pamiętaj, że rozsądni gracze, którzy lubią powolne postacie będą się od ciebie cały czas odsuwać. Goń ich i dobijaj.

Jak? No właśnie - techniki na podganianie, to drugie imię Lizardmana. Tak więc wszystkie techniki, które zaczynają się od przód, przód i wciskania klawisza ataku. Nie widzę innej możliwości. No chyba, że takie, jak dół, dół-przód, przód+X, X.

Na koniec wreszcie powiedzieć trzeba, że Kiedy Lizardman rzuca, to kłopoty dlań dopiero się zaczynają. Umiejętnością, którą musisz mieć w małym palcu jest podganianie przeciwnika, którego właśnie rzucicie i męczenie go jeszcze na ziemi. Dlaczego? Rzuty Lizarda są słabe (wyjątek: dół, dół-tył, tył+Y+B), więc niespecjalnie oplaca się je robić. Jeśli nie umiesz leżącego dokończyć. To raz. Dwa - mistrzowie często podkładają się do rzutów, żeby się odsunąć! A w Soul Caliburze można wstać bardzo szybko. Nie możecie więc pozwolić sobie na to, że Astaroth po rzucie odpcznie sobie spokojnie na drugi koniec areny (możesz gońić do dół+Y, Y).

Lizardman, to postać szybka i delikatna. Kąsa niczym moskit i taka powinna być twoja taktyka. Jeśli uczysz się kompletów zwracaj uwagę nie na początek, a na koniec combosa. To jest najważniejsza chwila. Wtedy jesteś najbardziej bezbranny.

MAXI

O Maxim mówi się, że uderza nawet jak śpi. Niewiele mija się to z prawdą. W rękach wprawnego gracza, Max zamienia się w kulkę wirującego nunchaku. Nie sposób do niego podejść.

Wadą Maxiego jest to, że ma dość niewielki zasięg. Strategia walki przypominając będzie tu znacznie to, co robimy z Lizardem (patrz wyżej) - bieganie za przeciwnikiem i klepanie go po trochu. Jednakowoż Maxi ma coś, co czyni zeń postać wyjątkowo wartą uwagi - stancje. Przez fakt, że niektóre techniki da się wykonać tylko w niektórych stancjach, Maxi staje się postacią trudną do opanowania. Ciężka sprawa.

Jednakowoż (na szczęście) stancje są obosieczną bronią - trudno i tobie, i przeciwnikowi. Tak oto opanowując je sprawiasz, że powtarza się sytuacja z Tekkena i postaci Leia: twój oponent albo zna na pamięć wysokości, na których będziesz uderzał, albo przegrywa. Niestety - ceną jest wysoki poziom trudności, natomiast zyskiem to, że w momencie, kiedy opanujesz techniki - zaczynasz niepodzielnie rządzić.

Co zatem robić? Po pierwsze przejrzyj Command List w grze. Musisz mieć pojęcie o tym jakie są techniki, a najlepiej, jeśli umiałbyś je wykonywać. Zaczynaj techniki od sztuczek typu Dragon Pounce albo Falling Dragon

(patrz Command List), a kończ zawsze tak, żeby przeciwnik leżał. Wtedy go zwykłym przód, przód+Y. Nie przyjmij się szybkością tej techniki - postawisz na swoim.

Po drugie: wolniejsze postacie (jak Astaroth, Rock, Nightmare, Zig, Kilik, Ivy, itd.) absolutnie nie mają prawa do sekundy czasu na zamach bronią. Jeśli nie masz pomysłu co zrobić - wciśnij cokolwiek. Większość Twoich technik wyprzedzi techniki calibrujących żołwi. Nie może być tak, że będziesz atakował Maxim z podbiegu. To nie jest dobra strategia dla niego. Voldo, Taki - owszem. Ale ani Maxi, ani Zosia już nie. Maxi ma walczyć jak krótkowidz: przeciwnik cały czas na wyciągnięcie ręki. Warto na koniec powiedzieć, że Maxi całkiem skądnie rzuca. Zreszta - od Soul Blade'a tradycja nie podupada. Wielkim zaś plusem Maxiego jest fakt, że nieźle zbiera z podłoża. I nie jest to klepanie przeciwnika, zanim zacznie się podnosić, lecz wybijanie go i kończenie, kiedy zaczyna wstawać. Nie ma piękniejszej sceny, od Maxiego biegnącego za turflającą się kulka przeciwnika. Wygląda to, jakby wyszedł w pole, wybić przeziórki: tu podbiegnie pigz! , podbiegnie dalej pigz! . Nieźle. Reasumując: Maxi to super postać, póki przeciwnik jej nie zwieje. Dobrze klepie na krótko, całkiem sprawnie kopie i równie dobrze rzuca. Jego wielką słabością jest dłuższy dystans, przez to może nie być lubiany. Całkiem za to nieźle trzepie, jak nim pomashować na ślepo.

MITSURUGI

Mitsurugi ma dość istotną cechę, która jednak nie promuje go strictly taktycznie. Wygląda bajerancko - włos rozwiany, kurteczka luźna i bajerancko nie przeciwników. Jeśli zagrazesz na koleżeńskim spotkaniu Mitsurugim wyrwiesz panienci jak świeże wiśnie. No ale trzeba jeszcze wygrać. Dlatego może skupmy się na tym. Jak Mitsurugi walczy.

Mitsurugi walczy w bliskim i średnim dystansie. Jest postacią żwawą i całkiem nieźle podbiega (choć nie podbiega tak doskonale, jak Taki) - dlatego właśnie na podbieganiu i cięciu z niewielkiej odległości oprzeć winienę swoją strategię. Oczywiście - rabnięcie komputera Na Ultra Hardzie z dużej odległości jest pesteczką. Wciąż jednak przypominam, że gra przeciwko człowiekowi jest tak znakomicie inna od gry przeciw koputerowi, że strach. Pozwolę sobie na chwilę wspomnieć. Voldem ciałem od czasów Soul Blade'a (i Edge'a). Nic więc dziwnego, że zasiadłem doń i teraz (kiedy wyszedł Calibur). Wyciąłem techniki tak, że komputer na Ultra Hardzie nie miał żadnych szans. Zaczynałem grę i już widziałem taktykę, jaką podejmie. I oto któregoś dnia przyszedł do mnie kumpie, żeby posiedzieć. Mówię im: „Just super gra na DC - nazywa się Soul Calibur. Gramy?”. Zgodził się. Pierwsza gra - ja vs Cervantes - nie miałem szans. A koleś po prostu klepał! Druga gra - Nightmare - dostaję w cymbał. Trzecia gra - Kilik - leżę. Wygrałem trzy mecze, na jakieś dwadzieścia rozegranych. Powtarzam więc - jeśli chcecie zagrać w turnieju - musicie przedtem potrenować z ludźmi. Nie łudźcie się cudownymi wynikami w rankingach na waszej konsoli. Granie z człowiekiem to zupełnie, ale to zupełnie inna para sandałów.

Wróćmy jednak do naszego samuraja. Zaczynamy walkę. Jak? Oczywiście od podbiegnięcia: przód, przód+Y, a po chwili znów Y - jak nie pierwszy, to drugi opóźniony cios trafia. Fajna technika. Drugą - niestety o mianie kapuściarskiej - jest Shin Slicer (dół+tył+X) - konkretna sprawa. Moim ulubionym jednak początkiem, dla wszystkich postaci jest ruch po skosie (czyli Eight Way Run). Jeśli chodzi o Mitsurugiego nastawcie się na Trooper Roll (Y+B). Syci! Gdybym jednak miał tworzyć listę ciosów dla Mitsurugiego najpotrzebniejszych, usadziłbym na pierwszym miejscu technikę Bullet Cutter (słynna technika, którą Mitsurugi pokonał muszkiet Tanegashima), wykonywany tył+B, Y. Jeśli zaś chodzi o stancje, najlepsza jest Relic. Spróbuj, dla przykładu: przód, przód+Y i trzymaj Y. Teraz poprobuj patentów z przetrzymywaniem X+Y.

No i na koniec polecam technikę do podrywania panienek:

SPRIT CHARGE -> STEEL SLICER -> RELIC -> PATH OF DAMNATION -> HALF-MOON SLICE -> FULL-MOON SLASH, czyli: X+Y+B,A -> X+Y -> tył+X+Y -> puść-> przód, przód-dół, dół, dół-tył, tył +X,X -> przód, przód-dół, dół, dół-tył, tył +Y,Y.

NIGHTMARE

Pierwsze pytanie, jakie nasuwa się w związku z Nightmare brzmi: kto jest lepszy Night, czy Sieg. Otóż porównanie jest ciężkie. Z jednej strony Nightmare zadaje techniki szybciej, z drugiej zaś Sieg szybciej wraca po nich do gotowości... Rozumiecie? Ciężko. Jednakże sugeruje się, by z początku popykać nieco Nightmare, żeby potem lepiej szło Zygim. Tak czy owak Nightmare jest postacią, która obok Mitsurugiego, Cervantesa i Kilika świetnie spisuje się w rękę zielonemu graczowi: uderza daleko, potężnie, nie daje wstać. Ma całkiem żwawe odepchnięcie i przez to jest w stanie odpychać nawet najszybsze postacie (jak Taki, czy Voldo). Ma jednak sporo wad. Główną jest - mimo wszystko - jego powolność. I na ominięciu tej dziury na razie się skupimy.

Po pierwsze: Nightmare jest postacią która kontratakuję. Dlatego niech kierunek w przód będzie ostatnim kierunkiem, jaki wykorzystasz. Czy trzeba się cofać? Nie! Sugeruję tylko, że wystarczy iść po skosie (wykorzystując 8 way run - np. dół tył+Y) i szarżować z technikami Nighta.

Jeśli zaś mamy do czynienia z postaciami szybkimi, które będą się do nas kleić - nie ma innej szansy jak... blokować. Zablockuj atak, po którym każda z tych postaci musi po prostu odpocząć i robić swoje. Co? Proponuję rzut - przeciwnik blisko, rzut ostro zbierze i dokopiemy jeszcze na głębie. A jeśli nie - odepchnięcie (np. dół+X, albo dół-tył+X) i jazda w naszym stylu, czyli na odległość. Generalnie rzecz biorąc nie możesz dać nikomu do siebie podejść. A co z dalszymi postaciami? Dalszymi, czyli takimi, które sięgają daleko. Jeśli traficie na Kilika, Minę, Ivy, Astarotha - za żadne skarby nie pchajcie się im pod łapy. Nightmare absolutnie nie musi podchodzić, żeby wygrać. Jeśli widzicie, że wasi przeciwnicy stoją i czekają na jakiś wasz manewr, jest to znak, że trzeba im z czegoś przyłożyć. Może być jakaś nieblokowna technika, albo spirit charge (X+Y+B) i jazda z 8WayRun.

O ile ciężko powiedzieć tak w przypadku Astarotha i Rocka - Nightmare'a stać na to, żeby sobie przeciwnika

odepchnąć i podstawić pod miecz. Dlatego niech to właśnie będzie Waszym podstawowym celem taktycznym na dystansowych przeciwników. Na koniec jeszcze o stacjach (czyli pozycjach Nightmare'a). Wielką domeną Czarnego Rycerza jest fakt, że po jego stacjach nie poznasz jak będzie atakował... No, może poza najstydniejszymi technikami. Po wtóre sprawnie z nich wychodzi. Nie bój się więc z nich korzystać i także na nie ostro stawiaj. Gdyby zatem podsumować, walka Nightmare'em wyglądałaby tak: 1. stacja, albo 8 Way Run; 2. odepchnięcie/cięcie; 3. dobicie i dobijanie do końca walki.

ROCK

Rock przez długi czas uchodził za postać trudną do opanowania. Sądzono, że właściwie trzeba spędzić młodość na treningach, by móc w towarzystwie zabłysnąć Rockiem. Teraz opinia ta uległa zmianie w znaczący sposób. Nie twierdzi się już, że Rock jest postacią trudną - on po prostu jest postacią źle wyważoną. I w efekcie nie da się grać nim skutecznie. Wady Rocka stanowiąc przeważają nad zaletami. Po pierwsze i najważniejsze - Rock nie jest wojownikiem. Jest wielkim, wyturowanym ślimakiem z czaszką na głowie. Nie istnieje żaden język technik, na którym można by oprzeć taktykę walki Rockiem. Techniki Rocka - jak jedna są powolne, wymagają potężnych zamachów i zdecydowanie zbyt mało energii zabierają. Z bajeranckiego, potężnego bohatera, jakim był w Soul Blade, stał się on tutaj popluczyniami po Astorcie i Nightmarze. So sorry.

Zalóżmy jednak, że ktoś z was się przemoże i podejmie próbę kształcenia się w kierunku potężnego topora. Co wtedy? Otóż wtedy zwrócić uwagę na następujące strategię.

Po pierwsze nie liczcie na blijsze ataki. Jeśli ktokolwiek zbliży się na odległość ręki, zaczynajcie kombinować z odepchnięciem. Żadnych combosów, juggli, bajerów. Z miejsca taka alternatywa: rzut (np. X+A) - zawsze rzucaj z jak największej odległości! Jeśli nie trafisz, jakieś miejsce powinno zostać na kopniaka, albo bańkę. No i właśnie - bańka. To druga część alternatywy. Jeden z najlepszych, bo najszybszych ciosów Rocka. I nieźle odstawia przeciwnika. Poza tym nie znam drugiej postaci, dla której parowanie jest tak ważne. Nie zwykłe bloki, a parowanie. Rock paruje całkiem sprawnie, a dobry gracz zrobi z tego wspaniały użytek. Widziałem rozgrywkę, których taktyka dosłownie oparta była o manewr parowania. Fajna rzecz.

Jeśli dalej analizować to, do czego Rock jest w ogóle zdolny, okaże się, że całkiem nieźle idą mu przetrzymanie techniki. Nie ma to jak złapać jakiś przycisk ataku, doprawić kierunkiem i poczekać chwilę, aż topór eksploduje. Niestety - tylko jeśli gramy z powolnymi postaciami. Szybka postać wklepie w tym czasie pełnego combosa. Żadnych szans na podjęcie walki.

Ponieważ Rock jest postacią rozmiarów niebagatelnych, bierz pod uwagę fakt, że niezmiernie łatwo go trafić, kiedy wybijesz się go do juggla' a, albo kopać po ziemi. Zwracaj więc uwagę na recovery nie wtedy, kiedy już lecis, ale już w momencie, gdy zaistnieje ryzyko takiej sytuacji. Na koniec znów ważna zasada: Rock drze się jak głupi. Po drugie bierze zamachy. Nawet nie próbuj ukończyć gry na tych samych technikach. Tym zadownikiem po prostu trzeba grać różnorodnie. Żadna inna metoda nie odniesie sukcesu w momencie, w którym przestaniecie grać z komputerem i staniecie do pojedynku z kolegą.

SEUNG MINA

Seung Mina, o czym wiedzą niektórzy, jest córką Hwang Seung Myuonga i niewiele ma wśólnego z Kilikiem. Choć na pierwszy rzut oka wygląda jak jego żeński odpowiednik, to powiedzieć trzeba jasno, iż jest zawodniczką zdecydowanie szybszą i o szerszym garniturze ciosów oraz możliwości ich łączenia. To raz.

Jednakowoż jeśli będziemy porównywać obie te postacie pod kątem taktyki pojedynku, wspomnieć trzeba, iż najbardziej wspólną ich cechą jest fakt, że:

- bardzo łatwo nimi rzucić,
- nie mają technik na krótki dystans.

Jak sobie z tym radzić? Po pierwsze sugeruję wizytę w tym artykule, pod hasłem Kilik - wiele „Kilikowych mądrości” sprawdzi się i tutaj. Po wtóre radzę zwrócić uwagę na jeszcze jeden fakt - Seung Mina licho podnosi się z gleby. Tak więc bez czarowania i wszystko ostrożnie. Trzeba też pamiętać, że Mina jest postacią szybką, acz słabą. Tworzy więc problem na miarę chodzenia po linie: chodźć cały czas za przeciwnikiem, ale nie podchodź bliżej, niż średni dystans. To właśnie jest metoda Seung Mina. No dobrze. Ale założmy, że się to udaje (a efekt wtedy bajerancki, że hoho!), to jakich technik używać?

Z doświadczenia wiem o Minie jedno: im dłuższy łańcuszek technik wywala, tym więcej potem potrzebuje czasu na odpoczynek. I sam łapię ją wtedy właśnie, kiedy odpoczywa po technice. Jednakże Seung Mina te swoje łańcuszki ma nie bez kozery. A kozera w tym przypadku jest fakt, że niektóre z nich podczas trwania zmieniają wysokość. I to właśnie te trzeba wybierać. Nie takie, które wysylają techniki: góra, góra, góra (jak słynne mynki Mina), ale takie, które traktują np.: góra, góra, dół, góra. Można usprawnić sobie zabawę tak, że łańcuszki zaczynać od niskiego podkopnięcia, a potem już normalnie jednym ciągiem. Wtedy postać, która nie obroni pierwszego uderzenia, nadstawia się na następne, które choć na jednym poziomie - trafiają wszystkie.

Zawsze jednak, kiedy ja sam gram Seung Miną, nastawiam się nieodmiennie na ruchy po skosie, czyli Eight Way Run. Techniki, jakie wyczesuje to hoże dziewczę, nawet przy najprostszych kombinacjach klawiszowych mogą posłać życiem do nieba. I o to chodzi. Na koniec powtórzę jeszcze najważniejszą rzecz: Seung Mina nie jest postacią, która ma coś do powiedzenia, kiedy walczy na krótki dystans. Nie ma takiej możliwości. Oprócz faktu, że nie ma technik, to babsko wystawia łapę, jak Kilik - tylko, żeby ją złapać.

Tak czy owak, mimo wielkiego powabu i czaru na Minę trzeba uważać. Nie za silna, powoli wstaje i dość oporna na nauki zawodniczką. Tylko dla najwytrwalszych i dla tych, którzy próbują zawsze udowodnić całemu światu, że niemożliwe jest możliwe.

SIEGFRIED

Zygi, to druga po Cervantesie postać inspirująca początkujących graczy swoim wyglądem, rywalizując dzielnie z Nightmare. Faktycznie - wszystkie te trzy postacie walczą imponująco, powiedzieć jednak trzeba, iż Siegfried zaprojektowany jest - jako postać - z największym smakiem. Zbrojny w swój znaną na całym świecie Zweihander (czyli Dwuręczniak), w rękach dobrego gracza jest w stanie osiągnąć wiele. Śmiem twierdzić, że znacznie więcej, niż Nightmare.

Główną przyczyną tego faktu jest to, że Sieg znacznie szybciej wraca do siebie po otrzymaniu gonga, albo obaleniu na glebę. I ten właśnie element pozwala mu dość często wyrwać się z morderczych serii, które przeciwnicy ćwiczą miesiącami po domach.

Jednakże - pomimo różnic - znów Siegfried bardzo w strategii i taktyce przypominał będzie Nightmare'a (zajrzyj też do jego opisu). Czyli blokujemy co się da, odsuwamy od siebie i klepiemy z gleby. Jednakże, ponieważ Zygrynd może pozwolić sobie na większy margines błędów, że względu na swoje szybkie recovery, jest szansa na jakies drobne szalenstwo. Tak więc Sieg całkiem zgrabnie rzuca i nie trzeba się krępować grając nim. Wyczujcie najbardziej karkołomne rzuty, które potem zostawiają wam przeciwnika pod nogami (może A+Y). Spokojnie można się bawić. Oprócz tego Siegfried sadyżi też całkiem konkretne kompleciki. Trzeba jednak pamiętać o tym, że owe kompleciki nie zdadzą się zupełnie na nic, jeśli będziemy sadyżić ciągle te same i na tej samej wysokości. Jeśli chodzi o tę drugą cechę - nie ma problemu, bo Zygi (odwrotnie jak Mina) większości kompletów zmienia wysokość (co tylko świadczy o geniuszu koderów - z jednego zabrali, w drugie dali - postać wyważona). Super. Jeśli więc dobieracie kompleciki - na to uwagę zwracajcie w pierwszej kolejności. Chociaż...

Tu pojawia się pewien kruczek. Otóż - zastanówcie się nad pewnym ważnym zjawiskiem. Mój znajomy opisał je kiedyś pod fenomenem żółwia Moryca. Otóż żółw Moryc był tak powolny, że ktokolwiek chciał go złapać, nie mógł, bo żółw jeszcze nie doszedł w to miejsce, gdzie chciano go łapać - tak był powolny. I taki jest Sieg. Wydaje się powolny na tyle, że można wstrzelić się między jego ciężca. Nic bardziej błędnego - on balansuje na granicy możliwości wcinania się. I na tym można bazować! Wystarczy podpuszczać przeciwnika takimi właśnie prostymi komplecikami i łowić parę razy pod ręką. Polecam zwłaszcza ciężca na nogi, bo wtedy atakującym wydaje się, że sięgną nad mieczem. Heheh... No i pamiętajcie o dobijaniu - Sieg całkiem niezłe dokupuje leżącym (dół+B). Info o Sygim dedykuję Bananowi, z którym jakoś wciąż nie mam okazji się zmierzyć.

SOPHITIA

Sophitia rozpoczyna paradę najszybszych postaci w Soul Caliburze. I w przenośni i dosłownie. Od tego miejsca, do końca tego eseju wystąpią już tylko ultrasztywne postacie.

Tak oto panna Aleksandra ma swoje pięć minut. Najważniejszą techniką Aleksandy jest bez wątpienia podwójne uderzenie tarczą i mieczem, zwane Guardian Strike (dół+Y, Y). Słynie ów Strike z tego, że - jak się zaprzec - da się nim przejść całą grę na automatach. Dosłownie. Wystarczy wykonać się cierpliwością. Niestety - płodni tą radosną myślą gracze, przenoszą ów niepoprawny polityczny nawyk do gier ze znajomymi i wtedy Sophitia... zasłania latać. To dobry ciok, ale na tych, którzy nie radzą sobie z obchodzeniem i 8 Way Runem.

Tak samo dobrze z kopniakami (góra+B, B). O tyle jednak lepiej, że jeśli wejdziesz - całkiem niezłe razi i zostawia przeciwnika na glebie. Jeśli już jednak podbiegać, to zdecydowanie sugeruję tę technikę przód, przód+Y+B, X, Y, czyli podbieg, strzał z tarczy, obrót z łokcia i petarda w powietrze. Huh... Ma dziewczeczka dynamit... w udach też - z rzutów polecamy do przećwiczenia w domu Heaven and Hell (super nazwa dla tej techniki!) - A+Y, dół+X+A, czyli rozwinięcie zwykłego rzutu - skoro można wklepać więcej - nie zapomnijcie o tym. Ale koniec tego rozważań się... Tfu! Rozważania. Jeśli macie to szczęście, że znajdziecie się Sophitią bliżej przeciwnika, polecam technikę... dziwna, bo wklepywaną do tyłu, a wykonywaną do przodu (przez to łatwo ją zapamiętać) - dół+Y+X, X (można potem kopnąć góra+B, B, albo przygrzać góra-przód+K, X, Y) - wspaniała, podcinająca korzenie, sprawa. Nie sposób się na nią nie brać, bo ma dość nie wiele klatek animacji.

A może słynny Sophitowy początek pojedynku: tył+B, B? Dlaczego słynny? Bo pierwsze technika jest wyraźna i idzie na głowę - zastaniasz głowę, a tu drugie ciężca na kostki, a potem trzecie. Początek gry w plecy. Jeśli czyta to ktoś, kto nie gra Sophitią - niech sobie zobaczy jak to działa i nauczy się bronić.

Ważnym, bo trudnym do obrony podwojnym ciosem jest także dół-przód+X+Y. Bardzo często wyrwa blok pierwszą techniką, a drugą posyła w powietrze. Dla ofiary zaawansowanego gracza, to po prostu ciężka porażka, gdyż automatycznie wpada w Juggle'a. Trzeba powiedzieć, że Sophitia to panieneczka zrobiona z wielkim smakiem. Uderza potężnie, ale i z gracją. Dlatego trzeba to wykorzystywać. Jej „Przepraszam” po kopniaku w jaką stawia kropkę nad „i”. Polecam także analizę fragmentu eseju dotyczącego Lizardmana - ponieważ obie postacie są podobne, można stosować podobne taktyki.

TAKI

Taki jest postacią, która uchodzi za najszybszą w całej grze. Być może jest szybka, ale brąc pod uwagę trzeba fakt, że złudzenia dopielnia jej krótka broń. Machanie przedmiotem tak cienkim i krótkim, zawsze wyda się szybkie, bo go prawie nie widać.

Ale wracając do głównego nurtu. Wartym podkreślenia elementem jest fakt, że Taki jest potwornie złym chwytaczem. Jeśli mówić o zasięgu jej ramion - wyciąga je tak, jakby w dzieciństwie ktoś podciął jej ścięgna. Niestety. Jednakowoż można się ratować podbiegami. I tak świetnie spisze się tu słynny rzut Taki: przód, przód+A+Y. Znawcy tematu polecają jednak próbę rzucenia przeciwnika z lekka go przestraszyć, żeby przestał się ryszać. Dobrym pomysłem wydaje się tu poprzedzenie rzutu kombinacją szybkich technik. Np.

przód+K, A i od razu rzut: przód, przód+A+Y.

Bo trzeba by od razu powieźć, że najważniejszą cechą, którą każdy u swojej małej Taki powinien rozwijać jest podbieganie. I to nie tylko słynne przód, przód+Y, ale każde, jakie tylko przyjdzie Wam do głowy (na przykład czołg: Y+B, Y, Yyyyy). Dlaczego? Bo taki nie jest absolutnie postacią do walenia na większe dystanse. A jaką jest postacią? Właśnie do podbiegania i obiegania.

Popróbujcie technik Taki, które opierają się na chodzeniu po kosie (czyli 8 Way Run). Okaże się, że właściwie Taki stworzona została do tego, by chodzić wokół, a nie prosto. A jeśli brakuje weny na chodzenie, można przeskoczyć: X+Y. Nie jest to, co prawda, ta klasa przeskakiwania, jaką ma Bakuryu w Bloody Roar, ale na zabieganych kolegów i jako wyjście z sytuacji nadaje się świetnie. Jednakże - przypominam państwu, że tym wyskakiwaniem można się wywalić za arenę. Taki skacze tak, żeby znaleźć się jak najbliższej przeciwnika i stanąć za nim. Zawsze dobrze się rozejrzyjcie, czy za przeciwnikiem nie ma już krawędzi areny.

Co jednak, jeśli postać jest niemal tak samo szybka i ma lepszy zasięg, niż Taki? Trzeba kłaść nacisk na potężne uderzenia i wszystko, co wiąże się z pozycją Possesion (dół, dół-tył, tył). Popróbujcie kopać, strzelać, walić - to jest patent na duże odległości. Muszę jednak podkreślić, że bez treningów i dobierania konkretnych ciągów do sytuacji Wasza zabawa na nic się nie zda. Tak więc wróbcie na sucho, a potem z blokującymi przeciwnikiem komputerowym. Jest to o tyle istotne, że wasze opóźnienia po nieudanych łancuszkach mogą dawać całkiem spore możliwości przeciwnikowi. A szkoda by było trudu podchodzenia, jeśli dostawaloby się z miejsca w cymbał i łądowało w punkcie wyjścia. Z tego co widzę ma to miejsce często w przypadku walki z Cervantesem, który - mimo, że nie najmniejszy - całkiem szybko się zbiera po bloku.

VOLD

Jeszcze w czasach Soul Blade słynne było powiedzonko: jeśli chcesz się nauczyć grać Voldem, musisz zacząć w wieku lat siedmiu i od tego czasu ćwiczyć codziennie. Uniosłem się dumą i zacząłem ćwiczyć. Dziś wiem jedno - Voldo nie jest postacią wyjątkową. To prawda - jest całkiem niezłe wyważony: szybki i potężny. Ale wcale nie powiem, że ma lepszy styl walki od Taki, czy Astarotha. Wygląda dziwnie i dziwnie się nim gra. Daje pewną radochę i można Volda pokochać. Niestety - jest to jedna z trudniejszych postaci.

Voldo podczas walki wykonuje trzy podstawowe czynności:

1. podbiega,
2. bije,
3. rzuca.

Wymieniona kolejność nie jest przypadkowa. Doświadczony zawodnik rzutem kończy walkę. Ale pomówmy o podstawach. Podstawą są podbiegnięcia, czyli wszystkie techniki, dzięki którym znajdziesz się bliżej przeciwnika. Podstawa podstawy to szcurki, czyli dół+X, X, X (można w dowolnym momencie kopnąć - B), albo dół+Y, Y i pocztakującymi polecam po nim rzut A+Y. Dlaczego A+Y, a nie A+B, choć ten jest najsilniejszy? Bo nigdy nie wiesz, gdzie po dwóch łukach wyładujesz. A technika A+Y rzuca nawet wtedy, gdy stoisz do przeciwnika tyłem. Można też podchodzić: dół, dół-przód, przód. I znów: nóżka, albo potem od razu X+A, albo X+Y, albo cokolwiek... - to dobra technika. Kolejną ważną rzeczą, jeśli chodzi o Volda jest jego Blind Stance, czyli pozycja, kiedy jest tyłem do atakującego. Niiby tyłem, ale tak dobrze, jak przodem. Dół+X+Y - ostra sprawa do podcinania. Tył+Y - szpila w czerep (tył Volda, czyli w Blind Stance'u w stronę przeciwnika). X+Y - kajzerka, a jak przytrzymać dół, to jeszcze spazm. Na spazm (czyli bombę) dają się ludzkowie nabierać. Można próbować kilka razy. Ostatnią techniką, którą polecę z Blind Stance'a jest Przód+Y, Y.

Na koniec kilka patentów. Dół-tył+Y, B, B - Voldzio robi fiflaki i na koniec scorpion Kick. Fajna sprawa - jak gracze ze średniakami, to myślą, że po drugim ciosie, to już koniec kompletu. Albo: kiękamy i Y, Y, Y. Potrójne cięcie - zasada działania taka, jak poprzedniego. Skoro mówimy o braniu na cierpliwość, polecam przód, przód+X+Y, B - potężne rąbniecie i kopniak, który, dobrze zastosowany, wywała z areny. No i wreszcie modliszka. Nie wiem jak to się dzieje, ale na dobrą modliszkę złapiecie każdego. Dół+X+B. Najlepiej katearem do przeciwnika i przód, przód, a potem w zaleźności od tego, gdzie jest oponent po naszej jeździe - odpowiedni klawisz dobicia (jeśli np. przy nogach, to Y). Powickajcie także klawisze bez jazdy, żeby wymacać jak Voldo się podnosi. Fajna sprawa.

No i nie zapominajcie o tym co Voldo robi z kierunek +B+Y! Bajeranckie unik!

XIANGHUA

Gdyby uciąć Volda w 3/4 wysokości i odjąć mu potężne uderzenia mielibyśmy, jak znalazł, Xianghua. Panienczka owa ma nosi w sobie najważniejszą cechę Volda: nigdy nie wiesz, w którą stronę rąbniesz. Po wtóre zaś, jest tym, do czego dążył Kilik - postacią z ciekawą historią (jak Kilik), elegancką (jak Kilik), o charakterystycznym stylu walki (jak Kilik) i wyważoną (nie jak Kilik).

Xianghua walczy pięknym wu-shu, z gracją i precyzją stawiając kroki i naprzemian ciągnąc za sobą miecz, albo nim pchając. Wygląda miódnie. Już na pierwszy rzut oka widać, że Xianghua jest postacią, którą wypromuje jej szybkość i nieprzewidywalność. Dlatego też cięcie dziewczuszka na ślepo, przed siebie, absolutnie mija się z celem. Ona jest po to, żeby rąbnąć, ustąpić, podciąć, obejść - niemal jak Xiao w Tekkenie.

Na początek rozgrywki proponuję przód, przód+B - całkiem składne kopnięcie. Jeśli jednak masz przeciwko sobie kogoś, kto będzie próbował od razu Cię obchodzić, lepszym rozwiązaniem jest przód, przód+X+Y. No i trzecia możliwość - szarżujący oponent: przód-góra/przód-dół+A. Generalnie początek rozgrywki jest tym momentem, którego panna X nie lubi. Dlatego trzeba się dobrze przyłożyć do nauki.

Technika przód, przód+K dobra jest także na przeciwnika, który zaczyna kręcić się wokół i czeka na okazję do ataku. Czyli średni dystans. Analogicznie zadziała dół-przód+Y+B. I, by dokończyć zestaw średniozasięgowych

technik: tył, tył+A (trzymaj) albo X+B, albo A+K podczas 8 Way Runa (czyli chodzenia na skos). Techniki wspomniane powyżej mogą być doskonałym początkiem dłuższej serii, z których Xianghua słynie bezdyskusyjnie. Średni i krótki dystans, to odległości, w których wasz przeciwnik powinien się znajdować permanentnie. Jednakowoż nie zawsze uda się tych odległości przestrzegać. Może się zdarzyć, że przeciwnik odejdzie dalej (uwielbiają to zwłaszcza to Killik i Ivy). I wtedy trzeba kombinować. Przeważnie mówi się o tym, że Xianghua nie radzi sobie z dłuższymi odległościami absolutnie. Ja jednak ośmielię się zaproponować lawirowanie 8 Way Runem (na skosy) i zbliżanie się do przeciwnika, albo przód, przód+Y, B - fajna sprawa, ale trzeba wyczuć jak daleko sięga - często się nacinałem na złe obliczenia. Pamiętajcie, że kiedy przeciwnik się od Was odsuwa, nie robi tego, żeby było Wam przyjemniej, tylko po to, żeby zrobić sobie miejsce, rozpedzić, wymyślić, co będzie robił. Tak czy owak szkolić się należy w nawiązywaniu kontaktu, bo tu Xia jest najciekawszą postacią. Walczy elegancko, aż miło patrzeć, jest zaskakująca, no i nie daje do siebie podchodzić, kiedy leży - nie wiem czy Wy lubicie, bo ja wolę jak babeczki dają do siebie poeść, będąc w parterze.

YOSHIMITSU

Korzenie Yoshimitsu sięgają głęboko, bo aż do Tekkena i teżej postaci. Ludzie, którzy grają Yoshim w Soul Caliburze uważają nawet, iż warto w takiej sytuacji pograć nim nieco w Tekkena 3, żeby lynkać jego charakteru. Może to i racja.

Jednakże najważniejszym faktem, o którym nie wolno zapominać graczom wybierającym Yoshimitsu jest to, że on tylko podobny jest do Mitsurugiego. Jego zasięg jest znacznie mniejszy, a charakter ciosów ograniczony. Jak? Otóż Yoshimitsu - na przykład - nie jest postacią nieobliczalną (jak Voldo, czy Xianghua) - wiele jego ciosów da się przewidzieć i unikać, choć pozornie wydają na udziwnione. Ale jak grać?

Po pierwsze techniki podobne, do technik Mitsurugiego można spokojnie adaptować. Odsyłam w tym celu do rozdziałiku o dzielnym samuraju. To dobre techniki i ufanie in nie przynosi ujmy. Większość z tych technik Yoshimitsu to te, których Mitsurugi nie ma.

Po wtóre: grać bliżej, niż Mitsurugim. Yoshimitsu jest postacią, która lubi być blisko przeciwnika. Wiele z jego technik, to wręcz techniki kontaktowe - niestety wiele z nich ma potworne opóźnienie, albo wręcz zabierają energię Yoshiemu. Weźmy na przykład taki teleport - zanim się zastanowisz, zanim wyjdzie... W 90% przypadków przeciwko średniemu przeciwnikowi będziesz musiał przerywać. Niestety - Joshi nie nadaje się do trzymania go daleko. Za to świetnie nadaje się do podchodzenia. Teleport (choć ma minusy), helikopterek, skoki i 8 Way Run (czyli chodzenie po skosie) - wszystko to u tej lalki działa na niekorzyść przeciwnika. Niestety - samo podchodzenie nie wystarczy. Trzeba w okółu dobyć miecza.

Jeśli jesteś już blisko, próbuj na przykład dół-przód+X - jeśli używać jako countera - zasuwa konkretnie. No i można zaczynać combosa. Yoshimitsu słynie zwłaszcza z juggli i właściwie to na nich powinien oprzeć swoją taktykę. Pogłoski mówią, że najlepsze są techniki, które zabierają też energię Yoshkowi. To nieprawda! Unikajcie tych technik jak ognia: są powolne i liche. W starciu absolutnie bezużyteczne (chyba, że chcecie się poddać). W drodze wyjątku jako dobre combo do uciekania polecam: tył+Y+B,Y,Y,Y,Y,Y - niemniej zadaje obrażenia Yoshiemu! Generalnie dobrymi technikami Yoshiego są też takie, przy których musi podbiegać do przeciwnika (czyli przód, przód+Cośtam). I to też polecam. Jeśli grasz przeciwko Yoshiemu, najbardziej irytujące jest to, że tak szybko chachmeć na krótkim dystansie. Gmera, gmera - buch - lecisz. To właśnie wa ka lalkiem. Jugglasy, w które wysła należą do najsilniejszych w grze. I tego trzeba się trzymać.

Grabarz-san

MARVEL vs CAPCOM 2

Jest to chyba najlepsza bijatyka 2D wszech czasów. A już na sto procent najładniejsza i najbardziej rozbudowana pod względem zawartości.

KLAWISZOLOGIA

gt - kierunek w górę i tył

g - góra

gp - góra i przód

p - przód

dp - dół i przód

d - dół

dt - dół i tył

ckp - ćwierć koła w przód, czyli płynnie przeciągnąć palec: dół, dółprzód, przód

ckr - ćwierć koła w tył, czyli płynnie przeciągnąć palec: dół, dółtył, tył

pkp - pół koła w przód, czyli: tył, dółtył, dół, dółprzód, przód

pkt - pół koła w tył, czyli: przód, dółprzód, dół, dółtył, tył.

UWAGA: Kierunki zawsze oznaczone są małymi literami!

Przyciski ataku:

LP - lekka pięść

HP - hoża (mocna) pięść

PA - przycisk Partnera A (bazowo lewy spust na padzie)

LK - Lekki Kopniak

HK - hoży kopniak

PB - przycisk Partnera t (bazowo prawy spust)

Ładowanie - przytrzymanie pierwszego w rzędzie przycisku kierunku przez minimum 2 sekundy, potem dalsze przyciski.

360 - pełne kółko joystickiem - z dowolnego miejsca na okręgu.

P/K - pięść lub kopniak - dowolne.

PP/KK - podwójna pięść, albo kopniak (dwa klawisze)

X - obojętny klawisz ataku

(lot) - technika do wykonania tylko w powietrzu.

Ss - super skok.

POSTACIE

AKUMA

Ashura Senkuu p,d,dp / t,d,dt + PP / KK

Gou Hadou Ken ckp + P

Gou Shouryuu Ken p,d,dp + P

Jigoku Guruma pkt + HK kiedy jesteś blisko przeciwnika

Mae Geri W powietrzu: u + MK

Messatsu Gou Hadou ckt + PP, pacaj/przyciski bez opamiętania

Messatsu Gou Rasen ckp + KK

Messatsu Gou Shouryuu .. ckp + PP

Senpuu Kyaku (na ziemi) ... p + HK

Senpuu Kyaku (w skoku) .. W powietrzu: u + HK

Shun Goku Satsu LP,LP,p,LK,HP (Level 3)

Tatsumaki Zankuu Kyaku .. ckt + K (lot)

Tenma Gou Zankuu W powietrzu: ckp + PP

Tenma Kuujin Kyaku W powietrzu: ckp + K

Zankuu Hadou Ken W powietrzu: ckp + P

Zugai Hasatsu p + HP

AMINGO

Daichi no Kodomo ckp + HK

Daichi no Kodomo ckp + LK

Daichi no Kodomo ckt + K

Kaze no Sakebi ckp + P (lot)

Midlubi no Kanki ckt + P

Shokubutsu no Okite ckt + PP

Taiyou no Megumi ckp + KK

ANAKARIS

Cobra Blow t, p + P (lot)

Hitsugi no Mai d, d + P/K (lot)

Hitsugi no Utage d, d + PP (lot)

Idainaru Bohi W powietrzu: p + K

Kuuchuu Dash W powietrzu: pacaj p,p/wciśnij PP

Milra Drop ckp + P (lot)

Ooinaru Bohi W powietrzu: dp + K

Ouke no Sabaki lot, ckp + K

Pharaoh Cobra Blow t, p + PP (lot)

Pharaoh Illusion LP,LP,p,LK,HP

Pharaoh Magic HK,LP,d,LK,HP (lot)

Selja no Ayumi t + LK

Seinaru Bohi W powietrzu: d + K

Tenchuu t/p + HK

BLACKHEART

Armageddon ckp + PP

Dark Thunder pkp + P

Dash pacaj p,p, trzymaj p / pacaj t,t, trzymaj t

Heart of Darkness ckp + KK

Inferno	pkt + P
Judgment Day	ćkt + PP (lot)
Kauchuu Backstep	W powietrzu: pacaj t, t / wciśnij t + PP
Kauchuu Dash	W powietrzu: pacaj p,p / wciśnij PP

BULETA

Smile & Missile (Joudan) ..	laduj Lp + P
Smile & Missile (Gedan) ..	laduj Lp + K
Happy & Missile	laduj d,g + P
Cheer & Fire (Jou)	p,d,dp + P
Cheer & Fire (Yoko)	p,d,dp + K (lot)
Shyness & Strike	ćkt + P
Tell Me Why	d,d + KK
Malice & Mine	dt + HK
Surprise & Hop	p + HK
Tricky Basket	t / p + HP
Stumble & Blade	wciśnij t / p + HP kiedy podbiegasz / odskok
2 Dan Jump	wciśnij gt-gp (x2)
Cool Hunting	ćkp + PP
Beautiful Memluby	pkp + KK
Hyper Apple Flub You	pkt + KK

CABLE

Crackdown	ćkp + K
Electrap	H ćkt + K, trzymaj K to delay (lot)
Hyper Viper	ćkp + PP, pacaj P by zmienić lot
Motomoto	pacaj HP bez opamiętania
Pai-Charge	pkt + P (tylko kiedy jesteś blisko)
Scimitar	p,d,dp + P
Spin Kick	p + HK
Time Flip	ćkp + KK
Viper Beam	ćkp + P, pacaj P by zmienić lot

CAMMY

2 Dan Jump	wciśnij gt-up (x2)
Axe Spin Knuckle	ćkp + P
Cannon Drill	ćkp + K (lot)
Cannon Revenge	pkt + P
Cannon Spike	p,d,dp + K
Cannon Strike	W powietrzu: ćkt + K
Combination Cannon	wciśnij K kiedy jesteś w powietrzu
Gross Scisslub Pressure ..	Wciśnij P, kiedy masz lecącego przeciwnika
Fatal Leg Twister	wciśnij P obok kucającego przeciwnika
Hooligan Combination	ćkt + K... (wciśnij P by przerwać)
Killer Bee Assault	ćkt + PP (lot)
Razlub Edge Slicer	nic nie wciskaj i wytađuj
Reverse Shaft Breaker	ćkt + KK
Spin Drive Smasher	ćkp + KK
Steel Slicer	t + HK

CAPTAIN AMERICA

2 Dan Jump	wciśnij gt-gp (x2)
Aerial Kick	W powietrzu: g + HK
Charging Star	ćkp + K
Double Smash	wciśnij HK, HK
Final Justice	ćkp + PP
Heel Kick	W powietrzu: d + HK
Hyper Charging Star	ćkp + KK
Hyper Stars & Stripes	p,d,dp + PP
Shield Slash	ćkp + P (lot)
Stars & Stripes	p,d,dp + P
Zenten	pkt + P

CAPTAIN COMMANDO

Captain Clubridlub	ćkt + P
--------------------------	---------

Captain Fire	ćkp + P (lot)
Captain Kick	ćkt + K
Captain Stiumb	ćkp + KK
Captain Strike (Genity)	ćkp + HK
Captain Strike (Hoover)	ćkp + LK + HP
Captain Strike (Sho)	ćkp + LK
Captain Sword	ćkp + PP

CHARLIE

Crossfire Blitz	ćkp + KK
Jump Sobat	t + HK
Knee Kick	W powietrzu: d + LK
Moonsault Slash	g.sp.p + K (lot)
Somersault Justice	ćkt + KK
Somersault Shell	laduj d,g + K
Sonic Boom	laduj Lp + P
Sonic Break	ćkp + PP, pacaj przyciski bez opamiętania
Spin Back Knuckle	p + HP
Step Kick	p + HK

CHUN-LI

3 Dan Jump	wciśnij gt-gp (x3)
Hazan Tenshou Kyaku	p,d,dp + KK
Hyakuretsu Kyaku	pacaj K (lot)
Kaku Kyaku Raku	dt + HK
Kaku Yoku Da	W powietrzu: p + HK
Kikou Ken	pkp + P
Kikou Shou	ćkp + PP, pacaj bez opamiętania
Kauchuu Dash	W powietrzu: pacaj p,p / wciśnij PP
Reishiki Kikou Ken	p + HP
Sankaku Tobl	skocz w kierunku ściany, wciśnij gp / p
Sen'en Shuu	pkt + K
Senretsus Kyaku	ćkp + KK, pacaj K bez opamiętania
Tenshou Kyaku	p,d,dp + K
Yousou Kyaku	W powietrzu: d + HK (można powtórzyć)

COLOSSUS

Giant Swing	ćkp + P, 360 cały czas (lot)
Power Tackle	H ćkp + LK (lot)
Power Tackle (Pionowo) ...	H ćkp + HK (lot)
Side Body Press	W powietrzu: p + HP
Super Dive	ćkp + PP, d + P / K by spaść wcześniej
Super Armub	ćkt + PP

CYCLOPS

2 Dan Jump	wciśnij gt-gp (x2)
Alternate attacks	W powietrzu: d + LK / MP / MK / HP / HK
Cyclone Kick	ćkt + K
Double kick	wciśnij HK, HK
Leg flip throw	dt + HK kiedy jesteś blisko przeciwnika
Mega Optic Blast	ćkp + PP, pacaj przyciski bez opamiętania
Optic Blast	ćkp + P (lot)
Optic bullet	wciśnij HP kiedy stolsz lub kucaż
Optic Sweep	p.dp,d + P
Optic Trzymaj	pkt + HP blisko (gt-dt / gp-dp celu)
Rapid Punch	laduj Lp + P, potem pacaj P / K
Rising Uppercut	p,d,dp + P, pacaj P
Running Neckbreaker	laduj Lp + K
Super Optic Blast	ćkp + KK, pacaj przyciski

DAN "THE MAN" HINIKI

Chouhatsu Densetsu	ćkp, ćkp + Taunt
Dankuu Kyaku	ćkt + K (lot)
Gaduu Ken	ćkp + P
Hishou Bural Ken	ćkt + KK

Jump Chouhatsu W powietrzu: wykonaj Taunt
 Kouryou Ken p,d,dp + P
 Kouryou Rekka ckp + KK
 Kouten Chouhatsu ckt + Taunt
 Otoko Michi HP,LK,L,LP (Level 3)
 Premium Sign ckp + K
 Shinkuu Gadou Ken ckp + PP
 Zenten Chouhatsu ckp + Taunt

DHALSIM

Drill Kick W powietrzu: d + LK / MK / HK
 Drill Zutsuki W powietrzu: d + HP
 Fuyuu ckt + KK, wciskaj, aż do końca (lot)
 Kuuchuu Dash Jump, w jakis kierunku + PP
 Yoga Blast ckt + K
 Yoga Fire ckp + P (lot)
 Yoga Flame ckt + P
 Yoga Inferno ckp + PP, w kierunku d / g (lot)
 Yoga Smash pkt + HP kiedy jesteś blisko
 Yoga Strike ckp + KK
 Yoga Teleplubt p,d,dp / L,d,dt + PP / KK (lot)

DR DOOM

Electric Cage ckp + PP
 Foot dive W powietrzu: d + HK
 Hikou ckt + KK, powtarzaj, aż do końca (lot)
 Kuuchuu Dash Skocz, wcisnij w którąkolwiek stronę + PP
 Laser gun W powietrzu: wcisnij HP
 Molecular Shield H pkt + K, pacaj przyciski bez opamiętania
 Photon Array pkt + PP (lot)
 Photon Shot H pkt + P (lot)
 Plasma Beam H ckp + P (lot)
 Sphere Flame ckp + KK

FELICIA

Cat Spike p,d,dp + P
 Dancing Flash ckp + PP
 Delayed Wall Slide Trzymaj gt / t po Wall Clutch
 Delta Kick p,d,dp + K (lot)
 Hell Cat pkt + K (tylko kiedy jesteś blisko)
 Hyper Sand Splash ckp + KK
 Neko Punch wcisnij LP podczas Rolling Buckler
 Please Help Me ckt + KK, pacaj K bez opamiętania
 Pussy Slash t + HK
 Rolling Buckler ckp + P
 Rolling Slide wcisnij K podczas Rolling Buckler
 Rolling Uppercut wcisnij HP podczas Rolling Buckler
 Sand Splash ckp + K
 Sankaku Tobl Neutralna pozycja po Wall Clutch
 Wall Clutch skocz gt do ściany, trzymaj gt / t
 Wall Slide Skocz na ścianę, trzymaj dt

GAMBIT

Cajun Escape laduj d,gt-gp + P, potem t / p + P
 Cajun Explosion (Tyf) ckt + KK
 Cajun Explosion ckp + KK
 Cajun Slash p,d,dp + P / LK + HP
 Cajun Strike laduj d,gt-gp + K
 Kinetic Card ckp + P (lot)
 Royal Flush ckp + PP
 Trick Card ckt + P

GUILLE

Angled Kick W powietrzu: g + MK
 Crossfire Assault W powietrzu: ckp + KK

Jump Chop W powietrzu: g + HP
 Knee Bazooka t + LK
 Kuuchuu Somersault Kick W powietrzu: pacaj d,g + K
 Reverse Spin Kick p + HK
 Rolling Sobat t + HK
 Somersault Kick laduj d,g + K
 Somersault Strika ckt + KK
 Sonic Boom laduj t,p + P
 Sonic Hurricane ckp + PP
 Spinning Back Knuckle p + HP
 Splits Kick W powietrzu: g + LK
 Straight t + HP

HAYATO KANZAKI

Black Hayato LP,HP,LK,HK (Level 3)
 Byakko Hou t,p + PP (uderzaj blisko przeciwnika)
 Dai Ouchi Kougeki W powietrzu: d + HK
 Dokuryuu wcisnij HP kiedy podbiegasz
 Engetus ckp + KK
 Guren p,d,dp + P (lot)
 Hien p + HP
 Plasma Combo: Guren 1 ... t + HP,LP,HP,HP,HP
 Plasma Combo: Guren 2 ... t + HP,LP,HP,LK,HP
 Plasma Combo: Kagon 1 ... t + LP,LP,HP,HK,LP (wtedy wcisnij LP)
 Plasma Combo: Kagon 2 ... t + LP,LP,LP,HP,LP (wtedy wcisnij LP)
 Plasma Combo: Suzaku ... t + LP,LP,LP,LP
 Plasma Field ckt + KK (lot)
 Rasetsu Zan ckp + PP
 Shiden ckp + P
 Souryuu wcisnij HP podczas Dokuryuu

HULK

Gamma Charge (Taichi) ... laduj t,p + K (potem K lub kierunek + K)
 Gamma Charge (Taikuu) .. laduj d, g + K (potem K lub kierunek + K)
 Gamma Crush ckt + PP, wykonaj t / f
 Gamma Quake ckp + KK
 Gamma Slam ckp + P
 Gamma Tlubnado pkt + P (uderzaj kiedy jesteś blisko)
 Gamma Wave ckp + PP

ICEMAN

Arctic Attack ckp + PP, pacaj przyciski bez opamiętania
 Downward slash kick W powietrzu: d + HK
 Ice Avalanche ckp + K (lot)
 Ice Beam ckp + P (lot)
 Ice Fist ckt + P
 Iceball throw W powietrzu: d + HP

IRON MAN

Directed laser W powietrzu: gp-dp + HP
 Hikou ckt + KK, powtarzaj do oporu (lot)
 Knee dive W powietrzu: d + HK
 Kuuchuu Dash Skocz, wcisnij dowolny kierunek + PP
 Missile wcisnij HP kiedy kucasz
 Proton Cannon ckp + PP
 Repulsul Blast pkt + P
 Smart Bomb wcisnij (t / p +) LK + HP (lot)
 Unibeam ckp + P (lot)
 Upward kick W powietrzu: u + HK

JILL VALENTINE

CODE: T-002 ckt + KK (można użyć po tym End of Tyrant)
 End of Tyrant ckp + K kiedy Tyrant się śmieje
 Grenade Launcher p,d,dp + P (trzymaj P by opóźnić)
 Kinkyuu Kalhi A ckt + K

Kinkyuu Kaihi	ćkp + K
Kinsetsu Sentou A	ćkp + P (lot)
Kinsetsu Sentou A+	ćkp + PP (lot)
Ousen Shageki	pkt + P, pacaj P
Rocket Launcher	ćkp + KK
Sliding	d + HK

JIN SAOTOME

Biodla Punch	ćkp + PP
Biodla Vulcan	ćkt + PP
Saotome Crush	pkt + K (uderzaj, kiedy jesteś blisko)
Saotome Cyclone	ćkp + KK
Saotome Diving	W powietrzu: wciśnij d + HK
Saotome Dynamite	ładuj, d, u + P
Saotome Fire	podczas Taunta, pacaj P/K bez opamiętania
Saotome Shine	kiedy masz 40 punktów wytrzymałości
Saotome Typhoon	ładuj t, p + P

JUGGERNAUT

Cyttlubak Power-Up	p, d, dp + PP
Double Fist Hammer	p + HP
Earthquake Punch	p, dp, d + P
Juggernaut Body wciśnij	pkp + K (lot)
Juggernaut Headcrush	ćkp + PP, pacaj bez opamiętania
Juggernaut Punch	pkp + P

KEN MASTERS

Hadou Ken	ćkp + P (lot)
Inazuma Kakato War!	p + HK
Mae Geri	W powietrzu: g + MK
Senpū Kyaku	W powietrzu: g + HK
Shinryū Ken	ćkp + KK, pacaj K bez opamiętania
Shippūjinrai Kyaku	ćkt + KK, pacaj K bez opamiętania
Shouryuū Ken	p, d, dp + P (lot)
Shouryuū Reppa	ćkp + PP
Tatsumaki Senpū Kyaku	ćkt + K (lot)
Zenpū Tenshin	ćkt + P

KOBUN

Bull Mover	ćkp + K
Chuushoku Rush	ćkp + PP
Enge Kougeki (Kuubaku!)	ćkt + K
Enge Kougeki (Tosshin!)	ćkt + LP
Enge Kougeki (Tsukami!)	ćkt + HP
Exploding Paper Plane	ćkp + Taunt, kierunek d / g
King Kobun	ćkp + KK, ruch t / p, atakuj P / K
Kobun Fire	ćkp + P, trzymaj P to ładuj (lot)

MAGNETO

Angled Kick	W powietrzu: d + LK
E-M Disruptub	pkp + P (lot)
Hikou	ćkt + KK, powtarzaj do końca (lot)
Hyper Gravitation	pkt + K (lot)
Kuuchuu Dash	Skocz, wciśnij dowolny kierunek + PP
Magnetic Blast	W powietrzu: g, pp, p + P
Magnetic Flubce Field	pkp + P
Magnetic Shockwave	ćkp + KK
Magnetic Tempest	ćkp + KK, pacaj przyciski bez opamiętania

MARROW

2 Dan Jump	wciśnij gt--gp (x2)
Bone Burst	ćkt + PP (lot)
Bone-merang	ćkp + P (lot)
Ricochet Slash	ćkt + K
Ride & Slash	pkt + P (lot)

Sankaku Tobi	Skocz na ścianę, wciśnij gp / p
Stinger Bones	ćkp + PP
Towering Spine	p, d, dp + P

MEGAMAN

Beat Plane	ćkt + KK, dowolny kierunek (lot)
Charge Shot	trzymaj I puść HP
Hyper Rockman	ćkp + PP, pacaj przyciski bez opamiętania
Item "Leaf Shield"	ćkt + K
Item "Rock Ball"	ćkp + K
Item "Tubnado Hold"	p, d, dp + P
Item Kougeki	ćkp + P
Rock Buster	wciśnij HP
Rock Upper	p, d, dp + P (lot)
Rush Drill	ćkp + KK, ruch t / p / gt--gp, wciśnij P / K
Sankaku Tobi	Skocz na ścianę, wciśnij gp / p
Sliding	d + HK

MORRIGAN AENSLAND

Darkness Illusion	ćkp + KK (lot)
Kuuchuu Dash	W powietrzu: pacaj p, p / wciśnij PP
Mysterious Arc	dt + HP
Necro Desire	p + HK
Shadow Blade	p, d, dp + P (lot)
Shell Kick	W powietrzu: ćkt + K
Shell Pierce	W powietrzu: d + HK
Silhouette Blade	p, d, dp + PP
Soul Eraser	ćkp + PP, pacaj przyciski bez opamiętania
Soul Fist	ćkp + P (lot)
Vectlub Drain	pkt + P (uderzaj kiedy jesteś blisko)
Vernier Dash (Dól)	W powietrzu: pacaj p, dp / wciśnij d + PP
Vernier Dash (Góra)	W powietrzu: pacaj p, pp / wciśnij g + PP

OMEGA RED

Carbonadium Coil	ćkp + P / PP
Coil Flip	kierunek + P / K z Coil / Factlub / Drain
Coil Recall: Ground	wciśnij P zanim trafi Coil
Coil Recall: Mid-Air	wcisnąj P / K przed Kuuchuu Coil hits
Death Factlub	pacaj P podczas Coil / Energy Drain
Energy Drain	pacaj K podczas Coil / Death Factlub
Ground Striker	dt--dp + HK
Kuuchuu Carbonadium	W powietrzu: ćkp + P / PP / K / KK
Kuuchuu Dash	W powietrzu: pacaj p, p / wciśnij PP
Omega Destroyer	ćkt + PP
Omega Smasher	W powietrzu: ćkt + PP
Omega Strike	ćkp + K / KK
Omega Strike: Cancel	d + K podczas Omega Strike
Omega Strike: Retreat	t + K podczas Omega Strike

PSYLOCKE

3 Dan Jump	wciśnij gt--gp (x3)
Backstep Kick	t + HK (I trzymaj p by pojechać)
Chugaeri Abise Geri	p + HK
Kochuu Gakure	ćkt + KK (lot)
Moonsault Kick	W powietrzu: gt--gp + HK
Ninjutsu	pkt + P / K (lot)
Psi-Blade Spin	ćkp + LK, LK, HK lub ćkp + HK, LK, LK
Psi-Blast	ćkp + P (lot)
Psi-Drill	kierunek + P / K podczas Ninjutsu
Psi-Maelstrom	ćkp + KK, pacaj przyciski bez opamiętania
Psi-Thrust	ćkp + PP (dowolny kierunek)
Secondary Psi-Thrust	kierunek + P na koniec Psi-Thrust
Vanity Flip	t + HK

ROGUE

Diving Kick	W powietrzu: d + HK
"Goodnight, Sugah"	ćkp + PP
Kuuchuu Dash	W powietrzu: pacaj p,p / wcisnij PP
Power Dive Punch	p,d,dp + K, wcisnij K by spaść wcześniej
Power Drain	ćkt + K (lot)
Repeating Punch	ćkp + P (lot)
Rising Repeating Punch ...	p,d,dp + P, pacaj przyciski bez opamiętania

ROLL

2 Dan Jump	wcisnij gt~gp (x2)
Beat Plane	ćkt + KK, dowolny kierunek, pacaj P / K
Hana-taba Bakudan	p,d,dp + P (lot)
Hyper Roll	ćkp + PR, pacaj przyciski bez opamiętania
Item "Leaf Shield"	ćkt + K
Item "Rockball"	ćkp + K
Item "Tiubnada Trzymaj" ...	p,d,dp + K
Item Kougeki	ćkt + P
Roll Buster	ćkp + P (lot)
Rush Drill	ćkp + KK, move t / p / ub~up, wcisnij P / K
Sliding	d + HK
Upper Kick	W powietrzu: g + HK

RUBY HEART

Cheval Seller	ćkp + P, potem kierunek + P x2 (lot)
Fantome	ćkt + K
Fian Mer	ćkp + PP, potem kierunek + P x4 (lot)
Milles Fantomes	ćkt + KK
Pare-tonnare	ćkp + KK
Rafale Canon	pkt + P
Supremation	ćkp + K
Tour de Magie	HK,LP,d,LK,HP

RYU

Hadou Ken	ćkp + P (lot)
Mae Geri	W powietrzu: u + MK
Sakotsu Wari	p + HP
Senpū Kyaku (ground) ...	p + HK
Senpū Kyaku (jumping) ...	W powietrzu: u + HK
Shin Shouryu Ken	p,d,dp + PP (Level 3)
Shinkuu Hadou Ken	ćkp + PP, pacaj przyciski bez opamiętania
Shinkuu Senpū Kyaku	ćkt + KK
Shouryu Ken	p,d,dp + P
Tatsumaki Senpū Kyaku ...	ćkt + K (lot)

SABRETOOTH

Armed Birdie	pkt + K
Berserker Claw X	ćkp + PP
Berserker Claw	ćkp + P
Heavy Armed Birdie	pkt + KK
Sankaku Tobī	Skoczyć na ścianę, wcisnij gp / p
Weapon X Rush	p,d,dp + PP
Wild Fang	pkt + P

SAKURA KASUGANO

Flower Kick	p + HK
Hadou Ken	ćkt + P (lot)
Haru Ichiban	ćkt + KK
Hiyakeshita Sakura	t,d,dt + LK (Level 3)
Midare Zakura	ćkp + PP
Shinkuu Hadou Ken	ćkt + PP
Shou'ou Ken	ćkp + P (lot)
Shunpū Kyaku	ćkt + K (lot)

HIYAKESHITA SAKURA

Ashura Senkuu	p,d,dp / t,d,dt + PP / KK
Flower Kick	p + HK
Hadou Ken	ćkp + P (lot)
Haru Ichiban	ćkt + KK
Hiyakeshita Sakura	t,d,dt + LK (Level 3)
Midare Zakura	ćkp + KK
Shinkuu Hadou Ken	ćkp + PP, pacaj przyciski bez opamiętania
Shou'ou Ken	p,d,dp + P (lot)
Shun Goku Satsu	LPLP,LK,HP (Level 3)
Shunpū Kyaku	ćkt + K (lot)

SENTINEL

Hard Drive	W powietrzu: ćkp + PP
Hikou	ćkt + KK, powtarzaj do końca (lot)
Hyper Sentinel Flubce	ćkp + KK
Plasma Stubm	ćkp + PP, pacaj przyciski bez opamiętania
Rocket Punch (Dół)	ćkp + LP (lot)
Rocket Punch	ćkp + HP (lot)
Rocket Punch (Góra)	p,d,dp + P (lot)
Sentinel Flubce	ćkp + K

SHUMA-GLUBATH

Chaos Dimension	ćkp + PP, dotknij HP / HK (Level 3)
Devitalization	pkt + K (uderzaj kiedy jesteś blisko)
Hyper Mystic Smash	ćkp + KK
Mystic Smash	ładuj L,p + K (lot)
Mystic Stare	ładuj L,p + P
Sekika	W powietrzu: d + HK
Sky Staring	W powietrzu: u + HP

SILVER SAMURAI

Chou Shuriken	ćkp + PP (lub w powietrzu po T. "Kaminari")
Endless Slashes	pacaj LPLP
Fumikomi Hyakuretsu Tou	pacaj p,p podczas Hyakuretsu Tou
Homura Ken	ćkp + KK po Touki "Honoo"
Hyakuretsu Tou	p,d,dp + P, pacaj P / K bez opamiętania
Hyakuretsu Tou	pacaj P bez opamiętania, potem pacaj P / K
Hyouga Ken	ćkp + KK po Touki "Kolubi"
Low Slash	wcisnij HP,HP
Raimel Ken	ćkp + KK, pacaj przyciski bez opamiętania
Shuriken	ćkp + P, direct d / u (lot)
Touki "Honoo"	ćkt + HK
Touki "Kaminari"	ćkt + P
Touki "Kolubi"	ćkt + LK

SONSON

Cloud Backstep	W powietrzu, Pacaj t, t / Wcisnij t + PP
Cloud Dash	W powietrzu, Pacaj p,J / Wcisnij PP
En'ou	ćkt + PP, movet / p
Fuuseetsu Zan	Pacaj P bez opamiętania (lot)
Gansai Hekiretsu	p + HP
Ground Crawl	pkp + K
Kingin no Hisago	pkt + P (uderzaj kiedy jesteś blisko)
Monkey Fire Breath	Wcisnij K, direct d / u podczas En'ou
Monkey Punch	Wcisnij LP podczas En'ou
Monkey Uppercut	Wcisnij HP podczas En'ou
POW	ćkp + KK
Selten Rengeki	p,d,dp + P (lot)
Shienbu	ćkp + P (lot)
Tenchi Tsuukan	ćkp + PP (lot)
Wall Climb Jump	Wcisnij P podczas Wall Climb, ruch t / p
Wall Climb Kick	Wcisnij K podczas Wall Climb
Wall Climb	ćkt + K

SPIDER-MAN

Crawler Assault	ćkp + KK
Kuuchuu Dash	W powietrzu, pacaj p, p / Wciśnij PP
Maximum Spider	ćkp + PP, kierunek d / p / g (lot)
Sankaku Tobl	Skocz na ścianę, wciśnij gp / p
Spider Sting	p,d,dp + P, jeśli trafisz, znów wciśnij P
Ultimate Web Throw	ćkt + PP
Web Ball	ćkp + P (lot)
Web Swing	ćkt + K (lot)
Web Throw	pkt + P (Pacaj w dowolnym kierunku P / K)

SPIRAL

Dancing Sword	pkt + P, rzuć miecz LP / MP (lot)
Kyukouka Dance	W powietrzu, ćkt + HK
Lower punch	W powietrzu, d + HP
Metabluphose	ćkt + PP, trzymaj w / P (lot) (Level 3)
Power Dance	ćkp + KK (lot)
Six-Hand Grapple	p,d,dp + P, potem d / g (lot)
Speed Dance	ćkt + KK (lot)
Stampede Sword	ćkp + PP
Teleplub Dance	ćkt + LK, potem trzymaj (d +) P / K (lot)
Triple arm strike	W powietrzu, d + MP
Tsurugi Tobashi: Circular ..	ćkp + LK po Dancing Sword (lot)
Tsurugi Tobashi: Flubward ..	ćkp + LP po Dancing Sword (lot)
Tsurugi Tobashi: Six-Way ...	ćkp + HK / LK + HP po D. Sword (lot)
Tsurugi Tobashi: Upward ...	ćkp + HP po Dancing Sword (lot)

STORM

Air float	Trzymaj gt—gp po skoku
Double Typhoon	pkt + K (lot)
Hikou	ćkt + KK, powtarzaj do końca (lot)
Ice Stlbum	ćkt + PP, Pacaj przyciski bez opamiętania
Kuuchuu Dash	Skocz, Wciśnij dowolny kierunek + PP
Lightning Attack	Wciśnij (dix +) LK + HP (x3) (lot)
Lightning Sphere	W powietrzu, ćkt + P
Lightning Stlbum	pkp + PP, Pacaj przyciski
Lightning Strike	W powietrzu, d / g + MP
Whirlwind	ćkp + K (lot)

STRIDER HIRYU

2 Dan Jump	Wciśnij gt—gp (x2)
Ame no Murakumo	ćkp + P
Chakujl	Wciśnij p kiedy jesteś na ścianie
Cipher Kougeki	Wciśnij P kiedy jesteś na ścianie
Excalbur	W powietrzu, ćkp + P / K
Flubmation A	ćkp + K
Flubmation B fire	Charge t,p + P po Flubmation B (lot)
Flubmation B	Charge t,p + P
Flubmation C	Charge t,p + K
Gram	p,d,dp + P / K
Hantai Soku no Heki	Pacaj t,p (jak wyżej)
Jimen ni Tobigeri	Wciśnij K kiedy jesteś na ścianie
Kabe Hari Tsukl	ćkt + P
Kuuchuu Gram	W powietrzu, p,d,dp + P
Legion	ćkp + KK
Ouroblubos	ćkp + PP
Ragnarok	p,d,dp + PP
Sankaku Tobl	Skocz na ścianę, Wciśnij gp / p
Sliding Heel	Wciśnij d + K kiedy jesteś na ścianie
Sliding Kick	dp + HK
Uwa Iduu / Shimo Iduu	Trzymaj d / g kiedy jesteś na ścianie
Vajra	ćkt + K
Warp	b,d,db + P / K

THANOS

Death Sphere	ćkp + K
Diving Shoulder	W powietrzu, d + HK
Gauntlet Power	ćkp + PP
Gauntlet Reality	ćkt + PP
Gauntlet Soul	ćkt + KK
Gauntlet Space	ćkp + KK
High Kick	t + HK
Long Run	Pacaj p,p (trzymaj p)
Titan Crush	ćkp + P (lot)

TRON BONNE

Bonne Strike	ćkp + K, Pacaj przyciski bez opamiętania
Boulder Throw	Wciśnij HK (lub trzymaj t i puść HK)
Chuushoku Rush	ćkp + PP
King Kobun	ćkt + PP
Kobun Launcher	p,d,dp + P
Kuuchuu Dash	W powietrzu, Pacaj p,p / Wciśnij PP
Shiki Dan	ćkp + P
Spinning Legs	db—dp + HK (możesz t i/lub p)

VEGA

Double Knee Press	pkt + K (lot)
Head Press	Laduj d,g + K, potem t / p (lot)
Head Wciśnij to Skull	Wciśnij P podczas Head Press
Hikou	ćkt + KK, powtarzaj do końca (lot)
Knee Wciśnij Nightmare ..	ćkp + KK
Psycho Crusher	ćkp + PP, Pacaj P bez opamiętania (lot)
Psycho Explosion	pkt + P
Psycho Field	pkt + P
Psycho Shot	pkt + P
Somersault Skull Diver	Laduj d,g + P,P (lub trzymaj P) (lot)
Vega Warp	p,d,dp + P / K (lot)

VENOM

Death Bite	ćkp + KK
Kuuchuu Dash	W powietrzu, Pacaj p,f / Wciśnij PP
Venom Fang	ćkp + P (lot)
Venom Rush	ćkp + K
Venom Web	ćkp + PP
Web Throw	pkt + P (Pacaj in any dir + P / K)

WAR MACHINE

Directed Laser	W powietrzu, gp—dp + HP
Hikou	ćkt + K, powtarzaj do końca (lot)
knee dive	W powietrzu, d + HK
Kuuchuu Dash	Skocz, Wciśnij w dowolnym kierunku + PP
Kuuchuu Shoulder Cannon ..	W powietrzu, ćkp + P
MvC Shoulder Cannon	Wciśnij HP kiedy kuczasz
Proton Cannon	ćkp + PP
Repulsib Blast	pkt + P
Shoulder Cannon	ćkp + P / K
Smart Bomb	Wciśnij (t / p +) LK + HP (lot)
Upward Kick	W powietrzu, g + HK
War Destroyer	ćkp + KK

WOLVERINE

Berserker Barrage X	ćkp + PP
Berserker Barrage	ćkp + P, Pacaj P bez opamiętania
Berserker Charge	ćkp + KK
Berserker Slash	ćkt + P
Double claw	Wciśnij MP,MP (lot)
Double kick	Wciśnij MK,MK
Drill Claw	Wciśnij (kierunek +) LK + HP (lot)
Fatal Claw	p,d,dp + KK (lot)

Fumitsuko	W powietrzu, d + HK
Kabetsuki Drill Claw	W ścianę, dowolny kierunek + P / K
Sankaku Tobl	Skocz na ścianę, Wciśnij gp / p
Sliding claw	dp + HP
Tiubnado Claw	p,d,dp + P, Pacaj P bez opamiętania
Weapon X	p,d,dp + PP

WOLVERINE ADAMANTIUM-LESS

Aerial endless claw	Pacaj MP bez opamiętania
Berserker Barrage X	ćkp + PP
Berserker Barrage	H ćkp + P, Pacaj P bez opamiętania
Diving Kick	W powietrzu, d + HK
Double Kick	Wciśnij MK, MK
Drill Claw	Wciśnij (dir. +) LK + HP (lot)
Kabetsuki Drill Claw	wkocz na ścianę + P / K
Sliding claw	dp + HP
Standing Endless Claw	Pacaj MP bez opamiętania
Tiubnado Claw	H p,d,dp + P, Pacaj P bez opamiętania (lot)
Weapon X	p,d,dp + PP

ZANGIEF

Aerial Russian Slam	p,d,dp + K
Atomic Suplex	pkp + K kiedy jesteś blisko przeciwnika
Backdrop (Instant)	Wciśnij HP po p,p / trzymaj HP, Pacaj p,p
Banishing Flat	p,d,dp + P
Body Wciśnij	W powietrzu, d + HP
Dash Tsukami Nage	Pacaj p,p
Double Knee Drop	W powietrzu, d + LK
Double Lariat	Wciśnij (t / p +) PP (lot)
Elbow Drop	t + LP
Final Atomic Buster	360 + PP
Flying Powerbomb	pkp + K z daleka
Iron Body	t,d,dt + LK
Iron Claw	dp + HK kiedy jesteś blisko przeciwnika
Jumping Lariat	W powietrzu, p + HP
Kamitsuki (Instant)	Wciśnij HK po p,f / trzymaj HK, Pacaj p,f
Kuuchuu Headbutt	W powietrzu, u + MP
Launcher Throw	dt,t + LP kiedy jesteś blisko przeciwnika
Mid-air Elbow Drop	W powietrzu, d + LP
Quick Double Lariat	Wciśnij (b / p +) KK (lot)
Screw Pile Driver	360 + P (lot)
Ultra Final Atomic Buster	360 + KK (Level 3)

ZANGIEF, MECHA

Aerial Russian Slam	p,d,dp + K
Atomic Suplex	pkp + K kiedy jesteś blisko przeciwnika
Backdrop (Instant)	Wciśnij HP po p,p / trzymaj HP, Pacaj p,p
Body Press	W powietrzu, d + HP
Dash Tsukami Nage	Pacaj p,p
Double Knee Drop	W powietrzu, d + LK
Double Lariat	Wciśnij (t / p +) PP
Elbow Drop	t + LP
Final Atomic Buster	360 + PP
Flying Powerbomb	pkp + K z daleka
Iron Body	t,d,dt + LK
Iron Claw	dp + HK kiedy jesteś blisko przeciwnika
Kamitsuki (Instant)	Wciśnij HK po p,p / trzymaj HK, Pacaj p,p
Kuuchuu Headbutt	W powietrzu, g + MP
launcher throw	dt,t + LP kiedy jesteś blisko przeciwnika
Mid-air Elbow Drop	W powietrzu, d + LP
Quick Double Lariat	Wciśnij (t / p +) KK
Screw Pile Driver	360 + P (lot)
Siberian Blizzard	360 + KK
Jumping Lariat	W powietrzu, p + HP
Vodka Fire	ćkp + P

JAK GRA OBLICZA PRZYNAWANE PUNKTÓW?

Otóż punkty przyznawane są w następujący sposób:

ARCADE MODE

Kiedy po walce zostają Ci dwie postacie - dostajesz 50 punktów.
 Za każdym razem kiedy zaczynasz grę, albo używasz continue, otrzymujesz 100 punktów.
 Kiedy po walce zostają Ci trzy postacie - dostajesz 100 punktów.
 Ukończenie gry (z pokonaniem bossa), bez używania continue - otrzymujesz liczbę punktów równą 100xpoziom_trudności (poziom trudności można zmienić w opcjach).
 Ukończenie gry (z pokonaniem bossa), jeśli użyłeś continue conajmniej raz - otrzymujesz liczbę punktów równą 50 x poziom_trudności.
 Za zwycięstwo przed końcem czasu walki, otrzymujesz 10 punktów.
 Zwycięstwo walki bez finishera, albo techniki drużynowej - dostajesz 100 punktów.
 Pokonanie przeciwnika za pomocą Hyper Combo - dostajesz 120 punktów.
 Pokonanie przeciwnika za pomocą Variable Combination - otrzymujesz 150 punktów.
 Pokonanie przeciwnika za pomocą Delayed (opóźnione) Hyper Combo - dostajesz 200 punktów.
 Opuszczając grę dla jednego gracza, gdy grasz z komputerem tracisz 100 punktów.
 Opuszczając grę dla jednego gracza, gdy grasz z komputerem, a wchodzi inny gracz (człowiek) - tracisz 200 punktów.

SCORE ATTACK

Kiedy po walce zostają Ci dwie postacie - dostajesz 50 punktów.
 Kiedy po walce zostają Ci trzy postacie - dostajesz 100 punktów.
 Za dowolną grę, bez względu na to czy wygrasz, czy przegrasz dostajesz 100 punktów.
 Zwycięstwo walki bez finishera, albo techniki drużynowej - dostajesz 100 punktów.
 Pokonanie przeciwnika za pomocą Hyper Combo - dostajesz 120 punktów.
 Pokonanie przeciwnika za pomocą Variable Combination - otrzymujesz 150 punktów.
 Pokonanie przeciwnika za pomocą Delayed (opóźnione) Hyper Combo - dostajesz 200 punktów.
 Za pierwsze miejsce w rankingu otrzymujesz 2000 punktów.
 Kiedy opuszczasz grę - tracisz 100 punktów.

VS MODE

Za rozegranie walki otrzymujesz 100 punktów.
 Za opuszczenie areny w środku walki tracisz 100 punktów.

TRAINING MODE

Za każdą ukończoną minutę, przez jaką trwa trening dostajesz liczbę punktów równą iloczynowi 10 x liczba zakończonych minut.

Grabarz-san

DEAD OR ALIVE 2

Bardzo ładna, przyjemna i efektywna mordobitka. No i ten tryb zespołowy... Po prostu cysiu!

KLAWISZOLOGIA

Kierunki (zawsze są pisane małymi literami):

g - góra I - lewo p - prawo d - dół
 dp - dół-przód dt - dół-tył gp - Góra-przód gt - Góra-tył

P Spust - Prawy spust

L Spust - Lewy spust

X - Piącha (P) Y - Kopniak (K) B - Rzut (Rz) A - Wolny (W)

przód - w stronę przeciwnika

tył - od przeciwnika

ćkp - Ćwierć koła w przód (klawisze kolejno: dół, dół-przód, przód)

ćkt - Ćwierć koła w tył (klawisze kolejno: dół, dół-tył, tył)

BASS

Bass to typowy chwytacz. Gra nim opiera się na przyciągnięciu przeciwnika do siebie i nasuwaniu ile wlezie zanim zdąży odejść. Bass tworzy taga z Tina.

Techniki podstawowe:

Buffalo Crash: dp, dp, P
 Wild Swing: przód, P, P
 Stungun Chop: tył, P, P | P + K
 Kenka Kick: przód, przód, K
 Hell Stab: P + K
 Muscle Elbow: tył, P + K
 Bass Lariat: przód, P + K
 Triple Jab: P, P, P
 Combo Hammer: P, P, d + K
 Combo Kick Rush: P, K, K
 Drop Kick: ćkp + K
 Bear Crash: dp + P + K
 Smash: przód, przód + P
 Leg Sweep: dt + P, P
 Super Jab: dp, dp + P
 Super uppercut: gt, P + P
 Low Kick: dp, K, K

Rzuty i chwytę:

Bass Tornado: przód, W + P

Super Freak: g, W + P
 Powerslam: przód, przód + W + P
 Super drop: d, g + W + P
 Super Stretch: d + W + P
 Waterwheel drop: tył + W + P
 Spear Grapple: ćkp + W + P

Combosy:

T.F.B.B.: trzymaj d, przód, tył, W + P
 Manhattan driver: ćkt, W + P | d, W + P
 | d, g, W + P

Albo:

g, P, P, K, P, K
 g, P, K, P, K, K
 P, P, P, P, P
 P, P, P, P, P, K + przód
 K, K, P, K, K
 ćkp, P, P, K
 gp, K + P

GEN FU

Gen Fu walczy stylem pijanego człowieka, wu-shu. Choć brak mu jeszcze gracji, jest w stanie zaskoczyć przeciwnika swoimi kombinacjami. I dlatego powinieneś bazować na zaskoczeniu, grając tym zawodnikiem. Partnerką Gen Fu jest Helena.

Techniki podstawowe:

Tampa: przód, przód, P
 Yosoku-Ha: tył, P, P
 Hakujiya-Honsul: dt, P
 Ugyu-Haito: dt, przód, P
 Sokutan-Kyaku: przód, K
 Koboku-Ha: P + K
 So-Ha: przód, P + K
 Yokei: dp, P + K
 Senryu-Ha: dp, K, P | tył, przód, P
 Uppercut: g + P

Leg Sweep: dp + K
 Double Palm Strike: .. tył + P + K
 Inverted Leg Sweep: . d + W + K
 Headbutt: P + K
 Low Kick: dt + K
 Touch of death: d + P + K
 Double uppercut: dp, P + P
 Elbow Strike: przód + P
 Backhand: dt + P
 Forward Palm Hit: przód, przód + P

Rzuty i chwytty:

Sin-I-Ha: tył, W + P
 Kokal-San-Osa: ckt, W + P
 Niti-Getu-Ha: ckp, W + P
 Rolling Manuver: przód, przód + W + P
 Drunken Sailor: przód + W + P
 Quick Climb: dt + W + P
 Inverted Leg Sweep: . d + W + K

Combosy:

Simple Combo: P, P, P
 Senryu-Ha: dp, K, P | tył, przód, P
 BodyGuard Hit: d + P + K | tył, przód + P

Super uppercut Combo: gp + K | d + K

albo:

P, P, P, K + P
 g, P, P, P, P, K
 g, P, K, P, K, K
 P, P, P, P, P, K
 K, K, P, K, K
 ckp, P, P, K
 gp, K + P
 ckt, P + K
 ckp, P + K, K, K

RYU

Największą domeną Ryu jest fakt, że potrafi łączyć uderzenia z chwytami. Pozornie nie ma na niego mocnych - jesteś daleko - uderza. Blisko - kopie. Jest w końcu ninja, a najgroźniejszą bronią ninja jest on sam. Partnerką Ryu jest Kasumi.

Techniki podstawowe:

Raisin-Geki: przód, przód, P
 Hato-Garl: P, P, K
 Tatumaki-Geri: P, P, tył, P, K
 Hatotu-Ren-Syo: przód, P, K, K
 Terin-Kyaku: gt, K
 Korin-Kyaku: tył, K
 Koryo-Kyaku: g, K, K
 Garyo-Sen: przód + g, P
 Mai-Kiri: przód + g, K
 Syoryu-Kyaku: trzymaj d, tył, K
 Triple Chop: P, P, P
 Circle uppercut: ckp + P
 Heel Kick: ckp + K
 Simple Combo: P, P, K, K
 Palm Punch: P, P, tył + P, K
 Leg Sweep: przód, tył + K
 Inverted Leg Sweep: . przód, przód + K
 Elbow/Knee combo: . przód + P, K, K, K
 Downward Sprial Kick: g + K, K
 Handstand Kick/Punch: P, P, d + K

Rzuty i chwytty:

Kubikiri-Nage: przód, W + P
 Super drop: Pełne koło kierunkami + W + K
 Shiho-Nage: dp + W + P

Combosy:

Elbow/Knee combo: . przód + P, K, K, K
 Kick/Punch Combo: . P, P, d + K
 Simple combo: P, P, P
 Izuna-Otosi: ckp, W + P | przód + tył,
 W + P | koło, W + P

albo:

g, P, P, P, P, K
 g, P, K, P, K, K
 P, P, P, P, P, K
 K, K, P, K, K
 ckp, P, P, K
 gp, K + P
 ckt, P + K
 ckp, P + K, K, K

TINA

To miłe, kiedy córka idzie w ślady ojca. I to miłe, kiedy uczeń przewyższa mistrza. A Tina jest lepsza do zabawy od Bassa, gdyż jest po prostu szybsza. Chwyty wciąż zapamięają jej skuteczność i są - nadal - całkiem silne. Partnerem Tiny jest Bass.

Techniki podstawowe:

Ultimate Combo: przód + PPK
 Combo drop Kick: przód, przód + PPK
 Ankle Spin Kick: K, K
 Rolling Sobat: tył, K
 Dolphin upper: dp, dp, P
 Rolling Elbow: przód + g, P
 Knee Hammer: przód, K, P
 High Jab: P, K
 Machine Gun Mid: P, P, K
 Machine Gun Elbow: . P, P, P
 Machine Gun Knee: . P, P, P, K
 Blazing Chop: g + P
 Double Hammer: tył + P
 Elbow Strike: przód + P
 Drop Kick: gp, L
 Low-Blow: za przeciwnikiem, d + K
 Side Kick: z boku, d + K
 High Knee Strike: gp + K

Knuckle Jab: przód + P, P
 Blazing Chop: U + P
 Strong Punch: dp + P
 Knee Stikes: przód + K, P
 Moonsault: tył + P, K
 Knee-Drop Kick: przód + W + K

Rzuty i chwytty:

Frankensteiner: F + P
 Fisherman's buster: ... d, dp, p, pg, g W + P
 J.O Cyclone: trzymaj d, Right, Left, W + P
 Head driver: d + W + P
 Piledriver: przód, tył + W + P
 Suplex: przód + W + P
 Powerbomb: d + W + P (z tyłu)

Combosy:

Sky Twister Press: przód, tył, W + P | d, W + P |
 g, W + P

Trans Four Leg Lock: d, W + P | d, d, W + P

Albo:

g, P, P, P, P, K
g, P, K, P, K, KP, P, P, P, P
K, K, P, K, K
ćkp, P, P, K
gp, K + P

ZACK

Zack, to koleś walczący w stylu thai boxu. Ostro i szybko kopie po piszczelach, zwalając z kolan nawet najtwardszych. Drugim ważnym elementem Zacka są ciosy przybijające w głąb. Ma ich kilka i niezie się je stosuje. Partnerem Zacka jest Leon.

Techniki Podstawowe:

Slam Knuckle: tył, P
Upper Elbow: przód, przód, P
Down Elbow: dt, P
Devil's Rush: P, P, przód, P, P
Rising Knee: przód, przód, K
Overhead Kick: dp, dp, K, K
Half Spin Heel Kick: ... tył, K, K
Demon Rush: dp, K, K, K, K, K
Bellal Rush: trzymaj d, K, K, K, K, K
Leg Sweep: dt + K

Double Hammer: d + P + K
Double Jab: przód, przód + P
Uppercut: ćkt + P
Spear: tył, przód + P
Storm: P, P, P
Super Storm: przód, P, P, P

Rzuty i chwytty:

Knee Storm: przód, tył, W + P
Splash dunk: ćkp, W + P

Hard Rush: dp, dp, W + P
Arm Throw: ćkt, W + P
STF: d, d, W + P
Neckbreaker: tył + W + P
DDT: d + W + P
Crab Submission: dp, dp, W + P

Combosy:

Super Combo: tył + P, przód + K, dp + P, ćkt +
..... P, dp + K
Simple combo: P, P, P

albo:

P, P, P, K + P
g, P, P, P, P, K
g, P, K, P, K, K
P, P, P, P, P, K
K, K, P, K, K
ćkp, P, P, K
gp, K + P
ćkt, P + K
ćkp, P + K, K, K

KASUMI

Niezła partia. Kasumi potrafi zadziwić swoimi szybkimi zwrotami - wydaje ci się, że idzie w lewo, a tymczasem atakuje z prawej. Jest to postać nieoceniona do walki w zwarcu, przy dużej szybkości. Partnerem Kasumi jest Hayabusa.

Techniki podstawowe:

Ren-Go-Kyaku: P, P, K, K, K
Renko-Risyu-Zan: P, P, przód, P, K, K
Muei-To: przód, przód, P
Mugen-To: dp, dp, P
Genraku-Kyaku: dp, P, d, K
Tensyu-Kyaku: gp, K
Geturin-Kyaku: gt, K
Mai-Ogi: dp, dp, K
Siranami: tył, K, K
Engetu-Syu: przód, K, K
Super Kick: P, P, K, d + K
Back Kick: tył + K, K
Super Triple Kick: K, K, K
Oboro: dp, dp, W + P
Slash: przód, przód + P
Killer: P, P, przód + P, K, d + K

Rzuty i chwytty:

Kegon-Ebnu: przód, W + P
Spinning Heel Kick: ... dp + W + K

Oboro: dp, dp, W + P
Super Grapple: przód, W + P

Combosy:

Super Combo: tył + P, przód + K,
..... dp + P, ćkt + P, dp + K
Simple combo: P, P, P
Killer: P, P, przód + P, K, d + K
Super Triple Kick: K, K, K
Ren-Go-Kyaku: P, P, K, K, K

albo:

P, P, P, K + P
g, P, P, P, P, K
g, P, K, P, K, K
P, P, P, P, P, K
K, K, P, K, K
ćkp, P, P, K
gp, K + P
ćkt, P + K
ćkp, P + K, K, K

LEI FANG

Lei Fang walczy stylem Tai Chi Chuan, który u nas nazywany jest medytacją w ruchu. Wszystkim niedowiarkom radzę zajrzeć jednak do możliwości tej postaci. Jest atutem są ostre przechwyty i rzuty - jak na tak szybką i relatywnie słabą postać. Partnerem Leifang jest Jann Lee.

Techniki podstawowe:

Soan:	przód, przód, P
Siti-Sun-Ko:	tył, przód, P
Syo-Kinda:	P, P, P
Ren-Syu-Kyaku:	P, P, K, K
Bun-Kyaku:	przód, przód, K
Hai-Kyaku:	g, K
Genki-Ti-Sui:	dp, dp, P
Senkyu-Ren-Tai:	tył, K, K, d + K
Haisetu-Ko:	d, P + K
Noba-Bunso:	tył + W + P
Rinei-Hisul:	ckt + W + P
uppercut Palm:	gp + P
uppercut Kick:	dp + P + K
SideKick:	dp + K d + K
Circle uppercut:	ckt + P
Double Jab:	P, K, K
Handstand:	P, P, d + K
Leg Sweep:	przód, tył + K
Fake Kick:	ckp + K
Slide Kick:	przód, przód + K
Low Jab:	P, dp + P
Double Palm:	przód, przód + P
uppercut Knee:	gp + K
Low blow:	dp, dp + P
One-Two Combo:	K, P, P, K

Rzuty i chwytty:

Noba-Bunso:	tył + W + P
Rinei-Hisul:	ckt + W + P
Super Grapple:	przód, W + P
Low Strike:	tył, przód + W + P
Throw:	przód + F
Spear:	przód, przód + W + K

Combosy:

Super Combo:	tył + P, przód + K, dp + P, ckt + P, dp + K
Simple combo:	P, P, P
Senkyu-Ren-Tai:	tył, K, K, d + K
One-Two Combo:	K, P, P, K
Killer Combo:	P, P, przód + P, K, d + K
Super Triple:	K, K, K

albo:

P, P, P, K + P
g, P, P, P, P, K
g, P, K, P, K, K
P, P, P, P, P, K
K, K, P, K, K
ckp, P, P, K
gp, K + P
ckt, P + K
ckp, P + K, K, K

AYANE

Ayane też jest ninją i świetnie radzi sobie z kombinacjami rzutów oraz uderzeń. Z tego też powodu należy szkolić podobną taktykę, jak u ninjasa. Jednakże w przypadku Ayane większą rolę odgrywa walka w zwarcu. Partnerem Ayane jest Ein.

Techniki podstawowe:

Koei-So:	przód, P, P
Rasen-To:	tył, P
Yoko-To:	dt, P
Fujin-Kyaku:	tył, K
Ryubi-Ressen:	gp, K
Genmu-So:	ckp, K
Ryuso-Kyaku:	przód, K, K
Hajjin:	g, P
El-Gerurtin:	za przeciwnikiem, gt, K
Triple Hit:	P, P, P
uppercut Kick:	ckp + K
Super Kick:	gp + P, K
Kick/Punch Combo:	P, P, K, K
Tornado Combo:	P, P, K
Super Wheel:	dp + P, tył + P
Low blow:	dp, dp + P
Flying Kick:	tył + P, K
Super Jabs:	P, P, przód + P, P
High Kick:	P, K
Really High Kick:	gp + P, K

Rzuty i chwytty:

Hajin-Enbu:	przód + W + K
Katyogeng:	ckp + W + P
Wheel Attack:	przód, przód + W + P
Pounce:	dt + W + P
Grab Throw:	przód + F

Combosy:

Super Jabs:	P, P, przód + P, P
Kick/Punch Combo:	P, P, K, K
Tornado Combo:	P, P, K
Rasin-Eiko-Sai:	P, P, tył, P, P, gt, K

albo:

P, P, P, K + P
g, P, P, P, P, K
g, P, K, P, K, K
P, P, P, P, P, K
K, K, P, K, K
ckt, P + K
ckp, P + K, K, K

HELENA

Jest zawodniczką, która pokazuje naprawdę ciekawie kung-fu. Świetnie przechwytyje ciekawie uderza. Polecam zwłaszcza jej niskie uderzenia pięścią, oraz kopnięcia niskie. Partnerem Heleny jest Gen Fu.

Techniki podstawowe:

Kasui-So:	przód, przód, P
Tensin-Kasui-Syo:	tył, P, P, P
Kasetu-Syo:	przód, P, P
Syasyu-Ki-Kyaku:	g, K
Rigo-Tai:	tył, K, K

Senten-Soto:	dt, K, P
Soheki-Syo:	P + K, P + K
Kyoda-Syo-Ken:	przód, P, P, P
Ryoin-Syo:	tył, P, K, P
Bokuho:	d, P + K
Gasho:	P, K, K, K

Soho: dt + P
 Uryo: ckp + P
 Rigo: d, K, K
 Shimogiri: przód, P, P
 Hoken: przód, przód, K, P, P
 Triple Jab: P, P, P
 Banchu: dp, K, dt, K

Rzuty i chwytty:

Sen-Heki: tył, W + P
 Yoto-Haibi: ckp, W + P
 Super Grapple: przód, W + P
 Knee Throw: przód + F

Combosy:

Super Combo: tył + P, przód + K, dp + P, ckt +

..... P, dp + K
 Simple combo: P, P, P

albo:

P, P, P, K + P
 g, P, P, P, P, K
 g, P, K, P, K, K

P, P, P, P, P, K
 K, K, P, K, K
 ckp, P, P, K
 gp, K + P
 ckt, P + K
 ckp, P + K, K, K

LEON

Leon walczy Sambo, to rosyjska sztuka walki podobna nieco do boks i zapasów . Bardzo skuteczna, o czym świadczą tysiące wyszkolonych maszyn do zabijania w NKWD. Leon jest nieco powolny, ale bardzo silny - powinien atakować z dystansu - uderzać i rzucać. Partnerem Leona jest Zack.

Techniki podstawowe:

Blust Trass: przód, P, K
 Solid Crash: przód, P, P, P
 Trap Reverse: K, P, P
 Shoulder Tackle: tył, przód, P
 Giant upper: ckt + P
 Heel Hammer: tył, K
 Arm Grenade: przód, P + K
 uppercut: g + P, P
 Crush: dp + P
 Double Jab: przód, przód + P
 Stomach Jab: przód + P, K
 Leg Sweep: dp + K
 Leg Strike: dt + K
 Lock Heel: przód, przód + K, K
 Hammer: tył + P + K

Rzuty i chwytty:

Shoulder breaker: przód + W + P
 STF: dp, dp, W + P | d, d + W + P
 DDT: ckt + W + P | przód, tył, W + P
 | d, W + P
 Quebradora d, dt, t, ckp + W + P
 Boston Crab: tył, przód + W + P | przód, tył

..... + W + P | d, W + P
 Neck Breaker: tył + W + P

Combosy:

Simple Combo: P, P, P
 STF: dp, dp, W + P | d, d + W + P
 DDT: ckt + W + P | przód, tył, W + P
 | d, W + P
 Quebradora Congiro: ckd, ckp + W + P
 Half Boston Crab: tył, przód + W + P | przód, tył
 + W + P | d, W + P
 Super uppercut Combo: gp + K | d + K

albo:

P, P, P, K + P
 g, P, P, P, P, K
 g, P, K, P, K, K
 P, P, P, P, P, K
 K, K, P, K, K
 ckp, P, P, K
 gp, K + P
 ckt, P + K
 ckp, P + K, K, K

JANN LEE

Jann Lee, to hold złożony mistrzowi Bruce Lee. Jann jest szybki, silny i fajowo skrzeczy, kiedy atakuje. Jest najlepszą postacią dla początkujących, a w rękach tych, którzy go nie opuszczą zamienia się w maszynę do zabijania. Jego partnerem jest Leifang.

Techniki postawowe:

Dragon Cannon: P, P, P, przód, P
 Dragon Rush: P, P, P, K
 Dragon blow: ckp + P
 Dragon Kick: ckp + K
 Dragon Spike: tył, przód + K
 High Shin-Knee Kick: gt + K
 Dragon Flare: przód, przód + K
 Dragon Knuckle: trzymaj d, tył, przód + P
 Dragon Strike: dp, K, przód, P
 Dragon Elbow: P + K
 Knee Strike: F + K, K
 upper Body Strike: przód + P, P

Triple Jab: P, P, P
 High Kick Combo: P, P, K
 Double Side Kick: dp + K, K

Rzuty i chwytty:

The Way of the dragon: ckt + W + P
 Bulldog Head Lock: ... ckp + W + P | tył, tył + W + P
 Side tyluster attack: . dt + W + P
 Toss: tył + W + P

Combosy:

Simple Combo: P, P, P
 Punch Kick Combo: .. P, P, K

Bulldog Head Lock : .. ckp + W + P tyf, tyf + W + P	P, P, P, P, P, K
Super uppercut: gp + K d + K	K, K, P, K, K
	ckp, P, P, K
albo:	gp, K + P
P, P, P, K + P	ckt, P + K
g, P, P, P, P, K	ckp, P + K, K, K
g, P, K, P, K, K	

EIN

Ein, znany też jako Hayato - Posłaniec Wiatru - walczy twardym karate. Jego ciosy odrzucają bardzo daleko, a ponieważ jest to szybka postać jedyną trudnością jest nadążanie za odkopywanym przeciwnikiem. Partnerem Einajest Ayane.

Techniki podstawowe:

Tuba-Uti:	przód + P
Azuma:	tyf, przód + P
Fujin:	ckp + P
Tenso:	dp, dp + K
Ren-Fujin:	P, P, P
Sien:	tyf, P, P, P
Ren-Gyu:	przód, przód, P, P
Zansei:	przód, przód, K, K, K
Ressel:	przód, K, K, K
Hamon:	dt, K + P
Ryukotu:	tyf, W + P
Hokage:	dp, dp + W + P
Roundhouse Kick:	P, P, K
Knee Strike:	przód, przód + K
Hammer:	tyf + P, P
Thunder Strike:	dt + K, przód + P, d + K
Star Kick:	przód + K, K, K
Leg Sweep:	dp + K

Rzuty i chwyt:

Ryukotu:

Hokage:	dp, dp + W + P
Throw:	przód + F
Strong Grapple:	P + W
Simple Grapple:	W

Combosy:

Simple Combo:	P, P, P
Hammer Combo:	tyf + P, P
Thunder Strike:	dt + K, przód + P, d + K
Super uppercut:	gp + K d + K

albo:

P, P, P, K + P
g, P, P, P, P, K
g, P, K, P, K, K
P, P, P, P, P, K
K, K, P, K, K
ckp, P, P, K
gp, K + P
ckt, P + K
ckp, P + K, K, K

TAJEMNICE DEAD OR ALIVE 2

1. Jak punktowane są niespodzianki w opcji SURVIVAL?

Marchewka daje 5000 punktów.

Szminka daje 10000 punktów.

Portmonek daje 20000 punktów.

Melon daje 30000 punktów.

Hamburger - najmniejsza „apteczka” - albo 20000 punktów, jeśli masz pełne zdrowie.

Kulka ryżowa - średnia „apteczka” - albo 30000 punktów, jeśli masz pełne zdrowie.

Mięsko - „apteczka” zwracająca pełne zdrowie - albo 50000 punktów, jeśli masz pełne zdrowie.

Jednakże, jeśli rąbniesz kogoś o strefie niebezpieczną (tam, gdzie coś eksploduje na przykład), włącza się tak zwany Danger Reach. Na czas DR przedmioty zbierane dają Ci dwukrotną liczbę punktów.

2. Jak dostać się do areny Arial Garden w nocy?

Należy w opcji VS wybrać Arial Garden, zatwierdzając prawym spustem joypada. Oczywiście najpierw musisz ustawić możliwość wyboru aren w opcji VS.

3. Jak powiększyć biust babeczkom?

W menu należy zwiększyć swój wiek. Im wyższy wiek podasz - większy biust będą miały panieneczki.

4. Jak kontrolować kamerę w powtórcie i zwycięskiej pozycji?

Musisz wcisnąć B i trzymać. Teraz możesz manipulować kamerą.

5. Jak wyszukać ukrytą scenę kończącą Ayane?

Graj postacią Ayane w opcji STORY MODE. Kiedy walczysz z Kasumi z nokautuj ją, zwalając do przepaści, a sam wyląduj około 7 metrów od niej. Jeśli zrobisz to odpowiednio - zobaczysz czary. Jeśli spełnisz odpowiednie warunki, możesz zobaczyć ukryte zakończenia dla innych postaci.

6. Skąd wziąć ukryte tapety?

Wsadź płytę z grą DEAD OR ALIVE 2 do PCTa. Znajdziesz tam katalog BONUS. W tym katalogu są śliczne tapety z

babeczkami z gry.

7. Czy można zatrzymać Replaye?

Spróbuj podczas powtórki złapać: B+Y+góra-prawo na galce. Powinien się zrobić Matrix.

8. Jak robi się taunty?

Taunty, czyli wyzwiska robi się następująco:

1 taunt: przód, tył, przód, P+K+W.

Można też odwrotnie - jeśli postać ma dwa: tył, przód, tył, P+K+W.

9. Ile kostiumów mają poszczególne postacie?

Oto wyliczenie:

- a) Kasumi - 7 kostiumów
- b) Gen-Fu - 6 kostiumów
- c) Tina - 6 kostiumów
- d) Zack - 5 kostiumów
- e) Jann-Lee - 5 kostiumów
- f) Ayane - 7 kostiumów
- g) Hayabusa - 5 kostiumów
- h) Helena - 6 kostiumów
- i) Bass - 4 kostiumów
- j) Leon - 4 kostiumów
- k) Lei-Fang - 6 kostiumów
- l) Ein - 5 kostiumów
- l) Bayman - 3 kostiumów
- m) Tengu - 2 kostiumów

10. Jak odkryć Baymana?

Wystarczy przejść STORY wszystkimi postaciami. Bayman pojawi się we wszystkich opcjach, poza STORY.

11. Jak odkryć postać Tengu?

Trzeba grać (licznik się liczy nawet, jak zagładasz do opcji), przez 4 do 6 godzin. Tengu sam się odkryje.

12. Naga Kasumi? Jak ją zobaczyć?

Musisz wejść do opcji SURVIVAL i uzyskać wpis. Zapisz się jako REALDEMO i oglądaj intro początkowe z rączkami na kolderce.

13. Gdzie są ukryte scenerie?

W większości przypadków do ukrytych scenerii da się przejść z normalnych aren, trzeba tylko wyszukiwać miejsce, gdzie da się przebić przeciwnika przez ściany. Na przykład na poziomie Gen-Fu - przez drewnianą bramę.

14. Jak wykonuje się rzuty Tagowe?

Jeśli dobierzesz parę Tagową, możesz dokonywać rzutu dwiema kombinacjami: tył+klawisz zmiany (bazowo prawy spust) albo przód, przód+klawisz zmiany.

Grabarz-san

POWERSTONE 2

Druga część świetnej imprezowej gry Capcom. Zapraszamy do zabawy.

FABRYCZNA KLAWISZOLOGIA

gałka - ruchy postaci w wybranym kierunku na arenie (skalibrowane zawsze tak, że wybranie kierunku w dół spowoduje, iż twoja postać będzie biegła w kierunku kamery);

klawisze kierunków - tak jak gałka;

A - skok, ale też...

...w przypadku niektórych postaci (np. Falcon) wciskając A w powietrzu możesz podskoczyć jeszcze raz;

...możesz odbijać się od ścian, przedmiotów, itp. (musisz wcisnąć „A” jeszcze raz, w powietrzu);

...wciskając „A” możesz otrząsnąć się, gdy jakieś potężne uderzenie odrzuci cię w powietrze;

B - rzut przeciwnikiem, ale też...

...jeśli w locie - spadnięcie na przeciwnika, nad którym się znajdujesz

X - atak, ale...

...jeśli nie masz broni strzealającej - musisz być przy samym przeciwniku (wyjątek - kij)

...nie mając broni możesz odpalić komplecik nieprzerwanie wciskając „X” - ostatnie uderzenie z komplecika odbierze ofierze

PowerStone (jeśli jakiś ma), albo pieniążki.

...będą w powietrzu zawsze zadasz tylko jedno uderzenie.

Y - podnoszenie i odrzucanie przedmiotów, ale...

...gdy podniesiesz przedmiot pod swoją miarką energii pojawia się energia przedmiotu - gdy zejdziesz do zera - postać odrzuci przedmiot

L (lewy spust) - pierwszy atak specjalny, ale...

...tylko jeśli masz trzy Kamienie Mocy - jeśli masz mniej, twoja postać zaatakuje normalnie;

R (prawy spust) - drugi atak specjalny, ale...

...tylko jeśli masz trzy kamienie mocy - jeśli masz mniej, twoja postać rzuci;

MENU PIERWSZEGO RZĄDU

1-ON-1: Podstawowa gra: na początku wybierasz jedną postać i jedną z pięciu pierwszych plansz. Oprócz ciebie na planszy będzie tylko jeden przeciwnik.

Arcade Game: Tu na planszy są cztery postacie. Możesz więc zagrać na kilka sposobów:

a) sam przeciw czterem;

b) ze znajomym, dwoma lub trzema przeciwko sobie (trzeba wcisnąć start, gdy jedna osoba wybiera postać lub później);

c) jak wyżej - tworząc drużyny (także: ty z kumpem vs komputer).

Kiedy dwie ostatnie postacie na poziomie wygrywają etap.

Versus Game: Tu także możesz grać w drużynach i przeciwko sobie. Różnica taka, że sam ustalasz drużyny, nie przechodzisz gry i wybierasz arenę.

Adventure Game: Przechodzisz grę walcząc z jednym przeciwnikiem na arenie, ale po każdym poziomie dostajesz bilans odnalezionych przedmiotów i monet, które można potem przehandlować w sklepie (patrz Item Shop)

Item Shop: możesz tu wymienić swoje przedmioty, zmiksować dwa ze sobą, podrywać panienkę - ekspedientkę, uprawiać hazard, itp.

Options: Opcje gry.

Extra options: Opcje dodatkowe odkrywają się, gdy ukończysz grę siedmioma postaciami.

Save - Load: umożliwia zachowywanie i ładowanie gry z VMU.

MENU DRUGIEGO RZĘDU

OPCJE->

Difficulty: stopień trudności gdy. Od 1 do 8. 1 = gra najprostsza.

Time Limit: limit czasu. Jeśli ustawisz „off” będziesz mógł walczyć na danej arenie tyle czasu ile chcesz.

Damage: siła ataków w grze. Rozpiętość od 1 do 4 (4 to najmocniejszy atak). Oznacza, że kiedy jakiś atak zabiera 20% energii przy ustawieniu 1, to zabierze jej 80% przy ustawieniu 4.

Auto Save: umożliwia automatyczne zachowywanie stanu gry przy każdym wyjściu do menu głównego (bez pytania gracza).

Sound: parametry dźwięku.

Quick Continue: nie masz możliwości zmiany postaci po przegranej, tylko grasz ponownie tą samą. Gra za to ładuje się szybciej.

Button Config: konfiguracja klawiszy

Restore Defaults: po wciśnięciu „A” przywracane są wszystkie ustawienia fabryczne w opcjach.

Extra Options:

Extra Items: ustala czy przedmioty odnalezione w trybie Adventure mogą być użyte w innych trybach gry. (on = tak)

Number of Powerstones: liczba kryształów jakie pojawiają się na arenie podczas walki.

Transform Timer: Możesz ustawić tak swoją miarę transformacji, by nie malała w miarę upływu czasu (w tym celu ustaw off)

Transform Damage: Ustalasz tu jaki procent obrażeń przyjmie twoja postać, gdy jest po transformacji. Jeśli ustawiono 50%, znaczy, że każde uderzenie zada jej połowę obrażeń.

Transform Attack Power: Siła ataku postaci po transformacji.

Countdown: Odliczanie. Kiedy postać zostanie znokautowana zaczyna się odliczanie. Możesz je wyłączyć, by po noklauce od razu wrócić do menu.

target Line: Wyświetla barwną linię łączącą każdą postać z jej aktualnym celem.

Sound Test: Można tu przestuchować dźwięki i muzykę z gry.

Restore Defaults: Wciśnięcie „A” pozwala wrócić do ustawień fabrycznych.

TAKTYKI NA BOSSÓW

1 BOSS: Pharoah Walker. Przypomina wielkiego złotwica z głową sfinksa. Zakres jego ruchów jest imponujący: laser z ogona, język, tupanie, siadanie na ziemi, gniazda karabinów w nogach... Zauważ jednak, że wszystko to (poza kręceniem się) zakłada, że będziesz biegał wokół niego. Stąd też postąp po swojemu: podbiegnij pod jego krótką szyję, stań pod nią i podskakuj nawalając podstawowymi atakami w głowę lub korpus. Być może złotw się położy i zacznie kręcić - znieś to i wróć na pozycję do podskakiwania.

Inną metodą jest załatwienie dwóch jego nóg. Wtedy się przewróci i przez chwilę będzie bezbronny. To znak dla ciebie.

2 BOSS: Ten jest niezły. Na naszą korzyść przemawia fakt, że większość jego ataków to pioruny działające po tej samej prostej, albo zbieranie łapa z głębi. Na naszą niekorzyść działa zaś fakt, że ataki te są bardzo potężne.

Po pierwsze nie graj sam. Najlepiej, żeby załatwiały go dwie osoby. Naucz się więc odruchów w trybach gry na kilka osób. Gdy widzisz, że zaczyna gmerać coś rękami - natychmiast podskocz i wiew z miejsca, w którym stałeś.

Twoim głównym zadaniem jest walenie go w łeb. Czymkolwiek. Przedmiotami, które pojawiają się na arenie, bronią, superami. Nie licz na prostą walkę, póki nie nauczysz się odróżniać jego ataków.

SEKRETY

1) By uzyskać wszystkie ukryte postacie (czyli Pride i Mel) musisz ukończyć tryb Arcade wszystkimi podstawowymi postaciami. Pride, to ojciec Falcona (nie będziesz się cieszył z jego obecności - psoci w sklepiku), a Mel prowadzi sklepik (niezła sztuka i niezłe kopie tyłek).

2) By uzyskać dostęp do ukrytych plansz (między innymi gra w sklepiku) musisz ukończyć grę wszystkimi postaciami dostępnymi w grze (czyli także Pridem i Mel).

KATALOG PRZEDMIOTÓW I MIXER

LEGENDA:

Wszystko znajduje się w twoim katalogu w grze. Numery kolejne odpowiadają numerom z katalogu (w sklepie) w grze, kiedy masz dostępne wszystkie przedmioty.

(b) - oznacza broń lub jedzenie (są na jednej liście);

(p) - oznacza przedmiot; przedmioty są w katalogu w grze na samym dole listy.

czyli w naszym katalogu miejsca oznaczają kolejno:

[[typ katalogu - broń/przedmiot]] [numer kolejny] [NAZWA] [(poziom ataku, cena zakupu w sklepie. UWAGA: Cena sprzedaży jest znacznie niższa!)]

Zmieszać:

[numery i katalogi, w których zawarte są potrzebne przedmioty]

(b)1 Gun (Poziom 1, 1500)

Zmieszać:

(p)14 Iron + (p)1 Flame Element

(p)14 Iron + (p)12 Gunpowder

(p)14 Iron + (p)13 Gold

(b)2 Machine Gun (Poziom 1, 5500)

Zmieszać:

(b)1 Gun + (p)12 Gunpowder

(b)1 Gun + (p)14 Iron

(b)1 Gun + (p)9 Cartwheel

(b)3 Bazooka (Poziom 1, 6000)

Zmieszać:

(b)6 Soap Bubble Gun + (b)2 Machine Gun

(b)8 Homing Missile + (b)25 Small Bomb

(b)1 Gun + (b)72 Rice Ball

(b)4 Flamethrower (Poziom 1, 4500)

Zmieszać:

(p)1 Flame Element + (b)1 Gun

(p)1 Flame Element + (b)2 Machine Gun

(b)24 Fire-Bottle + (b)6 Soap Bubble Gun

(b)24 Fire-Bottle + (p)7 Oil

(b)5 Ray Gun (Poziom 1, 6000)

Zmieszać:

(b)1 Gun + (p)4 Light Element

(p)4 Iron + (p)4 Light Element

(b)11 Beam Gun + (b)21 Loudspeaker

(b)6 Soap Soap Bubble Gun (Poziom 2, 20000)

Zmieszać:

(p)8 Chemical + (p)4 Light Element

(b)113 Rabbit Tail + (b)2 Machine Gun

(b)1 Gun + (b)7 Anesthesia Gun

(b)7 Tranquilizer Gun (Poziom 3, 70000)

Zmieszać:

(b)11 Beam Gun + (p)8 Chemical

(b)20 Medusa + (b)6 Soap Bubble Gun

(b)20 Medusa + (p)8 Chemical

(b)8 Homing Missile (Poziom 4, 125000)

Zmieszać:

(b)3 Bazooka + (b)13 Arm Gun

(b)38 Devil Sickle + (b)97 Fireworks
(b)9 3-Way Shotgun + (b)29 Firecracker

(b)9 3-Way Shotgun (Poziom 2, 8500)

Zmieszać:

(b)2 Machine Gun + (b)3 Bazooka
(b)2 Machine Gun + (b)1 Gun
(b)11 Beam Gun + (b)59 Trident

(b)10 5-Way Shotgun (Poziom 4, 900000)

Zmieszać:

(b)9 3-Way Shotgun + (b)8 Homing Missile
(b)11 Beam Gun + (b)59 Deluxe Trident
(b)9 3-Way Shotgun + (p)19 Driver's License

(b)11 Beam Gun (Poziom 3, 120000)

Zmieszać:

(b)5 Ray Gun + (b)2 Machine Gun
(b)5 Ray Gun + (b)13 Arm Gun
(b)5 Ray Gun + (p)4 Light Element

(b)12 Powerful Buster (Poziom 6, 1200000)

Zmieszać:

(b)13 Arm Gun + (b)11 Beam Gun
(b)13 Arm Gun + (p)19 Driver's License
(b)13 Arm Gun + (b)100 Power Stone Magazine

(b)13 Arm Gun (Poziom 6, 1500000)

Zmieszać:

(b)12 Powerful Buster + (b)20 Medusa
(b)45 Beam Sword + (b)20 Medusa
(b)12 Powerful Buster + (b)45 Beam Sword

(b)14 Flame Rod (Poziom 3, 50000)

Zmieszać:

(b)42 Flame Sword + (b)36 Magic Stick
(b)42 Flame Sword + (b)15 Ice Rod
(b)15 Ice Rod + (b)24 Fire-Bottle

(b)15 Ice Rod (Poziom 2, 30000)

Zmieszać:

(b)43 Ice Sword + (p)10 Wood
(b)56 Spear + (p)2 Ice Element
(b)31 Iron Pipe + (p)2 Ice Element

(b)16 Thunder Rod (Poziom 5, 200000)

Zmieszać:

(b)56 Spear + (p)3 Thunder Element
(b)44 Thunder Sword + (b)96 Typhoon
(b)50 Pickaxe + (p)3 Thunder Element

(b)17 Magic Rod (Poziom 2, 25000)

Zmieszać:

(b)53 Umbrella + (p)5 Magic Element
(b)83 Petrifier + (b)77 Roast Pork
(b)14 Flame Rod + (p)5 Magic Element

(b)18 Mystic Rod (Poziom 3, 45000)

Zmieszać:

(p)11 Cloth + (b)74 Hamburger
(b)19 Weir Rod + (b)106 Party Hat
(b)19 Weir Rod + (b)21 Loudspeaker

(b)19 Weir Rod (Poziom 4, 75000)

Zmieszać:

(b)61 Spoon + (b)101 Rabbit Ear
(b)61 Spoon + (b)113 Rabbit Tail
(b)61 Spoon + (b)109 Rabbit Paw

(b)20 Medusa (Poziom 6, 1250000)

Zmieszać:

(b)84 Transparentiser + (b)82 Deluxe Shield
(b)83 Petrifier + (b)84 Transparentiser
(b)46 Dragon Slayer + (b)82 Deluxe Shield

(b)21 Loudspeaker (Poziom 1, 30000)

Zmieszać:

(b)22 Adhesive Spray + (p)15 Scrap
(p)4 Magic Element + (p)15 Scrap
(p)4 Magic Element + (p)14 Iron

(b)22 Adhesive Spray (Poziom 4, 80000)

Zmieszać:

(p)7 Oil + (b)78 Wedding Cake
(p)7 Oil + (b)20 Medusa
(b)95 Sticky Bomb + (p)8 Chemical

(b)23 Trumpet (Poziom 3, 50000)

Zmieszać:

(b)22 Adhesive Spray + (p)13 Gold
(b)21 Loudspeaker + (b)104 Silk Hat
(b)21 Loudspeaker + (b)106 Party Hat

(b)24 Fire-Bottle (Poziom 1, 4000)

Zmieszać:

(p)7 Oil + (p)1 Flame Element
(p)7 Oil + (b)42 Flame Sword
(p)7 Oil + (b)4 Flamethrower

(b)25 Small Bomb (Poziom 1, 2000)

Zmieszać:

(b)3 Bazooka + (p)15 Scrap
(p)12 Gunpowder + (b)112 Punching Gloves
(p)12 Gunpowder + (p)8 Chemical

(b)26 Medium Bomb (Poziom 1, 3000)

Zmieszać:

(p)12 Gunpowder + (b)72 Rice Ball
(p)12 Gunpowder + (b)73 Banana
(b)29 Firecracker + (b)112 Punching Gloves
(p)12 Gunpowder + (b)25 Small Bomb

(b)27 Large Bomb (Poziom 1, 3500)

Zmieszać:

(p)12 Gunpowder + (b)52 Gigantic Hammer
(p)12 Gunpowder + (b)78 Wedding Cake
(b)26 Medium Bomb + (p)4 Light Element

(b)28 Leg Weight (Poziom 2, 28000)

Zmieszać:

(p)15 Scrap + (p)15 Scrap
(p)15 Scrap + (p)13 Gold
(p)9 Cartwheel + (p)14 Iron

(b)29 Firecracker (Poziom 3, 15000)

Zmieszać:

(p)12 Gunpowder + (b)106 Party Hat
(p)12 Gunpowder + (b)6 Soap Bubble Gun
(b)97 Fireworks + (b)55 Cheap Umbrella

(b)30 Hand Grenade (Poziom 3, 40000)

Zmieszać:

(p)12 Gunpowder + (p)1 Flame Element
(p)12 Gunpowder + (b)24 Fire-Bottle
(p)15 Scrap + (b)29 Firecracker

(b)31 Iron Pipe (Poziom 1, 1200)

Zmieszać:

(p)14 Iron + (b)40 Sword
(p)14 Iron + (b)48 Hammer
(p)14 Iron + (b)114 Cat Tail

(b)32 Harisen (Poziom 3, 50000)

Zmieszać:

(b)73 Banana + (p)13 Gold
(b)73 Banana + (p)14 Iron
(b)73 Banana + (p)11 Cloth

(b)33 Frozen Tuna (Poziom 4, 200000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)34 Metallic Bat (Poziom 3, 75000)

Zmieszać:

(p)14 Iron + (b)32 Harisen
(b)48 Hammer + (b)31 Iron Pipe
(p)14 Iron + (b)64 Lumber Jack's Axe

(b)35 Big Racket (Poziom 5, 150000)

Zmieszać:

(b)67 Inline Skate + (b)41 Power Sword
(b)66 Skateboard + (b)67 Inline Skate

- (b)112 Punching Gloves + (b)61 Spoon
(b)36 Magic Stick (Poziom 1, 6000)

Zmieszać:

- (p)10 Wood + (p)13 Gold
(b)31 Iron Pipe + (b)56 Spear
(b)31 Iron Pipe + (p)5 Magic Element

- (b)37 Lance of Lava (Poziom 6, 600000)

Zmieszać:

- (b)98 Meteor + (b)57 Deluxe Spear
(b)57 Deluxe Spear + (b)30 Hand Grenade
(b)35 Big Racket + (b)98 Meteor

- (b)38 Devil Sickle (Poziom 4, 777000)

Zmieszać:

- (b)61 Spoon + (b)60 Fork
(b)80 Devil Wing + (b)50 Pickaxe
(b)62 Battlefield Axe + (b)92 Leg Trap

- (b)39 Morning Star (Poziom 5, 400000)

Zmieszać:

- (b)28 Leg Weight + (b)37 Lance of Lava
(b)28 Leg Weight + (b)52 Gigantic Hammer
(b)60 Fork + (b)52 Gigantic Hammer

- (b)40 Sword (Poziom 1, 2000)

Zmieszać:

- (b)70 Short Cake + (p)13 Gold
(p)14 Iron + (p)15 Scrap
(b)31 Iron Pipe + (p)13 Gold

- (b)41 Power Sword (Poziom 1, 3000)

Zmieszać:

- (b)55 Cheap Umbrella + (b)47 Legendary Sword
(b)31 Iron Pipe + (b)40 Sword
(b)40 Sword + (b)48 Hammer

- (b)42 Flame Sword (Poziom 3, 80000)

Zmieszać:

- (b)40 Sword + (b)24 Fire-Bottle
(b)41 Power Sword + (p)1 Flame Element
(b)31 Iron Pipe + (p)1 Flame Element

- (b)43 Ice Sword (Poziom 4, 100000)

Zmieszać:

- (b)33 Frozen Tuna + (p)13 Gold
(b)57 Deluxe Spear + (p)2 Ice Element
(b)33 Frozen Tuna + (b)41 Power Sword

- (b)44 Thunder Sword (Poziom 4, 120000)

Zmieszać:

- (b)34 Metallic Bat + (b)96 Typhoon
(b)16 Thunder Rod + (p)13 Gold
(b)43 Ice Sword + (b)96 Typhoon

- (b)45 Beam Sword (Poziom 5, 500000)

Zmieszać:

- (b)38 Magic Stick + (b)47 Legendary Sword
(b)41 Power Sword + (b)10 5-Way Shotgun
(b)11 Beam Gun + (b)61 Spoon

- (b)46 Dragon Slayer (Poziom 6, 2000000)

Zmieszać:

- (p)16 Fire Dragon Element + (p)21 Emblem of the Brave
(p)17 Ice Dragon Element + (p)22 Book of Legend
(p)18 T. Dragon Element + (b)33 Frozen Tuna

- (b)47 Legendary Sword (Poziom 6, 1000000)

Zmieszać:

- (p)22 Book of Legend + (p)21 Emblem of the Brave
(p)22 Book of Legend + (b)46 Dragon Slayer
(p)8 Chemical + (b)100 Power Stone Magazine

- (b)48 Hammer (Poziom 1, 3000)

Zmieszać:

- (p)10 Wood + (b)40 Sword
(b)61 Spoon + (p)15 Scrap
(p)14 Iron + (b)64 Lumber Jack's Axe

- (b)49 Toy Hammer (Poziom 2, 800)

Zmieszać:

- (p)15 Scrap + (b)52 Gigantic Hammer
(b)109 Rabbit Paw + (b)48 Hammer
(b)48 Hammer + (b)113 Rabbit Tail

- (b)50 Pickaxe (Poziom 4, 55000)

Zmieszać:

- (b)41 Power Sword + (b)64 Lumber Jack's Axe
(b)41 Power Sword + (b)68 Scooter
(b)52 Gigantic Hammer + (b)94 Beehive

- (b)51 Magical Mallet (Poziom 5, 2000000)

Zmieszać:

- (b)52 Gigantic Hammer + (p)13 Gold
(b)61 Spoon + (p)13 Gold
(b)50 Pickaxe + (b)49 Toy Hammer

- (b)52 Gigantic Hammer (Poziom 5, 400000)

Zmieszać:

- (b)118 Cat Paw + (b)48 Hammer
(b)48 Hammer + (b)46 Dragon Slayer
(b)51 Magical Mallet + (p)14 Iron

- (b)53 Umbrella (Poziom 2, 4000)

Zmieszać:

- (b)55 Cheap Umbrella + (b)54 Deluxe Umbrella
(p)11 Cloth + (b)40 Sword
(p)11 Cloth + (b)31 Iron Pipe

- (b)54 Deluxe Umbrella (Poziom 5, 500000)

Zmieszać:

- (b)53 Umbrella + (p)13 Gold
(p)11 Cloth + (b)55 Cheap Umbrella
(p)11 Cloth + (p)5 Magic Element

- (b)55 Cheap Umbrella (Poziom 3, 60000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

- (b)56 Spear (Poziom 3, 30000)

Zmieszać:

- (p)14 Iron + (b)53 Umbrella
(b)58 Trident + (b)53 Umbrella
(b)58 Trident + (p)15 Scrap
(b)58 Trident + (b)36 Magic Stick

- (b)57 Deluxe Spear (Poziom 5, 500000)

Zmieszać:

- (b)56 Spear + (b)98 Meteor
(b)56 Spear + (b)95 Sticky Bomb
(b)33 Frozen Tuna + (b)61 Spoon

- (b)58 Trident (Poziom 2, 20000)

Zmieszać:

- (b)56 Spear + (b)91 Thumbtack
(b)56 Spear + (b)9 3-Way Shotgun
(b)53 Umbrella + (b)36 Magic Stick

- (b)59 Deluxe Trident (Poziom 5, 800000)

Zmieszać:

- (b)103 Crown + (b)58 Trident
(b)78 Wedding Cake + (b)58 Trident
(b)60 Fork + (b)56 Spear

- (b)60 Fork (Poziom 4, 150000)

Zmieszać:

- (b)70 Short Cake + (b)61 Spoon
(b)70 Short Cake + (b)43 Ice Sword
(b)60 Spoon + (b)56 Spear

- (b)61 Spoon (Poziom 4, 120000)

Zmieszać:

- (p)14 Iron + (b)60 Fork
(p)15 Scrap + (b)64 Lumber Jack's Axe

- (b)62 Battlefield Axe (Poziom 2, 18000)

Zmieszać:

- (b)116 Wind-Up Key + (b)64 Lumber Jack's Axe
(b)40 Sword + (b)50 Pickaxe
(b)41 Power Sword + (b)49 Toy Hammer

- (b)63 Victory Axe (Poziom 4, 200000)

Zmieszać:

- (b)62 Battlefield Axe + (b)64 Lumber Jack's Axe
- (b)53 Umbrella + (b)49 Toy Hammer
- (b)62 Battlefield Axe + (p)15 Scrap

(b)64 Lumber Jack's Axe (Poziom 3, 70000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)65 Brave Man's Axe (Poziom 6, 3000000)

Zmieszać:

- (p)21 Emblem of the Brave + (b)111 Bracelet
- (p)21 Emblem of the Brave + (b)64 Lumber Jack's Axe
- (p)21 Emblem of the Brave + (b)46 Dragon Slayer

(b)66 Skateboard (Poziom 2, 25000)

Zmieszać:

- (b)116 Wind-Up Key + (b)67 Inline Skate
- (p)9 Cartwheel + Large Racket
- (p)9 Cartwheel + (p)10 Wood

(b)67 Inline Skate (Poziom 3, 40000)

Zmieszać:

- (b)118 Cat Paw + (b)117 Rabbit Paw
- (b)120 Plaster + (b)66 Skateboard
- (b)119 Shoes of Achilles + (p)9 Cartwheel
- (b)66 Skateboard + (p)9 Cartwheel

(b)68 Scooter (Poziom 6, 600000)

Zmieszać:

- (p)19 Driver's License + (p)9 Cartwheel
- (b)67 Inline Skate + (b)46 Dragon Slayer
- (p)19 Driver's License + (b)66 Skateboard

(b)69 Apple (Poziom 1, 2000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)70 Short Cake (Poziom 1, 6000)

Zmieszać:

- (b)74 Hamburger + (b)106 Party Hat
- (p)15 Scrap + (b)78 Wedding Cake
- (b)109 Rabbit Paw + (b)75 Cheese

(b)71 Meat (Poziom 1, 7000)

Zmieszać:

- (b)86 Panther + (b)40 Sword
- (b)77 Roast Pork + (b)40 Sword
- (b)77 Roast Pork + (b)41 Power Sword

(b)72 Rice Ball (Poziom 2, 10000)

Zmieszać:

- (b)33 Frozen Tuna + (b)14 Flame Rod

(b)73 Banana (Poziom 2, 600)

Zmieszać:

- (b)71 Meat + (b)69 Apple
- (b)69 Apple + (b)72 Ōmubusi
- (b)32 Harisen + (b)37 Lance of Lava

(b)74 Hamburger (Poziom 2, 700)

Zmieszać:

- (b)76 Roast Chicken + (b)72 Rice Ball
- (b)76 Roast Chicken + (b)70 Short Cake
- (b)77 Roast Pork + (b)97 Fireworks

(b)75 Cheese (Poziom 2, 12000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)76 Roast Chicken (Poziom 4, 150000)

Zmieszać:

- (b)61 Spoon + (b)77 Roast Pork
- (b)60 Fork + (b)77 Roast Pork
- (b)86 Panther + (b)41 Power Sword

(b)77 Roast Pork (Poziom 5, 400000)

Zmieszać:

- (b)76 Roast Chicken + (b)75 Cheese
- (b)87 Fire Dragon + (b)74 Hamburger

(b)78 Wedding Cake (Poziom 5, 1000000)

Zmieszać:

- (b)113 Rabbit Tail + (b)70 Short Cake
- (b)70 Short Cake + (b)77 Roast Pork
- (b)76 Roast Chicken + (b)106 Party Hat

(b)79 Angel Wing (Poziom 5, 360000)

Zmieszać:

- (b)79 Angel Ring + (b)78 Wedding Cake
- (b)79 Angel Ring + (b)106 Party Hat
- (b)79 Angel Ring + (b)54 Deluxe Umbrella

(b)80 Devil Wing (Poziom 6, 777000)

Zmieszać:

- (b)79 Angel Ring + (b)37 Lance of Lava
- (b)38 Devil Sickle + (b)115 Devil Tail
- (b)38 Devil Sickle + (b)119 Shoes of Achilles

(b)81 Power Shield (Poziom 1, 3000)

Zmieszać:

- (p)13 Gold + (p)5 Magic Element
- (p)13 Gold + (p)4 Light Element
- (b)82 Deluxe Shield + (b)55 Cheap Umbrella

(b)82 Deluxe Shield (Poziom 5, 600000)

Zmieszać:

- (b)81 Power Shield + (b)98 Meteor
- (b)81 Power Shield + (b)59 Deluxe Trident
- (b)81 Power Shield + (p)13 Gold

(b)83 Petrifier (Poziom 3, 90000)

Zmieszać:

- (b)20 Medusa + (b)13 Arm Gun
- (b)120 Bangages + (p)8 Chemical
- (p)7 Oil + (p)4 Light Element

(b)84 Transparentiser (Poziom 6, 980000)

Zmieszać:

- (b)83 Petrifier + (b)20 Medusa
- (b)83 Petrifier + (b)115 Devil Tail
- (b)83 Petrifier + (b)99 Exciting Book

(b)85 Kitten (Poziom 2, 120000)

Zmieszać:

- (b)114 Cat Tail + (b)102 Cat Ear
- (b)114 Cat Tail + (b)110 Cat Arm
- (b)114 Cat Tail + (b)118 Cat Feet

(b)86 Panther (Poziom 4, 200000)

Zmieszać:

- (b)85 Kitten + (b)114 Cat Tail
- (b)85 Kitten + (b)102 Cat Ear
- (b)85 Kitten + (b)110 Cat Arm

(b)87 Fire Dragon (Poziom 4, 900000)

Zmieszać:

- (p)16 Fire Dragon Element + (b)86 Panther
- (p)16 Fire Dragon Element + (b)77 Roast Pork
- (p)16 Fire Dragon Element + (b)46 Dragon Slayer

(b)88 Ice Dragon (Poziom 5, 1200000)

Zmieszać:

- (p)17 Ice Dragon Element + (b)77 Roast Pork
- (p)17 Ice Dragon Element + (b)46 Dragon Slayer
- (b)80 Devil Wing + (b)76 Roast Chicken

(b)89 Thunder Dragon (Poziom 6, 1500000)

Zmieszać:

- (p)18 T. Dragon Element + (b)77 Roast Pork
- (p)18 T. Dragon Element + (p)4 Light Element
- (p)18 T. Dragon Element + (b)46 Dragon Slayer

(b)90 Bamboo Shot (Poziom 6, 650000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)91 Thumbtack (Poziom 4, 60000)

Zmieszać:

- (p)13 Gold + (b)92 Leg Trap
- (b)34 Metallic Bat + (b)28 Leg Weight
- (p)6 Trap Element + (b)56 Spear

(b)92 Leg Trap (Poziom 2, 3500)

Zmieszać:

(p)6 Trap Element + (b)86 Panther

(p)14 Iron + (b)91 Thumbtack

(b)111 Bracelet + (b)91 Thumbtack

(b)93 Pitfall Hoop (Poziom 5, 500000)

Zmieszać:

(p)6 Trap Element + (b)111 Bracelet

(b)91 Thumbtack + (p)5 Magic Element

(p)6 Trap Element + (b)92 Leg Trap

(b)94 Beehive (Poziom 5, 800000)

Zmieszać:

(p)7 Oil + (b)70 Short Cake

(p)6 Trap Element + (b)78 Wedding Cake

(p)13 Gold + (b)69 Apple

(b)95 Sticky Bomb (Poziom 4, 120000 Gold)

Zmieszać:

(p)12 Gunpowder + (b)32 Harisen

(b)5 Ray Gun + (b)30 Hand Grenade

(b)14 Flame Rod + (b)22 Adhesive Spray

(b)96 Typhoon (Poziom 3, 40000)

Zmieszać:

(b)80 Devil Wing + (b)35 Big Racket

(p)4 Light Element + (p)6 Trap Element

(b)44 Thunder Sword + (b)22 Adhesive Spray

(b)97 Fireworks (Poziom 3, 65000)

Zmieszać:

(b)29 Firecracker + (b)106 Party Hat

(b)29 Firecracker + (b)6 Soap Bubble Gun

(b)30 Hand Grenade + (p)12 Gunpowder

(b)98 Meteor (Poziom 6, 800000)

Zmieszać:

(b)95 Sticky Bomb + (b)30 Hand Grenade

(b)87 Fire Dragon + (p)14 Iron

(b)37 Lance of Lava + (b)29 Firecracker

(b)99 Exciting Book (Poziom 7, 600000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)100 Power Stone Magazine (Poziom 6, 2000000)

Zmieszać:

(b)37 Lance of Lava + (p)22 Book of Legend

(b)37 Lance of Lava + (p)21 Emblem of the Brave

(b)37 Lance of Lava + (b)99 Exciting Book

(b)101 Rabbit Ear (Poziom 4, 80000 Gold)

Zmieszać:

(b)104 Silk Hat + (b)117 Rabbit Paw

(b)102 Cat Ear (Poziom 5, 80000)

Zmieszać:

(b)114 Cat Tail + (b)104 Silk Hat

(b)110 Cat Arm + (b)104 Silk Hat

(b)118 Cat Paw + (b)104 Silk Hat

(b)103 Crown (Poziom 6, 3000000)

Zmieszać:

(b)108 Emperor's Crown + (p)11 Cloth

(b)108 Emperor's Crown + (p)4 Light Element

(b)108 Emperor's Crown + (p)13 Gold

(b)104 Silk Hat (Poziom 5, 180000)

Zmieszać:

(p)11 Cloth + (b)106 Party Hat

(b)105 Straw Hat (Poziom 3, 120000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)106 Party Hat (Poziom 4, 80000)

Zmieszać:

(b)103 Crown + (b)84 Transparentiser

(b)99 Exciting Book + (b)104 Silk Hat

(b)74 Hamburger + (b)104 Silk Hat

(b)107 Flower (Poziom 3, 3000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)108 Emperor's Crown (Poziom 7, 20000000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)109 Rabbit Arm (Poziom 4, 60000)

Zmieszać:

(b)13 Arm Gun + (b)117 Rabbit Paw

(b)12 Powerful Buster + (b)117 Rabbit Paw

(b)110 Cat Arm (Poziom 5, 70000)

Zmieszać:

(b)118 Cat Paw + (b)13 Arm Gun

(b)111 Bracelet (Poziom 6, 4500000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)112 Punching Gloves (Poziom 3, 65000)

Zmieszać:

(b)109 Rabbit Arm + (b)110 Cat Arm

(b)13 Arm Gun + (b)95 Sticky Bomb

(b)30 Hand Grenade + (b)110 Rabbit Arm

(b)113 Rabbit Tail (Poziom 4, 60000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)114 Cat Tail (Poziom 5, 70000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)115 Devil Tail (Poziom 5, 490000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

(b)116 Wind-Up Key (Poziom 4, 80000)

Zmieszać:

(b)10 5-Way Shotgun + (p)15 Scrap

(b)68 Scooter + (b)61 Spoon

(p)9 Cartwheel + (b)61 Spoon

(b)117 Rabbit Paw (Poziom 4, 60000)

Zmieszać:

(b)109 Rabbit Arm + (b)119 Shoes of Achilles

(b)109 Rabbit Arm + (b)67 Inline Skate

(b)109 Rabbit Arm + (b)120 Plaster

(b)118 Cat Paw (Poziom 5, 80000)

Zmieszać:

(b)119 Shoes of Achilles + (b)110 Cat Arm

(b)67 Inline Skate + (b)110 Cat Arm

(b)120 Plaster + (b)102 Cat Ear

(b)119 Shoes of Achilles (Poziom 4, 180000)

Zmieszać:

(b)108 Emperor's Crown + (b)120 Plaster

(b)79 Angel Wing + (b)120 Plaster

(b)79 Angel Wing + (p)11 Cloth

(b)120 Plaster (Poziom 3, 30000)

Zmieszać:

(b)20 Medusa + (b)119 Shoes of Achilles

(b)20 Medusa + (b)67 Inline Skate

(b)119 Shoes of Achilles + (b)83 Petrifier

(b)121 Light Stone (Poziom 7, 3000000)

Zmieszać:

tylko znajdowane

Fuku-San

STREET FIGHTER III

Trzeci i na razie ostatni Stritfighter. Bardzo ładna grafika, ale... Niewiele nowości.

FABRYCZNA KLAWISZOLOGIA

G - góra
DT - Dół i tył

D - dół
DN - Dół i naprzód

N - Naprzód
D, N - Najpierw wciśnij dół, puść, wciśnij naprzód

T - Tył

P - Pięcha
SP - silna pięcha

K - Kopniak
SK - silny kopniak

LP - lekka pięcha
LK - lekki kopniak

Ładuj - przytrzymaj poprzednio wymieniony kierunek przez co najmniej 2 sekundy.
super arts - supery, wymagają naładowania paska energii co najmniej na poziomie 1

ALEX

Flash Chop: D, DN, N + P
Power Bomb: N, DN, D, DT, T + P (blisko)
Air Stampede: charge D, G + K
Elbow Slash: charge T, N + K
Rising Knee Smash: N, D, DN + K
Spiral DDT: N, DN, D, DT, T + K
Flying Cross Chop: D + P (podczas skoku)

SUPER ARTS

Hyper Bomb: pełne kółko + P (blisko)
Boomerang Raid: D, DN, N, D, DN, N + P
Stun Gun HeadTutt: D, DN, N, D, DN, N + P

SEAN

Sean Tackle: T, DT, D, DN, N + przytrzymaj P
Tornado K: D, DT, T + K
Ryubi-Kyaku: D, DN, N + K
Dragon Smash: N, D, DN + P
Zenten: D, DT, T + P

SUPER ARTS

Hado-Burst: D, DN, N, D, DN, N + P
Shoryu-Cannon: D, DN, N, D, DN, N + nawalaj P
Hyper Tornado: D, DN, N, D, DN, N + P

IBUKI

Kunai Dagger: D, DN, N + P (podczas skoku)
Raida: N, DN, D, DT, T + P
Kubiori: T, DT, D, DN, N + P
Hien: T, D, DT + K
Kazekiri: N, D, DN + K
Tsumuji: D, DT, T + nawalaj K
Tsukiji-Goe: N, D, DN + P
Kasumi-Gake: D, DN, N + K

SUPER ARTS

Kasumi-Suzaku: D, DN, N, D, DN, N + nawalaj P (w locie)
Yoroi-Doushi: D, DN, N, D, DN, N + P
Yami-Shigure: D, DN, N, D, DN, N + P

NECRO

Electric Blaster: N, D, DN + nawalaj P
Tornado Hook: T, DT, D, DN, N + P

Flying Viper: D,DT,T + P
 Snake Fang: T,DT,D,DN,N + K
 Rising Cobra: D,DT,T + K
 Winding Horn: D + K (podczas skoku)

SUPER ARTS

Magnetic Storm: D,DN,N,D,DN,N + nawalaj P
 Slam Dance: D,DN,N,D,DN,N + P (blisko)
 Electric Snake: D,DN,N,D,DN,N + P

URIEN

Chariot Attack: Iaduj T,N + K
 Vicious Knee Drop: Iaduj D,G + K
 Vicious Head Butt: Iaduj D,G + P
 Metallic Sphere: D,DN,N + przytrzymaj P

SUPER ARTS

Tyrant Slaughter: D,DN,N,D,DN,N + P
 Temporal Thunder: D,DN,N,D,DN,N + P
 Aegis Reflector: D,DN,N,D,DN,N + P / 3P

AKUMA / GOUKI

Gou-Hadou-Ken: D,DN,N + P
 Shakunetsu-Hadou-Ken: N,DN,D,DT,T + P
 Gou-Shouryu-Ken: N,D,DN + P
 Tatsumaki-Zankuu-Kyaku: D,DT,T + K
 Ashura-Senkuu: N,D,DN / T,D,DT + 3P / 3K
 Tenma-Kujin-Kyaku: D + Forward (podczas skoku)
 Zenpou-Tenshin: T,DT,D,DN,N + K
 Hyakki-Shuu: N,D,DN + K dalej P / K /

SUPER ARTS

Messatsu-Gou-Hadou: D,DN,N,D,DN,N + P
 Messatsu-Gou-Shoryu: D,DN,N,D,DN,N + P
 Messatsu-Gou-Rasen: D,DN,N,D,DN,N + K
 Kongou-Koku-Retsuzan: D,D,D + 3P (pasek na maxa)

YANG

Tourou-Zan: D,DN,N + P (razy trzy)
 Senkyu-Tai: D,DN,N + K
 Byakko-Soushouda: D,DT,T + P
 Zenpou-Tenshin: D,DT,T + K (blisko)
 Kaibou: N,D,DN + K
 Raigeki-Shuu: DN + K (podczas skoku)

SUPER ARTS

Raishin-Mahhaken: D,DN,N,D,DN,N + P
 Tenshin-Senkyutai: D,DN,N,D,DN,N + K
 Seiei-Enbu: D,DN,N,D,DN,N + P

12

N.D.L.: D,DN,N + P
 A.X.E.: D,DT,T + nawalaj P
 D.R.A.: D,DT,T + K (podczas skoku)

SUPER ARTS

X.N.D.L.: D,DN,N,D,DN,N + P
 X.F.L.A.T.: D,DN,N,D,DN,N + K (podczas skoku)
 X.C.O.P.Y.: D,DN,N,D,DN,N + P

MAKOTO

Hayate: D, DN, N + przytrzymaj P
 Fukiage: N, D, DN + P
 Oroshi: D, DT, T + P
 Karakusa: N, DN, D, DT, T + K (blisko)
 Tsurugi: D, DT, T + K (podczas skoku)

SUPER ARTS

Seichusen-Godanzuki: D, DN, N, D, DN, N + P
 Abare-Tosanami: D, DN, N, D, DN, N + K
 Tanden-Renki: D, DN, N, D, DN, N + P

CHUN - LI

Kikou-Ken: T, DT, D, DN, N + P
 Hazan-Shu: N, DN, D, DT, T + K
 Hyakuretsu-Kyaku: nawalaj K
 Spinning Bird K: ładuj D, G + K
 Yousou-Kyaku: D + N (podczas skoku)
 Tenshin-Shuu-Kyaku: DN + P3

SUPER ARTS

Kikou-Shou: D, DN, N, D, DN, N + P
 Houyoku-Sen: D, DN, N, D, DN, N + K
 Tensei-Ranka: D, DN, N, D, DN, N + K

Q

Dashing Head Attack: ładuj T, N + przytrzymaj P
 Dashing Leg Attack: ładuj T, N + K
 High Speed Barrage: D, DT, T + P
 Capture & Deadly Blow: N, DN, D, DT, T + K (blisko)

SUPER ARTS

Critical Combo Attack: D, DN, N, D, DN, N + P
 Deadly Double Combination: D, DN, N, D, DN, N + P
 Total Destruction: D, DN, N, D, DN, N + P, D, DN, N + P / K

REMY

Light on Virtue (WYS): ładuj T, N + P
 Light on Virtue (NIS): ładuj T, N + K
 Rising Rage Flash: ładuj D, G + K
 Cold Blue K: D, DT, T + K

SUPER ARTS

Light on Justice: D, DN, N, D, DN, N + P
 Supreme Rising Rage Flash: D, DN, N, D, DN, N + K
 Blue Nocturne: D, DN, N, D, DN, N + K

YUN

Tetuzankou: N, D, DN + P
 Zesshou-Hohou: D, DN, N + P
 Nishou-Kyaku: N, D, DN + K
 Kobokushi: D, DT, T + P
 Zempou-Tenshin: D, DT, T + K (blisko)
 Raigeki-Shuu: DN + K (podczas skoku)

SUPER ARTS

You-Hou: D, DN, N, D, DN, N + P
 Sourai-Rengeki: D, DN, N, D, DN, N + P
 Genel-Jin: D, DN, N, D, DN, N + P

KEN

Hadou-Ken: D, DN, N + P
 Shoryu-Ken: N, D, DN + P
 Tatsumaki-Senpuu-Kyaku: D, DT, T + K

SUPER ARTS

Shoryu-Reppa: D, DN, N, D, DN, N + P
 Shinryu-Ken: D, DN, N, D, DN, N + nawalaj K
 Shippu-Jinrai-Kyaku: D, DN, N, D, DN, N + K

HUGO

Shock Wave: D, DT, T + P
 Earthquake Bomb: pelne kółko + P (blisko)
 Devastator: N, D, DN + K
 Monster Lariat: D, DN, N + K
 Ultra Throw: N, DN, D, DT, T + K (blisko)
 Meat Squasher: pelne kółko + K

SUPER ARTS

Gigas Breaker: 720 + P (blisko)
 Megaton Press: D, DN, N, D, DN, N + K
 Hammer Frenzy: D, DN, N, D, DN, N + przytrzymaj P

ELENA

Scratch Wheel: N, D, DN + K
 Rhino Horn: T, DT, D, DN, N + K
 Mallet Smash: N, DN, D, DT, T + P
 Spinning Scythe: D, DT, T + nawalaj K
 Lynx Tail: T, D, DT + K

SUPER ARTS

Spinning Beat: D, DN, N, D, DN, N + K
 Brave Dance: D, DN, N, D, DN, N + K
 Healing: D, DN, N, D, DN, N + przytrzymaj P

DUDLEY

Jet Uppercut: N, D, DN + P
 Machine Gun Blow: T, DT, D, DN, N + P
 Ducking Straight: T, DT, D, DN, N + K, P
 Ducking Uppercut: T, DT, D, DN, N + K, K
 Short Swing Blow: N, DN, D, DT, T + K
 Cross Counter: N, DN, D, DT, T + P

SUPER ARTS

Rocket Uppercut: D, DN, N, D, DN, N + P
 Rolling Thunder: D, DN, N, D, DN, N + nawalaj P
 Corkscrew Blow: D, DN, N, D, DN, N + P

ORO

Nichirin-shou: ładuj T, N + P
 Oniyama: ładuj D, G + P
 Niuriki: N, DN, D, DT, T + P
 Jinchuu-Watari: D, DN, N + K
 Hitobashira-Nobori: D, DN, N + nawalaj K (podczas skoku)

SUPER ARTS

Kishin-Riki: D, DN, N, D, DN, N + P, P (blisko)
 Kishin-Tsuki: D, DN, N, D, DN, N + 3P (pasek na maxa)
 Yagyou-Dama: D, DN, N, D, DN, N + P
 Tengu-Stone: D, DN, N, D, DN, N + P

RYU

Hadou-Ken: D, DN, N + P
 Shoryu-Ken: N, D, DN + P
 Tatumaki-Senpuu-Kyaku: D, DT, T + K
 Joudan-Sokutou-Geri: T, DT, D, DN, N + K

SUPER ARTS

Shinkuu-Hado-Ken: D, DN, N, D, DN, N + P
 Shin-Syouryu-Ken: D, DN, N, D, DN, N + P
 Denjin-Hado-Ken: D, DN, N, D, DN, N + przytrzymaj P

GILL

Pyro/Cryo Kinesis: D, DN, N + P
 Saber Lariat: N, D, DN + P
 Psycho Head Butt: D, DT, T + P
 Moonsault Knee Drop: N, DN, D, DT, T + K

SUPER ARTS

Meteor Shower: D, DN, N, D, DN, N + P
 Seraphic Wing: D, DN, N, D, DN, N + K

SEKRETY**Zmiana rozdzielczości grafiki**

Gdy pojawi się logo Capcom na początku gry przytrzymaj L + START, a obraz przełączy się w tryb bez interlace'u.

Gdy pojawi się logo Capcom na początku gry przytrzymaj Y + START, a obraz przełączy się w tryb niskiej rozdzielczości z anti-aliasingiem.

Gdy pojawi się logo Capcom na początku gry przytrzymaj X + START, a obraz przełączy się w tryb wysokiej rozdzielczości z interlace (standardowy tryb).

Walcz jako Gil

Musisz ukończyć grę każdą z dostępnych postaci. Możesz wykorzystać tyle kontynuacji, ile chcesz. Nie zmieniaj postaci! Gdy załatwisz już ten drobiazg, wejdź do ekranu wyboru postaci, podświetl Yanga i wciśnij DÓŁ (lub Yuna i wciśnij GÓRE).

Extra opcje

Ukończ grę piętnastoma postaciami, z opcjami ustawionymi na „Normal”. Pamiętaj, że ma być „Normal”, a nie „Original”!. Pojawiają się dodatkowe opcje w menu.

Inne stroje

Ukończ dowolną postacią arcade mode i zapisz grę. Podświetl zawodnika na ekranie wyboru postaci, przytrzymaj START i wciśnij jeden z przycisków ataku - to zmienia stroje.

Obrażanie przeciwnika

Podczas walki wciśnij L + R

Akuma: ukryta siła

Podczas walki naładuj pasek specjalii na maksimum i wciśnij: DÓŁ, DÓŁ, DÓŁ, X + Y

Nol

TONY HAWK'S PRO SKATER

Oto opis do pierwszej części superprzeboju Activision. Tutaj poznacie podstawy wykonywania trików, no i w jaki sposób zaliczać kolejne plansze.

MENU GŁÓWNE

Mamy tutaj sześć opcji. Oto i one:

CAREER MODE - kwintesencja gry, to tutaj odkrywamy wszystkie etapy i ukryty sprzęt.

2 PLAYERS - czyli zabawa w dwójkę(cokołwiek miałoby to znaczyć). Mamy trzy tryby multiplayer:

GRAFFITI - przyznam się wam, że razem z moim bratem Bartem najczęściej katowaliśmy właśnie tryb Graffiti. Zabawa polega na tym, aby podczas dwuminutowego przejazdu zaznaczyć jak najwięcej "zabawek" (ramp, quarter-pipe'ów, rurek itp.). Jak to zrobić? Na przykład jeden z was robi na rurce boardslide'a i zaznacza sobie rurkę. Teraz drugi skater wskakuje na tę samą rurkę i robi 5-0 grind z zejściem kickflip. Zrobił bardziej punktowany trik, więc teraz on zaznacza rurkę. I tak w kółko, aż jeden z oponentów nie potrafi zrobić tak dobrego triku jak kolega po padzie. Pod koniec przejazdu podliczana jest liczba "zaznaczonych" zabawek i w ten sposób wyłania się zwycięzca.

TRICK ATTACK - prosta sprawa, dwie minuty i wygrywa ten, kto nabije więcej punktów.

HORSE - raczej nieciekawa rzecz. Mamy dziesięć sekund na zrobienie triku, później nasz przeciwnik musi nabicić co najmniej tyle punktów co my. I tak w kółko - można grać w szubienicę...

SINGLE SESSION - to samo co CAREER, tylko na wybranym levelu.

PRACTICE - dzięki tej opcji możemy po prostu pojeździć dla przyjemności. Brak drażniącego czasu tylko uprzyjemnia rozgrywkę. Taka sztuka dla sztuki...

OPTIONS - chyba nie muszą tłumaczyć co to oznacza. Warto jedynie napisać, że AUTOKICK(ON/OFF) to włączanie/ wyłączenie automatycznego odpychania.

VIEW VIDEOS - to nic innego jak oglądanie wszystkich sekwencji video występujących w grze...

WYJAŚNIENIE DO SYSTEMU TRIKÓW

Neversoft stworzył system trików bazujący na punktach zdobywanych w zależności od zrobionego triku, ilości zrobionych trików przed lądowaniem oraz tego jak często powtarzamy dany trik. W razie gdybyście nie zrozumieli, poniżej podaję przykład...

Fastplant(250) + Kickflip(100) = 350 x (2 triki) = 700 punktów

Fastplant jest wart 250 punktów, a Kickflip 100, co daje razem 350. Zrobiliśmy dwa triki przed lądowaniem, więc nasza punktacja jest mnożona przez 2 co daje 700 punktów. Tak właśnie dostajemy punkty w Tony Hawk Skateboarding. Jedyne wyjątki zachodzą podczas obrotów.

Same obroty nie są do końca uznawane za triki, lecz tylko jako mnożnik. Zresztą popatrzcie...

Kickflip (100) + obrót 180 = 200 (jest to spowodowane tym, że każdy obrót o 180 stopni podnosi mnożnik o jeden)

180 stopni w tym triku nie jest liczony jako kolejny trik, a combo 180 Kickflip jest uznawane jako jeden trik mnożony przez 2, ponieważ był to obrót. Każdy obrót o 180 stopni podwyższa mnożnik o 1 (dla punktów zdobytych za każdy trik, prócz obrotów). Gdybyśmy z Kickflipem zrobili obrót o 360 stopni punktacja wynosiłaby

300, ten sam trick z obrotem o 540 stopni to 400 punktów i tak dalej. Oczywiście Kickflip sam w sobie jest mało opłacalny. Obroty znacznie lepiej sprawują się z grabami.

720 Madonna (525 przyjmując, że nie obracaliśmy się) + 5-0 grind (powiedzmy, że grindowaliśmy chwilę i dostaliśmy 300 punktów) + Kickflip (100) = 925, zanim dodamy punkty liczone za obroty. Zastanówmy się więc nad mnożnikami: x5 za Madonnę (x1 za każde 180 stopni i x1 za trik), x1 za 5-0 grind i x1 za Kickflip co daje razem mnożnik x7.

Podsumowując $925 \times 7 = 6475$ (kupa punktów, nieprawdaż?).

Wszystko okej, ale pozostał problem dziwnych mnożników, czyli 0.5, 1.5, 2.5 i tak dalej. Otóż gdy grindując zrobimy 180 kickflipa, a później znów spadniemy na grind to mnożnik za 180 kickflip nie będzie wynosił (jak mogłoby się wydawać) 2, lecz 1.5, bo PODCZAS obrotu 180 robimy kickflipa. Nie ma dobrze...

Jeszcze jedna sprawa. Na każdym levelu zostały porzucane bonusowe punkty stylizowane na logo THS (niebieskie, obracające się elipsy). Gdybyśmy do wspomnianej sekwencji wartej 6475 doliczyli bonus za 500 punktów nasz wynik wyniósłby... Duuuużo, wierzcie mi...

PRZEZ POT I ŁŹY CZYLI KARIERA SKEJTERA

Kwintesencją THS jest CAREER MODE. W ten sposób odkrywamy nowe etapy, nowy sprzęt i ukrytego skatera. Rzecz w tym, że odkrywanie wcale nie jest takie proste, bo kasety dzięki którym odkrywamy cały stuff, poukrywano na każdym etapie. O tym jak je zdobyć możecie przeczytać poniżej, choć jeśli chcecie czerpać z gry maksimum przyjemności radzę wam: korzystajcie z moich porad jak najrzadziej...

SYSTEM TRIKÓW

THS ma dosyć złożony system robienia trików. Oprócz podstawowych "wyczynów", każdy skater ma swoje autowowe triki, które potrafi wykonywać tylko on (ona). Należy pamiętać, że te triki można robić TYLKO gdy wskaźnik w lewym górnym rogu miga NA ŻÓŁTO. To tyle słowem wstępu.

Znaczek + znajdujący się przy liczbie np. 300+, oznacza, że trzymając daną kombinację można nabijać więcej punktów (np. podczas obrotów)

Sam + oznacza, że dany trik to grind i im dłużej go robimy, tym więcej punktów dostajemy.

Jeszcze gwoli informacji: rampa to inaczej vert lub half-pipe. Pół rampy lub charakterystyczny podjazd pod ścianą to quarter-pipe, a rurka wmontowana w rampę (u góry, ta na której można grindować) nazywa się koping.

W statystykach każdego skatera mamy następujące współczynniki: Ollie - wysokość skoku zjazd, Speed - prędkość, Air - jak wysoko na rampie wylatujemy oraz Balance - jak dobrze nasz zawodnik balansuje podczas grindowania.

I jeszcze jedno: zawodnicy dzielą się na streetowych i rampowych. Różnica polega na tym, że zawodnicy streetowi w miejsce FINGER FLIP'a (GP + Kw), robią HARDFLIPA. Niektórzy rampowcy zamast 360 FLIP'a (DP + Kw), robią Front Foot Impossible.

Nazwa	Komenda	Punkty
FLIPY		
Kick Flip	L + A	100
Sex Change	DL + A	500
Impossible	D + A	250
360 Flip/Front Foot	DP + A	300
Heelflip	P + A	100
Hardflip/Fingerflip	GP + A	300
360 Shove It	G + A	250
Kick Flip to Indy	GL + A	600
GRAXY		
Method	L + B	315+
Stalefish	DL + B	315+
Tailgrab	D + B	315+
Xenihana	DP + B	420+
Indy Nosebone	P + B	315+
Rocket Air	GP + B	367+
Japan Air	G + B	367+
Madonna	GL + B	525+
GRIND'Y I SLIDE'Y		
Nosegrind	G + Y	+
Crooked Grind	GL lub GP + Y	+
Xoarside Grind	L lub P + Y	+
Smith Grind	DL lub DP + Y	+
5-0 Grind	D + Y	+
OXXROTY		
Ollie 180	R1 lub L1 pół obrotu	50
Ollie 360	R1 lub L1 cały obrót	100
Ollie 540	R1 lub L1 1 1/2 obrotu	150
Ollie 720	R1 lub L1 2 obroty	200
Ollie 900	R1 lub L1 2 1/2 obrotu	250
INNE		
Wall Ride	Y naskakując na ścianę	500
Handplant	G + Y przy kopingu	1000+
Nollie	G + A	200
Fastplant	G, G + A	25

I. WAREHOUSE - WOODLAND HILLS

- 1.) Zdobyć 2.500 punktów
- 2.) Rozbić 5 zestawów brązowych skrzyń
- 3.) Zdobyć litery S-K-A-T-E
- 4.) Zdobyć ukrytą kasety
- 5.) Zdobyć 10.000 punktów

WAREHOUSE to level prosty jak drut i jedyną rzeczą, która może sprawić problem to zdobycie punktów (początkującym) i zdobycie ukrytej kasety (ślepy). Punkty zdobywamy slide'ując po kopingach i rurce na środku magazynu. Ukryta kasetka znajduje się w klatce powieszona nad rampą - wystarczy rozpędzić się z samej góry i dobrze wybić.

II. SCHOOL - MIAMI

- 1.) Zdobyć 7.500 punktów
- 2.) Zaliczyć 5 stolików grindując, lub 2 slide'ując po nich.
- 3.) Zdobyć literki S-K-A-T-E
- 4.) Zdobyć ukrytą kasety
- 5.) Zdobyć 20.000 punktów

Mimo, że jest to rozległy level, to do trudnych nie należy. Punkty zdobywamy na murkach, których jest mnóstwo lub łapiąc graby w basenach.

- 1.) Patrz wyżej...
- 2.) Pierwszy stolik leży praktycznie pod dachem na którym zaczynamy. Później jedziemy w prawo i przez alejkę z porozrzucanymi śmietnikami. Na końcu leży drugi stolik. Wyjeżdżamy z alejki i skręcamy w prawo, zjeżdżamy obok rurki (lub po niej) i po lewej stronie jest trzeci stolik. Czwarty stolik leży dokładnie naprzeciwko nas, jeśli odwrócimy głowę w stronę leżących na ziemi telebimów. Po piąty stolik musimy pofatygować się w okolicę basenów.
- 3.) S zostało umiejscowione na rurce (pod dachem, obok schodków). Jeśli zebraliśmy S, to z K nie powinno być problemów, bo znajduje się parę metrów dalej, wystarczy wybić ze skoczni.
- 4.) A znajduje się przy czwartym stoliku, a T czeka po prawej stronie kawałek dalej. Trzeba się rozpędzić i wyskoczyć na quarter-pipe. E usytuowano między basenami. Ciężko nie trafić.
- 5.) Tu jest trochę więcej problemów, bo ukryta kasetka znajduje się na zadaszeniu nad rurką. Aby do niej wyskoczyć trzeba jechać w prawo i na górę. Później wyjechać na podwyższenie (najlepiej pogrindować po rurce biegając z oszklonej części dachu) i z niego skoczyć na zadaszenie, które posłuży nam jako skocznia. Musimy się rozpędzić i wybić pod koniec, a kasetka jest nasza.
- 6.) O punktach już pisałem, ale powtórzę: każdy murek służy do grindowania, jeśli tego nie robicie to zaczynajcie. Wcześniej napisałem jak!

III. NEW YORK - MALL

- 1.) Zdobyć 10.000 punktów
- 2.) Zniszczyć 5 tablic informacyjnych
- 3.) Zdobyć litery S-K-A-T-E
- 4.) Zdobyć ukrytą kasety
- 5.) Nabić 25.000 punktów

NY MALL to etap który podobnie jak PHOENIX DOWNTOWN JAM ze skateboardingiem nie powinien mieć nic wspólnego, bo na desce powinno się jeździć po prostej nawierzchni, a nie z górki (bo to nie snowboard). Ale okej...

- 1.) Naprawdę ciężko byłoby tu znaleźć miejsce po którym nie da się grindować. Dosłownie wszędzie czają się murki i rurki...
- 2.) Design levelu jest naprawdę bardzo prosty - etap wygląda niczym długi tunel. Trzeba jechać przed siebie i sprawdzać każdą odnogę. Ze zniszczeniem tablic nie powinno być problemu.
- 3.) Tutaj też nie powinniście mieć problemów.
- 4.) O! Wreszcie coś trudniejszego! Kasetka znajduje się tuż nad literą A. Problem polega na tym, że na pierwszy rzut oka nie wiadomo jak do niej wyskoczyć. Ale to tylko pierwsze wrażenie. Wystarczy się trochę cofnąć (podjechać do miejsca, gdzie na środku znajduje się basenik), a później, trzymając się prawej strony, rozpędzić się. Nie zjeżdżając na dół należy wyskoczyć na grind na balustradę i na samym końcu wyskoczyć tak, żeby wylądować na jednej z rurek między którymi znajduje się kasetka. Pod koniec długiego grinda musimy wyskoczyć w stronę kasety (lewo) i już jest nasza.

5.) Patrz punkt numer 1.

IV. MINNEAPOLIS - DOWNTOWN

- 1.) Zdobyć 15.000 punktów
- 2.) Stracić 5 znaków "No skating"
- 3.) Zdobyć litery S-K-A-T-E
- 4.) Zdobyć ukrytą kasety
- 5.) Zdobyć 30.000 punktów

1.) Punkty najłatwiej zdobyć jest w okolicach fontanny. Można tam znaleźć najwięcej rurek, quarter-pipe'ów i trzeba to wykorzystywać!

2.) Pierwszy znak znajduje się na podwyższeniu za twoimi plecami. Wystarczy rozpedzić się i wyskoczyć. Znak znajduje się pod ścianą. Aby dostać się do drugiego znaku należy skręcić w lewo i jechać w kierunku dużego placu. Znak usytuowano tuż przed wejściem do budynku. Aby dostać się do trzeciego znaku musimy jechać przed siebie, i z placu wyjechać drugim wyjazdem. Po chwili jazdy, zaraz za skrzyżowaniem po prawej stronie, na trawniku stoi znak. Czwarty znak ustawiono przy fontannie. Aby dostać się do piątego należy wyjechać z okolic fontanny po lewej stronie i wjechać na quarter-pipe z logiem Tech-Deck.

3.) Olkaj, zaczynamy jazdę i od razu wskakujemy na podwyższenie po prawej. Później Ollie na rurkę i grindujemy po literkę S. Następnie skręcamy w prawo i jedziemy pod górkę. Litera K znajduje się w budynku przed którym ustawiono drugi znak. Po wyjeździe z budynku udajemy się w lewo. A znajduje się nad umiejscowioną u góry rurką. Aby się na nią dostać, trzeba wybić się na skoczni. Jadąc kawałek dalej ujrzymy T umieszczone u góry po lewej. Literka E znajduje się dokładnie nad fontanną.

4.) Ukryta kaseta umiejscowiona jest praktycznie nad miejscem naszego startu. Trzeba tylko do niej dotrzeć. Obracamy się o 180 stopni, wskakujemy na podwyższenie. Skręcamy w lewo i prosto. Rozpedzamy się i wskakujemy na ciężarówkę tak, by wskoczyć do oszklonego niby okna. Jedziemy na samą górę, na dach w którym są charakterystyczne okna (w podłodze). Teraz musimy tak się rozpedzić, by wybić się ze skoczni usytuowanej po lewej stronie i zgarnąć kasety...

5.) Temat poruszyłem w punkcie numer 1.

V. PHOENIX - DOWNHILL JAM

- 1.) Zdobyć 20.000 punktów
- 2.) Otworzyć 5 zaworów
- 3.) Zdobyć litery S-K-A-T-E
- 4.) Ukryta kaseta
- 5.) Zdobyć 40.000 punktów

1.) Uuuu. Powiem wam coś w sekrecie: n-i-e-n-a-w-i-d-z-ę tego etapu !!! Ciężko zrobić jakieś konkretne komba, a jedyne co pozostaje to czesanie grabów z obrotem 720 stopni. Bezsens...

2.) Zawory są dosyć małe i ciężko je zobaczyć, dlatego podam lokalizację. Pierwszy znajduje się zaraz na początku, na wysoko umiejscowionych rurach. Drugi zawór znajduje się pośrodku trasy na skoczni (trzeba jechać środkiem trasy). Trzeci zawór znajduje się na rurze przechodzącej nad trasą. Trzeba ustawić się po lewej stronie i z hopy (czyli skoczni) wyskoczyć na grind (na tę rurę). Utrzymując równowagę dojeżdżamy do zaworu. Zawór czwarty umiejscowiono na środku trasy, nad dużą reklamą. Trzeba się wybić na skoczni będącej wgłębieniem na środku trasy. Ostatni, piąty zawór umiejscowiono praktycznie na samym końcu. Trzeba trzymać się lewej strony i zaraz po zjechaniu na dół musimy dobrze przypatrzeć się ścianie po prawej stronie...

3.) Litera S "wisi" w powietrzu na środku trasy. Należy tylko wyskoczyć. Później jedziemy po lewej stronie i wybijamy się z lewej hopy tak, aby wylądować na rurce (na grindzie), która prowadzi do litery K. Aby zdobyć A musimy jechać tak jak do zaworu numer 3. Musimy dostać się rurką na półkę, a upragniona litera leży schowana w jednej ze skrzyń. Po następnej literę musimy jechać jak do czwartego zaworu, a T znajduje się w charakterystycznym podziemnym przejeździe. Ostatnia litera, czyli E to prawdziwy hardcore. Sama litera leży prawie na samym końcu. Po prawej, u góry. Należy tak rozbić się na ścianach, aby wylecieć wyżej niż umiejscowiona u góry rurka i wylądować na niej na grind. Zdobyć upragnioną literę to kwestia dobrego balansowania ciałem...

4.) Ukryta kaseta to także ciężki kawałek technicznej pracy. Najpierw trzeba się dostać na platformę, na której leży litera A. Następnie wskakujemy na rurkę i grindujemy do końca. Później, nie hamując robimy Wall Ride (skaczymy na ścianę i wciskamy trójkąt, a gdy chcemy zeskokczyć X) na ścianie tak aby przejechać przez przepaść. Teraz musimy wyskoczyć na naturalny most (brązowy), po którym dostajemy się na rurki prowadzące nas do kasety.

5.) O punktach już wspominałem. Spróbujcie też długich kombosów na rurce, na której jest umiejscowiono zawór numer 3.

V. STREETS OF SAN FRANCISCO

- 1.) Zdobyć 25.000 punktów
- 2.) Rozwalić 5 aut policyjnych
- 3.) Zdobyć literki S-K-A-T-E
- 4.) Ukryta kasetka
- 5.) Zdobyć 50.000 punktów

Można powiedzieć, że level ten, podobnie jak 3 skateparki na których terenie mają miejsce zawody, to czysty bonus. Mamy tutaj praktycznie w 100 procentach odwzorowane centrum Frisco, co łatwo można zauważyć oglądając chociażby jakiś film w którym skaterzy popisują się swymi umiejętnościami. Frisco to prawdziwy raj dla fanów streetu, zrobienie nawet 100.000 punktów nie powinno być już dla was problemem, a liczne schodki i poręcze umilają tylko zabawę. Budowa etapu jest prosta, auta łatwo znaleźć, a literki leżą praktycznie na ulicy. Jedyny problem to ukryta kasetka. Aby się do niej dostać należy wyjechać na najwyższy budynek i z umieszczonej na nim hopy wykonać naprawdę długi skok. Życzę powodzenia...

ZAWODY

W miarę zdobywania kolejnych kaset, THS dopuszcza nas do zawodów. Z jak najlepszej strony możemy pokazać się podczas trzech przejazdów, z których oceniane są najlepsze dwa. Oto i trzy miejscówki na których staniemy oko w oko z najlepszymi:

I.) CHICAGO SKATEPARK

Mnie nieodparcie kojarzy się ze skejtparkiem Vans'a w Kalifornii. Mógłbym przysiąc, że układ niektórych rurek, basenu i quarter-pipe'ów jest niemal identyczny. Najwięcej punktów można nabicić na rampie, a szczególnie grindując po kopingach. Przydatne są też wszystkie quarter-pipe'y i basen, na którym możemy próbować najbardziej kozackich kombinacji przeróżnych grabów.

II.) PORTLAND BURNOUT

Ciekawa miejscówka stylizowana na popularne w Stanach pseudo-skateparki pod mostami. Mnóstwo miejsc do kręcenia typowo rampowych trików oraz wspaniale zrobione układy krawędzi pozwalają osiągnąć tutaj niesamowite wyniki, a także zagwarantować dobrą zabawę zarówno wertowcom jak i zwolennikom streetu...

III.) ROSWELL NEW MEXICO

Tutaj mają miejsce ostatnie zawody. Cały level jest rajem dla fanów rampy, chociaż te kilka rurek i krawędzi budzi respekt nawet wśród hardcore'owych street'owców. No i ta dekoracja - to w końcu Roswell, czyli miejsce kraksy statku obcych. Bo Oni SĄ wśród nas...

DOBRE RADY ZAWSZE W CENIE

Zawsze na początku radzę pojeździć sobie po levelu i zapoznać się z nim dokładnie. Czasem będziecie zachwyceni tym co znajdziecie.

Używajcie atutowych trików każdego skatera.

Długie i wolne grindy mogą być warte kupę punktów, nie zapominajcie o tym.

Jeśli masz wpaść na mur wciśnij dwa razy Trójkąt. Nic ci się nie stanie, a zdobędziesz dodatkowe punkty.

Znajdź rampę, wzbij się w powietrze. Wybijaj się z Nollie lub Fastplanta (o Ollie zapomnij), a później rób graby z obrotem o 720 stopni. Każdy z nich jest wart około 3000-7000 punktów.

Grinduj i slide'uj po wszystkim co ma krawędź!

Przykładowy kombos powinien zaczynać się od Nollie lub Fastplant, później grind i podczas grindowania wyskakujemy i robimy różne triki najlepiej z obrotem ładując oczywiście na grind lub slidetak, żeby nie upaść na ziemię. Nie możemy zapominać o atutowych trikach skaterów, bo znacznie podbijają punktację. I pamiętajmy o zejściu z komba jakimś kierskim trikiem np. 360 360 Flip. No i najlepiej znaleźć sobie jakiś długi murek...

Kupcie sobie deskorolkę i spróbujcie zrobić crooked grind'a... nie, cokolwiek na najbliższym krawężniku - wtedy dopiero poczujesz respekt dla skaterów pokroju Tonego Hawka...

TONY HAWK

Tony Hawk jest najbardziej dochodowym skaterem wszech czasów. Jest też właścicielem firmy Birdhouse zajmującej się produkcją decków (czyli samych desek). Dorastał w południowej Kalifornii, jak większość topowych skaterów i snowboardzistów... Jego żywiowym celem jest odkrywanie coraz to nowych aspektów sportu, o czym świadczy fakt, że jest jak na razie jedynym człowiekiem, któremu udało się wyłowować po wykonaniu obrotu o 900 stopni.

540 Board VariatP	P, P + X	2000
360 Flip to Mute	D, P + X	1500
Kickflip MC twist	P, P + B	4000

BOB BURNQUIST

Urodzony w Brazylii Bob wśliznął się na skateboardową scenę sześć lat temu i do dzisiaj potrafi wszystkich zadziwić. Jego unikatowy styl oraz skłonności do częstej zmiany postawy podczas wykonywania trików (jeśli ktoś jeździ REGULAR to robienie trików "na switch", czyli tak jakby jeździł GOOFY, jest bardzo trudne i wysoko punktowane na zawodach) robią z niego jednego z najlepszych skaterów ostatnich lat.

Backflip	G, D + B	4000
One Footed Smith	P, P + Y	+

KAREEM CAMPBELL

Urodzony w Nowym Yorku Kareem dorastał w Los Angeles, tamiać tym samym stworzone przez amerykańskich skaterów i tamtejszą brud hip-hop ową bariery - chłopcy z wschodniego wybrzeża nie lubią się zbytymi z tymi z zachodniego. Jego podwójnie "obywatelstwo" pozwoliło wykształcić w nim typowo streetowy styl jeżdżenia.

Frontflip	D, G + O	4000
Kickflip Underflip	L, P + X	1500
Casper Slide	G, D + Tr	+

ANDREW REYNOLDS

Jest prosem dopiero od 3 lat(!), ale to wystarczyło by zwrócił na siebie uwagę każdego, kto choć trochę interesuje się skateboardingiem. Z ulic Huntington Beach w Kalifornii (gdzie miał miano super-bohatera), Andrew przenosi się w każde miejsce, gdzie czeka na niego wyzwanie...

Backflip	G, D + B	4000
Triple Kickflip	L, L + X	1500
Heelflip to Bluntslide	D, D + Y	+

BUCKY LASEK

Po uprzednim poznaniu charakterystycznej sceny skejtowej na wschodnim wybrzeżu Stanów (gdzie zawsze był o jeden krok przed resztą zawodników) Bucky przeniósł się do Carlsbad w Kalifornii. Chciał pokazać wszystkim skąd jest i po co tu przyjechał...

Fingerflip Airwalk	L, P + A	2000
Variat Heelflip Judo	D, G + A	2500
Kickflip Mctwist	P, P + Y	4000

GEOF ROWLEY

Pochodzący z Anglii Geoff jest jednym z tych skaterów, którzy nie boją się długich i wysokich poręczy i dużych schodów. Szybko zorientował się, że Liverpool to nie miejsce dla niego i przeniósł się do Huntington Beach w Kalifornii.

Darkside Grind	L, R + Y	+
Backflip	U, D + B	4000
Double Hardflip	R, D + X	+

RUNE GILFBERG

Pochodzi z Danii, a dokładniej z Kopenhagi, jednak od jakiegoś czasu kółka jego deski turkotają po chodnikach Hummington Beach w Kalifornii. Jest bardzo wszechstronnym skaterem, jednak jego talent daje o sobie znać, gdy Rune wchodzi na rampę...

Kickflip MCTwist	P, P + B	4000
Christ Air	L, P + B	2100
Front Back Kickflip	G, D + A	1575

JAMIE THOMAS

Obecnie mieszkający w Encinitas Jamie jest prosem od sześciu lat, a jeździ od 12. W tym czasie zdążył nakręcić i wydać sześć filmów kręcących podczas swoich codziennych zmagani z setkami poręczy...

Frontflip	D, G + O	4000
540 Flip	L, P + X	1500
One Footed N-grind	G, G + Tr	+

CHAD MUSKA

W każdym z odwiedzanych miast Chad czuje się jak w domu. Ten profesjonalista zyskał sławę dzięki ulicznym zawodom organizowanym przez producentów skejtowych akcesoriów w celach promocyjnych. Jego kreatywność i miłośność do deskorolki owocują wynikami osiąganymi podczas zawodów.

Frontflip	D, G + B	4000
360 Shove it rewind	P, P + A	1500
1 footed Thumpin	P, D + Y	+

ELISSA STEAMER

Pochodząca z Florydy Elissa jest pierwszą kobietą, która posiada pro-model deski opatrzonej swoim nazwiskiem. Jak to się stało? Otóż sześć razy pod rząd zwyciężyła zawody na których pojawiła się cała czołówka skaterów. W tym roku na wiosnę (czyli w czasie gdy odbywają się zawody), Elissa wystartowała w The Skatepark of Tampa Run Pro Content przeciwko jeżdżącemu chłopcom. Czy już ją lubicie?

Backflip	G, D + B	4000
Judo Madonna	L, P + B	1500
Primo Grind	L, L + Y	+

No!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skoro znamy już część pierwszą i podstawy wykonywania trików, czas zabrać się za najlepszą grę skejtową na konsole.

TWORZENIE SKATERA

Aby stworzyć swojego skatera należy wejść do CREATE SKATER w menu głównym. Oprócz wyglądu i innych drobiazgów możemy rozdzielić pięć punktów. Ja polecam street'owym zawodnikom pakować punkty w Rail Bal, Lip Bal, Manuals oraz Ollie. Vertowcy lepiej wykorzystają Air, Hangtime, Spin. Podobnie sprawa wygląda w przypadku rozdzielania punktów kupionych za zarobioną kasę. Trzeba po prostu ustalić czy chcemy robić grindy, czy graby. Ja polecam grindy - dobrym kombem grindowym można zrobić nawet 300 000 punktów.

KROK PO KROKU - JAK UKOŃCZYĆ THPS2

THE HANGAR - MULLET FALLS MT

1. High Score - 10 000 - Prosta sprawa, jeden krótki grind rozwiązuje problem.
2. Pro Score - 25 000 - Tutaj także nie powinniście mieć problemu, wystarczy słabe kombo.
3. SICK! Score - 75 000 - Po chwili treningu także i to zadanie jest proste. Trzeba tylko dobrze trzymać równowagę i wyczesać dobrego kombosa.
4. Collect S-K-A-T-E - Zbierz pięć literek: S,K,A,T,E. Znajdziesz je bez problemu.
5. Barrel Hunt - Rozwał pięć beczek. Podane jak na tacy.
6. Collect 5 Pilot Wings - I tutaj nie powinniście mieć większych trudności.
7. Nosegrind Over The Pipe - Gdy zaczynasz, half-pipe (rampa) jest tuż przed tobą. Zrób nosegrind na jednej z rurek przymocowanych do rampy.
8. Hit 3 Hangtime Gaps - Musisz przeskoczyć nad trzema gap'ami.
 - a. Halfpipe Hangtime - przeskocz nad rampą
 - b. Wingtip Hangtime - przeskocz nad samolotem
 - c. Skycrane Hangtime - przeskocz nad helikopterem
9. Find The Secret Tape - Znajdź ukrytą kasetę. Jeśli zrobisz grind'a na śmigle helikoptera, otworzą się drzwi. Wjedź tam i zbierz kasetę.
10. 100 % Goals and Cash - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. I tak - po prawej stronie pipe'a jest śmigło. Jeśli zrobisz na nim grinda otworzysz ukryte pomieszczenie z kilkoma banknotami. Resztę kasy znajdziesz w hangarze. Jest jeden banknot do którego trudno dotrzeć. Znajduje się on pod sufitem, tuż nad samolotem. By go zdobyć, musisz przegrindować po śmigle helikoptera, a gdy odleci - wykorzystaj dwa ustawione naprzeciwko siebie quarterpipe'y i w końcu skocz przez szybę, aby sięść grindem na lampie.

SCHOOL II - SOUTHERN CALIFORNIA

1. High Score - 15 000 - Nic prostszego...
2. Pro Score - 40 000 - Podobnie jak zadanie nr 1.
3. SICK! Score - 100 000 - Najlepsze miejsca do wyczesania "setki" znajdziesz obok quarterpipe'u z zadania nr 9.
4. Collect S-K-A-T-E - Zbierz pięć literek: S,K,A,T,E.

5. Wall ride 5 Bells - Musisz zrobić wallride na pięciu dzwoneczkach znajdujących się na ścianach. Są widoczne.
6. Collect 5 Hall Passes - Znajdź pięć tabliczek, które zostały porozrzucane po etapie.
7. Kickflip TC's Roof Gap - Jedź przed siebie, zeskocz na dół i podążaj w stronę dwóch małych budynków ze skoczniami po obydwu stronach. Musisz przeskoczyć między nimi z kickflip'em.
8. Grind 3 Roll Call Rails - Zrób trzy grindy:
 - a. Długa, zakręcająca w prawo rurka przy stromych schodach (na początku, zaraz przy starcie).
 - b. Rurka ze schodkami w pobliżu TC's Roof Gap, przy ścianie po lewej stronie (jeśli jedziesz od miejsca, w którym zaczynasz). Tuż obok niej znajduje się quarterpipe i hopka (skocznia) z której musisz się wybić, aby wylądować na grind na rurce.
 - c. Od miejsca startu podążaj najpierw w prawo, przejeżdż korytarzem w dół, a później cały czas prosto. Zobaczysz przed sobą rurkę, a po jej lewej stronie schodki. Zrób grind'a na rurce.
9. Find The Secret Tape - Na początku jedź jak do rurki z zadania 8c, ale po wyjeździe z korytarza wyskocz na podwyższenie (na środku). Miejsce, gdzie należy wyskoczyć znajduje się tuż naprzeciwko quarterpipe'a. Skorzystaj więc z niego, aby nabrać prędkości, następnie wybij się z doniczki (zjeżdżając do niej po specjalnie podstawionym drewnianym podjeździe - ważnej!) i wyskocz na budynek. Teraz, nie zwalnijając, skocz po upragnioną kasety.
10. 100 % Goals and Cash - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. Pamiętaj, aby wyskoczyć zaraz na starcie z hopki po prawej stronie (przy dzwonku) i wylądować u góry na "balkonie". Później jedź do przodu, skacząc z budynku na budynek. Po drodze znajdziesz trochę kasy. Jest też jeszcze jedna miejscówka, gdzie leżą ukryte banknoty. Aby się do niej dostać, jedź jak do ukrytej kasety. Pamiętaj, aby wybić się, po czym wylądować na grind (na rurkę w miejscu, gdzie była kaseta) i do przodu - zobaczysz ukryty plac...

MARSEILLE - FRANCE

Jako, że są to zawody, twoim jedynym celem jest wyczesanie konkretnego wyniku. Jeśli jednak chcesz mieć level zaliczony w 100%, musisz znaleźć też wszystkie banknoty na danym levelu. W Marsylii sekret leży w znalezieniu ukrytej miejscówki, gdzie leżą cenne banknoty. Musisz jechać w kierunku trawnika i rosnących tam drzew. Jedno jest podparte deską. Potrąć ją, a otworzy się przejście do ukrytego pomieszczenia.

NY CITY - NEW YORK

1. High Score - 25 000 - w tym levelu punkty najlepiej cesać na murku obok którego startujesz. Trzeba tylko dobrze trzymać równowagę, aby twoje kombosy były naprawdę dluuuuugie!
2. Pro Score - 50 000
3. SICK! Score - 150 000
4. Collect S-K-A-T-E - Zbierz pięć litererek: S,K,A,T,E.
5. Ollie the Hydrants - Zrób ollie nad każdym z hydrantów (tak aby je dotknął). Wszystkie trzy znajdują się przy ulicy.
6. 5 Subway Tokens - Znajdź pięć żetonów do metra. Większość znajduje się na lewo od miejsca startu.
7. 50-50 Joey's Sculpture - Po starcie obróć się o 45 stopni w prawo. Teraz jedź przed siebie przez ulicę do barierki. Zobaczysz wielki trójkąt, którego jedna krawędź praktycznie przylega do barierki. Wskocz 50-50 grind'em na trójkąt.
8. Grind The Subway Rails - Aby otworzyć się przejście do metra, musisz zaliczyć zadanie nr 6. Jeśli to zrobisz/zrobilas, skorzystaj z rucho-myh schodów znajdujących się tuż obok dwóch małych skocznii. Wyjeżdż na górę i wykonaj długi grind po torach.
9. Find The Secret Tape - Znajdź ukrytą kasety. Aby się do niej dostać, musisz jechać tak, jak w poprzednim zadaniu z tą różnicą, że grindować trzeba praktycznie do końca torów, a pod sam koniec zeskoczyć w prawo. Teraz drogą do góry i grindem po rurkach do kasety.

10. 100 % Goals and Cash - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. Kasa leży w widocznych miejscach, ale jest jeden banknot, z którym możesz mieć problemy. Znajduje się on w odgradzonej części levelu, tam gdzie

kaseta z zadania nr 9. Banknot "leży" na górze, na siatce. Musisz roz-pędzić się korzystając z quarterpipe'u ustawionego trochę niżej, a następnie wyskoczyć w odpowiednim momencie.

VENICE BEACH - CALIFORNIA

- High Score - 40 000
- Pro Score - 100 000
- SICK! Score - 200 000
- Collect S-K-A-T-E - Zbierz pięć literek: S,K,A,T,E.
- Ollie the Magic Bum 5x - Śmieszna sprawa. Musisz pięć razy przestraszyć lokalnego menela (facet sobie śpi), robiąc nad nim ollie. Pamiętaj jednak, że jeśli wypędzisz go z jednego legowiska, ucieka do innego. Najpierw ucina sobie drzemkę przy dwóch rampach schowanych po lewej od głównego placu. Później śpi na dole (z głównego placu w lewo, obok stromej rurki i schodków), przy quarterpipe'e. Kolejne miejsce, które musisz odwiedzić znajduje się na prawo od startu. Brudas śpi przy murku po lewej stronie chodnika. Gdy go wypędzisz, podążaj dalej przed siebie, skręć w lewo i sprawdź okolice trawnika przy wiszącym napisie. Ostatnia "sypialnia" znajduje się tuż przy starcie.
- Collect 5 Spray Cans - Znajdź pięć puszek ze sprayem. Prosta sprawa.
- Tailslide Venice Ledge - Od startu skieruj się w lewo. Wybij się z dużego quarterpipe'u za murek, tuż przy budynku. Teraz prosto przed siebie. Musisz zrobić tailslide na wysłizganym murku przy schodkach.
- Hit 4 VB Transfers - Zrób cztery transfery.
 - Po prawej od startu, na końcu alejki znajdują się trzy quarterpipe'y. Wskocz z tego najbardziej po prawej, a wyładuj na usytuowanym najbardziej po lewej.
 - Jedź dalej przed siebie. Zobaczysz dwa quarterpipe'y (naprzeciwko siebie) przy budynku i jeden stojący samotnie. Nas interesuje quarterpipe znajdujący się przy budynku, ale ustawiony w drugą stronę od pozostałych. Wskocz na nim w prawo, tak aby przelecieć nad budynkiem i wyładować w rampie po stronie głównego placu.
 - Jedź do miejsca z zadania nr 5, gdzie znajdują się ustawione naprzeciwko siebie dwa quarterpipe'y. Wskocz z tego po lewej, ale skacz w prawo, aby przelecieć nad murem i wyładować na innym quarterze.
 - Tuż obok schodków z zadania nr 7 znajdują się dwa quarterpipe'y - jeden niżej, drugi wyżej. Wskocz z jednego na drugi.
- Find The Secret Tape - Znajdź ukrytą kasę. Taśma wcale nie jest ukryta - wisi sobie w powietrzu nad głównym placem. Musisz dostać się na dach obok i wykonać naprawdę długi, dobry skok.
- 100 % Goals and Cash - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. Jeśli udało ci się wykonać poprzednie zadania, znalezienie kasy nie będzie problemem.

SKATESTREET VENTURA

Zawody. Podobnie jak w przypadku Marsylii, musisz zdobyć tu jak najwięcej punktów, a jeśli chcesz mieć etap zaliczony w 100%, znajdź wszystkie banknoty. Przydatne może okazać się otwarcie drzwi na zewnątrz. Zaraz po starcie skieruj się do przodu, na wysoką rampę. Teraz grind w stronę barierki, a na końcu wyskocz na rurkę sterczącą samotnie.

PHILADELPHIA - PENNSYLVANIA

- High Score - 50 000 - Punkty najlepiej inkasować, robiąc duże kombosy w osuszanej fontannie lub na linii biegnącej tuż nad nią.
- Pro Score - 125 000
- SICK! Score - 250 000
- Collect S-K-A-T-E - Zbierz pięć literek: S,K,A,T,E.
- Drain the Fountain - Zawory znajdują się na balkonie budynku do którego prowadzi lina zawieszona nad

fontanną. Podjedź pod budynek, a zobaczysz schodki z poręczami. Wskocz na górę, a następnie naładuj power-meter. Teraz musisz się tak rozpędzić, aby grindując po rurce mieć maksymalną prędkość. Najlepiej jest zrobić to wybijając się wcześniej z hopki i lądując od razu na rurce. Później wystarczy dobrze wyskoczyć z murka przy trawniku i jesteś na balkonie...

6. **Collect 5 Bells** - Zbierz pięć dzwonek. Wszystkie są widoczne.

7. **Bluntslide the Awning** - Zrób bluntslide'a na niebieskim daszku. Taki daszek jest tylko jeden i znajduje się w pobliżu fontanny. Wystarczy wyskoczyć i przeslide'ować.

8. **Liptrick 4 Skatepark Lips** - Najpierw otwórz drogę do skateparku. Jedź w stronę fontanny. Teraz niech cię prowadzi zawieszona nad nią lina (ale w kierunku przeciwnym niż w zadaniu nr 5). Gdy dotrzesz do mocowania liny, poszukaj domku, do którego prowadzi podjazd. Musisz wyskoczyć z balkonu na drugą linę i przegrindować po niej kawałek. Jeśli wszystko zostało wykonane poprawnie, słupy trzymające linę przewrócą się, a droga do skateparku stanie otworem. Teraz wystarczy zrobić grind na 4 krawędziach w skateparku. Kiedy wykonasz go na dobrej krawędzi, pojawi się napis. Prosta sprawa...

9. **Find The Secret Tape** - Znajdź ukrytą kasetę. I tutaj wszystko powinno przebiec bez większych problemów - kasetka wisi nad liną o której mowa w zadaniach nr 5 i 8. Wystarczy na nią wskoczyć i przegrindować do upragnionej taśmy...

10. **100 % Goals and Cash** - Aby zaliczyć ten punkt musisz mieć wypełnione wszystkie poprzednie zadania, a ponadto twoim celem jest znalezienie wszystkich banknotów na danym levelu. Powiedzmy sobie szczerze - jeśli jesteś w stanie dotrzeć do tego levelu, znalezienie kasy nie będzie problemem. Tym bardziej, że banknoty zostały rozłożone w widocznych miejscach.

THE BULLRING - MEXICO

Ostatni level. Zawody. Wszystko jest proste. Wystarczy zrobić dwa razy po 100 000 punktów i już koniec...

Pierwsza sprawa - wszystkie triki dostępne są w menu modyfikacji skatera (w menu BUY TRICKS) i tam możemy dowolnie zmieniać kombinacje przycisków, którymi wywołujemy dany trik. Jednak warto mieć chociaż speciale "na widoku", więc oto i lista.

Legenda:

d - dół, g - góra, p - prawo,

l - lewo,



TONY HAWK

OVERTURN d,l,Y
BACKTAP g,d,B
THE 900 p,d,B



BOB BURNQUIST

ROCKET T-SLIDE g,d,Y
ONE FOOT SMITH p,d,Y
RACKET AIR l,d,B



STEVE CABALLERO

HANG TEN p,g,Y
TRIPLE KICKFLIP g,l,X
FS 540 p,l,B



KAREEM CAMPBELL

N-G TO PIVOT d,g,Y
GHETTO BIRD d,g,B
CASPER l,d,B



RUNE GILBERG

O/FOOT/ B-SLIDE l,g,Y
K/FP ONE f-TAIL l,d,X
CHRIST AIR l,p,B



ERIC KOSTON

THE FANDAGLE p,d,Y
INDY FRONTFLIP d,g,B
PIZZA GUY d,l,B



BUCKY LASEK

THE BIG HITTER l,d,Y
ONE FOOT JAPAN g,p,B
F-FLIP AIRWALK l,p,B



RODNEY MULLEN

H/FP DARKSLIDE p,l,Y
NFP UNDERFLIP d,l,B
CSP TO 360 FLIP d,p,B



CHAD MUSKA

HURRICANE d,p,Y
MUTE BACKFLIP g,d,B
MUSKA N-MAN. p,g,B



ANDREW REYNOLDS

NGB TAILSLIDE g,d,Y
TRIPLE HEELFLIP g,p,X
HFP LATE FLIP g,d,X



GEOFF ROWLEY

ROWLEY DARKSLIDE l,p,Y
DOUBLE HARDFLIP p,d,X
HALF FLIP CASPER p,l,X



ELISA STEAMER

MADONNA T-SLD g,l,Y
HOSPITAL FLIP l,p,X
INDY BACKFLIP g,d,B



JAMIE THOMAS

BENI F-FLIP CKS d,g,Y
LASER FLIP d,p,B
ONE FT N-S MAN. l,g,B

Filk

NIGHTMARE CREATURES 2

Ten straszny horror nie okazał się być wielkim hitem. Ot - kolejna gra do naszej kolekcji. Ale opis warto mieć, zwłaszcza, że można się zaciąć...

SZPITAL PSYCHIATRYCZNY

Po animacji wyjdź z celi i udaj się w prawo, gdzie znajdziesz czar: chmurę gazu. Wróć się i załatw zombiaka. Przejdź do następnego pomieszczenia i załatw kobietę-potwora. Najlepiej blokuj jej ciosy, zadając co chwilę krótką serię uderzeń. Warto stosować też cios wywracający (blok i krzyżki) i dobijając gdy leży. Po walce przeskocz przez stolik i udaj się korytarzem po lewej. W pomieszczeniu z dzwoniącymi łańcuchami zabierz z wody klucz i ruszaj dalej. Wskocz do wody i płyn przed siebie. Gdy wyjdiesz okrąż basen i wdrap się do okna. Zeskocz i rozwał skrzynki (energia i czar ognia) i otwórz drzwi kluczem. Wyjdź na plac i załatw zombie. Wyjście z placu jest w lewym rogu. Daj następnemu zombiakowi zakosztować siekiery i skorzystaj z drabiny. Kiedy będziesz na dachu idź prosto i zeskocz niżej. Wybij szybę i wskocz do komnaty. Skorzystaj ze zsypu na śmieci w lewym rogu. Zabij kolejnego umariaka i wciśnij przełącznik (siekiery). Zabierz także nożyce znajdujące się po lewej stronie. Zeskocz na dół (możesz skorzystać z energii w gablocie) i ruszaj korytarzem obok drabiny. Po otwarciu bramy rozczłonkuj kolejnego zombie i weź czar. Przeskocz przez skrzynie na lewo od pieca i podejdź do lewitującej książki. Dzięki niej możesz zachować grę.

Otwórz kolejne drzwi, tym razem nożycami do drutu. W pokoju załatw zombiaka wejdź do następnego pomieszczenia. Czekaj cię tu walka z dużym, żółtym potworem który właśnie brał prysznic. Na dzień dobry nadzieje cię na kolano. Można tego uniknąć odskakując w tył. Następnie blokuj jego ciosy, a kiedy odejdzie i zacznie wyc - załaduj mu krótką serię. Po walce z czystochem udaj się na podwyższenie i wyrab sobie drogę Ruszaj prosto i w lewo, aż dojdiesz do kolejnego żółtego potwora, który zabawia się rzucaniem skrzyniami. Po uporaniu się z nim (taktyka jak wyżej) i z kobietą potworem, skorzystaj z wyjścia zabierając przedtem czar znajdujący się naprzeciwko tegoż wyjścia. Zrób save i wejdź schodami na górę. Załatw kolejną ślicznotkę, zabierz klucz, energię i czar czaszkę. Wróć się na dół i pójdz drugim korytarzem. Zabij zombiaka i rąbnij w stół z fiaską, a dostaniesz energię. Otwórz drzwi nożycami i uporaj się z kolejnym umariakiem. Ruszaj przed siebie, wykończ żółtego potwora, otwórz bramę i załatw psowate stwory. Najlepiej wykończyć je jakimś czarem. Gdybyś jednak nic nie miał, blokuj ataki potwora, a kiedy odejdzie załaduj mu krótką serię.

Skorzystaj z drzwi na końcu korytarza. Z gabloty weź czar i ruszaj dalej. Idź dalej zabijając zombie weź energię. Dojdiesz do pomieszczenia z podjazdem. Wejdź na górę (apteczka i save) by po zejściu udać się w lewo. Po rutynowym rozczłonkowaniu zombie przeskocz przez stół i zabierz kolejną energię. Po przejściu przez drzwi znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z dwoma wyjściami: na lewo i na wprost. Udaj się tym drugim. Na miejscu załatw żółte psy i weź czar z lewej oraz klucz i energię z prawej. Wróć do dużego pokoju i podejdź do drzwi po lewej. Załatw potwora i przejdź przez nowoutwarte drzwi. Następnie drzwi otwórz kluczem. Zakatuj ślicznotkę, a następnie dwa żółte potwory. W pomieszczeniu z nimi zabierz klucz z lewego rogu. Za drzwiami otwieranymi kluczem załatw żółtego potwora i zombie. Uporaj się z mieszkającym szafy i wejdź na metalowe szafki. Czekaj cię kolejna walka i spacer do drzwi z przełącznikiem z lewej stronie Po załatwieniu spadochroniarza, przejdź w lewy róg. Skorzystaj z save'a i drabiny. W następnym pokoju załatw psa. Wejdź do pokoju za szymbami i przesuń szafę by zdobyć klucz. Wróć się i załatw ślicznotkę oraz zombie. Ruszaj korytarzem, z którego wyszedł umariak. Wskocz do basenu, w zatopionym pomieszczeniu znajdziesz czar. Wyjdź, zabij kolejną ślicznotkę i wróć się do miejsca, z którego wyskoczył zombie.

Za stalowymi wrotami walcz z zombie i żółtym potworem. Otwórz cele i weź z nich przedmioty. Nieco dalej, koło kokonów przesun gablotę. W przejściu za nią znajdziesz krzesło elektryczne. Jeśli usmażysz biedaka siedzącego na nim (przełącznik) otrzymasz energię. Tak czy owak zbierz czar i idź do pokoju za kokonami. Ponieważ przeszkodziłaś pani w posiłku, musisz się teraz wytumaczyć. Najlepiej za pomocą siekiery. Następnie przeskocz przez stolik na kółkach i uspij kolejną ślicznotkę, która obudziłaś. Przechodząc przez bramy znajdziesz się na dziedzińcu. Czekaj cię tu boss. Stwor przypomina gnijące psą z lwem. Walka z nim jest trudna i najlepiej użyć jakiegoś czaru. Kiedy boss stanie się kupą gnijącego mięcha, idź do budki strażniczej skąd weź dynamit, energię i zajmij się przełącznikiem. Idź do bramy wyjazdowej i podłóż dynamit.

MIASTO

Załatw żółtego psa i zawróć na plac gdzie została karetka. W skrzyni znajdziesz przydatne rzeczy. Rusz we właściwym kierunku, przechodząc przez metalowe wrota. Znowu zombie i znowu wrota. Wyjdź po schodkach do drzwi. W pomieszczeniu rozwal skrzynię, a z gablot zabierz naboje. Przesuń gablotę gdzie był pistolet i weź kolejną porcję naboł. Na dziedzińcu skorzystaj z wozu by przejść dalej. Rozpraw się z nocnym spacerowiczem i zajmij się skrzyniami we wnęce. Idź uliczką w prawo i zabij kolejnego zombiaka. Żółty potwór za kratami domaga się kontaktu z tobą. Możesz mu to załatwić wskazując po skrzyniach przy bramie na mur, a następnie na dół. Daj żółtemu na co zasłużył i ruszaj dalej. Na placu za samochodem nie schodź do domu lecz idź w prawo.

Zniszcz żółtego potwora, weź energię i czar. Teraz wróć i wejdź do domu. Załatw maniaka pily mechanicznej (Jedyny sposób na niego to ciągły atak i odskoki) i przejdź przez drzwi obok regalu. Spotkasz tu następną podróbkę Asha. Weź energię i przyjdź do przodu, aż spadniesz na dół. Uporaj się z zombie i przesuń najmniejszy regał. Klucz jest twój. Wróć do holu zabijając po drodze gościa z piłą łańcuchową. I zdobywając czary. W holu otwórz kluczem drzwi po prawej. Idź dalej pozbywając się przeciwników. W pomieszczeniu z piecami odsuń regał i zbierz naboje i czar. Wyrabując sobie drogę przez skrzynki dojdiesz do żółtego potwora. W skrzyni znajdziesz dynamit. Znowu czeka cię powrót do holu. Na miejscu załatw gacka (podbiegaj i prowadź ciągłą ofensywę) i wejdź po schodach. Podłóż dynamit. Po eksplozji idź do przodu omijając drzwi po lewej. Załatw gacka i rozbij skrzynię. Z kluczem w ręku wróć do drzwi, które zostawiłeś. Posuwając się korytarzem otwórz drzwi po prawej. Znajdziesz tam kolejno potwora z nożem, energię i czar.

Walka z nożownikiem (nożownica?) jest dość trudna. Cały czas blokuj i zadawaj pojedyncze ciosy. Idź dalej, zaskocz do dziury i zajmij się nożownikiem. Przez drzwi dojdiesz do pomieszczenia z maniakami pily. Po zabiciu tego przyjemniaczka skręć w lewo i zajmij się przelączni-kiem. Idź dalej przeskakując przez szafę. Zabijając przeciw-ników dojdiesz do windy. Będąc na dole zabij zombie i nożowników. Dojdiesz do komnaty z dwoma przejściami. Ruszaj tym z którego wyłaził nożownik (wcześniej go zabij). Znajdziesz tu klucz, czary i energię. Wróć i przejdź drugim przejściem. Zabijając nożownika, zombie i podróbkę Asha dojdiesz do pomieszczenia z rurami. Zeskocz w dół, weź energię i zabij żółtego potwora. Dojdiesz do ścieku. Idąc wzdłuż niego dotrzesz do basenu. Zanurkuj i płyn prosto (po lewej jest czar). Następnie skręć w prawo, aż dopłyniesz do wielkiej rury. Płynąc nią wynurisz się w pierwszym wolnym miejscu i zabierz czar ze skrzyni. Zanurkuj znowu i przepłyn do ostatniego podwodnego pomieszczenia. Wyjdź na brzeg, zrób save i zabij dwie ślicznotki. Wejdź po drabinie i załatw kolejną babę -potwora w szafie. Idąc dalej zbierz amunicję, załatw gościa z piłą oraz nożownika (naprzeciw miejsca z którego wychodził jest energia). Dalej czeka na ciebie żółty potwór i gacek. Podejdź do ołtarza i załatw kolejnego gacka. Następnie przejdź przez bramę po prawej. W następnym pomieszczeniu z wesolym pilarem zbierz energię. Idź do drabiny.

ŚWIATYNIA

Przejdź przez bramę i przeskocz drut kolczasty. Idź cały czas prosto i rozbij zabite deskami przejście po lewej. Za przejściem naprzeciwko wraku samochodu znajdziesz kolejne przejście. Za nim, w skrzyniach znajdziesz naboje do pistoletu i czar urywacz głów. Wróć w uliczkę i podążaj nią, aż dojdiesz do ciężarówki. Podejdź do kabiny i wciśnij krzyżyk. Po przesunięciu samochodu rozpraw się żółtym psem. Najlepiej zastosuj combo odcinające członki. Ręczę, że za drugim razem straci głowę. Podążając nowo odkrytym przejściem zrób save'a i zabierz energię ze skrzyni. Wejdź schodami na górę gdzie spotkasz maniaka pily łańcuchowej. Po krótkiej rozmowie na temat wyższości siekiery nad piłą łańcuchową udaj się do następnego pomieszczenia.

Spotkasz tu kolejnego pilara i zombie. Kiedy już się ich pozbędziesz weź energię z dziury z której wyszedł zombie i wdrap się na podwyższenie (tuż nad tą dziurą). Podążając dalej nie zapomnij wziąć ze skrzyni amunicji i energii. Będąc na dachu wytlumacz grzecznie gackom, że nie masz ochoty na lekcję latania, po czym skorzystaj z drabiny. Na kolejnym dachu weź energię i rozpraw się z żółtym psem. Dalej zrób save i przygotuj się do powietrznych akrobacji. W miejscu gdzie jest oblamany róg budynku wejdź niżej i zajmij się czarem chmurą gazu ze skrzyni. Następnie przeskocz na sąsiedni budynek. Poruszając się w prawo, spadniesz na niższą półkę. Na kolejnym dachu rozpraw się z umarłakiem i skocz do dziury. W kościele ruszaj przed siebie siekając dwóch zombie i nożownika z konfesjonalu. Przydatne rzeczy w postaci energii i ogniowych naboł znajdziesz kolejno: w konfesjonale i niewielkiej odnodze korytarza po prawej. W komnacie z trumnami pozagłądaj do tychże trumien (w jednej z nich jest energia, w drugiej jest czar - urywacz głów), zabijając przedtem dwie ślicznotki. Skręć w lewo idź do przodu zabijając nożownika i zombie. Weź także klucz z pierwszego po prawej ołtarza. Idąc dalej zrób save, a gdy dojdiesz do rozgałęziającego się w prawo i lewo korytarza rusz w lewo. Znajdziesz tam energię i drzwi, które otworzysz kluczem. Za nimi znajduje się skrzynia z czarem (chmurą gazu) i ogniowymi nabojami. Zawróć teraz i rusz w przed siebie. Biegnij, cały czas omi-jając korytarz którym przyszedłeś by skręcić w końcu w lewo. Załatw zombie, ruszaj dalej, potem następnego i ruszaj po schodach, gdzie spotkasz kolejną podróbkę Asha. Rozpraw się z nim idź dalej do pokoju z nożownikiem (na prawo od wejścia do

tego pokoju znajduje się energia). W pokoju za nożownikiem znajdziesz energię, a w laboratorium śpiącą ślicznotkę. Po uporaniu się z nią wyjdź z płonącego pomieszczenia przez drzwi zabite dechami. Dojdiesz tędy do bossa. Gość wygląda jakby sterzał od pasa w dół w hmm... odbycie. Pomóż mu się uwolnić, lejąc go po pysku siekiarą. Najlepiej atakować go tuż po tym jak wy-puścił gaz lub machnął fapą, zadając mu krótkie dwu-trzy ciosowe serie uderzeń. Po takiej operacji należy odeskoczyć w tył. Podczas walki z bossem nie można używać czarów.

ZAMEK

Kiedy Rachel cię uwolni znajdziesz się na świeżym powietrzu. W tak pięknych okolicznościach przyrody ruszaj przed siebie zabijając przedtem zombie-wieśniaka który wyskoczy z drzwi po prawej. Najlepiej odrab mu wszystkie członki, ale uważaj - jest on silniejszy od swoich poprzedników. Penetrując pomieszczenie z którego wyszedł zombie znajdziesz energię i czar - ostrze ognia. Powoduje on zapalenie się ostrza siekiery, przez co zadaje ona mocniejsze ciosy (szczególnie polecam na Ashów). Idąc już właściwą drogą skręć w prawo na cmentarz gdzie po zabiciu ślicznotki w lewym rogu znajdziesz naboje. Idąc dalej zabij zombiaka-wieśniaka i zwykłego zombie, a następnie skorzystaj z save. Skocz do wody, pod zatopionym mostem znajdziesz czar: krzycząca czaszka (ogłusza i odbiera część energii). Płyn w lewo, a natkniesz się na brązową skrzynię. Otwórz ją (krzyżki) i zabierz klucz. Popłyn tunelem na prawo od skrzyni. Trzymaj się z dala od macek (jak najniżej). Skręcaj w drugi tunel po lewej (w pierwszym możesz się wynurzyć dla zaczerpnięcia oddechu). Gdy się wynurzysz, zabierz czar (za chwilę się przyda) i otwórz drzwi kluczem.

Tu czeka cię walka z dwoma jaszczurami. To trudni przeciwnicy. Potrafią wyrzucić ogonem nawet wtedy gdy blokujesz. Najlepiej użyć jakiegoś czaru (polecam ogniste ostrze). Gdybys nie dysponował żadnym - staraj się odskakować i stosować comba zakończone odrąbaniem członków. Po skończonej walce zabierz energię i nożyce do drutu. Wróć się i znów zanurkuj. Zaczni płynąć w stronę rozwalonego mostu (czyli wracaj) i wpłyn w pierwszy tunel po lewej. Wyjdź z wody i nożycami do drutu przetrnij łańcuch. Weź nowy klucz i pociski ogniowe. Rozwal dwie ślicznotki i wskocz do wody. Płyn teraz znowu we właściwym kierunku (czyli oddalaj się od mostu). Płynąc po prawej stronie natkniesz się na jeszcze jedną skrzynię z czarem - chmurą owadów. Płyn cały czas prosto, aż znajdziesz się w base-nie z wieloma bojami. Wejdź na górę po drabinie i załatw potwora. Otwórz drzwi kluczem i zrób save. Po lewej znajdują się drzwi do których nie masz na razie klucza. Zapamiętaj to miejsce. Idź dalej załatwiają dwa zombiaki-wieśniaki i zabierając energię ze skrzyni. Idąc dalej, zabij kolejnego wieśniaka, weź energię (lewy róg tuż przed bramą). Dojdziesz do pomieszczenia z kokonami gdzie czeka cię walka z trzema ośmiornicami. Blokuj ich ciosy zadając jedno combo odcinające członki (brrr...) i znowu blokuj. Oto przepis na pokonanie oślizłych stworów. Kiedy się ich pozbędziesz, podejdź do podwyższenia po jego prawej stronie, znajdziesz energię i klucz, a po lewej przełącznik. Użyj przełącznika i wejdź po postumencie na górę i załatw ośmiornicę. Ruszaj dalej, załatwiają, zombie i robiąc save.

Dojdiesz do dużego placu z szubienicami i fosą. Skręć w lewo i po kamieniach dostań się na górę załatwiają kolejno żółtego potwora i dwie ślicznotki. Na miejscu wciśnij przełącznik i wracaj na plac z szubienicami, załatwiają po drodze ślicznotkę i zombie. Na placu załatw ślicznotkę która urwała się (chyba z choinki) i wskocz do fosy. Płyn w prawo a w ślepym zaułku znajdziesz klucz i energię. Przypomnij sobie miejsce, które miałeś zapamiętać (zamknięte drzwi). To właśnie tam pasuje klucz (po drodze nadziejiesz się na zombiaka, trzy ośmiornice i ślicznotkę). W nagrodę za drzwiami znajdziesz naboje ogniowe, czar ognisty topór i energię. Wróć się znowu na plac z szubienicami po drodze załatw ośmiornicę. Na miejscu skącz w otwarte wrota. Zabijając zombie dojdziesz do komnaty z save'em (skorzystaj z tego. Rąbnij w stolik na kołach po czy podejdź do dużego stołu. Jak się okazuje, sytuacja jest nienajlepsza. Zbierz więc w sobie siły by... przejść do następnego pomieszczenia. W tymże pomieszczeniu, po zabiciu zombie, przesuń gablotę.

Za nią znajdziesz energię i nieco dalej zębatkę, jedną z trzech części mechanizmu. Wróć na właściwą drogę i wejdź po schodach na górę. Skocz w lewo, a zdobędziesz czar chmurę owadów i przeciwnika w prostokąt żółtego potwora. Znowu wejdź na górę. Drzwi otwórz kluczem z sali z kokonami i zrób save. Tuż obok książki po lewej stronie znajdziesz drabinę. Kiedy wejdziesz na górę weź cylinder (druga część mechanizmu), czar krzycząca czaszkę i naboje. Wróć na właściwą drogę, a dojdziesz do dużego pokoju z żółtym potworem na środku. Po zabiciu go, idź w lewy róg i przesuń kawał muru. Znajdziesz tu wachę (ostania część mechanizmu). Kopiąc w stoły otrzymasz energię i naboje. Wróć do dużego pokoju i uderz w grill (czar ostrze ognia). Wejdź po płonącym stoliku do przejścia i ruszaj tym przejściem. Po drodze spotkasz ośmiornicę, punkt save i dwa gacki. Rozpraw się ze wszystkimi (oprócz książki do save'a). Na miejscu gdzie walczyłeś z gackami po prawej stronie jest puszka sterownicza. Zamontuj tam wszystkie trzy części mechanizmu, co spowoduje opuszczenie się mostu. Ruszaj nim, aż wykończając zombie dojdziesz do drabiny. Skorzystaj z niej i ruszaj w prawo, aż dojdiesz do zombiaka.

Tu skręć w lewo. Dojdiesz do kamieni , po których dostaniesz się do drabiny. Po skorzystaniu z niej ,wejdź do wieży. Zeskocz na dół i przygotuj się do ciężkiej walki. Boss z którym za chwilę będziesz walczył jest naprawdę trudny i sporo się trzeba namachać zanim wyda ostatnie tchnienie. W pierwszej fazie, gdy jest jeszcze przywiązany łańcuchami podbiegaj i atakuj tuż po tym jak wykona cios. Stosuj dwuuderzeniowe kombinacje. Odskakuj trzymając blok. Kiedy łańcuchy się pourywają, dobiegaj z jak najmniejszej odległości

i atakuj jednym ciosem. Jeśli zrobisz to szybko, nie zdąży wykonać swojego ciosu. Ważne jest aby zadawać ciosy z jak największej odległości. Tuż po uderzeniu bloku. Boss cię z pewnością wyrwieci lecz nie odbierze ci to energii. Kiedy się będziesz podnosił także trzymaj blok. To ścierwo ma strasznie długie lapy. To wszystko w tym levelu.

MIASTO PO RAZ DRUGI

Jestem z miasta. Znowu aglomeracja. Rozbij skrzynkę aby...uwolnić ptaki. Zabij nożownika i przejdź przez metalową bramkę. Uparaj się z psem i żółtym potworem po czym wejdź do rozbitej wystawy sklepowej. Zabij pilarza, a z miejsca z którego wyszedł zabierz energię i wciśnij przełącznik. Za bramą, która się właśnie otworzyła znajdziesz eksplodujące pociski na wystawie sklepowej. Idąc dalej zabij nożownika, żółtego psa i zabierz energię ze skrzyni. Za kolejną bramą znajdziesz ogromnego gościa w czerwonych spodniach przypominającego wyblakłego Hulka. Blokuj jego ciosy, samemu zadając po dwa, trzy uderzenia. Powinien szybko paść.

Po lewej znajdziesz zejście do piwnicy. Zabierz czarną płonącą ostrze i dynamit. Wyjdź, załatwiając nowy rodzaj mocniejszego zombie (taktuja prawie jak na zwykłego zombie, tyle że po pierwszym combo odskocz do tyłu). Kiedy będziesz na górze przeskocz przez skrzynki. Załatw pilarza i udaj się w lewo, gdzie w skrzyni czeka energia. Wróć się. Po prawej, skąd wyskoczył pilarz, jest wejście. Skorzystaj z niego. Tu czeka cię walka z kolejną podróbką Asha. Na zapleczu znajdziesz save i wybuchające naboje w skrzyni. Wyjdź przez drzwi na zapleczu i załatw Hulka. Zajmij się czerwonymi oknami. W jednym z nich jest energia, ale także nowy zombie. Po uporaniu się z nim, ruszaj ulicą. Płonącą zapórę wysadź dynamitem. Rozbij następnie deski. Tuż za deskami skręć w prawo. Idź, zabij parę zombie i rozbij kolejne deski. Przed skokiem do dziury weź energię ze skrzyni. Na dole zabij Asha i dwa jaszczury. W skrzyniach za basenem znajdziesz chmurę gazu (czar), a w samym basenie - klucz z prawej i energię z lewej. Wróć na główną ulicę i podążaj do przodu.

Zejdź po szerokich schodach (z lewej, w gablocie jest energia). Zapamiętaj dobrze to miejsce, niedługo będziesz musiał tu wrócić. Teraz jednak skręć w prawo i idź korytarzem. Wykonaj save. Kiedy będziesz na otwartej przestrzeni weź energię z lewej i idź w prawo. Zabij żółtego potwora i zabierz ze skrzyni energię. Skręć w lewo i zabij dwa żółte psy ze skrzyni, zakończ amunicją eksplodującą i czar. Udaj się teraz w prawo. Zabij żółtego stwora i przeskocz przez skrzynie. Wejdź do kina i załatw parę zombie. Idź prosto, nie zwracając uwagi na drzwi z lewej strony. W czerwonym korytarzu załatw nożownika i wejdź do sali kinowej. Weź czarną zamrożoną z prawej i podejdź do kurtyny. Spotkasz tu matkołkę z toporami. Blokuj gdy rzuci w ciebie toporami. Odskakuj i blokuj ciosy. Samemu możesz spokojnie ładować mu comba. W skrzyniach za ekranem znajdziesz energię oraz klucz. Wróć się do przejść które mijales po lewej i odsuń szafkę. W komnacie za nią znajdziesz klucz.

Pakuj się teraz do drzwi obok. Wejdź schodami na górę i załatw pilarza. Zejdź na dół, po lewej stronie jest energia. Wejdź do pokoju i przeczytaj wiadomość od Rachel. Weź dynamit, energię i wybuchowe naboje. Czy przypominasz sobie miejsce które miałeś zapamiętać? Musisz się tam wrócić. Po drodze spotkasz trzech gości z toporami, żółtego psa i potwora (pies i pan na spacerze) oraz zombiaka. Czekaj cię także walka z dwoma maniakami piły łańcuchowej i Hulkiem (warto mieć jakieś czary). Zabij kolejnych przeciwników (zombie i żółty potwór). Wysadź zapórę. Idź dalej, przerób skrzynki. Wciąż posuwaj się do przodu omijając wejście na rusztowanie. Dojdiesz do żółtego potwora i Hulka. Po walce, w rozwalonym budynku znajdziesz naboje.

Wróć do wejścia na rusztowanie, zabierając po drodze energię ze skrzyni. Przed wejściem na rusztowanie zabierz czarny gaz z szczeliny po lewej stronie, obok nasypu. Poruszaj się po rusztowaniu, aż dojdiesz do dachu. Zabij tu żółtego psa i przeskocz na sąsiedni dach z lewej. Załatw gacka i skręć w lewo. Znowu gacek i czar ogniste ostrze. Skręć w prawo do naboju. W miejscu, gdzie się znajdują jest przejście dalej. Idź po cienkim pomoście i wskocz na dach (najpierw na rynnę), gdzie siedzi pies. Zabij psiaka i skacz na kolejny dach. Skręć w lewo zabierz energię i skacz w dół. Zabij nożownika i wyjdź z dziury. Zabij kolejnego psa, idź dalej. Zeskocz na plac i zabij psa oraz nożownika. Ruszaj przez bramę. Jeszcze jedna bramka i koniec.

MUZEUM

Zdaje się że te nieprzyjemne typy chcą zapudłować Rachel. Ruszaj się więc. Zabij dwóch zombie, a dalej jeszcze jednego. Ruszaj przez drzwi (omiń kratę). Zabij ślicznotkę z szafy. W pokoju za nią zabierz energię z lewej i wejdź na wysoko ustawione skrzynie po prawej. Na górze załatw gościa z piłą mechaniczną. Ze skrzynek po lewej weź chmurę gazu, klucz i energię. Wróć się do holu. Wejdź do recepcji (tam gdzie zombie pożerał mlecho). Walnij w szafę. W przejściu za nią znajdziesz przełącznik. Po wciśnięciu go otworzą się metalowe wrota. Zabij ślicznotkę i przejdź przez wrota. Udaj się lewym korytarzem. Zabij pajęczaka i weź energię z lewej. Udaj się dalej do pokoju z olbrzymimi mackami. Zabij zombiaka i przejdź przez kolejne drzwi.

Zabij pajęczaka i skręć w lewo. Zniszcz podróbkę Asha. Za skrzyniami znajdziesz energię, a w jednej z samych skrzyni - czar ogniste ostrze. Wróć do głównego korytarza i skręć w lewo, patrząc od bramy, którą się dostałeś do tego etapu. Zabij zombie i weź energię. Wróć znowu i idź dalej. Załatw tu pilarza.

Idź dalej i załatw dwie ślicznotki. Idź w lewo. Przy mackach trzymaj się w krawędzi abyś nie dostał się w ich zasięg. Pozabijaj zombie i weź energię ze skrzyni. W następnym pomieszczeniu z mackami trzymaj się ściany pokoju. W komnacie z dwoma korytarzami idź prosto. Zabij nożownika i bierz energię z gabloty. Przeskocz dalej. Przejdź lewą stroną, by nie zahaczyć o macki. Idź prosto. Później skręć dwa razy w lewo. Zajmij się nożownikiem i energią z gabloty. Wyjdź z pomieszczenia i skręć w drugi korytarz na lewo. Znajdziesz się w sali ze szkieletem mamuta. Zabij pajaka, weź czar ogniste ostrze oraz energię. Wracaj do tunelu z rozgałęzieniami (tuż za macką) i ruszaj ostatnim korytarzem gdzie jeszcze nie byłeś. Zabij nożownika i wskocz do dziury. Wydostaniesz się z niej tapiając się krawędzi. Zabij pilarka i ruszaj drzwiami po prawej. Zeskocz na dół.

Pozbieraj energię, weź złoty klucz i przeczytaj wiadomość (tradycyjnie, na biurku). Wyjdź po lewej i wracaj do pomieszczenia gdzie były dwa przejścia. Teraz masz klucz do drugich drzwi, więc je otwórz. Na lewo jest energia. Aby ją zdobyć podejź ostrożnie, a gdy odpadnie podłoga - skacz na oszale deskach. Okrąż teraz balkony i przeskocz przez wyrwę w podłodze. Idź dalej, zabij nożownika (weź także energię). W następnym pomieszczeniu, aby przejść musisz poruszać się po cienkiej belce z prawej strony lewego balkonu. Przyj wciąj naprzód zabijając dwie ślicznotki. Przejdź przez dziurawe drzwi. Zabij zombie i weź amunicję. Zniszcz pilarka i zombie, a trafisz do szklarni. Zatlucz pajaka i weź energię z końca pomieszczenia. Wdrap się na pierwszy od drzwi duży pień. Skacząc po nim dostaniesz się do przejścia. Znajdziesz tam nożyce w skrzyni i ślicznotkę. Wejdź na taras i zrób save. Po drabinie i po schodach dostaniesz się na dach. Załatw gacka i otwórz drzwi. Rozpraw się z pilarem, rozrób skrzynię i załatw kolejnego pilarka. Wejdź po drabinie na górę.

Przeskocz zerwany most (trzeba dobrze wymierzyć). Kiedy będziesz na górze weź energię i wchodź jeszcze wyżej. Czekaj cię tu kolejny boss. Jest to jeden z najsłabszych szeryfów w całej grze. Na początku zabijaj nadchodzące małe potworki. Gdy to zrobisz podejź do bossa z lewej strony. Teraz musisz po pomocy podbiec jak najbliższe niego. Najlepiej potem, jak zadał cios. Reszta to łatwizna. Uderzaj gdy podnosi macki i blokuj. Gdy odrabiesz mu macki skocz po dynamit i energię. Dynamit podłóż we właściwym miejscu. Kiedy boss się usmaży ruszaj przez drzwi gdzie był dynamit. Później poczekać, aż automatyczne drzwi się otworzą i zabij podróbkę Asha. Przejdź przez wrota i skręć w prawo. W odnodze z prawej strony przed pajakiem znajdziesz przycisk. Użyj go. Zabij pajęczaka, w tunelu za nim jest energia. Obróć się o 180 stopni i ruszaj przed siebie. Zabij dwóch nożowników i idź przez bramę. W pomieszczeniu pełnym krwi skręć w lewo.

CMENTARZ

Siekierzady ciąg dalszy. Najwyższy czas aby znaleźć Rachel. Zabij płonącego zombie i ruszaj dalej. Teraz mały tips: rozbijaj wszystkie napotkane pompy, zawsze coś w nich znajdziesz. Idź dalej, zabij dwa zombiaki (wieśniaki) i zabierz czar z grobowca po prawej. Zabij ślicznotkę i idź w prawo, zabij nożownika. Obok skrzyniek po lewej przeskocz przez parkan. Tam oprócz energii znajdziesz w skrzyniach klucz. Nie zapomnij wziąć czaru z pomieszczenia, z którego wyszedł nożownik. Idź w lewo przerab, a następnie przeskocz skrzynki. Tu zrób save i zejź schodami na dół. Walnij siekiarą w pomieszczenie obok miejca gdzie wyszedł zombie. Zabij zombie i przejdź przez metalową bramkę. Idź tam, skąd wyszedł nożownik. Zabijaj przeciwników, a dostaniesz naboje, energię, save i klucz. Idź prosto zabij nożownika. Następnie skręć w lewo i załatw zombie.

Wejdź na górę korzystając z pękniętego muru z lewej. Katakumba z lewej zawiera czar. Wejdź później do prawej, weź energię i skacz na dół. Załatw zombie, a wyjdzie nowy typ potwora. Gość jako broni używa kawałka mięcha. Od początku walki koncentruj się na odrabaniu mu ręki, w której dierzy dziwną broń. Jeśli to zrobisz, będzie on prawie całkowicie bezbronny. Idź dalej, aż znajdziesz kawałek ubrania Rachel. W grobowcu po lewej znajdziesz eksplodujące naboje. Podążaj dalej robiąc save. Kiedy zeskoczysz w uliczkę, skręcaj w lewo. Tu załatw zombiaka i gościa z miechem. Za skrzyniami czeka cię kolejny miśny. Po załatwieniu go, weź energię i klucz ze skrzyni po lewej. Idź dalej. Dojdziesz do świątyni, gdzie czeka cię kolejny boss. W przeciwnieństwie do poprzedniego, ten jest ekstremalnie trudny. Walka z nim składa się z dwóch etapów. Najpierw podbiegnij do niego i zastosuj combo odcinające. Gdy skończysz jedno, załaduj mu od razu drugie. Stwór dostanie i wyrzuci się. Teraz odskocz i powtórz operację. Po trzech trafieniach potwór odrzuci krzyż którym się broni.

Wtedy rozpocznie się drugi etap walki. Musisz blokować jego ciosy, a gdy odejdzie by zaryczeć - walnij go raz, odskocz i blokuj. Dzięki tej metodzie na pewno pokonasz bossa, ale zajmie ci to z dobre dziesięć minut. Musisz uważać, bo stwór lubi łapać mackami i rzucać twoim biednym ciałkiem o ziemię. Jednak z mojego doświadczenia wynika, że robi to co najwyżej dwa razy.

METRO

Sama chyba przyznasz, że lata trzydzieste do spokojnych nie należały. Na początku mały tips: rozbijaj wszystkie tablice, a znajdziesz różne rzeczy. Idź przed siebie i przejdź przez most (w wodzie jest energia, gdybyś później potrzebował). Dalej zabij zombie. Dojdziesz do rozgałęzienia, gdzie z jednej strony są kable elektryczne i kapie woda, zaś z drugiej jest normalne przejście. Skorzystaj z drugiej opcji. Tędy dojdiesz do przystanku metra. Na rozbitej gablocie jest klucz. Weź go wskazując najpierw na fotel, a później na

gablotę. Podejdź do wagonu i zabij żółtego potwora. Skręć w lewo. Zabierz energię, a uwolnisz żółtego potwora. Gdy go zabijesz, zabierz kolejną energię. Wróć na peron. Po kartonie wejdź na wagon by zdobyć eksplodujące naboje. Wejdź do wagonu obok tego, który trochę wystaje (wał siekierą po drzwiach). Zabierz klucz. Idź w drugi koniec peronu. Po torach dostaniesz się do drzwi (ostatnie). Idź prosto i skręć w prawo. Zabij zombie i idź do drzwi po prawej. Zrób tu save i włącz przełącznik. Skocz do dziury, zabij zombie. Weź dynamit. Idź prosto, zabijając kolejnego zombiaka. Skręć w prawo (na lewo są zamknięte drzwi, zapamiętaj to miejsce).

Dalej spotkasz gościa z piłą łańcuchową. Ze skrzyni weź czar ognia i podążaj drogą, którą wyszedł p ilarz. Popłyn niedaleko odległość by po wyjściu zabić pilarza. Przesuń szafkę, a dowiesz się ciekawych rzeczy i będziesz miał energię. Omijając zabite dechami drzwi podejdź do skrzynki i wysadź ją. W nowej komnacie zabij zombie i weź klucz z basenu. Pamiętaj zakratowane przejście? Idź tam, a zdobędziesz nożyce do drutu. Wracaj teraz do pomieszczenia gdzie spowodowałeś wybuch. Przechodź przez zabite dechami drzwi. Zabij zombie, weź czar ze skrzyni i przejdź przez wrota. Idź prosto, zrób save, a na rozstaju skręć w lewo. Weź naboje i zabij zombie. Wracaj na główny szlak. Uporaj się z Hulkiem i skręć w prawo. Zabij zombie i jaszczura. Weź energię i zanurkuj. Płyn prosto, by po wynurzeniu zabić jaszczurę. Weź czar z prawej i przejdź przez drzwi. Zabij dwóch gości z miechem i wyjdź lewym rogiem. Weź naboje ze skrzyni. Idąc dalej na prawo zobaczysz za kratami punkt save i klucz. Na razie nie możesz się tam dostać, ale zapamiętaj to miejsce.

Z trumny wylezie zombie. Po zabicu go idź w lewo po naboje. Wracaj na główną drogę. Po lewej zobaczysz drugie drzwi, do których nie masz klucza. Także je zapamiętaj. Dalej weź klucz z niebieską kartką i wracaj do pierwszego zapamiętanego miejsca. Zrób tam save i weź klucz z czerwoną kartką. Idź teraz do drugiego zapamiętanego pomieszczenia (uff). Zabij jaszczura i weź naboje z prawej. Zanurkuj i płyn prosto. Wyjdź i zabij dwa jaszczury. Skręć w prawo po czar. Wróć do pokoju, gdzie walczyłeś z jaszczurami i idź prosto. Załatw gościa z miechem i jaszczurą. Skręć tam skąd wyszedł jaszczur (z lewej jest drugie przejście). Wskocz do wody i weź czar. Idź do przejścia po lewej. Zabij mięsnego i zrób save. Spójrz w prawo, gdzie wiszą naboje. Znajduje się tam przejście z którego skorzystasz. Zeskocz na podziemny plac. Zabij nadciągających wrogów. Ewakuuj się przez bramę. Jak się okazało to ślepy zaulek, więc wróć przez bramę.

WIEŻA EIFFLA

Niech żyje Francja! Przejdź przez drzwi. Zabij gościa z piłą łańcuchową. Idź dalej, aż dojdiesz do ślepego zaułka (energia). Wracaj. Na pierwszym zakręcie od ślepego zaułka, nieco wyżej jest przejście. Idź prosto, a gdy skończy się droga skręcaj w lewo (po kamieniach na górę). Podejdź do wieży i zabierz z gabloty klucz z niebieską karteczką. Załatw zombie po prawej. Weź energię i czar błyskawicę (odbiera połowę energii). Okrąż teraz wieżę z lewej. Załatw zombie i pakuj się do środka. Załatw dwie osmiornice. Omni i zapamiętaj drzwi po lewej. Wejdź drabiną na górę.

Podążaj w górę, zabijając wrogów i zbieraj co się da. Kiedy na górę zaatakuje cię Hulk, zabij go i podążaj przejściem które zrobił. Dojdiesz do pomieszczenia z Hulkami. Zabij ich i weź ze skrzyni czar i nożyce do drutu. Zrób save i weź energię z pomostu obok. Teraz wracaj się do zapamiętanych drzwi. Zabij po drodze kilku gości. Na dole, za drzwiami, oprócz paru przydatnych rzeczy, znajdziesz też łom. Wracaj na górę. W pomieszczeniu gdzie były dwa Hulki skorzystaj z drabiny. Zabij pilarza, zombie i znów pilarza. Po drabinie dostaniesz się do szalejącego Hulka. Po zabicu go, ruszaj dalej. Na tarasie nie podchodź do ognia. Idź do przodu zabijając osmiornicę i zombie, oraz żółtego potwora. Otwórz łomem kratę i skocz na dół. Zrób save i rozbij skrzynkę (czar ognia). Idź w prawo gdzie po zabicu pilarza dostaniesz energię i czar błyskawicę.

Będzie tam także zawór do hydrantu. Udaj się z powrotem do pomieszczenia w którym wyładowałeś i idź prosto. Zabij tu pająka. Przeskocz następnie do przejścia. Załatw kolejne dwa pająki. Po urwanym moście dostań się (przeskocz) na drugą stronę. Ukatrup dwóch zombie i weź ogniste pociski z płonącej skrzyni. Udaj się w prawo, gdzie użyj węża. Przejdź nowym przejściem do windy. Kiedy będziesz na dachu windy, skacz przed siebie. Po drabinach wejdź wyżej. Kiedy drogę zagrodzi ci wystająca część, wejdź na nią. Dojdiesz do ostatniego megabigbadmadafaka. Weź ze skrzyni po prawej ładunki i podłóż je w beczkach. Jest na to kilkanaście sekund, które w zupełności wystarczą. Wielkie bum, spotkanie Rachel i koniec.

Brock Landers

CRAZY TAXI

Gra ta wywołuje spore emocje. Dla tych, którzy chcieliby wiedzieć więcej garść porad. Nie myślcie tylko, że robiąc 10 tysięcy jesteście już niezłi - rekordziści tłuką ponad setkę. Powaga.

KASA I KLIENCI

Zielony - za ten kurs dostaniesz najwięcej kasy, ale jest najdłuższy

Żółto-zielony - dobra kasa, trochę krótszy dystans

Żółty - niezła kasa, średnia odległość

Pomarańczowy - taka sobie kasa, niezbyt duża odległość

Czerwony - mała kasa i odległość

BONUSY CZASOWE

Speedy: + 5 sekund (jeśli dojedziesz na zielonym)

Normal: + 2 sekundy (jeśli dojedziesz na żółtym)

Slow: nic (jeśli dojedziesz na czerwonym)

Bad: nic, a w dodatku klient nie zapłaci (jeżeli nie zmieścisz się w czasie)

TECHNIKI SPECJALNE

Nie korzystając z podanych niżej technik z pewnością możecie sobie trochę pojeździć i dobrze się pobawić, ale jeżeli chcecie osiągnąć jakiś lepszy wynik lub chociażby pomyśleć o ukończeniu trybu Crazy Box, musicie się ich nauczyć. No więc - do roboty.

Crazy Dash - przyspieszenie. Taki dopalacz na krótką metę - przydatny jeżeli chcecie gdzieś się przecisnąć, lub wycisnąć z fury wszystko na jakiejś prostej. Jadąc prosto puść (R), naciśnij (B) i zaraz potem (R). Trzeba zrobić to bardzo szybko - najlepiej w taki sposób, że kciukiem jedynie przejeżdżasz po (B), jak przy pstrykaniu palcami i natychmiast wciskasz (R). Pierwszych kilka razy może się nie udać, ale w pewnym momencie zobaczysz, że samochód przyspiesza.

Crazy Drift - powerslide. Jadąc prosto wrzuć (B), po czym wejdź w zakręt naciskając jednocześnie (A). Po pewnym czasie nauczysz się robić to w taki sposób, że palcami tylko przejeżdżasz po (B) i (A), w międzyczasie wchodząc jednocześnie w zakręt.

Crazy Stop - po tym jak zrobisz Crazy Dash i chcesz zatrzymać się tuż przy kliencie, wciśnij (B) i natychmiast potem hamuj (L).

Crazy Back Dash - przyspieszenie do tyłu. Najpierw Crazy Dash, po czym wciśnijcie (A) trzymając (R).

Crazy Back Drift - powerslide do tyłu. Zrób najpierw Crazy Drift, potem (B), następnie (A) i zakręt w pożądanym kierunku.

Crazy Through - mijając blisko inne samochody zalicza się dodatkową kasę.

Crazy Jump - wybijając się z jakiejś rampy i wzbijając w powietrze robisz automatycznie Crazy Jump. Czym dłużej lecisz, tym więcej kasy sygnie pasażer.

Air Drift - kiedy lecisz w powietrzu skreć maksymalnie w jedną stronę i naciśnij hamulec (L). Trzymaj przyciski do momentu spadnięcia na ziemię. Tylko jedna uwaga - jeżeli chcesz odwrócić się w prawo po spadnięciu na ziemię - w powietrzu trzymaj kierunek lewo i vice versa.

Crazy Turn - po zatrzymaniu samochodu naciśnij (A), na maksa dociśnij (R) i skreć w jedną stronę. Kiedy samochód ruszy puść (R), przejeźdź palcami po (B) i (A) (w tej kolejności) i naciśnij znowu gaz.

Limiter Cut - przyspieszenie w przyspieszeniu. Początkowo trudne do wykonania, bo trzeba dobrze wyczuć moment zrobienia drugiego Crazy Dash. Najpierw zrób Crazy Dash, potem puść R i wciśnij (B), odczekaj chwilę i następnie zrób drugi Crazy Dash. Trochę zajmie wam odpowiednie zrobienie tego tricku, ale samochód przyspiesza wtedy naprawdę niezłe.

Merlin

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Oto opis do czwartej części przygód Lary Croft - z jego pomocą przejście gry nie powinno stanowić problemu. Mimo wszystko radzę jednak często zapisywać stan gry - zwłaszcza, że można to robić w dowolnym momencie. Powodzenia!

ANGKOR WAT

Staraj się nie wyprzedzać zbyt szybko swojego przewodnika - Von Croy'a. Stosuj się do jego rad. Po kilku skokach, przechodzeniu po krawędzi dotrzesz do miejsca, w którym Von Croy każe Larze wczougać się w niski tunel. W pomieszczeniu po drugiej stronie młoda Lara zdobędzie plecak. Przesunięcie dzwignii należy do ciebie. Wróć do przewodnika i podążaj za nim. Jeśli pojawi się coś co wygląda jak dzik pozwól Von Croy'owi się nim zająć. Przytrzymaj sprint przy strzelających ze ścian trujących lotkach. Po chwili dotrzesz do sali z basenem pośrodku. Zaraz na lewo od wejścia, trochę wyżej jest niski korytarz. Lara dostanie się nim na wyższy poziom i będzie mogła z pomocą ilyn dostać się na przeciwną półkę. Tam znajduje się dzwignia otwierająca drzwi na dole.

RACE FOR THE IRIS

Von Croy rzuci się na hurę do przodu. Może i da się z nim wygrać goniąc go, ale nie jest to do niczego potrzebne. Idź jego tropem. Kiedy po przejściu drewnianym mostem (wcześniej Lara musiała łapać się jego spodu by przedostać się na drugą stronę) staniesz przed wrotami, zainteresuj się dziurą w ścianie po prawej. Jest to zmyślny przełącznik otwierający przejście. Później jest już tylko kilka zakrętów i długa scenka.

THE TOMB OF SETH

Egipt, terazniejszość. Rozejrzyj się z lewej strony a z tyłu znajdziesz flary. Idąc za Azizem, na środku przejścia znajdziesz shotgun'a. Dalej porzucane będą apteczki. Trafi się też kilka skorpionów. Za korytarzem na skale zaatakuj wilk. Jego zbliżanie uprzedzi kamera. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu, a Aziz zatrzyma się przy drzwiach. Znane już dziury w ścianie dostarczą Larze apteczki oraz zasypia piaskiem pobliższe pomieszczenie. Dzięki temu będziesz mógł dostać się do Eye Piece i apteczki. Podniesienie Eye Piece otworzy drzwi przy Azizie. Puść Aziza przodem. Unieszkodliwi on pułapkę z wielkich ostrzy. Teraz bezpiecznie możesz zabrać drugą część Eye Piece. Połącz oba elementy i umieść z lewej strony w pomieszczeniu na górze. Zaatakuj dwa wilki. Kontynuuj podróż za Azizem. Przejdzie on do sali ze sfinksem i skręci w lewo. W mniejszym pomieszczeniu zapali olej na wodzie, co otworzy kratę. Idąc dalej korytarzem skręć w prawo (zielony korytarz), kiedy Aziz pójdzie w lewo. Znajdziesz tam apteczkę oraz dojdiesz do komory z posągami. Wejź w drugi korytarz i idź do góry. Dojdiesz do sali z symbolami na podłodze. Przy wejściu jest łańcuch - pociągnij go, a Aziz wejdzie do komory na dole. Podpali wodę. Teraz Lara musi skakać po jaśniejszych symbolach (będą się zapalać jak z nich zjeździe). Jeśli nie uda ci się dotrzeć na drugi koniec sali (nie trafisz w symboli to wyjdź z pomieszczenia, skręć w prawo, pociągnij za znajdujący się tam łańcuch i powtórz procedurę. W końcu dotrzesz do The Timeless Sands. Wyjdiesz kole sfinksa. Poczekaj na Aziza i idź za nim. Arab przestraszy się napisu na ścianie i ucieknie. Ty jednak idź dalej. W następnej sali wszad posagowi w ręce znalezione przed chwilą klepsydrę. Piasek leżący koło sfinksa przesyple się tutaj, a szybułką kamera pokaże nowy tunel. Wejź do niego.

BURIAL CHAMBERS

Przesuń dzwignię i zjedź do następnego pomieszczenia. Jest tu pułapka czasowa więc spiesz się. Podnieś z ziemi Hand of Orion, a kiedy ściany rozsuną się, skocz do lewego korytarza. Są tam naboje do shotguna. Idąc dalej natrafisz na kolce oplatające przejście. Wyczekaj na moment, kiedy będą się chować i sprintem przebiegnij. Za drugimi kolkami Lara zjedzie niżej, gdzie musi użyć Hand of Orion. Przedmiot spowoduje zlikwidowanie kolców. Uruchoimi jednak krzącają ostrza. Trzeba wykonać cztery szybkie skoki - w przód, lewo, przód, lewo. Jeśli zdążyś, po drugim skoku możesz spróbować podnieść shotguna. Idąc dalej Lara trafi do komnaty z sarkofagiem pośrodku. Nie podchodzi do niego. Omiń go szerokim łukiem i zbierz naboje do shotguna leżące z prawej strony w mroku. W kolejnej sali w lewym, bardziej oddalonym na dole rogu leży apteczka i więcej naboł. Wróć do sarkofagu, a Lara zrobi swoje. Popłynie strumieniem czerwonej mazi. Przejedź do pomieszczenia, w którym przed chwilą byłeś po apteczki i naboje. Trzy sarkofagi otworzą się. Mumie nie wyjdą jednak na zewnątrz dopóki utrzymasz dystans. Na środku, na specjalnym polu stoł tam posąg. Z lewej jest drugie takie pole. Przesuń na nie posąg, a otworzy się przejście po prawej - za mumią. Trafisz do wielkiej groty. Zaatakuj tu psy. Kiedy zauważysz skalne schody po lewej, wejź na nie. Nie wchodź jednak na samą górę, tylko skręć jeszcze raz w lewo i wejź na most zwodzony. Przed tobą wielka sala.

Zejdź na dno po drabinię, a następnie wdrap się na półkę z prawej. Przeskocz na drugą stronę sali i wejź na górę. Znajdziesz tam dzwignię otwierającą kratę na dole. Wejź w tunel za kratą. Znajdziesz tam kolejną dzwignię. Obróci ona pomieszczenie. Wyjź na zewnątrz i zejdź. Podniesiesz Hand of Sirius. Wróć do głównej sali i wdrap się na kolejny blok. Kolce będą niebezpiecznie blisko i Lara będzie musiała się pod nimi prześlizgać. Krótki skok zaniesie ją do kolejnego korytarza. Zejdź na dół (skorzyszaj z drabiny - trzeba do niej skoczyć), pociągnij za łańcuch i szybko biegnij do drugiej drabiny. Wyjdiesz w głównej sali. Wejź na blok i użyj Hand of Sirius.

Pojawi się lina, dzięki której dostaniesz się do Scarab Talisman. Idąc dalej korytarzem natrafisz jeszcze na trzy psy. Kiedy dotrzesz do groty idź ponownie na skalne schody. Tym razem wejdź na sam szczyt i skorzystaj z drabiny. Na górze podnies Golden Serpent i szybko uciekaj do przejścia w ścianie. Po zjeździe sprintem biegnij w dalszy lewy róg pomieszczenia - tam nie ma kołców. Wyjdiesz w jaskini. Idź do budowli na dole jaskini. Dojdziesz tam do ślepego końca. Są tu miejsca na dwa talizmany, które są teraz w posiadaniu Lary. Użyj ich i unikaj mumii dopóki piasek nie zasypie pomieszczenia. Wyjdiesz na zewnątrz.

VALLEY OF THE KING

Znajdziesz się Aziz. Tym razem nie gra on już w twojej drużynie. Larę czeka walka z ośmioma najemnikami z bronią maszynową. Nie zapomnij zebrać magazynków i apteczek, które po nich zostają. W rogach placu leży jeszcze trochę nabojev oraz apteczki. Powinieneś podnieść też kluczyki do jeepa. Skorzystaj z nich. Czeka cię trudna jazda. Jeśli zbliżysz się nadto do Aziza, ten zacznie rzucać granatami. Napotkanych najemników najlepiej jest przejeżdżać. Po kilku zakrętach trafisz na przepaść. Możesz ją przeskoczyć (półka z lewej) lub objechać (droga po prawej). Przy wyjeździe z tunelu przyhamuj - jest tam przepaść, którą trzeba objechać mostem po prawej. Jeszcze tylko kilka wąskich mostków. Jedź ostrożnie.

KV5

Pościgu ciąg dalszy. Zatrzymaj się w pierwszym pomieszczeniu i pozwól Larze podnieść naboje do shotguna oraz apteczkę. Aziz w tym czasie poczeka. Kiedy wyjdiesz na otwartą przestrzeń i wielka wydma podzieli drogę, wybierz lewą. Rozjedź najemnika z karabinem i jedź dalej. Tutaj na kolejnym podwyższeniu będzie jeszcze jeden snajper. Zaparkuj i wejdź na rusztowania po prawej. Z lewej są naboje, a jeśli pójdziesz do końca w drugą stronę i na dół znajdziesz apteczkę. Wejdź na najwyższy podest i podnieś apteczkę. Naprzeciwko niej wisi lina, z pomocą której możesz przeprawić się na drugą stronę. Po prawej, wyżej jest dźwignia otwierająca bramę. Po lewej spoczywa apteczka. Wjeżdżając do tunelu trzymaj się prawej strony. Z góry spadną trzy kule nieżarzone kolcami. W dalszej drodze musisz już tylko uważać na rzucające przez Aziza granaty oraz doły i przepaście. Jedź za swoim byłym przewodnikiem, a dotrzesz do celu.

TEMPLE OF KARNAK

Przejdź przez bloki przed tobą. Znajdziesz się na placu z obeliskiem pośrodku. Jest tam apteczka. Więcej przedmiotów możesz znaleźć za środkowymi drzwiami po lewej - na dole i górze. Wróć do obelisku i wejdź w przejście z kolumnami. Lara sama odwróci głowę wskazując bloki, po których można dostać się na poziom wyżej. Jest tam jeszcze trochę przedmiotów oraz dwie przekładnie w ścianach. Otworzone one dwie bramy. Znajdziesz z nimi apteczkę, naboje do shotguna oraz Canopic Jar. Przy podnoszeniu tego przedmiotu zobaczysz krótką scenkę. Zejdź i wsłok do basenu. Pierwsze drzwi Lara otworzy metodą siłową. Kawalek dalej, w korytarzu, będzie mata komora z powietrzem. Są tam też strzały oraz magazynek do UZI. Płynąc dalej natrafisz na zamkniętą bramę - zawracaj. Zanim jednak zawrócisz pod obelisk możesz przyjrzeć się niewielkiej szparze (niedaleko komory z powietrzem). Od obelisku udaj się w kierunku, którego jeszcze nie obierales. Znajdziesz się na dużym placu. Wejdź w ruiny po lewej. Będzie tam kilka skorpionów, a w rogu fiary. Podziemnym korytarzem przejdiesz do komnaty, którą widziałeś na ostatniej scenie. Znajdź się tu apteczka czy dwie. Żeby jednak dostać się do przycisku w ścianie, Lara musi złapać się sufitu i przebiegając rękmą pokonać dystans. Przycisk otworzy drzwi naprzeciwko. Jest tam dźwignia w ścianie. Zaraz po jej przesunięciu zjawi się skorpion. Zejdź po schodach do dziury po posadzce. W sali poniżej znajdź miejsca na Canopic Jar i umieść go tam. Z sali wydasz się niskim przejściem - Lara będzie musiała kilka razy się czołgać. Wróć pod obelisk i udaj się do przejścia z kolumnami. Wejdź w otwarte drzwi.

GREAT HYPOSTYLE HALL

Tym razem spędzisz w tym miejscu tylko kilka minut. Zadanie na teraz sprowadza się do dotarcia do Sacred Lake. Kiedy wyjdiesz z budynku skręć w lewo i cały czas idź przed siebie. Po chwili dotrzesz do przepaści, którą Lara bez trudu przeskoczy. W międzyczasie pojawi się scenka, w której Verner Von Croy i jego zbroi przyjeżdżają do ruin. Jeszcze jedna chwila i dotrzesz celu.

SACRED LAKE

Kiedy tylko wyjdiesz z budowli zaatakują krokodyle. Kolejny pływać będzie w wodzie z lewej strony. Przepłyn na drugą stronę i wyjdź na brzeg. Dwa nowe krokodyle podąża za Larą. Udaj się teraz do kamiennych wrót z lewej. W środku zaatakują nietoperze. Zejdź na dół i złap pionową rurę. Lara potrafi odbić się od niej skacząc do tyłu. Wykorzystaj to, by przeskoczyć na drugą rurę, a z niej na półkę po prawej. Powyżej znajduje się wlot niskiego, zielonego korytarza. Na jego końcu Lara znajdzie pomieszczenie, a w nim łańcuch do pociągnięcia. Wróć do masztów i zejdź do wody. Długim, podwodnym tunelem dopłyniesz do znanego już sobie brzegu. Pojawiają się tam nowe krokodyle. Wpłyn do pomieszczenia, które otworzył łańcuch. Naprzeciwko bramy, pod wodą, znajduje się dźwignia. Otwiera ona dwie zapadnie na dnie komnaty. Najpierw wpłyn w lewo. Podwodne drzwi Lara otworzy siłą. W tym momencie lepiej jest zawrócić i dać Larze zaczerpnąć tchu. Czeka ją długie nurkowanie, aż do komnaty z podwodnym lustrem. Widać w nim, że sufit komnaty posiada zamaskowane wyjście. Wyjdź z wody i weź kolejną Canopic Jar. Otworzy to podwodną bramę za prawą zapadnię. Wróć do głównego pomieszczenia i przepłyn przez bramę.

TEMPLE OF KARNAK

Wyjdź z wody. Po małej wspinaczce dotrzesz do znanych sobie okolic. Idź korytarzem w lewo i umieść w ścianie Canopic Jar. Zwartość niewielkiej misy wleje się do wody. Od tej pory Lara może chodzić po wodzie. Skorzystaj z okazji i przedostań się na drugą stronę basenu. Podnieś magazynek do UZI i idź dalej korytarzem. W zbiorniku wodnym zabij krokodyle i zanurkuj. Na końcu podwodnego przejścia jest dźwignia. Zła opuszczonych krat podnieś Hypostyle Key oraz Sun Goddess. Wróć do pomieszczenia z misą i korzystając z niskiego przejścia w ścianie wyjdź na zewnątrz świątyni. Czeka tam będzie dwóch ludzi z pistoletami maszynowymi. Koło obelisku wpadniesz na trzeciego. Biegnij do drzwi, które poprzednio skończyły ten poziom.

PONOWNIE GREAT HYPOSTYLE HALL

Pora dokładnie zapoznać się z tym poziomem. Zaraz na zewnątrz zaatakuj nowy przeciwnik - Crimson Ninja. Włada mieczem. Z bliska bywa niebezpieczny, choć bez przesady. Potrafi odbijać podskoki machając orężem. Shotgun sprawdza się najlepiej w bezpośrednim starciu z nim. Z lewej leży kilka przedmiotów. Właściwa droga prowadzi jednak w prawo. Kiedy zobaczysz korytarz, z którego skorzystałeś poprzednim razem, zlokalizuj niski tunel po lewej. Prowadzi on do zamkniętych drzwi. Użyj Hypostyle Key, a dostaniesz się do środka. Zaatakuj dwaj ninja. Będziesz znajdował się w wielkiej sali, częściowo bez dachu. Co to zostało, można jednak wykorzystać do chwytania i przemieszczania się. Wejdź więc na poziom wyżej i łapiąc się skiepienia przejdź przez dwie sale. W końcu (trzecia sala z lewej strony) dotrzysz do dźwigni w ścianie. Lara będzie musiała podskoczyć by przesusnąć dźwignię. Podnieś się klapa w drugiej sali. Przejdź tam korzystając z drogi pod sufitem i pozwól Larze spaść niżej z wciśniętym przyciskiem akcji. Dzięki temu Lara zlapie się półki poniżej. Podnieś magazynek do UZI i wejdź poziom wyżej. Strzel w okrągły głaz na kolumnie, i o czym zejdziesz na podłogę. Zaatakuj ninja. Spadający głaz wyrwał dziurę w posadzce. Zejdź tam. Trafisz do długiego korytarza. Mini 'adno rozgałęzienie po lewej i dojdź do końca tunelu. Tam skręć w lewo, dojdź do drabiny i wejdź na górę. Przed tobą trzy sale. W każdej jest pokrętko. Ustaw je tak, by drewniane kije wystające z mechanizmów skierowane były w lewo. Zejdź po drabinie i udaj się do rozwidlenia, które poprzednio zignorowałeś. Jeśli dobrze ustawiles przekładnie Lara pociągnie za łańcuch i zobaczysz krótką pokazówkę. Jeśli nie, to zobacz jak ustawione są trzy wielkie strzałki-lasery w salach obok i zrób tak, by ich czubki wskazywały niebieski kryształ w sali głównej (do tego służą przedstawiane wcześniej mechanizmy). Kiedy niebieski kryształ pęknie podnies Sun Disk. W podłodze pojawi się otwór.

PONOWNIE SACRED LAKE

Trafisz na plac z dwoma iglicami oraz wodą. Będzie tu kilka skorpionów. Pod wodą leży apteczka oraz naboje do shotguna. Połącz w plectaku Sun Disk i Sun Goddess, a następnie użyj otrzymanego tą drogą Sun Talisman na przyrządzie pomiędzy iglicami. Otworzą się trzy drogi. Lewa prowadzi do wody. Jest tam do zebrania dużo przedmiotów. Na prawo, w niskim tunelu, leży apteczka. Kiedy już zbierzesz ekwipunek, wybierz środkowe drzwi. Znajdziesz się w sali z wielkimi kolumnami. Pośrodku jest kilka zniszczonych bloków. Pozwól ci one dostać pod sufit, którego Lara się chwyci. Zaatakuj małe nietoperze - pozabądź się ich jak najszybciej. W niszy po lewej leży kilka przedmiotów. Twoim celem jest jednak nisza na wprost. Niski tunel po lewej prowadzi do magazynku UZI, prawa pozwala dostać się poziom wyżej. Czekaj się długi skok, a następnie skręć w lewo - tam gdzie jest przejście w ścianie. Zejdź na ziemię bardzo ostrożnie - po prawej jest półka, na którą możesz zejść w pierwszej kolejności. W małym pomieszczeniu leżą UZI oraz Flary. Wyjdź na zewnątrz i dojdź do wielkich wrót.

TOMB OF SEMERKHET

Rozbij dwie wazy, a dostaniesz apteczkę oraz magazynek do UZI. Zjeżdź niżej i jak najszybciej odnajdź po środku sal sufit, którego Lara może się chwycić. Po ziemi biegają tu bowiem olbrzymie skarabeusz, łądowi kuzyni piranii. Dojdziesz do rury. Zejdź po niej poziom niżej i podnieś pochodnię. Zapal ją od razu. Zejdź na sam dół. Pojawi się tu więcej skarabeuszy. Pochodnia odstrasza je, ale i tak nie dadzą za wygraną. Są tu trzy przyciski w ścianach. Aktywuj wszystkie, po czym wróć na poziom wyżej. Zniszcz dwie wazy by otrzymaną apteczkę i wejdź w drzwi pośrodku. Zamkną się one, jak tylko Lara przez nie przejdzie. Z lewej strony czerwony kwadrat na ścianie to kolejne drzwi. Zejdź poziom niżej. Zejdź po schodach w lewo i wdrap się na drabinę po prawej. W kolejnej sali zaatakuj wilki. Z otworów w ścianie bucha tu ogień. Otwory te są jednocześnie przyciskami. Musisz aktywować dwa z nich (prawy i środkowy - za lewym jest apteczka).

W rogu sali znajduje się basen z wodą. Jeśli Lara zapali się, może się tam ratować. Zdecydowanie lepiej sprawdza się jednak metoda save-load. Kiedy dwa przyciski będą już aktywne, otwórz się drzwi po prawej. A tam... kolejne sześć pułapek ogniowych. Tym razem trzeba wcisnąć wszystkie sześć przycisków. Za trzecim, po lewej są naboje do shotguna. Wróć do poprzedniej sali i wejdź po nowej platformie z prawej na górę. Będzie tam jeszcze jedna pułapka ognia. Naciśnij przycisk i zejdź po pochylonej na dół. Kiedy podniesiesz tabliczkę z regulatami gry otworzą się zapadnie w głównej sali. Idź tam i wejdź po drabinie. Aktywuje się przeciwnik do partii Senet'u. Zasady: twoje pionki są kolorowe. Każdemu kolorowi odpowiada kolor na podłodze - jeśli Lara stanie na kolorze niebieskim znaczy, że ruszać się będzie w tej turze pionek niebieski. Po lewej jest urządzenie losujące liczbę poł, które pionek może pokonać w swojej turze - liczą się tylko białe deseczki. Jeśli wylosujesz cztery czarne, to znaczy, że wypadło 6. Jeśli pionek na planszy stanie na polu z symbolem - otrzymujesz dodatkowy ruch. Jeśli pionek przeciwnika wejdzie na twój, albo twój na przeciwnika, to zbity pionek wraca na start. Celem jest doprowadzenie wszystkich trzech pionków na symbol najdalej po lewej stronie. Jeśli zwyciężysz, poziom ten będzie dużo łatwiejszy do ukończenia. Dalsza część opisu dotyczy właśnie takiej sytuacji.

Po platformach, które właśnie się wysunęły przedostan się na drugą stronę holu, i zejdź po schodach. Drzwi otworzą się same, a zza nich wyskoczą wilki. Rozbijaj wazy, a znajdziesz naboje. Dwa kolejne wilki czekają za rogiem. Zejdź jeszcze niżej. Z sufitu zagnają spadać krwiożercze skarabeusze. Ucieknij im po rusze do góry. Trafisz do zamknięcia z nieruchomymi wilkami oraz soczewkami skierowanymi na grobowiec. Miń to towarzysztwo i po rusze zniżającej się w lewym, górnym rogu pomieszczenia wejdź wyżej. Wielkie wrota same się przed Larą otworzą. W tej sali należy poprzesuswać trzy kryształy, tak by czerwony znalazł się na czerwonym kwadracie, a dwa zielone - na zielonych. Jasnozielony kryształ musi trafić na prawo. Grobowiec poniżej otworzy się, a wilki ojdą. Wejdź do grobowca.

GUARDIAN OF SEMERKHET

Zejdź niżej. W tunelu napotkasz na ostrza ułożone w kregu. Najlepiej podesej do nich i wykonać skok tyłem. Ostrzy takich będzie para. Po zjeździe wpadniesz do komnaty z mapą. Wróć do tunelu, którym się tu dostałeś i skorzystaj z niskiego tunelu po prawej. Wyjdziesz w górną salę. Pełno tutaj ostrzy, więc się strzeż. Naprzeciwko wejścia są drzwi. Otwiera je, ale tylko na chwilę, wielki kolowrotek. Trzeba go przesusnąć i szybko biec do drzwi. Na końcu nie obejdzie się bez koza pod opadającymi drzwiami. Biegnij dalej, bowiem to nie koniec ostrzy. Podejdź do podwyższenia z Golden Vreus. Uwaga! W zabranie pośażka uruchamia więcej ostrzy. Żeby ich uniknąć, Lara musi podesej nieco z boku i stanąć ścietym na rogu. Zejdź teraz niżej uważając na ostrza i wróć do sali z mapą. Użyj pośażka, podnieś Guardian Key i idź z niego skorzystaj. Otworzy się zapadnia obok. Zejdź tam. Po dłuższym zjeździe trafisz do dużego korytarza. Udaj się w lewo, podnieś apteczkę i idź do dźwigni w lewo. Kolejne drzwi zablokowane sztabami będą trzeszczeć, jakby coś dużego w nie uderzało. Jak tylko dojdiesz do drzwi, wielkie wrota nie wytrzymaą i wypadnie z nich egipski byk. Jeśli pojedziesz dalej korytarzem znajdziesz apteczkę, a na końcu w ścianie zgąsoną pochodnię. Jeśli ją zapalisz, wrócisz do pomieszczenia skąd ją wzięłeś i zapalisz kaganiki na

ścianach otworzy się przejście do kilku pożytecznych przedmiotów. Ich także strzeżą kolce. Przez cały czas unikaj ataków byka. Teraz jednak byk może oddać ci przystępek. Kiedy wpadałeś do tego korytarza, poszedłeś w lewo. Na prawo są jednak drzwi. Idź tam i stań przy nich. Kiedy byk zaatakuje szybko uskok, a rozwal on wrota. Wejź do kolejnej sali. Są tutaj trzy płyty z namalowanymi oczami. Stawaj po kolei przy każdej i powtórz manewr z bykiem. Otworzy się dwoje drzwi. Wybierz prawe, a zdobędziesz jeszcze trochę amunicji. Wróć do sali z oczami i wejź w drzwi po lewej. Został już tylko kawałek drogi.

DESERT RAILROAD

Przesuną dźwignię i przeskocz do drugiego wagonu. W pierwszych dwóch przedziałach, w skrzyniach ukryte są przedmioty. Kiedy podejdziesz do trzecich drzwi, zza rogu wyskoczy ninja. Polecam shotgun'a. A wskoc na dach następnego wagonu (jest na nim drabinka). Z dwóch wagonów naraz wyskoczą na dach dwaj ninja. W wagonach tych znajdziesz naboje do shotguna oraz dodatkowych ninja. Przez kolejny wagon wiozący coś niebieskiego nie bédziesz mógł przejść. Lara pokona przeszkodę bokiem, zwieszając się z wagonu i przesuując na rękach. Na dach ostatniego wagonu w składzie wyskoczy jeszcze jeden ninja. Kiedy już będzie martwy możesz zajrzeć na koniec pociągu - jest tam mały przedział z kilkoma przydatnymi przedmiotami. Wróć na dach i udaj się zgodnie z ruchem pociągu. Po prawej stronie Lara ponownie musi zwiesić się z wagonu, by zejść do jego wnętrza. Poza nabojami leży tam łom (crowbar) - najbardziej użyteczny przedmiot w całej grze. Użyj go przy dźwigni bez uchwytu. Zda skrzyń wyskoczy ninja. Kiedy będziesz wracał na początek pociągu zajrzyj jeszcze do wagonu ze skrzyniami. (niech Lara ponownie użyje tam łomu). Otworzy w ten sposób przejście do pomieszczenia z wyrzutnią granatów. Na ziemi leży luzem kilka sztuk amunicji. Wróć do wagonu, z którego zaczynałeś i użyj łomu na drugiej dźwigni bez uchwytu. Odłączysz resztę składu.

ALEXANDRIA

Masz tutaj umówione spotkanie z człowiekiem który pomoże ci już raz Larze na pustyni. Znajduje się on w budynku na górze, po przeciwległej do wejścia stronie placu. Koniecznie zabierz celownik laserowy ze stołu. Możesz zwiedzić także pozostałe domy. Żeby wyjść z miasta udaj się do jego południowo-wschodniej części.

COASTAL RUINS

Koło palm skręć w zaułek, w prawo. Dojdziesz do "Egyptian Adventure". Wejście będzie zabite deskami - jeden strzał to zalatwi. W środku wybierz prawe przejście. Dojdziesz do sali z piramidą oraz mumią w trumnie. To tylko zabawki. Teraz wejź na schody z lewej. W pierwszym pomieszczeniu, do którego trafisz Lara sama odwróci głowę demaskując lustro na ścianie. Widać w nim gdzie na podłodze zamontowane są kolce. Celem jest lewy, górny róg sali. Leży tam kusza. Wracając też trzeba uważać, by się nie nadziacił. Wróć do sali z piramidą i mumią. Połącz kuszę z celownikiem laserowym i przygotuj się na szybkie celowanie. W rogu sali znajduje się pochytynia. Kiedy Lara zjedzie po niej, ma tylko chwilę na zestrzelenie wszystkich dziewięciu tarcz. Kiedy czas upłynie zapadnia zadziała i wpadnieś na kolce. Zapadnia działa niezależnie od rezultatu, ale jeśli zdążyś uporać się z tarczami kolce będą unieruchomione. Podejź do głowy węża i podnieś monetę (Token). Wyjź poprzez niski tunel w ścianie i idź drogą do sali z lustrem. Ominij ją jednak i wejź do następnej komnaty. Wrzuc żeton i patrz jak liną z koszyka prostuje się. Dostaniesz się po niej do pomieszczenia ze szcztokami na górze. Podnieś kij, a z pomocą łomu wydub hak ze ściany. Połącz hak z kijem. Wchodząc do tego kompleksu miałeś czarną klatkę z kluczami zamkniętymi w środku. Podejź teraz do klatki i użyj haka na kij. Gate Key jest już twój. Wróć na ulicę z palmami i skieruj się w prawo. Dojdziesz do wody. Jest tam niskie przejście. Po chwili znajdziesz się na zewnątrz miasta. Kamera na moment pozwoli sobie na swobodne ruchy pokazując okolicę. Twoim celem jest zamek po prawej. Kiedy zbliżysz się do wejścia ożyją dwa szkielety. Zabić je można amunicją eksplodującą lub strzałem w głowę z wykorzystaniem celownika laserowego. Skieruj się w stronę miejsca, z którego wystartowały dwa szkielety.

CATACOMBS

Przejdź do sali z poprzewracanymi kolumnami i skręć w prawo. Naciśnij przycisk na ścianie i wracaj do COASTAL RUINS.

COASTAL RUINS

Zejdź na dół i podnieś pochodnię. Ostrożnie zapal ją, po czym podejź do liny przytrzymującej kamień i podpal ją. Kiedy kamień już spadnie wejź do tunelu. Na jego końcu przesun kolumnę na brązowe pole. Udaj się z powrotem do CATACOMBS przez bramę na górze.

CATACOMBS

Wróć do pomieszczenia po prawej i przeciągnij filar do głównej sali. Kiedy to zrobisz pojawi się duch, a ukryte przejście otworzy się. Biegnij szybko do następnego pomieszczenia i skręć w prawo na schody. Dobiegnij do komnaty z niewielką statuetką. Duch wejdzie w nią i zniknie. Wróć do sali, przez którą przebiegłeś i po linie zejdź na poziom niżej.

Wrota same się otworzą. Same też się zamkną. Przesun dźwignię, a ściany podniosą się. Przed tobą dwie liny. Musisz skoczyć i złapać się pierwszej, rozhuścić ją i przeskoczyć na drugą. Dopiero wtedy dostaniesz się na półkę skalną naprzeciwko. Rada: Kiedy Lara zaczyna już spadać i wiesz, że się roztrzaska, wywołaj szybki menu - ponowne ładowanie gry trwa wtedy krócej.

Kiedy znajdziesz się już po drugiej stronie skorzystaj z kamiennej drabiny i zejdź na ziemię. Z prawej strony sali jest przejście. Zjedziesz do wody. Wyjź z niej jak tylko będzie okazja. W tym pomieszczeniu trafisz na kolejne dwa szkielety, więc przygotuj kuszę. Dwa skoki i Lara będzie przy dźwigni. Kolejne dwa i znajdziesz się koło wazy zawierającej naboje do shotguna. Teraz po suficie dostań się do dźwigni naprzeciwko. Kiedy się do niej zbliżysz pojawi się biały duch. Przesun dźwignię i ratuj się skokiem do wody. Przepłynij na drugą stronę pomieszczenia, gdzie pod wodą (pod półką skąd zabrałeś naboje) jest podwodny posażek pozwalający pozbyć się natręta. Wyjź z wody i przeskocz na nowo powstałą platformę. Dojdziesz do krawędzi, po której Lara dostanie się do korytarza, a startąd do kolejnego, wielkiego pomieszczenia ze szkieletami. Tutaj dobrze sprawdza się taktyka zrzucaania ich w przepaść. Ulatwia to shotgun. Skorzystaj

z liny i wydają na półce po prawej stronie. Zabierz pierwszy Trident i odszukaj drabinę w lewym, dalszym rogu sali. Na górce zasadzki zostawił szkielet. Jest tam też drugi Trident. Po nurze wejdź poziom wyżej. W jednej z waz ukryte są strzały do kuszy. Wchodząc jeszcze wyżej dostaniesz się na początek poziomu. Ponownie skorzystaj z rury i zjedź na dół. Jeszcze raz znajdziesz się w ogromnej sali z dwoma linami. Tym razem nie musisz jednak z nich korzystać. Po prawej jest drabina, po której dostaniesz się na dół. Czekają tam dwa szkielety, ale możesz im uciec. Odnajdź drabinę na prawej ścianie i przejdź po niej do kolejnej sali. W tamtejszych korytarzach tkają się około trzech szkieletów. Szczęśliwie jest dołek, do którego można je wszystkie zrzucać. Od razu skręć w lewo, na końcu w prawo. Znajdziesz drabinę (przed nią jest kilka dzbanów oraz szkielet). Wejdź wyżej, tak był w dobrej sytuacji do zrzucania wszystkich napotkanych szkieletów. W rogu sali znajdziesz kolejną drabinę, którą dostaniesz się o kolejny poziom wyżej. Tutaj znajdziesz trzeci Trident. Dojdź do liny i z jej pomocą przejdź na kolejną półkę. Z niej bez problemu doskoczysz do rury. Na górce wszystkie szkielety będą leżeć w bezruchu. Ożyją, kiedy podniesiesz czwarty Trident. Nie czekaj na nie tylko biegnij do drabiny. Wyjdź z COASTAL RUINS. Wszystko co musisz tutaj zrobić to wrócić do CATACOMB głównym wejściem. Jeszcze raz zjedź po nurze i po drabinie zejź na dno sali z dwoma linami. Idź do wody, gdzie jest wejście na następny poziom.

TEMPLE OF POSEIDON

Zejdź do głównego holu. Jest tu wielka dziura w ziemi. Skręć w prawo. Dojdiesz do pomieszczenia z tarasem. Zejdź niżej. W lewym korytarzu leży kilka przedmiotów. Zabij dwa szkielety i wczółgaj się do tunelu pod statua. Zniszcz kilka waz, a znajdziesz magazynek do UZI. Musisz jednak uważać na pułapki ogniowe na podłodze. Zjawia się też dwóch kościstych strażników. W pomieszczeniu obok znajduje się statua Posejona bez trójzębu. Zalóż trójzab i wracaj do głównego holu. Wejdź do korytarza naprzeciwko. Po małej wspinaczce się statua Posejona bez trójzębu. Postap z nią tak, jak z poprzednią. Wróć do holu i skręć w lewo. Na końcu korytarza, po lewej jest wejście do niskiego przejścia. Musisz tam wskoczyć z rozbiegu, by uniknąć ognistej pułapki poniżej. W środku, poza obowiązkową clawką waz i szkieletów stoi trzeci Posejdon. On też potrzebuje trójzębu. Kiedy będziesz wracał, ognista pułapka będzie już nieaktywna. Został jeszcze jeden kierunek, z którego woda nie płynie. Idź tam, skręć w lewo i zlokalizuj ścianę, po której Lara może się wspiąć. Na górce czeka jeden szkielet oraz czwarty Posejdon. W drodze do holu pojawi się duch. Kiedy schodzisz po raz pierwszy do głównego holu mijales jeden z posążków likwidujących duchy. Możesz tam wrócić lub skoczyć w dziurę, gdzie spotykają się cztery strumienie. Po krótkim nurkowaniu wyjdiesz w salę gdzie do posęgu dotychczas szkielet. Dobiegnij do kolejnej sali, gdzie pojawiają się jeszcze dwa duchy. Posażki na duchy ukryte są tu w dwóch wazach. Wejdź do kolejnej sali i odsun pokrywą z grobowca. Lara znajdzie tam Left Gauntlet. Otworzy się też dalsze przejście.

THE LOST LIBRARY

Po kilku zakrętach trafisz do głównego pomieszczenia biblioteki z niebieskimi drzwiami. Wejdź w drugie drzwi po lewej. Czeką cię zjazd po nurze w towarzyszyście ostrych kół. Na sam dół. Później takie samo wspinanie się. W sali z kolumnami zaatakują zakuty w złotą zbroję rycerz z toporem. Wypada strzelać w jego serce (celownik laserowy), ale jak pokazuje praktyka duża dawka ołowiu też go w końcu zwycięży. Przy pomocy łomu Lara wydobędzie ze ściany Gold Star. Na lewym filarze jest drabina. Po krótkim gździe zaatakują jeszcze dwóch złotych rycerzy. W pomieszczeniu obok jest zejście z drabiną. Prowadzi ono do dużej komnaty. Zdejmij stoczysz walkę z rycerzem na koniu. Zostanie po nim Horesman's Gem. Wróć ze znalezionej do poprzedniej sali i otwórz kratę. Znajdujący się tam łańcuch otwiera podwodną kratę poniżej. Wróć do sali, gdzie stoczysz walkę z pierwszym złotym rycerzem i wejdź w którykolwiek z korytarzy od niego odbiegających. Będą tam huśtające się łańcuchy. Unikaj ich. Kiedy dotrzesz do pomieszczenia z kolumną i zapadnięą podejdź do zapadni i użyj przycisku akcji. Wejdź do wody i przepłynij przez ostatnio otwartą bramę. W małym pomieszczeniu Lara wydłubie ze ścian jeszcze dwie złote gwiazdy (Gold Star). Wróć do głównego pomieszczenia biblioteki.

Udaj się do ostatnich drzwi po prawej stronie - planetarium. Umieść gwiazdki na ich miejscach i zabierz się za przeciąganie planet. Naad każdą dobrze umiejscowioną planetą pojawi się poświata. Zaczyni od Ziemi - ta leży sobie już na podłodze. Ustaw ją w centrum. Księżyc znajduje się w ścianie z dwoma bramami - po prawej. Kolejną orbitę zajmuje Wenus - jest na lewo od Księżycza. Mars znajduje się w lewej ścianie. Prawa przechowuje Jowisza. Dojdiesz do pomieszczenia z siedmioma posągami węży połączonych ze sobą liniami pentagramu. Z tyłu każdego węża znajduje się dźwignia. Powoduje ona zapalenie lub zgaszenie płomienia na wszystkich połączonych bezpośrednimi liniami wężach - zawsze trójkami. Należy doprowadzić do sytuacji kiedy wszystkie siedem węży zapalonych jest jednocześnie. Kluczem do sukcesu jest zapalenie tylko jednego węża (tak, żeby reszta była zgaszona). Wtedy wystarczy już zapalić dwa węży po bokach tego jednego.

Kiedy zagadka będzie rozwiązana na środku sali podniosą się bloki. Pojawi się też ognisty duch. Skorzystaj z bloków i pobiegnij do fontanny by pozbyć się kłopotliwego ogona. Wyjdź z następnego pomieszczenia. Znajdziesz się na balkonie głównej sali biblioteki. Przejdź na drugą stronę i wejdź w drzwi najdalej po lewej. Pojawia się dwa kolejne ogniste duchy. Chcąc nie chcąc musisz wrócić do fontanny. Kiedy już uporasz się z ognikami wróć do pomieszczenia gdzie się spotkałeś i podnieś Pharos Pillar.

Wyjdź na balkon i wejdź w pierwsze drzwi po prawej. Jest tam ostry zjazd. W jego połowie zauważysz drabinę. Wskocz na nią, a łatwo unikniesz pierwszego staczającego się kamienia. Jeśli jednak nie uda ci się złapać drabiny przygotuj się na szybki unik. Po pierwszym kamieniu stoczysz się drugi. Na platformie zaatakują złoty rycerz. Kolo pochylony dla kamieni jest dźwignia. Lara musi na nią wskoczyć. Podnieś się platforma, która stanowi początek drogi na głowę drugiego lwa. Tam trzeba pociągnąć za łańcuch rozszerzający jego paszczę. Dzięki temu Lara będzie mogła się do niej wczółgać. Krótka wspinaczka po nurze, zakręt w lewo (nie wychoźdź przez pierwszą kratę) i znajdziesz pochodnię. Stań na platformie z lewej, a zapali się niewielki piedestał. Odpal od niego pochodnię. Udaj się na koniec korytarza, gdzie kolejna brama otworzy się przed Lara. Znajdziesz się w pomieszczeniu, którego podłoga jest częścią drewniana. Rzuć na nią pochodnię, a splonie. Zeskocz do pokroju poniżej i podnieś Music Scroll. Z komnaty wyjdiesz do głównej sali biblioteki. Powtórz drogę, przez komnatę z plonącymi wężami, na balkon. Jak tylko znajdziesz się na nim, wejdź do drzwi po lewej. Dotrzesz do pomieszczenia z harfą. Użyj tutaj Music Scroll, a otworzy się tajemne przejście. Na jego końcu jest łańcuch otwierający wielkie wrota w głównej sali. Wejdź w nie.

HALL OF DEMETRIUS

Skręć w pierwsze wejście po prawej. Na górce znajdziesz Pharos Knot. Zejdź na poziom posadki i wejdź w wejście naprzeciwko. Pojawi się Von Croy ze swoją świtą. Krótka wymiana zdań i pora chwycić za broń. Kiedy nikt nie będzie już przeszkadzał przesuń łataninę w

stronę drzwi, za którymi zniknął Von Croy i wejdź do środka.

COASTAR RUINS

Odnajdź drabinę i wyjdź na plażę. Poszukaj podwodnego korytarza z prawej strony.

PHAROS, TEMPLE OF IRIS

Zaatakuj rekin. Pozbądź się go w pierwszej kolejności. Nad podwodnymi wrotami, po obu stronach znajdują się małe pomieszczenia, gdzie Lara może złapać oddech. Użyj tam Pharos Pillar oraz Pharos Knot, a otworzy się brama. Na suchym lądzie zaatakuj szkielet. Wskocz do basenu i wpłynij do niewielkiego pomieszczenia z trojgiem drzwi. Otwórz prawe. W sali z basenem pośrodku zaatakuj ptak - feniks. Kiedy już się go pozbędziesz, wejdź na schody po lewej. Dotrzesz do posągu bogini Isis. Po obu jej stronach, w rogach są platformy, na które możesz wskoczyć. Z pomocą lomu wydłub z nich Black Beetle. Ze ścian wyleją się krwiożercze skarabeusze. Pośrodku sali, po jej bokach pojawią się dwa bloki. Nie jesteś na nich bezpieczny, ale pozwalają one dostać się do dwóch przycisków otwierających zapadnię przed posągami bogini. Skarabeusze podążają za tobą. W sali poniżej znajdź filar, z którego będziesz mógł wykonać dwa skoki. Zabierz z piedestału Winding Key i naciśnij przycisk otwierający drzwi od sali z posągami bogini. Wróć do pomieszczenia z basenem i wejdź na schody naprzeciwko wejścia. Dotrzesz do sali z czarną piramidą. Z trzech stron są też wejścia do sal poniżej. Istotne są tylko dwa - lewe oraz środkowe. W obu scenariusz jest ten sam: na końcu ślizgu Lara musi skoczyć by zyskać na czasie i zdążyć przez zapalenie się wody. Z pomocą lomu wejdzie w posiadanie jeszcze dwóch Black Beetle. Droga powrotna z dolnej sali prowadzi przez wejście, gdzie nie będzie już ślizgawki. Teraz zastępować ją będą schody. Włóż trzy Black Beetle do czarnej piramidy i wróć do sali z basenem. Wejdź na schody po prawej.

CLEOPATRA'S PALACES

Przejdź do wejścia po drugiej stronie fontanny, a następnie wejdź na pochyłą rampę. Użyj lomu by otworzyć przejście za panelem z twarzą. Kawałek dalej trafisz na taką samą twarz. Tak samo też ją potraktuj. Dojdziesz do ostro zjeżdżającego w dół korytarza. Zjedź tam, a przy samym końcu skocz w lewo. Masz tylko chwilę, zanim woda się zapali. Z pomocą lomu wydobądź czwarte Black Beetle. Wydostaniesz się stąd w ten sam sposób jak się tu dostales - zjazd zamienił się w schody. Jeśli zaplesz ogień, to możesz ratować się szybkim biegiem do fontanny i kilkoma apteczkami. Wróć do czarnej piramidy.

PHAROS, TEMPLE OF IRIS

Włóż ostatnią Black Beetle do piramidy i z jej wnętrza podnieś Mechanical Beetle. Od razu połącz to urządzenie z Winding Key. Otrzymasz w ten sposób nakręcanego skarabeusza.

CLEOPATRA'S PALACES

Udaj się na schody naprzeciwko. Po kilku zakrętach dotrzesz do podejrzanego podziurkowanego korytarza z obrazkiem orta niosącego w dziobie skarabeusza. Pora wypróbować mechanicznego pomocnika. Wyłaczy on kolce w korytarzu. Udaj się na lewo i do góry. Przy wejściu do komnaty są metalowe szceki, więc tam długo nie stój. Z grobowca Lara wyciągnie Right Gauntlet. Spod ziemi wyłoni się też szkielet. Wróć do pomieszczenia z roślinką i skręć w lewo. Na rozstaju ponownie daj w lewo i przeskocz nad wodą. Znowu przyda się mechaniczny skarabeusz. Dwa razy. Dalej idź w prawo. Zaatakuj feniks. Z grobowca możesz wyciągnąć apteczkę. Wejdź na schody po lewej i z kolejnego grobowca wyjmij naboje do shotguna. Wróć do miejsca, gdzie zaatakował ptak i wybierz korytarz, w którym cię jeszcze nie było. Koło bramy, na ścianie umocowana jest dźwignia. Otwiera ona wrota oraz podnosi kamienny blok w sali. Pozwoli on Larze doskoczyć do pęknięcia w ścianie, wzdłuż którego dostanie się do sali z kolejnym grobowcem. Ten zawiera Right Greave. Zjawi się też szkielet. Wróć do pomieszczenia z dźwignią i wejdź do komnaty po lewej. W grobowcu znajdziesz Pharos Knot. Wyjdź z komnaty i dwa razy skręć w lewo. Dojdziesz do schodów, gdzie będziesz mógł wykorzystać znaleziony przedmiot. W następnej sali skocz na podest i podnieś apteczkę. Spirala energii stworzy złoty duplikat Lara na drugim podestu. Chron go, bowiem rany zadane jemu odbijają się na zdrowiu Lary. Wejdź na filar po lewej i po suficie przedostan się na drugi kraniec sali. Dostań się pod sam sufit, na wiszącą polkę. Po drodze atakować będą feniksy. Zabijaj je jak najszybciej, bo inaczej zaatakują złotego sobowtóra. Po dwóch stronach, na najwyższej platformie znajdują się dwie dźwignie. Żeby je przesunąć Lara musi skoczyć i spaść poziom niżej. Kiedy skończy, otworzą się dwójne drzwi na górze. Zabierz z nich Ornate Handle oraz Hathor Effigy. Połącz oba przedmioty w plecaku - dostaniesz Portal Guardian. Zatknij go w stojaku przy trzech drzwiach. Zaprowadzą cię one do sali tronowej. Lara od razu polegnie aby posiedzieć sobie chwilkę na tronie. Zaalarmuje to dojkę groźnie wyglądających strażników. Na szczęście ich niebieska energia nie jest szczególnie niebezpieczna. Zastrzel frajerów i zakończ kompletowanie zbroi: Left Greave oraz Breast Plate. Kiedy wszystko już będziesz miał, w podłodze pojawi się otwór.

CITY OF THE DEAD

Zanim wsiądziesz na motor, zabij dwóch snajperów na pobliskim budynku. Po żołnierzu po prawej zostaje rewolwer. Wsiadaj na motor i gnaj do przodu. W końcu dotrzesz do stanowisk karabinów maszynowych usytuowanych na dachu. Szybko zsiądź z motoru i wbiegnij do budynku naprzeciwko. Odciągnij ciało z krat i wróć na motor. Podjedź do budynku, w którym właśnie byłeś, tyle że od tyłu. Jest tam niski tunel, którym dostaniesz się do wnętrza. Przesuń dźwignię, a opadnie krata, z której poprzednio zwiłkłeś zwłoki. Wskocz do niskiego tunelu powyżej. Znajdziesz tam kolejną dźwignię. Wróć na motor. Z pobliskiej widmy będziesz mógł wskoczyć na motorze na platformę z barierkami budowlanymi. Posadzka zawał się i Lara z motorem spadnie poziom niżej. Jedź dalej, aż natrafisz na dół kończący się wodą. Wyjdź w ciemnym pomieszczeniu. Jest tu kilka nietoperzy oraz trochę przydatnych przedmiotów. Kiedy już tu skończysz zjedź do kolejnej sali. Jeden róg tej sali różni się od pozostałych. Powyżej jest pęknięcie, po którym Lara zdoła dostać się do małej niszy. Załóż celownik laserowy na rewolwer i wyceluj w niebieskie wahadło po drugiej stronie. Straż uwolni ducha. Ratuj się ucieczką schodami w górę. Skocz do wody, duch roztrzaska się o jej powierzchnię, zam-rażając ją tym. Zrób kółko i wejdź na zamrożoną

powierzchnię wody. Z drugiej strony, na przesunięcie czeka dzwignia. Przejdź drzwiami, które dzięki niej się otworzyły, łosem możesz wyważyć panel w ścianie, a wejdziesz w posiadanie apteczki. Niskim korytarzem dostaniesz się na początek poziomu. Nie schodź jednak na ziemię tylko zlap krawędź i przejdź w prawo. Znajdziesz tam alkowę, z której będziesz mógł skoczyć na dzwignię otwierającą bramę. Zabij strażnika i wróć po motor. Wyjedziesz nim prosto przez ścianę. Za bramą spadnij razem z motorem, a następnie wjedź po schodach na samą górę. Będzie tam odskocznia. Skorzystaj z niej. Dostaniesz się do korytarza kryjącego dzwignię. Zostaw motor i zjeżdż na dół. Na północnej ścianie, zaraz powyżej pierwszych schodów znajdziesz przejście. Doprowadzi cię ono na dach koko stanowisk karabinów maszynowych. Użyj celownika laserowego żeby go zniszczyć. Celuj w cylindry z benzyną. Przeskocz na dach kolejnego budynku i przestaw dzwignię otwierającą bramę na prawo od byłych stanowisk karabinów. Wróć po motor, skocz na nim na ulicę i skieruj się do bramy.

CHAMBERS OF TULUN

Na pierwszym skrzyżowaniu daj w prawo i rozjeżdź strażnika. Na dachu naprzeciwko jest snajper. Zdejmij i Jego. Nie przeszkadzaj jeszcze przez przepaść, tylko zawróć pod wejście do budynku. W środku, w zaułku po lewej leży wyrzutnia granatów. Przejdź przez budynek na drugą stronę i skręć w lewo. Po chwili natrafisz na wielkiego strażnika z byczą głową. Jego energetyczny atak jest bardzo niebezpieczny. Ucieknij do wnętrza budynku. W przedsiłku najbliższym pierwszego wejścia znajduje się platforma, na którą możesz wskoczyć. Z niej przeskocz na platformę z prawej, a z tej na luk nad przejściem. Z lewej znajduje się pęknięcie w ścianie. Dalej Lara zdoła się chwycić ściany i ją okrążyć. Trafisz do korytarza prowadzącego na dach. Jest tam dzwignia. Przesuń ją i jak najszybciej spróbuj dostać się na drugą stronę dachu. Dzwignia zamknie wszystkie drzwi w budynku, ale tylko na chwilę, więc się spiesz. Najpierw jeden skok z rozbiegu, później huśtanie na linie, a na końcu szybki zjazd. Wyglądajesz w pobliżu motoru. Okrąż na nim budynek (będziesz musiał przeskoczyć przepaść). Całej drogi nie pokonasz jednak w ten sposób. W miejscu, gdzie po raz pierwszy spotkałeś strażnika, zjeżdż z motoru i dalej pobiegnij sprintem. Dotrzesz do kołowrotka otwierającego bramę zaraz obok. Spiesz się, przesuń koło trzy razy i biegnij do bramy. Po drabinie uciekniesz z tego poziomu.

CITADEL GATE

Zjeżdż po drabinie i zamień kilka słów z rannym. Idąc dalej napotkasz bestię, o której mówił żołnierz. Przebiegnij obok, do momentu kiedy zaatakuje szarańcza. Po prawej powiniene być tam próg, a dalej, również po prawej, blok. Kiedy przejdiesz na jego drugą stronę znajdziesz się koło dwóch grobowców oraz trzech dzwigni. Zanim cokolwiek zrobisz przesuń najpierw dzwignię na górę - polka po lewej. Później zajmij się tymi trzema na dole. Zjeżdż do dalszego otworu pod grobowcem i użyj komy jako rączki do dzwigni. Teraz zjeżdż do drugiego otworu i przesuń dzwignię. Na górę otworzą się drzwi prowadzące do liny. Zlap ją i ustaw się na niej tak, by Lara wyładowała na płócie budynku z lewej strony. Dalej czeka na ciebie długa skalania na dachach wzdłuż ponurą ulicę. W końcu dojdiesz do wylotu korytarza kończącego się wielkim dołem. Skocz na platformę po prawej. Płonie tam karetka. Za nią leży Nitrous Oxide. Przeskocz dół i wracaj ponurą ulicą na początek poziomu. Uważaj bo potwór nauczył się już pluć ogniem.

CHAMBERS OF TULUN

Zlap motor i wjedź nim do TRENCHES. To na prawo.

TRENCHES

Podjedź do podestu z palmą po prawej i zsiądź z motoru. Po kilku zakrętach trafisz na stanowisko karabinu maszynowego. Szybko schowaj się za skrzyniami po prawej. Człgając się przejdź jak najdalej do przodu (uważaj, żeby w czasie człgania działko cię nie spostrzegło). Jeśli zrobisz to dobrze, działko pozostanie odwrócone, a ty będziesz mógł strzelić w jego zbiorniki z paliwem. Nad dziełkiem jest przejście. Jak tylko zauważysz niski tunel po lewej, wczłgaj się do niego. Z drugiej strony będą padały strzały. Kiedy wyjedziesz z tunelu pozabądź się natręta. Na prawo jest wnęka, z której możesz ustrzelić drugie działko w korytarzu oraz kolejnego strażnika. Wyjdź przez niski korytarz i skieruj się w lewo. Dotrzesz do kolejnego niskiego korytarza po prawej. Na jego końcu znajdziesz Weapon Key Code. Zlap się wyrwy w ścianie i przejdź po niej w prawo. Przy pałczym się jępiee zaatakuje żołnierz. Pozabądź się go i z pod maski samochodu zabierz kawałek rury (Valve Pipe). Połącz ją z Nitro w plecaku, a otrzymasz Nitrous Oxide Feeder. Wracaj do motoru.

CHAMBERS OF TULUN

Zaladuj motocykl nitro i dojeżdż do przepaści. Naprzeciwko znajdują się schody, które teraz mogą posłużyć jako odskocznia. Nitro działa kiedy w czasie jazdy nacisniesz sprint. Zabij dwóch żołnierzy, ześlizgnij się na dół, i z ostatniego pomieszczenia na wprost zabierz nie zapaloną pochodnię. Wróć do miejsca, w którym ześlizgnąłeś się i skręć w korytarz prowadzący na dół. Miń drabinę po prawej i wjedź w drzwi po lewej. Odpal pochodnię i wracaj na górę. W suficie są czujniki przeciwpożarowe. Pod jeden z nich podłóż pochodnię, a wszystkie drzwi staną otworem. W pobliskim pomieszczeniu przesuń dzwignię i udaj się do komnaty skąd wzięłeś wcześniej nie zapaloną pochodnię. Wejdź na blok po prawej i skocz na półkę naprzeciwko. Na dole leżeć będzie kilka skrzyń, które możesz roztrzaskać. Za jedną z nich kryje się krata. Strzel z rewolweru w zamek i zabierz Roof Key. Wracaj do motocykla.

TRENCHES

Jeszcze raz podjedź do palmi. Na budynku po prawej jest pęknięcie w połowie zablokowane przez kamień. Zestrzel go. Wejdź po schodach i wskocz na półkę po prawej. Jest tam kłapa w suficie otwierana od dołu. Wczłgaj się do tunelu, a następnie po gzymsie przedostaniesz się na półkę nad ulicą, łapiąc się sufitu Lara przedostanie się na drugą jej stronę. Jest tam żołnierz. Do drzwi po prawej pasuje Roof Key. Skocz na drugi budynek i ponownie po pęknięciu w ścianie przejdź w lewo. Dotrzesz do niewielkiego otworu. Wystarczy on tylko do tego, by zastrzelić strażnika i aktywować przycisk (celownik laserowy plus wprawne oko). Wróć do motoru i wjedź po najbliższych schodach. Następnie wybierz prawe schody, wcisnij turbo i przeskocz na platformę z drabiną.

STREET BAZAAR

Podjedź do rannego po prawej. Nastąpi krótka scenka, w wyniku której Lara wejdzie w posiadanie Mine Detonator. Ze stolika podniesie Handle, a zza samochodu zabierze Car Jack Body. Naciśnij czerwony przycisk i z dwójga dróg wybierz drabinę. Z końca półki możesz skoczyć i złapać się sufitu. Po prawej będzie niski korytarz. Połóż dwa ostatnie znalezione ze sobą by otrzymać Car Jack (podnośnik samochodowy). Użyj go na murku, aby podważyć kłapę na górze.

W dach uderza wielki niebieski piorun. Staraj się nie wchodzić mu w drogę. Wylicz czas, kiedy piorun milknie i przepchnij znajdujące się za nim urządzenie w głąb. Po prawej stoi urządzenie z koszykiem na górze. Podstaw je pod miejsce gdzie bije piorun. Piorun uderzy w most, usuwając z drogi przeszkodę. Wyskoocz z mostu i złap się ściany. Przejdź na lewo, do niewielkiego tunelu, a następnie w dół. Na końcu tunelu skręć w prawo, a potem jeszcze raz w prawo. Znajdziesz tam bezgłowe zwłoki, a obok nich Mine Position Data. Połącz urządzenie z Mine Detonator by otrzymać działający Mine Detonator. Złóż wiadomość jest to, że w magazynie pojawili się egipski byk. Pokieruj nim tak, by przesunął skrzynie w dalszym lewym narożniku magazynu. Podążając tą drogą dotrzesz do TRENCHES.

TRENCHES

Powtórz drogę do drabiny prowadzącej do STREET BAZAAR. W prawo, lewo, lewo, prawo i skok pod kątem na półkę. Drabina i już jesteś.

STREET BAZAAR

Wyjdź drzwiami na lewo od czerwonego przycisku. Lara z kopniaka wywali następane drzwi. Po drugiej stronie spotkasz dwóch żołnierzy. Udaj się w lewo.

TRENCHES

Jesteś tutaj już po raz ostatni. Znaki ostrzegają przed polem minowym. Użyj detonatora. Podejź, naciśnij czerwony przycisk i wyjdź drzwiami, które się otworzyły i wskakuj na mo-tor. Wracaj, rozjedź żołnierza i kieruj się w lewo.

CITADEL GATE

Przejedź przez pole minowe i dodaj nitro do skoku nad przepaścią. Jesteś na końcu brudnej alei. Rozjeżdżaj napotkane gady, a koło wielkiej bestii przemknij jak najszybciej. Dojeżdż do rannego żołnierza i obejrzyj scenkę.

CITADEL

Udaj się w lewo i po schodach na górę. Przesuń dźwignię i podnieś nie zapaloną pochodnię z prawej. Zapal ją od razu. Wracając na główny plac podpal zwisającą linę. Podnieś magazynek za drzwiami po prawej i zejź do tunelu, który otworzył się w posadce. Podróż przerwie krótka scenka. Przejdź na półkę po lewej i dalej, na tę nad schodami z lewej. Odwróć się, spadnij kawałek i złap pęknięcia w ścianie poniżej. Kiedy przyjdzie ci zesakać pod pęknięcia pod spodem zrób to jak najbliższej rogu - inaczej Lara spadnie. Dojdziesz do niskiego tunelu. Przechodź się nim. Kawałek dalej jest drugi niski tunel. Kiedy Lara będzie z niego wychodziła zacznie się zsuwać. Od razu skocz raz, a zaraz potem raz jeszcze. Wyłudzając koło apteczki. Przeskoocz na schody i zastrzel strażnika. Podejź do dźwigni i zabij kolejnego żołnierza. Przesuń dźwignię i ostrożnie zejź do otworu z lewej. Podnieś apteczkę rekompensującą bolesny upadek i zejź po schodach. W tym pomieszczeniu musisz użyć kompasu z plecaka by rozwiązać zagadkę. Każdy z czterech stolików należy ustawić na jednym z kierunków świata. Każdy stolik ma jedną literkę - W, E, S, N. Czerwona strzałka kompasu wskazuje właściwy kierunek. Kiedy wszystkie stoliki stać już będą na swoim miejscu otworzą się drzwi. Najpierw wejź w te na zachodzie (W). Dojdziesz do dołu z wodą. Spadnij do niej i skieruj się południe (S). Dopłyniesz do podwodnej dźwigni. Otwórz ją. Wróć by zaczerpnąć powietrza i dalej płyn na północ (N). Wyjź z wody i wróć do sali z układanką. Wejź w drzwi na wschodzie (E). Przekładni strzeże dwóch wartowników. Raz jeszcze spadnij do wody i wdrap się w przejście na zachodzie (W). Znajdująca się tu dźwignia otwiera dwie zapadnie zaraz obok. Obrzuć one poziom wody w tunelach. Skieruj się na północ (N) i pociągnij za nie zatopiony już w wodzie łańcuch. Zabij strażnika i wejź w nowo otwarte drzwi. Przejdź się przez niski tunel. Od razu zaatakuj dwóch ożywionych przez Von Croy a krzyżowców. Są nieśmiertelni, więc nie trac na nich amunicji. Zamiast tego weźmij na górę i zaciekaj przy zabitym dechami przejściu. Krzyżowcy oczyszczą drogę dla ciebie jeśli ich tu zwabisz i poczekaś aż waczyna wymachiwać mieczami. Na górę i prosto przed siebie.

SPHINX COMPLEX

Zastrzel dwóch strażników, którzy wybiegli ci na spotkanie. Jeden z nich upuści Silver Key. Klucz otwiera pobliską bramę. W środku zastaniesz kolejnych dwóch strażników oraz dwie dźwignie. Przesuń obie, a drzwi się otworzą. Skręć w prawo i przeskocz nad dwoma wielkimi dotami. Zaatakuj żołnierza. Lara wywali z kopniaka drzwi. W środku przesuń regał i strzel w kratkę blokującą korytarz. Tak samo postąp z drugą kratką. Zabij strażnika i rozwal skrzynie. Jedną z nich ukrywa Metal Blade. Przycisk otwiera drzwi oraz sprowadza strażników. Wyjź na zewnątrz i skieruj się w lewo. Między nogami sfinksa znajduje się tablica. Podejź do niej, a Lara odcyfruje napis. Okrąż sfinksa i dojdź do kolejnej wielkiej bramy. Będzie tam dwóch strażników oraz skrzynie. Jedną z nich ukrywa trzonek do łopaty (Wooden Handle). Połącz Wooden Handle z Metal Blade by otrzymać łopatę (shovel). Wskocz na nogę sfinksa i przejdź na teren przed tablicą. Zaczynj wykopy.

UNDERNEATH THE SPHINX

W przejściu zaatakują trzy nietoperze. Dojdziesz do wielkiej sali z leżącymi bykami oraz trzema przyciskami. Z lewej możesz podnieść reguły działania przycisków, lecz nie będą one do niczego potrzebne. Podchodząc do byków mijales dwie klatki. Podejź najpierw do jednego byka i zważ go do któregoś z klatek. Przy wejściu jest dźwignia zatrzymująca wejście. Zamknij byka w środku. Procedurę powtórz z drugim bykiem. Podejź teraz do przycisków. Są tu trzy. Na potrzeby tego opisu ponumerowałem je od lewej do prawej 1, 2, 3.

Najpierw wstąkać kod 213. Wejść do bramy, która właśnie się otworzyła i przeskoczyć przez otwór. Dojdziesz do sali z wodą i korydory. Są tu też cztery przyciski ściennie oraz dzwignia. Przyciski opuszczają zapadnię. Z otworu weź Stone of Kheops. Wróć do sali z przyciskami.

Wstąkać 123. W sali za bramą, która się otworzy jest dziewięć przycisków. Wybierz tylko prawy ze środkowych i prawy z lewych. Jeśli ruszysz któryś z pozostałych zostaniesz zasypany skarabeuszami. Powinieneś wejść właśnie w posiadanie Stone of Re. Pora na kombinację 231. Dotrzesz do podwodnego labiryntu. Jest on dość skomplikowany i trudny do objaśnienia. Ważne jest, że zapadnię prowadzące do kolejnych dzwigni otwierają się w kolejności: ptak, łódź podwodna, wąż, 44, wstążka. Symbole te znajdują się na płytach łączących pod zapadniami. W każdym pomieszczeniu Lara będzie mogła zacerpnąć tchu. W ostatnim, jako nagroda dla wytrwałych jest Stone of Atum.

Ostatni kod to 321. Dotrzesz do trzech niskich korytarzy. Wybierz lewy. Skręć w nim dwa razy w lewo, a znajdziesz Stone of Maat. Teraz idź do korytarza po prawej. Skręć w lewo i w prawo do góry. Jest tam dzwignia otwierająca kratę. W środkowym korytarzu po prawej jest wyrzutnia granatów. W żadnym korytarzu nie wchodzi na drewniana podłoga - pod spodem są zawsze kolce. Udaj się do środkowego korytarza (powinieneś do tej pory sam się otworzyć) na lewo do przycisków. Dojdziesz do bramy z dwoma posągami po bokach. Są tu też cztery wneki na zebrane amulety. Lara ułoży je kolorami, a krata się podniesie. To nie koniec zmagani. Po suficie przedostaniesz się nad przepaścią. Pojawiają się nietoperze. W kolejnym pomieszczeniu musisz zebrać cztery pozostałe (Holy Scripture) leżące koło pochodni. Zrób to szybko, bo sufit zaraz zjedzie ci na głowę. Następna sala pełna jest wymyślnych pułapek. Najlepiej zrobisz przebiegając przez nią sprintem. Jeszcze kawalek i witaj w piramidzie.

MENKAURE'S PYRAMID

Dojdz do kłapy w suficie. Można ją otworzyć od wewnątrz. Wystarczy, że Lara do niej doskoczy i złapie od spodu. Na górze zaatakują gigantyczne czerwone skorpiony. Skręć w lewo i przeskocz przez jamę w ziemi. Zanim dojdziesz do piramidy będziesz musiał pokonać jeszcze jedną taką jamę. Przejdź w prawo od piramidy i wykonaj serię szybkich skoków: skok z rozbiegu na pochylą półkę, zjazd, skok, zjazd, skok i Lara jest już po drugiej stronie dziury w ziemi. Dojdz do drzwi, otwórz je, a w środku szybko odwróć się w prawo. Zobaczący jak skorpion rozszarpuje człowieka. Jeśli dostatecznie szybko zareagujesz - uratujesz strażnika, który z wdzięczności da ci klucze (The Guards Keys) do piramidy oraz jeden specjalny do zbrojowni (Armour Key). Jeśli nie zdążyś go uratować, to zabierz klucze z podłogi. Wróć do piramidy, którą mijales łapiąc się krawędzi piaszczystej lachy. Wejdz na piramidę z prawej strony, na jakichś dwa poziomy i skocz dwa razy w lewo. Zjedziesz nieco w dół, ale dalsza droga do góry będzie już prosta. Użyj kluczy by dostać się do wnętrza.

INSIDE MENKAURE'S PYRAMID

Staraj się nie wpaść na ostre wahać. Kiedy dojdziesz do schodów Lara mimochodem spojrz na gwiazdę pod sufitem. Zestrzeli ją z pomocą celownika. Zejdz po schodach i wskocz do wielkiego naczynia. Zejdziesz do wielkiego holu z liną oraz pułapką z kolecami poniżej. Skorzystaj z liny. Staraj się nie wpaść na mumie. Nie są one groźne - są powolne. Skręć w prawo. Przed tobą dwie liny, trzeba przeskoczyć z jednej na drugą. Zadanie niełatwe, więc wysył się trochę i precyzyjnie celuj. Na końcu prawej drogi jest dzwignia otwierająca zapadnię z lewej. Lewa strona też posiada dwie liny. Kiedy już się z nimi uporaś traфіs do pomieszczenia z egipskim strażnikiem oraz Western Shaft Key. Strażnika pokonasz celnym strzałem w serce. Jego atak energetyczny nie jest specjalnie groźny. Kiedy Lara wydłubie już gwiazdę ze ściany, otworzy się przejście przy głównych schodach. Wróć do nich i zezłiznij się na dół. W korytarzu za rogiem ze ścian wyjadą ostrza. Najlepiej jest je pokonać skokiemi w czasie sprintu. Wyjdiesz przy dwóch mniejszych piramidach. Zabij dwa skorpiony i skręć w lewo. Jest tam przycisk. Użyj go, a piramida naprzeciwko straci swój czubek. Wdrap się na nią od strony jamy w ziemi. Ostrożnie, bo źle skończysz. Do środka zejdz po drabinie. Przed tobą mały tor przeszkód. Nietrudny. Kilka wahać, kółców połączonych z przepaściami. Kiedy po raz drugi będziesz miał okazję łapać się sufitu, ominij ją i jeszcze raz skocz koło wahać. Dotrzesz do łańcucha. Pociągnij go i dopiero wtedy wróć do miniętego sufitu. Miń kratę i zjedz. W połowie zjazdu umieszczesz są kolce. Jeśli już musisz do nich wpaść, zrób to z prawej strony. Są tam UZI. Skończ zjazd. Znajdziesz się w znanym sobie korytarzu pod sfinxem. Wyjdz na zewnątrz.

SPHINX COMPLEX

Dojdz do bramy po prawej. Masz już właściwy klucz.

MASTABAS

Od razu skręć w lewo i dojdz do stacji benzynowej. Zabierz kanister (Jerry Can) i wracaj. Odnajdz drzwi po lewej i otwórz je z kopniaka. W podłodze jest kłapa. Na skrzyżowaniu skręć w lewo. Dojdziesz do pomieszczenia z trzema głowami psów na ścianach. Z użyciem celownika strzel wszystkim w paszczę, a otworzy się alkowa z dwoma mumiarami oraz Small Waterskin (Empty). Wróć do rozstajni i skręć w lewo na górę. Kiedy wyjdiesz, zaatakuj pies. Skocz nad przepaścią i kolejnym kopniakiem otwórz drzwi. Znajdziesz kłapę w podłodze. Na skrzyżowaniu udaj się w prawo i w dół po schodach. Powtórz procedurę z głowami psów. Tym razem otrzymasz Bag of Sand. Wróć na górę i udaj się w prawo, a na następnych rozdzielnicach dwa razy na wprost. Kopniakiem potrąć drzwi, a do desek strzel. Skocz na niewielką półkę po prawej. Drugi skok zabierze cię na większą półkę, gdzie zaatakują dwa skorpiony. Otwórz kłapę w podłodze. Idz w prawo i podnieś nie zapalona pochodnię. Udaj się z nią w drugą stronę. Znowu traфіs do sali z pyskami psów. Do tych też strzelaj. Tym razem otworzy się większe pomieszczenie z trzema wagami. Odłóż pochodnię i napełnij Small Waterskin wodą z kaluży. Teraz podejdz do lewej wagi i nalej na nią wody z bukłaka. Środkowa waga wymaga benzyny z kanistra, a prawa piasku z Bag of Sand. Zapal pochodnię i podpal benzynę. Otworzą się drzwi po lewej. Poza dwoma mumiarami zyskasz okazję wydłubania ze ściany Northern Shaft Key. Ułóż są też prawe drzwi. W korytarzu zaatakują dwa psy. Wyjdz na zewnątrz i wykonaj dwa skoki. Dotrzesz do kolejnych drzwi, za którymi w podłodze tkwi kłapa. Idz cały czas prosto. Po drodze spotkasz małe skorpiony. Zabijaj je szybko. Wyjdz na powierzchnię, zabij psa i strzel do zapory z desek z napisem "danger". Drzwi ustąpią pod kopniakiem. Za nimi niespodzianka: kolejna kłapa! Kieruj się w lewo i na dół. Znowu masz do ustrzelenia trzy psy gęby. W sali z trzema przekładniami uruchom z pomocą tomu tę z prawej. Zjawi

się mała. Pozwól jej działać, a po chwili będziesz miał otwarte drzwi z prawej. Na timbie mumie oraz Southern Shaft Key. Otworzą się też lewe drzwi. Ustrzel z nimi jeszcze trzy psie psyki. Idź dalej tunelem.

THE GREAT PYRAMID

Zaraz po wyjściu z tunelu zaatakują dwóch strażników. Przeskocz na drugą stronę dołu i zastrzel kolejnego. Jeszcze jeden jest po drugiej stronie - z pomocą celownika sięgniesz go. Za drzwiami czeka żołnierz ze skorpionem. Strzel w deski i kopnij w następnę drzwi. W podłodze będzie kłapa. Nie wchodzi tam. Zamiast tego skieruj się do drugich drzwi. Na horyzoncie mający być wielka piramida. Udaj się w jej kierunku. Droga na nią zaczyna się z lewej strony. Uważaj, bo od czasu do czasu ze szczytu staczają się kamienne bloki. Musisz szybko przed nimi uskakiwać na sąsiednie platformy. Przebijaj się wedle uznania na prawą stronę piramidy. Nie zawadrujesz zbyt wysoko - zaraz będziesz musiał zejść na sam dół i jeszcze raz przeskoczyć przepaść. Dojdiesz do prawej strony podnoża piramidy. Teraz zaczyna się prawdziwa wspinaczka. Ogólny kierunek jaki należy obrać to w lewo i w górę. Kiedy niemal osiągniesz lewą krawędź nie będzie już gdzie dalej iść. Skocz wtedy jak najdalej w lewo. Zaliczysz długi zjazd, ale o to właśnie chodzi.

KHUFU'S QUEENS PYRAMIDS

Wyjdzie ci naprzeciw kilku żołnierzy wspieranych przez gigantyczne skorpiony. Za pierwszymi drzwiami z lewej znajdziesz w skrzyniach sporo amunicji do wszystkiego. Drugie drzwi prowadzą do zbrojowni. Jeśli nie zdobyłeś do tej pory którejś z broni to tu ją dostaniesz. Lara wykorzysta w tym celu Armour Key. Dostała go wcześniej od żołnierza, którego ocalała od skorpionia. Przeskocz nad przepaścią. Wyglądają na półce ze skorpionem pomiędzy dwoma piramidami. Ponownie skocz nad przepaścią. Teraz skok w prawo i do góry. By przeskoczyć na kolejną półkę potrzebny jest skok z rozbiegu. Krótki skok na niewielką półkę i jeszcze jedna przeprawa nad przepaścią. Skok wzdłuż piramidy przeniesie Larę na półkę ze skorpionem i skarabeuszem. Skręć tu w lewo - dojdiesz do siepego końca. Po lewej znajduje się tu blok, który można i należy przesuwać. Otworzy to tajne przejście. Znajduje się w nim kłapa w podłodze z drabiną prowadzącą w dół. Znajdujesz się u wejścia do labiryntu. Na każdym skrzyżowaniu skręcaj w prawo, a na każdym zakręcie w lewo (z tym ostatnim i tak nie będziesz miał innego wyjścia). Dojdiesz do strażnika pilnującego Eastern Shaft Key. Wykorzystaj łom. Otworzy się brama. Żeby do nie wrócić idź prosto na pierwsze skrzyżowaniu, daj w prawo na drugim, lewo na trzecim i ponownie prawo na czwartym. Po drabinie wyjdiesz na powierzchnię. Przeskocz nad przepaścią i zaczynaj wspinaczkę i zaczynaj wspinaczkę. Skacz pod skosem - w lewo i do góry. Po chwili znajdziesz się przy drzwiach.

INSIDE THE GREAT PYRAMID

Kiedy tylko będziesz mógł odbić w prawo, zrób to. Dojdiesz do ruchomych bloków. Przeskocz kiedy akurat nie będzie ich na twojej drodze. Zabol psy. Złap nie zapalona pochodnię, odpal od jednej ze ścian, a następnie zapal resztkę pochodni w pomieszczeniu. Jak skończysz, odnajdź dźwignię i przesuń ją. Raz jeszcze miń ruchome bloki i wejdź wyżej. Umieść cztery gwiazdy na swoich miejscach. Spowoduje to wstrząs i włączenie niebieskiego promienia. Podciągnij za dźwignię by umożliwić sobie wyjście do głównego korytarza. Nie idź tam jeszcze. Wstap ponownie do sali poniżej. Niebieski promień rozbił tam kawałek ściany tak, że możesz dostać się do nowej dźwigni. Otwiera ona kratę w głównym holu. Wróć do niego i zastrzel żołnierzy. Zejdź na sam dół. Ostrożnie opuść się do korytarza, do którego wpada niebieski promień. Jest tam przejście.

TEMPLE OF HORUS

Podnieś Large Waterskin (empty). Na wagę po prawej potrzebujesz wlać 2 litry. Przelej więc wodę z dużego buktała w mały i na wagę polej z dużego. Jeśli pomyliś litraż paskudna bestia, która jest za kratami uwolni się. Kiedy dolejesz tyle wody, ile trzeba otworzy się przejście w podłodze. Zjedź po rurze uważając na kolce. Drugi poziom. Tym razem potrzebujesz 4 litry. Napełnij mały buktał dwa razy, za każdym razem przelewając jego zawartość do dużego. Powinieneś otrzymać w ten sposób 1 litr w małym buktałku. Opróżnij duży buktał i przelej do niego 1 litr z małego. Napełnij mały i raz jeszcze przelej zawartość do dużego. 4 litry wylej na wagę. Ponownie zjedź na dół. Tu wymagany jest jeden litr. By go otrzymać napełnij dwa razy mały buktał, przelewając zawartość do dużego. Za drugim razem w małym buktałku zostanie ci 1 litr. Otworzy się przejście prowadzące do promienia. Przeskocz na przeciwległą półkę i zejdź na sam dół. Kiedy będziesz widział już wodę pod spodem skocz w północną (N) stronę, a doleścis do niej. Wyjdź na wyspę z posagiem i umieść cztery posągi (Holy Scripture) na piedestałach. Lara, już sama, ubierze posąg.

TEMPLE OF HORUS - KOŃCÓWKA

Nie walcz z Setem tylko nurkuj po amulecie. Wskocz z głównej wyspy na platformę prowadzącą do drzwi z jednej strony jaskini. Poczekaj przy nich, aż Set użyje swojego ataku i je otworzy. W środku jest dźwignia. Otwiera ona drzwi po drugiej stronie sali. Tam również jest dźwignia. Po krótkiej scenie stanie się jasne, że trzeba wrócić pod sklepienie komnaty by włożyć na miejsce talizman. Unikając ataków Set'a zaczynaj wspinaczkę na szczyt - wychodząc z drzwi, od razu skocz na prawo. Droga wiedzie dookoła grotty, coraz wyżej. Kiedy zaczniesz się wspinaczkę wewnątrz niebieskiego światła, ataki Set'a nic nie będą ci robić. Na wysokości pomieszczenia gra przejmie kontrolę. Odzyskasz ją po chwili. Udaj się przez otwartą bramę w górę schodów. Przed tobą bardzo trudny kawałek. Najpierw skokami miń poruszające się na boki bloki. Zapisz grek jak tylko je miniesz. Teraz nie idź środkiem, tylko szybko podbiegnij do lewej ściany. Za tobą z sufitu zaczyna opadać całe kolumny. Zjedź kawałek, a na końcu skocz i złap przeciwległą krawędź. Podciągnij się i szybko uciekaj, bo i tu sufit spada. Trzymając się lewej strony zjedź z drugiej pochylni, ponownie skacząc i tapląc się krawędzi. Po krawędzi przejdź w prawo i podbiegnij do prawej ściany. Skocz, pilnując by nie wyśladować pośrodku. Biegnij do wyjścia.

THE END. YOU DID IT, MAN!

ogee

TOMB RAIDER CHRONICLES

Jak na kogoś, kto nie żyje Lara ma się całkiem dobrze. Skoro postarała się o rolę w kolejnej części Tomb Raider'a... To chyba powinniśmy pomóc jej przebrnąć przez kolejne poziomy.

Oznaczenia w tekście:

Pociski: AM - amunicja do magnum, AS - amunicja do shotguna, AR - amunicja do rewolweru

Apteczki: MA - mała apteczka, DA - duża apteczka

Sekrety: Złota Róża - ZR

OPERA

Jest to co prawda część poziomu Streets of Rome, ale jest to przy okazji część czysto treningowa. Możemy w niej poznać nowe umiejętności Lary, jak również zdobyć kilka przedmiotów, dlatego warto jest się zapoznać z wystrojem tego budynku. Zapraszamy.

Od razu skręć w lewo. Przebiegnij pierwsze pomieszczenie, nie ma tu nic ciekawego. To samo zrób w następnym. W trzecim natomiast wejdź po metalowej skrzyni na górę i przeskocz na platformę, koło której jest przejście do poprzedniego pomieszczenia (tego z makietą domu). Złap się rusztowania i przyjdź do przodu. Kiedy opadniesz, spojrz w prawo. Widzisz ścianę, po której możesz się wspiąć. Zrób to. Na samej górze przesuń się w prawo - w ten sposób dostaniesz się na dach żółtej budki. Schył się i przeczolgał. Spadniesz na niedostępną do tej pory półkę. Użyj dźwigni i biegnij dalej. Znajdujesz się w dużym pomieszczeniu ze zbiornikiem wodnym (jeszcze go nie widziałeś). Pobiegnij za niego. Po metalowej skrzyni wdrap się wyżej i wskocz do basenu. Jest w nim podwodne przejście. Wpłyn tam, a dotrzesz do kolejnego. Zwróć uwagę, że ten ma dziurę w dnie. Znajdziesz tam AM, AS oraz DA. Popłyn z powrotem i wyrzuć się w poprzednim zbiorniku. Biegnij przed siebie aż do rozciągniętej liny. Oto i nowa umiejętność Lary - chodzenie po linie. Tę przeszkodę możesz pokonać po skrzynkach, ale radzę ci najpierw potrenować, bo później nie będziesz miał takiej okazji. Po prostu podeszjdź do liny trzymając X, a Lara sama na nią wskoczy. Trzymaj górę, a gdy bohaterka zacznie przechylać się w którą stronę, szybko wduń przeciwny kierunek dla przeciwwagi. W tym pomieszczeniu warto na chwilę zeskokczyć z góry i obszukać małe pomieszczenie naprzeciwko. Podchodzi do metalowych półek, wciskając X zmusisz Larę do ich przyszukania (Flary). Wskocz na górę. W pomieszczeniu z płaskorzeźbą w kształcie twarzy, na jednej z półek znajdziesz apteczkę. Biegnij dalej, użyj dźwigni, a otworzą się drzwi, które prowadzą do... pierwszego pomieszczenia. Wybiegnij z opery.

STREET OF ROME

Biegnij prosto. Zwróć uwagę na schody, które prowadzą na dół (są zakryte zwisającymi roślinami). Wróć na rozdroża i biegnij w lewo. Zabij psa i znowu skręć w prawo. Dobiegnesz do pla skorzeźby w kształcie twarzy - włóż do niej rękę (X), to podniesie kratę. Wróć do schodów - zobaczysz identyczny: płaskorzeźbę. Zanurz w niej swoje paluszki i... uwaga na nietoperze! Najlepiej od razu odskocz w tył. Opuściłeś i amienny blok. Wdrap się na niego. Biegnij na górę, omiń taras i zeskokc na dół. Rozwał szybko po prawej i weź aunicję. Idź na lewo. Są dwie szwybie - za jedną z nich jest MA, a za drugą przeszkoda. Po skoku skręć w lewo i weź zoty klucz. Pobiegnij dalej na górę, a zobaczysz animację pokazującą gdzie iść. Zeskokc na dach (w biało czerwone pasy) zgarnij flary i z góry zastrzel psa. Przebiegnij koło fontanny i włóż klucz na swoje miejsce. Spotkasz starego "przyjaciela" - strzelaj do niego, po chwili na 100% ucieknie. Wbiegnij za nim do budynku, ale w środku nie idź od razu na górę, tylko skręć w lewo i w dół. Weź Garden Key ze skrzynki. Teraz biegnij na pierwsze piętro, przeciwnik będzie stał po drugiej stronie. Strzelaj, a kiedy znowu ucieknie, wejdź na linę. Po tej gimnastyce zeskokc z balkonu i i pobiegnij w lewo. W małym pomieszczeniu są pociski. Biegnij dalej, prosto po schodach a znajdziesz Magnum. Otwórz fioletowe drzwi (w tej samej lokacji). Jesteś w pomieszczeniu z wielkimi beczkami. Po lewej jest celownik (połącz go z Magnum). Dalej są drewniane drzwi - odstrzel kłódkę, celując z nowej broni. Weź drugi Garden Key. Da'uj sobie walkę ze szczurami, najlepiej od razu weź nogi za pas. Biegnij prosto, omiń dużą bramę i skręć w lewo. Włóż obydwie Garden Key w swoje miejsca. Biegnij tam, gdzie pokaże ci animacja. Obejrzyj pogawędkę "starych znajomych" Lary. Za budynkiem z trzema głowami smoków jest przejście (uwaga na psa!). Wbiegnij na górę, kolejna animacja ukazuje ci wielki dzwon. Strzel w niego z Magnum. Spowoduje to, że podniesie się blok z lewej strony. Wejdź tam, weź rozbieg i skocz - zaatakują cię nietoperze. Skorzystaj z płaskorzeźby, podniesiesz blok pod dzwonem. Pobiegnij tam, zgarnij celownik i pociski (leżą za kolumną). Jesteś w dużym pomieszczeniu z dwoma krukami, za nimi są dwa wyjścia. Wybierz to z lewej i przesuń dźwignię. Podbiegnij do białego kruka i przekreśl go. Biegnij do trzeciego wyjścia. Udać się na górę. Wcześniej mogłeś tego nie zauważyć, ale na pewno już wiesz o bujającym się "koźle". Schył się i przeczolgał pod nim. Zeskokc i złap się ściany. Zwisając musisz dotrzeć do dźwigni po prawej. Użycie jej spowoduje "eksplozję" drugiego kruka. Tego również przekreśl. Idź na zewnątrz, zejźd na dół. Tutaj odkryjesz Saturn Symbol.

Złap go i zanieś do budynku z trzema głowami smoków. Scenka.

TRAJAN'S MARKETS

Jest tam kilka pomieszczeń. W dwóch pierwszych rozwał małe skrzynki, weź celownik i łom. Łodem otwórz metalowe drzwi do trzeciego pomieszczenia. W skrzynce jest MA. Wejź na rusztowanie. Kolejna gimnastyka na linie. Przeskocz na drugą część rozwalonego dachu. Z metalowej kładki wskocz na rozwalony mur, a z niego na kolejną półkę (możesz się pokusić o długi skok po AS). Zeskocz na kolejny rozwalony sufit, spokojnie zejźd na dół i zgarnij amunicję i fiary. Wskocz na drugą część sufitu i idź dalej. Zobaczysz animację ukazującą wielki mechanizm. Zeskocz na dół. Biegnij w stronę wyjścia, omiń je. Zaraz za nim skręć w lewo i obejrzyj dokładnie ścianę. Widzisz drabinę? Wejź po niej na górę i przesuń w lewo, gdzie na końcu czeka cię mała jazda. Kiedy już się zatrzymasz, przeskocz na platformę po prawej. Z niej zeskocz do małego pomieszczenia, a w nim pociągnij trzy razy za linę. Przeskocz z powrotem na środkową platformę, a z niej na następną. Obok jest bliźniacze pomieszczenie, w którym także pociągnij za linę. Animacja pokaże ci, że przeszkoda została usunięta. Teraz możesz skoczyć po 2x AU (leżą nad wejściem do komnaty z wielkim kołem). Przed wejściem do dużej sali z pomnikiem skręć w lewo. Dotrzesz do kraty z Golden coin. Użyj łomu, a będziesz mógł przywłaszczyć sobie na chwilę "monetę". Teraz biegnij do komnaty z pomnikiem, zgarnij amunicję i MA. Włóż Golden coin w podstawę pomnika. Poniesie to dwie kraty. Skieruj tam swoje kroki. Omiń basen z wodospadem, dalej są AM.

Teraz zanurkuj w basenie. Kolo kraty jest MA. Wyjź po drugiej stronie, znajdziesz amunicję i bossa. Nie jest zbyt trudny. Wyjmij Magnum i w trybie celowania strzelaj mu w oczy. Unikaj zielonych promieni. Wystarczy po jednym, dobrze wycelowanym pocisku. Po pokonaniu wypadnie z niego Mars Symbol. Przejdź do następnego pomieszczenia z czerwoną szafą. Złap się rusztowań i przeskocz na szafę. Znajdziesz złotą różę. Wracaj do pomieszczenia, w którym przed chwilą walczyłeś. Poszukaj AM, obok na podłodze leży kamienne koło - podnieś je. Wskocz do dziury, a znajdziesz się w kanałach. Płyni do centralnej części. W małej, podwodnej grocie masz MA. Teraz zbliź się do kręcącego się śmigła, gdzie znajdują się dwie dziury. Najpierw płyn tą wyższą. Zabierz amunicję i Valve Wheel. Wracaj do pokoju z dużą czerwoną szafą i użyj na niej nowego zaleźnika. To zatrzyma przepływ wody tak, że będziesz mogli wypłynąć do niższej dziury. Gdy już tam będziesz, popłyni w lewo i weź DA. Teraz w prawo, a dotrzesz do pomieszczenia z kolejną czerwoną szafą, przekręć zawór - wyłącza on wirniki. Teraz możesz płynąć do wcześniej niedostępnego przejścia. Wyjź z wody, weź shotguna i amunicję do niego. Wyskoczy boss. Uważaj na zieloną poświatę, którą wypuszcza z miecza - zabiera sporo energii, ale łatwo ją ominąć. Polecam shotguna, wydaje się tutaj lepszy niż Magnum.

Po pokonaniu bossa otworzy się podwodna krata. Złap jeszcze DA i AS, po czym wyjź przez rozbitą witraż (zgarnij MA, leży z lewej strony). Płyn do kraty i zbierz Venus symbol. Wyjź z wody po drugiej stronie. Jesteś przy budynku z trzema głowami smoków. Animacja. Rozwał przeciwnika, cztery strzały z shotguna wystarczą. Po kolejnej animacji jesteś zmuszony walczyć z trzema smokami (za budynkiem masz AS i DA, a na trawniku leży amunicja). Unikaj płomieni, są bardzo mocne - kiedy oberwiesz dwoma na raz, zapalisz się. Wtedy szybko wskakuj do basenu. Strzelaj z czegoś mocniejszego. Najlepiej jest stać na środku i w razie czego uskakiwać na boki. Po pokonaniu trzech smoków włóż Venus Symbol i Mars Symbol na swoje miejsce. Kiedy wejdziesz do środka, nie będzie już odwrotu. Skacz po płytach, aż będziesz na ostatniej... Ups!

THE COLLOSEUM

Biegnij prosto. W drugim pomieszczeniu jest blok skalny, który możesz przesunąć, za nim znajdziesz ZR. W pewnym momencie znacznie zapadać się podłoga - szybko biegnij do przodu i pod koniec wykonaj skok. Teraz musisz bardzo uważnie zawiązać na ścianie nad ławą. Widzisz wnękę po prawej? Musisz się tam dostać. Możesz swobodnie poruszać się po całej powierzchni ściany.

Wykorzystaj więc to. Kiedy już tam będziesz, wduś przycisk. Powrót nie powinien być specjalnie trudny. Przejdź przez otwarte drzwi i zjedź po skalach. Uważaj na lwa - po otworzeniu drzwi wbiegnie następny. W następnym pomieszczeniu jest drabina, po której wejź na górę.

Na górze jest ołtarzyk, weź z niego Gemstone na. Kiedy będziesz wychodził skoczy na ciebie wojownik. W prawej odnodze jest MA. Idź dalej i uważaj na kolejnego wojownika. Skieruj się na lewo, zgarnij amunicję i wduś przycisk. Pobiegnij na samą górę. Jeżeli uda ci się załatwić lwa i wojownika to będziesz mógł zabrać ze sobą (nie, nie do domu) Uzi i DA. Idź do dużego pomieszczenia z kamiennym mostem. Stań na jego środku. Z lewej strony jest lina, dzięki której wyciągniesz na powierzchnię artefakt na którym stoisz. Żeby się do niej dostać po prostu zeskocz z mostu. Na górę pobiegnij schodami po lewej stronie. Pociągnij linę 3 razy - powinieneś zobaczyć kolumienkę. Teraz musisz działać bardzo szybko. Skacz po kolejnych dwóch blokach, trzeci skok jest bardzo długi. Na ostatniej półce ustaw się tak, aby móc przeskoczyć na most. Podbiegnij do kolumienki, złap drugi kawałek Gemstone Piece i połącz go z wcześniejszym. Skieruj się w stronę zamkniętych drzwi - otworzą się. Tak czy inaczej - spadniesz. Obejrzyj animację ukazującą jak okrutna potrafi być Lara.

Przyj do przodu, drzwi znowu same się otworzą. Włóż Gemstone na swoje miejsce. Zacznie się zapadać podłoga. Podbiegnij do przodu i kiedy będziesz leciał, wskocz do jamy poniżej (nie jest to zbyt trudne). Teraz złap się klifu i "przepaszeruj" do wyjścia po drugiej stronie. Wejź na blok i wdrap się na górę, będzie już tam na ciebie czekał komitet powitalny. Weź Colosseum Key 1 i otwórz nim wielkie drzwi. Kolejny boss - tym razem z młotem. Uderza nim w ziemię co powoduje falę uderzeniową (niebieska poświatła). Trzymaj się od niego z daleka - nie powinno być to zbyt trudne bo masz dużo przestrzeni. Po pokonaniu go otworzy się przejście do Colosseum Key 2, powinieneś wiedzieć co z nim zrobić. Zeskocz na dół i ze ściany weź kamień, tym samym skończysz pierwszy epizod (jeżeli przedtem poskaczysz po półkach i trochę się poczołgasz - znajdziesz złotą różę).

THE BASE

Biegnij w prawo i w dół. W magazynie zobaczysz operatora dźwigu. Uważaj na niego, najwidoczniej ma na ciebie chęć i chce cię zgnać tchą. W szafie po drugiej stronie znajdziesz Silver Key. Otworzysz nim drzwi, które znajdują się obok tych, którymi przed chwilą przyszedłeś. Na górze rozwał frajerów i przeskoczaj szafę (Uzi). Z podłogi weź Swipe Card i wracaj do magazynu. Karta otwórz drzwi po przeciwległej stronie (te z lewej). Uważaj na psa. Podskocz i z guna rozwał kratkę wentylacyjną - znajdziesz ZR. Biegnij do drugich drzwi otwieranych kartą. Niestety, drzwi do pokoju kontrolnego będą zamknięte. Musisz po kontenerach dostać się na drugą stronę. Kiedy już tam będziesz - wduś przycisk i obejrzyj scenkę z codziennego życia Lary. W szafach znajdziesz AU i MA. Biegnij do wyrwanego wyjścia. Załatw dwóch przeciwników i skręć w lewo. Jesteś na zewnątrz. Karta otwórz drzwi. Za generatorem leży Silver Key. Wracaj do środka bazy i idź tym drugim korytarzem, w którym cię jeszcze nie było. Kluczem otwórz drzwi.

Zobaczysz scenkę z mafiozo i admirałem w rolach głównych. Na prawo są jeszcze dwie półki, poskocz po nich, a znajdziesz celownik i AR. Zeskocz na dół, są tu drzwi otwierane kartą - idź tam. Załatw psa i obszukaj to miejsce (rewolwer, magazynki do niego, MA, AU i A Fuse). W płytkim basenie jest krata, możesz ją podnieść. Wskocz tam i popłyn w prawo - ZR. Wróć się i idź do bardzewiałych drzwi, gdzie wciśnij przycisk. Jesteś wewnątrz bazy. Pamiętaj generator przy którym byłeś? Biegnij tam i wsadź A Fuse z t'u lu urządzenia. Otworzą się drzwi, za którymi jest przycisk. Wciśnięcie go spowoduje przesunięcie się dźwigu wraz z kontenerem (uważaj na psa). Wykończ snajperów. Wskocz na kontener na wagoniku, a z niego przeskocz na ten podpięty pod dźwigiem. Z niego już niedaleko do łodzi podwodnej czyli...

THE SUBMARINE

Na tym levelu jest mnóstwo chodzenia po drabinach i czolgania się. Po animacji zostaniesz sam i to bez broni. Oderwij jeden z uchwytyw przy łózkach i usuń nim kratę wentylacyjną. Przechodź ją i wejdź po drabinie z prawej strony. Dojdziesz do rozwalonego wentylatora - jeżeli tam zejdziesz znajdziesz ZR. Pokonanie tej przeszkody nie powinno stanowić dla ciebie problemu. Kolejną drabiną dotrzesz do zwisających kabli. Przejdź dołem. Najpierw wyjdź prawym korytarzem, podnieś kratę do magazynku. Na półkach znajdziesz MA a w szufladzie baterię (-). Wyjdź stamtąd tą samą drogą. Pokonaj kolejną drabinę i obejrzyj scenkę. Idź dalej, zejdź na dół i podnieś kratę. Jesteś w kuchni. Po cichu podejdź od tyłu do kucharza i przywal mu ręką. Weź klucz, który po nim został i otwórz nim drzwi do spiżarni. Z półki zgarnij klucz, a z szafki zabierz spławy. Przejdź do stołówki i rozwał dwóch kelnerów. Po chwili z toalety wyjdzie żołnierz. Pokonaj go i zabierz AS. Otwórz wąż z prawej strony. Skręć w prawo, wejdź na skrzynkę i złap się kraty - to spowoduje, że opadnie. Wejdź na górę, po drodze możesz znaleźć ZR - jest w jednym z pionowych szybów. Wyjdziesz w innej spiżarni.

Otwórzaj się drzwi i wejdzie przeciwnik - rozwał go. Z szafki weź baterię (+) i połącz ją z minusową. Wyjdziesz koło stołówki. Włóż do niej i wyjdź drzwiami naprzeciwko. Skręć w lewo, otwórz wąż i wykorzystaj szerokie możliwości jakie daje ci ustawiona tu drabina. Dotrzesz do magazynu - rozwał dwóch przeciwników. Weź shotguna, wskocz na kontenery i poszukaj Aqualung. Znajdziesz tu również DA i ZR (w skrzyni koło wejścia - musisz wyważyć ją łomem). Wracaj do stołówki. Idź prosto i zejdź na dół. Jesteś koło sypialni, z której uciekłeś. Znajdziesz w niej MA. Otwórz wąż. Jesteś w ładowni torped - idź dalej. Otwórz wąż z prawej strony, rozwał gościa i weź Suit Console (połącz go z Aqualung i bateriami). Wyjdź stamtąd, idź dalej i otwórz kolejny wąż (ten z lewej). Jesteś w pomieszczeniu, gdzie strój nurka nie jest chroniony szybą. Włóż do niego Suit Console i obejrzyj ja zwinna potrafi być Lara.

DEEPSEA DIVE

Bardzo prosty level. Płyn przed siebie. Gdy zobaczysz małą łódź podwodną, skręć w lewo do małego przejścia. Kiedy dotrzesz do dużego kanionu, popłyn w dół. Tutaj też jest prosta droga, bez żadnych odnóg. W końcu dotrzesz do skrzyni. Obejrzyj animację i uciekaj stamtąd tą samą drogą (kończy ci się tlen, ale powinno wystarczyć).

SINKING SUBMARINE

Obróć się o 180 stopni i wskocz do przedziału torpedowego - przeciwnik walczył po sobie AU. Skręć w prawo i wejdź po drabinie. Dojdziesz do palącego się korytarza, gdzie musisz przeskoczyć nad ogniem. Jeśli się zapalisz - szybko przykucnij w wodzie. Woda w stołce jest pod napięciem. Musisz skakać po stołach i dotrzeć do wyjścia naprzeciwko. Rozwał gości i weź Swipe Card. Wiem, że to nie czas na to, ale zgarnij z półki MA. Teraz biegnij z powrotem do korytarza gdzie się pali, tym razem skręć w prawo - przeciwnik pozostawi po sobie AU. Karta otwórz wąż, biegnij prosto i skorzystaj z drabiny. Skręć w lewo, tutaj skacząc po rozwalonych panelach dotrzesz do Nitrogen Canister. W kolejnym pomieszczeniu otwórz wąż i obejrzyj animację. Masz Silver Key. Wracaj do pomieszczenia z peryskopami. Sprawdź kratki wentylacyjne z lewej strony - jedną możesz rozwalić. Wskocz tam. Dotrzesz do kraty, podnieś ją i zeskocz na dół. W tym pomieszczeniu wysoko na ścianie jest główny wyłącznik zasilania. Skocz na niego i złap się - to spowoduje wyłączenie napięcia. Wróć do pomieszczenia z peryskopami. Biegnij tam, gdzie znalazłeś Nitrogen Canister i z podłogi zgarnij DA, rewolwer i amunicję do niego. Dalej biegnij do korytarza, gdzie jeszcze przed chwilą szalały trzy kable wysokiego napięcia. Otwórz drzwi i z szafy weź Oxygen Canister. W szafie jest MA. Uważaj na dwóch gości, którzy wyskoczą zza rogu. Jeden zostawi po sobie Bronze Key. Jeżeli wrócisz do pomieszczenia z głównym wyłącznikiem to otworzysz nim drzwi i znajdziesz ZR. Druga ZR jest w toalecie (obok telewizora).

Skieruj się w stronę tamtych kabli, omiń je i wejdź na górę. Po scenie wejdź po drabinie i włóż dwie butle, gdzie ich miejsce. Obejrzyj filmik... Mam dobrą wiadomość - ukończyłeś drugi epizod.

GALLOWS TREE

Za tą błądź jamą - wskocz tam i jeżeli dobrze poszukasz - znajdziesz grootę. Jest tam DA i ZR. Wróć na górę. Idź prosto. Widzisz podłużny, szary-biały blok? Wskocz na niego. Teraz złap się krawędzi i podążaj w prawo. Przeskocz na kolejny blok podobny do tego na którym stoisz.

Zeskocz tyłem i złap się krawędzi, po czym przyjź na prawo. Kiedy już będziesz nad dziurą w bloku - puść się i złap poniżej. Idź przed siebie, a potem w prawo. Złap się od dołu za zielony blok i wisząc idź naprzód. Na prawo jest DA. Zjedź na dół i obejrzyj scenkę. ZR jest na bloku z boku (hehe). Poznasz małego, białego niedźwiadka - unikaj jego załotów. Idź w prawo, a kiedy dojdiesz do szczeliny w skale, podskocz i złap się stropu (zaatakują cię nietoperze). Wejź na górę i zjedź do studni. Popłyn w prawo, do góry i na końcu w lewo. Wypłyniesz przy drewnianym, czerwonym domu. Skieruj się w prawo. Złap się krawędzi pochyłej skaty, wejź na nią i od razu odskocz do tyłu. Widzisz dziurę? Wczołgaj się tam. Znajdziesz DA, a w szafie - Rubber Tube. Wracaj do lokacji z ogniskiem, omiń je i skieruj się w stronę dzwonnicy. W jej podstawie jest szczelina. Wczołgaj się tam, a wyjdiesz w innej lokacji. Biegnij prosto, aż do niewielkiej groty (jest po części zasypana piaskiem). Znajdziesz tam Pitchfork. Połącz widły z gumową dętką a - otrzymasz Catapult. Wyjź z groty i wskocz na platformę powyżej. Podejź do desek i wykorzystaj to, że już masz bronię miotaną (wduś X). Teraz upajaj się celnością Lary. Idź przed siebie i weź Iron Clapper. Wskocz na dół, biegnij przed siebie i wyjź z drugiej strony. Jesteś w lokacji z wieloma sarkofagami. Spójrz w lewo - widzisz pomieszczenie jakich tu wiele. Wskocz tam i weź pochodnię z podłogi. Idź do pomieszczenia, gdzie pali się pochodnia i odpal od niej swoją. Idź dalej prosto i wskocz do dołu. Biegnij prosto i w górę, aż do pomieszczenia z "korzeniami" na suficie. Podpal je i weź Heart. Obejrzyj scenkę. Wracaj do poprzedniej lokacji (tej z wieloma pomieszczeniami) i skręć w prawo. Włóż Heart do szczeliny w skale (koło drewnianych drzwi). Wskocz dużo białych ludków, ale ty szybko biegnij do otwartego pomieszczenia i popatrź jak Lara sama sobie z nimi radzi. Podążaj przed siebie, dotrzesz do mostu (jest na nim DA i nietoperze). Idź dalej aż do...

LABIRYNTH

Cofnij się i obejrzyj animację. Idź naprzód, między ławami, aż dotrzesz do trzech kamiennych płyt. Naciśnij je w kolejności: środkowa, lewa, prawa. Uważaj na szkielet, który będzie pojawiał się koło ciebie - jego atak jest bardzo silny. Wbiegnij do pomieszczenia, które otworzyłeś. Jest w nim MA. Podejź do "berta" które widziałeś na animacji i weź z niego Bone Dust. Wybiegnij stamtąd i uważaj - teraz szkieletów jest więcej. Wysp Bone Dust do wazy, która stoi obok trzech płyt. Spowoduje to, że szkielety uolnią się. Otworzyłeś kraty przy białym - idź tam. Zjedź do pomieszczenia poniżej (nietoperze). Wskocz do dziury i nie bój się - upadek zostanie zamortyzowany przez wodę. Wyjź z niej i obejrzyj animację. W jednym pionie są trzy lokacje: najniższa z ławą, środkowa - niebieska i najwyższa - zielona. W tym labiryncie możesz znaleźć 2x MA - jedną przy wyjściu z pomieszczenia z ławą, drugą w jednym z korytarzy na samej górze (musisz się tam wczołgać).

Wbiegnij na górę i do pierwszej odnogi, po czym pociągnij za dźwignię. Stąd pędź do pomieszczenia niebieskiego, omiń dźwignię i dalej do zielonego. Weź Bestiary, a przed tobą otworzą się drzwi. Przeskocz tam. Dojdiesz do dziwnych świateł, z podłogi weź DA. Po półkach wskocz na górę (jest to dość trudne, ale możliwe). Znowu "usłyszysz" światła (będzie tam też diabeł). Podążaj za nimi i przeskakuj lub omijaj dziury w ziemi. Na końcu zjedziesz do małego pomieszczenia. Weź DA i podejź do drzwi. Animacja.

OLD MILL

Po animacji jesteś sam(a). Przechdź na wprost pilnuje demon, więc kiedy tam pójdziesz, zobaczysz animację i wrócisz, gdzie stałeś. Idź w lewo. Będzie wielka dziura - przejdź przez nią i skręć w prawo. Zobaczysz animację. Uważaj, miśki rzucają w ciebie kamieniami. Skocz na linę, rozhuśtaj się (R2) i skocz na półkę, którą pokazywała animacja. Weź pochodnię, zjedź na dół i odpal ją od tej palącej się w korytarzu. Wróć do doliny i rzuć ją miśkom - to je wystraszy i przestaną rzucać. Znowu wskocz na linę. Rozhuśtaj się i wskocz na biało-szarą platformę. Z krat wyrwyj pręt (Crowbar). Teraz jeszcze raz skocz na linę, a z niej na drugą stronę kanionu. Znajdziesz tam DA. Jest tu kilka bloków we ściany i wierzchami. Wskocz na ten po lewej (patrzac od miejsca, w którym wyglądałeś), podciągnij się i wykonaj salto do tyłu. Odbij się od kolejnego bloku i złap się krawędzi następnego. Znowu się podciągnij i kiedy będziesz zjeżdżał - odbij się i wyląduj na kolejnym bloku. Od tego też się odbij i złap się krawędzi wylotom. Wespnij się tam i przeczolgaaj. Kiedy szczelina robi się za mała, przejdź dalej wisząc na rękach. Wskocz do dziury, weź DA i wylat tomem kawałek kredy (Chalk). Wracaj do miejsca, którego pilnuje demon. Stań na szarej płycie i wyrwyj symbol. Po scenie idź do przodu i zjedź na dół. Ujrzyj kolejną animację. Jeśli wskoczysz do strumienia pędzącego w stronę koła od młyna, to w jednej z odnóg znajdziesz ZR. Wyjź z wody i skręć w lewo do przejścia do następnej doliny. Idź w lewo, znajdziesz szczelinę w skale. Wczołgaj się tam i zgarnij DA oraz ZR. Korytarz się pali, ale nie panikuj - obok jest woda. Wyjdź z powrotem w dolinie. Teraz wskocz do wody otaczającej wyspę, na której stoi wiatrak.

Sprawdź otoczenie. Zobaczysz kłatkę i czerwonego demona krążącego wokół jaskini. Kiedy do niej wpłyniesz, szybko zbliź się do złotego pola na dnie i odiam z niego Silver Coin. Popłyn do klatki i wrzuć ją tam. Teraz masz swobodny dostęp do jaskini. Wyrwyj się w młynie. Biegnij na górę. Oto kolejne zadanie na czas. Pociągnij za kołowrót. Po lewej jest pręt wystający ze ściany, złap się niego i od razu skocz dalej. Obkręć się o 90 stopni w prawo, przeskoocz w stronę drzwi i przeczolgaaj się pod nimi (nietoperze). Możesz zjechać na dół, ale zamiast tego wskocz na górę. Obróć się, skocz i złap przelaznik - animacja. Wracaj do pierwszej doliny. Idź tam, gdzie zaczyna się strumień płynący pod koło młyna. Po lewej jest wejście wyżej. Gdy będziesz na samej górze, skocz na płytę po lewej, a z niej na płaską część dachu. Teraz wykonaj jeszcze dwa skoki, a po trzecim złap się krawędzi dachu drugiego domu. Podciągnij się wyżej, podejź do otwartych drzwi, kucnij i naciśnij kwadrat. Jesteś w małej grocie. Przekręć koło na ścianie. Po scenie wiesz już... skończyłeś trzeci epizod.

THE 13TH FLOOR

Porozmawiaj z partnerem i idź w lewo. Rozwał kratkę i wczłogał się tam. Animacja ukaże ci dwóch nowych przeciwników. Idź dalej, z prawej jest DA. Kiedy lasery będą za tobą, przeskocz nad dziurą (jeśli do niej wpadniesz - Game Over, tak więc uważaj!). Rozwał kolejną kratkę i przeczołogał się pod laserem. Wyjdiesz w pomieszczeniu, które przed chwilą obserwowałeś. Weź ZR. Wróć w miejsce, gdzie rozwaliałeś drugą kratkę i idź prosto. Dotrzesz do magazynu - przeszukaj wszystkie półki. Znajdziesz magazynki, MA i Hammer. Wracaj do miejsca, skąd startowałeś. Ktoś w swojej mądrości zamontował tu lasery. Przedostań się przez nie i wejdź po drabinie. Zobacysz kolejną animację. Zgarnij amunicję z podłogi, po rozmowie podejź do kraty i otwórz ją przy pomocy Hammera (nie strzelaj w tym tunelu!). Wejdź na górę i rozwał ściankę po lewej (ma dziurę). Wejdź tam i zgarnij magazynki. Idź przed siebie i uważaj na gościa. Jeśli cię zauważy, uaktywni działko za tobą. Najlepiej od razu zejść na dół i zakończyć jego marny żywot. Po prawej są drzwi z panelem, otwierane kartą, której nie masz. Skieruj się w lewo. Koło automatu usłyszysz swego partnera. Spójrz w prawo - widzisz śpiącego strażnika. Na czworakach podejź do niego i po cichu zatław (jeśli tego nie zrobisz - włączysz działko). Koło monitora leży karta dostępu (High Level Access Card).

Otwórz nią magazyn obok. Z półek zgarnij MA i amunicję. Za skrzyniami są kolejne drzwi, ale nie możesz ich otworzyć. Idź do windy i wejdź nią na następne piętro. Z prawej jest dwóch przeciwników. Kiedy już z nimi skończysz otwórz kartą trójkatne drzwi. Nie wyciągaj guna - zapracowani naukowcy nawet cię nie zauważą. Uruchom hologram (szara szafka). Wyjdź stamtąd i biegnij prosto, aż do pomieszczenia z niebieską piramidą. Teraz leć do wyjścia naprzeciwko. W pomieszczeniu jest naukowiec. Wyciągnij skafandry. Z jednego z nich wypadnie dyskietka (Access Code Disc). Wracaj na trzynaste piętro i użyj jej przy drzwiach z panelem. Otworzy się kratka wentylacyjna. Coś poszło nie po myśli naukowców i pionowy szyb, który musisz przejść ustawicznie nekany jest wybuchami. Złap się rurki i zjedź na sam dół, pomiędzy wybuchami (jeśli uda ci się wskoczyć do korytarza po środku - zgarniesz ZR). Przeczołogał się - wyjdiesz w dużym pomieszczeniu. Będzie tam opancerzony przeciwnik. Pogadaj przez radio i idź dalej. Skręć do magazynu, i z półek zgarnij MA oraz szmatkę (Cloth). Idź na dół. Jeśli będziesz chodził ostrożnie to strażnik cię nie zauważy. Otwórz drzwi po lewej i przeszukaj szafki. Znajdziesz: MA, DA i 2x chloroform. Uważaj - po chwili eksploduje pojemnik z owadami, więc lepiej szybko stamtąd ucieknij. Przeciwnika blokującego drogę możesz usunąć na dwa sposoby. Podejź od tyłu :

- zmoczyć chloroformem szmatkę i uspij bydlaka.

- strzel do niego, a gdy się odwróci, wyceluj prosto w twarz (jedyne słabe punkty) i wykończ go.

Jeśli jednak wykorzystasz drugi sposób, to pojawi się następny przeciwnik. Dlatego polecam pierwszy.

Kartą otwórz przejście. Rozwał kolejnego przeciwnika - zgubi kartę Iris Lab Access. Użyj jej przy panelu dalej. Zobacysz naukowca testującego broń i strażnika. Tego drugiego musisz zatłoczyć zanim zdąży włączyć działko. Biegnij dalej, a w kolejnym pomieszczeniu namów naukowca do współpracy, tzn. wyceluj w niego i strzel - powiedzmy w nogi. Po animacji idź na górę i skorzystaj z przełącznika na ścianie. Teraz biegnij piętro niżej i zgarnij Iris Artifact. Wbiegnij do otwartych drzwi.

ESCAPE WITH IRIS

Idź przed siebie. Pomocnik podpowie ci żebyś zostawił guna. Zrób to. Przebiegnij przez wykrywacz metalu. Podczas rozmowy weź amunicję (leży z prawej). Biegnij prosto i na końcu korytarza skręć w prawo. Drzwi same się otworzą. Z prawej są drzwi otwierane kodem. Idź prosto. W pokoju z szafki weź chloroform. W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz szmatkę. W ostatnim - MA. Szmatką z chloroformem uspij strażnika, który stoi dalej. Idź wzdłuż korytarza - tu także drzwi same będą się otwierały. W pierwszym pokoju nie ma nic ciekawego, w drugim jest chloroform, a w trzecim karta z kodem: 8526. Pamiętajsz drzwi otwierane kodem?

Idź tam i wpisz go. Jako (nie)grzeszna panienska z dobrego domu wejdź do toalety męskiej. Otwórz pierwszą ubikację, podskocz i oberwaj panel. Wskocz na górę. Szyb jest dość głęboki, więc złap się krawędzi, puść i znowu złap poniżej. W ten sposób znajdziesz się na dole bez straty energii. Na czworakach dotrzesz do szybu windy. Złap się ściany i jeśli ostrożnie zejdziesz - znajdziesz ZR. Przeskocz nad pochylą powierzchnią, złap się białej rury i wdrap na samą górę. Zrób salto do tyłu i wyląduj na kracie. Po prawej jest rurka. Złap się jej i skocz dalej do szczylnicy. Stań na jej krawędzi, skocz i złap się windy. Na górze podnieś białą kłapę. Wskocz do środka i nacisnij guzik. Kiedy wyjdiesz, zobacysz strażnika po prawej - zostaw go w spokoju i skieruj się w drugą stronę. Wdus przycisk przywołujący drugą windę. Skorzystaj z niej. Zatrzymasz się na piętrze pełnym przeciwników - szybko zamknij drzwi (nacisnij guzik). Winda nie wytrzyma ataku i zacznie spadać. Szybko doskocz do panelu przed tobą i uruchom hamulce. Po upadku wejdź na górę przez dziurę w suficie. Złap się poziomej rurki i przeskocz na platformę z drugiej strony. Z prawej strony jest ściana, po której musisz się wspiąć. Mniej więcej w połowie drogi odskocz do tyłu - wylądujesz na kracie. Skocz na kolejną poziomą rurkę, a z niej na półkę. Wdrap się do małego przejścia powyżej.

Zjedź i kiedy będziesz mniej więcej na wysokości połowy kraty - skocz (jeśli tego nie zrobisz - czeka cię śmierć na dnie), złap się rurki i od razu przeskocz na następną. Tu jednak zatrzymaj się na chwilę i skacz dalej dopiero wtedy, gdy z kraty przestanie wydobywać się ogień. Skocz w lewo i złap się krawędzi otworu w ścianie. Przejdź po rurce, a na drugiej stronie zjedź na dół. Teraz przeczołogał się i biegnij w stronę dużego holu. Nie przejmuj się strażnikiem - jest ci potrzebny w dalszej wędrówce. Nie strzela zbyt celnie i niechący pomaga ci pokonywać przeszkody. Stań koło akwarium, kiedy w nie strzelił, wskocz do niego - znajdziesz ZR. Kiedy już będziesz na górze, uważaj na snajpera. Biegnij w stronę jasnobrązowych drzwi. Wdrap się na kratę po lewej stronie, zeskocz na półkę i biegnij w prawo. Dotrzesz do przycisku - nacisnięcie go spowoduje wyłączenie laserów poniżej. Jeśli uda ci się sprzokować snajpera do strzału w gaśnicę to znajdziesz ZR. Zeskocz na dół i idź do otwartego przejścia. Przyjź przed siebie. W pomieszczeniu z akwarium na podłodze znajdują się niewidoczne lasery. Jedno ich dotknięcie i "leżysz". Skocz w stronę akwarium (ale uważaj by wylądować na schodku - wtedy nic ci się nie stanie). Poczekaj aż dobiegnie

strażnik i w nie strzeli, tym samym psując pułapkę. Szybko otwórz drzwi po prawej i wbiegnij tam. Skręć w lewo i pogadaj z partnerem. Potem znowu w lewo, a na końcu korytarza w prawo. Znajdziesz się w sali z teleportem - miń panel. Skręć w lewo. Możesz oberwać tu pierwszy panel sufitowy - zrób to i wskocz na górę. Wyjdiesz w pomieszczeniu z przełącznikiem - włącz go. Teraz przez szybę widzisz, w których schowkach są bomby, a w których Teleport Disc. Użyj go przy panelu. Podbiegnij do teleportu i włóż do niego Iris Artifact. Przenieś się do innego pomieszczenia. Wyjdź z niego dziurą w podłodze. Koło kratki pogadaj z współnikiem i idź dalej. Wyjdź w korytarzu. Poczekaj aż strażnik otworzy drzwi, starając się przy tym, aby cię wcześniej nie zauważył. Wbiegniesz do pomieszczenia, z którego na samym początku byłeś obserwowany. Wyłącz urządzenie guzikiem z prawej i zmykaj szymbem z drugiej strony. Wejdź na górę i po chwili zeskocz w korytarzu. Ze stolika weź swojego gunga i idź przed siebie. W drugim schowku jest MA. W kolejnym korytarzu skręć w prawo i zatrzymaj się przy drzwiach, przy których wisi gaśnica. Strzel w nią - to otworzy przejście na dach.

RED ALERT

Uważaj - na górze jest opancerzony gość z railgunami. Najlepiej od razu go zdejmij strzałem w głowę. Idź na górę, wykonaj długi skok. Dalej schody są naruszone wybuchami. Kiedy zauważysz, że się zapadają - skocz do przodu. Wykonaj jeszcze dwa skoki. Kiedy będziesz biegł po kolejnych schodach nastąpi wybuch - znowu skocz. Eksplozja naruszy kawałek ściany - dokończ ją nogą. Na czworakach dotrzesz do strzeżonego pomieszczenia. Jedną z krat możesz oberwać. Wykończ przeciwnika i wynoś się stamtąd. Pogadaj z partnerem. Z niższej skrzynki zgarnij strzałkę, a z wyższej amunicję. W korytarzu aż roi się od niewidzialnych laserów. Po drugiej stronie jest rura z parą. Strzel w nią - to je zdemaskuje. Każdy z laserów na chwilę się wyłącza. Poza tym są one ustawione nad białymi liniami - to powinno pomóc. Na skrzynce jest DA. Zgarnij ją i idź do windy. Drzwi otworzą się i wyskoczy przeciwnik. Zalatw go i wjedź na następne piętro.

Po wykonaniu kolejnego gościa idź prosto. Zgarnij amunicję i wduś przycisk - otworzyłeś drzwi w głębi. Biegnij tam. Na podłodze jest amunicja. Z półki za zielonymi laserami możesz zgarnąć Grappling Gun. Zalatw gościa, który pojawi się po chwili. Zanim wyjdiesz drugimi drzwiami zgarnij pocisk do nowo nabytej zabawki (leży na prawo od wyjścia). Jesteś teraz w jasnym pomieszczeniu. Zalatw strażnika i z najwyższego bloku weź amunicję. Twoim celem jest kratka na środku sufitu. Strzel w nią z nowej broni - rozwinie się lina. Wskocz na nią, po rozbułaniu skocz i złap się rozwalonej części ściany. Wisząc przedostań się do szybu wentylacyjnego. Zjedź na dół i szybko zalatw dwóch opancerzonych koleś. Teraz czeka cię długa droga z powrotem na rozwalone schody. Po przedostaniu się przez lasery po raz drugi zgarnij rakietę z liną ze skrzyni. Kiedy już będziesz na rozwalonej klatce schodowej - strzel z Grappling Gun w schody nad tobą. Złap się liny i przeskocz na drugą stronę. Kiedy wyładujesz - szybko wykonaj skok do przodu aby uniknąć kontaktu z ogniem. Przeczołgaj się do następnego pomieszczenia. Rozwał strażnika i szybko otwórz drzwi przełącznikiem obok. Uważaj - ciągle strzela do ciebie automatyczne działko. Na zewnątrz otwórz windę i wjedź na górę. Kiedy z niej wyjdiesz, przez szklany sufit wskocz z dwóch komandosów - powinieneś ich szybko zalatwić. Teraz skocz, złap się liny (tej z lewej), rozhuśtaj i przeskocz na dwie różowe skrzynie. Otwórz kratki (podsokci i złap się ich). Za nimi znajduje się kolejny komandos i jeszcze jeden za tobą. Wskocz na górę. Kiedy dojdiesz do drzwi - rozsunie się podłoga. Zeskocz niżej i skieruj się do drzwi, nad którymi widnieje duża litera H. Z prawej strony jest dziura - wczołgaj się tam. Wejdź na górę po kratkach. Dojdiesz do bossa - cyborga. W pomieszczeniu są magazynki na skrzyni i DA na podłodze. Wykonaj czynności w następującej kolejności:

- odstrzel kurek przy rurze - jest obok szybu
- pobiegnij w lewo, podciągnij się na najniższym bloku, zrób saito do tyłu, odbij się od drugiego po czym wskocz na trzeci i od razu odskocz w tył. W ten sposób dostaniesz się do rakiety z liną. Wystrzel ją w środek sufitu.
- teraz strzelaj w cyborga. Kiedy zaczniesz iskrzyć, zrobi się zwarcie i się skończy
- Uważaj - jeżeli spadniesz do wody czeka cię natychmiastowa śmierć.

Użyj liny aby dostać się na drugą stronę pomieszczenia. Skorzystaj z dźwigni - to spowoduje, że woda przestanie płynąć. Przeciwnik pozostawił po sobie Key Bit - weź go. Teraz znowu musisz skoczyć do przełącznika i użyć go. Pomieszczenie zapelni się wodą i podniesie się kratka, która wcześniej blokowała ci wyjście. Skocz na szyb, z niego na skrzynkę i do środka. Wracaj do wcześniejszej lokacji i biegnij prosto. Znajdziesz się w długim korytarzu. Stoi na nim kilka butli. Na zewnątrz lata helikopter i próbuje cię ustrzelić. Najlepiej biegnij z przyspieszeniem (R2) i omijaj wybuchające butle. Przebiegnij pomieszczenie. W następnym również będą do ciebie strzelać. Wskocz za ladę - jest za nią guzik otwierający drzwi. Niestety zacięły się. Wróć do poprzedniego pokoju. Odezwij się współnik. Musisz wrócić się do pomieszczenia, gdzie zaatakowało cię dwóch komandosów. W międzyczasie do akcji włączy się kolejny cyborg. Biegnij przez rozwalony korytarz, prześkakuj wyrwy i omijaj ogień (na dole są dwie DA: jedna w dziurze w ścianie, druga koło skrzyni). Musisz to zrobić szybko - tak, aby zostawić przeciwnika daleko z tyłu. Przebiegnij przez pomieszczenie z wielką szybą na ścianie. Potem skręć w prawo. Dopadnij przycisk i włącz go kiedy zobaczysz, że przeszedł nad kratą i znalazł się w pomieszczeniu - jeśli zrobiłeś to wystarczająco szybko, to udało ci się zamknąć cyborga. Teraz idź do drzwi z napisem DANGER, skręć w pierwszym pomieszczeniu w lewo (w dalszym możesz znaleźć ZR) - dotrzesz do pokoju, z którego przez szybę będziesz widział przeciwnika. Pociągnij za przełącznik - to spowoduje, że pomieszczenie, w którym jest cyborg zapelni się gazem. Obejrzyj jak się dusi i wróć tam. Zabierz Key Bit i połóż go z poprzednim. Otrzymasz Helipad Access Key. Teraz musisz się wrócić tam gdzie ostatnio zjeżdżałeś - wskocz na górę. Obróć się o 180 stopni, skocz i złap się ściany - właz będzie otwarty. Podbiegnij do drzwi z dużą literą H i włóż tam ostatni klucz ...

Banan

SHADOW MAN

Mapa może na pierwszy rzut oka wydawać się trochę nieczytelna, ale jak tylko spędzicie z grą dłużej niż dziesięć minut - powinniście bez trudu się w niej odnaleźć. SHADOW MAN zakłada, że każdą z napotykanych w grze lokacji odwiedzicie minimum pięć - sześć razy. Wynika to z tego, że zwykle podczas pierwszych odwiedzin większość przedmiotów jest niedostępna.

Co gorsza większość z nich (głównie mrocznych dusz) znajduje się w miejscu widocznym dla gracza. Mimo to, dostęp do nich jest bardzo zagmatwany.

Najważniejsze w SHADOW MANIE są wspomniane już mroczne dusze. W sumie w grze można odnaleźć ich 120, ale do pokonania ostatecznego bossa wystarczy 95. Te 120 uprawniają gracza do obejrzenia sobie pewnej tajemniczej książki - prezentu od Acclaimu, opatrzonego zabawnym wierszykiem i wieloma ciekawymi szkicami.

Mroczne dusze poukrywane są w pojemnikach zwanych Govi, które trochę za bardzo przypominają serce ustawione na trójnogu. Aby wziąć duszę, trzeba najpierw rozwalić Govi - jednym strzałem z Shadowguna. Jednak uwaga. W Louisianie, na początku, natraficie na kilka Govi, których otworzyć się nie da. Dopiero po tym, jak Nettie złoży już L'Eclipsera, na Louisianę spadnie ciemność i Shadow Man będzie mógł skorzystać ze swojej mrocznej splawy.

Do czego służą mroczne dusze? Do dwóch rzeczy. Po pierwsze - usprawniają Shadowguna (alternatywną wersję pistoletu, którą Shadow Man posługuje się "po tamtej stronie") zwiększając jego moc (broń można wtedy dłużej ładować); po drugie - umożliwiają otwieranie "trumiennych drzwi". Które, całkiem sensownie, przypominają wyglądem trumny. Dookoła takich drzwi widnieje tarcza z symbolami. Symbole zaznaczone na fioletowo określają poziom mocy Shadow Mana, która niezbędna jest do ich otwarcia. Drzwi otwiera się z konsoli umiejscowionej przed nimi.

Poza tym Shadow Man musi szukać też Cadeaux - małych pomarańczowych główek z oczkami. Znalazienie każdej setki tych przedmiotów, a następnie złożenie ich na ołtarzu w Świątyni Życia zwiększa licznik energii bohatera o jedno oczko (w sumie Cadeaux jest 500).

PRZEDMIOTY

Miś pluszowy - zabawka młodszego, nieżyjącego brata Michaela LeRoi (aka Shadow Man) - Luke'a. Przy jej pomocy Michael może przenosić się do odwiedzanych już wcześniej miejsc. Co ważne - może robić to w każdym momencie. Moment, w którym miś zapamiętuje lokację sygnalizowany jest przez pojawienie się mglistej sylwetki misia na ekranie i głos Luke'a ("This way, Mikey!"). Z reguły trzeba trochę pochodzić po lokacjach aby miś się uaktywnił - te portale rzadko kiedy znajdują się na samym początku levelu.

Prophecy Book - książka, która w ciekawy sposób przedstawia wszystkie co ważniejsze przedmioty w grze. Oraz oczywiście jest przepowiednią.

Nettie's File - zbiór danych na temat pięciu seryjnych morderców, którzy przygotowują przyście na świat tego, którego imię brzmi Legion.

Jack's Journal - książka do znalezienia w London, Downey Street. Jest w niej kilka danych technicznych na temat Asylum, oraz kody do zamknięcia poszczególnych tłoków w Asylum Engine Block.

L'Eclipsier - Le Soleil, La Lune, La Lame - trzy części magicznego sztyletu voodoo. Dzięki niemu Nettie może sprowadzić na świat ludzi mroki. Dopiero po tym Shadow Man może pokonać Pięciu.

Poigne - bransolety umożliwiające Shadow Manowi wspinanie się po wodospadach krwi. Oprócz tego, przydają się też w lokacji z gościem z noktowizorem - aby do niego dotrzeć trzeba wykorzystać tę umiejętność. Jednak dopiero po użyciu L'Eclipsiera.

Asson - broń voodoo. Wystrzeliwuje ptonące pociski. Dobry zasięg, ale powolna.

Flambeau - broń voodoo. Oraz doskonała pochodnia. Jako broń sprawdza się na mniejsze odległości, ale często przydaje się też do rozświetlania mroków panujących w jaskiniach. Ponadto pozwala na przechodzenie przez drzwi wyglądające na obite skórą z symbolem ognia (trzeba je przepalić - Asson nie daje rady).

Enseigne - tarcza voodoo. Średnio przydatna. Bardzo zżera energię.

Baton - broń voodoo. Miecz, wystrzeliwiający potężne pociski. Co ważniejsze jednak pozwala na przenoszenie się korzystając z charakterystycznych oltarzyków z żółtą strzałą.

Marteau - broń voodoo. Niezłe przydaje się na grupy przeciwników. Oprócz tego jest też pałeczką pozwalającą na walenie w bębny Rada - takie, które zwykle stoją w sąsiedztwie drzwi zbitych z trzech desek. Uderzenie w jeden bęben - jedna deska odpada.

Calabash - broń voodoo. Pozwala na rozwalanie płyt w podłodze (takich dużych prostokątów z symbolami - jeden z nich jest na podwyższeniu na cmentarzu, zaraz obok domu Nettie).

Violator - coś w rodzaju Nailguna. Bardzo potężny. Shadowman dostaje go w Asylum Playrooms w zamian za akumulatory (pod koniec gry).

Engineer's Key - uniwersalny klucz do wszystkich zamków w Asylum. Oprócz tego służy też do wyłączania poszczególnych tłoków w Asylum Engine Block.

Accumulator - znajduwany w lokacjach z poszczególnymi seryjnymi mordercami. Pod koniec gry pozwala na zdobycie Violatora.

Retractor - do użycia w Cathedral of Pain, na pozostałej trójce z rytualnie zmasakrowanych zwłok. Pozwala na przenoszenie się do poszczególnych bossów.

Prism - znajduwany po pokonaniu Rozpruwacza, doktora Śmierci oraz gościa z noktowizorem. Pozwala na przechodzenie przez drzwi znajduwane w tych samych lokacjach. To z nich można przejść do kolejnych konsol sterujących blokami w Asylum Engine Block.

Key card - do znalezienia w Texas Prison (wchodząc tam przez retractor użyty na ofierze w pomieszczeniu doktora Śmierci). Otwiera pozamykane kraty w całym więzieniu (czyli w miejscach z DJ'em oraz weteranem z Wietnamu).

Latarka - do znalezienia w domu gościa z noktowizorem. Do używania w świecie ludzi.

09. SMG - w lokacji z DJ'em.

MP-909 - w lokacji z weteranem z Wietnamu.

Shotgun - w Louisianie, po wypłynięciu od dołu do domu, w miejscu gdzie po jeziorze pływają aligatory.

UMIĘJĘTNOŚCI SHADOW MANA

W sumie są trzy.

W Temple of Fire opanowuje Toucher - umiejętność przepychania bloków z symbolem ognia, oraz chwytania gorących krawędzi (np. wąskiej półki skapanej w płomieniach - jeszcze w tej samej lokacji, lub płonącej beczki w Asylum Gateway, po zeskoczeniu na rurę z lewej strony wejścia do gmachu Asylum). Po dojściu do Temple of Prophecy opanowuje Marcher - umiejętność chodzenia po rozżarzonych węglach.

W Temple Of Blood opanowuje Nager - umiejętność pływania w lawie. Staje się też niewrażliwy na płomienie wypluwane przez maski na ścianach.

SEKRETY

Podczas gry, zwiedzając pewne lokacje, Shadow Man czasami wchodzi w miejsca gdzie, podobnie jak sylwetka misia zapamiętującego lokacje, pojawia się napis "Secret". Między innymi na najwyższym piętrze w domu gościa z noktowizorem, w więzieniu (niedaleko Key Card), toaletach na stacji metra u Rozpruwacza, w Asylum Lavaducts. Radzę też poszukać w innych lokacjach z bossami i świątyniach... Sekrety (w rodzaju - grania jako Nettie, grania z wielkimi stopami, w wersji disco, w postaci spowitej płomieniami sylwetki lub jako niewidzialny) uruchamia się z głównego menu. Nie zmieniają nic, oprócz wyglądu bohatera.

WALKA

Shadow Man potrafi używać dwóch broni jednocześnie. I to jest jego wielki plus. Z reguły dobrze jest pruć w przeciwnika z Shadowguna oraz jakiejś innej broni, biegnąc wokół delikwenta i lokując się na

nim. Dzięki temu strzały będą trafiały w gościa, a ten będzie jedynie bezradnie kręcił się jak bączek. Działaj na wszystkich niemal przeciwników.

Trzeba pamiętać o tym, że przeciwnicy, którzy zostali już poważnie ranni na chwilę przyklekują. W tym momencie dobitcie ich jednym-kilkoma strzałami (zależy od wytrzymałości) z Shadowguna spowoduje rozerwanie ich ciała od środka. Można wtedy zabrać ich duszę i odnowić energię bohatera. Jeżeli nie ma potrzeby to można dobić ich dowolną inną bronią. Wtedy jednak, dusza z nich nie uleci.

Latające stwory są kłopotliwe. Trzeba trzymać się z daleka (kiedy jest ich kupa) i lockując się na nich strzelać z maksymalnie naladowanego Shadowguna. Z kolei kobiety-anioły (siostry, jak nazywa je Shadow Man) - nie zawsze da się zabić. Najlepiej związać.

Podczas walki z Trueformami (wielkie kupy mięcha strzelające powolnymi, ale samonaprowadzającymi się fioletowymi pociskami), okupującymi głównie Asylum Engine Block oraz Asylum Playrooms, warto zbliżyć się na taką odległość, żeby nie wystrzeliwały pocisków, po czym siekać biegnąc wokół. Trzeba jednak uważać, bo potrafią z bliska zrobić duże kuku.

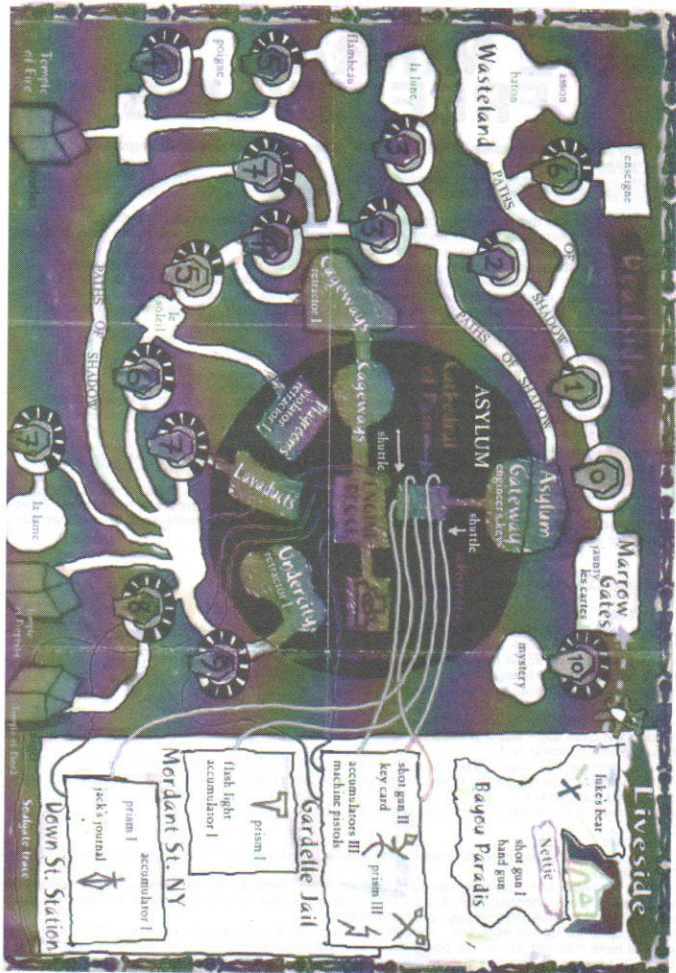
BOSSOWIE

Pięciu należy najpierw zmołostować bronią konwencjonalną (uzi w jedną rękę, karabinek w drugą i strzelanie przy jednoczesnym strafe'owaniu), po czym, kiedy już nabierają wyglądu Trueform, Shadowgun. Powtarzam - pokonać można ich po użyciu przez Nettie L'Eclipsera. A na Legiona bez Violatora raczej się wybierać nie doradzam.

JAK GRAĆ? RADY!

1. Każdą lokację radzę dokładnie sprawdzić po uzyskaniu każdej nowej umiejętności i przedmiotu otwierającego dalszą drogę (Poigne, wszystkie ogniste umiejętności, Flambeau, Marteau, Baton, Calabash).
2. Czasami na ścianach są niewidoczne krawędzie, dzięki którym można przejść nad jakąś przepaścią, wisząc tylko na rękach i przesuwając się w bok. Podczas przesuwania w bok, po dojściu do końca można, w zależności od sytuacji, zrobić trzy rzeczy. Albo zwyczajnie zeskoczyć, albo wspiąć się na krawędź, albo też podciągnąć i odskoczyć do tyłu. Dlatego przed taką wędrówką, przyjrzyjcie się jakie są wyjścia.
3. Warto odwiedzić lokacje morderców przed użyciem L'Eclipsera. Nawet pomimo, że nie da się ich zabić, zawsze można zebrać znajdujące się tam przedmioty.
4. Uważajcie z teleportami przy pomocy misia. Po udaniu się przy jego pomocy do dowolnej lokacji, odradzają się wszystkie obecne tam potwory. W dodatku, wraz z nabieraniem przez Shadow Mana doświadczenia, zwiększa się liczba obecnych przeciwników. Zrozumiecie o co mi chodzi, pod koniec gry wracając do Marrow Gates.
5. Co jakiś czas wypada pojawiać się u Jaunty'ego w Marrow Gates, oraz u Nettie w Louisianie. Może ich informacje nie mają zbyt wiele wartości, ale Jaunty po prostu rozwala.
6. W wielu pomieszczeniach znajdują się przyciski. Przed ich wciśnięciem starajcie się rozejrzeć dobrze po samej lokacji. Czasami na pierwszy rzut oka nie zawsze wiadomo co i gdzie się otworzyło, podniosło lub zamknęło.
7. Użycie Batona na każdym ołtarzyku na który uda się wam natrafić.
8. Niektóre lokacje są dosyć irytujące. Pamiętajcie - jeżeli wypróbowaliście już każdy możliwy sposób, aby zdobyć tę przeklętą duszę, a wciąż wam się nie udaje, to znaczy, że musicie zdobyć nową umiejętność.
9. Dane na temat ilości dusz potrzebnych do uzyskania, aby wejść na nowy poziom "uduchowienia" są podane w Prophecy Book.
10. Po wyjściu do ekranu opcji możecie zobaczyć ile dusz zebraliście już w ogóle, oraz na danym poziomie. I nie przejmujcie się, jeżeli początkowe poziomy opuszczacie po zebraniu zaledwie dwóch czy trzech z jedenastu. Np. prawie do końca gry czeka się z wyczyszczeniem Temple of Fire. Innych podobnie.
11. Rozglądajcie się po wszystkich miejscach bardzo wnikliwie (w trybie snajperskim), biegnajcie też dużo z pochodniami. Czasami potrafią pokazać wyjście. W Temple of Fire pamiętajcie, że można rozwalać te kamienne drzwi które mijacie wbiegając po schodach.

12. Zaś w Temple of Prophecy, w ciemnym pomieszczeniu z dużą liczbą drzwi, które spala się przy pomocy Flambeau, poszukajcie miejsca, w którym można wspiąć się na bloki. Spędziłem tu sporo czasu. Ciężliwość popłaca.



No!

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Mirra-cie Man zapewnia wiele godzin kapitalnej zabawy. Gra jest niemal tak rajcząca, jak TONY HAWK'S PRO SKATER...

PODSTAWY

- PROQUEST - główny tryb gry, tutaj zdobywamy wszystkie bonusy i zaliczamy kolejne zadania.
- SESSION - pojedyncza sesja na wybranym levelu z zasadami PROQUEST (ale bez odkrywania nowych rzeczy)
- FREERIDE - jazda dla przyjemności, na przykład dla treningu.
- 2 PLAYER - jest to oczywiście zabawa w dwie osoby (heheh), ale warto wytłumaczyć "konkurencje":
 - Best Run - 2 minuty na czesanie trików. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.
 - High Five - mamy pięć przejazdów po 30 sekund. Wygrywa ten, kto zrobi najlepsze kombo.
 - B-M-X - gra "w szubienicę". Robimy po kolei triki. Jeśli ktoś sparzy - dostaje literkę. I tak aż do momentu, gdy ułoży cały wyraz.
 - Random Spot - wybieramy 5 miejscówek w danym levelu i robimy triki. Wygrywa lepszy.
 - Wipeout - czyli pokaż jak najefektowniej potrafisz się wyrzucić.
 - Longest Grind - wygrywa "autor" najdłuższego grinda.
 - Wall Tap - kto zrobi najwyżej Wall Tap'a, czyli dotknie ściany (X + kierunek).
 - Big Air Contest - kto najwyżej potrafi wyskoczyć. Furthest Jump - tym razem skaczymy na odległość.
 - Longest Manual - naszym zadaniem jest przejechać jak najdłużej na jednym kole (tuż przed dotknięciem ziemi D,D lub G, G).

JAK ROZWALIĆ GRĘ

Zadania z każdego etapu musimy wykonać w wersji amateur, pro oraz hardcore. Najlepiej jest przejechać na amateur przez wszystkie levele i dopiero później zacząć robić zadania pro oraz hardcore. Pamiętaj też, że jeśli zbliżysz się do miejsca w którym należy wykonać zadanie u góry pojawi się jego treść, a obiekt na którym masz je wykonać zostanie otoczony ramką.

GREENVILLE, NC - VAIL TRAILS

- AMATEUR

1. Jump over first dirt mound - Mulda znajduje się na lewo od stojącego i przeciwnie do ciebie pnia. Przeskocz ją.
2. Jump over the log in the road - Przeskocz nad pniem, który widzisz, gd/ zaczynasz.
3. Hit the four electric boxes - Uderz w cztery skrzynki energetyczne.
4. Score over 5 000 points in a run - Zdobądź 5 000 punktów.

- PRO

1. Jump the creek gap - Musisz przeskoczyć przez dziurę między dwoma skoczniami. Znajduje się przy murze, niedaleko pnia z zadania nr 2.
2. Jump over the tree trunk - Przeskocz nad pniem leżącym równoległe do torów kolejowych.
3. Use the trailer to jump over the fence - Objedź plotek po prawej stronie i prześlij go, wybijając się z dachu przyczepy kempingowej.
4. Score over 15 000 points in a run - Bez komentarza

- hardcore

1. Jump over the flatbed car of the freight train - Przeskocz nad pociągiem. Dokładniej nad niższym wagonem bez dachu...
2. Grind the phone line - Gdy przeskoczysz pociąg, jedź przed siebie. Musisz wskoczyć na czarną matę, która wybiję cię na drugą, podobną matę, a ta z kolei wyrzuci cię wysoko w powietrze. Musisz tak wycelować, aby dostać się do kabla linii telefonicznej i przegrindować go.
3. Jump up to the roof of the house - Wskocz na dach domu. Skocznia jest usytuowana od strony przyczepy.
4. Grind more than 180 feet on the power lines - Jedź tak jak na dach domu, tylko wskocz od razu na długą szynę (?) i grinduj do końca. Acha - możesz mieć problemy z wykonaniem tego zadania, jeśli masz tylko podstawowy rower. Moja rada - graj dalej, a gdy dostaniesz lepszy rower, wróć i wykonaj zadanie.

GREENVILLE - GREENVILLE PARK**- AMATEUR**

1. Pull a 360 over the ramp park's box jump - Zrób obrót o 360 stopni na pierwszym funboxie, który znajduje się tuż przed tobą.
2. Grind more than 50 feet anywhere - Zrób długi grind. Miejsówka dowolna.
3. Grind the four wooden crates - Przegrinduj po czterech drewnianych skrzynkach. Znajdziesz je bez problemu.
4. Score over 10 000 points in a run - Wykonaj zalecenie.

- PRO

1. Transfer over the fence - Zaraz przy starcie, za tobą - przeskocz z ramy na rampę (przez ogrodzenie)
2. Transfer over the cargo box - Po wykonaniu zadania nr 1, wyskocz na rampie, przeleć nad kontenerem i wyląduj na drugiej części ramy.
3. Grind the tops of the four warehouse doors to open them - Przegrinduj nad czterema drzwiami.
4. Score over 25 000 in a run - zdobądź.

- HARDCORE

1. Get to the top of the warehouse roof by grinding - Dostań się na dach stojącego na środku budynku za pomocą grinda.
2. Jump between warehouse roofs - wyskocz z Jednego dachu (np. tego na który dostałeś się w zadaniu nr 1), rozpedź się, a następnie wyceluj w mały daszek, który cię wybije w stronę celu.
3. Grind each of the four sections of the rooftop cable - Wyskocz na dach i grinduj po bordowej szynie. Później powtórz akcję z drugiej strony.
4. Jump through four warehouse windows - Musisz rozbić cztery okna w pomieszczeniach, do których uzyskałeś dostęp w zadaniu PRO nr 3.

GREENVILLE - BACKYARD POOLS**- AMATEUR**

1. Knock over the four long blue deck chairs - "Potrać" cztery niebieskie leżaki.
2. Clear 30 feet of air - Wskocz w górę na 30 stóp - najlepiej z basenu.
3. Pull a 540 - Wykręć obrót o 540 stopni.
4. Score over 15 000 points in a run - Wszyscy wiedzą...

- PRO

1. Transfer from pool to pool - Przeskocz z basenu do basenu (mowa o basenikach z rurkami).
2. Grind the green lawnmower - Przegrinduj po zielonej kosiarce, stojącej przy baseniku.
3. Transfer from the pool to the roof - Wskocz z basenu na dach domu.
4. Score over 35 000 in a run - po prostu;

- HARDCORE

1. Grind the clothesline - zrób grinda na sznurze wiszącym między dwoma domami.
2. Get into secret pool - Gdy zaczynasz, po prawej stronie widzisz plotek. Rozpedź się i wejdź na niego na grind.
3. Grind the red lawnmower - Obok basenu z zadania nr 2 stoi czerwona kosiarka. Grind man!
4. Transfer from one rail to the other between pools - Podobnie jak w zadaniu PRO nr 1 tylko, że z rurki na rurkę.

WOODWARD - WOODWARD TRAILS**- AMATEUR**

1. Clear each jump in the six-pack - Przeskocz sześć muld znajdujących się przed tobą.
2. Jump the muddy creek - Przeskocz nad błotnistą mini-rampą, koło mostka.
3. Break off four cabin doors - Rozwal cztery pary otwartych drzwi (w domach).
4. Score over 20 000 in a run - Dokładnie to o czym myślicie...

- PRO

1. Pull a backflip over each jump in the six-pack - Podobnie jak w AMATEUR nr 1, ale z Backflip'em.
2. Fastplant over the Woodward sign - Po prawej stronie od muld z zadania nr 1 na ścianie jest logo Woodward. Wskocz nad znak i zrób Fastplant'a.
3. Jump the four golf carts - Przeskocz nad czterema wózkami golfowymi.
4. Score over 40 000 points in a run - Muszę tłumaczyć?

- HARDCORE

1. Pull a 360 over each jump in the six-pack - Podobnie jak w AMATEUR i PRO nr 1, ale z obrotem o 360 stopni.
2. Jump up top of the warehouse roof - Zaraz po wykonaniu zadania nr 1, wyskocz na dach magazynu po prawej.
3. Grind four wires between the cabins - Skręć w lewo, wyskocz na pierwszej hople na dach i grinduj z domku na domek po kablach.
4. Grind the mini-bulldozers to open the tent bowl arena - Przegrinduj po dwóch spychaczach.

WOODWARD - LOT 8**- AMATEUR**

1. Transfer across the fun-box - Przeskocz z jednej strony funboxu na drugą. Funbox po prawej stronie od punktu startowego.
2. Do a Flair (180 Backflip) in the bowl - Wykręć backflip'a 180 w basenie.
3. Grind four fences around Lot 8 - Przegrinduj po czterech drewnianych barierkach.
4. Score over 25 000 points in a run - To dla was nie problem, prawda?

- PRO

1. Grind the tower above the bowl - Na środku hali, tuż przy basenie, znajduje się wieżyczka z napisem "Off Limits". Wykonaj grind.
2. Transfer between the corner quarterpipes - Jedź przed siebie. W lewym rogu hali znajdują się dwa quarter pipe'y. Wskocz z jednego, wyląduj na drugim.
3. Walltap all four fire alarms - Dotknij (fastplant lub walltap) cztery czerwone alarmy są na ścianach.
4. Score over 45 000 points in a run - No comments...

- HARDCORE

1. Backflip off the funbox rail - Musisz wejść na grind na poręczy funbox'u z zadania AMATEUR nr 1. Zejść backflipem.
2. Do a frontflip over the Mt. Everest fence - Jedź przed siebie do ściany. Potem zwrot, rozpęd i frontflip nad barierką obok której zaczynasz przejazd.
3. Transfer up to the ledge quadrail - Jedź przed siebie. Teraz z funbox'u wybij się na mostek i grinduj po nim.
4. Manual the tower - Zrób manuala na wieży z zadania PRO 1.

WOODWARD - TITANIC**- AMATEUR**

1. Transfer across the titanic channel - Rozpędź się, a następnie wybijając się z prawej, przeleć nad gap'em.
2. Clear 35 feet of air - Wybij się na 35 stóp w powietrze.
3. Jump over the titanic channel gap - Na podwyższeniu, naprzeciwko punktu startowego, jest spory gap i hopy po obydwu jego stronach. Przeskocz nad nim.
4. Score over 30 000 points in a run - Proste...

- PRO

1. Jump over the mini channel gap - Jedź w prawo. Przeskocz z hopy na hopę (znajdują się na podwyższeniu).
2. Grind both blue lifts to open The Cage - Zrób grind'a na dwóch niebieskich dźwigach/ podnośnikach.
3. Pull a 900 - Wykręć obrót o 900 stopni.
4. Score over 50 000 points in a run - Rób, rób!

- HARDCORE

1. Jump over the drop-in fence into The Cage - Obróć się i przeskoż barierkę (możesz potrzebować rozpędu).
2. Grind the Woodward sign between two stone towers - Grinduj na napisie Woodward, umocowanym między dwiema wysokimi wieżyczkami.
3. Pull a double backflip - Zrób double backflip'a.
4. Gidn transfer from the sign to the rail below - Przegrinduj najpierw na napisie Woodward (naprzeciwko tego z zadania nr 2, ale niżej), a następnie przeskoż na grind na rurce pod napisem.

SLEEPY'S DITCH, EASTWOOD RAMP PARK, SAN JOSE RAMP CLUB, ACCLAIM MAX GAMES - DIRT, ACCLAIM MAX GAMES - STREET ORAZ ACCLAIM MAX GAMES - VERT.

Zawody. Nie musisz wykonywać konkretnych zadań, ale zdobywać uznanie sędziów. Rób różnorodne triki, używaj modyfikatorów i nie wywracaj się.
I trenuj, bo momentami jest hardcore'owo. Powodzenia!

SYSTEM TRIKÓW NA TALERZU

G - góra	D - dół	L - lewo	P - prawo	G/P - góra-prawo
D/P - dół-prawo	G/L - góra-lewo	D/L - dół lewo		
Y - "przycisk Y"	B - przycisk B	X - przycisk C	A - przycisk A	

- + - dwa przyciski wciskamy razem
- , - dwa przyciski wciskamy jeden po drugim

Kontrola zawodnika:

- G - pedałowanie, albo w momencie gdy jedziemy do tyłu - powrót do normalnej pozycji
- D - hamowanie
- X - skakanie
- K - triki "big air" (wykonujemy na dużych wysokościach)
- T - grindy (wykonujemy przy krawędziach)
- O - modyfikator trików, wciskamy zaraz po wykonaniu triku "big air" lub grinda
- L1/L2 - obrót w lewo (w powietrzu)
- R1/R2 - obrót w prawo (w powietrzu)

PODSTAWOWE TRIKI ("big air"):

- G+A = Table Top
- D+A = Back Flip
- L+A = Look Down Air
- P+A = Can-Can
- G/L+A = Tobaggan
- G/P+A = Superman
- D/L+A = Candy Bar
- D/P+A = Tail Whip Air

PODSTAWOWE TRIKI (modyfikatory wykonywane "kółkiem"):

- G+B = X-Up
- D+B = Bar Spin
- L+B = One-Footed Air
- P+B = One-Handed Air
- G/L+B = Rocket Air
- G/P+B = Seat Grab
- D/L+B = No Footer Air
- D/P+B = No Hander Air

GRINDY (wykonujemy przy krawędzi np. murka, można je modyfikować robiąc któryś z modyfikatorów)

- T = Double Peg Grind
- G+Y = Tooth Pick Grind
- D+Y = Ice Pick Grind
- L+Y = Smith Grind
- P+Y = Feeble Grind
- G/L+Y = Lip Slide
- G/P+Y = Luc-E Grind
- D/L+Y = Crooked Grind
- D/P+Y = Sprocket Grind

PRZYTRZYMANIA

(robimy przy krawędzi, np. w momencie, gdy kończymy trik "big air", można modyfikować używając modyfikatorów)

- T = Double Peg Stall
- G/L+Y = Tooth Pick Stall
- L+Y = Ice Pick Stall
- G+Y = Nose Pick Stall
- D+Y = Tail Tap
- D/L = Disaster

DOTYKANIE/ ODBLJANIE SIĘ OD ŚCIAN (lęcąc w powietrzu blisko ściany, albo na ścianie)

- L+A = Fast Plant
- P+A = Wall Tap

MANUALE

(będąc na ziemi, kontrolujemy góra/dół)

- D,D = Manual
- G,G = Nose Wheelie

MODYFIKATORY OBRÓTÓW

(dodają punktów do kombinacji)

- Half Cab - jeśli jedziemy tyłem to wyskakując i obracając się o 180 stopni wykonujemy ten trik
- Alley Oop - jeśli wylądujemy tyłem

INNE

- przerwanie triku i gleba - L2+R2
- przerwanie drugiej części triku - podczas wykonywania np. backflip'a (D, D+A), jeśli wciśniemy D+A to zrobimy tylko jedno salto

ZAAWANSOWANE TRIKI

Zaraz po wykonaniu triku "big air" robimy modyfikator. W ten sposób można kombinować w nieskończoność. Oto na początku zaawansowane triki, a później kilka najfajniejszych z modyfikatorami:

Flip'y:

- Can Can Back Flip = P,D+A
- Candy Bar Back Flip = D/L,D+A
- Rocket Back Flip = G/L,D+A
- Air Back Flip D+A,G/L+O
- Tail Whip Back Flip = D,P,D+A
- Double Back Flip = D,D+A
- Front Flip = G,G+A
- Triple Back Flip - D,D,D+A

Look Down:

- Can Can Look Down = L,P+A

Candy Bar Look Down = D/L,L+A

Un-Lookdown = L,L+A

Can Can:

Can Can Back Flip = D,P+A

Can Can Look Down = P,L+A

Candy Bar Air:

Candy Bar Back Flip = D,D/L+A

Candy Bar Look Down = L,D/L+A

Tail Whip:

Tail Whip Back Flip = D,D/P+A

Double Tail Whip = D/P,D/P+A

Superman Double Seat Grab = G/P,G/P+A

ZAAWANSOWANE MODYFIKATORY:

X-Up:

One-Handed Cross Up = P,G+0

One-Footed Cross Up = L,G+0

No Footed Cross Up = D/L,G+0

Cross Down (X-Down) = U,U+0

Bar Spin:

No Footed Bar Spin = D/L,D+0

No Handed Bar Spin = D/P,D+0

One-Footed Bar Spin = L,D+0

One-Handed Bar Spin = P,D+0

Bar Spin to Bar Spin Back = D,D+0

One-Footed:

One-Handed One-Footer Air = P,L+0

One-Footed Cross Up = G,L+0

No Handed One-Footer Air = D/L,L+0

One-Footed Bar Spin = D,L+0

One-Handed:

One-Handed One Footer Air = L,R+0

One-Handed No Footer Air = D/L,R+0

One-Handed Bar Spin = D,R+0

Switch Hander = P,P+0

Seat Grab:

One-Handed Seat Grab = P,G/P+0

One-Footed Seat Grab = L,G/P+0

No Footed Seat Grab = D/L,G/P+0

Bar Spin Seat Grab = D,G/P+0

Double Seat Grab = G/P,G/P+0

No Footer:

No Footed Cross Up = G,D/L+0

No Footed Bar Spin = D,D/L+0

No Handed One-Footer Air = L,D/L+0

One-Handed No Footer Air = P,D/L+0

No Hander:

No Handed Bar Spin = D,D/P+0

No Handed One-Footer Air = L,D/L+0

Suicide No-Hander = D/P,D/P+0

txt: *Brat*

GRANDIA II

Bardzo dobry RPG na Dreamcasta. Szkoda tylko, że Grandia II jest taka krótka. Sami przyznacie, że 35 godzin to niezbyt dużo. Ten poradnik pomoże wam przebić się przez grę.

NIE POZYTYWNY BOHATER

Po obejrzeniu scenki ruszaj do lasu i skieruj swe kroki do mieściny Carbo. Gdy już się tam dostaniesz obejrzyj scenkę. Udaj się do kościoła i porozmawiaj z Eleną. Pojawi się przelożony i odeśle cię do zajazdu. Udaj się tam i pogadaj z właścicielem. Po chwili przyjdzie ksiądz i nawiążesz rozmowę. Ponownie biegnij pod kościół i zabierz Elenę ze sobą. Idź do Black Forest i przebadaj całą drogę do Garmia Tower. Obejrzyj długą scenkę, gdy usłyszysz krzyk wbiegnij do środka. Dostań się na najwyższe piętro i wybij okno. Oswobodź Elenę i zabierz ją do miasta. Pogadaj z księdzem i wejdź do kościoła aby obejrzeć scenkę. Przyjdzie ci walczyć z piękną nieznaną, walkę przegrasz. Przygotuj się do wyprawy, zabierz od księdza złotą statuetkę i ruszaj do Inor Mountains. W drodze rozbijesz obóz, gdy wyjdiesz z gór dotrzesz do Agear Town. Wejdź do zajazdu i poznaj barmana. Pogadaj z nim chwilę i ponownie obejrzyj scenkę. Połóż się spać, w nocy ponownie nawiedzi cię Millenia. Razem wyjdźcie na zewnątrz i udaj się do Durham Cave, jaskinie znajdziesz w ruinach miasta. W środku musisz opuścić pierwszą zapórę, skorzystaj z mostka i idź jaskiniami tak aby znaleźć duży kamień, który zrzuć na dół. Teraz ponownie zmień poziom wody i ruszaj dalej. Gdy znajdziesz małego chłopaka, przyłącz go do drużyny i skieruj się do końcowej jaskini. Musisz pokonać Minotaura. Boss nie jest trudny, jednak ma trochę HP, co przedłuży walkę. Po odzyskaniu skarbu wyjdź z jaskiń i obejrzyj scenkę!

ELENA TO MILLENIA

Wróć do zajazdu i ruszaj do Baked Plains. Droga przez góry nie jest trudna ani uciążliwa. Pod koniec wędrowki zaatakują cię Beastman. Po walce pogadaj z nim chwilę i udaj się do Lilligie City. Obejrzyj scenkę, zrób zakupy i idź spać. Rankiem wejdź do miasta i odwiedź domek inżyniera. Pogadaj z jego rodziną i znajdź chałupę Gadana. Obieśnij gościa nie przywita cię zbyt miło. Po wyjściu wejdź na górę i pogadaj z księdzem w kościele. Na piętrze popatrz na miasto. Zejdź na dół i przyłącz do drużyny kolejnego przyjaciela. Razem znajdziecie wejście do podziemi wygląda jak zwykła jaskinia kłapa od piwnicy. Znajduje się gdzieś po środku miasta. Na dole przeszukaj jaskinie i przejdź do następnej. Tutaj podejdź do piedestału z trzema kulami i naciśnij zapadnię. Teraz znajdź trzy kule i zapal je. Wejdź w nowo otwarte drzwi prosto do bossa. Pierwsze spotkanie z Valmar's Tongue nie jest zbyt przyjemne. Pojawi się Millenia. Razem wejdźcie do następnej komnaty i rozprawcie się z potworem. Zniszcz wszystkie części bestii aby dostać jak najlepsze przedmioty. Po walce biegnij do gospody i spędź w niej noc. Rankiem udaj się do stacji i wsiađaj do latającego statku. Po drodze czeka cię mały wypadek. Obejrzyj scenki i ruszaj przez Lumir Forest.

W lesie jest nieprzyjemnie. Znajdź jaskinię i wejdź do niej. Następnie ponownie wydoń się do lasu i zejdź do drugiej grotty. Tam, aby oswobodzić przejścia musisz przeciąć korzenie pijące wodę z kaluż. Gdy wyjdiesz na zewnątrz, znajdź zamgloną część lasu. Wejdź do ogrodu i pogadaj z napotkaną dziewczynką. Wróć się i znajdź wyjście na mapę. Wejdź do Mirumu Village. Obejrzyj scenkę i idź do zajazdu. Tam porozmawiaj z gospodynią i idź za nią do pokoju. Wyjdź i znajdź domek położony z tyłu wioski, za mostkiem. Pogadaj z kobietą i z małą dziewczynką. Idź do gospody. Po drodze obejrzyj scenkę. Podejdź do inkwizytorki i utnij sobie z nią pogawędkę. Następnie kładź się spać. W nocy obudzi cię koszmar. Zejdź do pokoju gospodyn, a potem wyjdź na zewnątrz i biegnij do jaskiń położonych na tyłach wioski. Zwiedź grotty i przejdź do następnej lokacji. Czeką cię pojedynki z Eyeball Bat. Są dosyć wytrzymałe i niewiarygodnie szybkie. Gdy je pokonasz, wróć do wioski i obejrzyj kolejną scenkę. Udaj się do Town Hall i pogadaj z inkwizytorką. Biegnij do domu zielonowłosej dziewczynki. Idź w stronę jaskiń, pojawi się scenka. Potem ruszaj za dziewczyną i pogadaj z nią w kolorowym ogrodzie. Wróć przez las do wioski i biegnij na miejsce egzekucji.



MILLENIA - DOBRA CZY ZŁA?

Po obejrzeniu scenki do akcji wkroczy Millenia. Mała zniknie, wyjdź na mapę i biegnij do lasu. Znajdź ogród i podejź do drzewa. Obejrzyj scenkę i wskakuj do portalu. Na dole także wejź do teleportu. Znajdujesz się w umyśle dziewczynki. Idź przed siebie, stacząc jak najwięcej walk aby podweliwować swoją postać. W końcu dotrzesz do bossa. Walka jest uciążliwa - Valmar's Eye ma kilku przyjaciół, z którymi wcześniej walczyłeś. Zanim rozprawisz się z główną bestią załatw wszystkie kończyny aby zaliczyć jak najwięcej skarbów. Po wygranej walce obejrzyj smutną scenkę i wróć do Mirumu Village. Pożegnaj się ze wszystkimi i biegnij do St. Heim Mountains. Droga przez góry jest długa. Drużyna kilkakrotnie rozłoży obóz. Gdy przejdiesz tę lokację udaj się do Heim Papal State. Cel twojej podróży został osiągnięty. Po wejściu do miasta pogadaj z księdzem i połóż się spać. Podczas kolacji Eiena zostanie powołana do zamku. Wkrótce ty także zostaniesz tam poproszony. Udaj się do wielkiej budowl, w środku drużyna się rozdzieli. Idź do głównej sali i obejrzyj scenkę. Wejź do pokoju po lewej i porozmawiaj z przełożonym. Gdy wyjdiesz zaczepi cię Oro. Biegnij do biblioteki i zgarnij z niej Roana oraz Marega. Wejźcie do pokoju obok i rozpocznijcie kolację. Wieczorem zamek nawiedzi Millenia, co spowoduje niemałe poruszenie. Idź do głównej sali i skorzystaj z drzwi po prawej. Pogadaj z rudowłosą pięknością i wracaj spać. Rankiem pożegnaj się z opatem i biegnij do St. Heim Mountain Pilgrim Road. Podczas wędrówki po moście opłaca się zejść na boki aby zebrać trochę przedmiotów. Na mapie obierz kierunek na Raul Hills. Znajdź łódź i przepraw się nią na drugą stronę rzeki. Stąd już prosta droga do Cyrum Kingdom. Po wejściu do miasta obejrzyj scenkę i zajrzy do gospody. Roan odgady się od drużyny i pojedzie odwiedzić rodziców. Następnego dnia Mareg pozostawi cię samego z Eleną. Pogadajcie z właścicielem gospody i idźcie na rynek. Zaczepcie gościa stojącego przed namiotem. Po wejściu do środka musisz wygrać pojedynek siłowania na rękę. Zasady są proste, R1 to siła a A to wytrzymałość. Jeśli zabraknie tego ostatniego musisz nawalać w przysiek aby zwiększyć ten współczynnik. Po wygranej okaże się, że gość nie ma zbyt wiele do zaoferowania. Idź do fontanny i pogadaj z dziewczyną. Podejź do straganu i wybierz napój, który nie ma swojej nazwy. Zanies go Elenie... ehm... teraz już Millenie. Choć oboście wolę rudowłosą - przynajmniej nie jest rozlazła i jałowa świętoszka. Pogadaj z dziewczyną i zapros ją na spacer. Podejź do straganu, przy którym tańczą dzieci. Pojawi się Roan i Mareg. Po obejrzeniu scenki biegnij do łodzi i wsiaź do niej. Wejź do podziemi zamku. W korytarzach znajdź wielkie klo, dzięki którym możesz porobić mosty. Ostatnie z nich otworzy przejście do zamku. Wejź na górę, potem do sali tronowej i skręć w drzwi po lewej. Pogadaj z królem i obejrzyj scenkę. Zbiegnij na dół i wejź do nowo otwartych drzwi. Droga do bossa jest trochę uciążliwa. Są dwa czy trzy przełączniki, które musisz odnaleźć aby utworzyć sobie drogę. Gdy znajdziesz się w głównej sali pojawi się Valmar's Claw. Boss w porównaniu do poprzedniego jest bardzo prosty. Świetnie sprawdzają się mocne czary obszarowe. Wykończ dwie kończyny, a potem głównego zainteresowanego.

Ryudo - nasz główny bohater jest przeciętną postacią. Nie widzę potrzeby wyposażania go w jakikolwiek rodzaj Mana Egg. Ma doskonałą obronę co w połączeniu z dodatkową zdolnością podnoszącą HP daje efekt postaci trudnej do zabicia. Jego zdolności specjalne przydają się w walce z bossami.



Millenia - jest ze wszech miar bardziej przydatna niż Elena. Całkiem nieźle walczy choć do statusu rębajda daleko jej jeszcze. Dobrze czaruje więc warto wykorzystać to w walkach. Jej zdolności specjalne także są przydatne w potyczkach z bossami.



Mareg - człowiek bestia, który wszystkie sprawy załatwia za pomocą swojego topora. Jako jeden z nielicznych nie wymaga podnoszenia HP, gdyż i bez zdolności specjalnych ten współczynnik jest wysoki. Polecam obsadzenie zdolności podnoszącej STR (po odejściu Roana).



Elena - nasza kapłanka nie jest zbyt dobrą postacią. Do walki nie garnie się zbyt chętnie to też efekty są mizerne. Można z niej zrobić niezłą czarodziejkę pod warunkiem, że doda się jej zdolności podnoszące MP i MAG.



Roan - to wbrew pozorom bardzo dobra postać. Będzie świetnie walczył jeśli podnieśliemy mu STR. Warto bo efekty są zadziwiająco. Także polecam dodanie 800HP. Roan równie dobrze spisuje się jako magik. Lecz tu także przyda się podniesienie MP i MAG.



Tio - dołączycy do drużyny jako ostatnia. Jest niejako substytutem Roana. Jednak jeszcze lepiej czaruje i walczy. Wystarczy podnieść HP, STR i MP aby mieć doskonałą postać. Polecam także wykorzystanie jej ostatniej zdolności specjalnej we wszystkich trudniejszych potyczkach.



CHYBA DOBRA...

Po pokonaniu kolejnego odłamka Valmara obejrzyj kilka scenek. Idź do pokoju króla i przygotuj się do spotkania z Melphicem. Walkę musisz zegrać, ale nie jest to problem. Obejrzyj kolejne scenki i spróbuj wyjść z zamku, pojawi się Roan i pożegna się. Przyłącz do drużyny Tio i biegnij do portu. Wsiadaj na statek. Podczas rejsu podejdź do Tio i zamień z nią słówko, następnie pogadaj z Maregiem. Wyjdź na pokład i obejrzyj scenkę. Elena ma chorobę morską więc konieczny jest postój na jednej z wysp. Na brzegu pogadaj z kapitanem i udaj się w głąb wyspy. Po drodze pojawi się scenka. W końcu dotrzesz do miejsca gdzie drużyna rozbije obóz. W nocy znajdziesz Elenę i ją pociesz. Następnego dnia czeka cię niemila niespodzianka. Przedzieraj się przez hordy wrogów, aż dotrzesz do doliny z dwoma wielkimi krabami. Przygotuj się do walki. Pokonanie ich nie jest nadzwyczaj trudne, więc uwiń się z tym szybko. Teraz skorzystaj z odkrytego przejścia i wróc na statek. Następnie drużyna przybije do rodzinnej wioski Ryudo. Spróbuj wejść po schodach, obejrzyj niezbyt miłą scenę. Teraz znajdź swój dom (poznasz go po zabitych dechach na drzwiach). Idź do zajazdu i poproś gospodarza o przenocowanie. W nocy Elena dowie się o przeszłości Ryudo. Rankiem wyjdź z miasta i udaj się do Grail Mountain Road. Musisz dostać się do wewnętrznej jaskini. Aby obniżyć wodę w zielonych strumykach znajdź posąg, który można przesunąć. Gdy dojdiesz do jaskini wejdź do środka i przyjrzyj się kuli. Następnie spróbuj wrócić do miasta. Pojawi się Melphice. Biegnij za nim, aż go znajdziesz na jednej z wyższych łąk. Obejrzyj scenkę i przygotuj się do ciężkiej walki. Rzucając czary obszarowe tak, aby jednocześnie zranić Regeneratora i miecz. Fizycznie nie atakuj oręża - nie ma większego sensu. Po potyczce Melphice odzyska prawdziwą postać lecz na niewiele się to zda. Brat umrze, a Horn of Valmar opanuje naszego bohatera. W zajeździe Millenia przełamie się i uwolni demona, tak aby w końcu dał spokój swojemu Bogu ducha winnemu nosicielowi.

W POSZUKIWANIU VALMARA

Po obejrzeniu serii scenek wróc na pomost i pogadaj z kapitanem. Wsiadaj do łodzi i płyn na tajemniczą wyspę. Gdy wysiądziesz musisz się dostać do wioski Nanan. Jest to rodzinna miejscina Marega. Przywita was jeden z mieszkańców. Udaj się bezpośrednio do szefa i pogadaj z nim. Zaprosi cię do namiotu i opowie historię. Na zewnątrz poproszony zostaniesz o przyniesienie owocu. Wejdź do budynku, na dole skręć w prawo i pograj w mini-grę. Zadanie jest proste, musisz zebrać jak najwięcej orzechów. Gdy ci się uda, idź prosto i odbierz nagrodę. Po powrocie na górę pojawi się scenka. W nocy udaj się za Eleną nad rzekę. Tam z nią pogadaj i idź za nią gdy ucieknie. Gdy nie znajdziesz jej na galezi spróbuj się wrócić a pojawi się scenka. Pocałunek Millenia był słodki... nieprawdaż? Następnego ranka zbiierz drużynę, zrób zakupy w sklepie i udaj się do Ghoss Forest East. Droga przez góry jest ocłupnie uciążliwa lecz nie długa. W końcu wyjdiesz na mapę, wtedy udaj się do Grail Rift. Zejdź na sam dół. Po drodze dziury zapelnij wielkimi głazami, które możesz zepchnąć. Gdy dojdiesz do pustyni, idź przed siebie aż staniesz przed trąbą powietrzną. Po obejrzeniu scenki udaj się na górę i znajdź wejście do Demon Law. W środku zejdź po schodkach do głównej sali i przygotuj się na spotkanie z Leck Guard'em. Jest łatwy, więc nie będziesz miał większych problemów. Teraz podejdź do wystającego słupa i dotknij go. Znajdź jeszcze dwa i z nimi zrób to samo. Podejdź do odblokowanych już drzwi i za nimi przygotuj się na walkę. Naga Queens potrafią być bardzo niebezpieczne. Przede wszystkim załatw je jak najszybciej, przynajmniej jedną. Potrafią rzucać ofensywne czary, które osłabiają atak i movement. Co to ostatnie oznacza nie muszę chyba przypominać. Jakby tego było mało, potrafią się postugiwać Alhealerem, regenerującym ponad 4000HP. Radzę się pospieszyć, gdyż każda kolejna runda działa na twoją niekorzyść. Po uporaniu się z tymi potworami idź dalej i podejdź do klonu Tio. Musisz z nią walczyć. Jedyny problem to jej szybkość. Ale odpowiedni czar rzucony kilkakrotnie może to zmienić. Po wygranej podejdź do panelu i wyłącz tornado. Wyjdź na zewnątrz, a potem udaj się przed siebie.

MARTWY BÓG

Przejdź na zieloną trawę i idź ścieżką przed siebie. Po chwili zobaczysz Selene oraz scenkę. Znajdziesz się w ciele Valmara. Idź przed siebie aż dotrzesz do Vein Passage. Tam, w niektórych komnatach na podłodze znajdziesz przyciski zamieniające dozwolone przejścia. Postuż się nimi aby wyostać się z lokacji. Przy ostatniej kracie możesz zmienić układ jeśli chcesz z bocznego korytarza wzięć przedmiot. Wyjdź do sfery i zmień jej położenie. Teraz wróc się, będziesz po drugiej stronie Vein Passage. Jeśli nie możesz wyjść, bo drogę zagradza krata, wróc się i zmień układ. Przedostań się przez korytarze i zapisz grę. Czekaj cię pojedynek z Valmar's Body i jego dwoma mackami. Bitwa do trudnych nie należy, więc nie będziesz miał kłopotów. Obejrzyj scenkę i wsiadaj do statku. Przybędziesz do ST. HEIM PAPAL. Wsiadaj i biegnij do miasta. Po drodze musisz pokonać czterech rycerzy. Wejdź do pałacu i obejrzyj scenkę. Kolejny boss, tym razem Valmar's Heart. Walka także nie jest wymagająca. Wejdź do zamku i przejdź przez salę do komnaty na tyłach. Tam spotkasz Zera. Obejrzyj długą scenkę i wjedź za nim na górę. Kolejna opowieść. Gdy Elena zostanie porwana, zjedź na dół i wróc do statku. Polecisz na księżyc. Gdy wyładujesz, znajdź wejście do krateru. Idź przed siebie, drogę utorujesz sobie przecinając mieczem żyły. W trzeciej lokacji, aby zebrać przedmioty i opuszczać mostki musisz wciskać kolorowe panele na podłodze. Wejdź do ostatniej komnaty i obejrzyj scenkę. Następnie przygotuj się na walkę z Egg Guardianem i jego

pomocnikami. Proponują nie zabijać jednego pomocnika, tak aby pozostałe nie mogły się odrodzić. Walkę rozegraj szybko, gdyż strażnik rzuca czary spowalniające. Gdy ci się to uda, czeka cię kilka smutnych obrazków. Gdy wydasz się na krater pokonaj kilku przeciwników i obejrzyj śmierć Marea. Wsiadaj do statku i udaj się do Cyrum Kingdom.

CZAS POŚWIĘCENIA

Widok, który zastaniesz w królestwie nie jest zachwycający. Wejdz do miasta i biegnij przed siebie. Po chwili znajdziesz Roan, walczącego z bestiami. Pomóż mu. Po walce pogadaj z chłopakiem i przenieś się do zamku. W środku znajdź Roan w jego pokoju i pogadaj z nim. Wyjdz z pałacu i kieruj się w stronę wyjścia z miasta. Po drodze obejrzyj kilka przynębiających scenek. Gdy wyjdiesz, możesz udać się do Raul Hills, jeśli masz ochotę na dodatkowe przedmioty. Przyda się także podlevelować postacie. W każdym razie, gdy uznasz powrót do scenariusza za stosowny wejdz do South Cyrum Kingdom. Obejrzyj scenkę i znajdź grobowiec. W środku kolejna scenka. Wyjdz i zjedź na dół, wskakuj do Birthplace of the God. Lokacja nie jest zbyt przyjemna i zdecydowanie najtrudniejsza w grze. Zwiedz pierwszy poziom i znajdź wielki niebieski gem. Uaktywnij go, a następnie znajdź maszynę, z której możesz wystrzelić niebieski pocisk. Gdy ci się uda, znajdź drogę do windy i zjedź na drugi poziom. Tu także pokręć się trochę, aż znajdziesz schody na dół. Na trzecim poziomie idź przed siebie, aż dotrzesz do komnaty z dwoma Dual Fist. Przeciwnicy są łatwi do pokonania. Za drzwiami znajdziesz złoty gem, włącz go. Idź dalej i znajdź maszynę, jednak wcześniej kostkę z lustrem przesun tak aby odbiła wiązkę. Gdy to uczynisz wracaj na drugi poziom. W drodze powrotnej skorzystaj z innej drogi, czeka cię kolejna walka. Tym razem przeciwnikami będą dwa Guardians. Rozwal ich jak najszybciej, posiadają spowalniające czary, których, jak zapewne zauważyłeś, panicznie się boją. Po walce dotrzesz do czerwonego gemu. Aktywuj go i znajdź maszynę. Teraz zbiegnij na poziom trzeci i wyłącz złoty gem. Powinieneś zobaczyć zmianę kierunków nad drzwiami do windy. Wróc na drugi poziom i zjedź windą na trzeci. Dotrzyj do save pointa i spróbuj wejść w drzwi. Obejrzyj scenkę i po raz kolejny przekrocz drzwi. Delektuj się długim filmikiem, a gdy akcja przełączy się na Ryudo, na wszystkie pytania odpowiedź wybierając drugą kwestię. Kolejna seria scenek - gdy powróci Ryudo zostaniesz przeniesiony do wnętrza bestii. Tam zwiedz pierwszy poziom. Przejścia otworzysz za pomocą półkuł na ziemi. Przejdź drugą lokację i przygotuj się do finałowych walk. Przy wyjściu z drugiej lokacji czeka na ciebie Valmar Magna. Boss nie jest trudny pod warunkiem, że Tio będzie odpowiednio dopalał drużynę swoim specjałem. Przed głównym zestawem walk pokonaj jeszcze raz Valmar Magna (tym razem x2). Valmar Core to kolejny boss. Po nim nastąpi dość smutna retrospekcja. Walka z Millenia nie jest trudna ale sami przyznacie, że dość przykra. Teleportuj się i stocz ostatnie kilka walk: VALMAR'S TONGUE, VALMAR'S EYE, VALMAR'S HEART. Na sam deser do pokonania został Zera. Walka jest bardziej żmudna niż trudna. Tym, którzy będą mieli kłopoty polecam początek tego opisu. Jeśli to nie pomoże to wdadaj save z Cyrum Kingdom i odwiedź Raul Hills. Po walce dłuuuuuuuuuu zakończenie.



A NA DESER - RAOUL HILLS

Jest to jedyna bonusowa lokacja w grze. Można ją zwiedzić po wyjściu ze zniszczonego Cyrum Kingdom. Wiem, że zaraz ozwą się głosy, że już wcześniej ty byliście. Jednak tym razem do spenetrowania są nowe obszary. Zajrzec tu warto z trzech powodów. Po pierwsze to godzina więcej przy grze. Po drugie przed wejściem do ostatnich lokacji warto podnieść poziomy swoich postaci.

A po trzecie oto lista co ciekawszych przedmiotów, które można tu zdobyć:

- LORE OF MAGIC** : dodaje 1000 Magic Pointów
- SOUL OF A HERO** : Podwaja zdobyte doświadczenie
- ASTRAL MIRACLE** : Podwaja zdobyte Special Pointy
- FAIRY EGG** : siódme mana egg

SYSTEM WALKI W ŚWIECIE GRANDII

Może na pierwszy rzut oka tego nie widać, ale system walki w GRANDII 2 znacznie się różni od tego co zaprezentowano w pierwowzorze. Na samym początku do dyspozycji mamy combo, cios krytyczny oraz special move. Combo jest niczym innym jak zwykłym podwojnym ciosem, którego siła zależy od jakości broni i współczynników postaci. Cios krytyczny wbrew temu na co nazwa wskazuje nie jest skuteczniejszy niż combo. Jednak ma pewną zaletę. Zawsze trafia. Na pewno doceniacie to walcząc z bardzo szybkimi potworami i bossami. Natomiast special move to zestaw ciosów i czarów, które posiada postać. Ich rozwijanie odbywa się w dwojaki sposób. Nowe ciosy dochodzą raz na jakiś czas, oczywiście po osiągnięciu odpowiedniego poziomu przez postać (choć czasami wystarczy dotrzeć do odpowiedniego miejsca w scenariuszu). Drugi sposób wiąże się z kilkoma aspektami. Po pokonaniu bossa często będziemy otrzymywać bardzo istotne przedmioty: book i mana egg. Te pierwsze są listą dodatkowych umiejętności twoich postaci. Po każdej walce otrzymujesz dwa rodzaje punktów - Magic i Special. Wykorzystujesz je do rozbudowy swoich umiejętności w książkach i jaskach. Jest kilka umiejętności, na które należy zwrócić uwagę. Przede wszystkim wykorzystaj podniesienie HP i MP (to tylko u postaci czarujących). Wojownicy niech dopakują MAG, a wojownicy STR. Czarusie niech zwrócą uwagę na czary z jakich korzystają i podłączą pod nie umiejętności wzmacniające efekty. Jeśli używasz Howl, wtedy postać powinna mieć umiejętność podnoszącą skuteczność zaklęć opartych na wietrze. Ciekawe jest też wykorzystanie zdolności unikania ataków oraz podniesienie szybkości. Reszta nie jest zbyt istotna, choć jeśli jest miejsce należy je wykorzystywać. Poniżej znajdziecie listę ciosów specjalnych dla poszczególnych postaci.

Ryudo

TENSEIKEN SLASH : 24 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)
FLYING TENSEIKEN : 40 SP - silny atak na jednego przeciwnika
PURPLE LIGHTNING : 32 SP - średnia zdolność. Atakuje jednego przeciwnika, z umiarkowanym efektem
SKY DRAGON SLASH : 99 SP - atak na wszystkich wrogów.
 Zadaje dosyć duże obrażenia, choć przyznam, że efekt nie jest adekwatny do wydanych SP

Tio

LOTUS FLOWER : 28 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)
FAST DANCE WHIRL : 38 SP - atak na jednego przeciwnika
TORNADO : 48 SP - silny atak na wszystkich przeciwników
WHISPER TO STARS : 36 SP - podnosi współczynnika wszystkich bojowych cech Bardzo przydatne w walce z bossami, tym bardziej że efekty się kumulują. W połączeniu z podobną zdolnością Marega przynosi niezłe rezultaty

Roan (przed objęciem tronu)

GOLDEN HAMMER : 22 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)
DRAGON RISE : 38 SP - umiarkowanie silny atak na jednego przeciwnika
SNOWBALL FIGHT : 40 SP - silny atak obejmujący siłą rażenia określony obszar
VITALITY MARCH : 32 SP - uzdrawia wszystkich przyjaciół i zdejmuje negatywne efekty z postaci

Prince (po objęciu tronu)

GOLDEN HAMMER : 22 SP - jak wyżej
TRUE DRAGON RISE : 42 SP - silny atak na jednego przeciwnika
ICE PRISON : 30 SP - silny atak na wszystkich przeciwników
VITALITY MARCH : 20 SP - uzdrawia wszystkich przyjaciół i zdejmuje negatywne efekty z postaci

Elena

IMPACT BOMB : 25 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)
NIGHTMARE BALL : 18 SP - usypia wrogów. Kompletnie nieprzydatne bo na bossów nie działa, a w normalnych walkach szkoda na takie zabiegi czasu
DROPLETS OF LIFE : 90 SP - uzdrawia całą drużynę oraz zdejmuje wszystkie negatywne efekty z postaci
WHITE APOCALYPSE : 80 SP - dosyć silny atak na wszystkich przeciwników

Mareg

BEAST FANG CUT : 26 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)
BEAST KING SMASH : 44 SP - silny atak na wybranego przeciwnika
BEAST KING BLAST : 52 SP - bardzo silny atak obejmujący swym zasięgiem dużą część tereny wokół Marega
LION'S ROAR : 18 SP - zwiększa siłę ataku wszystkich przyjaciół. Warto stosować przy walkach z bossami, tym bardziej że efekty się kumulują

Millenia

ARROW SHOT : 25 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)
HEEL CRUSH : 20 SP - umiarkowanie silny atak na jednego przeciwnika
FALLEN WINGS : 75 SP - przemiana w Valmar Wings. Silny atak na wszystkich przeciwników
STARVING TONGUE : 55 SP - wysysa HP ze wszystkich przeciwników. Byłoby fajne, gdyby można było zarobić więcej sił życiowych
SPELL BINDING EYE : 60 SP - unieruchamia przeciwnika, słabo działa z bossami
GRUDGING CLAWS : 42 SP - umiarkowanie silny atak na jednego przeciwnika

Marcellus

READY 2 RUMBLE R2

Zapraszamy do poradnika do najfajniejszego konsolowego boks. Wszystkie kombosy i ciosy opisane są dla postaci skierowanych twarzą w prawo.

- obrona: blok wysoki - L, blok niski - R
- b lok plus którykolwiek z klawiszy kierunkowych daje unik
- podwójne wciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za blok spowoduje zabicie ciosu przeciwnika i wystawienie go na kontę.

Każda z postaci ma w swym arsenale cztery taunty, które pozwalają nabić od 1 do 3 liter do napisu RUMBLE:

- LG + LD

- PG + PD

- LG + PD

- PG + LD

Napis RUMBLE jest trójpozłomowy:

- żółty - po wciśnięciu kombinacji LG + PG postać odpala automatyczne combo
- czerwony - jak wyżej, tyle że combo składa się z innych ciosów i jest mocniejsze
- srebrny - jeden potężny cios, który gdy wejdzie wyrzuci przeciwnika z ringu i automatycznie kończy walkę

Afro Thunder

Combosy:

- B + Y, X, B, X, X, PG, PG,
- g/d + A, PG

Ciosy specjalne:

- t, p + PG
- t, t, PG, PG
- t, t, PG

Selen Strike

Combosy:

- X, B, A
- p, p + PG, B, X
- t, t + PG, PG, PG

Ciosy specjalne:

- p, p + PG
- t, t + PG
- t, p + B

Boris Knockimov

Combosy:

- X, X, PG
- p + A, PG, X
- t, p + B, X, X, PG

Ciosy Specjalne:

- p, t + PG
- p, t + PG, A
- t, p + B
- g, d + A lub d, g + A

Butcher Brown

Combosy:

- dp + PG, PG, PG
- PG, X, X
- t + PG, X

Ciosy specjalne:

- t, p + PG
- t + X
- t + X, B, A
- t, p + PG, X, B, A

Angel "Raging" Rivera

Combosy:

- p + X, X, A
- g/d + A, B, X
- g/d + PG, X

Ciosy specjalne:

- t, p + PG
- p, t + B
- p, t + B, PG
- p, t + B, B, A, B

Mama Tua

Combosy:

- X, X
- g/d + X, B

Ciosy specjalne:

- p, p + PG
- t, p + A
- t, t + PG
- t, t, p + PG

Joey T.

Combosy:

- PG, X, X
- g/d + B, A, PG, PG
- dp + X, PG

Ciosy specjalne:

- p, p + B
- t, t, p + A
- t + X + PG

Jet "Iron" Chin

Combosy:

- g/d + X, PG, A, PG
- p + X, X, X
- dp + X, A, PG

Ciosy specjalne:

- p, t + PG
- t, p + X
- t + X
- t + X, A, B, PG

Lulu Valentine

Combosy:

- X, PG, B, B
- dp + X, PG
- p + A + B, B, PG, PG, X

Ciosy specjalne:

- t, t, p + PG
- p + X + PG
- p + A + B

J. R. Flurry

Combosy:

- p + X, A, A, X
- g/d + X, PG, A
- PG, PG

Ciosy specjalne:

- t, p + PG
- p, t + X
- t + X

Johnny "Bad" Blood

Combosy:

- g/d + B, X, B
- dp + PG, X

- X, PG

Ciosy specjalne:

- t, t, p + X
- p + X + PG
- t, t, p + PG

"Big" Willy Johnson

Combosy:

- X, X, PG, PG
- p, p, t + X, A, B, A
- g, d + X lub d, g + X następnie X, X, X, X

Ciosy specjalne:

- p, p + PG
- p, p, t + X
- g, d + LH lub d, g + LH

Freak E. Deke

Combosy:

- X, PG, PG, PG
- t + PG, X, PG

Ciosy specjalne:

- p, p + PG
- t, p + PG

Michael Jackson

Combosy:

- X, X, PG

Ciosy specjalne:

- p, t + PG
- p, p + X
- t, t, p + A

G.C. Thunder

Combosy:

- X, X, PG, B
- p + A + B, PH
- X, A, B, B

Ciosy specjalne:

- p, t + PG
- p + A + B
- t, p + X

WIA "Stubby" Corley

Combosy:

- d/g + B, X, PG, A
- X, PG, PG
- p, p + B, X, PG

Ciosy specjalne:

- p, p + PG
- p, p + B
- t, p + PG

Shaquille O'Neal

Combosy:

- A, X
- X, B, A

Ciosy specjalne:

- p + X + PG
- t, t + PG
- d, g + X

Freedom Brock

Combosy:

- X, X
- g/d + X, A, PG
- PG, B, B

Ciosy specjalne:

- p, p + A
- p, p + PG
- t, t + PG

Rocket Samchay

Combosy:

- g/d + X, PG
- X, X, PG, X
- p, t + B, PG, X

Ciosy specjalne:

- t, p + X
- p, t + X
- t, p + PG
- p, t + B

Robox Rese4

Combosy:

- X, PG, PG
- g/d + A, B, PG

Ciosy specjalne:

- t, p + PG
- p, t + PG
- p, t + X

Mr President

Ciosy specjalne:

- p, A + B

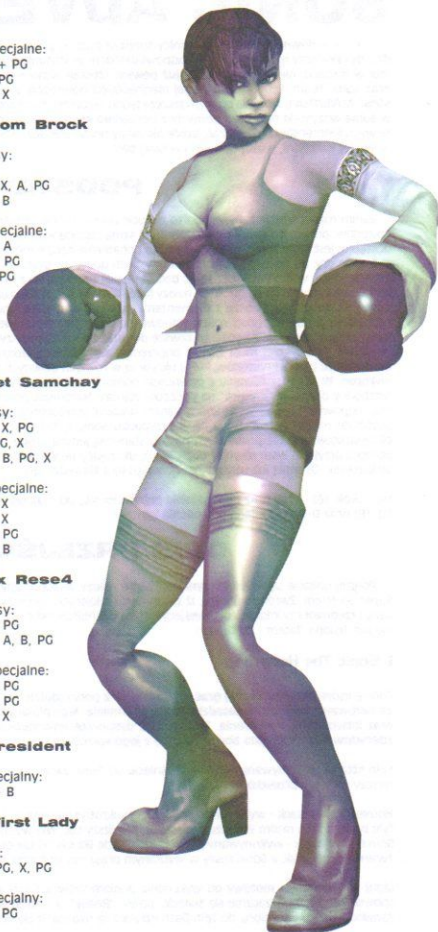
The First Lady

Combo:

- X, X, PG, X, PG

Ciosy specjalne:

- t, t + PG



Origin

SONIC ADVENTURE

Tak jak w dawnych dniach alchemicy spędzali życie w poszukiwaniu formuły na niekończące się bogactwo, tak dziś developerzy męczą się nad jej odpowiednikiem w stosunku do gier video. Podczas gdy większość z nich wciąż stoi w miejscu, niektórzy osiągnęli już pewien stopień wtajemniczenia. Doskonaliym przykładem są tu Yuji Naka oraz Sonic Team, którzy po dłuższej nieobecności powracają z kolejnym tytułem, przemawiającym o ich klasie. SONIC ADVENTURE stanowi bowiem jeszcze jeden niepodważalny argument, na rzecz nowej konsoli Segi. Konsolidując w sobie wszystkie najlepsze pomysły z uprzednich wydanych części, oraz co najważniejsze - wnosząc także sporo nowych elementów i rozwiązań, które nie miały dotąd miejsca, gra jest na dzień dzisiejszy zdecydowanie najlepsza w swojej kategorii, a może nawet i w całej serii.

PODSTAWY

Zanim rozpoczniecie zabawę, warto zwrócić uwagę na kilka istotnych szczegółów. SA składa się z sześciu różnych epizodów, przy czym każdy z nich opisuje tą samą historię widzianą z perspektywy innej postaci. Na samym początku dostępny jest tylko Sonic, natomiast resztę bohaterów będzie można wybrać dopiero wtedy, gdy spotkacie się z nimi w trakcie gry. Po pełnym ukończeniu wszystkich quest'ów gracz zostanie nagrodzony kolejnym, a zarazem ostatnim już epizodem, w którym Super Sonic będzie musiał zmierzyć się z Perfect Chaos'em - jest to boss, którego widzimy w końcówce intro. Pisząc o epizodach należy także wspomnieć, iż składają się one z dwóch rodzajów poziomów. Pierwszym z nich są zwyczajnie plansze z elementami przygodówki, gdzie chodzimy, szukamy przedmiotów i rozmawiamy z postaciami, natomiast drugi rodzaj stanowią poziomy zręcznościowe, których cel jest specyficzny dla danej postaci. I tak w przypadku Sonic'a będzie to zawsze dotarcie do końca planszy w jak najkrótszym czasie, z jak największą ilością pierścieni. Tails z kolei musi spełnić poprzednie warunki i dodatkowo prześcignąć Sonic'a. A celem Knuckles'a jest odnalezienie trzech kryształów, które ukryte są w różnych dziwnych miejscach np. w posagu lub ziemi - skąd trzeba je wykopać. W ich poszukiwaniu z pewnością pomoże wam ósmy zmysł tej postaci, a w przypadku poziomu Sky Deck niezbędny okaże się "joystick" na początku planszy. Natomiast pozostała trójka bohaterów czyli Amy, Big oraz E-102 musi odpowiednio: dotrzeć do końca planszy, unikając goniącego ją robota; złowić swojego żabiego przyjaciela i zniszczyć pozostałe roboty z serii "E". O ile w przypadku Sonic'a, Tails'a czy Amy wymienione czynności nie są powiedzmy obowiązkowe, tak dla pozostałych postaci stanowią jedyną drogę ukończenia poziomu. W trakcie całej gry nie raz z pomocą przyjdzie wam również duch Tikali!, ukazujący się w postaci małej, świecącej kuli, która udziela pozytywnych wskazówek. Ostatnią już sprawą jest obowiązująca klawiszologia:

[A] - skok, [B] - atak oraz podnoszenie przedmiotów, [X] - jak wyżej, [Y] - podnoszenie przedmiotów, [L], [R] oraz D-Pad - zmiana ustawienia kamery

OPIS PRZEJŚCIA GRY

Poniżej opisane są wszelkie czynności, które należy wykonać aby ukończyć questy wszystkich postaci, włącznie z Super Sonic'em. Zwróćcie uwagę, iż w pewnych miejscach będziecie musieli nieco pochodzić po planszy aby znaleźć dany przedmiot czy lokację. Niemniej jednak nie powinniście mieć z tego powodu żadnych problemów, bo gra naprawdę nie jest trudna. Zatem - do dzieła!

I. Sonic The Hedgehog

Osoby, które miały już okazję grać w jakikolwiek z poprzednich tytułów z Jego udziałem z przyjemnością stwierdzą, że kierowanie Sonic'em w zasadzie nie uległo zmianie. Jego głównym atutem wciąż pozostaje niesamowita prędkość oraz łatwość manewrowania. Ponadto Jeż dysponuje następującymi rodzajami ataków, których znajomość jest zdecydowanie niezbędna aby uporąć się z Jego epizodem.

Spin Attack - wykonywany poprzez naciśnięcie [A]. Sonic zamienia się wtedy w wirującą kulę, która będąc w powietrzu niszczy wszelkie przeszkody.

Homing Spin Attack - wykonywany poprzez dwukrotne naciśnięcie [A]. Rezultat podobny jak w poprzednim wypadku tyle tylko, iż tym razem zniszczony zostanie najbliższy cel. Nie wymaga manewrowania.

Spin Dash Attack - wykonywany poprzez wciśnięcie [B] lub [X] tak długo, aż Sonic zacznie kręcić się w miejscu. Wtedy zwalniamy przycisk, a Sonic ruszy w wybranym przez nas kierunku, niszcząc po drodze wszelkie przeszkody.

Light Speed Dash - możliwy do wykonania dopiero wówczas gdy zdobędziemy Light Shoes. Wciśnięcie [B] lub [X] spowoduje, że Sonic zacznie się świecić, powie "Ready", a następnie "Go" - zwolnienie w tym momencie przycisku spowoduje, efekt podobny do Spin Dash Attack z tą różnicą, iż pozwala on na dotarcie do miejsc, pozostających poza

zasiegłem Spin Dash Attack, a nie likwidowanie przeszkód. Możliwość najsilniejszego ataku za pomocą Light Speed Dash zostanie uzyskana dopiero gdy Sonic zdobędzie kolejny przedmiot znajdujący się nieopodal Floating Island.

Epizod rozpoczyna się w momencie, gdy Sonic jest świadkiem dziwnego zamieszania na Station Square. To oczywiście policja, która próbuje rozprawić się z Chaosem 0. Niestety ich broń nie robi na kreaturze żadnego wrażenia i muszą oni ustąpić prawdziwemu bohaterowi. Po rozgrzewce Sonic odpoczywa w okolicach basenu. Tam też zauważa lecącego Tails'a, który rozbija swój samolot na plaży nieopodal. Jest to pierwszy etap zręcznościowy - Emerald Coast - który musisz przejść. Następnie wyjdź z hotelu i udaj się na stację gdzie czeka pociąg, który zabierze Sonic'a do Mystic Ruin. Wysiadając z pociągu udaj się od razu do domku Tails'a - wygląda jak małe obserwatorium. Tam też po raz pierwszy czekać będzie na ciebie Dr Eggman.

Po rozprawieniu się z Egg Hornet'em wez kluczek, który znajduje się obok wejścia (przypomina kamienne jajko) i zanies go do jaskini, nieopodal jeziora. Umieść klucz we właściwym miejscu i wskocz w wir powietrza, który zabierze Sonic'a do Windy Valley - kolejnego etapu zręcznościowego. Po ukończeniu planisy wróć pociągiem na Station Square i udaj się do miejsca gdzie Sonic walczył z Chaosem 0. Obok budynku znajdziesz wejście do kanałów, a w środku Light Shoes, które umożliwiają wykonanie nowego ataku - Light Speed Dash. W tym momencie udostępnia się także kolejne części Station Square. Udaj się w kierunku kasyna, które na razie jest zamknięte. Obok znajdziesz podest, którego naciśnięcie sprawi, iż pokażą się pierścienie. Wykonaj Light Speed Dash, a Sonic zbierze je wszystkie trafiając na końcu czerwony przycisk nad wejściem i otworzy tym samym wejście do kasyna. W środku czeka cię poziom zręcznościowy - Casinopolis. Po jego ukończeniu na Sonic'a będzie czekał już Dr Eggman, a obok kasyna pojawi się kolejny klucz. Należy zawieźć go do Mystic Ruin i użyć w nowo powstałej jaskini.

Wir powietrza zabierze cię na wyższe piętro, gdzie znajdziesz lodową bramę (otworzy ją wspomniany klucz). Tak dostaniesz się do Ice Cap - kolejnej planisy zręcznościowej. Następnie skieruj się w stronę jeziora, gdzie spotkasz Knuckles'a. Po małej demonstracji siły znowu pojawi się Dr Eggman, który zostawi cię tym razem z Chaosem 4. Rozpraw się z przeciwnikiem i skieruj Sonic'a ponownie do domku Tails'a, który wyprowadzi teraz swój nowy samolot, niezbędny w dostaniu się na Egg Carrier. Niestety akcja nie wypadła i samolot zostanie zestrzelony, a Sonic ponownie znajdzie się na Station Square. Idź w stronę kasyna, gdzie znajdziesz Amy, a następnie skieruj swe kroki do części miasta nad oceanem i znajdując się tam wejścia do Twinkle Park. Po uporaniu się z poziomem zręcznościowym, naprzeciwko stacji znajdziesz kartę, która otworzy drzwi przy windzie do Twinkle Park.

Wejź do środka i udaj się do Speed Highway. Po ukończeniu poziomu Sonic znajdzie się znowu na Station Square. Idź w kierunku kasyna aby zobaczyć jak Amy zostaje porwana przez robota, a następnie udaj się za nią w pogoń za pociągiem do Mystic Ruin. Już na miejscu skieruj się do jaskini, w której jest poziom Ice Cap, ale nie powtarzaj go tylko idź dalej. Przy wejściu na most Sonic znajdzie kolejny przedmiot, który umożliwi mu zniszczenie malpki uwięzionej w klatce i tym samym otworzy bramę prowadzącą do Red Mountain. W momencie gdy skończysz poziom Tails przyleci swoim samolotem i rozpocznie się kolejny pościg za Egg Carrier. Po zniszczeniu głównego działka, samolot wyładuje, a Sonic będzie mógł rozejrzeć się po pokładzie statku, co spowoduje jego transformację. Tam też znajduje się następny poziom zręcznościowy - Sky Deck.

Po ukończeniu poziomu znajdź windę, która przypomina kształtem filizankę. Zabierze ona Sonic'a na mostek, gdzie są już Dr Eggman, Amy oraz E-102, z którym będziesz musiał walczyć. Następnie Sonic uda się ponownie na pokład. Po lewej stronie znajdują się drzwi, za nimi kolejne oraz przycisk, który aktywuje pierścienie. Ponownie wykorzystaj Light Speed Dash aby dostać się do sterowni. Tam wskocz na krzesło, a następnie na przycisk, który się pod nim znajduje. Po wykonaniu zadania, na pokładzie czeka Chaos 06. Aby się z nim rozprawić wykorzystaj pojawiające się bomby. Teraz Sonic znajdzie się ponownie w Mystic Ruin. Udaj się do świątyni gdzie jest kolejny poziom zręcznościowy - Lost World. Po przejściu Lost World i chwilowym pobycie na Floating Island, zobaczysz oddalającego się Eggman'a. Idź za nim aby dostać się ponownie na pokład Egg Carrier. W środku znajdź podświetlane podesty tworzące imię doktora - włącz je. To otworzy drzwi do ostatniej planisy zręcznościowej - Final Egg. Po ukończeniu poziomu Sonic znajdzie się w maszynowni Egg Carrier gdzie czeka już na niego Dr Eggman ze swoim Egg Viper'em.

2. Tails "Miles" Prower

Najlepszy przyjaciel Sonic'a nie dorównuje mu z pewnością pod względem szybkości, ale za to ma on swój własny mowny punkt. Jest nim zdolność latania. Ponadto kilka razy Tails przyleciał się Sonicowi - a raczej zrobił to pilotowany przez niego samolot o dźwięcznej nazwie "Tornado". Rodzaje ataków Tails'a przedstawiają się następująco:

Spin Attack - wykonywany poprzez naciśnięcie [A]. Tails zamienia się wtedy w wirującą kulę, która będąc w powietrzu niszczy wszelkie przeszkody.

Tail Whip - wykonywany poprzez wciśnięcie [B] lub [X]. Jest to kolejny rodzaj ataku, który niszczy wszelkiego rodzaju przeszkody "z parteru". Po zdobyciu Rythm Broach zamiast ciągłego naciskania wystarczy przytrzymać tylko przycisk.

Latanie - wykonywane poprzez dwukrotne wciśnięcie [A] (za drugim razem należy trzymać przycisk tak długo jak chcemy żeby Tails latał). Zwróć uwagę, iż możliwość ta jest ograniczona i Tails nie będzie utrzymywał się w powietrzu w nieskończoność.

Epizod rozpoczyna się w momencie gdy Tails testuje swój nowy samolot. Niestety problem z silnikiem powoduje, iż rozbija się on na Emerald Coast. Na pomoc przybywa mu oczywiście Sonic po czym obaj wracają na Station Square. Stąd skieruj Tails'a na stację i jedź do Mystic Ruin aby spotkać się z Eggman'em i jego Egg Hornet'em. Po pokonaniu Dr

Eggmana weź klucz, który znajduje się obok wejścia do domu i zanieś go do jaskini nieopodal jeziora. Umieść klucz we właściwym miejscu i wskocz w wir powietrza, który zabierze Tails'a do Windy Valley - pierwszego etapu zręcznościowego. Następnie wróc na Station Square i udaj się w kierunku kasyna. Wejście jest oczywiście zamknięte i aby je otworzyć musisz wlecieć i nacisnąć czerwony przycisk.

Teraz przejdź kolejny etap wymagający sprawności manualnej - Casinopolis. Po wyjściu z kasyna będzie już na ciebie czekał Dr Eggman i cała sytuacja powtórzy się tak, jak w przypadku Sonic'a. Weź klucz, który pojawi się obok, zawieź go do Mystic Ruin i użyj w nowopowstałej jaskini. Wir powietrza zabierze cię na wyższe piętro, gdzie znajdziesz lodową bramę, którą otworzy przyniesiony klucz. Tak dostaniesz się do Ice Cap - kolejnej planzsy zręcznościowej. Następnie skieruj się w stronę jeziora gdzie spotkasz Knuckles'a. Po małej demonstracji siły znowu pojawi się Dr Eggman, który zostawi cię z Chaosem 04.

Po rozprawieniu się z przeciwnikiem, skieruj Tails'a ponownie do jego domu, gdzie wyprowadzi on swój nowy samolot, niezabny w dostaniu się na Egg Carrier. Niestety akcja nie wypadła i samolot zostanie zestrzelony, a Tails ponownie znajdzie się w Mystic Ruin. Udaj się do wagonika, który jest nieopodal jeziora i jedź nim do innej części planzsy, zwanej Rain Forest. Następnie idź wzdłuż ścieżki, aż zobaczysz Chaos Emerald oraz żabę, która go polknie. Podążaj za żabą, która doprowadzi cię do jaskini, a znajdziesz tam posąg, przypominający Knuckles'a. On z kolei umożliwi ci dostęp do Sand Hill.

Po złapaniu żaby, Tails zostanie przeniesiony na Floating Island. Idź schodami z lewej strony, a następnie w prawo aby zdobyć Rythm Broach. Teraz skieruj się w stronę głównej świątyni i wkrótce potem zostaniesz z powrotem przeniesiony do Mystic Ruin. Teraz tylko spotkanie z kotem i powrót do domu, gdzie Tails odpali swój samolot i polecą nad Red Mountain aby zabrać Sonic'a. Pościg za Egg Carrier kończy się teraz sukcesem i po transformacji statku Tails może przejść poziom Sky Deck. Będąc w środku Egg Carrier, skieruj się do filizankowatej windy, która zabierze cię na pokład główny. Tam też Tails będzie musiał zmierzyć się z E-102, aby następnie zabrać Amy na Station Square, gdzie znajduje się ostatni poziom zręcznościowy Speed Highway. Po jego ukończeniu pozostaje tylko walka z Egg Walker'em naszego niezmordowanego doktora.

3. Knuckles The Echidna

Podobnie jak poprzednio, Knuckles nie wydaje się być aż takim fanem Sonic'a jak chociażby Tails i bardziej pilnuje swoich własnych spraw. Jest także sporo od niego wolniejszy, ale za to potrafi chodzić po ścianach, szymbować i kopać w ziemi (IA) + (BI) dopiero gdy zdobędzie Silver Knuckles) co jest o tyle ciekawe, że jest on mrówkojadem. Rodzaje ataku przedstawiają się następująco:

Spin Attack - wykonywany tak jak w przypadku poprzednich postaci.

Thrust Attack - wykonywany poprzez trzykrotne naciśnięcie (B) lub (D).

Szybowanie - wykonywane poprzez dwukrotne wciśnięcie (A).

Po krótkim wprowadzeniu znajdziesz się na Station Square. Skieruj Knuckles'a w miejsce gdzie Sonic walczył z Chaosem 0 i zniszcz barierki blokujące wejście. W ten sposób otworzysz drzwi, które prowadzą do Speed Highway. Po ukończeniu poziomu wróc się do hotelu, a następnie wyjdź przez drzwi, prowadzące do części miasta gdzie jest kasyno. Tak jak w przypadku poprzednich postaci, aby dostać się do środka Knuckles musi nacisnąć czerwony przycisk nad wejściem do kasyna. Po ukończeniu Casinopolis skieruj się z powrotem do hotelu gdzie zobaczysz Dr Eggman'a. Idź za nim aby walczyć z Chaosem 2. Po rozprawieniu się z przeciwnikiem, Knuckles musi iść na dworzec aby dostać się do Mystic Ruin.

Skieruj się do doliny nieopodal domu Tails'a, a następnie do jaskini, którą tam znajdziesz. Będzie tam małka w klatce, a ty zostaniesz uwieczony przez opadającą bramę. W jaskini znajduje się także przedmiot Silver Knuckles, który umożliwiła kopanie w ziemi. Podejź teraz do pomieszczenia obok gdzie jest świecący hologram Eggman'a i zacznij tam kopać. Znalazioną bombę umieść pod klatką, a eksplozja spowoduje, iż Knuckles będzie mógł opuścić jaskinię. Teraz skieruj się do nowopowstałej grotty przy jeziorze, biorąc jednocześnie bombę, a następnie wskocz w wir powietrza i idź dalej do miejsca, w którym jest kolejna małka w klatce. Jej wyśadenie umożliwi ci dostanie się do poziomu Red Mountain. Po ukończeniu planzsy wróc się do jeziora gdzie Knuckles będzie musiał zmierzyć się z Sonic'em, a następnie z Chaosem 4. Po wygranej walce wskocz do wagonika i jedź do Rain Forest. W okolicach skalnej półki znajdziesz złotą statuettę, przypominającą Knuckles'a. Weź ją, zanieś do świątyni i postaw na właściwym miejscu. Następnie wyjdź ze świątyni i skieruj się w stronę urwiska. Tam też, w pobliżu ścieżki znajduje się wejście do jaskini, które ukryte jest w krzakach. Wejź do środka i wykop srebrną statuettę, a następnie użyj jej w świątyni. W ten sposób Knuckles będzie mógł dostać się do Lost World. Po ukończeniu poziomu i części artystycznej, skieruj się do miejsca, w którym dokuje Egg Carrier. Będąc na pokładzie Egg Carrier - po jego transformacji - znajdź drzwi, które prowadzą do basenu. Jest on teraz pusty, a na jego końcu znajduje się kolejne drzwi prowadzące do ukrytego pomieszczenia. Wejź do środka, a następnie kolejnymi drzwiami na poziom Sky Deck. Po uporaniu się z planszą zręcznościową wyjdź z powrotem na pokład gdzie zobaczysz rozblysk. Podążaj w tym kierunku aby ostatecznie zmierzyć się z Chaosem 6.

4. Amy Rose

Czyli właściwie dziewczyna Sonic'a. Niemniej jednak sprawa ta nie jest przesądzona do końca, ponieważ bohater nie spędza z nią zbyt wiele czasu, poświęcając się ciągłym zmaganiom z nieustrudzonym Dr Eggman'em. Amy tym

razem jest jeszcze bardziej słodka niż w jakiegokolwiek z poprzednich części, a rodzaje jej ataku przedstawiają się następująco:

Hammer Attack - wykonywany poprzez naciśnięcie [B] lub [X]. Oprócz niszczenia przeszkód, w ten sposób można także operować przyciskami oraz przełącznikami.

Jumping Hammer Attack - wykonywany poprzez naciśnięcie [A] i następnie [B] lub [X]. Umożliwia on niszczenie przeszkód oraz dosięganie przedmiotów pozostających normalnie poza zasięgiem.

Hammer Flip - aby go wykonać musisz rozpedzić Amy, aż zobaczysz, iż biegnąc trzyma ona swój młotek a następnie nacisnąć [B] lub [X]. Amy wybije się wysoko w powietrze, dzięki czemu będzie mogła zniszczyć przeszkody będące poza zasięgiem normalnego wysoku.

Hammer Spin - czyli atak rozpaczy. Gdy przeciwnicy obejdą cię ze wszystkich stron, trzymaj wciśnięty [B] lub [X], a następnie zacznij kręcić analogiem kółka. Uważaj żeby nie przedawkować, bo małe zakreśli się w głowie i będzie przez pewną chwilę zakrecona na dobre.

Epizod rozpoczyna się na Station Square, w momencie gdy Amy wspomina dawne dzieje, a nad miastem zawisa Egg Carrier. Po wprowadzeniu idź do hotelu i wyjdź przez drzwi, które prowadzą do części miasta z kasynem. Tam też spotkasz Sonic'a. Następnie wróć się i znajdź windę do Twinkle Park. Wejdź do niej, a chwilę później pojawią się Zero - robot scigający Amy, oraz Sonic. Po przejściu poziomu ponownie znajdziesz się na ulicy, a Amy zostanie porwana przez Zero i przetransportowana na Egg Carrier. Tam też natkniesz się na nią E-102, który w skutek awarii uwolni ją z celi. W pomieszczeniu z mini grą Dr Eggman'a, i po pobiciu jego rekordu, Amy zostanie nagrodzona Soldier's Feather - przedmiotem, który daje jej nowy atak zwany Hammer Spin. Będzie także można otworzyć drzwi widoczne po przeciwnej stronie, które prowadzą do kolejnego pomieszczenia z trojgiem drzwi.

Używając młotka wybierz środkowe aby przejść etap Hot Shelter. W drodze powrotnej Amy zostanie przeniesiona na Floating Island - tam odwróć się i podążaj wzdłuż tunelu - następnie akcja wróci ponownie na Egg Carrier. Skorzystaj z tylnych drzwi aby wydostać się na pokład, gdzie będzie czekać już reszta znajomych. Teraz po znanych już wydarzeniach, Amy wyłazi ponownie na Station Square. Udaj się na dworzec i jedź do Mystic Ruin, a potem skieruj się do wagonika (obok jeziora) i jedź do Rain Forest. Następnie przejdź do miejsca, w którym dokował Egg Carrier. Będąc w środku, podejdziesz do świecących drzwi i spraw aby wszystkie sześć światełek zapaliło się jednocześnie. To umożliwi Amy przebycie ostatniego poziomu zręcznościowego - Final Egg.

Po ukończeniu etapu wróć się do Mystic Ruin, lecz zamiast wsiadać do pociągu - jeźdź niżej tam, gdzie znajduje się trawka, która zbiera Amy na Egg Carrier. Tam też dojdzie do ostatecznego spotkania z Zero.

5. Big The Cat

Kot nie występował dotąd w żadnej innej części Sonic'a, i co ciekawe, w porównaniu do reszty postaci jest naprawdę wielki, wolny i niezładny, a zamiast porządnego ataku ma tylko wędkę. Niemniej jednak pomimo wszystkich swoich wad, wnosi on sporo nowego do gry i w zasadzie jest całkiem fajny. Podobnie zresztą jak jego żaba, którą goni przez cały swój quest. Rodzaje ataku Biggiego przedstawiają się następująco:

Fishing Rod Smack - wykonywany przez naciśnięcie [B] lub [X]. Ma mały zasięg więc trzeba być blisko atakowanego obiektu.

Fishing Rod Attack - należy wcisnąć [B] lub [X] i czekać aż pojawi się "ceLOWNIK". Następnie nie zwalniając przycisku najeżdżamy na cel i zwalniamy przycisk. Atak ten ma podwójne zastosowanie ponieważ na ładzie można nim niszczyć oddalonych przeciwników natomiast w wodzie Big zarzuci swoją przynętę i zacznie łowić. Wtedy też możemy kontrolować wabik przy pomocy [L], [R] oraz D-Pad'a i zwiłkają żyłkę wolniej naciskając [B] lub [X], oraz szybciej naciskając [A]. Jednoczesne wciśnięcie [L] i [R] powoduje anulowanie zarzucenia. W przypadku łowienia ryb lub żaby, która jest głównym celem musicie wiedzieć, że każde zerwanie zdobyczy powoduje stratę jednego życia.

Pływanie - Big zdobędzie tą umiejętność wraz z przedmiotem Life Belt. Wtedy wciśnięcie [A] spowoduje zanurzenie, a zwolnienie przycisku wynurzenie. Big ma spórą pojemność płuc ale co jakiś czas musi zaczerpnąć świeżego powietrza - w przeciwnym razie się utopi.

Epizod rozpoczyna się w momencie gdy Big pogrążony jest w głębokim śnie, a jego żabi przyjaciel zauważa Chaos'a. Następnego dnia zielony ucieka, a kot zaczyna poszukiwania od Station Square. Idź do miejsca, w którym jest wejście do kanałów, jednak aby się do nich dostać musisz najpierw przesunąć samochód. Następnie idź prosto do wyjścia, a potem do drzwi z napisem Twinkle Park.

Po uporaniu się z poziomem zręcznościowym, w okolicy windy do Twinkle Park pojawi się klucz. Weź go i idź na stację, aby dostać się do Mystic Ruin. W tym momencie otworzy się nowa jaskinia. Wejdź do środka i korzystając z wiry powietrza dostań się na wyższy poziom. Tam, przy bramie utworzy się nowa kłuczka. W lodowej jaskini Big znajdzie Life Belt, który pozwoli mu pływać. Posiadając przedmiot możesz rozpocząć kolejną planszę zręcznościową - Ice Cap. Po wyjściu z jaskini kot spotka Tails'a, który trzyma jego żabę. Niestety, kuzynka Kermity zostanie uwieklnię.

Wróć na Station Square i idź do hotelu aby przejść Emerald Coast. Po ukończeniu planszy pojawi się E-102, który

zabierze żabę, a Big w ostatniej chwili dostanie się na Egg Carrier. Już w głównym pomieszczeniu, idź na jego drugi koniec. Znajdują się tam trzy pary drzwi. Wejź w środkowe, za którymi znajduje się kolejny etap zręcznościowy - Hot Shelter. Po jego ukończeniu, kot zostanie przeniesiony na moment na Floating Island aby ostatecznie wrócić na Egg Carrier. Teraz skieruj się w stronę dwóch hologramów na środku pomieszczenia. Obok nich znajduje się podest na który trzeba wejść. Pojawi się transport. Stań ujad się na górną część pokładu, gdzie zabawia Chaos 04. Wkrótce dołączy do niego Dr Eggman. Biggie będzie musiał stanąć teraz do ostatecznego pojedynku. Po wygranej walce skieruj ujad się w stronę samolotu Tails'a.

6. E-102 Gamma

Kolejny debiutant i jednocześnie nieszczęsna ofiara eksperymentów Dr Eggman'a, który z małego ptaszka przerobił go w maszynę do... zadań specjalnych. Sam numer 102 sugeruje już, że mamy do czynienia z kawałkiem dobrego sprzętu. Rodzaje ataku robota przedstawiają się następująco:

Rocket Gun - przypomina nieco atak smoka z serii PANZER DRAGOON. Wciśnięcie [B] lub [X] spowoduje, iż pojawi się promień lasera służący do namierzania przeciwników. Gdy wszystkie cele zostaną określone, zwolnienie przycisku spowoduje ich zniszczenie.

Jet Glide - wykonywany poprzez dwukrotne wciśnięcie [A]. Robot będzie szybował tak długo, aż dotknie stopami powierzchni lub do czasu kiedy zwolnimy przycisk.

Epizod zaczyna się ożywieniem E-102 na pokładzie krążownika Dr Eggman'a. Po krótkim wprowadzeniu podejź do doktora i rozpocznij pierwszy poziom zręcznościowy, którego celem jest strzelanie do kukiełek Sonic'a. Następnie kierujemy się ponownie w stronę doktora aby tym razem zmierzyć się z innym robotem, E-101. Po wygranej walce Egg Carrier wystartuje, a Eggman poinstruuje roboty aby schwytały żabę Biggiego, w której ukryty jest Chaos Emerald. E-102 znajdzie się teraz na Station Square. Skieruj go do hotelu, a następnie na basen, gdzie należy przejść kolejny poziom zręcznościowy Emerald Coast. Upřednio jednak należy zniszczyć barierki, które tarasują wejście. Na końcu poziomu E-102 znajdzie szukaną żabę i zostanie przeniesiony na Floating Island.

Podejź od razu do czegoś co przypomina świątynię i po krótkiej części artystycznej, E-102 powróci z powrotem na Egg Carrier. Tam Dr Eggman odbierze ci żabę i każe abyś pozabawił Amy kolejnego klejnotu. Wykonaj polecenie, jednak robot, zamiast do drzwi po prawej, wejź do tych po lewej stronie gdzie znajduje się szczątka E-101. Przejź więc do wiatśwanych drzwi, gdzie w drugiej części pomieszczenia znajduje się cela Amy. Po krótkiej rozmowie E-102 zacznie dziwnie się zachowywać, a dodatkowo jej ptasi przyjaciel spowoduje, że robot otworzy celę i pozwoli jej uciec. Wróć teraz na mostek. Dr Eggman każe stawić się wszystkim robotom na głównym pokładzie. Zanim jednak to zrobisz skieruj się ku schodom na końcu mostka, wejź na górę i znajdź drzwi po lewej stronie. Tam będzie się znajdował Power Booster. Wyjź z pomieszczenia i zejź na dół. Znajduje się tam winda na główny pokład, która kształtem przypomina nieco filizankę. E-102 będzie musiał walczyć teraz z Sonic'iem.

Po małych perypetiach, robot opuści Egg Carrier i znajdzie się w Mystic Ruin. Ujad się teraz do domu Tails'a. Weź leżący tam klucz i użyź go w jaskini nieopodal jeziora. Spowoduje to, iż wir powietrza stanie się silniejszy i robot będzie mógł dostać się na kolejny poziom zręcznościowy - Windy Valley. Na jego końcu czeka będzie E-103. Po zniszczeniu przeciwnika otworzy się kolejna jaskinia. Wejź do srodka i idź prosto, dopóki nie zobaczysz zamkniętej bramy, a przed nią wiszącej małpki w klatce. Zniszcz klatkę i ujad się na poziom zręcznościowy - Red Mountain. Na jego końcu czeka oczywiście E-104.

Po ukończeniu etapu ujad się w kierunku kolejki, która kursuje pomiędzy Station Square a Mystic Ruin. Zamiast do góry idź jednak na dół konstrukcji, gdzie znajdziesz tratwę. Ta zabierze E-102 z powrotem na Egg Carrier, który po eksplozji wyładował w oceanie. Ujad się w kierunku najbliższej windy, a następnie odszukaj tej w kształcie filizanki, która prowadzi pod pokład, na mostek. Odszukaj tam troje drzwi i wybierz srodkowe. W ten sposób dostaniesz się na ostatnią już planszę zręcznościową - Hot Shelter. Po zniszczeniu E-105 ujad się windą na pokład główny, gdzie E-102 zobaczy nadlatującego E-101. Podążaj za nim do miejsca, w którym czeka cię ostateczna walka.

7. Super Sonic

Przestrzegając praw komiksu, podobnie jak Clark Kent, również Sonic ma swoje drugie wcielenie. Dzięki klejnotom chaosu przechodzi on transformację znacznie podnoszącą jego możliwości, co zresztą jest niezbedne aby mógł się zmierzyć z finalowym bossem. Wszystkie ataki pozostają wlasciwie bez zmian, za to wzrasta ich skuteczność oraz dochodzi możliwość poruszania się po wodzie.

Po rozpoczęciu epizodu skieruj Sonic'a do jaskini, która prowadzi na Floating Island. Następnie idź w miejsce przed budowlą (pokazane we wprowadzeniu), gdzie znajdziesz Knuckles'a i Dr Eggman'a. Teraz Sonic odbędzie krótką podróż w czasie. Po wystuchaniu historii wróć do Mystic Ruin, a następnie jedź wagonikiem do Rain Forest. Od tej chwili nie będziemy mieli wpływu na to co się dzieje na ekranie, aż do chwili gdy Super Sonic'owi przyjdzie walczyć z Perfect Chaos'em. W tym momencie wszystko zależy od twoich zdolności manualnych. Urwając z wyrzutni kieruj się prosto na boss'a, aby wpaść na niego z jak największą predkością. Zwróć także uwagę, że Super Sonic przestanie być super w chwili gdy tylko skończą mu się pierścienie, a to oczywiście spowoduje jego śmierć. I jeszcze jedno. Nie świętuj zwycięstwa zbyt wczesnie.

Grabarz

SOUL REAVER: LOK

Długo oczekiwany, piękny action RPG. Zabieramy się do rzeczy.

NABYWANE UMIEJĘTNOŚCI

Na początku gry Razieli potrafi tylko skakać, opadać lotem ślizgowym i przechodzić między światem spektralnym a fizycznym. W miarę jednak jak zabija swoich braci - zyskuje ich moce. I tak są to:

Przenikanie przez ściany: Po zabiciu Melchich, Razieli przebywając w świecie spektralnym może - prac tylko na ścianę - przez nią przeniknąć. De facto nie jest to przenikanie przez ściany, a przez kraty i furtki.

Wspinanie się na ściany: Dusza Zephona obdarza Raziela mocą wspinania się na ściany. Niestety tylko na niektóre. Kilka ścian różni się od reszty: wyglądają jak pomarszczone poziomo tarki do prania, rozpięte z góry na dół. Możesz wskoczyć na nie, a Razieli wczepi się w ich strukturę. Idź w górę, lub w bok - gdy chcesz odszkoczyć od ściany znów wciśnij "krzyżyk".

Pchnięcie Mocy: Za pomocą Soul Reavera, albo później - bez jego wkładu - Razieli może strzelać mocą. W tym celu przytrzymaj "trójkąt" i puść go gdy chcesz oddać strzał. Możesz wymierzyć (patrz rozdział: 1) Klawiszologia podczas gry).

Pływanie: Dusza Rahabima dzieli się z Razieliem umiejętnością pływania. Przemieszczasz się do przodu za pomocą "krzyżyka": wiskając go szybko przyspieszasz, trzymając tylko - plyniesz ze stałą prędkością. Przy wciśnięciu L1 i "krzyżyka" na raz, Razieli płytnie bardzo szybko, a przy powierzchni wyskakuje z wody. Na powierzchni wciśnięcie strzałki w górę (lub wychylenie gałki w przód) spowoduje zanurkowanie, potem "krzyżyk" i popłyniesz w dół.

Manipulacja: Pokonany Dumah obdarza Raziela możliwością manipulacji obiektami i wrogami w świecie fizycznym, oraz wrogami w świecie spektralnym. Wystarczy obieć wybranego obiekt, a za Razieliem powstanie lśniąca wstęga - teraz dobiegnij do jej początku i zamknij koło. Obiekt obróci się o dziewięćdziesiąt stopni w stronę, w którą biegniesz.

BRONIA I WALKA

Jedyną bronią, którą Razieli może przenosić między światami jest Soul Reaver. Można walczyć nim jak zwykłym mieczem, lub strzelać. Pod koniec gry będziesz mógł także podpalić Reavera i znacznie on strzelać ogniem, zabijając wszystkich na odległość. Wykorzystuj tę moc tak często jak tylko się da.

Generalnie staraj się unikać walki. Taktycznie wchłaniaj "wolne dusze" ze świata spektralnego, zamiast uganiać się za przeciwnikami. W świecie fizycznym walcz tylko jeśli musisz - szkoda na to czasu. Zwróć uwagę na łowców wampirów. To ludzie: mają potężne bronie, ale węższe dusze. Walka z nimi nie ma najmniejszego sensu - na pewno zaborą więcej energii niż potem zwrócą.

Czasem także optacja się wykorzystywać smugi światła, w które głupi przeciwnicy pchają się sami, jeśli tylko poblegać wokół. Powiada się także, że czasem warto ominąć przeciwnika jeśli ma się mało mocy. Np. przejdź do świata spektralnego, minąć kogoś kto w świecie fizycznym ma swoją manifestację, a tu jej nie ma, a następnie wróć. Brzmi ciekawie, ale na dłuższą metę się nie opłaca. Po pierwsze, by wrócić potrzebna jest dopłniona energia (mamotostrawstwo czasu na zbieranie dusz), a po wtóre potrzebny jest portal - który nie zawsze jest w pobliżu. Czasem okazuje się, że trzeba gnać gdzieś w bok całe kilometry tylko po to, by wrócić do świata fizycznego. Skończyłem grę dwukrotnie i ani razu nie korzystałem z takiej opcji. Wydaje mi się, że jest to mit jaki wymyślił recenzenci SR myśląc o tej grze na sucho, bez prób wykorzystania.

GLIFY ZWANE SYMBOLAMI

Cechą wszystkich gliców (poza glicem kształtu) jest fakt, że atakują kilku przeciwników naraz. Prawdę powiedziawszy nie są niezbędne, ale dla zabawy można czasem sobie pofoligować.

GLIF KSZTAŁTU: umożliwia przejście ze świata fizycznego do świata duchowego.

GLIF MOCY: uderzenie mocy odpychające przeciwników, może ich zabić jeśli trafią na coś "ciekawego" (wodę, kolce, ogień, itp.). Raczej jednak na to nie licz.

GLIF KAMIENIA: uderzenie w ziemię ogłusza na chwilę przeciwników. Albo masz ich czym zabić, albo lepiej uciekać.

GLIF DŹWIĘKU: fala dźwięku. Zadaje niewiele obrażeń, ale raczej nie zabija. Unieszkodliwia tylko starych przeciwników.

GLIF WODY: fala wody ogłusza wszystkie istoty nieodporne na jej działanie (czyli np. nie ogłusza wampirów z klanu Rahabim). Ogłusza, ale nie zabija. Wiewjemy?

GLIF OGNIA: fala ognia przetacza się przez całe niemal pomieszczenie. Wszyscy umierają. Nareszcie coś co warto stosować.

GLIF SŁOŃCA: całe pomieszczenie wypełnia się światłem słonecznym. Wszystkie wampiry zmieniają się w popiół. To co tygrysy lubią najbardziej.

Energia do gliców uzupełniać można na dwa sposoby:

Kłębami mocy - dziwnymi zawieszonymi w powietrzu jakby kłębami lśniącymi wewnątrz (tadaż tylko nieco "wysuszony bak mocy" - liczba przy kłębku, w rogu ekranu, gdy wciśniesz select - aktualny stan/maksymalna pojemność) - gdy masz braki w mocy, przejdź przez kłębek - "weźmie się" sam.

Źródłami Mocy - wyglądają jak kotłujące się nad podłogą świetliki. Najczęściej spotkać je można w pobliżu Symboli. Źródła używa się tak jak Kłębka.

PRZECIWNICY

a) wampiry:

Każdy z klanów wampirów, na przestrzeni wieków posiadał jakąś moc przystosowującą do drapieżniczej egzystencji w środowisku. Niektóre drażą w ziemi i wyskakują zniemacka (gdy taki wampir zbliża się do ciebie, zaczyna drzeć Dual). Inne maskują się w kokonach, by spaść nagle z góry w pomieszczeniu, które wydawało się puste. Inne jeszcze pływają w wodzie (która zabija resztę wampirów). Trzeba mieć oczy otwarte.

Odróżniał także wampiry młode od starych. Młode są słabszymi przeciwnikami w walce, światło słoneczne zabija je od razu. Młodzaki mają też jednak słabsze dusze. Starsze wampiry atakują zaś z zaskoczenia, słońce nie zabija ich od razu i pewnie napsują ci sporo krwi zanim je zabijesz. Z drugiej strony mają silniejsze dusze.

Najgorzej są jednak dusze wampirów, które zginęły. Pozostają one w świecie spektralnym czyhając na swoje ofiary. Razieli musi mieć się na baczności: chcą one bowiem wrócić do świata fizycznego, a by tego dokonać wystysają energię. Jeśli zdobędą jej wystarczającą ilość, wróca, a w świecie fizycznym staną się jeszcze silniejsze niż przed umieszczeniem. Istoty te poznać można w świecie spektralnym po tym, że wyglądają jak wielkie zakapturzone postacie i lewitują, zawodząc upiornie. W świecie fizycznym zdradza je potężna moc, która manifestuje się błękitną mgiełką wokół na pozór normalnie wyglądającego przeciwnika. Uwaga: ciężcy to przeciwnicy i jeśli masz mało energii nie wdawaj się w walkę z nimi - od razu włącz do spektralnego świata, podpakuj się, wróć i dopiero dokończ walkę.

b) maskiary:

Maskiary to padliniożercy świata spektralnego. Tchórzliwi i słabi. Wokół głowy każdej "nadkruszonej" maskiary pojawia się aureola - im bliżej jej do czerwieni, tym słabsza maskiara. Problem w tym, że "czerwone maskiary" zaczynają nawiewać i trzeba za nimi galopować, żeby je dobić i móc wchłonąć. Generalnie przeciwnicy stabi, ale popularni i przez to stanowiący główne źródło pożywienia w świecie spektralnym.

c) ludzie - wieśniacy, łowcy wampirów, wyznawcy:

Ludzie są w tej grze stabeuszami. Pacnieci raz czy dwa - przewracają się i giną. Dusze mają słabe. Nieźle się za to biją. Jak zatem pisalem wyżej - najlepiej w ogóle nie zwracać sobie nimi głowy. Zwłaszcza, że jeśli podczas gry nie zabijesz żadnego człowieka, będą na twój widok kłękać i modlić się do ciebie. Fajnie, nie? Wspaniałym pomysłem było pokazanie różnicy między mocą wampirza a ludzka.

Wszyscy ludzie w grze dzielą się na trzy grupy: wieśniaków, łowców wampirów i wyznawców. Większość z nich spotkasz w Cytadeli, ale i wcześniej sporadycznie się pojawiają (po raz pierwszy w zamku Melchiah).

Wieśniacy są nieuzbrojeni i uciekają, bądź służą za chodzące konserwy - można sobie do takiego podejść i wyssać zeń energię ("kółko"). Należy jednak uważać, żeby nie wyssać wszystkiego i nie zabić koleśia - patrz dwa akapity wyżej. Można także stać w obronie tych biedaków, gdy natkniesz się na scenę ataku wampira na człowieka - gra otwiera szerokie horyzonty działania. Łowcy wampirów dzielą się na dwie podgrupy: kuszników i koleśi z miotaczami płomieni. Ani z jednymi, ani z drugimi nie optać się walczyć. Niestety: "miotacze" tak się często rozstawiają, że blokują cały korytarz i trzeba ich zmieść, albo skakać nad ogniem (przeważnie nieco się obrywa). Czasem łowca kłęka przed tobą. Nie atakuj go wtedy. Niech sobie żyje... Robaczek.

Wyznawcy to znów dwie podgrupy: Nowicjusze i Adepci. Jedni używają ozdobnych sztyletów, drudzy nimi rzucają. Są to zwykłe szaleńcy wyznający inne wampiry, którzy na co dzień składają ofiary z ludzi - żaden z nich nie ukleknie przed tobą, ani żaden nie przepuści okazji, żeby na ciebie napaść. Z drugiej strony to najslabsze dusze w całej grze (zwłaszcza, że nieźle się biją, bo rzucają nożami i niemal zawsze coś ci zaborą).

KLANY WAMPIRZE

Na koniec, przed przystąpieniem do omówienia właściwej części gry, powiedzmy sobie nieco o klanach wampirów w Soul Reaverze. Jest ich pięć: klan Dumahim, Melchahim, Rahabim Turelim i Zephonim. Po kolei.

Na czele pierwszego z klanów stoi potężny wampir-wojownik Dumah (czyt. diMA). Wszystkie z jego wampirów to wojownicy i ich też najwięcej spotkasz w Nosgoth (czyli Podziemnym Królestwie). Chodzą słuchy, że w jego mieście wydarzyło się coś złego, a sam Dumah został zaszlachtowany. Trudno w to raczej uwierzyć. Ale... Zobacysz w trakcie gry.

Klan Melchahim pod przywództwem Melchiah (czyt. melKAJ) to najniższa z form wampirzych. Porucznik Kaina, Melchiah zmienił swych popieczników w chodzące, gnijące zwłoki. Muszą one nie tylko wypijać krew ze swych ofiar, ale także kraść ich skórę, by okryć piekące rany na rozkładającym się ciele.

Klan Rahabim z Wybranym Rahabem na czele, rządzi wodami Nosgoth. Wampiry te nie tylko uodporniły się na toksyczne działanie wody, ale także świetnie sobie w niej radzą. Bracia Króla Morza są równie niebezpieczni na lądzie jak i w wodzie. Wyglądają jak wielkie humanoidalne istoty z głowami kóbr.

Klan Turelim, pod wodzą najpotężniejszego z wampirów, Turela, to grupa najpotężniejszych istot Nosgoth. Turel zastąpił Raziela u boku Kaina i jest teraz jego prawą ręką. Bracia i siostry Turela zarazem, to ogromne wampiry, o dwie głowy przewyższające Raziela. Walka z nimi jest ciężka, dlatego najlepiej razić ich płomiennym Soul Reaverem z jak największego dystansu.

Klan Zephonim to bracia Zephona (czyt. ZEFona) - wampira pająka. Atakują oni swe ofiary spadając z sufitów albo ścian, a następnie rozpuszczają wewnątrz i szkielet toksyczną wydzieliną. Zephon osiadł pod fundamentami Niesamowitej Katedry, ostatniego bastionu ludzi, gdzie ukrywana jest ponoć ostateczna broń na wampiry - Organy Prawdy (kruczek: po zabiciu Zephona, kiedy masz już możliwość wspinania się na ściany możesz uruchomić te organy - spotkasz je po drodze, idąc do Zephona; wystarczy wrócić do sali z organami, wspiąć się po ścianie, uruchomić i zobaczyć co się stanie). Tak oto ostatnia twierdza ludzkości stała się gniazdem, w którym Zephon składa swe bluźniercze jaja.

OPIS PRZEJŚCIA GRY

Wskazówki: Na pojawiającej się na początku gry małej prostokątnej platformie otoczonej zielonymi płytkami podane są polecenia dotyczące następnego zadania, które grający musi wykonać. Jeśli się zagubiesz lub nie jesteś pewien, co miałeś na aktualnym etapie gry zrobić, wróć do tego miejsca i sprawdź to. Do szybkiego przenoszenia się w czasie gry służą portale (są one podobne do portali zastosowanych w BLOOD OMIENI). Przy pomocy pierwszego portalu możesz w każdej chwili powrócić do początku gry. Portal ten nie jest oznaczony żadnym symbolem, zapamiętaj, gdzie może cię przenieść. Czasem załatwisz jakiegoś zadanie i masz się udać w zupełnie inne miejsce świata. Wokół nie ma żadnego portalu. O wiele prostsze od brnięcia przez pół podziemi jest zachowanie gry i wyjście z niej. Kiedy teraz wystartujesz grę masz porwać ręką. Sprawa załatwana.

CZĘŚĆ PIERWSZA

Po zapoznaniu się z zasadami poruszania się w grze i możliwościami Raziela skieruj się do opisanej prostokątnej platformy. Otrzymasz tam wskazówkę gdzie należy się teraz udać. Idąc ścieżką do Otchłani przejdiesz obok wielkiego zamku z powiewającymi flagami. Weź z murów swoją pierwszą broń - włócznię zawieszoną przy olbrzymich wrotach. Idź ścieżką do drewnianego mostu rozciągającego się nad Otchłanią. Kiedy znajdziesz się na jego pierwszym filarze spojrz w kierunku zachodnim, odnajdziesz dalszą drogę. Robiąc długi skok i korzystając z umiejętności wykonania lotu ślizgowego wyładuj na wzgórzu po lewej stronie mostu. Droga zaprowadzi cię na terytorium klanu Raziela.

Po wejściu do pieczary po zachodniej stronie dojdź do dziedzińca zamku. Tu będziesz musiał wykonać pierwsze, niezbyt trudne zadanie: drogę zagroзда ci wielkie wrota i dwa młode wampiry, które musisz załatwić. Trudniejszą sprawą będzie teraz wybranie dalszej drogi. W komnacie z wielkim znizmem na środku znajdziesz dwoje drzwi: z prawej strony brązowe, z zielonym ornamentem i kluczem. Wejdziesz w prawe drzwi, podobne napotkasz jeszcze kilka razy podczas dalszej rozgrywki. Stanowią one wejście do pokoju z portalem. Stań na rysunku na podłodze, użyj wyciśnij portal. Będziesz mógł tu powrócić w dowolnej chwili, w razie potrzeby. Znajdujesz się na zachód od Wzgórz nad Otchłanią, wewnątrz dziedzińca zamku klanu Raziela. Wejdziesz w drugie drzwi, te po lewej stronie znicza i dojdź do małej metalowej bramy. Wewnątrz pomieszczenia z palącym się ogniskiem znajdziesz następny ozeł. Idź teraz w prawo, aż dojdiesz do wielkiej kolumny na środku ostatniego pokoju. Może cię tu czekać kilka pojedynków, więc jeśli nie masz dosyć energii, to od razu wejdź na spiralne schody wijące się wokół kolumny. Na jej szczycie znajdziesz gałkę (jej przeznaczenie poznasz później) i przełącznik na ścianie. Uskok go przestawij - otworzy to dalszą drogę. Będzie to most zwodzony, opadający po lewej stronie wyłącznika. Idź przed siebie, dalej w dół schodami, a znajdziesz się na podestu, z którego musisz zeskokczyć, wskakując w zatoczkę wzdłuż prawej strony ściany. Skacz dalej zobaczysz scenę, która da ci wskazówkę na temat czekającego cię zadania. Zeskokcz w dół i przygotuj się do potyczki z dwoma wampirami-zombiakami czyhającymi na swoją zdobycz (tzn. na ciebie). Po ich pokonaniu kieruj się do bramy z prawej strony, zabij przeciwnika i wdrap się na wzgórze. Zobaczysz krótką animację zapoznącą z klanem Melchiala.

Przyjdź teraz przez cmentarz załatwiają wampira. Obok grobowców, w cieniu przy murze z lewej strony, znajdziesz nową broń. Wdrapuj się teraz do góry na prawo i wejdź do wysokiej jaskini. Znajdziesz tam skrynię. Z obejrzaną animacją powinieneś wiedzieć, co z nią zrobić. Przesuń ją więc do drugiej ściany pomieszczenia. Teraz możesz już wskoczyć na znajdującą się powyżej półkę. Gdy się tam znajdziesz, zobaczysz następną animację. Powinieneś być teraz w pobliżu mniejszego cmentarza, a na nim grobowca udekorowanego ornamentem z dwóch kołczastych półkoli. Idź dalej i wskocz do znajdującego się powyżej pokoju, korzystając z jednej z ramp nad ogniem. Pokonaj dwa wampiry-zombie i znajdź metalowe drzwi z lewej strony promienia słonecznego światła. Wejdziesz w nie i zejdziesz spiralnymi schodami.

Znajdziesz się teraz w pokoju transformacji. Po uaktywnieniu tego portalu, nie przechodź przez niego, ale udaj się dalej, przechodząc przez drzwi z niebieskim znakiem portalu. Wyjdź przez te drzwi, powinieneś znaleźć się w małym jeziorze spowitym zieloną mgłą. Stań pomiędzy dwoma kolumnami na brzegu, powinieneś zobaczyć ruiny wystające z wody. Dostań się po nich do drugiego brzegu jeziora. Jeśli wpadniesz do wody, wydostaniesz się z niej przy pomocy niewielkiego wzgórza z prawej strony. Na drugim brzegu załatw natręta i wejdź na połamane schody. Wejdziesz w drzwi, pokonaj następne dwa wampiry, przejdź przez drzwi piętro niżej na środku pokoju. Idź w dół ciemną rampą (jeśli możesz podkręcić jasność w telewizorze, to zobaczysz więcej szczegółów). Na samym dole rampy skieruj się w prawo. Natkniesz się na zabitego wampira leżącego na ziemi. Teraz, aby pójść dalej, musisz przejść do postaci duchowej. Ujrzysz krótką animację wprowadzającą do akcji upiory. Zabij je, a korzystając z dwóch bloków wystających z lewej ściany dostań się na górę, gdzie za pomocą portalu transformacji powróć do materialnego świata (tu uwaga: jeśli wskraczając w świat duchów zostawisz broń obok portalu, to po powrocie do materialnej postaci znajdziesz ją tam gdzie była). Teraz krocząc po belkach o kształcie "+" idź naprzód, a następnie w lewo. Dojdiesz do ruchomego bloku, naciskając L1 i kwadrat wrzucisz blok na wyższą półkę na prawo i wepchnij go do otworu przy ścianie. Otworzy to bramę z prawej strony. Przejdź przez nią i zeskokcz na półkę okalającą pokój na dole. Znajdź blok w ścianie po drugiej stronie pokoju, wyciągnij go i zsuń na najniższy poziom. Zeskokcz z blokiem i przesuń go w kierunku zamkniętej bramy. Wsuń blok na półkę z prawej strony tak abyś mógł go podrzucić po schodkach. Wrzucisz blok na półkę i powtarzaj tę czynność aż wepchniesz go na drugi poziom. Teraz wsuń blok do otworu z prawej strony zamkniętej bramy, a otworzy się ta na niższym poziomie. Będziesz mógł wrócić do wyższej bramy w pokoju. Gdy się tam dostaniesz (po drodze wejdź w fizyczną formę) wskocz na wyższą belkę znajdującą się przed tobą (już w pomieszczeniu bez trupa). Idź na prawo i przeskokcz na platformę przy prawej ścianie. Platforma opuści się i podniesie następnie platformę po lewej stronie. Wyjdź z tego pomieszczenia i wróć do pokoju z nieżywym czarnym wampirem powtarzając poprzednie czynności. Znajdziesz się znowu przy wysokiej otwartej bramie, lecz tym razem nie wracaj do swej materialnej postaci, zostań nadal duchem.

Wróć przez wysoką bramę i raz jeszcze wejdź na wysoką belkę przed wysoką otwartą bramą. Następnie, nadal jako duch, wskocz na platformę po lewej stronie pokoju, z niej skacz na tę oddaloną i na koniec na znajdującą się poniżej półkę. Powróć do postaci materialnej i przejdź przez drzwi do pokoju z dwoma stojącymi na sobie blokami. Musisz wsunąć je w odpowiednie otwory w ścianie. Przesuń je do rogu pokoju tam gdzie półka wystaje ze ściany. Wskocz na półkę i zrzuć górny blok na ziemię, a następnie wepchnij bloki we właściwe miejsca tak, by symbole w kształcie litery "pi" w ścianie i na bloku stykały się. Jeśli tak nie jest - wrzuć ją strącając blok aż odskoczy się we właściwą stronę. Gdy już ci się uda, otwórz się brama, dalej zobaczysz podwójne drzwi, a za nimi z prawej strony blok muru. Zepchnij go na ziemię. Ustaw ten blok na drugim i przesuń kawałek w prawo. Teraz podskocz i wiaź do trójkątnego przejścia. Idąc przez siebie dotrzesz do kolejnego zielonego jeziora. Okrąż je i wejdź do małego budynku. Idź korytarzem do dwóch spiralnych kolumn, wsiądź do windy i zjedź na dolny poziom. Skieruj się na prawo, wejdź na rampę, przesuń wyłącznik na ścianie i przy pomocy korbki uruchom windy wiertło. Jest tu też nowa broń. Wracaj do windy. Wróć na wyższy poziom, przełącznikiem na podłodze obniż środek pokoju. Zeskocz na ziemię i przejdź korytarzem piętro niżej. Przesuń cztery pływające bloki tak aby spalić podpory. Górny poziom opadnie, teraz wsuń pływające bloki w cztery rogi pokoju, a podłoga opadnie po raz ostatni (zwróć uwagę na prowadnice na podłodze - pokażą ci, gdzie przesuwać bloki, blok ustawiony na właściwym miejscu powinien kliknąć).

Ciemniejszym z dwóch przejść dostaniesz się do Melchaha, ostatniego syna Kaina. Do pokonania Melchaha wykorzystaj dwa pokoje przylegające do okrągłej komnaty będącej jego siedzibą. Dostaniesz się do nich przy pomocy pólki po obu stronach bram. Przesuń przełączniki na środku pokoiów i otwórz bramy. Gdy Melchah będzie przez nie przechodził opuść na niego bramy. Po dwukrotnym zranieniu Melchaha zrab go do okrągłej klatki, wskocz z niej i biegnij do komnaty tronowej. Na jej lewej ścianie znajduje się korbka przy pomocy której ostatecznie pokonasz biedaka. Po pokonaniu Melchaha uzyskasz zdolność przenikania przez zamknięte drzwi i bramy. Teraz udaj się po pierwszy symbol. Symbole są magicznymi przedmiotami dzięki którym Raziel uzyskuje magiczną moc. Pierwszym będzie Symbol Siły. Aby go zdobyć wyjdź z bastionu Melchaha i wróć ciemnym korytarzem do pokoju z czterema pływającymi blokami. Wejdź do tunelu znajdującego się naprzeciwko i idź do górnych poziomów. Za pomocą bloku wskocz do pokoju z windą. Korzystając z błękitnego portalu transformacji powróć do postaci materialnej. Przejdź obok spiralnych kolumn i wokół mniejszego jeziora. Wróć trójkątnym przejściem do większego jeziora i opuść się na jego poziom. Wskocz do jeziora i podążaj zamgloną niebieską jaskinią na prawo. Gdy znajdziesz się w dużym pokoju weź artefakt energii (pierwszy z pięciu) przechodząc przez furte dzięki zdobytej wcześniej magicznej mocy. Idź w lewo, wyjdź z wody i poprzez portal transformacji powróć do materialnej postaci. Przewróć trzy ostrosłupy i zdobądź moc Symbolu podchodząc do przedmiotu w kształcie tarczy.

Teraz musisz znaleźć Kaina. Wróć podwodnym przejściem do większego jeziora. Wskocz z niego korzystając z krótkiego brzegu po prawej stronie. Wejdź do pokoju i poprzez bramę transformacji wróć na dziedziniec zamku Raziela. Zejdź przez otwartą metalową bramę. Z prawej strony znajdziesz wielki blok przy ścianie, przesuń go do oddalonej ściany, która ukrywa drugi artefakt energii za bramą więzienia. Przesuń blok na środek ściany, wskocz na wierzchołek i zamień się w ducha. Korzystając z mocy przenikania zdobądź artefakt. Trzeci artefakt znajdziesz w drugim zbiorniku z wodą, na jaki natknąłeś się w tej grze. Gdy już go zdobędziesz idź do wzgórz otchłani, wskocz na platformę znajdującą się na środku, wróć na stary drewniany most i idź w kierunku wielkiego zamku z powiewającymi flagami. Przejdź jako duch przez czerwoną bramę z prawej strony. Złap czwarty artefakt, który zwiększy twoją energię. Następnie idź na lewo, a potem na prawo do dużego pokoju z mostem i płytkim stawem. Pokonaj dwa wampiry na moście i przejdź przez otwarte drzwi. Idź ścieżką na prawo. Napotkane bramy pokonaj zamieniając się w ducha. Za pomocą błękitnego portalu transformacji powróć do postaci materialnej. Teraz idź do podwójnych drzwi z lewej strony.

Stocz walkę z Kainem. Nie wygrasz, lecz zdobędziesz miecz Soul Reaver, który będzie aktywny tylko wtedy gdy zamienisz się w ducha lub gdy będziesz miał pełną energię. Po wycofaniu się Kaina uzyskasz pomoc od jego asystentki Ariel. Teraz, oraz w każdej chwili w której z nią się spotkasz, udzieli ci wskazówek i odnowi twoją energię. Przy pomocy Soul Reavera otwórz drzwi i wyjdź. Kieruj się w lewo, przejdź przez bramy i przez zielone przejście z prawej strony powróć przez most w lewo do metalowej bramy, która weszłaś do zamku. Zobaczysz scenę, która poprowadzi cię w nową podróż.

CZĘŚĆ DRUGA

Następnym zadaniem jest odnalezienie twojego brata Zephona. Udaj się do najbliższej bramy transformacji. Powróć do podziemnego świata i cofnij się do okrągłego pokoju z wysokimi słupami i błękitnym portalem transformacji - pierwszym jaki spotkałeś w grze. Pozostaw duchem. Przez zamkniętą bramę na lewo idź do góry, aż wyjdiesz na wielką otwartą przestrzeń. Teraz kieruj się na prawo i na końcu drogi powróć przez portal transformacji do świata żywych. Przez most zwodzony dojdź do zamkniętych drzwi. Możesz otworzyć je mieczem. Następną przeszkodę pokonasz zamieniając się w ducha. Idź na prawo, powróć do postaci materialnej, zawróć i pokonaj pająka. Wskocz na wzgórze i dojdź do drzwi przez które wejdiesz do wielkiego pomieszczenia pełnego ogromnych budowli w kształcie silosów. Wskocz na bloki ułożone jak schody oraz na wierzchołek silosa. Zeskocz na niższy i dalej na schody, a następnie wskocz do wgłębienia w ścianie. Wykonaj wysoki skok i wdrap się na poziom wyżej. Teraz wskocz na półkę z lewej strony, zeskocz na niższy silos i na blok wystający z wysokiego silosa najeżonego ostrzami.

Wskocz teraz na krótką rampę z prawej strony, przejdź krótkim, ciemnym korytarzem, zabij pająka i wdrap się na półkę po lewej stronie pokoju. Dostań się do jasnego pokoju z dużymi drzwiami, gdzie znajdziesz też nowe bronie. W sali z organami kieruj się do zniekształconej runy, ostatniej z lewej strony. Przejdź do świata onirycznego. Wskocz na nią i dostań się do metalowej kraty

z portalem transformacji. Wróć do świata materialnego. Następnie przeskocz na metalową kratę na górze z prawej strony. Wskocz na następną platformę i odnajdź brązowe drewniane drzwi. Podskocz wysoko na skałę przy drzwiach i włącz przełącznik na ścianie. Szybko omiń przełącznik po prawej stronie i przejdź przez drewniane drzwi. Dojdź do metalowej bramy, w prostokątnym pokoju, przejdź ją i idź w prawo, wskocz na półkę z niebieskim portalem transformacji i przybierz postać materialną.

Zabij pająki. Mają one zdolność odżywiania, lecz robią to tak wolno, że z pewnością zdążysz przesunąć bloki. Aby wsunąć bloki w otwory w ścianie, musisz ustawić je jeden na drugim. Wyjdź z pokoju i wróć na półkę wzdłuż ściany, którą już szedłeś. Idź w lewo aż dojdiesz do drewnianych drzwi. W środku wskocz na półkę i przestaw przełącznik. Wyjdź z pokoju i wróć półką po prawej stronie. Wskocz na oba mięchy organów aż opadną i zatrzasną się. Zeskocz ze ściany i używając swych skrzydeł doleć do górnej półki. Wdrap się teraz na tę po prawej stronie i ruszaj do dużego fioletowego holu (długi skok). Musisz zniszczyć tu cztery kryształy. Dojdź do dużego białego okna z prawej strony. Wewnątrz są brązowe drzwi, po ich minięciu idź na lewo i wejdź w drewniane drzwi za dzwonem. Ruszaj po nich i zejdź po pochyłości, zamień się w ducha i przejdź przez czerwoną bramę na dnie. Teraz znajdź błękitny portal transformacji na półce w prawym rogu. Powróć do postaci materialnej. Musisz przestawić bloki (zaczaj od zrzucenia ich na dół tak aby zapewnić przepływ powietrza, jego szum sprawi, że pierwszy kryształ pęknie. Następnie wróć do korytarza z wielkim dzwonem i idź do pierwszych drewnianych drzwi. Otwórz je i zejdź korytarzem do podobnej czerwonej bramy. Znajdź portal transformacji. Teraz musisz skompletować rurę w ścianie przy pomocy bloków. Przewróć je korzystając z wgłębienia przy ścianie. Po wykonaniu zadania pęknie drugi kryształ.

Następnie wróć do korytarza z wielkim dzwonem. Uderz w dzwon, zszymba pęknie, a ty wyskocz przez dziurę. Wskocz do purpurowego holu. Idź na dół rampa, pomiędzy dwoma latarniami do następnego dzwonu. Uderz w drugi dzwon, co spowoduje roztarzaskanie okna. Musi to działać się szybko! Oba dzwony muszą współbrzmieć. Wróć do poprzedniego dużego dzwonu i dojdź do wielkiej korbki na prawej ścianie. Podskocz do korbki i obróć ją. Aby przejść przez drzwi zamień się w ducha, idź do góry ścieżką i wyjdź na przestrzeń zasłoniętą poprzednio szybką okienną. Jeśli skoczysz wyjądujesz w fioletowym holu. Zejdź rampą na lewej ścianie kryjącej dużą wielki dzwon, rozpoczynając schodzenie skręć w prawo a odnajdziesz szczelinę i ukryty pokój. W tym pokoju idź ścieżką przy lewej ścianie i za pomocą portalu transformacji wróć do świata żywych. W ukrytym pokoju nie zapomnij obrócić koła na prawej ścianie. Przesunie to na stałe wielki blok, który poprzednio poruszyłeś korbką - będziesz mógł spokojnie tu wracać. Teraz idź ścieżką po lewej stronie. Otwórz drewniane drzwi i przejdź przez rozpadlinę do drugich drzwi wewnątrz wielkiego okna. Wykonaj wysoki skok i przejdź przez drzwi. Pokonując przeciwników dojdź do następnych brązowych drzwi. Zabij dwa pająki i dojdź lewą ścieżką do dużej cylindrycznej kapsuły. Wewnątrz niej jest artefakt energii. Omiń kapsułę i przejdź przez czerwoną bramę i rozwiąż układankę z bloków. Kiedy będziesz je prawidłowo układał brakujące bloki będą spadały z góry. Przejdź przez bramę i zabierz artefakt energii. Wróć do ukrytego pokoju a następnie do pomieszczenia naprzeciwko szczeliny przez którą tu wszedłeś. Teraz wejdź na rurę i podążaj nią walcząc z pająkami, odnajdź ścieżkę i dojdź do jej rozwidlenia. Wybierz lewe odgałęzienie aż dojdiesz do dwóch pozostałych kryształów. Z lewej strony kryształów znajdziesz brązową bramę, a po prawej przewód powietrza. Zamień się w ducha i przejdź przez bramę. Wybierz lewą ścieżkę i dojdź do kotłów z brązowymi pokrywami. Wskocz na środkowy kotłoci i otwórz pokrywę. Następnie otwórz pokrywę kotła z lewej strony. Szum uciekającego powietrza roztarzaska trzeci kryształ.

Wróć do brązowej bramy i idź w prawo aż dojdiesz do drugiej kotłowni. Po otwarciu pokrywy dwóch kotłów pęknie czwarty kryształ. Wróć przez brązową bramę i przy pomocy najbliższego portalu transformacji powróć do świata żywych. Następnie wróć na piętro z czterema blokami i wieloma uchwytami i porusz każdy z tych bloków. Upewnij się, że każdy z nich obrócony został jeden raz (wszystkie w tym samym kierunku). Z prawej strony powinien zacząć dymić komin, wskocz do niego i pofruń do góry. Wyląduj na pierwszej z dwóch złotych rur nad tobą. Znajdziesz tam wielką szarą rurę ustawioną pionowo. Przewróć ją. Teraz pofruń do wyższej złotej rury i przewróć odcinek szarej rury dzięki czemu powstanie kompletny rurociąg. Teraz idź brązową ścieżką pomiędzy złotymi rurami aż dojdiesz do wysokiego pokoju z platformami i pająkami. Przejdź na prawą stronę i przy pomocy dwóch przełączników otwórz nowe przejście. Teraz idź na lewą stronę pokoju i wskocz na metalową platformę, stanątd na trzy rury i na najwyższą platformę. Jest tu też kolejna broń. Z górnej platformy zeskocz lotem ślizgowym do przejścia, które odsłoniłeś przy pomocy przełączników. Idź w dół zielonym korytarzem do ciemnobrązowej bramy. Po przejściu przez nią (zamień się w ducha) znajdziesz się w wielkiej sali z organami. Zeskocz z półki i wejdź do małej jaskini aby przybrać postać materialną, stocz walkę z pająkami i odnajdź pokrętko zaworu na środkowym bloku. Obróć pokrętko, co uwolni pierwszy strumień powietrza. Teraz przejdź na drugą stronę rur i wejdź do płytkiej alkowy. Przejdź przez bramę do pokoju z wielkim dzwonem. Wskocz na rurę przy ścianie i wejdź na górę, a następnie zejdź ciemną ścieżką do pokoju z wysoką żółtą rurą i pokruszonymi kamieniami przy ścianie. Wyciągnij kamień znajdujący się na spodzie i przyciągnij go do wysokiej żółtej rury. Stań na nim i obróć zawór, co uruchomi drugi strumień powietrza. Wdrap się na kamienie i wyjdź z pokoju. W następnym pokoju musisz naprawić rurociąg i obrócić zawór. Wdrap się na rurę przy prawej ścianie i idź do końca rozgałęzienia na lewo. Zeskocz na znajdującą się niżej rurę. Skręć w lewo i wepnij odcinek rury tak aby uzupełnić rurociąg. Teraz kieruj się w lewo i idź rurą do góry do trzeciego zaworu. Uruchomi to trzeci strumień powietrza.

Wróć do pokoju z trzema rurami. Gdy będziesz w pomieszczeniu z pokruszonymi kamieniami przesun blok dzięki któremu obróciłeś zawór na drugą stronę sterty kamieni tak, abyś mógł dostać się na górną półkę. Poprzez salę z organami wrócisz do pokoju z trzema rurami. Wskocz na rury i przesuń się w górę do ścieżki wewnątrz szybu. Idąc tą drogą skręć w pierwszą ścieżkę na prawo i wejdź do pokoju z bramą transformacji. Uaktywnij bramę i wróć do głównego korytarza. Przygotuj się na bitwę z Zephonem. Zejdź ścieżką aż dojdiesz do miejsca w którym pali się nadal miotacz płomieni, dzięki któremu pokonasz Zephona. Walcząc z Zephonem doprowadz do tego aby wbił jeden z pazurów w ziemię, wtedy uderz go i roztarzaskaj, a Zephon

ryknie i upuści jajo. Złap jajo, zapal je od miotacza ognia i rzuć w Zephona. Aby go pokonać musisz to zrobić trzykrotnie. Po pokonaniu Zephona zdobędziesz umiejętność wdrapywania się na niektóre ściany w realnym świecie.

CZEŚĆ TRZECIA

Idź do następnej bramy transformacji i przenieś się nad jezioro, które spotkałeś na początku gry - to, przez które trzeba było skakać po wystających nad powierzchnię ruinach. Wskocz do wody i dostań się do ścieżki po lewej stronie dna. Idź tą ścieżką i wyjdź z wody. Przy pomocy portalu transformacji przybierz postać materiałną i wdrap się na ścianę do szarego występu. Z tego miejsca dojdź do doliny z czaszką. Potrafisz już wspiąć się na ściany. Jedna taka jest na początku tej doliny - na jej szczycie znajdziesz teleport. Uaktywnij go tylko. Musisz wiedzieć, że kiedy tylko w grze spotykasz ścianę, na którą można by wleźć - wejdź. W grze jest kilka sekretów i większość z nich jest w ten właśnie sposób wykorzystana. Teraz wróć do czaszki i wskocz do otworu prawego oka. Idź ścieżką aż dojdiesz do następnej ściany. Wdrap się na nią, zjazdiesz się na wzgórze. Następnie wskocz na wiszącą kłodę. Skieruj się w lewo i wskocz na półkę w ścianie. Zamień się w ducha, dojdź do krawędzi, obróć się w prawo. Wskocz na widoczną zniekształconą kłodę. Przejdź po niej na znajdujące się powyżej wzgórze. Z lewej strony odnajdziesz następną zniekształconą kłodę, po której dostaniesz się na półkę z portalem transformacji. Przybierz postać materiałną i skacz na klody znajdujące się powyżej, a następnie wejdź na spiralne schody. Dojdź nimi do belki wystającej w kierunku małego wzgórza. Skocz na nie. Teraz skieruj się w prawo do góry i wejdź na wyższy poziom. Idź w prawo i wejdź do jaskini. Dojdź do miejsca urwiska i wyjrzyj w dół. Na dole z lewej strony zobaczysz małą półkę z pochodnią. Podskocz wysoko i lotem ślizgowym dostań się na nią. Następnie wejdź ścieżką do jaskini, a potem do góry. Znajdziesz się w pokoju z dwoma wielkimi płomieniami. Z prawej strony jest półka. Wskocz na nią i zepchnij znajdujący się tam blok. Wepchnij go do pokoju i wsuń go do otworu w ścianie. Musisz teraz ułożyć następną łamigłówkę z bloków. Aby to zrobić wskocz na drugi poziom i przejdź małymi drzewkami do ukrytego pokoju za posągami. Są w nim pozostałe bloki niezbędne do skompletowania układanki. Po jej ułożeniu posąg roztraska kamień i uwolni Symbol Kamienia. Złap go i wyjdź z jaskini. Skieruj się w lewo i skocz. Zieć na dół lotem ślizgowym do następnej bramy transformacji. Teraz musisz przenieść się do zamku z flagami w którym byłeś na początku gry i walczysz z Kainem. Gdy dojdiesz do kolumn porozmawiaj z Ariel i skorzystaj z jej wskazówek. Wdrap się na prawą ścianę. Wejdź na ścieżkę i zjeżdź nią do miejsca z dwójgłębymi drzwiami. Przez jedno z tych drzwi dostaniesz się do położonej niżej doliny. Idź ścieżką z doliny i obejrzyj animację. Teraz idź w lewo i wdrap się na wzgórze, a następnie wejdź zielonym korytarzem do pokoju z bramą transformacji. Wyjdź z grobu i wejdź w ruiny. Przejdź przez bramę i idź do portalu transformacji, gdzie natkniesz się na nową broń.

Przybierając materiałną postać zjeżdź ścieżką do drewnianych drzwi. Wyjdź przez nie i idź trójkątną ścieżką aż dojdiesz do bloku leżącego na środku ścieżki. Przeciągnij blok i wejdź do grobu. Zamień się w ducha, podłoga opadnie i znajdziesz się w komnacie. Przejdź przez bramę i idź tunelem do prostokątnej areny. Skorzystaj z portalu transformacji z lewej strony i przygotuj się do walki z Morlockiem. Jest łatwym przeciwnikiem, możesz go wrzucić do fosy wokół centralnej platformy lub załatwić Soul Reaverem. Zdobędziesz moc, dzięki której możesz rozbijać przedmioty z którymi dawniej nie mogłeś dać sobie rady.

CZEŚĆ CZWARTA

Udać się teraz na poszukiwanie Symbolu Dźwięku. Docelowo musisz trafić do zamku Zephona - do sal tuż za wielkimi silosami, po których musiałeś skakać. Dalej natkniesz się na pierwszą uruchomioną przez siebie dmuchawę i spadnij na sam jej dół. Skieruj się teraz do trójkątnej jaskini na dnie. Idź ścieżką aż dojdiesz do alkowy z oknem. Wyceluj w okno i wypal wiązką energii co roztraska szybę. Wskocz na ścianę i wdrap się na ścieżkę. Idź nią aż dojdiesz do metalowej bramy, a następnie do wielkiego pokoju. Są tam trzy kolumny sięgające nieba. Idź na koniec pokoju i zdejmij ze ściany pałkę do uderzenia w bęben. Wróć do metalowej bramy i wdrap się na znajdującą się powyżej półkę. Na półce obróć się w lewo i wrzuć tę pałkę do małej wnęki z płomieniem. Zamień się teraz w ducha i wskocz na pierwszą kolumnę, a następnie przy pomocy portalu powróć do postaci materiałnej. Następnie skocz w lewo i zabierz swoją pałkę. Wskocz ponownie na kolumnę. Z niej na drugą i trzecią. Na trzeciej kolumnie połóż pałkę. Stucz się w oknie strzelając w nią. Wrzuć pałkę w otwór okienny. Zamień się w ducha i wskocz w otwór okienny. Powróć do postaci materiałnej i podnieś pałkę. Dojdź do wielkiego dzwonu i w końcu uderz go pałką. Zdobędziesz Symbol Dźwięku.

Idź teraz do najbliższej bramy transformacji i przenieś się do Grobu Serafin. Wejdź do niego przez metalową bramę i przedostań się długą ścieżką do areny na której walczyłeś z Morlockiem. Wyceluj i zniszcz symbol naprzeciw bramy (musisz strzelić kilka razy). Utworzonym w ten sposób nowym przejściem idź w lewo i zjeżdź do wody. Podążaj przez wodę ścieżką do rampy prowadzącej z wody. Powróć do świata żywych i idź w lewo. Przeskocz przez małą sadzawkę i wdrap się na ścianę, dalej na półokrągłą półkę i wskocz na wyższą z dwóch kolumn. Po zrzuconiu pociskiem bloku z drugiej kolumny wskocz na nią, a następnie na znajdującą się naprzeciw półkę. Schodami dostań się przez drewniane drzwi do pokoju i skieruj się na prawo. Przejdź przez metalową bramę i wejdź na schody. Portalem transformacji powróć do normalnego świata. Po pokonaniu dwóch bestii pociskiem mocy przesunij znajdujący się w klatce blok w kierunku ściany, zamień się w ducha i wejdź do klatki. Teraz wskocz z bloku na wysoko położoną ścieżkę. Długim korytarzem przejdź do trójkątnych drzwi. W jaskini wsiądź do gondoli po prawej i wskocz na małą półkę na lewej ścianie. Przy pomocy błękitnego portalu powróć do materiałnej postaci, wejdź do małego pokoju, idź na prawo i uaktywnij bramę transformacji. Wróć i drugimi drzwiami przedostań się do tunelu prowadzącego do ciemnych zamkniętych drzwi. Roztraskaj je pociskiem. Po obejrzeniu sceny animacji zeskoocz z półki na niższy stopień, obróć się w prawo, wysokim skokiem i lotem ślizgowym dostań się na platformę wystającą z wody. Przeskocz na następną platformę i wyładuj ostatecznie na półokrągłej półce na ścianie, a z niej skocz na krawędź na prawej ścianie. Okrąż wysokie kolumny i skocz wysoko w drzwi po lewej stronie. Zabij węża i przejdź

drzwiami po lewej stronie. Zniszcz następnego wampira. Idź korytarzem do zielonego pokoju i omiń wielką śrubę na jego środku, dojdź do ścieżki naprzeciw wejścia i do metalowej bramy (znajdziesz tam dwie rury, dobrą brzoń na węże). Przejdź przez bramę, pokonaj kolejne węże, przez następną metalowe drzwi przedostaniesz się do większego pokoju (po drodze natkniesz się na dwa złote kije wahadłowe, weź jeden z nich). Skocz wysoko i lotem ślizgowym wskocz na pierwszą z kolumn wystających z jeziora. Przenoś się z kolumny na kolumnę aż dostaniesz się na twardy grunt po drugiej stronie. Strzelaj z dalszej odległości do węża, inaczej straci cię do wody. Teraz idź zieloną drożką, dojdź do wody, wskocz w nią i podwodnym korytarzem przedostaniesz się do dużego pokoju z podłogą w szachownicy. Podejdź pod półkę na prawej ścianie, wskocz na nią i przy pomocy portalu przybierz postać materialną. Wdrap się na lewą ścianę. Wejź do pokoju z belkami, przeskakuj po nich aby dostać się na drugą stronę. Wskocz w drzwi na lewej ścianie. Idź korytarzem, zabij dwa węże i rozbij pokiskiem szpadek w oknie. Przez wodę przedostaniesz się skacząc po wystających z niej końcówkach rur z których tryska woda, skacz wysoko i opadaj lotem ślizgowym. Z ostatniej końcówki rury przeskocz na krótką półkę. Nie idź nią, lecz przeskocz na silos osadzony w wodzie po lewej stronie. Wskocz na dzwonnicy i pociągaj się za sznur, co otworzy ci drzwi na dole spiralnych schodów z lewej strony. Zejdź nimi, następnymi wejdź na górę, przejdź na drugą stronę pokoju i wydołań się z wody przy pomocy krótkich słupów. Na najwyższym z nich powróć do postaci materialnej i walcz z Rahabem. Aby tego dokonać, wybijaj szyby w oknach. Spali go światło słoneczne.

CZĘŚĆ PIĄTA

Po pokonaniu Rahaba zdobędziesz moc wytrzymywania w wodzie, bez konieczności przemiany w ducha. Teraz wskocz do wody wewnątrz wieży Rahaba i płyn na samo dno. Przez drzwi którymi tu wszedłeś dostaniesz się na szczyt dzwonnicy. Wróć do pokoju z podłogą w szachownicy, skacząc w wodę po lewej stronie. W lewej ścianie jest podwodne wejście, nabierz szybkości i wskocz na niski murek. Wskocz do wody po drugiej jego stronie. Dojdź do miejsca w którym podłoga przybera deseni szachownicy i przejdź przez bramę. Powróć do postaci materialnej i okrąż cylindryczną budowlę. Rozbij okno pokiskiem. Zejdź spiralnymi schodami, znajdź następną kondygnację schodów i na dole rozbij kolejne okno. Wydołań się z wody, podejź do ognia i zdobądź Symbol Ognia. Teraz kiedy napotkasz palący się ogień, będziesz mógł zapalić od niego swego Soul Reavera. Wyjdź z pokoju, wróć schodami po prawej i idź na prawo do szybu trzeciego okna. Przepływa przez nie promień światła. Skieruj się ścieżką do wysokiego cylindrycznego korytarza. Przepłynij przez ten pokój do przejścia znajdującego się powyżej. Korytarz ten przejdzie w wielki podwodny pokój, przepłynij nim do góry i wpłyn w pierwszą alkalową po lewej stronie. Korytarz z niej prowadzi do innego podwodnego pokoju ze schodami, którymi wydołań się na powierzchnię.

Już w pokoju ze schodami, korytarzem po przeciwnej ich stronie dostaniesz się do głębokiego stawu. Wypłyn na powierzchnię i skieruj się do drewnianych drzwi po lewej stronie. Otwórz drzwi korbą na prawej ścianie, szybko zamień się w ducha i przejdź do drugiego pokoju z korbą na ścianie. Powróć do postaci materialnej i otwórz korbą bramę, wejdź do głębokiej jaskini z drewnianymi drzwiami na jej końcu. Ujrzysz animację pokazującą, jak sięgnąć po ogień po drugiej stronie pokoju. Zamień się w ducha, przy pomocy kolumn przedostaniesz się do ognia, zapakuj Soul Reavera i wróć do czerwonej bramy. Wejź do pokoju, zapał czasę którą trzyma w rękach posąg i zdobądź Symbol Ognia. Wróć drogą, którą tu wszedłeś i wyjdź podwodnymi schodami do góry, skręć w prawo i wejdź do zamku klanu Razuela. Z prawej strony jest brama transformacji, którą przedostaniesz się do katedry. Wskocz do znajdującej się tam fosy.

Płyn w prawo, przedostaniesz się przez bramę i powróć do postaci materialnej. Przepłynij rozszerzającym się korytarzem do góry, wpłyn w następną korytarz. Płyn wzdłuż prawej ściany do następnego podwodnego korytarza, a nim do bramy transformacji. Po jej zaktywizowaniu wracaj do wody i wypłyn na powierzchnię. Dopłyn do skalnej ściany i wdrap się na lewą ścianę. Skacz ze skały na skałę, aż natrafisz na krótką ścieżkę wiodącą w głąb ściany. Dojdź nią do pokoju i zeskok ze ściany na szklaną łatami morską. Z lewej strony łatami wejdź przez drewniane drzwi. Idź ścieżką po lewej stronie do pierwszych drewnianych drzwi. Wejź do pokoju i idź korytarzem do pokoju z metalowym włazem na jego środku. Włazem leć do góry, gdzie zepchnij ciemny blok po lewej stronie. Przesuń blok do korby. Zablokuj obroty koła zamachowego, wróć na półkę i zejdź nią do poziomu wody. Wskocz na platformy pływające w wodzie, wskocz na skałę, a z niej do wejścia do łatami. Wewnątrz łatami w cylindrycznym pomieszczeniu ze spiralnymi schodami zeskok na dół i idź w lewo do pomieszczeń z wielkimi wiertłami. Zamień się w ducha, przejdź pod wiertłami, skieruj się w prawo i powróć do postaci materialnej. Drewnianymi drzwiami przejdź do pasażu z dwójgim drzwi, przy pomocy bloków połącz rury, wróć do małego pokoju i otwórz przepływ wody. Dostań się na szczyt budowli przy pomocy trzech zielonych strumieni pary. Wejdź na wielki miech i dosięgnij do przebiegającego powyżej podestu. Wdrap się do góry, wejdź w drzwi i zeskok do pomieszczenia z trzema wielkimi tłokami. Przez otwór w lewej ścianie zejdź do pokoju piętro niżej. Wróć do wnętrza łatami. Wejdź do góry spiralnym podestem, i wróć na opadającą w dół ścieżkę z boku ściany. Na samym dole włącz do pokoju, obejrzyj scenę pokazaną na ścianie, gdy promień światła będzie się zbliżał szybko, zmień się w ducha i zdobądź Symbol Słońca. Teraz wejdź do bramy transformacji i przenieś się do Wzgórz Otchłani.

Udaj się na drugi filar w środku Otchłani. Zeskok na lewo i podążaj ścieżką schodzącą do wody. Wejź do wody i płyn do drewnianych drzwi w skałę. Wejdź na schody, wyciągnij ze ściany i ustaw dwa bloki jeden na drugim, wskocz na półkę, idź do okna, skocz przez nie, z pomarańczowych ścian przedostaniesz się korytarzami do podwójnych drzwi, a następnie skocz z mostu do wody. Rozwal pokiskiem okrągłą bramę, przepłynij rurą przez obracające się śmigła turbiny, wpłyn do dolnego kanału i dalej do wodospadu. Wskocz do pokoju po prawej stronie, idź schodami obok posągu do pokoju na prawo. Wejdź schodami do góry i przeskocz przez strumień. Wepchnij blok ze ściany do strumienia. Pchaj blok w lewo do wysokiego pokoju, zatkań nim dziurę, pokój wypełni się wodą. Wróć do posągu i zdobądź Symbol Wody. Wracaj do miasta. Wskocz z wody i kieruj się do pierwszego przejścia z lewej strony, wejdź na schody, w pływającym pokoju skieruj się w prawo i udaj się biegnącą w lewo drogą do bramy transformacji.

Wróć teraz do Otcłani i skocz z drugiego filara do wody, a z niej wydostań się na ścieżkę prowadzącą do śnieżnej doliny. Idź wzdłuż prawej ściany do wysokości kolumny, za kolumną w ciemnej jaskini znajdziesz następną bramę transformacji. Po jej uaktywnieniu wdrap się na kolumnę i przeleć do muru zamku. Przejdź przez bramę, jako duch przejdź przez pokój w kształcie klatki w środku bramy, powróć do materialnej postaci, przesuń blok na środku pokoju do odległej ściany, zamień się w ducha i wdrap się po bloku na ścieżkę. Przybierz materialną postać, zeskocz w dół jamy, dojdź do bloku, przeciągnij go tak, abyś mógł dosięgnąć półki po prawej stronie. Teraz zeskocz do alkowy i idź ścieżką do miejsca ponad dwoma zielonymi stawami. Opadnij lotem ślizgowym na most i wskocz na półkę po prawej stronie. Przy pomocy korbki osusz stawy. Wskocz do pierwszego stawu, ustaw bloki tak, aby drugi z nich wpadł do następnego stawu. Wróć do pierwszego stawu, ustaw znów bloki tak, abyś mógł zepchnąć jeden z nich na most, ale nie wpychaj go teraz do stawu.

Wskocz do drugiego stawu, ustaw dwa bloki na sobie i dopchnij je do ściany mostu. Wejdź na most, ustaw trzeci blok na dwu pozostałych, przesuń je do ściany i przy pomocy pojedynczego wdrap się na półkę. Udaj się do pokoju z kotłem, odkręć zawór i przy pomocy przełącznika na podłodze spowoduj wybuch, który otworzy nowe przejście. Dojdź do pokoju do przestrzeni ponad pokojem w kształcie klatki, zepchnij znajdujący się tam blok i ustaw go na bloku przysięgniętych uprzednio do ściany. Przesuń bloki do ściany naprzeciwko miejsca, z którego zeskokczyłeś. Wejdź na bloki, idź żółtą ścieżką, zamień się w ducha i przeskakuj z alkowy na alkową na samą górę. Wskocz do portalu, przeskocz z powrotem, przesuń wyłącznik i opuść most zwodzony. Zeskocz na most, wejdź w szary korytarz, skieruj się na prawo wyciągnij blok ze ściany i wskocz na półkę. Zamień się w ducha, skacząc po kolumnach dostań się na dróżkę, przeleć nad bramą i wyładuj obok wysokiego obiektu.

Przewróć go niszcząc bramę i udaj się do komnaty Dumaha. Aby go pokonać musisz wywabić go z komnaty do pokoju z kottami. Gdy stanie na jego środku spal go odkręcając dwa zawory z gazem.

CZĘŚĆ SZÓSTA

Po pokonaniu Dumaha (i zdobyciu nowych mocy) wróć do śnieżnej doliny. Idź w lewo aż dojdiesz do zegara słonecznego przed drzwiami. Po obróceniu zegara mocą zdobytą po zabiciu Dumaha wejdź w otwarte teraz drzwi, przez fioletową jaskinię obok ognia i metalową bramę dojdź do bramy transformacji. Uaktywnij bramę, wróć na prawo, weź nową broń z wyrzeźbioną klepsydrami, zamień się w ducha i przejdź przez szczelinę w lewej ścianie. Powróć do światła zwywych, obróć osi i otwórz drzwi z prawej i lewej strony. Wejdź przez lewe drzwi i przez metalową bramę, wyciągnij blok pod zieloną "7" i przepchnij go niżej na prawo, blok spod czerwonego "Z" wepchnij w otwór pod zieloną "7", zamień się w ducha, przejdź przez metalową bramę i wróć na lewą stronę. Przejdź przez bramę, przyjmij postać materialną i przeciągnij blok z dziedzińca do otworu pod czarne "Z". Wracaj przez bramy na drugą stronę. Tam w materialnej postaci złap blok spod zielonej "7" i wepchnij go w otwór pod czarnym "0", a otworzą się wszystkie drzwi.

Wróć na dziedzińiec i przejdź przez wielkie drzwi do wysokiego korytarza z różowymi kolumnami. Ścieżką na prawo dojdiesz do pokoju z następną osiá na jego środku. Obróć osi i otwórz przejście na prawo gdzie możesz naładować swoje Symbole. Idąc w lewo krótką rampą zmien się w ducha, przejdź przez bramę, dojdź do pokoju z pokręconymi belkami. Przeskocz na drugą stronę, wskocz do alkowy po prawej, wróć do normalnej postaci, zeskocz, przejdź przez drzwi i utóń kolejną lamigłówkę z bloków. Ustaw bloki naprzeciwko otworów, przeskocz przez jamę i magicznym pociskiem wsuń bloki w otwory. Przez otwarte drzwi wejdź do pokoju z czterema osiami. Skieruj je na złoty rysunek na podłodze.

Zamień się w ducha i otwórz szczelinę, powróć do postaci materialnej i przez nowe otwarte drzwi podejdź do kociołka wyroczni. Użyj mocy Dumaha na kociołku, szarym korytarzem wejdź do okrągłego pokoju. Ustaw przełącznikami zegar na 06:00. Zeskocz na dno wieży zegarowej. Ustaw szklane pryzmaty odpowiednio do kolorów na ścianach. Obróć lustro na środku pokoju, tak by oświetlić każdy kolor. Przejdź przez otwarte podwójne drzwi i przy pomocy kolorowych beczek ustaw wskazówki wielkiego zegara na podłodze tak, by pasowały do symboli na ścianach. Otworzą się trójkątne drzwi do prowadzącego w dół korytarza. Na dole idź na prawo do półki przy kole zębatym z czerwonymi szprychami.

Wejdź do wielkiego pokoju z dwoma ogromnymi kołami zębatymi na podłodze, przesuń trzy szare bloki tak, aby koła mogły się obracać. Wskocz na lewe koło, na platformę i na półkę na ścianie. Wskocz na platformę i zeskocz na górę tak, aby dostać się do drzwi. Zeskocz na dół i idź do pierwszego otworu z prawej strony. Rozbij bloki pociskiem. Idź korytarzem do drugiego otworu z prawej strony. Powtórz procedurę, spychając blok piętro niżej. Zejdź na sam dół do dużego pokoju z rysunkiem lamigłówek na podłodze. Ułóż bloki tak, by ułożyć ten sam rysunek, przejdź przez drzwi do pokoju, wskocz w otwór w podłodze i dojdź do trzech oddzielnych okrągłych pokoiów. Na ścianach znajdziesz trzy czarne symbole, każdy składający się z dwóch części.

Wejdź do pokoiów i poskądaj widziane przed chwilą figury, a następnie przestaw przełączniki w pokojach i przejdź korytarzem do komnaty stanowiącej teren ostatecznej bitwy. Aby pokonać Kaina musisz trafić go trzy razy, po razie na każdym piętrze komnaty. Do zobaczenia w następnej części...

Spokój Fudźljamy

STREET FIGHTER ALPHA 3

MENU GRY

a) opcje standardowe:

Arcade: 10 przeciwników - pokonaj ich, a zobaczysz zakończenie dla swojej postaci. Na końcu Bison.
Versus: walka z kolegą (lub koleżanką) - możliwy handicap, czyli zmiana długości baru siły zawodnika (np. żeby dać szansę słabszemu)

Training Mode: pranie bezwolnego komputera. Można ustawić mu zachowanie

Action: to co robi komputer przez cały czas.

Guard: zasady blokowania.

GP Gauge: długość baru blokowania.

World Tour: latasz po świecie i pierzesz ochotników. Czasem wpadają pojedynczo, a czasem musisz naprac kilku pod rząd. Jednakowoż w miarę podróży rośnie twoje doświadczenie i umiejętności techniczne. Fajna sprawa.

Entry Mode: znów fajna sprawa. Kiedy masz już "napakowanego" koleśka po opcji World Tour, możesz za pomocą niniejszej opcji uczynić go dostępnym we wszystkich opcjach gry.

Options: opcje gry

Opis menu głównego i podrzędnego:

- * Difficulty - 1-8, stopień trudności - im wyższy, tym komputer lepszy.
- * Time - 99, nieskończoność, 30, lub 60. Wiadomo. Czas trwania rundy.
- * Rounds(1p) - 3, 5, lub 1. Ilość rund w meczu, dla opcji jednego gracza.
- * Rounds(VS) - 1, 3, lub 5. Ilość rund w meczu, w opcji Versus.
- * Damage - 1 - 4. Siła uderzeń. Im większa cyfra, tym większe obrażenia.
- * S.C. Damage - 1 - 4. To samo co wyżej, dla specjalii.
- * Speed - Normal, Free 1 - 2, Turbo 1 - 7. Tempo gry. Im wyżej, tym szybciej.
- * S.C. Gauge - 0 lub Max. Ustawiasz od jakiego miejsca zacznie się ładować bar superów na początku rundy.
- * Shortcut - On lub Off. Skracza ładowanie postaci.
- * Auto Save - On lub Off. Gra save'uje się automatycznie na kartę.
- * Music Volume - 0 - 127. Głośność Muzyki.
- * Sound - Stereo lub Mono. Wiadomo.
- * Key Config - ustawienia klawiszy.
- * Display Adjust - ustawienia ekranu.
- * Memory Card - zgranie, bądź nagranie stanu gry na kartę pamięci.

b) opcje ukryte

Team Battle - wybierasz dwie postaci i tak samo robi twój kumpel. Gdy jedna z postaci zginie, na jej miejsce wchodzi druga.

Survival - walcz, aż umrzesz. Im lepiej będziesz stał z energią na końcu pojedynku, tym więcej ci się doda (jak w bankach, na procent).

Dramatic Battle: Ryu i Ken, albo Juli i Juni - te dwa duety mogą teraz walczyć razem z osobnymi barami życia (ale tymi samymi Superów).

Final Battle: od razu zaczynasz końcową walkę. Chyba tylko po to, żeby obejrzeć zakończenia.

MENU PO WYBORZE POSTACI

a) "Izmy" i reszta:

"X-Ism" - opcja najprostsza chyba. Zawodnicy mają do dyspozycji tylko jedno super combo, jeden wielki bar ładowania (który wypełnia się latami), nie ma custom combolców, blokowania w powietrzu ani Alpha counterów. Stara szkoła.

"A-Ism" - "zwykły" engine Alpha, bez custom kombosów. Wszystkie super ataki są zależne od typu klawisza "kończyny"

(ręki, nogi), którego użyjesz (czyli, np. superek skończony HP będzie silniejszy niż skończony WP).

"V-ism" - tylko dla szefów. Odpadają supery, ale wchodzą przepiękne custom kombosy. Żeby je odpalić używaj kopów i piach o tej samej mocy. Nie możesz wtedy blokować, a jeśli wchłoniesz jakieś obrażenia, komplecik zostaje przerwany.

"Salkyou" - słabsze postacie i gorzej się broniące;

"Mazi" - supersilne postacie, nie możesz przegrać ani jednej rundy w walce;

"Classical" - bez wskaźnika Super Combo i Guard power.

b) tak prezentuje się zestawienie cech każdego z "izmów".

Cecha	X	A	V
Air Recovery	+	+	+
Bar Guard Power	Duży	różnie	różnie
Blokowanie w powietrzu	-	+	+
Ground Recovery	-	+	+
Ilość Super Combośów	1	2 lub więcej	-
Koszt Zero Counter	Brak Zero Countera	1 Super Combo + 1 Guard Power	50% Original Combo + 1 Guard Power
Sila Bloku	*0,8	*1	*1
Sila Zawodników	*1,2	*1	*0,8
Szybkość combośów	Mała	Średnia	Duża
Taunty	Tylko Dan	+	+

Air Recovery: otrząśnięcie się w powietrzu (d lub t + PP)

Counter Hit: uderzenie przeciwnika, gdy zaczynał on swoją technikę

Ground Recovery: otrząśnięcie się podczas upadania na glebę (wcisnij KK)

Original Combo: w powietrzu naciśnij rękę i nogę tej samej mocy, np. np. HP i HK, albo WK i WP)

Reversal: przechwycenie techniki przeciwnika - wystarczy zrobić specjalą, gdy wstajesz po powaleniu na ziemię

Taunt: pogroźki/wyśmiewanki (t lub p + select)

Tech hit: oddanie po rzucie (p + PP)

Zero Counter: atak z bloku (podczas blokowania p + ręka i noga tej samej mocy - np. HP i HK, albo WK i WP)

LISTA KOPNIAKÓW POSTACI

1) Legenda:

Oto opis kombinacji klawiszy:

HP	Mocna Piącha (ang. Hard Punch)
MP	Piącha (ang. Medium Punch)
WP	Słaba Piącha (ang. Weak Punh)
HK	Mocny Kop (ang. Hard Kick)
MK	Kop (ang. Medium Kick)
WK	Słaby Kop(ang. Weak Kick)
P	wszystko jedno jaka piącha
K	wszystko jedno jaki kop

Powyższe skróty zostawiam w języku angielskim - łatwiej będzie wam grać, bo klawisze tak się właśnie nazywają.

gp Góra Przód (Skok w przód)

g Góra (Podskok)

gt Góra Tył (Skok w Tył)

t Tył (Cofnięcie się lub Blok)
p Prząd (Ruch w przód)
dt Dół Tył(Niski Blok)
d Dół (Kucnięcie)
dp Dół Prząd (Kucnięcie z posuwaniem się do przodu)
ckp Cwierć Koła w Prząd (wciskaj kolejno: d,dp,p)
ckt Cwierć Koła w Tył (wciskaj kolejno: d,dt,t)
pkp Pół Koła w Prząd(wciskaj kolejno: t,dt,d,dp,p)
pkt Pół koła w Tył(wciskaj kolejno: p,dp,d,dt,t)
X2 Należy wykonać ruch dwukrotnie
XAV "Izmy" na jakich dostępne są ciosy;
Ładuj trzymaj przez 2 sekundy dany kierunek (np. "Ładuj t" oznacza, że przez 2 sekundy musisz trzymać "tył", zanim zaczniesz technikę).

ADON

OPIS POSTACI: Adon jest Mistrzem sztuki walki znanej jako Muai Thai. Tak jak Sagat. Jednakże Adon uważa, że Sagat zhańbił Muai Thai, przegrywając z Ryu. Teraz Sagat musi zapłacić za ten wstyd.

Adon interesuje się także Akumą - wie o nim sporo, a odkąd ten wygrał jeden z małych turniejów w Tajlandii, pragnie się z nim zmierzyć.

TRZY GROSZE: Wolno zaczyna specjale, a szybko je kończy. Niezła zmyta dla przeciwnika. Niemniej tylko jeden z ciosów specjalnych zabiera rozsądną ilość energii. Szkoda. No i szybkość... Kurczę - nieco szybciej i byłoby ok.

XAV Rising Jaguar p, d, dp + K
AV Jaguar Kick t, d, dt + K
X Jaguar Kick Skok i w locie wciśnij K
XAV Jaguar Tooth pkt + K
XAV Jaguar Crunch p + MP
AV Jutting Kick dp + MK
XA Jaguar Varied Assault ckp, d, dp + P
XA J.V.A.: Jaguar Thousand Wciskaj K podczas techniki Jaguar Varied Assault
XA J.V.A.: Jaguar Assassin Wciskaj K podczas techniki Jaguar Varied Assault
A Jaguar Revolver ckp, ckp + K

AKUMA

OPIS POSTACI: Akuma nie jest człowiekiem. Nikt tak naprawdę nie wie kim lub czym jest ten potężny zawodnik. Wiadomo jednak, iż specjalizuje się w tajemnym stylu Shatoken, którego uczył się pod okiem O'sensei Goukena. W wyjątkowo krótkim czasie Akuma przerósł swego mistrza i wyruszył na poszukiwanie dojo, gdzie nauczyłby się czegoś więcej. Na swej drodze odnalazł pradawną księgę, w której zawarto tajemne techniki Shatoken. Nie był jednak w stanie pojąć ich mądrości. Wrócił więc do Goukena, lecz ten odmówił mu wytłumaczenia głębszych słów księgi. Akuma studiował więc sam, wiedząc jednakże, iż przepowiedziano, że wiedza ta zabije tego kto jej użyje. Najbardziej morderczą z technik okazała się Shun Goku Satsu. To ona właśnie miała zgładzić wojownika, który się nią posługiwał...

TRZY GROSZE: Trudno tu o słabe punkty. Zawodnik idealny? Niewiele mu brakuje. Choć lekko zahacza o przepakowanie. Uważaj na powolne projectile z powietrza. Mogą napsuć krwi.

XAV Gou Hadouken ckp + P
XAV Zankuu Hadouken Skok i w locie ckp + P
XAV Shakunetsu Hadouken pkt + P
XAV Gou Shouryuuken p, d, dp + P
XAV Gou Tsumaki Zankuu Kyaku ckt + K (w powietrzu) lub ckt, gt + K
XAV Zenpou Tenshin Ckt + P
XAV Ashura Senkuu (p, d, dp) lub (t, d, dt) + (PPP) lub + (KKK)
AV Hyakki Shuu ckp, gp + P
AV Hyakki Gou Zan Nic nie rób po Hyakki Shuu
AV Hyakki Gou Shou Wciśnij P po Hyakki Shuu
AV Hyakki Gou Sen Wciśnij K po Hyakki Shuu
AV Hyakki Gou Sai Gdy jesteś blisko przeciwnika, wciśnij P po Hyakki Shuu

AV	Hyakki Gou Tsui	Gdy jesteś blisko przeciwnika, wciśnij K po Hyakki Shuu
XAV	Tenma Kuujinkyaku	Skok w przód, d + MK
XAV	Zugai Hasatsu	p + MP
XAV	Senpuu Kyaku	p + MK
A	Messatsu Gou Hadou	pkt, pkt + P
A	Messatsu Gou Shouryuu	ćkp, d, dp + P
A	Tenma Gou Zankuu	Skok i w locie ćkp, d, dp + P
XA	Shun Goku Satsu	LP, LP, p, LK, HP (3 poziom)

BALROG

OPIS POSTACI: Balrog zawsze był bokserem. I zawsze był najlepszy. Postanowił jednak sięgnąć po pas Mistrza Wszechwalk. Za łamanie przepisów i niesportowe zachowanie usunięto go z ringu bokserkiego. Wtedy to Balrog spotkał Bizona i przyłączył się do jego organizacji. Bison obiecał mu sławę i tytuł mistrzowski. Z czasem jednak okazało się, że coraz bardziej zaczyna dominować nad umysłem boksera i zmieniać go w jednego ze swoich liczących slug.

TRZY GROSZE: Jeżu! Jak on ohydnie skacze! Wcale nie skacze! Ot co! Ale nic to. Jest duży, ale przy tym szybki (nieco to dziwi) i silny. Turn Punch to hit sezonu.

XAV	Dash Straight	Załaduj t, p + P
XAV	Dash Upper	Załaduj t, p + K
AV	Dash Ground Straight	Załaduj t, dp + P
AV	Dash Ground Upper	Załaduj t, dp + K
AV	Buffalo Headbutt	ładuj d, g + P
XAV	Turn Punch	Trzymaj PPP lub KKK i puść
XAV	Head Bomber	Gdy jesteś blisko, wciśnij t lub p + PP
XAV	Kuuchuu Head Bomber	Skok i w locie kiedy jesteś blisko przeciwnika, t lub p + PP
X	Crazy Buffalo	Załaduj t, p, t, p + P lub K
A	Crazy Buffalo	Załaduj t, p, t + P
A	Gigaton Blow	Załaduj t, p, t, p + K z poziomu 3

BIRDIE

OPIS POSTACI: Wychowywał się jako sierota na ulicach Londynu. Dbał jednak nie tylko o swoje mięśnie, ale i umysł. Birdie jest osobą nad wyraz inteligentną. Z początku chciał przyłączyć się do Imperium Bizona. Zrezygnował jednak szybko, orientując się, że Major chce go wykorzystać. Całą nadzieję Birdie pokłada teraz w Rolento.

TRZY GROSZE: Podwójny HP, Bull Head i Bull Horn - wygniatają mózg przez nos. To baza dla tego koleśka. Nie stawiają raczej na skakanie. Wady: wolny i wielki. Łatwy do trafienia.

XAV	Bull Head	Załaduj t, p + P
XAV	Bull Horn	Przytrzymaj PP lub KK i puść
XAV	Murderer Chain	pełne koto klawiszami kierunku + P
XAV	Bandit Chain	jak wyżej + K
XAV	Body Slam	Skok i w locie d + HP
XAV	Bull Drop	p + HK
XAV	Bad Hammer	Jeśli trafisz dwukrotnie HP z bliska, potem g + P
XA	The Birdie	Załaduj t, p, t, p + P
A	Bull Revenger	ćkp, d, dp + P lub K

BLANKA

OPIS POSTACI: Blanka jest potworem, w którego przeistacza się Jimmy, chłopiec ocalały z pewnej lotniczej kraszy. Tamtego dnia, ocknąwszy się po kilku godzinach odkrył, że jego skóra zmieniła kolor na zielony. Spróbował wydostać się spod gruzów samolotu, a wtedy poraził go prąd z uszkodzonej instalacji elektrycznej. Wyrzębawszy się z kabiny szukał swoich rodziców. Odnalazł zwłoki ojca, ale nigdzie nie było matki. Chłopiec, zdany tylko na siebie zaczął wykorzystywać swoje nowe umiejętności, szukając wszędzie zaginionej matki.

TRZY GROSZE: Ostry koleś. Electric thunder, toczenie się, czy zwykły kop z wysokości miazdzy najwytrwalszych. Niemniej jednak, zwróć uwagę, że wszystkie najlepsze ciosy Blanki trzeba łączyć! Damn! Przez to, jak dla mnie, postać ta jest nieco za wolna.

XAV	Electric Thunder	Wcisnąć P
XAV	Rolling Attack	Załaduj t, p + P
XAV	Backstep Rolling	Załaduj t, p + K
XAV	Vertical Rolling	Załaduj d, g + K
XAV	Surprise Front	Wcisnij KKK
XAV	Surprise Back	t + KKK
XAV	Amazon River Run	dp + HP
XAV	Rock Crush	Gdy jesteś blisko, wciśnij t lub p + MP
XA	Ground Shave Rolling	Załaduj t, p, t, p + P (przytrzymaj P jeśli chcesz opóźnić)
A	Tropical Hazard	Załaduj dt, p, t, gp + K, a potem P lub K

CAMMY

OPIS POSTACI: Tajemnicza postać. Wiadomo, że była niegdyś kochanką Bisona. Jakis czas temu uciekła jednak od niego i postanowiła zerwać z przeszłością. Jednakże na jej trop wpadła organizacja Delta Red - komórka brytyjskich sił wywiadowczych, która przekonała ją, że musi walczyć z organizacją Bisona - Shadowloo. Tak też się dzieje.

TRZY GROSZE: Ciężkie do nauczenia i wykucia specjale. Ale z drugiej strony idealne na skoczków i o potężnym zasięgu. Przysiadz nad Cammy na kilka dni, a pokochasz ją na pewno. Naucz się stosować specjale - niektóre są jakby nieco zbyt powolne.

XAV	Cannon Drill	ckp + K
XAV	Cannon Spike	p,d,dp + K
V	Cannon Strike	Skok w przód, ckt + K
V	Cannon Revenge	pkt + P
XA	Axie Spin Knuckle	pkt + P
XA	Hooligan Combination	ckp, gp + P (wciśnij szybko K)
XA	Razor Edge Slicer	Nic nie rób po Hooligan Combination
XA	Fatal Leg Twister	Gdy jesteś blisko, wciśnij t lub p + K po H.C.
XA	Cross Scissor Pressure	Wykonaj F.L.T., gdy jesteś nisko na ziemi
XA	Spin Drive Smasher	ckp, d, dp + K
A	Reverse Shaft Breaker	ckt, d, dt + K, wciskaj K
A	Killer Bee Assault	Załaduj dt, p, t, gp + K na poziomie 3 (Level 3)

CHARLIE

OPIS POSTACI: Charlie był niegdyś przyjacielem Guile'a i razem walczyli przeciwko imperium Bisona. Pewnego dnia zostali jednak porwani podczas misji. Udało im się zbiec, lecz w czasie ucieczki Charlie został poważnie ranny. Guile chciał nieść go dalej, lecz Charlie kazał przyjacielowi uciekać i wrócić, gdy wszystko się uspokoi. Guile uciekł, a potem wrócił. Charlie'ego już jednak nie było. Wszyscy myśleli, że umarł - on jednak sam doznał się do szpitala, gdzie udzielono mu pomocy. W końcu wrócił do sił powietrznych. Nigdy już jednak nie spotkał Guile'a, po którym słuch zaginął.

TRZY GROSZE: Somersault Shell rządzi na skoczków. Oduczysz ich szybko. Knee bazooka jest wręcz niezastąpiona. Ale Sonic Boom to zenada jakich mało - powolna i ledwie muska energię przeciwnika.

XAV	Sonic Boom	Załaduj t, p + P
XAV	Somersault Shell	Załaduj d, g + K
AV	Dash	p, p
AV	Knee Bazooka	Wciśnij K podczas kucania
X	Knee Bazooka	t lub p + LK
XAV	Jumping Sobot	t lub p + MK
XAV	Step Kick	t lub p + HK
XAV	Spinning Back Knuckle	p + HP
A	Sonic Break	Załaduj t, p, t, p + P, wciskaj P
A	Crossfire Blitz	Załaduj t, p, t + K
XA	Somersault Justice	Załaduj dt, p, t, gp + K

CHUN LI

OPIS POSTACI: Chun Li ma osobiste porachunki z Shadowloo. Któryś z członków tej organizacji - imperium Bisona zabił jej ojca. Chun Li sama doskonaliła się w sztuce walki, którą posługiwał się jej ojciec, a teraz szuka sprawcy tej zbrodni. Pracuje jako agent Interpolu, co pewnie nieco jej pomaga.

TRZY GROSZE: HP i Hyakuretsukyaku to dwa jej atuty. Dobry też z niej skoczek. No i szybka jest, skubana. Niemniej jednak stabilutki projectile i piąstki. Miła dla oka, ciężka do opanowania, gdyż wymaga specjalnej taktyki gry, opartej na technice wymienionej powyżej.

AV	Kikouken	pkp + P
AV	Sen'en Shuu	pkt + K
X	Sou Hakkel	Zaladuj t, p + P
X	Spinning Bird Kick	Zaladuj t, p lub d, u + K
X	Kuuchuu Spinning Bird Kick	Skok i w locie laduj t, p lub d, u + K
AV	Tenshoukyaku	Zaladuj d, u + K
X	Tenshoukyaku	dty jesteś odwrócony, laduj d, g + K
XAV	Hyakuretsukyaku	Wcisnąj Kick
X	Kouhou Kaiten Kyaku	dp + MK
XAV	Kaku Kyaku Raku	dp + HK
XAV	Yousou Kyaku	Skok i w locie dt-dp + MK (można powtarzać)
XAV	Sankaku Tobl	Skocz na ścianę, wciśnij p
A	Kikoushou	ckp, ckp + P
XA	Senretsukyaku	Zaladuj t, p, t, p + K
A	Hazan Tenshoukyaku	Zaladuj dt, p, t, gp + K

CODY

OPIS POSTACI: Ze swoimi przyjaciółmi Guyem i Haggarem, Cody śiał śmierć w szeregach Gangu Mad Gear. Jednakże pewnego dnia, gang uprowadził jego dziewczynę. Podczas poszukiwań zatrzymała go policja, niesłusznie oskarżając o wszczynanie zamieszek. Osadzono go w więzieniu. Tam Cody regularnie otrzymywał listy informujące go o tym, że jego dziewczyna, Jessica, wciąż cierpi w niewoli. Cody nie wytrzymał i pewnego dnia uciekł z więzienia. Musi odnaleźć dziewczynę i dowiedzieć się kto przysłał listy!

TRZY GROSZE: Staraj się nie zgubić noża. Dodaje siły twoim uderzeniom. No i Bad Stone - poezja naszego wieku. Klucz do sukcesu Cody'ego. Wadą systemu jest fakt, że łatwo zablokować specjalne.

XAV	Bad Stone	ckp + P (przytrzymaj P, żeby opóźnić)
XAV	Criminal Upper	ckt + P
XAV	Rgpflan Kick	ckp + K
XAV	Bad Spray	Gdy jesteś odwrócony: t, dt, d + P
XAV	Knife Hiroi	Gdy jesteś blisko noża: d + PP (Cody go podniesie)
XAV	Knife Kougeki	Wciśnij P po zdobyciu noża
XAV	Knife Nage	ckp + P po zdobyciu noża
XAV	Stomach Blow	p + MP
XAV	Crack Kick	p + HK
XAV	Air Smash	Skok i w locie (gdy blisko masz przeciwnika), t lub p + KK
V	Sakeru	przytrzymaj t lub dt gdy jesteś atakowany
XA	Final Destruction	ckp, ckp + P
A	Dead End Iron Knee	ckp, ckp + K

DAN HIBIKI

OPIS POSTACI: Kiedy Dan był jeszcze małym chłopcem, stracił ojca. Zabił go Sagat. Chłopiec pożałował zemsty. W tym celu udał się do mistrza Goukena, prosząc o nauki. O'sensei przysłał na to i szkolił Dana, jednakże po pewnym czasie zauważył, że umysł chłopca targa jedynie myśl o zemście. I wtedy to postawił warunek: albo uczeń oczyści swój umysł, albo nie będzie go szkolił. Chłopiec umknął nocą z dojo, wiedząc, że nie będzie nigdy potrafił do końca się oczyścić. Musi znaleźć swojego wroga i zemścić się. Nawet jeśli nie umie jeszcze wszystkiego.

TRZY GROSZE: Słabutki super i potężne "zwykle" uderzenia. No i fakt, że jego projectile dezintegruje te lecące z przeciwnika. Dobra postać dla początkujących, a jeśli grasz nią z mistrzami - musisz być naprawdę dobry.

XAV	Gadouken	ckp + P
XAV	Kouryuuken	p, d, dp + P
XAV	Dankuukyaku	ckt + K
AV	Kuuchuu Dankuukyaku	Skok i w locie ckt + K lub ckt, gt + K
V	Saikyou-ryuu Bougyo	Podczas blokowania, p + wcisnąj PPP
A	Shin Kuu Gadouken	ckp, ckp + P
A	Kouryuurekka	ckp, d, dp + K
XA	Hisshou Buraiken	ckt, ckt + K

DEE JAY

OPIS POSTACI: "Jeśli nie czujesz rytmu, do niczego się nie nadajesz!" powiada Dee Jay, jamajski kickboxer. Chciałby nagrać swoją płytę reggae, a jednocześnie być najlepszym z wojowników na świecie. Od czegoś jednak trzeba zacząć. Skończy pewnie płytą.

TRZY GROSZE: Wszystkie supery poza Sunride Theme. No i combosy - DJ to mistrz combosów. Znów sporo ładowania i przez to postać lekko zwalnia, ale nie jest jeszcze najgorzej.

XAV	Air Slasher	Ładuj t, p + P
XAV	Double Dread Kick	Ładuj t, p + K
XAV	Machine Gun Uppercut	Ładuj d, g + P potem wciskaj P
XV	Maximum Jackknife	Ładuj d, g + K
XAV	Knee Dive	d + WK (w powietrzu)
XAV	Foot Knockdown	d + HK
XA	Sobat Carnival	Ładuj t, p, t, p + K
A	Climax Beat	Ładuj dt, p, t, gp + P i nawałaj P
A	Sunrise Theme	Ładuj dt, p, t, gp + K

DHALSIM

OPIS POSTACI: Dhalsim uważa, że szczęście osiągnąć można tylko przez spokój i harmonię. Tej właśnie szuka medytując. Widzi jednak, że równowaga świata może zostać zachwiana. A na drodze do harmonii stoi oczywiście Bison. Najpierw więc jego dezintegracja, potem pełnia szczęścia i uniesienie.

TRZY GROSZE: Yoga Blast i Yoga Stream rządzą! Niemniej jednak większość jego specjal, żeby odnieść jakiś skutek potrzebuje bliskiego kontaktu z przeciwnikiem. Niebezpieczna sprawa, bo gdy nie wypali (sic!) ciężko nadrobić ciosami podstawowymi. Są nieco zbyt wolne.

XAV	Yoga Fire	ckp + P
AV	Yoga Flame	pkt + P
X	Yoga Flame	pkp + P
AV	Yoga Blast	pkt + K
X	Yoga Blast	pkp + K
XAV	Yoga Teleport	p, d, dt lub t, d, dt + PPP lub KKK (w powietrzu)
AV	Yoga Escape	Gdy jesteś odwrócony, t, dt, d + K
A	Yoga Shock	t + LP, trzymaj LP dopóki atakujesz
XAV	Yoga Palm	p + LP
XAV	Drill Zutsuki	Skok i w locie d + HP
XAV	Drill Kick	Skok i w locie d + K
X	Yoga Tempest	pkp, pkp + P
A	Yoga Inferno	ckp, ckp + P
A	Yoga Stream	ckt, ckt + P
A	Yoga Strike	ckp, d, dp + K

EDMOND HONDA

OPIS POSTACI: Honda od dziecka chciał być zawodnikiem sumo. Dziś prowadzi swoje dojo, gdzie szkoli przyszłych adeptów. Krzewi tam ideały harmonii i szacunku dla przeciwnika. Czy jest jednak większe marzenie dla każdego wojownika na świecie, niż rozpowszechnić swoją sztukę walki i uczynić ją niepokonaną?

TRZY GROSZE: Hyakuretsuharite to drugie imię Hondy. Zagoń przeciwnika do rogu i pokaż mu swoje dłonie. Kilka, kilkanaście, kilkadziesiąt razy. Aż padnie z wrażeń. Niestety - SFowy Edek (nie mylić z Tekkenowym) jest straszliwie wolny, wielki i ciężki. Nie da się tego ominąć.

XAV	Hyakuretsuharite	Wciskaj P
XAV	Super Zutsuki	Załaduj t, p + P
XAV	Super Hyakkan Otoshi	Załaduj d, g + K
XAV	Ooichou Nage	Kółko klawiszami kierunku + P
XAV	Hiza Geri	Gdy jesteś blisko, wciśnij p + MK
XAV	Harai Geri	p + HK
XA	Oni Musou	Załaduj t, p, t, p + P
A	Fuji Oroshi	Załaduj t, p, t, p + K
A	Orochi Kudaki	Podwójne kółko klawiszami kierunku (720 stopni) + P

EVIL RYU

OPIS POSTACI: Pewnego dnia Ryu spotkał Akumę. Pojedynkowali się na wyspie i Ryu zwyciężał. Nagle zły demon opuścił ciało Akumy, a wyspa zaczęła tonąć. Demon powiedział, że spotkają się jeszcze, gdy każdy sięgnie po swoją prawdziwą moc. Od tego czasu Ryu toczył pojedynki, stając się coraz bardziej mrocznym. Oczy przepelniła nienawiść, a skóra poczerniała. Nie wiadomo po dziś dzień, co Akuma uczynił Ryu.

TRZY GROSZE: No mógłby już mieć projectile z powietrza. Ale nie ma. Ma za to teleport do nawiewania z rogu. Fajna sprawa. Poza tym siłą plasuje się gdzieś między Ryu a Shin Akumą.

XAV	Hadouken	d, dp, p + P
XAV	Shoryuken	p, d, dp + P
XAV	Tatsumaki Senpū Kyaku	d, dt, t + K
XAV	Shakunetsu Hadouken	t, dt, d, dp, p + P
XAV	Ashura Senkū	p, d, dp lub t, d, dt + PPP lub KKK
XAV	Collarbone Slice Chop	p + WP
XAV	Hop Kick	p + HK
A	Shinkū Hadouken	d, dp, p, d, dp, p + P
A	Messatsu Gou Shoryū	d, dp, p, d, dp, p + K
A	Shinkū Tatsumaki Senpū Kyaku ..	d, dt, t, d, dt, t + K
XA	Shun Goku Satsu	WP, WP, p, HK, MP(Poziom 3)

FEI LONG

OPIS POSTACI: Fei jest mistrzem wielu sztuk kung fu shaolin. Trenował także u jednego z mistrzów Jeet Kune Do (czyli pewnie u Bruce Lee, twórcy JKD), a potem grał w wielu filmach. Konfrontacja umiejętności to jego pasja, dlatego pojedynkuje się, gdy tylko ma okazję, by pokazać iż jest najlepszym wojownikiem na świecie. Jego styl jest idealny.

TRZY GROSZE: Używaj techniki Rekka Ken, możesz czasem wylapać przeciwnika zanim zada ci cios. Używaj specjal - są dobre. Reszta marginalna. Dość wąska technicznie postać.

XAV	Rekka Ken	d, dp, p + P (można powtórzyć)
XAV	Shien Kyaku	t, d, dt + K
XV	Rekkukyaku	t, dt, d, dp, p, gp + K
XAV	Tsuki Kyaku	p + HK
AV	Collarbone Hop Kick	t lub p + MK
XA	Rekka Shin Ken	d, dp, p, d, dp, p + P
A	Shien Hiryū Kyaku	d, dt, t, d, dt, t + K
A	Dragon Blitz Assault	d, dt, t, d, dt, t + P (bl sko)
A	Dragon Blitz Fury	d, dt, t, d, dt, t + P (da'eko)

GEN

OPIS POSTACI: Gen jest zabójcą. Choć stary - ma siłę i wiedzę godną najemniejszych mistrzów sztuk walki. Wie między innymi, że Akuma nie jest człowiekiem. Wie także, że zbezczescił Shatōkan nadużywając techniki Shun Goku Satsu. Dzieło profana musi zostać powstrzymane. Akuma musi umrzeć.

TRZY GROSZE: Dwa style walki (K) - mocny, i Sou - szybki) czynią zeń postać trudną do prowadzenia. Niestety - godziny treningu nie wystarczą. Z drugiej strony chyba się nie oplaca, bo Gen jest postacią raczej słabiutką... Niemniej jednak zobaczyć jak ktoś łączy Genem combosy, to zobaczyć naprawdę wiele.

AV	Ansatsu Ken: Sou-ryū	Wciśnij PPP
XAV	Hyakurenkou	Wcisnąć P
XAV	Gekirou	p, d, dp + K, wcisnąć K
XA	Zanei	ckp, ckp + P
A	Shitenshū	ckt, ckt + P
AV	Ansatsu Ken: Ki-ryū	Wciśnij KKK
XAV	Jasen	Załaduj t, p + P
AV	Ouga	Załaduj d, gt-gp + K
XAV	Kyoutetsu	Wciśnij MP
AV	Satsu Jin	d + LK
AV	Saizu	Skok i w locie wciśnij MK
AV	Uken	Skok i w locie wciśnij HK, potem znów wciśnij HK

A	Jakouha	Ckp, d, dp + K
A	Kouga	Skok i w locie ckt, ckt + K, K

GUILE

OPIS POSTACI: Guile to jeden z najlepszych żołnierzy Sił Powietrznych USA. Przyjaciel Charli'ego. Jakis czas temu obaj piloci zostali porwani do obozu koncentracyjnego Shadowloo i zmuszeni do katorżniczej pracy. Nie poddali się jednak i przy pierwszej okazji zbiegli. Bison posłał za nimi oddział pościgowy, któremu udało się postrzelić Charliego. Guile chciał pomóc przyjacielowi, lecz ten - ukrywając się - nakazał mu uciekać i wrocić, gdy wszystko się uspokoi. Guile opuścił Charli'ego, a powróciwszy nie zastał go w kryjówce. Guile nigdy już nie dołączył do swojego oddziału pilotów. Postanowił odnaleźć Bizona i zgładzić go. Shadowloo musi zniknąć z powierzchni Ziemi.

TRZY GROSZE: Nareszcie powrót Sonic Booma odpowiedniej siły. Nareszcie powrót Flash Kicka! To się rozumie! Nie to co Charlie. Niestety - za mało specjali (tylko 2), żeby uczynić z Guile'a pełnoprawną postać do tej gry. Właściwie rzecz by można, że ze starego Guile'a nie zostało nic. Capcom jawnie go zarznął.

XAV	Sonic Boom	Ładuj t, p + P
XAV	Somersault Shell	Ładuj d, g + K
XAV	Knee Thrust	p + HK (blisko)
XAV	Backfist	p + HP
XAV	Leap Kick	p + HK
A	Sonic Hurricane	Ładuj t, p, t, p + P
A	Somersault Strike	Ładuj dt, p, t, gp + K
X	Double Flash Kick	Ładuj dt, dp, dt, g + K

GUY

OPIS POSTACI: Guy to niespotykana kombinacja sprytu i siły. Walczy mieszanką ninjutsu i typowego stylu ulicznego. Dowodząc Gangiem Mad Gear wciąż zmuszany jest do podejmowania rękawicy. Jego głównym przeciwnikiem jest Sodom, którego swego czasu pokonał ratując swoją dziewczynę.

TRZY GROSZE: Bushin Senpu Kyaku to dewiza Guya. Chyba najbardziej skoczna postać w grze. Niestety - wzmiankowany wyżej cios, choć użyteczny, jest dość słaby - najlepiej nauczyć się go z czymś łącząc.

XAV	Bushin Izuna Otoshi	Ckp + P, kiedy jesteś blisko przeciwnika, wciśnij P
XAV	Izuna no Chuu Otoshi	Ckp + P, kiedy jesteś daleko przeciwnika, wciśnij K
AV	Houzantou	ckt + P
XAV	Bushin Senpuu Kyaku	ckt + K
XAV	Hayagake	Ckp + K
XAV	Hayagake: Kyuuteishi	Ckp + LK, potem wciśnij K
XAV	Hayagake: Kage Sukui	ckt + MK, potem wciśnij K
XAV	Hayagake: Kubikari	ckt + HK, potem wciśnij K
XAV	Hiji Otoshi	Skok i w locie d + MP
XAV	Kubi Kudaki	p + MP
XAV	Kamaitachi	dp + HK
XAV	Sankaku Tobl	Skocz na ścianę i wciśnij p
XAV	Bushin-ryuu Seoi Nage	t, g, p lub p, g, t + PP
XAV	Bushin Gokusa Ken	Gdy jesteś blisko, wciśnij LP, MP, HP, HK
A	Bushin Hassou Ken	Ckp, d, dp + P
A	Bushin Gou Rai Kyaku	ckt, d, dp + K
XA	Bushin Musourenge	pkt, pkt + P

JULI

OPIS POSTACI: Tajemnicza Juli to jeden z Błogosławionych Wojowników Shadowloo. Została wyszkolona, a następnie wysłana, żeby zniszczyć Cammy - młodą agentkę. Niestety jako sługa Bizona narażona jest na śmierć po wykonaniu swojego zadania. Czy jednak podda się tyranii?

TRZY GROSZE: Ale babka! Mocna! Cannon Spike i Spin Drive Smasher rządzą! Niesamowicie wysysają energię! Ale co się z nią dzieje podczas Reverse Shaft Breaker? Zupełna słabizna.

XAV	Sniping Arrow	ckt + K
XAV	Cannon Spike	p, d, dp + K

XAV	Axle Spin Knuckle	pkt + P
XAV	Falling Arc	p + MK
XAV	Hooligan Suplex	Gdy jesteś blisko, wciśnij t lub p + PP
XAV	Frankensteiner	Gdy jesteś blisko, wciśnij t lub p + KK
XAV	Flying Neck Hunt	Skok i w locie kiedy jesteś blisko przeciwnika, t lub p + PP
XAV	Air Frankensteiner	Skok i w locie kiedy jesteś blisko przeciwnika, t lub p + KK
XA	Spin Drive Smasher	čkp, d, dp + K
A	Reverse Shaft Breaker	čkt, d, dt + K, wciskaj K

JUNI

OPIS POSTACI: Oto kolejna Błogosławiona Wojownicza Shadowloo. Wyznaczona do niezwykle ciężkiego zadania: ma walczyć z samym Ryu, pobrać oden próbkę DNA i rozbudzić w nim gniew. Stanowić ma to bazę pod transformację Ryu w Evil Ryu. Juni zaprogramowana jest idealnie, działa i zachowuje się jak robot. Nie zawaha się przed niczym.

TRZY GROSZE: Czarująca, szybka i zwinna. Mocne ciosy i mocne supery. Jedną z lepszych postaci w grze. Problem polegać może tylko na tym, że trzeba się nieźle postarać, żeby wyszło ci akurat to co chcesz. Ciężkie kombinacje.

XAV	Spiral Arrow	Załaduj t, p + K (gt, p + K w powietrzu)
XAV	Cannon Spike	Załaduj d, g + K
XAV	Cannon Strike	Skok t lub p, čkp + K
XAV	Mach Slide	čkp + K
XAV	Earth Direct	Kółko klawiszami kierunku + P
XAV	Hooligan Combination	čkp, gp + P (wciśnij szybko K)
XAV	Razor Edge Slicer	Nic nie rób po Hooligan Combination
XAV	Fatal Leg Twister	Gdy jesteś blisko, wciśnij t lub p + K po H.C.
XAV	Cross Scissor Pressure	Wykonaj F.L.T. nisko na ziemi
V	Hooligan Shield	Gdy blokujesz, p + wciskaj PPP
XAV	Falling Arc	p + MK
XAV	Hooligan Suplex	Gdy jesteś blisko, wciśnij t lub p + PP
XAV	Frankensteiner	Gdy jesteś blisko, wciśnij t lub p + KK
XAV	Flying Neck Hunt	Skok i w locie kiedy jesteś blisko przeciwnika, t lub p + PP
XAV	Air Frankensteiner	Skok i w locie kiedy jesteś blisko przeciwnika, t lub p + KK
XA	Psycho Streak	Załaduj t, p, t, p + P
A	Spin Drive Smasher	Załaduj dt, p, t, gp + K

KARIN KANZUKI

OPIS POSTACI: Główną przeciwniczką Karin Kazuki jest Sakura. Karin spotkała ją dawno temu i zapatała ku niej niestabnącą nienawiścią. Mimo, że pochodzi z bardzo bogatej rodziny nigdy nie pragnęła bogactw. Opracowała za to własny styl walki i poświęciła wiele lat na doskonalenie jego technik. Teraz poszukuje Sakury, by udowodnić jej, że jest lepsza. Karin chce też udowodnić, że jej styl jest najlepszy na świecie. Warto nadmienić, że Karin jest dobrą znajomą Kena.

TRZY GROSZE: Superki stabilne, ale deprymujące - większość z nich wali po kilka razy. Czini to z Karin postać prostą. Niemniej jednak fakt, że nie ma za dużo siły dyskwalifikuje ją na dłuższą metę.

XAV	Kourenken	čkp + PPP
XAV	Kourenken: Hou Shou	Po pierwszym lub drugim uderzeniu: p + P
XAV	Kourenken: Mujin Kyaku	Po pierwszym lub drugim uderzeniu wciśnij K
XAV	Kourenken: Daisoku Barai	Po pierwszym lub drugim uderzeniu: d + K
XAV	Kourenken: Ressen Ha	Po pierwszym lub drugim uderzeniu: g + K
XAV	Kourenken: Ressen Chou	Po pierwszym lub drugim uderzeniu: dp + PP
XAV	Kourenken: Y. Gaeshi Uwadan	Po pierwszym lub drugim uderzeniu: t + P
XAV	Kourenken: Y. Gaeshi Gedan	Po pierwszym lub drugim uderzeniu: t + K
XAV	Ressen Chou	t, d, dt + PP
XAV	Mujin Kyaku	p, d, dp + K
XAV	Ressen Ha	čkp, gp + K
XAV	Yasha Gaeshi Uwadan	čkt + P (counter na wysokie ataki)
XAV	Yasha Gaeshi Gedan	čkt + K (counter na niskie ataki)
XAV	Ara Kuma Inashi	Kółko klawiszami kierunku + K
XAV	Elegant Kick	p + MK
XA	Kanzuki-ryuu Shinpikaibyaku	čkp, čkp + P
A	Kanzuki-ryuu Kou Ou Ken	čkp, čkp + K

KEN MASTERS

OPIS POSTACI: Ken to stary znajomy Ryu. Niegdyś obaj ćwiczyli zawzięcie styl Shatoken pod okiem O'sensei Gouki. Ken był jednak o wiele mniej cierpliwy niż Ryu i Mistrz to widział. Pewnego dnia Ken poznał dziewczynę imieniem Eliza. Od tego czasu niemal zanichał treningów i odprężył się zupełnie, pławiąc się w luksusach - pochodził z bardzo bogatej rodziny. Wkrótce ożenił się z Elizą. Traf chciał jednak, że Ken znów spotkał swojego starego przyjaciela. I zmierzili się. Po walce, w której Ryu nie został nawet drasnięty, Ken zalał się. Gdzie jego dawna siła? Zapal? Sprawność? Ryu zaproponował mu pomoc. Ken wrócił do treningu. Trenował jeszcze ciężiej niż kiedykolwiek. W końcu wyruszył w świat, by naprawić swoją reputację. Pewnego dnia zawiązał do swojego starego dojo, gdzie odnalazł zwłoki swojego Mistrza Gouki i natknął się na tajemniczego Akumę. Akuma niemal zabił Kena po krótkiej walce. Z jakichś przyczyn zostawił go jednak przy życiu. Kazał mu tylko przekazać Ryu, że wkrótce zjawi się po niego. Ken ostrzegł Ryu, a sam udał się na poszukiwanie Akumy, choć wiedział, że jest on najniebezpieczniejszym z przeciwników. Potężniejszy nawet od Ryu.

TRZY GROSZE: Hadouken z HP i słynny "wiatraczek kopniaczek" to jedne z licznych atutów Ken'a. Wiatraczek całkiem niezłe juggle'uje. Poza tym to dobra postać, nieco szybsza, ale i słabsza od Ryu.

XAV	Hadouken	čkp + P
XAV	Shouryuuken	p, d, dp + P
XAV	Tatsumakisenpuukyaku	čkt + K (w powietrzu) lub čkt, gt + K
XAV	Zenpou Tenshin	čkt + P
XAV	Inazuma Kakato Wari	p + MK
XAV	Ushiro Mawashi Geri	p + HK
XA	Shouryuureppa	čkp, d, dp + P
A	Shinryuiken	čkp, d, dp + K (wciśnij K od poziomu 2 lub 3)
A	Shippuujinrai Kyaku	čkt, čkt + K od poziomu 3

M. BISON

OPIS POSTACI: Bison to psychopata, który potrafi wysysać moc z pokonanych przeciwników. Im potężniejszy przeciwnik - tym lepszym jest kąskiem. Bison stworzył organizację-imperium zwane Shadowloo, w którym niepodzielnie panuje, manipulując umysłami swoich sług. Aktualnie, jego największym celem jest pokonanie i pozyskanie energii człowieka, który pokonał jego najwyższego oficera - Sagata. Człowieka o imieniu Ryu.

TRZY GROSZE: Double Knee Press i wślizg to podstawa. Niezłe żrą energię przeciwnika. Niemniej zablokowany wślizg skazuje cię na całą serię w odwecie. No i nie ma jak się bronić przed skoczkami! Z jakiej on jest bajki?

X	Psycho Crusher Attack	Załaduj t, p + P
AV	Psycho Shot	Załaduj t, p + P
XAV	Double Knee Press	Załaduj t, p + K
XAV	Head Press	Załaduj d, g + K
XAV	Somersault Skull Diver	Wciśnij t lub p i wciśnij P po Head Press
AV	Somersault Skull Diver	Załaduj d, g + P, wciśnij lub przytrzymaj P
X	Devil Reverse	Załaduj d, g + P
AV	Bison Warp	p, d, dp lub t, d, dt + PPP lub KKK
A	Psycho Crusher	Załaduj t, p, t, p + P
XA	Knee Press Nightmare	Załaduj t, p, t, p + K

RAINBOW MIKA

OPIS POSTACI: Mika ponad wszystko pragnie zostać gwiazdą światowego wrestlingu. Widziała kiedyś w telewizji Zangiefa i stał się on dla niej niedoścignionym wzorem. Musi teraz udowodnić swoje umiejętności: tania i rzuty przeciw wschodnim sztukom walki. Czy jej się to uda?

TRZY GROSZE: Postać idealna dla początkujących. Polecamy super: Rainbow Hip Rush. Reszta zupełnie średniaczka. Prosta postać. Chyba zbyt prosta.

XAV	Flying Peach	čkt + P
XAV	Shooting Peach	čkt + K
XAV	Paradise Hold	Kółko klawiszami kierunku + P
XAV	Daydream Headlock	Kółko klawiszami kierunku + K, wciśnij K
XAV	Wingless Airplane	Skok i w locie pkt + K
XAV	Knee Press	Skok t lub p, d + LK
XAV	Body Press	Skok t lub p, d + HP

XAV	Sliding Attack	d + HK
XAV	Headbutt	Gdy jesteś blisko, wciśnij dt lub dp + PP
A	Rainbow Hip Rush	čkp, čkp + P
A	Heavenly Dynamite	Kółko klawiszami kierunku *2 + P, wciskaj P
XA	Thirteen's Peach Special	čkp, d, dp + K
XA	T.P.S.: Hashiru	t lub p po T.P.S.
XA	Hashiru: Dageki	Wciśnij P po Hashiru, a potem:
XA	Dageki: Moonsault Press	Wciśnij P, gdy jesteś blisko rogu
XA	Dageki: Missile Kick	Wciśnij K, gdy jesteś blisko rogu
XA	Dageki: Paradise Hold	p + P, gdy jesteś blisko rogu
XA	Dageki: Wingless Airplane	p + K, gdy jesteś blisko rogu
XA	Hashiru: Tobikoshi	Wciśnij K po Hashiru, a potem:
XA	Tobikoshi: Enzui Lariat	Wciśnij P, gdy jesteś za przeciwnikiem
XA	Tobikoshi: Enzui Drop Kick	Wciśnij K, gdy jesteś za przeciwnikiem
XA	Tobikoshi: Rainbow Suplex	p + P, gdy jesteś za przeciwnikiem
XA	Tobikoshi: Daydream Headlock	p + K, gdy jesteś za przeciwnikiem

ROLENTO SCHUGERG

OPIS POSTACI: Rolento opuścił Gang Mad Gear, po słynnej przegranej Sodoma. Teraz chce utworzyć własną organizację militarną pod nazwą Soviet Power. Z przyjemnością widziałby Sodoma jako jednego ze swoich generałów. Sodom jednak nie zgodził się. Przystał za to na propozycję, że wstąpi w szeregi Soviet Power jeśli przegra walkę z Rolento. Dla Rolento stawka jest wielka.

TRZY GROSZE: Rolento ma mnóstwo różnorodnych ciosów, ale to go właśnie gubi. Albo wkujesz je na blachę, albo nie masz zupełnie po co wybierać tego zawodnika. Wymagająca postać (choć upierdliwie jest jak dokopie ci nim zwykły "klepacz").

XAV	Patriot Circle	čkp + P (można trzy razy)
XAV	Stinger	p, d, dp + K, wciśnij P lub K
XAV	Mekong Delta Attack	Wciśnij PPP, potem wciśnij P
XAV	Mekong Delta Air Raid	čkt + P, potem wciśnij P
XAV	Mekong Delta Escape	čkt + K, move t lub p
XAV	Trick Landing	Skok i w locie (gdy ładujesz), wciśnij KKK
XAV	High Jump	d, g lub dt-dp,gt-gp
XAV	Spike Rod	Skok i w locie d + MK (można powtarzać)
XAV	Fake Rod	p + MK
XA	Take No Prisoners	čkp, d, dp + P
A	Steel Rain	čkp, d, dp + K
A	Mine Sweeper	čkt, čkt + P

ROSE

OPIS POSTACI: Członkini Elitarnej Organizacji Psioników, wysłana w trop za Bisonem, który opuścił tę organizację gdy tylko posiadał umiejętności niezbędne do opanowania świata. Rose chce sprowadzić go z powrotem i pozbawić mocy. Owa tajemnicza kobieta walczy w imię dobra i nie chce nikogo zabijać. Będzie się bronić, docierając coraz bliżej Bizona. Aż osiągnie cel. Psychoterror musi się skończyć!

TRZY GROSZE: Ciężka postać, bo typowo obronna. Niemniej jednak i ciosy, i ich zasięg są w sam raz. Nie polecana dla początkujących.

XAV	Soul Spark	pkp + P
XAV	Soul Throw	p, d, dp + P
XAV	Soul Reflect	čkt + P
XAV	Soul Spiral	čkp + K
XAV	Sliding	dp + MK
XAV	Soul-piette	p + HK
A	Aura Soul Spark	čkt, čkt + P
XA	Aura Soul Throw	čkp, d, dp + P
A	Soul Illusion	čkp, d, dp + K

RYU

OPIS POSTACI: Jako sierota adoptowany przez Goukena, mistrza Shatoken Karate. Wyszkolony niemal do perfekcji, po zwycięstwie nad Sagatem wyruszył w świat w poszukiwaniu prawdziwego wyzwania oraz harmonii duszy i ciała. Aktualnie poszukuje Akumy, o którym słyszał wiele i prawdopodobnie jest on odpowiedzialny za śmierć jego Mistrza.

TRZY GROSZE: Z jednej strony to zawodnik idealny. Ma projectile, ma wysokie kopnięcia, zasłaniające resztę korpusu i długie podcięcia. Nie wiem czy znalazłyby się jakieś zbędne ciosy. Z drugiej jednak strony jest już tak oklepany, że wszyscy wiedzą jak z nim walczyć.

XAV	Hadouken	čkp + P
XAV	Shakunetsu Hadouken	pkp + P
XAV	Shouryuuken	p, d, dp + P
XAV	Tatsumakisenpuukyaku	čkt + K (w powietrzu) lub čkt, gt + K
XAV	Sa Kotsu Wari	p + MP
XV	Seichuu Nidan Tsuki	p + HP
AV	Senpuu Kyaku	p + MK
XA	Shinkuu Hadouken	čkp, čkp + P
A	Shinkuu Tatsumakisenpuukyaku	čkt, čkt + K
A	Metsu Shouryuuken	čkp, d, dp + K od poziomu 3

SAGAT

OPIS POSTACI: Najbardziej zagorzały przeciwnik Ryu. Choć raz już się spotkali. Dawno temu, po wielogodzinnym pojedynku na pustyni w Australii, Sagat przywozdział Japończyka do Ziemi jednym ze swoich morderczych uderzeń. Myśląc, że ten jest martwy, nie zachował czujności. Wtedy to Ryu zebrał całą dostępną mu moc i wysłał Sagatowi podzwonienie za pomocą najpotężniejszego Dragon Puncha. Klatka piersiowa Sagata eksplodowała krwią i kawałkami skóry. Do dziś Sagat nosi świadectwo tamtej porażki. Padł wtedy na piasek bez czucia. A ocknąwszy się przysiągł sobie, że nigdy nie przestanie tropić Ryu. Do czasu, gdy wreszcie go zabije.

TRZY GROSZE: Tiger Crush i zwykły HP wystarczą na większość przeciwników. Sagat to przede wszystkim zawodnik o niesamowitym zasięgu technik. Poza tym... W tej wersji SF jakby nieco spowolniał.

XAV	Tiger Shot	čkp + P
XAV	Ground Tiger Shot	čkp + K
X	Tiger Uppercut	p, d, dp + P
AV	Tiger Blow	p, d, dp + P
X	Tiger Knee Crush	čkp, gp + K
AV	Tiger Crush	p, d, dp + K
AV	Fake Kick	MK dwukrotnie
A	Tiger Cannon	čkp, čkp + P
A	Tiger Raid	čkt, čkt + K
XA	Tiger Genocide	čkp, d, dp + K

SAKURA KASUGANO

OPIS POSTACI: Sakura jest uczennicą, która do niedawna nie słyszała w ogóle o sztukach walki jako takich. Lecz któregoś dnia doszły ją słuchy o niej jakim Ryu: wojowniku, który walczy odważnie, jest doskonały i ma szacunek do przeciwników bez względu na to, czy pokona ich, czy przegra z nimi pojedynek. To było iskrą w życiu młodej dziewczyny. Odnalazła najbliższe dojo Shatoken i zaczęła lekcje. Dziś oddałaby wszystko, by spotkać Ryu i by zgodził się on zostać jej nauczycielem.

TRZY GROSZE: Eleganckie projectile - można śłać gęsto. Ostry uppercut. Niemniej jednak te pierwsze nie mają najlepszego zasięgu, a nad drugim często się przeskakuje. Wszystko działa dopiero wtedy, jak dobrze dopracować. Reszta bez znaczenia taktycznego.

XAV	Hadouken	čkp + P (potem wcisnij P lub PP)
XAV	Shou Ou Ken	p, d, dp + P
AV	Sakura Otoshi	p, d, dp + K, potem P, wciskaj P
X	Shunpuu Kyaku	čkt + K
AV	Shunpuu Kyaku	čkt + K (w powietrzu) lub čkt, ub + K
XAV	Flower Kick	p + MK
A	Shinkuu Hadouken	čkp, čkp + P

XA Midare Zakura Ckp, d, dp + K
 A Haruichiban ckt, ckt + K

SHIN AKUMA

OPIS POSTACI: Akuma odebrał ostrzeżenie od swojego Mistrza, że używanie techniki Shun Goku Satsu może go zabić. I tak się stało. Akuma zginął - a zabicie swojego Mistrza było początkiem jego drogi. Jego równowaga uległa zachwianiu, technika ta objęła nad nim kontrolę, lecz wciąż jeszcze nie dawała mocy. Dlatego też Ryu pokonał Akumę w pierwszej walce. Przegrany jednak zbiegł, krzycząc, że nie jest jeszcze gotowy. Teraz Shun Goku Satsu ogarnęła całą jego duszę, czyniąc zeń Shin Akumę - Blogostawionego Nawiedzonego Wojownika. Teraz nadszedł czas, by zmierzyć się z Ryu.

TRZY GROSZE: Najlepsza Postać W Grze!!! Ma wszystko! Szybka! Mocna! Wady? Hehe... Ano są. Podpakuj go na World Tour i zostaniesz niepokonany. Dalsza gra nim nie ma sensu.

XAV Gou Hadouken d, dp, p + P
 XAV Gou Shoryuken p, d, dp, p + P
 XAV Zankuu Hadouken d, dp, p + P (w powietrzu)
 XAV Tatsumakizankuukyaku d, dt, t + K
 XAV Tenmakuujinkyaku gp lub gt, d + HK
 XAV Shakunetsu Hadouken p, dp, d, dt, t + P
 AV Hyakki Shuu d, dp, p, gp + P
 AV Hyakki Gou Shou d, dp, p, gp + P, potem P
 AV Hyakki Gou Sai d, dp, p, gp + P, potem P (blisko)
 AV Hyakki Gou Sen d, dp, p, gp + P, potem K
 AV Hyakki Gou Tsui d, dp, p, gp + P, potem K (blisko)
 XAV Ashura Senkoo p, d, dp lub t, d, dt + PPP lub KKK
 XAV Collarbone Slice Chop p + MP
 XAV Hop Kick p + HK
 A Messatsu Gou Shoryuu d, dp, p, d, dp, p + P
 A Messatsu Gou Hado p, dp, d, dt, t, p, dp, d, dt, t + P
 A Tenma Gou Zankuu d, dp, p, d, dp, p + P
 AX Shun Goku Satsu WP, WP, p, MK, HP

SODOM

OPIS POSTACI: Sodom od dziecka zafascynowany był kulturą wschodu, a zwłaszcza Japonii. Szkolił się więc w sztukach walki, a na koniec postanowił zostać najlepszym wojownikiem na świecie. Szukał wciąż nowych przeciwników, tam gdzie było ich najwięcej - na ulicy. W końcu przyłączył się do Gangu Mad Gear i wywalczył sobie przywództwo w nim. To jednak nie wystarczyło. Sodom potrzebował większej sławy. Niestety pewnego dnia pojawił się Guy, który pokonał Sodoma i strącił go z piedestału "niepokonanego". Od tej pory Sodom postanawia założyć nowy gang i poszukuje członków. Sprawy komplikuje nieco Rolento, ale koniec końców może on okazać się niezłym nabytkiem. Nikt, nigdy nie widział jego prawdziwej twarzy.

TRZY GROSZE: Tenchu Satsu to chyba jedyna technika w grze, w której obracasz kierunki przez 720 stopni. A odpłaca się to robić. Niezłe zgarnia energię przeciwnika. Jak kombajn (wersja z HP ponad 50%). Jest też niestety parę pomyłek, np.: Shiraha Catch. No i oczywiście jako wielka postać, Sodom jest nieco powolny.

XAV Jigoku Scrape ckp + P
 XAV Butsumetsu Buster Kółko klawiszami kierunku + P
 XAV Daikyou Burning Kółko klawiszami kierunku + K
 XAV Shiraha Catch p, d, dp + K
 XAV Yagura Reverse t, d, dt + K
 XAV Tengu Walking Gdy jesteś odwrócony: t, dt, d + K
 XAV Tengu Walking Jako rewersal lub "wstańka", ckp + K
 XAV Kouten Oklagari Gdy jesteś odwrócony, p, dp, d + P
 XA Meido no Miyage ckp, ckp + P
 A Tenchu Satsu Kółko klawiszami kierunku*2 + P

T.HAWK

OPIS POSTACI: Jastrząb został wysłany przez swoje plemię, by znaleźć przyczynę śmierci jego rodzinnej ziemi, wody, powietrza i wszystkiego co żyło. T. Hawk ma też poszukać lekarstwa. Nie pragnie walki z nikim - chce tylko

ratować ziemię swych ojców i duchy, które ją zamieszkują.

TRZY GROSZE: Supermocarz. Przez Związek Walczowników polecany zwłaszcza Raging Typhoon. Słabostki? Wolny i niektórych ciosów w ogóle nie oplaca się stosować.

XAV	Condor Dive	PPP(w powietrzu)
XAV	Tomahawk Buster	p, d, dp + P
XAV	Mexican Typhoon	kółko klawiszami kierunku + P (blisko)
AV	Condor Spire	t, d, dt + P
XAV	Thunder Drop	d + MP(w powietrzu)
XAV	Knee Drop	d + PK (w powietrzu)
XA	Raging Typhoon	dwa kółka klawiszami kierunku (720 stopni) + P
A	Canyon Splitter	d, dp, p, d, dp, p + P

VEGA

OPIS POSTACI: Vega był niegdyś sławnym matadorem, jednakże po przystąpieniu do Shadowloo został wydany z Hiszpanii. Teraz, na usługach Bisona, ma odszukać i sprowadzić niejaką Cammy. By ocalić swą niezwykle przystojną twarz, do walki zakłada maskę i trzyma przeciwnika na dystans dzięki specjalnym pazurom, które nakłada na ręce.

TRZY GROSZE: Szybki, zwinny, skoooooczny! Niestety, tak szybki, że aż za szybki - pobawić się można, ale jak tu za nim nadążyć. A spróbujcie połączyć specjalne. No way, dude.

XAV	Rolling Crystal Flash	Załaduj t, p + P
XV	Scarlet Terror	Załaduj dt, p + K
XAV	Sky High Claw	Załaduj d, g + P
XAV	Flying Barcelona Attack	Załaduj d, g + K, t lub p, P
XAV	Izuna Drop	Załaduj d, g + K, t lub p, d + P
XAV	Heki Hari Tsuki	Załaduj d, g + KKK (Tylko na "planszy" Vegi)
XAV	Backslash	Wciśnij PPP
XAV	Short Backslash	Wciśnij KKK
XAV	Matador Kick	p + HK
XAV	Sankaku Tobl	Skocz na ścianę, wciśnij p
XA	Rolling Izuna Drop	Załaduj dt, p, t, gp + K, t lub p, P
XA	Rolling Barcelona Attack	Załaduj dt, p, t, gp + K, t lub p, d + P
XA	Heki Hari Tsuki	Załaduj dt, p, t, gp + KKK (Tylko na "planszy" Vegi)
A	Red Impact	Załaduj t, p, t, p + P od pozłomu 3
A	Scarlet Mirage	Załaduj t, p, t, p + K

ZANGIEF

OPIS POSTACI: Zangief walczy dla zabawy. Wszystko robi dla zabawy i jest - choć tego może nie widać - przyjaznym wesolkiem. Śmieje się niemal z każdego dowcipu. Pewnego dnia, gdy zastanawiał się jak wzmocnić jeszcze swoją technikę dopadł do cyklon i powalił, uprzednio rozkręcając do niesamowitej szybkości. I to była właśnie droga, którą podążył Zangief. Przegra, czy wygra - zabawy zawsze jest wiele!

TRZY GROSZE: HP i HK są niewyobrażalnie potężne! Tak jak Double Lariat. Niestety nie masz w ogóle po co podskakiwać - żenada. Musisz cierpliwie zgarniać z ziemi co twoje.

XAV	Double Lariat	Wciśnij PPP lub KKK, t lub p
XAV	Screw Piledriver	Kółko klawiszami kierunku + P
XAV	Flying Powerbomb	Kółko klawiszami kierunku + K
XAV	Atomic Suplex	Gdy jesteś blisko, zrób kółko klawiszami kierunku + K
X	Banishing Flat	p, dp, d + P
AV	Banishing Flat	p, d, dp + P
XAV	Flying Body Attack	Skok t lub p, d + HP
XAV	Double Knee Drop	Skok t lub p, d + LK lub MK
XAV	Headbutt	Podskok, g + MP lub HP
X	Headbutt	t lub p + HP
XAV	Russian Kick	dt + MK
XAV	Dynamite Kick	dt + HK
XAV	Consomolka Kiss	Gdy jesteś blisko, wciśnij dt lub dp + PP
XAV	Piledriver	Gdy jesteś blisko, wciśnij dt lub dp + KK (w powietrzu)
XA	Final Atomic Buster	Kółko klawiszami kierunku*2 + P
A	Aerial Russian Slam	ćkp, d, dp + P

SEKRETY ALPHA 3

Żeby...

...mieć dostęp do postaci Guile, wejdź do opcji World Tour, zdobądź 19 punktów przed planszą 19, teraz czeka cie pojedynek na planszy specjalnej, a potem z Guilem. Wygrasz - masz. Lub - jak wolisz - pograj w gierę 98 godzin.

...mieć dostęp do postaci Evil Ryu zgarnij 29 punktów w World Tour zanim osiągniesz 20 planszę. Reszta - jak wyżej. A godziny gry? 120 lub więcej.

...mieć dostęp do postaci Super Gouki (Shin Akuma), osiągnij poziom master zanim sięgniesz po Evil Ryu. Pokaż się nowa plansza, pokonaj Akumy, a potem wszechpotężnego Shina. Gdy będziesz teraz wybierał Akumę - przytrzymaj L2 - jego ikonka zmieni kolor. Chyba, że wolisz poczekać na 180 godzin gry.

...mieć dostęp do postaci Extra Balrog roznieś Bizona w World Tour jakimś Infinite Superem (nie wybieraj Evil Ryu, ani Guile'a). Potem podświetl Balroga i przytrzymaj L2. Teraz wcisnij którykolwiek klawisz poza trójkątem. Wystarczy też pograć 8 godzin i wybrać Balroga z L2.

...mieć dostęp do opcji Team Battle wygraj na Pierwszej Planszy Chińskiej i z konsolki powinien dobiec cie głos: "Enjoy Team Battle". Starczy. Już jest w Menu. Można też pograć 16 godzin.

...mieć dostęp do opcji Survival, przekrocz 48106 punktów, wsluchaj się w głos: "Get Survival Mode". I znów starczy. Możesz też pograć 24 godziny.

...mieć dostęp do opcji Dramatic Battle i Final Battle, ustaw poziom trudności na 8, przejdź grę (możesz używać "continue"). I już masz. Albo sobie pograj 72 godzinki.

...mieć dostęp do opcji Dual Dramatic Mode, musisz mieć Dramatic Mode. Teraz skończ ją (tę opcję) Kenem/Ryu i Juni/Julii. Wszycho.

...móc stoczyć walkę finałową z Akumą/Gouki, musisz mieć opcję Final Battle, wybrać ją, a potem wybrać swoją postać, trzymać L1 + L2, zanim pojawi się ekran "Vs". Dalej pójdzie samo.

...zagrać w Opcji Klasycznej, Saikyo i Mazi, musisz poczekać 6 godzin od momentu, gdy zacząłeś grać. Lub przeleż grę na poziomie trudności 6, potem 7, potem 8.

...obejrzeć inne rozpoczęcie pobaw się w SFA3 więcej niż 48 godzin.

A ponadto w sekrecie dodam, że w "X-izmie" Blanka i Nash nie mogą doskakiwać do przeciwników (ueeeee!), Chun Li ma strój dodatkowy ze STREET FIGHTERA II TURBO (jeeeee!), Sagat słabnie i ma tylko jednohitowego uppercuta (spadek o 6 uderzeń) (ueeee!), Sodom ma katany, zamiast jitte (jeeee!). Za to w "V-izmie" można robić Original Combo zamiast Super Kompletu.

I to by było na tyle. Miłej gry.

Merlin

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Nie znajdziecie w tym tekście dokładnego opisu zdradzającego za jakim rogiem czai się jaki zombiak. To pamięta się już przy trzeciej grze. Więcej - są osoby które pamiętają miejsca, w których przeladują broń! W tekście skupię się nad opisaniem różnych ścieżek wiodących do ostatecznego pojedynku z imperatorem - gdzie się znajdują i jak je wybierać. Dorzucę wskazówki jak radzić sobie z bossami, udzielię kilku porad praktycznych, a jako bonus wspomnę o kilku zagwozdkach. Czytasz Jeszcze?

Ścieżki (PATRZ MAPA)

1. Żeby skrócić w lewo musisz uratować kobietę uciekającą przed zombiakiem, a zaraz potem przyjść z pomocą jej bratu (atakuję go trzech zombiaków). To on wskazuje skrót.
2. Jeśli chcesz pójść drogą przez sklep jubilerski, nie ratuj kierowcy w samochodzie na początku poziomu.
3. By skrócić w prawo musisz uratować kobietę za bramą - atakuje ją dwóch sztywniaków.
4. Żeby iść na wprost nie przestrelaj szafy.
5. Skrócisz do wieży zegarowej jeśli nie podniesiesz na czas klucza z ziemi (po prostu nie strzelaj do niego).
6. Jeśli nie uratujesz dziecka, to nie pokaże ono drogi i pójdziesz w lewo.
7. Skoro jednak uratowałeś dzieciaka masz teraz szansę uratować mężczyznę za drzwiami. Strzel w kłamekę (raz!) i zabij zombiaka, a pójdziesz dalej na wprost.
8. Żeby płynąć prosto musisz uratować gościa w motorówce.
9. Jeśli uratujesz gościa w motorówce otworzy on bramę wodną i skrócisz w prawo.
10. Skrócisz w prawo jeśli uratujesz mężczyznę, którego zombiak trzyma za nogi.
11. Zastrzel nieumarłego wciągającego mężczyznę w szyb, a pójdziesz na wprost.
12. Jeśli zdołasz zastrzelić zombiaka ściągającego mężczyznę po wąskiej kładce skrócisz w prawo.

Bossowie

JUDGMENT Type 2B

Slaby punkt: mały, fioletowy nietoperz.

Atak1: do 2/3 energii bezgłowy rycerz nie halabardą. Zostaw go w spokoju i skup się na nietoperzu - to on jest tu bossem.

Atak2: Na deser zostaje mały nietoperz. Zaliczane jest każde trafienie.

Komentarz: Szybki jest ten mały skubaniec. Szczęściem póki rycerz żyje nie trzeba celować, żeby trafić małego. Co więc robić? Najlepiej celować tam gdzie jest wygodnie, w coś co się nie rusza - na przykład w latarnię. Sposób nieelegancki ale skuteczny. Drugi wymaga już celowania (i dobrej koordynacji oko-ręka) i również jest bardzo skuteczny. Kiedy nietoperz śmiga po ekranie trudno go namierzyć. Najlepszym i zarazem ostatnim momentem (przed stratą życia) jest chwila kiedy nietoperz zawisa nad rycerzem i zaczyna skrzeczeć, po czym się za nim chowa. Traf, albo zgini.

HIEROPHANT Type B 05

Slaby punkt: serce, kiedy jest odsłonięte.

Atak1: dopóki jego energia nie spadnie poniżej połowy, Hierophant dźga swoim trójzębem - celne trafienie w serce powstrzymuje go.

Atak2: od 2/3 do 1/2 energii boss wzywa żartoczne piranie.

Atak3: poniżej połowy energii Hierophant wyskakuje wysoko w powietrze i spada uderzając trójzębem.

Komentarz: Mógłby tak nie podskakiwać. Poza tym spoko gościu. Kontrolny ogień pulsacyjny przechodzący w ciągły (kiedy serce jest odsłonięte) skierowany w serce. Kiedy boss wyskakuje pionowo, od razu celuj i strzelaj w samą górę ekranu (w pasek energii i wyżej), a zestrzelisz Hierophant'a zanim ten cię dopadnie. Piranie pojawiają się do momentu celnego trafienia bossa.

TOWER Type 8000

Slaby punkt: paszcze.

Atak 1: głowy atakują jedna po drugiej, w losowej kolejności. Zanim uderzą pojawia się przed nimi brązowy blask.

Atak 2: podczas walki z niebieską głową trzeba trafić w paszczę, zanim smok zdąży dopłynąć i ugryźć.

Komentarz: Cienias gry. Walka z nim odbywa się dwuetapowo. Najpierw należy zabić cztery brązowe głowy, a następnie stoczyć solową walkę z niebieską. W paszczę można trafić nie tylko podczas ich ataku, ale zawsze kiedy są otwarte. Przy niebieskiej głowie najlepiej strzelać kiedy jest jeszcze daleko - nietrudno ją przywozдить.

STRENGTH Type 205

Slaby punkt: głowa

Atak 1: cięcie piłą spalinową. Jedynym sposobem, żeby je powstrzymać jest bezpośrednie trafienie przyjemniaka w głowę.

Atak 2: rzut ostrym przedmiotem - odbij go.

Komentarz: Szybki ogień w głowę. Trzeba zapunktować niemal na każdej prostej plus dwa razy, kiedy Strength skacze. Jeśli nie trafisz kiedy boss był daleko i już widzisz jak do ciebie idzie - nie poddawaj się. Ostatnią szansę na celny strzał będziesz miał w momencie, kiedy Strength uniesie piłę w górę tuż przed uderzeniem.

MAGICIAN Type O

Słabe punkty: prawe ramię, lewe udo i prawa łydka.

Atak 1: z niebieskim cieniem - kręci się dookoła własnej osi, po czym ciska fireball'ami - dwoma, czterema lub sześcioma (w grze na dwóch graczy). W czasie pierwszego ataku najbardziej odsłonięta jest lewa ręka, w czasie drugiego lewe udo, a kiedy ciska czterema (sześcioma) fireball'ami najłatwiej trafić go w prawą łydkę. Trafienie powstrzymuje kule ognia. Warto więc próbować do ostatniej chwili. Do zestrzelenia fireball'a wystarczy jeden celny strzał.

Atak 2: z czerwonym cieniem. Magician bardzo szybko przemieszcza się na boki i wtedy nie można go trafić. Łatwym celem jest w momencie kiedy podlatuje w stronę ekranu - wystawia łydkę na strzał. Można też celować w udo. Ten moment walki jest najłatwiejszy.

Atak 3: z białym cieniem. Magician podlatuje do góry, kiedy jego energia spadnie poniżej połowy. Trzeba wycelować w jakiś z jego punktów vitalnych i lutować ile się da. Po chwili Magician ciska około dziesięcioma fireball'ami, ale na szczęście trzeba zestrzelić tylko część z nich. Reszta rozlatuje się niegroźnie na boki.

Komentarz: Pierwszy godny przeciwnik. Z początku bardzo trudny, później jeden z łatwiejszych bossów. Grunt to nie wpadać w panikę. Pełne serie przydają się dopiero przy trzecim ataku. W dwóch pierwszych ważniejsze jest dobre oko. Pojedynczy strzał zatrzymuje Magiciana.

EMPEROR Type Alpha

Słaby punkt: czerwona gwiazdka na wysokości splotu słonecznego.

Atak 1: dookoła imperatora latają kule, które ten ciska po kilka na raz. Kiedy jest ich mniej (trzy na jednego gracza) potrzeba dwóch strzałów do ich zestrzelenia. Przy większej liczbie, jeden celny strzał załatwia sprawę. Zanim kule cię dopadną będziesz miał sekundę czy dwie na trafienie w słaby punkt bossa.

Atak 2: kiedy imperator straci około 1/4 energii, formuje z kul energetyczny miecz i podobnie jak Magician podlatuje do przodu. By go powstrzymać trzeba celnie umieścić kulę w jego czerwonej gwiazdce.

Atak 3: metamorfoza. Kule wokół imperatora przeobrażają się w jednego (poza Magicianem) z poprzednich bossów. Trzeba zaliczyć jedno trafienie w słaby punkt by zachować życie. Pięta achillesowa Hierophant'a jest zawsze odsłonięta.

Atak 4: Przy 1/4 energii z imperatora zostaje tylko jego czerwona gwiazdka szczerze otoczona kulami. W tej postaci imperator rusza do przodu, a otaczające go kule zamieniają się w kolce. By powstrzymać szarżę trzeba trafić w czerwona gwiazdke.

Komentarz: Trudny przeciwnik, lecz nie tak jak Magician. Kiedy Imperator zostaje trafiony błyska się na chwilę na czerwono. Wal do niego całymi seriami - przecież któraś kulka go trafi, nie?

BONUS, CHEATS & HELP

1. Żeby dostać się do bonusowego pomieszczenia musisz ukończyć grę ratując wszystkich cywilów i nie zabijając żadnego.
2. Można włączyć wyświetlanie aktualnego wyniku na ekranie. Żeby to osiągnąć, na ekranie tytułowym wstukaj: L-L-P-P-P-L-P-Start. Uruhom grę normalnie.
3. Walka z imperatorem w Boss Mode oraz opcja Fight All Bosses. Pokonaj wszystkich dostępnych bossów w Boss Mode, a pojawią się dwie nowe, wyżej wymienione opcje.
4. Nieograniczone kredyty (można tego specjalia znaleźć również w Original Mode - często leżą w ciężarówce po lewej za drugim Hierophant'em - patrz dalej). Zdobać po pięć gwiazdek na każdym bossie (również w Fight All Bosses) w Boss Mode, a będziesz mógł kontynuować do woli w Original Mode.
5. Żeby dostać pistolet z napalmem musisz zaliczyć bezbłędne trzy trafienia w głowy trzech pierwszych zombiaków na poziomie pierwszym.
6. Grając na padzie czy joysticku nie trzeba usuwać celownika z ekranu w celu przeladowania, dzięki czemu strzela się dużo szybciej.
7. Można również oszukiwać przy przeladowywaniu pistoletu świetnego. Wystarczy zakryć na chwilę palcem wylot lufy, strzelić bez odwracania lufy od ekranu, a gra i tak uzna to za strzał poza ekran.
8. Zawsze najpierw strzelaj do tych zombiaków, które stoją bliżej - nie do tych, które wygodniej jest trafić. Zacznij od dwóch styczynych na początku pierwszego poziomu. Celuj w głowę - najczęściej to ona jest najsłabszym punktem.
9. Jeśli słyszysz, że pociski odbijają od przeciwnika (bo się zaślania, nosi maskę itp.) od razu zmieniaj taktykę. Dany gość na pewno ma inny słaby punkt np. goście z mieczami zastaniają się bardzo dokładnie, ale jedno, dwa trafienia w nogi zmuszają ich do opuszczenia broni. Podobnie sprawa ma się z zombiakami uzbrojonymi w siekiery.
10. Zawsze, jako pierwsze zestrzelij lecące w twoją stronę noże, siekiery i inne przedmioty o ostrych końcach.
11. Licz naboje pozostałe w magazynku i przeladuj dopiero wtedy, kiedy się kończą (w czasie walki). Kiedy masz chwilę na oddech przeladuj zawsze, nawet jeśli brakuje tylko jednego.
12. Kiedy starasz się ratować cywila, bardzo uważaj - jest to bardzo trudne zadanie i łatwo jest trafić ratowanego. Czasem bardziej opłaca się pozwolić mu zginąć niż samemu stracić życie.
13. Naucz się szybko przeladowywać broń. Kiedy to robisz możesz korzystać z triku z palcem, a jeśli okaże się on niewygodny zawsze opuszczaj broń do dołu (względnie unosz do góry) - nigdy na boki. Opuszczoną w pionie broń dużo łatwiej i szybciej na nowo wycelować.

14. Jeśli akurat nikogo nie pozbawiasz życia, a w zasięgu wzroku stoją jakieś skrzynie czy beczki strzelaj do nich. Znajdują się w nich przedmioty dodające punkty (w Arcade Mode) lub ciekawe, nowe możliwości (w Original Mode).
15. Przedmioty specjalne. W Arcade Mode bonusy zawsze leżą w tych samych miejscach. W Original Mode w każdej grze znajdują się one w innym miejscu. Część z nich można zdobyć tylko i wyłącznie używając specjalnej amunicji: 1.5 lub 2.0 (połtora lub podwójnie zwiększenie mocy strzału). Special działa od następnego razu, kiedy wejdziesz w Original Mode. Do rzeczy:

* możesz grać jako babunia (inne postacie jak: Goldman, Amy, czy Harry, Rambo też są dostępne). Babunię z dobywa się na początku drugiego poziomu. Musisz uratować gościa w samochodzie. Kiedy kamera będzie się dźwirać, po prawej, na parkingu zobaczysz niebieski samochód. Strzel w niego. Kiedy gościa z samochodu podziękuję ci za ocalenie życia, kamera na sekundę jeszcze raz obejmie kadrem niebieski wóz. Czekaj w nim bonus.

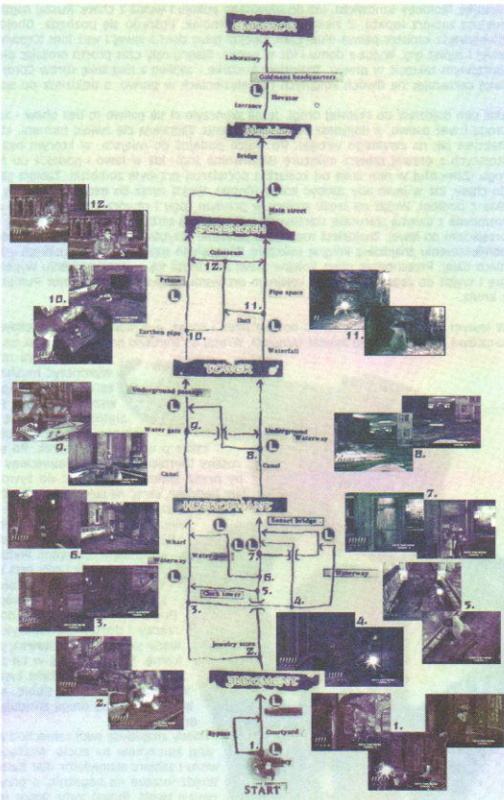
* UFO na niebie - można je zestrzelić. Tego specjalia dostaje się od cywila. Poziom drugi, po uratowaniu gościa w samochodzie. Musisz mieć zza których dobywa się głos (wcześniej powybijaj wszystkie zombiaki).

* Strzelanie zielonymi wabikami na ryby. Poziom trzeci - prawa ścieżka (koło wyboru ścieżki 8 - patrz screen). Po uratowaniu gościa w motorówce rozwał skrzynie po prawej. Będzie w niej dodatkowe życie. Strzel w nie, a na łodzi pojawi się special. Streszczaj się, bo kamera szybko odjeżdża.

* Nowa broń: karabin maszynowy, strzelba, pistolet do paintball'a. Poziom piąty. Po zabicu drugiego Hierophant'aruszysz samochodem dalej i natrafisz na dwa samochody z grupą zombiaków pomiędzy. Strzel w tyłne drzwi lewego samochodu. Kiedy rozwalisz wszystkiechumariaków kamera na chwilę pokaże wnętrze lewego samochodu. Tam leży bonus.

* Płynąc lewą drogą w trzecim poziomie, kiedy uratujesz grubego gościa w łodzi, chwilę po tym jak ci podziękuję, z jego prawej strony wyskoczy kolejny special.

Niektóre bonusy zachowywane są na zawsze, inne znikają po jednej grze. Takie życie. Wszystkie tu przedstawione dostępne są dopiero PO NASTĘPNYM uruchomieniu gry w trybie Original Mode. Celnego oka i szybkiej ręki.



Filk

EVIL DEAD HAIL TO THE KING

Dla wszystkich fanów przygód Asha prezentujemy opis przejścia gry. Szkoda, że nie jest lepsza, ale nie można mieć przecież wszystkiego...

Po obejrzeniu intra zabierz taśmę z magnetofonu (Save Tape) i wejdź do drugiego po lewej przejścia. Przejdź do następnego pomieszczenia. Tu weź z pianina pierwszą stronę Necronomiconu i ruszaj w prawo. Idąc korytarzem zajrzyj do apteczki wiszącej w łazience, a znajdziesz witaminy (Vitamins). Nieco dalej z lodówki weź kanapkę (Boloney Sandwich). Idź do głównego pokoju i wyjdź z chaty. Ruszaj najpierw w lewo i ze spalonego miejsca zabierz łopatę. Z ziemi wyskoczy zombiak, którego się pozabądź. Obejdź chatę z lewej strony, a zdobędziesz kanister paliwa (Fuel Can). Obejdź teraz dom z lewej i weź łom (Crowbar). Wejdź do warsztatu po lewej i zapisz grę. Wyjdź z domu i idź w prawo. Biegnij cały czas prosto omijając pierwsze rozgałęzienia, by na następnym zakręcić w prawo. Znajdziesz kosiarkę - zabierz z niej linkę (Drew Cord). Zrób w tył zwrot i biegnij dalej zakręcając na dwóch kolejnych rozgałęzieniach w prawo, a dojdiesz do skalnego przejścia.

Idąc nim dojdiesz do skalistej drogi. Jeżeli skończyło ci się paliwo to bez obaw - zaraz będzie kanister. Biegnij drogą i weź paliwo, a dojdiesz do starego domu. Zaatakują cię zwłoki farmera, które powinienes pociąć piłą (taktyka jak na zwykłego wroga). Po walce podejdź do miejsca, w którym pali się światło i z pakunków stojących z prawej zabierz miksturę (Moonshine Jug). Idź w lewo i podejdź do złotego silnika stojącego w rogu. Zamontuj w nim linkę od kosiarki i pochwiatuj przybyłe zombiaki. Zabierz taśmę i na razie nie wchodź do chaty. Idź w lewo aby zdobyć korbę (Crank). Wejdź teraz do mieszkania. Kiedy będziesz w środku zabierz akta z podłogi. Wejdź na stół stojący w prawym rogu i otwórz kłapę w suficie używając łomu. Po krótkiej rozmowie z dziwną staruszką staniesz się właścicielem zardzewiałego klucza (Rusty Key). Zejdź ze stołu i ruszaj przejściem po lewej. Znajdziesz rozpiskę o działaniu grzybów - umożliwi ci ona produkcję paliwa. W następnym pomieszczeniu znajdziesz kolejną miksturę (Moonshine Jug), leżącą na puszkach z lewej i serdelki (Pork Links) nieco dalej. Przechodząc przez kolejne drzwi znajdziesz się w pomieszczeniu wypełnionym krwią. Zachowaj tu grę i wyjdź do zagrody dla świń kolejnymi drzwiami. Stąd weź silnik (Motor Pump) i wracaj do pomieszczenia z krwią.

W lewym rogu jest pompa. Włóż do niej silnik i korbę, a odsłonisz kratkę ściekową. Za jej pomocą wejdź do kanałów i zabierz stamtąd amulet (Amulet). Wracaj do staruszki na poddaszu. Jak się okaże, jest to niewdzięczna wiedźma, która zmieniła się w insekta. Aby ją wykończyć musisz biegać za nią, a kiedy się zatrzymuje - odpalić piłę i machać nią na wszystkie strony. Pajęczycza zacznie migać na zielono i będziesz mógł zadawać jej rany, samemu pozostając bezpiecznym. Nie zapomnij także o używaniu apteczki. Po walce dostaniesz trutkę na rośliny (Herbicide). Opuść niegościnniej dom i skieruj się w prawo, by przez skalną drogę dojść do żywopłotowego labiryntu. Gdy tam będziesz, skreć na pierwszym zakręcie w prawo i na następnym zrób to samo. Na kolejnych dwóch rozgałęzieniach skreć w lewo. Dotrzesz do przejścia, które zatarasowały korzenie.

Użyj trutki i ruszaj wolną drogą. Staniesz do walki z ogromnym drzewem. Podbiegnij do niego jak najbliższej z włączoną piłą i cały czas szatkuj. Kiedy roślina będzie wywracała cię swoim jęzorem, uzdrawiaj się. Po walce spotkasz pierwszego żywego człowieka - ojca Allarda. Podczas rozmowy z nim dowiesz się kilku ciekawych rzeczy i dostaniesz kluczyki do twojego samochodu. Kiedy skończy się wstawka, zapisz grę w skrzyni i weź taśmę. Teraz wykonaj w tył zwrot i wracaj do labiryntu z krzewów. Jak się okaże żywopłotu już nie ma. Biegnij więc cały czas przed siebie, a dotrzesz do chaty. Okrąż budynek i ruszaj drogą znajdującą się naprzeciw głównych drzwi.

Kiedy znajdziesz swój samochód zabierz kanister z benzyną i użyj kluczyków na aucie. Następnie podejdź do rozbitego wozu i zabierz akumulator (Car Battery), który z niego wypadł. Wejdź jeszcze na bagażnik, a przyczepiona na górze strona będzie twoja. Ruszaj teraz skalną ścieżką po lewej, a dotrzesz



do pola grillowego. Zabierz z paleniska fiolkę (Flame Fluid) i stare mięso (Smelly Jerk) ze stołu. Idź w prawo, zabierz naboje do strzelby i zapamiętaj zamkniętą na prawo bramę (to strzelnica). Ruszaj dolną dróżką, a dotrzesz do obozowiska. Zabierz stąd taśmę i ruszaj górską ścieżką znajdującą się w lewym rogu. Dotrzesz nią do zasypanej kopaliny. Użyj łopaty na wejściu, a znajdziesz się wewnątrz. Teraz zabierz z podłogi kolejną rozpiskę o grzybach (po dodaniu różowej fiołki możesz produkować małe apteczki). Włóż akumulator do pustego miejsca w niszy z lewej i ruszaj korytarzem z przodu. Po plnu drzewa dojdiesz do kolejnego bossa, którym jest drużynowy. Aby go pokonać musisz podbiegać kolejno do słupów i uderzać w nie, gdy skaut podejście blisko. Lawina kamieni troszkę go zamroczy i będziesz mógł podbiec do kolejnego słupa. Jeżeli drużynowy znajdzie się zbyt blisko ciebie, staraj się biegać zygzakiem - spotkanie z jego nożem bywa bardzo bolesne. Po wygranej walce dostaniesz klucz (Archery Range Key), który jak uia! pasuje do zamka na drzwiach prowadzących do strzelnicy. Ruszaj tam niezwłocznie, odgruzowując sobie najpierw przejście. Na miejscu weź kartkę leżącą na ziemi i otwórz bramę. Wejź do środka i podejź do kartki wiszącej na drzewie. Zaatakujcie cz trójka łuczników których wypatrosz za pomocą piły (podbiegnij do nich). Jak się okazało dostałeś nową broń: karabin (Rifle). Weź następnie ostatnią stronę księgi i wracaj do ojca Allarda. Kiedy tam dotrzesz, wreszcie będziesz mógł wejść na cmentarz. Zaczynj więc zwiedzać kolejne grobowce zabierając z nich: sadzonkę (Evil Sapling), taśmę oraz kapelusz (Brown Hat). Nie zapomnij przywłaszczyć sobie zielonej płyty nagrobnej (Stonehead) znajdującej się z lewej strony. Gdy to zrobisz, idź do czterech grobów naprzeciwko wejścia do kościoła. W pierwszym z lewej wstaw płytę, na drugim połóż kapelusz, a na czwartym sadzonkę. Kiedy wejście się odblokuje wejź do kościoła. Zaatakujcie cię trzeci Ash - także wyposażony w mechaniczną pilę. Wymyj swoje cudo i pokaż mu kto tu rządzi! nieustannie atakując i przypierając go do muru. W końcu legnie, a ty znajdziesz się w podziemiach kościoła, z ulepszoną pilą (większa pojemność - więcej zabawy). Ruszaj przed siebie a dojdiesz do pomieszczenia z projektorem.

Wyłącz nudną muzykę (lewy róg) i przejdź do następnego pokoju. Zabierz walający się na ziemi klucz (Wrench) i dżem (Jam) z prawej półki. Wyjdź stąd bo na razie dalszą drogę tarasuje ci para. Obok projektora jest rura, na której powinienes użyć klucza. Dzięki temu para w sąsiednim pokoju przestanie ulatywać i będziesz mógł przejść przez drzwi, które dotąd tarasowała. Kiedy to zrobisz staniesz do walki z ostatnim na tej płycie bossem (w sumie to kobieta). Jest ona dosyć trudna, jednak jest sposób na jej pokonanie. Kiedy będzie cię na początku atakować, strzelaj do niej z posiadanej broni palnej. Kiedy energia spadnie jej do połowy - panienka zamieni się w potwora i odnowi sobie moc. Prowadź cięgiy ostrzał, a kiedy skończą ci się naboje - atakuj pilą. Przy strzelaniu pamiętaj, że po każdej kuli szeryfowa chwilę krzyczy i jest wtedy nietykalna. Ostrzał można kontynuować dopiero po upływie około jednej sekundy. Kiedy pokonasz panią, obejrzyj wstawkę i powitaj...

...Damaszek. Po rozmowie z tubylichem, zapisz grę i weź z ziemi taśmę oraz papiery. Ruszaj wzniesieniem z lewej, a dotrzesz do miasta. Miniesz duże, czarne drzwi (zapamiętaj je, to drzwi do świątyni) i zaatakują cię szkielety. Walcz z nimi i podążaj w lewo. Kościotrupy powinny zostawić trzy części (Handle, Pin i Spool) po złożeniu dają mechanizm (Bridge Mechanism). Teraz idź w lewo i wejź w głąb ekranu. Tam przy wiszącym moście włóż w szpulę z lewej mechanizm i wejź na most. Będąc po drugiej stronie, weź kartkę z ziemi i podejź do celli by pogadać z uwielbionym Alzeezem. Aby go uwolnić musisz zrobić bombę. Ruszaj z powrotem przez wiszący most na drugą stronę. Wejź na podwyższenie i otwórz pierwsze po prawej drzwi. Znajdziesz się na rynku.

Weź z ziemi pudło z częściami (Upgrade Parts) i usprawnij którąś z broni. Podejź do kupca, a powie ci co trzeba przynieść aby zrobić bombę. Po gadce szmatce idź za stragan z lewej i w panelu na ścianie wciśnij guzik. Teraz biegnij do świątyni i weź z niej proch (Explosive Powder). Wracaj na rynek, po drodze zaopatrując się w linę (Rope) u handlarza stojącego koło świątyni. Na targu dostaniesz jeszcze zbiornik z benzyną (Fuel Tank). Teraz poskładaj to wszystko do kupy i biegnij do Alzeeza. Wysadź drzwi od Jego lochu. Podczas wstawki zawędrujecie do świątyni i kiedy przejmiesz kontrolę nad bohaterem, staniesz przed trzema kolumnami - dwie z nich nie mają kryształów. Pozbieraj taśmę i części z podłogi (usprawnij jedną z broni). Teraz ruszaj tunelem z prawej strony, by następnie skręcić w lewo. Omini pierwsze drzwi (są ze znakiem słońca) i wejź do drugich. Tam przejdź do drugiego pokoju i wykończ czarnoksiężnika. Weź klucz, który po nim został (Earth Key). Wracaj do trzech kolumn i idź tym razem lewym tunelem. Skręć w lewo i wejź do pierwszych drzwi. Zabij kolejnego maga i weź kolejny klucz (Sun Key). Opuść to pomieszczenie i wejź za drzwi obok (używając do tego celu pierwszego klucza). Zabierz ze skrzyni po lewej naboje, a z podłogi zabierz kartkę papieru. Wejź do następnego pokoju i pozbądź się dwóch czarnoksiężników. Podnieś kamień ziemi (Earth Orb) i biegnij do drzwi ze znakiem słońca. Otwórz je odpowiednim kluczem i zabij dwóch magów aby zabrać kamień słońca.

Biegnij do kolumn i poustawiaj na nich kamienie. Kiedy to zrobisz staniesz do walki z bossem. Jest to kolejny barszcz, więc wykończ go stosując pilę mechaniczną. Po walce znajdziesz się w lochach. Idź w prawo i wejź do pierwszego niszy. Obejrzyj sobie zamek i wejź przez drzwi. Podejź do zbiornika i przelóż dźwignię. W drugim brakuje wachy, więc na razie wyjdź stąd. Ruszaj dalej w prawo i wejź do kolejnej niszy by przepchnąć dźwignię. Opuszciles zwodzony most - musisz teraz do niego dotrzeć. Biegnij więc do wejścia na targ. Na wprost znajduje się most, którego szukasz. Ruszaj nim, a zaatakuje cię ogromny, biały rycerz. Kiedy Ash mu ucieknie, przejmiesz kontrolę nad bohaterem. Najpierw zapisz grę i wejź za drzwi z lewej. W następnym

pomieszczeniu przejdź przez kolejne drzwi z lewej i załatw kościotrupa, a zdobędziesz hak (Hook). Wracaj do korytarza, gdzie robiłeś save. Nieopodal prawych drzwi jest łańcuch, do którego powinienes przyczepić hak. Idź teraz korytarzem z prawej. Zakręć w pierwsze z lewej drzwi, a znajdziesz się w kuźni. Weź pudło części z podłogi (chyba wiesz co z nim zrobić) i wejdź po schodach znajdujących się w lewym rogu.

Na blankach zabij kościotrupa i weź klucz (Skull Key). Zejdź na dół i wyjdź z kuźni. Przejdź przez drzwi z prawej. Z pokoju zabierz naboje ze skrzyni po prawej, a z podłogi - kartkę. Idź dalej siecią pokoi aż dotrzesz do sub-bossa. Włącz pilę i pokawalkuj go, po czym zabierz płytkę, którą zostawił (Key Mold). Wracaj do kuźni i podejdź do drugiego po lewej stołu. Tam włoż do formy sztabkę, a otrzymasz klucz (Battlement Key). Wejdź na blanki i do konsoli z prawej włoż otrzymany przed chwilą klucz. Jeden z pucharów zablokuje się. Podejdź do niego i zabierz zepsuta szynę. Wracaj teraz na korytarz, w którym zapisywałeś grę. Przejdź przez prawe drzwi i w następnym pokoju znowu przez prawe. Na samym końcu, w zbrojowni, zabij szkielec i zabierz młot (Hammer). Biegnij znowu do kuźni i tam na kowadle wyprostuj szynę za pomocą młota. Idź teraz na górę, aby zamontować szynę we właściwym miejscu. Podczas reparacji spadnie i zaatakuje cię biały rycerz. Aby go pokonać musisz dwa razy oblać go wodą i roztopionym żelazem. Biegnij więc do przodu i pociągnij dwa razy za łańcuch. Kiedy bydiak dostanie, biegnij do łańcucha z drugiej strony i powtórz operację. Zrób tak dwa razy. Kiedy stwór ciemności rozpadnie się (a ty dostaniesz nowe ostrze do piły) idź do niszy z przodu i zapisz grę. Weź także dźwignię (Pump Lever). Teraz wracaj do podziemi, do zbiornika, w którym brakuje dźwigni. Włóż ją na miejsce i przekręć. Wyjdź z pomieszczenia, a spotkasz Alzeeza. Po filmiku staniesz do walki z jednym z najprostszych szeryfów w tej grze. Włącz pilę i tnij bez litości. Kiedy stwór legnie odcekaż, aż odblokują się drzwi i wejdź do środka. Po filmiku przejdź przez bramę i wykańczaj nadiągające stworki (Już niedługo przydadzą ci się apteczki, które zostawiają martwi wrogowie).

Przejdź się po pokojach, a zdobędziesz taśmę i swoją rękę (Right Hand). Wracaj przez bramę, a po krótkiej rozmowie znowu będziesz musiał przechodzić przez bramę. Znajdziesz się w bibliotece, gdzie twoją pierwszą czynnością będzie wykonanie dwóch magów. Kiedy to zrobisz weź pochodnię leżącą na ziemi (jest obok miejsca gdzie byli czarnoksiężnicy). Zapal ją następnie od płomienia z prawej i wejdź po schodach na podwyższenie. Włóż pochodnię w wolne miejsce. Przypatrz się pulpitemu stojącemu obok i zapamiętaj liczby na biurkach. Zejdź na dół i podejdź do książek wystających z szafki. Wciśnij najpierw drugą z lewej, potem pierwszą z prawej, dalej pierwszą z lewej i na końcu drugą z prawej. Wejdź do otwartego schowka i weź księgę (Spell Book), po czym zrób save. Ruszaj w kierunku bramy. Po długim filmiku staniesz wreszcie do walki ze złym Ashem.

Jego pierwsza forma jest łatwa do pokonania - wystarczy, że jak zwykle będziesz bez opamiętania ciachał pilą. Kiedy "Bad Ash" zmieni się w wielkiego stwora, biegnaj od słupa do słupa uderzając je naprzemian. Kiedy postąpisz tak ze wszystkimi, wbiegnij na środek i atakuj bestie pilą. Nie zapomnij zbierać grzybów, by móc tworzyć nowe apteczki. Parę ataków i bydlę powinno zdechnąć. Teraz nie pozostaje ci nic innego jak obejrzeć klimatyczne outro. Bez wątplenia będzie kolejna część przygód Asha. Miejmy tylko nadzieję, że lepsza.

Walka w EVIL DEAD pozbawiona jest większego sensu, ponieważ stworów jest nieskończona ilość i bez przerwy się odnawiają. Najlepiej jest więc starać się je wyminąć i walczyć tylko w konieczności (gdy mają jakąś specjalną rzecz, lub kiedy zabity potworek daje małą apteczkę bądź amunicję (choć czasami nie). Jeżeli masz apetyt na dużą apteczkę - musisz pozbywać się stworów, nadsiewając je na pilę (kombinacja poniżej).

R1 - bieg. Często przydaje się, gdy nie mamy ochoty na bliższą znajomość z napastliwym stworem.

L1 - przytrzymany wraz z klawiszami ruchu pozwala robić uskoki.

R2, L2 - włączenie i wyłączenie piły. Nic dodać nic ująć.

Kwadrat - użycie drugiej broni (siekiery, bądź jeden z trzech "boomsticków").

Kółko - służy do wszystkiego poza walką, czyli podnoszenia, otwierania, itp.

Trójkąt - naciśnięcie go sprawia, że Ash wyrzuca z siebie różne teksty. Fajna sprawa.

Krzyżyk - Naciśnięty raz powoduje, że Ash staje w pozycji bojowej. Jeśli będziemy go dalej dusić, nasz bohater zacznie wymachiwać swoją pilą. Jeżeli jest ona włączona można spróbować nadziać na nią wroga i albo poczekać aż sam padnie, albo przycylić mu z drugiej broni naciskając kwadrat.

Kiedy zaczynasz grę, masz śmieszne urządzenie zwane konwerterem (Converter). Jeśli dodasz do niego odpowiednie składniki (grzyby) i znajdziesz receptury, będziesz mógł produkować paliwo (czerwone grzybki) i apteczki (brązowe). Grzyby rosną prawie na każdej planzji i co najważniejsze - co jakiś czas się odnawiają, warto więc pobiegać trochę ponadplanowo i mieć zawsze kilka w zapasie.

Fuku-san

VIRTUA FIGHTER 3tb

Flagowy produkt Segi na Dreamcasta w momencie startu konsoli. Jedna z najtrudniejszych do opanowania, a jednocześnie wyglądająca na prostą mordobitka...

KLAWISZOLOGIA

W opisie tej gry zastosujemy oryginalny angielski zapis.

d - dół (down)

u - góra (up)

f - naprzód (forward)

b - tył (back)

df - dół/przód

bf - dół/tył

fu - przód/góra

du - tył/góra

UWAGA: Duża literka w kierunku oznacza, że trzeba nacisnąć i przytrzymać. Mała - trzeba nacisnąć i puścić.

P - Pięcha (punch)

K - Kopniak (kick)

G - blok (guard)

E - ucieczka (evade)

AKIRA YUKI

Akira to najtrudniejsza do opanowania postać w całej grze. Potrzebujesz miesięcy, jeśli nie lat treningu. Akira to postać bardzo defensywna, jego siła leży w reversalach i rzutach. Naucz się blokować i kontrować, bądź przechwytywać ciosy przeciwników. Jeśli zaczynasz nim grać to zapomnij, że tan pan ma w ogóle coś takiego jak nogi. Postaw wszystko na ręce, łokcie i rzuty. Koniecznie naucz się Dragonlance'a, a potem zacznij ćwiczyć SPOD-a - może po pół roku będziesz w stanie wykonać go raz na dziesięć prób. Co jeszcze... Celne Yoho otwiera przeciwnika na juggle'a i niezłe combosy. Podsumowując - opanowanie tej postaci w mistrzowskim stopniu daje najwięcej satysfakcji ze wszystkich mordobic.

Ciosy i komba

low punch - d+P

low backfist - df+P+K

low kick - d+K

yoho uppercut - df,df+P

double palm - D,b,f+P

single palm - D,f+P

elbow - f+P

dashing elbow - f,f+P

super dashing elbow - f,f,f+P

dashing shoulder ram - D,f+P+K

double fist strike - b,f+P+K

bodycheck - b,f,f+P+K

break stance - d+P+G

mountain paste - b,f+P+K+E

stun palm - P+K+G

stun palm-reverse bodycheck P+K+Gb,df+P+K

stun palm of doom (SPoD) -

P+K+Gb,df+P+Kd,f|b+P

shin kick - df+K

single jump kick - f,f+K

double jump kick (DJK) - f,f+KK

dodging side kick - df+K+E

knee - K+GK

dragon spear - df+K+G

dragon spear-dashing elbow - df+K+Gf+P

dragon lance combo (DLC) - df+K+Gf+Pb,f,f+P+K

punch-kick - PK

punch-body blow - PP

punch - F+P

standing palm - b,f+P

punch - B+P

dodging punch - P+E

break guard - f+P+G

dodging kick - K+E

kickflip reversal - ub+P+K

kick reversal - b+P+K

punch reversal - b+P+K

elbow reversal - db+P+K

low kick reversal - d+P+K

Rzuty

trip and triple punch - P+G

surprise exchange - db+P+G

grasping mind - db,f+P+G

inverted bodycheck - df+P+G

stumbling trip - b,d+P+G

reverse bodycheck - b,df+P+G

close in ram - b,f+P+G

PAI CHAN

Szybka i zwinna ta nasza Pai, nie ma dwóch zdań. Koniecznie naucz się combosów rozpoczynających się od kilku piątek, a następnie przechodzący w kopnięcia. Spróbuj także opanować trudną sztukę kopnięć. Pai ma także fajne rzuty i reversalse... Pod względem szybkości przegrywa jednak z Lau.

Ciosy i komba

low punch - d+P
 low blue fist - df+P
 low blue fist-punch - df+PP
 low blue fist-punch-upper - df+PPf+P
 low blue fist-punch-straight kick - df+PPK
 low blue fist-punch-punch - df+PPP
 low blue fist-punch-punch-kickflip - df+PPPb+K
 low blue fist-punch-punch-sweep - df+PPPd+K
 low blue fist-punch-punch-straight kick - df+PPPf+K
 low blue fist-punch-punch-crescent - df+PPPK
 low punch - D+P
 low kick - d+K
 low kick-heel kick - d+KK
 low kick-sweep - D+KK
 sweep - d+K+G
 quick sweep - db+K+G
 double palm - D,f+P
 chop - f+P
 puncture fist - f,f+P
 puncture fist-jump kick - f,f+PK
 lunging underhand chop - b+P
 sidekick - df+K
 heel kick - D,K
 backflip kick - ub+K
 backflip kick-reverse backflip kick - ub+Kf+K
 single swallow kick - uf+K
 double swallow kick - uf+KK
 double swallow kick continuation - uf+KK
 dodging sidekick - df+K+E
 cartwheel kick - f+K+G
 cartwheel kick continuation - f+K+G
 reverse backflip kick - uf+K+G

reverse backflip kick-backflip kick - uf+K+Gb+Kpunch
 double punch-sweep - PPd+K+G
 double punch-straight kick - PPK
 double punch-crescent - PPK+G
 triple punch - PPP
 triple punch-kickflip - PPPb+K
 triple punch-sweep - PPPd+K
 triple punch-straight kick - PPPf+K
 triple punch-crescent - PPPK
 retreating chop - db+P
 lunging kick - f,f+K
 reverse crescent - b+K+G
 backwards high jumping knee pounce - d,U+P
 backwards jumping knee pounce - u+P
 reverse backflip kick - ub+K

Rzuty i reversale

high reversal - b+P+K
 mid reversal - db+P+K
 high/mid inashi - f+P+K
 high reverse reversal (Pai vs Pai b+P+K) - P+G
 pull down throw - P+G
 cartwheel over stander - df+P+G
 flip over throw - D,f+P+G
 overhead cannon - f+P+G
 DDT - f,b+P+G
 reaping throw and punch - f,f+P+G
 stumbling trip - b,d+P+G
 roll over throw - b,f+P+G
 cartwheel over croucher - f+P+K+G
 reverse stumbling trip-reverse backflip kick - P+GK+G

LAU CHAN

Ahh, pan kucharz we własnej osobie. Jest to zdecydowanie najszybsza postać w grze, tak więc jest częstym wyborem button-masherów. Granie Lau nie polega jednak na stosowaniu comba PPPK, ale na prawdziwym kung-fu, w którym ciosy ręką przeplatane są kopnięciami oraz rzutami.

Ciosy i komba

low kick-heel kick - d+KK
 triple low kick - D+KKd+K
 triple low kick-sweep - D+KKd+KK+G
 lunging sweep - f,d+K
 sweep - d+K+G
 knife hand-punch - df+PP
 knife hand-punch-straight kick - df+PPK
 knife hand-punch-punch - df+PPP
 knife hand-punch-punch-kickflip - df+PPPb+K
 knife hand-punch-punch-sweep - df+PPPd+K
 knife hand-punch-punch-crescent - df+PPPK
 lunging knife hand - df,df+P
 lunging knife hand-punch - df,df+PP
 lunging knife-punch-TA lifting palm - df,df+PPb+P
 lunging knife-punch-TA lifting palm-TT double palm - df,df+PPb+Pf+P lunging knife
 hand-double punch - df,df+PPP
 lunging knife hand-double punch-heel kick - df,df+PPPK

lunging knife hand-triple punch - df,df+PPPP
 lunging knife hand-triple punch-kickflip - df,df+PPPPb+K
 lunging knife hand-triple punch-sweep - df,df+PPPPd+K
 lunging knife hand-triple punch-crescent - df,df+PPPPK
 lifting palm-punch - DF+PP
 lifting palm-punch-TA lifting palm - DF+PPb+P
 lifting palm-triple punch-kickflip - DF+PPPPb+K
 lifting palm-triple punch-sweep - DF+PPPPd+K
 lifting palm-triple punch-crescent - DF+PPPPK
 elbow - f+P
 elbow-single palm - f+Pb,f+P
 double palm - b,f,f+P
 super knife - df+P+K
 lifting palm-super knife - DF+Pdf+P+K
 sidekick-punch - df+Kf+P
 sidekick-punch-single palm - df+Kf+Pb,f+P
 heel kick - D,K

dodging sidekick - df+K+E
 hopping sidekick - uf+K+G
 punch-TA lifting palm-TT double palm - Pb+Pf+P
 punch-sweep - PD+K+G
 double punch-heel kick - PPK
 super crescent - b>f+K+G
 TA lifting palm - b,b+P
 TA lifting palm-TT sweep - b,b+PD+K
 TA lifting palm-TT knife hand - b,b+Pd+P
 TA lifting palm-TT knife hand-punch - b,b+Pd+PP
 TA lifting palm-TT knife hand-punch-straight kick - b,b+Pd+PPK
 TA lifting palm-TT knife hand-punch-punch - b,b+Pd+PPP
 TA lifting palm-TT knife hand-punch-punch-kickflip - b,b+Pd+PPPb+K
 TA lifting palm-TT knife hand-punch-punch-sweep - b,b+Pd+PPPd+K

TA lifting palm-TT knife hand-punch-punch-crescent - b,b+Pd+PPPK
 TA lifting palm-TT crescent - b,b+PK+G
 TA crescent - b,b+K+G
 TT knife hand-punch-straight kick - d+PPK
 TT knife hand-punch-punch - d+PPP
 TT knife hand-punch-punch-kickflip - d+PPPb+K
 TT knife hand-punch-punch-sweep - d+PPPd+K
 TT knife hand-punch-punch-crescent - d+PPPK

Rzuty

water wheel drop - P+G
 shoulder whip - df,df+P+G
 overhead cannon - f+P+G
 back drop - b+P+G
 stumbling trip - b,d+P+G
 face grab - b,f+P+G

WOLF HAWKFIELD

Zapaśnik - postać dla miłośników skomplikowanych lamań i rzutów. Ma ich tyle, że zadowoli nawet najbardziej napalonych. Granie nim polega głównie na zadawaniu pojedynczych ciosów kontrujących ataki przeciwnika i lapaniu go w kleszcze. Wolf potrafi tak ścisnąć, że... Że tylko Jeffry pod tym względem może się z nim równać.

Ciosy i komba

grizzly lariat - df+P+K
 low drop kick - f,d+K
 low kick - d+K+G
 hook punch - db+P
 uppercut - df+P
 two fist upper - D>f+P
 lifting upper - DF+P
 body blow - f+P
 body blow-overhead - f+PP
 screw shot - f>b+P
 screw lariat - f>b+PP
 shoulder ram - b,f+P
 tomahawk chop - uf+P
 tomahawk chop-throw - uf+Pf+P+G
 arrow knuckle - d+P+K
 short range shoulder - b,f+P+K
 shin kick - df+K
 knee - f+K
 drop kick - uf+K
 dodging sidekick - df+K+E
 ballet kick - f+K+G
 front roll kick - b,f+K+G
 double punch-elbow - PPF+P
 double punch-elbow-swat - PPF+Pb+P
 double punch-upper - PPP
 elbow drop - b+P
 dodging punch - P+E
 attack lariat - f+P+E
 level back chop - P+K
 tomahawk flash - f+P+K
 double punch-elbow-double arm suplex throw - PPF+Pdb+P+K+G
 double kick - KK
 kick - F+K

flying knee kick - f,f+K+G
 high jumping elbow drop - d,U+P
 elbow drop - df+P
 jumping elbow drop - u+P
 back drop pounce - u+K
 front roll kick - b,f+K+G

Rzuty i reversal

high kick reversal - b+P+K
 mid kick reversal - db+P+K
 suplex - P+G
 body slam - df+P+G
 steiner screwdriver - df,df+P+G
 wrist lock and swing - f>b+P+G
 giant swing - b>f+P+G
 side suplex - d+P+K+G
 double arm suplex - db+P+K+G
 tiger drop - df+P+K+G
 dragon suplex - b+P+G
 german suplex - P+K+G
 arm extension - b,f|b,f+P+G
 arm whip takedown - f,f+P+G
 frankensteiner - uf+P+G
 body slam into wall then power slam - df+P+G
 wrist lock and swing into wall - f>b+P+G
 over the head pick up ground throw - d+P+G
 catch - f+P+G
 catch-front suplex - f+P+Gb+P+G
 catch-push - f+P+Gdb+P+G
 catch-front neck chantry - f+P+Gdf+P+G
 catch-powerbomb - f+P+GP+G
 catch-change - f+P+Gf+P+G
 catch-change-tiger suplex - f+P+Gf+P+Gb+P+G
 catch-change-push - f+P+Gf+P+Gf+P+G
 catch-change-german suplex - f+P+Gf+P+GP+G

JEFFRY McWILD

Właściwie nie wiadomo dla kogo jest ta postać. Jest wolna i potężna, dysponuje zarówno potężnym arsenałem ciosów i kopniaków, jak i chwytów i rzutów. Na pewno warto poświęcić jej trochę uwagi, ale nie spodziewajcie się efektów od razu - choćby jak w przypadku Bryantów czy Chanów. Tak, Jeffry to bardziej skomplikowana do opanowania postać.

Ciosy i komba

low punch - D+P
 low kick - db+K
 low heel slide - d+K+G
 ankle kick - df+K+G
 uppercut - df+P
 double upper - df+PP
 triple upper - df+PPP
 kenka upper - df,df+P
 elbow - f+P
 elbow-hammer - f+Pb+P
 dashing elbow - f,f+P
 dashing elbow-upper - f,f+PP
 drop elbow - b+P
 two fist ed hammer - b,df+P
 two fist ed hammer-two fist ed upper - b,df+PP
 hell dunk hammer - d+P+K
 dodging hell stab - f+P+K
 stomach crush - b,df+P+K
 stomach crush and lift up throw - b,df+P+Kd+P+G
 head butt - b,f+P+K
 toe kick - d+K
 toe kick of doom - d+Kd>f+P+G
 toe kick-hammer - d+K+P
 front kick - df+K
 knee - f+K
 big boot - f,f+K
 shot knee - b+K
 shot knee-hook - b+K+P
 axe kick - b,f+K
 dodging side kick - df+K+G
 double punch-hook - PPb+P
 double punch-upper - PPP
 tornado hammer - f,b+P
 kenka hook - b,f+P

hell stab - P+E
 double hell stab - P+EP+E
 machine gun hell stab - P+EP+EP+E
 kick-toe kick-hammer - KKP
 kick - F+K
 dodging kick - K+E
 butt bomb pounce - d,U+P
 crab pounce - u+P
 ground stomp - df+K

Rzuty

fireman's carry - P+G
 pick up and slam - d+P+G
 box throw - db+P+G
 machine gun hammer - db,f+P+G
 crucifix pile driver - df,df+P+G
 power slam - f+P+G
 military press - b+P+G
 tackle and grind - b,df+P+G
 front back breaker - b,f,f+P+G
 iron claw - d+P+K+G
 machine gun knee lift - d,f+P+K+G
 powerbomb - df+P+K+G
 backbreaker - P+K+G
 Garm extension - b,f|f,b+P+G
 wall grind and knee - db+P+G
 triple shoulder ram - b,df+P+G
 over the head pick up ground throw - d+P+G
 head butt - b,f+P+G
 head butt-knee smash - b,f+P+Gb+P+G
 double head butt - b,f+P+Gf+P+G
 double head butt-knee smash - b,f+P+Gf+P+Gb+P+G
 triple head butt - b,f+P+Gf+P+Gf+P+G
 flying butt attack - running+K+G
 flying superman splash - running+P+K

KAGE-MARU

Ninjas rządził To, co wyczynia dobrze wyszkolony Kage można porównać jedynie do mistrza - Akiry. Jego siła to kosmiczne rzuty, obchodzenie i pojedyncze ciosy wybijające przeciwnika z kombosów. Poza tym to bardzo szybka, bardzo efektywna i nier tak bardzo trudna do opanowania postać. No i tak fajowo wygląda w srebrnych spodniach i z warkoczem...

Ciosy i komba

low punch - d+P
 low punch - D+P
 low heel slide - d+K
 dodging tackle - db+K
 back heel sweep - f,f+K
 downward chop - D,df+P
 elbow - f+P
 rising dragon punch - f,d,df+P

downward side chop - P+K
 whirling chop - d+P+K
 spinning chop - df+P+K
 shuto chop - f+P+K
 shuto chop combo - f+P+K+P+K
 sidekick - df+K
 rising knee - D,f+K
 backflip kick - ub+K
 dodging sidekick - df+K+G

heel kick - d+K+G
 inverted kickflip - df+K+G
 flying corkscrew - f,f+K+G
 kickflip - ub+K+G
 reverse kickflip - uf+K+G
 double punch-helix - PPb+P
 double punch-helix-heel kick - PPb+PK
 double punch-straight kick - PPK
 triple punch - PPP
 triple punch-kickflip - PPPb+K
 triple punch-heel kick - PPPK
 swipe punch - db+P
 swipe punch-kick - db+PK
 punch - F+P
 helix - b+P
 helix-heel kick - b+PK
 punch - B+P
 swipe punch - P+E
 flying kick - f,f+P+K+G
 dodging kick - K+E
 stepping back thrust - b+K+G
 long leaping knee pounce - u+P
 medium leaping foot pounce - u+P
 backward roll - f>b

forward roll - b>f
 another roll - roll, f>b+P
 shinsodan - roll, b>f+P
 backward roll-sweep - f>b+K
 forward roll-sweep - b>f+K
 rising dragon punch - roll, f, d, df+P
 flying kick - roll, b>f+P+K+G
 backflip - d, ub
 cartwheel - b+E

Rzuty i reversal

punch reversal - b+P+K
 shoulder throw - P+G
 turnover throw - df+P+G
 over the top - f+P+G
 flipping shoulder throw - b, d, P+G
 reaping throw - b, f+P+G
 shoulder drop - P+K+G
 leg hold takedown - P+G
 flying takedown and triple punch - uf+P+G
 TT frankensteiner - u+P+G
 ten foot toss - b+P+G
 ten foot toss-izuna drop - b+P+Gu+P+G

SARAH BRYANT

Powitajcie szbką Sarę! Jest to lekka, łatwa i przyjemna w prowadzeniu postać. Jedne z najlepszych nóg w całej grze. Szybka, ale niezbyt potężna. Coś dla osób preferujących mniej skomplikowane postacie.

Ciosy i komba

low punch - D+P
 low kick - D+K
 double low kick - D+KK
 low kick - d+K+E
 shin slicer - d+K+G
 lunging sweep - df+K+G
 elbow - f+P
 elbow-overhead edge kick - f+Pb+K
 elbow-chop - f+Pdf+P
 elbow-knee - f+PK
 toe kick - d+P+K
 toe kick-punt kick - d+P+KK
 dragon cannon - db+K
 sidekick - df+K
 illusion kick - df+KK
 illusion kick-low kick - df+Kkb+K
 illusion kick-punt kick - df+Kkf+K
 mirage kick - df+KKK
 rising knee - D, f+K
 rising knee-knee - D, f+K, K
 rising knee-descending knee - D, f+KK
 knee - f+K
 knee-rising knee - f+Kdf+K
 lunging knee - f, f+K
 full spin dive - u+K
 full spin dive-moonsault - u+Ku+P
 kickflip - ub+K
 dodging sidekick - df+K+E
 crescent - K+G

side hook kick - db+K+G
 forward hopping spin kick - f+K+G
 overhead edge kick - b+K+G
 hopping spin kick - u+K+G
 heel seed - ub+K+G
 punch-sidekick - Pd+K
 punch-kick - PK
 double punch - PP
 triple punch - PPb+P
 triple punch-kickflip - PPb+PK
 double punch - PPK
 triple punch - PPP
 triple punch-kickflip - PPPb+K
 triple punch-rising knee - PPPK
 triple punch-jump kick - PPPu+K
 double punch-straight - PPU+P
 double punch-straight-jump kick - PPU+PK
 chop - df+P
 punch - F+P
 punch - B+P
 dodging punch - P+E
 knee smash kick - b+K
 tornado kick - uf+K+G
 backwards high jumping knee pounce - d, U+P
 forwards high jumping knee pounce - d, U+P
 TA spin kick-TT spin kick - D, b+KK

Rzuty

Suplex - P+G
 clothesline takedown - f, f+P+G

triple knee bash - b+P+G
 leg hold takedown - b,f+P+G
 back drop - P+K+G
 neck breaker - uf+P+G
 quadruple knee bash - b+P+G

JACKY BRYANT

Pseudonim Jerky. Najprostsza do opanowania postać w całej grze, a przy tym stosunkowo potężna. To znaczy do czas - jeśli przeciwnik nauczy się przewidywać ciągle te same kombinacje wykonywane przez graczy wybierających Jerkiego, to pokona go łatwiej. Oczywiście dobrze grający Jerky będzie ostro miksował i non-stop zmieniał styl gry.

Ciosy i komba

low punch - d+P
 low backfist - db+P
 low backfist-sweep - db+PK
 low punch - D+P
 low kick - db+K
 double low kick - DB+KK
 shin slicer - d+K+G
 elbow - f+P
 elbow-heel kick - f+PK
 elbow-backfist - f+PP
 elbow-backfist-low kick - f+PPd+K
 elbow-backfist-heel kick - f+PPK
 beat knuckle - P+K
 beat knuckle-heel kick - P+KK
 beat knuckle-backfist - P+KP
 beat knuckle-backfist-sweep - P+Kpd+K
 beat knuckle-backfist-crescent - P+KPK
 lightning kick - d+P+K
 lightning kick 2 - d+P+KK
 lightning kick 3 - d+P+KKK
 lightning kick 4 - d+P+KKKK
 lightning kick 5 - d+P+KKKKK
 shot knee - db+P+K
 lightning kick variant 2 - db+P+KK
 lightning kick variant 3 - db+P+KKK
 lightning kick variant 4 - db+P+KKKK
 lightning kick variant 5-low - db+P+KKKKd+K
 lightning kick variant 5-high - db+P+KKKKK
 toe kick - d+K
 side kick - df+K
 side kick-heel kick - df+KK
 knee - f+K
 punt kick - f,f+K
 side hook kick - b+K
 kickflip - ub+K
 dodging side kick - df+K+E
 heel seed - b+K+G
 mid spin kick - b,f+K+G
 kickflip (built in G-cancel) - ub+K+G
 punch-sweep - Pd+K
 punch-crescent - PK
 punch-side kick - PK
 double punch-backfist - PPb+P

double punch-backfist-crescent - PPb+PK
 double punch-low kick - PPd+K
 double punch-knee - PPf+K
 double punch-elbow - PPf+P
 double punch-elbow-heel kick - PPf+PK
 double punch-straight kick - PPK
 triple punch - PPP
 double punch-straight - PPu+P
 hook punch - df+P
 double hook - df+PP
 double hook-straight - df+PPf+P
 double hook-knuckle - df+PPP
 double hook-knuckle-straight - df+PPPP
 double punch-elbow - F+PPf+P
 double punch-elbow-backfist - F+PPf+PP
 double punch-elbow-backfist-low kick - F+PPf+PPd+K
 double punch-elbow-backfist-heel kick - F+PPf+PPK
 triple punch - F+PPP
 backfist-sweep - b+Pd+K
 backfist-low backfist - b+Pdb+P
 double backfist - b+PP
 dodging punch - P+E
 kick-heel kick - KK
 kick-backfist - KP
 kick-backfist-sweep - KPd+K
 kick-backfist-crescent - KPK
 dodging kick - K+E
 crescent - K+G
 crescent-sweep - K+Gd+K+G
 backwards high jumping knee pounce - d,U+P
 forwards high jumping knee pounce - d,U+P
 ground kick - df+K

Rzuty

brain buster - P+G
 arm lock and knee - df,df+P+G
 trip and hammer - f,b+P+G
 clothesline takedown - f,f+P+G

SHUN-DI

Pijany mistrz w akcji. Granie Shunem to prawdziwe wyzwanie, w rękach doświadczonego gracza sieje spustoszenie na równi z Akirą. Jest nieprzewidywalny, nie wiadomo co za chwilę wykombinuje. I to właśnie jego największa broń - kombinowanie technik i ciągłe zmiany. Postać wymagająca długiego treningu.

Ciosy i comba

low punch - d+P
 low back push - db+P
 low back push-sweep - DB+PK
 drunken sweep - d+P+K
 double drunken sweep - D+P+KK
 triple drunken sweep - D+P+KKK
 low kick - d+K
 spinning low kick - db+K
 spinning low kick-fall down - db+KG
 spinning low kick-high kick - db+KK
 spinning low kick-high kick-fall down - db+KKG
 sweep - df+K+G
 old man knife - d>f+P
 old man knife-backfist - d>f+Pb+P
 uppercut - df+P
 old man palm - D,f+P
 knuckle-hip check - f+PK
 double knuckle - f+PP
 double knuckle-hip check - f+PPK
 double knuckle-backfist - f+PPP
 double knuckle-backfist-hip check - f+PPPK
 lunging upper - b,df+P
 thrust punch - P+K
 thrust punch-sacrifice toe kick - P+KK
 uppercut-thrust punch - df+PP+K
 uppercut-thrust punch-sacrifice toe kick - df+PP+KK
 twisting double fisted strike - f+P+K
 drunken crash - f,f+P+K
 retreating two fisted sacrifice strike - ub+P+K
 tornado punch - uf+P+K
 sidekick - df+K
 cartwheel kick - f,f+K
 falldown kick - b+K
 mule kick - u+K
 sacrifice drop kick - ub+K
 stepping flip over kick - uf+K
 dodging sidekick - df+K+E
 dodging cartwheel kick - f+K+E
 dodging cartwheel kick continuation - f+K+E
 hopping spin kick-two hand push - K+GP
 scorpion kick - d+K+G
 retreating hopping triple kick - b+K+G
 punch-heel kick - PK
 double punch - PP
 double punch-dodge - Ppd+E
 double punch-spinning low kick - Ppd+K
 double punch-spinning low kick-fall down - Ppd+KG
 double punch-spinning low kick-high kick - Ppd+KK
 double punch-spinning low kick-high kick-fall down - Ppd+KKG
 double punch-dodge - PPE

double punch-dodge-spinning low kick - PPEd+K
 double punch-dodge-spinning low kick-fall down - PPEd+KG
 double punch-dodge-spinning low kick-high kick - PPEd+KK
 double punch-dodge-spinning low kick-high kick-fall down - PPEd+KKG
 double punch-dodge-upper - PPEP
 double punch-upper - PPP
 retreating backhand swipe - b+EP
 backfist - b+P
 straight punch - b,f+P
 double straight punch - b,f+PP
 triple straight punch rush - b,f+PPP
 backward dodge-backhand swipe - ub+EP
 backward dodge-two fisted strike - b+P+E
 backward dodge-two fisted strike - ub+EP+K
 double kick-low backfist - KKd+P
 double kick-backfist - KKP
 dodging kick - K+E
 falling double kick - db+K+G
 falling double kick continuation - db+K+G
 backwards roll and elbow drop - d,U+P
 forwards roll and elbow drop - d,U+P
 leaping sitting pounce - d,U,P 40?
 retreating two fisted sacrifice strike - UB+P

sit down - d,d
 low kick and stand up - sitting,d+K
 flip over kick - sitting,K
 drink and stand up - sitting,P+K+G
 lie down from sitting - sitting,d,d

lie down - b>f
 sweep and stand up - lying,d+K
 rollover scissor kicks - lying,F+K
 rollover scissor kicks continuation - lying,F+K
 thrust kick - lying,K
 thrust kick-straight punch - lying,KP
 thrust kick-straight-spinning low kick - lying,KPd+K
 thrust kick-straight-spinning low kick-fall down - lying,KPd+KG
 thrust kick-straight-spinning low kick-high kick - lying,KPd+KK
 thrust kick-straight-spinning low kick-high kick-fall down - lying,KPd+KKG
 thrust kick-straight-sacrifice toe kick - lying,KPK

handstand - f>b
 backflip to handstand - u+P+K
 hop backwards - handstand,b
 stand up from handstand - handstand,u
 rolling elbow smash - handstand,P+K
 handstand kicks - handstand,K

fillover mule kick - handstand, K+G
 drunken frankensteiner - handstand, P+G

Rzuty

dances with punches - P+G
 over the shoulder switch - df+P+G
 pull down and elbow smash - b+P+G
 thru the legs and back kick - b,df+P+G
 drink - d+P+K+G

LION RAFALE

Młody Lion jest ultraprzejmą w prowadzeniu postacią. Ma wszystkie atrybuty pozytywnego bohatera: jest szybki, zwinny, ma fajowe ciuchy w wersji skejter (lub jak kto woli w wersji dresik) i ratuje małe kotki. Grając Lionem korzystaj często z podcięć, bardzo efektywnie prezentują się także jego rzuty. Ma także szalenie efektywne doblcia.

Ciosy i comba

low punch - d+P
 dodging peck - db+P
 dodging double peck - db+PP
 creeping peck - DF+P
 creeping double peck - DF+PP
 lunging low poke - b,df+P
 dodging swipe - d+P+E
 sweeping hand - d+P+K
 wind up swipe - df+P+K
 low kick - d+K
 double low kick - d+KK
 low kick-crescent - d+KK+G
 handstand kick - db+K
 handstand kick continuation - db+K
 sweep - d+K+G
 lunging sweep - df+K+G
 uppercut - df+P
 uppercut-swipe - df+PP
 dashing upper - D,f+P
 elbow - f+P
 elbow-lunging poke - f+PP
 lunging poke - f,f+P
 helix - b+P
 helix-reverse helix - b+PP
 helix-reverse helix-hopping spin kick - b+PPK
 overhead poke - u+P+K
 sidekick - df+K
 knee - f+K

lunging knee - f,f+K
 lunging knee-jump kick - f,f+KK
 hop kick - u+K
 hop kick-kick - u+KK
 flop over kick - uf+K
 dodging sidekick - df+K+E
 lunging spin kick - f,f+K+G
 punch-heel kick - PK
 double punch - PP
 double punch-low swipe - PPd+P
 triple punch - PPP
 punch - F+P
 dodging punch - P+E
 spinning swipe - f+P+E
 eye poke - f+P+K
 dodging double poke - b+P+K
 double kick - KK
 backwards heel slam pounce - d,U+P
 ground chop - df+P

Rzuty

trip throw - P+G
 through the legs - df+P+G
 kickflip throw - D,f+P+G
 alpha counter - f,f+P+G
 frontal piggy back - f>b+P+G
 reaping throw - b+P+G
 sky strike kick - b,f+P+G
 falling neck choker - uf+P+G

AOI UMENOKOUJI

Aoi to - podobnie jak Akira - królowa blokowania, reversali, konterek i długasných, wieloczęściowych rzutów i łamań. Na początku naucz się blokować ciosy przeciwników. Potem spróbuj je tapać. Na końcu zaś dorzuć do tego samodzielne, trzy/czterociosowe ataki oraz wieloczęściowe rzuty. Posiadając te wszystkie umiejętności będziesz prawdziwym mistrzem i nie przyfika nikt. Oprócz dobrego Akiry, ma się rozumieć.

Ciosy i komba

low punch - d+P
 double stop - d,d+P
 low kick - d+K
 ankle kick - db+K
 sweep - d+K+G
 overhead chop - df+P
 dashing elbow - D,df+P

elbow - f+P
 elbow-spinning strike - f+PP
 spinning elbow - f,f+P
 overhead super chop - df+P+K
 front kick - df+K
 knee - f+K
 knee-jumping kick - f+KK
 dodging side kick - df+K+G
 double punch - PP

double punch-elbow - PPF+P
 double punch-elbow-spinning chop - PPF+PP
 double punch-straight kick - PPK
 triple punch - PPP
 triple punch-sweep - PPPd+K
 triple punch-knee - PPPK
 punch - B+P
 dodging punch - P+E
 side chop - P+K
 double side chop - P+KP
 machine gun side chop - P+KPP
 spinning strike - f+P+K
 helix - f,f+P+K
 spinning strike-elbow - F+P+KP
 retreating chop - b,b+P+K
 snap kick - F+K
 dodging snap kick - K+E
 backwards akuma drop - d,U+P
 forwards akuma drop - d,U+P
 ground chop - df+P
 backwards spiral leaping fist - u+P
 kick inashi - b+P
 punch inashi - b+P
 elbow inashi - db+P
 mid kick inashi - db+P

Reversale i rzuty

kickflip reversal - ub+P+K
 TT kick reversal - f+P+K
 crescent reversal - b+P+K
 knee reversal - db+P+K
 mid reversal - db+P+K
 low kick reversal - d+P+K
 irimi nage - P+G
 hair grab takedown - db+P+G
 second control throw - df+P+G
 third control throw - D,f+P+G
 sixth kyu obi throw - b+P+G
 third control takedown - d+P+K+G
 first dan throw-style I - f>b+P+G
 first dan throw-style II - b>f+P+G
 second dan throw-style I - f>b+P+G,f|b,d+P+G
 second dan throw-style II - f>b+P+G,f|b,u+P+G
 second dan throw-style III - b>f+P+G,f|b,d+P+G
 second dan throw-style IV - b>f+P+G,f|b,u+P+G
 third dan throw-style I - f>b+P+G,f|b,d+P+G,d,u+P+G
 third dan throw-style II - f>b+P+G,f|b,d+P+G,u,d+P+G1
 third dan throw-style III - b>f+P+G,f|b,d+P+G,d,u+P+G
 third dan throw-style IV - b>f+P+G,f|b,d+P+G,u,d+P+G

TAKA-ARASHI

Hmm... Czy jest ktoś, kto zechce grać tą postacią? Łepki, łapki i jeszcze raz łapki. Gruby dobrze wyrzuca z aren...

Ciosy i comba

low slap - d+P
 low swipe - d+P+K
 double low swipe - D+P+KP+K
 low kick - d+K
 uppercut - df+P
 uppercut-throw? - df+Pf+P+G
 uppercut-punch - df+PP
 rising two handed upper - df,df+P
 double palm - D,b,f+P
 slap - D,f+P
 elbow - f+P
 elbow-toss - f+Pf,b+P+G
 elbow-two handed hammer - f+PP
 short sumo thrust - f,f+P
 short sumo thrust-punch - f,f+PP
 short sumo thrust-double punch - f,f+PPP
 single palm - b+P
 two handed sumo thrust - b,f+P
 beat knuckle - P+K
 overhead chop - db+P+K
 super two handed upper - df+P+K
 two handed upper - DF+P+K
 thrust palm - f+P+K
 double thrust palm - f+P+KP
 triple thrust palm - f+P+KPP
 dodging two handed hammer - b+P+K
 low cat's trick - d+P+K+G

sidekick - df+K
 shot knee - f+K
 heel drop - b+K
 double punch-slap - PPF+P
 three punch rush - PPP
 four punch rush - PPPP
 five punch rush - PPPPP
 five punch rush-head thrust - PPPPPf+P
 six punch rush - PPPPPP
 cat's trick - P+K+G
 ground slap - df+P
 double ground slap - df+PP
 ground stomp - df+K
 sumo toss - D,b+P+G
 bear hug and splash - f,f+P+G
 head grab and wiggle - b>f+P+G
 side suplex - df+P+K+G
 opening low cat's trick - d+P+K+G

Rzuty

Grab - f+P+Ggrab-turnover throw - f+P+Gb+P+G
 grab-trip - f+P+Gd+P+Ggrab-suplex - f+P+GP+Gcatch - b,f+P+G
 catch-sumo rebounding throw - b,f+P+Gb+P+G
 catch-side to side push down - b,f+P+Gd+P+G
 catch-over the hip throw - b,f+P+Gdb+P+G
 catch-turnover throw - b,f+P+GP+G

Brock Landers

TIPS & TRICKS

Oto zbiór wszystkich tipsów, jakie udało nam się wyłowić do gier na Dreamcasta...

4 WHEEL THUNDER

Szybki start

Aby wystartować z maksymalnym przyspieszeniem czekamy aż na ekranie pojawi się napis Go, i wtedy natychmiast naciskamy lewy trigger oraz A.

Dodatkowe trasy i pojazdy

Ukończ tryb championship aby otworzyć sześć dodatkowych tras, tryb arcade aby tworzyć osiem dodatkowych tras, a tryb indoor aby otworzyć pięć dodatkowych tras.

AEROWINGS

Cheat Mode

Kiedy pojawi się napis Press Start wciśnij obydwie triggerery

Exhibition Mode

Wypełnij wszystkie 20 misji Blue Impulse.

F4EJ

Pomyślnie ukończ pierwszą misję Sky Mission Attack.

F1

Pomyślnie ukończ drugą misję Sky Mission Attack.

F15DJ

Pomyślnie ukończ trzecią misję Sky Mission Attack.

Szary F4EJ

Pomyślnie ukończ czwartą misję Sky Mission Attack.

F2

Pomyślnie ukończ piątą misję Sky Mission Attack.

F4EJ

Pomyślnie ukończ pierwszą misję Sky Mission Attack.

Dolphin

Pomyślnie ukończ ósmą misję Sky Mission Attack.

Buggy

Pomyślnie ukończ ósmą misję Sky Mission Attack pilotując Dolphina.

AEROWINGS 2: AIRSTRIKE

Odkrycie wszystkiego

W menu głównym wciśnij i przytrzymaj lewy trigger, X i Y.

AIRFORCE DELTA

Dodatkowe samoloty

Odkrywa się je poprzez ukończenie trybu misji podstawowych. W zależności od tego na jakim poziomie przechodziliście grę wśród tych samolotów znajdzie się S-37 (easy), MIG 1.44 (normal) lub EE Lightning (hard).

Więcej kasy

Za zestrzelenie każdego wymaganego celu powietrznego przy pomocy działek, a nie rakiet.

Specjalny tryb

Ukończenie wszystkich 20 misji na poziomie normal otwiera możliwość uruchomienia specjalnego trybu gry.

ARMADA

Nieskończone życia

Potrzebne są pady w portach trzecim i czwartym. Na ekranie tytułowym, na padzie wsadzonym w trzeci port naciskamy start, a na tym w czwartym - A, B, A, B, Góra, Dół.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Kody do poziomów

Na ekranie głównym wchodzimy do ekranu Input Code i tam wpisujemy odpowiednie kody.

Spy Blue TRGHTR

Bathroom TDBWL

Riff Mission MSTRMN

Forest TLLTRS

Hoover Mission SCRDCR

Thick Mission STPDMN

Snow Mission BLZZRD
 Shrap Mission SRFPNK
 Fort Plastro GNRLMN
 Scorch Mission HTTTRT
 Showdown ZBTSRL
 Sandbox HTKTTN
 Kitchen PTSPNS
 Living Room HXMSTR
 The Way Home VRCLN

BANGAI-O

Uruchomienie menu Cheat

Jako imię wybierz trzy groundhogi (jeden z symboli na końcu alfabetu). Dostaniesz się do dodatkowych opcji poprzez wycofanie się z ekranu opcji przy pomocy B. Pojawi się możliwość modyfikowania różnych parametrów.

Riki's shot trail thickness (grubość strzału Riki):
 Normal(thin) - cienka
 Thick - gruba

Mami's shot trails (grubość strzału Mami):
 Normal(thin) - cienka
 Thick - gruba
 Large Missile and Thick - gruba i duże rakietki

Explosion Fragments (fragmenty eksplozji):
 Normal - normalne
 None - żadnych
 Heavy - ciężkie

Background (tło):
 Normal - normalne
 None - żadnego

Invincibility (nieśmiertelność):
 Off - wyłączona
 On - włączona

Cheat ten otwiera też wszystkie 44 levele.

BIOHAZARD

Nieskończona amunicja
 Na ekranie wyboru przedmiotów wciśnij górą, górą, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo i prawy trigger.

CANNON SPIKE

Nowy kostium Cammy
 Na ekranie wyboru postaci najedź na Cammy i naciśnij górę lub dół.

CARRIER

Bomby T7

W większości pudełek kryjących w sobie bomby T7 można znaleźć nieskończoną ich liczbę. Po wyjściu jednej możemy natychmiast wyciągnąć następną. Jedynym ograniczeniem są możliwości naszej postaci - może ona mieć przy sobie naraz najwyżej 20 bomb.

CENTIPEDE

Wszystkie poziomy i dodatkowe życie
 Wciśnij obydwa triggery oraz A, B, X i Y i zacznij obracać gałką analogową. Po chwili powinien pojawić się napis "Get a life" albo "all levels".

CHARGE'N BLAST

Łatwy poziom trudności
 Na ekranie tytułowym wciśnij X, B, Y, A cztery razy.

Spread Rocket
 Skończ grę na łatwym poziomie trudności.

Hyper Laser
 Ukończ grę na normalnym poziomie trudności.

CONFIDENTIAL MISSION

Inny świat
 Skończ wszystkie zadania w trybie treningowym. Na ekranie tytułowym pojawi się tryb "Another World".

CRAZY TAXI

Następny dzień

Na ekranie wyboru kierowcy naciśnij prawy trigger, a potem w momencie wybierania kierowcy naciśnij R raz jeszcze. Pojawi się napis "Another day" i zabrmi dźwięk klaksonu.

Expert Mode

Aby wyłączyć strzałki wskazujące drogę oraz zaznaczenie terenu parkowania naciśnij lewy trigger i start, a potem prawy trigger oraz start zaraz przed tym jak pojawi się ekran wyboru kierowcy. To uruchomi tryb Expert. Aby uruchomić tylko tryb bez strzałek naciskamy jedynie prawy trigger i start, a aby zgubić teren parkowania - lewy trigger i start.

Aktywowanie roweru

Na ekranie wyboru kierowcy naciśnij triggery: lewy, prawy, lewy, prawy, lewy, prawy. Potem

wyberz inny pojazd dla danego kierowcy.

Zmiana widoku

Wsuń kontroler do portu trzeciego, a potem naciśnij przycisk Start już po rozpoczęciu gry w Original albo Arcade. Zmiana widoku odbywa się poprzez naciśnięcie B (powrót do normalnego widoku - A), inny punkt widzenia pojawia się po naciśnięciu Y, a pięciokrotne naciśnięcie X-a pokaże prędkościomierz.

CRAZY TAXI 2

Expert Mode

Aktywuje się ją poprzez naciśnięcie Startu i Y na ekranie wyboru postaci, a następnie - naciśnięciu A.

Zgubienie strzałek

Na ekranie wyboru postaci naciśnij Start na ekranie wyboru postaci, a następnie naciśnij A.

Zgubienie markerów

Na ekranie wyboru postaci naciśnij Y, a potem rozpocznij grę przy pomocy A.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Slim Jim

Aby zagrać tym futurystycznym gościem należy rozpocząć grę w Pro Quest Mode, a na ekranie wyboru postaci wcisnąć dół, dół, lewo, prawo, góra, góra, Y. Przejrzyj teraz listę jeźdźców - znajdziesz wśród nich Jima.

Wszystkie rowery

Rozpocznij grę w Pro Quest Mode, a następnie wybierz jednego z zawodników. Potem, podczas wyboru roweru wcisnij kolejno: góra, lewo, góra, dół, góra, prawo, lewo, prawo, Y.

Wszystkie poziomy

Podobnie jak wcześniej, wybieramy tryb Pro Quest, potem jednego z zawodników, rower i strój, a podczas wyboru trasy wciskamy kolejno: lewo, góra, prawo, dół, lewo, dół, prawo, góra, lewo, Y.

Wszystkie stroje

Standardowo już wybieramy tryb Pro Quest, potem zawodnika i rower, a kiedy dochodzi do wyboru stroju naciskamy: lewo, góra, prawo, dół, lewo, dół, prawo, góra, lewo, Y.

DAYTONA 2001

Odblokowywania samochodów

Javelin - trzeba mieć sto godzin na liczniku.
Pywackett Barchetta - należy wygrać Single Race jednym z czterech samochodów: Lightning, Hopper, Falcon lub Grasshopper.
Piwackett Barchetta Super - skończenie wyścigu do tyłu w Pywackett Barchetta Red Car - wygraj wyścig Net Battle.
Rule of 9th - Pobij rekord trasy na ośmiu torach w Single Race przy ustawieniach Mirror Reverse.
Unicorn - skończ grę w trybie Championship.

DEAD OR ALIVE 2

Nocny ogród

Aby odkryć uroki nocnego ogrodu, podczas wyboru poziomu w trybie versus, wybierz Arial garden przy pomocy prawego triggera.

Krajobraz po bitwie

Aby przyrzeć się lepiej zawodnikom po replayu z wygranej walki naciśnij B, co zaowocuje zbliżeniem.

Sterowanie kamerą

Kiedy sterowany przez ciebie zawodnik przybiera postawę zwycięzcy przyciśnij i przytrzymaj B, a następnie steruj kamerą przy pomocy pada.

Ukryty film

Aby obejrzeć film z fireballem, musisz walczyć w trybie Story mode. Kiedy dojdiesz do walki z Kasumi, musisz znokautować ją w walce już w jaskini na dole i musi ona upaść jakieś 3-4 metry przed tobą. Wtedy uruchomi się ukryta animacja.

Tryb Matrixowy

Poprzez naciskanie i trzymanie przycisków B, Y i góra-prawo podczas replayów z walki osiągną efekt znany z nie zgadniecie jakiego filmu.

Arcade'owe intro

Aby uruchomić intro znane z arcade'ów ustaw wiek w opcjach na powyżej 20, a następnie zdobądź najlepszy wynik w Survival Mode i wpisz się jako REALDEMO.

DEMOLITION RACER: NO EXIT

Wszystkie tryby gry

Na ekranie z napisem Press Start wcisnij: X, dwa razy prawy trigger, lewy trigger i trzy razy prawy trigger.

Ukryte samochody

Na ekranie z napisem Press Start wciśnij: X, Y, cztery razy prawy trigger, X i Y.

Wszystkie dodatki

Na ekranie z napisem Press Start wciśnij: lewy trigger, prawy trigger, X, lewy trigger, X, prawy trigger, X, Y.

DINO CRISIS**Czwarty kostium**

Po przejściu gry za pierwszym razem Regina uzyska dwa dodatkowe stroje. Za następnym skończeniem gry będzie to czwarty strój.

DRACONUS: CULT OF THE WYRM**Aktywacja cheatów**

Aby aktywować kody, na pierwszym ekranie należy wcisnąć X, Y, Y, X, X, Y, Y. Kiedy wciśniesz Start przejdziesz od razu do ekranu ładowania gry. Wystarczy zacząć nową grę, albo ładować starą aby aktywować cheaty.

Potężny wojownik

W trakcie gry wciśnij pauzę, a następnie naciśnij i przytrzymaj obydwa triggera oraz prawo na padzie. Będziesz niepokonany w walce.

Przeskakiwanie poziomów

W trakcie gry wciśnij pauzę, a następnie naciśnij i przytrzymaj obydwa triggera oraz dół na padzie.

DYNAMITE COP**Dodatkowe misje**

Ukończ podstawowe trzy misje bez wyczerpania kontynuacji aby utworzyć misję 4, 5 i 6.

Bruno

Zbierz wszystkie ilustracje w grze aby zagrać jako bohater z DIE HARD ARCADE.

Cindy

Wybierz Ivy i przyciśnij Start na ekranie wyboru postaci aby zagrać jako bohaterka DIE HARD ARCADE.

Małpa

Ukończ misje 4, 5 i 6.

Nieskończona amunicja

Zapauzuj grę i wciśnij lewy trigger, A, B i Y

naraz. Po odpauzowaniu masz nieskończoną liczbę pocisków.

Nieskończona amunicja oraz kredyty

Ukończenie pierwszych trzech poziomów bez kontynuacji daje nieskończone kredyty oraz nie limitowaną amunicję do spluwy.

ECW: Hardcore Revolution**Wielkie stopy**

Ukończ karierę jako Balls Mahoney.

Wielkie ręce

Ukończ karierę jako Jason.

Wielkie głowy

Ukończ karierę jako Rhino.

Nowe teksturki

Ukończ karierę jako Tommy Dreamer.

Tryb Ego

Ukończ karierę jako Chris Chetti.

Grubasy

Ukończ karierę jako Spike Dudley.

Wisielec

Ukończ karierę jako Sal E. Graziano.

Bez głów

Ukończ karierę jako Taz.

Małe głowy

Ukończ karierę jako Roadkill.

Beulah McGillicutty.

Graj w trybie kariery i zdobądź pas ECW World Tag Team.

Bill Alfonso.

Ukończ karierę jako Rob Van Dam.

Cyrus the Virus

Graj w trybie kariery i zdobądź pas ECW World TV.

Joel Gertner

Graj w trybie kariery i zdobądź pas Acclaim.

Jeff Jones.

Ukończ karierę jako Mike Awesome.

Louie Spicolli.

Graj w trybie kariery i zdobądź pas ECW World Heavyweight.

Jobbers.

Pięć razy obroń pas ECW World Heavyweight.

Różne głowy

Ukończ karierę jako Louie Spicolli.

ESPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Zmiana wyglądu zawodników

Aby zmienić wygląd zawodników w miejscu, gdzie wpisuje się ich imiona wstukujemy podane poniżej nazwy miast. Spowoduje to, że dany zawodnik nabierze danego koloru.

MONTREAL Złoty

SYDNEY Srebrny

HELSINKI Brązowy

ROMA Miedziany

MOSCOW Śmietankowy

L.A. Niebieski

MUNICH Aluminiowy

MEXICO Zielony

TOKYO Czerwony

ATHENS Szary

ATLANTA Pomarańczowy

SEOUL Fioletowy

EXPENDABLE

Wszystkie kody wpisuje się w trakcie gry.

Dodatkowe życia

W czasie gry naciśnij A, B, X, Y, lewy trigger, prawy trigger, góra, dół, lewo i prawo.

Tryb fpp

Naciśnij lewy trigger, lewo, prawy trigger, prawo, dwa razy X, dwa razy dół, prawy trigger, lewy trigger.

Dodatkowe granaty

Naciśnij dół pięć razy, a potem górę cztery razy.

Natychmiastowe zwycięstwo

Naciśnij lewy trigger, prawy trigger, lewy trigger, prawy trigger, lewo, prawo, lewo, prawo, Y i X.

Wybór poziomu

Naciśnij góra, dół, góra, dół, góra, dół, lewo, prawo dwa razy i Y.

Tarcze

Naciśnij góra, dół, lewo, prawo, X, góra, dół, lewo, prawo, Y.

Omijanie poziomów

Naciśnij Y trzy razy, X trzy razy, lewy trigger, prawy trigger, dół trzy razy i góra trzy razy.

EXTREME SPORTS

Tryb Hard

Aby otworzyć ten tryb musisz zająć pierwsze miejsce w trybie easy.

Tryb Expert

Aby otworzyć ten tryb musisz zająć pierwsze miejsce w trybie hard.

F355 CHALLENGE

W menu głównym wybieramy Opcje. Na ekranie opcji naciskamy X i Y. Pojawi się opcja Passwords. Cały czas trzymając X i Y wybieramy Passwords - można tam wpisywać kody, które odblokują część tras. Przy wpisywaniu kodów należy zwracać uwagę na wielkie litery.

CinqueValvole Tor Fiorano

LiebeFrauMilch Tor Nurburgring

Stars&Stripes Tor Laguna-Seca

KualaLumpur Tor Sepang

DaysofThunder Tor Atlanta

FIGHTING FORCE 2

Nieskończona energia

Na ekranie tytułowym wciśnij naraz lewy trigger, prawy trigger, Y, A i lewo na galce analogowej.

Wybór poziomu

Na ekranie tytułowym wciśnij lewo, góra, X, góra, prawo, Y. Ekran powinien rozjaśnić błysk. Kiedy rozpocznesz nową grę, pojawi się spis poziomów.

FUR FIGHTERS

Odwiedź bossów po raz kolejny aby uzyskać odpowiednie bonusy:

Boss - co daje

Gwynth - AutoceLOWanie

Juanita - 100% zdrowia

Claude - Nowe bronie będą miały na maksa amunicji

Esmerelda - Tryb 3D

Viggo - Nieśmiertelność

Ukończenie labiryntu w Temple of Gloom -

Cieny bohaterowie

GODZILLA GENERATIONS

Dodatkowe potwory

Aby uzyskać odpowiednie bestie należy wykonać zadania:

Godzilla 1 - ukończ grę jako Godzilla

Godzilla USA - ukończ grę jako Godzilla 1

Minilla - ukończ grę jako Godzilla USA

Dr Sensawa - ukończ grę jako Minilla

GRAND THEFT AUTO 2

Kody wpisuj jako swoje imię na początku gry.

ULTIMATE

Zaczynasz z \$9,999,999

BIGCATS

99 życ

BIGGUNS

Wszystkie bronie

SESAME

Wszystkie poziomy

INFINITY

Nieskończona energia

LAWLESS

Brak policji

BOYAKASH

Mnożnik 5X

BADBOYZ

Ścigany

ALLFRIEND

Szacunek wszystkich gangów

DBLWAMMY

Podwójne uszkodzenia

BIGFRIES

Nieskończona amunicja

TOASTIES

Jak wyżej do młotacza

WOUNDED

Więcej krwi

ERRHUH

Naśladowcy Elvsa

GUILTY GEAR X

Piąty strój postaci

Wybierając Jednego z fajterów naciśnij Start.

Szósty strój postaci

Naciśnij X i A podczas wyboru postaci.

Siódmy strój postaci

Naciśnij Y i B podczas wyboru postaci.

GUNBIRD 2

Wybór Morrigan

Na ekranie wyboru postaci najedź na znak zapytania i wciśnij górę.

Wybór Aine'a

Na ekranie wyboru postaci najedź na znak zapytania i wciśnij dół.

HOUSE OF THE DEAD 2

Strój Goldmana

Przejdź grę w trybie Original Mode.

Napalm Gun

W etapie pierwszym załatw pierwszych trzech zombiaków strzałami w głowy. Jeżeli ci się to uda, ich głowy polecą, a na ziemi pojawi się nowa spluwa.

HYDRO THUNDER

Odblokowanie sekretów

Zaczynj grę i zaczynj ścigać się na jednym z torów dla początkujących. Jeżeli uda ci się zdobyć odpowiednio wysoki wynik aby wpisać się na listę najlepszych wpisz: ?PB.

INCOMING

Cheat menu

Po włączeniu gry wciśnij Start. Kiedy pojawił się główne menu wciśnij góra, dół, lewo, prawo, X, góra, dół, lewo, prawo, Y. Pojawi się możliwość dokonania wyboru o wszelkich możliwych ułatwieniach.

JET GRIND RADIO

Granie jako Love Shockers

Każdy etap Shibuya-cho ukończ z wynikiem Jet.

Granie jako Noise Tank

Każdy etap Benten-cho ukończ z wynikiem Jet.

Granie jako Poison Jam

Każdy etap Kogane-cho ukończ z wynikiem Jet.

Granie jako Goji

Najpierw należy odblokować trzy wcześniejsze gangi, a później dostać wynik Jet na wszystkich etapach Grind City.

Granie jako Potts

Najpierw trzeba ukończyć grę jeden raz i odblokować wszystkie wcześniej wymienione

opcje. Potem trzeba zagrać jeszcze raz i ukończyć Monster of Mogene przez Benten Boogie. W części drugiej Noise Tank wyzwie cie, a po jego pokonaniu będziesz mógł zagrać psiakiem.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Dzieciaki

Aby spowodować, że przeciwnicy wyglądają jak dzieci pokonaj 15 przeciwników w trybie Survival.

Dio

Skończ grę jako Jotaro

Zly Dio

Skończ grę jako Dio.

Młody Joseph

Skończ grę jako Joseph.

KAO THE KANGAROO

Dodatkowe życie

Na ekranie mapy wciśnij i przytrzymaj obydwą triggera, po czym naciśnij A, lewo, góra, A.

Nieskończone życia

Na ekranie mapy wciśnij i przytrzymaj obydwą triggera, po czym naciśnij dół, lewo, B, lewo, B, B.

Dodatkowa rękawica

Na ekranie mapy wciśnij i przytrzymaj obydwą triggera, po czym naciśnij dół, prawo, lewo, dół, A.

Nieskończone rękawice

Na ekranie mapy wciśnij i przytrzymaj obydwą triggera, po czym naciśnij dół, prawo, góra, prawo, lewo, B

Dodatkowy checkpoint

Na ekranie mapy wciśnij i przytrzymaj obydwą triggera, po czym naciśnij góra, prawo, dół, lewo, A.

Nieskończone checkpointy

Na ekranie mapy wciśnij i przytrzymaj obydwą triggera, po czym naciśnij góra, prawo, dół, prawo, lewo, A.

Nieskończone zdrowie

Na ekranie mapy wciśnij i przytrzymaj obydwą triggera, po czym naciśnij dół, B, B, A, góra, lewo, prawo.

Wybór poziomów

Na ekranie mapy wciśnij i przytrzymaj obydwą triggera, po czym naciśnij góra, dół, prawo, lewo, góra, X.

Przeskakiwanie poziomów

Na ekranie mapy wciśnij i przytrzymaj obydwą triggera, po czym naciśnij góra, góra, lewo, dół, X.

KING OF FIGHTERS DREAM MATCH '99

Alternatywne postacie

Kiedy najedziesz na postać, którą chcesz wybrać i naciśniesz Start, w rogu ekranu pojawi się alternatywny wizerunek postaci. Aby wybrać inną wersję danej postaci, trzymając wciśnięty Start naciśnij A, B, X lub Y.

Alternatywny Survival Mode

Skończ Survival Mode. Potem najedź na wybór trybu Survival i trzymając start naciśnij A.

Zmiana stroju

Na ekranie wyboru postaci naciśnij start i trzymając go wklep kombinację: A, B, X, Y, A + X, A + Y lub A + X + Y co da różne kostiumy. Nie wszystkie postaci mają jednak inne stroje.

Orochi Team

Aby go uaktywnić, na ekranie wyboru postaci należy naciśnąć Start najeżdżając na Chrisa, Yashiro lub Shermie.

Rugal B

Aby go uaktywnić ukończ grę raz, a następnie na ekranie wyboru postaci najedź na Rugala i naciśnij start.

Aby uzyskać specjalne zakończenie lub obrazek, skończ grę następującymi zespólami:

Hero Team: Kyo, Terry, Ryo

Flame Team: Kyo, Saishu, Chris

Dream Team 99: Kyo, Iori, Chizuru

Sidekick Team: Benimaru, Andy, Robert

Head Band Team: Goro, Joe, Yuri

Rugal Team: Rugal, Vice, Mature

Family Tree Team: Ryo, Yuri, Takuma

Female Team 99: Athena, Mai, Yuri

Dangerous Team 97: Chin Chang choi

Sports Team: Ralf, Mary, Lucky

Heidern Team: Heidern, Ralf, Leona

Head Band Team 94: Terry, Clark, Lucky

Orochi Males Team: Yamazaki, Chris, Yashiro

Orochi Female Team: Vice, Mature, Shermie

Shingo Team: Shingo, Kyo, Saishu
 Father Team: Kim, Saishu, Takuma
 Rapid Button Team: Joe, Chang, Billy
 Heavy Hitters Team: Brian, Ralf, Chang
 The Crazy Team: Robert, Choi, Sie
 Birthday Party Team: Shingo, Mature
 KOF 2000 Team: Kyo, Iori, Shingo

KISS: PSYCHO CIRCUS

Nieśmiertelność
 Wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym naciśnij A, A, B, B i X.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Ognisty Reaver
 Zapauzuj grę, wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym wciskaj kolejno: dół, góra, prawo, góra, dół, lewo, B, prawo, dół.

Powietrzny Reaver
 Zapauzuj grę, wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym wciskaj kolejno: dwa razy góra, dół, dwa razy prawo, lewo, B, prawo, lewo, dół.

Reaver Kaina
 Zapauzuj grę, wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym wciskaj kolejno: A, B, prawo, Y, dwa razy lewo, prawo, góra.

Wszystkie umiejętności
 Zapauzuj grę, wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym wciskaj kolejno: dwa razy góra, dół, dwa razy prawo, lewo, B, prawo, lewo, dół.

Maksymalna dopalka zdrowia
 Zapauzuj grę, wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym wciskaj kolejno: prawo, B, dół, góra, dół, prawo.

Maksymalna dopalka magii
 Zapauzuj grę, wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym wciskaj kolejno: Y, prawo, dół, prawo, góra, Y, lewo.

Otwarcie wszystkich bram magicznych
 Zapauzuj grę, wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym wciskaj kolejno: dwa razy góra, dół, dwa razy prawo, lewo, B, prawo, lewo, dół.

Przywracanie zdrowia
 Zapauzuj grę, wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym wciskaj kolejno: dół, B, góra,

lewo, góra, lewo.

Przywracanie magii
 Zapauzuj grę, wciśnij i przytrzymaj obydwie triggerry, po czym wciskaj kolejno: dwa razy prawo, lewo, Y, prawo, dół.

LOONEY TUNES: SPACE RACE

Kody należy wpisywać w menu Cheats.
 Wszystkie postacie: CHAR
 Wszystkie trasy: TRACK
 Wszystko: CHEESFISH

MAGFORCE RACING

Odkrycie pojazdów
 W menu głównym najedź na wybór pojazdu i, nie wchodząc do tej opcji, wciśnij i przytrzymaj Y oraz X, a następnie wstukaj: góra, lewo, dół, dwa razy prawo, góra, dół, prawo. Następnie wejdź do ekranu wyboru pojazdów i... Voila!

Różne dodatki
 Każdy z poniższych kodów wpisuj na liście najlepszych wyników - musisz więc jako tako poradzić sobie w odpowiednim wyścigu.
 Hasło - efekt
 RETRO - ośmiobitowy dźwięk
 AUTOM - autopilot przy dopalaczu
 JOHN M - być Johnem Malkovich
 GHOST - tryb widmowy
 MISSI - wszystkie power-upy stają się pociskami
 TURBO - wszystkie power-upy stają się turbosami

MAKEN X

Wszystkie bronie
 Zapauzuj grę i wciśnij: góra, prawo, lewo, dół, B, lewy trigger, prawy trigger, A, prawo, X, B, lewo, prawy trigger, Y, góra.

Nieśmiertelność
 Zapauzuj grę i wciśnij: dół, lewo, góra, prawo, lewy trigger, A, X, lewo, prawy trigger, B, Y, góra, lewy trigger, A, dół.

MARVEL VS CAPCOM

Aby odkryć odpowiedniego pomocnika, przed wyborem drugiej postaci należy trzymać start oraz odpowiednią kombinację przycisków.

Shadow
 WP+MK+FP

Jubilee
LK+MP+HP
Można jej użyć 8 razy

Sentinel
MP+MK+FP

Storm
LP+LK+HP
Można jej użyć 6 razy

Thor
LK+MP
Można go użyć 8 razy

Unknown Soldier
LP
Można go użyć 4 razy

Pure and Fur
LK
Można jej użyć 5 razy

Anita
LP+MP+HP
Można jej użyć 5 razy

Lou
MP
Można go użyć 8 razy

Rogue
LP+MP+HP+LK
Można jej użyć 7 razy

Colossus
LP+MP+MK
Można go użyć 5 razy

Michelle Heart
LP+LK
Można jej użyć 6 razy

King Arthur
LP+MP
Można go użyć 8 razy

Saki
HP
Można jej użyć 7 razy

Ton-Pooh
LP+HP
Można jej użyć 9 razy

Iceman

MP+MK
Można go użyć 4 razy

Cyclops
LP+LK+MP

Magneto
LK+HP
Można go użyć 7 razy

U.S. Agent
MK+HP
Można go użyć 5 razy

Psylock
MK
Można jej użyć 5 razy

Devilot
MP+HP
Można go użyć 5 razy

Juggernaut
LP+MK
Można go użyć 3 razy

Walka z Gold War Machine
Aby z nim powalczyć należy nie stracić żadnej z postaci, pięciu przeciwników załatwić superami, z których dwa muszą być cross over variable'ami.

Walka z Red Venomem
Aby z nim powalczyć nie możesz stracić żadnej postaci, mieć pierwszy atak w każdej walce, użyć cztery speciale tagowe, dwa hyper combos, a na 5 ódym poziomie pojawi się informacja, że nie dochodzi nowy przeciwnik.

Walka z Roll
Aby walczyć z tą postacią nie możesz stracić żadnej postaci, musisz wykorzystać wszystkich partnerów, wykonać dwa finishe Variable Cross oraz trzy inne (hyper combo lub dual attack).

Walka z Shadow Lady
Nie możesz stracić żadnej postaci, wykorzystać wszystkich partnerów, mieć pierwszy atak w każdej walce i używać finishów Variable Cross pod koniec każdej rundy.

Walka jako Zły Zangief
Wybierz Zangiefa, wykonaj pół kółka do tyłu i szybkiego kopa, a twój człowiek zmieni się w złego Zangiefa.

Walka jako Gold War Machine

Na ekranie wyboru postaci najedź na Zangief'a i wciśnij: L, L, D, D, P, P, D, D, L, L, G, G, G, G, P, P, L, L, D, D, D, D, P, P, G, G, L, L, D, D, P, P, G, G, G, G, G. Postać pojawi się nad Zangief'em.

Walka jako Hyper Venom

Na ekranie wyboru postaci najedź na Chun Li i wciśnij: P, D, D, D, D, L, G, G, G, G, P, P, D, D, L, L, D, D, P, P, G, G, G, G, L, L, G. Postać pojawi się nad Chun Li.

Walka jako Lilith

Na ekranie wyboru postaci najedź na Zangief'a i wciśnij: L, L, D, D, P, P, G, G, D, D, D, D, L, L, G, G, G, G, P, L, D, D, D, D, P, P, G, G, G, G, L, L, D, D, D, D, P, D.

Walka jako Pomarańczowy Hulk

Na ekranie wyboru postaci najedź na Zangief'a i wciśnij: P, P, D, D, L, L, P, P, D, D, L, L, G, G, G, G, D, D, P, P, G, G, D, D, D, D, G, G, G, G, L, G.

Walka jako Roll

Na ekranie wyboru postaci najedź na Zangief'a i wciśnij: L, L, D, D, P, P, D, D, L, L, G, P, G, G, P, P.

Walka jako Shadow Lady

Na ekranie wyboru postaci najedź na Morrigan i wciśnij: G, P, P, D, D, D, D, L, L, G, G, G, G, P, P, L, L, D, D, P, P, D, D, L, L, G, G, P, P, G, G, L, L, D, D, D, D, D, D.

Walka jako Onslaught

Zdobądź wszystkie inne postacie poprzez pokonanie ich w walce i zachowaj stan gry na VMU.

MDK2

Problemy Hawkinsa

Grając doktorem naciśnij naraz przyciski: lewy i prawy trigger, lewo i A.

Kurt w bokserkach

Przytrzymaj obydwie triggery i wciskaj X,X,Y,X w menu głównym.

Matrix Mode

Grając jako Max wciśnij i przytrzymaj prawy trigger, a potem cztery razy wciśnij górę.

MTV SPORTS SKATEBOARDING

Odkrycie wszystkiego

Wejść do Lifestyle Mode i jako imię wpisać PSWRD.

MORTAL KOMBAT GOLD

Alternatywne kostiumy

Najedź na postać i naciśnij start. To zmieni kolor stroju danej postaci. Każdy z wojowników ma po kilka strojów - kolejne zmienia się poprzez następną naciśnięcie Startu.

Cheat menu

Na ekranie z napisem Press Start button szybko wciśnij G, G, D, D, L, L, P, P. Jeśli zrobisz to wystarczająco szybko zabrzmiał śmiech i usłyszysz słowo Outstanding. Teraz naciśnij start aby wejść do opcji, najedź na opcję Arcade i wciśnij lewy oraz prawy trigger naraz. Łatwe zakończenia - wystarczy pokonać jednego przeciwnika w trybie arcade aby obejrzeć zakończenie.

Fatal 1 - dzięki temu fatality będziesz uruchamiał HP.

Fatal 2 - jak wyżej, tylko odpalenie LP.

Pit Fatal - aby wykończyć przeciwnika w ten sposób wciśnij dół i naciśnij HP.

Danger - obaj zawodnicy będą mieli bardzo mało energii

Kombat Kody aktywują odpowiednie cheaty:

0: nic

1: duże głowy

2: nie ma rzutów

3: maksymalne obrażenia wyłączone

4: maksymalne rzuty wyłączone

5: nieskończone bieganie

6: wolna broń

7: przypadkowa broń

8: zbrojny mąż

9: wiele broni

10: cicha walka

11: wybuchowa walka

12: bez mocy

13: bez deszczu

14: bronie

15: tryb Nooba Saibota

16: czerwony deszcz

17: jaskinia Goro

18: studnia

19: bogowie

20: grobowiec

21: wietrzny świat

22: jaskinia gadów

23: świątynia

24: las

25: więzienie

26: lód

27: kościół

28: inna ziemia

29: komora dusz

30: drabina

Więcej kodów

Na ekranie versus możesz wpisać podane poniżej kody. Na dole ekranu są dwa pola po trzy kratki każde. Poruszasz się po nich przy pomocy niskiego ciosu, bloku i niskiego kopa.

- 123 123 Do jednego ciosu
- 012 012 Noob Saibot
- 020 020 Czerwony deszcz
- 050 050 Walka wybuchowa
- 002 002 Nie można stracić broni
- 100 100 Wyłączone rzuty
- 010 010 Wyłączone maksymalne obrażenia
- 110 110 Wyłączenie rzutów i maksymalnych obrażeń
- 111 111 Przypadkowe bronie
- 222 222 Rozpoczęcie z przypadkową bronią
- 444 444 Rozpoczęcie z wyciągniętą bronią
- 555 555 Wiele broni
- 666 666 Cicha walka
- 321 321 Wielkie głowy
- 011 011 Jaskinia Goro
- 022 022 Studnia
- 033 033 Bogowie
- 044 044 Grobowiec
- 055 055 Wodny świat
- 066 066 Jaskinia gadów
- 101 101 Świątynia
- 202 202 Las
- 303 303 Więzienie
- 313 313 Łód

Granie jako Meat

Rozpocznij grę dla dwóch osób i wybierz tryb Group Mode. Jeden z graczy musi następnie wygrać dwadzieścia następujących po sobie walk. Wtedy to zawodnik zwycięzcy stanie się Meatem.

NBA HOOPZ

Różne kody

Na ekranie versus używaj przycisków do zmiany kodu. X zmienia pierwszą cyfrę, A - drugą, a B - trzecią. Potem użyj pada do określenia kierunku. Jeżeli poprawnie wpiszesz kod - jego nazwa pojawi się na ekranie.

Kod	Efekt
3-1-2 Góra	Nieskończone turbo
0-2-3 Lewo	Piażowe boisko
3-2-0 Lewo	Uliczne boisko
5-4-4 Lewo	Graj jako Dr Atomic
0-1-4 Prawo	Strój "domowy"
0-2-4 Prawo	Strój "wyjazdowy"

1-1-1 Prawo	Piłka
1-2-1 Lewo	Dziwne strzały
0-1-1 Dół	Skuteczność strzałów
1-1-0 Dół	Pokazanie miejscówek
4-4-4 Lewo	Żadnego zdejmowania
2-2-2 Prawo	Żadnych fauli
3-0-1 Góra	Żadnych miejscówek
3-0-0 Prawo	Wielkie głowy
3-3-0 Lewo	Małe głowy
5-4-3 Lewo	Mali zawodnicy

NBA SHOWTIME: NBA ON NBC

Cheaty

Wciśnij Turbo, Rzut i Podanie na ekranie Tonight's Match-Up aby uaktywnić odpowiedni kod. (liczby wskazują ile razy należy przycisnąć dany przycisk). Po wciśnięciu przycisków na padzie wybieramy kierunek podany obok.

Cheat	Kod
Piłka	2-3-2 Prawo
Inne stroje	4-3-0 Prawo
Stroje "wyjazdowe"	4-2-0 Prawo
Wielkie głowy	2-0-0 Prawo
Zamieć	1-3-1 Lewo
Mgła 2	1-2-3 Góra
Strój "domowy"	4-1-0 Prawo
Miejscówki	1-0-0 Dół
Strój Midway	4-0-1 Prawo
Nocna mgła 2	1-2-3 Lewo
Żadnego zdejmowania	5-5-5 Lewo
Żadnych miejscówek 1	2-0-1 Góra
Żadnych replayów	3-3-1 Lewo
Żadnego tipowania	4-4-4 Góra
Deszcz	1-4-1 Lewo
Skuteczność rzutów	0-0-1 Dół
Śnieg 2	1-2-1 Lewo
Bagienna mgła 2	1-2-3 Prawo
Strój drużyny 1	4-0-1 Prawo
Gruba mgła 2	1-2-3 Dół
Mali zawodnicy	3-4-5 Lewo
Turniej	1-1-1 Dół
Miejscówki	1-0-0 Dół
Niekończące się turbo	4-1-1 Góra
Żadnych strzałek	3-2-1 Lewo
Małe głowy	4-4-0 Lewo
Żadnych fauli	2-2-2 Lewo

1 muszą zgodzić się obie drużyny.
2 tylko na boiskach na powietrzu

Ukryci gracze
Wpisz odpowiednie ksywy i piny aby uaktywnić graczy

Character	Ksywa	PIN
Big alien	BIGGY	0958
Chad Edmunds	CHAD	0628
Clown	CRISPY	2084
Greg Cutler	CUTLER	1111
Kerri (female)	KERRI	0220
Kerri in uniform	KERRI	1111
Lia (female)	LIA	0712
Lia in uniform	LIA	1111
Nikko dog	NIKKO	6666
Old man	OLDMAN	2001
Pinto horse	PINTO	1966
Pumpkin	JACKO	1031
Referee	THEREF	7777
Retro Rob	RETRO	1970
Shawn Liptak	LIPTAK	0114
Small alien	SMALLS	0856
Tim Kitzrow	TIMK	7785
White horse	HORSE	1966
Willy Morris	WIL	0101
Wizard	THEWIZ	1136

Ukryte boiska

Po wyborze zespołu oraz graczy przytrzymaj jedną z poniższych kombinacji aż do czasu kiedy zacznie się gra na odpowiednim boisku.

Boisko	Kombinacja
Island court	Prawo + Turbo
Midway court	Góra + Rzut + Podanie
NBC court	Dół + Rzut + Podanie
Team 1 (Left)	Góra + Turbo
Team 2 (Right)	Dół + Turbo
Sweet court	Lewo + Turbo

Maskotki

Wpisuje się tak samo jak przy zawodnikach.

Zespół	Nazwa	PIN
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Chicago Bulls	BENNY	0503
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Houston Rockets	TURBO	1111
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota T-wolves	CRUNCH	0503
New Jersey Nets	SLY	6765
Phoenix Suns	GORILA	0314
Seattle Sonics	SASQUA	7785
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Utah Jazz	BEAR	1228

Pracownicy Midway

Podobnie jak w przypadku zawodników.

Pracownik	Ksywa	PIN
Alex Gilliam	LEX	0014

Andy Eloff	ELOFF	2181
Beth Smukowski	BETHAN	1111
Brian LeBaron	CRINCH	0222
Chris Skrundz	CMSVID	0000
Dan Thompson	DANIEL	0604
Dave Grossman	DAVE	1104
Eugene Geer	E GEER	1105
Jason Skiles	JASON	3141
Jeff Johnson	JAPPLE	6660
Jennifer Hedrick	JENIFR	3333
Jennifer w stroju	JENIFR	1111
Jim Gentile	GENTIL	1228
Jim Tianis	DIMI	0619
John Root	ROOT	6000
Jon Hey	JONHEY	8823
Larry Wotman	STRAT	2112
Paulo Garcia	PAULO	0517
Mark Guidarelli	GUIDO	6765
Mark Turmell	TURMEL	0332
Matt Gilmore	MATT G	1006
Mike Lynch	LYNCH	3333
Paul Martin	STENTR	0269
Rob Gatson	GATSON	1111
Sal DiVita	SAL	0201
Tim Bryant	TIMMYB	3314
Tim Moran	TIMCRP	6666

NBA 2K

Różne kody

Kody wpisuj po wejściu do opcji Cheats.

SQUISHY - postacie są 2D
 BEACHBOYS - piłka plażowa
 BIGFOOT - wielkie stopy
 FATHEAD - wielkie głowy
 DOUGHBOY - grubi zawodnicy
 HIMOM - ukryta wiadomość dla mam
 COACHOUCH - trenerzy w opalach
 MONSTER - wielcy zawodnicy
 DEVDUDES - zespoły autorów Segi
 LITTLELUGY - mali zawodnicy

NBA 2K1

Otwarcie ukrytych opcji

W głównym menu wejdź do opcji, wybierz okienko z kodami i wpisz tam: vc. Potem wróć do głównego menu i przejrzyj listę zespołów - pojawi się tam kilka nowych.

Redman

Po uruchomieniu poprzedniego cheatu wybierz Team Mo Caps. Na ławce rezerwowych siedzi tam Redman, którego możesz wprowadzić w trakcie trwania meczu.

Różne kody

Te kody wpisuj w głównym menu w okienku z kodami. Należy zwracać uwagę na wielkie i małe litery.

heliumbrain - wielkie głowy
alienbrain - inni zawodnicy
tvirus - zarażeni gracze
sohappy - radośni gracze
whatamisaying - bredzący komentator
betheball - kamera w piłce
the70'slive - niezłe stroje

NHL 2K

Wielkie głowy
Na czarnym ekranie, w czwartym kontrolerze wciśnij B, B, X.

Najlepszy zespół
Na czarnym ekranie, w czwartym kontrolerze przytrzymaj obydwa triggera i wciśnij kolejno B, A, B, Y.

NIGHTMARE CREATURES 2

Przywracanie zdrowia
W trakcie gry wciśnij i przytrzymaj X, Y, B.

PEN PEN TRI-ICELON

Alternatywne stroje
Na każdym z torów oraz ich wariacjach zajmij pierwsze miejsce po dwa razy aby odblokować wszystkie stroje.

Hanamuizu
Aby go odblokować należy zdobyć złoty medal na wszystkich trasach dwukrotnie.

Hinamazu
Jeśli ukończysz każdą sekcję każdego z czterech poziomów odblokuje się ta postać.

PHANTASY STAR ONLINE

Ukryte kolory skafandrów
Rozpocznij nową grę i wybierz swojego bohatera. W miejscu, gdzie masz wpisać swoje imię wklep jeden z poniższych kodów. Kiedy wpiszesz kod, możesz wejść do wyboru kostiumu i będziesz mógł wybierać z dwóch dodatkowych.

Klasa Kod
Humar KSKAUDONSU
Hunewearl MOUEOSRHUN
Hucast RUUHANGBRT
Ramar SOUDEGMKSG
Racast MEIAUGHSYN

Racaseal NUDNAFJOOH
Fomarl DNEA0HUHEK
Fonewm ASUEBHEBUI
Fonewearl XSYGSSHEOH

STAR GLADIATORS 2 (PLASMA SWORD)

Zły Gamof
Na ekranie wyboru postaci najedź na Gamofa i wciśnij start oraz A.

Kaede
Na ekranie wyboru postaci najedź na Rain i naciśnij dół, dół, lewo, lewo, góra.

Rai-On
Na ekranie wyboru postaci najedź na Byakko i naciśnij góra, dół, lewo, lewo, prawo, lewo, góra.

POWER STONE

Alternatywne stroje
Podczas wyboru postaci naciśnij A lub B - obydwa dają różne kolory strojów.

Podwójny Virtua Battle Mode
Ukończ grę normalnie Valgasem a otworzysz jego zakończenie oraz ten tryb. Jest on na szóstej stronie w Collection.

Dodatkowe przedmioty
W sumie są cztery dodatkowe przedmioty. Aby je uzyskać ukończ grę czterema postaciami.

Nieśmiertelność
Po tym jak już ukończysz grę jedną z postaci wejdź do menu głównego, a tam - do extra options. Zmień tam parametr transformation damage do 0%. Później, już na arenie zbierz trzy kamienie i transformuj się - przeciwnik nie będzie ci mógł wyrządzić żadnej krzywdy.

Kraken
Aby zagrać jako Kraken musisz skończyć grę każdą z postaci.

Valgas
Ukończ grę jako Kraken, a otworzy się Valgas.

Zmieniony Valgas
Po uzyskaniu Valgasa i ukończeniu nim gry możesz zagrać z kolegą w trybie versus i jeżeli obydwa wybierzelec Valgasa, to jeden z was będzie miał go w wersji zmienionej.

POWER STONE 2**Pride**

Ukończ grę siedmioma podstawowymi postaciami.

Mel

Ukończ grę Pride'em.

Dodatkowe areny

Ukończ grę każdą z postaci - siedmioma podstawowymi, a także Melem i Pride. Otworzy to trzy areny. Wybierając je na odpowiednim ekranie należy wyjechać kursorem poza ekran, ponieważ nie są one na nim widoczne.

PROJECT JUSTICE**Potężny Akira**

Podkreśconego Akirę dostaniesz jeżeli przez Story Mode przejdiesz Seiyunem Syogakuenem i znokautujesz Wild Daigo bez używania zespołowych ataków.

Burning Batsu

Aby posługiwać się alternatywnym Batsu najpierw wejdź do Story Mode i wybierz szkołę Taiyo. Potem, grając jako Batsu musisz przegrać z Akirą, Yuriką lub Zaki. Wtedy Batsu zostanie zastąpiony przez lincyo, a Burning Batsu będzie dostępny podczas walki z Vatsu.

Mroczny team

Ukończ grę każdą ze szkół w trybie Story.

Demon Hyo

Ukończ grę każdą ze szkół i obejrzyj wszystkie zakończenia.

Tiffany Rose i Roy Bromwell

Ukończ tryb Story jako Pacific High School.

Vatsu

Ukończ tryb Story jako Gorin Koukou.

Wild Daigo

Aby go odblokować graj w Story Mode jako Gedo Koukou, i kiedy dojdiesz do walki z Wild Daigo pokonaj go trzyosobowym ciosem zespołowym, a następnie wygraj walkę z Demon Hyo.

QUAKE III: ARENA**Komendy**

Aby wpisywać te komendy potrzebna będzie

klawiatura oraz myszka do Dreamcasta.

Rozpoczynamy grę jako Normal, w trakcie gry naciskamy przycisk tyldy - "~" i dostajemy się do konsoly. Tutaj można wpisywać różne komendy.

/who - wyświetla listę graczy, ludzi oraz boty

/say - po tym słowie wpisujemy tekst, który zobaczą wszyscy gracze.

/say4 - po tym słowie wpisujemy tekst do gracza numer 4

/say3 - po tym słowie wpisujemy tekst do gracza numer 3

/say2 - po tym słowie wpisujemy tekst do gracza numer 2

/say1 - po tym słowie wpisujemy tekst do gracza numer 1

\help - wyświetla listę komend

/tell_attacker - przekazuje wiadomość do napastnika

/say_team - przekazuje wiadomość do naszego zespołu

/tell_target - przesyła wiadomość do naszego celu

/clear - czyści konsolę.

Cheaty

Ukończ grę na dowolnym ustawieniu.

Następnie zachowaj grę na VMU, na której ekranie pojawi się mini-gra. Za każdym jej ukończeniem dostaniesz nowy cheat. Przejdź grę pięć razy, po razie na każdym poziomie trudności aby odblokować wszystkie cheaty.

I Can Win - odnawiająca się broń.

Bring It On - poziomy zdrowia oraz zbroi są podniesione do 150.

Hurt Me - zaczynasz ze wszystkimi spluwami w tym rejonie. Po śmierci też je będziesz miał.

Hardcore - power upy działają teraz aż do śmierci.

Nightmare - nieskończona amunicja.

RE-VOLT

Wszystkie samochody

Wpisz się jako CARNIVAL (wersja europejska) albo CARTOON (wersja amerykańska).

Wszystkie trasy

Wpisz się jako TRACKER (wersja europejska) albo TRACTION (wersja amerykańska).

Bronie

Wpisz się jako SADIST (wersja europejska) albo YOY (wersja amerykańska). W grze przewijaj broń naciskając lewy i prawy trigger.

Odwrotny tor

Na ekranie wyboru trasy naciśnij naraz obydwa triggera oraz dół.

Hasła

OYOY - wszystkie bronie
MAGGOT - tryb maluczkich
CHANGER - zmiana wózków
FLYBOY - tryb Hi-Fi

READY 2 RUMBLE BOXING

Alternatywne stroje

Wciśnij X + Y podczas wyboru boksera.

Cztery klasy

Aby uzyskać dostęp do danego boksera, należy wpisać odpowiednie hasło jako nazwę swojej sali gimnastycznej w trybie Championship. Dany bokser odblokowuje się w trybie Arcade. Bronze Class (and Kemo Claw) Rumble Power Silver Class (and Bruce Blade) Rumble Bumble Gold Class (and Nat Daddy) Momsa! Champ Class (and Damien Black) Pod 5!

Inny głos

Na ekranie wyboru postaci przytrzymaj X i wciśnij jeden z czterech kierunków na padzie.

Walka na sali

Wybierz tryb 2P Arcade, a potem przytrzymaj lewy i prawy trigger podczas wyboru boksera.

Walka na ringu na zewnątrz

Wybierz tryb 2P Arcade, a potem wciśnij i przytrzymaj dwa triggera oraz X podczas wyboru boksera.

Dwu częściowa arena

Wybierz tryb 2p Arcade, a potem przytrzymaj lewy trigger podczas wyboru boksera.

Różne daty

Ustaw wewnętrzny zegar konsoli na 25.XII a na jednej z aren będą znajdowały się choinki. Jeżeli nastawisz zegar na 31.X - na trybunach pojawią się szkielety.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Gruby zawodnik

Na ekranie wyboru postaci naciśnij Prawo, prawo-góra, dół, prawo, prawy trigger, prawy trigger, lewy trigger.

Wielkie rękawice

Na ekranie wyboru postaci wciśnij lewo, prawo, góra, dół, prawy trigger, lewy trigger.

Szczupłutki zawodnik

Na ekranie wyboru postaci wciśnij prawo, prawo-góra, dół, prawo, prawy trigger, lewy trigger.

Nieumarli bokserzy

Na ekranie wyboru postaci naciśnij lewo, góra, prawo, dół, prawy trigger, prawy trigger, lewy trigger.

Odkrywanie bokserów

Czym więcej razy przejdiesz grę tym więcej postaci odkryjesz. Oto ich lista wraz z liczbą razy potrzebną do ich odblokowania.

Odblokowanie wszystkiego

Na ekranie wyboru postaci naciśnij lewo, prawo, lewo, lewo, prawo, góra, dół, pięć razy prawy trigger.

Oszałamiająca prędkość

Na ekranie wyboru postaci naciśnij: lewo, lewo, dół, góra, dół, prawo, prawo i dziewiętnaście razy prawy trigger.

Wszyscy bokserzy

Na ekranie wyboru postaci naciśnij: lewo, lewo, prawo, lewy trigger, lewo, prawo, prawo, prawy trigger, prawy trigger, lewy trigger.

Stroje mistrzów

Na ekranie wyboru postaci naciśnij: lewo, dół, prawo, prawo, góra, prawy trigger, lewy trigger, dwadzieścia razy prawy trigger, lewy trigger.

Stroje odświętne

Na ekranie wyboru postaci naciśnij: lewo, lewo, dół, prawo, góra, osiem razy prawy trigger, lewy trigger, cztery razy prawy trigger, lewy trigger. W czasie wyboru boksera możesz nacisnąć X aby zmienić jego strój.

Kompleksowy trening

Na ekranie wyboru postaci wciśnij: lewo, dół, góra, dół, góra, dwadzieścia razy prawy trigger, lewy trigger.

Wielkie głowy

Na ekranie wyboru postaci naciśnij: prawo, prawo, góra, dół, prawo, trzy razy prawy trigger.

Napełniony wskaźnik RUMBLE

Zapauzuj grę i wciśnij lewy trigger, dwa razy

prawy trigger, lewy trigger, prawy trigger, lewy trigger, cztery razy prawy trigger, lewy trigger, lewo, prawo, góra, dół.

Dzień Niepodległości

Na ekranie wyboru postaci naciśnij: prawo, góra, trzy razy dół, pięć razy prawy trigger, lewy trigger.

Więcej ustawień kamery

Na ekranie wyboru postaci naciśnij: dwadzieścia razy prawy trigger, lewy trigger, prawy trigger, lewy trigger, dwadzieścia jeden razy prawy trigger, lewy trigger, osiemnaście razy prawy trigger, lewy trigger, dziewięć razy prawy trigger, lewy trigger, czternaście razy prawy trigger, lewy trigger, pięć razy prawy trigger, lewy trigger, lewo, prawo, góra, dół, lewy trigger. W trakcie gry możesz wybierać jedno z piętnastu nowych ustawień kamery.

Dziwne stroje

Włącz Dreamcasta bez gry i przestaw datę na jedno ze świąt. Kostiumy niektórych postaci będą tego dnia nieco inne.

Święto i data (miesiąc/dzień/rok) - Postać i kostium

Halloween 10/31/2XXX - J.R. Flurry jako szkielet

Boże Narodzenie 12/25/2XXX - Selene Strike w stroju elfa, a RumbleMan w stroju bałwanka. Nowy Rok 01/01/2XXX - Joey T. w kostiumie noworodka

Dzień Świętego Patryka 03/17/2XXX - Sędzia jako leprechaun.

Walentynki 02/14/2XXX - Lulu Valentine w seksownym stroju

4-ty lipca 07/04/2XXX - G.C. Thunder w stroju Wuja Sama

Wielkanoc 04/23/2XXX - Mama Tua w stroju króliczka

Ile razy trzeba przejść grę - Kto się odblokuje

- 1 - Freak E. Deke
- 2 - Michael Jackson
- 3 - G.C. Thunder
- 4 - Wild "Stubby" Corley
- 5 - Shaquille O'Neal
- 6 - Freedom Brock
- 7 - Rocket Samchay
- 8 - Bill Clinton
- 9 - Hillary Clinton
- 10 - Rumbleman

SAMBA DE AMIGO

Przypadkowy tryb

Na ekranie wyboru poziomu trudności lewym marakasem potrząśnij piętnaście razy w pozycji niskiej.

Super trudny tryb

Na ekranie wyboru poziomu trudności prawym marakasem potrząśnij piętnaście razy w pozycji wysokiej.

Samba de Amigo

Wybierz tryb Challenge i ukończ go pomyślnie, a piosenka będzie dostępna w grze.

Trzy piosenki

W trybie challenge zalicz pierwsze zadanie aby odblokować trzy piosenki.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Cheat Menu

W głównym menu najedź na napis opcje i wciśnij i przytrzymaj obydwa triggera, X i Y. Na dole ekranu aktywuje się cheat menu.

Zwiększanie masy samochodu

W cheat menu najedź na napis Mass i wciśnij i przytrzymaj A wstukując kombinację X, X, Y. Potem puść A i wciśnij lewy trigger, prawy trigger.

Niewidzialny tor

W cheat menu najedź na napis Invisible Track i wciśnij: prawy trigger, lewy trigger, Y, X, A, A, X, Y, a potem wciśnij i przytrzymaj obydwa triggera i naciśnij A.

Przypadkowe bronie

W cheat menu najedź na napis Random Weapons i wciśnij i przytrzymaj lewy trigger oraz A, a potem naciśnij X, Y. Puść przyciski, potem wciśnij i przytrzymaj prawy trigger oraz A i szybko wstukaj X, Y.

Super opony

W cheat menu najedź na napis Super Tires i wciśnij i przytrzymaj prawy trigger naciskając potem X, X, X. Puść prawy trigger, wciśnij lewy trigger i wstukaj A, A, Y.

Rozwalka

W cheat menu najedź na napis Demolition Battle i wciśnij i przytrzymaj lewy trigger oraz A, po czym wciśnij Y, X. Puść przyciski, potem wciśnij i przytrzymaj prawy trigger oraz A i szybko wciśnij Y, X.

Orientacja

W cheat menu najedź na napis Track Orientation, a następnie wciśnij obydwie triggery i wciśnij X. Puść przyciski, a potem wciśnij A, X, Y. Wciśnij i przytrzymaj obydwie triggery, a potem znowu wciśnij X.

Battle Arena 8
Musisz zaliczyć 1000 przeciwników w Battle Mode.

Crusher
Zbierz 16 złotych monet w Stunt Mode.

Disco
Zarób 100 000 punktów w trybie Stunt Mode.

Downtown Battle Arena
Musisz zebrać 100 punktów w battle mode.

Euro Lx
Zbierz 24 złote monety w Stunt Mode.

GX-2
Zbierz połowę monet w Race Mode.

MINI XS
Zbierz 36 złotych monet w Race Mode.

Plaza Battle Arena
Musisz zebrać 250 punktów w battle mode.
Roadkill Battle Arena
Musisz zebrać 500 punktów w battle mode..

The Mission
Musisz wystartować w Beginner Circuit i zająć przynajmniej trzecie miejsce.

The Oasis
Musisz zebrać 250 000 punktów w Stunt Mode.

The Warehouse
Musisz zebrać 500 000 punktów w Stunt Mode.

The Obstacle Course
Musisz zebrać 1 000 000 punktów w Stunt Mode.

The Presidio
Musisz wystartować w Intermediate Circuit i zająć przynajmniej trzecie miejsce.

SEGA BASS FISHING

Sonic
Skończ pięć gier w profesjonalnym turnieju w Consumer Mode a dostaniesz bonusową przynętę - Sonica!

Dodatkowy poziom Falls
Skończ ostatnie dwa turnieje w Consumer Mode, a otworzy się poziom Falls w trybie Arcade.

Dodatkowy poziom Palace
Skończ ostatnie dwa turnieje w Consumer Mode a otworzy się poziom Palace - ostatni w trybie Arcade.

Zmiana koloru przynęty
Podczas wyboru przynęty wciśnij górę lub dół aby zmienić jej kolor.

Dodatkowe poziomy treningowe
Skończ grę w trybie arcade a pojawią się trzy nowe poziomy treningowe.

Kobieta wędkarz
W arcade mode na ekranie wyboru poziomu wciśnij naraz A i B.

Nieskończony czas
Kiedy pojawi się ekran tytułowy wciśnij A, B, Y, X, Y, A, B, L, prawy trigger, Y, X, A, B, A, Y, X, Y.

Nowe ciuchy i fajba
Dojdź do finałowego turnieju w normalnym trybie.

SEGA RALLY 2

10 letnie wyścigi
Zakończ każdy rok na pierwszym miejscu aby uzyskać nowe samochody

Rok	Fura
01	Subaru Impreza 555
02	Mitsubishi Lancer EVO 4
03	Toyota Celica GT-Four ST-185
04	Mitsubishi Lancer EVO 3
05	Peugeot 106 Maxi
06	Lancia Delta Integrale
07	Fiat 131 Abarth
08	Peugeot 205 Turbo
09	Renault Alpine A110
10	LANCIA 037 Rally

Alternatywne kolory samochodów
Przytrzymaj lewy trigger podczas wybierania Lancii Stratosy, Corolli WRC, Lancera Evolution lub Celicy GT4 ST185 aby uzyskać inny kolor.

Zmień animację na 30 fpsów
Na ekranie tytułowym wciśnij góra, A, dół, dół, lewo, prawo, B, B, góra.

Zmień animację na 60 fpsów

Na ekranie tytułowym wciśnij górą, A, dół, dół, lewo, prawo, B, B, dół.

Renault Maxi Magane
Sakończ wyścig na przynajmniej siódmym miejscu w trybie Arcade.

Toyota Corolla Tien
Przytrzymaj lewy trigger na ekranie wyboru pojazdu i wybierz Corollę.

SILENT SCOPE

Widok fpp
Na ekranie wyboru trybu gry wciśnij: cztery razy górą, cztery razy dół.

Czas za zdrowie
Zapauzuj grę i wpisz kod, w ramach czego za pół życia dostaniesz pięć sekund. Kod: górą, górą, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, A, B.

Ukryty tryb
Wejść do Arcade Mode i wpisz: prawo, dół, prawo, X, górą, X, X, Y, dół, prawo, X, Y.

Tryb lustrzany
Wejść do trybu Arcade i wpisz: lewo, lewo, prawo, X, dół, dół, górą, Y, górą, prawo, dół, górą, lewo, dół, Y.

Noc
Na ekranie wyboru trybu gry wpisać: górą, prawo, dół, lewo, górą, X, Y.

Noktowizor
An ekranie wyboru trybu gry przytrzymaj prawy trigger i pięć razy wciśnij start.

Brak celownika
Na ekranie wyboru trybu gry wciśnij prawo, prawo, prawo, X.

Tryb profesjonalny
Na ekranie wyboru trybu gry przytrzymaj prawy trigger i cztery razy wciśnij start.

Tryb profesjonalny z noktowizorem
Na ekranie wyboru trybu gry przytrzymaj prawy trigger i sześć razy wciśnij start.

Tryb romantyczny
Na ekranie wyboru trybu gry wcisnąć lewo, prawo, prawo, X, Y.

Tryb super szybki
Na ekranie wyboru trybu gry wciśnij dół, Y,

górá, X, Y, dół, prawo, dół, prawo, X, Y.

SLAVE ZERO

Sztuczna Inteligencja
W czasie gry na drugim kontrolerze przytrzymaj obydwá triggerý i wciśnij A aby włączać i wyłączać sztuczną inteligencję.

Niepokonany
Podobnie jak wyżej grając w trybie single player, do drugiego portu włóż drugi pad i wciśnij naraz obydwá triggerý oraz B.

Nieskończona amunicja
Na drugim kontrolerze przytrzymaj obydwá triggerý oraz X.

Nieskończona amunicja i zdrowie
Na drugim kontrolerze wciśnij obydwá triggerý oraz Y.

Ślepi przeciwnicy i nieskończona amunicja
Przytrzymaj obydwá triggerý oraz A i B podczas ładowania lub startowania nowej gry. Przeciwnicy nie będą zwracać na Ciebie uwagi.

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

ATV
W menu głównym przytrzymaj prawy trigger i wciśnij górą, prawo, dół, górą, prawo, dół. Potem puść trigger, wybierz jakiegokolwiek sanie, a i tak dostaniesz ATV.

Gokart
W menu głównym przytrzymaj prawy trigger i wciśnij prawo, prawo, lewo, lewo, prawo, prawo. Potem puść trigger, wybierz sobie dowolne sanie, a zasiądziesz i tak na gokarcie.

Ukryty tor
W menu głównym przytrzymaj prawy trigger i wciśnij prawo, górą, lewo, B, Y, X. Możesz teraz wybrać tor Kiruna w trybie single player.

Odblokowanie wszystkiego
W menu głównym przytrzymaj prawy trigger i wciśnij górą, Y, górą, Y, górą, Y.

SOUL FIGHTER

Ekran Cheatów
Na ekranie tytułowym wciśnij lewo oraz Y. Wejść do ekranu opcji, a potem wyjdź. Jeżeli zrobisz to poprawnie - następnym ekranem

będzie ekran Cheatów. Podane niżej kody wpisz właśnie tutaj.

Wszystkie bronie
Wstukaj X, A, A, Y, B, B.

Kredyty
Wstukaj A, A, A, A, A, A.

Dodatkowe zdrowie
Wstukaj A, B, X, X, Y, A.

Wybór poziomu

Poziom 2	_____	AABXYA
Poziom 3	_____	XAYAAB
Poziom 4	_____	YYBAXA
Poziom 5	_____	BABXXY
Poziom 6	_____	XAXBYY
Poziom 7	_____	ABXBYB
Poziom 8	_____	YBBAXY
Poziom 9	_____	BYAAXB
Poziom 10	_____	XABBAX
Poziom 11	_____	YBYXAB
Poziom 12	_____	XBAXBY

SPACE CHANNEL 5

Dodatkowa gra
Ukończ grę mieszcząc się w wyznaczonym czasie, zachowaj ją na VMU i zacznij nową.

Płonąca Ulala
Aby zobaczyć rozognioną Ulalę pochwal się wynikiem 95%, albo lepszym.

SPEED DEVILS

Wszystkie fury i tory
Podczas gry wciśnij B, prawo, B, prawo, góra, B, góra.

Dodatkowa kasa
Podczas gry wciśnij A, prawo, A, prawo, góra, B, A.

Nieskończone dopalacze
Podczas gry wciśnij dół, góra, dół, góra, A, X, A.

Przeskocz aktualną klasę
Podczas gry wciśnij dół, prawo, dół, prawo, A, X, A.

STAR WARS DEMOLITION

Cheat menu
W głównym menu wybierz opcję, potem preferencje a kiedy już tam będziesz - naciśnij

naraz obydwa triggery. Pojawi się ekran hasel. Tutaj wpisz poniższe kody.
WATTO SHOP - odblokowuje Lobota, Boushha i darth Maula
SLOW_MO_ON - gra zwalnia o połowę
LO_GRAV_ON - zmniejszona grawitacja
NO_BADDIES - w Battle Mode można wybrać zero przeciwników
RAISE_THEM - nieśmiertelność
MOVIE_SHOW - wszystkie zwycięskie filmy.
MULTI_CARS - obydwaj gracze w trybie dla dwóch mogą wybrać ten sam pojazd
EXTRABUTTS - zmienia konfigurację kontrolera
FIRERATEUP - zwiększa szybkostrzelność
ITS_A_TRAP - trzech na jednego
BFM_FEELIT - zwiększa masę pojazdu
THROTTLEUP - zwiększa prędkość pojazdu
NO_PEEKING - wszyscy przeciwnicy oraz poziomy są wybierani przypadkowo
SAD_MOVIES - wszystkie filmy przegranych

STAR WARS EPISODE 1: RACER

Oto czasy i tory wymagane do odblokowania odpowiednich zawodników.

Sebulba
The Boonta Classic
Galactic Circuit
Czas okrążenia: 02:04:210
Czas wyścigu:06:20:012

Aldar Beedo
Beedo's Wild Ride
Amateur Circuit
Czas okrążenia: 01:02:986
Czas wyścigu:03:16:697

Ratts Tyrell
Howler Gorge
Semipro Circuit
Czas okrążenia: 01:31:370
Czas wyścigu:04:48:510

Mawhonic
Andobi Mtn. Run
Galactic Circuit
Czas okrążenia: 01:39:309
Czas wyścigu:05:05:648

Slide Paramita
AP Centrum
Invitational Circuit
Czas okrążenia: 00:58:410
Czas wyścigu:03:03:260

Clegg Holdfast

Aquilaris Classic
Amateur Circuit
Czas okrążenia: 01:04:700
Czas wyścigu:03:16:926

Bullseye Navior
Sunken City
Semipro Circuit
Czas okrążenia: 01:52:620
Czas wyścigu:05:43:101

Ark Bumpy Roose
Bumpy's Breakers
Semipro Circuit
Czas okrążenia: 02:09:358
Czas wyścigu:06:47:380

Wan Sandage
Scraper's Run
Semipro Circuit
Czas okrążenia: 00:44:904
Czas wyścigu:02:23:978

Bozzie Baranta
Abyss
Invitational Circuit
Czas okrążenia: 01:02:639
Czas wyścigu:03:12:934

Neva Kee
Baroo Coast
Semipro Circuit
Czas okrążenia: 01:38:300
Czas wyścigu:04:59:640

Ben Quadinaros
Inferno
Invitational Circuit
Czas okrążenia: 00:59:549
Czas wyścigu:03:04:160

Teemto Pagalies
Mon Gazza Speedway
Amateur Circuit
Czas okrążenia: 00:16:072
Czas wyścigu:00:52:081

Mars Guo
Spice Mine Run
Amateur Circuit
Czas okrążenia: 01:29:470
Czas wyścigu:04:30:880

Boles Roor
Zugga Challenge
Semipro Circuit
Czas okrążenia: 02:01:261

Czas wyścigu:06:10:897

Fud Sang
Vengeance
Amateur Circuit
Czas okrążenia: 01:16:880
Czas wyścigu:03:51:921

Toy Dampner
Executioner
Galactic Circuit
Czas okrążenia: 00:31:540
Czas wyścigu:04:42:310

JEDI POWER BATTLES

Tryb Jedi Power Battle
W menu głównym wybierz nową grę i zacnij tryb dla dwóch graczy. W jego trakcie przytrzymaj prawy trigger + X + Y + B i wciśnij A na pierwszym padzie. Na ekranie pojawi się wiadomość, jeżeli wszystko przebiegło dobrze. Możesz teraz ranić swojego kumpla. Aby wyłączyć ten tryb ponownie wpisz kod.

Zaczynanie od ostatniego checkpointa
Jeżeli stracisz wszystkie życia, zapauzuj grę i wciśnij: lewy trigger, prawy trigger, lewy trigger, lewy trigger, prawy trigger, prawy trigger, lewy trigger.
Radar
Zapauzuj grę i wciśnij góra, dół, góra, lewy trigger, prawy trigger, lewy trigger.

TEST DRIVE 6

6 milionów dolarów
Wpisz się jako AKJGW.

Wyłącz checkpointy
Wpisz się jako FFOEMIT

Włącz checkpointy
Wpisz się jako NOEMIT.

Zatrzymać bomblarza
Wpisz się jako RFGTR.

Wszystkie fury
Wpisz się jako DFGY

Wszystkie challenge
Wpisz się jako OPIOP.

Wszystkie tory
Wpisz się jako ererth

TEST DRIVE LE MANS

Wszystkie trasy
Wpisz się jako GOOZ.

Wszystkie tryby championship
Wejdź do championship mode i wpisz się jako CARNAGE.

Samochody LeMans
Wejdź do championship mode i wpisz się jako MONSTA.

Jaguar
Zajmij pierwsze miejsce we wszystkich wyścigach z serii Quick Race aby dostać Jaguara XR9 LM.

TNN MOTORSPORTS Hardcore HEAT

Dodatkowe kolory i Beelzebub Buggy
Ukończ tryb Expert.

Dodatkowe wyścigi Expert
Ukończ tryb Expert na trudności Championship na Beelzebub Buggy.

LE-2001
Ukończ Expert mode na Coyote.

TOY COMMANDER

99 ciężkiej amunicji
Zapauzuj grę, przytrzymaj lewy trigger i wciśnij: A, B, X, Y, B, A.

Wszystkie pokoje
Zapauzuj grę, przytrzymaj lewy trigger i wciśnij: A, Y, X, B, Y, A, X.

Naprawa
Zapauzuj grę, przytrzymaj lewy trigger i wciśnij: A, X, B, Y, A, Y.

Przeskok do ostatniego poziomu
Zapauzuj grę, przytrzymaj lewy trigger i wciśnij: prawy trigger, A, X, B, Y, A, X.

Upgrade karabinów maszynowych
Zapauzuj grę, przytrzymaj lewy trigger i wciśnij: B, A, Y, X, A, B.

Upgrade broni
Zapauzuj grę, przytrzymaj lewy trigger i wciśnij: X, A, Y, B, A, X.

Maksimum paliwa
Podczas gry wciśnij B, Y, A, X, B, X podczas misji, w której korzystasz tylko z jednego pojazdu.

TRICKSTYLE

Cheat menu
Wpisz te kody w cheat menu widocznym po zapauzowaniu gry.
TRAVOLTA nieskończone tricki
CITYBEACONS odkrywa wszystkie
INFLATEDEGO wielkie głowy
IWISH nieskończony czas
TEAROUND zawsze wygrywasz

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Dobry początek
Rozpocznij nową karierę i wpisz się jako: Best Buy. Nie zapomnij o wielkości literach.

UNREAL TOURNAMENT

Przeskakiwanie poziomu
W czasie gry zapauzuj grę Startem. Potem wciskaj: góra, dół, lewo, prawo, prawo, lewo. Wrócisz po tym do menu i możesz ruszać do następnego poziomu.

Pełne zdrowie
W czasie gry zapauzuj grę Startem. Potem wciskaj: dół, dół, dół, lewo, góra, prawo. Wrócisz do gry z pełnym zdrowiem.

999 amunicji
W czasie gry zapauzuj grę Startem. Potem wciskaj: lewo, prawo, lewo, prawo, prawo, lewo. Wrócisz do gry z konkretną liczbą amunicji.

Nieśmiertelność
W czasie gry zapauzuj grę Startem. Potem wciskaj: lewo, lewo, prawo, prawo, dół, góra. Do gry wrócisz nietykalny.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Wpisywanie haseł
Aby wpisywać podane niżej hasła wejdź do ekranu opcji, wjedź na napis Game Status, przytrzymaj obydwa triggera i dwa razy wciśnij A.

Przyciąganie wrogów
Jako hasło wpisz UNDER_FIRE a zaatakuje cię

trzech wrogów.

Wielkie koła

Jako hasło wpisz GO_MONSTER.

Szybka akcja

Jako hasło wpisz QUICK_PLAY.

Szybsze wozy

Jako hasło wpisz MORE_SPEED.

Cięższe fury

Jako hasło wpisz GO_RAMMING.

Wyższe zawieszenie

Jako hasło wpisz JACK_IT_UP.

Szybowanie

Jako hasło wpisz HI_CEILING.

Brak przeciwników

Jako hasło wpisz HOME_ALONE.

Zmniejszona grawitacja

Jako hasło wpisz NO_GRAVITY.

Szybsze strzelanie

Jako hasło wpisz RAPID_FIRE.

Poziomy z pierwszej części gry

Jako hasło wpisz OLD_LEVELS.

Takie same samochody w multiplayerze

Jako hasło wpisz MIXED_CARS.

Zwolnione tempo

Jako hasło wpisz GO_SLOW_MO.

Mrówka

Rozwal obserwatorium na arenie Arizony i poczekaj na wielki wybuch. Pojedź sprawdzić krater na środku areny a zobaczysz wielki asteroid. Rozwal go i zobacz co siedzi w środku.

Pączki

Na poziomie Arizona rozwal sklep z pączkami nie naruszając jednak wielkiego ciastka na szyldzie. Pączek sturla się i zacznie rozpląszczać przeciwników.

WACKY RACES

Bardzo trudny poziom

W Cheat menu wpisz CRACKEDNAILS.

Ooblokuj wszystkie umiejętności

W Cheat menu wpisz BARGAINBASEMENT.

Odblokuj wszystkie samochody

W Cheat menu wpisz WACKYSPOILERS.

Odblokuj wszystkie trasy i bossów

W Cheat menu wpisz WACKYGIVEAWAY.

WILD METAL

Wszystkie bronie

W czasie gry wciśnij dwa razy A, prawo, Y, A, prawo.

Przyjaźni wrogowie

W czasie gry wciśnij B, dół, A, dół, X, Y.

Pełne zdrowie

W czasie gry wciśnij dwa razy dół, A, X, B, X.

Nieśmiertelność

W czasie gry wciśnij Y, prawo, B, lewo, X, dół.

Przeskakiwanie poziomów

W czasie gry wciśnij góra, prawo, B, Y, dół, lewo.

Przyspieszenie

W czasie gry wciśnij góra, X, dół, B, A, Y.

ZOMBIE REVENGE

Alternatywne kostiumy

Podczas wyboru bohatera najedź na niego, przytrzymaj start i wciśnij B, X lub Y.

Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast to zbiór opisów, poradników i tipsów do ponad 40 najlepszych gier na Dreamcasta. Autorami tekstów są dziennikarze miesięcznika o grach konsolowych Neo Plus. **Konsolowe Kompendium 3** to 272 strony cennych rad i informacji.

Blue Stinger • Dino Crisis • Alone In The Dark • Marvel vs Capcom
Urban Chaos • Power Stone • Resident Evil 2 • Resident Evil 3
Resident Evil Code Veronica • Rayman 2 The Great Escape
Shenmue • Capcom vs SNAK • Ultimate Fighting Championship
18 Wheeler American Pro Trucker • Ferrari F355 Challenge • Metropolis Street Racer
Sega GT • Quake III Arena • Jet Grind Radio • Chu Chu Rocket
Virtua Tennis • Record of Lodoss War • Phantasy Star Online
Soul Calibur • Marvel vs Capcom 2 • Dead Or Alive 2 • Power Stone 2
Street Fighter 3 • Tony Hawk's Pro Skater • Tony Hawk's Pro Skater 2
Crazy Taxi • Tomb Raider 4: The Last Revelation • Tomb Raider 5: Chronicles
Shadowman • Grandia 2 • Ready 2 Rumble Round 2
Sonic Adventure • Soul Reaver: Legacy Of Hain • Street Fighter Alpha 3
The House Of The Dead 2 • Evil Dead: Hail To The King • Virtua Fighter 3
Mbleed • Dave Mirra Freestyle BMX • Nightmare Creatures 2

**NEO
PLUS**

INDEPENDENT PRESS

ISBN: 83-911432-2-8