

116 STRON! - PS ONE CZYLI PRZENOŚNE PLAYSTATION - KONKURS SYPHON FILTER 2

PlayStation + Nintendo 64 + Dreamcast + GameBoy

NEOPLUS

116 STRON NA WAKACJE

23

LIPIEC - SIERPIEŃ 2000 (07-08/00)
CENA 6.90 ZŁ

WIĘCEJ DO CZYTANIA NA WAKACJE

- 116 STRON LEKTURY!
- KRÓTKA HISTORIA GIER VIDEO
- TEST ZE ZNAJOMOŚCI GIER I INNE!

IMPORTY

NOWOŚCI Z JAPONI



FIFA NA PS2

POWERSTONE 2 / ACONCAGUA
ALLSTAR PRO WRESTLING
i inne...



RELACJA Z LOS ANGELES

cześć druga

OBSZERNY PRZEGLĄD I ZAPOWIEDZI NAJNOWSZYCH KONSOLOWYCH GIER

RECENZJE & OPISY

- NIGHTMARE CREATURES 2 - DRACULA
- LEGEND OF MANA - GRIND SESSION
- PERFECT DARK - RE: CODE VERONICA

- PLUS!**
- Euro 2000
 - Ronaldo V-Football
 - Guilty Gear
 - Grind Sessions
 - Sword of Berserk
 - V-Rally 2 Expert Ed.
 - Pokemon Stadium
 - Destruction Derby Raw
 - Worldwide Soccer Euro 2000

COLIN MCRAE 2.0

LEGEND OF DRAGOON

PERFECT DARK

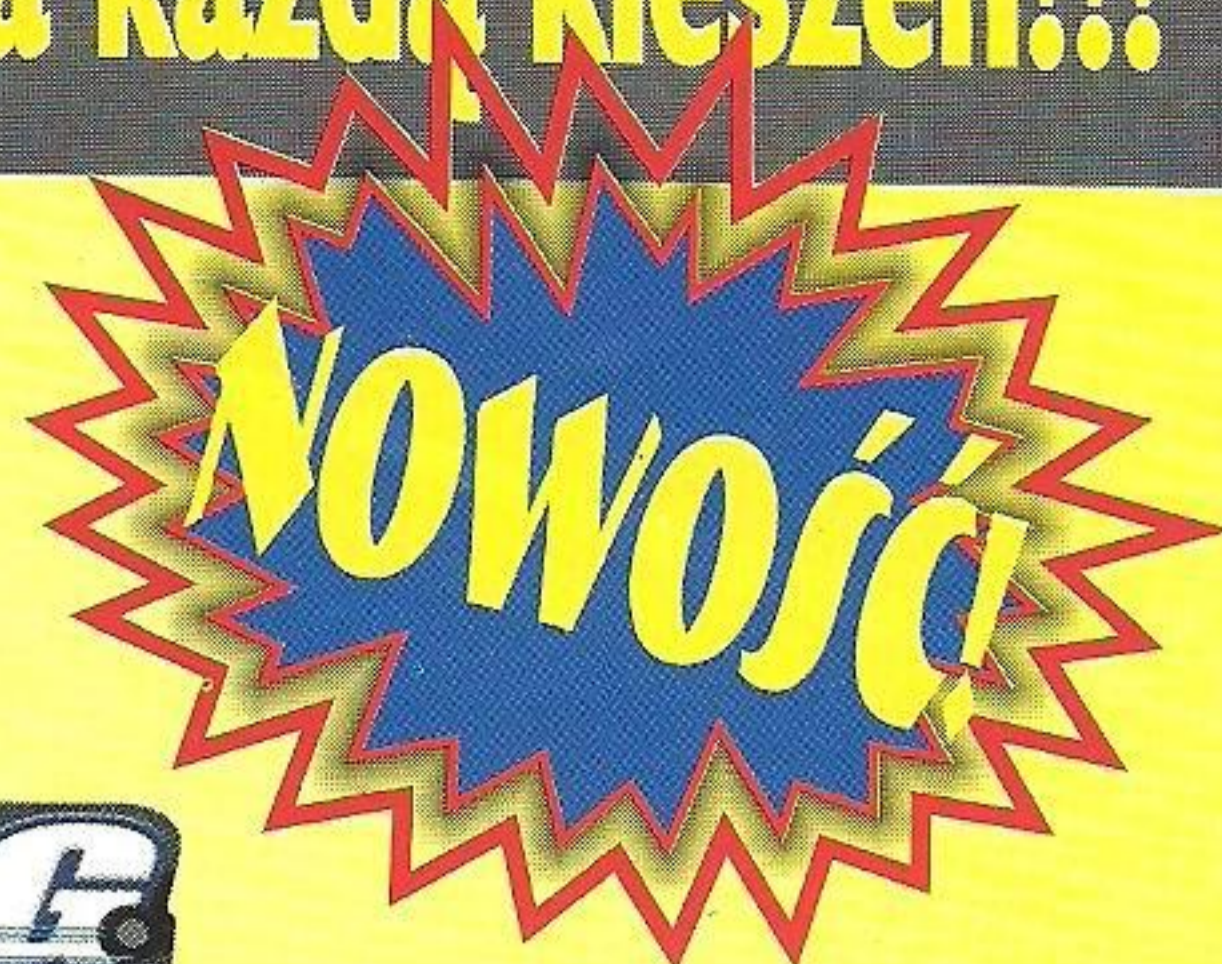
MDK 2

INDEPENDENT PRESS 78

9 771505 820998
WWW.NEOPUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

HOT!

RADICA: amerykańskie gry na każdą kieszeń!!!



trzęsąca się kierownica i skrzynia biegów
dodają niesamowitych wrażeń

ekran wyświetlający obroty, prędkość, tor, bieg,
stan opon i samochodu, informacje o serwisie

doskonała oprawa dźwiękowa

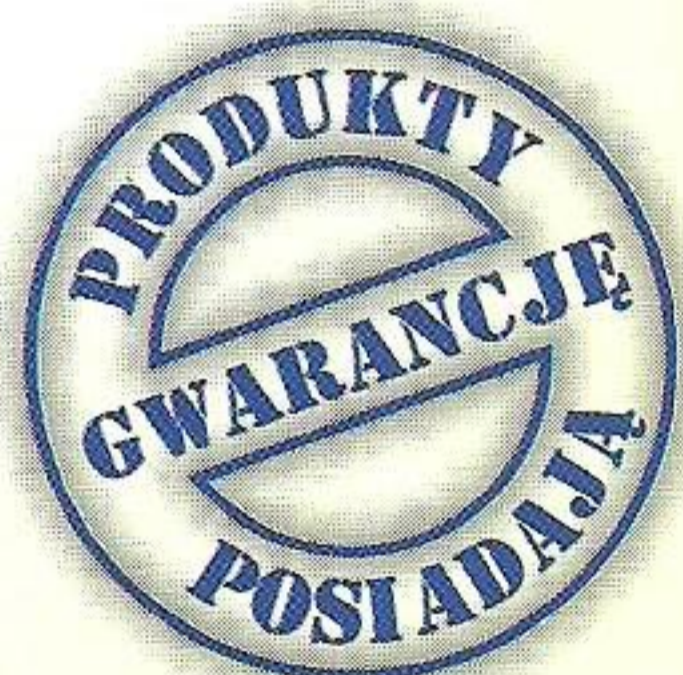
unikatowy kształt zbliżony do oka z doskonałym rotacyjnym
systemem sterowania twojego „ocznego statku”

rozgrywka zbliżona zasadami do hitu
z automatów TEMPEST

jasna, w pełni kolorowa, animowana grafika

wiele poziomów rozgrywki

CYBALL parasights



kieszonkowa wędka dla każdego

duży i czytelny wyświetlacz ciekłokrystaliczny

18 różnych przynęt, trzy jeziora,
dwa tryby gry – rekreacyjny i turniejowy

sonar pozwoli ci zlokalizować ryby

możliwość dowolnego ustawienia łodzi

Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów
RADICA:



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl

Produkty dostępne
w sprzedaży
wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci CAPK

Wyślij znaczek pocztowy za 2 zł, a prześlemy Ci katalog z naszą pełną ofertą (kilkadziesiąt produktów).

SOFTBOX

M U L T I M E D I A

tel. (022) 831 42 09
(022) 636 90 24

Codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰
Biuro:
ul. Nowolipki 10/62
00-153 Warszawa

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



W ofercie mamy filmy na DVD

GRY PSX

ACE COMBAT 3	199
AMERZONE	169
ARMY MEN - AIR ATTACK	199
ATTITUDE	199
BUGS BUNNY	189
CARMAGEDDON	199
CASTROL HONDA SUPERBIKE	199
CHAMPIONSHIP MOTO CROSS	199
COOL BOARDERS 4	199
COLLIN MCRAE RALLY	109
COMMAND & CONQUER	109
CRASH BANDICOOT 3	99
CRASH TEAM RACING	139
FIFA 2000	199
FIGHTING FORCE 2	199
FINAL FANTASY 7	89
FINAL FANTASY 8	199
FORMULA 1 2000	199
GRAN TURISMO 2	169
GRAN TURISMO	99
GTA 2	199
GTA PLATINIUM	109
HERCULES PLATINIUM	99
ISS PRO EVOLUTION	209
JADE COCOON	199
KNOCKOUT KINGS 2000	199
MEDAL OF HONOR	209
MEDIEVIL PLATINIUM	99
METAL GEAR SOLID	119
M.G.S. MISSION	109
MICKEY'S MOUSE	99
MISSION IMPOSSIBLE	169
MEDAL OF HONOR	209
MEDIEVIL PLATINIUM	99
MTV SNOWBOARDING	169
MUSIC 2000	169
NBA LIVE 2000	199
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	209
NHL 2000 LIVE	199
NHL CHAMPIONSHIP 2000	199
QUAKE 2	199
RAINBOW SIX	169
RALLY CHAMPIONSHIP	199
READY 2 RUMBLE	199
RESIDENT EVIL 2	109
RESIDENT EVIL 3	219
RESIDENT EVIL SURVIVOR	199
ROAD RUSH JAILBREAK	199
SHAOLIN	169
SILENT HILL	199
SOUL BLADE PLATINIUM	109
SOUL REAVER	199
SOUTH PARK	189
SPEC OPS	199
SPYRO THE DRAGON 2	199
SW I PHANTOM MENACE	209
SYPHON FILTER	199
TARZAN	189
TEKKEN 3 PLATINIUM	99
TETRIS DISNEY	149
TOMORROW NEVER DIES	199
TOMB RAIDER 4	209
TONY HOUK SKATEBOARDING	199
TOY STORY 2	199
UEFA 99-2000	199
URBAN CHAOS	199
V-RALLY 2	199
VAMPIRE HUNTER	199
VIGILANTE 8 2	209
WCW MAYHEN	199
WORMS PINBALL	199
X-FILES	199
XENA -WARRIOR PRINCESS	199

AKCESORIA PSX

PISTOLET	119
MC30 BLOKÓW	59
KIEROWNICA TWIN TURBO	379
KABEL RFU	69
PAD MAX	39
KONSOLA PSX + GRA	599
KABEK RGB+AUDIO	35
PAL CONVERTER + RFU	59
MC120 BLOKÓW	59
DUAL COLOR	75
PRO SHOCK ARCADE	99
MC15 BLOKÓW	29
DUAL SHOCK SONY	119

GRY GBC

CARMAGEDDON	139
HOLY MAGIC CENTURY	139
POKEMON BLUE	139
CATWOMAN	139
KONSOLA GBC	299
POCEMON RED	139
EVIL KNIVIL	139
LOGICAL	79
PRINCE OF PERSIA	129
FIFA 2000	129
MICRO MACHINES	129
SHADOWGATE CLASSICS	139
GOLDEN GOAL	139
MISSILE COMMAND	129
YODA STORY	139
NHL 2000	139
ZASILACZ	39

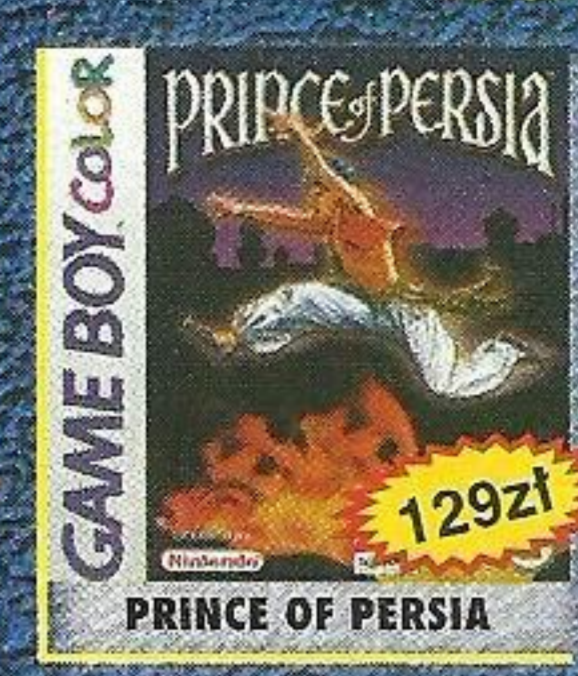
GRY DREAMCAST

BLUE STINGER	239
NBA 2K	229
SOUL FIGHTER	245
CRAZY TAXI	229
NBA SHOW TIME	239
SPEED DEVIL	239
DYNAMITE COP	239
POWER STONE	239
SUZUKI ALL STAR RACER	239
RAYMAN 2	229
SNOW SURFERS	239
F1 WORLD GRAND PRIX	239
READY 2 RUMBLE	239
TOMB RAIDER 4	239
FIGHTING FORCE 2	239
RACING SIMULATION 2	239
TOY COMMANDER	239
GET BASS FISHING + WEDKA	399
V-RALLY 2	229
TRICK STYLE	239
HOUSE OF DEATH 2	239
SHADOWMAN	229
UEFA STRIKER	229
HYDRO THUNDER	239
SEGA RALLY 2	239
VIGILANTE 8 2	239
SLAVE ZERO	239
VIRTUA FIGHTER 3	219
JIMMY WHITE'S 2	239
SONIC ADVENTURE	239
VIRTUA STRIKER 2000	239
MARVEL VS CAPCOM	239
SOUL REAVER	239
SOUL CALIBUR	239

CO TYDZIEŃ JEDEN TYTUŁ W PROMOCYJNEJ CENIE 179 zł

AKCESORIA DREAMCAST

KONSOLA DC + GRA	tel.
KARTA PAMIĘCI X4	219
VIBRATION PAK	79
PAD DC	149
KABEL RGB + AUDIO	69
PISTOLET	169
KARTA PAMIĘCI VMS	149
KABEL CHINCH	69



W naszej ofercie znajdziesz również wszystko na N64 w najlepszych cenach



KAŻDY PRODUKT pakujemy w twarde tekturowe pudełko



Dzwoń w wakacje - ceny spadają!

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN

NEO PLUS

nr 23 lipiec/sierpień
(07-08/2000)
ISSN 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

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

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Wulkan Kruk

Naświetlenia
Studio Kwadrat

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

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

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

www
www.neoplus.com.pl

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

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

Wydawca
INDEPENDENT PRESS

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

Greetz

A jednak Eminem za „Marshall Matters”, DJ 600V za granie na konsolach, Grejfrut za wygranie debiutów w Opolu (Kuba, będziesz miał wreszcie życie rockmana!), Sony Poland za tony s i a za próbę wyjścia z twarzą z tej błaznady i w ogóle wszyscy - są waaaakaacie!!!

Fucks:

Sędziowie na EURO 2000 za wypaczanie!!!



wa-ka-cje!!!

Po roku ciężkiej pracy i nauki wszyscy zasłużyliśmy na trochę odpoczynku. Dlatego tak samo jak w zeszłym roku przygotowaliśmy jeden numer naszego magazynu na dwa miesiące wakacji.

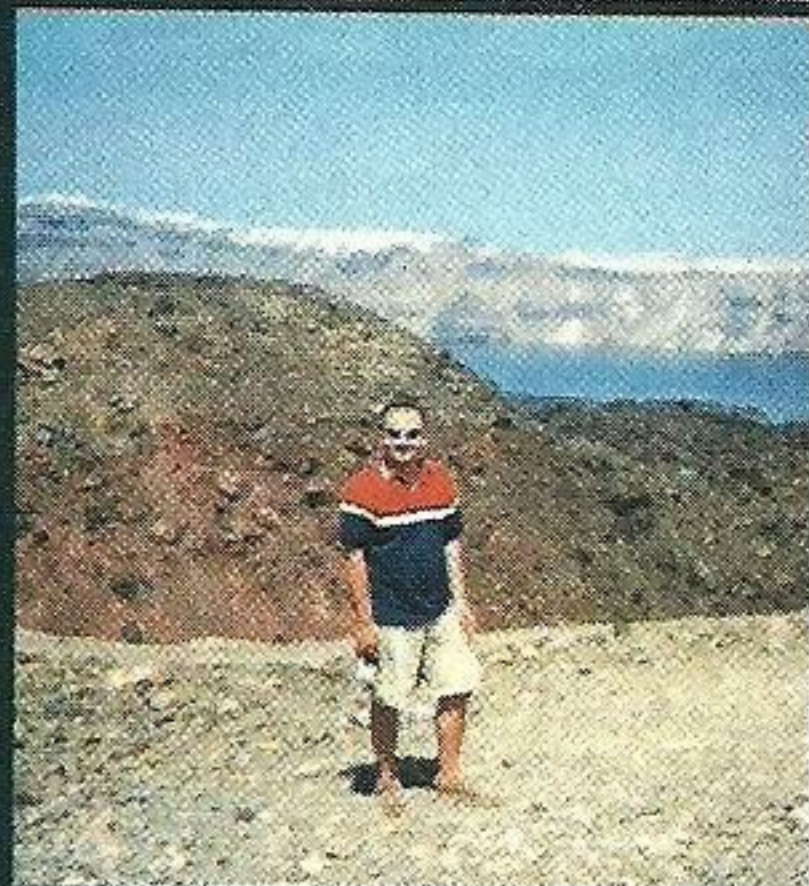
Mamy nadzieję, że spodoba się wam zwiększona na tę okazję objętość i sporo interesujących materiałów. Następnego numeru Neo Plus spodziewajcie się tradycyjnie pod koniec sierpnia.

Kochani czytelnicy! Bawcie się dobrze na wakacjach i uważajcie na siebie. Zabierzcie ze sobą Neo Plus i GameBoya tam, gdzie jedziecie, a w wolnych chwilach czytajcie Nas i grajcie na maksa - teraz jest na to najwięcej czasu.

Pamiętajcie też o wysłaniu prac na GigantoManię, najlepiej przed końcem lipca. PlayStation 2 i wycieczka do Londynu czekają na najlepszych!

PS: Dziękujemy za pozdrowienia dla Brata - jego zespół Grejfrut zasłużył wygrał koncert debiutów w Opolu i na tym pewnie się nie skończy. Wszyscy trzymamy kciuki!

Gulash



IMPORTY

Kolejna porcja świeżego stuff'u z Kraju Kwitnącej Wiśni. Mamy dwie pozycje na PlayStation 2, trzy na Dreamcast, Dwie na PSX i jedną na Nintendo 64.
str 20

RAPORT Z E3 CZĘŚĆ 2

Druga część megarelacji z Los Angeles, czyli olbrzymi przegląd najnowszych gier konsolowych na wszystkie platformy. Oto, w co będziemy grać przez najbliższy rok.
str 27

Krótką Historią Gier Video

Spełniamy jedno z waszych życzeń - przez długi czas prosiście nas w listach o historię gier video. Oto co szanujący się hardcore'owiec wiedzieć powinien. Czyli: jak to się wszystko zaczęło!
str 42

Matura gracza

Test ze znajomości gier pozwoli oddzielić chłopców od mężczyzn. Pokrętnie i zmuszające do wysiłku myślowego pytania opracował Banan.
str 39

PORADNIKI

LEGEND OF MANA, NIGHTMARE CREATURES 2, DRACULA RESURRECTION, GRIND SESSION, RESIDENT EVIL: CODE VERONICA I PERFECT DARKI
str 82



NIGHTMARE CREATURES 2 - str. 52

Czy sequel popularnego zombiobicia jest równie dobry? Banan sprawdza.



Colin McRae Rally 2.0 - str. 64

Oto gra, na którą czekali wszyscy miłośnicy wyścigów. Tak mówi Joseph.



PERFECT DARK - str. 68

Grabarz powiada, że to w tej chwili najlepsza gra na Nintendo 64. I daje jej maksymalną ocenę.



LEGEND OF DRAGOON - str 74

Odpowiedź Sony na FINAL FANTASY 8. Brat nie widział do tej pory tak ładnych walk na PSX-ie...



LEGEND OF MANA - str. 78

Najnowsza gra Square na PlayStation. Wygląda na to, że jedna z najlepszych gier w ogóle. Banan sez...

news

Dysk twardy do PS2 i PS ONE	06
Nowe screeny z MGS2	16

raport

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2000 Los Angeles, część 2 -	25
--	----

importy

ACONCAGUA	24
ALL-STAR PRO WRESTLING	22
DEVILMAN	25
FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP	23
HOSHI NO KIRBY 64	25
MAKEN-X	21
PLASMA SWORD	21
POWER STONE 2	20

recenzje

BOMBERMAN 2ND ATTACK	67
BUILDER'S BLOCK	50
COLIN MCRAE RALLY 2.0	64
DESTRUCTION DERBY RAW	66
DRACULA RESURRECTION	73
ECCO THE DOLPHIN	77
EURO 2000	46
EXCITEBIKE 64	63
GRIND SESSION	51
GUILTY GEAR	50
LEGEND OF DRAGOON	74
LEGEND OF MANA	78
HOGS OF WAR	49
MDK 2	71
NIGHTMARE CREATURES 2	52
PERFECT DARK	68
POKEMON STADIUM	70
RESIDENT EVIL 2	67
RONALDO V-FOOTBALL	48
SEGA WWS EURO 2000 EDITION	47
SWORD OF BERSERK: GUT'S RAGE	72
THE NOMAD SOUL	76
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	67
V-RALLY 2 EXPERT EDITION	54

help!

DRACULA RESURRECTION	98
GRIND SESSION	96
LEGEND OF MANA	92
NIGHTMARE CREATURES 2	82
PERFECT DARK	85
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	88

redakcja

ARCADIA	104
ARCHIWALIA	108
COOL STUPH	114
FAQ	110
GAWĘDY PO FAI	103
POCKET	80
PRENUMERATA	106
RPGAMER	105
STARA SZKOŁA	102

Transmission No. 28



CO U NINTENDO?

GAMEBOY ADVANCE OPÓŹNIONY - DOLPHIN OPÓŹNIONY - A W NAGRODĘ NOWE PUDEŁKO DO N64

Jak wszyscy, to wszyscy - Nintendo postanowiło zrobić to samo co inni chłopczy i zapowiedziało przedstawienie nowego projektu swojej konsoli. Na takie wieści zatarliśmy szybko ręce, licząc na ujrzenie małej konsolki z wyświetlaczem i o opływowych kształtach. A tymczasem okazało się, że Nintendo chce jeszcze nabicić kabzę nie robiąc nic konkretnego z nowym kształtem. Otóż najnowsza obudowa konsoli ma temat przewodni - Pokemona. Uhh. Pokemonowa obudowa stała się faktem. Konsole pojawią się na półkach sklepowych 21-ego czerwca i będą wycenione na 14 000 jenów. Do Stanów i Europy mają trafić po wakacjach.

Według doniesień Reutersa, firma Sharp zajmująca się produkcją

ciekrych kryształowych wyświetlaczy do przenośnych konsolek Nintendo nowej generacji, następcy Pana Kolorowego (miłośniczynie panującego, ale leciwego już króla pocketów i pana handheldów), o nazwie GameBoy Advanced. Prawdopodobnie to właśnie kłopoty Sharpa są główną przyczyną opóźnienia przez Nintendo daty premiery GBA w Japonii. Przypomnijmy, że wstępne założenia określały moment premiery na sierpień tego roku, ale w tej chwili mówi się raczej o listopadzie/grudniu. Sharp przysposabia się podobno do otwarcia drugiej linii produkcyjnej w swoim zakładzie Mia w zachodniej Japonii.

Europa i Stany mają spodziewać się premiery GBA pomiędzy styczniem i marcem 2001.

A skoro już jesteśmy przy GBA - zespół składający się z byłych pracowników Square jest właśnie w trakcie prac nad grą **MAGICAL VACATION**, która ma opierać się na założeniach Pokemona, jednak bardziej wyeksponowany i zgłębiany ma być aspekt komunikacji. Szkoda tylko, że nie wiadomo między kim a kim. Graczem a zwierzątkiem? Zwierzątkami między sobą? Grą a graczem? To się jeszcze okaże. Najzabawniejsza, a może raczej najdziwniejsza informacja dotyczy jednak prac nad Dolphinem. Jak się okazało, Nintendo nie zrobiło jeszcze developer's kitów do swojej nowej konsoli. Brytyjczy developerzy zostali powiadomieni wcześniej tego



Pokemon Nintendo 64

- roku o fakcie, iż do marca zostaną im dostarczone
- owe zestawy. No więc jak do tej pory, nikt nic od
- Nintendo nie dostał. Jak twierdzą źródła w samej
- Wielkiej Brytanii - developer's kitów do Nintendo
- nie ma absolutnie nikt na Ziemi. Jest to trochę
- dziwne - na Game Developer's Conference w Marcu
- demonstrowana była piłka nożna firmy Retro, oprócz
- tego dochodziły doniesienia, że nad grami pracuje
- też Rare...
- Podobno cała dotychczasowa praca opiera się na
- emulatorach i PeCetach. Hmm. Nie zapowiada się,
- aby Dolphin (którego nazwa może się jeszcze
- zmienić) miała zaistnieć na rynku już niebawem.
- Chyba, że chcą mieć premierę bez żadnych tytułów.
- To dopiero byłaby gratka dla nabywców...
- Pierwszą odsłonę nowej konsoli Nintendo ujrzymy
- na wystawie Space World, która od lat jest imprezą
- organizowaną przez Nintendo. Mają być na niej
- zademonstrowane m.in. nowe projekty Shigeru
- Miyamoto - jednym z nich jest ponoć dolphinowa
- gra z Marianem... Oczywiście tegoroczny Space
- World będzie poświęcony w dużej mierze
- Pokemonom - na imprezie uczestnicy będą mieli
- okazję zdobyć 251-ego, najrzadszego Pokemona jaki
- istnieje - Seleby. Ściągnie go tylko pierwszych sto
- tysięcy fanów gry, którzy wpadną na Space World ze
- swoimi Pokemonami Silver lub Gold.

PS2 i DC na Licencjach!?

CZY SONY I SEGA BĘDĄ SPRZEDAWAĆ WYKORZYSTANĄ W KONSOLACH TECHNOLOGIĘ?

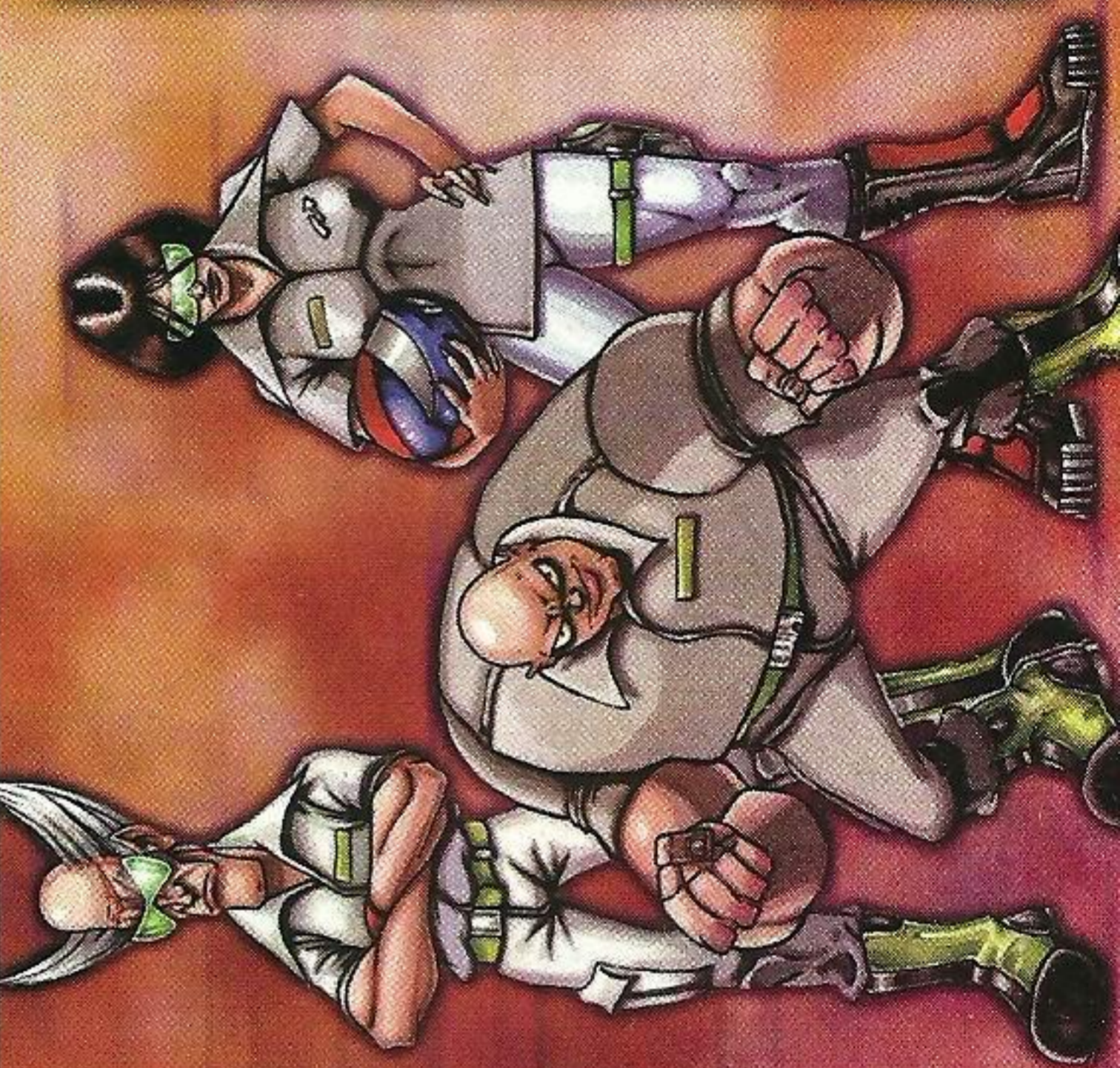
Już w przyszłym roku Sony zamierza rozpocząć sprzedaż swoich chipsetów do PlayStation 2 oraz związanego z nimi oprogramowania innym, nie związanym z firmą producentom sprzętu elektronicznego.

Informacja ta, ogłoszona przez Sony 1 czerwca 2000 jest dużym krokiem w kierunku dominacji rynku urządzeń domowych, który Sony najwyraźniej chce przejąć.

Na razie przewidywania są dla producentów Sony bardzo obiecujące - technologia PlayStation 2, z jej szybkimi możliwościami sieciowymi powinna stać się niebawem dominującą, wkraczając do urządzeń takich jak telewizory cyfrowe, domowe serwery i inne urządzenia, których działanie opera się na przesyłaniu i odbieraniu wielkich ilości danych z internetu.

Ken Kutaragi, ojciec PSX-a i PS2, ocenia, że przy dokonaniu odpowiednich inwestycji i rozpoczęciu produkcji chipsetów na szeroką skalę (póki co, Sony ma małe kłopoty z produkcją - prawdopodobnie dlatego premiera PS2 w Europie została opóźniona), Sony czeka nowy rozdział w historii. A ponieważ żaden elektroniczny produkt nie sprzedawał się w oszałamiającej liczbie blisko dwóch milionów egzemplarzy w ciągu pierwszych dwóch dni wprowadzenia do sprzedaży,

- wnioski są proste. "Jeżeli konsola zostanie tylko i
- wyłącznie platformą Sony, to będzie to prawdziwym
- ograniczeniem dla możliwości penetracji rynku. Poprzez
- stworzenie jej "otwartym formatem" otworzą się przed
- nią nowe horyzonty" - mówi Nobuyuki Idei z Sony.
- Kutaragi także uważa, że poprzez otwarcie dostępu do
- technologii PS2 dla innych producentów, oczekuje, iż
- baza użytkowników nowej wersji konsoli PSX może z
- powodzeniem przeskoczyć 80 milionów PSX-ów, które
- rozeszły się po ludziach do tej pory.
- W przyszłości, PlayStation 2 może zostać wchłonięte
- przez telewizory. I nie będzie już oddzielnego
- urządzenia, takiego jak konsola. Po prostu zniknie, a
- wszystkie jej funkcje przejmą nowe, technologicznie
- zaawansowane telewizory cyfrowe z wyjściami na pady i
- sercem w postaci chipsetu PS2.
- Podobne głosy dochodzą też ze strony Segi, która (jak
- donosi Wall Street Journal) już rozpoczęła poszukiwania
- partnerów, którzy weszliby z nią do spółki joint venture
- aby stworzyć nowoczesne chipy mające pojawić się w
- następnej wersji Dreamcasta. Sega poszukuje też firm,
- którym mogłaby sprzedać licencję na technologię
- Deceka. Sega prowadzi na ten temat rozmowy między
- innymi z takimi firmami jak NEC Corp., Hitachi Ltd. i
- Philips Electronics.



Czy wybrałeś
już swój gang?



Dystrybucja w Polsce:
www.play-1.pl
Sprzedawca wysyłkowy:
(093) 611-87-28
www.mig.pl

PLAY

TAKE 2

PlayStation

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY® Playstation

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

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

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

**DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI**

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

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO

HURT-DETAL ~~X~~ PLN + koszt wysyłki

15 zł + 22% Vat = 18.30 + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

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

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.UNIRAD.COM

NIKO
www.niko.prv.pl

GRY-KONSOLE AKCESORIA

PlayStation 2, Dreamcast

PlayStation, Nintendo, GameBoy

Sprzedaz i wymiana gier wysyłkowo lub w firmie

GRY Dreamcast

RESIDENT Cod-Ver (PAL)

ECCO DE DOLPHIN (PAL)

4 WHELL THUNDER (PAL)

NOMAD SOUL (PAL)

V-RALLY II (PAL)

MDK II (PAL)

ZOMBI REWANGE (PAL)

DEAD OR ALIVE (PAL)

STAR WARS (PAL)

METROPOLIS ST (PAL)

TONY HAWK'S (PAL)

SOUTH PARK RALLY (PAL)

SPACE CHANNEL 5 (PAL)

SILVER (PAL)

TOY STORY 2 (PAL)

SHEN MUE (NTSC)

SEGA GT (NTSC)

NIGHTMARE 2 (NTSC)

MARVEL VS CAP (NTSC)

DRAGONS BLOOD (NTSC)

SOUTH PARK RALLY (PAL)

SPACE CHANNEL 5 (PAL)

SILVER (PAL)

TOY STORY 2 (PAL)

BLEEM CAST

I WIELE INNYCH

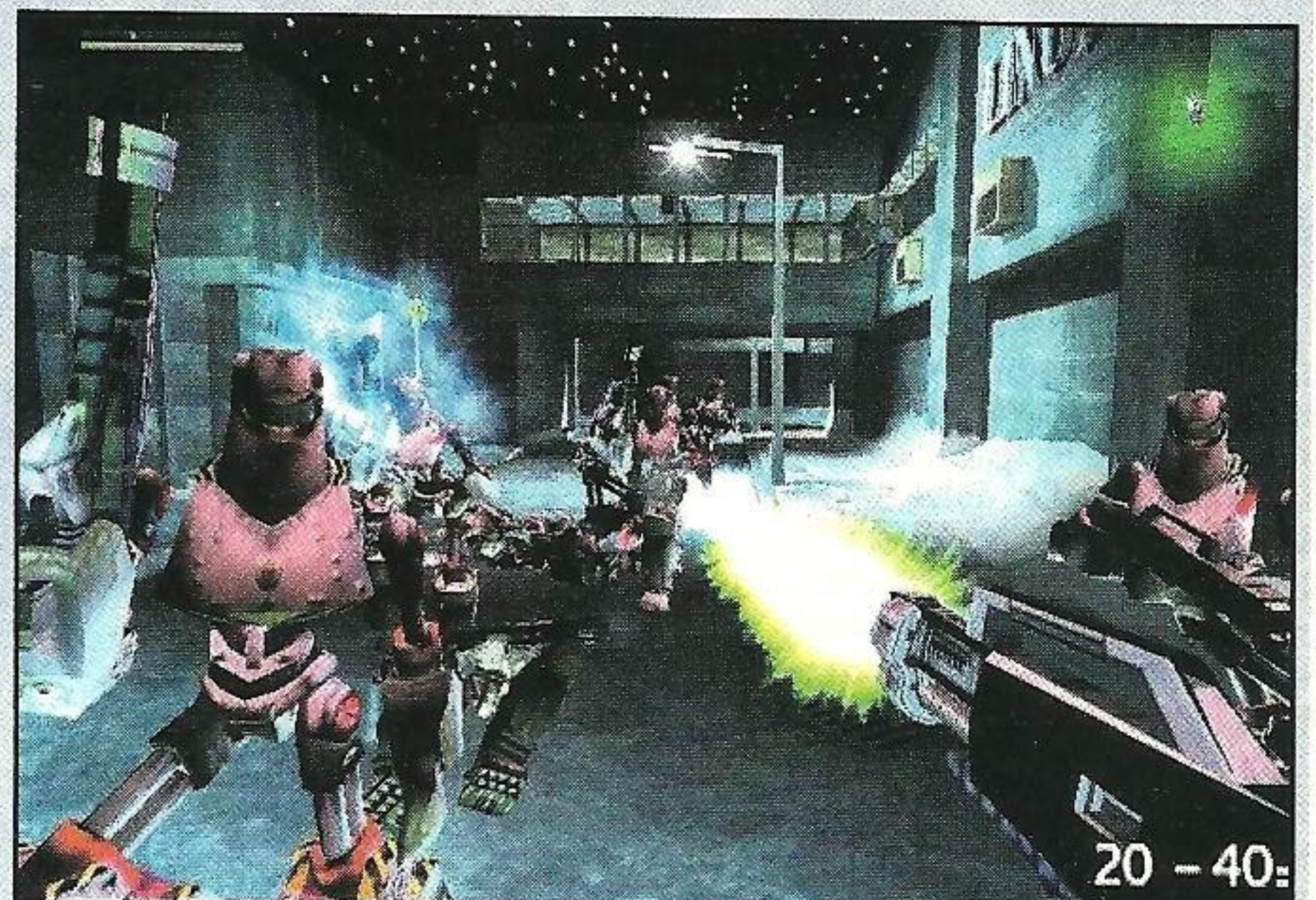
**JUŻ W SPRZEDAŻY
Dreamcast Magazyn
z płytą GD (Demo)**

UWAGA:

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

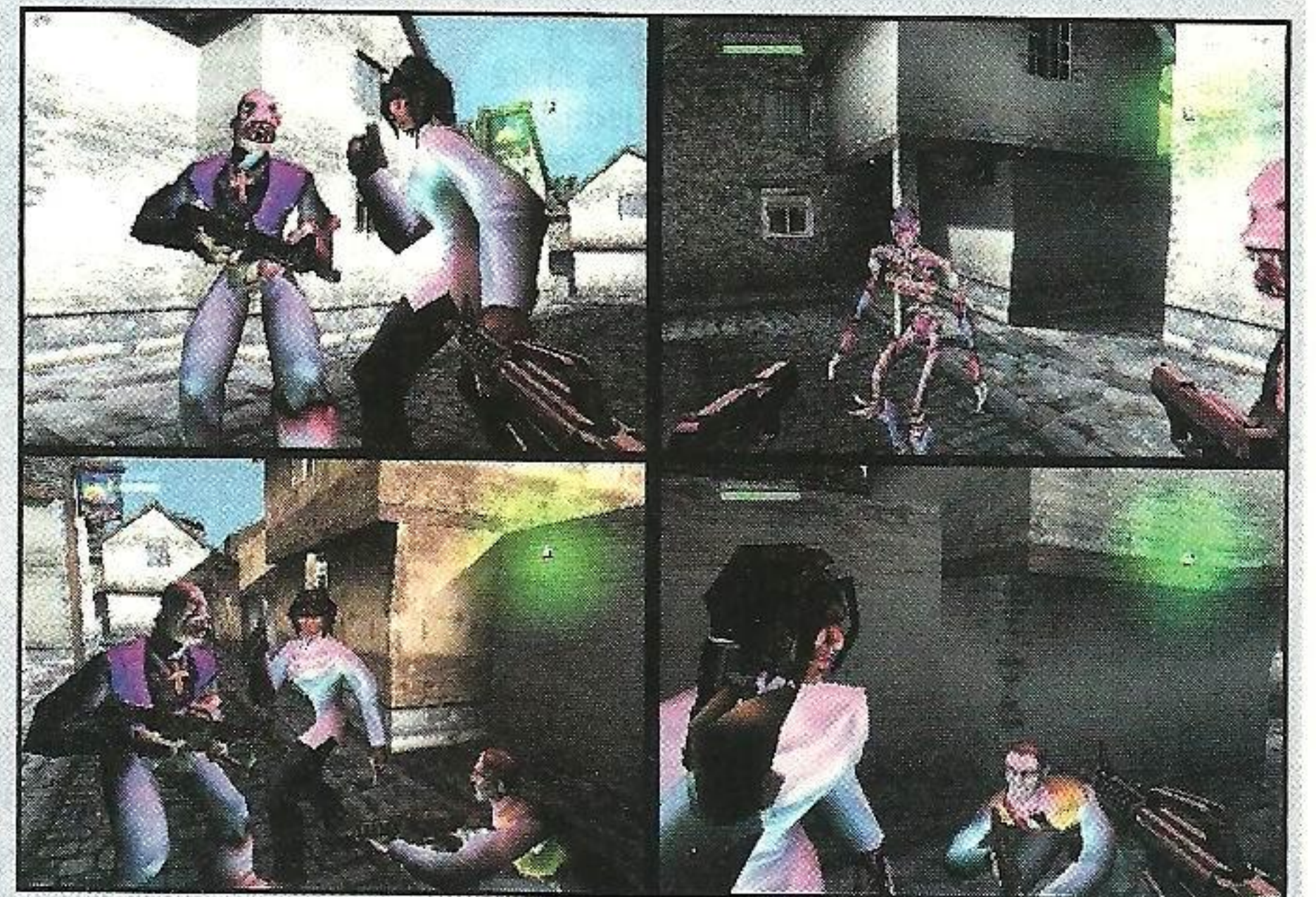
26-607 RADOM ul. Reja 3,
tel. (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

TIMESPLITTERS na PS2



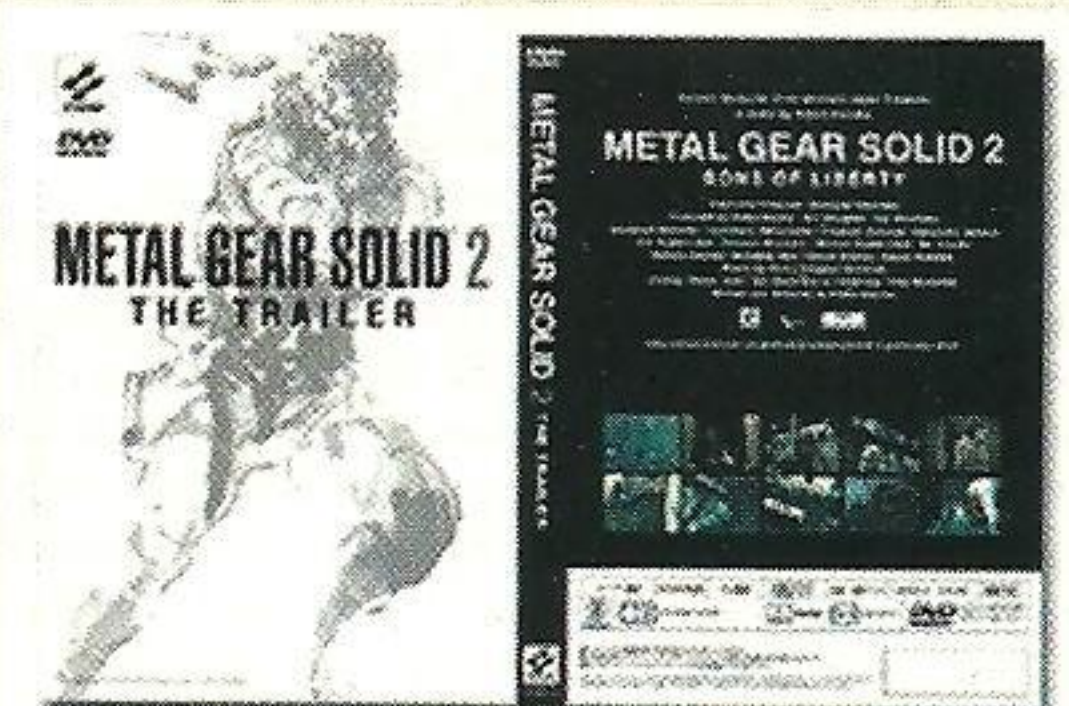
Zespół Free Radical Design Ltd. tworzą ludzie, którzy wcześniej zęby zjedli na takich tytułach jak GOLDENEYE i PERFECT DARK. Najbardziej reklamowanym elementem gry ma być tryb multiplayer dla czterech osób jednocześnie. TIMESPLITTERS ma być jednak nieco inną grą niż dotychczasowe fpp'owe produkcje Rare - tutaj będzie łatwa, efektowna i satysfakcjonująca jatka. Przede wszystkim. Dziewięć etapów, z których każdy rozgrywa się w innej, "historycznej" scenerii w latach 1930-2030. Będą zombiaki, mumie, cyborgi, policjanci z afro... Cała plejada bohaterów, których można ujrzeć w filmach klasy B. Wszystko to jest ze sobą połączone

cieniutką fabulką (tryb jednoosobowy), w której główną rolę odgrywają tajemnicze potwory o zwane Timesplitters. Najbardziej ambitną sprawą w grze dla czterech ma być możliwość projektowania własnych, zabarwionych tematycznie aren walki - poprzez zastosowanie gotowych elementów, zachowywane na karcie pamięci mapy mają być bardzo małe i powinno mieścić się ich naprawdę sporo. Podobnie jak z zabarwieniem tematycznym (nadanie arenie wyglądu futurystycznego albo przedwojennego), można też dobrać odpowiednie bronie itd. W sumie gra będzie zaszuwać w płynnych 60 klatkach na sekundę (absolutny priorytet autorów) i powinna spodobać się wszystkim amatorom Sony.



MGS2 - Trailer na DVD!

Konami zdecydowało się wydać w Japonii płytę DVD z prezentacją METAL GEAR SOLID 2, która odbyła się podczas tegorocznego E3. Japończycy nie widzieli bowiem filmu z gry, a według Weekly Famitsu bardzo by chcieli. Oprócz 10-minutowego trailera MGS2 na płycie znajdują się też inne bonusy, takie jak film z Z.O.E., czy zarejestrowane kamerą reakcje uczestników E3 na puszczany tam trailer (hej! my też na pewno tam jesteśmy!). Płytę można zamówić jedynie przez Internet i trzeba w dodatku być Japończykiem. Jej cena to

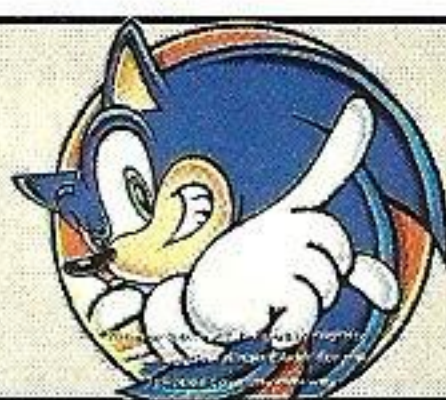


Niesamowite - ludzie zapłaczą pieniądze, aby pooglądać 10-minutowy filmik z tej gry.

równowartość 60 złotych. W Japonii panuje aktualnie szaleństwo związane z DVD (głównie za sprawą PS2), co Konami próbuje wykorzystać.

DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO



■ Jak już zapewne wiecie, Sega zaprezentowała podczas E3 (niestety jedynie na taśmie, nie było wersji grywalnej) wyniki prac jakie poczyniono z SONIC ADVENTURE 2. Wydało się również, iż gra nie ukaże się w Stanach w tym roku. Związane jest to najprawdopodobniej z faktem, iż Yuji Naka, który ponownie jest "głównym mózgiem", poświęca większość czasu PHANTASY STAR ONLINE. Fabuła gry ma być kontynuacją wydarzeń z poprzedniej części. Jakkolwiek poza znacznym polepszeniem jakości grafiki, nowymi postaciami oraz poziomami szykują się także nowe wyzwania dla błękitnego jeża oraz jego przyjaciół. Tymczasem PSO ma ukazać się w Stanach już pod koniec bieżącego roku, ale za bardzo w to nie wierzymy.



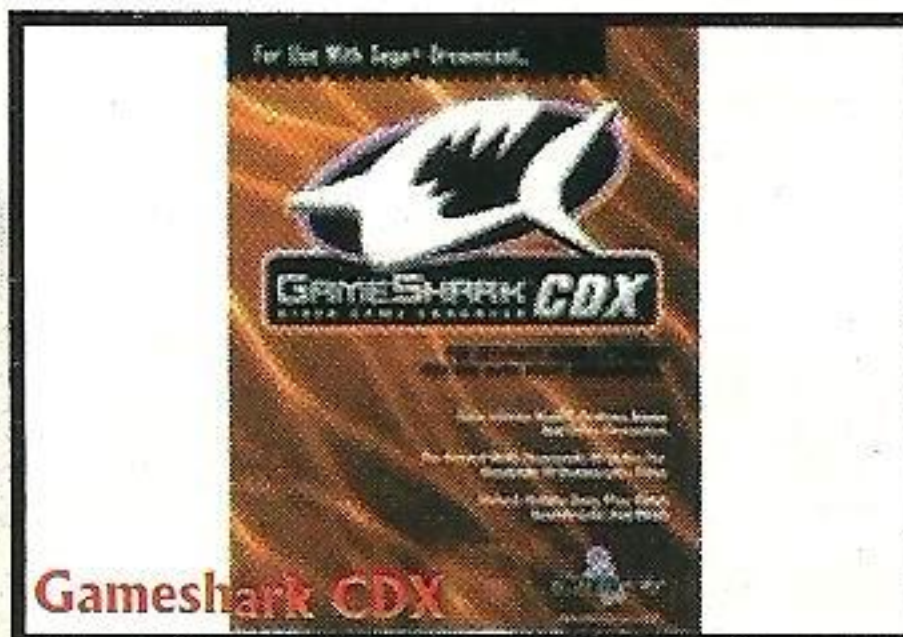
■ Inne ciekawostki, które ujrzały światło dzienne podczas targów, są wzmianki w materiałach prasowych Acclaim i Infogrames. SHADOWMAN 2ECOND COMING, czyli druga część świetnej przygodówki-horroru ukaże się na DC. Podobna sytuacja ma miejsce w przypadku pozycji znanej jako DRIVER 2. Żadna z tych gier nie została jeszcze zaprezentowana.



■ Zgodnie z pogłoskami, dostosowaniem GRANDII 2 do wymogów zachodnich graczy miał się zająć Eidos Interactive. Sprawa okazała się jednak nieprawdziwa i wydaje się, iż szczęśliwcem tym będzie Ubi Soft - firma, która wydała anglojęzyczną wersję pierwszej GRANDII na PlayStation. Firma zapowiedziała już wstępną datę wydania w Stanach na sezon świąteczny, wspominając o pełnych dialogach, które będą "wspierać" napisy. Tymczasem japońska premiera jest przewidziana na okres wakacyjny. Dostępne będą oczywiście wersja zwyczajna oraz limitowana, gdzie oprócz ścieżki muzycznej będzie także specjalny dodatek dla kolekcjonerów. Jaki? Możemy tylko spekulować.

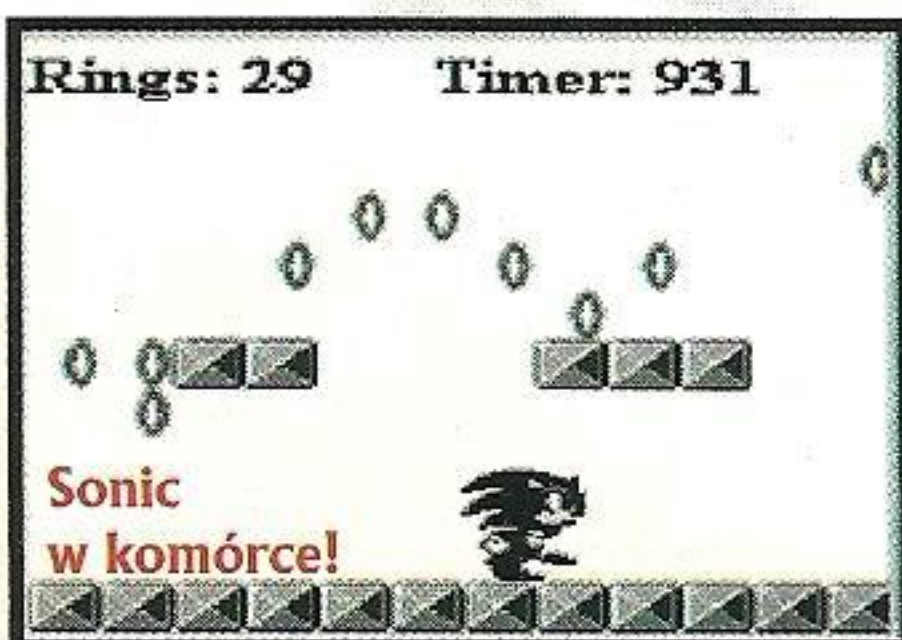
■ Inną pozycją, która zadebiutuje w USA nieco wcześniej, bo w połowie listopada będzie SHEN MUE. Poza detalami, o których już wiecie należy dodać, iż w komplecie znajdzie się również Shenmue Passport, czyli płytka umożliwiająca z korzystaniem z sieciowych dodatków do gry. Być może warto więc zaopatrzyć się w wersję US - po pierwsze będzie szybciej (data premiery SHENMUE w Europie nie została jeszcze potwierdzona), a po drugie możliwości sieciowe...

■ Szykuje się kolejna gratka dla fanów importowanych gier, którzy nie lubią majstrować we wnętrznościach konsoli. Tym rozwiązaniem jest oczywiście Dreamcast Gameshark CDX. Oficjalnie co prawda nie zostało nic powiedziane ale osoba, która szefuje projektem wspomniała "...wersja na Saturna umożliwiała grę w importy więc...". W skład zestawu wchodzi specjalne urządzenie wkładane w slot karty pamięci, płyta CD z oprogramowaniem, a także kasetka video z instrukcją obsługi. Gameshark dostępny jest na razie w USA i kosztuje 49.99\$. Może któraś z naszych firm oferujących importy ściągnie kilka sztuk do Polski? Na pewno znaleźliby się zainteresowani...



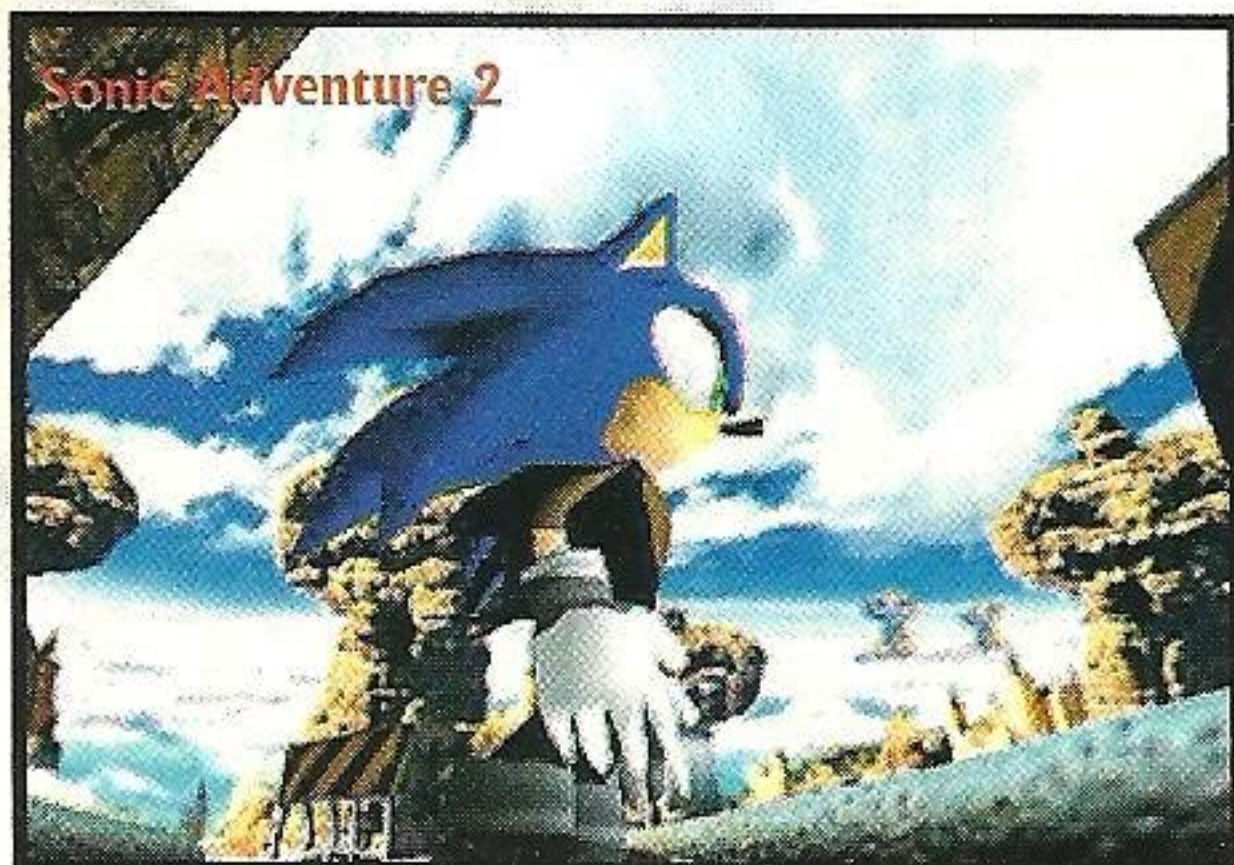
■ Fani gatunku RE już niedługo dostaną kolejne pozycje nie odbiegające zbytnio od pierwowzoru. Activision nabyło bowiem prawa do wydania THE RING, o której wspominaliśmy jakiś czas temu. Amerykanie będą mogli dokonać zakupu już 28 czerwca, natomiast w przypadku wersji PAL jeszcze jak zwykle nic nie wiadomo. Innym tytułem jest deSPIRIA, czyli kolejna gra Atlus'a na DC. Akcja ma toczyć się w 2092 roku w świecie rządzonym przez dwie potężne organizacje "Church" i "Heterodoxy". Tytuł ukaże się w Japonii jeszcze w tym roku.

■ Sega weszła w małą kooperację z Motorolą, przedstawiając plany opracowania oprogramowania rozrywkowego - czyli gier - dla telefonów komórkowych i innych urządzeń tej firmy.



■ O ile Bleemcast może wzbudzać zainteresowanie względnie świeżymi tytułami, o tyle projekt Dream Library jest skierowany tylko do tych, którzy mają ochotę na typowo starszokolne doznania. Usługa popularnie nazywana "pay per play" umożliwia bowiem za pośrednictwem Dream Passport 3 ściąganie z sieci romów gier, które kiedyś cieszyły na PC Engine (Turbografix 16) czy Sega Megadrive. Za niewielką kwotę Japończycy będą mogli znowu pograć w klasyki, których udostępniona liczba ma stale wzrastać. Czy pomysł trafi także na nasz rynek, tego jeszcze nie wiadomo.

■ Treasure, jeden z najbardziej oryginalnych developerów w Japonii, poinformował iż prace nad GUNBEAT na Naomi są już na ukończeniu. Firma czeka teraz na odpowiedni moment, aby wypuścić grę i zająć się ewentualnie konwersją na DC. Jednocześnie wspomniano o planach kolejnego projektu.



Życie jest dla przegranych!



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

Copyright © 2000 Lost Toys Limited.
Rockstar is a brand of Take 2 Interactive Software Limited.

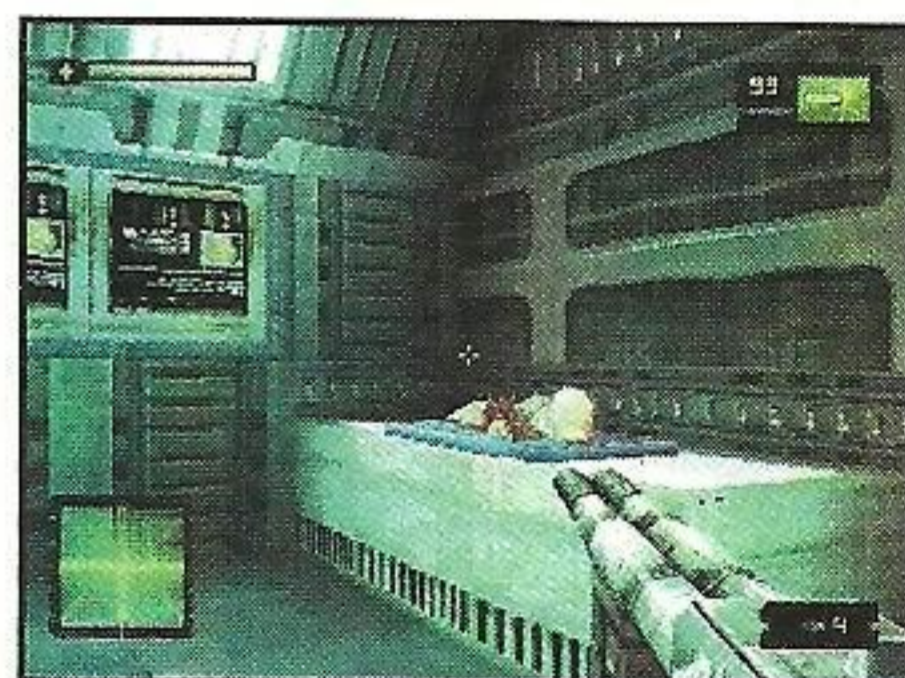
Alien Resurrection

Ostatnia szansa dla tej gry?

Po różnych zawirowaniach jakie towarzyszą grze opartej na czwartym filmie ze świata Aliens, przybierane przez nią kształty zaczynają być coraz bardziej obiecujące. Mamy tu do czynienia z bardzo optymistycznym zjawiskiem. Pierwsza, zaprezentowana dwa lata temu na E3 wersja gry wyglądała jak maksymalnie żałosny tpp, który udaje scrollowaną zręcznościową grę 2D. Z brzydkimi postaciami i nieciekawą, bardzo sztuczną grafiką. Rok później wyglądała już lepiej graficznie, ale to wciąż nie było to. Tpp nie jest sposobem, w jaki chcemy widzieć bohaterów filmu o Obcych. Ten temat aż prosi się o fpp'a. Sprawdzone ALIENS VERSUS PREDATOR oraz ALIEN

TRILOGY świadczą o tym bardzo dobrze. Aha - i pisząc "my" miałem na myśli prasę. Która wyraziła swoją opinię w taki sposób, że już na tegorocznym E3 ALIEN RESURRECTION jest fpp'em. Brawa dla Foxa, że nie zawahali się rzucić w kąta dwa lata pracy i rozpocząć wszystko od nowa. W grze do naszej dyspozycji zostaną oddane cztery postacie - Ripley, DiStephano, Call i Christie. Każda z postaci będzie miała swój własny arsenał środków oraz umiejętności, którymi posłuży się do wykonania zadania, którym jest ucieczka z opanowanego przez pewne tajemnicze formy życia statku kosmicznego. W sumie do przejścia będzie dziesięć poziomów,

znanych osobom, które obejrzały film - nie zabraknie m.in. emocjonującej sceny w wodzie... Oprócz znanych i lubianych przez fanów Aliens broni, znajdą się tu także: pistolet laserowy, wyrzutnia rakiet oraz chirurgicznie zamontowane na rękach Christie'go sploty. Ponadto, autorzy zapowiadają niespotykany wręcz poziom inteligencji przeciwników, którzy będą przemieszczać się wszelkimi dostępnymi drogami, będą potrafili porozumiewać się między sobą telepatycznie i planować zsynchronizowane ataki. I ma w ogóle być strasznie i trudno. Świetnie. Ciekawe tylko, czy za rok nie zobaczymy ALIEN RESURRECTION: ACID DANCE AND MOVE. [PSX]



OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION

PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64

PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST

WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY

COLOR, GRY

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78

TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - SOBOTA 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"

ul.Raszkowska 32

63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Vicious Cycle



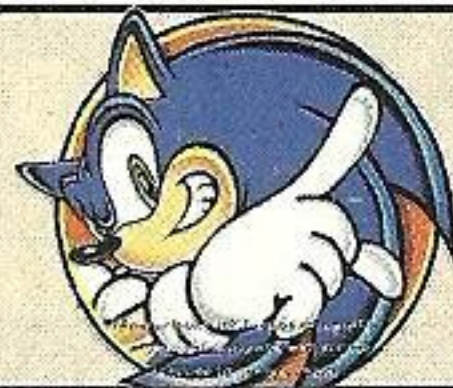
Firma Vicious Cycle składa się między innymi z byłych pracowników MicroProse. Ta ostatnia jest dobrze znana na rynku PC ze swoich symulacji. Tym razem jednak autorzy gry roboczo zatytułowanej identycznie jak nazwa ich firmy będą tworzyć na konsole nowej generacji. W grę wchodzi PS2 i Xbox, a ich pierwszą produkcją będzie rzecz traktująca o superbohaterach pokroju Supermana czy X-Men. Akcja będzie rozgrywać się w gigantycznej metropolii. Pierwsze screeny zapowiadają się obiecująco - czekamy na więcej! [PS2 i Xbox]



Superbohaterów w akcji nigdy za wiele. Screeny pokazują olbrzymią liczbę detali, ale tak będą właśnie wyglądać nowe gry!

DECE'EM

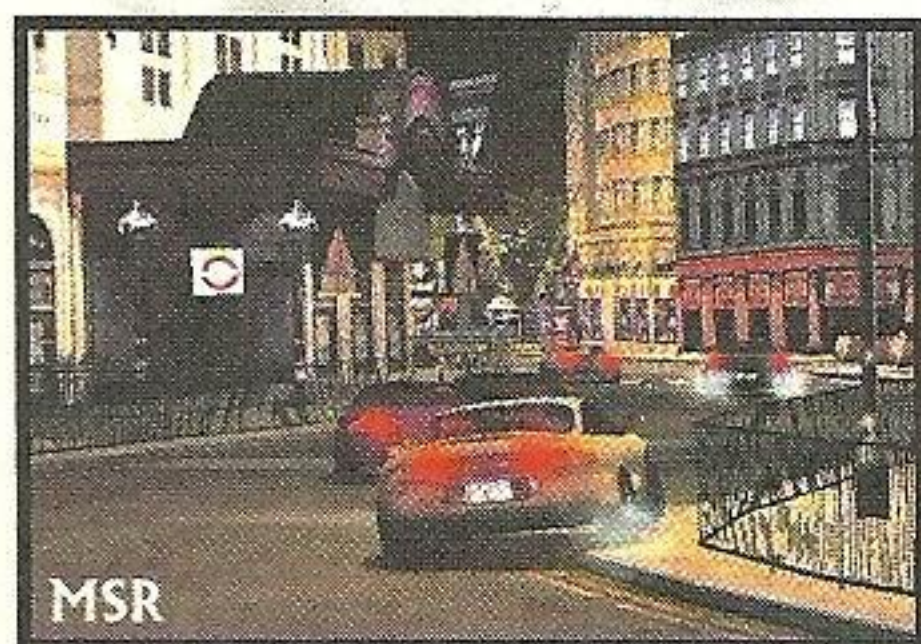
ORIGIN'ALNE INFO



■ Po raz kolejny pojawiły się pogłoski odnośnie nowego racera Namco, pisanego pod Naomi. Japońskie źródło nie podaje żadnych konkretów, podobnie zresztą jak sam developer, który ani nic nie potwierdza, ani nie dementuje. Inną ciekawostką są przypuszczenia na temat kolejnej produkcji muzycznej Sonic Team, przy czym zamiast marakasów wspomina się o wykorzystaniu tamburyna. Źródło informuje również o sequele F355 CHALLENGE, a także o GUNDAM - tytule produkcji Capcom zbliżonym do VO:OT, CRACKIN' DJ - muzycznym produkcie Segi z dwoma turntable'ami, IKARUGA - tajemniczej produkcji Treasure, CONFIDENTIAL MISSION - czyli najprawdopodobniej trzeciej części VIRTUA COP i wreszcie SEGA STRIKE FIGHTER - 3D shooterku. Pozostaje tylko się cieszyć i czekać na oficjalne potwierdzenie powyższych tytułów.

■ Wiadomość ubiegłego miesiąca stanowią kolejne zmiany personalne w Sega of Japan. Z informacji opublikowanych przez japoński dziennik Nihon Keizai Shimbun, okazało się, iż Soichiro Irimajiri, obecny szef firmy, zostanie zdegradowany do pozycji wiceprezesa. Jako przyczynę podaje się względnie słabą sprzedaż DC w Japonii oraz ujemne wyniki finansowe z końcem ubiegłego roku fiskalnego. Tym samym nowym szefem Segi zostanie Isao Okawa, prezes macierzystej CSK, która de facto "stoi" za Segą, służąc pomocą finansową, a ostatnio stała się częściowym nabywcą słynnego AM2. Irimajiri zajmie się natomiast pracą nad kolejną konsolą, będącą następcą DC. Dziennik wspomina również, o fakcie iż Okawa jest entuzjastą Internetu, co może sugerować nową politykę firmy. Kolejnym posunięciem było rozdelenie sekcji arcade oraz rozwinięcie poszczególnych zespołów developerskich w samodzielne jednostki. Taki zabieg ma poprawić finanse firmy ale jednocześnie wprowadził on nieco zabawne konsekwencje. Z dobrze kojarzonych nazw pozostały tylko AM2 oraz Sonic Team (AM8), natomiast pozostałe AM'y mają między innymi takie nazwy: Wow, Hit Maker (VO:OT), Sega Rosso (DAYTONA 2) czy Smile Pit (JET GRIND RADIO). Na deser pozostaje informacja o nowym hardware dla salonów gier, które najprawdopodobniej będzie czwartą z kolei płytą Model. Na razie nie wiadomo jakie są osiągi techniczne nowego arcade boardu, jakkolwiek wiadomo, iż Sega pracuje już nad kilkoma gramami, które ujrzą światło dzienne jeszcze w tym roku. Hideki Sato, Corporate Senior Vice President w Sega Enterprises stwierdził między innymi: "Sega pracowała z NEC oraz Imagination Technologies w celu stworzenia systemu, który wykorzystuje właściwą skalowalność technologii PowerVR i jej pozostałe możliwości aby ostatecznie zaoferować nowy, niespotykany dotąd poziom rozrywki w salonach gier na całym świecie." Czyżby szykował się więc kolejny VIRTUA FIGHTER ?

■ Zgodnie z oczekiwaniami, w Japonii ukazała się odświeżona, pierwsza część SAKURA WARS. Warto po raz kolejny przypomnieć, iż seria ta jest bardzo popularna w Kraju Kwitnącej Wiśni, gdzie pomogła sprzedać wiele Saturnów. W skład zestawu wchodzi "omake disk", na którym znajdują się zapowiedzi: HANAGUMI COLUMNS, SAKURA WARS SONG SHOW: OOGAMI ICHIRO FUNTOUKI, SAKURA WARS 1, SAKURA WARS 2 oraz SAKURA WARS III. Zgodnie z wrażeniami nielicznych szczęśliwców, trzecia część, pisana od początku pod DC, zapowiada się rewelacyjnie.



■ Przykra wiadomość dla fanów METROPOLIS STREET RACER. Gra miała pierwotnie ukazać się w lipcu, ale z przyczyn technicznych nie będzie to możliwe. Bizarre Creations tłumaczy ten fakt chęcią maksymalnego dopracowania produktu. Tym samym jako prawdopodobny termin podaje się późny trzeci kwartał lub początek czwartego.

■ Po dłuższych oczekiwaniach na temat sequeła SPIKEOUT pojawiły się wreszcie konkretne informacje. Gra jest już w fazie testów w nielicznych salonach gier w Japonii i zawiera wszystko co najlepsze ze swego poprzednika plus kilka nowych rzeczy. Zatytułowana SLASHOUT, ma miejsce w świecie pełnym smoków, rycerzy oraz mieczy o rozmiarach podobnych do tych z BERSERK'a. Do wyboru są na razie 4 postacie - tradycyjnie barbarzyńca, czarownik, ninja oraz kolejny, jeszcze większy barbarzyńca. Na planszach jest mnóstwo interaktywnych elementów oraz ukrytych pomieszczeń. Wszystko oczywiście trzyma sztywne 60 fps i śmiga pod Naomi, co z góry przesądza o kolejnej konwersji, która może będzie sygnowana przez AM2.

■ Fanów importowanych tytułów z pewnością zainteresują plany wydawnicze na okres wakacyjny. O ile lipiec zapowiada się pod znakiem wypoczynku, o tyle w sierpniu pojawi się kilka niezłych pozycji. A będą to kolejno: F355 CHALLENGE, GRANDIA 2, GOLF SHIYOUYOU APPEND COURSE, SPAWN: IN THE DEMON'S HAND, GIANT GRAM 2000, DEE DEE PLANET, DOGU SEKAI, HELLO KITTY WAKU WAKU COOKIES, JAMAN, PRISMATICALLIZATION, RUNE CASTER oraz MERCURIUS PRETTY: END OF THE CENTURY.

■ Pojawiły się nowe wiadomości na temat "broadband'u" dla DC. Modem przeszedł pomyślnie fazę testów w Japonii. Cena została ustalona na równowartość 83 dolarów, a do zestawu zostanie dołączony specjalny browser. Pozostaje czekać na premierę US i Euro.

■ Po zapowiedziach odnośnie liczby tytułów jakie Capcom zamierza wydać do końca roku na poszczególne platformy przyszła kolej na odrobinę konkretów. Wiadomo już, że kolejna część w serii RE będzie w jakiś sposób wykorzystywać sieciowe możliwości nowych konsol. Developer przewiduje także więcej multiplatformowych akcji, których efekty będą mieć: premierę tego samego dnia, identyczną zawartość oraz cenę. Czy coś z tego wyjdzie przekonamy się niebawem. Odnośnie DC wspomniano o 12 tytułach, które będą grywalne przez sieć, a w tym o kolejnej części DARKSTALKERS.

■ UNREAL TOURNAMENT został zapowiedziany na Dreamcast! Już wiecie? No to posłuchajcie. A więc posiadacze Dreamcasta będą mogli jeszcze w tym roku zagrać w dwie najlepsze strzelaniny fpp, jakie powstały na komputer - QUAKE 3 i wspomniany UT. Na tym jednak nie koniec - możliwe będzie bowiem podłączenie się przy pomocy konsoli do PeCetowych serwerów i walka z użytkownikami komputerów PC! A gdy do tego dodamy klawiaturę do DC (która już jest) oraz myszkę, która ma się pojawić po wakacjach - będzie komplet.

■ Oto jak wyglądają najbliższe plany wydawnicze Sega Europe: ECCO THE DOLPHIN - 16 czerwca, NHL 2K - 23 czerwca, TIME STALKERS - 4 sierpnia, MAKEN-X - sierpień, MSR - 8 września, SPACE CHANNEL 5 - wrzesień, VIRTUA TENNIS - wrzesień, EXTREME SPORTS - październik. Na 4 kwartał zapowiedziane są: SEGA GT, DEE DEE PLANET, JET GRIND RADIO, SEGA WORLDWIDE SOCCER 2001, SEGA GT, BLACK&WHITE oraz PHANTASY STAR ONLINE.



RAILROAD TYCOON II

CZY MYŚLISZ JEDNOTOROWO?



Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa
(033) 811-87-88
www.mig.pl

PLAY

PlayStation

PC

PopTop Software

TREMOR ENTERTAINMENT

Gathering of Developers

PopTop Software

Railroad Tycoon II, the Railroad Tycoon II logo, PopTop Software and the PopTop logo are trademarks of PopTop Software, Inc. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo are trademarks of Gathering of Developers, Inc. Tremor and the Tremor logo are trademarks of Tremor Entertainment, Inc. © 2000 Take 2 Interactive Software. Take Two Interactive Software, Inc. and the Take-Two logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved.

Dynasty Warriors 2 na PS2

Przechadzając się pomiędzy prezentowanymi na E3 grami, nie można było nie zauważyć zupełnie niezapowiedzianego DYNASTY WARRIORS 2 - chodzonego (lub jeźdźconego na koniu), scrolowanego mordobicia w luźny sposób nawiązujące do klasycznego, trójwymiarowego fightera Koei. DW2 można było dojrzeć już na jesiennym TGS'ie, gdzie była demonstrowana na stoisku tuż obok KESSENA. Te same realia, podobne uzbrojenie - można było spokojnie dać się ponieść wrażeniu, że oto przed nami rozgrywa się właśnie bitwa z KESSENA w czasie rzeczywistym i



gry KESSENA, to jednak zarówno scenaria, grafika jak i postacie w niej występujące, są bardzo do siebie zbliżo-



ne. Tym samym, znana z zamiłowania do popularyzacji tematyki feudalnej Japonii firma, po raz kolejny dała upust swoim pasjom. I w dodatku znowu zrobiła to dobrze. Do najmocniejszych stron DW2 należy zaliczyć grafikę. Jest bardzo ostra i obfituje w liczne detale, co jest szczególnie ważne przy oddawaniu strojów japońskich wojowników tamtej epoki. A na ekranie występuje ich naprawdę mnóstwo. Nasz bohater biega

kontrolą gracza nad jednym z walczących generałów. I w sumie myśląc w ten sposób, człowiek za bardzo się nie myli. Bo chociaż DW2 nie jest swoistym trybem



kontrolą gracza nad jednym z walczących generałów. I w sumie myśląc w ten sposób, człowiek za bardzo się nie myli. Bo chociaż DW2 nie jest swoistym trybem

Motor Mayhem na PS2

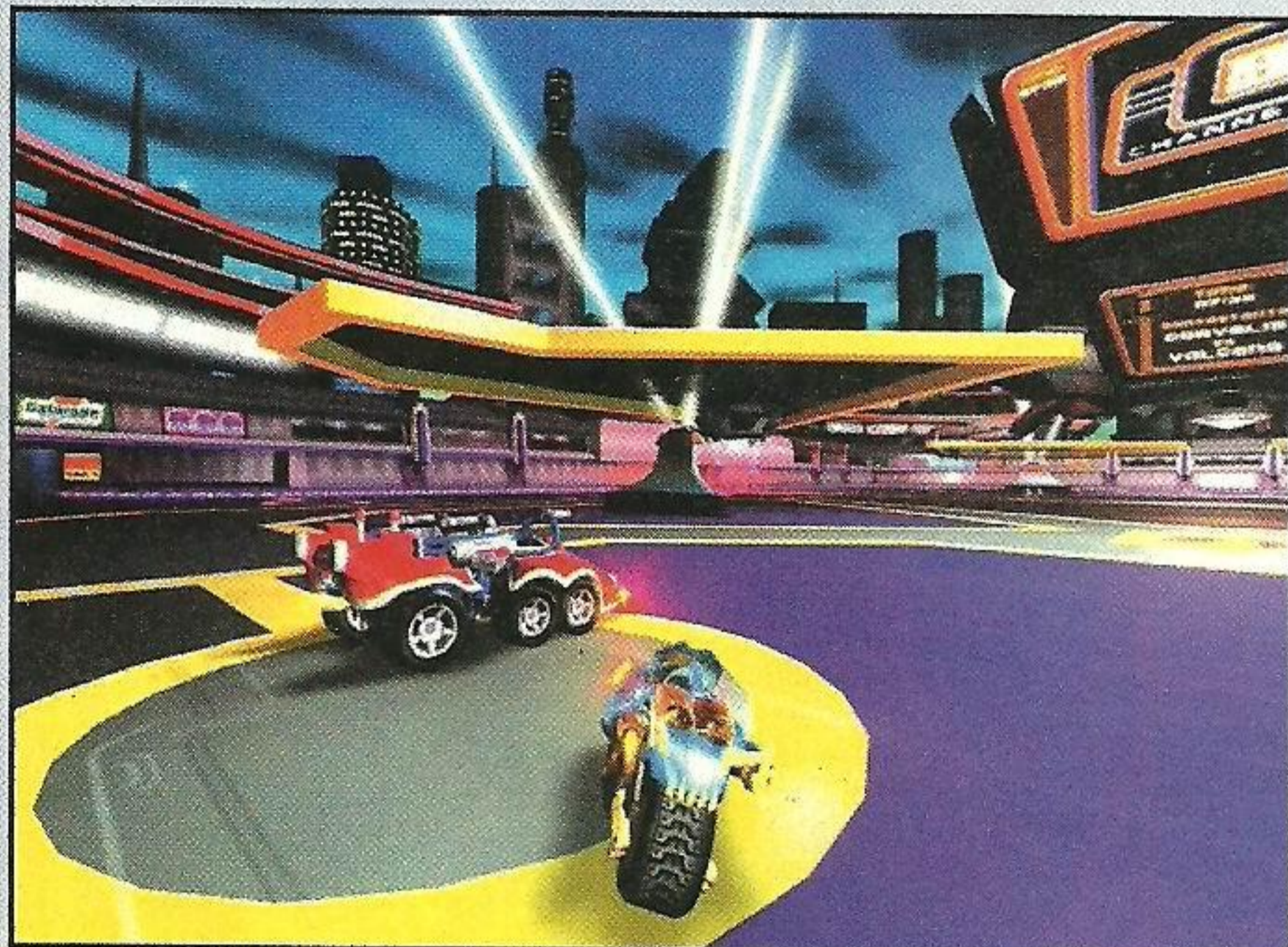
Wszystkie utarte zwroty wydają się zupełnie nieprzygotowane do oddawania emocji związanych z pisaniem o zbliżających się grach. Na

przykład - MOTOR MAYHEM. Pierwsze słowo: futuracer. Zasady - podobne jak w WIPEOUT - jeżdżenie po torze i nawalanie z broni do mijających

przeciwników. Brzmi dosyć zwyczajnie, prawda? Tym bardziej, że ostatnie podróbki gry Psygnosis - w tym NGEN robiony przez ludzi związanych z WIPEOUTEM - są raczej niezbyt dobre. No i w tym właśnie jest problem. Bo MOTOR MAYHEM jest takim właśnie futuracerem. Ale ze świetną grafiką. Gra jest pisana na PS2 i powinna pojawić się dopiero w 2001 roku, ale już teraz zapowiada się naprawdę wspaniale - co możemy stwierdzić po screenach, które udostępnił łaskawi panowie producenci.

Oprócz rozbudowanego trybu jazdy na

jednego i dwóch graczy, bardzo obiecujący jest sposób ścigania się. Jedną z wersji zakłada możliwość ścigania się w różnych sceneriach - podobnie jak w BEETLE ADVENTURE RACING na N64, tak i tutaj trasy mają obfitować w sekretne lokacje, których odkrywanie będzie miało wpływ na dalsze wyścigi. Przebijając się do nich, będzie można nieźle przegonić oponenta. Wspomnę jeszcze o tym, że pod wpływem strażów karoserie pojazdów będą odpowiednio się ugiwać. Dosłownie. O dziwo jednak, pomimo, że pojazd może zostać mocno posiekany, a jego karoseria - poszatkowana, nie ma to mieć żadnego wpływu na osiągi bolidu. Ambitnie przedstawia się tryb ligi, w którym docelowo będzie można korzystać z Internetu, aby usprawnić swoje pojazdy i ściągać różne nowe bajery. Docelowo - nikt bowiem nie ma jeszcze pojęcia, w jaki sposób zostanie rozwiązana komunikacja PS2 z Internetem. [PS2]



Newsflash co tam słycać w wielkim świecie

■ Znana z uwielbienia do wszelkiego rodzaju licencji filmowych firma Titus poinformowała, że pracuje obecnie nad dwoma tytułami na PlayStation 2. Są to ROBOCOP oraz TOP GUN. Możesz być zawsze na moim ogonie, Maverick.

■ Bungie kupione przez Microsoft! Od jakiegoś czasu dochodziły do nas plotki o zainteresowaniu firmy pana Gatesa tym uzdolnionym zespołem developerskim, aż wreszcie stało się. Tym samym Bungie oficjalnie przenosi swoje zabawki do obozu giganta z Redmond, gdzie będą opracowywać gry

na Xboxa, pozostawiając sobie jednak prawo do wydania ONI na PlayStation 2. Najważniejsze pytanie, które ciśnie się na usta to „CO Z HALO?!!!!”. No więc na 99% gry tej nie będzie na PlayStation 2, ale właśnie na Xboxa.

■ Po olbrzymim sukcesie KESSENA w Japonii (nie spodziewał się tego nawet wydawca) firma Koei zdecydowała, że powstaną dwa sequele na PS2. Nie ma się co dziwić, w końcu inna ich seria - ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS ma już 6 części, a o ostatniej pisaliśmy dwa miesiące temu. Z innych informacji - Koei zapowiedziało, że będzie robić gry

na Xboxa, stając się tym samym jedną z pierwszych japońskich firm współpracujących z Microsoftem.

■ Japońskie pre-ordery (czyli przedsprzedaż) na FINAL FANTASY IX sięgnęły rekordowej ilości - ponad miliona sztuk. Szaleństwo rozpocznie się już niebawem.

■ Kolejna gra Namco na PlayStation będzie nosić tytuł MY FAVORITE NAMJATOWN i będzie traktować o budowie parków rozrywki, podobnie do THEME PARK. Nie wiadomo, czy ta gra ukaże się poza granicami Japonii, ale może kiedyś...

■ Bardzo interesująca plotka! Podobno Sony opracowuje grę RPG akcji na motywach filmów Johna Woo, w której wystąpi komputerowo odtworzony Chow Yun Fat. Można więc spodziewać się dwóch spluw i mnóstwa akcji. Ach, żeby ta informacja się potwierdziła. John Woo to najbardziej znany reżyser z z HongKongu i jest on twórcą takich filmów jak „Killer”, „HardBoiled”, „Broken Arrow”, „Face-Off”, czy „Mission Impossible 2”.

■ Jeden z nowych, wewnętrznych zespołów Sony pracuje nad TENCHU 3. Będzie to prawdziwa

kontynuacja TENCHU (akcja TENCHU 2 będzie rozgrywać się wcześniej niż w pierwszej grze), ma także być mroczna. Dajmy jeszcze autorom 18 miesięcy na skodowanie gry i... wrócimy jeszcze do niej.

■ Rozpoczynając od konwersji HALF/LIFE na Dreamcasta, firma Sierra ostro wchodzi w konsolę. Kolejnymi tytułami firmy, w które zagramy będą GROUND CONTROL i SWAT 3 na PS2.

■ Na ostatniej konferencji prasowej jeden z szefów Segi ciągnięty za język wygadał się: UNREAL TOURNAMENT będzie też na DC!

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki

ul. Stanisławowska 1/18

WYMIANA GIER

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się i o podobnej wartości rynkowej.
Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

SONY PSX

NOWE UŻYW.

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

NINTENDO 64

NOWE UŻYW.

Konsole N 64	599,- 289,-
Action Replay	129,-
Joystick	119,- 80,-
Karta Pamięci	80,- 60,-
Rumbel Pack	60,- 50,-
Expection Pack	139,- 99,-
Armorines	249,- 199,-
Banjo-Kazooie	229,- 129,-
Beetle Adventure Racing	249,- 189,-
Castlevania	200,- 159,-
Castlevania 2	249,- 189,-
Command & Conquer 3D	249,- 169,-
Diddy Kong Racing	199,- 99,-
Donkey Kong Country	tel.,- 229,-
Duke Nuken 2	249,- 199,-
Episod I	249,- 139,-
FIFA 2000	259,- 209,-
Golden Eye	229,- 149,-
ISS 98	229,- 159,-
Mario 64	120,- 60,-
Mario Party	229,- 149,-
Mision Impossible	229,- 139,-
Mortal Kombat 4	229,- 189,-
Nba Jam 99	249,- 189,-
NBA Live 2000	269,- 199,-
Pokemon Stadium	tel. tel.
Quake 2	249,- 199,-
Rainbow Six	259,- 199,-
Rayman 2	200,- 149,-
Ready 2 Ramble	249,- 199,-
Residebt Evil 2	279,- 219,-
Ridge Racer 64	249,- 199,-
Rogue Sqadron	229,- 149,-
RR 64	249,- 200,-
Shadow Man	249,- 169,-
Super Smash Bros.	249,- 199,-
Top Gear Rally 2	249,- 200,-
Tonic Trouble	249,- 199,-
Tony Hawk 64	249,- 200,-
Toy Story 2	249,- 200,-
Turok 2	199,- 120,-
Turok 3	249,- 199,-
Vigilante 8	249,- 199,-
Win Back	259,- 219,-
Wipeout 64	229,- 149,-
WWF Attitude	249,- 159,-
WWF Wrestlemania 2000	249,- 209,-
Zelda	229,- 149,-
nowości	tel. tel.

SEGA DREAMCAST

NOWE UŻYW.

Konsole Dreamcast PAL	tel. tel.
Joystick	145,- 119,-
Joystick platforma	269,- tel.
Karta Pamięci	145,- 119,-
Pistolet	189,- tel.
Blue Stinger	229,- 149,-
Buggy Heat	229,- 149,-
Crazy Taxi	229,- 189,-
Code Veronica	239,- 209,-
Dead or Alive 2	245,- 209,-
Deka 2	219,- 169,-
Ecco the Dolphin	239,- 209,-
Evolution	239,- 209,-
Expen Dable	239,- 169,-
F1 World Grand Prix 2	239,- 189,-
Fighting Force 2	229,- 149,-
Get Bass + wędka	429,- 380,-
House of Death 2 + pistolet	399,- 379,-
MDK 2	239,- 209,-
Metropolis Racer	239,- 209,-
NBA 2000	239,- 199,-
Power Stone	239,- 149,-
Rayman 2	229,- 189,-
Ready 2 Ramble	219,- 169,-
Red Dog	239,- 209,-
Resident Evil 2	239,- 199,-
Sega Rally 2	229,- 169,-
Shadow Man	239,- 189,-
Snow Surfers	229,- 149,-
Sonic Adventure	229,- 159,-
Soul Calibur	229,- 179,-
Soul Fighter	219,- 149,-
Soul Reaver	219,- 149,-
Speed Devil	229,- 149,-
Super Speed Racing	219,- 149,-
SWWS 2000	219,- 149,-
Toy Commander	239,- 149,-
UEFA Striker	239,- 179,-
Vigilante 8	239,- 199,-
Virtua Fighter 3	229,- 149,-
Virtua Striker 2	229,- 149,-
Worms	239,- 189,-
WWF Attitude	239,- 189,-
Zombi Rewenge	239,- 209,-
nowości	tel. tel.



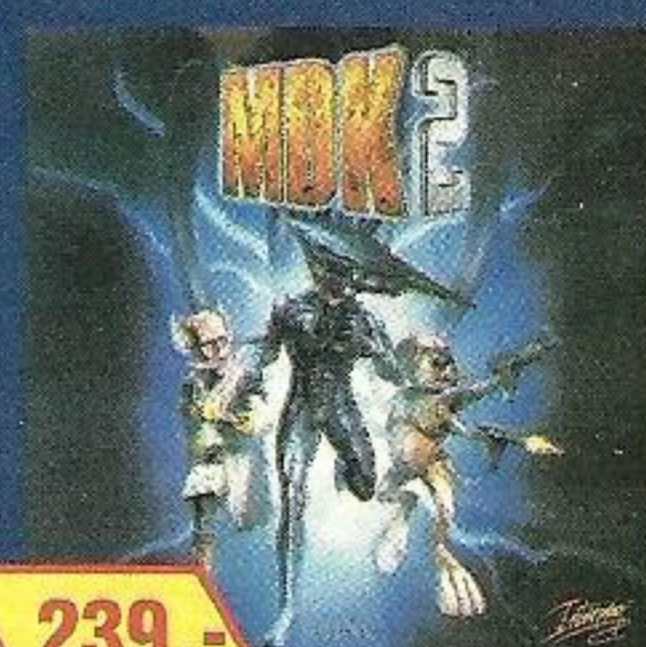
239,-



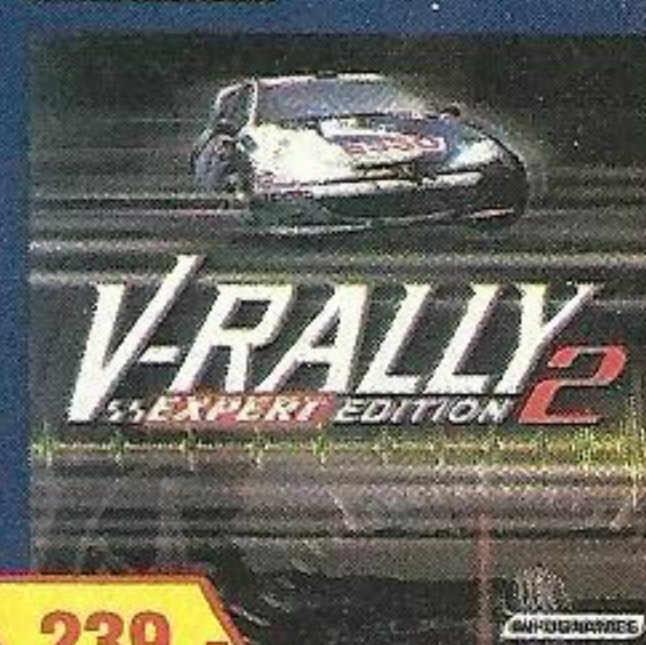
239,-



229,-



239,-



239,-



249,-



195,-



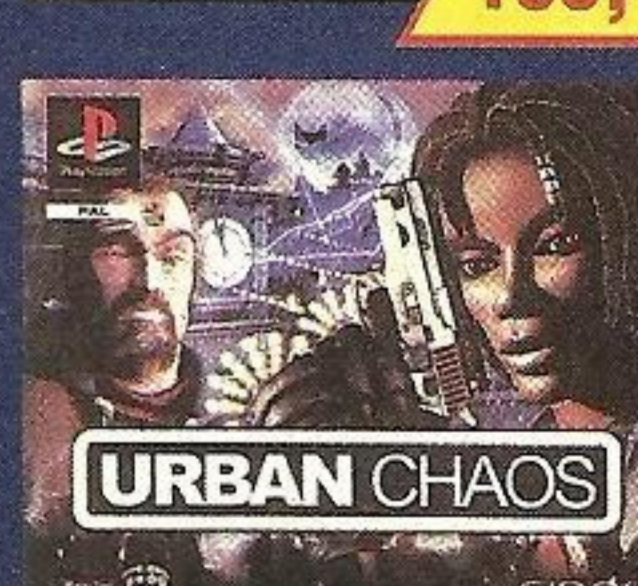
169,-



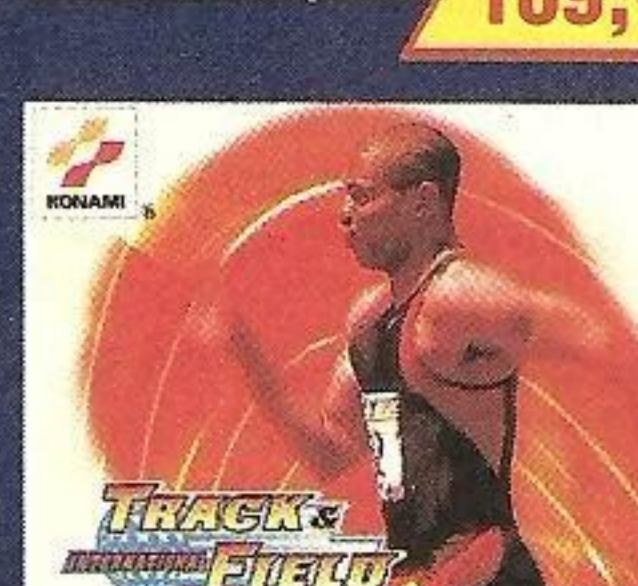
195,-



169,-



189,-



219,-



PERFECT DARK

Tel.



Tel.

GRY NTSC TEL.

KONSOLE UŻYWANE
N64 TYLKO 289,00 ZŁ
PSX TYLKO 399,00 ZŁ

WAKACYJNA PROMOCJA!!! MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN!!!

Wszystkie używane gry i konsole są w dobrym stanie, a przed wysłaniem poddajemy je szczegółowej kontroli sprawności

PS2 News

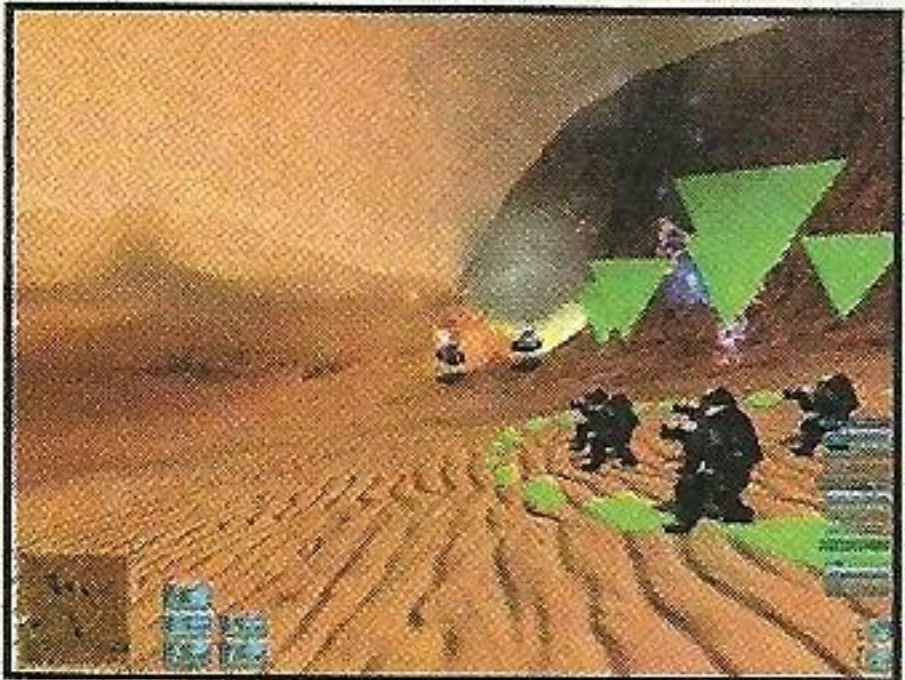
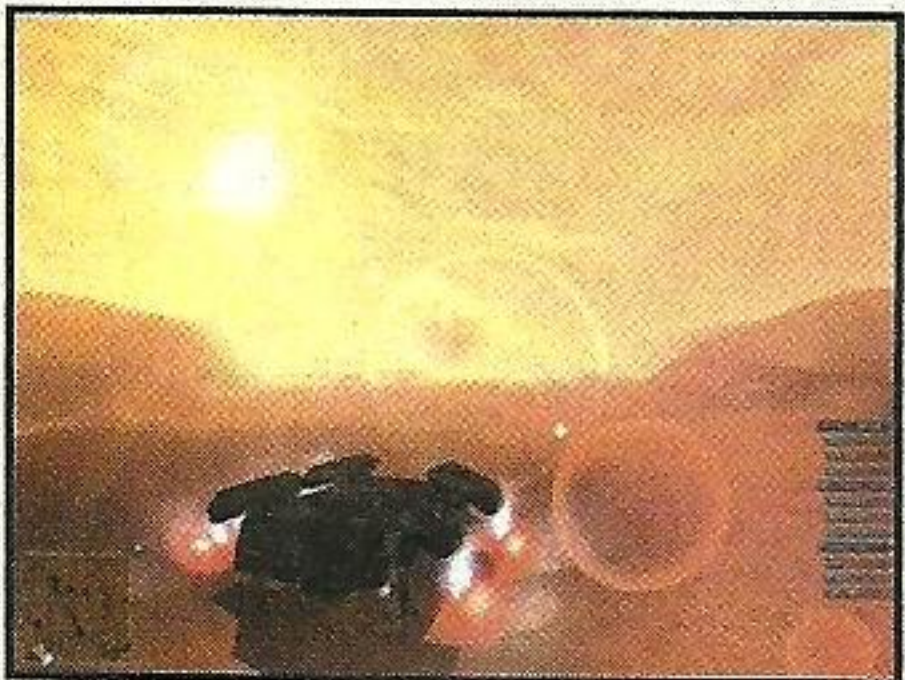
STUNT SQUAD

Gra znajduje się obecnie w bardzo wczesnym stadium produkcji. Będzie to freestyle'owa jazda po mieście na deskolotkach, a opracowuje ją ten sam zespół, który wcześniej popełnił TRICKSTYLE na Dreamcasta.



GROUND CONTROL

Sierra zapowiedziała konwersję swojej najnowszej strategii RTS. To futurystyczna jatka z mnóstwem sprzętu i oddziałów. Oprócz niewątpliwych walorów w postaci ciekawych misji, gra ma wręcz zabójczą grafikę. Jeszcze w tym roku.



PS2: Piloty do DVD nadchodzą!

Od samego początku było jasne, dlaczego Sony nie zdecydowało się na dołączanie pilota do DVD do zestawu z konsolą. Mniej więcej z tego samego powodu PS2 ma tylko dwa porty do joypadów. Aby móc zagrać we 4 osoby na PS2 trzeba będzie znów iść do sklepów i kupić rozgałęziacz Multi-Tap2 (najlepiej Sony - zresztą innego na razie nie ma), a by obejrzeć film na DVD wygodnie leżąc na kanapie w pewnej odległości od telewizora trzeba będzie zainwestować w specjalnego pilota.

Jest tylko kwestią czasu, kiedy Sony przedstawi swojego pilota do DVD. Tymczasem, inne firmy klasycznie nie próżnują - producent akcesoriów do PSX z Hong Kongu, firma EMS zaprezentowała już swojego pilota, który działa zarówno z kartami VCD do PSX, jak i z DVD do PS2. Doskonale znana firma Interact także zaprezentowała już zdjęcie swojego pilota, które z ochotą publikujemy.



Firma Interact jest już gotowa...

Widoczną z lewej strony zaślepkę wystarczy włożyć do slotu karty pamięci, aby bawić się do woli trzymany w rękach pilotem. Nie wiadomo jeszcze ile będzie kosztował

zabawka Interacta, wiadomo jednak, że w HongKongu pilot EMS kosztuje równowartość 15 dolarów. Warto wpisać pilota na listę zakupów - dla własnego komfortu. [PS2]

LiberoGrande 2 na PSX

Namco pracuje nad kontynuacją swojego nietypowego projektu piłkarskiego zatytułowanego LIBEROGRADE 2. Przypominamy, że w przeciwieństwie do innych piłek nożnych, w tej grze gracz koncentruje się na sterowaniu pojedynczym zawodnikiem na boisku, do czego zmusza specjalny widok kamery, prezentujący wszystko z perspektywy trzeciej osoby. Tym razem będzie można rozglądać się na boki przyciskami L1 i R1. Będzie także możliwość znalezienia się między słupkami, na pozycji bramkarza - a nie, jak wcześniej, jedynie w roli dyrygenta gry. Gra ukaże się we wrześniu w Japonii, a my mamy pierwsze screeny. Namco zapowiedziało niedawno, że wyda jeszcze w tym roku ponad 10 tytułów na pierwsze PlayStation. Pani PAC-MAN, TIME CRISIS TITAN, wspomniane wcześniej MY FAVORITE NAMJATOWN i LIBEROGRADE 2 to już cztery. Ciekawe, co dalej... [PSX]



Pierwsza część zaskoczyła nas swoim nietypowym podejściem do tematu - jest spora szansa, że druga będzie równie udana.

Newsflash co tam słycać w wielkim świecie

■ Przygotowująca się obecnie do roli Lary Croft pani Angelina Jolie (którą mogliście ostatnio oglądać w filmie „60 Sekund”) rzuciła ostatnio kilka interesujących uwag na temat treningu: Angie musi ćwiczyć balet, nauczyć się obchodzić z bronią palną pod okiem speców, podszkolić kickboxing, a nawet spędzić trochę czasu w angielskiej szkole dobrych manier dla dziewcząt (w końcu Lara to arystokratka...). Na końcu wywiadu dodała: „Będą skoki na spadochronach i jazda na motorze, a nawet pływanie w fawicy ryb.”

■ Bruno Bonell, szef Infogrames (jednej z największych firm dystrybucyjno-developerskich na świecie), stwierdził ostatnio, że Nintendo robi zły ruch próbując pozbyć się swojego wizerunku firmy rodzinno-dziecinnej. Do wygłoszenia tej uwagi skłoniła Francuza ultrabrutalna i krwawa prezentacja gry CONKER'S BAD FUR DAY. Jednocześnie Bonell stwierdził, że jego firma dalej będzie pisać gry na Nintendo. Money talks.

■ Po ostatnim podziale wewnętrznych zespołów developerskich Segi, Mr. Yui

Naka, szef Sonic Team, wypowiedział dość ciekawe zdanie. Brzmiało ono mniej więcej tak: „Dzięki temu ruchowi mamy pełną wolność i możemy pisać gry na co tylko chcemy.”. Na razie nie wiemy do końca co to oznacza. Sonic na PS2?...

■ Namco wydało oficjalny komunikat, w którym rozwiła dwie plotki: po pierwsze nie będzie RIDGE RACER V na Dolphina, a po drugie SOUL CALIBUR 2 nie jest obecnie w fazie opracowywania. Na razie. I na pewno nie wyjdzie na DeCe.

■ Są nowe (i jak zwykle w takich przypadkach - niepewne)

informacje odnośnie kontrolera do Xboxa. Wiele osób myślało, że naturalnym krokiem Microsoftu będzie przemodelowanie dość dobrego pada firmy o nazwie Sidewinder, który odnosi sukcesy na rynku PeCetowym. Otóż nie - według źródeł przypominał pad do N64, z gałką w centralnym punkcie pada. Zobaczmy, uwierzmy.

■ Pokemon jest w USA tak wielki, że przygotowuje się do... Nie, sam nie mogę w to uwierzyć. Przygotowuje się do szturmowania Broadway. Premiera musicalu „Pokemon Live!” odbędzie się we

wrześniu. Geez, czyżby małemu, złotemu szczeniowi miało udać się to, co nie udało się ekipie Metra? Stawiam dziesięć skórek bobra, że tak.

■ Nintendo dumnie ogłosiło, że właśnie sprzedało łącznie 100 milionów urządzeń pod nazwą GameBoy, wliczając w to GB Pocket i GB Color. Gratulacje, ale dajcie nam wreszcie 32-bitowego GBA!

■ Jacques Villeneuve, kierowca Formuły 1, wystąpi w nowym, jeszcze nie nazwanym, futurystycznym wycigu firmowanym przez Ubi Soft.

Świat Gier®

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

AKCESORIA:

ul. Syrokomli 7/13/58 03-335 Warszawa
tel./fax (22)674 97 57 kom. 0 501 707 919
czynne od 10.00 do 18.00 0 501 196 694

PlayStation

Konsola PSX (9002)
+Dual Shock
Pad SONY
Dual Shock SONY
Dual Shock (różne kolory)
MC 15 SONY
MC 30 bloków
MC 120 bloków
Action Replay
Action Replay (9002)
Kabel RFU
Kabel RGB +Audio
Link Kabel
PAL Converter +RFU
Pistolet
Kierownice
Mysz +Pad
Gitara
Mata

DREAMCAST

Konsola DC
+Pad
Pad DC
Karta pamięci VMS
Karta pamięci x4
Vibration Pak
Kabel RGB +Audio
Kabel CHINCH
Klawiatura
Pistolet
Wędka

GAME BOY™ COLOR

Konsola GBC
Lupa
Pokrowiec
Zasilacz
Combo Pak
Link Kabel (uniwersalny)

Serwis

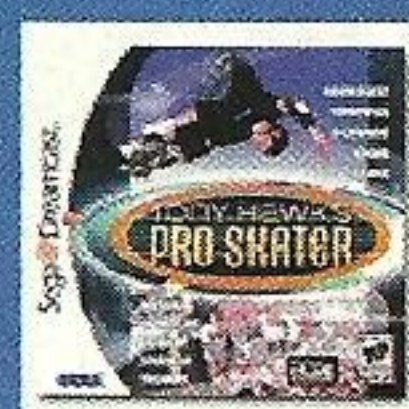
Naprawa

Regeneracja

Przestrzajanie konsol

PAL-NTSC NTSC-PAL

Największy wybór gier
na PSX & DC (PAL&NTSC)



Autoryzowany dystrybutor PlayStation



Dom Handlowy Jubilat, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

Sprzedż konsol Sony PlayStation,
gier oraz akcesorii - również hurtowo!

Sprzedż wysyłkowa!

Możliwość
realizacji
zamówienia
w 24h

Jeśli chcesz złożyć zamówienie,
jeśli masz pytanie - nie bój się, **ZADZWOŃ!**

Gry dla PlayStation



Doskonałe gry w **super cenie**
Platynowa seria



ponad 400
innych
tytułów
w naszej
ofercie
DZWON

SUPER OFERTA !!!



599zł

konsola PlayStation
z kontrolerem Dual Shock
+ super gra
+ niespodzianka
= 599 zł

Przy zakupie wysyłkowym
PRZESYŁKA GRATIS !!!
DZWON

Karta pamięci



85zł

Pad DualShock

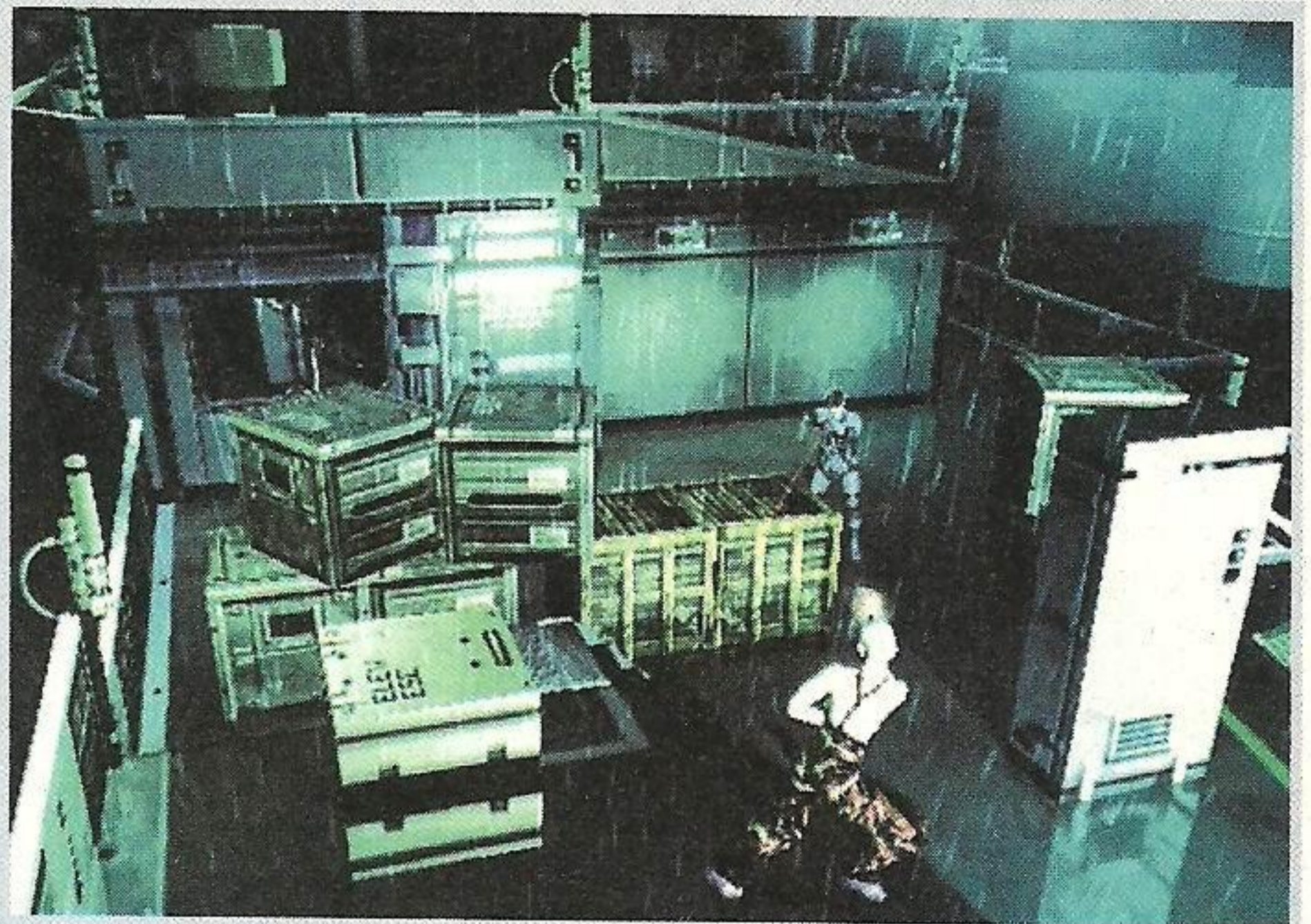


139zł

Nowe screeny z METAL GEAR SOLID 2



■ Nowe screeny, których nie mogliśmy trzymać dla siebie. Ludzie, widźcie T0?!



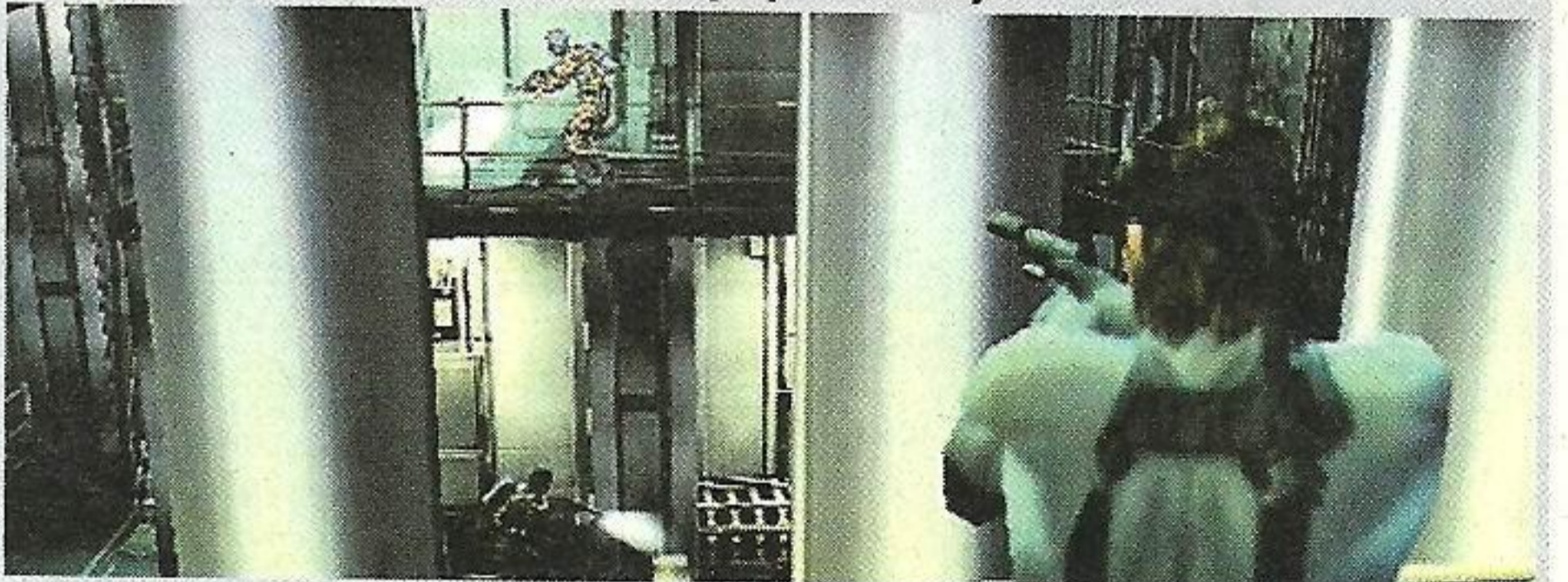
■ Snake walczący z blondwłosą heterą... Panie Kojima, szybciej!



■ Liczba detali obecnych na ekranie po prostu zabija.



■ To zdecydowanie najpiękniejsza gra, jaka (jeszcze nie) istnieje.



■ Mamy nadzieję, że za miesiąc pojawią się nowe screeny. Ooooh...

Newsflash co tam słycać w wielkim świecie

■ 22 czerwca przez Internet przetoczyła się lotem błyskawicy wieść o pierwszej skopowanej grze na Dreamcasta. Dokonała tego niemiecka grupa hackerów ukrywających się pod nazwą Utopia, a pierwszą ofiarą piractwa na DC jest DEAD OR ALIVE 2. Korzystając z siebie tylko znanej wiedzy Utopia napisała specjalny program o długości jednego megabajta, który znajduje się na zwykłej płycie CDR. Według słów autorów programu ów BootCD służy do uruchamiania importów i tak zwanych „kopii bezpieczeństwa”.

Uwaga: do uruchomienia BootCD w DC nie jest wymagany modchip.

I rzeczywiście - po odpaleniu tej płytki w nieprzerobionej PAL'owskiej konsoli i wymienieniu jej po chwili na POWERSTONE 2 gra działa bez problemu. Kolejną szokującą wiadomością jest fakt, że w kilka godzin później na pirackich szlakach pojawiła się także DEAD OR ALIVE 2. Nagrana na płycie CDR gra działa.

Co ciekawe, prawdopodobnie posiadanie i używanie takiego BootCD

nie jest niezgodne z prawem (a przynajmniej polskim)- Utopia nie jest w posiadaniu developer's kitu do Dreamcasta i nie korzystała z bibliotek Segi przy pisaniu swojego programu. Pirackie gry to już inna sprawa i wszyscy o tym dobrze wiedzą.

Sprawdziliśmy to własnoręcznie. Działa. Tym samym najlepsze i najbardziej skuteczne zabezpieczenie w dziejach konsol zostało właśnie ostatecznie pokonane. Sega nie wystosowała jeszcze oficjalnego komentarza w tej sprawie.

■ David Braben stwierdził, że czwarta część kultowej gry ELITE pojawi się na konsolach nowej generacji i będzie wykorzystywać ich możliwości sieciowe. Właśnie rozpoczynają się nad nią prace, więc pewnie ukaże się za jakieś trzy lata.

■ Eidos ma kłopoty finansowe! Po ogłoszeniu ostatnich wyników kasowych inwestorzy zdecydowali, że firma zostanie wystawiona na sprzedaż. Na razie nie wiadomo kto będzie nabywcą (rozmowy handlowe zobowiązują do milczenia), ale plotki sugerują, że kupnem niedawnego giganta -

Eidosa, mogą być zainteresowane takie firmy jak Infogrames (ta firma robi się olbrzymia!), Havas (właściciel między innymi Sierry) oraz Microsoft (Lara tylko na Xbox?!).

■ Acclaim pracuje nad grą ATV QUAD POWER RACING na PSX. Będą to zwykłe wyścigi czterokołowych samochodzików ATV.



LIPCOWO - SIERPNIOWY ZJAZD CENOWY

GRY/KONSOLE UŻYWANE:

PLAYSTATION

KONSOLE I INY	TEL.
KONSOLE PSX PAL NISC	TEL.
THEME HOSPITAL	110.-
RED ALERT	100.-
BUGS BUNNY	140.-
2 EXTREME	70.-
A BUG'S LIFE	140.-
AKUJI THE HEARTLESS	110.-
ALIEN TRILOGY	90.-
APOCALYPSE	120.-
ASTERIX	120.-
BIO FREAKS	100.-
BROKEN SWORD 2	100.-
COMMAND & CONQUER	90.-
J MCGRAITH SUPERCROSS	120.-
CROC	100.-
DESTRUCTION DERBY	50.-
DIE HARD TRILOGY	100.-
DUKE NUKEM	120.-
D NUKEM-TIME TO KILL	140.-
EARTHWORM JIM 2	80.-
FEAR EFFECT	160.-
FINAL DOOM	80.-
FINAL FANTASY 7	80.-
FINAL FANTASY 8	160.-
FIRO & KLAWD	70.-
PARAPPA THE RAPPER	80.-
EAGLE ONE	140.-
FUTURE COP LAPD	90.-
GEX 3D	100.-
GRAN TURISMO	80.-
HERCULES	90.-
INT TRACK & FIELD	90.-
INVASION	60.-
ISS PRO	70.-
JUDGE DREDD	60.-
KENSEI	100.-
KNOCKOUT KINGS	80.-
LEGEND	130.-
LOADED	60.-
MEDIEVAL	90.-
MORTAL KOMBAT 4	120.-
MOJO RACER	130.-
NEED FOR SPEED 4	140.-
SOVIET STRIKE	100.-
NUCLEAR STRIKE	100.-
ODDORLD 1	100.-
ODDORLD 2	140.-
PORSCHE CHALLENGE	60.-
ISS EVOLUTION	160.-
RAGE RACER	100.-
RE-VOLT	120.-
RIDGE RACER 4	110.-
ROAD RASH 3D	110.-
SLEEDS TORM	140.-
SPORT GOES TO	70.-
S F ALPHA 3	150.-
STREET SKATER	120.-
TENCHU	100.-
TEST DRIVE 4	70.-
TEST DRIVE 5	120.-
TOMB RAIDER 2	80.-
TOMB RAIDER 3	100.-
TOMB RAIDER 4	160.-
TOTAL NBA '98	60.-
TUNNEL BI	50.-
V-RALLY 2	150.-
WARCRAFT 2	120.-
WCW MAYHEM	140.-
WORLD CUP '98	90.-
WORMS	80.-
METAL GEAR SOLID	100.-
Z	120.-

DREAMCAST

KONSOLE DREAMCAST	TEL.
KARTA PAMIECI	TEL.
VIBRATION PACK	TEL.
BERSERK NTSC	140.-
DEADLY SKIES	180.-
READY 2 RUMBLE	170.-
SOUL CALIBUR	200.-
S WORLDWIDE SOCCER	150.-
UEFA STRIKER	170.-
VR R / A FIGHTER 3 TB	150.-
SONIC	200.-
CRAZY TAXI	200.-
RESIDENT EVIL 2	200.-
RESIDENT EVIL-CODE VERONICA	220.-
NBA 2K	190.-
ECCO THE DOLPHIN	210.-
MDK 2	210.-
ZOMBIE REVENGE	220.-
RAYMAN 2	190.-
SEGA RALLY 2	170.-
SOUL REAVER	170.-
WWF ATTITUDE	170.-

NINTENDO 64

KONSOLE NINTENDO 64	TEL.
MISSION IMPOSSIBLE	120.-
MISCHIEF MAKERS	70.-
COMMAND & CONQUER	170.-
V-RALLY '99	150.-
NHL '99	150.-
HEXEN	140.-
WAVE RACE	100.-
TURK	110.-
DARK RIFT	100.-
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY	100.-
MK TRILOGY	150.-
NBA JAM '99	150.-
NFL QUARTERBACK '98	90.-
BOMBER MAN	120.-
QUAKE 2	190.-
EPISODE 1-RACER	130.-



GRY/KONSOLE NOWE:

DREAMCAST

- AEROWINGS 2
- ARCATERA
- BUST A MOVE 4
- DEAD OR ALIVE
- DEEP FIGHTER
- DISNEY MAGICAL RACING
- DRAGON'S BLOOD
- EVOLUTION
- GIGA WING
- GRAND THEFT AUTO 2
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 3
- HIDDEN & DANGEROUS
- JEREMY McGRATH SUPERCROSS
- MAG FORCE RACING
- MAKEN 3
- METROPOLIS STREET RACER
- PLASMA SWORD
- RENEGADE RACERS
- ROADSTERS
- S.WORLDWIDE SOCCER EURO
- SILVER
- SOUTH PARK RALLY
- SPIRIT OF THE SPEED
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TAKE THE BULLET
- TECH ROMANCER
- TONY HAWKS SKATEBOARDING
- TOY STORY 2
- VANISHING POINT
- WACKY RACES
- TOMB RAIDER 4
- RAYMAN 2
- SLAVE ZERO
- NBA 2K
- NHL 2K
- SOUL CALIBUR
- SONIC ADVENTURE
- SEGA RALLY 2
- BOLSE OF THE DEAD 2
- READY 2 RUMBLE
- KISS PSYCHO CIRCUS
- MARVEL VS CAPCOM 2

PLAYSTATION

- ALUNDRA 2
- BALDUR'S GATE
- BEATMANIA + DJ-CONTROLLER
- DUCATI
- EARTHWORM JIM 3D
- FI RACING CHAMPIONSHIP
- FLINTSTONES
- FRONT MISSION 3
- GAUNTLET LEGENDS
- GUILTY GEAR
- HARVEST MOON
- INFESTATION
- JACKIE CHAN'S STUNMASTER
- MARTIAN GO THIC
- MIKE TYSON BOXING
- MYSTICAL NINJA
- N-GEN RACER
- RADICAL BIKERS
- RALLY MASTERS
- ROADSTERS
- SNOW CROSS
- JEDI POWER BATTLES
- STREET FIGHTER EX +ALPHA 2
- TECHNO MAGE
- TENCHU 2
- TOMBI 2
- TOSHINDEN 4
- VANDAL HEARTS 2
- VANISHING POINT
- WTC-WORLD TOURING CAR
- SYPHON FILTER 3
- FEAR EFFECT
- RESIDENT EVIL 3
- ISS EVOLUTION
- DIE HARD TRILOGY 2
- GRAN TURISMO 2
- MEDAL OF HONOR
- FINAL FANTASY 8
- DRAGON VALOUR
- FIFA 2000
- NBA 2000
- NHL 2000
- THEME PARK WORLD
- MUPPET RACE MANIA
- ACE COMBAT 3
- TOMB RAIDER 4
- TOMORROW NEVER DIES
- GTA 2

NINTENDO 64

GRY/ NOWOŚCI

GAME BOY

- GEX 3D
- ISS '99
- MONTEZUMA RETURNS
- TOP GEAR RALLY
- TURK 2
- SYLWESTER & TWEETY
- DRIVER
- ZELDA
- SUPER MARIO DELUXE
- PRINCE OF PERSIA
- WWF ATTITUDE
- DONKEY KONG LAND 3
- FELIX THE CAT
- HUGO 2 1
- QUEST FOR CA MELOT
- BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 2
- RATS

**PROWADZIMY RÓWNIEŻ
SKUP ORAZ
SPRZEDAŻ UŻYWANYCH
GIER I KONSOL**

**Wyprzedaż cartridge
Sega Mega Drive - TEL.**

Pozostałe tytuły oraz nowości - TEL.



BALA

zawsze wiemy
co jest grane

[sprzedaż wysyłkowa 24h]
[raty bez wpłaty]

[hurt bez ograniczeń]

[serwis]

[co tydzień promocja!!!]

nie wiarygodnie
ceny



PlayStation 2



Dreamcast



PlayStation

k o n s o l e



Playstation 2
(przestrajanie)

super
cena



Dreamcast
(przestrajanie)

?49-



Playstation
(przestrajanie)

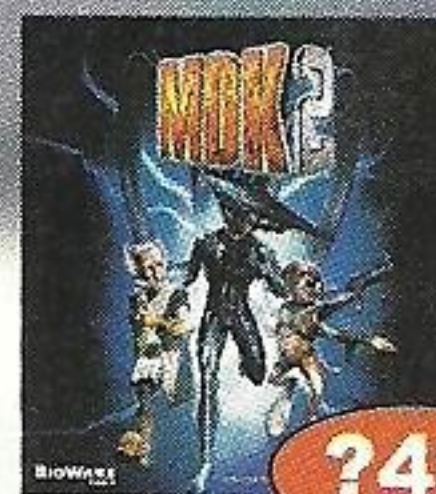
?59-

g r y



Tekken Tag
Tournament

?49-



Mdk 2

?49-



Syphon Filter 2

?79-



Ridge Racer V

?39-



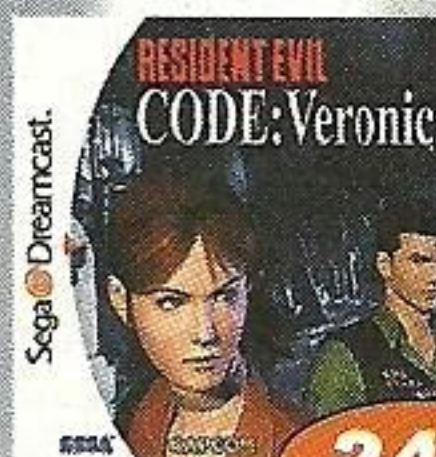
Zombie Revenge

?49-



Vagrant Story

?79-



Code Veronica

?49-



Colin McRae 2

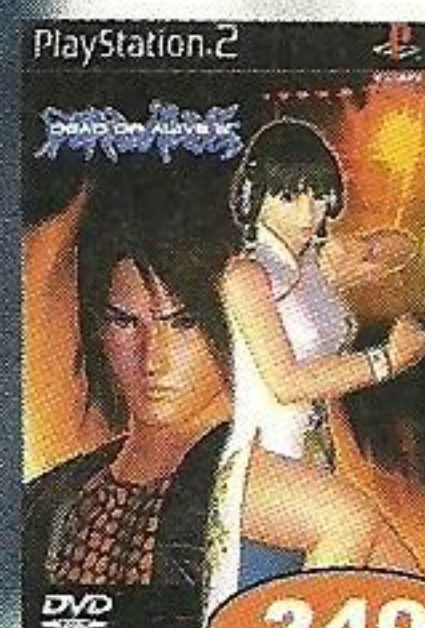
?79-

a k c e s o r i a



GAME BOY
COLOR

?59-



Dead or Alive 2

?49-



Fifa Soccer

?49-



Joypad

?49-



Pad Dualshock

?9-



Karta VMC

?49-



Karta MC-15

?5-



Kabel RGB

?9-



Kabel RGB

?2-

PSX News

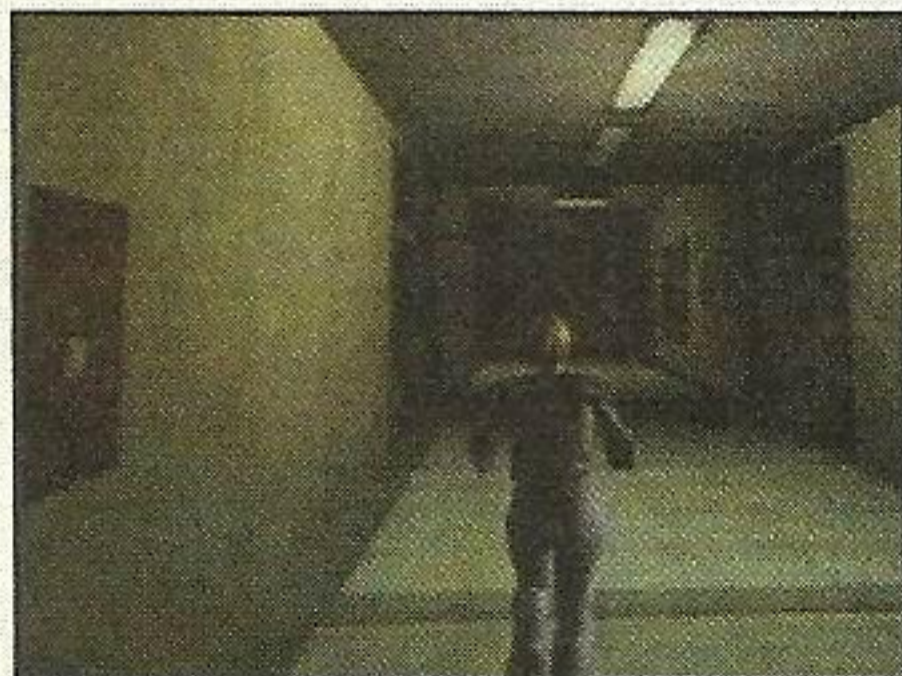
007 RACING

Electronic Arts ujawniło drugą grę opartą na licencji Bonda. Będą to raczej proste wyścigi z licznymi elementami strzelaniny. Ciekawe, czy mieszanka Bonda i racera sprawdzi się w praktyce...



BUFFY - VAMPIRE SLAYER

Po ogłoszeniu wersji na DC okazało się, że gra zostanie wydana także i na PlayStation. W tej przygodówce wcielimy się w znaną z popularnego i emitowanego także w Polsce serialu pogromczynię wampirów. Będzie także sporo walk z pomiotami nocy.



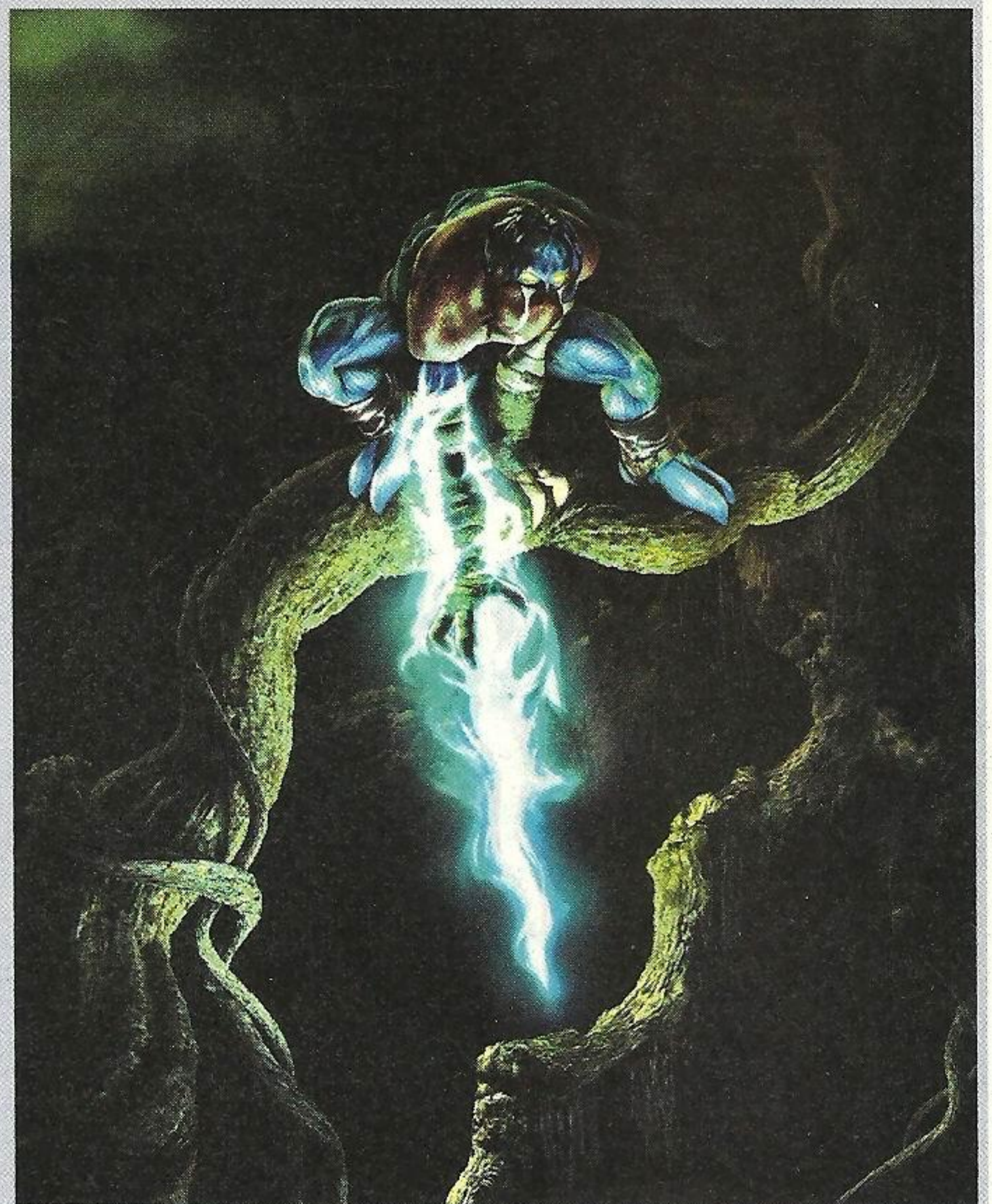
Eidos szturmuje PlayStation 2!

Zapowiada się prawdziwy wylew tytułów na PlayStation 2. Firma, która krocze zbiła już na samym towarze z wirtualną kobietą, wyposażoną w zestaw najbardziej nieprawdopodobnych piersi po tamtej stronie ekranu, postanowiła pokazać wszystkim co potrafi. W rezultacie w naszą stronę zbliża się nie mniej niż dziesięć tytułów...

Na razie mówi się o tych grach: nowym TOMB RAIDER, LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2, LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN, FEAR EFFECT 3, HERDY GERDY, TIMESPLITTERS, PROJECT EDEN, COMMANDOS 2.

Nie powiem - jest tu kilka naprawdę ciekawych informacji - przyjrzyjmy się im więc. Jak będą wyglądały dalsze losy Lary? Nie wiadomo. Choć w kularach mówiło się o zupełnie nowej grze oraz o dosyć dziwnych tytułach (TOMB RAIDER TECHNOLOGY), chodziły plotki o nowym bohaterze... Na pewno wiadomo tylko jedno. Nowy TOMB RAIDER będzie. Poza tym autorzy starają się przynajmniej zrobić na nas wrażenie, że będzie to nowa gra. Nawet nie nazywają tego TR5 - wywalanie cyferki z tytułu to standardowy zabieg firm, które chcą dalej pojechać na starym koniku, jednocześnie udając, że robią coś nowego i rewolucyjnego.

Dość już na temat TR. Teraz bardziej ciekawa sprawa. Jak pewnie zauważyliście, na sąsiadujących ze sobą miejscach na liście znalazły się dwa tytuły ze świata Nosgoth. Okazuje się, że Crystal Dynamics chce poprowadzić jednocześnie dwie serie o przygodach swoich najbardziej znanych protagonistów - Kaina i Raziela. Dosyć ciekawy koncept, tym bardziej, że BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN był rewelacyjną grą z niesamowitym klimatem i niektórym graczom na pewno z trudem przyszło potraktować go jako swego największego wroga w kolejnej części. Aha - przy okazji, gra ma mieć przestawiony w stosunku do klasyku z PSX-a tytuł i będzie koncentrować się na okresie, jaki upłynął pomiędzy oryginalnym BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN i LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER. Czyli - przedstawi historię o tym, jak Kain doszedł na szczyty władzy, której teraz próbuje pozbawić go Razel. W grze mają znaleźć się także elementy skradanki...



LOK: SR 2 ma zawierać elementy przenosin w czasie i pozwoli Razielowi wrócić do wydarzeń z PSX'owego BLOOD OMEN, do czasu przed nimi i po nich... Jednym słowem zapowiada się ciekawa wędrówka. Razel zaczyna grę ze wszystkimi nabytymi w poprzedniej grze umiejętnościami. To dobrze. Eidos ogólnie zamierza wspierać

wszystkie systemy wydając gry na wszystko co się pokaże - nawet w tym momencie firma blisko współpracuje z Nintendo i Microsoftem, czekając na to co zademonstrują. No i poza tym, firma zadeklarowała chęć przeniesienia większości środków i poświęcenia się produkcji gier na platformy nowej generacji.



COMMANDOS 2



PROJECT EDEN

Newsflash co tam słycać w wielkim świecie

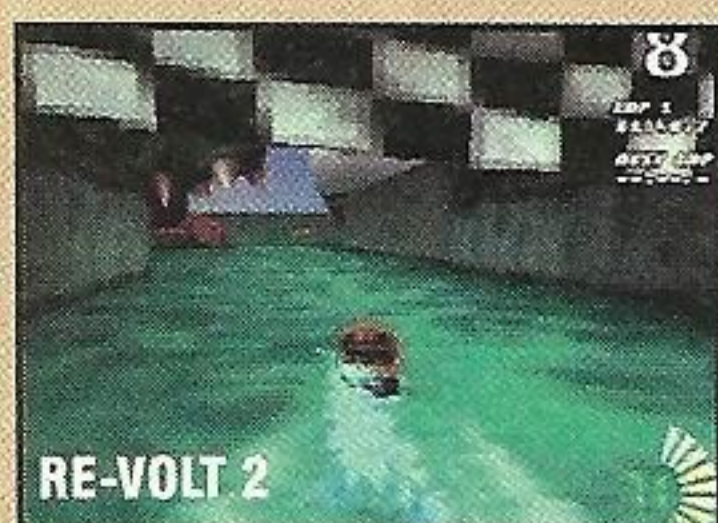
■ Acclaim pracuje nad kontynuacją RE-VOLT - swojego wyścigu symulującego zdalnie sterowane samochodziki. Zatytułowana RE-VOLT 2: RC REVENGE gra przeszła w ręce innego zespołu developerskiego, który obiecuje usprawniony engine gry, nowe trasy i mnóstwo trybów gry. RE-VOLT 2 jest opracowywany



RE-VOLT 2

na PlayStation i Dreamcasta.

■ Kilka newsów z Japonii prosto od Konami. Fanów RPG zapewne ucieszą dwie nowe gry z serii SUIKODEN. Pierwsza gra, zatytułowana SUIKOGAIDEN Vol. 1: SWORDSMAN OF HARMONIA ma pojawić się w Japonii 21 września jeszcze na PlayStation. O drugiej jeszcze nic nie wiadomo.



RE-VOLT 2

Kontynuując walkę na rynku gier muzycznych Konami przygotowuje się też do wydania serii BEATMANIA II DX na PlayStation 2, oczywiście ze specjalną, 7-przyciskową klawiaturką. Gra zostanie wydana na DVD i będzie zawierać 70 utworów. Z kolei gra sportowa OLYMPICS 2000 - DO YOUR BEST JAPAN ukaże się w Japonii 31 sierpnia na PS2 i DC.

■ Wiecie już, że w tej chwili trwają zdjęcia do trzech części filmu „Władca Pierścieni”, którego reżyserem będzie Peter Jackson. Ostatnie plotki mówią o

trzech grach, które powstaną w oparciu o film. Kto i na co je wyprodukuje? Jeszcze nie wiadomo...

■ W Japonii spada sprzedaż gier na PlayStation 2, zapewne z powodu chwilowego braku sensownych pozycji. Według najświeższych danych, w tydzień po premierze konsoli - w połowie marca - sprzedaż oprogramowania na PS2 stanowiła blisko 50% łącznej sprzedaży gier w Japonii. Na dzień dzisiejszy liczba ta wynosi 7%. Jednocześnie w całej Japonii znacznie skoczyła sprzedaż filmów DVD, co może tłumaczyć

chwilowy zastój na rynku - ludzie wolą kupić sobie film, niż słabą grę.

■ W chwili, gdy piszę te słowa w Japonii sprzedano właśnie 3 i pół miliona kartów do GB z napisem POKEMON SILVER. Oto inne interesujące dane: KIRBY 64 (N64) - 857 tys., RIDGE RACER V (PS2) - 634 tys., SAKURA TAISEN (DC) - 120 tys., BREATH OF FIRE 4 (PSX) - 300 tys., TEKKEN TAG TOURNAMENT (PS2) - 386 tys., ZELDA 2 (N64) - 790 tys., DEAD OR ALIVE 2 (PS2) - 300 tys. Jak widać RRV rządzi wśród posiadaczy PS2.

Cześć! Dzięki za życzliwe opinie na temat działu Importów - postaramy się dalej dostarczać wam informacje o najnowszych i najbardziej oczekiwanych grach już w chwilę po ich premierze. W tym miesiącu zarządziły dwie pozycje - POWERSTONE 2 na DC oraz przepiękna FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP na PS2. Przedstawiamy także fenomen zwany KIRBY 64 oraz nową grę Sony Japan zatytułowaną ACONCAGUA, która okazała się... Przygodówką point'n'click.

Power Stone 2

Platforma: Dreamcast
Producent: Capcom



Nie jest ważne o co walczą, ani dlaczego. Ważne, że spotykają się na drodze do zwycięstwa!" - takie zdanie pasuje do wielu gier elektronicznych, z którymi się zetknęliśmy,

nieprawdaż?

Nieważny scenariusz, liczy się zabawa. POWERSTONE 2 nie odbiega od tych stereotypów. Czy to źle? Chyba nie, bo co to by musiał być za scenariusz...

...żeby dorównać jakością zabawie.

POWERSTONE 2 stał się typową party game. Dodano opcje: na czterech graczy, dwóch z partnerami komputerowymi, bonusy i inne - wszystko to sprawia, że przeznaczenie tej gry jest oczywiste. Ma się przy niej po prostu bawić jak najwięcej ludzi naraz.

Na arenie spotyka się od dwóch do czterech przeciwników i tłuką się tak długo, aż jeden nie opadnie kompletnie z sił. W międzyczasie podnoszą z gleby co popadnie i wykorzystując nowe możliwości ataku szarżują bez opamiętania. Przyzwyczailiśmy się już, że w gracz tego typu rzuca się skrzyniami, belkami, kamieniami... Nie jest ważne przeznaczenie przedmiotu - ważna jego masa. Ale w tej grze autorzy prześcigali się chyba w pomysłach czym jeszcze zapchać arenę walki. Są więc pistolety, karabiny, miotacze ognia, granaty, bomby, miny, działa, magiczne różdżki... uff. Mnóstwo. A do tego - oczywiście, jak w części pierwszej, niespodzianki w postaci kryształów. Zebranie trzech takich cudeniek daje dostęp do bojowej formy naszej postaci, która poza mocniejszymi i zabajerowanymi superami (np. wiązki samosterujących rakiet łapiących przeciwnika w juggle) ma też superhiper super, który - jak się pewnie domyślicie - wysadza kineskop.

Oprócz tego co można podnieść, znajdują się na arenach

jeszcze niepoliczalne ilości udogodnień. Weźmy za przykład dwa sześcienne burtami lotniskowce. Na ich pokładach znajdują się wieże dział, za którymi



Ucieczka przed wielkim glazem to jedna z trzech części tego poziomu

można usiąść i pakować w przeciwnika. Są tam też przyciski, których naciśnięcie powoduje wystrzelenie rakiet, spadających dopiero za chwilę w określone miejsce. Co jakiś czas jeden z okrętów tonie i trzeba się szybko zorientować w sytuacji, by zdążyć nawiać. Po chwili, rzecz jasna, pojawia się i tonie drugi. No i na dokładkę, na modłę Titanica, raz na czas jakiś oba lotniskowce przyrywają burtami w górę lodową, sypiąc w powietrze odłamkami lodu. Taka góra chwilę płynie za statkami, więc można sobie na nią wleźć i poślizgać się w czasie walki. Nie będziemy ukrywać, że odnosi się momentami wrażenie, iż koderzy przesadzili nieco z atrakcjami. Może nie jest ich za dużo, ale są tak spektakularne, że nie widać co się dzieje pod nimi. Założmy, że uniknąłeś mini-atomówki, biegniesz tam pod spodem grzyba, chcesz już kontratakować, ale grzyb przesłania cały ekran i nawet nie wiesz co robić. Fakt - przeszkadza to obu zawodnikom, ale to ten, który się obronił powinien mieć większe szanse przez chwilę. To jednak tylko pierwsze wrażenia. Po naszej premierze dokańczymy się do gry skuteczniej.



Gra jest fantastyczna dla 4 graczy, ale nieco zawodzi gdy do konsoli zasiądzie samotny jeździec. Mimo wszystko, stanowi znakomite rozszerzenie pierwszej części.

Maken-X

Po shooterach fpp przyszła pora na hmmm... cuttery? Bo w grze MAKEN-X u dołu ekranu nie mają się trzymać przez ciebie gnat, ale kawał stali, którym siec trzeba gęsto, jeśli chcesz się czegośkolwiek dotrzeć.

Wygląda zaś na to, że miecz, którym dysponujesz, nie jest takim znów sobie zwykłym kawałkiem żelaza. A jest to mianowicie powłoka jakiejś dziwnej istoty, prawdopodobnie sztucznej inteligencji, która była dopiero w fazie eksperymentów. Trafia ona w twoje ręce dość przypadkiem, przybierając tuż przedtem formę miecza. Nikt więc nie wie czego się spodziewać po tej broni. Łącznie z graczem.

Gra zawiera w sobie elementy zręcznościówki, erpega, platformera i przygodówki. Należy więc walczyć z wrogami wykazując się niebywałą wręcz zręcznością (już na początku gry zapomnijcie o zdejmowaniu przeciwników z daleka - do każdego trzeba podejść). Po wtóre wartości twoich cech rosną w trakcie gry - zaczynasz jako słabe pachole, a kończysz... Hehe... Jest też trochę skakania po platformach i poziomach, przeciskania się i zbierania power-upów. No i rzecz jasna wątek przygodowy stacji badawczej zaatakowanej przez tajemniczą obcą rasę.

Gra budzi jeszcze wielkie wątpliwości. Z jednej strony pomysł ciekawy: zamiast broni palnej - biała. Z drugiej - wciąż w fazie eksperymentów. System lockowania na przeciwnikach działa dość opornie. Często "nie widzi" ich z daleka, przez co podejmujesz walkę dopiero w ostatnim momencie. Poza tym przeciwnicy są nad wyraz ruchliwi - jak każdy, kogo chce się zabić mieczem. A do tego mają broń

palną. Często wychodzi więc na to, że zmniejszenie dystansu między lecącymi w naszym kierunku pociskami wcale nie oznacza zmniejszenia wagi problemu.

Tuż przed nosem zaczyna nam skakać wielka bryła oponenta i nie wiadomo nawet czy ją trafiamy, czy unika. Mimo owych usterek gra zapowiada się ciekawie, a cięcie potworów (mutantów? kosmitów?) daje nawet większą radość niż się spodziewaliśmy. Może to kwestia przyzwyczajenia? Zobaczymy. Na finalną ocenę tego produktu jeszcze poczekamy. Na dzień dzisiejszy wiadomo, że ta gra może wnieść coś nowego, nawet jeśli nie będzie zbyt udana.

Platforma: Dreamcast
Producent: Atlus



Szczerze mówiąc nie wyobrażaliśmy sobie do tej pory gry fpp, w której bronią mógłby być miecz. Czas zrewidować poglądy.



Gra ukazała się jakiś czas temu w Japonii i USA, nasza premiera ma nastąpić pod koniec wakacji. Zobaczymy jak to będzie.

Plasma Sword

Platforma: Dreamcast
Producent: Capcom

Oto dziwne posunięcie Capcomu. Czy naprawdę uda im się wytrwać z grą typu PLASMA SWORD wśród takich konkurencji jak SOUL CALIBUR czy DEAD OR ALIVE 2?

PLASMA SWORD to przemianowana na rynek amerykański gra STAR GLADIATOR 2 (jej pierwsza część ukazała się na PSXa).

W szranki (bo jest to mordobicie) stanie 22 polygonowych zawodników - kilka starych postaci znanych z pierwszej części, ale i kilka nowych - by strzaskać sobie flaki potężnymi mieczami na dwuwymiarowych płach. Na czym polega problem? Ano na tym, że Capcom próbuje pojechać znów na tym samym.

Super-hiper-kuper speciale, wypalające resztki kineskopu (palce nie zjedzą wam ze spustu na joypadzie) i tła lekko podrasowane względem ostatnich edycji StreetFighterów, to nie jest to na co czekają gracze całego świata. Na to wszystko zarzucona banalna historyjka tłumacząca dlaczego w magicznych mieczach walczących

postaci kryje się tak spektakularnie działająca siła (bo eksplozje podczas cięcia mieczem, to chleb powszedni SG2).

Jest raczej jasne, że nawet fani tego nie kupią. Echo cudownej pracy kamer w SOUL CALIBURZE i piętrowych poziomów oraz tag teama w DEAD OR ALIVE 2 jeszcze nie przebrzmiało. Wejść na ten rynek z taką konkurencją nie jest łatwo. A Capcom nawet nie przejawiał chęci - na starą, wysłużoną matrycę mordobicia (wykręcone postacie - duże i małe, supery, eksplozje) dosadził nowy tytuł. Nawet tryby rozgrywki zostaną te same: versus, arcade, training i walka drużynowa (do pięciu kolesi po jednej stronie). Ech... nie mamy najlepszych przecuć.



Ta gra nie wygląda, jakby była pisana na Dreamcasta...



...bo automat, z którego ją skonwertowano działał na bazie płyty PSX'a. Ale SOUL CALIBUR też tak działał - jednak da się to zrobić dobrze, prawda?

Platforma: PlayStation 2
 Producent: Squaresoft

All-Star Pro Wrestling



Jak będziecie pić dużo piwa, to zyskacie taki piękny brzuch

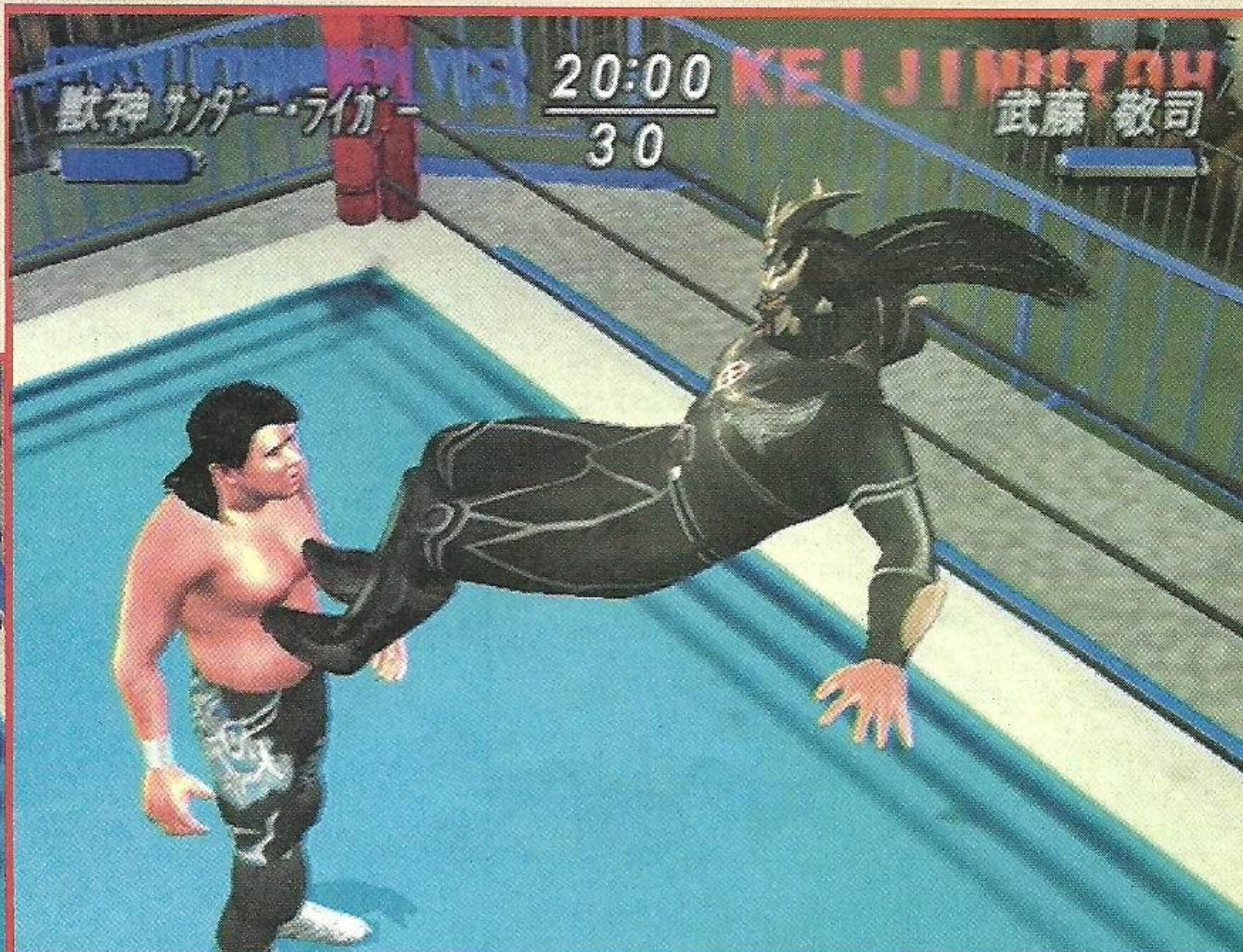
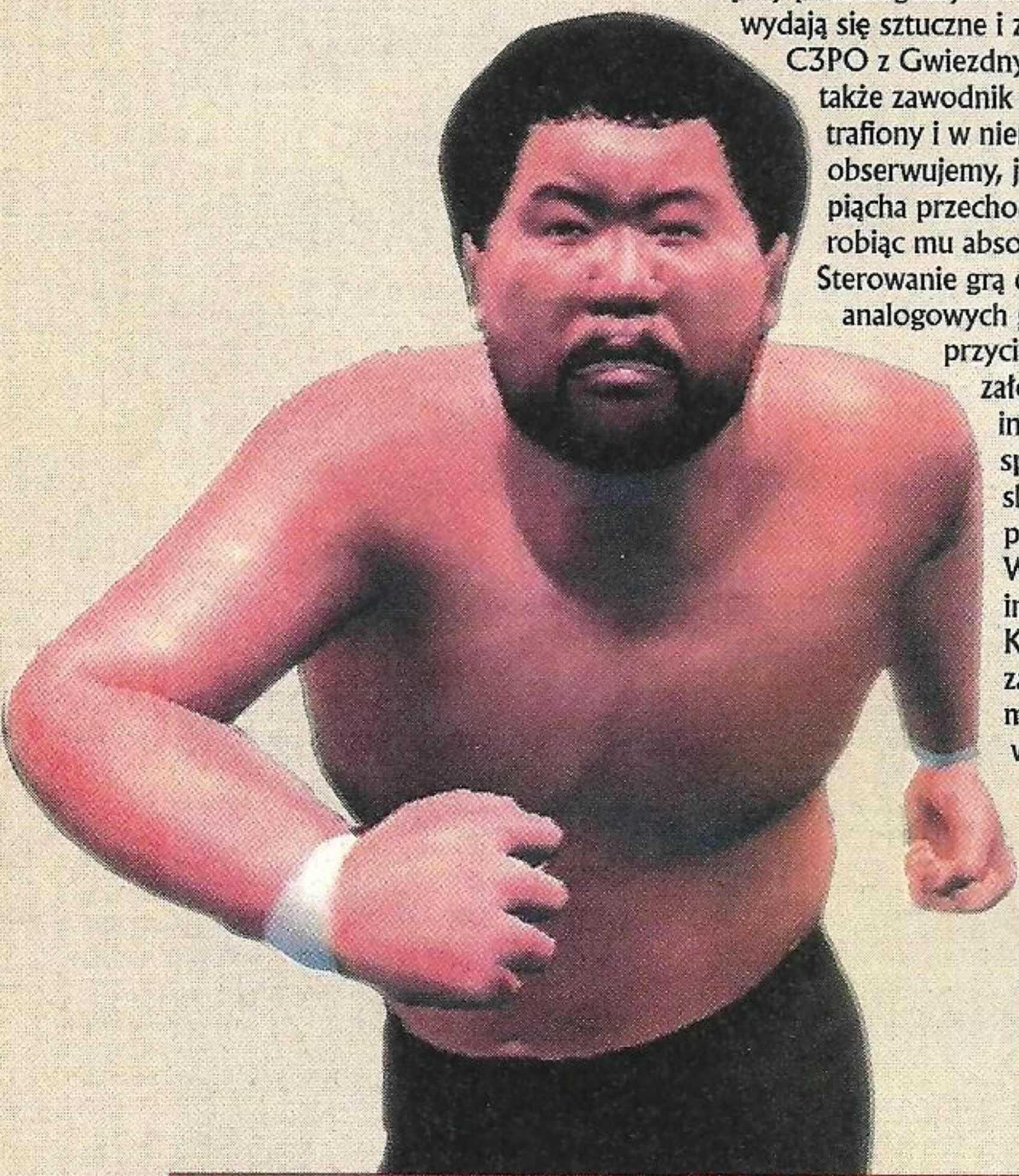
Wrestling w Japonii jest bardzo popularną i modną rozrywką. Na ulicach Tokio z billboardów straszą rozdęte sylwetki walczących na ringu „miśków”, sporo ludzi śledzi w telewizji walki, a na półkach sklepów nie brakuje gier traktujących o tej dyscyplinie. Nie należy się więc dziwić, że wrestling zawitał także na PlayStation 2. Program przygotowała firma Square i jest to po TYPE-S ich druga próba zaistnienia na nowej konsoli Sony.

Olbrzymia moc PS2 powoduje, że jest to najładniejszy wrestling jaki powstał na konsole. Postacie zawodników wyglądają niemal jak w transmisji telewizyjnej. Nawet ich twarze po otrzymanych ciosach wykrzywają się w przeróżnych grymasach! Światła i cienie odbijające się na półnagich ciałach herosów także wyglądają wspaniale. Niestety, ich ruchom można już sporo zarzucić. Tak jak to w przypadku większości wrestlingów bywa, zawodnicy poruszają się dość nienaturalnie. Szczególnie bolesna jest obserwacja przejść między poszczególnymi ruchami, które wydają się sztuczne i zbliżone do C3PO z Gwiezdných Wojen. Wtedy także zawodnik nie może być trafiony i w niemającym szoku obserwujemy, jak czyjaś zaciśnięta pięść przechodzi przez niego nie robiąc mu absolutnie nic. Sterowanie grą odbywa się za pomocą dwóch analogowych gafek. Tak jest, ASPW nie wykorzystuje przycisków na padzie. Zapewne w założeniach miała to być swego rodzaju innowacja, w praktyce jednak nie sprawdza się. Poza tym sporo skomplikowanych akcji da się wykonać przy pomocy jednego ruchu padem. Wszystko to jest bardzo wolne i mało intuicyjne. Kilka trybów gry i 26 dostępnych zawodników nie rekompensuje braku możliwości stworzenia własnego wrestlera. Kolejnym maknamentem jest

brak możliwości gry w 3 lub 4 osoby, co przecież jest już standardem w takich produkcjach. Widać tutaj wyraźnie brak doświadczenia Square w grze tego typu. Niestety, to wszystko powoduje, że ALL-STAR PRO WRESTLING nie można zaliczyć do udanych gier. WWF SMACKDOWN na starego PSX'a rozkłada ją na łopatki pod każdym (naturalnie oprócz grafiki) względem. Prawdopodobnie nie ma też najmniejszych szans, by ta gra ukazała się gdzieś indziej niż w Japonii - nie mamy się więc czym przejmować. Pozostaje jedynie życzyć Square większego wyczucia, a japońskiemu oddziałowi Sony lepszej kontroli jakości.



Ładna? Tak jest. Miodna? Nie, zdecydowanie nie. Szkoda, Square.



Square powinno chyba jednak pozostać przy tym, w czym nie ma sobie równych: rpg-ach. Inne gry tej firmy są co najmniej średnie. A dwie pierwsze propozycje na PS2 - słabe.

Platforma: PlayStation 2
Producent: EA Sports

FIFA Soccer World Championship



FIFA jak FIFA można powiedzieć... I tak, i nie - o ile rdzeń gry pozostał mniej więcej ten sam, grafika powoduje prawdziwy oczopląs. Bardzo piękna produkcja.

Spojrźmy prawdzie w oczy: potrzebna jest nam nowa generacja gier sportowych. Chcemy oglądać powtórki w prawdziwie zwolnionym tempie, a nie skaczącą, zwolnioną animację, która ma być replayem. Chcemy, by ruchy zawodników przypominały wreszcie ruchy prawdziwych piłkarzy na boisku. I chcemy, by komentator bardziej przykładał się do ilustrowania słowami tego, co dzieje się na murawie stadionu.

FIFA WC jest pierwszą grą sportową nowej generacji na PS2. Bez rewolucji EA udało się osiągnąć normę: odświeżyć i jeszcze raz sprzedać to samo zawinięte w nowy, kolorowy papier. Tym razem jednak opakowanie jest rewelacyjne i powoduje, że bez żalu po raz kolejny tykniemy tę samą zawartość.

Gra jest zwyczajnie dobra. Dzięki wysokiej rozdzielczości wreszcie widać, co dzieje się na boisku. A płynny scrolling powoduje, że wreszcie da się w nią grać. Postacie piłkarzy posiadają mnóstwo detali, choć podczas gry - dzięki oddaleniu kamery - nie będziemy tego w większości dostrzegać. Szkoda tylko, że trybuny dalej są do niczego.

Naturalnie zasady, którymi rządzi się FIFA pozostały w dużej mierze identyczne do tych znanych z PSX'a. Mamy tu troszkę pinballa, gdy piłka z nieznanych przyczyn odbija się od wszystkich, są gole, które nie powinny wpaść, a akcja potrafi przenieść się z jednej połowy na drugą w ciągu trzech sekund. Mimo to jednak nie ulega wątpliwości, że pierwsza próba EA jest udana. Nawet osobą, która miała wcześniej ambiwalentny stosunek do tej serii, z przyjemnością rozegra kilka partii - choćby po to, aby popatrzeć na śliczną animację zawodników. Nie muszę chyba mówić, że dla fana FIFA PS2 z tą grą będą stanowić nowy ołtarzyk, przed którym będzie palił kupione w Indiashopie kadzidełka.

Electronic Arts zadbało o odpowiednią oprawę. Menu wygląda estetycznie, ale niestety jest w całości w japońskich krzakach. Nie brakuje opcji: można grać w trybie mistrzostw świata i

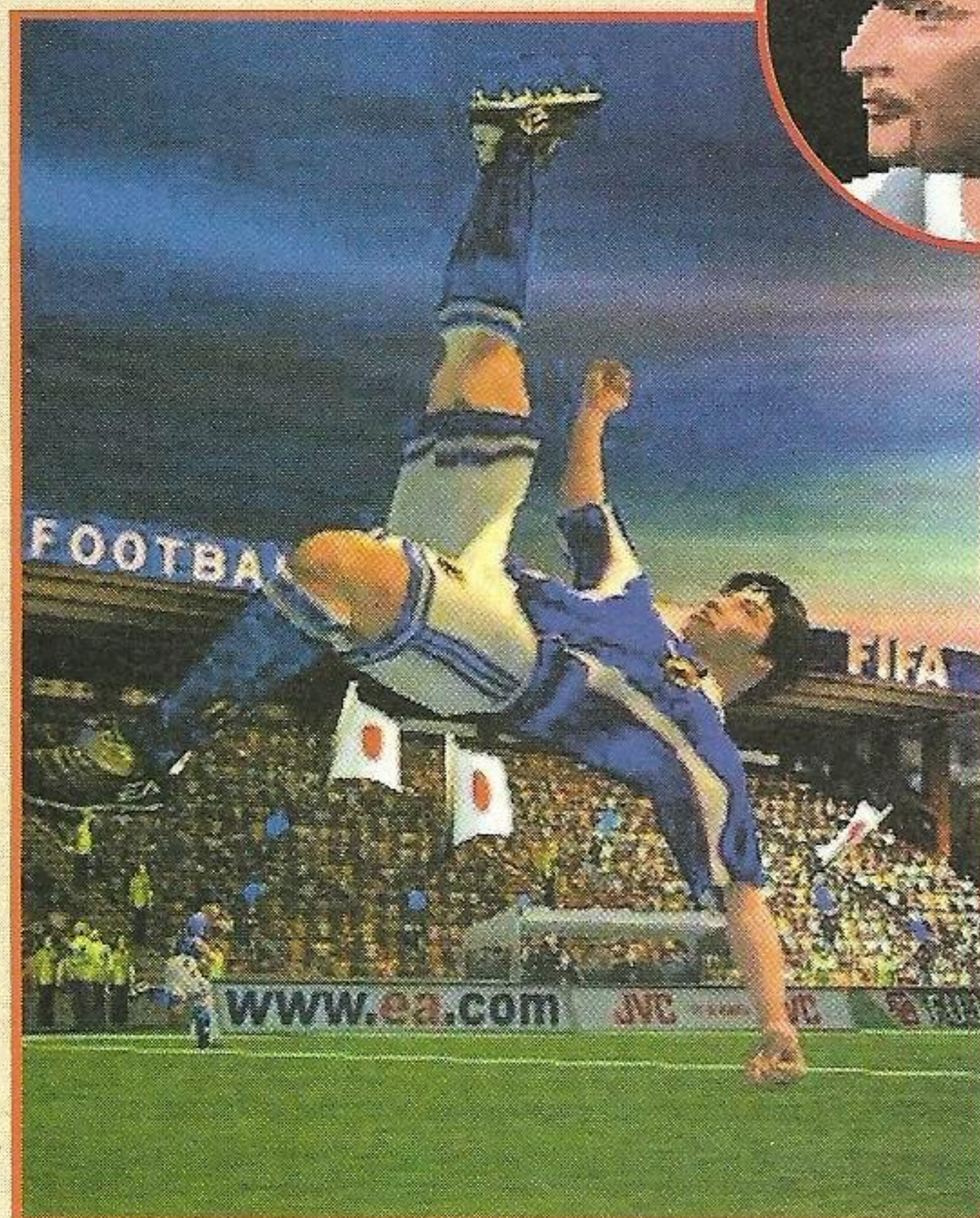
mistrzostw do lat 23, zawalczyć w lidze hiszpańskiej, włoskiej i angielskiej przez cały sezon, czy wreszcie - zwyczajnie potrenować. Tę stanowią utwory miksowane przez znanego DJ'a Paula Oakenfolda, któremu często akompaniuje wokalnie Jamiroquai. W intro występuje najstojniejszy japoński piłkarz - Nakata, którego ruchy i facytę fachowcy przenieśli na ekran. Na to nigdy w EA Sports nie żałowano czasu i pieniędzy; i tym razem też udało się zadowolić publikę. Śmieszny jest też japoński komentator wykrzykujący swe kwestie z właściwym przejęciem - kto grał w WINNING ELEVEN 4 ten wie, czego można się spodziewać.

Jednak w naszych oczach nawet z tak piękną grafiką FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP nie detronizuje ISS PRO na starego, poczciwego PSX'a. Teraz pozostało już tylko mocno zaciskać kciuki, aby Konami udało się dobrze przenieść swoją serię w 128-bitowy wymiar - tak, jak udało się to EA.

A przekonamy się o tym już po wakacjach - we wrześniowym Neo Plus...



Uparty gracz może spróbować takiego ustawienia kamer w bezpośredniej grze, jednak gra raczej będzie trudna do opanowania. Ale dla chcącego...



Prawdopodobnie ta gra nie pojawi się u nas - będzie za to od razu FIFA 2001, jak zwykle pod koniec roku. Tym razem w dwóch wersjach - dla PSX i PS2...

Platforma: Sony SCEI
Producent: PlayStation

Aconcagua



Dzięki udanej współpracy kilku postaci możliwe będzie przeżycie... pamiętacie film ALIVE!?

Czasem odnosi się wrażenie, że dziełu zabrakło ostatniego oddechu malarza, jednego tknięcia pędzlem. Albo w przypadku rzeźb - dłutem. Jeśli chodzi o gry, przykładem tego rodzaju jest ACONCAGUA - Wenus z Milo bez rąk.

ACONCAGUA to niezbyt zwyczajna przygodówka. Jej nietypowość polega głównie na tym, że mieszamy się w sprawy polityki współczesnego świata. Ale nie jakiejś polityki wielkiego kalibru. Otóż w jednym z afrykańskich państw naród szykuje się do świętowania dnia niepodległości. Problem tego narodu polega zaś na tym, że ustrojowi kraju w którym żyje daleko do demokracji. Mówiąc krótko - panuje tam tyran. Ale jest też idol niepodległościowy tego kraju. Kobieta o imieniu Pacho Mama.

Święto się zbliża, tu i ówdzie słychać pogłoski, że naród nie wytrzyma presji święta i zorganizuje rewolucję. Generalnie, nie jest bezpiecznie. Ale mimo to Pacho Mama chce być ze swoim ludem. I leci do niego samolotem. Nad Andami. Poza nią w samolocie jest jeszcze japoński dziennikarz, amerykański mechanik, ochrona i bomba, która pojawia się na ekranie tylko przez trzy sekundy, bo tyle zostaje jej do wybuchnięcia (brawa za tę krótką rolę).

Samolot spada. Przeżywa Kato, Mechanik i Mama. I zaczynamy przygodówkę. Podbiegnij tu - zabierz klucz. Pójdź tam - kluczykiem otwórz szafeczkę, wyjmij gaśnicę. Wróć tu - ugaś gaśnicą ogień.



Pacho Mama (!!) świetnie daje sobie radę z gaśnicą...



Oto zakleszczona we wraku pani, którą trzeba z niego wydobyć.

Przejdź. A dlaczego nietypową? Na przykład dlatego, że kierujemy kilkoma postaciami i przełączamy między nimi grę kiedy chcemy. Są to różne postacie i mają różne umiejętności. To co uda się zrobić jednej z nich, może być niewykonalne dla innej. W ten więc sposób poruszamy się powoli przez grę, raz to ruszając się jedną postacią, potem podganiając drugą itd.

Nie można mieć zastrzeżeń do grafiki. Wykonano ją starannie i dość ciekawie. Pejzaże klimatyczne, a i architektura krajobrazu całkiem, całkiem. Analogicznie ze scenografią. Najlepiej wypada w grze muzyka. Jest bowiem spokojna, stonowana i, o znowu to słowo - klimatyczna. Kiedy trzeba, podnosi się do dynamicznych tonów, zwykle jednak mamy w tle nastrojowy fortepian. Powiem wręcz tak - ACONCAGUA jest artystycznie oszczędna. Jest skromna, ale robi wrażenie.

Czego więc brakuje tej grze? Otóż odnoszę wrażenie, że oryginalny scenariusz został zepsuty przez kogoś, kto miał zająć się rozpisaniami go na poczynania postaci gry. Przez to, żeby nie wiem co się tam działo, postacie szukać będą kluczyków, kapselków, spinaczy, po to, żeby potem podłożyć je pod książkę i wypadnie ząbek.

A może nie jest to wszystko takie tragiczne? Z japońskiej wersji gry trudno wiele rozgryźć, ale fakt, że mamy do dyspozycji dwa kompaktki, sugeruje pewne bogactwo. Jak dotąd pozostanie więc tajemnicą co kryje się tak naprawdę za zamachem na Pacho Mamę. Trudno nam raczej uwierzyć, że nie skończy się na ratowaniu świata. A może?



Szczerze mówiąc spodziewaliśmy się czegoś zbliżonego do MGS lub CHASE THE EXPRESS, a tu wyskoczyła klasyczna przygodówka z przesuwaniem na ekranie kursorem...

Hoshi No Kirby 64

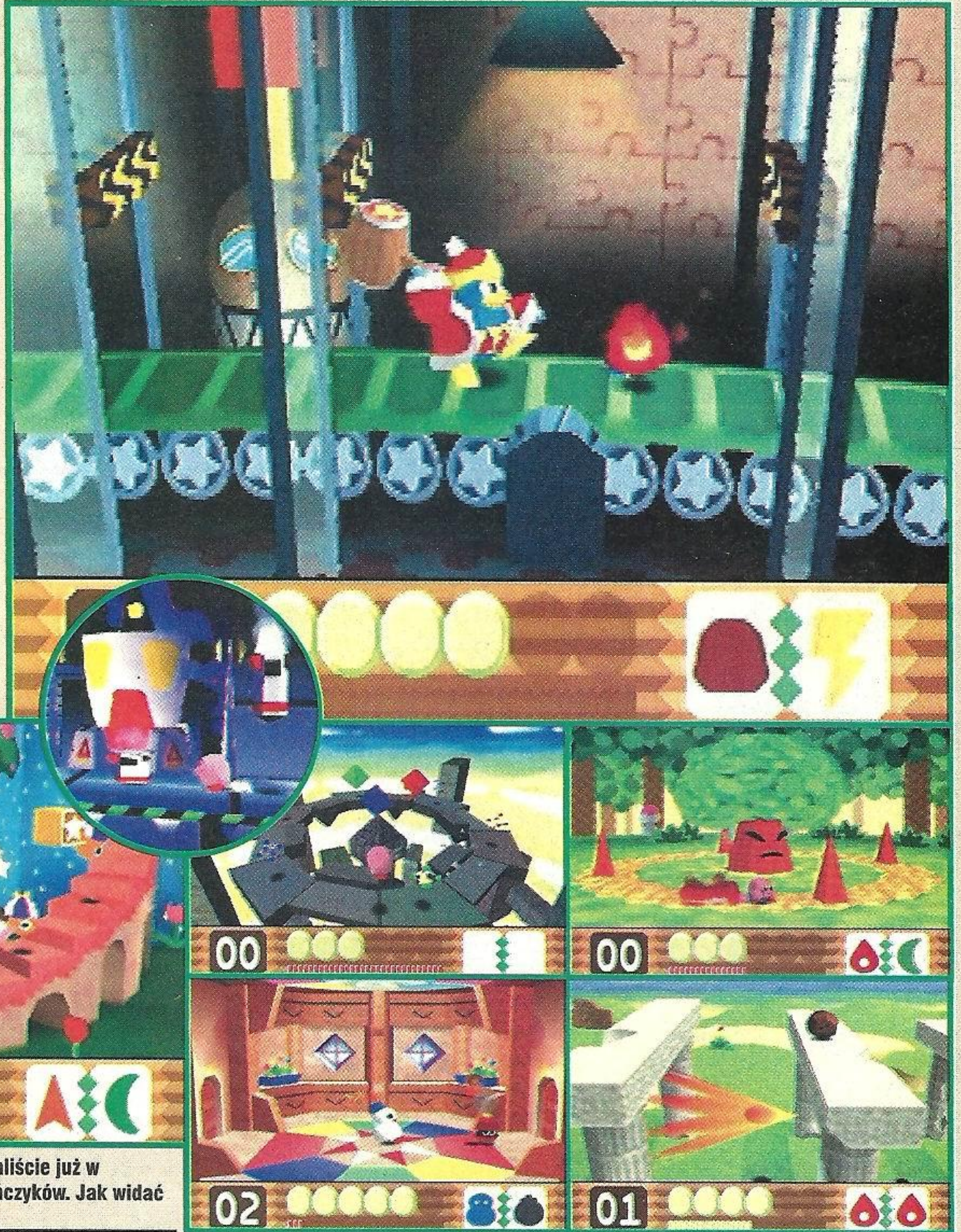
Platforma: Nintendo 64
Producent: Nintendo

Jeśli miałbyście wybór: zarobić kasę czy nie zarobić, to właściwie jest to żaden wybór, nie? Trudno się więc dziwić, że niemal z martwych powstał pulchniutki "maskotek" Kirby, tylko po to by błysnąć różowym tyłeczkiem i zassać dla swoich panów troszkę zawartości naszych portfeli. Po kilku latach od ostatniego występu, Kirby wraca na ekrany. KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS jest tym razem platformerkiem i wygląda na to, że całkiem składnym. Na początek jednak pomarudźmy. Bo czy nie należy kręcić nosem na fakt, iż fabuła platformera na N64 opiera się ZNOWU na porwaniu jakiejś ważnej osoby i ZNOWU na poszukiwaniu jej i ZNOWU na zbieraniu kryształów? Należy. Tu koderzy jawnie poszli na łatwiaka. Szkoda. Na szczęście - dla miłośników tego typu gier - KIRBY nadrabia całą resztą swoich atutów (łącznie ze wzmiankowanym tyłeczkiem).

Po pierwsze, oczywiście jest, że grafiką. Jak każdy dobry platformer. Nie widzimy tu wszakże innego rozwiązania jak naćkać kolorów, banieczek, domeczków - N64 nada się do tego doskonale. Nie ma też co ukrywać, że graficy nakładali barwy ze smakiem, a i architektura poziomów nie jest nużąca. Mówiąc krótko - wyobraźnia zadziałała jak trzeba.

Po wtóre postać Kirby'ego. Jej niewątpliwym atutem (poza tyłeczkiem, rzecz jasna) jest ilość możliwych do wykonania ataków. Właściwie trudno się połapać co się czasami dzieje. Począwszy od tego, że Kirby może zasysać ataki przeciwnika i wyrzucać je z siebie ze zdwojoną mocą, może zamieniać się w skałę, w bombę, zamrażarkę, pluć ogniem, rzucać, uderzać, toczyć się i spychać... Naprawdę mnóstwo!

Wygląda więc na to, że gra będzie w pewien znaczący sposób nowatorska, nawet na pręźnie rozwijającym się rynku platformerów N64 i może zaważyć z takimi sławami jak MARIO. Choć to trochę dziwne, kiedy z takimi asami rywalizuje skoczny, różowy tyłeczek, któremu ktoś z przodu doczepił oczka, prawda?



Na dzień dzisiejszy, o czym zresztą przeczytaliście już w newsach, KIRBY 64 kupiło 857 tysięcy japończyków. Jak widać istnieje zapotrzebowanie na takie pozycje...

Devilman

Gdyby ta gra wyszła kilka lat temu, powiedziałbym, że mamy godnego zastępcę ALONE IN THE DARK. A dziś... nawet nie wiem, o o tym sądzić. DEVILMAN jest przygodówką, która przypomina krzyżówkę RESIDENT EVIL i ALONE IN THE DARK. Z pierwszej z wymienionych gier buchnięto system sterowania i przedmioty, a z drugiej klimat łażenia po starych domach i walki z rzeczami, których się nie rozumie. Tyle tylko, że w DEVILMAN rozbudzone zostają demoniczne moce Japonii, tajemnicze maski nieuchronnie sprowadzają szaleństwo,

wpada na chwilę Akuma, a my rażno przemierzamy korytarze i pokoje w poszukiwaniu odpowiedzi na pytanie: co teraz robić? Gra nie zapowiada się najlepiej. Widać to choćby po scenkach animowanych, gdzie wyłazi "talent" reżyserski koderów. Sytuacje są niespójne, urywane ni z gruchy, ni z pietruchy. Można nawet powiedzieć, że bez wyrazu. Wygląda więc na to, że taki już los klonów RESIDENTA. Mam tylko pytanie: gdzie podział się polot z jakim zrobiono intro do tej gry? Jest doprawdy rewelacyjne. W życiu nie widziałem tylu tak doskonałych demonów jednocześnie. A może jeszcze za wcześnie na oceny? Oby.

Platforma: PlayStation
Producent: Bandai



Gra powstała na podstawie popularnego filmu Anime. Niestety, wszystkie dialogi i napisy są po japońsku, więc raczej darujcie sobie importowanie tej pozycji.

KONKURS

syphon filter 2 СФІЛТРА 2

Zadanie: narysujcie Gabe'a
Logana w akcji.
Technika dowolna

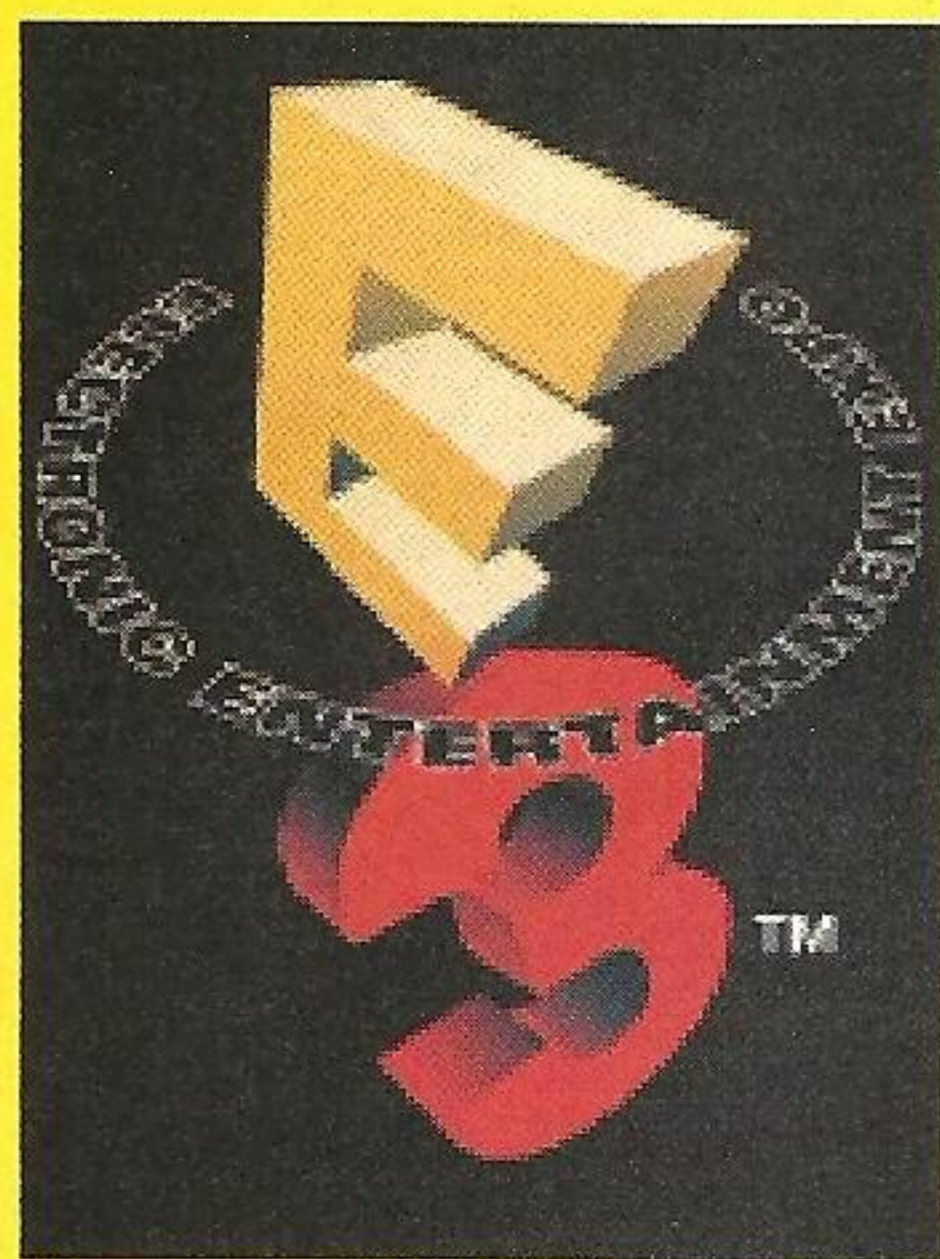
Rysunki ślijcie na adres:
NEO PLUS

Skrytka pocztowa 85
00-963 Warszawa
z dopiskiem Gabe

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

Nagrodami w konkursie są trzy egzem-
plarze limitowanej niedostępnej w
sprzedaży wersji gry Syphon Filter 2 na
PlayStation.





Electronic Entertainment Expo 2000

CZĘŚĆ 2

3DO

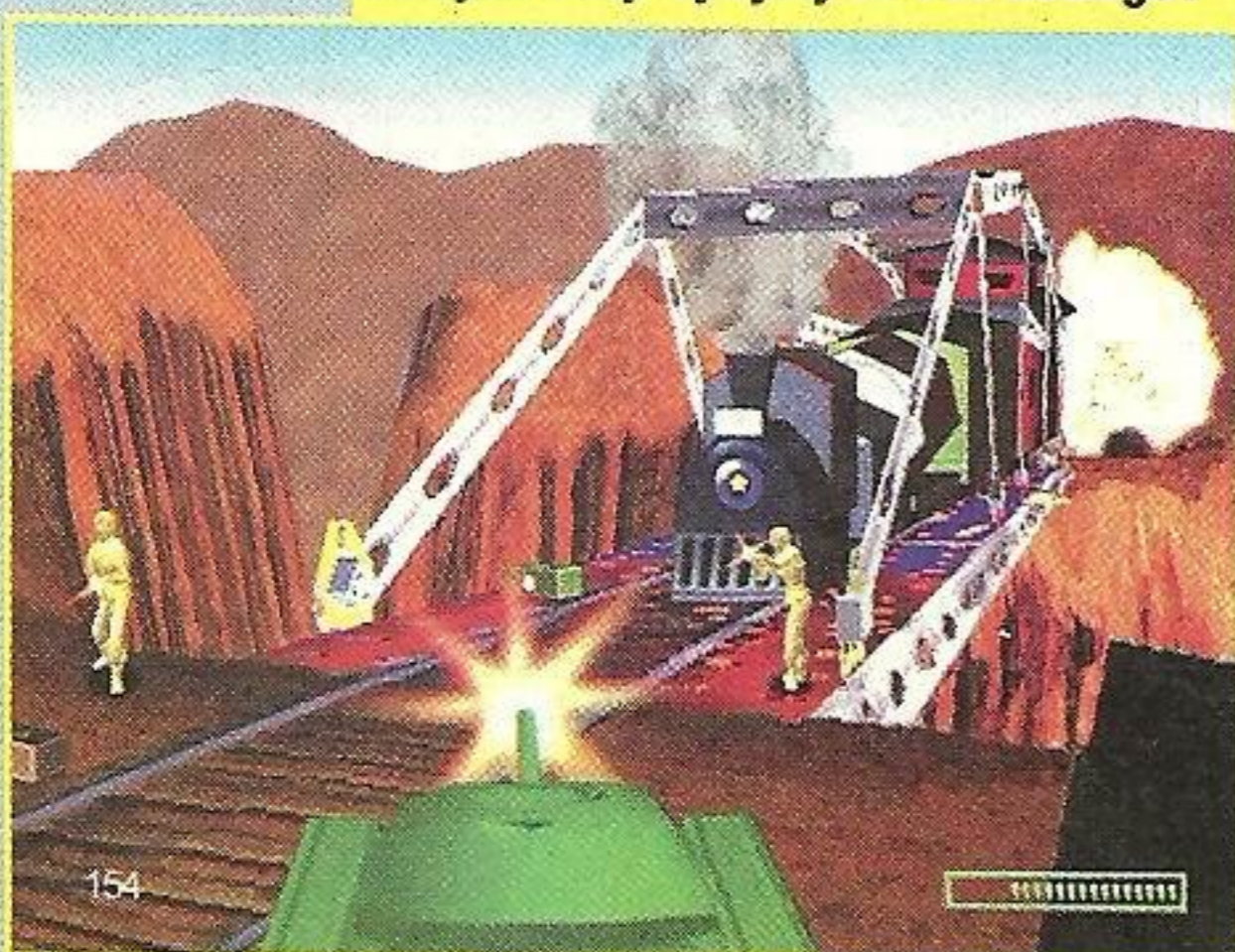
Kiedy patrzę na "nowe" produkty 3DO ze wstydem przypominam sobie, jak krytykowałem Eidos za wydawanie kolejnych, bliźniaczo do siebie podobnych części przygód Lary Croft. Konsekwencją z jaką 3DO wypływa z siebie następne gry z plastikowymi żołnierzami w rolach głównych zostawia gry Core daleko z tyłu. Powiedzmy tak. Za chwilę pojawi się SARGE'S HEROES 2 (PSX, N64, PS2). Tej ostatniej wersji nie widziałem, ale

dwie poprzednie nie są znaczącym krokiem naprzód w stosunku do części pierwszej. Ot - prawdziwe sequele. Nawet specjalnie wielu nowych broni nie dojdzie - większość patentów z bronią została

wrzucona do jedynki. Nowe to kusza Vikki (bohaterki), pociski przebijające oraz pociski, które rozpadają się na kilka małych i dopiero wtedy szturmują cel. No i znowu trzeba będzie klepać się z beżowymi, którzy po raz kolejny sięgają



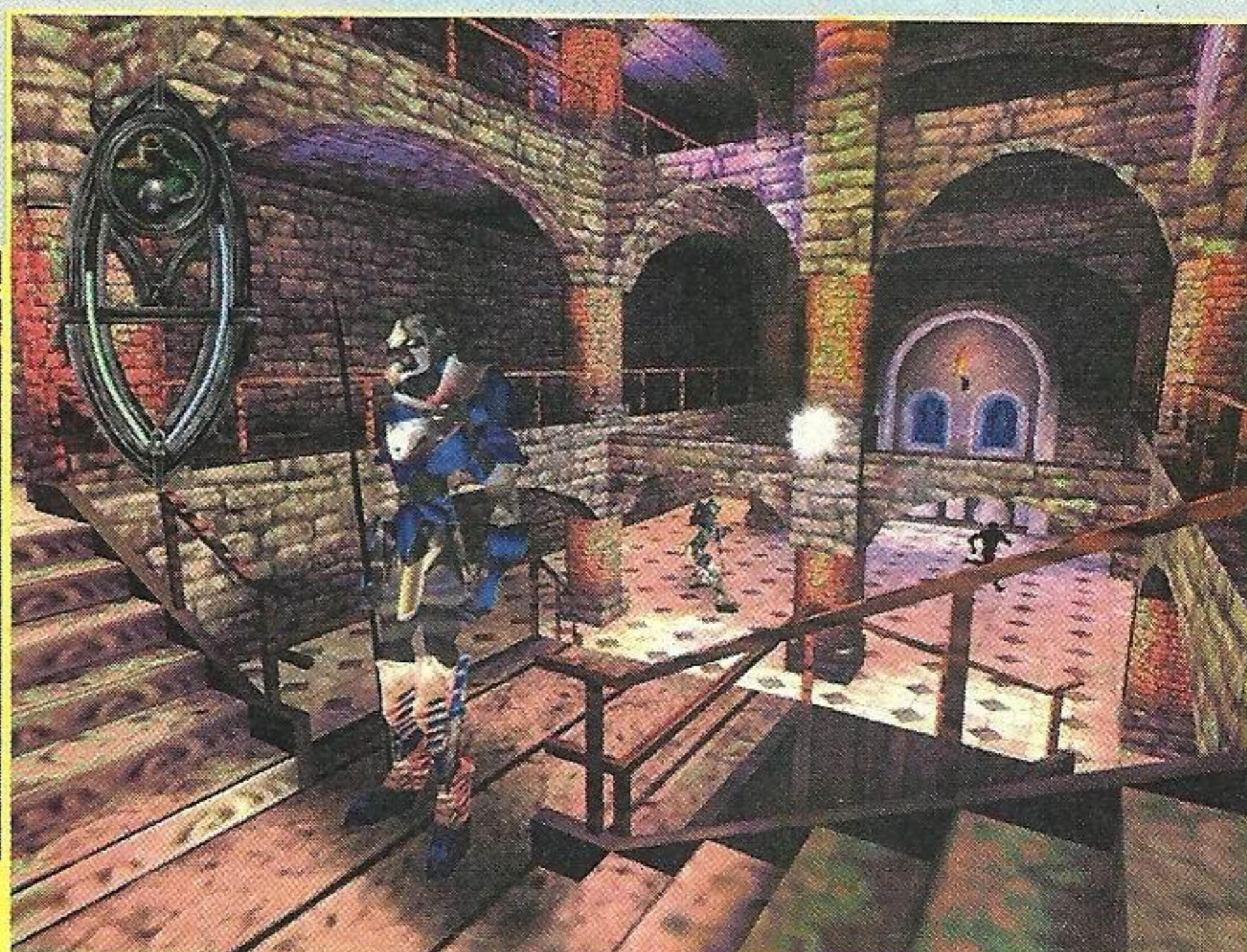
ARMY MEN AIR ATTACK 2 (PSX i N64) - czy oprócz nowych misji ujrzymy tu coś nowego?



ARMY MEN SARGE'S HEROES 2 (PSX, N64) - sierżant i jego wesoła brygadka znowu w akcji.

AIR ATTACK 2 (PSX i PS2), to kontynuacja tamtego tytułu. Także z helikopterem w roli głównej. I także nie będąca niczym szczególnym, z SAMMY SOSA HIGH HEAT BASEBALL 2001 (PSX). Jednym słowem baseball. Będą też WARRIORS OF MIGHT&MAGIC (PSX i PS2) i nowe czołgi, czyli THUNDER TANX: WORLD DESTRUCTION LEAGUE (PSX i PS2), które jednak nie były pokazywane, a z którego obrazki (bardzo ładne zresztą) pojawiły się w materiałach prasowych firmy. Z chęcią publikujemy więc screeny.

po pomoc niebieskich. AIR COMBAT (N64) to arcade'owa zabawa z helikopterem w roli głównej, będąca Nintendową wersją AIR ATTACK z PSX-a, a



WARRIORS OF MIGHT & MAGIC (PS2) - druga część średnio udanego CRUSADERS OF M & M, ale spójrzcie tylko na grafikę...

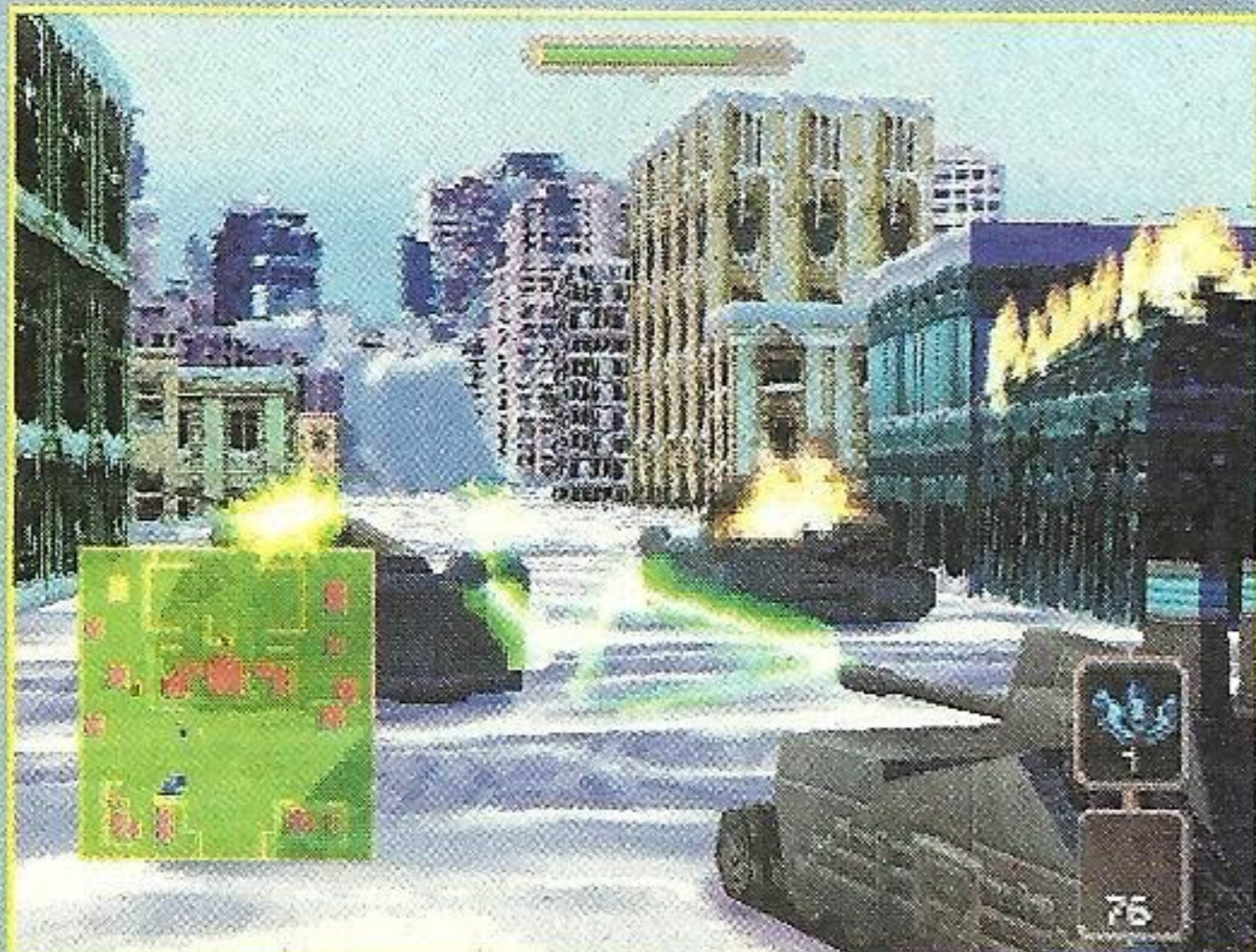
Atlus

Tutaj prezentowane były trzy pozycje. Jak się fanom rpg-ów pewnie nietrudno domyśleć - wszystkie należą do tego samego gatunku. Najciekawszym moim zdaniem tytułem jest OGRE BATTLE 64 (N64) - jest to oczywiście nawiązanie do świetnej serii rpg-ów strategiczno-turowych. Jest to zarazem najbardziej obiecujący rpg, jaki wylądował w końcu na Nintendo. Ładna, rysunkowa grafika i dużo ciekawej akcji - polecam wszystkim fanom tego nie reprezentowanego praktycznie na dużym "N" gatunku. Następne tytuły to dwa bardzo oldschoolowe rpgi na peesiksa. PERSONA 2 jest kontynuacją dość tradycyjnego, lecz wyróżniającego się osadzeniem w obecnych realiach tytułu uznanego przez japońskich graczy. System walki, z małymi wariacjami, nie odbiega od innych rpg-ów - inna jest tylko sceneria. RHAPSODY to z kolei megasłodziutki tytuł z kilkoma zabawnymi piosenkami i atakami w rodzaju spadającego na przeciwnika naleśnika czy stosu cukierków. Może się to komuś spodoba... Obie gry



RHAPSODY (PSX) - hmmm...

sterowaniem, obracaniem kamery i ogólnym wyglądem przypominają nieco BREATH OF FIRE III.



THUNDER TANX (PSX i PS2) - screen z PSX'a. Kolejna część czołgowej serii.



PERSONA 2 (PSX) - szykuje się kolejna uczta dla fanów gatunku RPG.

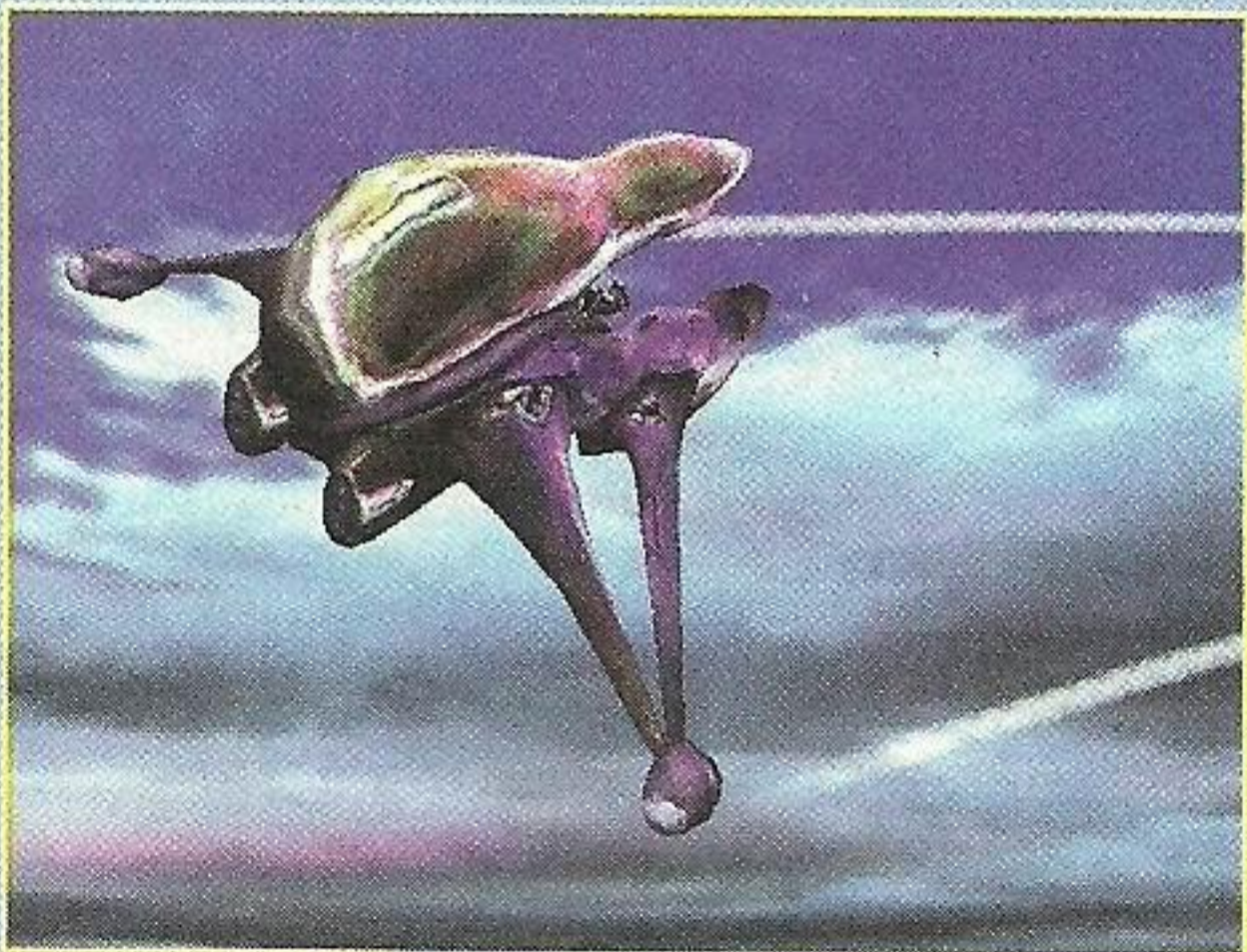
Bungie

Pomimo, że jeszcze niedawno (N+20) zapowiadaliśmy, że HALO (PS2) jest najbardziej chyba obiecującą grą jaka pojawi się na tej konsoli, to musimy chyba zrewidować ten pogląd. Dzieło Bungie rzeczywiście zapowiada się rewelacyjnie, ale na razie nie jako gra, ale film. W małej salce kinowej na stoisku Bungie można było obejrzeć realtime'owy spektakl zrobiony w oparciu o engine gry. Wyglądał - wyśmienicie. Grupa komandosów robiła najazd na bazę obcych. Najpierw dwóch strażników zostało zdjętych przez snajpera, potem komandosi rozwalili kilku następnych i weszli do podziemnego kompleksu, gdzie z kolei zostali zaatakowani przez obcych. Potem chłopczy wybiegli z kompleksu, gonili ich obcy, jeszcze trochę walki i koniec. Wyglądało to ślicznie, ale... Było filmem. Cała akcja pokazywana była z różnych kamer. Programiści po prostu nie wiedzą jeszcze jak ma wyglądać sama gra. Czy będzie to fpp, tpp czy może jeszcze coś innego? Bardzo wydajny i efektowny engine już jest, ale koncept gry znajduje się jeszcze w powijakach. To smutne, ale ta gra jest już w produkcji od ponad roku, a autorzy jeszcze nie wiedzą co to tak naprawdę będzie. Boimy się porażki. Drugi tytuł Bungie to ONI (PS2). W grze tej, wyraźnie inspirowanej anime "Ghost in the Shell" ("Duch w Skorupie" jakoś nie przechodzi mi przez palce), wcielamy się w rolę pani Konoko - policjantki z futurystycznego odpowiednika oddziału SWAT. W jej zgrabnym, prężnym i wycwiczonym ciele stajemy do walki z neo-przestępcami. W tej mieszance przygodówki z mnóstwem elementów akcji bohaterka walczy zarówno przy pomocy znajdującej



ONI (PS2) - gra ma potencjał, ale czy uda się z tego zrobić coś grywalnego?

broni, jak i własnych kończyn. Po opróżnieniu magazynka można pozbyć się bezużytecznej splawy, podbiec do jakiegoś frajera i jednym celnym ciosem pozbawić go broni, wytrącając mu ją z ręki. A następnie albo wykorzystać splawę przeciwko niemu, albo też skrócić mu kark. Bardzo zaawansowana interakcja z otoczeniem oraz mnogość ruchów, jakie do swej dyspozycji miała Konoko, ma stanowić o sile tego tytułu. Niestety w akcji gra przedstawiała się blado. Postacie są duże i wyraźne, ale kolory były zdecydowanie zbyt blade, a sama detekcja kolizji mocno szwankowała. Poza tym nieco kłopotów nastęrczało sterowanie. To obiecujący tytuł. Ale jeszcze trochę czasu powinno upłynąć, aby został odpowiednio przetestowany.



HALO (PS2) - ahh... Ta gra może wstrząsnąć całym znanym nam światem. Może też okazać się największym niewypałem. Optujemy za wariantem pierwszym.

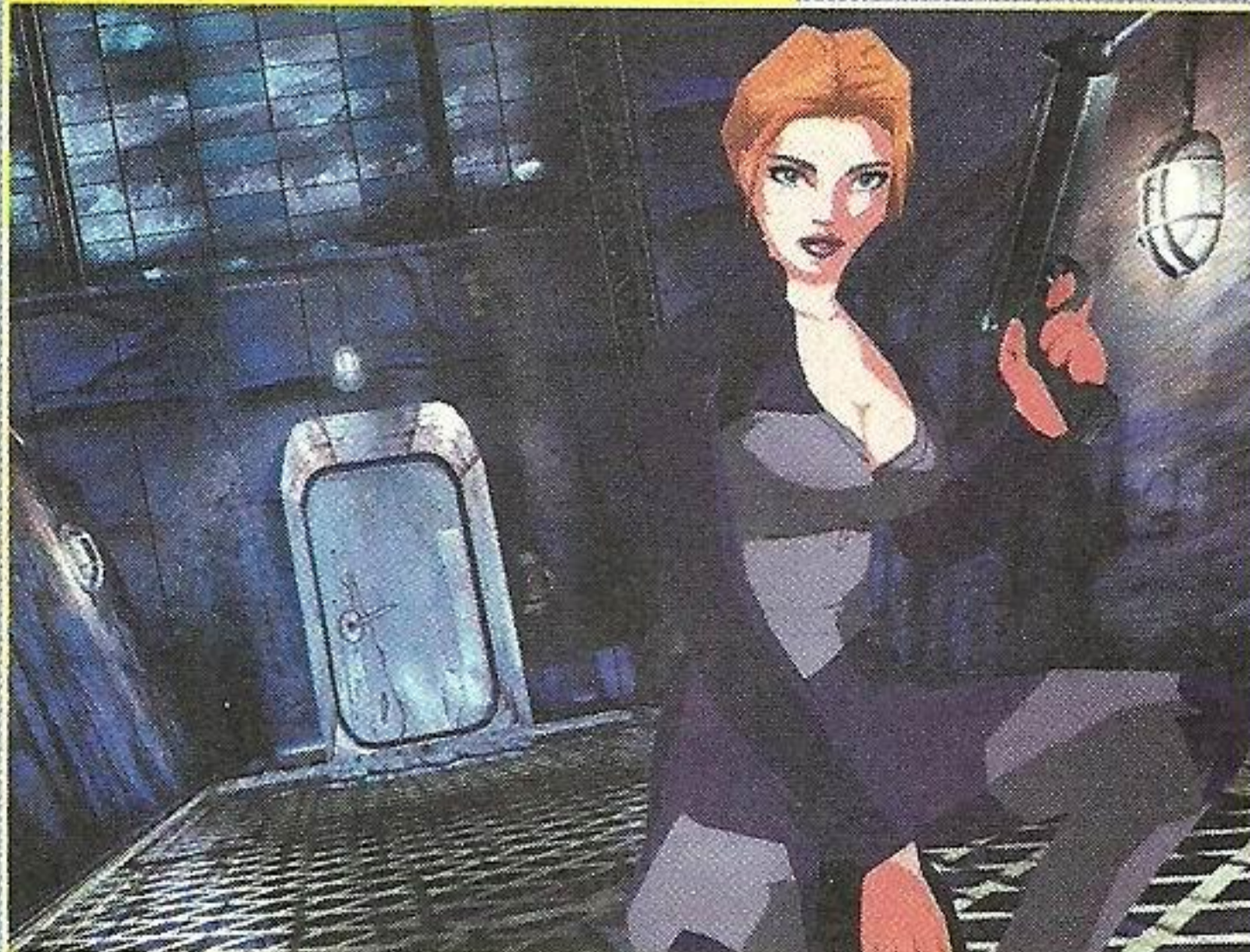
Eidos

Gra 102 DALMATIANS (PSX, DC) to pierwsza część dziesiątej wersji kreskówki z serii "co to za plamiaste stworzenia?". Z ciekawostek jakie na temat samych dalmatyńczyków można przytoczyć w tym momencie - po premierze animowanego filmu "101 Dalmatyńczyków", Amerykanie tłumnie rzucili się do kupna tych sympatycznych, plamiastych stworzonek i wkrótce niemal każdy obywatel kraju tysiąca możliwości wyprowadzał swojego małego, niesfornego psiaka na ulicę. Niesfornego. Nawet bardzo. Ktoś chyba zapomniał poinformować populację Stanów, że właśnie dalmatyńczyki należą do najbardziej niesfornych i niesubordynowanych ras psów jakie można sobie wyobrazić. W rezultacie schroniska dla bezdomnych zwierząt zapełniły się niewinnymi psiakami, których panowie znudzili się ich niefrasobliwością. Tyle legenda...

Gra jest robiona przez zespół Crystal Dynamics, ojców Gexa - nietrudno więc domyśleć się jakiego rodzaju atrakcje nas czekają. Gra zapowiada się na ładnego i sympatycznego trójwymiarowego platformera. Raczej z tych prostych. Fabuła - to samo co w filmie, tyle że z drobnymi zmianami. Zła wciąż jest Gruella, która jednak z pomocą swoich niemiłych zabawek chce się pozbyć szczeniaków. Tyle Dalmatyńczyki. Produkcja kontynuacji znanego dobrze FEAR EFFECT z podtytułem RETRO HELIX została rozpoczęta jeszcze przed zakończeniem prac nad jedynką. I to



SOUL REAVER 2 (PS2 i DC) is coooming!



FEAR EFFECT RETRO HELIX (PSX) - cóż, gra wygląda identycznie jak jej poprzedniczka. Może to i dobrze.



102 DALMATIANS (DC i PSX) - aha.



SOUL REAVER 2 (PS2 i DC) - szkoda, że kontynuacja nie ukaże się na pierwszego Playa, ale trudno się mówi...

widać. Pomimo tajemniczej, dodatkowej postaci, którą sterować będzie gracz, ciekawych rodzajów broni oraz lokacji, to wciąż jest FEAR EFFECT w całej swej okazałości. Autorzy zaklinają się jednak, że gra zostanie usprawniona we wszystkich momentach, które nie podobały się graczom w jedyńce. Mają więc zostać zupełnie wywalone czasy ładowania - nawet te po śmierci bohatera. Momenty te były strasznie irytujące, więc jest to z pewnością krok we właściwym kierunku. Dodatkowym atutem jest wprowadzenie przyjaciółki Hany - Rain Quinn, której wdzięki z pewnością będziemy mieli okazję zobaczyć - graficy nie omieszkali popożłogować swej wyobraźni także i tym razem przebierając bohaterki w najwymyślniejsze stroje. Co prawda pewnej granicy już nie przekroczą (sceny z ręcznikiem...), ale zapowiada się ostro. Jakby jeszcze dla podkreślenia atmosfery, postać Rain Quinn jest określana jako BARDZO bliska przyjaciółka Hany. Z pierwszej części gry mogliśmy dowiedzieć się o wcześniejszej profesji Hany - była damą do towarzystwa w

ekskluzywnym przybytku Madam Chen. Aż nadto wyraźne aluzje co do łączących obie bohaterki uczuć nie dają się nie zauważyć. W grze, której akcja przedstawia historię sprzed FEAR EFFECT przekonamy się o tym w jaki sposób los połączył trójkę bohaterów, oraz co stało się z



PROJECT EDEN (PS2) - zobaczymy, czy Core Design potrafi jeszcze napisać coś innego, niż tylko nowe misje do starej gry. W akcji wygląda niezłe!

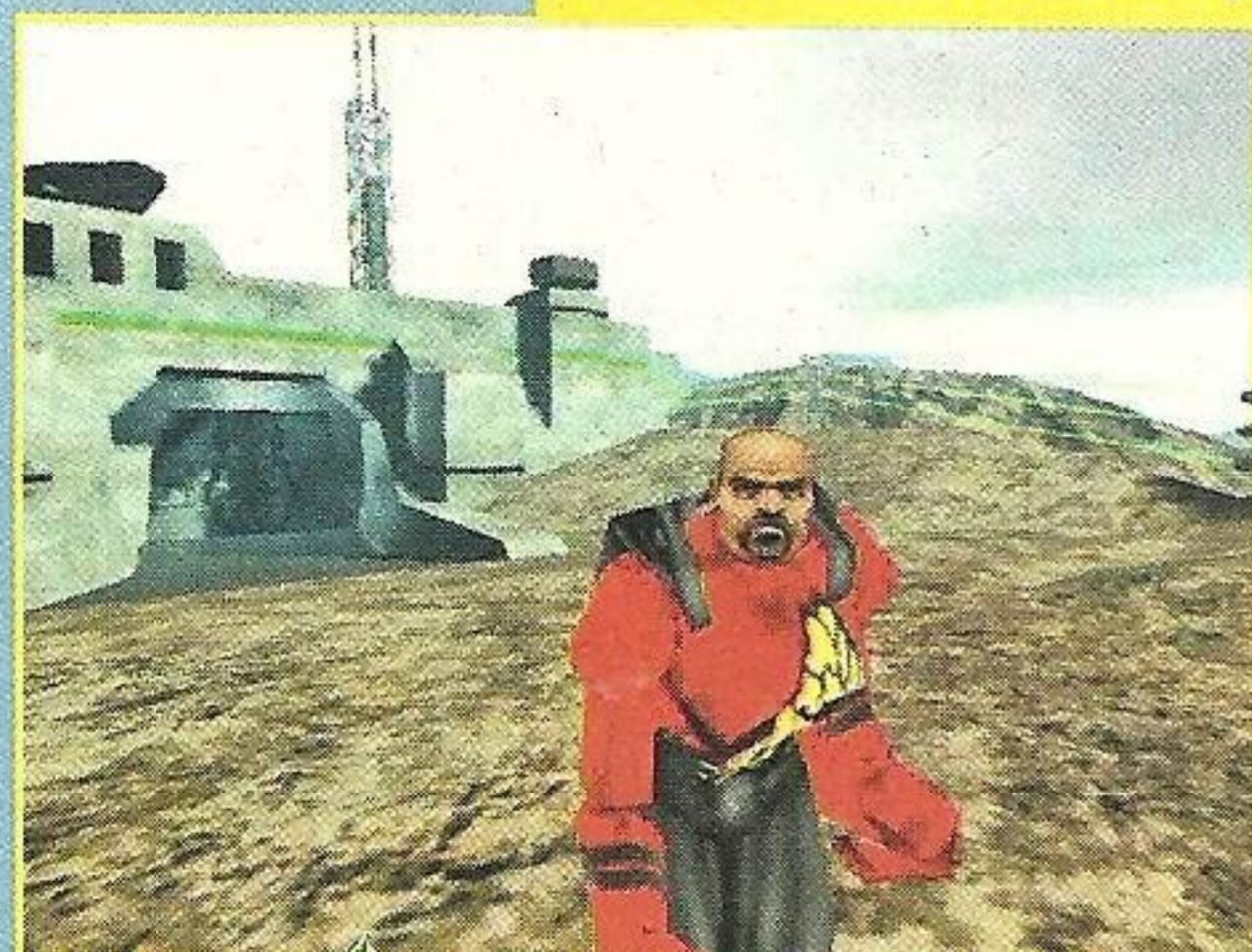
Rain Quinn. Będzie też możliwość wybrania jednego z zakończeń i ujrzenia, kto też z naszej czwórki przeżył. Mając jednak na uwadze wydarzenia z FEAR EFFECT - nie powinniście mieć z tym kłopotów...

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 (PS2) na razie wygląda na zwyczajną próbę zbitcia kapitału na uznanej marce. Demo gry prezentowane na E3 niczym nie różniło się od SOUL REAVER 2. Grafika, sterowanie, czary, ciosy... Wszystko pozostało niezmienione. No cóż - chyba rzeczywiście, niestety, ludzie z Crystal Dynamics mieli materiału na dwie gry i to co zostało wykrojone z jedynki trafiło do dwójki. Nasuwa mi się pewna smutna, być może nawet niefortunna refleksja - jeżeli SR2 będzie zrobiony z elementów, które wypadły z jedynki to może być cienko, bo wiecie, jakie elementy z reguły się wyrzuca. Nie wiecie? Te kiepskie... Gra ma być przygotowana pod koniec tego roku i zapowiadana była tylko na PlayStation 2, ale z kolei materiały prasowe wskazują także na wersję na DeCe i PSX-a. W sumie nie zdziwiłbym się, gdyby gra wyszła na tych samych platformach co pierwsza część - na razie nie widziałem nic co usprawiedliwiłoby wersji na konsole nowej generacji.

Dalej było SYDNEY 2000 - sportowa gra, która trafiła na PSX-a, N64 i Dreamcasta. Eidos podpisał umowę z International Sports Multimedia (ISM) i na jej mocy uzyskał wyłączność na okres sześciu lat na



F1 WORLD GRAND PRIX 2000 (PSX)



ANACHRONOX (PS2, ew. DC) - twórca tej gry jest współszefem Ion Storm. Może ukaże się za 5 lat.



SYDNEY 2000 (PSX, N64, DC) - screen z wersji DC. Ciekawe, czy i tym razem będziemy nawalać po przyciskach.

tworzenie gier związanych z Igrzyskami Olimpijskimi. W grze znajdzie się mnóstwo dyscyplin - bieg na 100 metrów, bieg na 110 metrów (z płotkami), rzut młotem, rzut oszczepem, skok w dal, skok wzwyż, pływanie na sto metrów, jazda na rowerze, strzelanie do rzutków, podnoszenie ciężarów, skoki do wody i kajaki. Kilka trybów rozgrywki (w tym możliwość poprowadzenia swoich chłopców w kilku dyscyplinach i trenowanie ich do startu na igrzyskach).

Do tego dochodzi motion capture. Aha - no i wersja na Pana Kolorowego. Ambitnie dosyć zapowiada się cyberpunkowy PROJECT EDEN reklamowany jako tytuł na Dreamcasta. Gra pozwala na

obserwowanie trybu zarówno z perspektywy pierwszej jak i trzeciej osoby (coraz bardziej popularna sprawa). W dodatku autorzy zapowiadają ciekawy element - w trybie fpp mają być widoczna nogi oraz tors bohatera... Jakoś nie zauważyłem, ale może nie było mi dane... No więc akcja rozgrywa się w przyszłości, kiedy Ziemia stała się wielkim tortem, w który powtykane są ciasno



COMMANDOS 2 (DC) - wspaniale zapowiadająca się kontynuacja doskonałej gry znanej wam (lub nie) z PeCeta.

świeczki gigantycznych, wystrzeliwujących w powietrze megalopolii zamieszkiwanych przez miliony ludzi. Efekt przeludnienia i

braku kolonizacji... W świecie tym tylko nieliczni mają okazję ujrzeć słońce i błękit nieba. Mieszkańcy dolnych partii tych superbudynków to degeneraci, przestępcy i sekciarze (dziwne, ale w grach utarł się zwyczaj, że synonimem przestępcy i degenerata stał się także sekciarz,

zawsze stawiany na równi z pierwszymi dwoma - tylko czekać na procesy ze strony różnych sekt). No więc okazuje się, że ktoś chce zburzyć delikatny stan tego "zbalansowanego" świata. I nagle znika cała obsługa jednej z fabryki

PRIX 2000. Nowa Formuła z aktualnymi nazwiskami i zespołami z sezonu 2000 Formuły 1. Gra wygląda naprawdę dobrze, są efekty rozwalanego samochodu i odpadających części - a to ważny element. Ma być sporo opcji i możliwości - m.in. zaawansowane możliwości sterowania mechanikami w pit-stopie.

Dalej są już gry nie zapowiedziane na konsole, ale od osób związanych z ich produkcją wyciągnęliśmy kilka szczegółów. Dwie z najbardziej obiecujących PeCetowych gier Eidosu - COMMANDOS 2 (świetna gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym - żadnego zarządzania surowcami - tylko dowodzenie oddziałem komandosów obdarzonych różnymi umiejętnościami - bajeczna grafika i scenografia II WŚ) oraz ANACHRONOX (futurystyczny rpg czerpiący z pomysłów z FVII i FVIII, ale zachowujący oryginalność) - pojawiają się także zapewne na PS2 lub DeCeku. Jeszcze nie zaczęły się prace nad konwersjami wyżej wymienionej dwójki (gry nie są jeszcze gotowe), ale developerzy nieoficjalnie potwierdzili, że prawie na pewno pojawią się one na konsolach.

Codemasters

Najbardziej przyjemną niespodzianką jest wznowienie przez Mistrzów Kodu nieśmiertelnego CANNON FODDER na Pana Kolorowego. Nie powiem - przyjemnie byłoby ujrzeć dorosłą - np. PSX-ową wersję tamtego hitu z Amigi, ale już samo to z Panem Kolorowym bardzo nas raduje. Ciekawie ma się też sprawa z inną grą - MIKE TYSON'S BOXING (PSX) to dosyć chybiony tytuł - w Stanach postać "Żelaznego Mike'a" jest już po ostatnich jego wybrykach bardzo niepopularna - Tyson jest tam uważany za bandziora,



WORLD RACING CHAMPIONSHIP (PSX)

gwalciciela i człowieka, który nie potrafi grać fair. Jak wpłynie to na sprzedaż gry - dopiero zobaczymy, ale na razie gra nie wygląda zbyt obiecująco - ma dosyć sztywną grafikę. W Europie będzie nazywać się PRINCE NASEEM BOXING. Poza tym prezentowane były też COLIN MCRAE RALLY 2 (PSX, DC), którego recenzję możecie przeczytać w numerze oraz WORLD RACING CHAMPIONSHIP (PSX) i WTC: WORLD TOURING CARS (PSX) - dwa racerki na bazie i silniku działającym wcześniej w TOCA2 - raczej symulatory.



WORLD TOURING CARS (PSX)

Red Storm SCI

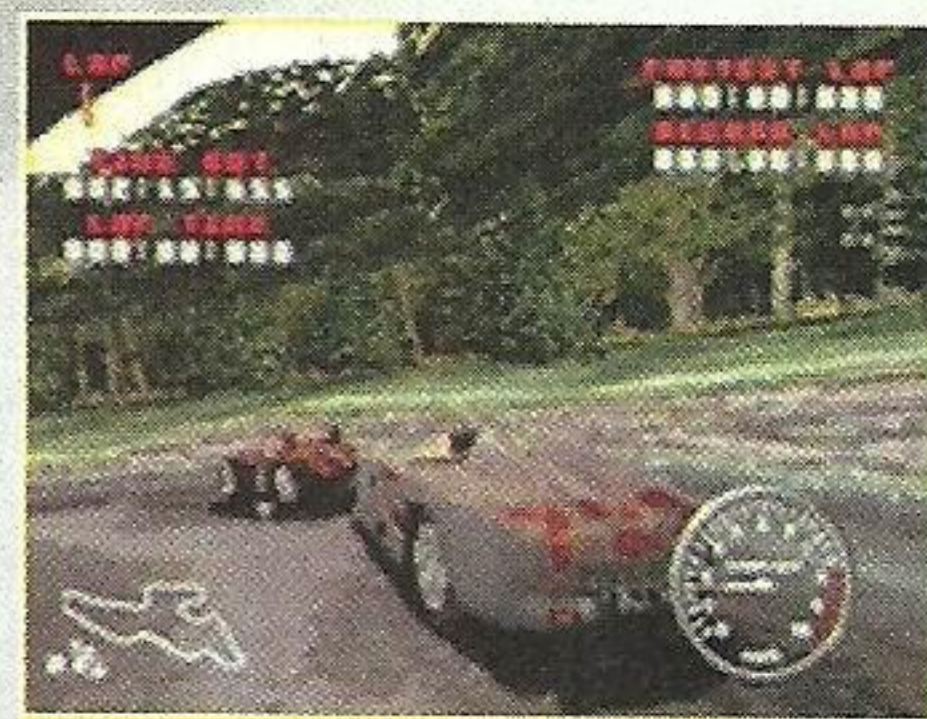
Pozycja ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS (PSX, N64, DC) to gra oparta na animowanym serialu wchodzącym niebawem (lub już wszedłszy) na ekrany telewizorów w Stanach. Serial ma być połączeniem "Z Archiwum X" oraz "Buffy - Postrachu Wampirów" tyle, że rysunkowym. Gra prezentowana była w dosyć surowym stanie i przedstawiała gościa w płaszczu biegającego po jakichś korytarzach (to bohater - pan Logan), i bijącego się z różnymi obcymi. W grze będzie do wykonania kilkanaście misji. Drugim tytułem był BANG! GUNSHIP ELITE (DC) - zapowiadany na wspaniały



ROSWELL CONSPIRACIES (PSX, DC, N64) - wygląda to jak przygodówka podobna do Tomba...

kosmiczny symulator, jednak nie widzieliśmy go w akcji. Będzie też druga część RAINBOW SIX na PSX, zatytułowana ROGUE SPEAR (nie pokazywane). To właściwie data-dysk.

MILLE MIGLIA (PSX) to tytuł gry, która swą nazwę czerpie z "najpiękniejszego wyścigu samochodowego świata". Jego trasa ciągnie się przez całe Włochy i jest dla kierowców niesamowitym, zapierającym dech w piersiach doświadczeniem. Gra, która szykowana jest na PSX-a, ma uchwycić ten niesamowity klimat ścigania poprzez piękne i wspaniałe włoskie kraje. Drugą pozycją jest THE ITALIAN JOB (PSX) oparta na starym filmie pod tym samym tytułem, czyli zamach na Drivera. Będziemy tu jeździć po mieście i wykonywać przeróżne zlecenia dla bossów z Italii. Trzeciej gry konsolowej SCI nie pokazało - mowa o TITANIUM ANGELS na PS2.



MILLE MIGLIA (PSX) - racerek.



TITANIUM ANGELS (PS2) - gra zapowiada się ciekawie. Jak większość na PS2...

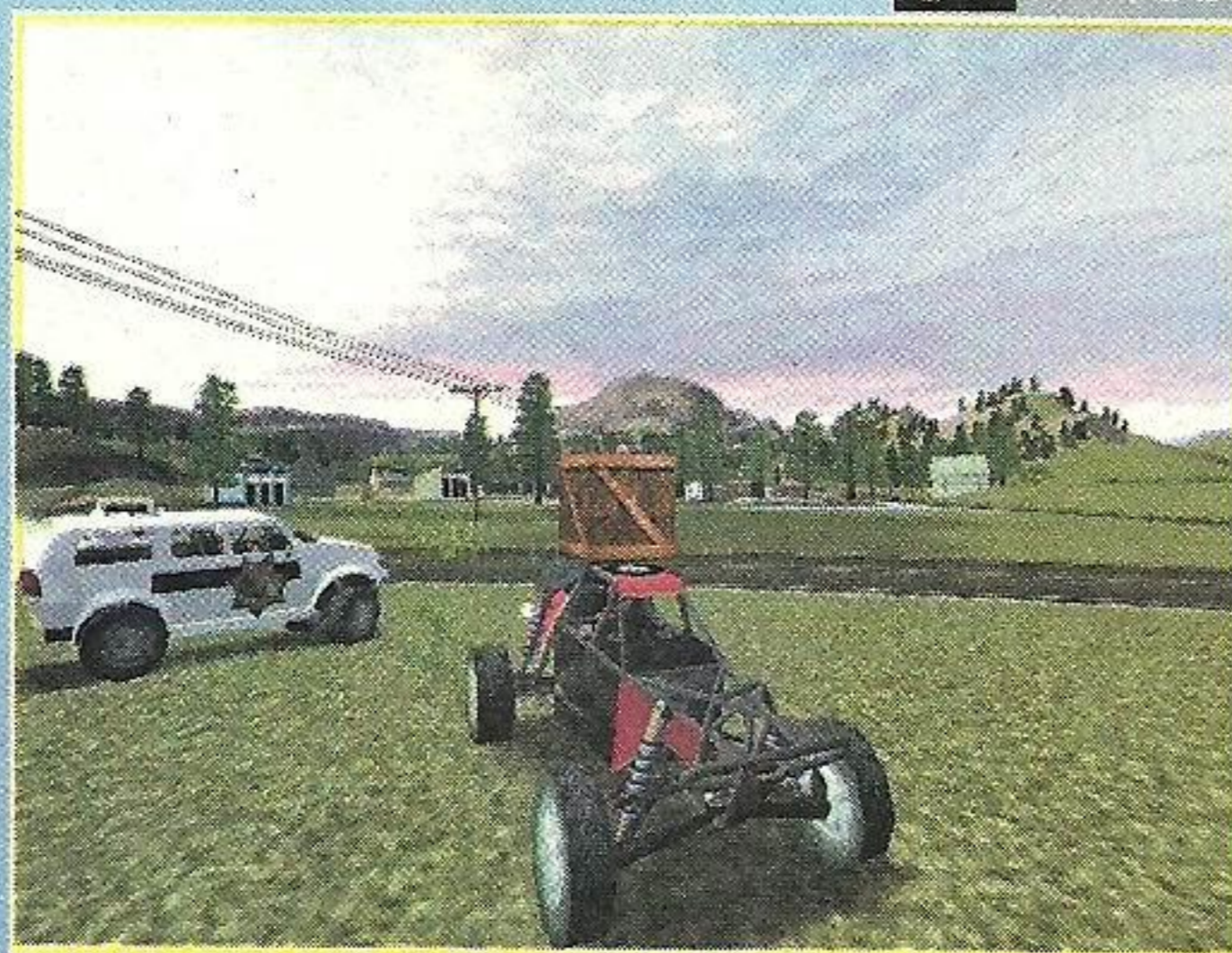
Wcielimy się w niej w postać Carmen Blake - towcy głów i nagród z nimi związanych. Bardzo fajnie za to zapowiada się to, co producenci

nazywają „flesh-meet-technology”, czyli zcyborgizowane ludzkie ciało z kawałkami blachy. Kto oglądał „eXistenZ”, ten wie, o czym mowa.

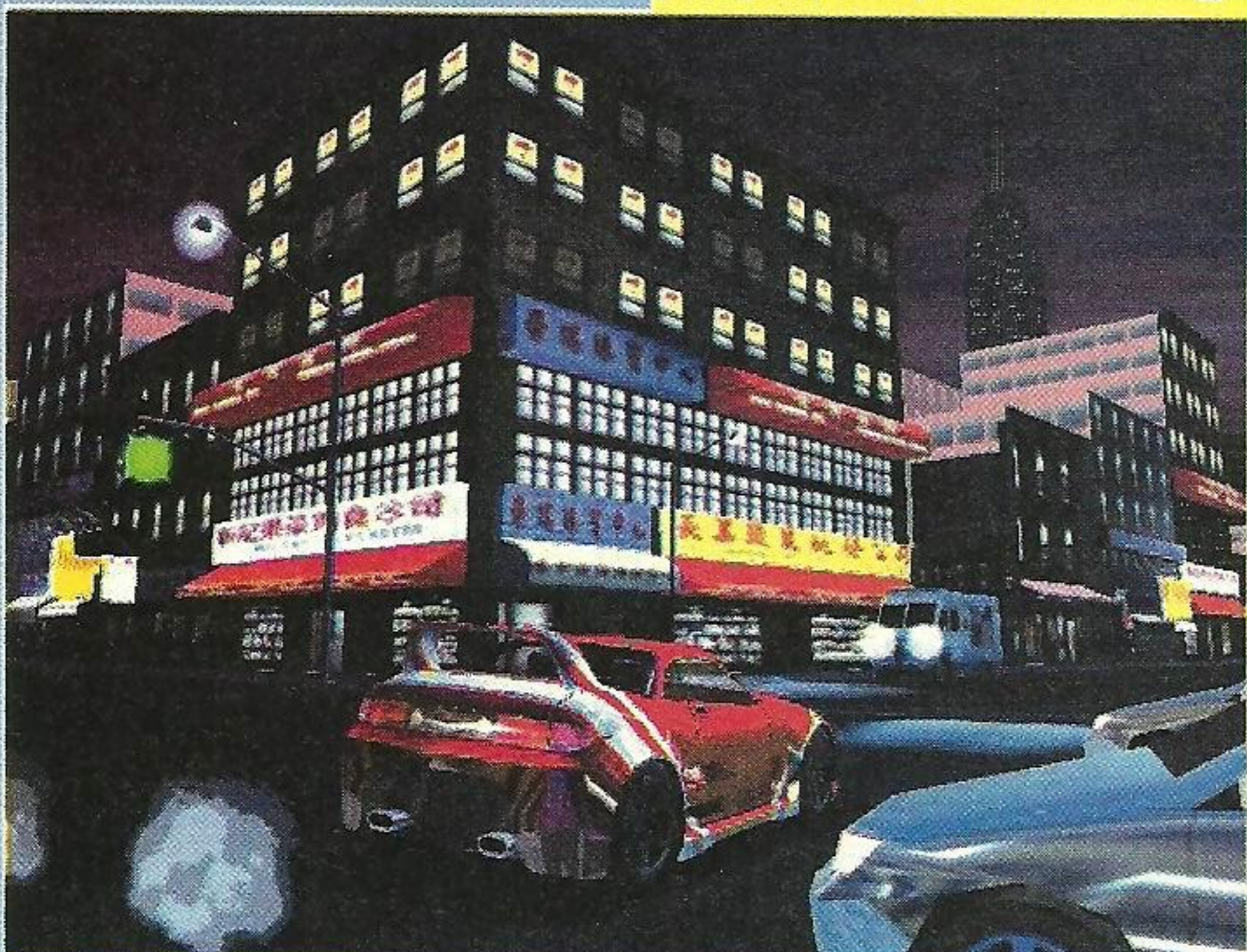
Rockstar

Nie prezentował zbyt wielu tytułów, ale wszystkie kierują się na nową platformę Sony. Rockstar będzie wydawał ONI, więc można było ujrzyć tutaj grę Bungie w akcji. Oprócz tego był bardzo obiecujący SMUGGLER'S RUN (PS2), z małym samochodzikiem Buggy jeżdżącym po pagórkowatym terenie. Grafika, zachowanie pojazdu i sterowanie - wszystko doskonale współgra w tym bardzo przyzwoitym tytule. Nie wiadomo jeszcze nic na temat fabuły gry, sugerującej przecież przemykanie towarów przez zieloną granicę, ale SMUGGLER'S RUN dał się zauważyć jako bardzo obiecująca gra. Ostatnią pozycją jest MIDNIGHT CLUB (PS2) - czyli jeden z reszty racerów, które zawitają niebawem po premierze na konsoli Sony. W grze ma być odwiedzonych kilka znanych miast. Naszym zadaniem będzie ich przemierzanie. Co jakiś czas będziemy wyzywani do nielegalnego wyścigu

ulicami przez członków tytułowego Midnight Clubu. Na ulicach bardzo dużo samochodów, efektowne kraksy, dobra grafika. Raczej zapowiada się na porządną pozycję.



SMUGGLER'S RUN (PS2) - ekstra grafika, ale chcemy przemycać, a nie jeździć wokół chorągiewek...

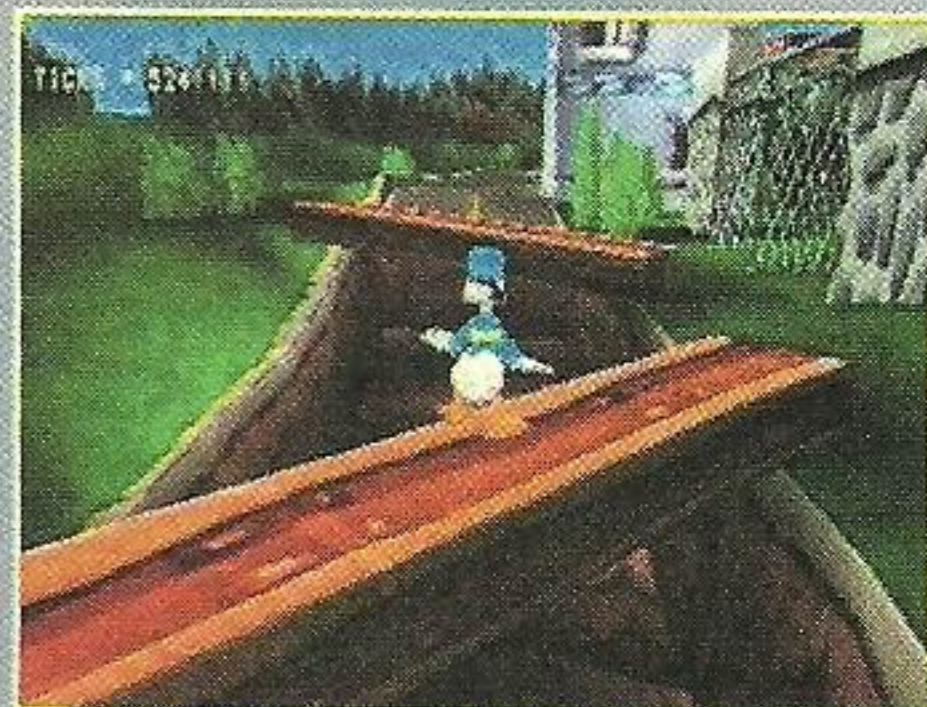


MIDNIGHT GT (PS2) - nawet pomimo, że wszystko na ekranie wygląda nieco plastikowo, to widać, że to miasto żyje.

Ubi Soft

FI RACING CHAMPIONSHIP, RAYMAN: PLAYSTATION 2 EDITION, WALT DISNEY'S DONALD DUCK: QUACK ATTACK I WALT DISNEY'S JUNGLE BOOK RHYTHM 'N GROOVE to cztery zapowiadane na PS2 tytuły, które znajdują się w dosyć wczesnym stadium produkcji. Pierwsza to wyścigi formuły, drugiej przedstawiać też chyba raczej nie trzeba, natomiast dwie pozostałe to co innego. QUACK

CHAMPIONSHIP, POD 2 (bardzo efektowny futurystyczny racer naziemny, z dosyć dziwnymi pojazdami i zajmującym otoczeniem), GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO (trójwymiarową przygodówkę opartą na kanwie robionego przez Dreamworks filmu pod tytułem "Road to El Dorado", w stylu przygód znanych z serii gier o Monkey Island Lucasarts (grę robi firma Revolution - to ta od BROKEN SWORD'ów!), STUPID INVADERS (wspaniała animacja, pięciu durnych, wyglądających bardzo plastelinowo obcych i 120 lokacji do zwiedzenia -

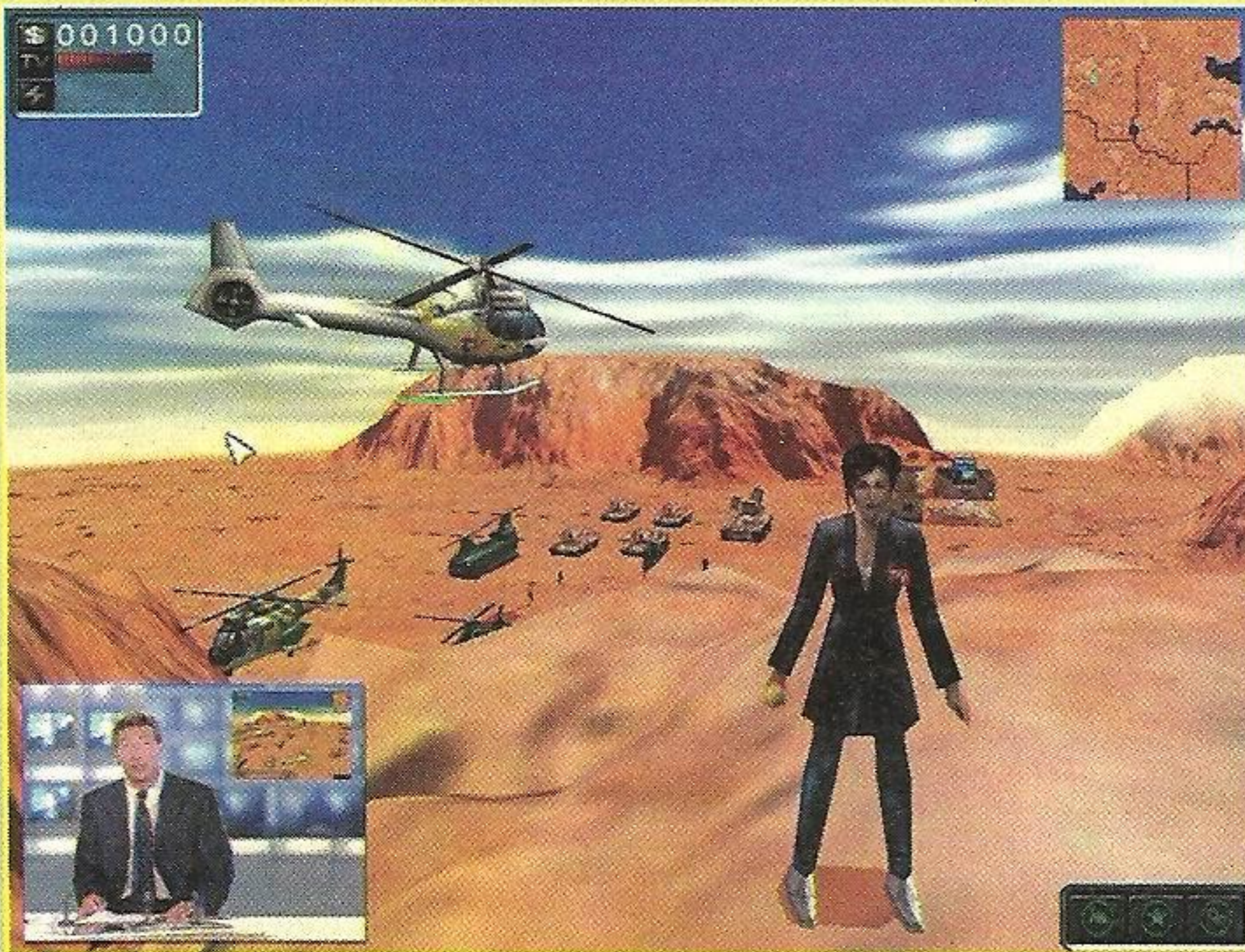


QUACK ATTACK (PS2, PSX, N64)

ATTACK (PS2, PSX, N64) to opowieść o losach odzianego w niebieski kubraczek kaczonego Donalda, który przemierza kolejne poziomy tego zręcznościowego tytułu - akcja raz pokazuje go zza pleców, innym razem z boku - nie jest to więc gra trójwymiarowa, raczej - crashopodobna. JUNGLE BOOK to z kolei zamach na pozycję PARAPPA THE RAPPER - bohaterowie "Księgi Dżungli" stają bowiem do walki o tytuł króla tańca - a nam, graczom, pozostaje tylko w odpowiednich momentach naciskać odpowiednie przyciski. Oczywiście wszystkie tytuły charakteryzują się bardzo ładną grafiką. Dreamcast obrodzi takimi tytułami jak F1 RACING



JUNGLE BOOK RHYTHM 'N' GROOVE (PS2, PSX) - Do you know why we stopped the car?...



PEACEMAKERS (DC) - przesłicznie wyglądająca strategia czasu rzeczywistego. No przynajmniej screeny. A jak w akcji?... Hmm... Tego... Nie wiemy.

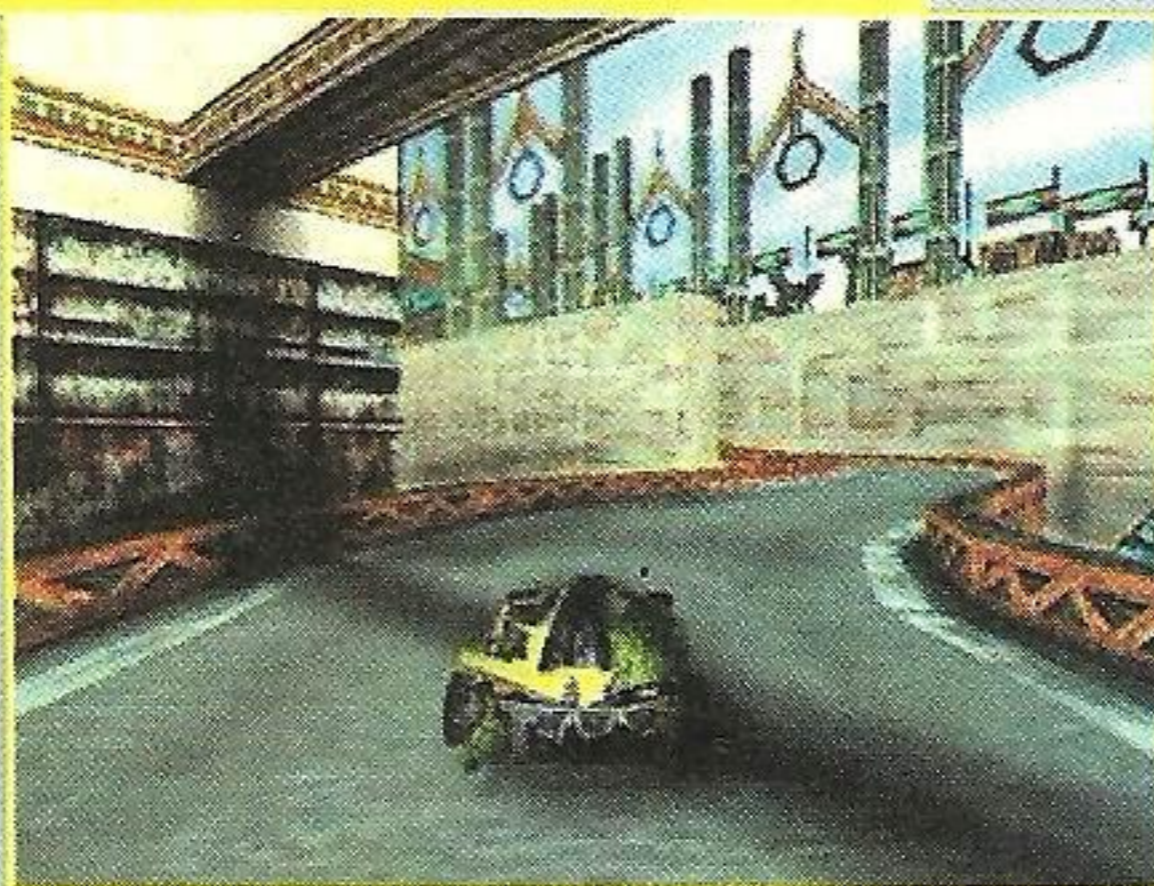
nasi bohaterowie muszą uciec z łap złowrogiego profesora i wrócić na swą planetę - przygodówka)... A to i tak jeszcze nie wszystko. Co powiecie na VIP - pierwszą grę, która obsadza wirtualną wersję pani Pamela Anderson Lee w roli głównej? No właśnie. Cały świat gier nabija się z tego pomysłu, ale co tam. Gra będzie tpp'em. A szkoda. Po raz pierwszy bowiem w jakiegokolwiek grze, o wiele bardziej interesujące byłoby prowadzenie kamery przez bohaterką i pokazywanie przez cały czas tylko jej... walorów, niż całej reszty otoczenia. DISNEY'S DINOSAUR oparty jest na motywach w pełni wyrenderowanego przez studio Disneya filmu, w którym opowiedziana jest historia dinozaurów, które mówią, kochają, nienawidzą itd. Jak wygląda gra - nie jestem pewny, ale ma być. Dalej jedźcie ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD - tytuł, po którym obiecywałem sobie sporo, ale trochę się ostudziłem. Grafika jest po prostu nieudolna. Dwuwymiarowe postacie nie są realistycznie zanimowane i w sumie estetyka leży i kwiczy. Dostyc ciekawie wygląda za to kwestia



MAX SURFING 2000 (PSX) - że co?

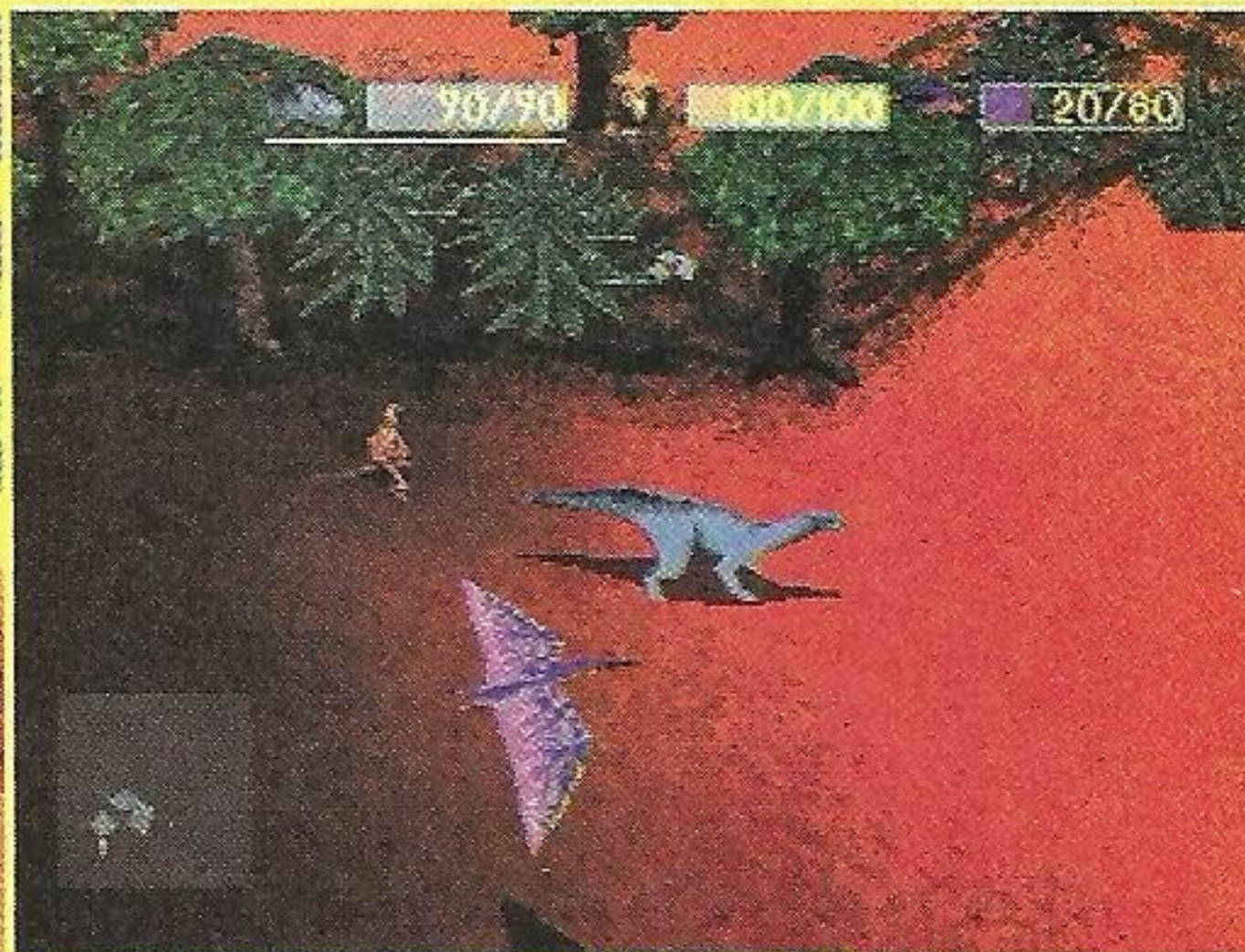


INFESTATION (PSX) - odpowiedź na Dreamcastowego RED DOG'a. Wygląda nieźle.



POD 2 (DC) - kontynuacja jednej z pierwszych gier, która obsługiwała na PC akceleratory 3D.

reputacji, oraz stosunku, jaki do gracza mają różne osoby. Dużym plusem jest rozbudowana możliwość interakcji z otoczeniem. Właściciele Segi doczekają się też adaptacji słynnego cyklu książek Anne McCaffrey - "Kroniki Pernu" o jeźdźcach smoków. Gra utrzymana jest w konwencji tpp, będą też smoki do latania i wrogowie do ubijania. EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES to kolejna nie w pełni trójwymiarowa gra pokazująca akcję z boku, przywodząca trochę na myśl straszniejsze, mroczniejsze i bardziej poplątane HEART OF DARKNESS, w którym palce maczał Giger. Amatorzy strategii powinni poczuć się ukontentowani po pogranju w HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 - bardzo uznaną przez PeCetowców strategię fantasy z najróżniejszymi dzikimi bestiami i postaciami. Dla mnie trochę za bardzo statyczna, ale jestem w zdecydowanej mniejszości. Dalej jedźcie EVOLUTION 2: FAR OFF PROMISE - dosyc szybka kontynuacja rpg-a EVOLUTION z praktycznie tymi samymi bohaterami, grafiką i systemem walk. Na koniec zostaje zaś prawdziwa perełka - PEACEMAKERS, czyli wspaniale wyglądająca, trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego z autentycznym, współczesnym sprzętem bojowym. Żadna tam konwersja z

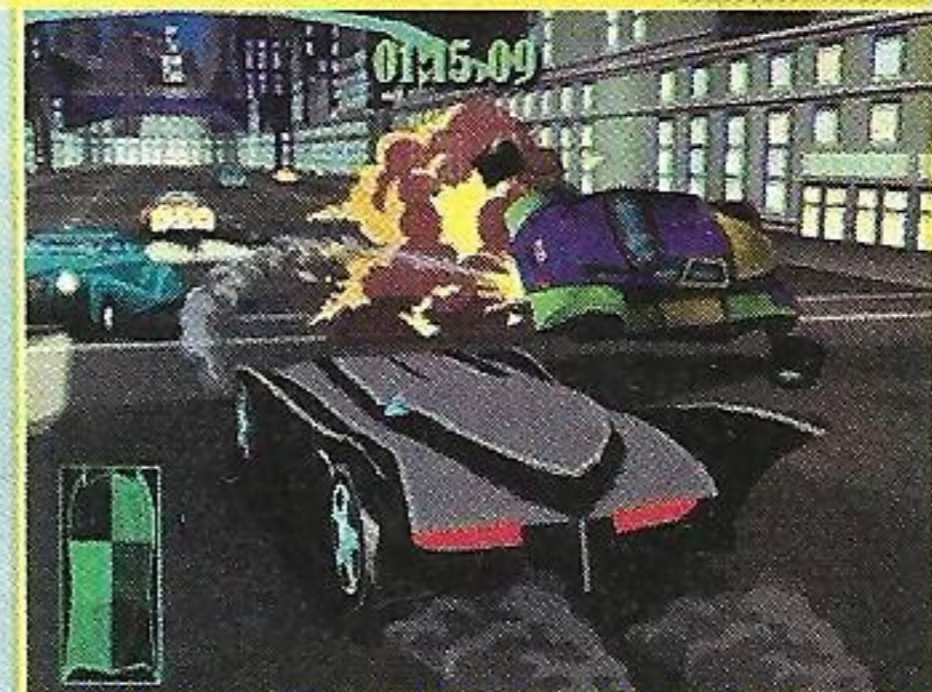


DINOSAUR (PSX, DC) - no nie wiem, renderowany film wygląda fenomenalnie. Gra niestety nie.

PeCetów - PEACEMAKERS (na razie roboczy tytuł) zrywa kask, a jest jeszcze we wczesnym stadium rozwoju...

A jak tam PSX? Całkiem nieźle. Dostyc ciekawie zapowiada się BATMAN: VEHICLE ADVENTURES,

w którym gracz siada za sterami Batmobile'u lub Batcycle'a i ściera się z różnymi przestępcami, w tym ładnie animowanym i przywodzącym na myśl (pod względem grafiki) FEAR EFFECT tytule. Jako dosyc oryginalny jawi się MAX SURFING 2000 - jeszcze jeden ekstremalny sport, który sprawia dosyc dziwne wrażenie. Ale jest. INFESTATION to odpowiedź Ubi Softu na Dreamcastowego RED DOGA - wskakujemy za stery pojazdu i siejemy zniszczenie na różnych planetach. Pojazd z INFESTATION ma



BATMAN: VEHICLE ADVENTURES (PSX).

jednak pewną niezaprzeczną zaletę, stawiającą go wyżej w hierarchii od Red Doga - potrafi jeździć, latać i unosić się. Jednym słowem - jest dosyc wszechstronny. Na koniec zostaje jeszcze ALL STAR TENNIS 2000 - ostatnio pojawia się coraz więcej gier dotyczących tego sportu - najwyraźniej wraca do fask. Poza tym na PSXa pojawią się też DISNEY'S DINOSAUR

PLANET, WALT DISNEY'S DONALD DUCK: QUACK ATTACK I WALT DISNEY'S JUNGLE BOOK RHYTHM 'N GROOVE,

F1 RACING CHAMPIONSHIP oraz GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO, RAYMAN 2 (osobne wersje na PSX i PS2) oraz VIP. Aha - na ośłode dodam, że produkcją VIP zajmuje się Kalisto, które dopiero co zaprezentowało swoje możliwości przy NIGHTMARE CREATURES 2. Trzeba przyznać, że słabo widzę postać Pamela, jeżeli dżentelmeni z Kalisto widzą kobiety w taki sposób, w jaki przedstawili to w swojej ostatniej grze...

Na Nintendo 64 tylko dwa tytuły - F1 RACING CHAMPIONSHIP i WALT DISNEY'S DONALD DUCK: QUACK ATTACK.

Southpeak

N 64 bastion. Zaprezentowali kilka średniej jakości pozycji. Na czoło wysuwa się tu sequel średniego FIGHTERS DESTINY z numerkiem 2. Ehh. Już odpuszczę nawet sterowanie, które da się jakoś przełknąć, ale grafika... Powiedzmy to sobie szczerze. Nintendo 64 zupełnie, absolutnie i kategorycznie NIE nadaje się do mordobic. Tutaj nie mamy do czynienia z wyjątkiem. Kiła. Niektóre postacie... O matko. Nawet nie chcę pamiętać... Dalej szedł MIA HAMM SOCCER - Mia Hamm to amerykańska bohaterka piłki nożnej. No tak, bo być może nie wiecie, ale w Stanach piłka nożna pań cieszy się ogromnym powo-



BIG MOUNTAIN 2000 (N64)

dzeniem - większość Amerykanów za sport dla mężczyzn uważa swój własny futbol amerykański, a uganianie się za tocząca się piłką - coś godnego raczej dla kobiet. Dlatego też najnowsza piłka Southpeak nosi imię i nazwisko najbardziej znanej piłkarki na kontynencie. Wiele zespołów, trybów gry, komentarki... Gra dla feministek się kroi. BIG MOUNTAIN 2000 to miksturka - snowboard i jazda na nartach w jednym. Nieco gorsza niż 1080 SNOWBOARDING, ale mimo to całkiem dobra. Na koniec zaś idzie RALLY CHALLENGE 2000 - ot, taki sobie, przełajowy racerek.



RALLY CHALLENGE 2000 (N64)

THQ

Stoisko firmy bazującej na licencjach i tym razem zapewniały stoiska ze znanymi tytułami i nazwiskami. Jedną z nich była DANGER GIRL (PSX) - adaptacja komiksu opowiadającego o przygodach trójki agentek. Oczywiście są obdarzone odpowiednio obfitymi kształtami i umiejętnościami strzeleckimi. W sumie gra jest skrzyżowaniem VIP z powodu kształtów bohaterek z SYPHON FILTER (celowanie i przedstawienie gry). Na pierwszy chwyt pada nie robiła



DANGER GIRL (PSX) - Czytałem kiedyś komiks i szczerze mówiąc podobał mi się. Gra też jest OK.

lepszego wrażenia niż gra 989 Studios, ale daleko w tyle zostawia grę Francuzów. W sumie będzie sześć sporych lokacji do zwiedzenia. Jedyny prezentowany przez THQ tytuł na nową konsolę Sony - SUMMONER okazał się jednak dosyć prostym klonem ZELDY jeżeli chodzi o akcję. Wciąż niesamowicie wygląda motyw kamery zjeżdżającej gdzieś z orbity na Ziemię, ale już akcja wygląda na stereotypową i raczej nudną. Walka zaś - mniej udana (nieciekawa animacja) wersja ZELDY z lockowaniem na przeciwnikach. Powalczyłem trochę, ale jakoś... nie czuć tych ciosów. Coś jest nie tak, ale trudno powiedzieć co. Grafika - bardzo ładna. Ale bez ikry. Można też było dostrzec w akcji PURE RIDE MTV SNOWBOARDING (PSX) - kontynuację MTV SNOWBOARDING, MTV SKATEBOARDING (PSX i DC) z dwudziestoma prawdziwymi oraz wymyślonymi skaterami, mnóstwem tricków oraz naprawdę mocnymi kapelami przygrywającymi - w tym

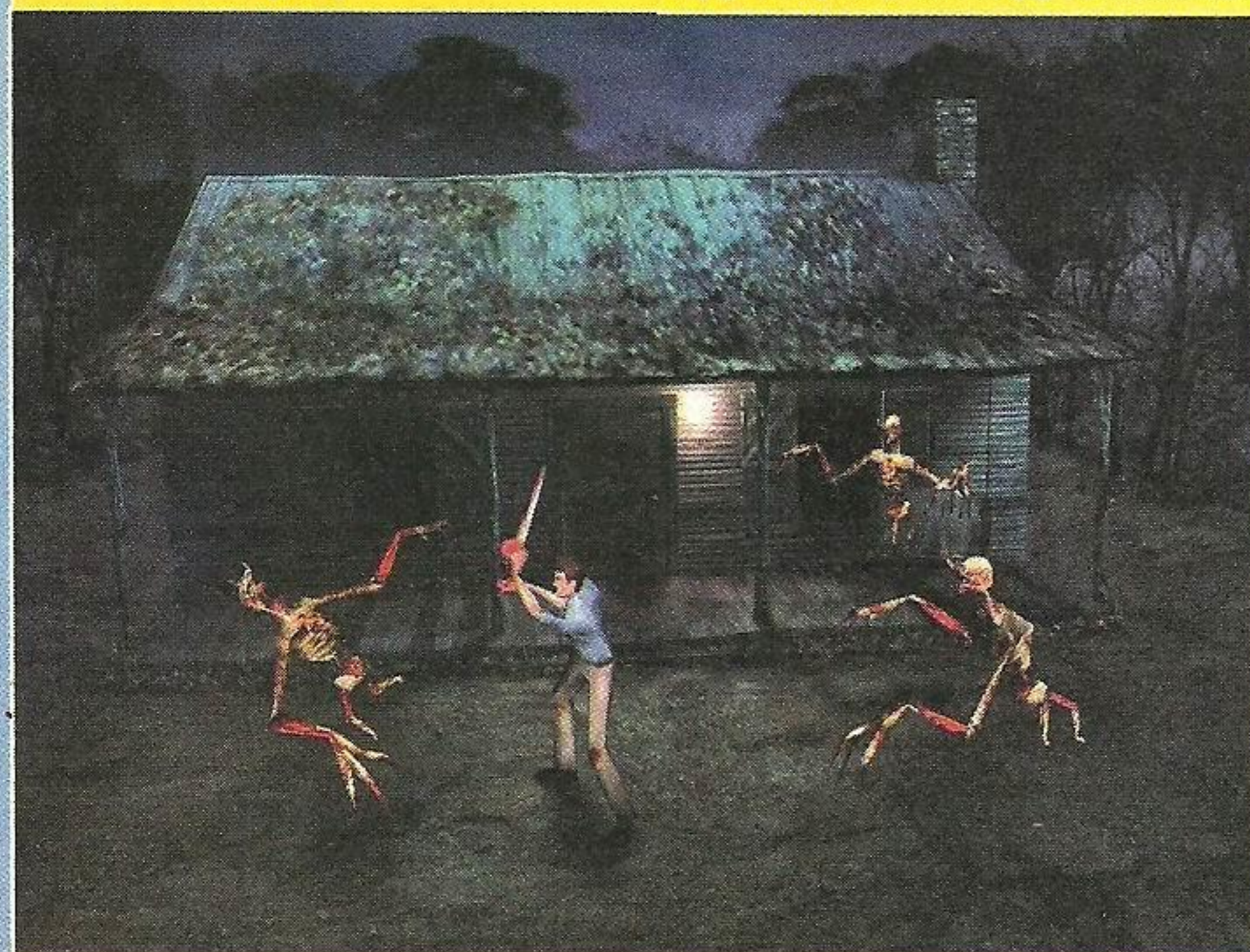


MTV PURE RIDE (PSX)

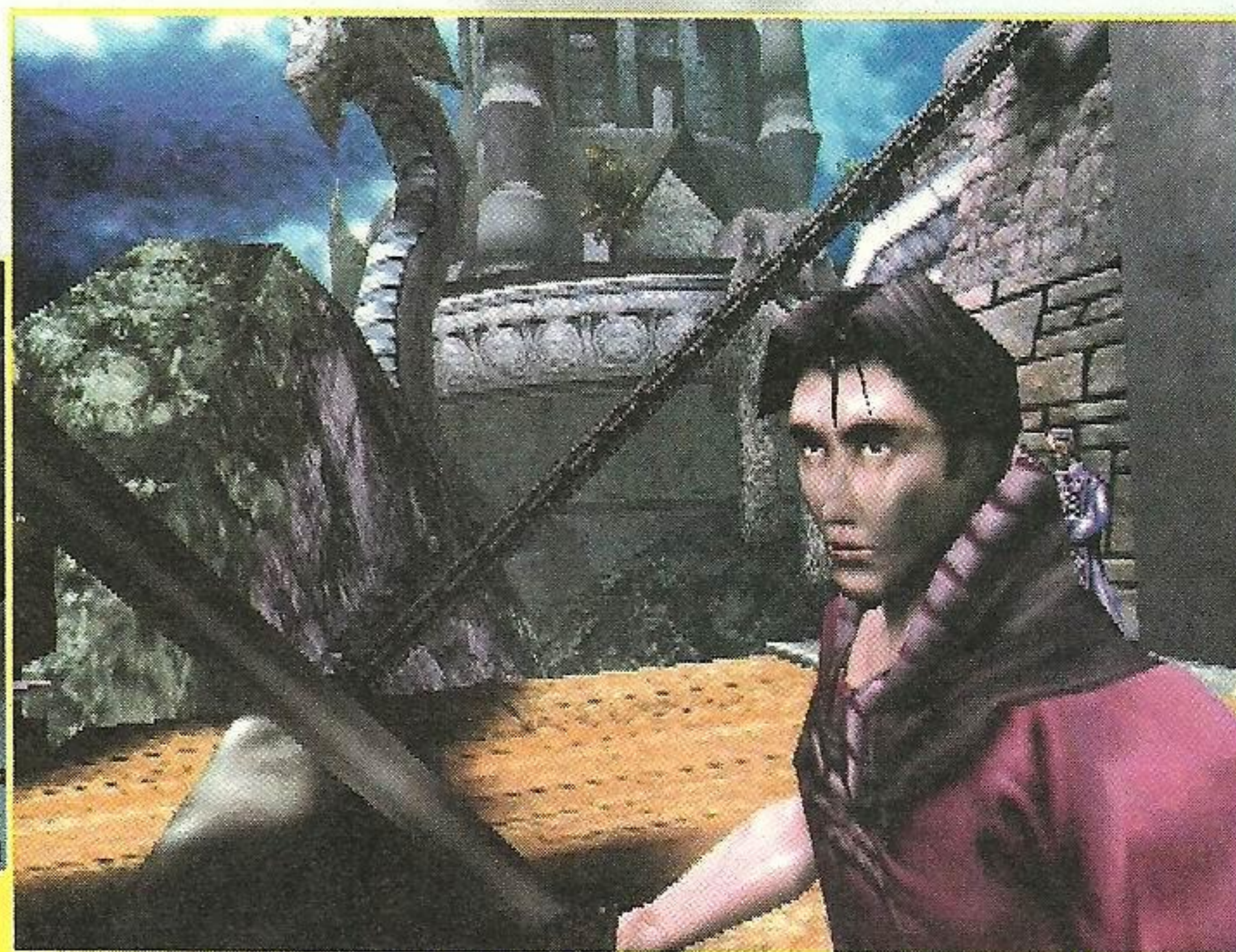
Cypress Hill, System of a Down oraz Pennywise. Kolejna licencja należy do filmu z gatunku klasy A - oczywiście mam tu na myśli POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE (PSX i N64). Prezentowane na E3 gry wyglądały na dwa zupełnie różne produkty, ale obie nie przyciągają uwagi. Są oczywiście Rangerzy, są ich pojazdy, są potwory które być może znacie jeżeli regularnie oglądacie przygody chłopaków w plastikowych kombinezonach... Następni w kolejce są nawet jeszcze nie młodzi, ale raczkujący bohaterowie serialu Rugrats, których nowy pełnometrażowy film pojawi się na ekranach kin już niebawem. W filmie, tak samo jak w opartej na nim grze - RUGRATS IN PARIS (PSX, N64),



MTV SKATEBOARDING (PSX i DC) - w akcji prezentowała się przeciętnie, daleko jej do Hawka 2 i Grind Session.



EVIL DEAD: HAIL TO THE KING (PSX i DC) - hmm, na razie poniżej naszych oczekiwań. Ale cały czas rokuje nadzieje.



SUMMONER (PS2) - strasznie było widać brak antialiasingu (wyglądania krawędzi), który jest piętą achillesową PS2. Ale gra wyglądała ładnie.

bohaterowie wyruszają w podróż do Francji, gdzie przeżywają różne zabawne w zamierzeniach autorów przygody. Film posłużył do stworzenia trójwymiarowej przygodówki charakterystycznej dla 64-bitowej konsoli, aktorzy z filmu podkładają głosy, jest sporo mini-gier... Fanom serialu pewnie przypadnie do gustu.

SCOOPY DOO (N64 i PSX). W oglądaniu przygód niesforne psa i paczki jego przyjaciół naprawdę lubowałem się jakieś dziesięć lat temu. To co widzę teraz nie napawa specjalnym optymizmem, a jednak te archaiczne odcinki wciąż są emitowane przez różne stacje (w tym, niestety - Cartoon

Network, który na szczęście trzyma klasę dzięki kilku potężnym seriom). THQ funduje nam zaś grę opartą na tasiecowych przygodach psa i spółki. Będzie oparta na trzech znanych widzom odcinkach oraz jednym nowym i ma obfitować we wszystkie te elementy, którymi dosłownie tryskają filmy ze Scooby'm. Na razie widzieliśmy grę tylko na N64 - wygląda nieźle, ale ciekawe czy grafikom uda się w

pełni oddać odpychający, szaro-bury klimat serialu.

EVIL DEAD (PSX, DC) trochę nas zawiódł. Jesteśmy fanami serii Sama Raimiego z Ashem w roli głównej, ale sama gra robi mało oszałamiające wrażenie. Bardzo dobrze oddany został domek, w którym Ash męczył się w części drugiej filmu, ale same potwory nie były zbyt specjalne. W zasadzie to był tylko jeden, który wciąż odżywał i pojawiał się w innej części domu. Poza tym ruchy naszego bohatera były nadzwyczaj sztywne (szczególnie machanie piłą, chociaż jest fajny cios, w którym Ash nabija latającego potwora na piłę, po czym zdejmuje go z niej strzałem z trzymanej w drugim ręku dubeltówki).



SCOOPY DOO (PSX i N64) - where are u?

Otoczenie domku robiło pozytywne wrażenie - prawdopodobnie grając w to w nocy będzie można się przestraszyć, ale niestety na razie gra nie sprawia wrażenia tak dopracowanej jak byśmy sobie tego życzyli. Dowiedzieliśmy się za to, że przy nagrywaniu dźwięku do gry udział bierze orkiestra symfoniczna - jej zadaniem będzie odpowiednie podkreślenie nastroju. Pozostałymi godnymi odnotowania tytułami były CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 FEATURING RICKY CARMICHAEL (PSX) - kontynuacja dobrze sprzedającego się na zachodzie tytułu ze znanym motocyklistą w roli głównej. Gra ma być jeszcze bardziej realistyczna, pozwalać na ściganie się w różnych warunkach atmosferycznych, konstruowanie własnych maszyn itd. Co jednak dla mnie najciekawsze - soundtrack ma być przygotowany przez "undergroundowe motocrossowe zespoły muzyczne". Nigdy jeszcze nie słyszałem "undergroundowego motocrossowego zespołu muzycznego". Speed metal?...

Ostatnia pozycja to WWF ROYAL RUMBLE (DC). Nie powiem, grafice nie można zbyt wiele zarzucić i posiadacze DeCeków pewnie będą zadowoleni...

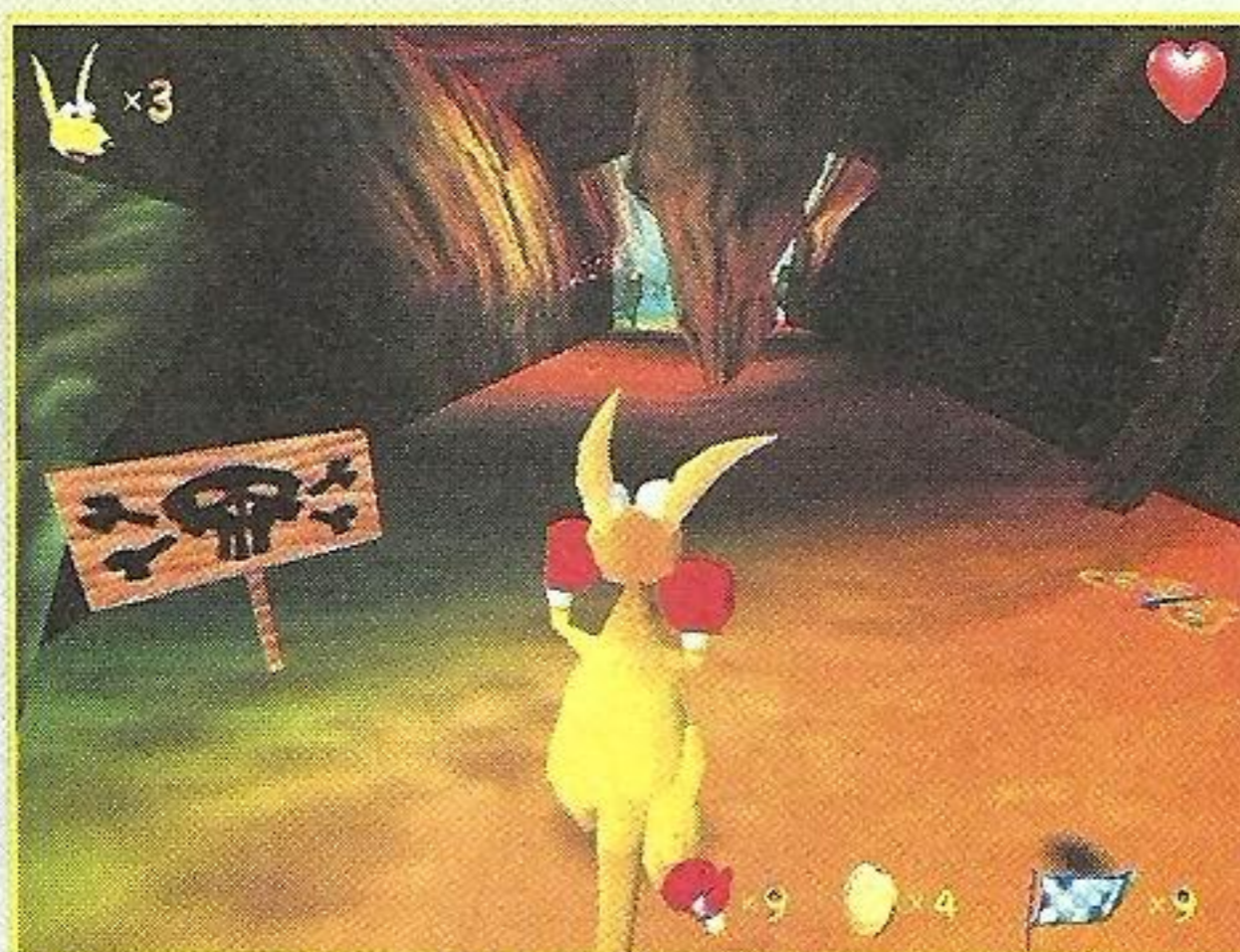


WWF ROYAL RUMBLE (DC) - yes! To kontynuacja SMACKDOWN'A i od razu na DC...

Titus

Firma, która bierze nazwę od jednego z bohaterów swoich gier (lub, jak kto woli - firma, która nazywa bohatera gry swoim imieniem) stąpa po wąskiej ścieżce. Lis Titus nie stał się ponadplatformowym bohaterem i w rezultacie TITUS szuka nowej maskotki. Raczej nie stanie się nią kangur Dennis - bohater gry DENNIS THE KANGAROO (DC). Graficznie rzecz robi bardzo pozytywne wrażenie, kangurek przemierza różne, kolorowe levele przy pomocy zarówno własnych odnóży jak i różnych środków

lokomocji, ale brakuje tu tego czegoś. Dennis nie jest po prostu fajną maskotką. I wygląda strasznie... nieoryginalnie. Drugim bohaterem, na którego stawia TITUS jest Hercules, występujący w grze pod tytułem HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS (N64). Gra oparta jest na motywach serialu emitowanego na Polsacie. A raczej na postaci głównego bohatera. Niestety, prezentuje się nierówno, bo o ile postać potężnego herosa i jego



DENNIS THE KANGAROO (DC) - trójwymiarowych platformerów nigdy dość!



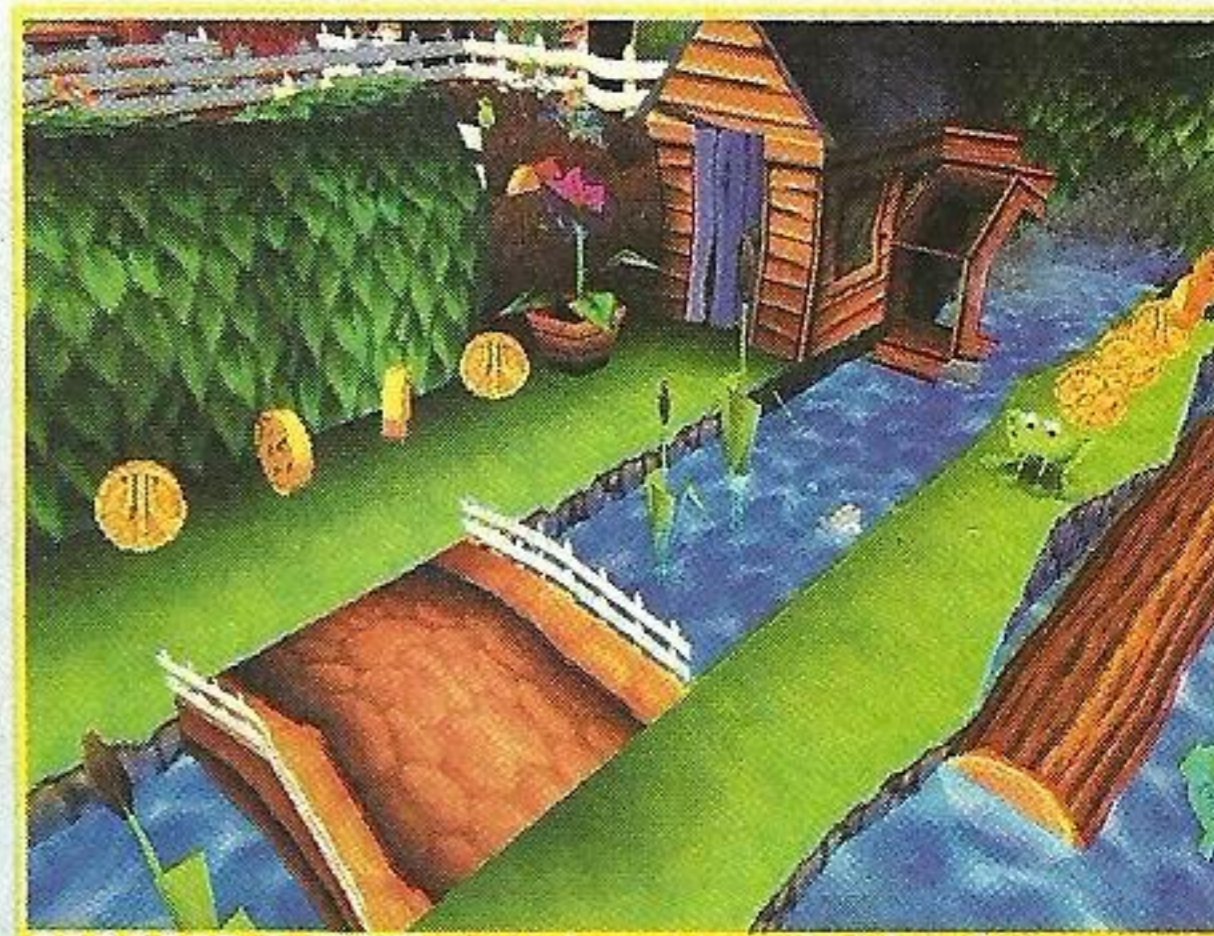
HERCULES: THE LEGENDARY... (N64)

towarzyszy (oraz wrogów) jest dobrze dopracowana, o tyle całą resztą z otoczeniem w pierwszym rzędzie jest strasznie kiepska i niedorobiona. Zupełnie jakby graficy o niej zapomnieli. Miejmy nadzieję, że

do czasu premiery sobie przypomną, jeżeli chcą aby ta gra akcji widziana z perspektywy trzeciej osoby miała jakiegokolwiek perspektywę. THE BLUES BROTHERS 2000 (N64) to 3D platformer pokazywany przez firmę od 3 lat. Ostatni prezentowany przez firmę tytuł nosił nazwę INCREDIBLE CRISIS (PSX) i jest to przygodówka w oparciu o jedną z japońskich mang. Nie była jednak grywalna.

Hasbro

Na stoisku prezentowanych było kilka PSX-owych tytułów. Część z nich to odgrzewane kawałki - FROGGER 2, GALAGA i BREAKOUT, a pozostałe to nowki. Z tych ostatnich fajnie wygląda BATTLESHIP, w którym walczymy z innymi okrętami na morzu we w pełni trójwymiarowym środowisku. Ostatnią pozycją to NICKTOONS RACING - wyścigi, w których występują bohaterowie znani nam być może z seriali na kanale Nickelodeon.



FROGGER 2 (PSX) - uuuu, naprawdę nie wiem co napisać. Może tak: witaj żabko?

Mattel

Jeżeli weźmie się pod uwagę to, iż szefem Mattela został były bonzo Segi - Bernie Stolar, nie ma się co dziwić iż większość proponowanych przez tę zabawkarską firmę gier trafi na makaronową platformę. Jednym z bardziej obiecujących tytułów jest prawdopodobnie PRINCE OF PERSIA, który w całej swej trójwymiarowej krasie po raz kolejny skrzyżuje zakrzywione szable z hordami wojowników złowrogiego sułtana, który nie ustaje w próbach porywania ukochanych naszego Króla. Gra pojawiła się na PC-ach już jakiś czas temu i wzbudziła dosyć różnorodne opinie. Jednak graczom lubującym się w klimacie z "Baśni 1001 Nocy" - powinna przypaść do gustu. Chociażby z tego względu, że jest praktycznie bezkonkurencyjna. No, a poza tym jej twórcą jest Jordan Mechner - ojciec pierwszego PRINCE'A...

Drugi tytuł to MAX STEEL. Jest on zabawkowym bohaterem Mattela - powinna znać go już cała masa fanów plastikowych żołnierzyków, z których korzystają mali chłopcy z braku lalek Barbie. MAX będzie grą przedstawianą z widoku tpp, a ładną, choć nieco sztuczną grafiką i całym mnóstwem



PRINCE OF PERSIA 3D (DC)



ROCK'EM SOCK'EM ROBOTS (PSX)

futurystycznych i ciekawych gadżetów do pomocy. Och. No i nie zapominajmy o złowrogiej organizacji trudniącej się złem wszelakim. Co złego to DREAD... BILLABONG PRO SURFER (PSX, DC) to gra, w której wskakujemy na deskę, aby gładzić fale. Albo jak się to tam w slangu

surferów mówi. Gra oferuje ładną grafikę, możliwość dosiadanania jednej z sześciu desek i odwalania tricków takich jak Rio, Snap czy Barrel. ROCK'EM, SOCK'EM ARENA (PSX) to mordobicie robotów. Biorące udział w walce roboty można konstruować z dostępnych części (ręce, nogi, tułowia) w dowolnie wybrany sposób. Zmieniają umiejętności stalowych wojowników.

Vatical

Niewiele tutaj. Na pierwszy ogień idą dwa zbliżone tematycznie tytuły SEA-DOO HYDROCROSS (PSX, N64) to wyścigi pływających skuterów, POLARIS SNOCROSS (PSX, N64) - śnieżnych skuterów. Oba dość fajne, z przewagą tego śnieżnego.

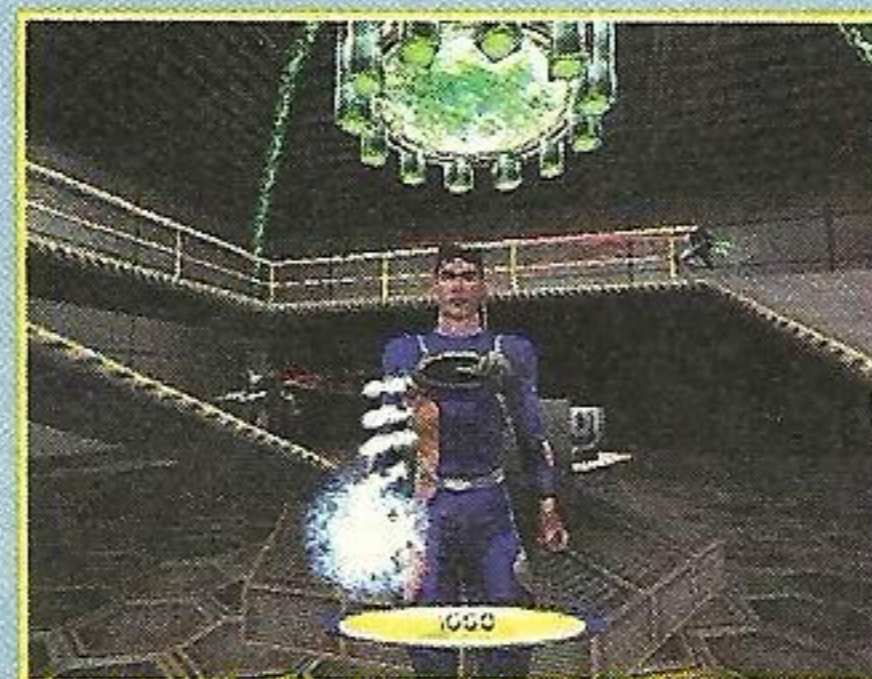
Następne były zaś BOMBERMAN 64 - THE SECOND ATTACK! czyli kolejna próba przedstawienia przygód małego bombardiera w pełnym trójwymiarze z dodanymi nowymi bombami, oraz IRON SOLDIER 3 (PSX) - fajnie zapowiadający się symulator mecha z dokładną, szczegółową grafiką i świetnymi wybuchami. Rozwalane w grze czołgi i helikoptery zachowywały się bardzo fajnie i rozwalały się na całą masę małych kawałeczków. Jest to kontynuacja jednej z niewielu fajnych gier na konsolę Atari Jaguar (ktoś to jeszcze pamięta)?



SNO-CROSS (PSX, N64) - całkiem fajne.



IRON SOLDIER 3 (PSX) - dawno nie było dobrej gry z wielkim mechem. Przywitajcie się ładnie z IS3...



MAX STEEL (DC) - a ciao tio?

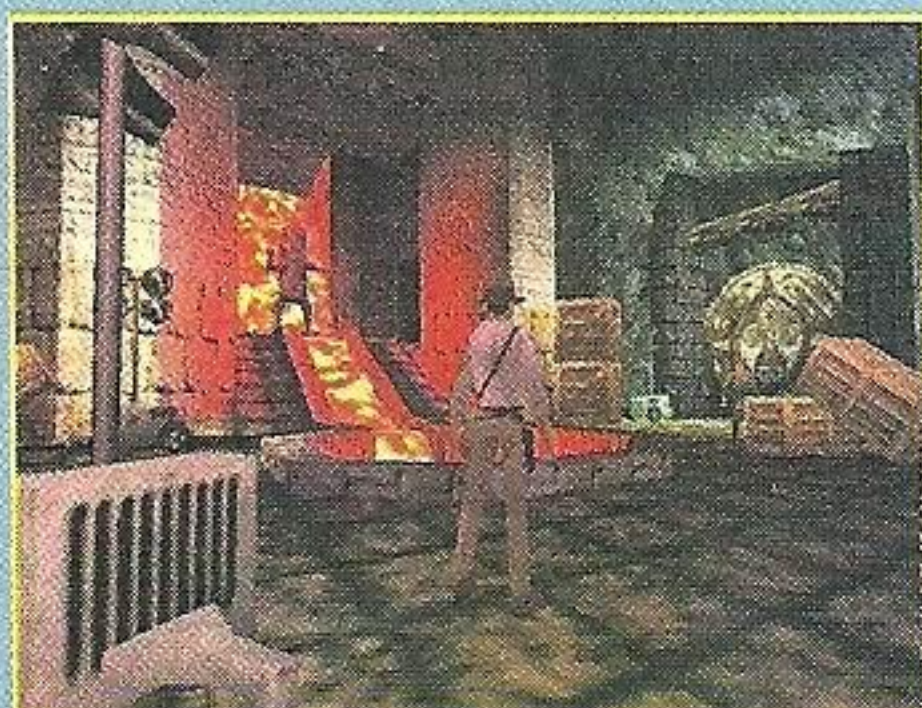


BILLABONG PRO SURFER (PSX, DC) - z grą w komplecie będzie specjalna nakładka na Dual Shocka.

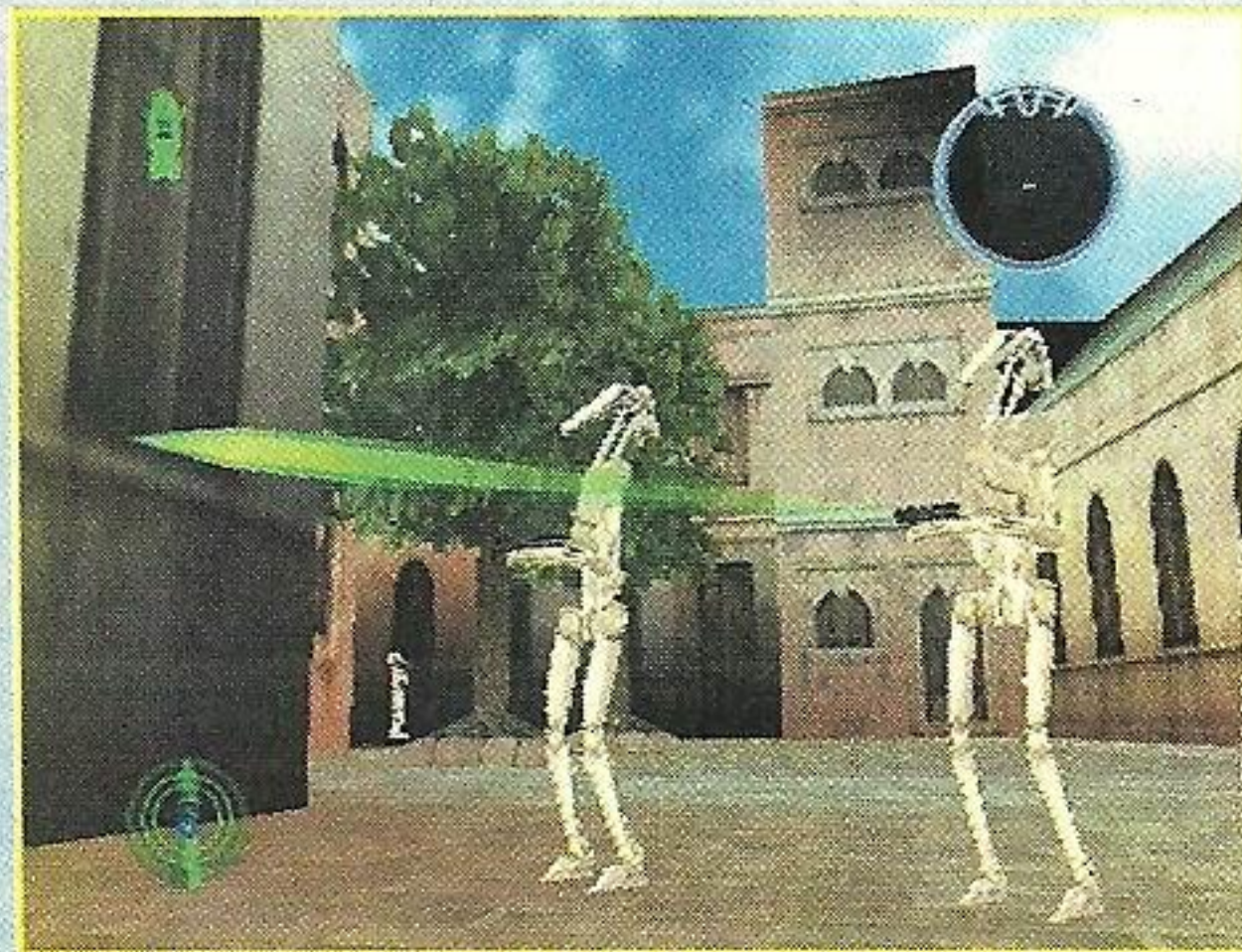
LucasArts Interplay

Większość gier to oczywiście nowe pozycje związane z Epizodem Pierwszym. W zasadzie wyłamał się jedynie INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE (N64) - gra, która jest praktycznie zrzywką z TOMB RAIDERA, który, o ironio, garściami czerpał z filmowych przygód Indiany Jonesa. Ale ponieważ jako gra to TR był pierwszy, przygody Indiany Jonesa wyglądają teraz niemal jak kalka tego co przechodziła Lara. Pan doktor archeologii ma dosyć sztywne ruchy i całkiem pokaźny arsenał środków do własnej dyspozycji. Czy uda mu się przyćmić to wszystko co osiągnęła do tej pory Lara? Nie wiadomo.

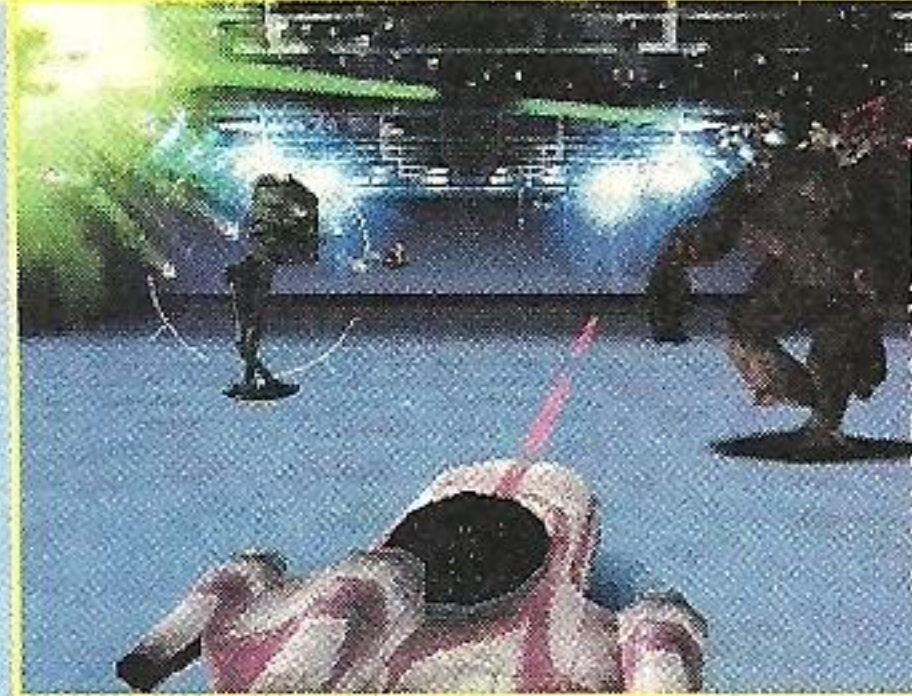
Nieoczekiwanie dobrze wygląda STAR WARS DEMOLITION robiony przez autorów m.in. VIGILANTE 8 - jest szybka akcja, ładna grafika i duuuużo strzelania. W akcji nie widzieliśmy STAR WARS: BATTLE FOR NABOO (N64), w którym za stery różnych pojazdów zasiadamy jako dzielny woj, który postanowił obronić rodzinną planetę przez złą Federację. Za to nieoczekiwanie znajomo steruje się w STAR WARS: STARFIGHTER (PS2) - grze dosyć zbliżonej konwencją do ROGUE SQUADRON na N64 (na której engine bazuje BATTLE FOR NABOO) - grafika w tym tytule na PS2 jest jednak naprawdę zabójcza. Ostatnia pozycja ze świata Jar Jar Binksa to dynamiczne wyścigi kartów STAR WARS: SUPER



INDY JONES AND THE INFERNAL.. (N64)



SW: BATTLE FOR NABOO (N64) - mnóstwo pojazdów, a także akcja na ziemi - może wreszcie dobra gra (?).



SW: DEMOLITION (PSX)



SW: SUPER BOMBAD RACING (PS2, DC)

BOMBAD RACING (DC, PS2). Czegoś więcej oczekiwałem po tłach, które w najlepszym wypadku nie robią nadzwyczajnego wrażenia, a w rzeczywistości - po prostu nie są za fajne... Dobrze wyglądają za to pojazdy z postaciami i ataki specjalne. STAR WARS: JEDI POWER BATTLES (DC) to już tylko formalność - wersja na DeCe, poza ładniejszą grafiką nie różni się od PSX-owego tytułu, który, jak być może pamiętacie, był po prostu średniaki.

MOTOR MADNESS: SAN FRANCISCO EDITION (DC) to świetny przykład na to, że racer, który ma spodobać się nie tylko amatorom wyścigów musi mieć w sobie coś więcej. Czyli np. rozwalanie. Bardzo realistyczne efekty zderzeń samochodów z okuchami pękającego szkła i fragmentami karoserii latającymi na wszystkie strony, wgniecenia na karoserii pozostające do końca jazdy... W grze jeździmy po ulicach San Francisco jedną z bardzo wielu różnorodnych maszyn - jest różowy Cadillac, czołg, skuter, motocykl, wóz policyjny, karetka - dla każdego coś miłego. Głównym zadaniem gracza jest za każdym razem coś innego - wszystko zależy od trybu gry. Szczególnie przypadł mi do gustu ten, w którym jeżdżąc po

ulicach rozwała się różne atrakcje (kosze na śmieci, witryny sklepowe) i zgarnia za to kasę. Bardzo efektowne. Fajna gra. Dosyć tajemniczo zapowiada się RUN LIKE HELL (PS2), który ma pokazać graczom czym jest prawdziwy strach. W grze należy uciekać przed i walczyć z różnymi, dosyć alienopodobnymi stworami. Ma być widok z perspektywy trzeciej osoby, dynamicznie poustawiane kamery i w ogóle filmowo. Taki ENEMY ZERO (jeszcze z Saturna), tylko z lepszą grafiką, widzialnym obcym i większą swobodą.

Można było ujrzyć też w akcji MDK2, o którym nie będę się za bardzo rozpisywał, bo recenzja jest w numerze oraz VIRTUAL POOL 3 - na pierwszy rzut oka bardzo przyzwoity.

Midway

No więc READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND (PSX, N64, DC, PS2) widzieliśmy w akcji na DeCe i PS2 i ze smutkiem donoszę, iż jest identyczny jak jego poprzednik. Co prawda doszły nowe postacie (m.in. Michael Jackson i Shaquille O'Neal - ten pierwszy pewnie wciąż chce trafić do swoich ulubionych dzieci), ale trzon pozostaje ten sam, zasady pozostają te same i stare ciosy pozostają te same. Nihil novi jak mawiają ludzie pragnący popisać się swoją erudycją. Screenów z gry także jeszcze nie dostaliśmy.



MK SPECIAL FORCES (PSX) - błę!

Oprócz tego będzie jeszcze RAMPAGE THROUGH TIME (PSX), czyli trzecia część średniej gry, kolejna część SAN FRANCISCO RUSH tym razem z numerkiem 2049 (PSX, DC, N64), CRUISIN' EXOTICA na N64, platformówka 3D pod nazwą MUPPET MONSTER ADVENTURE na PSX oraz dziwnej gry DEUCE (też PSX). Nie zabrakło też niestety przeżalonych MK: SPECIAL FORCES (PSX), które będą kosztować w USA całe 19.99\$. No cóż, chyba chwilowy kryzys. Nie rozpieszczą Midway graczy.



MUPPET MONSTER ADVENTURE (PSX)

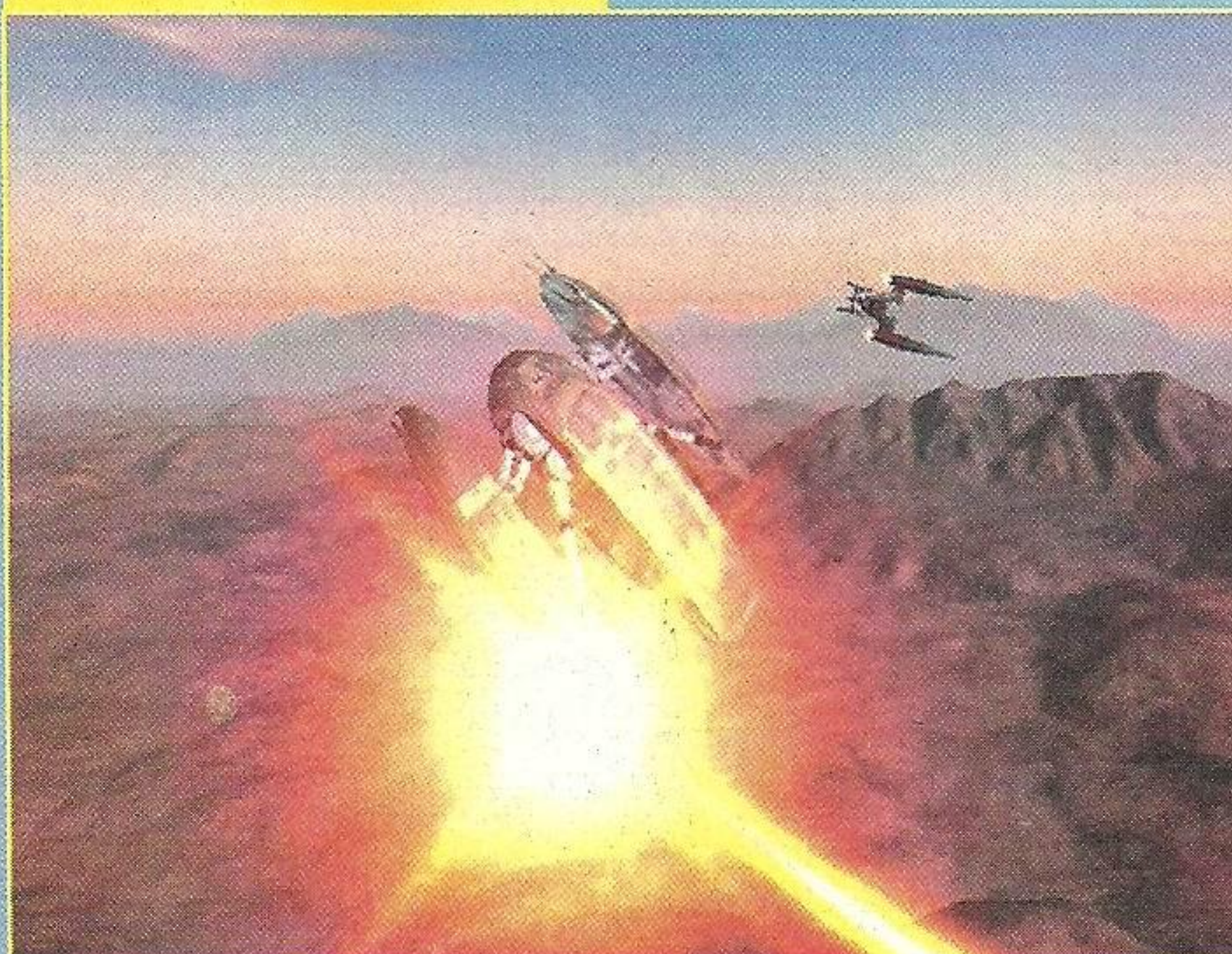
Crave

Firma szykuje kilka ciekawych kawałków na Dreamcasta. DRACONUS: CULT OF THE WYRM - czyli trójwymiarowa gra akcji z rycerzem szlachtującym wszystko co się rusza w roli głównej. DRACONUS został stworzony w oparciu o stary już engine, na którym chodziła gra PeCetowa DIE BY THE SWORD. STARLANCER to kosmiczny shooter stworzony przez państwo Roberts - ojców WING COMMANDERA. STARLANCER (nie związany ze światem WC) traktuje o losach pilota specjalnej eskadry, latającego na dosyć archaicznym z wyglądu pojeździe kosmicznym i naparżającego się z innymi. Gra ma bardzo rozbudowaną warstwę fabularną, jednak nie było to za

bardzo widoczne na stoiskach z grą - na razie zapowiada się na zwykłą, zręcznościową strzelankę w stylu WING COMMANDERA. No i ma supportować grę przez internet. Poza tym



DRACONUS: CULT OF THE WYRM (DC)



SW: STARFIGHTER (PS2) - widzieliśmy jedynie kilkusekundowy film z tej gry, ale śmiało możemy powiedzieć, że pdo względem graficznym prezentuje się fantastycznie.

Acclaim



AEROWINGS 2: STRIKE FORCE (DC) - kontynuacja popularnego symulatora na Dreamcasta.

reklamowana jest jako pierwszy symulator kosmiczny fpp. Nikt bardziej tego nie wyjaśnia. Ciekawe. AEROWINGS 2: STRIKE FORCE to sequel gry, która wyglądała podobnie do ACE COMBAT z PSX-a. Czyli - sympatyczny shooterek nie próbujący nawet naśladować prawdziwego symulatora. Z niemałym zainteresowaniem dowiedzieliśmy się, że Crave zamierza też przenieść na DeCeka krwawą i dobrą grę fpp - SOLDIER OF FORTUNE, który najbardziej szczeni się tym, że działa w oparciu o engine pozwalający na rozczłonkowanie przeciwników bez żadnych problemów. Otóż ciało każdego oponenta jest podzielone na pola, w które można strzelić. Ciało różnie reaguje na różne strzały. Można rozwalić głowę, zdjąć rękę, odstrzelić nogę... Brutalne? Mhm. Crave proponuje też mordobicie zrobione przy współpracy z organizacją UFC zajmującą się organizowaniem mistrzostw w mordobicu. Jednak nie takim zwykłym. Poprzez to, że zawodnicy prezentują różne style i to, że walczy się aż do zupełnego zmaltretowania wroga (i nie używa przy tym rękawic), dyscyplina ta bardziej przypomina "Krwawy Sport" niż na maksa nierealistyczne zmagania wrestlerów. UFC ukaże się także na PSX. TOKYO EXTREME RACER 2 to kontynuacja jednego z pierwszych



TOKYO XTREME RACER 2 (DC)

racerów na DeCeka, SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING to wyścigi na skuterach śnieżnych, a MAGFORCE RACING to efektowny futurystyczny racer z naprawdę zakręconymi trasami. Następne dwie gry to swego rodzaju dziwolągi. MORT THE CHICKEN to trójwymiarowa platformówka z dużym naciskiem na logikę. Główny, drobiowy bohater jest inspirowany Kurczakiem z "Cow and Chicken". Druga gra to SUPER MAGNETIC NEO - dzika i szalona zabawa w bardzo kolorowym, żywym świecie. Główny bohater - noszący bardzo fajne imię robot wygląda jak mały berbecz, z kartonem proszku do prania nasadzonym na głowę. Powinna się spodobać. Poza tym DC nie ma zbyt wielu solidnych platformerów 3D. Były jeszcze FUSION GT na PS2 (niestety - paskudny phuturacer) oraz filmik z KENGO - MASTER OF BUSHIDO na PSX'a.

Kemco

Niestety BATMAN BEYOND (PSX, N64) to niedorobiona (przynajmniej w tej wersji, która widzieliśmy), chodzona mordobitka 3D. Braki w animacji, niespecjalna detekcja kolizji owocująca ciosami trafiającymi w próżnię, a mimo to raniącymi przeciwników... Niedobrze. A w dodatku tragiczny wręcz Batman i mała liczba ciosów. Powtarzam - N64 nie nadaje się do bijatyk. Chyba, że takich w konwencji MARIO PARTY... TOP GEAR DAREDEVIL (PS2 i N64) to zaś racerek z gatunku grzecznej jazdy po mieście. Dostyc dużo pojazdów na drodze.



TOP GEAR DAREDEVIL (PS2 i N64) - screen z N64.

Ale szkoda, że nie widać kierowcy za kółkiem... No i to pierwsze wejście Kemco na poletko z napisem PS2...

Najnowszy, prawdziwy TUROK 3 (N64) niebawem zagości na dużym "N". Jeżeli stęskniliście się za tradycyjnymi, bardzo rozbudowanymi i krwawymi przygodami członków klanu Fireseed, nie będziecie rozczarowani. Dwie postacie z dwoma różnymi ścieżkami (dziewczyna jest większa i może dostać się w miejsca, do których nie sięgnie mały chłopczek, potrafiący za to wciskać się do małych szczelin).

FUR FIGHTERS (DC) to prosty shooterek tpp z dziwnymi zwierzątkami w rolach głównych. Gra zapowiadana jest już do jakiegoś czasu - na E3 można było pograć ukończoną niemal wersję. I wiecie co? Nie jest wcale tak świetna, jak mogłoby się wydawać. Założenie było takie, że sympatyczne zwierzątka strzelające do siebie z wielkich spluw miały wyglądać komicznie. No i niby wygląda, ale w tej samej dyscyplinie CONKER z Nintendo 64 wyprzedza FUR FIGHTERS o kilka długości. Gra jest kolorowa, ale niezbyt wciągająca. Choć może komuś przypadnie do gustu...

Dobrze wygląda DAVE MIRRA FREESTYLE BMX - to gra z gatunku sportów ekstremalnych. Tak naprawdę to bardzo przypomina ona TONY'EGO HAWKA, tyle, że z BMX-ami w roli głównej. Dobra, czysta zabawa. W czasie E3 obok stoiska Acclaimu kilku profesjonalnych jeźdźców śmigało na rampie i pokazywało fajne tricki. VANISHING POINT (PSX) i FERRARI 360 (PS2) to dwie gry wyścigowe. W pierwszym ścigamy się różnymi samochodami w mniej oficjalnych wyścigach (choć trzeba przyznać, że graficy wycisnęli z Soniaka wszystko co się dało - prezentacja jest na medal), a w drugim startujemy w Formule 1. Na razie za wcześnie, żeby precyzować jakies opinie.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (PSX)



FUR FIGHTERS (DC) - coś nie przemawiają do nas te postacie, ale może być fajnie...



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 (DC i PSX) - kontynuacja popularnego wyścigu crossowego.



TUROK 3: SHADOW OF THE... (N64)

Acclaim jest na tyle dumny ze swojego kontraktu podpisanego z Jeremy'm McGrath'em. Owocem są dwie gry - JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 (PSX) - zwyczajny sequel oraz MCGRATH VS PASTRANA (PSX). W obydwóch robimy mniej więcej to samo - jeździmy po torach i wykonujemy tricki w powietrzu. Ta druga cechuje się jednak bardziej "efektownym" podejściem - nazwisko pana Pastrana sugeruje rywalizację - mistrza kierownicy i supercrossu - McGratha z młodzieńskim faszowcem i freestyler'em - Pastraną. Stare kontra nowe, młodość kontra doświadczenie itd. HBO BOXING (PSX) ma prawdziwych bokserów i nie najszybszą akcję, ECW ANARCHY RULZ (PSX, DC) ma tony nowych opcji, komentatora, tryby walki i kariery, jeszcze nowszych zawodników oraz jakies nowatorskie sterowanie. Potem idzie seria taśmowo produkowanych gier sportowych - NFL QUARTERBACK CLUB 2001 (N64, DC), ALL STAR BASEBALL 2001 (N64), ALL STAR BASEBALL 2002 (PS2). Na koniec najbardziej interesująca informacja. SHADOW MAN: 2COND COMING (PS2), tak jak przepowiadaliśmy - będzie. Tyle, że prace są na razie na tak niezawansowanym poziomie, że jeszcze nie było nic do pokazania. Wiadomo

tylko o tym, że pojawi się nowy bohater - jeżdżący na wózku inwalidzkim łowca demonów i detektyw Thomas Deacon, a także nowe zagrożenie ze strony złych Grigori - demonów, które przebrane za ludzi krążyły przez ostatnie 2000 lat po Ziemi. Teraz pragną przywołać swego pana - Asmodeusza i skapać świat we krwi. Drugi SHADOW MAN oraz gra o surfowaniu - BIG WAVE SURFING (PS2) planowane są na początek roku 2001. Czekamy z dużą nadzieją.

Electronic Arts

Niestety, najciekawsze gry EA - czyli te, które elektroniczny gigant szykuje na nową konsolę Sony były prezentowane jedynie w postaci filmów wyświetlanych na wielkim telebimie. Tak było z całą serią bajecznie wyglądających kontynuacji znanych gier sportowych EA - F1 2001, FIFA 2001, KNOCKOUT KINGS 2001, MADDEN 2001, NASCAR 2001, NBA LIVE 2001, NHL 2001 ORAZ TIGER WOODS PGA TOUR 2001 wyglądają na PlayStation 2 lepiej niż kiedykolwiek. Niestety nie można było w nie jednak zagrać. Coraz lepiej wygląda za to X SQUAD, który na jesiennym TGS'ie wypadł beznadziejnie. Gra szykuje się na coraz bardziej atrakcyjnego shootera tpp, czyli konsolową odpowiedź na multiplayer'owe PeCetowe fpp'y. X SQUAD wypada gorzej niż na przykład SPAWN czy OUTTRIGGER, ale nie chcę ferować pochopnych opinii co do jakości gotowego produktu. Bardzo zachęcająco powitaliśmy skrawki informacji na temat gry z gatunku strategii, zarządzania i walki w pięknych sceneriach Morza Karaibskiego. PIRATES OF SKULL COVE (PS2)... Szkoda, że nie wiemy nic więcej. O ile większość kontynuacji gier EA destinowanych na PS2 była demonstrowana jedynie w postaci zapętlającego się, krótkiego filmiku, o



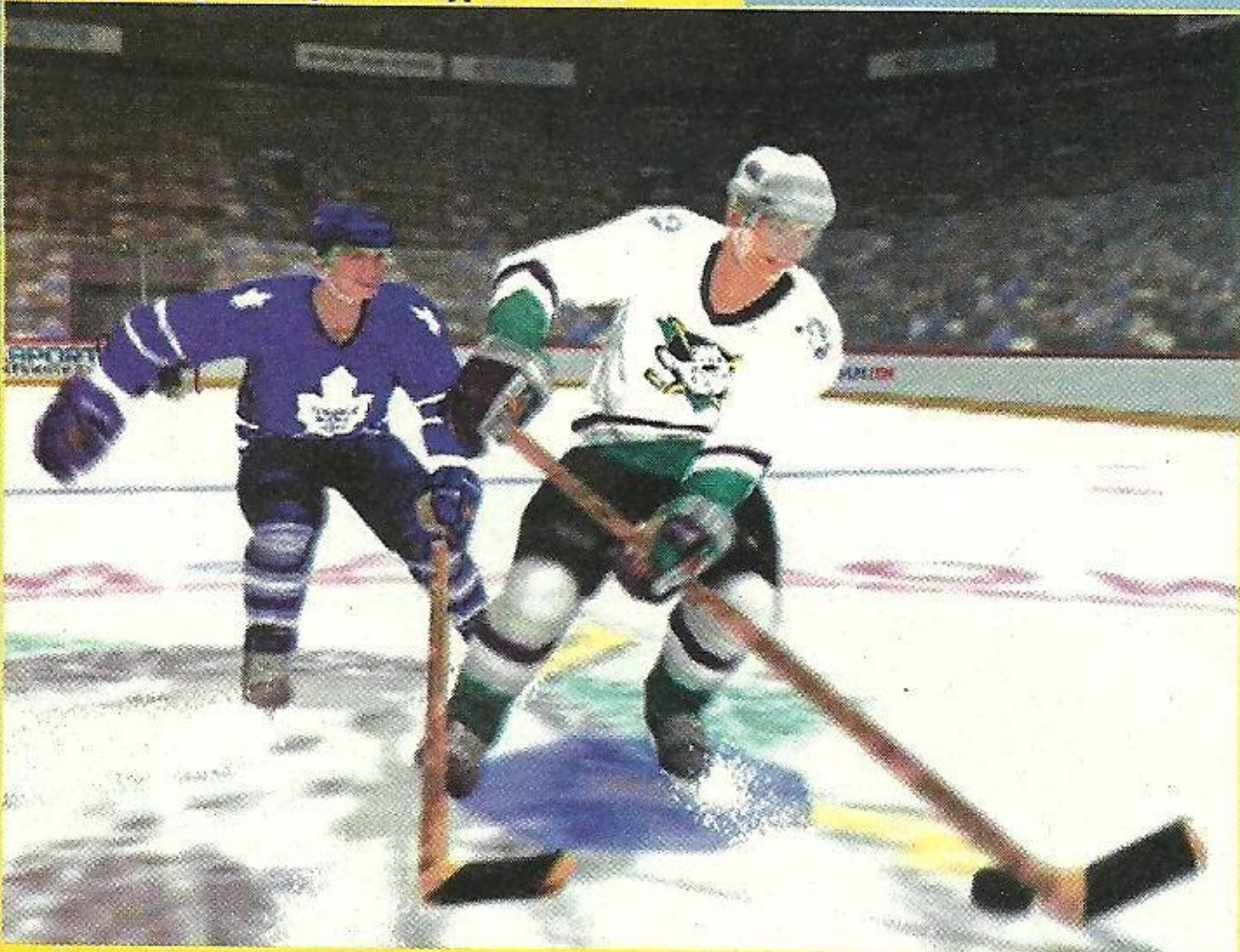
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND (PSX) - kontynuacja dobrej gry. Ma szansę być jeszcze lepsza.

tyle w SSX (PS2) - można było pograć. Widocznie EA nie obawia się o przyszłość swoich świetnych kontynuacji, a woli koncentrować się na pokazywaniu gier nowych. SSX to snowboard. I to naprawdę dobry. Wersja na E3 miała także swoje wady związane z zakleszczaniem się snowboardera na niektórych przeszkodach, ale już widać spory potencjał.

PSX miał swojego MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND. W tym prequelu MEDAL OF HONOR mamy okazję przekonać się w jaki sposób Manon, członkini francuskiego ruchu oporu została włączona do organizacji. Engine gry został jedynie nieznacznie zmodyfikowany, ale sama gra sprawia wrażenie niemal takiej samej jak poprzedniczka. To dobrze, bo MEDAL OF HONOR jest najlepszym shooterem fpp na PSX-a. Ale mogło być lepiej. Na osłode dodano więc o wiele bardziej złożone architektoniczne modele budowli, po których biegamy i strzelamy. Drugim PSX-owym tytułem jest THE WORLD IS NOT ENOUGH - czyli nowy Bond. Nie wygląda oczywiście tak dobrze jak ten na PS2, ale i tak jest fajny. EA wyda jeszcze na PS2 opisywane szerzej miesiąc temu przecudowne BLACK & WHITE autorstwa Petera Molyneux.



THE WORLD IS NOT ENOUGH (PS2, PSX i N64) - o dziwo, pokazywano tylko wersję na PSX'a.



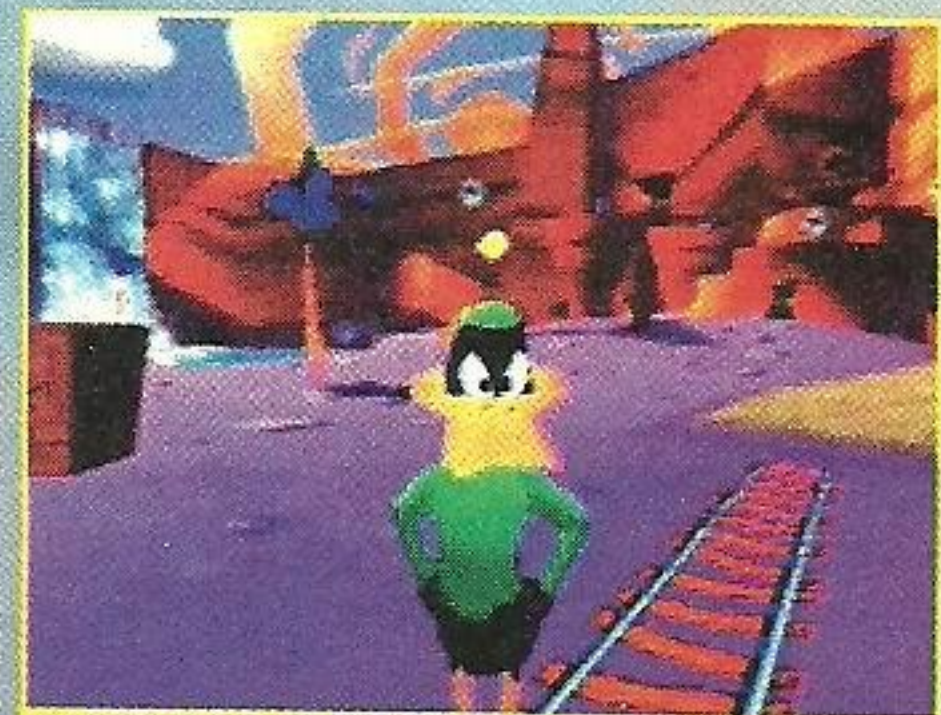
NHL 2001 (PS2 i pewnie PSX) - i znowu... Ten screen wygląda za dobrze, żeby to mogła być gra. Jeśli jednak tak jest, chyba przeprosimy się z EA Sports...



KNOCKOUT KINGS 2001 (PS2 i pewnie PSX) - jeśli tak będzie wyglądać ta gra... Mamy nadzieję, że zagramy w nową serię gier EA na wrześniowym ECTS w Londynie.

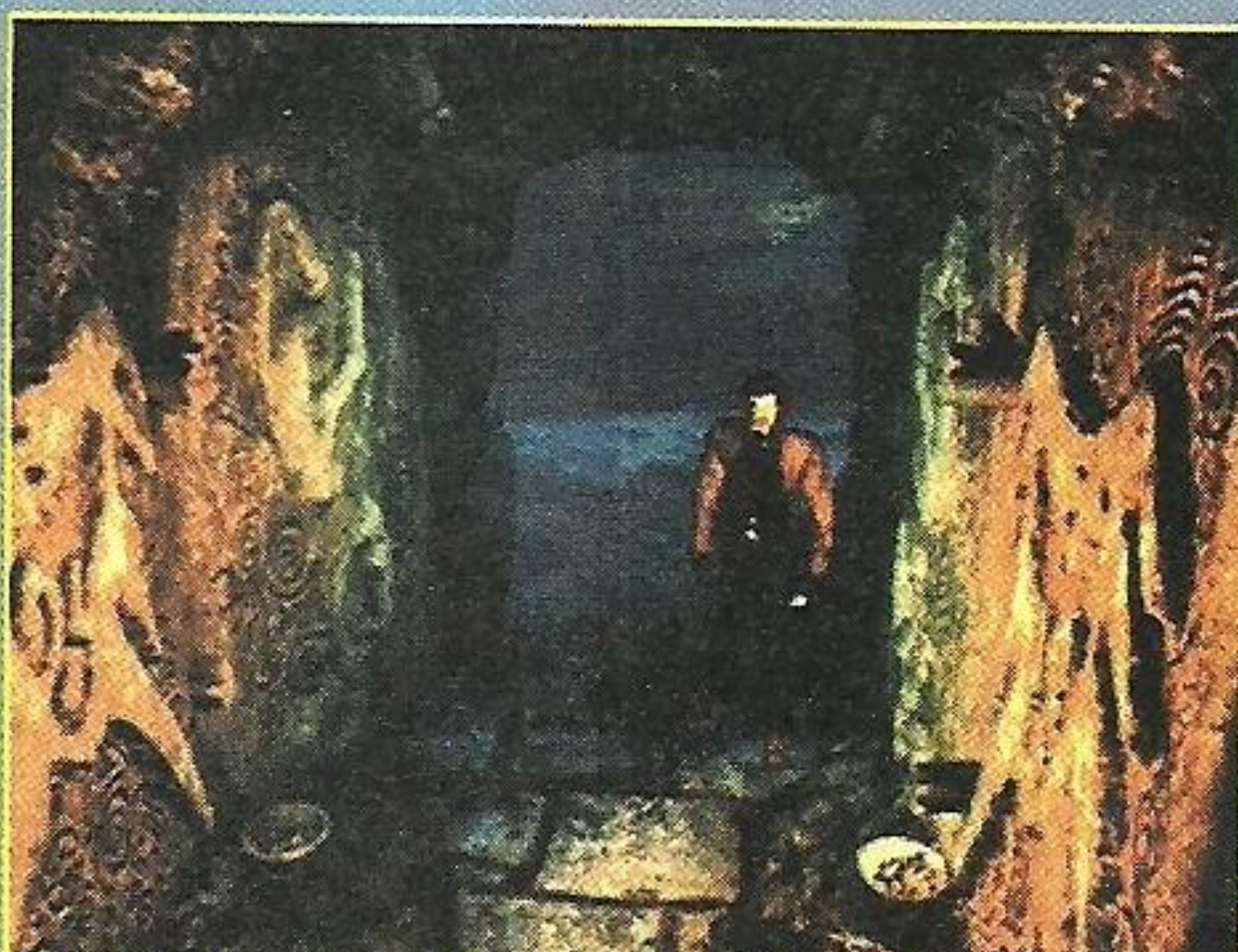
Infogrames

Jeżeli mamy być szczerzy, to największe wrażenie pod względem ilości i jakości produktów od jakiegoś czasu robi na mnie właśnie Infogrames. Mają mnóstwo oryginalnych i własnych tytułów oraz potrafią wykorzystać cenne licencje, które wpadły im w ręce. Panie i panowie, bez dłuższego ociągania się przedstawiam wam całe morze gier... Infogrames starało się zwrócić uwagę wszystkich na nową część ALONE IN THE DARK (PSX, DC). Do tego stopnia, że badge z imieniem i nazwiskiem, które każdy gość E3 musiał mieć na sobie miały małe wkładki reklamujące grę i proponujące start w konkursie, którego zwycięzcy pojedą sobie do Paryża. Pomimo dosyć agresywnego promowania gry, ALONE IN THE DARK nie dysponuje cechami zabójcy Residentów oraz SILENT HILL. Grafika jest owszem, ładna, ale wszystkie lokacje są prerenderowane. To znaczy nie ma w tym nic złego, a poza tym od początku było o tym wiadomo, ale jednak DINO CRISIS pokazał, w jakim kierunku powinny zmierzać survival horrory. No więc nie ma ruchomej kamery. Trudno. Dalej idzie animacja bohatera (lub



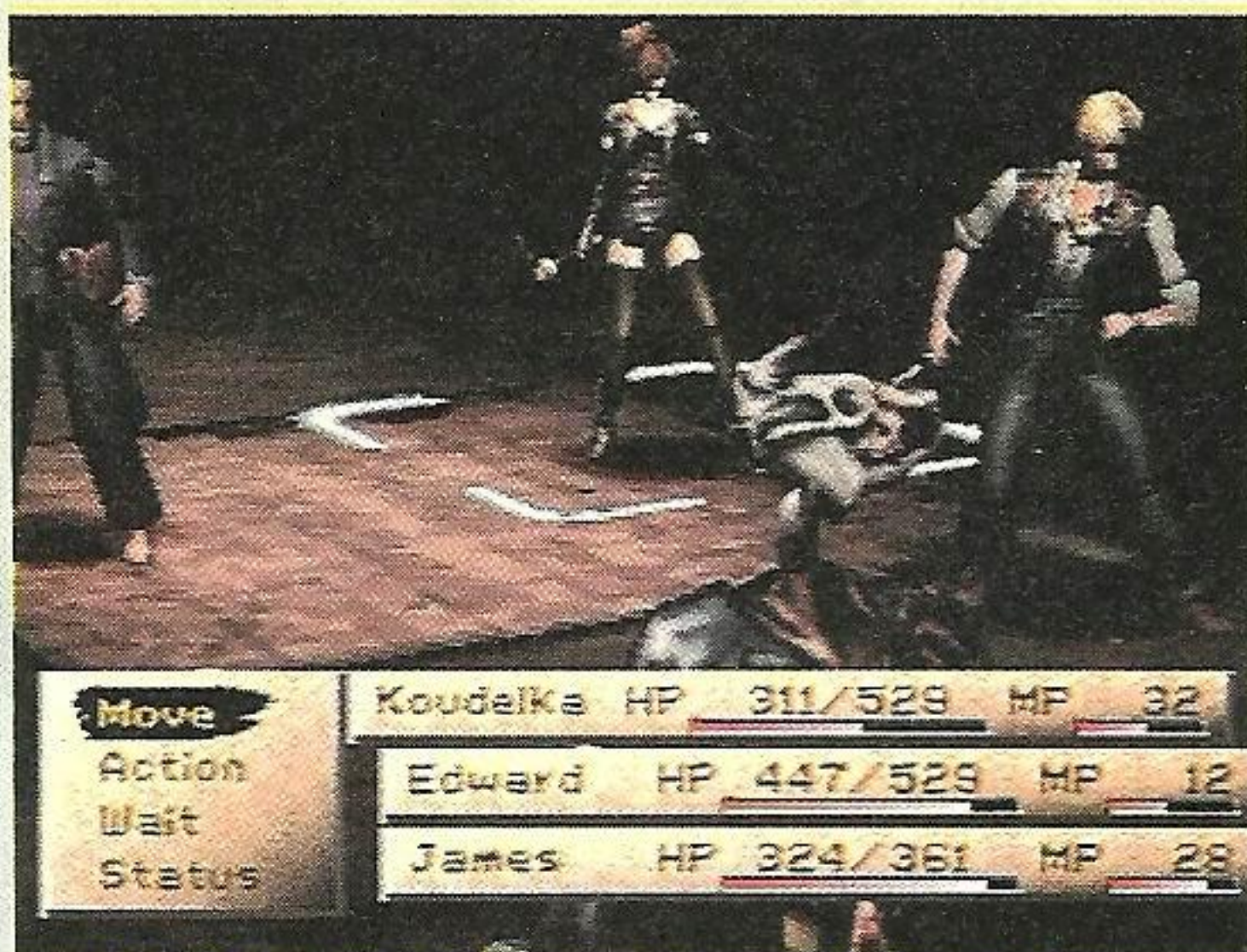
DUCK DODGERS (N64) - miódzio!

bohaterki - do wyboru). Nie mam tu nic do zarzucenia. Ale też tyle samo do wychwalania. W porządku. Natomiast kiepsko miała się sprawa z walką. Broń można wyciągnąć przed siebie i strzelić. Ale przez to, że nie można wycelować lufy w górę i w dół, naprawdę czasami nie wiadomo czy trafi się tego idącego po podłodze potworka czy nie... Stabe jest celowanie. Ponadto nie ma ograniczenia amunicji - czynnika, który sam w sobie stanowił ciągłe źródło stresu w najlepszych grach - horrorach, a poza tym efekty strzałów są mało sugestywne. Ot, na ciele potwora pojawia się kolorowa plamka symbolizująca trafienie. Latarka, w którą wyposażony jest bohater jest wyraźnym ukłonem (żeby nie powiedzieć zrynką z) w stronę SILENT HILL. Ale jej światło nie "ożywia" kształtów, na które pada. Potwory były na razie średnie - jeden rodzaj, coś w rodzaju zupełnie nie strasznego sześcioramiennego psa ze stawami zginającymi się w drugą stronę. Jedyna fajna rzecz - kiedy padało na niego światło - cofał się... Podsumowując - gra wygląda na razie na niezbyt



ALONE IN THE DARK (PSX i DC) - Czy Edward Carnby zarządzi po raz kolejny? Przekonamy się niebawem.

oryginalny survival horror. Aha - podczas przechodzenia przez drzwi nie było żadnej animacji - podchodzisz, pyk, już jesteś po drugiej stronie. Ciekawe czy w pełnej wersji zerzną z Residenta... Mnóstwo ludzi zagrywało się w UNREAL TOURNAMENT (PS2) - był może mniej efektowny niż QUAKE 3 na DeCeku, ale i tak robi niezłe wrażenie.



KOUDELKA (PSX) - ciekawe czy tej grze uda się trafić w nasze gusta.

Niestety, przy okazji chrupie. Obiecujący wydał mi się z kolei sequel PeCetowego symulatora kosmicznego krążownika - INDEPENDENCE WAR 2 (DC). Gra ta sadza nas za sterami 150-metrowego kolosa, którego kilkusobowa załoga potulnie czeka na rozkazy. Grafem w

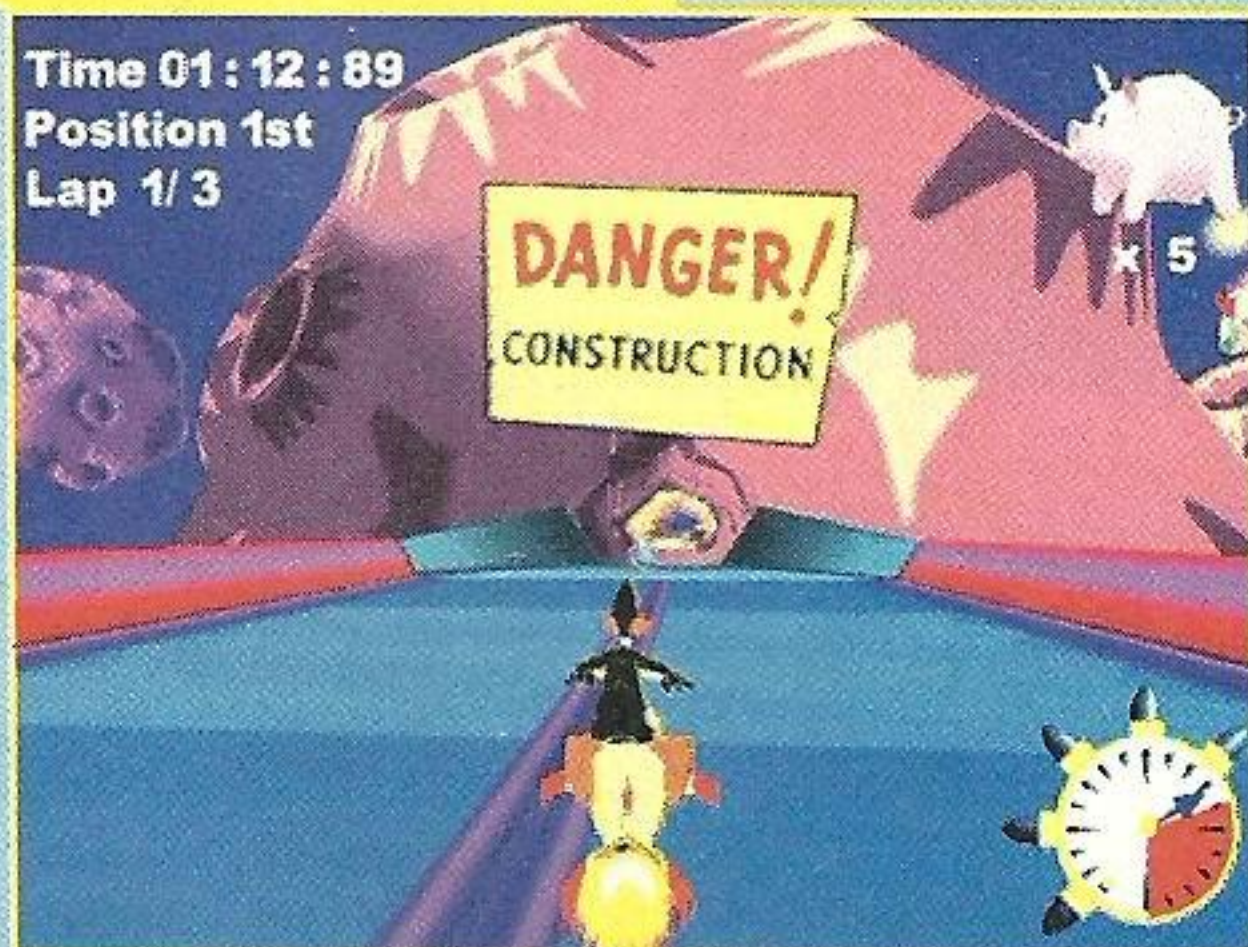


DUKE NUKEM: PLANET OF THE... (PSX)

pierwszą część na PeCecie i do tej pory uważam ją za jedną z najbardziej złożonych i ciekawych symulacji kosmicznych, zaraz obok tytułów Lucasarts. I w dodatku jako pierwsza pozwala na sterowanie statkiem o klasę wyżej od myśliwca. Realistyczna i trudna. Zdecydowanie ambitna. No i jedynka miała fantastyczny scenariusz. Jakoś niewiele osób przekonało się do DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES (PSX). Nowe przygody Księcia bardzo przypominają graficznie DUKE NUKEM: TIME TO KILL. Niewiele więcej mogę o niej powiedzieć. No może oprócz tego, że miała sporo bugów...

KOUDELKA (PSX) to robiony przez ludzi, którzy odeszli ze Squaresoftu rpg-horror SNK, który wzbudzał przed swą premierą ogromne emocje, potem pojawił się w Japonii i... No właśnie. Jakoś nie chwycił. Gra ma śliczne animacje, ale dosyć ciemną i oszczędną grafikę. Poza tym nie wszystkim odpowiada system walki odbywającej się

na polu w kwadraciki... Ocenimy, zobaczymy... RONALDO V-SOCCER (PSX) jest recenzowany w numerze, NGEN (PSX) już był - o już wiem. Był też DRIVER 2 (PSX). Hmm. Obiecujące w przypadku tej gry są zapowiedzi. To - zdecydowanie tak. Możliwość wychodzenia z samochodu, wsiadania do innych, większa swoboda, mnóstwo nowych zadań... Niezłe, prawda? Ano niezłe, tyle że realia są nieco inne. Na razie gra wygląda jak stary DRIVER z nieco lepszą grafiką, ale jest przy



LOONEY TUNES SPACE RACE (DC) - śliczna grafika i znani bohaterowie...

tym straszliwie wolny. No i nie było możliwości wychodzenia z samochodu. Poczekajmy, aż ta "głina" nieco się uformuje... A przy okazji - był też pierwszy DRIVER na Dreamcast. No i nadszedł czas na to, żeby pokazać co można zrobić z licencjami... Aż sześcioro gier z serii Looney Tunes, czyli gwiazdy Warnera w akcji. Moim faworytem jest chyba LT DUCK DODGERS (N64) ze świetnym Duffy'm w roli przyrodzianego w zieloną pelerynę bohatera i Porky'm w roli jego towarzysza. Gra bazuje na odcinkach z przygodami Dodgersa i jest trójwymiarową platformówką. Ale żebyście widzieli jak doskonale oddana została kreskówkowa animacja i wszystko dookoła niej... Czekam z utęsknieniem. LT TAZ EXPRESS (N64) z



SILVER (DC) - gra zapowiada się ciekawie. Najwyższy kurka czas na jakieś erpegi na Deceka.

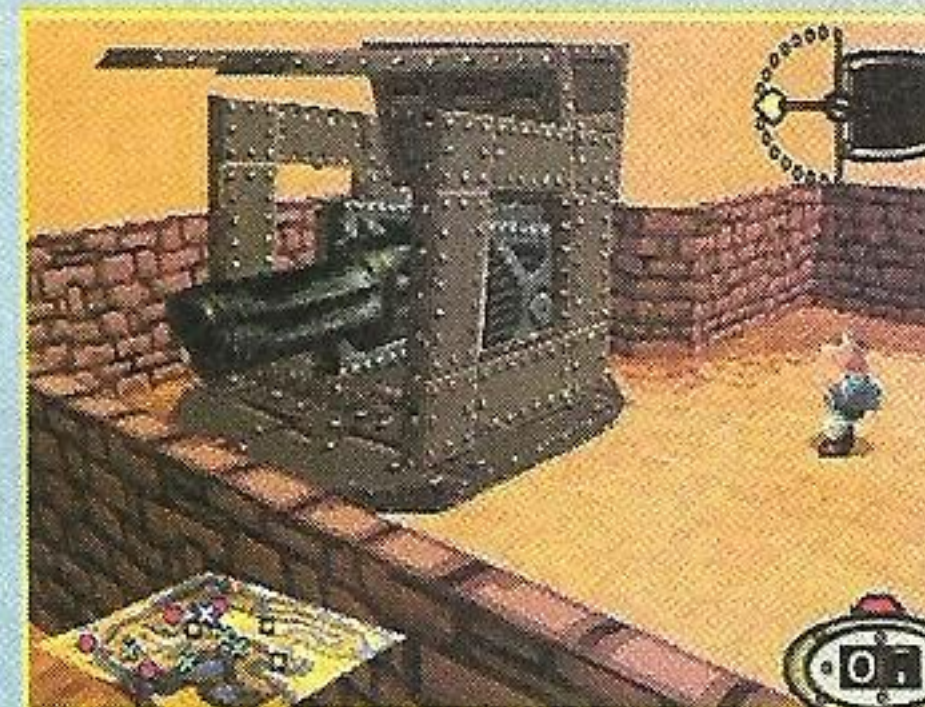


UNREAL TOURNAMENT (PS2) - hmmm.

kolei przedstawia dostawce przesyłek, Taza, który... dostarcza przesyłki. Ekspresowo. Stylistyka jest tu miejscami bardzo w stylu wczesnego CRASHA, ale TAZ EXPRESS trzyma się głównie dzięki kręcącej się wokół własnej osi, siorbiącej i plującej na wszystko postaci diabła tasmańskiego. Ja go na przykład za bardzo nie lubię, ale co z tego... LT SHEEP, DOG'N WOLF (PSX) to z kolei zabawny tytuł z kotem w roli głównej. Niestety niewiele więcej wiadomo. Oprócz tego, że będzie chodziło o zdejmowanie owiec, a na przeszkodzie stanie wielki i zły pies. LT SPACE RACE (DC) to futuracerek (bo pojazdy latają nad torem, a nie po nim jeżdżą) z bohaterami znanymi z popularnych kreskówek i przesłizną grafiką, LT BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS (PSX) to platformówka - przygodówka nasuwające nieodparte skojarzenia z BUGS BUNNY LOST IN TIME, LT RACING (PSX) to gokartopodobna zabawa z bohaterami Warnera. Taki trochę biedniejszy kuzyn SPACE RACE.

Zaskakująco dobrze wygląda WACKY RACES (DC) - tytuł bazuje na starym serialu, w którym udział biorą bohaterowie różnych kreskówek ze stajni Hanna-Barbera. Szkoda tylko, że ze starych kreskówek. I pisząc "starych" mam tu na myśli takich, które emitowane były gdzieś w okolicach lat 70-tych. Jeszcze można je gdzieś złapać. Mam nadzieję, że uraduję was pisząc, że klimacik serialu został utrzymany. Nie zapominajmy też o ODDWORLD:

MUNCH'S ODDYSEE (PS2), o którym nie trzeba zbyt wiele mówić. Rzućcie po prostu okiem na N+22. Bardzo fajnie zapowiada się HOGS OF WAR (PSX) tytułowany jako WORMS w trzech wymiarach i ze świniami zamiast robaków. Bardzo miódna, szczególnie w multiplayerze gra. Rpg akcji SILVER (DC) powinien przypaść do gustu osobom, którym spodobał się DIABLO - w sumie gry są podobne, ale SILVER jest trochę bardziej zręcznościowy. No i można w nim sterować grupą ludzi. Śliczna grafika. Próby czasu nie wytrzymał BOARDERZONE (DC) - jeszcze rok temu dało się w to pograć z prawdziwymi emocjami, ale teraz bardzo stracił na aktualności. I przegrywa z konkurencyjnymi grami ze snowboardem w roli głównej. Obiecujemy sobie wiele po POWER SPIKE PRO BEACH VOLLEYBALL (PSX) - mogłaby wreszcie pojawić się jakaś mocna gra z gatunku siatkówki plażowej. Nie zapominajmy też o dynamicznym i pełnym niezdrowych emocji PETER JACOBSEN'S GOLDEN TEE GOLF (PSX). Albo może zapomnijmy? Wszystko jedno. ANIMORPHS - SHATTERED REALITY (PSX) to ciekawy tytuł - platformowa przygodówka z elementami logicznymi. Przyjdzie sterować w niej zarówno człowiekiem, jak i tygrysem czy ważką. W jaki sposób? Może spójrzcie na pierwsze słowo tytułu... Na koniec idą jeszcze TEST DRIVE CYCLES (DC), oraz STUNT GP (DC).



HOGS OF WAR (PSX) - wariacja robali.

Ripcord

Folejny wyznawca konsoli ze zwiniętym makaronem. LEGEND OF BLADE MASTERS (DC) to ładny, trójwymiarowy rpg akcji z banalną fabułą (zbierzcie miecze i połączcie je, a wtedy...), stanowiący - jak twierdzą twórcy - połączenie DIABLO z ZELDA. GORKA MORKA (DC) to oryginalny racer połączony z shooterem. Oryginalność, pomijając już nawet tytuł i fakt, że bohaterami są jeżdżące ciężkim wozem bojowym orki polega na tym, że można grać w niego w dwie osoby. I to kooperatywnie. Każdy pojazd w GORKA



SPEC OPS OMEGA SQUAD (DC)

MORKA ma kierowcę i strzelca, zasiadającego z tyłu w gnieździe. Można grać samemu i przełączać się pomiędzy dwoma pozycjami (konsola przejmuje wtedy sterowanie nad nie zajmowanym stanowiskiem), ale największy ubaw jest podczas zabawy we dwójkę. Gra ma bardzo stosowną, mroczną oprawę. I można będzie grać w nią przez internet. QUEST OF THE BLADEMASTERS to multiplayerowa gra bazująca na LEGEND OF BLADE MASTERS, a SPEC OPS: OMEGA SQUAD to konwersja taktycznej gry o dowodzeniu oddziałem.



GORKA MORKA (DC) - zabawna gra!

NEO PLUS VIDEO 4

RELACJA Z DWÓCH NAJWAŻNIEJSZYCH IMPREZ

TOKYO GAME SHOW WIOSNA 2000 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2000

■ **Neo Plus Video 4** to nasza najnowsza, godna roku 2000 kaseeta prezentująca najświeższe gry w akcji.

■ Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - **Tokyo Game Show** i **E3 2000**, na których zaprezentowano ponad 400 gier.

My wybraliśmy dla was te najlepsze!

■ **180 minut** czyli 3 godziny

- dwa razy więcej, niż na Neo Plus Video 3.

■ Najnowsze gry na 128-bitowe konsole: **PlayStation 2** i **Dreamcasta!**

■ Nie zapominamy też o **PlayStation** i **Nintendo 64!**

■ **CZAS: 180 minut**

■ **CENA: 39.90**

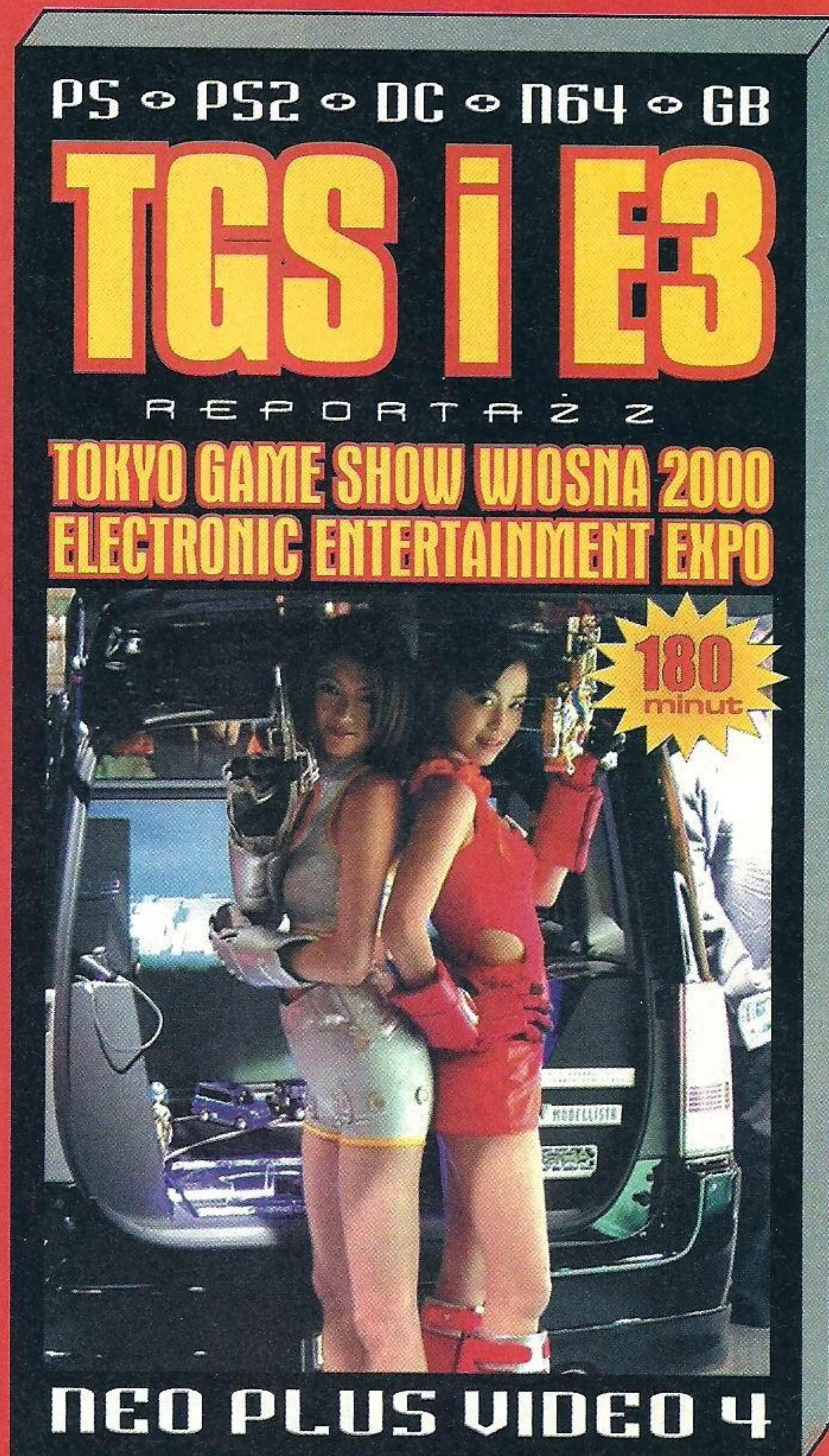
■ **KOMENTARZ: Polski**

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

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

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

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



Kupon zamówienia na stronie 107

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

MATURA GRACZA

txt: Banan pomoc: Brat

Do niedawna mogliście szcycić się swoją hardcore'owością, w której utwierdzić was (lub nie) mógł test na prawdziwego gracza (patrzcie - N+5). Po waszych listach i e-mailach można wyciągnąć różne wnioski, ale najbardziej oczywistym z nich jest to, że gracie już od jakiegoś czasu. I dzięki temu nabywacie obycia z grami, powoli przyswajacie nawyki rasowych, konsolowych wyjadaczy i zaczynacie zdawać sobie sprawę z tego co tak naprawdę liczy się w życiu. Gry... Niewykluczone jednak, że wasze wyniki w innych dyscyplinach życia (że wymienię tylko całą resztę, która nie jest grami), mogły w tym czasie nieco podupaść. Nauczyciele, patrząc na was mówią coś o głabach, trochę pogorszyło się wam pismo ręki nieprzywykłej do długopisu, a zasób słów uległ matematycznemu ograniczeniu.

Ale to oczywiście nic. Bo nawet pomimo, że praktycznie całą resztę sobie odpuściliście, to gry wciąż wiele was uczą i bawią. Bo uczą, prawda? Chcecie pokazać wszystkim, że tak naprawdę jeżeli chodzi o gry, to nie ma na was mocarzy?

Ok. No więc kiedy siedzicie sobie spokojnie na wakacjach, zastanawiając się kiedy powiecie wreszcie rodzicom jak to naprawdę było z tym świadectwem, weźcie szklaneczkę czegoś chłodnego, zaopatrzenie się w zeszyty, w których zapisujecie całą tę ceną, gromą wiedzę i długopisem wpisujecie odpowiedzi na te 95 pytań.

Przecież zaocznie edukujecie się już z Neo Plus już od dwóch długich lat...

Przyszłedt czas na wasz EGZAMIN DOJRZAŁOŚCI.

I. Która z postaci występowała w jakiej grze:

1. Baraka
2. Ben Bertolucci
3. Jann Lee
4. Jabu Jabu
5. Gaia
6. Inferno
7. Pojo
8. Jill Valentine
9. Sheck Gardner
10. Michael Jackson

- MARVEL VS CAPCOM 2
- MACE: THE DARK AGE
- SPACE CHANNEL 5
- BATTLE ARENA TOSHINDEN
- SOUL CALIBUR
- ZELDA 64
- DEAD OR ALIVE
- RESIDENT EVIL 2
- COUNTDOWN: VAMPIRES
- MORTAL KOMBAT 2

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

11. Big Boss
12. Niewidzialny obcy
13. Kefka
14. Mała dziewczynka
15. Shredder
16. Butcher
17. Cyberdemon
18. Baron Samedi
19. Rhoemer
20. Mutilator

- METAL GEAR
- GOLDENEYE 007
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
- DIABLO DOOM
- ENEMY ZERO
- FINAL FANTASY V
- BIO FREAKS
- SYPHON FILTER 2
- SILENT HILL



46: Na jakiej platformie rozpoczął swoje przygody popularny Mega Man Capcomu?

III. Połączcie gry z firmami:

21. Joust
 22. Centipede.
 23. Chrono Trigger
 24. Operation Wolf
 25. Ultima
- Taito
- Atari Inc
- Williams Electronics
- Squaresoft
- Origin Systems

IV. Która z firm zrobiła dany sprzęt:

26. Nomad
 27. Neo Geo CD
 28. Wonderswan
 29. Lynx
 30. Mattel
- ATARI
- INTELLVISION
- MATTEL
- SNK
- BANDAI

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

- 31. VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM
- 32. SILENT SCOPE 2
- 33. TIME CRISIS
- 34. DANCE DANCE REVOLUTION
- 35. BEATMANIA
- 36. SEAMAN
- 37. SAMBA DE AMIGO!
- 38. GET BASS!
- 39. MUSICMAESTRO
- 40. BRAVE FIREFIGHTERS

- marakasy
- twin sticks
- pistolet z pedalem
- sikawki
- konsoleta z adapterem
- karabin snajperski
- mikrofon
- wędka
- batuta z rękawem
- mata do tańczenia

VI. Połącz środki płatnicze z grami:

- 41. Gil
- 42. Lucre
- 43. Crowns
- 44. Gold
- 45. Karta kredytowa

- FFVII
- BLUE STINGER
- SHADOW MADNESS
- LEGEND OF MANA
- SAGA FRONTIER 2

46. Na jakiej platformie rozpoczął swoje przygody Mega Man?

- NES
- SNES
- Megadrive
- PSX

47. Jaka trylogia gier pozwoliła na postawienie się w roli każdej z biorących udział w konflikcie stron w kolejnych odsłonach?

- COLONY WARS
- WING COMMANDER
- STAR FOX
- COMMAND & CONQUER

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

- Radiooperator
- Lekarz
- Snajper
- Pilot

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

- Jalkehi
- Dralhti
- Kamekh
- Salthi

50. Jaki zespół nie zrobił muzyki do gry konsolowej:

- Crystal Method
- Future Sound of London
- Rob Zombie
- Marilyn Manson

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

- Michael Owen
- Alexi Lalas
- Rivaldo
- Mia Hamm

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

- TEKKEN 2
- BIO FREAKS
- CARDINAL SYN
- BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

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

- Michael LeRoi
- Raziel
- Daniel Fortesque
- Kain

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

- ROBOCOP VERSUS TERMINATOR,
- MORTAL KOMBAT VS STREET FIGHTER
- ALIENS VERSUS PREDATOR
- MARVEL VERSUS DARK HORSE

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

- Saturn
- N64
- PSX
- DC

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

- GB
- 3DO
- NES
- Jaguar

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

- SILENT HILL
- CLOCKTOWER
- RESIDENT EVIL
- ALONE IN THE DARK

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

- FFVIII
- JADE COCOON
- MONSTER RANCHER
- DRAGONSEEDS

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

- Saturn
- PSX
- SNES
- N64.

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

- A TRAIN
- COURIER CRISIS
- CHASE THE EXPRESS
- BROKEN SWORD 2

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

- kucharz
- dyrygent
- maszynista
- górnik

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

- Shirley Birkin
- Annette Birkin
- Rebeci Chambers
- Ady Wong

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

- Psycho Mantis
- Vulcan Raven
- Sniper Wolf
- Revolver Ocelot

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

- z Barrettem
- z Cait Sithem
- z Tifa
- z Aeris

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

- PS2
- N64
- DC
- Żadna

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

- LEGEND OF DRAGOON
- LEGEND OF ZELDA
- LEGEND OF LEGAIA
- LEGEND OF MANA

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

- Mikhail
- Leon
- Hunk
- Chris

68. Jaki jest najpopularniejszy system do gier na świecie?

- Nintendo GameBoy
- Sony PlayStation
- Nintendo Entertainment System
- Atari Jaguar

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

- SOUL CALIBUR
- TEKKEN 3
- POWER STONE
- GEKIDO

70. Który z tych bohaterów jako jedyny doczekał się dobrej gry z sobą samym w roli głównej na PSX-a lub N64?

- Batman
- Spiderman
- Spawn
- Superman

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

- DISCWORLD
- CHASE THE EXPRESS
- MGS
- VIGILANTE 8

72. Jakie przedmioty zbierała para przyjaciół Banjo - Kazooie?

- piórka
- kluczyki
- gwiazdki
- kości

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

- AKUJI THE HEARTLESS
- BANJO - KAZOOIE
- CRASH BANDICOOT 3
- SUPER MARIO WORLD

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

- telefon komórkowy
- notatnik kołowy
- liść
- książka

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

- Game.com
- WonderSwan
- Jaguar
- Lynx

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

- MASTERS OF TERAS KASI
- SHADOWS OF THE EMPIRE
- ROGUE SQUADRON
- JEDI POWER BATTLES

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

- MARIO 64
- CRASH BANDICOOT
- JET FORCE GEMINI
- SPYRO

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

- APE ESCAPE
- BOMBERMAN 64
- LEGEND OF ZELDA
- GLOVER

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

- SHADOWGATE
- SHADOW MADNESS
- SHADOW MASTER
- SHADOW MAN



84: Która część Ridge Racer'a posiada licencjonowane samochody?

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

- AIR COMBAT
- RAGE RACER
- TEKKEN
- RIDGE RACER

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

- GRANDIA
- CHOCOBO'S DUNGEON 2
- TALES OF ETERNIA
- WILD ARMS 2

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

- WILD ARMS 2
- SHADOW TOWER
- LUNAR: SSSC
- FRONT MISSION 3

82. Którą grę firmował swoim nazwiskiem Alan Shearer?

- FIFA 2000
- WORLD LEAGUE SOCCER
- ACTUA SOCCER 3
- UEFA STRIKER

83. Która konsola miała mieć napęd dysków optycznych?

- N64
- SNES
- PSX
- SATURN

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

- RAGE RACER
- RIDGE RACER 5
- RIDGE RACER
- Żadna

85. Który bohater gry posiada rękawice z kolcami?

- Liquid Snake
- Knuckles
- Barrett
- Link

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

- 86. serduszko
- 87. kryształ
- 88. fiołka
- 89. wykres EKG
- 90. melon

- DK 64
- LEGEND OF ZELDA
- RESIDENT EVIL
- ALUNDRA
- LEGACY OF KAIN

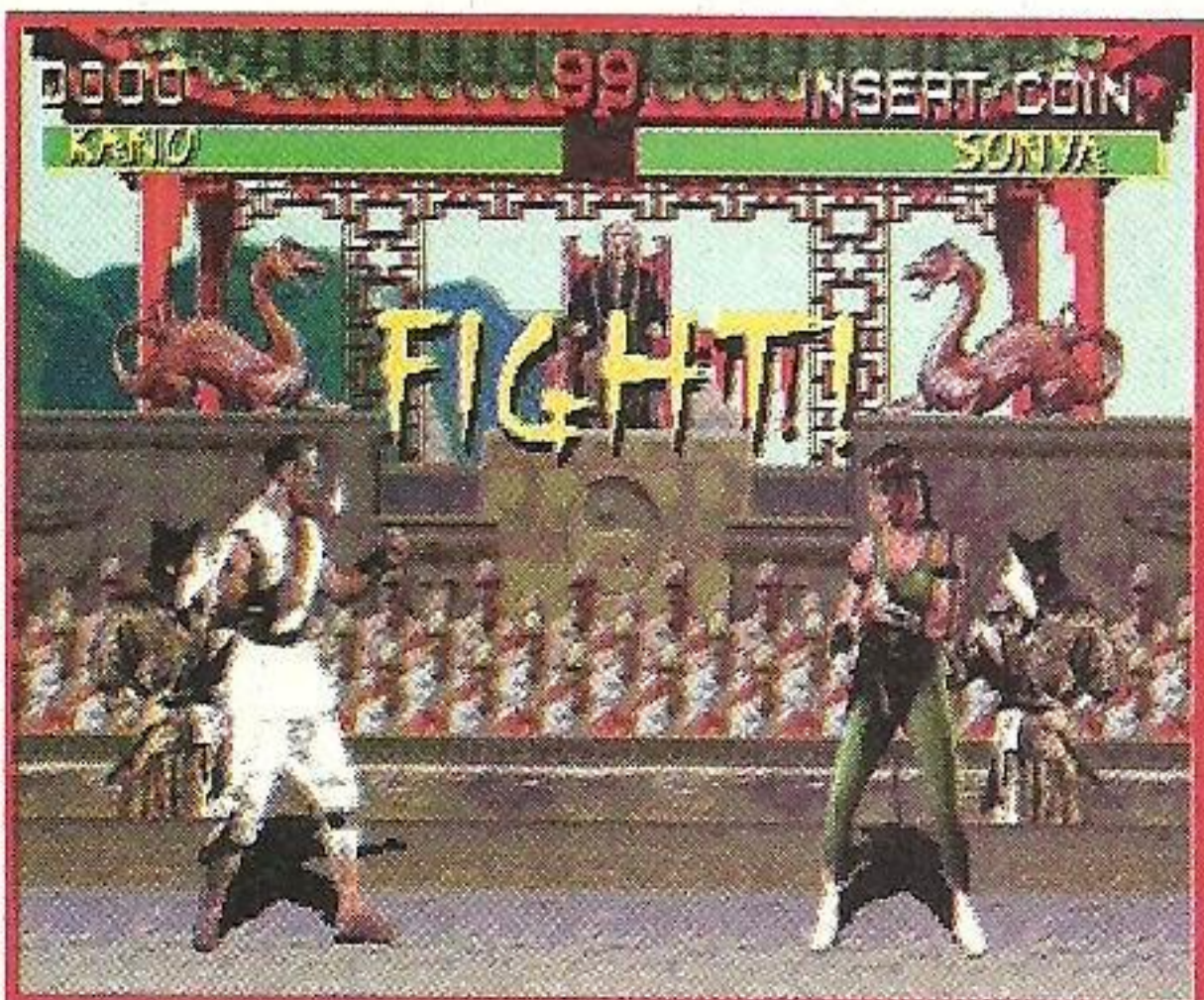
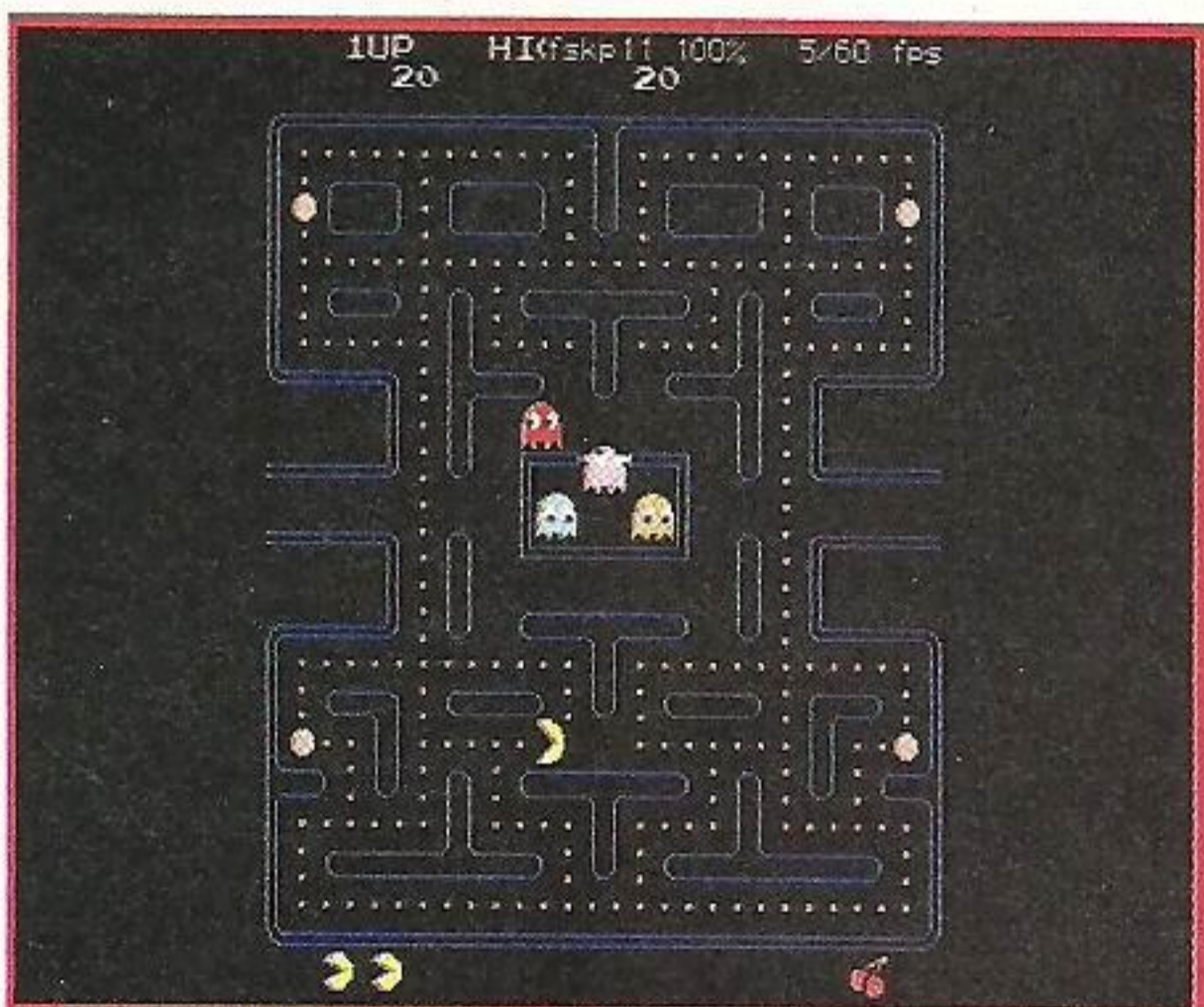
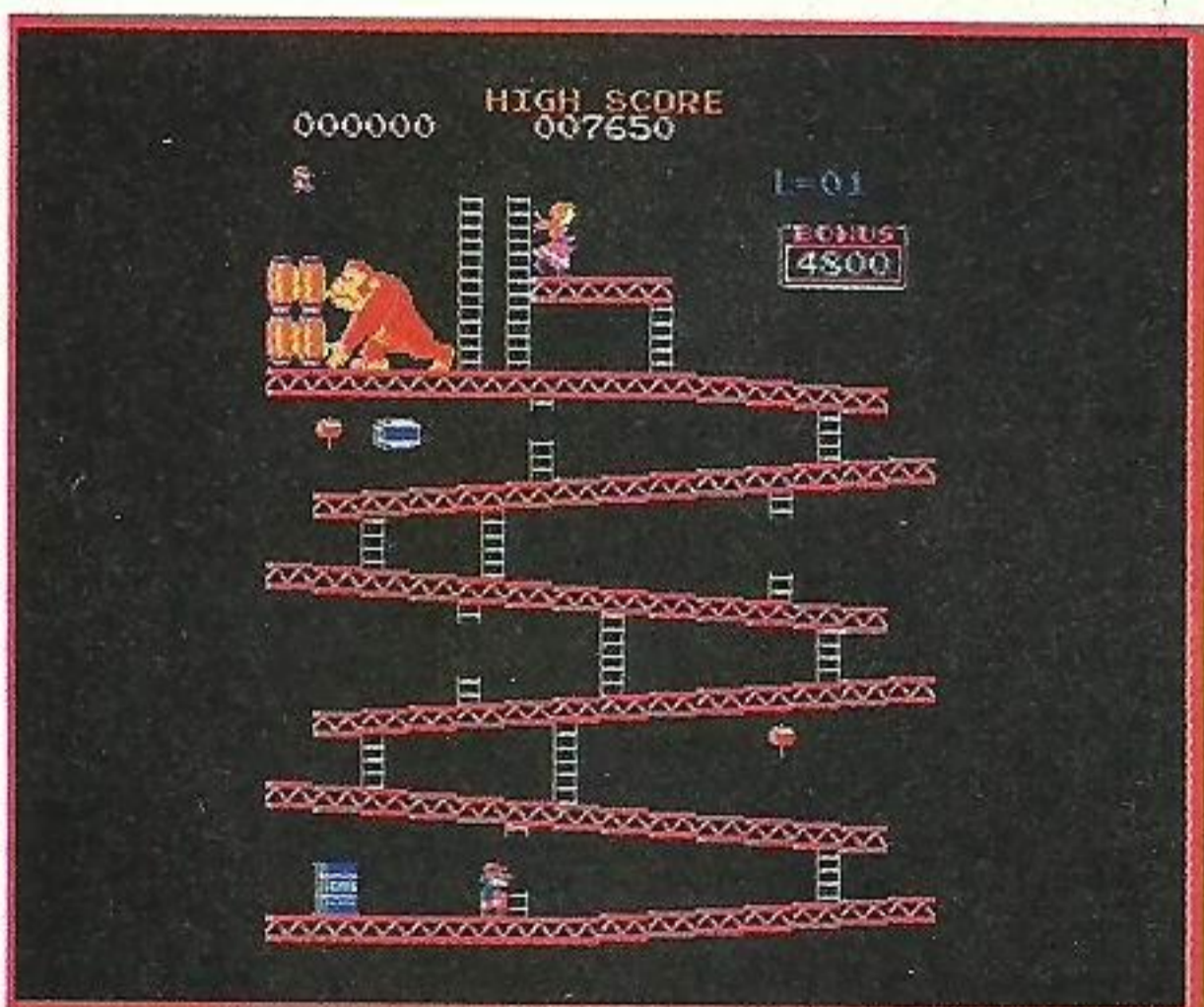
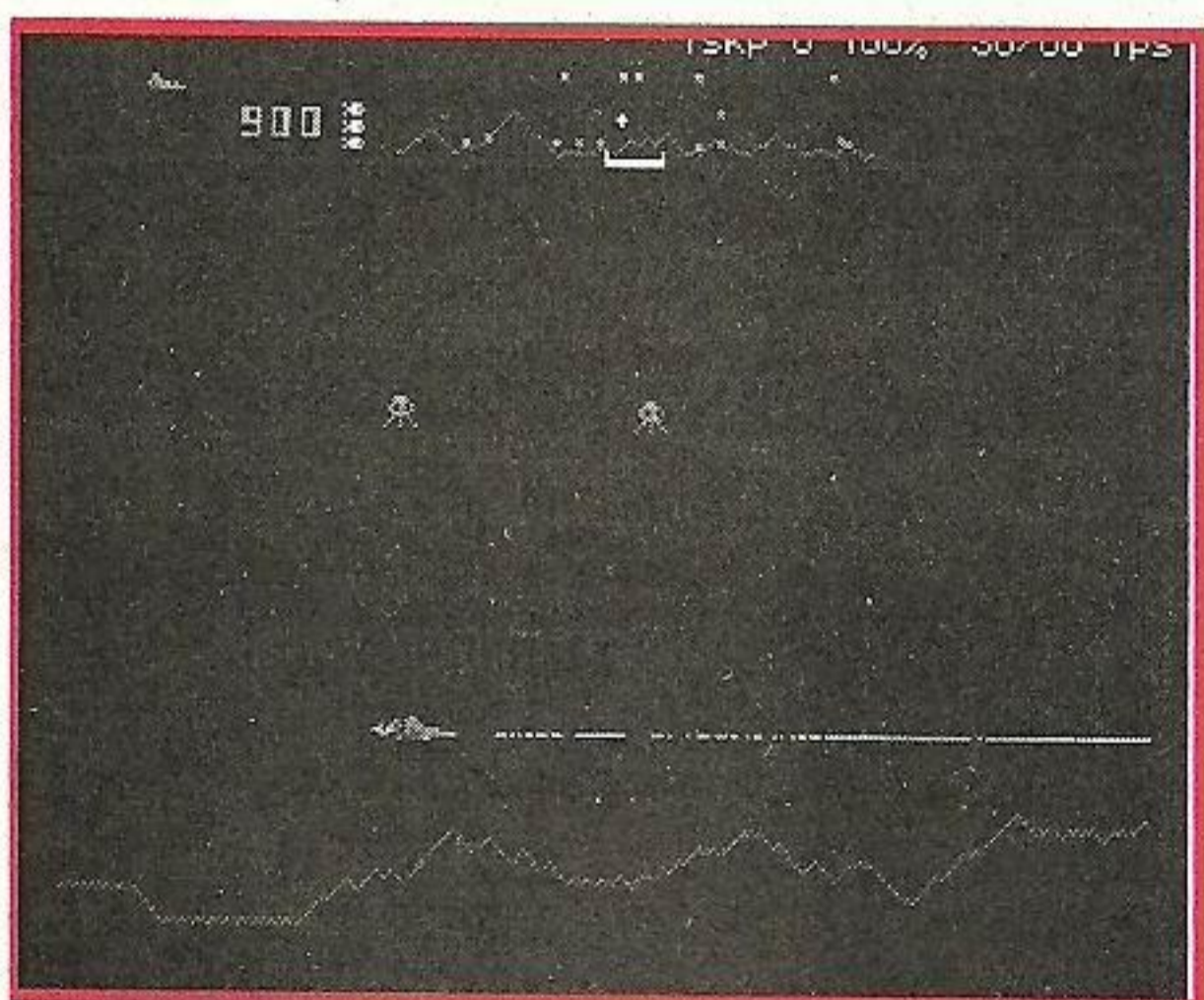
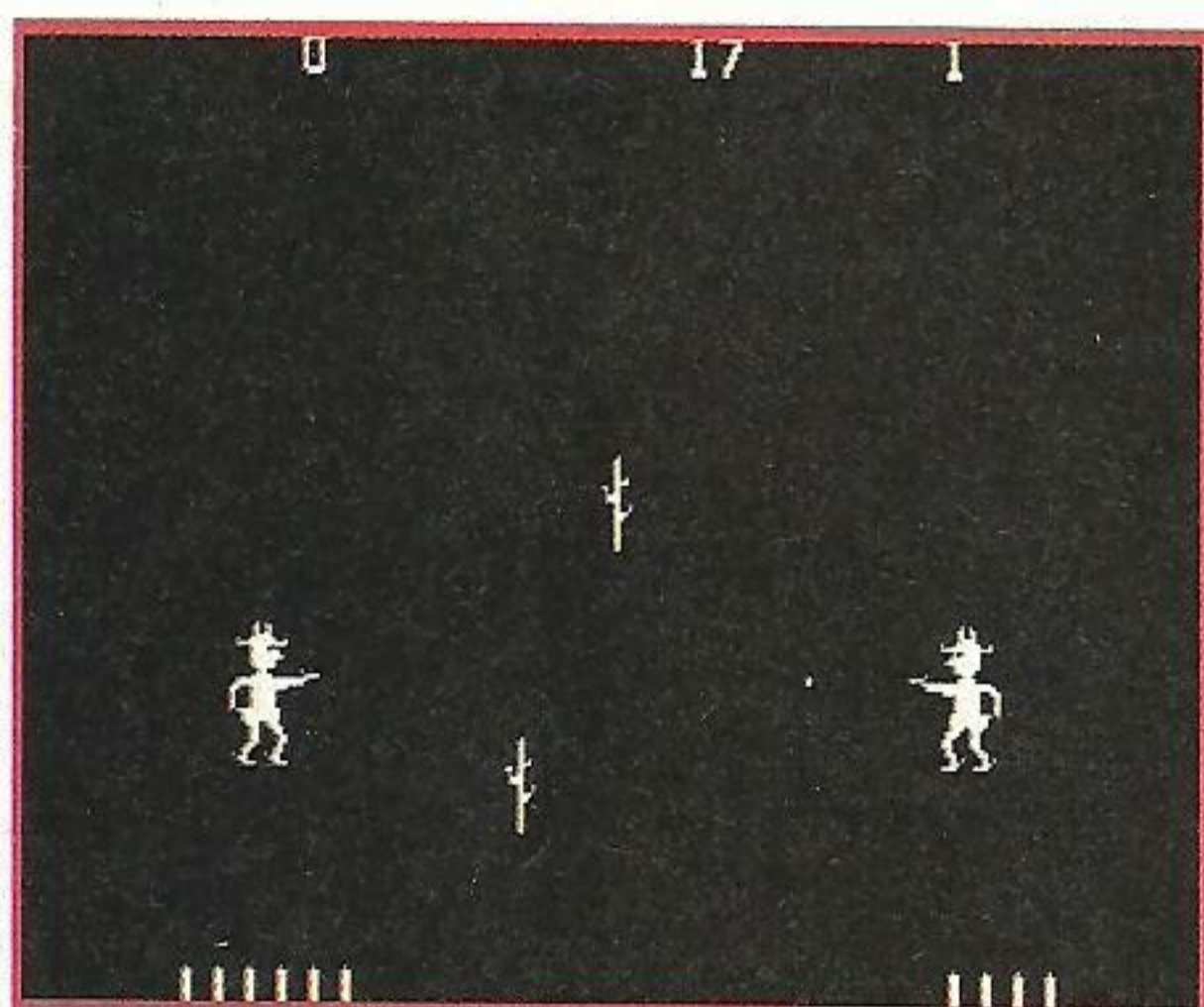
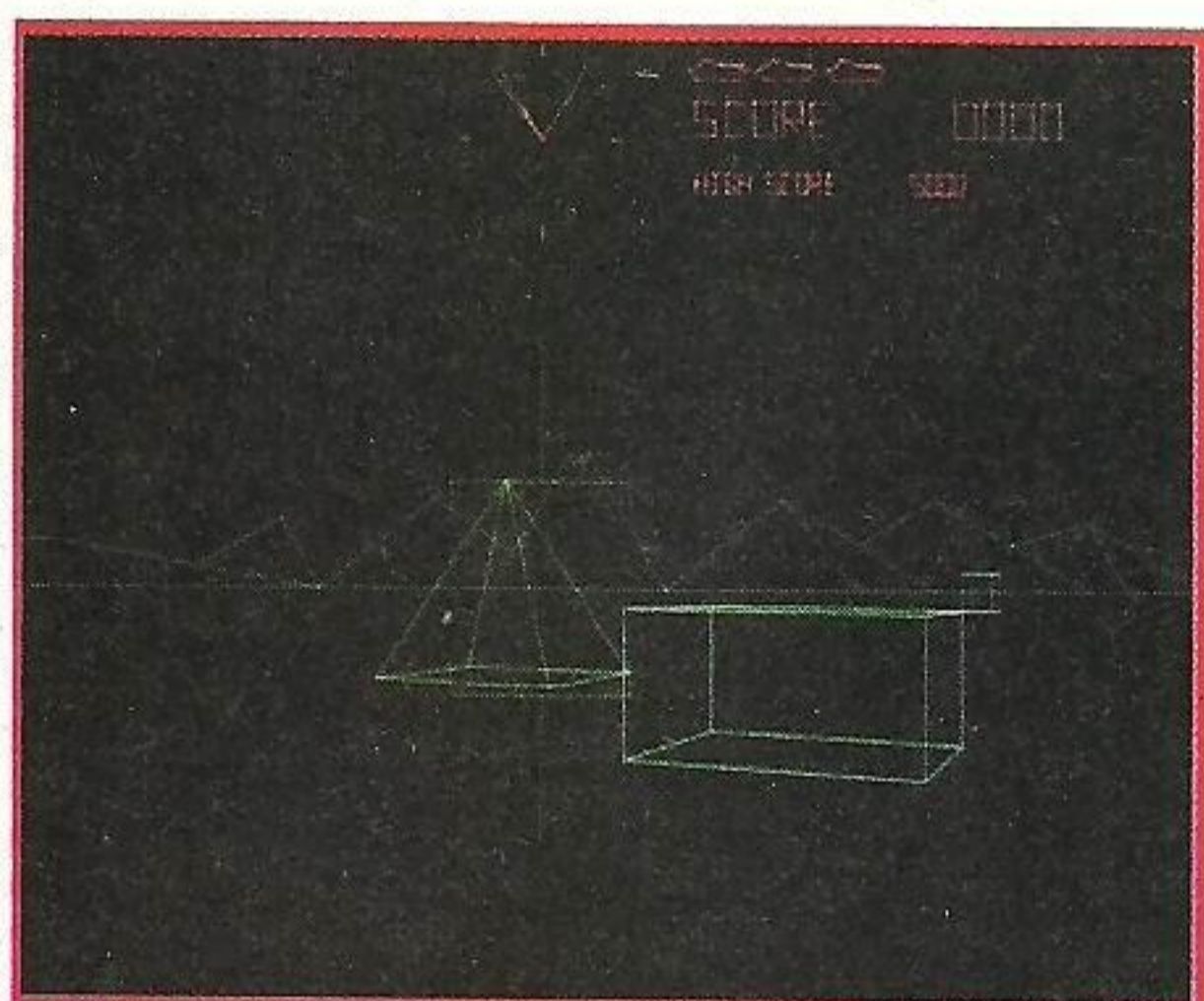
VIII. Przypisz przedmioty do odpowiednich platformerów:


- 91. banan
- 92. marchewka
- 93. diament
- 94. jabłko
- 95. pilot do telewizora

- CRASH BANDICOOT
- SPYRO THE DRAGON
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- DK 64
- GEX

Z pewnością test nie nastreczył wam zbyt wielu trudności. W numerze powakacyjnym zaprezentujemy wam wszystkie prawidłowe odpowiedzi ze szczegółowymi wyjaśnieniami. I nie oszukujcie samych siebie...

Krótka Historia Gier Video



 Historia gier video pełna jest wznoszeń i upadków. Firmy powstawały, łączyły się, dzieliły i waliły. Jedno pozostawało niezmiennie - biznes ten w całej swojej historii przynosił ogromne zyski, choć przeszedł - jak każda branża - swoją serię kryzysów.

Za początek ery elektronicznej rozrywki uważa się lata siedemdziesiąte, mimo iż pierwsze interaktywne gry pojawiały się już na początku lat sześćdziesiątych. Nie wyszły one jednak poza mury budynków, w których powstały. Były to bowiem gigantyczne, nierzadko zajmujące całe piętra superkomputery. Zapaleńcy pisali proste programy rozrywkowe, które trudno dziś nazwać grami, a które zapoczątkowały to, co dzisiaj tak znamy i kochamy.


Dopiero na początku lat siedemdziesiątych pojawiły się pierwsze automaty wrzutowe. Rozstawiane w barach i knajpkach od początku swojego istnienia cieszyły się dużą popularnością. Był to też czas powstawania firm, które w przyszłości rozrosły się w wielkie międzynarodowe koncerny. Niektóre istnieją po dziś dzień. Inne już dawno zostały zapomniane.

Namco, Sega, Konami czy Midway, które rozpoczęły swoją karierę w tamtych czasach, obecnie mają w ręku spory udział w rynku i są cenionymi producentami gier.

Oto krótkie przypomnienie tego, co działo się od samego początku, aż do 1999 roku. Rok 2000 to już nowa era.

Nie wątpimy jednak, że najlepsze jeszcze przed nami. Dzień, w którym zagramy w 30 osób, w najnowszy symulator kolonialnych space-marines przy pomocy kabelka wkładanego za ucho musi kiedyś przecież nastąpić...

txt: Merlin

 Pierwszym z pionierów było Atari. Założyciel firmy - Nolan Bushnell - w 1972 roku zadebiutował z grą Computer Space mając zaledwie 500 dolarów. Kiedy sprzedawał firmę w 1973 roku była ona już warta 32 miliony dolarów. W 1982 roku Atari kontrolowało 50% rynku amerykańskiego, a jego roczne dochody przekraczały 1,5 miliarda dolarów.

Computer Space ma swoją własną historię. Gra gotowa była już na dziesięć lat przed swoją publiczną premierą. Bushnell stworzył ją będąc jeszcze na studiach w 1961 roku. Nosiła ona wtedy nazwę SpaceWar. Zakupił ją koncern Nutting Associates, gdzie w 1971 roku rozpoczął pracę Bushnell. Pod szyldem Nutting Associates ukazała się olbrzymia jak na tamte czasy liczba 500 maszyn z Computer Space. Bushnell po roku odszedł jednak z firmy i zaczął działać na własny rachunek. Początkowo planował nazwać swoją firmę Syzygy, lecz nazwa ta była już zarezerwowana przez firmę kładącą dachy. W końcu wybór padł na Atari. Jest to termin zaczerpnięty z japońskiej gry Go, gdzie słowo "Atari" odpowiada zawołaniu "Szach" w Szachach.


Bushnell nie mógł narzekać na brak konkurencji. W 1972 roku Magnavox wydaje konsolę o nazwie Odyssey. Bushnell nie widzi jednak zagrożenia uważając ich gry za nudne. Computer Space nie sprzedawało się jednak dobrze i Bushnell doszedł do wniosku, że jego gra jest za trudna. Postanowił więc wydać coś prostszego. W tym czasie zatrudnił nowego programistę - Ala Alcorna. Niedoświadczonemu Alcornowi Bushnell zleca jako ćwiczenie napisanie prostej gry w tenisa. Gra nazwana została Pong z dwóch powodów. Raz, że odbijana piłeczka wydawała taki dźwięk, dwa - "Ping-Pong" był już zastrzeżonym znakiem handlowym. Chrzest bojowy Pong przeszedł w pobliskim barze. Po dwóch tygodniach maszyna zapchana została monetami. Pong okazał się wielkim sukcesem.

Konkurencyjne Odyssey sprzedało się w liczbie 100,000 sztuk. Ludzi kupowali tę maszynę, gdyż tylko na niej mogli zagrać w domu w grę podobną do Ponga. Podobieństwo to wydało się podejrzane prawnikom z Magnavox, którzy wytoczyli Atari



Panie, panowie - czapki z głów. Oto przodek wszystkiego, na czym dziś gramy... Pong w wersji dla marketów Sears.

kariere, jednocześnie zarabiając dla swoich twórców krocie, był Pac-Man. Oryginalnie nazywał się Puck Man, jednak szybko dostrzeżono niebezpieczeństwo wynikające z zamalowania brzuszka w początkowej literze P. Powstała na skutek tej przeróbki litera F z pewnością zniechęciłaby rodziców do pozwolenia swoim pociechom na grę w ten tytuł. Dzięki dmuchaniu na zimne, powołane do życia w 1980 roku kuliste stworzenie zjadające kropki okazało się ogromnym przebojem. Klony gry pojawiały się tak szybko, że prawnicy Namco nie nadążyli składać pozwów sądowych przeciwko firmom. Na dystrybucji Pac-Mana w USA Namco zarobiło 200 mln. dolarów.

 W 1980 roku Minoru Arakawa, pasierb szefa Japońskiego Nintendo - Hiroshi Yamauchi otworzył Nintendo of America w Nowym Yorku. Siedziba firmy szybko została przeniesiona do Seattle w stanie Washington. Sprzedaż ręcznych gier

W 1989 roku Nintendo zaprezentowało światu monochromatycznego GameBoy'a w cenie 109 dolarów. NEC wydało w Ameryce swoją 16-bitową konsolę o nazwie TurboGrafx-16. Sama konsola kosztuje 189 zielonych. Jednak stacja dysków CD do niej to wydatek rzędu 400 dolarów. Jest to pierwsza konsola korzystająca z kompaktów.

Sega nie zostawała w tyle wydając 16-bitową Sega Genesis. Konsola kosztuje 249.95\$. Na tej konsoli narodził się Sonic.


SNK - twórca takich gier jak Ikari Warriors, czy Crystalis wydaje 16-bitową konsolę Neo-Geo - odpowiednik maszyny stojącej w salonach gier. Możliwościami graficznymi i dźwiękowym zgniata konkurencję. Cenowo (399\$) nie ma jednak szans, zwłaszcza, że zakup gry to wydatek rzędu 100-300\$ (naprawdę).

Sega wydaje kolejne hity - Afterburner II, E-SWAT oraz nieznaną jeszcze nikomu grę Strider Capcom'u. Pojawia się Commodore CDTV (Commodore Dynamic Total Vision), gdzie gry i oprogramowanie rozprowadzane są na kompaktach.


W połowie lat 90 Nintendo prowadzi długie i intensywne rozmowy z Sony tworząc wspólnymi siłami napęd CD przeznaczony do Super Nintendo. Zestaw konsola + napęd ma kosztować jedynie 700\$...

sprawę o plagiat. W rezultacie Bushnell musiał wykupić od Magnavox'a licencję, by chronić się przed procesem, na który nie było go w tym czasie stać. Sprawa Ponga nie skończyła się jednak na tym - na arenie pojawił się inny wizjoner o nazwisku Ralph Baer. Według niego wyglądało to zupełnie inaczej - podobno Bushnell, szukając programistów do swojej firmy, wpadł z wizytą do młodego inżyniera Baera, u którego zobaczył działający prototyp Ponga. Baer w końcu nie zgodził się na współpracę, a Bushnell zwyczajnie ukraść pomysł. Do dziś nie udało się rozsądzić tej sprawy, bowiem obaj panowie posiadają niezbitę dowody świadczące o ich prawdziwości. Możemy jednak śmiało uważać zarówno Bushnella, jak i Baera za ojców gier video.


 W latach siedemdziesiątych nie istniał podział na komputery osobiste i konsole. Prym wiodły automaty wrzutowe rozstawiane w salonach gier. Żeby zagrać w swoją ulubioną grę najczęściej trzeba było iść do salonu. Gwałtowny wzrost liczby komputerów osobistych i konsol, połączone z przyrostem ich mocy obliczeniowej, nastąpił znacznie później. Wcześniej należało przejść drogę pierwszych ośmiobitowych komputerów (Atari 400, 800 i inne). Dawały one programistom bardzo ograniczone możliwości pisania gier. W 1978 roku na rynku gier arcade pojawiają się dwa nowe tytuły - Football oraz Space Invaders. Biją one wszelkie rekordy sprzedaży. Ich wydawcą jest Midway. W tym też roku z Atari odchodzi kilkunastu programistów tworząc firmę Activision.


 Początek lat osiemdziesiątych zaowocował wydaniem pierwszej trójwymiarowej gry - BattleZone. Obiekty reprezentowane były wyłącznie przez swoje szkielety, np.: czołg składał się z kilku szkieletów, stożków i ostrosłupów. Całość sprawiała bardzo dobre wrażenie, choć animację dziś nazwalibyśmy ślamazarną. Inną grą, która zrobiła w tym czasie niesamowitą

nie szła jednak dobrze i czarne chmury zawisły nad amerykańskim Nintendo. Rok 1981 wypadł już pomyślniej. Wtedy to Shigeru Miyamoto napisał grę Donkey Kong. Bohater zwany Jumpmanem miał w niej za zadanie uratować swoją dziewczynę z rąk wielkiej małpy. Dwa lata później Jumpman przemianowany został na Maria i został hydraulikiem. Podobno na cześć hydraulika, który naprawiał przez kilka dni instalację w pracowni Miyamoto, a z którym Shigeru zdążył się zaprzyjaźnić. Miał on właśnie na imię Mario i pochodził z Italii. Tyle legenda.

 Rok 1983 to początek kryzysu w przemyśle gier, który został przezwyciężony dopiero w 1985. W tym czasie Atari poniosło wielkie straty z powodu złego przyjęcia na rynku ich dwóch konsol - Atari 2600 oraz Atari 5200. Ich nowa wersja Pac-Man-a również przyniosła spore rozczarowanie, a tytuł mający dostarczyć firmie krocie - licencjonowany E.T. - okazał się kompletną kląpą. Tak na marginesie - E.T. skodowano w trzy miesiące. Krokiem do przodu był komputer Commodore 64 firmy Commodore, który światło dzienne ujrzał w 1983. Osiągami przewyższał on wszystkie wydane do tamtej pory konsole. Już niedługo miały nadejść czasy panowania Amigi.

Zanim to jednak nastąpiło, w 1985 ukazał się Nintendo Entertainment System (NES) - ośmiobitowa konsola Nintendo. Narodzili się wtedy dla świata Super Mario Brothers - sprzedano ponad 6 milionów kopii pierwszej wersji tej gry. Sega, krzepiąc się sukcesem Nintendo, wydaje Sega Master System (SMS). Atari buduje swoją kolejną konsolę, tym razem opatrzoną numerkiem 7800. Znowu nie trafili w gusta.

 W 1987 roku Nintendo przenosi z Famicom'a - japońskiego odpowiednika NES'a - Legend of Zelda na amerykański rynek. W tym samym czasie Atari wydaje Atari XE Game System, konsolę mającą wyprzeć ośmiobitowe komputery.

 Wkraczamy w lata dziewięćdziesiąte. Na rynku komputerowym prym wiodzie Amiga. Jest to czas upowszechnienia komputerów


osobistych - klonów IBM PC, choć wspomniana Amiga jeszcze przez kilka lat nie straci popularności. Rynek komputerów PC jest w fazie dynamicznego rozwoju. Otwarta architektura komputerów domowych i ich rosnące możliwości dawały twórcom gier pole do popisu. Wraz z błyskawicznym rozwojem technologii oraz spadkiem cen, popularność pecetów rosła. Konsole nie pozostawały jednak w tyle. Nintendo wydało SNES (Super NES) - konsolę, która w Japonii sprzedawana była pod nazwą Super Famicom. W prasie zaczęły się rozważania, czy nowa wersja przygód Mario wystarczy, by rodzice szarpnęli się na 249,95\$ dla swoich pociech.


W 1991 roku Sega wydała SEGA CD. Nie udostępniono jednak narzędzi developerskich pozwalających skorzystać z możliwości nowej konsoli, co zadecydowało o jej szybkiej śmierci. Wydane przez Segę gry były w większości interaktywnymi filmami. Nintendo prowadzi długie i intensywne rozmowy z Sony, tworząc wspólnymi siłami napęd CD przeznaczony do Super Nintendo. Zestaw konsola + napęd ma kosztować jedynie 700\$.


W tym też roku firma Galoob Toys wydała Game Genie - dalekiego przodka dzisiejszego Game Sharka. Game Genie pozwalał oszukiwać w grach na NES. Nintendo uznając, że urządzenie ma negatywnie działać na ich gry, czyni starania o zaprzestanie sprzedaży tego gadżetu.

Był to też udany rok dla Capcom'u. Ukazuje się Street Fighter II, a w salonach gier ustawiają się olbrzymie kolejki do automatów z grą.

Atari zapowiada 32-bitową konsolę - Panther jako konkurencję dla Segi i Nintendo.

 Pomimo kontraktu z Nintendo, Capcom i Konami prowadzą rozmowy z Segą na temat produkcji na Segę Genesis. Żadna z tych dwóch firm nie skierowała jednak swoich najlepszych zespołów do pisania gier na tę platformę. Sega pracuje za to nad Sonic the Hedgehog 2. Z wielkim sukcesem - gra sprzedaje się jak szalona.

 W Japonii firma JVC wydaje konsolę o nazwie Wondermega. Jest to kombinacja Segi Genesis z Sega CD. Kosztuje 620\$. Nie odnosi jednak wielkiego sukcesu. Nintendo rozstaje się z Sony, zwracając się w stronę Philipsa. Prace nad napędem CD dla SNES zostają zarzucone, kiedy Sony opracowało już prototyp. Plotka głosiła, że prawnicy Sony znaleźli sprytny sposób, aby to Sony zbierało zyski ze sprzedaży gier na SNESa, wydanych na CD. Sony zabrało się do pracy nad swoją własną konsolą opartą o nośnik CD.


 3DO - firma założona przez pracującego dawniej w Electronic Arts Tripa Hawkinsa zapowiedziała specyfikację nowej, 32-bitowej konsoli. Wsparcie dla tego pomysłu ogłosiły Panasonic, Time Warner oraz MCA. 3DO miało ambicję wydać standard, który wykorzystywaliby różni producenci sprzętu. Pomysł pierwszy podchwycił Panasonic, wydając w 1991 roku konsolę 3DO. Była ona jednak za droga - kosztowała aż 699\$. W 1993 roku Atari pokazało Jaguara - konsolę reklamowaną jako 64-bitową. W rzeczywistości posiadała ona jedynie dwa 32-bitowe koprocесory. W produkcję tej konsoli w USA zaangażowana była firma IBM, co Atari podkreślało na każdym kroku.

W 1996 roku Atari łączy się z JTS zarzucając Jaguara. Jest to koniec firmy Bushnella. Sam Nolan Bushnell pojawia się jako przewodniczący Aristo Games - firmy budującej Internetowe rozwiązania dla automatów.

W tym samym roku Nintendo zapowiedziało swoją nową konsolę, N64 powstała z połączenia sił z Silicon Graphics. Sega podała pierwsze informacje o Sega Saturn.


Przemocą w grach zainteresował się kongres USA. Podstawą rozpoczęcia dochodzenia były gry Mortal Kombat oraz Night Trap. Wynikiem inicjatywy dwóch senatorów - Josepha Liebermana oraz Herberta Kohla było powstanie Entertainment Software Rating Board (ESRB), której znaczek pojawiał się na pudełku z grą. Stanowił on informację o zalecanym przez radę wieku graczy, którzy mogli wchodzić w jej posiadanie. Zanim świat zobaczył Saturna, Sega wydała konsolę o nazwie 32X. W rzeczywistości była to przystawka pozwalająca na Sega Genesis odpalać 32-bitowe gry. Była to próba konkurowania z prawdziwymi 32-bitowymi konsolami dostępnymi na rynku - Jaguarem Atari oraz 3DO Panasonica.

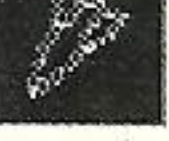
Nintendo wydało Super Game Boy - przystawkę do SNES'a pozwalającą uruchamiać na tej konsoli kartridże Game Boy'a. Dostępne w ten sposób były nowe funkcje oraz kolorowa grafika.

 W 1994 roku w Japonii pojawiła się konsola PlayStation firmy Sony, której do tej pory sprzedano około 80 milionów sztuk na całym świecie, co czyni ją najlepiej sprzedającą się konsolą w historii.


Dwóch wielkich konkurentów deptało jednak Sony po piętach. W 1994 ukazał się bowiem również Saturn Segi. Szybko okazało się jednak, że nie jest on konkurencją dla szaraka Sony, przynajmniej w Europie. W Japonii Saturn cieszył się całkiem dobrą sprzedażą. W 1995 roku w maju Sega Saturn pojawia się w USA, wyprzedzając zapowiedzi premiery o cztery miesiące. Sprzedaż idzie bardzo słabo, a w dniu premiery dostępnych jest tylko kilka tytułów. Cena konsoli to 399\$.

Sony sprawiło inną niespodziankę, związaną z wydaniem w USA nowej konsoli - PlayStation kosztowało sto dolarów mniej niż pierwotnie zapowiadano. Kosztujący 299\$ szarak był przebojem już w dniu premiery. Duży wybór tytułów bardzo się do tego przyczynił. Sprzedaż Jaguara stale spada.


 Nintendo zwleka z premierą swojej nowej 64-bitowej konsoli. W końcu prototyp pokazuje na Shoshinkai - japońskich targach. Mario64 robi duże wrażenie. Plotka głosi jednak, że niewiele gier na tę platformę jest w trakcie produkcji. Japońska premiera N64 w 1995 wypada bardzo dobrze, jednak po kilku miesiącach sprzedaż ustaje z braku gier. Plotki o niewystarczającej liczbie gier znajdują swoje potwierdzenie w rzeczywistości.


 Od tego czasu ceny konsol stale spadają. Dochodzi do wojny cenowej, na której najbardziej zyskują gracze.


Sega zarzuca projekt Neptun. Miał on stanowić połączenie Segi Genesis, 32X oraz SegaCD. Jednocześnie przypięczone zostały losy dwóch ostatnich z wymienionych konsol. Więcej szczęścia Sega ma ze swoimi nowymi produkcjami na automaty - w 1996 roku światło dzienne ujrzał Virtua Fighter 3. Zapowiedziano wersję na Saturna.


 W 1996 roku Atari łączy się z JTS, zarzucając Jaguara. Jest to koniec firmy Bushnella. Sam Nolan Bushnell pojawia się jako przewodniczący Aristo Games - firmy budującej Internetowe rozwiązania dla automatów. Sony zarabiała 12 milionów dolarów dziennie w dniach przedświątecznych. W 1997 roku, w domach w USA znajdują się 4 miliony szarych konsol, w Japonii 6, a w Europie 2,2. Dalsze zapowiedzi są obiecujące. Nintendo twierdzi, iż na gwiazdkę sprzedano 2.5 miliona N64, tj. więcej niż fabryki w tym czasie wyprodukowały. Zaskakując wszystkich w 1997 roku, Nintendo wydaje odchudzoną wersję SNES w cenie 100\$. Co ciekawe, wydanie tej konsoli nastąpiło cztery miesiące po tym, jak Nintendo oficjalnie ogłosiło zaprzestanie produkcji gier na system 16-bitowy. W 1997 roku zaczęły krążyć pogłoski o nowej konsoli

Segi wyposażonej w modem oraz czytnik CD. Plotki niosły w sobie ziarno prawdy. W porozumieniu z 3dfx Interactive Inc. Voodoo Graphics trwały prace nad konsolą o nazwie kodowej Black Belt (czarny pas). Konsola wyposażona miała być w procesor firmy Hitachi: SH-4 taktowany z częstotliwością 200Mhz i mogący wykonać 350 milionów instrukcji na sekundę. Jak się później okazało, były to plany Sega of America. Sega of Japan pracowała nad własnym pomysłem - spadkobiercą Saturna - Dural. Ta konsola wykorzystywałaby procesor PowerVR. Kiedy plany powstania systemu Dural zostały ogłoszone, większość zespołu pracującego nad konsolą Black Belt odeszła. Z powodu zerwanych kontraktów, firma 3dfx wytoczyła koncernowi kilka procesów. Przed końcem roku Sega zmieniła nazwę nowej konsoli na Katana. Premiera konsoli w USA miała odbyć się w październiku 1998 roku. Cenę ustalono na 199\$.


 W 1997 roku słyhać również było o nowej konsoli Sony. Jako termin ukazania się PlayStation2 wskazywano koniec roku 1998. Na kolejnej wojnie cenowej po raz kolejny zyskali gracze. Nintendo of Japan 21 lutego zapowiedziało spadek cen japońskich N64 do 137\$. 27 lutego Sony ogłosiło natychmiastową obniżkę PlayStation do 200\$ w Zjednoczonym Królestwie i Australii. Tydzień później - 3 marca Sony Computer Entertainment of America ogłosiło obniżkę cen PlayStation do 149\$. Nintendo of America ogłosiło, że obniżek nie przewiduje. Jednak trzy dni później w japońskiej gazecie pojawiło się stwierdzenie Hiroshi Yamauchi, iż nastąpi obniżenie cen N64 o 50\$. Nintendo of America szybko zaprzeczyło tym rewelacjom wyjaśniając je błędem tłumaczenia. Nintendo of America obniżyło ceny N64 do 150\$ dwa tygodnie później. Sega obniżyła cenę Saturna do 150\$ w czerwcu. Sprzedaż Segi Saturn w Japonii idzie tak dobrze, że Sega wydaje gry wyłącznie na ten rynek.


 23 Stycznia Sega ogłosiła zamiar połączenia się z japońskim wytwórcą zabawek Bandai. Do fuzji dojść miało 1 października. Jednak 26 maja zarząd Bandai zerwał rozmowy o połączeniu. Powód był prosty. Bandai nie potrzebowało już dłużej Segi do podniesienia swojej sprzedaży. W listopadzie Bandai wydało w Japonii Tamagotchi, zapewniając firmie krociowe zyski. Tamagotchi w błyskawicznym tempie stało się narodową obsesją Japończyków. Ceny zabawek w drugim obiegu sięgały setek zielonych, podczas gdy cena rynkowa wynosiła zaledwie 16\$. Bandai wydało Tamagotchi w USA w maju następnego roku. Pierwsza partia 30.000 zabawek rozeszła się w pierwsze trzy dni. Bandai zapowiedziało wersję wirtualnego zwierzątka na PC oraz Game Boy'a na długo przed tym zanim uczyniły to inne firmy.

 Firma Tiger w 1997 roku wydała produkt konkurencyjny do Game Boy'a. Ich przenośna konsola - Game.com poza możliwością uruchamiania gier zawierała kilka dodatków, takich jak wbudowany pasjans, kalkulator, baza danych o adresach i telefonach oraz kalendarz. Obsługiwała też technologię touch-screen pozwalającą za pomocą elektronicznego pisaka wprowadzać dane. Przy pomocy modemu do PC możliwy był dostęp do sieci i wysyłanie e-mailów. Nintendo wznowiło prace nad swoją przenośną konsolą Atlantis. Miał to być w pełni 32-bitowy system działający przez 30 godzin bez potrzeby zmiany baterii.


 Senatorowie Kohl i Lieberman, którzy kilka lat wcześniej doprowadzili do wprowadzenia znaczków określających poziom brutalności w grach, są zadowoleni z rozwoju rynku. W swoim rocznym raporcie stwierdzają, że większość gier ma oznaczenia na pudełkach. Gorzej sprawa przedstawia się u detalicznych sprzedawców, którzy nie dbają o to, komu towar sprzedają.

 W 1998 roku Sega oficjalnie potwierdza, że pracuje nad nową konsolą o nazwie kodowej Katana. Ma to być 128-bitowy system używający jako systemu operacyjnego Microsoft Windows CE. Zabieg ten ma ułatwić konwersję gier z PC na tę platformę. Pierwszy pokaz Katany odbywa się w maju. Zupełną nowością jest Visual Memory System (VMS) - karta pamięci z wyświetlaczem i kontrolerem, która może być używana jako mini konsola do gier z grafiką przypominającą Tamagotchi. Sega ogłasza japońską premierę na listopad. Chociaż amerykańska premiera nie odbędzie się przed rokiem 1999, Sega of America planuje wydać na nią 100 milionów dolarów. W połowie roku Sega informuje o zmianie nazwy Katany. Teraz zwie się ona Dreamcast. W Japonii zgodnie z zapowiedziami premiera odbywa się 27 listopada. Pierwsza partia 150.000 konsol sprzedana zostaje błyskawicznie wraz ze 132.000 kopii Virtual Fighter 3. Sega zapowiada jednocześnie arkadową wersję Dreamcasta - Naomi. Ponieważ automat i konsola posiadają ten sam chipset, konwersja gier w obie strony nie sprawia żadnych trudności. W Naomi dostępny jest nawet slot VMS do transmisji danych do i z Dreamcasta.


 Plotki w 1998 roku donosiły, iż Sony pilnie pracuje nad PlayStation2. Koncern nie ujawnia jednak żadnych szczegółów do połowy roku. W końcu potwierdza jednak, że konsola może być wyposażona w czytnik DVD. System najwcześniej ma ujrzeć światło dzienne w roku 2000. Pojawiają się informacje o porozumieniu między Sony i Toshiba, mającą dostarczyć chipset do nowej konsoli. Wczesne przypuszczenia mówią o procesorze RISC działającym z częstotliwością 250Mhz, co jest trochę szybciej niż w Dreamcast'cie. Sony niczego nie potwierdza. Kolejną wojnę cenową rozpoczęło Sony. Cenę PlayStation z nowym kontrolerem DualShock ustalono na 149,95\$. Jednocześnie cena PSX z oryginalnym kontrolerem spadła do 129,95\$. Nintendo od razu ogłosiło tymczasową obniżkę ceny N64 do 129,95\$ w październiku. Sony utrzymało jednak cenę PS, która objęła też zestawy z DualShock'iem. Nintendo podążyło za trendem.


 Wydanie napędu 64DD "Bulky Drive" do Nintendo 64 znowu zostało opóźnione. Na E3 pojawia się za to Expansion Pak do N64. Dodatek ten rozszerza pamięć N64 do 8MB. Jednocześnie Nintendo wydaje Legend of Zelda (Ocarina of Time). Liczba 325.000 zamówień na ten kartridż czyni z Zeldy najbardziej oczekiwaną grą w historii. W ciągu miesiąca sprzedanych zostaje 2.5 miliona kopii gry. Nintendo zarabia 150 milionów zielonych. Najbardziej popularny w tym czasie film kinowy "A Bug's Life" dla porównania zarobił „tylko” 114 milionów dolarów. 14 kwietnia 1998 roku Nintendo wydaje wersję Game Boya wyposażoną w tylne światło. Jednocześnie pojawia się kamera oraz drukarka do Game Boya. Kamera pracuje jednak w bardzo niskiej rozdzielczości. Pojawienie się Game Boy Color jest rychłą zapowiedzią zmięczenia monochromatycznej mini konsoli. Mimo iż z założenia gry na kolorowego Game Boya miały być kompatybilne z monochromatyczną wersją, rzeczywistość przedstawia się inaczej.


Kompy czy konsole?!


 Dalsza część roku 1998 to pojawienie się na rynku konkurentów Game Boya. Firma Tiger wydaje odchudzoną wersję swojej konsoli Game.com zwanej teraz Game.com Pocket Pro. Bandai wprowadza na japoński rynek WonderSwan - system zaprojektowany przez twórcę Game Boya - Gunpei Yokoi. WonderSwan może wyświetlać gry zarówno w pionie jak i w poziomie w wysokiej rozdzielczości oraz odtwarzać krótkie filmy. Bandai chce sprzedać trzy-cztery miliony tych konsol po 40\$ przed końcem marca 1999.


SNK zapowiedziało Neo-Geo Pocket - konsolę mogącą pracować samodzielnie jak i w połączeniu z Dreamcastem. Neo-Geo ma być kompatybilne z technologią VMS, lecz ma mieć dużo większe możliwości niż karty pamięci. Konsola wyposażona jest w mały joystick i monochromatyczny wyświetlacz. Cena z października 1998 w Japonii wynosi 50\$. W USA konsolę tę można było kupić dopiero w kwietniu 1999.


 Koniec roku 1998 rozpoczyna głośną dyskusję na temat emulatorów. Organizacja IDSA (Interactive Digital Software Association) podejmuje kroki mające na celu zamknięcie w Internecie witryn rozpowszechniających ROMy, których legalność pozostaje pod znakiem zapytania. Sony prowadzi własną walkę z producentem emulatora Bleem - programu emulującego PSX na domowym pececie. Przegrywa ją.


 Na początku roku 1999 Nintendo podejmuje w asyście IBMa prace nad nową konsolą o nazwie kodowej Dolphin. Sercem systemu ma zostać miedziany chip wykonany w technologii zwanej Gekko. Pracować ma z częstotliwością 400MHz. Nintendo ma zamiar wydać konsolę przed gwiazdką 2000. Nie próżnuje też zespół inżynierów Nintendo zajmujący się przenośnymi konsolami - zapowiedziany zostaje Game Boy Advance: 32-bitowa konsola, która z pomocą telefonu komórkowego będzie mogła łączyć się z Internetem. Ma być również kompatybilna wstecz z Game Boy oraz Game Boy Color.


 Nieoficjalnie mówi się, że Microsoft zapowie wejście na rynek konsol ze swoim produktem o nazwie X-Box. Podobnie jak Dreamcast specjalna wersja Windows CE posłuży jako system operacyjny. Dziecko Microsoftu pojawić ma się w 2000 lub w 2001 roku.

 W 1999 roku, 19 lat po wydaniu Pac-Mana przez Namco, Billy Mitchell osiąga najwyższy możliwy rezultat w tej grze - 3,333,360 punktów!!!
SNK wydaje kolorową wersję Neo-Geo w US w sierpniu. Cena detaliczna wynosi 65,95\$

 Pojawiają się kolejne informacje o PlayStation2. W marcu 1999 zostaje oficjalnie potwierdzone, że drugi szarak Sony zawierać będzie procesor produkcji Toshiba oraz Emotion Engine - procesor odpowiedzialny za realistyczne oddawanie emocji postaci na ekranie. Szacuje się, że nowy system Sony kosztować będzie około 800\$. Sony oficjalnie zapowiada PS2 we wrześniu. PS2 ma być kompatybilny wstecz z PSX 1, umieć odtwarzać płytki CD-Audio oraz DVD. Japońska premiera planowana jest na marzec 2000, Amerykańska i Europejska dopiero na jesieni.

 W 1999 roku Nintendo zapowiedziało wydanie Pokemon'a (skrót od Pocket Monsters) w USA. Dwie (niemal identyczne) gry na GameBoya stają się najlepiej sprzedającymi gramami Nintendo w historii. Nintendo wydaje też urządzenie Pocket Pikachu - coś na wzór Tamagotchi.

 Dreamcast w USA pojawił się 9 września 1999 roku. Niech o jego popularności zaświadczy suma 98 milionów dolarów, którą konsola przyniosła w pierwsze 24 godziny sprzedaży w USA. Wyjaśnieniem tego fenomenu jest fakt, że wiele sieci sklepów oferowało przedsprzedaż. Pojawiają się informacje o gadżetach do Dreamcasta. Iomega - firma produkująca napędy ZIP planuje wydać zewnętrzny dysk do konsoli Segi.

 Rok 2000 i to, co w nim się działo to już zupełnie inna historia, którą poznaliście z newsów w Neo Plus. Pewne jest jedno: to dopiero początek...

Nie wolno zapomnieć, że lata dziewięćdziesiąte, a zwłaszcza końcówka, to czas bardzo dynamicznego rozwoju technologii komputerowej. Powolne komputery XT, 286AT w ciągu kilku lat ewoluowały do bardzo szybkich i wydajnych maszyn. W 1996 roku uwagę zwrócił chip graficzny firmy S3 - Virge. Ten niespecjalnie udany produkt rozpoczął prawdziwy wysyp układów graficznych wspomagających tworzenie grafiki 3D. Pojawienie się układów Voodoo firmy 3dfx przyniosło nową jakość. Rozwiązania różnych producentów często były jednak niezgodne. Doprowadziło to do chaosu i problemów w pisaniu gier, które musiały uwzględniać różne konfiguracje sprzętowe. Główna zaleta pecetów - otwarta architektura - okazała się koszmarem dla programistów. Naprzeciw wyszedł Microsoft wydając biblioteki DirectX jako standard dla swojego systemu operacyjnego. Rozwiązanie to okazało się jednak odległe od idealnego. Drugim krokiem giganta z Redmond było ogłoszenie specyfikacji konsoli Xbox. Poza drobnymi różnicami jest to zamknięty w małej obudowie, podłączony do telewizora pecet o dokładnie określonych parametrach. W założeniach ma on być bardziej wydajny od PS2 ale na jego ukazanie przyjdzie nam jeszcze poczekać. Jednak już teraz producenci gier podchodzą do tego pomysłu entuzjastycznie zapowiadając wsparcie.

Wraz ze wzrostem wydajności pojawiać zaczęły się coraz bardziej rozbudowane gry. Stworzyło to pewną prawidłowość. Małe firmy, zajmujące się pisaniem gier nie były w stanie konkurować z gigantami rynku, którzy posiadali spore zaplecze i środki finansowe. Pisanie gier przestało być domeną jednej osoby czy małej grupki i na podobieństwo produkcji filmowych zaczęło wymagać wielomilionowych nakładów i sztabu specjalistów. Wielkie firmy zaczęły wykupywać więc mniejsze, zdolne zespoły.

Drugim aspektem jest sprzęt. Liczących się konsol na rynku było zawsze co najwyżej kilka. Firmy zajmujące się produkcją konsol wydawały też na nie gry rezerwując dla siebie liczne prawa. Powszechne są developers kit'y kupowane od producenta sprzętu, kosztujące dziesiątki tysięcy dolarów. Są to pakiety programów pozwalające pisać gry dla danej platformy. Firma chcąc napisać grę musi wykupić licencję. Jest to spory wydatek, na który małe firmy pozwolić sobie nie mogą. Na pisanie nowoczesnych gier będzie stać tylko najbogatsze firmy. Jeśli gra się nie sprzedaje, małe firmy, które wykosztowały się na developers kit'y mogą ogłosić bankructwo. Inaczej sprawa przedstawia się z komputerami. Tutaj gry może pisać każdy, kto ma komputer. Produkcji renomowanych firm nie jest jednak łatwo przebić. Małe, zdolne firmy, posiadające dobrze zapowiadający się produkt są z miejsca wykupywane przez wielkie koncerny, pod których szyldem gra jest sprzedawana.

Jednak nawet największych firm nie stać na wydawanie setek tysięcy dolarów na każdą produkcję. By wykorzystać możliwości istniejącego sprzętu, gra pisana jest przez kilka miesięcy, a nawet lat, przez sztab ludzi. Stopień skomplikowania urosł tak, że pisanie każdej gry od podstaw byłoby nieopłacalne - gry ukazywałyby się zbyt późno, zbyt dużym nakładem pracy. Narodził się więc pomysł korzystania z gotowych rozwiązań - modułowości budowy, np.: nowa, trójwymiarowa gra nie jest pisana od zera, lecz oparta na sprawdzonym engine graficznym zakupionym od innej firmy. Pozwala to skupić się twórcom gry na innych aspektach. Nie jest to nowy pomysł. Języki programowania czwartej generacji (np.: C++) już dawno umożliwiały ponowne wykorzystanie wcześniej napisanych modułów. Zapowiedź nowej konsoli Sony - PS2 nie wzbudziła entuzjazmu wśród mniejszych producentów gier. Jasne było, że nie będzie ich stać na zakup developers kitów i konkurowanie z gigantami takimi jak Squaresoft, Konami czy Namco.

Lata dziewięćdziesiąte to również burzliwy rozwój Internetu. Nowe produkcje poszły i w tym kierunku. Pojawiały się nowe rodzaje gier, wykorzystujące możliwości oferowane przez globalną sieć. Zanedbywany tryb multiplayer zaczął odgrywać coraz większą rolę. Niektóre z nowych gier przeznaczone są wyłącznie do gry po sieci. Dotyczy to przede wszystkim komputerów, choć producenci konsol wchodzą również na ten rynek. Internet przestaje być wyłączną domeną komputerów. Funkcje nowych konsol wybiegają daleko poza uruchamianie gier. Pozwalają również na pisanie e-maili, czy surfowanie po Internecie. Rola internetu nie sprowadza się wyłącznie do medium transportowego w grach. Liczne serwisy zajmujące się nowościami z przemysłu gier są najbardziej aktualnym

źródłem informacji. Producenci gier obowiązkowo posiadają swoje witryny webowe. Liczne są też serwisy pozwalające grać on-line - westwood on-line, battle net.

Lubiany, zwłaszcza ostatnio, temat przeciwstawiania konsol komputerom (i odwrotnie) można rozpatrywać na dwóch poziomach: z punktu widzenia graczy i drugiego - firm produkujących gry. Fakty przedstawiają się tak: bez wątpienia granie na konsoli zapewnia większy komfort i jest bezstresowe. Nie trzeba się martwić czy ma się zainstalowane najnowsze biblioteki DirectX, sterowniki do karty graficznej i muzycznej, czy starczy pamięci i czy komputer sprosta wymaganiom gry. Kupując grę ma się pewność, że za miesiąc nie ukaże się w Internecie patch łatający jakiś uniemożliwiający ukończenie gry błąd. Niejednokrotnie fany takie pojawiają się już w dniu premiery gry. Co więcej, zestaw PC dorównujący możliwościom konsoli nowej generacji (np.: Dreamcastowi) kosztuje często trzy i więcej niż wspomniana konsola. Mogłoby się wydawać, że posiadanie konsoli ma same zalety. Jakże są więc minusy powodujące, że pecety nie zostały zmiecione z rynku gier? Przyjrzyjmy się cenom gier na komputery i konsole. Widać różnicę? Tak, gry na PC są tańsze, ale nie o to chodzi. Ważne jest pytanie "dlaczego"? Ponieważ komputerów jest kilkanaście razy więcej niż konsol. Ponieważ jest to rynek, który ma spora głębokość i nie zostanie porzucony przez producentów gier, dopóki miliony posiadaczy pecetów będą kupować ich produkty. Nie bez znaczenia są też ceny pisania gier. Wspominałem już wcześniej o Developers Kit'ach do konsol. One kosztują.

Teraz spojrzmy na polskie społeczeństwo. To wybrany przykład, ale znajduje potwierdzenie w większości krajów na świecie (wyłączając Japonię). Okazuje się bowiem, że społeczne przekonania, jak i niezamierzony skutek społeczeństwa w skuteczny sposób hamują rozwój rynku gier video. Rodzic woli kupić swojej pocieszce komputer, który z założenia ma służyć do nauki (i tak służy do grania - przynajmniej przez kilka pierwszych lat) niż konsolę, na które ukazują się "te brutalne gry", o których prowadzi się dysputy w prasie i telewizji. Przekonanie rodziców, żeby na gwiazdkę kupili konsolę do gier zamiast komputera do nauki to trudna sprawa. Nie przekonuje ich nawet cena konsoli, zdecydowanie niższa niż w przypadku komputera. W Polsce dochodzi sprawa piractwa i dostępności pirackich gier, których na PeCety nie brakuje. W końcu komputer kupują rodzice - o gry trzeba już samemu zadbać, a przeciętna wieku gracza jest niska - najczęściej są to dzieciaki na utrzymaniu rodziców. Światłem w tunelu mogą okazać się konsole nowej generacji, które nie służą wyłącznie do grania. Bo i łatwiej przekonać rodzica do kupna PlayStation2 mówiąc mu, że to raczej odtwarzacz DVD niż maszynka do gier. Łatwo jest zachwalać wyższość konsol osobom zarabiającym grubo ponad średnią krajową. Jest to komfort, ale trzeba pamiętać, że za jakość się płaci. Z której strony by nie patrzeć, w naszym społeczeństwie istnieje tylko bardzo nieliczna grupa osób mogąca sobie pozwolić na najnowsze zabawki z Japonii.... by cieszyć się trójwymiarowym dźwiękiem i przekątną ekranu 50 cali...

Przemysł gier dorobił się też kilku wystaw, również światowych. Największą bez wątpienia są odbywające się co roku w Los Angeles E3 (Electronic Entertainment Expo). W Europie bardziej kameralnie obchodzony jest ECTS, a Japonii TGS. Każda z imprez ma swój specyficzny charakter. Na E3 producenci starają się przeprowadzić jak najwięcej premier i pokazać się z jak najlepszej strony, jednak nikt nie ma dla nikogo czasu. Na ECTS możliwe jest już bardziej kameralne spotkanie z przedstawicielami firmy. Z kolei TGS jest wystawą skierowaną do graczy.

Przemysł elektronicznej rozrywki przez trzydzieści lat rozwoju przeniósł się z publicznych salonów gier do zacisza czterech ścian. Technologia dokonała w tym czasie ogromnych kroków, wkroczyła w erę miniaturyzacji. Prymitywne gry zastąpione zostały przez produkcje dorównujące mitowi o wirtualnej rzeczywistości (Shenmue). Wypuszczenie gry na rynek poprzedzone jest procesem produkcyjnym, który niejednokrotnie kosztuje miliony dolarów. Małe firmy nie są żadną konkurencją dla gigantów rynku, przez których są wykupywane i wchłaniane. Korporacje nie mogą pozwolić sobie na fuszerkę, bowiem seria gier, które się nie sprzedadzą mogą doprowadzić firmę do bankructwa i pofknięcia przez większą korporację.

txt: Merlin



W momencie, gdy czytacie te słowa może właśnie trwać finałowy pojedynek lub Holendrzy w szale radości świętują zdobyte mistrzostwo. Mowa oczywiście o nawiedzającym raz na 4 lata nasz kontynent szaleństwie, znane pod wiele mówiącą nazwą: Mistrzostwa Europy.

EURO 2000

Imprezy o randze mistrzostw skrzętnie wykorzystują decyzji z E.A.SPORTS zasypując rynek raz na sześć miechów kolejną reedycją nieśmiertelnej serii FIFA. Bła, bła, bła... ile to jeszcze razy przyjdzie mi pisać o kolejnym niespełnionym, wiekopomnym dziele EA Sports - aż mi się robi niedobrze! HORROR!!!

No dobra - maszynka do wyciągania kapusty z piórów zaczęła mieć po raz kolejny. Załapała się do niej nawet i nasza reprezentacja, ale zatrzymała na eliminacjach, co już każdemu dobrze wiadomo. I tutaj leży pies pogrzebany, bo zdaje sobie sprawę, że większość Polaków nie kupi sobie tej gry, bo w FIFA 2000 jest więcej drużyn, możliwości, rozgrywek. Zgodzić się muszę, głównie z tego powodu, że od FIFA robi mi się niedobrze, a na pewno nie wydałbym na tę grę złamanego grosza! Głupi natomiast byłiby wydawcy, gdyby nie postarali się o wabiki, na podstawie których prawdziwi fani serii (oj żal mi was, bo nie wiecie co tracicie odpuszczając ISS PRO) wybuła dwie bańki. Tak więc mamy pojedyncze meczyki, eliminacje, turniej, no i fikuśny trening dla mały. Pojechano po całości z ustawianiem taktyk, składów a nade wszystko - z solą gry, jaką są same mecze. Peño tu bowiem fajerwerków, niesamowitych zagrań i jakby mniej niedorzeczności piłkarskich. Nie wiem czy się tak postarzałem, ale na najwyższym poziomie trudności dostawałem takie baty, że wstyd się



przyznać. Zszokowała mnie nieznacznie oprawa graficzna, która z wysłużonej już maszyny wyciąga bardzo dużo. Odnosi się nawet wrażenie, że konsola ma wbudowany tajemniczy chip, który wygładza tekstury pokrywające graczy i boisko. Przez ten zabieg kuleje animacja, a co za tym idzie - dynamika rozgrywanych meczów. W stosunku do szalonego tempa rozgrywanych na turnieju spotkań odnosi się wrażenie, jakbyśmy cofnęli się w czasie do finexji niezapomnianych lat siedemdziesiątych. Już po kilku minutach tak mi się zachciało spać, że zaśliniłem sobie całą koszulę niepoohamowanymi wyciekami śliny-nudy. Nie osłabiły ich niezgłębialne kombinacje sposobu sterowania, kiwek i uników wślizgów.

Podoba mi się natomiast patent prezentacji drużyn z wyszczególnieniem facjat zawodników i kilkoma danymi czysto statystycznymi. Nie podoba mi się nienaganny, ale nudny jak flaki z olejem komentarz. Czy ci panowie z bezbłędnym angielskim akcentem nie mogliby zostać zamienieni na Szpaka w duecie z Jankiem Tomaszewskim? Jak mawiał sąsiad weterynarz -

marzenie szczepionych psów - wiadomo czym! Po przyjacielsku radziłbym tę grę omijać z daleka, chyba że ktoś ma zbyt wiele floty lub otrzymał prezent-niespodziankę, którego nie można zamienić na lepszą grę. Ludzie - EURO'2000 to syf, kiła i mogiła, która w pięknym opakowaniu jest w dalszym ciągu mierną piłką nożną. Piękna forma, mało treści!



Wicik

PlayStation 5

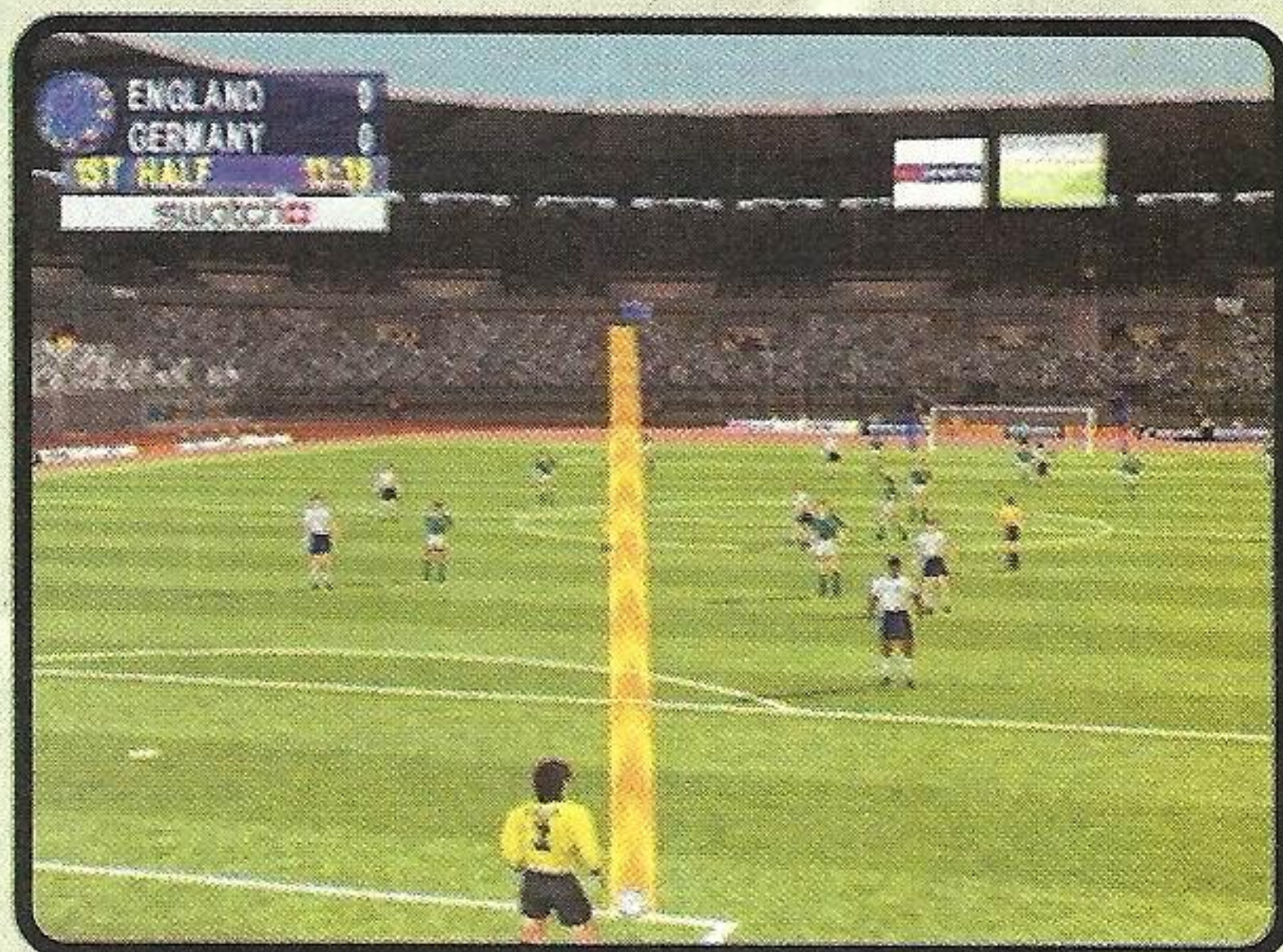
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 3

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

Jeeeeeeest!!!, goll, goll, goll! Nareszcie wyszła piłka nożna na Dreamcasta, i na dokładkę pojawia się w najlepszym możliwym momencie: EURO 2000. Ale co to? Gwizdek sędziego, boczny arbiter podniósł chorągiewkę... Tak, powtórka wyjaśnia wszystko. Bramka nie zostaje uznana - offside.

Już po odpaleniu, ale przed rozpoczęciem jakiegokolwiek meczu nic nie zapowiada przeciętnego poziomu tej gry (może oprócz kosztownie długiego czasu doładowania). Mamy tu wszystkie najważniejsze ligi europejskie, amerykańską MLS, ligę japońską, narodowe drużyny większości krajów (w tym oczywiście naszą reprezentację). Można wziąć udział w mistrzostwach Europy (w ich oryginalnym rozstawieniu) i świata (losowe rozstawienie). Rozegrać ligi krajowe lub tzw. ligę światową. Jest też trening i oczywiście mecz towarzyski. Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się być w jak najlepszym porządku. Niestety - tylko do rozpoczęcia meczu.

Gwizdek sędziego, rozpoczyna się mecz. Oprawa graficzna SWWS 2000 stoi na całkiem przyzwoitym poziomie. Jednak postacie piłkarzy, choć nieźle animowane (trochę się "ślizgają" po boisku), są niezbyt podobne do żywych odpowiedników (np. nie różnią się wzrostem między sobą). Po boisku biega też sędzia rozdając kolorowe kartoniki na lewo i prawo. Stadiony (a jest ich tu dość dużo, wszystkie z EURO i dodatkowe do odkrycia) są bardzo ładnie oddane, od razu widać podobieństwo. W trakcie gry nie występują żadne zwolnienia, wszystko jest płynne i po odpowiednim ustawieniu opcji bardzo szybkie. Komentarz i efekty dźwiękowe są dobre (kibice naprawdę fajnie reagują: jęk zawodu po niecelnym strzale, gwizdy gdy faul nie zostanie odgwiżdżany itp.). Porządna, solidna robota. Niestety nie ma oryginalnych nazwisk, ale to nie przekreśla przecież gry (vide ISS). Więc gdzie jest ten pies pogrzebany, zapytacie. Oczywiście w grywalności, a raczej w jej braku. Gra jest po prostu zbyt łatwa. Gdy już opanujecie sterowanie, wyniki waszych 10-cio minutowych (na normalnym poziomie trudności) meczów z konsolą będą się prezentowały np. 17:2 i to bez większego trudu. W tej grze nie istnieje po prostu coś takiego jak obrona, a rajdy przez całe boisko, z mijaniem kolejnych obrońców jak bramek slalomowych, są normą. Czyli totalny arcade, full attack.



Niestety, po 20-ym meczu wygranym różnicą kilkunastu bramek, zaczyna się to po prostu nudzić, brakuje emocji i radości po strzeleniu bramki (jeżeli graliście w ISS'a to wiecie o czym mówię, tam ekscytacji jest pełno). Innym mankamentem jest brak możliwości edycyjnych: nie możesz wybrać wykonawcy ani rzutu różnego ani wolnego, o karnych nie wspominając. Taktyki są dwie: obrona lub atak. Żółta kartka, panowie programiści. Kolejną wadą jest kompletny kretynizm SI konsolowych zawodników (w szczególności bramkarzy i obrońców). Jak wjedziesz na pole karne przeciwnika to możesz sobie po nim hasać do woli, czekając na faul i rzut karny. Tą metodą możesz usunąć za czerwone kartki 2-3 zawodników w ciągu meczu. I tu przy okazji wylazi kolejny błąd - grasz w turnieju a twój zawodnik dostał czerwoną kartkę. Według wszelkich reguł powinien pauzować w

następnym meczu. Nie panowie, nie spotkacie się w tej grze z takim poszanowaniem zasad. Czyli druga żółta kartka dla twórców gry. A, jak wszyscy wiemy, daje to kartkę czerwoną i wyrzucenie z boiska. Wstyd tak zawieść oczekiwania graczy. Jest to, niestety, spowodowane polityką Segi, wszystkie jej gry są bardzo mocno nastawione na czystą, nieskrępowaną rozrywkę bez śladu symulacji. I tak jest też w tym przypadku. Niektórym może się to spodobać, innym zapewne nie, wybór należy do was. Ale uczciwie uprzedzam - grać będziecie mniej więcej tydzień (no, może dwa), a potem odłożycie ją na bok gdyż nie będzie już dla was żadnym wyzwaniem. Spalony.

Marcellus

Dreamcast

6

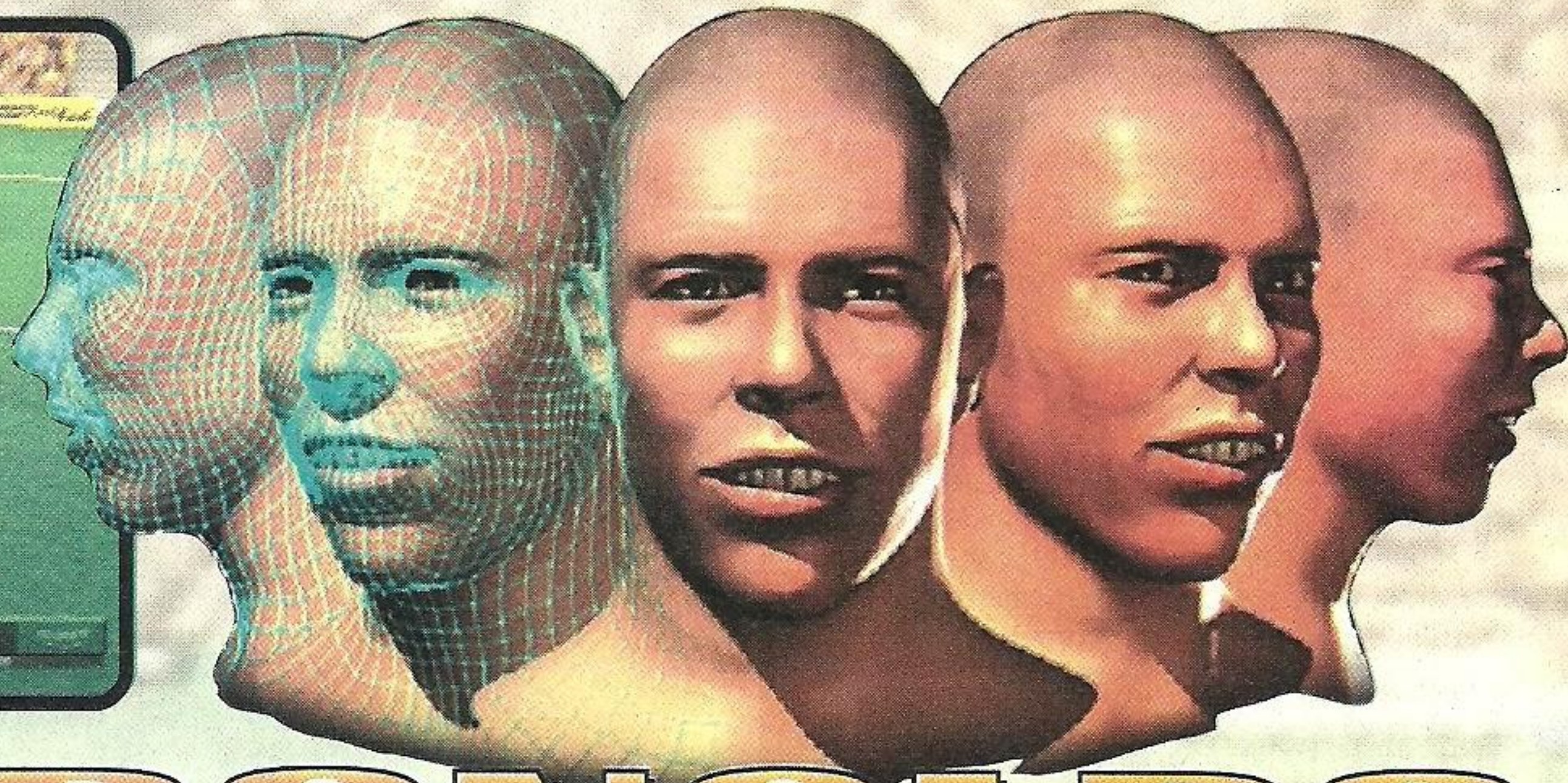
GRAFIKA 6

DŹWIĘK 7

MIÓD 6

Wydawca: Sega
Producent: Silicon Dreams
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: VMU



To wstyd i hańba! Żeby europejski wydawca starał się mieszkańcom Starego Kontynentu rozkochanym w futbolu taką ciemnotę wciskać... Może dzisiaj wstałem lewą nogą, ale od tej chwili Infogrames ma u mnie wielką krechę, za to, że z najlepszego tematu jakim jest piłka nożna, zrobiła szmatę!

RONALDO V-FOOTBALL

Zdaję sobie sprawę z faktu, że wydawcy nie sprzedają gier dla zasady, czy przyjemności, tylko dla kasy. Ale wytłumaczcie mi, dlaczego wykorzystuje się osobę takiego kozala, jakim jest Ronaldo, by sprzedawać grę opartą na bazie serii EA Sports o znanym wszystkim tytule FIFA'98. Specjalnie napisałem FIFA'98, bowiem gra jest niemal bliźniaczym odwzorowaniem starego jak świat hitu! Po czym wnoszę, z pewnością spytacie drodzy czytelnicy?

Pierwsze co mnie skłoniło do tych podejrzeń to oprawa graficzna oraz animacja, fudzająca podobna do starszej siostry. Wizualnie jest to praktycznie to samo. Pomyślałem sobie - nastąpiło sporo zmian pod względem grywalności? Zapomnijcie drodzy czytelnicy, że coś takiego miało miejsce. To nic innego jak totalna złyżka, te same zwody, zagrania, patenty! Ostatnią



deską ratunku pozostało udźwiękowanie gry, które ponownie zabarwiło mi policzki na purpurowo. Nie wspomnę o biednej żyłce na czole, która o mały włos, a trysnęłaby krwią z przebrzmienia! Faktem jest, że emerytowane dziadki na dobre zadowolone w Fifach i tutaj znalazły, o dziwo, uznanie.

Pozostawiając na boku emocje warto zagłębić się w sedno gry, które jest całkiem przyzwoite, aczkolwiek nie jest niczym nowym. Do dyspozycji gracza jest wiele trybów rozgrywek takich jak liga czy puchar. Nie ma natomiast mowy o turniejach mających odzwierciedlenie w rzeczywistości, w postaci na przykład Mistrzostw Świata. Jest to o tyle przykre, że dostępne są jedynie narodowe jedenastki ale z kompletnymi składami. Jestem przekonany, że o wiele ciekawiej pofikałoby się Argentyną w rozgrywkach o Mistrzostwo Ameryki Południowej zamiast jakiejś własnej ligi nygusów. Co z pewnością was ucieszy to fakt, że nie zapomniano o Polsce ze śpiewającymi Iwanem, Świerczewskim i masażystą Norbim. Szkoda tylko, że na budzie stoi Kazik Sidorczuk.

Zupełnym lamusom gra z pewnością jest w stanie przynieść satysfakcję i dostarczyć kilka chwil radości, ale nie czytelnikom N+. Oni chcą fantazji, finezji, nowinek, powiewu świeżości, a nie stary i oklepany temat. Pomimo, że mecze są widowiskowe, stosunkowo miodne i pada sporo ładnych bramek, to nie można ciąć w to samo jak krawiec szyjący ośmasty surdut z rzędu. Nie ratują całokształtu dobrze rozplanowane i pomyślane warstwy taktyczne, ustawianie formacji, wybór egzekutorów stałych fragmentów gry, bo to oferuje niemalże każdy tytuł. Zauważyłem natomiast nieznacznie polepszoną animację kosztem niespodziewanych spowolnień. To tak jakby wyeliminowano stare wady, a zastąpiono je nowymi. Jak to mawia osiedlowy lump o



kyswie Spadochroniarz - animacja zwalnia ni z gruchy, ni z pietruchy.

Zdaję sobie sprawę, że jak na recenzje to za wiele o grze nie napisałem ale wierzę, że każdemu jest znana FIFA. Odradzam natomiast RONALDO V-FOOTBALL całym sercem i resztką bujnych niegdyś, ale już wytartych włosów.

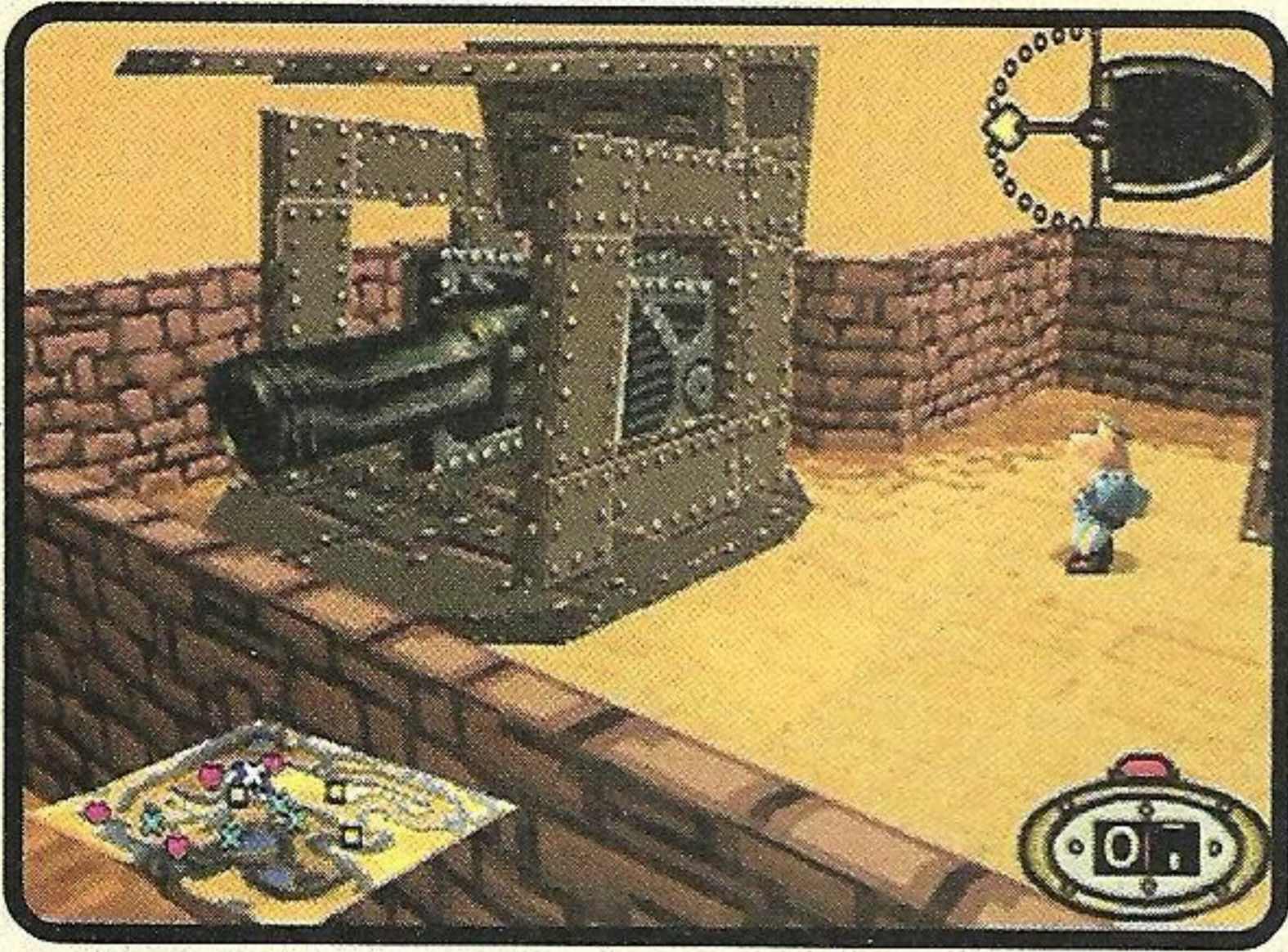
Wick



PlayStation 3

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
MIÓD 1

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



Wyobraźcie sobie WORMS w trzech wymiarach, z nowymi giwerami i... Prosiakami zamiast robali. Teraz odpalcie HOGS OF WAR. Tak, to prawda. Smażenie boczków nigdy nie było tak miodne...

Jak już wspominałem, HOW to takie trójwymiarowe WORMS z innymi bohaterami. Autorzy oddają nam do dyspozycji sześć ekip bojowych prosiaków. Każdy zespół jest reprezentantem innego państwa i tak Tommy's Trotters to Angliki, Garlic Grunters - Francuzi, Uncle Ham's Hogs - Amerykanie, Sow-A-Krauts - Niemcy, Sushi Swines - Japończycy, a Piggystroika jest drużyną reprezentującą braci zza wschodniej granicy. Zasady rozgrywki są raczej proste. Na wygenerowanym skrawku terenu spotyka się od dwóch do czterech drużyn prosiaków (w każdej od trzech do sześciu "zawodników") i dochodzi do "wymiany argumentów". Przejmujemy kontrolę nad świniakiem i mając do dyspozycji kilkadziesiąt sekund, rozprawiamy się z wrogiem. Następnie głos zabiera przeciwnik i tak na zmianę, aż do końca. Wygrywa ten, kto zostanie na placu boju. Oczywiście nasze mięso armatnie dysponuje niemałą liczbą "argumentów", bo broni jest w sumie 40. Oprócz standardowych środków anihilacji takich jak karabin, granat czy bazooka, do dyspozycji pozostają między innymi ładunki wybuchowe, gazy trujące, granaty rozpryskowe i moja ulubiona broń - jetpack zrzucany przez lecącego w powietrzu prosiaka.

Możemy też skorzystać z elementów otoczenia i na przykład za pomocą działa artyleryjskiego wyprawić wroga wojaka na tamten świat. Ponadto w trybie na jednego gracza po ukończeniu każdej misji dostajemy punkty doświadczenia, które później możemy spożytkować na zwiększanie umiejętności naszych



"komandosów". W ten sposób tworzymy swojego rodzaju specjalistów w danej dziedzinie (np. lekarz, snajper, inżynier, saper), co bywa przydatne podczas trudniejszych misji. Etapów w trybie single player jest 25, więc dobrze wyszkolone prosiaki na pewno przydadzą się w trudnych momentach.

Poziomy są zróżnicowane, a wykonano je z ikrą. Walczyć możemy na przykład na pustyni, podmokłej łące, kołderce dziecięcej (sic!) lub w kosmosie, na powierzchni planety. Kolorytu dodają wszelkiego rodzaju przeszkody w postaci oczek wodnych, ukrytych pól minowych lub podwyższeń terenu, które możemy pokonać za pomocą jetpack'a.

W trybie multiplayer dostajemy możliwość generowania leveli. Wystarczy wybrać krajobraz w którym będą odbywać się walki, a także ustalić

ilość pól minowych, broni lub wzniesień (wybieramy spośród: dużo, trochę, brak). Resztę zrobi za nas konsola. Aby za bardzo nie obciążać graczy, autorzy sami oddali do naszej dyspozycji sporo etapów multiplayer'owych, które są dopracowane i zapewnią wiele godzin dobrej zabawy.

Szata graficzna podczas rozgrywki stoi na przyzwoitym poziomie. Polygony się nie łamią, a prosiaki wykonano całkiem schludnie. Wszystko jest przejrzyste i bardzo dobrze ze sobą współgra. Także efekty dźwiękowe to solidna, rzemieślnicza robota. Każdy team ma swoje odzywki oraz motywy muzyczne. Bez fajerwerków, ale z klasą.

HOGS OF WAR to kawał dobrej gry, którą powinni sprawdzić wszyscy fani WORMS, a także wszyscy szukający dobrej rozrywki na ciche i spokojne (ahahah) letnie wieczory...

NOL

PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Infogrames
Producent: Info. Sheffield
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



GUILTY GEAR

Nie da się ukryć, że fightery 2D powoli odchodzą do lamusa. W ogóle mordobicia straciły ostatnio sporo na popularności, przegrywając z przeróżnymi wyścigami i grami RPG. Oto jedna z ostatnich bijatyk 2D na PlayStation...



zmusiłoby gracza do „jeszcze jednej partyjki” przy konsoli. Zatem wygląda na to, że GUILTY GEAR jest kolejną fajną grą, w którą nie zagra chyba nikt oprócz recenzentów. Szczerze mówiąc ja sam nie będę w nią długo grał - najlepszy na świecie i tak jest STREET FIGHTER ALPHA 3. Straciłem już nadzieję, że kiedyś się od niego oderwę.

Gulash

PlayStation

6

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 5

MIÓD 6

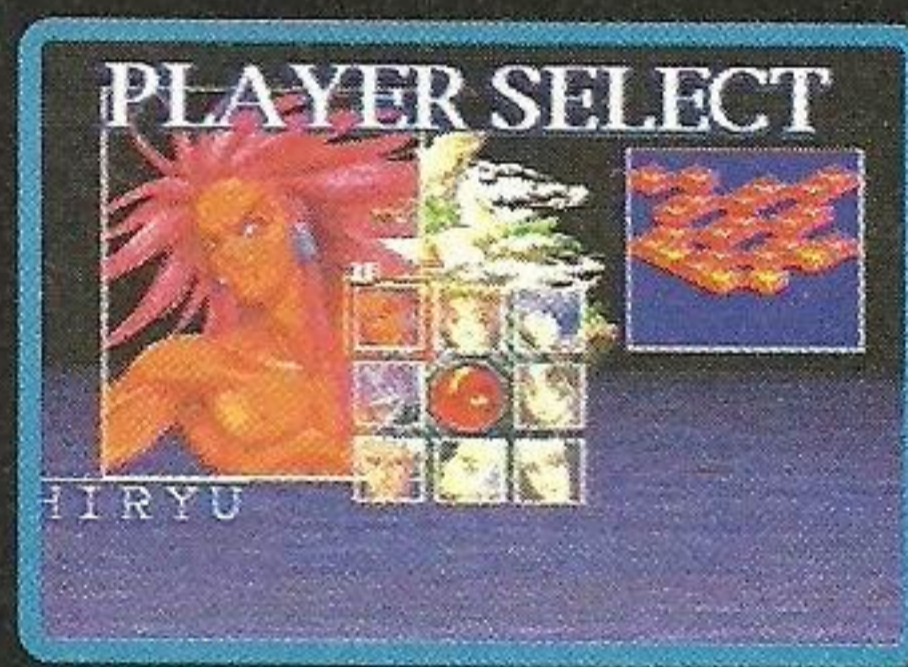
Wydawca: Atlus
Producent: Team Neo Blood
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

BUILDER'S BLOCK



Taito - mistrzowie gier logicznych - serwują nam kolejny tytuł. Czy BUILDER'S BLOCK okaże się takim samym szlagierem jak BUST-A-MOVE?



BUILDER'S BLOCK jest klasyczną grą logiczną opartą w niewielkim stopniu na pomysły z wcześniejszych produkcji Taito. Na podzieloną na kwadraty planszę wstrzeliwujemy różnokolorowe klocki. Jeśli te ułożą się w większy kwadrat - powstaje budynek. Zaliczenie poziomu odbywa się poprzez zbudowanie odpowiedniej wysokości budowli. Oczywiście największym przeciwnikiem gracza jest jego ograniczona zdolność przewidywania. Po określonej liczbie ruchów, pole manewru - tak jak w BAM - maleje. Jeśli jakikolwiek klocek z planszy dotknie dolnej granicy, zabawa się kończy. W BUILDER'S BLOCK jest wiele elementów urozmaicających zabawę np. klocki które potrafią usuwać wszystkie elementy o określonym kolorze. W grze zaimplementowano kilka trybów rozgrywki takich jak puzzle, arcade oraz multi-player. Oczywiście w tym ostatnim jest motyw podobny jak w BAM czyli przeszkadzanie sobie nawzajem poprzez umiejętne podsyłanie niepotrzebnych klocków.

Do BUILDER'S BLOCK dodano ciekawą otoczkę. Klimacik buduje nienatrętna, przygrywająca w tle wesoła muzyka. Przed każdym levelem możemy obejrzeć ładny obrazek oraz coś w rodzaju briefing'u. Przyznam, że dorabianie scenariusza do poszczególnych poziomów jest całkiem udanym chwytem, gdyż gra nabiera sensu z motywacyjnego punktu widzenia. Oczywiście treść



zadań jest infatylna, w stylu "Wybudujmy śliczne miasto nad brzegiem morza o xxx populacji". BUILDER'S BLOCK od pierwszego momentu przypadł mi do gustu. Może nie będzie tak znanym tytułem jak BAM, lecz na pewno w moich oczach jest jego godnym następcą. Dzięki takim tytułom gry logiczne nadal istnieją w sercach graczy. Jeśli BB będzie oferowany po odpowiednio rozsądnej cenie, to każdemu powinna się przydać odrobina ćwiczenia dla szarych komórek.

Brat

PlayStation

7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Jaleco
Producent: Taito
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: Memory Card

grind @ session™

Elo, elo! Na dworze ciepło, konkretne panie przechadzają się po mieście, a ja już jestem na studiach.. Melanż total, ale pracować trzeba - dzisiaj poczytacie o grze, która na początku była dla mnie kserem TONY HAWK'S SKATEBOARDING, ale po kilkunastu (kilkudziesięciu?) godzinach testów doszedłem do zupełnie innych wniosków. Panie i panowie, Grind Session!

Musicie przyznać, że jak na razie gry skejtowe prezentują całkiem przyzwoity poziom. W zasadzie tylko pierwsi Street Sk8ersi byli tacy sobie (no i 3XTREME, ale to nie deska), a reszta to pierwsza liga gier zręcznościowych. GRIND SESSION, dzieło Shaba Studios - autorów PANDEMONIUM 1&2 - kontynuuje dobrą tradycję.

Pierwsze co po odpaleniu gry rzuca się w oczy to fajne intro (naprawdę konkretne triki na odpowiednich wysokościach), maksymalnie wypasiona muzyka i... sterowanie identycznie jak w Tony Hawk'u. Nie mówię, że to źle. Dzięki temu nie musimy poświęcać czasu na przyzwyczajanie się do gry i możemy od razu zagłębić się w rozgrywkę.

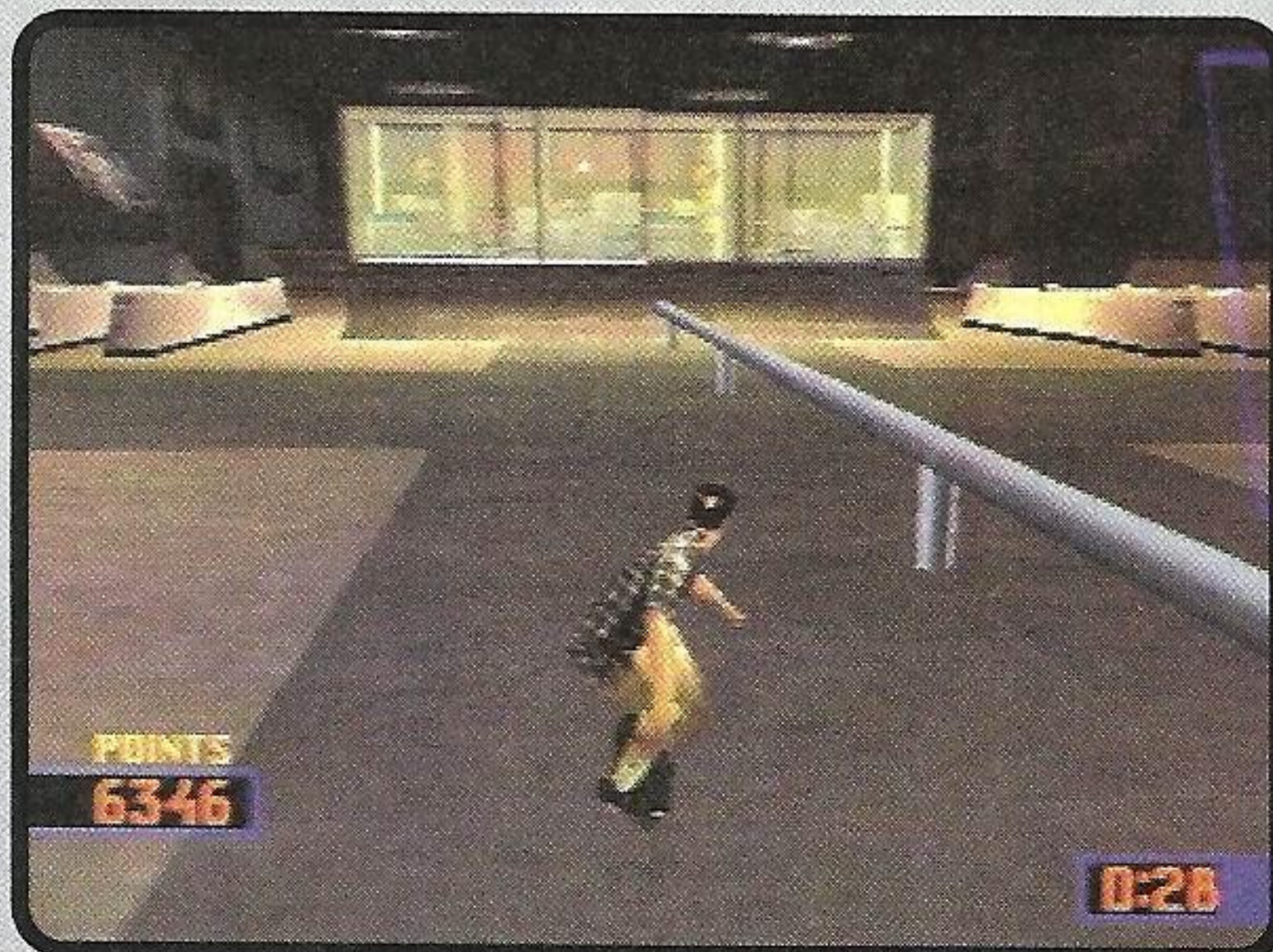
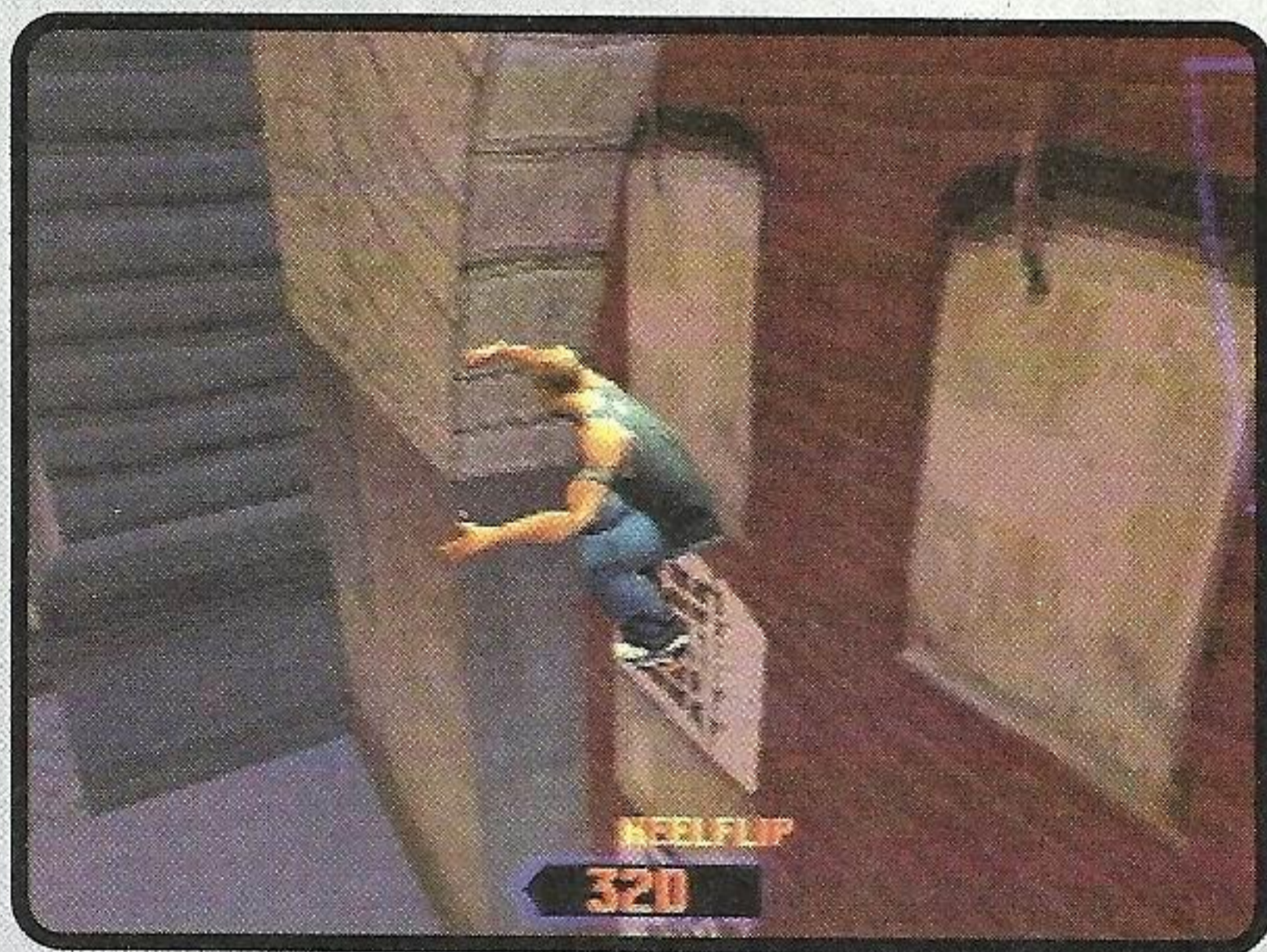
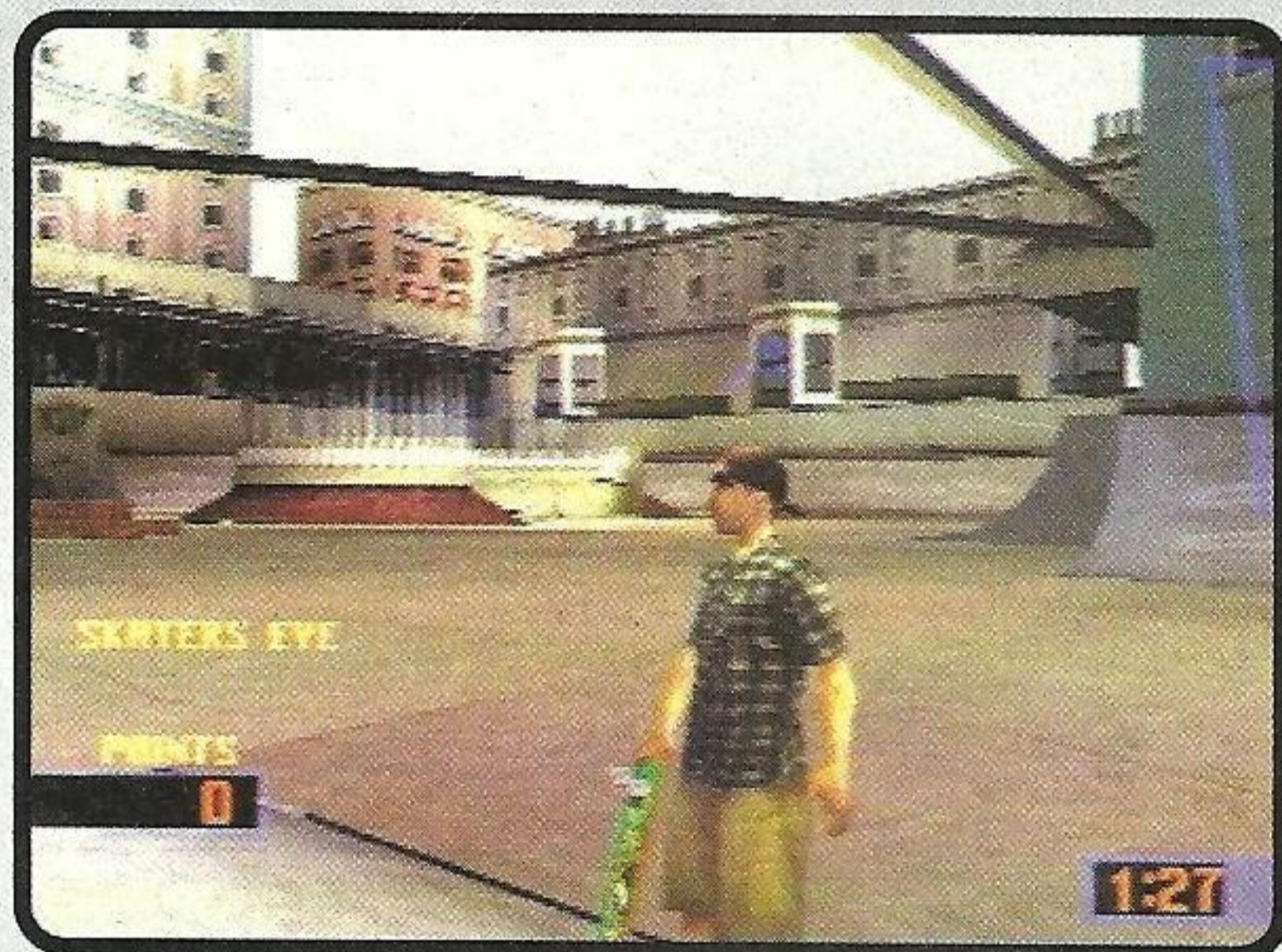
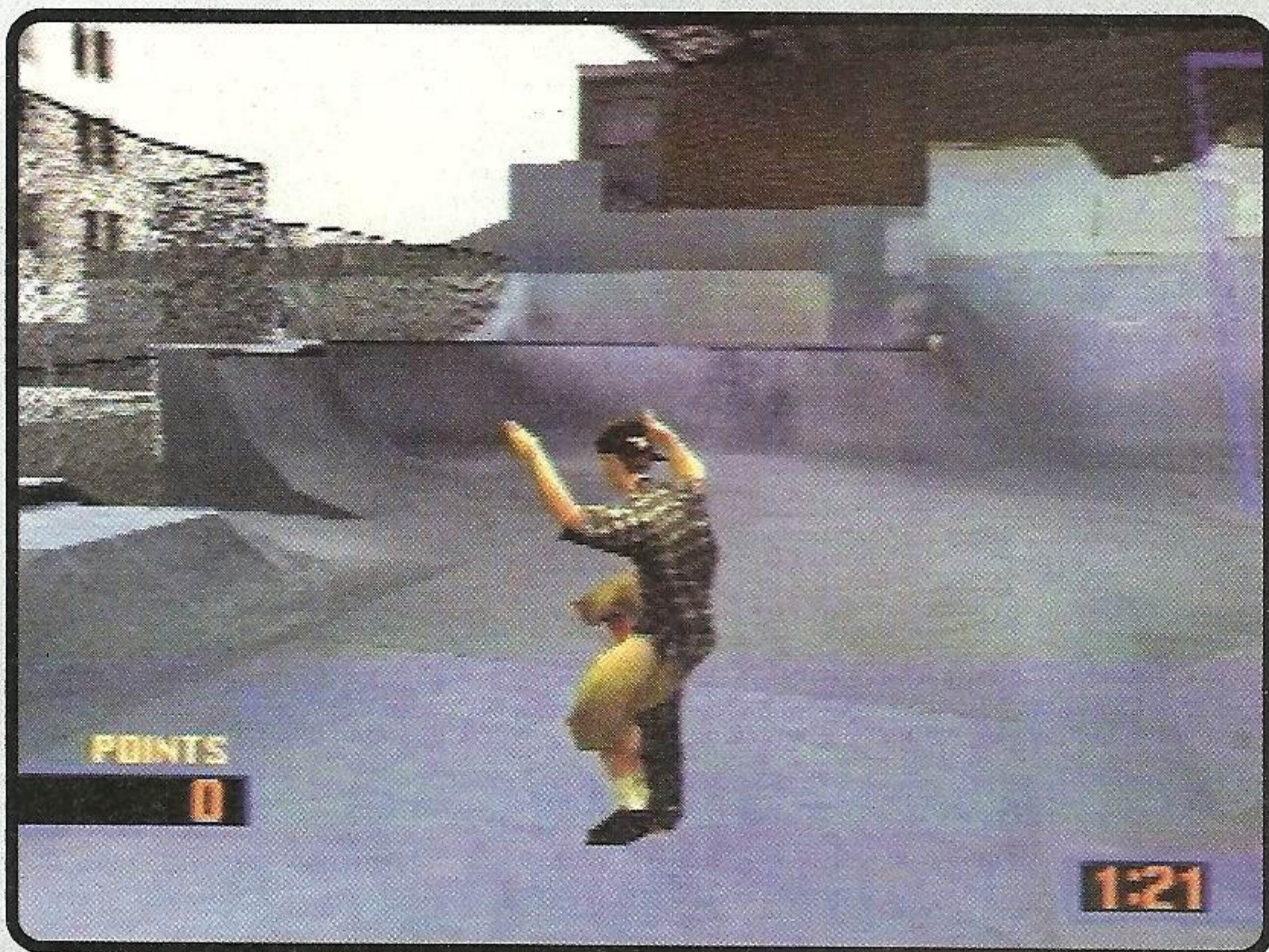
Kwintesencją gry jest tryb Tournament w wersji "na jednego". Tutaj odkrywamy kolejne etapy oraz większość bonusów w postaci dodatkowych decków, skaterów, zdjęć lub filmów.

Skejterzy, którymi możemy kierować to kolejno Willy Santos, Daewon Song, Cara-beth Burnside, Ed Templeton, Pigpen oraz John Cardiel. Alternatywą dla prosów z wyrobionym nazwiskiem jest stworzenie własnego deskarza. Wybieramy mu facjatkę, flagowe triki oraz oczywiście imię. Ponadto każdy z zawodników ma własnych sponsorów takich jak na przykład Vans, Adio, Birdhouse, Toy Machine. Mamy też możliwość potrenowania (Training) lub sprawdzenia się w roli trikmastera (Endurance), gdzie konsola pokazuje nam jakie ewolucje mamy wykonać, a my bierzemy pada w dłoń i klepiemy kombinacje.

Opcja multiplayer zawodzi. Na ekranie jest tylko jeden skater, a kolejni gracze zamieniają się padem.

Poziomy stworzono zgodnie z zasadą "dla każdego coś miłego", więc zarówno hardcore'owcy jak i normalni gracze powinni być zadowoleni. Mamy osiem etapów plus jeden bonusowy i jeden treningowy. Są to kolejno: Da Banks, SF Mission, Burnside, Slam City, Atlanta, PlayStation Park London, Detroit, Huntington oraz dodatkowo Dreamhouse. Na każdym etapie znajdziemy mnóstwo rurek, murków i funboxów. Można też wyodrębnić levele typowo uliczne jak i skateparki. Trzeba przyznać, że etapy zaprojektowano z głową i stanowią one mocny element gry.

Szata graficzna GS nie jest może dziełem na miarę Tony Hawk's Skateboarding (widziałem demo drugiej części - m-a-s-a-k-r-a), ale widać, że autorzy poświęcili sporo czasu na dokładne odwzorowanie miejscówek i skaterów. Mnie osobiście najbardziej przeszkadzały faniące się czasem poligony i kamera, która



momentami filmowała skatera od przodu, co raczej nie ułatwia rozgrywki.

Engine symulujący skatera jest bardzo solidny. Jeśli chodzi o realizm, GS ulokowałbym między Trasherem, a THS. Widać tutaj arcade'owe zapędy autorów, ale nie znajdziemy też przesadnie długich i całkowicie nierealnych grind'ów i slide'ów. Same triki wyglądają bardzo dobrze, a po poręczach i murkach skejterzy ślizgają się nawet fajniej niż w THS. Uzupełnieniem całości jest świetna muzyka. Znajdziemy tutaj zarówno kalifornijski punk rock (Sonic Youth, NoFX), jak i nowojorski hip-hop (Gza, Krs-One) i chyba jest to najlepszy soundtrack w historii gier skejtowych.

Wypada jedynie dodać, że GRIND SESSION to bardzo solidna pozycja, która dzięki licznym bonusom, fajnym trikom i ciekawym miejscówkom na pewno przykuje do ekranu telewizora niejednego fana konsolowego skateboardingu. Na pewno też przekona do tego "sportu" masę ludzi, którzy po prostu lubią dobrą, nieskrępowaną zabawę.

Nol

PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Shaba Games
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

NIGHTMARE

CREATURES
II

PIERWSZE ZAPOWIĘDZI DOTYCZĄCE SEQUELA HUKUKU ZAWIĄZANEGO PRZEZ FRANCUZÓW Z KALISTO BYŁY NIEZWYKLE OBIECUJĄCE.

Główny bohater - psychopatycznym, wymachującym siekierą wrakiem? Jak najbardziej! Świetna grafika, krew tryskająca na ściany po każdym ciosie? Pewnie! Mnóstwo potworów, z których każdy ma własną, specjalną animację śmierci - coś w rodzaju fatality? Oczywiście! Nie powiem - ta gra ma wszystko, czego może wymagać normalny, dobrze rozwinięty gracz.

Czyli cała Galia jest podbita?

No więc nie. Pozostała jeszcze jedna mała wioska. A nazywa się ona - miodność...

To naprawdę przykre, że pomimo dopracowania niemal wszystkich elementów, ludziom z Kalisto nie udało się połączyć ich wszystkich w jedną, zgrabną i udaną całość. Fabuła jest taka. W sto lat po wydarzeniach z NIGHTMARE CREATURES Adam Crowley powraca aby zaproponować nowy porządek. Nasz dzielny mag po raz kolejny zsyła na niczego nie spodziewającą się publikę hordy krwiożerczych demonów. Poza tym Adam hoduje sobie biednego bohatera naszej gry - Herberta Wallace - poddając go różnym wymyślnym torturom raniącym zarówno ciało jak i duszę.

Pewnego dnia Herbert, a raczej strzępek człowieka, który z niego został postanawia wprowadzić do swojego życia kilka zmian. Chwyta więc stojący obok łóżka topór, kopniakiem wywala

drzwi i zaczyna kapać okolice we krwi.

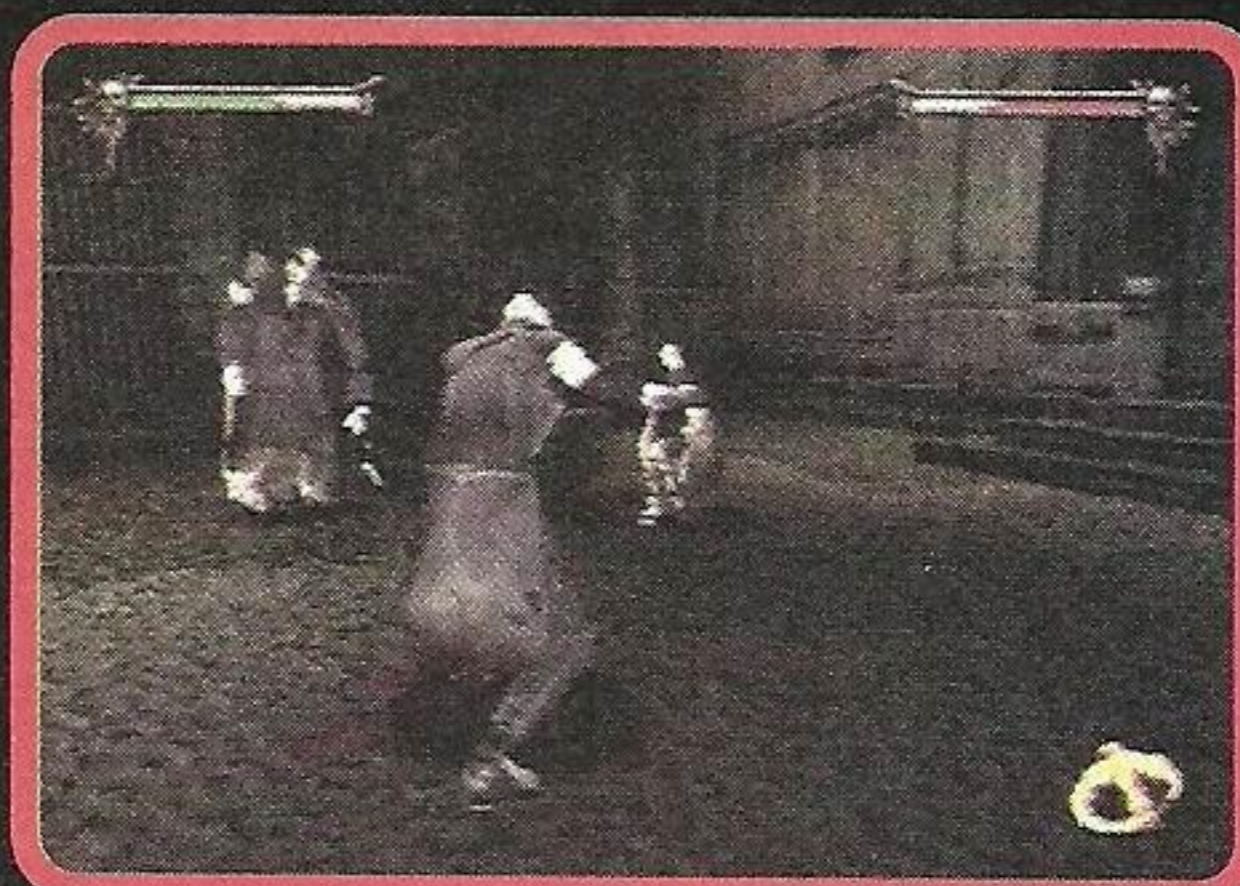
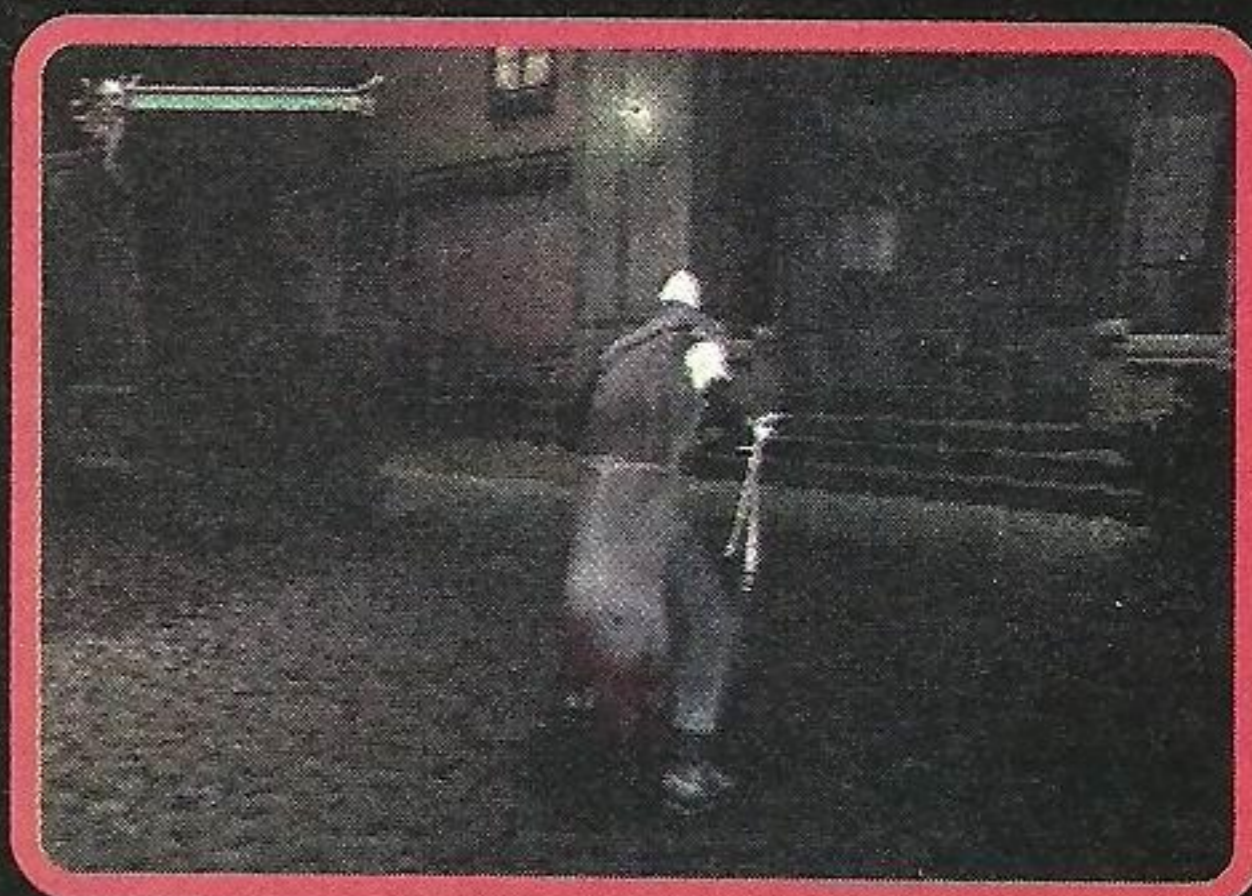
Pierwsza niekonsekwencja jest już więc zaraz na początku. Fakt, iż Herbert dopiero po dziesięciu latach koszmaru decyduje się jednak wziąć do ręki tę stojącą od dekady obok łóżka siekierę i wykopać spróchniałe drzwi swego więzienia jest dość dziwny. Ale to zarazem jedyny moment, w którym będziecie musieli zastanowić się nad czymkolwiek dłużej w NC2. Reszta jest prosta jak trzonek siekiery.

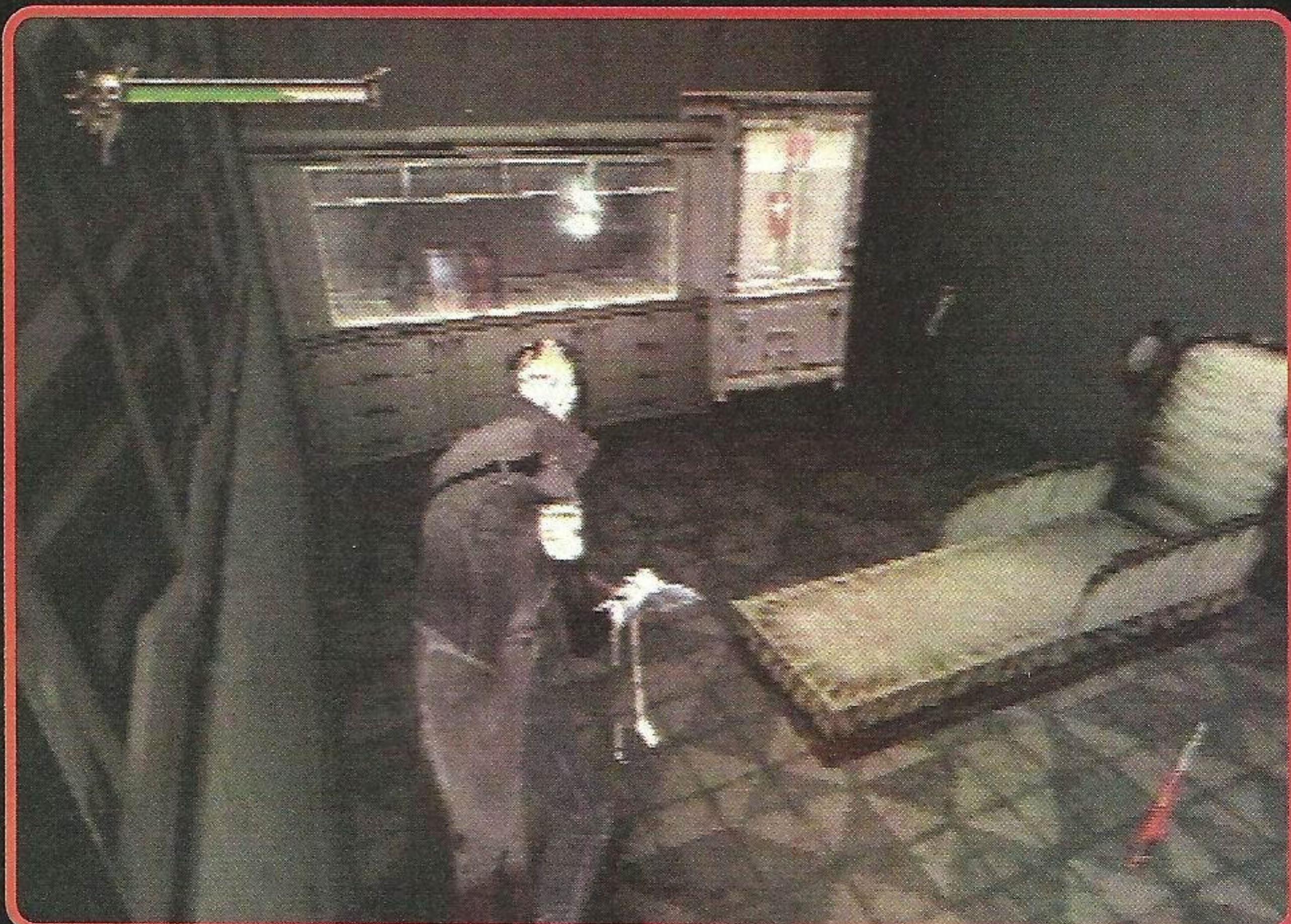
Jeżeli chciałoby się porównywać tę grę do przebojowego NIGHTMARE CREATURES sprzed paru lat, to porównanie musiałoby wypaść korzystnie dla sequela, z którym mamy do czynienia teraz. Praktycznie nie zmieniły się zasady i cały czas jest to gra w odcinanego z zombiakami i innymi, głównie humanoidalnymi, potworami. Jeden rodzaj potworka wygląda zresztą niemal identycznie jak Marilyn Manson lub postacie z teledysków Aphex Twin - z długimi, cienkimi kończynami i niepokojącymi rysami twarzy.

No tak. Ale NC był, jak na swoje czasy, tytułem oryginalnym.

A NC2 jest tylko nieznacznym krokiem naprzód w dziedzinie grafiki i ogromnym w tył w dziedzinie sterowania i fabuły.

Powiedzmy to bez owijania w bawełnę. NC2 sse. I to dość poważnie. W grze, która w całości opiera się na walkach z napotykanymi potworami,





mamy do dyspozycji - uwaga, uwaga - dwa, trzyciosowe combosy. Dwa! Prócz tego jest kopniak, jedno cięcie, drugie i cios obuchem. Taka bieda u progu XXI-ego wieku... No panowie. Tak nie można. W tej grze co pięć kroków natrafia się na większego lub mniejszego potwora i palce same śmigają po padzie próbując wycisnąć z gry więcej niż te marne pięć czy sześć ciosów, którymi hojnie obdarowali nas programiści. Ale nic z tego. I jesteśmy zmuszeni oglądać niemal kalki tych samych walk. Atak na zombiaka, combo, combo, combo, fatality... To ostatnie bywa ciekawe, ale i tak potrafi się znudzić po kilku razach. Fajnie, że fatale są różne dla każdego gatunku występujących w grze potworów. Szkoda, jednak że nudzą się tak szybko. I że potworów jest tak mało rodzajów...

W iście heroicznej próbie stworzenia z NC2 gry o charakterze filmowym, Francuzi wykonali całkiem dobrą robotę. Do pracy nad ścieżką dźwiękową zaproszony został nieśmiertelny Rob Zombie, który zadbał o odpowiednio charakterystyczną (z braku lepszego słowa powiedzmy, że) - muzykę z bełkotliwym śpiewem i ostrymi gitarami. W sumie aranżacje są w porządku, ale częstotliwość ich występowania zakrawa niemal na próbę wykpienia się twórców gry od konieczności zapłacenia mu honorarium poprzez zamieszczanie tylko króciutkich fragmentów kawałków. No może z wyjątkiem intra. Poza specyficzną muzyką, grze towarzyszą raczej odgłosy niż melodie. Niestety dosyć szybko stają się bardzo nudne. Chociaż nie ukrywam, że nagrane są bardzo czysto i sugestywnie.

Drugim filmowym chwytem są niektóre ujęcia. Pomimo, że gra przedstawia akcję cały czas spoza pleców Herberta, to w momentach kiedy dzieje się coś na co autorzy chcą zwrócić naszą uwagę (pojawienie się nowego potwora, fatality) - przenosi się ona, robi odjazdy

najazdy, zbliżenia... W sumie fachowa, filmowa praca. Graficznie potwory też są niczego sobie, ale niestety są o wiele lepiej zanimowane, niż przedstawione. To znaczy - ruchy wszystkich tych istot z piekła rodem wyglądają dosyć realistycznie, ale same sylwetki, zwłaszcza z bliska aż rażą swoją "polygonalnością". Podobnie jest z Herbertem. Z jednej strony - jego rozwiarty, zakrwawiony u dołu płaszcz i falujące bandaże, którymi jest spowity - z drugiej mocno blokowata, obfitująca w kwadraty sylwetka... Krew też - niby bryzga, ale w grze trójwymiarowej jakoś sobie z nią za bardzo nikt nie radzi. I przez to wygląda jakby była obiektem dwuwymiarowym, kiedy nieudolnie spływa ze ściany 3D... Nie, to jeszcze nie wszystko.

Po zbliżeniu się do oponenta, gra automatycznie wchodzi w tryb walki. Herbert zwraca się twarzą do wroga, przycisk odpowiedzialny za skok staje się jednym z ataków (dziwne rozwiązanie) i krążymy wokół drania praktycznie nie mogąc wyjść z trybu walki. To znaczy jest to możliwe, ale bardzo niewygodne i nienaturalne. Nie wiem dlaczego twórcy gry zdecydowali się na ten krok w stylu Zeldy - gdyż nie dodał on nic rozgrywe. Wręcz przeciwnie. Czasami niektóre ciosy nie wchodzi bez wyraźnego powodu, poza

tym, w czasie walki animacja postaci nie zawsze zgadza się z tym co się dzieje. Teoretycznie, kiedy ktoś ma obie ręce uniesione nad głową wydawałoby się, że nie potrafi zablokować ciosów na tors, a tu - niespodzianka! W NC2 - może. I tak dalej, i tak dalej. Walkę ułatwiają znajduwane gdzieś tam specjalne bronie (tak jak w NC). Niestety - po śmierci nikną wszystkie, które przezorny gracz mógłby chcieć zostawić sobie na później.

Plusem jest grafika niektórych wnętrz. Dosyć dobrze oddane są budowle, po których rozbija się Herbert - rzeczywiście mają w sobie ulotny klimat lat 30. Poza tym niepokojąca, w ten sam sposób co w SILENT HILL, jest paleta kolorów użyta przez grafików - nadaje klimat. Nie powiem też złego słowa o samym Herbertcie - ma parę fajnych animacji (np. wspinanie się na wysokie krawędzie i rozcinanie nożycami łańcuchów), ale też czasami wygląda jakby nie zaszkodziło dodanie kilku nowych klatek.

Najbardziej smutne jest jednak to, że droga jaką przebywamy razem z

Herbertem nie jest niczym tak naprawdę usprawiedliwiona. Idziemy gdzieś z jakichś tam mglistych przyczyn, co jakiś czas myślimy o towarzysze - Rachel, co jakiś czas coś się dzieje... Ale tak naprawdę nie ma tu żadnej prawdziwej fabuły. Chociaż namiastki. Początkowo gra była pisana pod dwójkę bohaterów, których losy miały się przeplatać. Niestety, z nieznanym nam bliżej przyczyn usunięta została część z Rachel, ale już real-time'owe filmy pomiędzy poziomami pozostały nietknięte. Dlatego - czasami nie bardzo wiadomo co i dlaczego się dzieje. A szkoda.

Banan

PlayStation

6

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 5

Wydawca: Konami
Producent: Kallisto
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec

Wykorzystuje: Memory Card,
Dual Shock



Subaru Impreza to niekieska fura, chyba każdy to przyzna. Ale jeżeli postawimy ją obok Ferrari F50, jej urok błędnie. Na V-Rally 2 na DC czekałem długo. Los czy pech sprawił, że ukazało się niemal równocześnie z COLIN'em 2 na PSX.



V-RALLY 2

EXPERT EDITION

OV-RALLY 2 pisaliśmy trochę ponad pół roku temu, wtedy to pojawia się ta druga odsłona znanego i lubianego wyścigu. Teraz mamy przyjemność oglądać jej wersję specjalnie na Dreamcast. Trudno powiedzieć tu niestety o jakichś bardzo poważnych zmianach. "Pod maską" praktycznie nic się nie zmieniło, raczej mamy tu do czynienia z porządnym "face liftingiem" czyli przeróbką wizualną. Grafika jak na



Dreamcast przystało jest absolutnie powalająca, a w połączeniu z przepiękną animacją kładzie na kolana sędziwe już SEGA RALLY 2. Po raz kolejny Dreamcast potwierdził, że w takim małym, białym pudełku można zamknąć potężny automat do gier video. Ale co poza opakowaniem?

No właśnie. VR2 jest piękne. Ma wszystkie możliwe opcje i tryby, które pozwolą niejednemu niezrównoważonemu kierowcy szarżować najlepszymi wozami świata przez wiele tygodni. Tylko w pojedynkę można przejechać tysiące kilometrów na prawie 100 (!) trasach, a gdy odkryjemy ukryte samochody prosto z muzeum motoryzacji, frajda z pewnością się przedłuży. Można odwrócić wszystkie trasy i wariactwo zacznie się od nowa, a jeżeli i to się znudzi, można zbudować trasę swoich marzeń na

dostępnym edytorze. A gdy wpadnie kumpel, może się dołączyć. Jeżeli wpadnie jeszcze dwóch i nie będą chcieli grać w brydża mogą również zasiąść przed konsolą, a to już nie lada frajda. Niestety jakość grafiki drastycznie się wtedy pogarsza, jednak zabawa nadal jest przednia.



Ja tę grę naprawdę lubię i do tego jest prześliczna, ale jest pewien tytuł, który rozjeżdża całą konkurencję niczym walec. Moi ludzie wiedzą o czym mówię, bo z pewnością zaczęli lekturę tego NEO+ od recenzji COLIN MCRAE RALLY 2.0. Niestety na wersję drimkastową trzeba będzie jeszcze chwilę poczekać, więc jeżeli macie kasę i lubicie wyścigi, to V-RALLY 2 was nie zawiedzie. Ale pamiętajcie, żeby dwie i pół paki trzymać w odwodzie, bo nie znamy dnia ani godziny. Jeżeli CMR2 będzie miał taką grafikę jak VR2 to szykuje się wreszcie gra wyścigowa na IO! A

wszystkie znaki na niebie wskazują, że nie może być inaczej, więc wyjdźmy na ulicę i śpiewajmy, radujmy się, jest przecież po co żyć! Amen...

Joseph

Jest pewna (z doświadczenia wiem, że liczna) grupa graczy, smakoszy wirtualnych wyścigów, która wręcz kocha spędzać godziny samotnie - podłączyć kierownicę i delektować się płynącym w trasie samochodem. Tego niestety V-RALLY 2 nie może do końca zagwarantować. Tu akcja jest szybka, ale też nie do końca realistyczna. Samochody wydają się lecieć w świetnej grafice, ale nie jechać. A to co mnie najbardziej denerwuje, to liczne przewrotki, które w praktyce nie są bardziej szkodliwe niż lekkie puknięcia w pobocze. Druga sprawa to słabe poślizgi, w trakcie których samochód lubi po prostu się zatrzymać, a nie sunąć bokiem jak prawdziwe WRC.



PlayStation

7

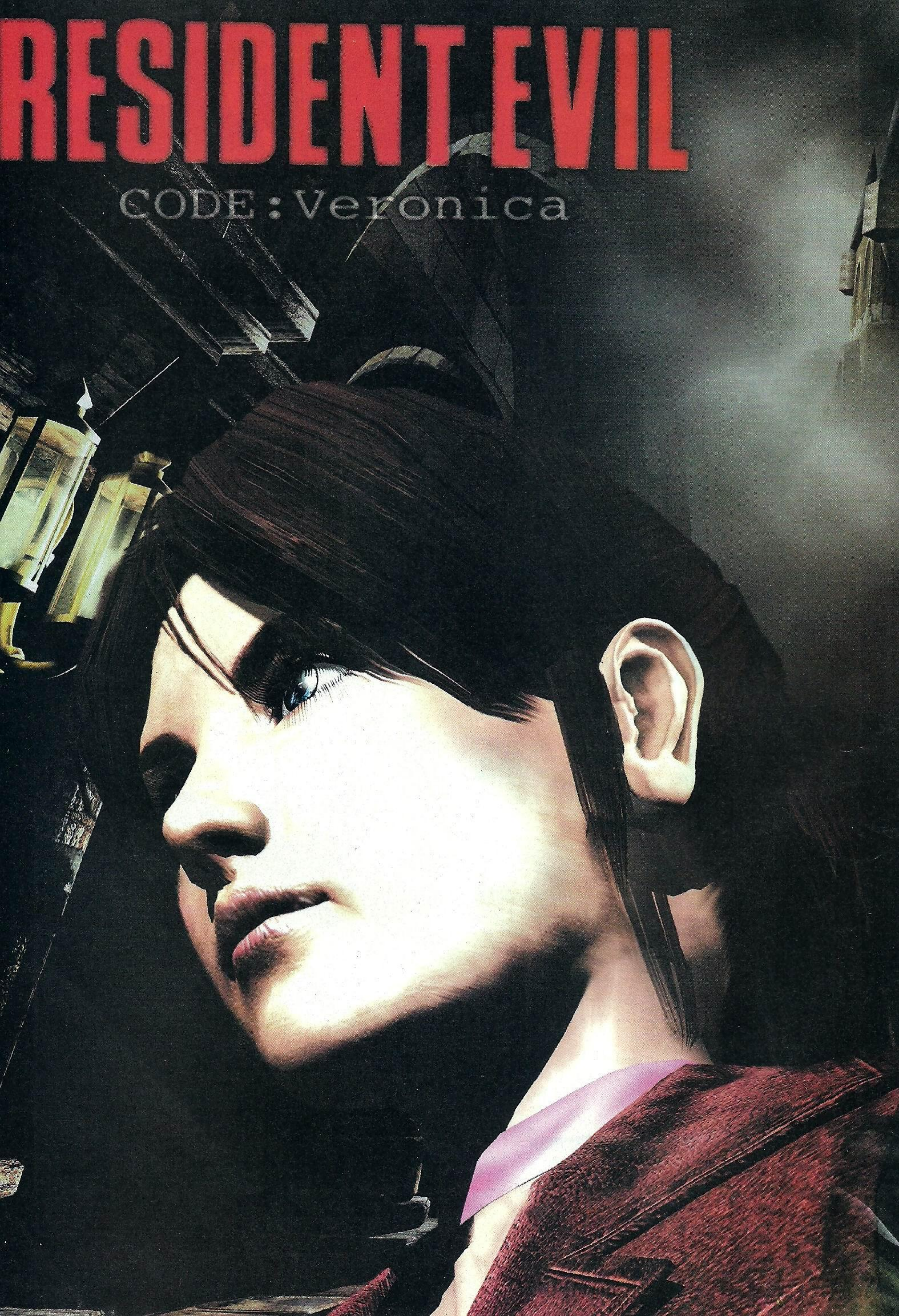
GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Czerwiec

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

RESIDENT EVIL

CODE: Veronica



NEO
PLUS



ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

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

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

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

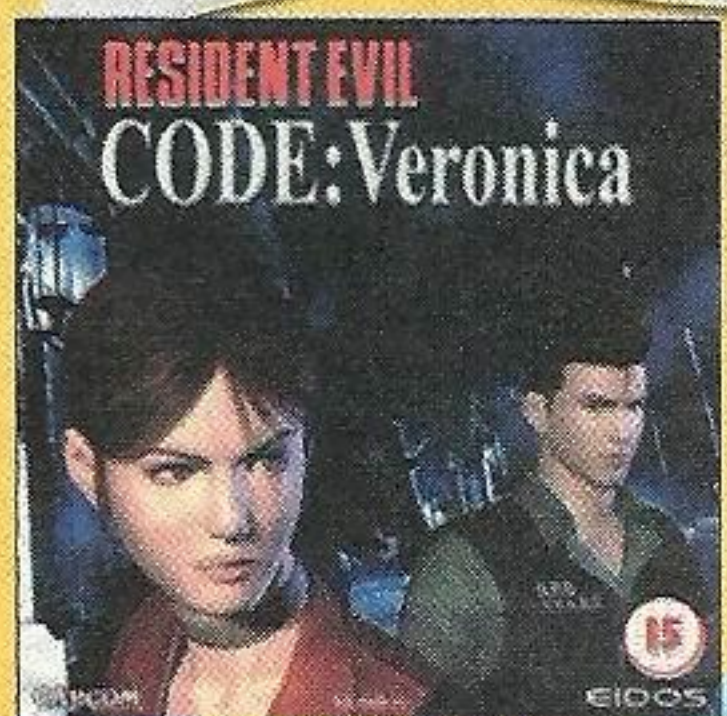
Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA”
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Wreszcie nadeszły długo oczekiwane wakacje! Nareszcie można grać do woli, a naprawdę jest w co! Posiadacze Dreamcastów wreszcie usatysfakcjonowani dziewięcioma prawdziwymi hitami. Na PlayStation parę długo oczekiwanych tytułów, w tym mistrz wśród wyścigów: COLIN 2. W ostatniej chwili ukazał się PERFECT DARK, którego okładki nie zdążyliśmy zamieścić w reklamie. Wyjeżdżającym na wakacje proponujemy zwrócić uwagę na coraz szerszą ofertę GameBoya. Zwyczajowo znajdziecie u nas mnóstwo promocji. Zapraszamy!

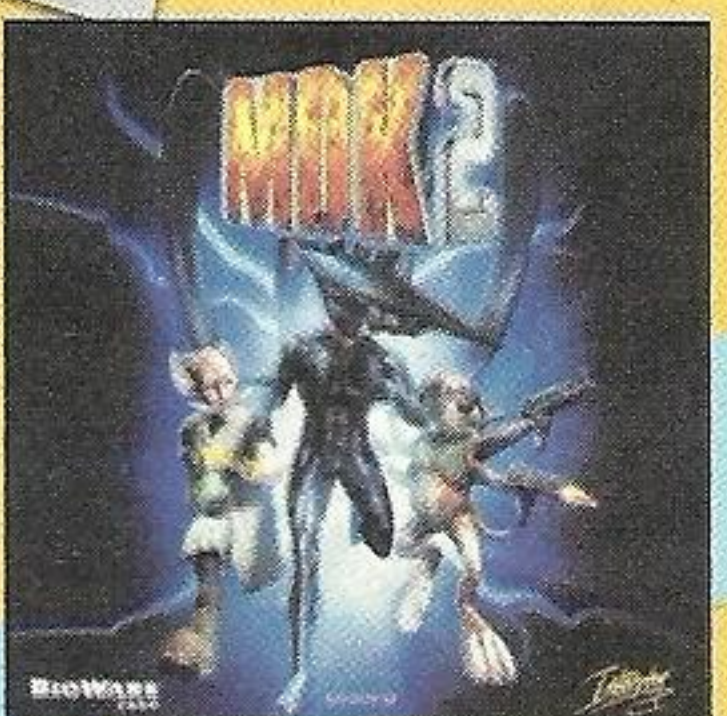
Znajdziesz nas w Internecie... www.ultima.pl



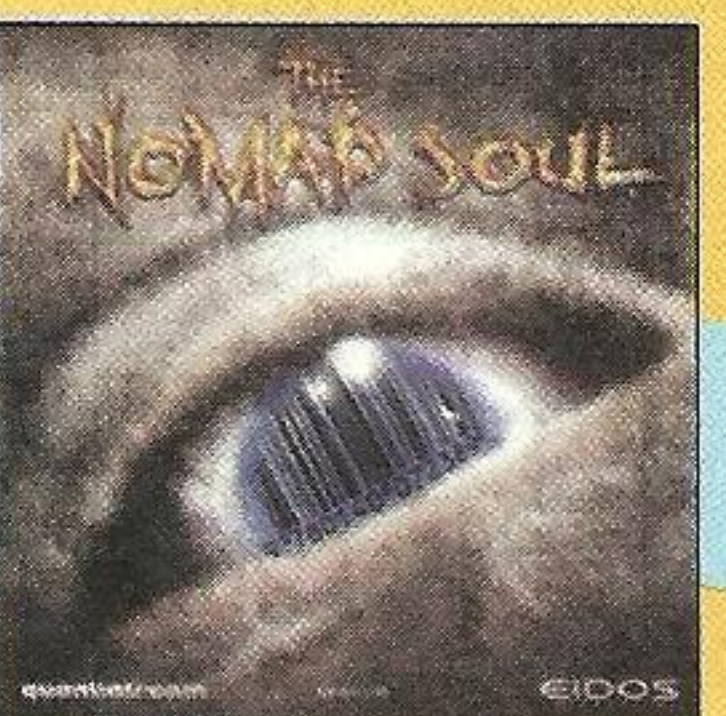
Dreamcast



269 zł RESIDENT EVIL
Codename: VERONICA
Już w sprzedaży! Tylko u nas angielska wersja!



259 zł MDK 2
Przygoda nie z tej ziemi, czyli mnóstwo strzelania w kontynuacji przeboju.



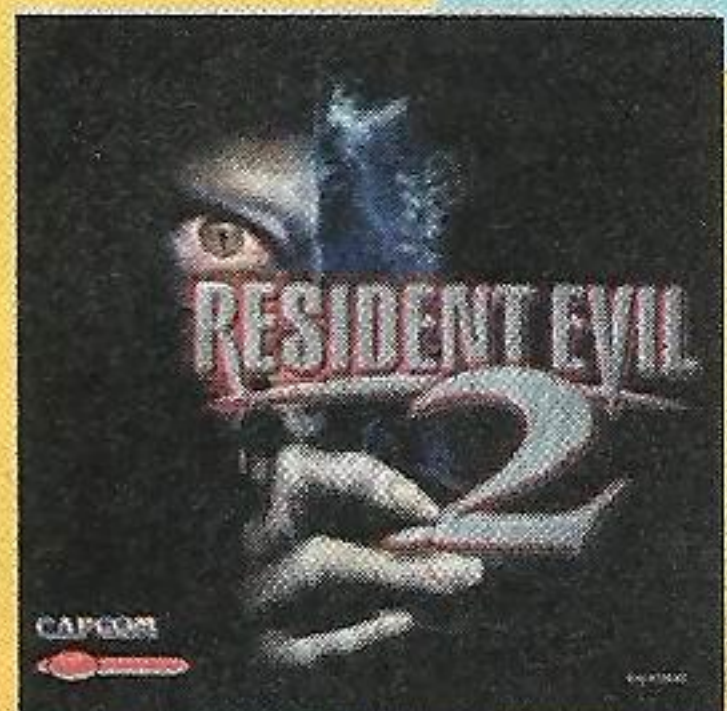
249 zł THE NOMAD SOUL
Przygodówka z niesamowitym klimatem. Gra jakiej na DC brakowało!



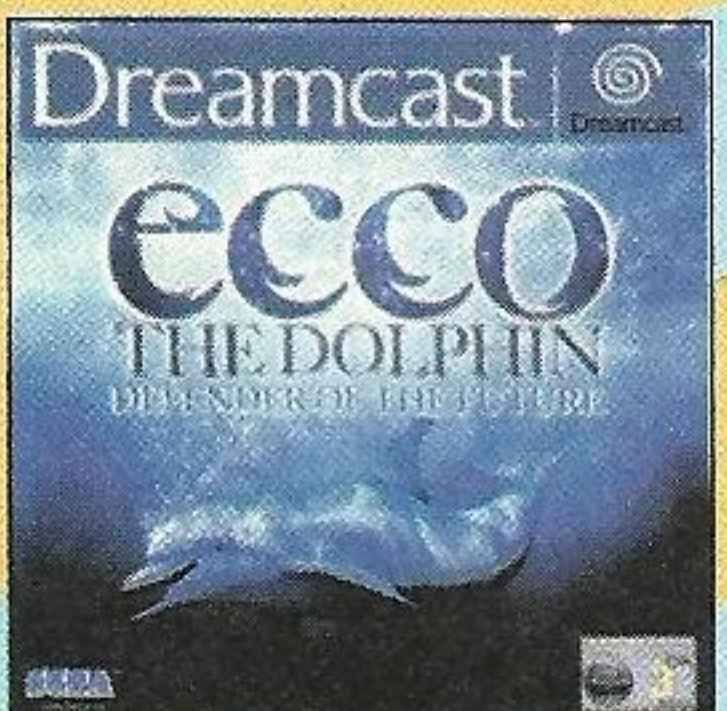
249 zł ZOMBIE REVENGE
Walka z zombiakami. Kiedy brakuje amunicji pozostaje walka wręcz.



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



249 zł SONIC ADVENTURE
Edycja niepokonanego Residenta także na DC. Angielska wersja.



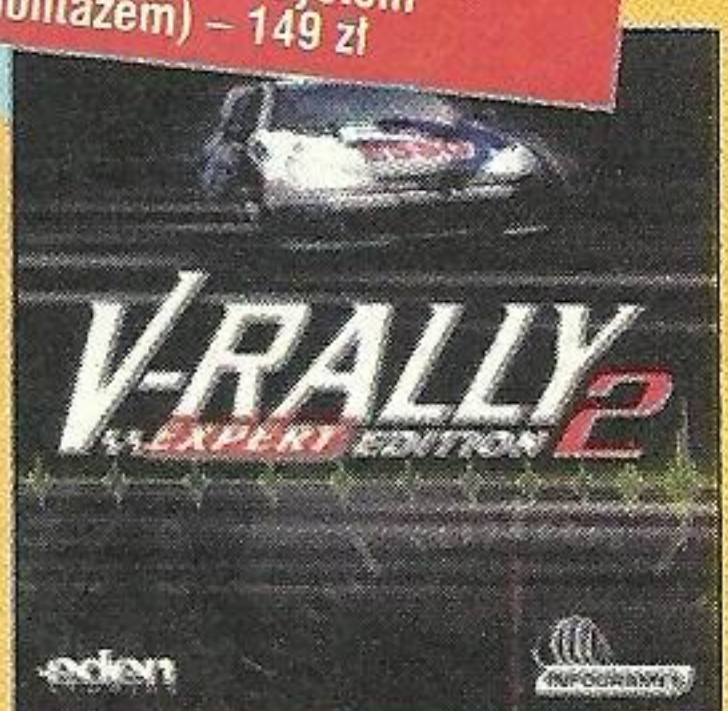
249 zł ECCO - THE DOLPHIN
Oryginalna gra, w której jesteś delfinem. Niesamowita grafika i dźwięk.



249 zł SWORD of the BERSERK
Jest tylko jedna taka gra, w której miecz ważniejszy jest od bohatera.



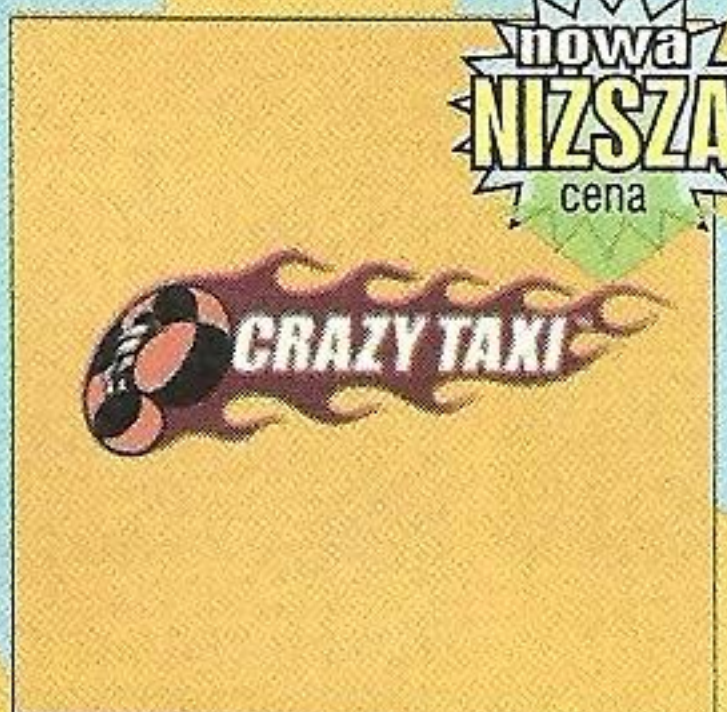
249 zł SWWS 2000 EURO EDITION
Nowa, poprawiona wersja SWWS, tym razem w wersji specjalnej na Euro 2000.



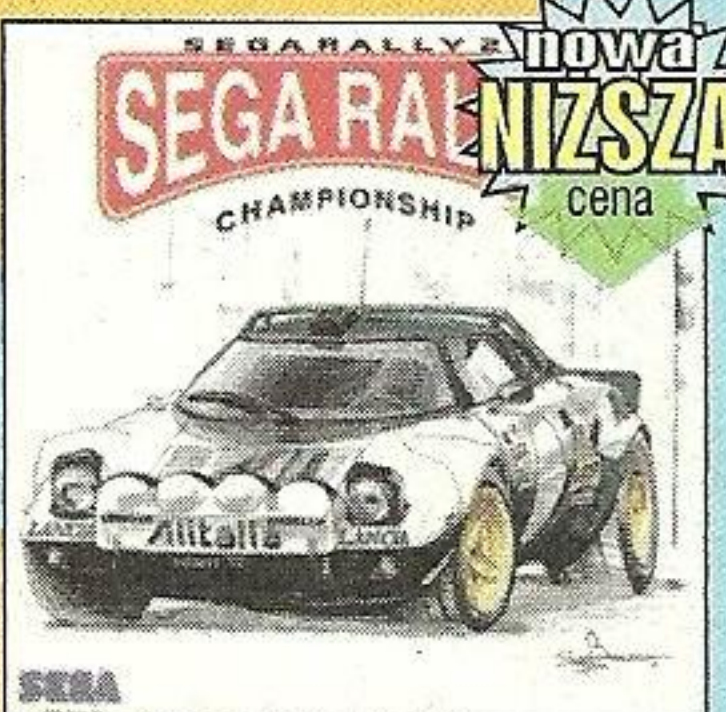
249 zł V-RALLY 2
Obecnie najlepsze wyścigi na DC. Oryginalne wozy, extra grafika.



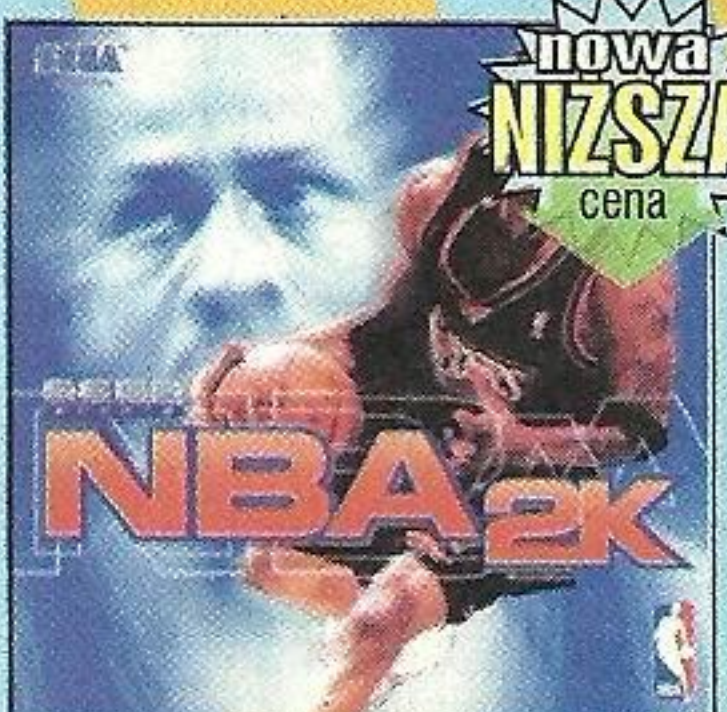
229 zł SOUL CALIBUR
Każdy posiadacz Dreamcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.



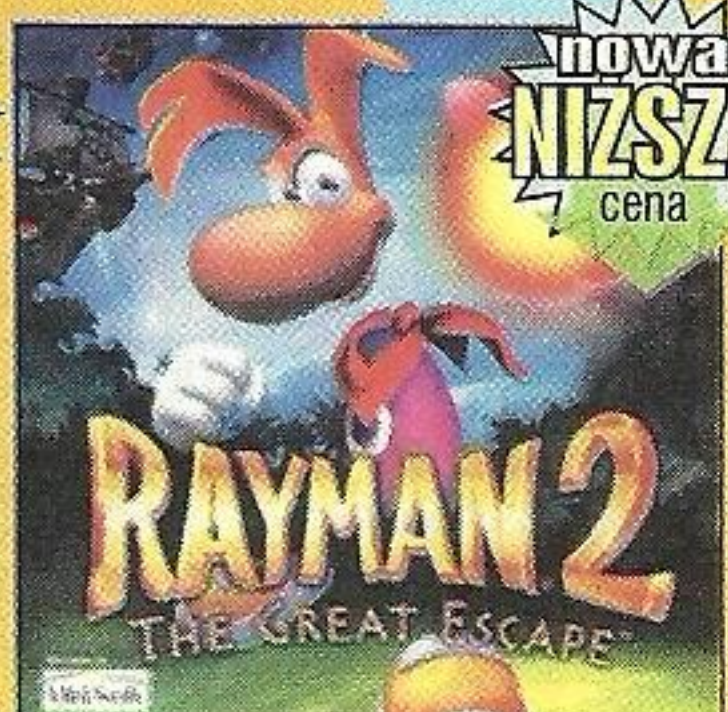
239 zł CRAZY TAXI
Zasiądź za sterami zwariowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!



239 zł SEGA RALLY 2
Kultowy rajd, do tej pory dostępne tylko w salonach gier. Teraz w twoim domu.



239 zł NBA 2K
Jedna z najlepszych gier sportowych ostatnich czasów. Oryginalne składki.



229 zł RAYMAN 2
Najpopularniejsza platformówka w niespotykanej dotąd jakości. PROMOCJA!



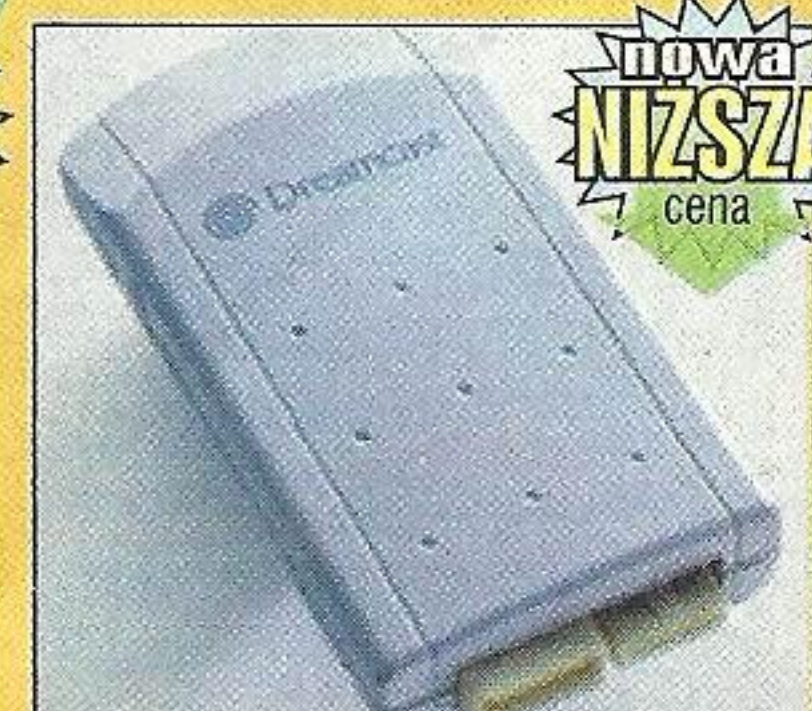
149 zł DREAMCAST



149 zł ORYGINALNY JOYPAD



149 zł KARTA PAMIĘCI VMU



149 zł JUMP PACK (VIBRATIONS)

AKCESORIA

Kierownica	299	Pistolet	179	a także gry:	
Vibration Pack (nieoryginalny)	109	Karta pamięci 4MB	189	RED DOG	249
RGB Scart Cable	49	Karta pamięci bez wyświetlacza	119	SLAVE ZERO	249
RGB Scart Cable + AV	59	Przedłużacz do Joypada	59	TOMB RAIDER 4	229
AV Cable	59			i inne	

pamiętaj!
z Kartą
TANIEJ

PlayStation 2



WYKONAWCZOŚĆ * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *

199 zł COLIN McRAE RALLY 2.0

Prostu najlepszy rajd stworzony ręką człowieka! Musisz to mieć!

199 zł UEFA EURO 2000

Najnowsza edycja popularnej FIFy przygotowana specjalnie na mistrzostwa EURO 2000. Angielska wersja.

169 zł ALUNDRA 2

Kontynuacja jednego z najpopularniejszych RPG. Już w sprzedaży. Rewelacyjna cena. Angielska wersja.

179 zł SYPHON FILTER 2

Sequel najpopularniejszej skradanki ubiegłego roku. To trzeba mieć! Angielska wersja. Polska instrukcja.

159 zł MEDIEVL 2

Sir Dan powraca w drugiej części bestsellera. Dużo zagadek i czarnego humoru. Angielska wersja. Polska instrukcja.

199 zł GEKIDO

Wspaniała gra zręcznościowo-przygodowa. Ocena NEO+ 8/10 (nr 22). Angielska wersja. Polska instrukcja.

169 zł GHOUL PANIC

Nowa propozycja dla posiadaczy pistoletów do PSX. Prosto od mistrzów z Namco. Angielska wersja. Polska instrukcja.

169 zł TOMBI 2

Przygody jaskiniowca imieniem Tombi w kontynuacji hitu. Angielska wersja. Polska instrukcja.

169 zł LEGEND of LEGAIA

Nowy, wspaniały RPG. Kolejna obowiązkowa pozycja dla miłośników gatunku. Angielska wersja. Polska instr.

109 zł DRIVER

Perypetie policjanta na usługach mafii. Tą grę powinieneś mieć w swojej kolekcji. Angielska wersja. Polska instrukcja.

219 zł RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Kontynuacja kultowego już horroru z Raccoon City. To Trzeba zobaczyć. Angielska wersja.

129 zł STAR OCEAN 2

Kontynuacja doskonałego, kultowego RPG. Ocena NEO+ 8/10 (nr 12). Angielska wersja. Polska instrukcja.

129 zł COLONY WARS RED SUN

Trzecia odsłona kosmicznego symulatora. Strzelaj, ścigaj, podbijaj... Angielska wersja. Polska instrukcja.

199 zł SAGA FRONTIER 2

RPG o istic książkowej fabule prosto od mistrzów ze Square. Do wyboru dwie postaci (różne fabuły). Angielska wersja. Polska instrukcja.

209 zł ISS PRO EVOLUTION

Przez fachowców uznawany za najlepszą piłkę. Najlepszy z najlepszych tylko na PSX! Angielska wersja.

129 zł MUPPET RACEMANIA

199 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

209 zł WWF SMACK DOWN

109 zł TOMB RAIDER 3

199 zł DIE HARD TRILOGY 2

119 zł METAL GEAR SOLID

199 zł FINAL FANTASY VIII

219 zł FEAR EFFECT

199 zł MARVEL vs CAPCOM

149 zł EHRGEIZ

199 zł RESIDENT EVIL SURVIVOR

199 zł JEDI POWER BATTLES

139 zł WORMS ARMAGEDDON

169 zł GRAN TURISMO 2

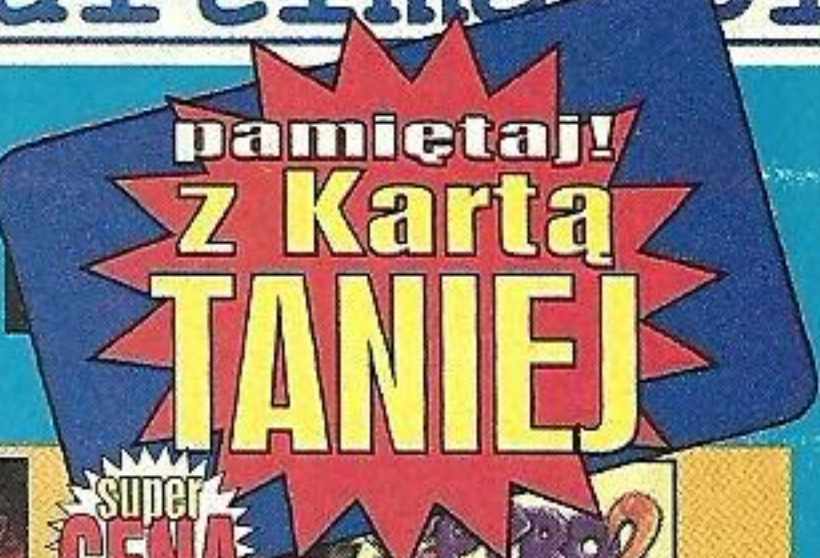
159 zł SHADOW MADNESS

199 zł MEDAL of HONOR

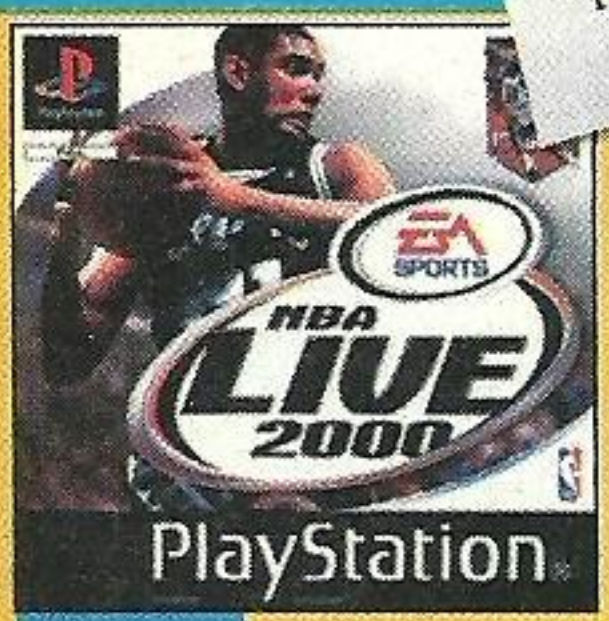
159 zł RALLY CHAMPIONSHIP

199 zł FIFA 2000

PlayStation 2



149 zł CRASH TEAM RACING



199 zł NBA LIVE 2000



199 zł ACE COMBAT 3



199 zł XENA



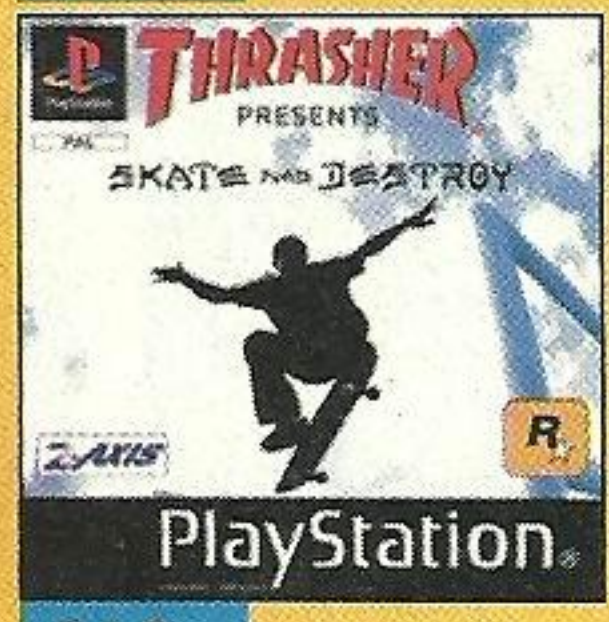
199 zł TOMMOROW NEVER DIES



149 zł SPYRO 2



149 zł MUSIC 2000



149 zł THRASHER



199 zł SPEC OPS



199 zł GTA 2



209 zł TOMB RAIDER 4



189 zł EAGLE ONE



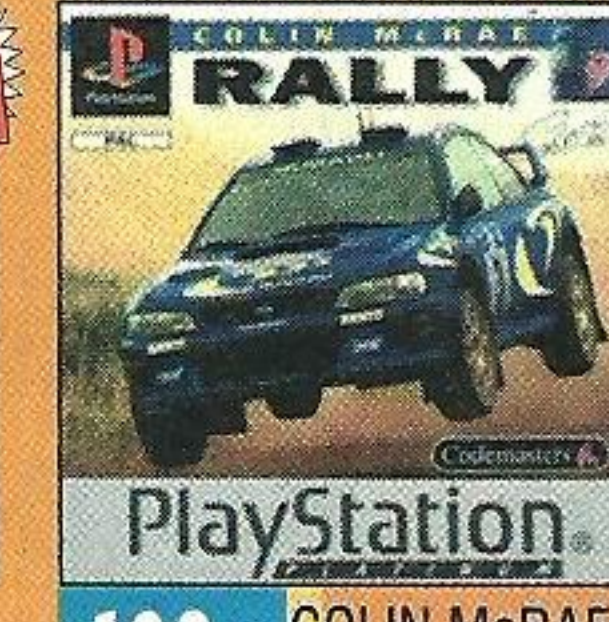
149 zł SYPHON FILTER



99 zł SPYRO THE DRAGON



99 zł TEKKEN 3



109 zł COLIN McRAE RALLY



99 zł GRAN TURISMO



99 zł FINAL FANTASY VII



99 zł CRASH BANDICOOT 3



109 zł GTA



99 zł CRASH 2



109 zł SOUL BLADE



99 zł MEDIEVIL

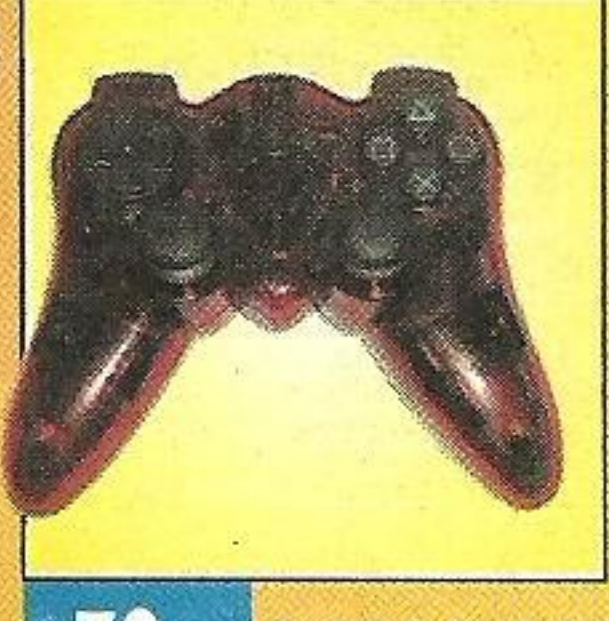


109 zł RESIDENT EVIL 2



29⁹⁰ zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.



79 zł SUPER SHOCK

Możliwość Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.



139 zł DUAL SHOCK

Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry! Dostępny w czterech kolorach!



28⁹⁰ zł MEMORY CARD

Karty pamięci 15 bloków już od 24,90 zł.



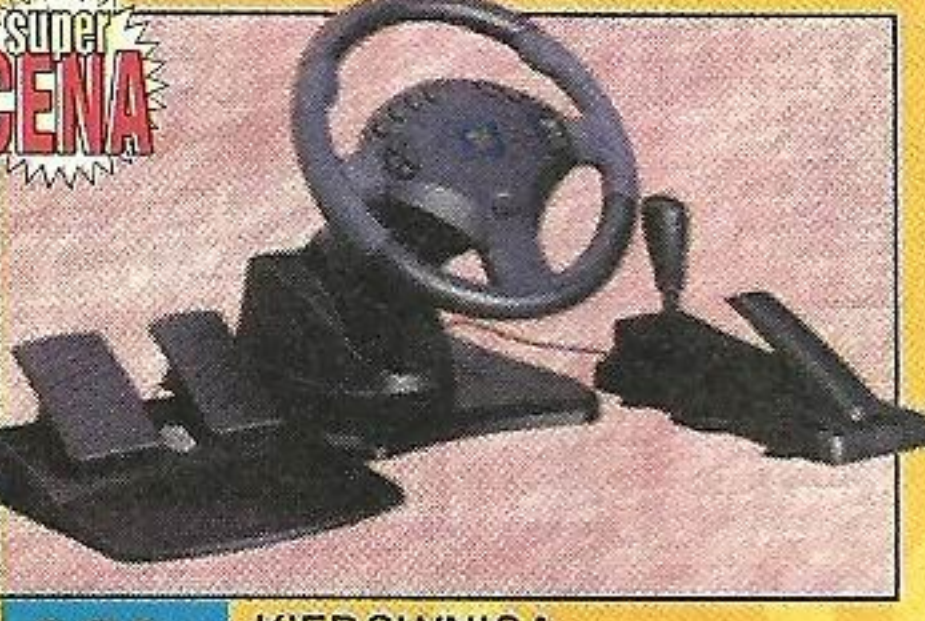
69 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



69⁹⁰ zł GAME HUNTER PRO 2 Mb

Możliwość Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



289 zł KIEROWNICA TWIN TURBO

Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie! Dostępna w wersji PSX i PC.



24⁹⁰ zł KABEL RGB - SCART

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



39⁹⁰ zł KOSZULKA METAL GEAR SOLID

roz. M, L, XL, 2XL



39⁹⁰ zł KOSZULKA TOMB RAIDER

roz. M, L, XL, 2XL



39⁹⁰ zł KOSZULKA RESIDENT EVIL

roz. M, L, XL, 2XL



29⁹⁰ zł KOSZULKA POKEMON

roz. M, L, XL, 2XL

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.

AKCESORIA PROMOCJA

Link Kabel	29,90 zł
Kabel RFU - adapter	49 zł
Sony MultiTap	189 zł
MultiPlayer Adapter	129 zł
Kierownica DUAL FORCE	269 zł
ACTION REPLAY	99 zł

Konsola PSX 7502 + Dual Shock + polska instrukcja + drugi Joypad gratis **569 zł**
 UWAGA! Oferta ograniczona!

Konsola PSX 9002 + torba	629 zł
Mysz	59 zł
Mysz Sony	139 zł
Karta pamięci 30 bloków	49,90 zł
Karta pamięci 120 bloków bez kompresji	109 zł

Koszulki dostępne również w sprzedaży hurtowej

Pamiętaj!
z Kartą
TANIEJ

NINTENDO NINTENDO 64



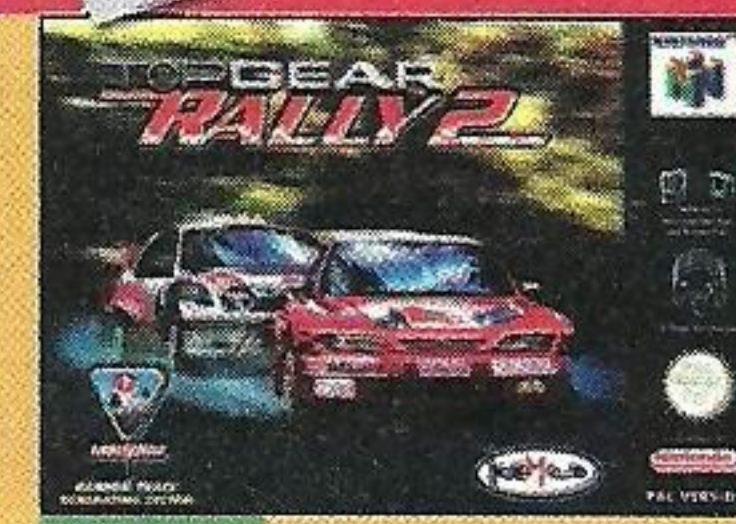
GRY NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * GRY NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



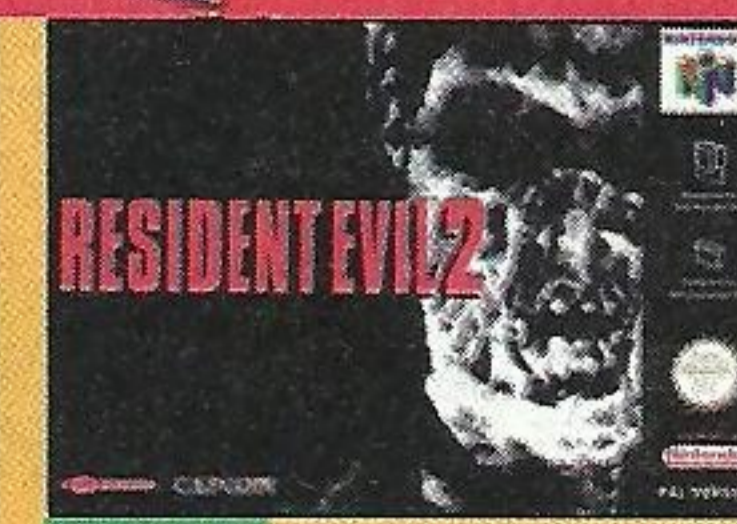
279 zł DAIKATANA



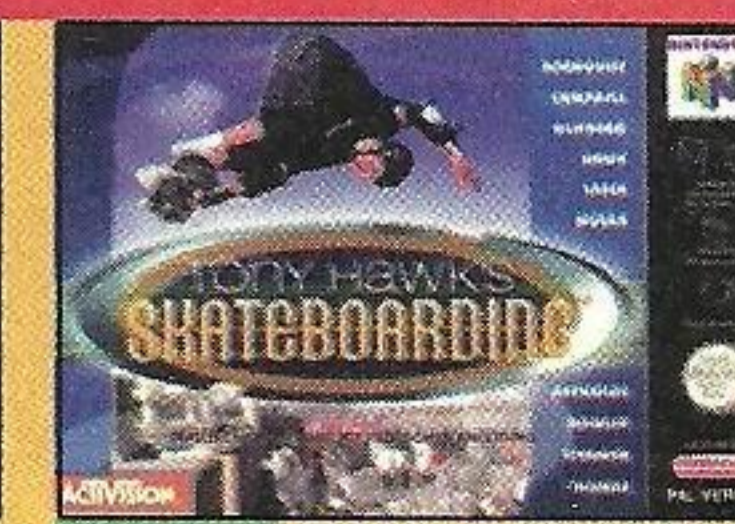
269 zł CASTLEVANIA Legacy of Darkness



269 zł TOP GEAR RALLY 2



299 zł RESIDENT EVIL 2



269 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



259 zł SUPER SMASH BROS



259 zł MAYHEM



269 zł NBA LIVE 2000



289 zł RAINBOW SIX



299 zł DONKEY KONG 64



269 zł DUKE NUKEM ZERO HOUR



259 zł COMMAND & CONQUER

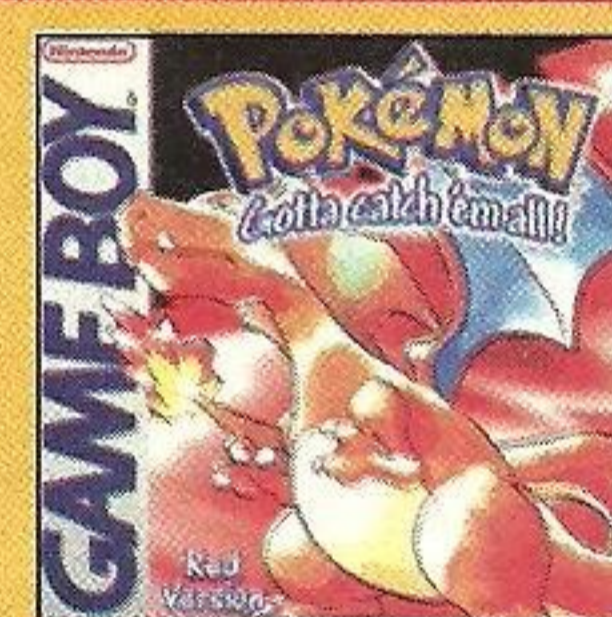
GRY:
 POKEMON STADIUM + Transfer Pak 389
 BATTLE TANX 269
 RIDGE RACER 64 269
 PERFECT DARK . . . już w sprzedaży, tel.

AKCESORIA:
 Konsola N64 499
 Karta pamięci 1M. 49
 Tremor Pak + karta pamięci 79
 Joypad (oryginalny)..... 129

GAME BOY GAME BOY COLOR NEOGEO



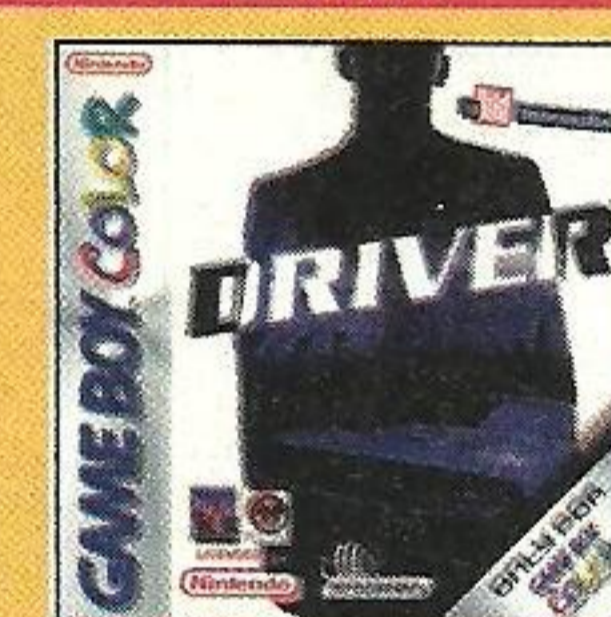
289 zł GAMEBOY COLOR



149 zł POKEMON RED Original Version



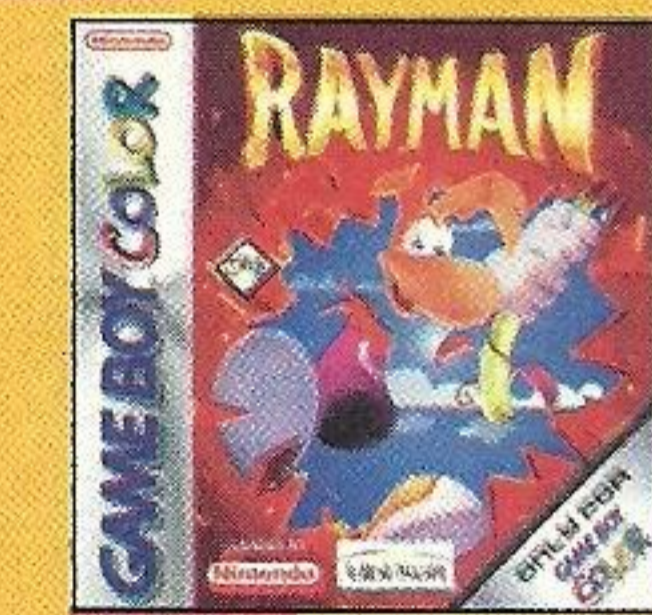
149 zł POKEMON BLUE Original Version



149 zł DRIVER



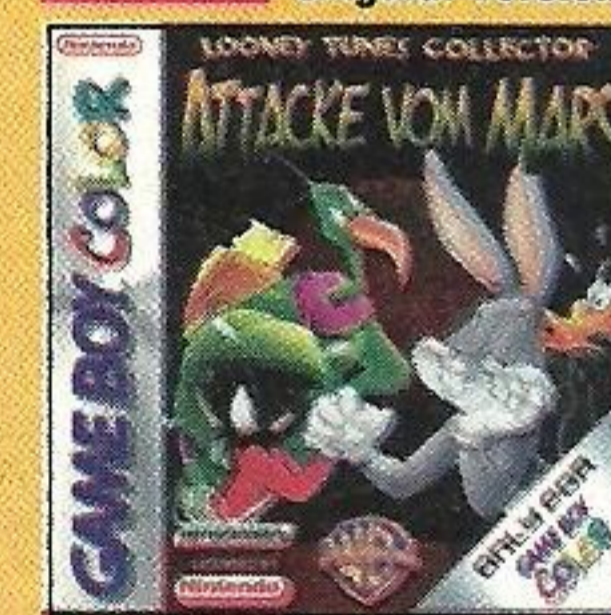
339 zł NEOGEO POCKET



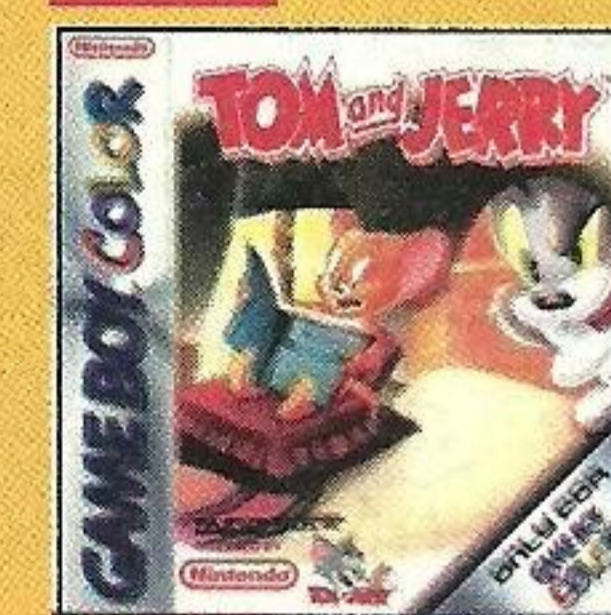
149 zł RAYMAN



149 zł WARIO LAND 3



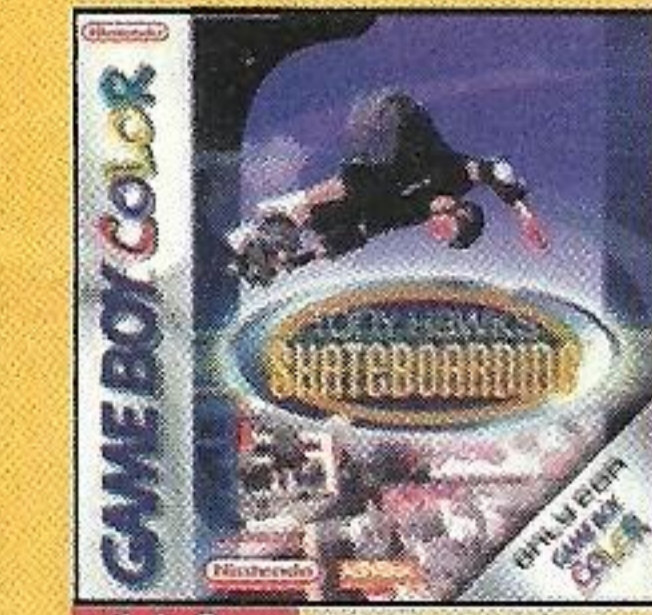
149 zł ATTACK FROM MARS



149 zł TOM & JERRY



149 zł KING OF FIGHTERS 2



149 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



149 zł METAL GEAR SOLID



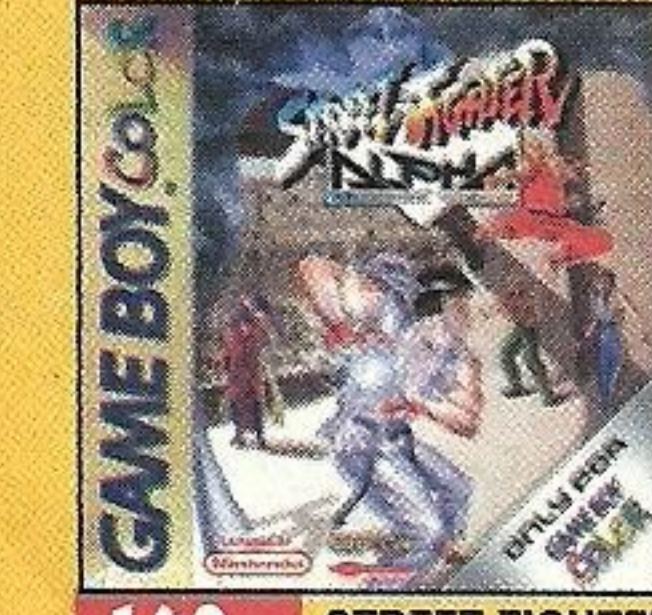
149 zł INTERNATIONAL TRACK FIELD



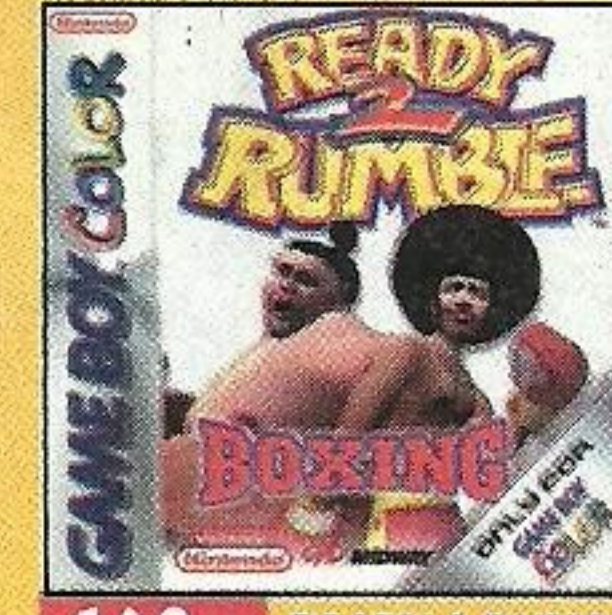
149 zł TASSMAN DEVIL



149 zł METAL SLUG



149 zł STREET FIGHTER ALPHA



149 zł READY 2 RUMBLE BOXING



149 zł MISSION: IMPOSSIBLE

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz
 Kabelek do podłączenia konsol (pocket, zwykły, color) 29,90 zł
 Lupa na ekran z podświetleniem 29 zł
 Rumble Pak do GB Color 59 zł
 Power Pak (akumulator + zasilacz) 89 zł
 Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba) 119 zł
 Pudełko na 10 gier 15 zł
 Zasilacz 29,90 zł
 Przeproczysty pokrowiec na GBC 19,90 zł



149 zł PUZZLE BOBBLE MINI

W ofercie ponad 10 tytułów

colin mcrae

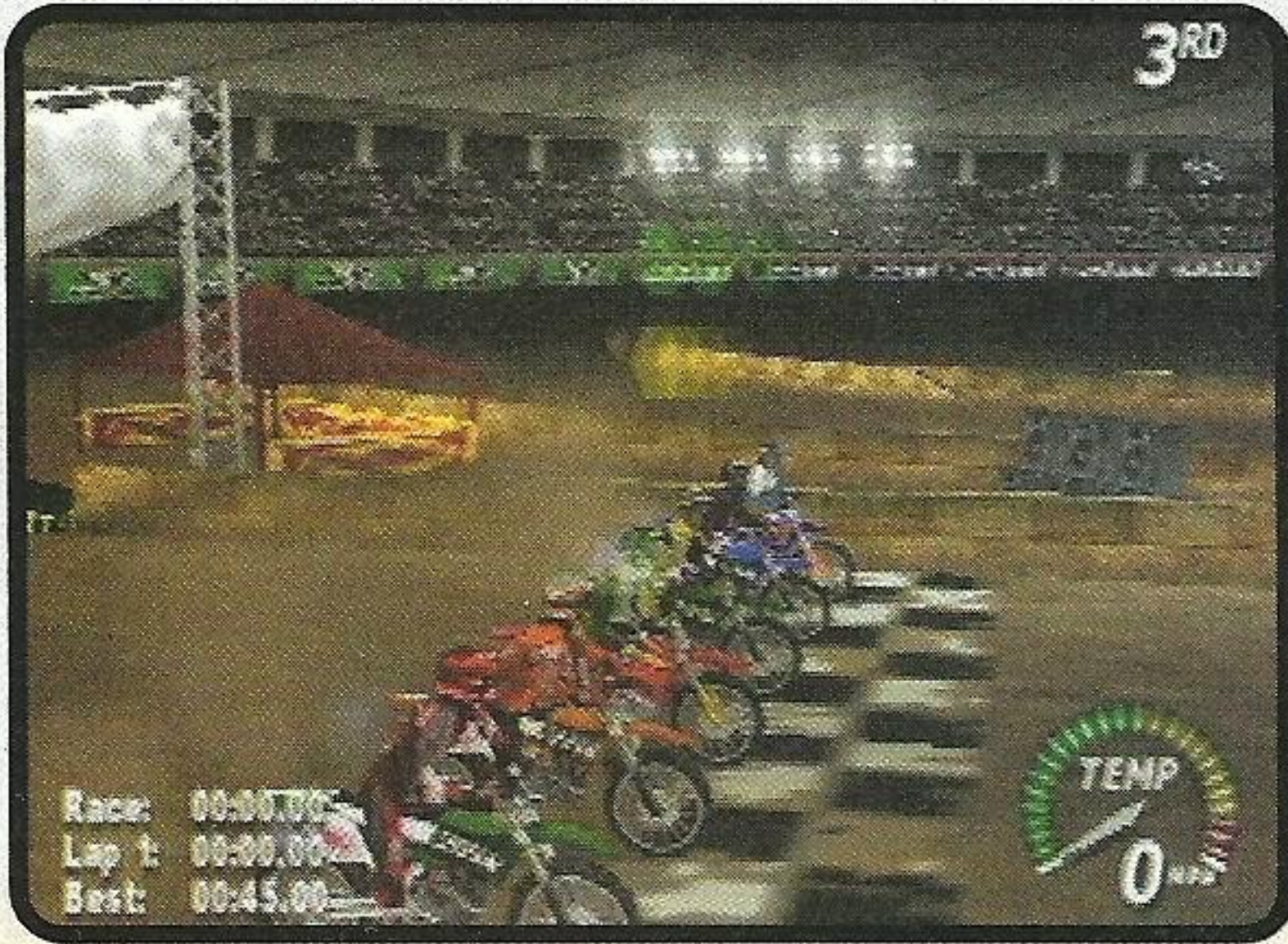


e rally 2.0™



(c) 2000 Codemasters

**NEO
PLUS**



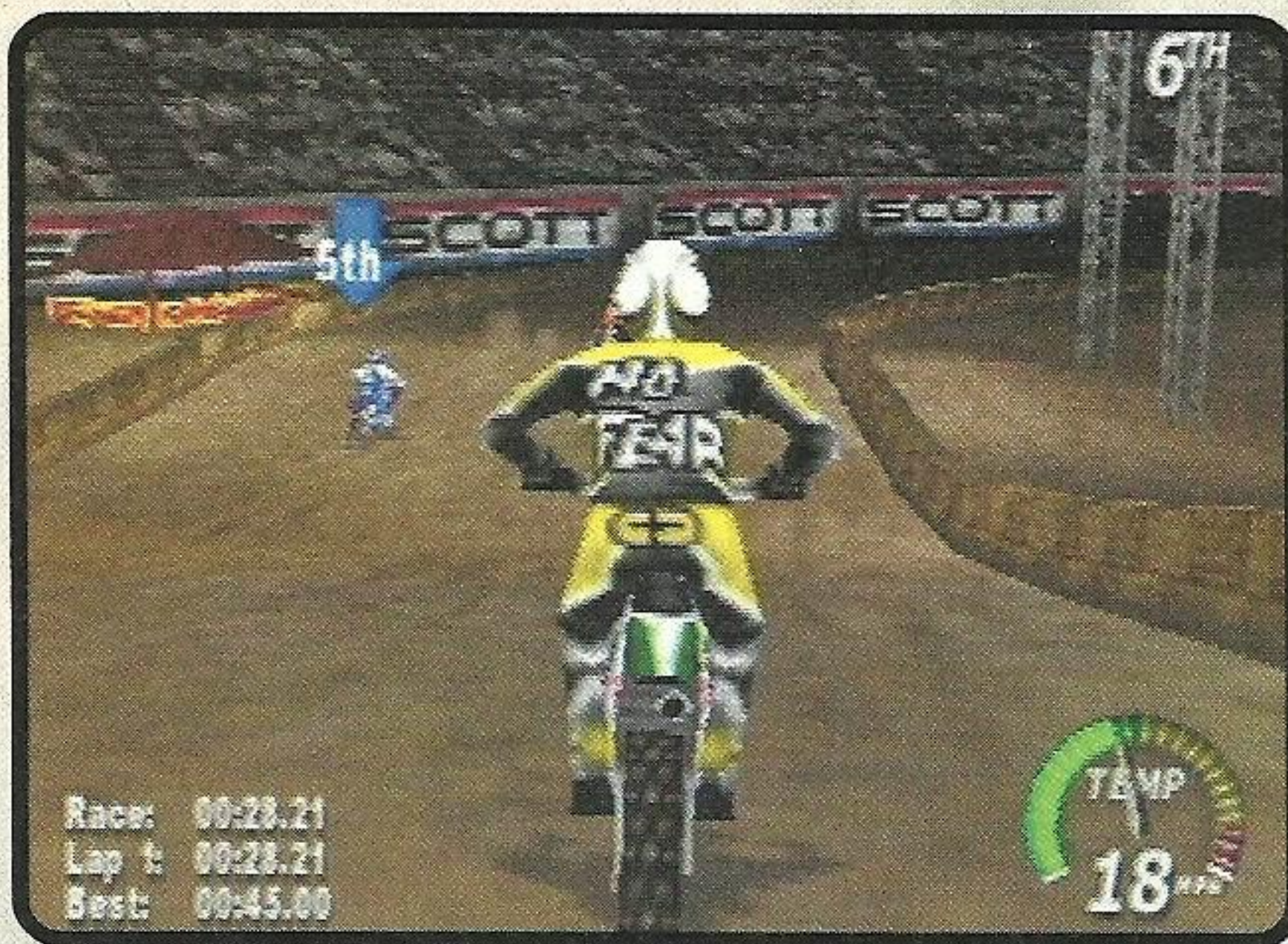
Na Nintendo 64 nie ma zbyt wiele wyścigów - jedyne dwie pozycje ostatnio warte uwagi to TOP GEAR 2 i RIDGE RACER 64. Jeszcze mniej jest wyścigów motocyklowych, bo... Nie zaraz. Zdaje się, że nie ma ich w ogóle.

Dzięki EXCITEBIKE 64 miłośnicy jednoślądów dostaną to, na co czekali i wiele więcej. EXCITEBIKE to stara, dwuwymiarowa gra na NES'a. Rzecz cieszyła się sporym powodzeniem wśród posiadaczy tamtej maszyny, ale to było koło 10 lat temu. Jedyne, co nowa wersja ma wspólnego ze starszymi to tytuł i temat. Autorami nowego wcielenia „ekscytującego motoru” jest zespół Left Field, który niektórzy z was będą pamiętać za sprawą obydwu części KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE. Dość powiedzieć, że koderzy wywiązali się z zadania znakomicie, opracowując jeden z trzech najlepszych wyścigów na N64. Być może nawet najlepszy.

Wszystkie elementy gry zostały wykonane starannie i ze smakiem. Sterowanie jest bardzo intuicyjne, a jednocześnie stosunkowo proste. Po kilkunastu minutach rozgrzewki gracz będzie gotów na podbijanie świata motocrossu. Zwodnicy posiadają cechy odróżniające ich od innych (lepsze skoki/gorszy skręt itd.), a każdą z 20 tras przygotowano bardzo starannie i ze znanstwem, Czy to w hali, czy na powietrzu - każda z nich obfituje w skocznie, na których można odpalać efektowne triki. Gra się wspaniale, a uczucie prędkości przez cały czas nie będzie nas opuszczać.

Standardowo dostępne są tryby Season, Exhibition i Time Trial. Dodatkowo, w miarę naszych postępów

EXCITEBIKE 64



odkrywają się bonusowe trasy nazwane Special Tracks. Jest tu między innymi wyścig po losowo generowanej pustyni (motory na piachu to jest to!), czy choćby naszpikowany skoczniami po uszy Stunt Course. Jeśli jednak komuś nie wystarczą przygotowane przez autorów trasy, zawsze może pobawić się zaimplementowanym w grze edytorem, a następnie zapisać swoje dzieło na karcie pamięci. Warto również wspomnieć o trybie multiplayer dla 2/3/4 graczy jednocześnie, co jest standardem w grach Nintendo - tutaj, oprócz ścigania się, można zagrać w

piłkę na motorach (!), czy wziąć udział w zawodach polegających na wjeździe pod stromą górę. Ostatnim dodatkiem, który wymienię jest oryginalne, dwuwymiarowe EXCITEBIKE, które autorzy umieścili w programie. Jak widzicie, gra jest dopakowana do oporu i będzie bawić przez bardzo, bardzo długi czas. Można wracać do niej nawet po dłuższym czasie - tak, jak do WAVE RACER.

Pod względem oprawy nie można EXCITEBIKE 64 wiele zarzucić. Aby akcja na ekranie była szybka i płynna, autorzy wykorzystali stosunkowo proste modele zawodników, ale w ferworze walki na trasie niespecjalnie to przeszkadza. Za to same trasy są zwyczajnie prześliczne - dawno nie było tak olbrzymiej ilości różnych tekstur w grze na N64. Nie ma pop-up'u - gdy ścigamy się na hali, widać wszystko dookoła na wiele metrów przed zawodnikiem. Dźwięk motorów nigdy nie był tak realistyczny, choć muzyka już raczej nie wpada w ucho. Gdzie i tak siedzi już ryk silników.

Gra wykorzystuje rozszerzenie pamięci oferując tryb wysokiej rozdzielczości, ale - jak to często bywa - lepiej pozostać przy standardowej, by uniknąć spowolnień animacji, które występują gdy na ekranie pojawi się kilka walczących o pozycję motorów.

Czas na werdykt. EXCITEBIKE 64 to naprawdę dobra i bardzo rozbudowana pozycja. Szkoda, że o kieszenie graczy będzie rywalizować z PERFECT DARK, bo najprawdopodobniej przegra... Jeśli jednak przyjdzie po PD czas na zakup kolejnej gry, rozważcie tę propozycję Nintendo. Dla mnie EXCITEBIKE 64 i WAVE RACER to dwa najlepsze wyścigi na N64.

Gulash



Nintendo 64 **8**

GRAFIKA **9**
 DŹWIĘK **7**
 MIÓD **8**

Wydawca: Nintendo
 Producent: Left Field
 Liczba Graczy: 1-4
 Termin: Sierpień

Wykorzystuje: Controller Pak,
 Rumble Pak, Expansion Pak

colin mcrae rally 2.0

JUŻ JESTI ZAMIĄST ZWYKŁEJ DWÓJKI UŻYTO TECHNICZNEGO DWA-KROPKA-ZERO, CO MOŻE ŚWIADCZYĆ O TYM, ŻE MAMY DO CZYNIEŃIA Z PROGRAMEM SYMULACYJNYM. PANOWIE (I PANIE?...) - ZAPNIJCIE PASY.

Dfugo kazali nam czekać twórcy najlepszego wyścigu nie tylko na PlayStation. Ale jak wiadomo na dobre rzeczy trzeba czekać, a w miarę upływu czasu rośnie apetyt. Osobiście przypuszczam, że programiści musieli poczekać, aż Colin wybierze nowy team po tym jak ogłosił odejście z zespołu fabrycznego Subaru. Siła wyższa - czyli pieniądze - zdecydowały że padło na Forda z ich nowym, flagowym Focusem.

Przez poprzedni sezon duetowi Colin-Focus nie wiodło się najlepiej, a tu jak na zawołanie w dniu premiery nowej gry Focusy zajęły czołowe pozycje w greckim rajdzie Akropolu.

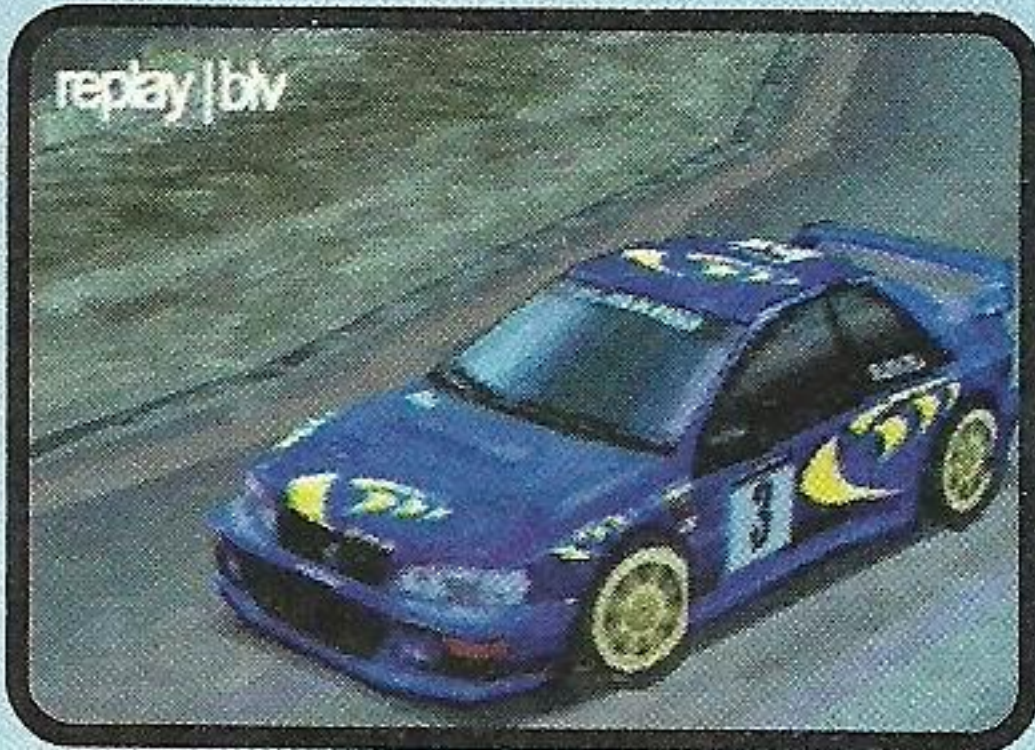
STO, CZTERY PRAWO

Biorąc tę piękną grę w swoje ręce, obawiałem się czy kontynuacja dorówna swojemu pierwowzorowi. Już po pierwszych ruchach joyem wiedziałem, że to jest to. Engine nie uległ wyraźnym zmianom, postawiono wyraźnie na rozbudowę sprawdzonego, niemal idealnego modelu jazdy. I dobrze. Rozbudowano i dodano to, czego chcielibyśmy my gracze.

Niektórym brakowało wyścigu z kilkoma oponentami naraz, i proszę w CMR 2.0 poza realistycznym Rally znalazł się też Arcade, pozwalający na wyścig sześciu wozów naraz. I to w trzech trybach, trzech poziomach trudności i w dwóch klasach.

Arcade to tryb typowo zręcznościowy, bez podpowiedzi pilota, bez uszkodzeń samochodów itd. Można bezstresowo pojeździć i bawić się wspaniale, ale dla mnie liczy się Rally, czyli wyścig z czasem i całym dobrodziejstwem inwentarza.

W tym trybie może uczestniczyć do czterech graczy,



którzy po kolejnych etapach zmieniają się przy padzie, a każdy jedzie swoim wozem i swoim zdefiniowanym kierowcą, którego profil i najlepsze wyniki można przenosić na karcie pamięci (!). To naprawdę wkręca.

W trakcie jazdy maszyny podlegają ciągłym uszkodzeniom, ale tym razem oprócz widocznych wgnieceń możemy naprawdę poważnie podniszczyć pojazd. Sypie się niemal wszystko - poczynając od świateł, poprzez amortyzatory, dyferencjał, hamulce i skrzynię biegów, a na napędzie skończywszy. Wszystko to ma wpływ na jakość jazdy. Jeżeli masz słabe amorki, to będzie cię wynosić na zakrętach. Jeżeli rozwalisz skrzynię, to może ci zabraknąć jakiegos biegu...

Za punkty zyskane w wyniku dobrego przejazdu naprawiasz sprzęt, a raczej wybrane jego elementy - bo na wszystko nie starczy. Musisz więc jechać jak najszybciej, jak najbezpieczniej i dokonywać właściwych wyborów. A trasy w nowym COLINIE ci tego nie ułatwią. Są dużo trudniejsze niż dotychczas. Więcej na nich rozmaitych nawierzchni, drogi obfitują w większą liczbę zakrętów, wzniesień i spadków, a także mylnych zakrętów i poboczy z których trudno wyjechać. Tym razem wszelka roślinność jest poważnym problemem, który z powodzeniem może zatrzymać cię w drodze do sukcesu. Wydaje się, że lepiej odczuć można różnicę między autami i ich zachowaniem w poszczególnych warunkach i na różnych nawierzchniach. Naprawdę czuć, że Corolla jest lżejsza od Lancer-a, a Focus bardziej sterowny od

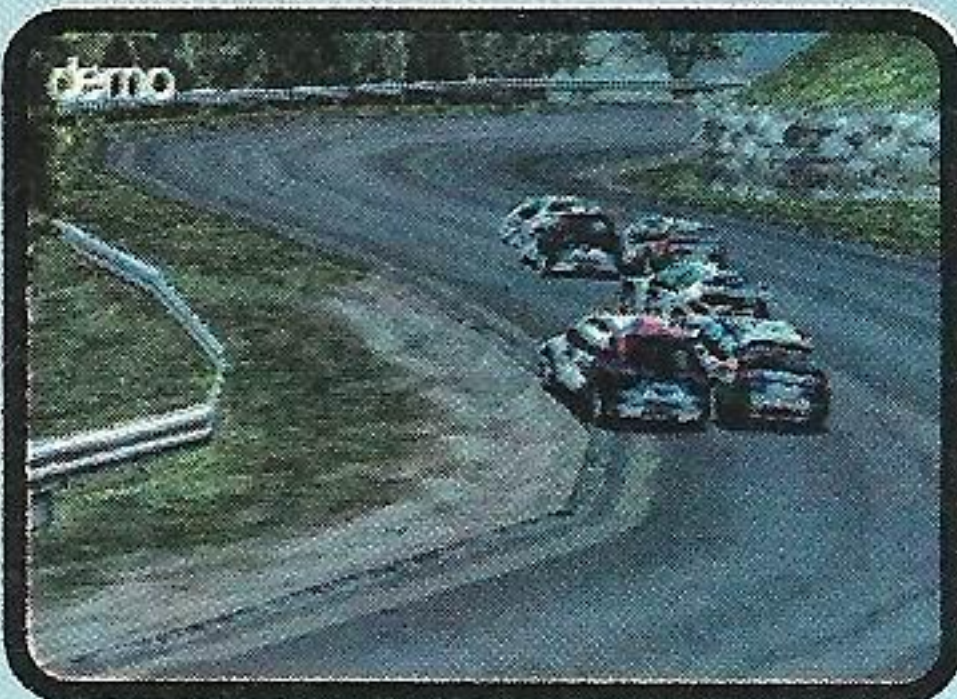




Imprezy. Absolutny odjazd! W samym modelu jazdy, dużo się nie zmieniło, ale w połączeniu z tymi wszystkimi elementami jazda stała się odrobinę trudniejsza, a co za tym idzie lepsza.

SIEDEMDZIESIAT, DWA LEWO I SZESZC PRAWO

Tradycyjnie pewne etapy przekładane są zamkniętymi torami, na których w konkurencyjnym stajesz z konsolowym kierowcą. Sukces na trasie zostanie uwieczony nowym, ukrytym samochodem. Aby jednak dać graczemu możliwość objeżdżenia tych torów, dodano tryb Challenge. Można spokojnie poznać każdy zakręt, występ, wyskok zamkniętego toru i pokonać nawet najlepszych. Żadna inna gra do tej pory nie dawała takiego poczucia rywalizacji jak CMR2.0. Za każde ponadnormatywne wyczyny jesteśmy czymś nagradzani, a ukrytych bonusów do

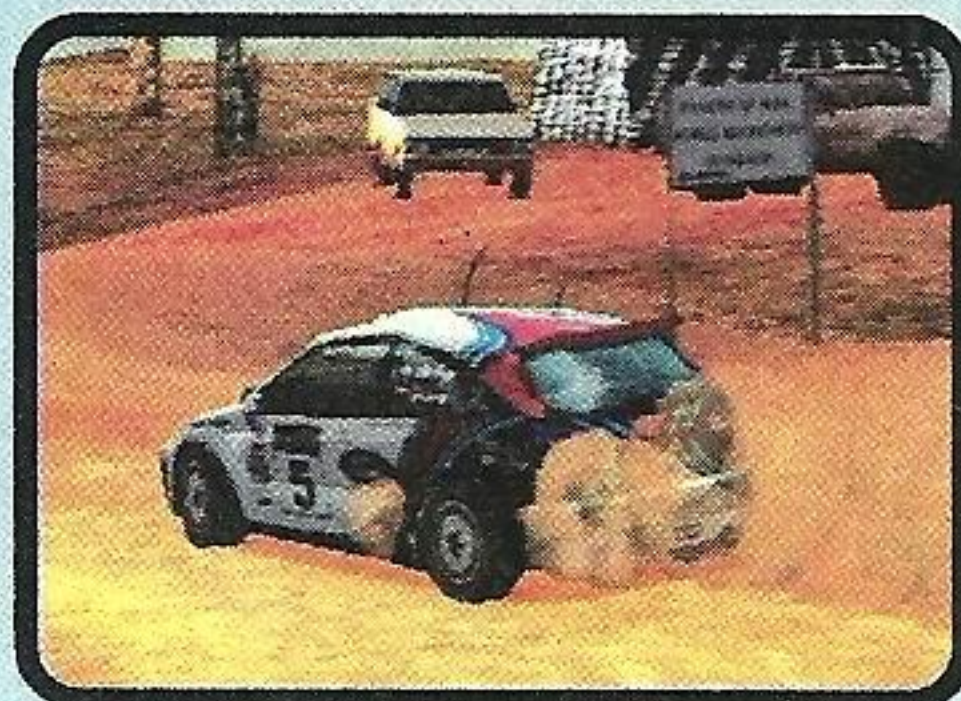


zdobycia pozostawiono naprawę wiele. Walczcie, ćwiccie, nie ustępujcie, a będzie wam dane. Czas od uruchomienia gry jest ustawicznie odliczany, nigdy więc nie wiadomo co może się zdarzyć na przykład po 36 godzinach gry.

STO, PRAWO, CIĄĆ

Słów kilka o wykonaniu. Przywykłem ostatnio do grafiki z Dreamcasta i kanciasty COLIN wydał mi się początkowo brzydki. To jednak pierwsze wrażenie, po chwili oczy się przyzwyczajają i wbijamy się w klimat gry. Nie oznacza to jednak, że CMR2.0 ma słabą grafikę - po prostu jest ona na poziomie jedynek. Jest to celowe zamierzenie autorów, aby przeładowaniem nie popsuć płynności jazdy. Do tego dodano jeszcze szereg drobiazków, które odnajdujemy dopiero po uważniejszym przyjrzeniu się. Samochody rozwalają się teraz w znacznym stopniu. Widać trące o ziemię zderzaki, przednia i tylna kłapa podskakują rozteplane na wertepach. A bujające zawieszenie i zdruzgotana

powłoka wozu? Coś pięknego. Jeżeli masz poważną awarię wewnętrzną, to zaczną mrugać awaryjne kierunkowskazy. Oczywiście pod warunkiem, że je jeszcze posiadasz. Trudno przy grafice nie wspomnieć o absolutnie kozackim menu, które przypomina bardziej to z WIPE3OUT niż choćby V-RALLY, ale jest bardziej odjechane a przy tym czytelne. Jeżeli chodzi o multiplayer, to może w nim uczestniczyć czterech graczy po kolei, lub dwóch jednocześnie na podzielonym



ekranie (poziomo lub pionowo). Niestety nie dzieli się na cztery, ale tego z pewnością konsola już by nie wytrzymała. Nie znalazłem także nigdzie opcji zlinkowania maszynek, a szkoda - to mogłoby być ciekawe. Są to drobiazgi, o których musiałem wspomnieć, jednak nie psują one cudownego wizerunku gry. Acha - gra działa ze wszystkimi znanymi mi kierownicami.


GO FOR FINISH!

Skoro doszedłeś do tego momentu i nie wiesz, co masz zrobić, to ja z przyjemnością podpowiem. Jeżeli choć trochę lubisz wyścigowy czad, emocje i błoto na karoserii, jeśli oczy ci łzawią od kłiwych RPG, a piłka nożna w pojedynkę dłużej cię nie kręci, to jest gra której powinieneś spróbować. Bo to jest debsciak! Aż boję się pomyśleć co będzie jak pojawi się na Dreamcasta, o czym na pewno nie omieszkamy wspomnieć, choć w krótkiej recenzji. Jeżeli będzie wyglądać tak jak V-RALLY 2 (patrz ten numer N+) i zachowa swoją młodość to dla niej warto będzie zmienić konsolę. A teraz jeździć, ćwiczyć i rywalizować! To jedyne trzy słowa, które umiem rymować.

Joseph



Information Repair Race Quit



Adjustment Time
02:00

Dry Wet Dry Wet Dry Wet Snow
Tarmac Mud Gravel

The choice of tyres is critical. The decision should be based on both the type of surfaces and the expected weather on the day's stages.

Player 1 vbc

Time Remaining
60 minute time allocation

60:00 (min)

Seat Cordoba
Power: 300 bhp
Weight: 1230 kg
Drive: 4WD

- Gearbox
- Suspension
- Power Ratio
- Brake Bias
- Brake Power
- Steering

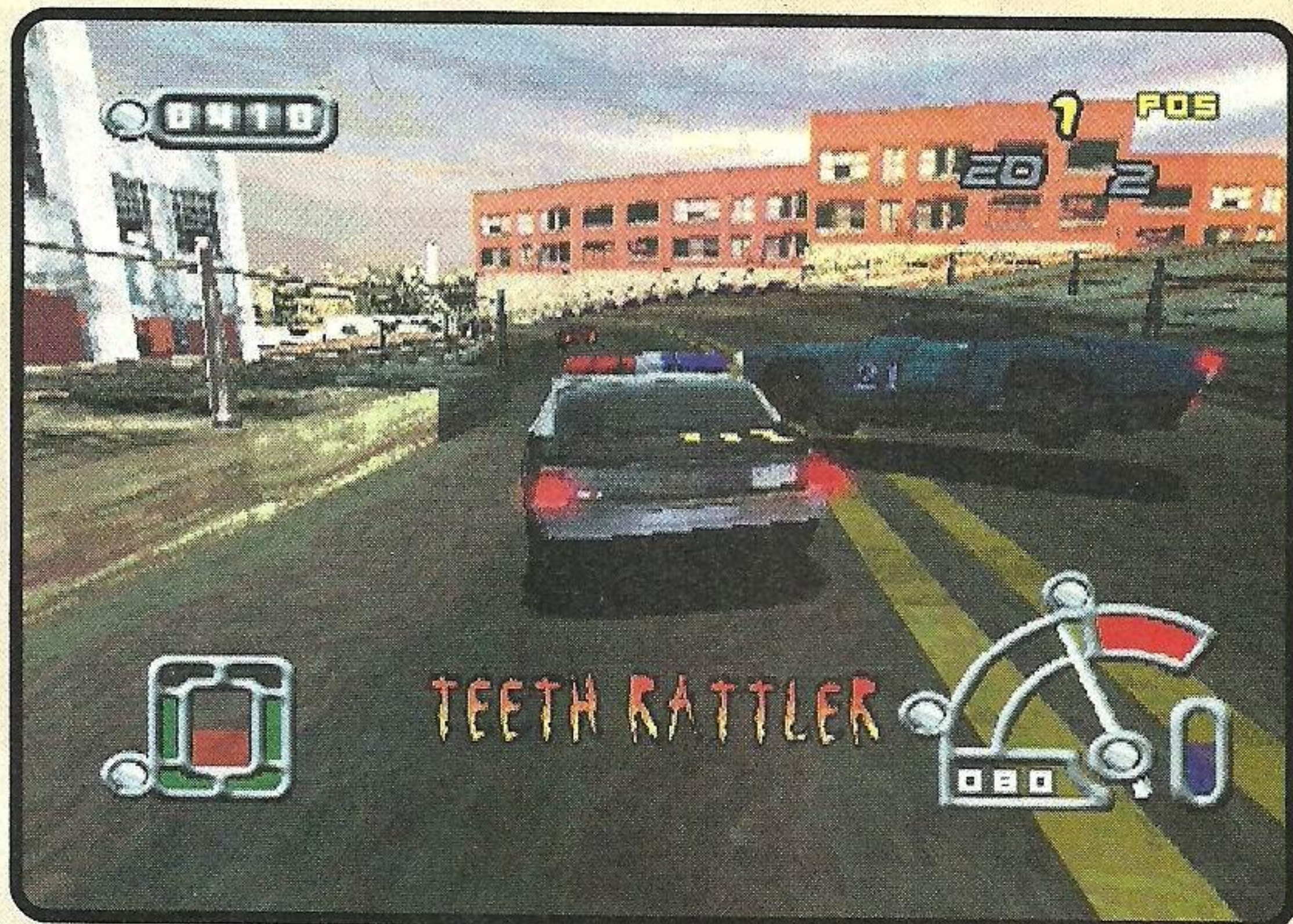
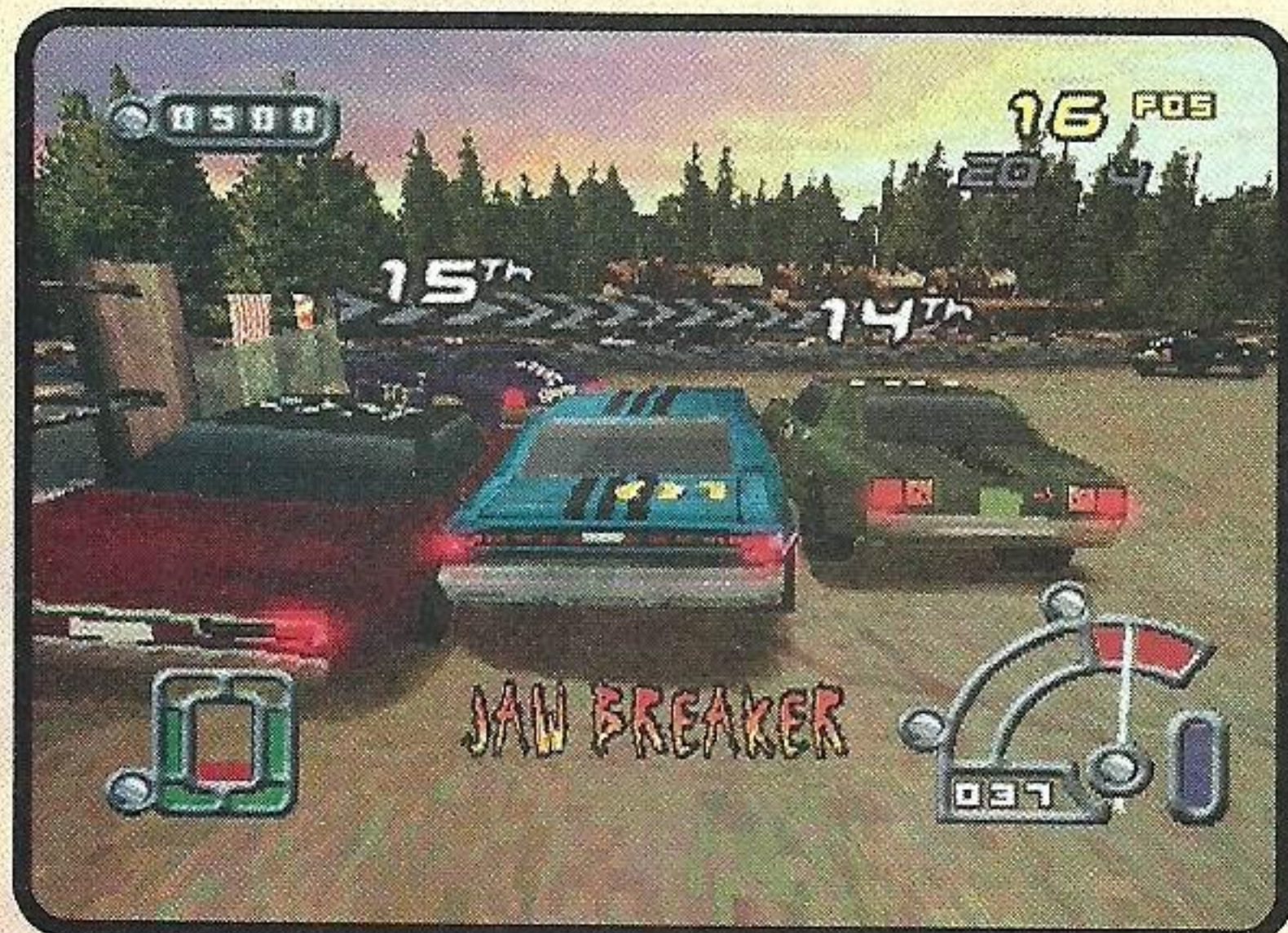
PlayStation 9

GRAFIKA **8**

DŹWIĘK **7**

MIÓD **10**

Wydawca: Codemasters
Producent: Codemasters
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Jak ten czas nieubłaganie leci, DD było moją pierwszą grą na PSX'a, DD RAW będzie pewnie jedną z ostatnich...

Czy rzeczywiście w grze widać nadchodzący schyłek 32-bitowych konsol?

DESTRUKTION DERBY zawsze budziło we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony kilka lat temu gra aż emanowała świeżym pomysłem, a ta cecha, w połączeniu z wyśmienitą jak na tamte czasy grafiką, zaowocowała narodzeniem przeboju.

W niedługim czasie po premierze jedynek na nasze konsole zawitała druga część, która w moim odczuciu była dużo słabsza od pierwowzoru. Po kilku latach ciszy Psygnosis ponownie wraca z tytułem z serii DESTRUCTION DERBY.

Po ostatnich marnych produkcjach z tej stajni przeczuwałem najgorsze. A filmik otwierający grę tylko utwierdził mnie w tym przekonaniu. Sami przyznacie, że animacja marnej jakości nie może zbyt pozytywnie nastrajać. Jednak dalej sprawa wygląda zupełnie inaczej. Przed nami sześć trybów rozgrywki, w tym aż cztery dedykowane trybowi multi-player.

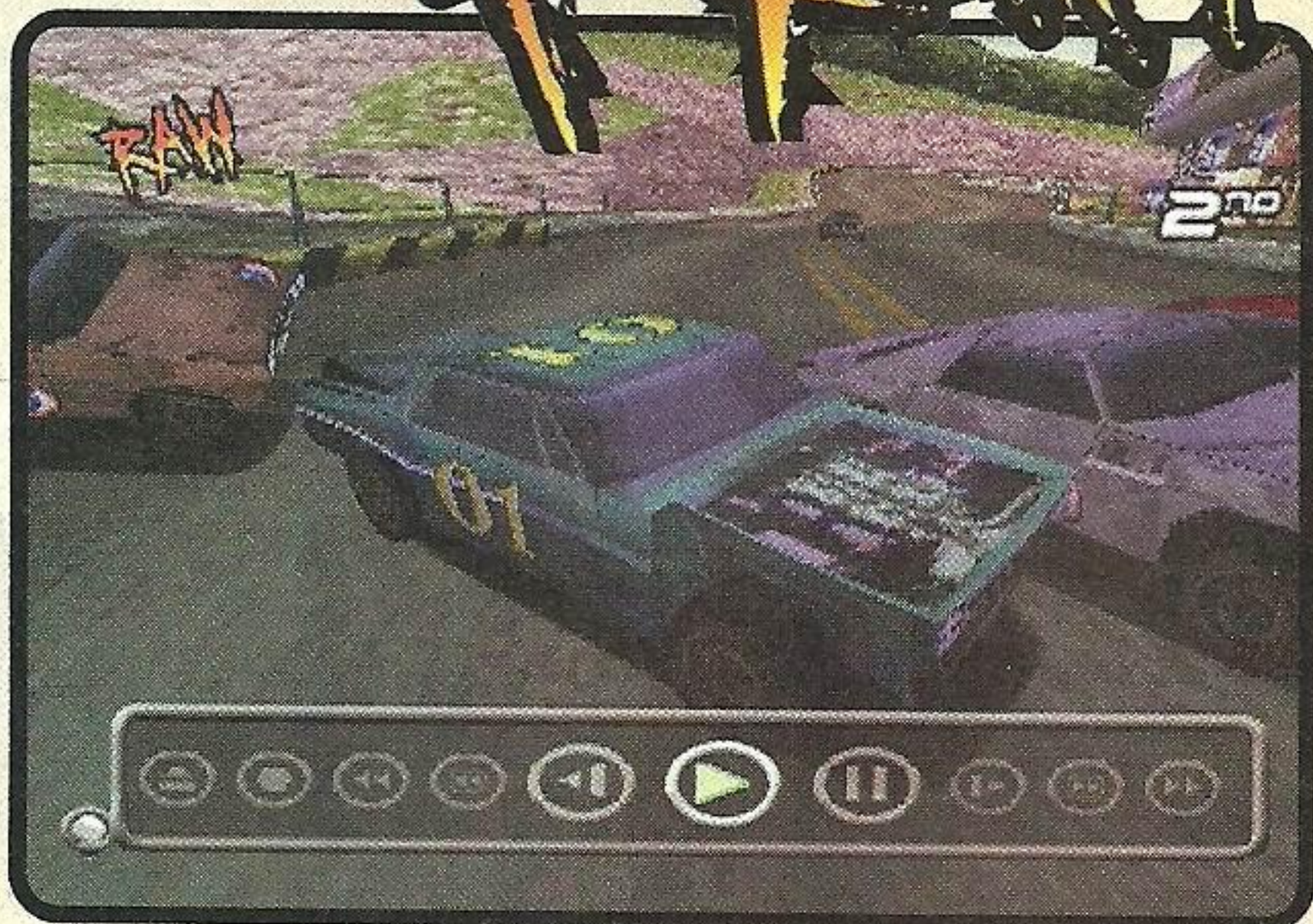
Wiodącym trybem są wyścigi na ponad dwudziestu torach.

Podczas wyścigu punktowane jest wszystko. Przejechanie od startu do mety nawet na pierwszym miejscu nie gwarantuje ci pomyślnego ukończenia etapu. Sędziowie lubią przyznawać dodatkowe punkty za wyjątkowo brutalną jazdę. Odpowiednie przywalenie w przeciwnika jest nagradzane, a jeśli delikwent zrobi przy tym obrót lub zostanie załatwiony na dobre, bonus jest nasz.

Rozbijanie samochodów w DESTRUCTION DERBY RAW zakrawa na sztukę. Sposobów rozwalania jest więcej niż tricków w snowboardzie. Oczywiście co delikatniejsi gracze mogą wybrać maszynę o lepszych osiągnięciach i gorszej wytrzymałości i skupić się tylko na ściganiu ale nie jest to już tak emocjonujące. Gdy już skończymy ze ściganiem warto zajrzeć do trybu BATTLE, gdzie czeka na nas prawdziwa demolka. Dwa pierwsze tryby znane są z wcześniejszych wersji i



DESTRUCTION DERBY RAW



polegają bądź na zdobyciu jak największej ilości punktów, bądź na utrzymaniu się przy życiu. Ciekawym pomysłem jest walka na dachu wieżowca. Spychanie kierowców w miejską przepaść jest wyjątkowo udanym pomysłem. Ostatni z trybów to samochodowy berek. Jeden z pojazdów ma na dachu dynamit, który zaraz wybuchnie. Zadaniem takiego rajdowca jest jak najszybsze przekazanie nieszczęśliwego ładunku komu innemu. Co można

uczynić poprzez udane zderzenie. Jeśli chodzi o oprawę DESTRUCTION DERBY RAW to należy twierdząco odpowiedzieć na pytanie zadane we wstępie. Tu już najwięksi geniusze programowania nie wiele wskórają. A przez to, że coraz częściej widzimy śliczne gierki na Deceka i PS2, to te na PSX dostrzegamy jako coraz brzydsze. I słusznie, przecież nie można od dwóch lat zachwycać się tym samym. Standardowa rozdzielczość, przyzwoite modele trójwymiarowe i płynna animacja to to, co oferuje nam DD RAW. W tle przygrywa mocna rockowa muzyka i chyba wszystko jest na swoim miejscu.

Nie da się ukryć, że gra przypadła mi do

gustu. Co prawda nie ma w niej nic zachwycającego, ale warto posiedzieć i pograć. Ja spędziłem przy niej przemiłe dwa wieczory i przyznam, że skończyłem większość tras, przez co odstawiłem płytke na półkę. Oczywiście przyjemność zwiększa paru kolegów jednocześnie z tobą demolujących inne wozy. Mnogość tras, dużo ukrytych maszyn, przyzwoita oprawa i oczywiście multi-player to cechy, które powodują, że DD RAW jest grą wartą kupienia.

Brat

PlayStation

7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec

Wykorzystuje: Dual Shock,
Memory Card

爆 Bomberman 64™ The Second Attack!

Seria gier z Bombermanem jest kochana przez graczy przede wszystkim za szalony tryb multiplayer. Nie bardzo więc rozumiem dlaczego Hudson już po raz drugi próbuje nam zaproponować platformówkę z podkładaczem bomb w roli głównej. Skoro już jednak tak się stało, przyjrzyjmy jej się bliżej.

Bum! Trach! Zły fajfus ukradł... Rany, historyjka jest taka bzdurna i pełna trudnych do napisania i wymówienia imion, że daruję sobie jej opisywanie. Wystarczy powiedzieć, że nasz bohater ma do przemierzenia mnóstwo światów, by w końcu uratować galaktykę przed zagładą. No dobra, nie ma w tym nic zdrożnego - robiliśmy to już wiele razy.

Rozgrywka przeznaczona dla jednej osoby składa się z plansz, na których zawsze trzeba zrobić to samo: wysadzić wszystkich przeciwników umiejętnie podkładając bomby, zebrać wszystkie bonusy bądź klucze i wejść w drzwi do następnej planszy. Proste pomysły czasem sprawdzają się w akcji (vide BUST-A-MOVE), ale akurat tutaj to nie działa. Po pierwsze - wysadzanie chodzących w kółko potworków kierowanych przez konsolę nie może się równać wysadzaniu inteligentnych kumpli, po drugie zaś - plansze są mało interesujące.

BOMBERMAN 64 nie wygląda najlepiej. Szczerze mówiąc wygląda na pierwszą generację gier na Nintendo 64, a nie jak produkt godny roku 2000. Grafika jest prosta, uboga i przypomina niedawny koszmar zwany CHAMELEON TWIST. Z głośników coś tam piszczy, co raczej przeszkadza, niż pomaga.

Najważniejszy będzie tutaj tryb multiplayer i wypada powiedzieć, że Hudson starało się rozbudować swoją sprawdzoną od lat formułę. Oprócz oczekiwanego przez wszystkich Battle na 4 osoby można też przejść całą grę w kooperacji dla dwóch graczy. Wbrew pozorom nie jest to jednak interesująca rzecz - tak naprawdę niewiele się tu dzieje. Nuda wypełza z ekranu niczym dym ze szkolnej toalety na dużej przerwie i nic nie da się z tym zrobić.

Czy panowie z Hudson zapomnieli już, jak robi się dobre gry? Czy zapomnieli o masakrze zwanej BOMBERMAN na Saturna, gdzie po podłączeniu dwóch rozgałęziaczy można było grać jednocześnie w 8 osób? Ostatnie pozycje z bomberem w roli głównej nie dorastają starej szkole nawet do pięt.

No i już wście - BOMBERMAN 64 2nd ATTACK nie jest wart zakupu. Tak naprawdę poprzednia gra z Bombermanem, którą możecie wyciągnąć za trzy razy mniejszą kasę w zupełności wystarczy - i tak jedyny tryb, w jaki (jak zwykle) będziecie grać, to bitwa czterech bomberów. A za te pieniądze nie jest on wart kolejnej inwestycji.

Chest Rockwell



Nintendo 64

5

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 5

MIÓD 6

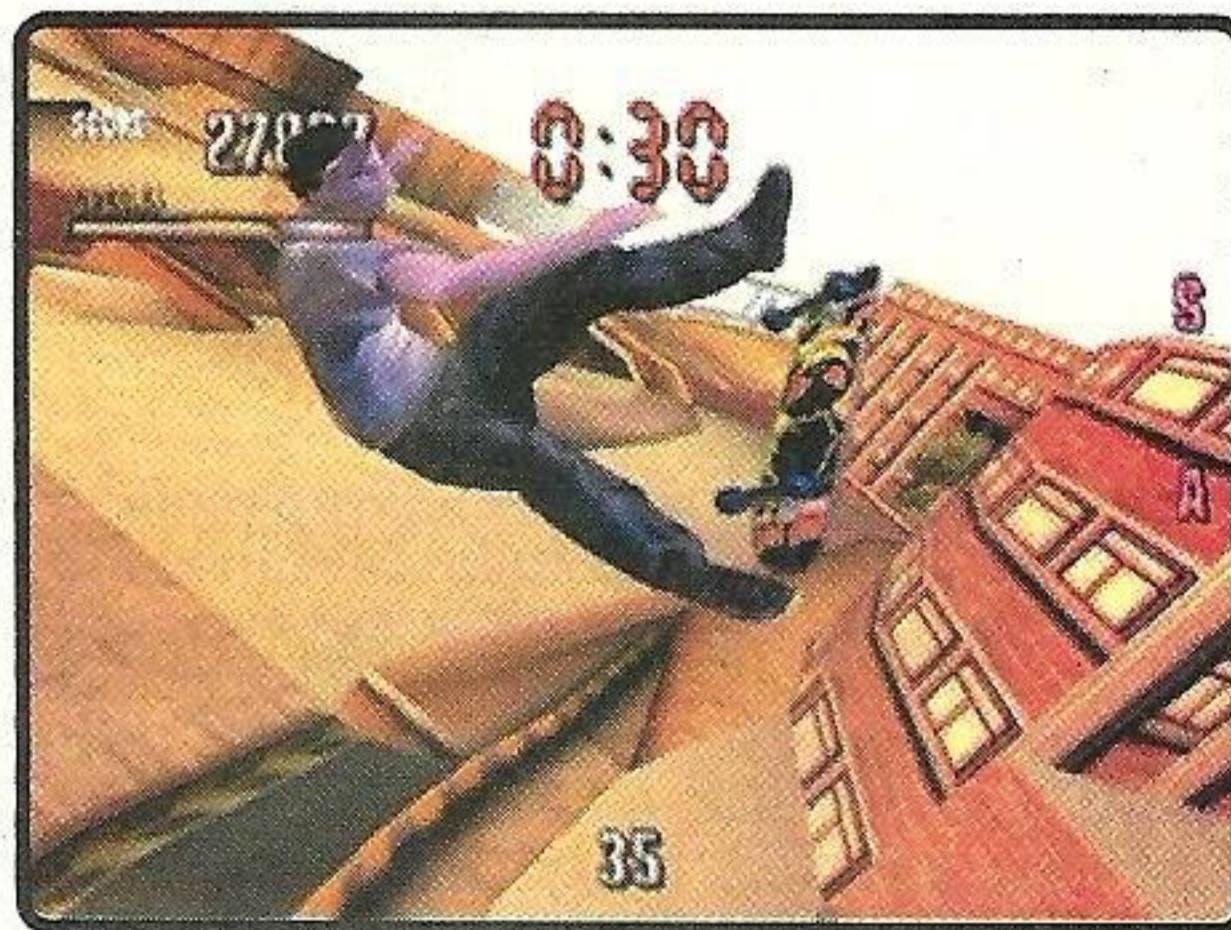
Wydawca: Hudson
Producent: Hudson
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Tony Hawk's SKATEBOARDING

„Mam deja vu” - tak pewnie pomyślicie patrząc na tytuł recenzowanej gry.

Tak, to już trzeci raz najlepsza gra skate'owa pojawia się na naszych łamach. Tym razem na Dreamcast i nie powinno to nikogo dziwić, tak doskonała pozycja musi ukazać się na wszystkich platformach. Nic tak naprawdę nie zmieniło się w sercu tej gry. Jest to konwersja z PSX'a, ale jaka rewelacyjna! Grafika - po prostu cudo, wyraźna, bez zwolnień, wysoka rozdzielczość, śliczne tekstury i absolutny brak pikselozji (czasami zdarzają się przeniknięcia obiektów, ale nigdy podczas czesania trików, tylko gdy utkniesz w jakimś ciasnym miejscu). Muzyka pozostała ta sama, czyli po prostu genialny skate-punk (Dead Kennedys, aż tza się w oku kręci na wspomnienie dawnych, punkowych czasów). Efekty dźwiękowe również pozostały nie zmienione, ale po co zmieniać coś, co jest bardzo dobre. Sterowanie jest tak samo intuicyjne jak na "szaraku" i nic lepszego jak na razie nie wymyślono. Ale miłośnością ten tytuł bije oba z konkurencyjnych platform. Pomyślcie tylko, ten sam dobry,



stary Tony ale w nowej, cieszącej oko oprawie graficznej musi, po prostu musi być najlepszą z gier. W tym momencie jest to jedna z najlepszych pozycji na Dream'a i absolutny "must have" dla każdego posiadacza konsoli Segi. Wydaje mi się, że nie istnieje gracz, któremu ta pozycja nie przypadłaby do gustu.

Marcellus

Dreamcast

9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 9

MIÓD 9

Wydawca: Crave
Producent: Crave
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

RESIDENT EVIL 2

W rubryce listów możecie poczytać o problemach z recenzowaniem gier, z którymi do czynienia mieliśmy wcześniej.

Ichoć tam chodzi głównie o czas, jaki upływa pomiędzy napisaniem przez nas zapowiedzi importowanego tytułu, a jego recenzją w kilka miesięcy później (kiedy już dociera do Europy) - to jednak sytuacja w tym przypadku jest podobna. RESIDENT EVIL 2 to doskonały horror, uznawany przez niektórych za najlepszy tytuł serii. Rzeczywiście - bardzo dopięszyty został tryb gry dwoma postaciami, które przeżywają tu różne przygody, pojawiły się ciekawe dodatkowe tryby, a sam opuszczony komisariat policji w Raccoon uważam do dziś za najlepszą lokację w strasznej grze. Bez żadnych wyrzutów sumienia mogę więc polecić tę grę wszystkim posiadaczom Dreamcasta, gdyby nie fakt iż... Praktycznie nic, nawet nieco poprawiona grafika, nie usprawiedliwia kupowania tej gry, jeżeli mieliście z nią do czynienia na PSX-ie czy N64. Niestety, autorzy nie zadbałi o jakiegokolwiek dodatki czy urozmaicenia - po prostu wrzucili tę samą grę na DeCeka. Tymczasem konsola otrzymała też swoją własną, prawdziwą residentówkę w postaci CODE VERONICA. I jeżeli macie



wybrać jedną - nawet się nie wahajcie. A jeżeli już chcecie zagrać w obydwie, to zaklinam was - najpierw sprawdźcie RE2 - przesiadka na VERONICĘ będzie prawdziwą przyjemnością. W drugą stronę - możecie nie przełknąć. Powiem tak - to wciąż jest ten sam, doskonały RE2, ale już się zestarzał. Czas płynie i wspaniałe chwile spędzone z tą grą mamy za sobą. Nie chcę przez to powiedzieć, że RE2 to starość i śmieć. Wręcz przeciwnie. Ale przez ten miniony czas raczej nie odmłodził.

Banan

Dreamcast

8

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

Wydawca: Virgin
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

PERFECT DARK™



CHAZANIĆ WSTĘPIKI Z CIEKAWOSTKAMI PERFECT DARK WDARŁ SIĘ NA RYNEK KONSOL NICZYM BURZA, ZERWAŁ KASKI RECENZENTOM W KAŻDYM KRAJU, KTÓREGO ZIEMI DOTKNAŁ. ZMIAZDZIŁ UMYSŁY TOTALNIE WSZYSTKIM CO MIAŁ DO ZAPREZENTOWANIA. WYSYPAŁ KREDKI Z TORNIŚTRĄ, ZROBIŁ W PIĘĆ ZŁOTYCH, WYKOPAŁ W KOSMOS TAK, ŻE W POWIĘTRZU MOŻNA ZDECHNAĆ Z GŁODU I ECHI CO ZA GRAJMI

Ufff... Ale spokojnie. Jest mi niezmiernie ciężko zabrać się za recenzowanie PERFECT DARK, najnowszego dzieła sztuki firmy Rare. I pewnie wiecie dlaczego - gra jest rewelacyjna.

Po pierwsze jest to przygodówka FPP. Żaden tam shooter. Znacząco strzela się. I to sporo. Ale wątki przygodowe i scenariusz rozbudowany jest do tego stopnia, że spokojnie całość kwalifikuje się do grona przygodówek. Tak oto stajesz się superagentką Joanną Darc (hihi), która zaczynając od nieśmiałej infiltracji wieżowca pewnej korporacji, w końcu ratuje świat. I to nie tylko swój. No i co? Gdzie tu rewela? Przede wszystkim produkt jest doskonałą produkcją graficzną. Wykorzystano niemal wszystkie dostępne efekty i patenty znane z innych gier. Opady atmosferyczne, mgła, efekt podczerwieni, strzały snajperskie. A to wszystko w różnorodnych sceneriach: biurowce, ulice miast, ruiny świątyń, statki kosmiczne, samolot, baza pod dnem Pacyfiku. I to sceneriach wykonanych miodniusieńko!

Kiedy podróżujesz po biurowcu na początku gry, to naprawdę roi się tam od pomieszczeń, suną windy, eleganckie szklane drzwi (które nie pękają za pierwszym strzałem, a za trzecim!).

Mamy do dyspozycji - uwaga - grubo ponad 40 rodzajów broni (!!!): od pistoletów, przez karabiny i wyrzutnie rakiet i granatów, po absolutnie wykręcane bronie eksperymentalne, które dosłownie kradniemy z laboratorium tuż przed testami. Trzeba tu podkreślić, że użycie każdej z tych broni to koncert doskonałości efektów pracy Arcymistrzów Rare. Przeciwnicy jęczą, po pierwszym trafieniu upuszczają czasem broń i próbują do niej dokuśtykać jęcząc: "My gun!". Jeszcze jeden strzał: "Oh, no! Why me! Why me!", "You bitch!", albo "I don't want to dieeeee!". I to nie jakieś zwalanie się na głębę - normalnie wiotczą im stawy. W ramach ciekawostki dodam, że twarze agentów-strażników generowane są losowo, więc koleś się od siebie różni i nie walisz wciąż do klonów. Nieźle, co?

Należy pochwalić fakt, że koderzy nie bali się wreszcie użyć kolorów. Gra jest wręcz nieprzyzwoicie barwna, jak na tego typu poważne produkty. Daleko jej rzecz jasna do MARIO PARTY, czy POKEMON STADIUM, ale nie tak daleko jak byście sądzili.

A jakie są w grze patenty? Pomijam takie bzdurki jak

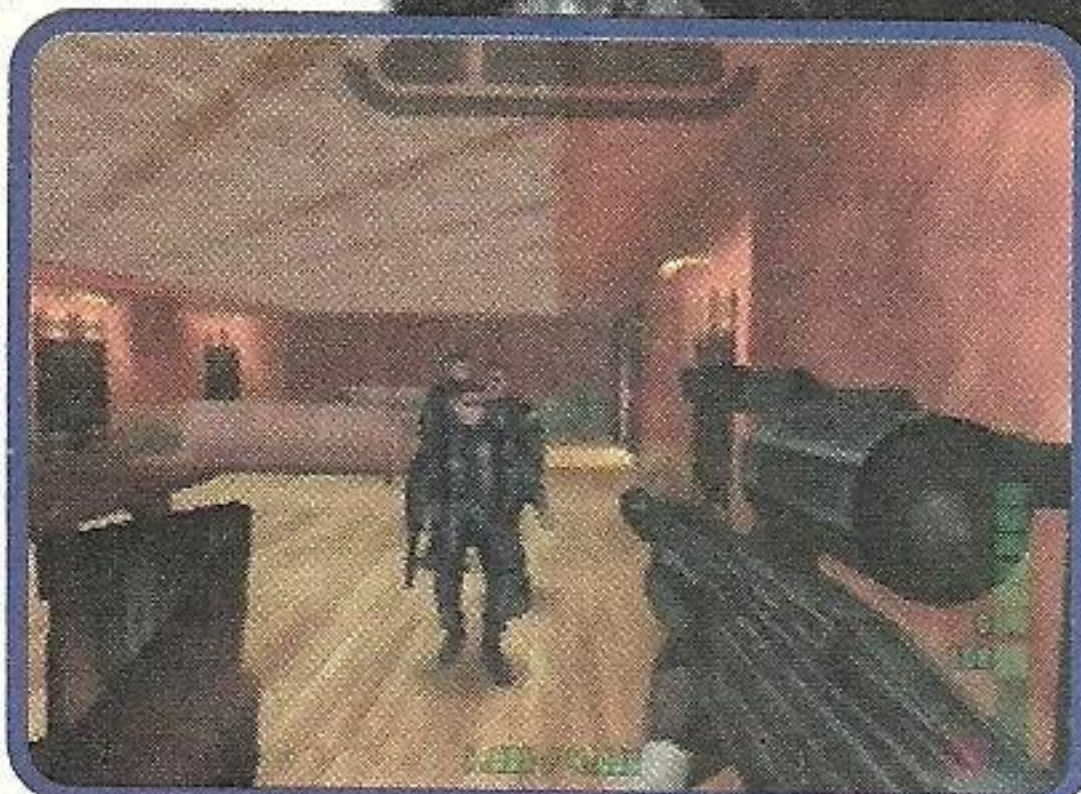
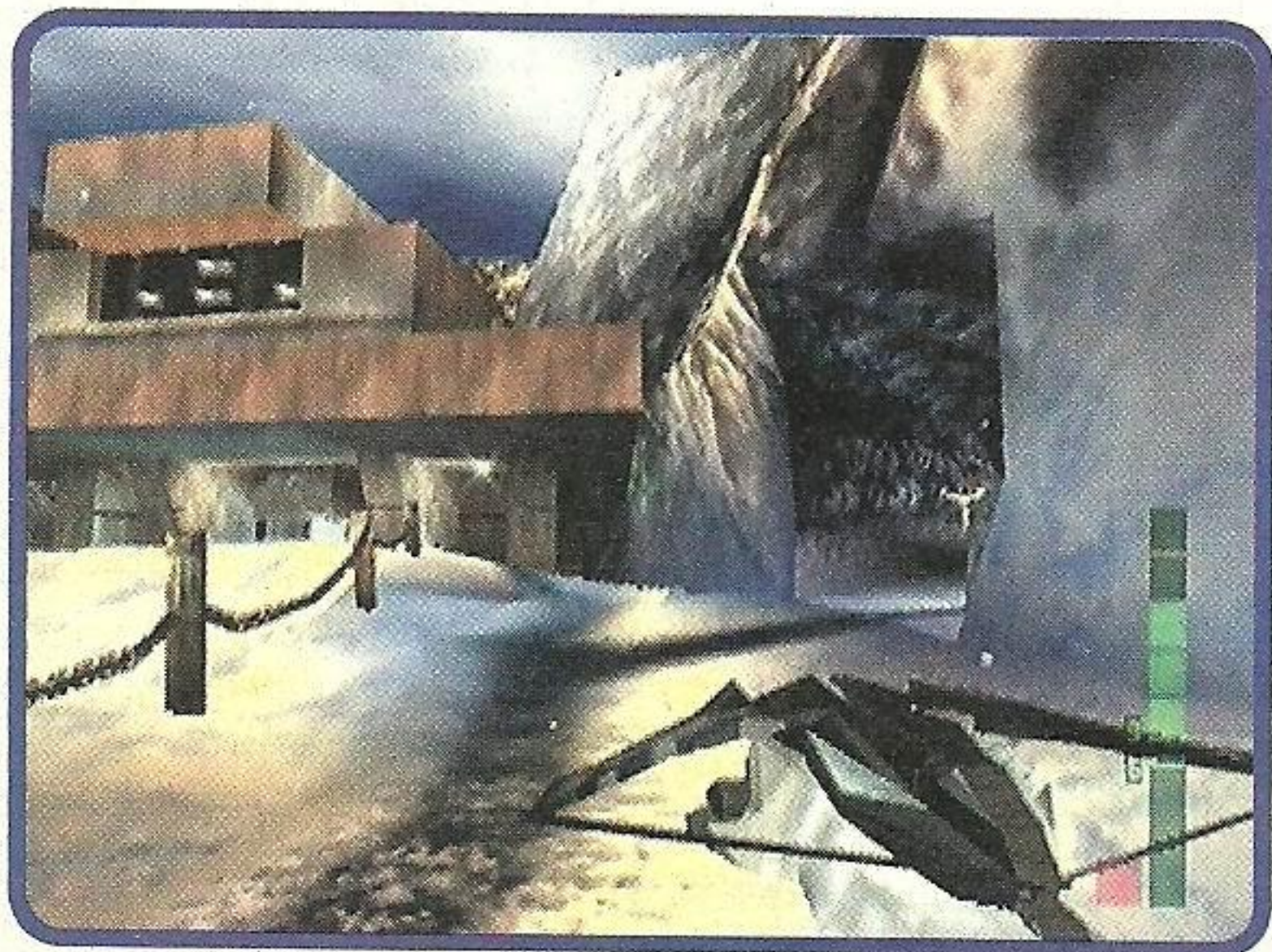
ratowanie obcego, który przeżył katastrofę w Roswell, czy ratowanie prezydenta z rąk terrorystów na pokładzie Air Force One (czyli jego oficjalnego samolotu). Ale co wy na to, że brniecie przez terytorium wroga, żeby uwolnić jakiegoś doktora, a doktor ów jest po prostu... laptopem ze sztuczną inteligencją. A co wy na to, że ratujecie obcego w momencie, gdy chirurdzy mają go rozkroić, a on wdzięcznie podnosi się ze stołu i przedstawia się: "Nazywam się Elvis". Ostre.

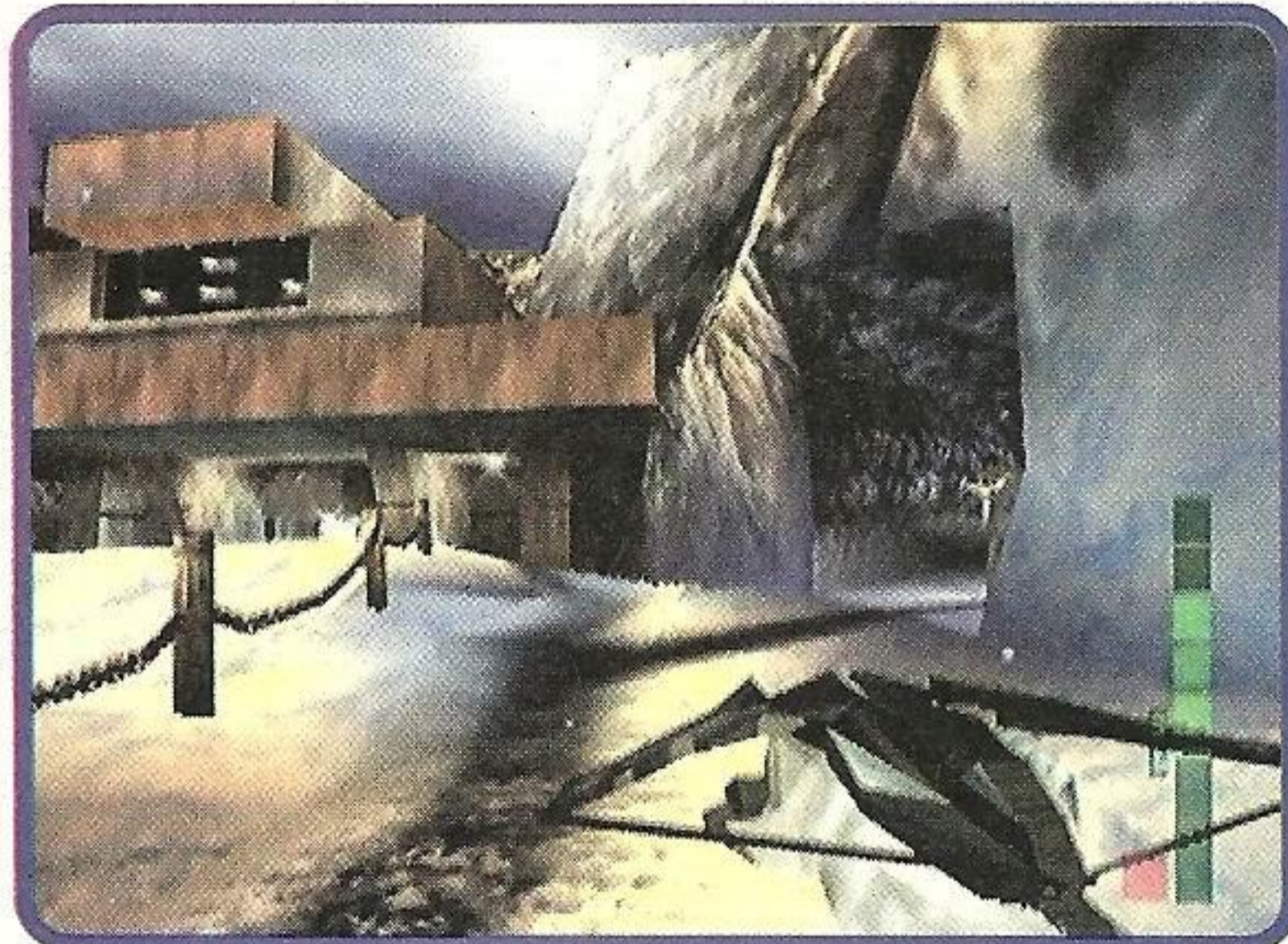
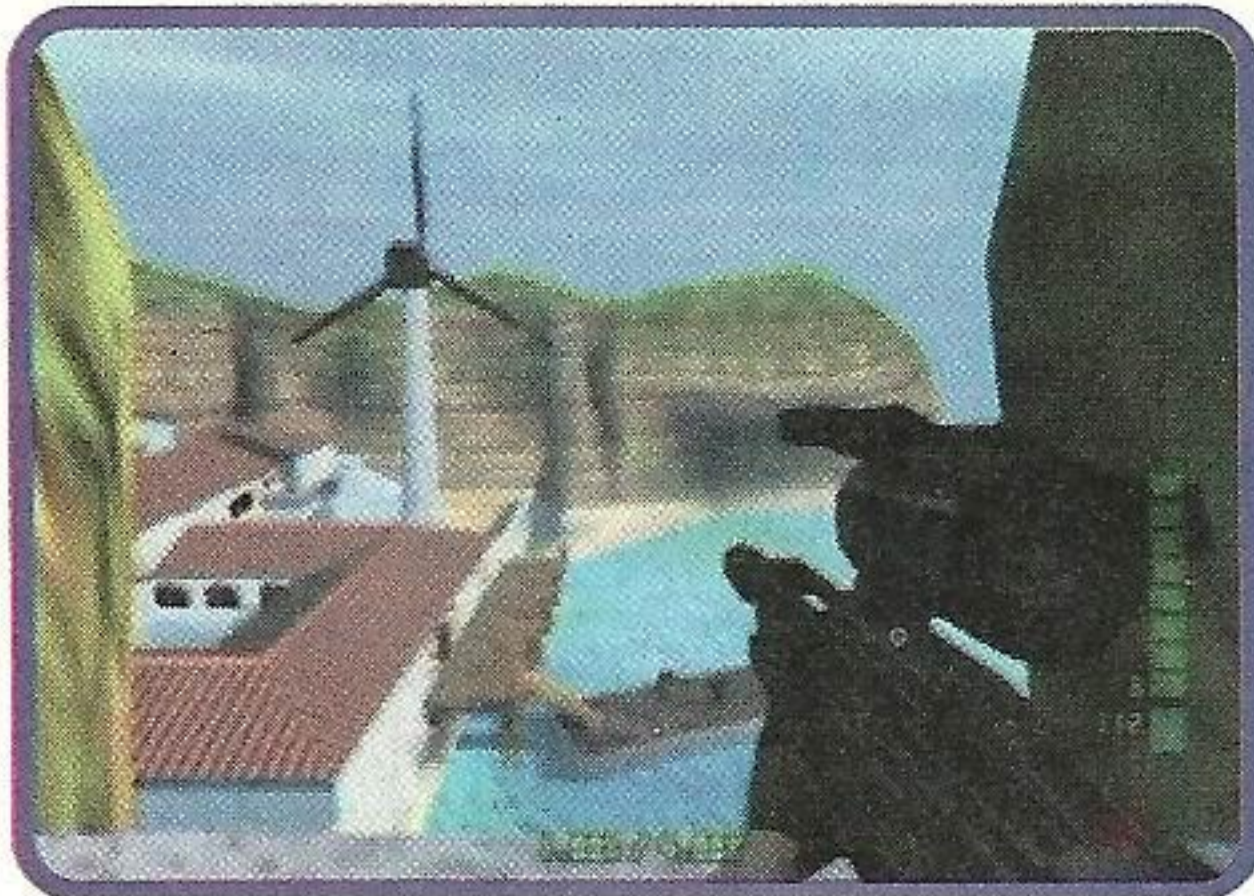
Mówiąc krótko - gra ponapychana jest patentami i gra się z przyjemnością. Bo nie chodzi tylko o zabijanie, ale niemal wszystkie zabawy jakie wymyślono z pierwszoosobowymi grami i więcej. Jest więc osłanianie kogoś, uwalnianie zakładników, misje snajperskie, niewidzialni przeciwnicy, noktowizory, zastawianie pułapek na przeciwników, zmylanie przeciwników, przebieranie się.

Wszystko!

Poza tym nie walczysz z głupkami.

AI przeciwników nie jest tu tylko mitem. Na porządku dziennym jest to, że koleś rozglądają się gdy stoją, chowają, gdy nie zaskoczysz





ich w szczerym polu... A jeśli tak się stanie też nie zaczynają zachowywać się jak esesmani w MEDAL OF HONOR na PSX (stoją i prują, aż wszystkich wystrzelasz), tylko elegancko padają na glebę i z leżącego sadzą otów. Spróbuj ich trafić teraz. Albo kiedy chowasz się za szybą najpierw walą zza rogu, żeby rozwalić szybę, a dopiero potem wychylają się i celują w ciebie. Czad! Albo idziesz przebrany za naukowca - strażnicy witają cię miło, ale tylko wyjmij przypadkiem gnata - od razu ich nastawienie się zmienia.



Dźwięk. Koncert. Wystarczy powiedzieć, że obsługuje Dolby Surround. A co to oznacza? Jeśli masz kilka kolumn i możesz postarać się podłączyć je do konsolki, to dźwięk dosłownie cię otoczy. A co wtedy się dzieje! Tu strzały, tam tłuczenie szkła, tu wybuch, jęki. Wszystko elegancko, z klasą i absolutnie smacznie. W międzyczasie lekki ambiencik z zakusami na Vangelisa. Ech.

A do tego wszystkiego są jeszcze cztery poziomy trudności przechodzenia. I - uwaga - różnią się! Różnią się zadaniami jakie masz do wykonania! Nie do wiary, co?

Ala gdyby to były jedyne zalety PERFECT DARK siedziałbym nadal spokojnie na krześle przed konsolą (a nie lewitował pod sufitem w szpitalu psychiatrycznym). Wyobraźcie sobie, że ten cud współczesnej myśli koderskiej posiada jeszcze najbardziej rozbudowaną opcję multiplayer jaką

widziałem w życiu! Powtarzam: ta rewelacyjna przygodówka jest ponadto najbardziej niesamowitą grą multiplayerową!

Dłaczeeeego? Kij jej w oko, że ma tryb deathmatch i możesz na

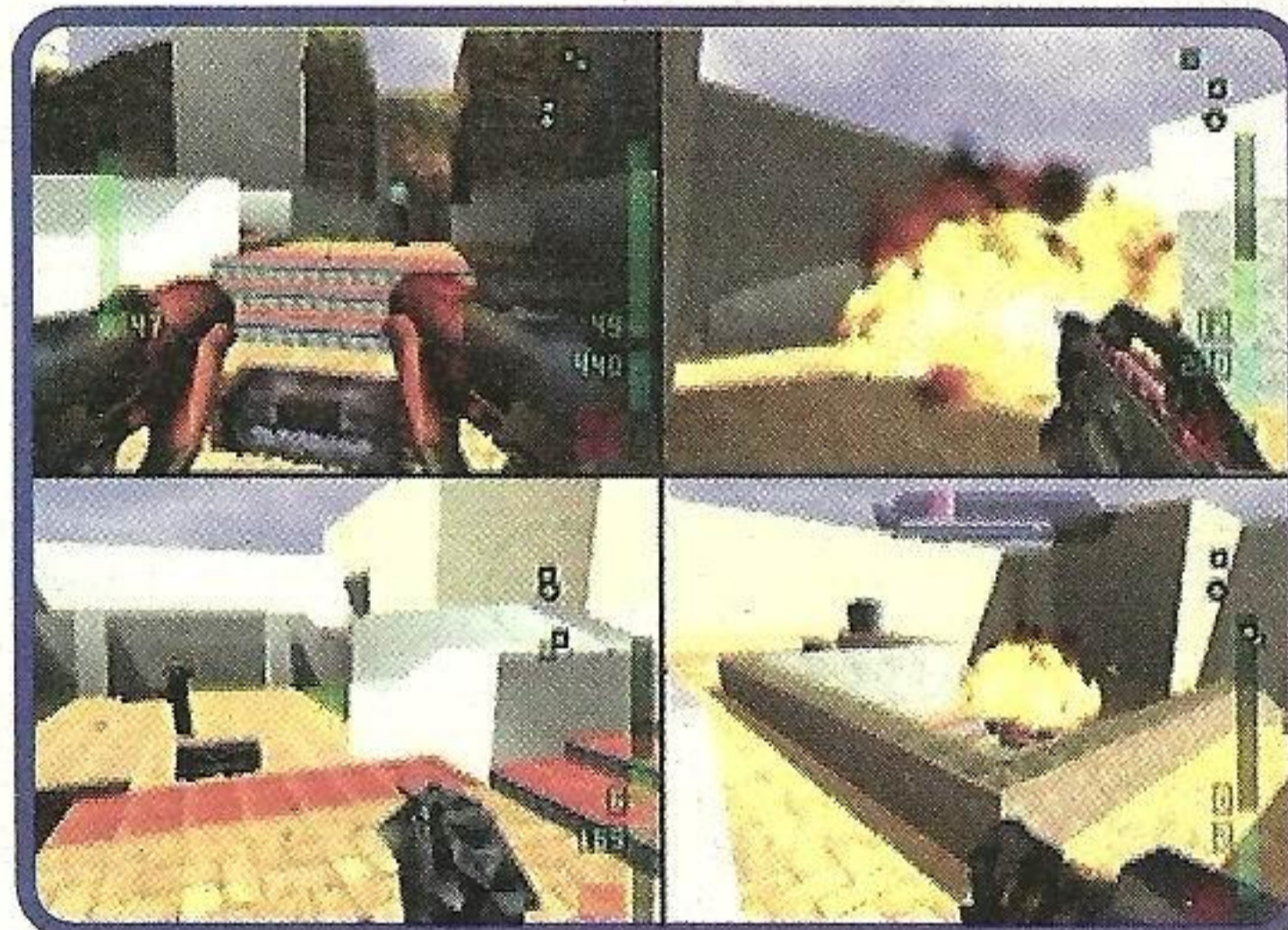
kilkunastu poziomach (w tym kilku z GOLDENEYE) popykać z dwoma, trzema i czterema kumplami na raz. Plus boty - czyli inteligentni przeciwnicy komputerowi. Razem może brać udział do dwunastu wojowników! Biorąc pod uwagę jakie to poziomy i ile jest broni do wyboru - jatką jest nie do opisanie. Ale nic nowego. Kij jej w oko, że można grać samemu, w drużynach - jakkolwiek sobie zamierzycie. Ale kiedy zobaczyłem opcję Cooperative w grze zacząłem wietrzyć podstęp. Nie uwierzycie, ale tam naprawdę da się grać z kumplem i razem brnąć przez zabawę! Ale to jeszcze nic! Do deathmatcha też są mini-scenariusze. Ale to też jeszcze nic! Wiecie co to jest tryb Counter-operative? Nie wytrzymam! Przełazisz grę jak trzeba, a kumpel, którego zaprosiłeś steruje przeciwnikami - zabijesz jednego, kumpel teleportuje się do drugiego. Jak Agent w "Matrixie".

R e w e l a c j a ! ! !

A dodatkowo w całej grze aż roi się od sekretów, statystyk, zabaw w układanie samemu zasad rozgrywek z kumplami. No i pamiętajcie, że w założeniach PERFECT DARK ma obsługiwać Transfer Paka! Czyli może coś się jeszcze otworzy w gierce, kiedy PD wyjdzie na GameBoy COLOR!

Wady? Niestety są. Przede wszystkim klatkowanie. Podczas walki deathmatch z więcej niż czterema przeciwnikami, animacja zaczyna skakać. Przy ośmiu jest już bardzo źle. Pozostaje pytanie: po co taka opcja, skoro grać się nie da? Diabli wiedzą, ale na upartego można zawsze załączyć, nie? Ja tam pretensji nie mam - zawsze lepiej jak coś jest, niż jakby miało nie być (i byłby multiplayer na 4 osoby). Chyba, że ktoś zrobi na N64 multiplayera na 12 osób lepszego od PD - wtedy wypłuję wszystko co napisałem w obronie Rare.

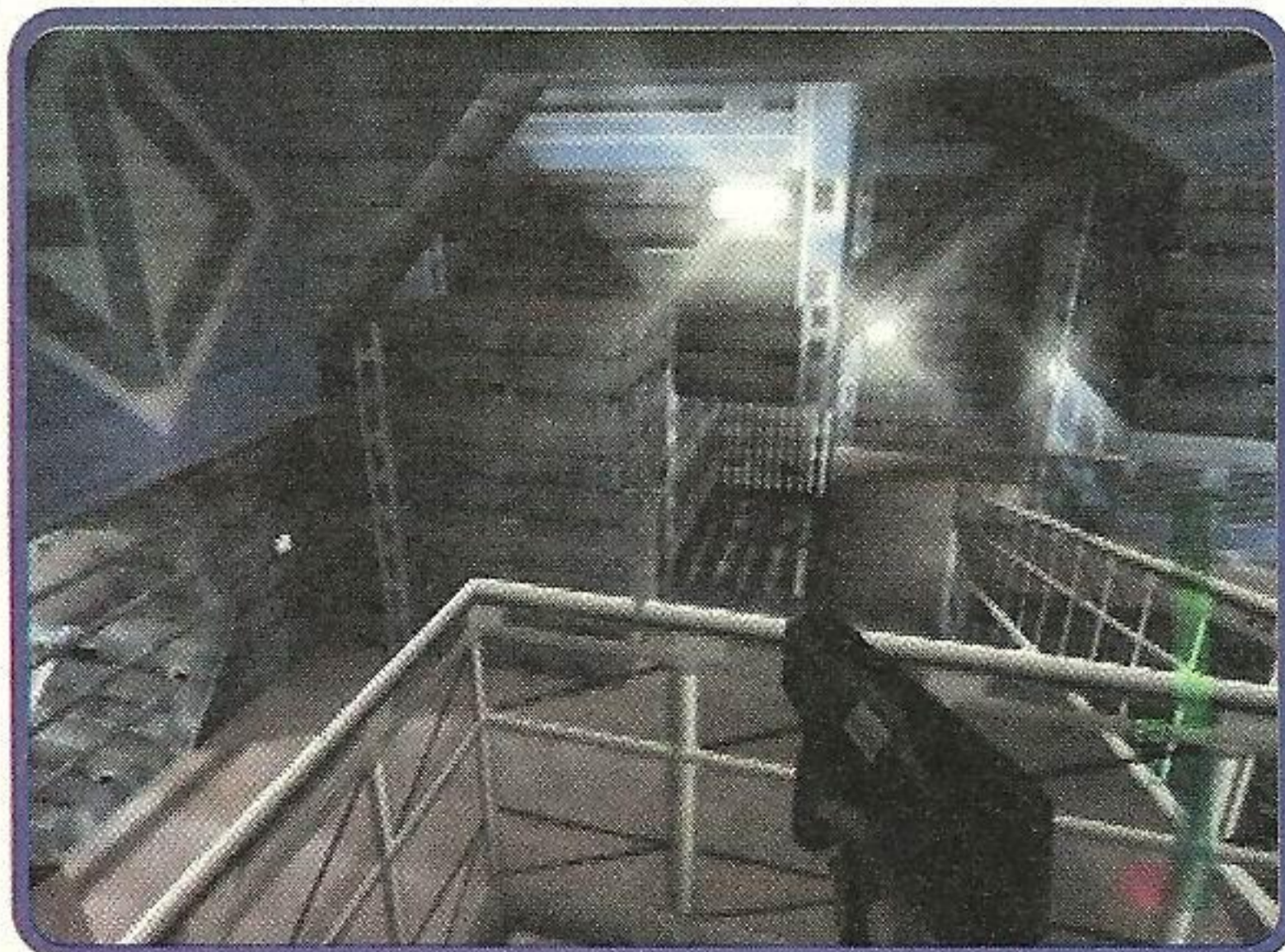
Powiem wam szczerze, że ta gra to



produkt cudowny. Wart swojej ceny, a nawet ceny dwukrotnie wyższej. Prześwietna zabawka na jedną osobę i rewelacyjna gra na kilka. PERFECT DARK to w ogóle jedna z najlepszych gier na konsole jakie kiedykolwiek wyszły, a na Nintendo64 bez dwóch zdań Champion Wszech Wag! Jestem pewien, że wytyczy pewien standard konsolowy. Standard, z którego nie skorzystał m.in. MGS na PSX, czyli gra w kilka osób. Co tu dużo gadać - tryb multi jest rewelacyjny, a całość po prostu wysadza neurony jak stoją.

I to nie jest tylko moja opinia. Pozdrowienia dla Nintendo Clubu - zgadzamy się, chłopaki! No i wiwat Rare! A zachodni recenzenci mówią tak: Jeśli nie masz PD, nie zasługujesz na to, by określać się mianem użytkownika N64. Tyle.

Grabarz



Nintendo 64 **10**

GRAFIKA **9**

DŹWIĘK **10**

MIÓD **10**

Wydawca: Nintendo
 Producent: Rare
 Liczba Graczy: 1-4
 Termin: Lipiec
 Wykorzystuje: Rumble Pak, Cont. Pak
 UWAGA - Wymaga Expansion Pak!

Często, kiedy ktoś ma wypadek i uszkodzona zostaje lewa półkula jego mózgu - nie może mówić i od razu pogarsza mu się samopoczucie. Myślano więc, że lewa półkula odpowiada za dobre samopoczucie, aż ktoś wreszcie zwrócił uwagę, że osobie która nagle traci możliwość mówienia może być przecież smutno z założenia. I teraz już nie wiadomo.

A POKEMON STADIUM sprzedawany jest od razu w zestawach z Transfer Pakiem i przez to właściwie od początku nie można mieć wątpliwości do czego ta gra służy.

Nie wiem czy pamiętacie, ale przypomnę, że Transfer Pak to taka wykrecona przystawka, za pomocą której Firma Nintendo postanowiła połączyć dwie swoje konsolki: N64 i Game Boy Color. I - trzeba tu dodać - ostatnio rozkręca się chyba moda na tego typu gry, bo mamy już w ogóle MARIO ARTIST, MARIO GOLF, PUYO PUYO SUN i PERFECT DARK (na GBC łąda dzień), a teraz POKEMON STADIUM.

Niestety - POKEMON STADIUM jest absolutnie hardcore'ową wersją gry wykorzystującą Transfer Paka, to znaczy śmiem twierdzić, że jeśli nie masz GBC, a na nim gry pt. POKEMON (RED, BLUE, YELLOW - niepotrzebne skreślić), to gra w PS nie przyniesie ci ani kropli radości.

Bo chodzi tu o to, że w "radosnych" grach i "zabawach" udział biorą przepakowane pokemony - sterydy, które trenujesz na Game Boyu. I mając teraz Bulbosaura, Kakune albo Pikachu na 75 poziomie wrzucasz ich za pomocą transfer paka do N64 i zaczyna się jatkanie. A raczej JATKA!!!

Opcji jest mianowicie tyle, że czułem się jak załoga stacji wystrzelonej w filmie "Armageddon" - myślałem, że tafię na miłki grunt miłej gierki, a tu - skała! Bo dlaczego? Bo nie wiesz za co się zabrać! Można na przykład wkroczyć w bramy turnieju z osiemdziesięcioma zawodnikami, na którego końcu pojawi się sam Mewtwo (Ultimate Pokemon). Siedzenia przed TV i zabawy jest kupa i muszą przysnąć, że napięcie też jakby większe niż na ręcznej konsolce. Dalej można grać nawet z czterema kumplami i prac się celem wykazania, który Trener naprawdę rządzi. Można też grać w turniejach przeciwko bossom-trenerom spotykanym

w POKEMONIE na GBC... Ale po co to wszystko? Tylko dla przyjemności? Głos mi zadrży: bo za zwycięstwa w tych wszystkich dyscyplinach dają w nagrodę... uch... r z a d k i e pokemony!!! Jeśli słyszałeś tylko o jakimś, a w życiu go nie widziałeś i nie wiesz jak zdobyć

POKÉMON STADIUM™



oto twoja szansa. Poza tym można grać na wielkim telewizorze w naszego gameboyowego POKEMONA i ma się dostęp do dodatkowych opcji. A jeszcze na karcie można po podłączeniu do N64 składować więcej przedmiotów i więcej pokemony.

Poza tym jest możliwość dokładnego zmonitorowania swojego Pokedexu, statystyk Pokemony i statystyk przedmiotów. W odpowiedniej opcji dokonuje się niemal aptekarska analiza specjalii twoich pupilków zawierająca najdokładniejsze dane dotyczące skuteczności, taktyk, siły, itp. Aż miło popatrzeć - pokemony na przegładzie.

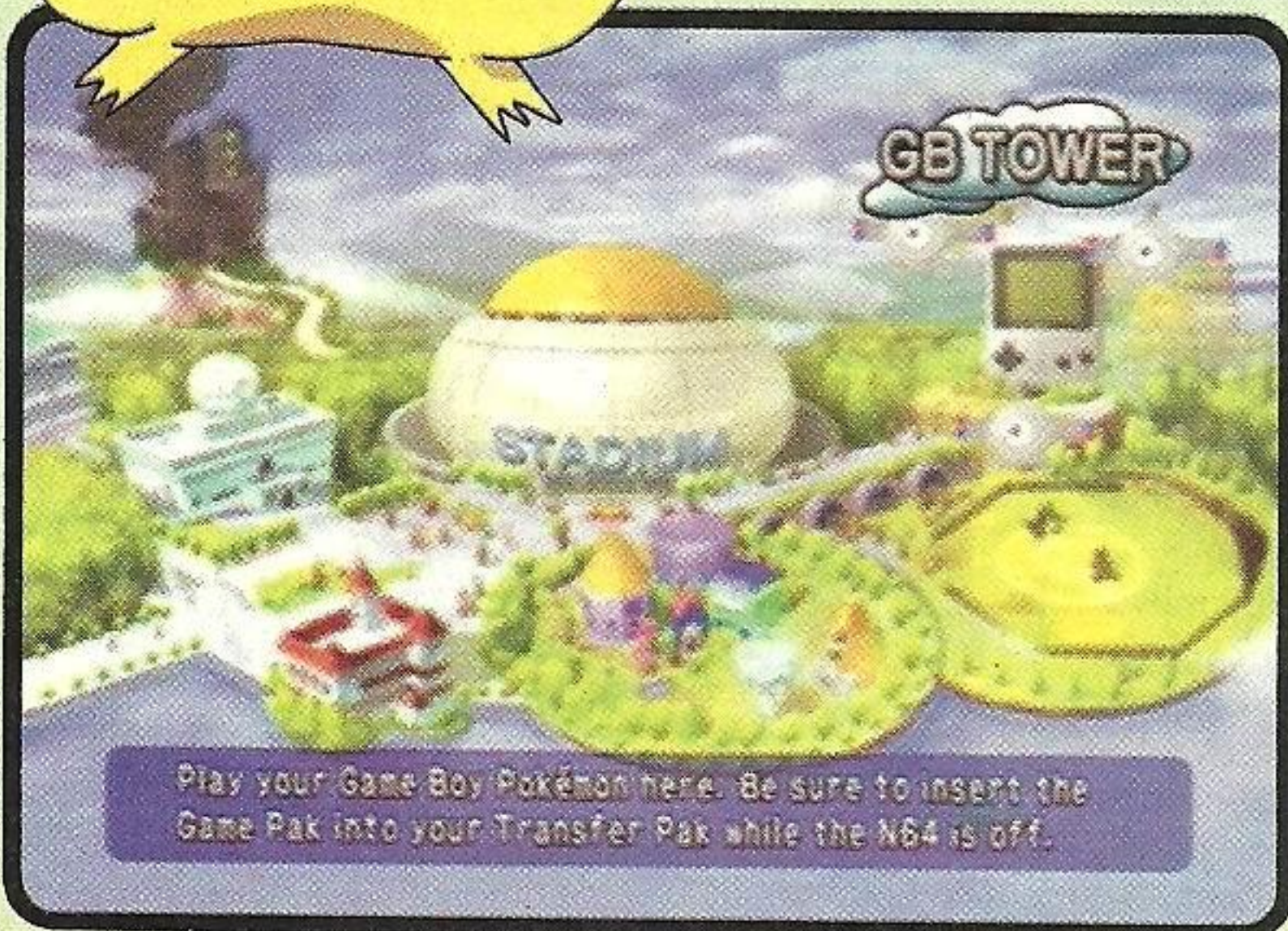
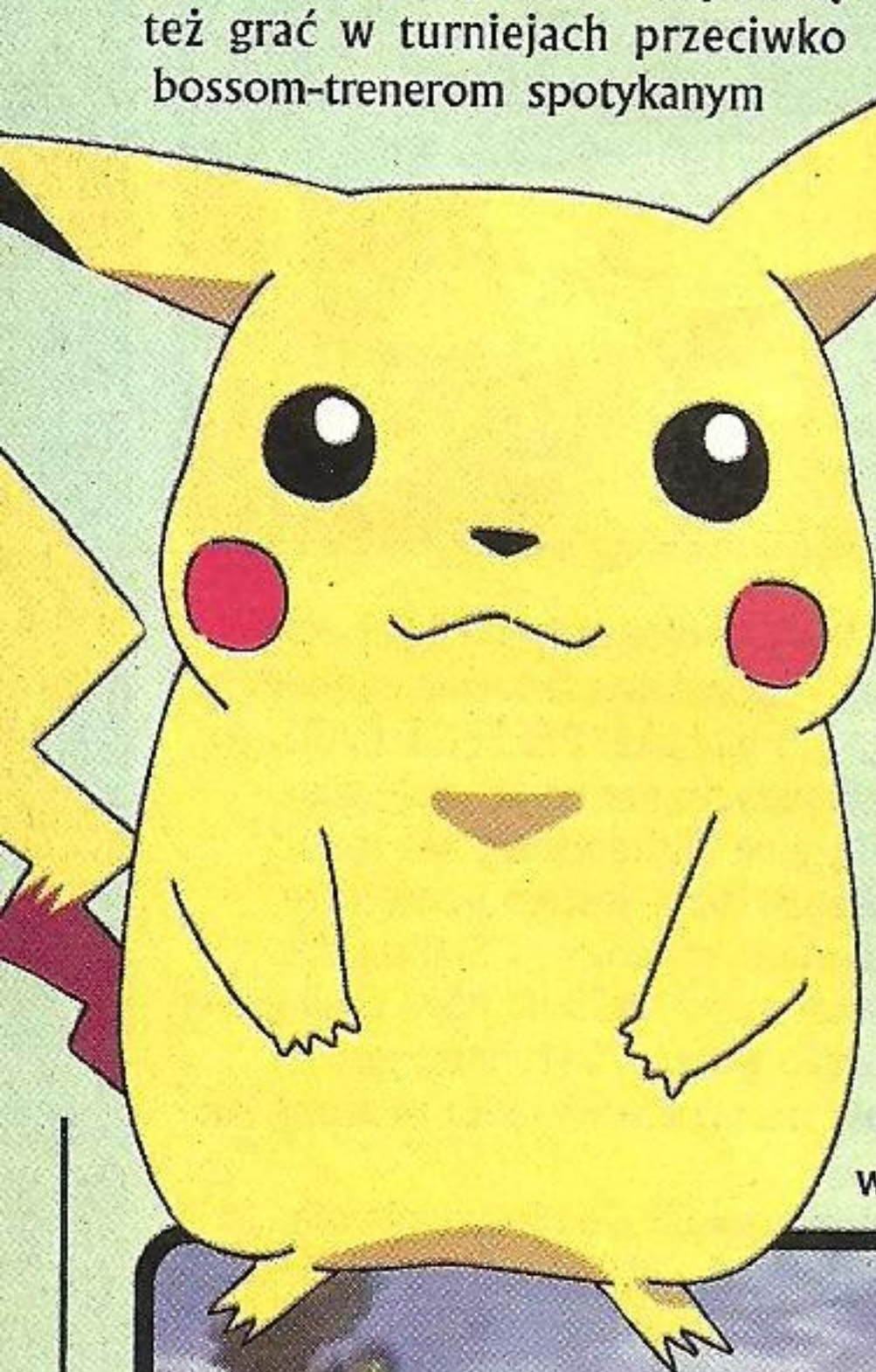
Są jeszcze mini gierki a la MARIO PARTY i mnóstwo, mnóstwo innych opcji.

Całość rzecz jasna odbywa się w środowisku trzech wymiarów graficznych, a nasi dzielni podopieczni zioną ogniem, strzelają piorunami i szarpną pazurkami jak trzeba. Tego nie zobaczycie na GameBoy! Elegancko wykonane areny,

eksplozje, strzały i trójwymiarowe zwierzęta - oprawa rządzi. Balsam dla każdego serca miłośnika pokemony. No, może poza dźwiękiem, który jakoś specjalnie do gustu mi nie przypadł.

Muszę powiedzieć, że jest to zdecydowanie inna gra, niż reszta dostępnych nie tylko na N64, ale na konsole w ogóle. Sama nie oznacza bowiem nic i nie daje żadnej przyjemności. Bo POKEMON STADIUM nie istnieje sam. Uważam, iż jest to pomysł panów z NINTENDO na poprawę sprzedaży N64 wśród licznych na całym świecie miłośników POKEMONÓW maści wszelkiej. Nie jest to ani żaden erpeg, ani zrzędnociówka na N64. Jest to mianowicie przystawka do POKEMONA na GameBoy Color. Tylko dla miłośników i tylko dla zaawansowanych trenerów. Są jednak wielkie plusy tego zjawiska i dla graczy. Po pierwsze PS jest produktem doskonałym dla ludzi, którzy nie mają się z kim na pokemony wymieniać (w Polsce to akurat ma znaczenie), a po wtóre jak na przystawkę jest produktem przygotowanym wręcz doskonale. Pytanie tylko: czy dla dodatkowych opcji w grze na GBC warto kupować N64? Dla prawdziwego trenera pokemony to pytanie nie stanowi dylematu.

Grabarz



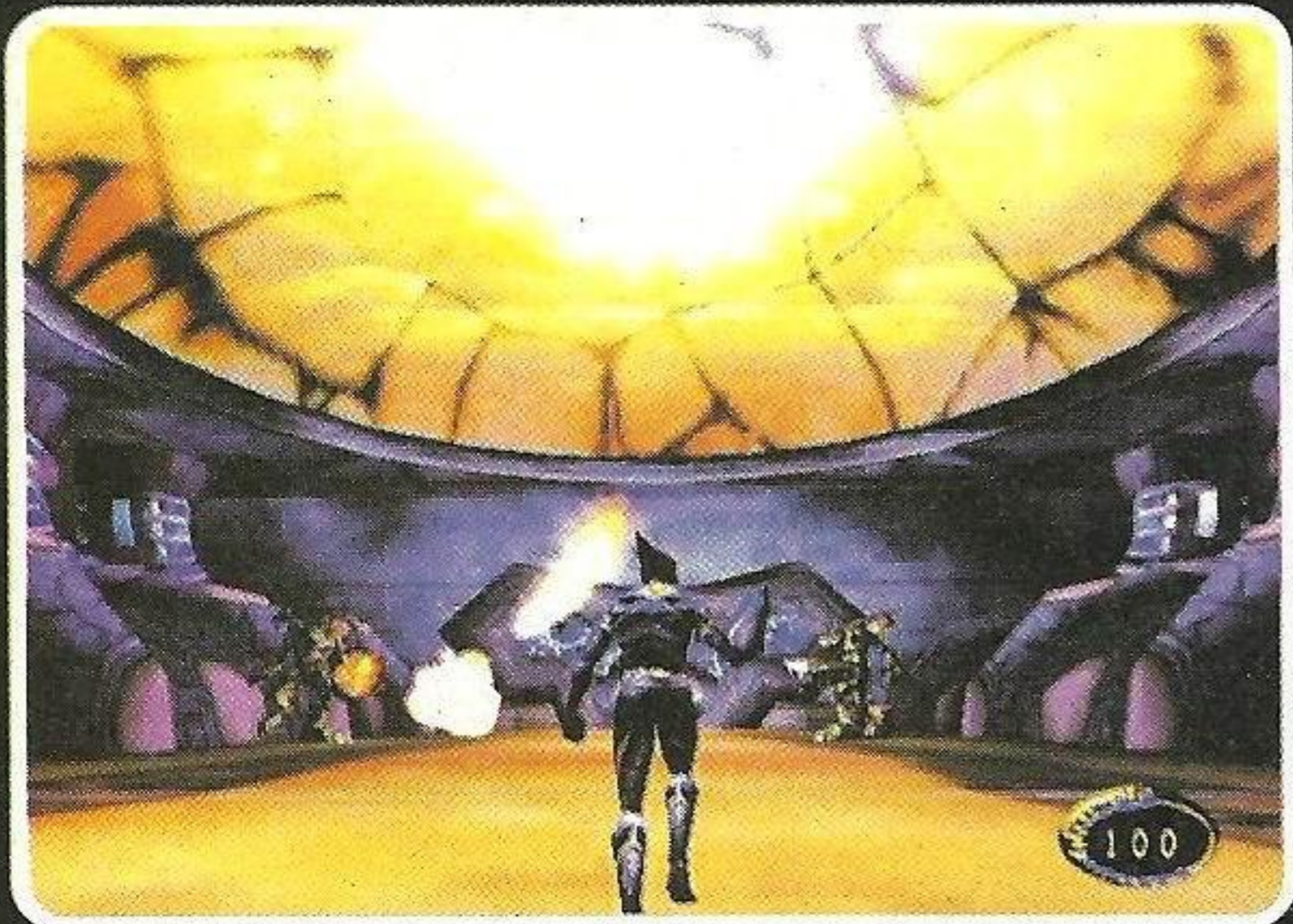
Nintendo 64 7

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Nintendo
 Producent: Nintendo
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Lipiec
 Wykorzystuje: Transfer Pak, Rumble Pak, Controller Pak



Murder Death Kill? Max, Dr. Fluke & Kurt? More Drinks Kevin? Maksymalnie Dużo Killingu? Ech... Nigdy nie dojdę, co oznacza skrót MDK. Trudno. Przed nami sequel!

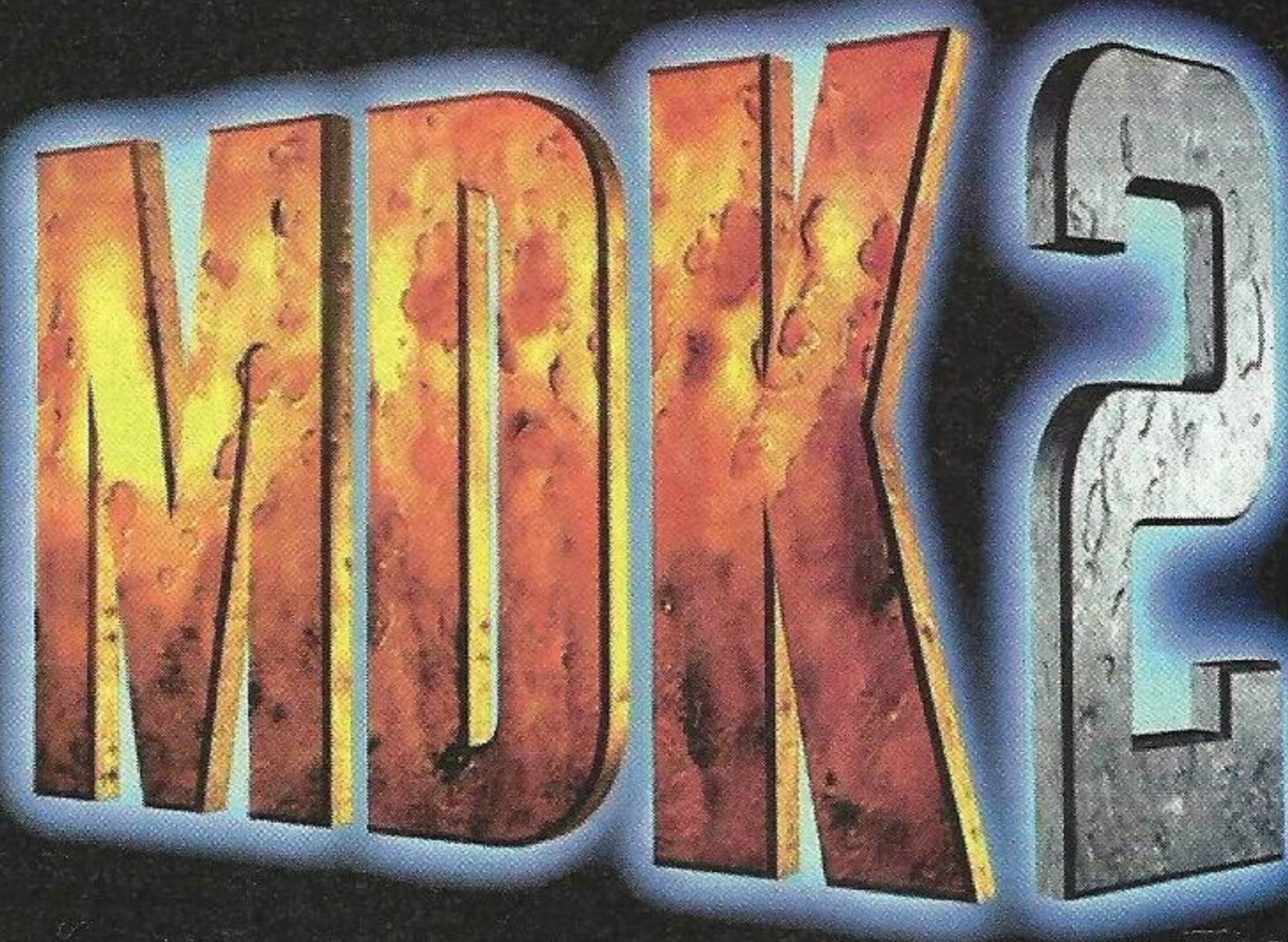
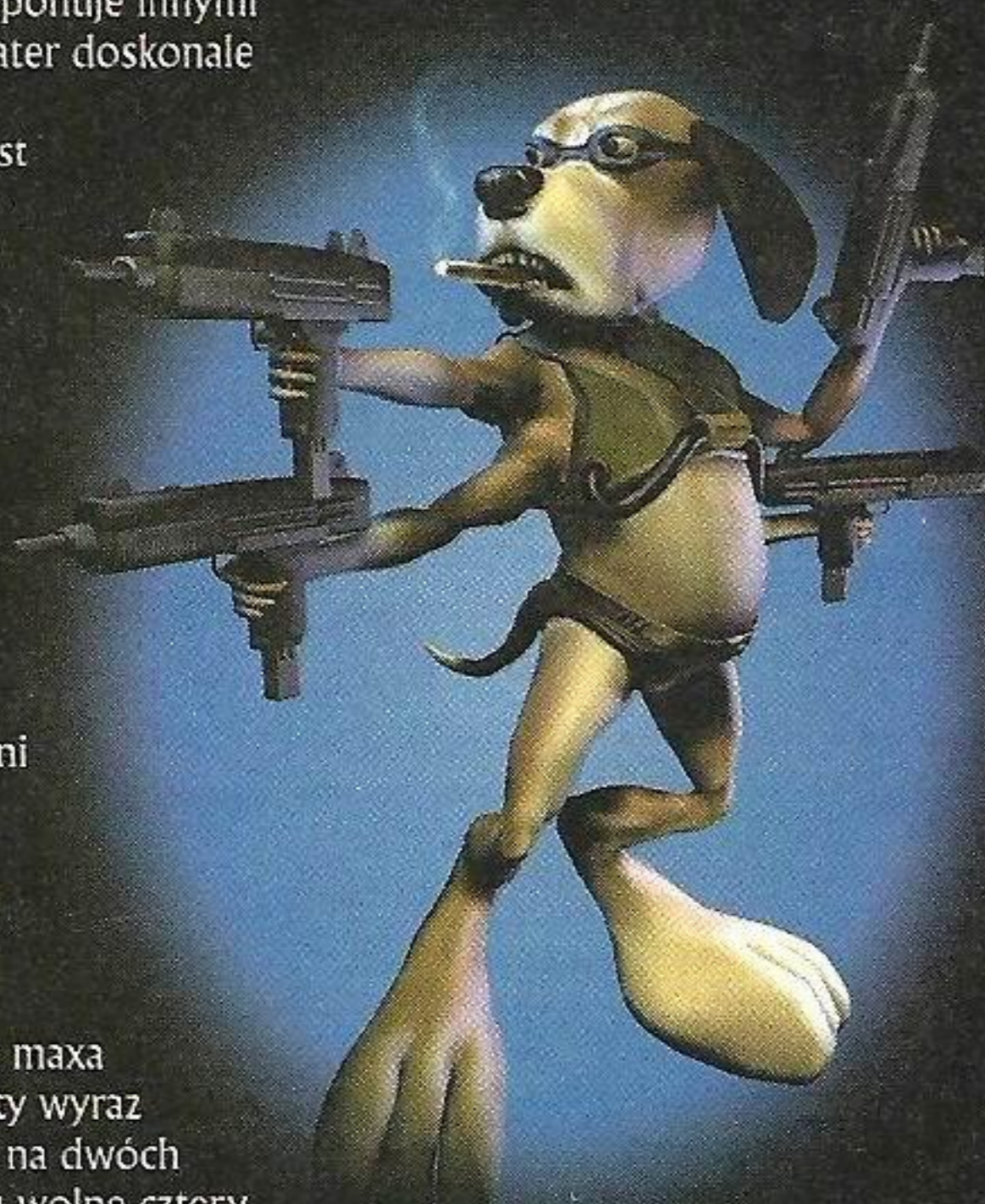
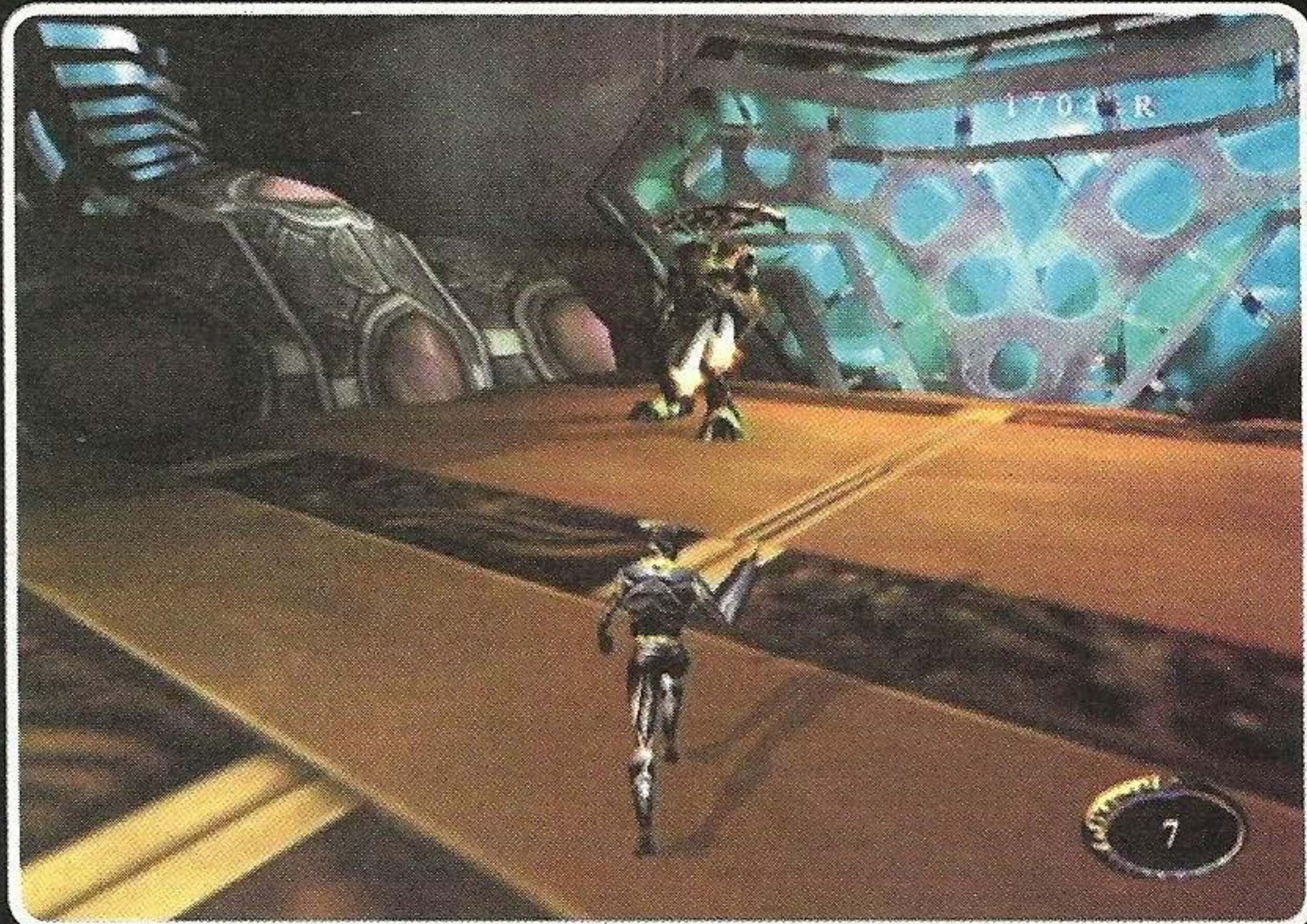
W MDK2 kierujemy trzema postaciami, z których każda dysponuje innymi zdolnościami. Kurt to bohater doskonale znany z jedyńki, a cechą wyróżniającą go z tłumu jest specjalny kombinezon z wbudowanym spadochronem oraz karabinem snajperskim zamontowanym na łbie niedoszłego bohatera. Na spadochronie może sobie polatać, ze snajperki załatwić klienta znajdującego się bardzo daleko.

Drugą postacią jest Max - ni pies, ni wydra. To jakieś monstrum o sześciu odnóżach i głowie psa. W przeciwieństwie jednak do naszych domowych czworonogów Max jest na maxa wkurzoną bestią, ma zacięty wyraz pyska, jara cygara i chodzi na dwóch łapach. Co pozostawia mu wolne cztery na karabiny maszynowe. Co cztery spluwy to nie jedna, jak głosi stare przysłowie.

Trzecim bohaterem naszej opowieści jest Dr. Hawkins, szalony naukowiec, Adam Słodowy tamtego świata. Doktorek potrafi konstruować broń z elementów, które znajdzie, a na ekranie obserwujemy zawartość jego rąk i kieszeni. Mając do dyspozycji toster w jednej ręce i chleb w drugiej, Hawkins będzie strzelał chlebem tostowym. Przypnij, że pomysł wydaje się być absurdalny, ale zapewniam, że ubawiłem się przednio próbując wszystkiego na wszystkim.

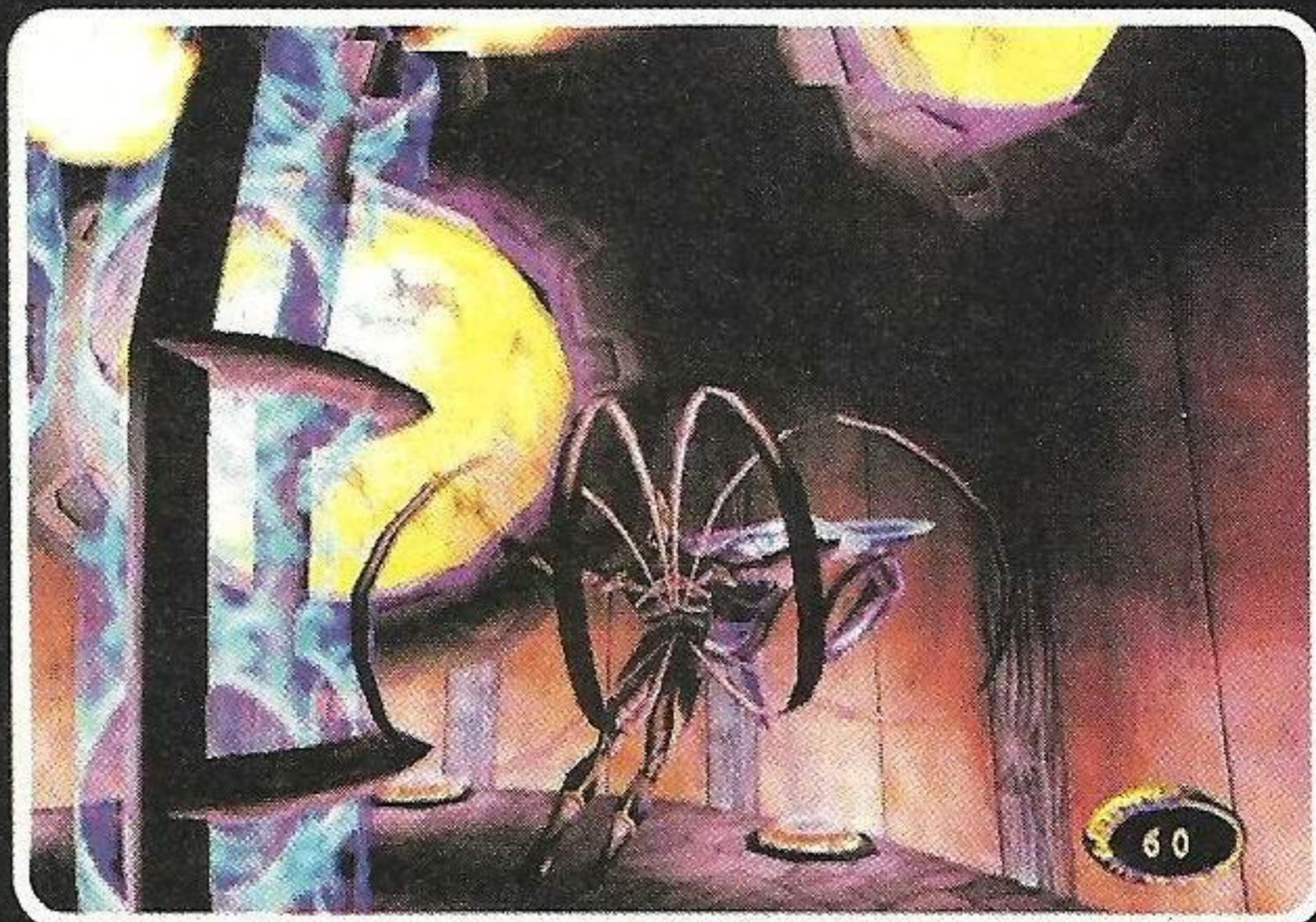
Nasza wesofa trójka musi (tadaaaa!) uratować świat. A dokona tego paląc, niszcząc i posuwając się do przodu. Naturalnie nie zabraknie logicznych atrakcji, ale na szczęście są one jedynie przerywnikiem od nieustannie nam towarzyszącej orgii destrukcji. Tutaj gra nie zawodzi - różni przeciwnicy, bossowie ze słabymi punktami, bonusy i dopałki - jest wszystko to, co być powinno. Niestety, nie będzie nam dana możliwość kontrolowania wszystkich postaci jednocześnie. Niektóre poziomy są przypisane do Maxa, niektóre do Kurta i tak dalej. Gra pod tym względem jest liniowa, ale nie szkodzi.

Interesująco przedstawia się także sterowanie -

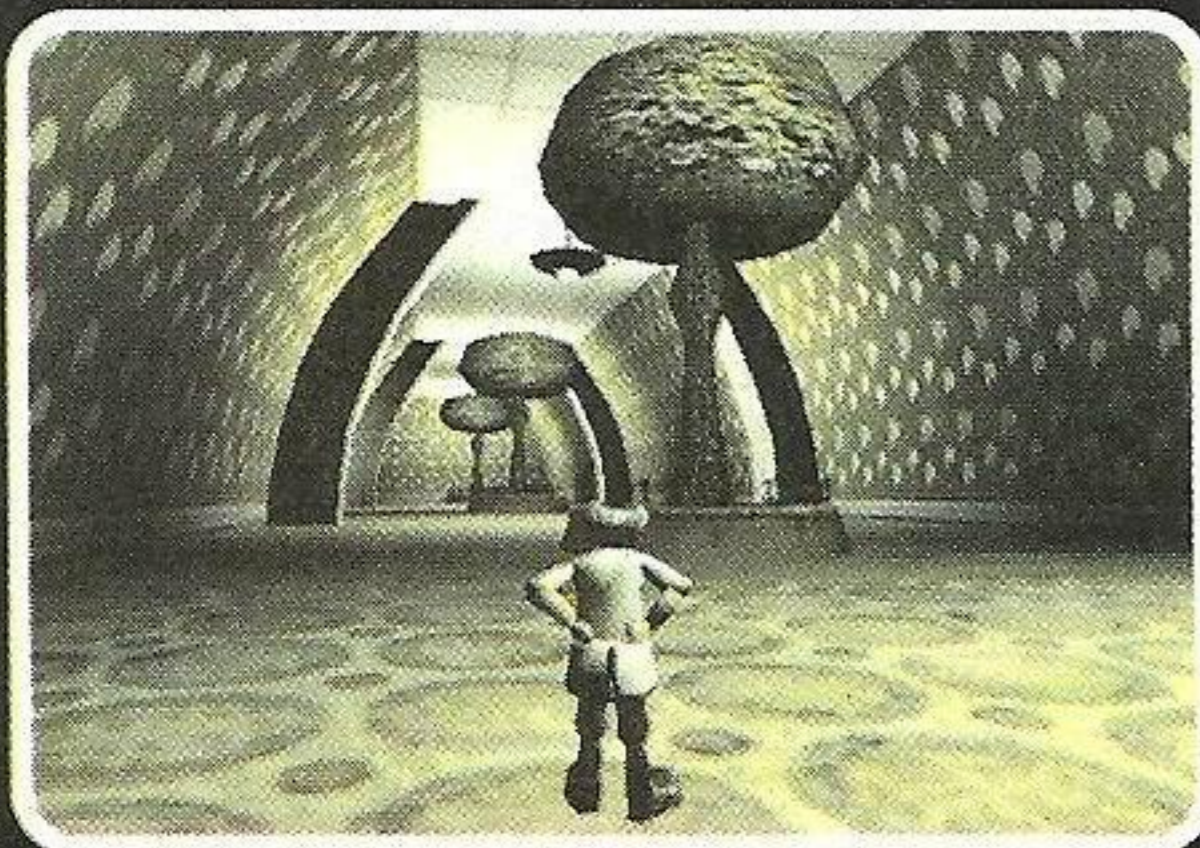


autorzy zdecydowali się na wykorzystanie wariantu znanego z gier fpp na Nintendo 64. W tym przypadku za kierowanie postacią odpowiadają przyciski z prawej strony pada - można biegać do przodu i tyłu oraz strafe'ować na boki. Za celowanie i oglądanie się dookoła odpowiada analogowa galka. Jednym z triggerów strzelamy, drugim skaczemy. Krzyżak to zmiana broni i przełączenie się na tryb snajperski. Jak dla mnie zdaje ono egzamin, ale ostrzegam - do prostych nie należy. Trzeba się będzie przez jakiś czas przyzwyczajać.

MDK2 to kolejna gra, która na wybranych telewizorach daje uruchomić się w 60hz. Czyli tak, jak planowali to koderzy - w końcu Amerykanie, których natywnym systemem jest właśnie 60hz NTSC. Autorom udało się opracować znakomity silnik gry - animacja przez cały czas pracuje bardzo płynnie i nie zwalnia nawet wtedy, gdy na ekranie znajduje się olbrzymi boss i kilku jego pomagierów. Nie jest to jednak grafika wybitna, jak na przykład ta z ECCO. Całość ma także biomechaniczny smaczek znany z pierwszej części. No wiecie - połączenie części mechanicznych z żywymi organami, coś jakby statek obcych z „Aliena”. Największą wadą MDK2 jest złe



wybalansowany poziom trudności. Początkujący i średnio zaawansowani gracze będą przeklinać dzień, w którym zapłacili za ten produkt pieniądze. Gra od samego początku jest koszmarnie wręcz trudna, a brak zaimplementowania możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie to duży błąd ze strony autorów. Dotarcie do następnego save-pointa jest niemal zawsze bardzo trudnym zadaniem, a powtarzanie kolejny raz tego samego poziomu po pewnym czasie może być nużące. Ciężko mi polecić tę grę niedzielnym graczom - jest ona pisana raczej z myślą o hardcore'owcach, a to ogranicza krąg zainteresowanych. **Gulash**



Dreamcast



GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Interplay
Producent: Bloware
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Słowo berserker ma bogatą tradycję. Mianem tym określano nordyckich wojowników, którzy podczas bitew przywdziewali zwierzęce skóry i raniąc się, doprowadzali do szatu widokiem własnej krwi. Atak takiej grupy skazany był na zwycięstwo - nie tylko cięli i uderzali swe ofiary, ale także gryźli je wyrywając kawałki ciała i bezlitośnie okaleczając.

Aco ma z tym wspólnego gra SWORD OF BERSERK: GUT'S RAGE, poza tytułem? Scenariusz opowiada historię Guta (którego imię postaci gry wypowiadają z japońska "gato") i jego przyjaciół (w tym sympatii imieniem Kazka - niewiele brakuje do "Kaśka"). Wzmiankowana Kazka (czy to jakieś zdrobnienie od Kazimiera?) zapadła na tajemniczą chorobę zwaną przekleństwem Mandragory. Na razie straciła pamięć i... hmm... lekko cofnęła się umysłowo. Problem polega zaś na tym, że już wkrótce znacznie potwornie mutować, uzyskując w końcu nadludzką siłę, demoniczny wygląd i popadając w manię zniszczenia. Tak przynajmniej sądzi Gut. I sądził tak będzie aż do czasu, gdy dotrze do miasta, z którego nikt nie może wyjść i do czasu, gdy pozna prawdziwą naturę Madragorian, czyli ludzi dotkniętych klątwą.

Technicznie gra jest niemal filmem interaktywnym. P o n a d godzina filmów liczonych



SWORD OF THE BERSERK

GUT'S RAGE

w czasie rzeczywistym opowiadających historię Guta i kumpli przeplatana jest elementami akcji. Problem polega zaś na tym, że choć filmów jest sporo, to akcji też nie za mało. I to wartkiej. Stąd "prawie film". Zwykle elementy zręcznościowe stanowi rozganiecie przeciwników wielkim do grubej

przesady mieczyskiem, ale także będą to słynne motywy, znane choćby z SHENMUE: "wciśnij.... X!" i jak nie zdążyś bohatera przywała skała, jak zdążyś - uskakuje. Sprawia to, że filmiki ogląda się nieco nerwowo, ale da się wyciąć.

Na plus zdecydowanie mechanika zabawy. Trzy magiczne przedmioty (uleczenie, projectile i dymny granat), a gdy postać oberwie za wiele świat przybiera barwy krwi i zaczyna się berserk. Oczy Guta płoną czerwienią, a jego ciosy znacznie przyspieszają. Siła i wytrzymałość zaś rosną. Rzeźnia. Uhhh!

Generalnie rżnięcia, rozcinania korpusów, rozłupywania czaszek, odcinania członków jest od pytona. Gut jest bezlitosny i trzeba przyznać daje tym samym graczowi wiele radochy. Ośmielę się nawet powiedzieć, że całość nosi znamiona gry doskonałej.

Sporo do oglądania - rzeczy naprawdę spektakularne: demony na kilka ekranów, psychoza, pełnokrwistość. I absolutny komfort gry - zabawa nie jest zbyt trudna, tak więc przyjemności też kupa. Ale - powiecie pewnie, poniekąd słusznie - jak to takie nie za trudne, to pewnie zaraz się na półkę postawi. Pewnie by się i postawiło, ale na płycie jest nie tylko dodatkowa informacja dotycząca świata gry, ale kilka ukrytych opcji, galeria i parę mini-gierek, które odkrywają się w miarę jak przechodzisz na trudniejszych poziomach. Zabawy kupa.

Ciekawa sprawa ze scenariuszem. Otóż przypomina mi on bardzo kilka zmontowanych baśni, które czytałem w dzieciństwie, ale nie jest z drugiej strony naiwny (poza jednym momentem, którego nie podam, żeby nie psuć zabawy), ani też jakoś szczególnie rewelacyjny (czyli ani nie METAL GEAR SOLID, ani nie FINAL FANTASY). To właśnie czyni B:TGR grą solidną, bardzo spójną i dobrze zaplanowaną.

Poza tym odnosi się wrażenie, że całość to taki teatr. Między scenami filmowymi pojawia się rzecz jasna mnóstwo statystów do rozwalenia, ale cała akcja dzieje się w kilku zaledwie miejscach: na gościńcu, w zamku, w lesie, w mieście i w wiosce. I nie powiem - miłe to wrażenie.

Ani do grafiki, ani do ustawienia kamer



zastrzeżeń mieć nie mogę. Nie znalazłem momentu, gdzie cokolwiek by kulało. Animacja, klimat scenografii - wszystko eleganckie. Nie do końca jeszcze wiemy na co Dreamcasta stać, ale względem tego co się już ukazało BERSERK zdecydowanie wczepił się w czołówkę.

Za co szczególne pochwały? Za dodatki, za kopnięte mutacje Madragorian, za patenty z potworami - bossami, za absolutny berserk, bez cenzury. Jeszcze za nieliniowość scen zręcznościowych (czasem jak nie uskokysz, to lądujesz w innym miejscu, niż jakbyś uskokzył) oraz za muzykę, która rewelacyjnie pasuje do całej gry i sama w sobie jest wręcz doskonała.

Komu gry nie polecam? Nie wiem. Słuchajcie - to jest naprawdę miła rozrywka i odmiana. Zwłaszcza na wakacje, kiedy czasem czasu sporo i kontrolnie by się kogoś rozciąło od czoła do miednicy. Plask. Osemeczka jak nic!

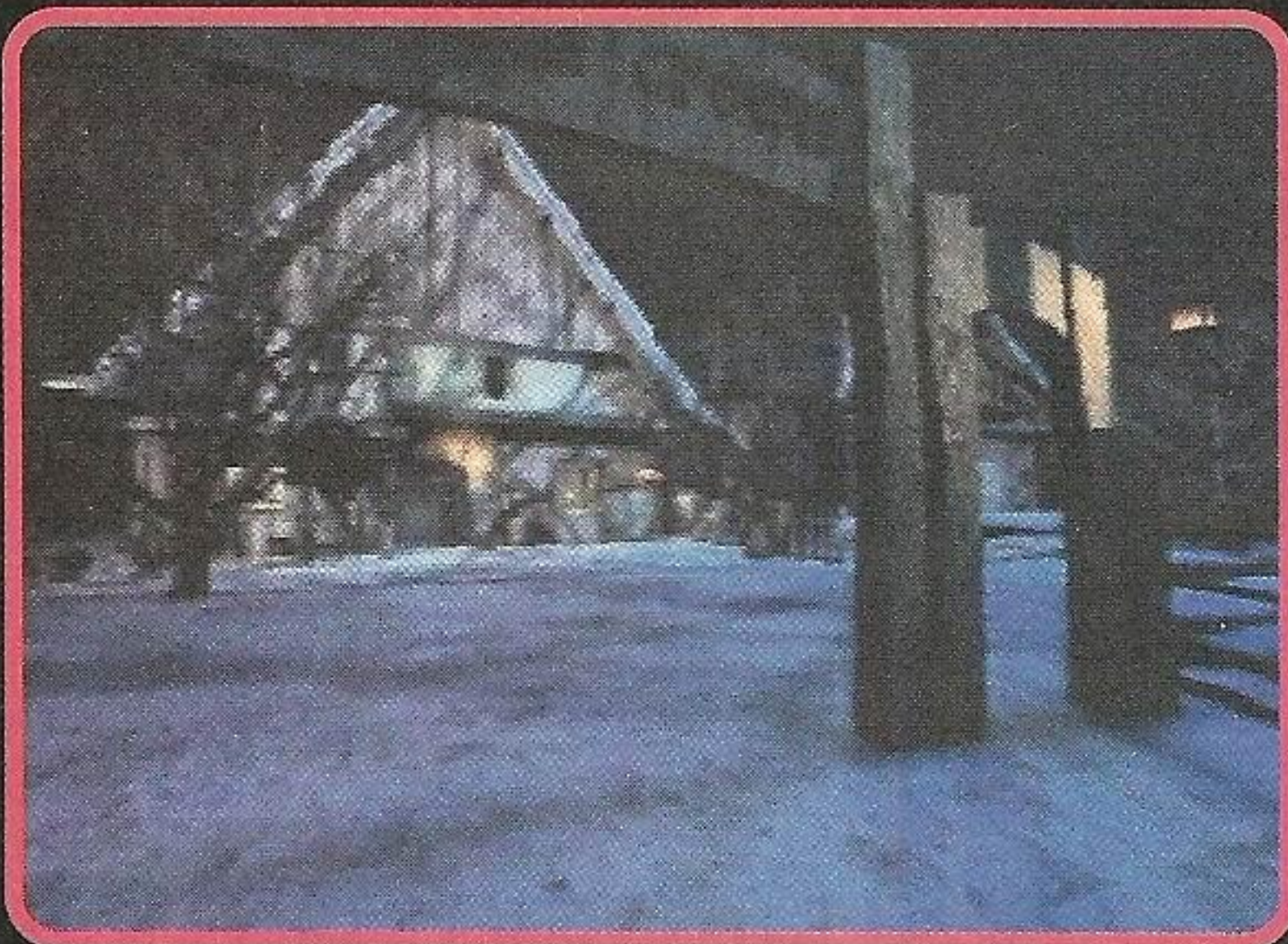
Grabarz



Dreamcast **8**

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

Wydawca: Eidos
 Producent: Yukes
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Lipiec
 Wykorzystuje: Jump Pak, VMU



Czuję się bardzo staroświecka przyznając, że w czasach, kiedy tematem rozmów przy kolacji są filmy o kanibalach pożerających w dżungli zombie (lub na odwrót), ja lubię klasyczne horrory, rozgrywające się w XIX wieku w Transylwanii...

Milej się jednak czuję, widząc, że nie jestem w tych gustach odosobniona – oto pojawił się tytuł dokładnie odpowiadający moim upodobaniom.

Już samo intro wprowadza tak dobrze znany nastrój grozy – przerażeni chłopcy ciągnący sanie z dziwną skrzynią, strzały, nagłe pojawienie się hrabiego Draculi... i jego nagła śmierć. Dalej robi się tylko lepiej – D:R jest typową horrorową przygodówką, gdzie atmosfera jest gęsta jak londyńska mgła. Nasza ukochana wyjechała do zamku uberwampira, a nam pozostaje tylko udać się jej na ratunek.

Po długiej podróży znajdujemy się w Rumuni, wśród obcych i raczej nieprzychylnych nam ludzi; nie mamy też ze sobą brygady poskramiaczy wampirów ani nawet podręcznego zestawu MacGyvera... Naszą jedyną potencjalną bronią jest umysł. No i praktycznie niezniszczalne ciało – pomimo wielu starań osób trzecich, nasz dzielny Jonathan wychodzi cało z każdej katastrofy.

Mimo że temat jest całkiem atrakcyjny, gra nie grzeszy jednak nadmiarem dynamiki – wszystko odbywa się powoli, na uratowanie ukochanej mamy właściwie nieskończony czas... od razu widać, że ta gra to konwersja z peceta. Nie mogę jednak narzekać – grafika jest naprawdę ładna, postacie wyglądają może nieco surrealistycznie, ale są świetnie animowane. Niestety, można w grze znaleźć pewną niedoróbkę – zanim zaczniemy rozmowę z jakąś osobą, widzimy tylko nieruchomy obrazek przedstawiający naszego rozmówcę. Wygląda to tak, jakby wszyscy zamierali na nasz widok, czekając w kompletnym bezruchu na pierwsze słowo, które padnie z naszych ust. Nie ma

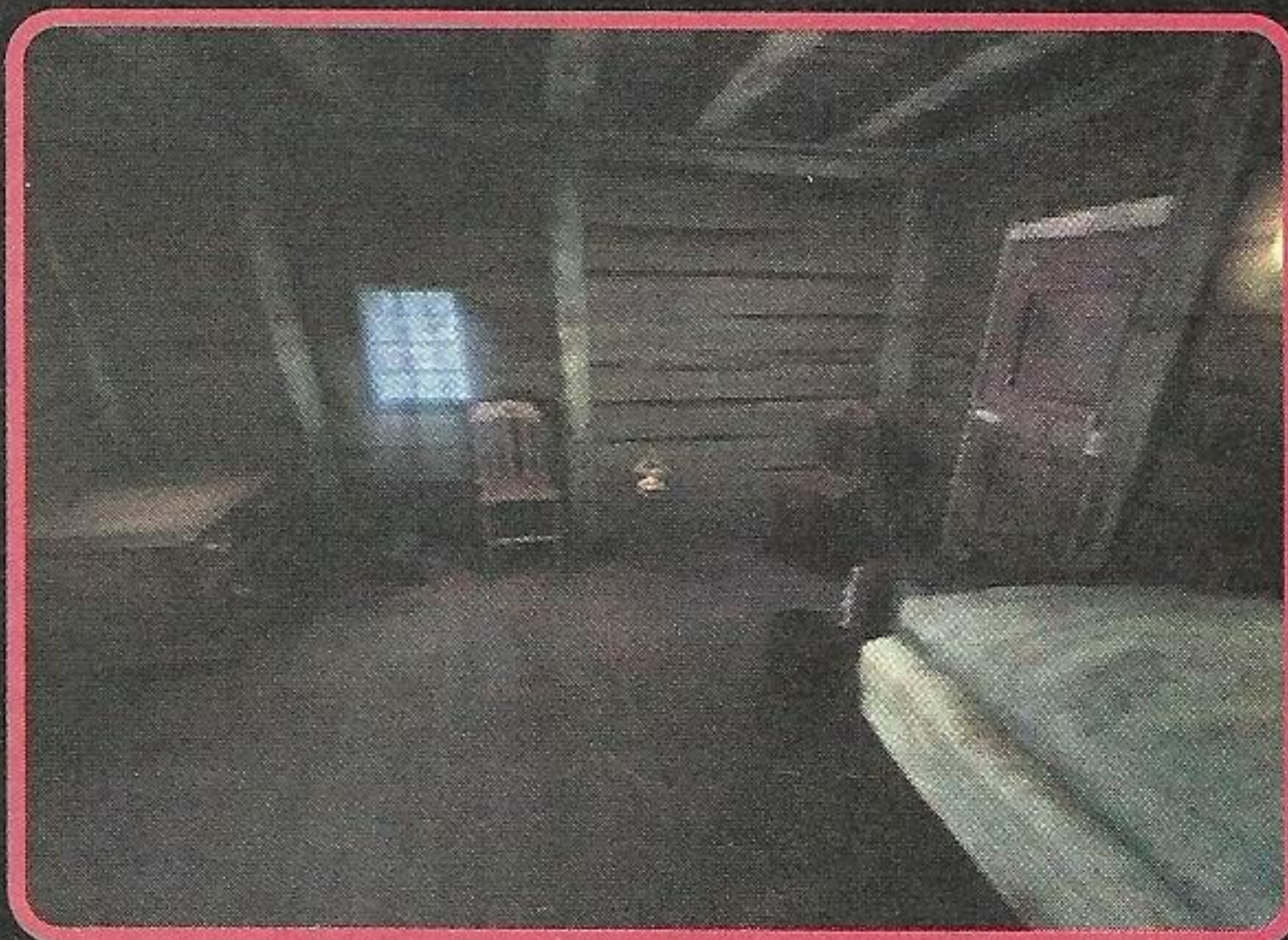
też możliwości wyboru reakcji na dane słowa – rozmówca musi się wygadać, a wtedy przechodzimy do następnego tematu i już.

Kolejnym kłopotem dla gracza jest brak jakiegokolwiek orientacji w terenie – nie mówię o mapie, ale przydałby się choćby kompas; oszczędziłoby to kręcenia się wokół własnej osi, szukając przejścia do następnej lokacji. Nie ma też dokładnego oznaczenia posiadanych przedmiotów – na szczęście nie znajdzie się ich zbyt wielu w całej grze, więc wystarczy minimalny wysiłek umysłowy.

A propos wysiłku umysłowego, jak w każdej przygodówce również w D:R występuje potężna ilość zagadek logicznych. Twórcom gry udało się na szczęście znaleźć złoty środek między kojarzeniem faktów a bezmyślnym używaniem wszystkiego na wszystkim. I tu jednak można znaleźć pewną wadę – jeden z przedmiotów służy właściwie do wszystkiego: otwiera drzwi, służy jako część mechanizmu, na koniec pozwala znaleźć tajne przejście... Może i tak lepiej, ale to trochę rozleniwia – jak nie wiadomo, czego użyć, sięga się po ten właśnie



DRACULA RESURRECTION



przedmiot i po sprawie.

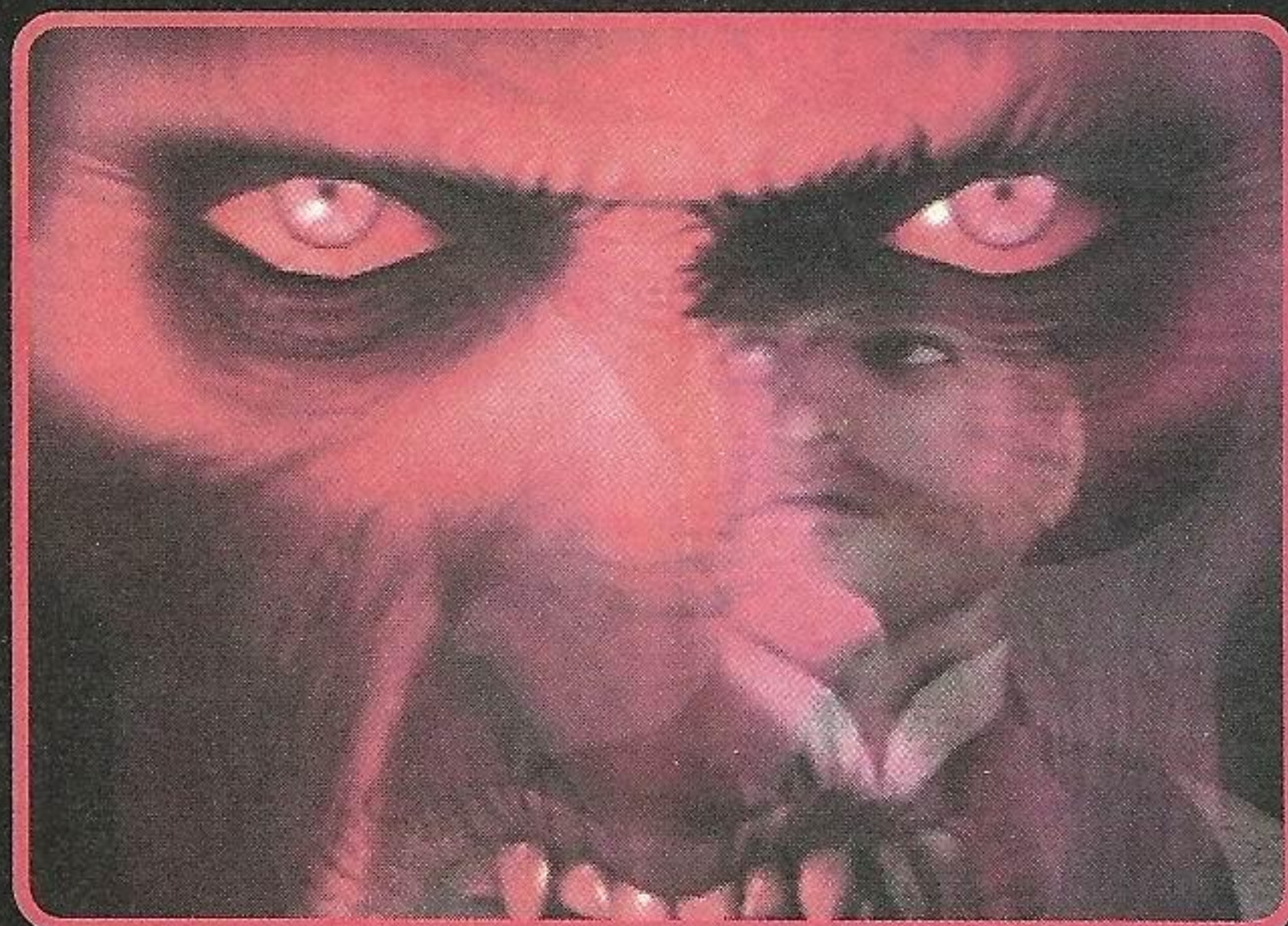
Ci, którzy przed przeczytaniem niniejszej recenzji spojrzeli na ocenę gry, zapewne zastanawiają się właśnie, skąd ta wysoka ocena, skoro gra ma tyle wad? Pewnie dlatego, że jak na razie niewiele pisałem o zaletach gry. A ma ich ona niemało...

Poza przyjemną dla oka grafiką, gra jest po prostu ciekawa i bardzo wciągająca. I chociaż w miejscach, które zwiedzamy, nie roi się od potworów, to jednak uczucie, że „coś wisi w powietrzu” jest nadzwyczaj sugestywne. Po paru godzinach grania zaczęłam masować szyję w miejscu, gdzie mógłby mnie ugryźć wampir, a to o czymś świadczy.

D:R ma szansę stać się grą miesiąca tylko jeżeli nagły szlag trafi wszystkie wyścigi, platformery i RPGi. Ale co tam, w końcu nie wszystko co dobre musi być od razu najpopularniejsze!

W jakiej innej grze będzie nam dana szansa dowiedzenia się czym jest kwadrat magiczny, albo jak jest po transylwańsku „most”?

Anek



PlayStation

7

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Canal-Mmedia
Producent: Canal-Mmedia
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: Memory Card

THE LEGEND OF DRAGOON



MILIONY DOLARÓW ZAINWESTOWANYCH W TEN PROJEKT, WIELKIE AMBICJE TWÓRCÓW, SETKI LUDZI PRACUJĄCYCH PRZY SAMEJ GRZE. TAK WIELKĄ MACHINĄ STAŁ SIĘ PROCES TWORZENIA LEGEND OF THE DRAGOON. JEDNAK CZY OCZEKIWANIA ZOSTAŁY SPEŁNIONE?

THE LEGEND OF DRAGOON jest oczywistą odpowiedzią Sony na przebój Square - FF VIII. I rzeczywiście, LOD na pierwszy rzut oka może się kojarzyć z epicką powieścią Squaresoftu. Jednak po pewnym czasie gracz zaczyna zauważać, że dzieło Sony nie jest prostą zrynką. Bohaterem gry jest młody wojownik Dart, który usilnie poszukuje zabójcy swoich rodziców. Opowieść rozpoczyna się w momencie, gdy ukochana Darta zostaje porwana przez żołnierzy sąsiedniego królestwa. Akcja osadzona jest we wczesnym średniowieczu gdzie magia, potwory i walki są na porządku dziennym. Kraina Sergio jest bardzo pięknym zakątkiem świata, w którym na każdym kroku można znaleźć tajemnicze świątynie, niezbadane knieje i siedliska potężnych stworzeń. Nasz samotny wojownik podczas swojej długiej wędrówki pozna wiele osób, które z czasem staną się wiernymi przyjaciółmi. Fabuła jest bardzo mocnym elementem gry. Mamy do czynienia z klasycznym światem fantasy bez zbędnych uduchnień w stylu pistoletomiecze czy roboty. Scenariusz mimo, że nie należy do najbardziej oryginalnych - bardzo wciąga. A to pewnie za sprawą wielu naprawdę ciekawych momentów i nietypowych zwrotów akcji. Wzniosłość poczynań naszych pupili emanuje prawie z każdego ich czynu. Losy bohaterów kręcą się wokół ratowania świata, jednak tym razem jest to przedstawione w równie pompatyczny sposób, jak dzieje się to w większości innych gier. Nie zabrakło też kilku wątków bardzo poważnych - włącznie ze śmiercią jednego z członków drużyny (co nie jest zabiegiem bardzo często spotykanym w tego typu erpegach). Poza tym czeka nas jeszcze trudna miłość, czarny charakter zagrażający pokojowi oraz odkrywanie nieprzeciętnych zdolności głównego bohatera. Fabularnie raczej niewiele się dzieje. Postacie opisane są kilkoma współczynnikami, a podczas walki mogą atakować swoją jedyną bronią. Żadnych czarów ani summonów. Jednak po pewnym czasie wszystko się rozwija. Dart i inni uczą się zdolności specjalnych, które umożliwiają wyprawianie



mocniejszych ciosów, pod warunkiem, że gracz ma wprawny kciuk. W pewnym momencie dosyć ważną rolę zaczyna grać odpowiednie wycucie momentu naciśnięcia jednego z przycisków na padzie - pozwala to na wyprowadzanie dłuższych i bardziej destruktywnych kombinacji w czasie walki. No i oczywiście w pewnym momencie pojawia się tytułowy element czyli przeobrażenia w Dragoon'ów. Postacie zyskują wtedy bardzo potężne moce, stworzone do ujarzmiania smoków. Tylko posiadacze kamieni smoków są w stanie powalić te legendarne stworzenia. Pod postacią "pogromcy" dochodzi możliwość rzucania czarów, które w istotny sposób podnoszą atrakcyjność samej walki. Jeśli jesteśmy już przy walkach, to nie oszukujmy się - ostatnio żaden z erpegów nie zachwycał scenami batalistycznymi. Większość graczy wręcz narzekała na ogrom nudnych potyczek. I tutaj wszyscy będą mile zaskoczeni. Wszystkie efekty graficzne towarzyszące atakom, czarom i przeobrażeniom są co najmniej powalające. I nie chodzi tu o jakieś wyuzdany sztuczki techniczne bo możliwości PlayStation wszyscy znamy. Jednak dobór kolorystyczny i realizacja są po prostu nieprzeciętne. Summony z FF VIII mogą się schować. Każde rzucenie czaru ogląda się z zapartym tchem, coś niesamowitego.





DART

Główny bohater opowieści. Kiedy dawno temu wielki Czarny Potwór zniszczył jego rodzinną osadę i zabił jego rodziców,

Dart poprzysiął zemstę. Gra rozpoczyna się, gdy Dart zamierza odwiedzić dom swych przybranych rodziców w Seles. Jedyne, co zobaczy to zgłiszcza i popioły...



ROSE

Ocalając życie Dartowi związała z nim swoje losy (przynajmniej na czas gry). Od samego początku nie ulega wątpliwości,

że jej magiczne zdolności przydadzą się drużynie - jest doświadczonym Dragoonem, a jej ataki są zabójcze dla nieprzyjaciół.



LAVITZ

Lojalny rycerz króla Alberta, a także wierny kodeksowi rycerskiemu Lavitz bardzo przyda się Dartowi w jego wędrownkach.

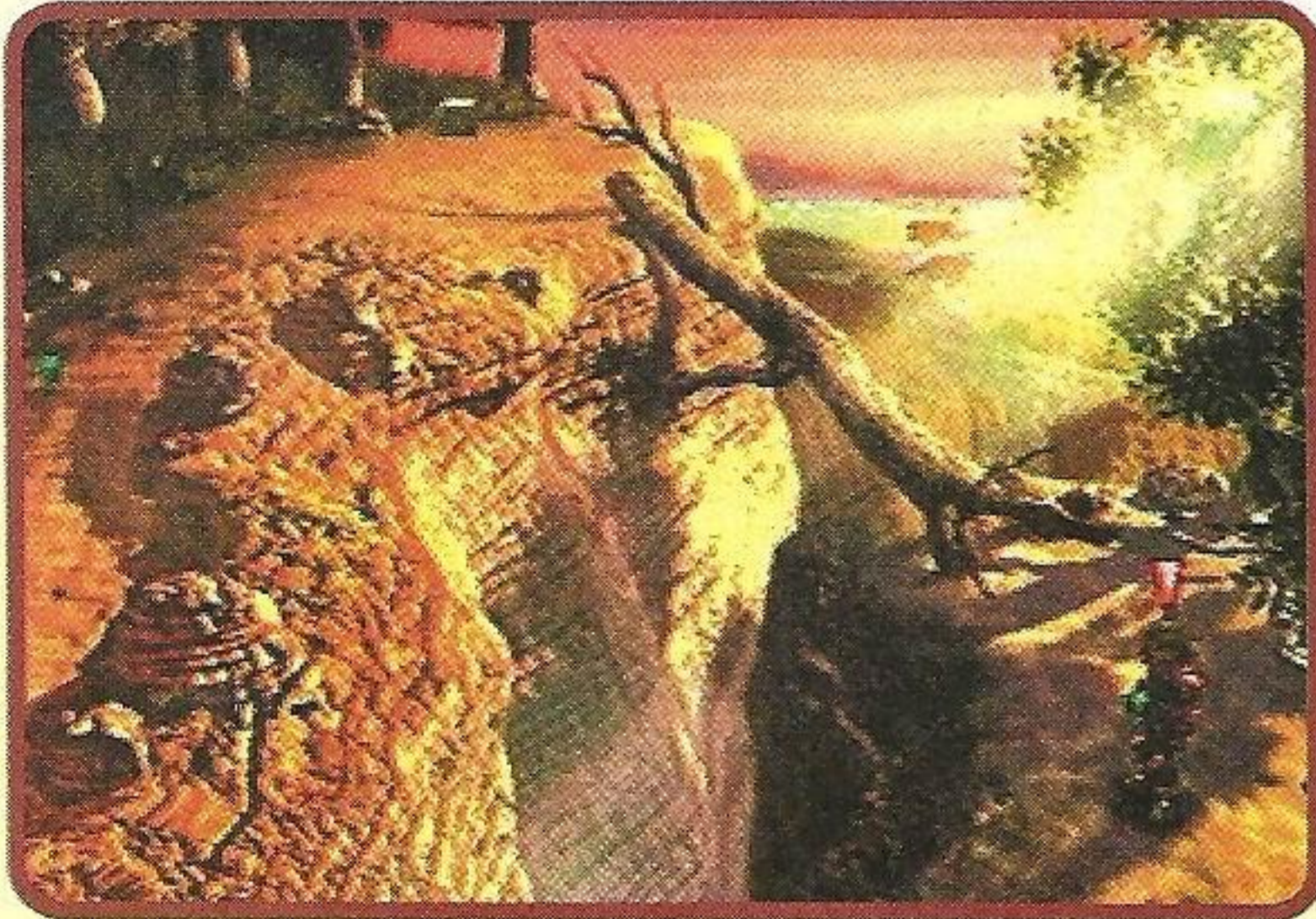
Jego ojciec zginął w wyniku intrygi uknutej przez swego najlepszego przyjaciela, młody rycerz ma więc o czym myśleć po nocach.



SHANA

Shana przez całe życie oczekiwała na powrót Darta do domu, by zostać wreszcie kapłanką jego domowego ogniska.

Niestety, okrutny los chciał inaczej. Nawet mimo jej niewielkiej przydatności w walce, przyjemnie na nią popatrzeć i posłuchać o ma do powiedzenia na temat... gotowania.



A już scena ukrzyżowania przeciwnika na rękojeści gigantycznego miecza chyba przejdzie do historii.



Poza scenami walki cała gra odbywa się w środowisku renderowanym. Takie rozwiązanie ma swoje zalety, ale także i wady. Na plus należy zaliczyć zachwycającą jakość grafiki. Otoczenie zostało przygotowane w najdrobniejszych szczegółach. Ostra jak brzytwa grafika, póki co, zawsze będzie bardziej atrakcyjna od trójwymiarowych środowisk. Jednak po gotowych planszach trudno i sztucznie porusza się postać. Odnajdywanie wyjść ułatwiają migające trójkątki, jednak czasem trudno jest odnaleźć tę właściwą ścieżkę. Trzeba przyznać, że cała oprawa THE LEGEND OF DRAGOON jest najwyższej klasy - po prostu widać, że mamy do czynienia z wysokobudżetową produkcją. Na temat muzyki i efektów dźwiękowych nie będę się rozpisywał, jednak nadmienię, że dorównują swą jakością grafice.



że oto jesteśmy świadkami detronizacji FF VIII. Otóż niestety nie. Jest ku

temu kilka powodów. Pewnie będziecie się śmiali, ale swoje sukcesy FF zawdzięcza po części, swym wstawkom FMV, a te z LOD nie są zrealizowane z takim połotem. Produkcja Square'u oferuje graczowi bardziej zorganizowany i bogaty świat, natomiast Sergio jest tylko krainą i daje się to odczuć. Brakuje trochę przestrzeni. Scenariusz LEGEND jest zbyt liniowy, a liczba subquestów równa się trzem. Sami przyznacie, że nie jest to wiele. Nie ma też tak wciągających mini-gierek jak osławione karty z FF. Niestety w produkcji Sony na ostatnim etapie zabrakło tej iskiereki nadającej tytułowi niepowtarzalny klimat.

Oczywiście nie oznacza to, że jest to słaba gra. Jednak nie mamy do czynienia z dziełem artysty lecz najwyższej klasy rzemieślnika. Mimo tych wszystkich niedociągnięć serdecznie polecam THE LEGEND OF DRAGOON. Do waszych rąk wpadają cztery kompakty z

czterdziestogodzinną zabawą bez zbędnego przynudzenia. Każdy z graczy znajdzie podczas wędrownki swojego ulubieńca, gdyż w końcowej fazie do wyboru jest osiem postaci plus główna - Dart. Troszkę za słabo wyważony jest poziom trudności - początkowo do czynienia mamy z banalnymi przeciwnikami, jednak od końcówki pierwszej płyty zaczyna się Polka. Na szczęście dla zaprawionych w bojach erpegowców, to żaden problem. Nie ukrywam, że LOTD bardzo mi się podobał, jest zdecydowanie lepszą grą niż ostatnie tytuły z tego gatunku. Cieszę się, że gra nie podzieli losu SHADOW OF MADNESS i już od końca tego miesiąca powinna zacząć okupować listy przebojów. Jak na debiut w tej klasie, Sony spisało się rewelacyjnie.

Brat



The Green Tusked Dragon, Feyrbrand.

PlayStation **8**

GRAFIKA 10

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

Wydawca: Sony
 Producent: Sony SCEI
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Lipiec
 Wykorzystuje: Dual Shock
 Memory Card

THE NOMAD SOUL

Podstawą doprowadzania się do psychicznego porządku jest tzw. zamknięcie problemu. Innymi słowy, kiedy masz jakiś problem - zacznij myślenie od tego, na czym problem polega i jak ma się wszystko skończyć. Taka wizja celu to właśnie zamknięcie problemu.

Losy NOMAD SOUL śledziłem od jakiegoś już czasu. Zanim jeszcze miał swą premierę na Dreamcasta, ukazał się na blaszaki. Słuchałem wypowiedzi autorów, czytałem wywiady. Miała to być gra nowatorska z wielu powodów.

Po pierwsze interaktywny świat i obszerne lokacje. Miasta, po których się poruszamy, to już nie opuszczone dzielnice, ale naprawdę pełne pojazdów i ludzi kawiarnie, księgarnie, kluby nocne z panienkami. A z każdym możesz pogadać! Możesz leżeć godzinami w domu i oglądać telewizję, możesz podrywać panienki (niestety zwykle twoja postać mówi: chętnie bym z nią zagadał, ale mam coś ważniejszego do roboty), albo wręcz po prostu - przechadzać się po ulicach i obserwować przechodniów.

Po drugie muzyka - wielki powrót Davida Bowie, który napisał jedną z najlepszych ścieżek dźwiękowych jakie słyszałem w grach - niepokojącą, relaksującą, to znów nakłaniającą do rozmyślań. Cudem jest fakt, że czasem zamiast słów postaci włącza się muzyka i sam wiesz co myśleć na temat danej sytuacji. Ale to jeszcze nic. Jeśli się postarasz masz szansę zdobyć bilet i załapać się do jednego z nocnych klubów na specjalny koncert Bowie, gdzie na małym podwyższeniu polygonowy piosenkarz śpiewa całkiem hitową piosenkę!

Po trzecie założenia. NOMAD SOUL oznacza podróżującą duszę. I faktycznie. Scenariusz zakłada - niemal jak zwykle - że będziesz musiał uratować świat. To jeszcze nic nowego. Ale nowe jest to, że nie każdy się do tego nadaje. Bo niby - żeby iść spać z prezesem firmy najlepiej nadaje się konkretna panienka. A żeby sterroryzować samolot - wyszkolony terrorysta. Jedno nie zastąpi drugiego. Ale tak naprawdę potrzebne jest ciało i umiejętności. Otóż grasz właśnie taką istotą, która może zmieniać ciało. I to nie jest jakieś tam pięć zmian w ciągu gry!

Możliwości macie... no zgadnijcie. Heh... ponad czterdzieści! Właściwie kogo tylko sobie wybierze. Tak więc macie jakiś problem, myślicie kto by się nadawał, szukacie ofiary, badacie ją rozmową i smyk! Po kłopotcie.

A w międzyczasie pościgi, strzelaniny, walka pięściami. I są nawet combosy! W domu - postać, którą zaczynamy ma elektronicznego sparring-partnera i można sobie poćwiczyć. Kupa rzeczy, które znajdujemy, dziwne miejsca, które przyjdzie nam zwiedzać, architektoniczny wykręt tego wszystkiego - powiadam wam ta gra jest zdrową konkurencją dla SHENMUE. Ma klimat. Ma taki klimat, że czasem będziecie włączać konsolę tylko po



to, żeby sobie pochodzić po mieście. Naprawdę. Całość widziana jest z perspektywy trzeciej osoby (albo zza, albo z boku

postaci - można ustawić w opcjach), ale są też momenty, gdy akcja zmienia się na pierowszoosobową (np. podczas strzelanin). Po mieście kursuje się taksówkami, które elegancko się woła, one podjeżdżają... Ech. Można tak bez końca.

Co złego? Złe jest może doładowywanie się. Rozumiem, że gra jest ogromna,

że lokacje jakie trzeba na raz wrzucać do pamięci - olbrzymie. Dodać trzeba, że widok jest jak pejzaż - nie na chodnik i postać, ale na całą okolicę, aż po horyzont. Więc i hen, hen daleko widać małe, chodzące ludziki i samochody. Chyba, że zastępują budynki. Wrażenie niesamowite. Niestety jednak, cena jest niemała - gra doładowuje się permanentnie. Za każdym razem, gdy wchodzimy gdzieś lub wychodzimy. Nie przeszkadza to w grze za bardzo (bo elementy akcji nie są urywane), ale jest to bardzo widoczne (bo skacze animacja).

Czy to gra do kupienia? Jak najbardziej. Gra na posiedzenie, długa, ciekawa, spokojna, z fajnym scenariuszem psycho-sf. Uważam, że aktualnie

najlepsza przygodówka na DC dla starszych graczy. Całkiem szczerze.

Grabarz



Dreamcast

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 9

MIÓD 8

Wydawca: Eidos
Producent: Eidos
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak



W swoim czasie ECCO na Sega Megadrive był ogromnym przebojem. Na zlecenie Segi odświeżeniem przygód sympatycznego delfina zajęła się firma Appaloosa...

Co zatem mam napisać? Że ECCO jest całkiem przyjemną grą, że muzyka bardzo nastrojowa, że grafika na wysokim poziomie, że kontynuacja hitu sprzed lat... E tam. Tyle to się można zorientować po trzydziestu sekundach z grą i tyłu na stronie WWW producenta. Nie zamierzam pisać truizmów. Im dłużej gram w ECCO, tym silniej cisną mi się na usta słowa: to nie jest film przyrodniczy? Naprawdę, można się pomylić... Delfin wygląda jak delfin, a nie jak sterta wielokątów, światło załamuje się w wodzie, rybki pływają ławicami i czmychają w różne strony - to wszystko nie wygląda na grę. Może też trochę dlatego, że gry "podwodne" na wszystkie konsole można spokojnie policzyć na palcach jednej ręki. O ile jednak starsze propozycje są raczej produktami z drugiego garnituru, o tyle Ecco jest przykładem twórczości aspirującej z powodzeniem do pierwszej ligi.

O czym to właściwie jest? Właściwie to o niczym nowym - młody delfinek musi uratować świat przed atakiem Złego; oczywiście, jest jedynym dostępnym kandydatem. Czy jednak nie jest to oczywiste? Musi być przecież jakiś bodziec skłaniający do działania. W Ecco nieco na siłę upakowano proekologiczne przemyslenia, są one jednak w swojej naiwności urocze.

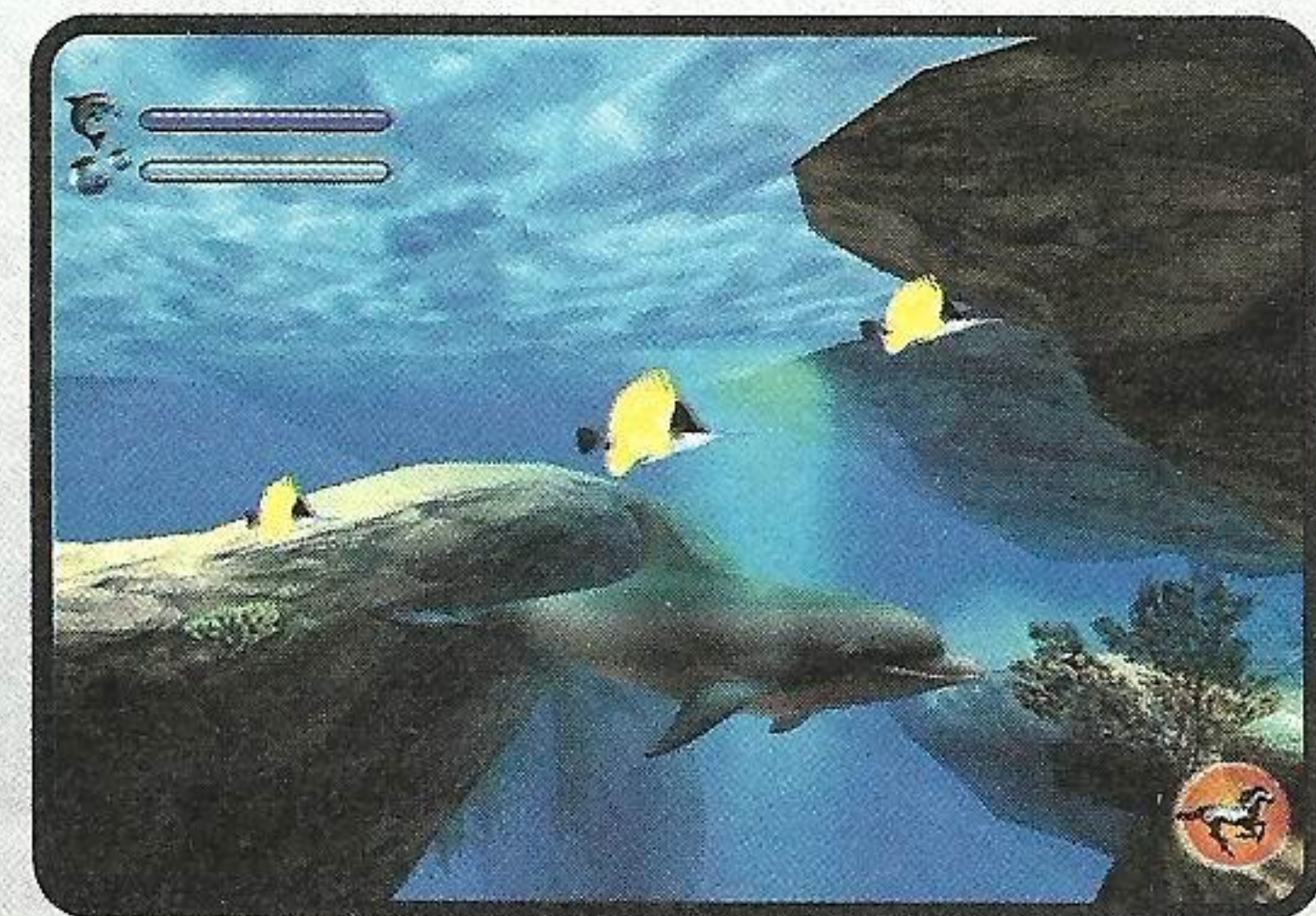
Symbioza delfinów i ludzi, opisana w grze, jest zresztą rzeczywistym tematem badań wielu jak najbardziej poważnych naukowców. Przydaje to grze cienia autentyczności - nie więcej; nie trzeba jednak więcej, skoro zgodnie z fabułą gry owa symbioza rozkwitła w trzydziestym wieku.

Pomimo starań, cały czas mam wrażenie, że trochę za bardzo rozpląwam się w zachwytach. Czas zatem na wypominki - bo Ecco nie jest grą idealną. Zdarza się bowiem, że nasz butlonosy kolega dopłyne do niewidzialnej bariery w wodzie, albo zakleszczy się w

jakimś załomie skał i nie może się ruszyć ani w górę, ani w dół... Wtedy powietrze zaczyna brakować bardzo szybko. A kiedy powietrze się skończy, delfin szybko traci życie. Nie jest to na szczęście koniec gry - lądujemy po prostu z powrotem na początku zaczętego zadania. Zabiera to nieco realizmu grze, ale za to daje czas na zastanowienie się i nie zniechęca do zabawy. A poznanie świata Ecco może zająć dłuższą chwilę; trzeba się bowiem nauczyć, które rybki nadają się do jedzenia, a które mogą wywołać całkiem niechciane efekty, albo jak skutecznie uciekać przed rekinami i wygrywać wyścigi z kolegami. Pomijając całą tę ekologiczno - zwierzęcą otoczkę, co to za rodzaj gry? Przygodówka. Nasz bohater przemieszcza się po określonym terenie, prowadzi rozmowy, rozwiązuje zagadki, unika wrogów i zbiera przedmioty. Znalazienie się w ciele delfina pozwala spojrzeć na wszystko z innej perspektywy - najnudniejsza część przygodówek, czyli poruszanie się po terenie w poszukiwaniu jednej konkretnej osoby, tutaj jest prawdziwą przyjemnością. Oglądanie podwodnego świata, swobodne skoki nad taflą wody, komponująca się z otoczeniem muzyka - samo to wystarczyłoby za grę.

Jak dotąd, europejscy właściciele DC nie mogli pochwalić się zbyt dużą różnorodnością tytułów, a jakiegokolwiek gry eksploracyjne występowały głównie w ich pobożnych życzeniach. Teraz poza bijatykami i wyścigami jest też coś dla wielbicieli uczciwego wysilania szarych komórek - Ecco dostarcza tych wrażeń w odpowiedniej ilości. Polecam wszystkim tym, którzy zdobyli wszystko w SC, dziesięć razy skończyli HOTD i mogą udzielać korepetycji z jazdy po szutrze w SR. Ecco wyznacza nową jakość, jeśli chodzi o gry na Dreamcasta.

Anek



ecco

THE DOLPHIN

DEFENDER OF THE FUTURE

Dreamcast

8

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Sega
Producent: Appaloosa
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak,
Tryb 60 Hz

LEGEND OF MANA

JEŻELI ROK TEMU KTOŚ POWIEDZIAŁBY MI, ŻE BĘDĘ PŁAWIŁ SIĘ W ZACHWYTACH NAD GRĄ, W KTÓREJ JEDNĄ Z GŁÓWNYCH RÓL GRA MAŁY KAKTUSEK, DRUGĄ - WIELKI KRÓLIK, A MOIM PROTAGONISTĄ JEST RUDOWŁOSY, NA MAKSA LALKOWATY PANICZ - PEWNIĘ UŚMIAŁBYM SIĘ DO ROZPUKU.

A jednak. Pomimo mojej wrodzonej awersji do wcielania się w grach w postaci żeńskie lub nadzwyczaj zniewieściałych (najczęściej - mangowych) chłopczków z glam-rockowymi puklami wzorzystych włosów - nie wytrzymałem. MANA porwała mnie na pięćdziesiąt godzin i nie pozwoliła przestać myśleć o niczym innym, niżli tylko o wykonywaniu kolejnych mini-questów. Przyczynił się też do tego fakt, iż musiałem zrobić opis przejścia gry, łamiąc po kolei cztery terminy, ale przyznam, że nie żałuję.

Faktycznie: jeżeli ktoś próbowałby streścić fabułę tej gry normalnemu, dojrzałemu i w pełni rozwiniętemu osobnikowi, byłby z góry skazany na ośmieszenie. W tej grze wszystko jest na maksa mangowe. Postacie, questy, nawet ton rozmów jest zabarwiony tym dziewczęcniepewnym tonem, jakim charakteryzują się emitowane w polskich telewizjach kreskówki z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Oczywiście jako recenzentowi, a zarazem osobie mocno siedzącej korzeniami w pop-kulturze, wypadłoby mi się wykazać znajomością czegoś więcej niżli tylko shoyo mangi.

No dobra. Ale w naszym rodzinnym kraju z niczym innym nie można mieć do czynienia.

No więc streszczenie takie pokazałoby słuchaczowi, że gracz jest zupełnie zdegenerowanym i opóźnionym w rozwoju gościem, który lubuje się w przygodach mówiących, antropomorficznych i bardzo infantylnych zwierzątek i stworków. Co powiecie na skrzyżowanie ptaka z czajnikiem? Spoko - to rasa (gatunek?) postaci, które występują w tym cudacznym i wciągającym świecie Many...

Przypomnijmy. LEGEND OF MANA jest trzecią już grą z serii, zapoczątkowanej przez Squaresoft na SNES-ie. Prawdopodobnie nikt z was tej serii nie zna (pisaaliśmy o niej w Newsach w N+22), więc potraktujmy LOM jako zupełnie odrębny produkt.

Praktycznie od razu gra nasuwa skojarzenia z SAGA FRONTIER 2. Śliczna, rysowana ręcznie grafika doskonale harmonizuje z klimatem gry - ciepłym i pełnym jasnych kolorów. Nie ukrywam - pomimo, że bardzo lubię rpg-i, to pozycje takie jak LUNAR odpychają

mnie od siebie samą oprawą graficzną. Trudna sprawa - w listach staram się was przekonywać, że nie grafika się liczy ale miódność. Ok, nie zawsze. Jestem pies na grafikę. Czas SNESA się skończył i życzę sobie, aby najnowsze rpg-i skłaniały się raczej w stronę MANY niż wspomnianego już LUNARA. No dobra, powiedziałem to.

Muzyka należy do charakterystycznych, rpg-owych - jest zbiorem melodyjek, z których jedne bardziej wpadają w ucho - inne mniej. Ale tematy ogólnie dobrane są dobrze. Gra jest za to bardzo fajnie udźwiękowiona - są między innymi wyraźne odgłosy stóp bohatera (lub bohaterki - wybór nie wpływa znacząco na rozgrywkę). Poza tym każda lokacja ma też swoje dźwięki, nie tylko podkład muzyczny. Szum morza na plaży

czy skrzyp śniegu w górach to tylko przykłady...

Oprócz podobnej dosyć oprawy, MANA także dzieli rozgrywkę na wyraźnie zaznaczone rozdziały. Podobnie jak w SF2, dostęp do nich także zależy w

dużej mierze od gracza. Nie do końca - część questów można wykonywać tylko

po zrobieniu poprzednich, ale swoboda rozgrywki jest bardzo duża. To wielki plus tej gry - praktycznie nie odczuwa się presji. Brakuje też uczucia, że coś trzeba zrobić, że gonisz czas, że coś nieuchronnego wisi w powietrzu. Dzięki temu braku skrupowania gra się w Manę naprawdę przyjemnie. Poza tym questy przeplatają się ze sobą w ciekawy sposób, a ich bohaterowie przewijają się praktycznie przez cały czas. Co najciekawsze - większość questów w grze dotyczy dosyć realnych i często przyziemnych spraw. Doskonale wykorzystano przy tym lokacje - w zwyczajowych rpg-ach często jest tak, że jakaś konkretna lokacja - np. lodowy zamek, przypisana jest jednemu, konkretnemu questowi - założmy, że chodzi o

zabicie lodowego smoka. A więc idzie się do tego zamku, załatwia smoka i koniec.





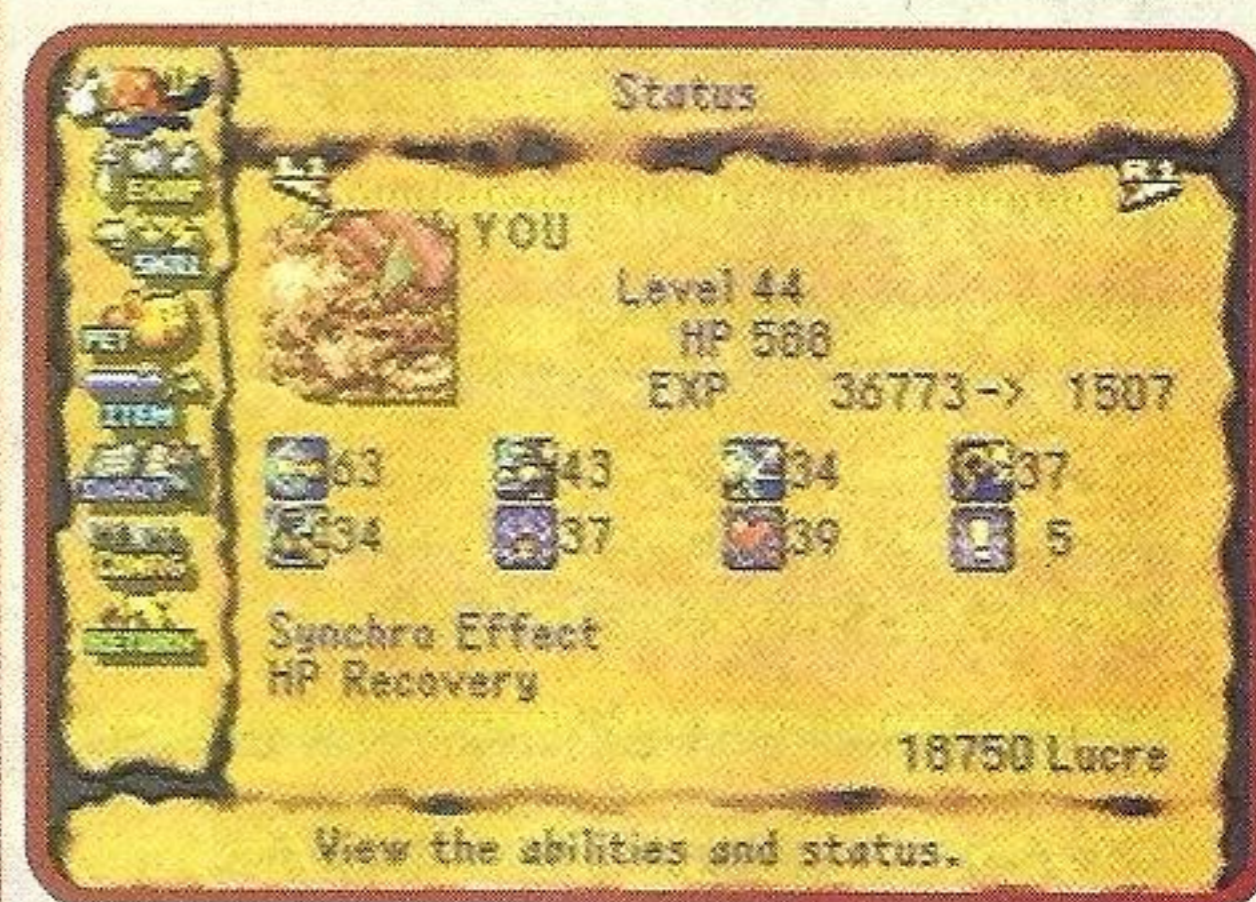
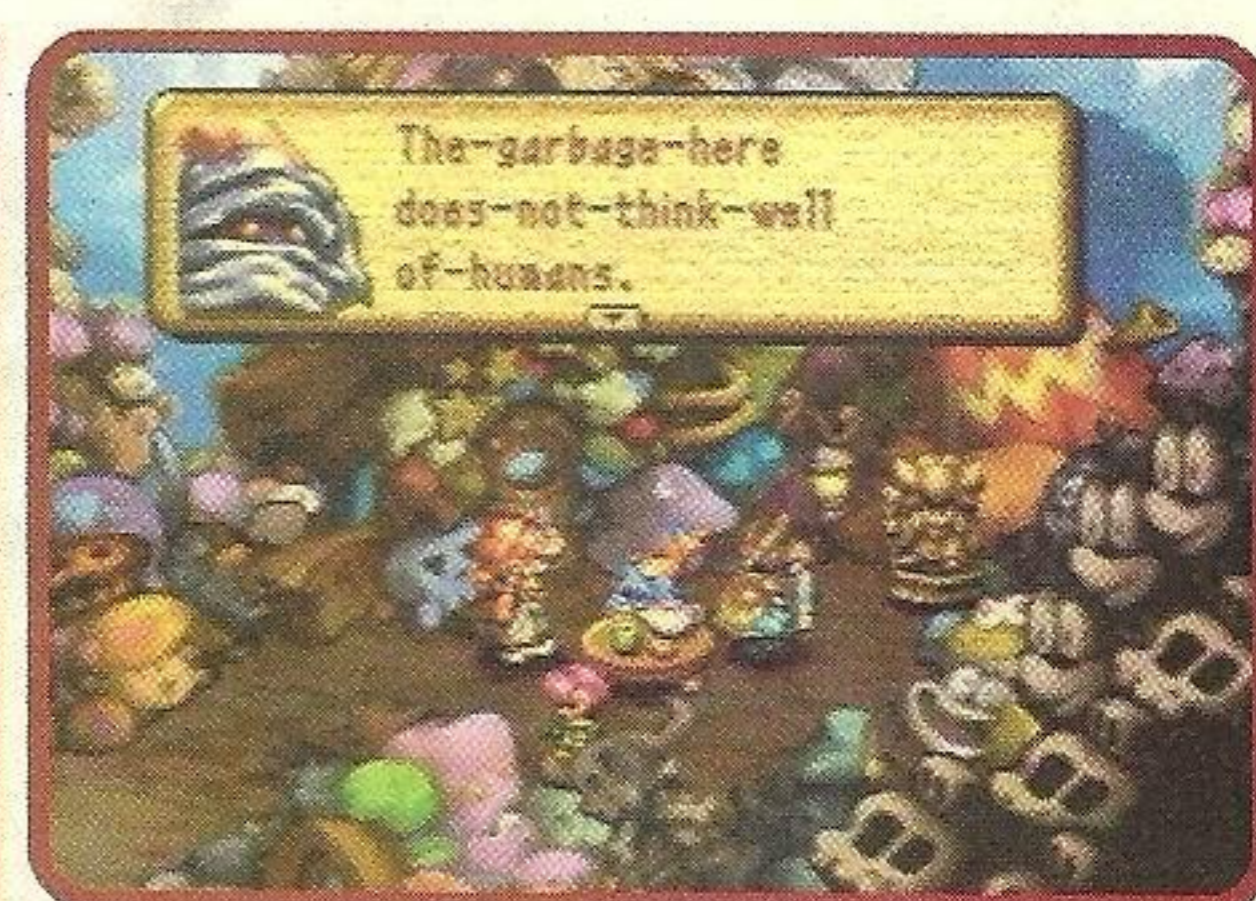
Nie ma już żadnej potrzeby powtórnie zawitać do zamku. A w MANIE - jest. Jest kilka miast - questowych ośrodków, których odwiedzenie w odpowiednim czasie owocuje rozpoczęciem nowych questów, ale poza tym praktycznie każda lokacja ma swój sens i każdą odwiedza się po kilka razy. Można powiedzieć, że świat Many został wykorzystany optymalnie. Co więcej - gracz samemu go kształtuje. W niektórych questach w nagrodę dostajemy specjalne artefakty - np. koło sterowe, tyżkę lub lampę. Są one obdarowane specjalnymi, magicznymi właściwościami. I teraz wystarczy tylko wejść do



ekranu mapy, wybrać miejsce i położyć w nim dany artefakt, z którego wyrasta dana lokacja. Tak naprawdę to kształtowanie świata jest mocno ograniczone - powstające z latarni miasto Lumina (i wszystkie inne miejsca) zawsze będzie wyglądało tak samo, bez względu na to, gdzie się je rzuci, ale gracz może mieć satysfakcję z własnego "poustawiania" tych atrakcji. Poza tym odpowiednie ustawianie lokacji względem siebie wpływa na szereg czynników, które z kolei determinują się występujących tam potworków (oraz są istotne dla dwóch czy trzech questów).

Oprócz grafiki, w grze bardzo przypadł mi do gustu system walk rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Jest to zrobione naprawdę fajnie, a system umiejętności oraz specjalnych ataków do każdego z gatunków występujących w grze broni bardzo je urozmaica. Wreszcie w walce można widzieć jaką realną korzyść mamy ze specjalnych umiejętności. W czasie walki można wykorzystywać dwie z nich, oraz cztery specjalne ataki

(lub rzucać czary). Umiejętności są różnorodne - rzut, krzyk bojowy, salto, podwójny skok czy przykucnięcie to tylko niektóre z nich - wszystkie są jednak w pewnym stopniu przydatne. Nowych umiejętności uczymy się poprzez doskonalenie w poprzednich. Mając kilka umiejętności nabywamy specjalne ataki dla broni (wykorzystuje się je po naładowaniu specjalnego paska w czasie walki) - bardzo pomocne przy walkach z bossami. Niestety - ci ostatni nie należą do zbyt wymagających. Zaryzykuję nawet twierdzenie, że walki z bossami (z nielicznymi wyjątkami) należą do najprostszych elementów gry. Niektóre walki ze zwykłymi przeciwnikami są już prostsze. Przy okazji - walki nie są nadzwyczaj częste. W obrębie lokacji występują zawsze w tych samych miejscach, a siły przeciwników zawsze są (w tych samych miejscach) takie same. Zróznicowanie potworków jest jednak dosyć dobre i walki się dzięki temu nie nudzą. Poza tym, w większości lokacji szybko pojawiają się skróty (np. teleportujący smok - Boink), z których można korzystać omijając część walk. Ale korzystać z nich nie trzeba. Przydaje się to jednak do zdobycia kryształków doświadczenia, które wypadają z pokonanych przeciwników. LEGEND OF MANA ma mnóstwo pobocznych wątków - jest tu zabawa w wychowywanie własnego pomocnika - zwierzątko do wykorzystania w walce, można też konstruować specjalne golem (złożone, ale satysfakcjonujące zajęcie), można budować własne instrumenty muzyczne, które następnie służą do wabienia stworków (a także są niezbędne do rzucania czarów bojowych, choć przyznam, że magia w świecie Many nie jest najważniejsza). Poza tym, w grze zgodnie z tradycją serii, można grać multiplayerowo! Pomysł doskonały, ale wykonanie trochę



gorsze. Oprócz naszego bohatera, w różnych questach w grze dołączają do nas liczne postacie, którymi w czasie walk może sterować druga osoba. Niestety - nie zawsze ma się pomocnika, a poza tym ingerencja drugiej osoby ma miejsce tylko w czasie walk, które rozgrywa główny bohater.

Przy okazji - fakt podzielenia gry na questy spowodował, że można mieć wrażenie, że grze brakuje dominującego wątku. Ale tak nie jest. Gra opowiada kilka historii, które zajął się ze sobą. A robi to w tak fajny i zgrabny sposób, że nie mogą zrobić niczego innego, tylko polecieć wam LEGEND OF MANA. I przyznam, że pomimo takich samych ocen jak SAGA FRONTIER 2, LOM bardziej mi się podoba.

Banan



PlayStation 9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

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



POCKET

Prowadzą:
POCKETTO
& POCKETTINE
(aplauz!)

news - news - news - news - news - news

Firma Factor 5 (odpowiedzialna za SW: ROGUE SQUADRON, oraz INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE) otrzymała zlecenie na wykonanie narzędzi softwareowych obsługujących GameBoyAdvance. Puściła przy okazji parę z ust, że jakość dźwięku GBA przekroczy znacznie możliwości SNESa. No, no...

PERFECT DARK na GBC chyba zmiażdży konkurencję. Wiadomo już o niezłych dodatkach - deathmatch na dwie osoby, gra w piłkę, gdzie zawodnicy mają spluwę, walka przeciwko drugiemu graczowi, który ma twojego zakładnika. No i zapomnielibyśmy o Transfer Paku! Na razie wiadomo, że za pomocą TP i kamery do GBC będzie można przerzucić swoją twarz do multiplayera w grze PD na N64. No nie wiem, czy strzeliłbym tak bez wahania kumpłowi w bebechy. To już zaczyna być chore...

3DO przetrzuca na GBC słynny hit komputerowy HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Nie trzeba chyba przypominać jak zarządziła ta strategia w swoim czasie na PC. Nie ukrywamy, że pierwsze screeny rzucone jako ochłapki dla dziennikarzy bardzo nam się podobają. Czyżby renesans na GB?

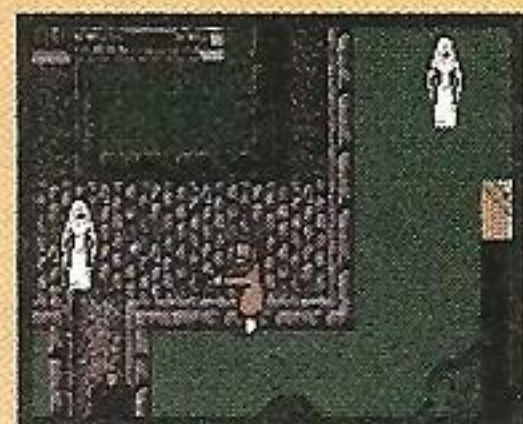


FORCE 21 to pierwsza prawdziwa gra strategiczna czasu rzeczywistego z elementami akcji na GBC. Okazuje się, że pozornie niemożliwe rzeczy stają się możliwe! Ten miodek zawiera 16 poziomów (pustynie, śniegi, miasta), osiem typów jednostek. Człgi, piechota, helikoptery - gra wygląda wręcz imponująco. Uff...

Jeden z amerykańskich dziennikarzy przypadkiem znalazł u swojego kumpła (kodera gier na GBC) testową konsolę GameBoy Advance. I grał na niej. Ze względu na przyjaźń nie podaje dokładnych danych ani zdjęć, ale opisuje swoje spostrzeżenia z gry. Mamy je dla was w dwóch słowach: to niesamowite!

Serebii spędzi sen z powiek milionów Japończyków. A kim jest? Nie nową digitalizowaną dziewczyną, ani nie najnowszą grą. Jest to ultrazadki pokemon zawarty na carcie GOLD i SILVER (premiera w USA 16 października). Dane do odkrycia go otrzyma tylko 100 000 osób, które wysła odpowiednią pocztówkę na odpowiedni adres, nie przegapią odpowiedniej imprezy i odpowiedniego losowania. W amerykańskim wydaniu Serebii (katalogowy nr 251) też będzie, ale, żeby go odkryć trzeba będzie zrobić co innego.

ROSWELL CONSPIRACIES: ALENS, MYTHS & LEGENDS, to oparta na podobnej do "Men in Black" kreskówce o chłopakach tropiących na ziemi potwory odmian wszelakich. Będzie to gra akcji, w której przemierzając poziomy (10 różnych + 7 gier, gdzie trzeba będzie kierować pojazdami) wyłuskiwać będziemy spośród normalnej ludności wampiry, kosmitów, ożywieńców, itp. A ci ponoć dobrze się kamuflują.



Ufff... Widzieliście grafikę najnowszego DONKEY KONGA na GBC? Nie? No to spójrzcie na screeny! To miażdży! Ponoć są tam renderki 3D! Chyba nieźle się zaślinimy, kiedy DONKEY KONG COUNTRY wylądzuje w naszych GrajChłopkach. A może by sprzedawać w komplecie ze śliniakami?... 28 sierpnia - dzień, w którym zaczynamy.

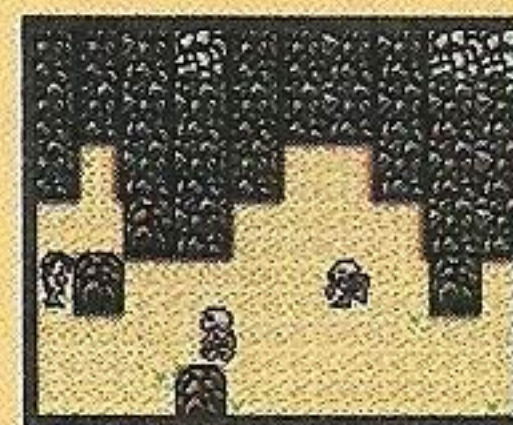


Hihhi... To będzie hit. Zapamiętajcie tytuł, bo wszystkie sekretarki i dyrektorki szkół (pозdrowienia dla mojej z liceum) kupią sobie GBC. Dlaczego? Pod tajemniczym tytułem MICROSOFT: THE BEST ENTERTAINMENT PACK firmy Classified Games i Saffire zawarły zestaw hitów z PCTów na windowsy. Co tam będzie? "Games You'd die for!" Saper, pasjansy, tic tac toe, slalom narciarski. Ale przyznacie, że dwa pierwsze tytuły...



BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER próbuje nadrobić to wszystko co stracili batmany w naszych oczach. I chyba mu się nie uda. Pierwsze opinie są niepochebne...

DAIKATANA na GBC miała podjąć próbę odzyskania honoru jaki straciła jej starsza siostra na wielkie konsole. Wiadomo już, że będzie ponad 30 poziomów, 4 światy i 6 rodzajów przeciwników. Wiadomo też, że gra chyba niczym szczególnym się nie wykaże. Szkoda.



Na koniec pogrzeb. 13 czerwca 2000 roku pożegnaliśmy konsolkę NEOGEO POCKET na rynku amerykańskim i europejskim. Pozostała przy życiu tylko japońska filia SNK i od tego dnia jedyną metodą reanimacji naszego zdechlaczka jest import gier z Japonii. Ciekawe jak to odbije się na cenach i rynku. Ale nie ma się co oszukiwać, albo SNK ciśnie czymś nowym, albo umrze do końca. Zamknięcie filii USA było najgorszym ze złych pomysłów. Mogli chociaż pomyśleć o czy jakimś NG Advance. A tak? Ech...

w przygotowaniu

CANNON FODDER

Pamiętacie jeszcze Sensible Software? Otóż niemal zakończyła się już konwersja na GBC, robiona przez właśnie tę firmę. A co to za rarytas? CANNON FODDER! Pamiętacie? Taka gierka, gdzie dowodziło się grupką kilku żołnierzyków i należało, kierując nimi, przedrzeć się przez terytorium wroga celem zafatwienia misji. Śmiechu co niemiara, bo ludziki pulchniutki, broni i z jajkiem zrobionych poziomów - kupa. A to przez śnieg się przedzierało, a to przez bagna. I wyznaczało się ludzikowi dokąd ma biec i co zrobić (rzucić granat, osłaniać, strzelać, ustawić moździerz). Można było zaznaczyć też kilku żołnierzy i wydawać polecenia grupie.

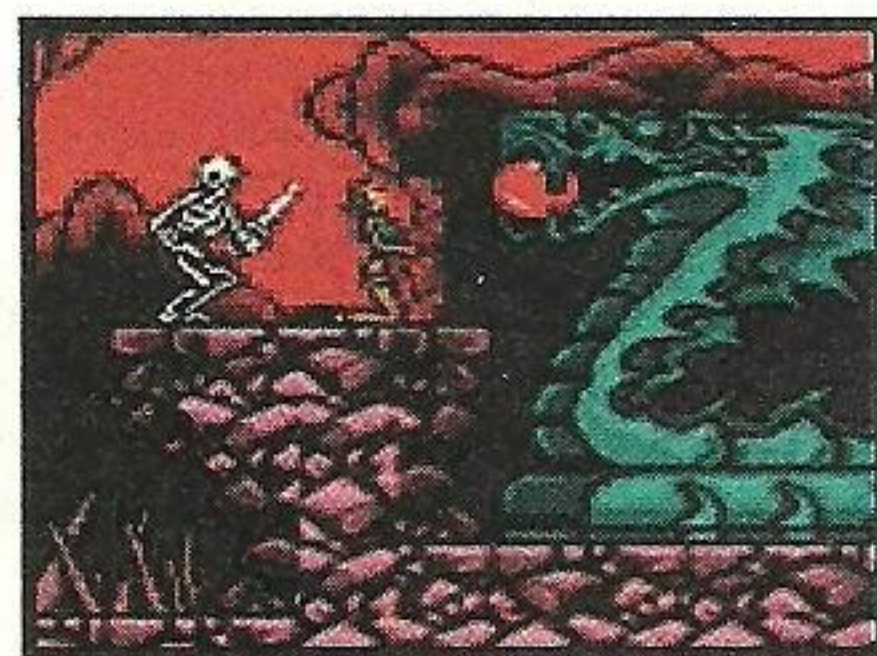
Konwersja na GBC wygląda co najmniej obiecująco: poziomy ciekawe (jest mój ulubiony śnieg!) i wygląda na to, że zabawy będzie tyle samo co niegdyś. Prawdopodobnie system sterowania nie zmieni się zbyt. Czekamy więc z niecierpliwością, bo faktycznie CF może być wielkim powrotem Sensible Software, które jakoś ostatnio pospało.



TOMB RAIDER



KONSOLA
GBC
.....
WYDAWCA
Eidos
.....
OCENA
9/10



Będę z wami szczerą.. kto nie kupi Tomb Raidera ma nad czym rozpaczać, bo jest to naprawdę rewelacyjna gra! Przyznam, że słysząc o jej kolejnych wersjach na konsole, uparcie dotąd twierdziłam, że jest do kitu. Zapewne przez swoją szczerą nienawiść do tego kobiecego ideału (czyżby zazdrość?). Niemniej jednak teraz, już po kilku dobrych godzinach gry, ośmielam się uznać ją za jedną z najlepszych gier, w które kiedykolwiek miałam przyjemność grać i wprost rozpylam się na myśl o niej. TB prezentuje się po prostu świetnie.

Rzecz - jak zwykle - dzieje się w świątyniach, katakumbach, itp., gdzie fakt, że co jakiś czas gubisz się w płataninie korytarzy nie stanowi większego problemu w przeciwieństwie do coraz wymyślniejszych przeciwników, z którymi musisz się zmierzyć. Dopracowane perfekcyjne tło, skutecznie wprowadza nastrój tajemniczości i grozy, bo oto ze ścian "uśmiechają" się do nas czaszki, posągi o surowym spojrzeniu i ołtarze. Cóż, nie czujesz się w ich towarzystwie komfortowo. Jak na dobrą przygodówkę przystało, nie obejdziesz się także bez odrobiny sprytu i kombinowania. A zagorzali fani Lary również nie będą rozczarowani, ponieważ zachowała ona dotychczasowe kształty, które na małym ekranie prezentują się nie mniej atrakcyjnie niż na dużym. No i jeszcze wielkość gry: jest ogromna!!! [Pocketienne]

CZARNY KĄCIK POCKET

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

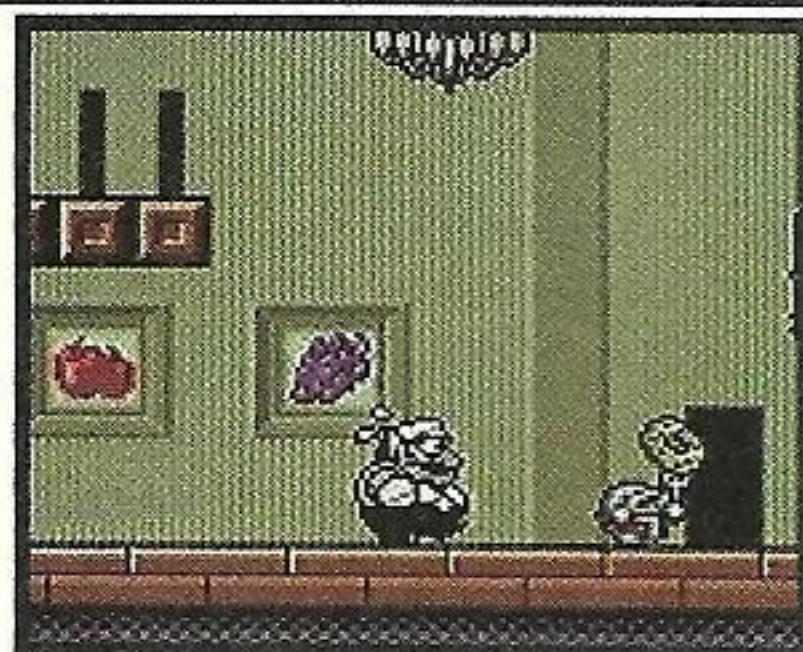
■ **MY PERSONAL FERETTE** [GBC] - ta słynna zapowiedź o chodowaniu fretki na GBC jest absolutną kichą. Fretka rusza się jakby miała permanentne pokręcenie kiszki, przyjemności żadnej, ani tym bardziej sensu z grania. Zupełna porażka. [2/10]

■ **KONAMI GB COLLECTION 3** [GBC] - Konami już nie ma chyba co wciskać na swoje kolekcje. Zapomnijcie w ogóle o tej grze (a właściwie zestawie). Tytuły tam dobrane nie wciągną was ani na chwilę, nie mówiąc już o zachwycaniu jakimkolwiek posiadany elementem. [3/10]

■ **CHASE SECRET POLICE HQ** [GBC] - Ni to strategia, ni to gra akcji, polegająca na dowodzeniu akcją policyjną schwywania zbiega. Na ekraniku mapka: wiesz gdzie twoi ludzie i zbieg. Teraz dowódź. Rzecz powinna być sprzedawana za 20 zł. [3/10]

■ **ULTIMATE PAINTBALL** [GBC] - tragedia. Gra o paintballu (co widać po tytule) skwaszona na maxa. Dość powiedzieć, że nie można przycelować, a trafiasz czasem nawet wtedy, gdy nie przymierzysz. Pociężające jest to, że przeciwnicy prawie w ogóle nie trafiają. To tylko mama część uwag jakie mamy do tej gry. [3/10]

WARIOLAND 3



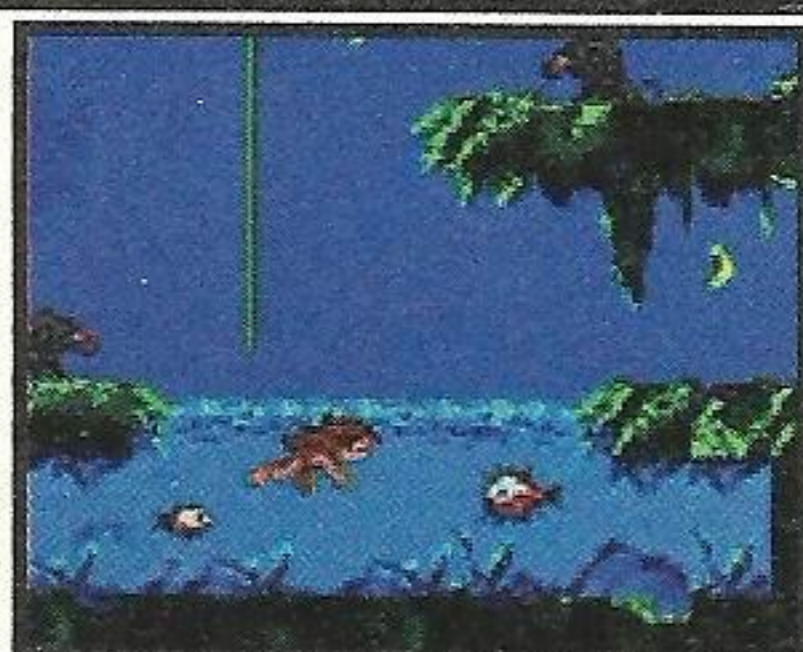
KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Nintendo

OCENA
8/10

To już po raz trzeci szczerzący się grubasek zaszczyca ekranik GrajChłopca. Nie jest może zbyt atrakcyjny, ale powinien podbić wasze serca... WL3 to platformer, więc zgodnie ze zwyczajem i tu pojawiają się fikuśni przeciwnicy, którzy z różnym skutkiem uprzykrzają ci życie. Niestety częściej im się to udaje niż nie. Oczywiście poza standardowymi wrogami nie da się uniknąć spotkania z kimś potężniejszym i dużo bardziej upierdliwym niż poprzednicy, czyli bossami. Życzę powodzenia w walce z nimi, bo zdrowo się tam namęczycie, ale to dużo lepsze niż granie w bepciove coś, co można skończyć szybciej niż obejrzenie dobranocki. W kombinowaniu cała radocha! A będzie jej dużo, bo sytuacji pozornie bez wyjścia jest całkiem sporo. Może to trochę irytujące, ale zrelaksujecie się natychmiast po tym jak popędzicie dalej w poszukiwaniu pozytywek (bo czegoś jak zwykle się szuka). Poza tym, gra technicznie nie daje najmniejszych powodów do zastrzeżeń. Dobra robota! [Pockettine]

TARZAN



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Disney

OCENA
8/10

TARZAN to nie tylko gra dla dzieci, jak mógłby sugerować tytuł, ale również dla tych wszystkich, którzy szukają przyjemnej i nieskomplikowanej przesadnie zabawy.

Nie jest to też może ósmy cud świata, ma jednak zalety, dzięki którym z czystym sumieniem można zaliczyć ją do grona dobrych gier. Oprawa gry - jak zwykle w produktach Disneya nie pozwala na siebie narzekać: postacie są wyraźne i płynnie się poruszają, tło wręcz piękne, a rytmiczne wybijanie bębnow, dobiegające z głośniczka, dodaje grze należytą porcję dynamiki. Rewelacja. A kiedy znudzi się wam już fikanie po lianach i kolekcjonowanie bananów (mimo, że nie brzmi to imponująco w tej grze, sprawia naprawdę dużo radochy, to można pobawić się w chowanego z kolegą. Jedna osoba chowa się na arenie, a druga ma określony czas, żeby ją znaleźć. Cud! Trzecią opcję gry stanowi możliwość wykazania się z artystycznej strony duszy poprzez komponowanie obrazków z przygotowanych specjalnie elementów. Uwaga: przydatna drukarka do GB w celu trwałego zachowania dzieła. Miłej zabawy! [Pocketienne]

1942



KONSOLA
GBC

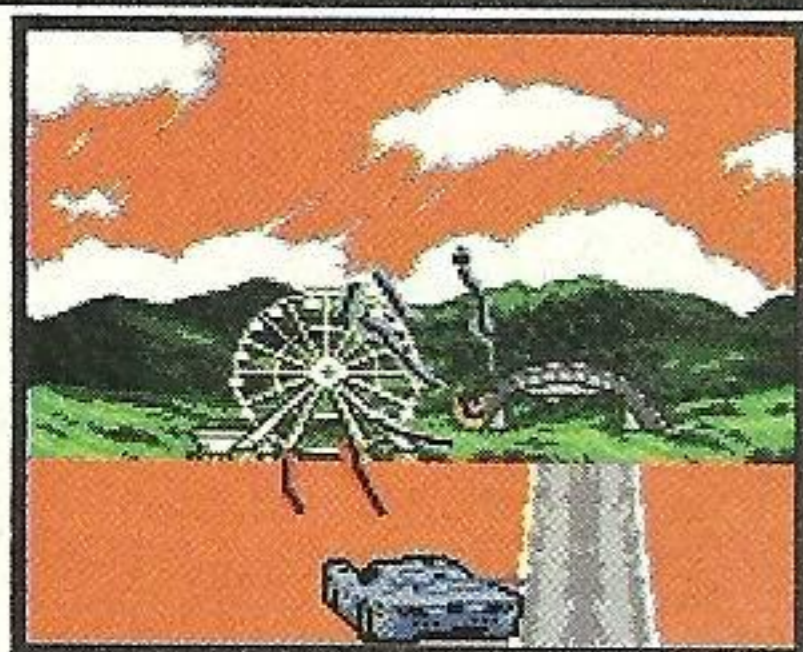
WYDAWCA
Capcom

OCENA
7/10

Jeśli pamiętacie 1942, to stary shooter widziany z góry. Leć więc mały, biały samolocik i nawala do eskadr innych samolocików, które zagrażają mu drogę. Gra ta zdobyła sobie miłośników nie tylko ze względu na swoją prostotę (leć i strzelaj), ale i spektakularność. Samolocik zbierał power-upy i ciągnął smugami najróżniejszych pocisków przez cały ekran. W 1942 na GBC nie ma co prawda tylu specjalistów. Naliczyłem ich cztery, ale za to jest ponad 30 fajnych plansz, eleganccy bossowie i kupa radochy z gry. Nie widziałem ani skaczącej animacji, ani jakichś specjalnych błędów. Gra jest miła, relaksująca i - jak jej babcia - wciąż wciąga.

Generalnie ta gra wygląda właśnie tak jak powinna. Pewne elementy nakreślono dość schematycznie (np. nasz samolocik to kilka elegancko sklejonnych kwadracików), ale sposób w jaki to zrobiono zasługuje na pochwałę. Widać w tej grze sporo pomysłowości. Nie mniej jest to tylko i wyłącznie shooter. Klasyka wśród klasyki. Jeśli więc nie jesteś miłośnikiem tego typu gier - pomyśl po trzykroć przed zakupem. [Pocketto]

24 HOURS LE MANS



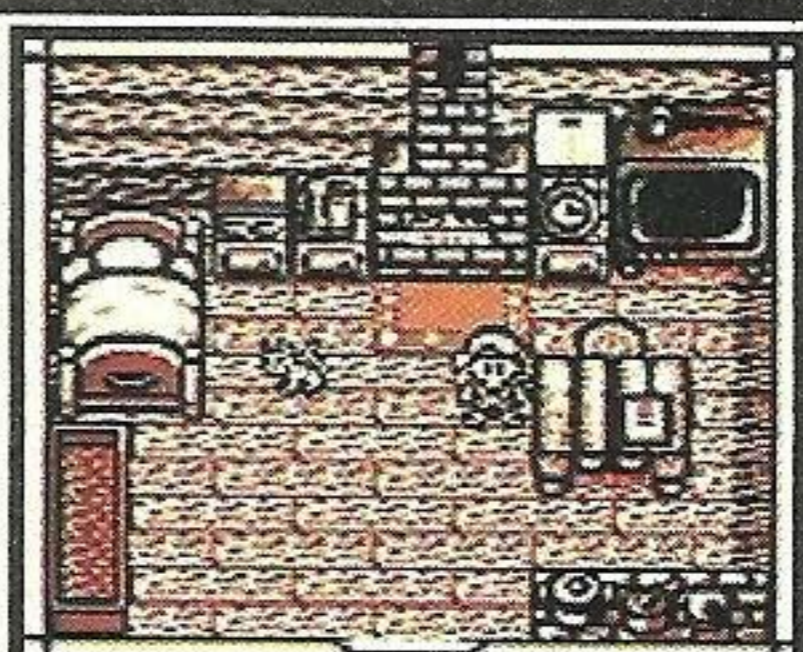
KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Infogrames

OCENA
8/10

Ale wyszły gały koderom racerów na przenośnej konsolce kiedy zobaczyli 24 HOURS LE MANS! Grafika w tej grze jest po prostu onieśmielająca! I pomyśleć, że dopiero co zdążyłem się wymarudzić, że wszystkie racery na GBC wyglądają tak samo, kiedy pojawiła się ta niesamowita wręcz gra! To nic, że w tle jeden obrazek, to nic, że widok jak zwykle. Ale jak to jest zrobione! Nie ukrywam, że aż przetarłem oczy: grafika płynna, tory z wybojami, widok z tyłu, oponenci jak należy, struktura toru, pobocze - jejku! Jak nie na tę konsolę! Ta gra to elementarny przykład tego, jak wygląda przeskok gry o jedną generację. Nowatorstwo! A co poza tym? No - rzecz jasna - wyścigi. Tory do wyboru, mistrzostwa, trening, samochody. Tu już tak wielkich różnic nie ma. Nie mniej ja, który za racerami na ręczne konsolki nie przepadam, pograłem sobie w LE MANS z przyjemnością prawdziwą. Nie wyobrażam sobie miłośnika GBC-racerów, który choćby nie widziałby tej gry. [Pocketto]

HARVEST MOON



KONSOLA
GB

WYDAWCA
Crave

OCENA
7/10

To nie jest udana konwersja z N64. HARVEST MOON, słynna na całym świecie gra o rolnikach, straciła na GameBoy'u swój urok. Zostało jej go trochę i wciąż jest grą dobrą, ale nie świetną. Można uprawiać rolę, hodować kury, zwierzątki przydomowe. Pogadać z sąsiadami na wsi, lecieć do sklepu. Ale nie ma już tzw. rozrywek po godzinach, z których słynął HM na Nintendo, panienki dadzą się podrywać, ale nigdy ich nie poderwiesz (a jak na złość są jeszcze atrakcyjne).

Tak więc HARVEST MOON to jedna z tych długich, żmudnych gier w stylu POKEMON, przy których siedzisz i siedzisz tylko po to, by wychodować marchewkę, albo położyć się spać. Problem polega zaś na tym, że tego typu gry nieźle wciągają, a marchewka daje więcej radochy, niż pokonany boss (no nieźle - właśnie odkryłem, że marchewka jest lepsza od bossa). Jeśli więc czekają was jeszcze w wakacje podróże, czekanie w kolejce do lekarza, albo zamierzacie chodzić po bagnach (i będziecie mieć dużo czasu) - HARVEST MOON jak znalazł. Jeśli lubicie wartką akcję - nie znalazł (hihi). [Pocketto]

CASPER



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Interplay

OCENA
6/10

"Jestem Casper, przyjacielski duszek. A wy? Ghostbusters sukinsynu!" Tak czy owak musiało się to wreszcie skończyć dogrywką na ekranie GBC. Choć gra niniejsza nie ma nic wspólnego z cytowanym żarcikiem, jaki kiedyś zasłyszałem, to powiedzieć trzeba, że ma coś w sobie. W założeniach jest to gra zręcznościowo logiczna. Chodzi bowiem o to, by przemieszczać się Kacperkiem po domu, unikać złych wujków, morfować w jedną z czterech dostępnych form i rozwiązywać pseudozagadki: tu przynieś, tam zamieć, ówdzie nakarm rybki. W międzyczasie zbiera się różne przedmioty przydatne potem do walki z bossami, bądź też niesforą rodziną. I byłoby wręcz wspaniale, bo grafika i dźwięk stoją na dobrym poziomie, gdyby nie fakt, że gra jest nieco nudna, a dla dzieci zbyt trudna. Wybór pozostawię wam, ale ja nie zdecydowałbym się na ten tytuł. Fakt, że spotkałem osobę, której gra bardzo się podobała sprawił tylko, że nie powędrowała do Czarnego Kącika. Może jednak warto sprawdzić? [Pocketto]

NIGHTMARE CREATURES 2 NIE JEST WPRAWDZIE TAK DOBRE JAK PIERWSZA CZĘŚĆ, ALE I TAK SPORO OSÓB BĘDZIE W NIA GRAĆ. DLA WSZYSTKICH ZAGUBIONYCH W LOCHACH - PORADNIK. AUTOREM TEKSTU JEST NASZ NOWY CZŁOWIEK - FLIK. PRZYWITAJMY GO OKŁASKAMI.

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 krzyżyk) i dobijać 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 rozwal 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 umarlaka 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. Czeka 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 czyściochem udaj się na podwyższenie i wyrąb 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 pójdź drugim korytarzem. Zabij zombiaka i rąbnij w stół z fiolką, a dostaniesz energię. Otwórz drzwi nożycami i uporać się z kolejnym umarlakiem. Ruszaj przed siebie, wykończ żółtego potwora, otwórz bramę i załatw psowate stworzy. 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 nowootwarte 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. Uporać się z mieszkańcem szafy i wejdź na metalowe szafki. Czeka 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 szalami i przesunij szafę by zdobyć klucz. Wróć się i załatw ślicznotkę oraz zombie. Ruszaj korytarzem, z którego



wyszedł umarlak. 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 przesunij gablotę. W przejściu za nią znajdziesz krzesło elektryczne. Jeśli usmażysz biedaka siedzącego na nim (przełącznik) otrzymasz energię. Tak czy owak bierz czar i idź do pokoju za kokonami. Ponieważ przeszkodziłeś pani w posiłku, musisz się teraz wytłumaczyć. Najlepiej za pomocą siekiery. Następnie przeskocz przez stolik na kółkach i uspij kolejną ślicznotkę, która obudziła. Przechodząc przez bramy znajdziesz się na dziedzińcu. Czeka cię tu boss. Stwór przypomina skrzyżowanie psa 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. Przesunij gablotę gdzie był pistolet i weź kolejną porcję naboji. 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 zastąpił 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 piły mechanicznej (Jedyny sposób na niego to ciągły atak i odskoki) i przejdź przez drzwi obok regału. Spotkasz tu następną podróbkę Asha. Weź energię i przyjdź do przodu, aż spadniesz na dół. Uporać się z zombie i przesunij 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 odsunij regał i bierz naboje i czar. Wyrąbując 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 się do drzwi, które zostawiłeś. Posuwając się korytarzem otwórz drzwi po prawej. Znajdziesz tam kolejno potwora z nożem, energię i czar. Walka z nożownikiem (nożownicą?) 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 maniakiem piły. Po zabicu tego przyjemniaczka skróć w lewo i zajmij się przełącznikiem. Idź dalej przeskakując przez szafę. Zabijając przeciwników dojdiesz do windy. Będąc na dole zabij zombie i

nożowników. Dojdiesz do komnaty z dwoma przejściami. Ruszaj tym z którego wylazł 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 skróć w prawo, aż dopłyniesz do wielkiej rury. Płynąc nią wynurz się w pierwszym wolnym miejscu i zabierz czar ze skrzyni. Zanurkuj znowu i przepłynij 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 bierz amunicję, załatw gościa z piłą oraz nożownika (naprzeciw miejsca z którego wychodzi 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 wesofym pilarem bierz energię. Idź do drabiny.

Świątynia

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 piły łańcuchowej. Po krótkiej rozmowie na temat wyższości siekiery nad piłą łańcuchową udaj się do następnego pomieszczenia. Spotkasz tu kolejnego pilarza 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 wytłumacz 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 obłamany róg budynku zejź 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 umarlakiem i skocz do dziury. W kościele ruszaj przed siebie siekając dwóch zombie i nożownika z konfesjonale. Przydatne rzeczy w postaci energii i ogniowych naboji znajdziesz kolejno: w konfesjonale i niewielkiej odnodze korytarza po prawej. W komnacie z trumnami pozaglądaj do tychże trumien (w jednej z nich jest energia, w drugiej jest czar-urywacz głów), zabijając przedtem dwie ślicznotki. Skróć 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 omijając 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 siekierą. Najlepiej atakować go tuż po tym jak wypuścić gaz lub machnąć łapą, zadając mu krótkie dwu-trzy ciosowe serie uderzeń. Po takiej operacji należy odskoczyć 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 odrąb 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: krzyżącą czaszkę (ogłusza i odbiera część energii). Płyn w lewo, a natkniesz się na brązową skrzynię. Otwórz ją (krzyżyk) 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). Gdybyś nie dysponował żadnym - staraj się odskakiwać i stosować comba zakończone odrąbaniem członków. Po skończonej walce zabierz energię i nożyce do drutu. Wróć się i znów zanurkuj. Zaczynij 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. Rozwał 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 basenie 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 załatwiając dwa zombiaki-wieśniaki i zabierając energię ze skrzyni. Idąc dalej, zabij k o l e j n e g o wieśniaka, weź energię (lewy róg tuż przed bramą).

Dojdiesz 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, załatwiając zombie i robiąc save. Dojdiesz do dużego placu z szubienicami i fosą. Skręć w lewo i po kamieniach dostań się na górę załatwiając kolejno żółtego potwora i dwie ślicznotki. Na miejscu wciśnij przełącznik i wracaj na plac z szubienicami, załatwiając po drodze ślicznotkę i zombie. Na placu załatw ślicznotkę która urwała się (chyba z choinki) i wskocz do fosy. Płyn w prawo a w ślepych zaułku znajdziesz klucz i energię. Przypomnij sobie miejsce, które miałeś zapamiętać (zamknięte drzwi). To właśnie tam pasuje klucz (po drodze nadziejesz 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 skacz w otwarte wrota. Zabijając zombie dojdiesz 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, przesun 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 postaci 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 wejdiesz na górę weź cylinder (druga część mechanizmu), czar krzyżącą czaszkę i naboje. Wróć na właściwą drogę, a dojdiesz do dużego pokoju z żółtym potworem na środku. Po zabiciu go, idź w lewy róg i przesun kawał muru. Znajdziesz tu wążkę (ostania część mechanizmu). Kopiając 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 dojdiesz 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 pourywiają, 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 blokuj. Boss cię z pewnością wyrzuci lecz nie odbierze ci to energii. Kiedy się będziesz podnosił także trzymaj blok. To ścierwo ma strasznie długie łapy. 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. Uporaj 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 spodenkach przypominającego wyblakłego Hulka. Blokuj jego ciosy, samemu zadając po dwa, trzy uderzenia. Powinien szybko

paść. Po lewej znajdziesz zejście do piwnicy. Zabierz czar płonące ostrze i dynamit. Wyjdź, załatwiając nowy rodzaj mocniejszego zombie (taktyka 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 zaporę wysadź dynamitem. Rozbij następnie deski. Tuż za deskami skręć w prawo. Idź, zabij parkę 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 skrzyń, zakończ amunicją eksplodującą i czar. Udaj się teraz w prawo. Zabij żółtego stwora i przeskocz przez skrzynię. 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 czar zamrożenia z prawej i podejdź do kurtyny. Spotkasz tu matofka z toporami. Blokuj gdy rzuca 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 mijaleś 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. Czeka cię także walka z dwoma maniakami piły łańcuchowej i Hulkiem (warto mieć jakieś czary). Zabij kolejnych przeciwników (zombie i żółty potwór). Wysadź zaporę. Idź dalej, przerabając 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 czar gazu ze 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 naboji. 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 (omij 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 mięcho). 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 skrzyń - 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. Wróć 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 łapiąc się krawędzi. Zabij pilarza i ruszaj drzwiami po prawej. Zeskocz na dół. Pozbieraj energię, weź złoty klucz i przeczytaj wiadomość (tradycyjnie, na biurku). Wyjdź po lewej i wróć do pomieszczenia gdzie były dwa przejścia. Teraz masz klucz do drugich drzwi, więc je otwórz. Na lewo jest energia. Aby ją zdobyć podejdź ostrożnie, a gdy odpadnie podłoga - skacz na ocalałe deski. 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 wciągnij naprzód zabijając dwie ślicznotki. Przejdź przez dziurawe drzwi. Zabij zombie i weź amunicję. Zniszcz pilarza i zombie, a trafisz do szklarni. Załucz 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 pilarzem, rozrąb skrzynie i załatw kolejnego pilarza. Wejdź po drabinie na górę. Przeskocz zerwany most (trzeba dobrze wymierzyć). Kiedy będziesz na górze weź energię i wchodź jeszcze wyżej. Czeka cię tu kolejny boss. Jest to jeden z najsłabszych szeryfów w całej grze. Na początku zabijaj nadchodzące małe potworki. Gdy to zrobisz podejdź do bossa z lewej strony. Teraz musisz go pomścić podbiec jak najbliżej niego. Najlepiej potem, jak zadał cios. Reszta to łatwizna. Uderzaj gdy podnosi macki i blokuj. Gdy odrąbisz mu macki skocz po dynamit i energię. Dynamit podłóż we właściwym miejscu. Kiedy boss się usmaży ruszaj przez drzwi gdzie był dynamit. Później poczekaj, 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 pfonącego 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 skrzynek 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 przerąb, a następnie przeskocz skrzynki. Tu zrób save i zejź schodami na dół. Walnij siekierą w pomieszczenie obok miejsca 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 broń używa kawałka mięcha. Od początku walki koncentruj się na odrąbaniu mu ręki, w której dzierży 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 mięchem. Za skrzyniami czeka cię kolejny mięsny. Po załatwieniu go, weź energię i klucz ze skrzyni po lewej. Idź dalej. Dojdiesz do świątyni, gdzie czeka cię kolejny boss. W przeciwieństwie 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. Stwórz dostanie i wyrwóć się. Teraz odskocz i powtórz operację. Po trzech trafieniach potwór odrzuci krzyż którym się bronił. Wtedy rozpocznie się drugi etap walki. Musisz blokować jego ciosy, a gdy odejdzie by zarzucić - 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 ciałem o ziemię. Jednak z mojego doświadczenia wynika, że robi to co najwyżej dwa razy.

Metro

Sam 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. Dojdiesz 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 wskakując 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, k t ó r ą wyszedł p ilarz.



Popyń 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. Wróć 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. Wróć 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 jaszczura. Weź czar z prawej i przejdź przez drzwi. Zabij dwóch gości z mięchem 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 zabiciu go idź w lewo po naboje. Wróć na główną drogę. Po lewej zobaczysz drugie drzwi, do których nie masz klucza. Także je zapamiętaj. Dalej weź klucz z niebieską kartką i wróć 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 mięchem i jaszczura. 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 zaułek, 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). Wróć. 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 ośmiornice. Omiń i zapamiętaj drzwi po lewej. Wejdź drabiną na górę. Podążaj w górę, zabijaj wrogów i bierz co się da. Kiedy na górze zaatakują 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 wróć się do zapamiętanego drzwi. Zabij po drodze kilku gości. Na dole, za drzwiami, oprócz paru przydatnych rzeczy, znajdziesz też łom. Wróć 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 zabiciu go, ruszaj dalej. Na tarasie nie podchodź do ognia. Idź do przodu zabijając ośmiornicę i zombie, oraz żółtego potwora. Otwórz łomem kratę i skocz na dół. Zrób save i rozbij skrzynkę (czar ognia). Idź w prawo gdzie po zabiciu pilarza dostaniesz energię i czar błyskawicę. Będzie tam także zawór do hydrantu. Udaj się z powrotem do pomieszczenia w którym wylądowałeś i idź prosto. Zabij tu pajaka. Przeskocz następnie do przejścia. Załatw kolejne dwa pajaki. Po urwanym moście dostań się (przeskocz) na drugą stronę. Ukatrup dwóch zombie i weź ogniste pociski z pfonącej 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 zagrozi 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.

PERFECT DARK

OTO OPIS DO TRYBU AGENT W PERFECT DARK. BIEGNIJCIE DO SKLEPU PO TĘ GRĘ I GRAJCIE, GRAJCIE, GRAJCIE...
TXT BY: GRABARZ

Opis kontrolerek:

A - Zmiana broni, albo sprzętu
B - Przeładowanie broni lub otwarcie drzwi
C-Góra - spójrz w dół
C-Dół - spójrz w górę
C-Lewo - Sidestep w lewo
C-Prawo - Sidestep w prawo
Lewy spust- celownik
Prawy spust- celownik
START - pauza
Z - użycie przedmiotu trzymanego w ręku
D-Pad + - to samo co przyciski "c"
Joystick - chodzenie w wybranym kierunku

MISJA 1 - DATADYNE

DATADYNE CENTRAL - DEFECTION

1. GAIN ENTRANCE TO LABORATORY

Najpierw podejdź do krawędzi dachu i jeźdź na sam dół po schodkach. W końcu znajdziesz się w pomieszczeniu z kilkoma strażnikami. Załatw ich i poszukaj czegoś co wygląda na kratki wentylatora w ścianie (na prawo od wiatraka) - są to drzwi. Otwórz je i wleź tam. Teraz schodami w dół, tak długo jak tylko możesz. Za chwilę trzeba będzie wleźć w korytarz (przez drzwi) - oczyścić całe piętro i znów schodami jeźdź na sam dół (2 piętra). Teraz przypatrz się windom. Jedna z nich jeździ w dół, jedna w górę (można też wsiąść do windy wcześniej - jak wolisz). Chodzi o to, by zjechać windami na sam dół. Jeśli wsiądziesz wyżej - musisz się przesiąść, jeśli niżej - zjedziesz od razu w dół. Na dole czeka cię jątka z kilkoma niezłe przeszkolonymi strażnikami. Najlepszą bronią jest pistolet z tłumikiem. I nie nerwowo - słabo strzelają, a twoje nerwy tylko przeszkodzą. Teraz połaż trochę po poziomie. Gdzieś po lewej jest gabinet z biurkiem, gdy znajdziesz się w jego pobliżu głos powie: "The basement elevator must be somewhere around here." Poszukaj tu w pobliżu tego gabinetu i wejdź w drzwi (wyglądają jak obraz, albo płaskorzeźba). Załatw strażników i wejdź do windy opodał (wielkie srebrne drzwi).

DATADYNE RESEARCH - INVESTIGATION

1. HOLOGRAPH RADIOACTIVE ISOTOPE
2. LOCATE DR. CARROL

1. HOLOGRAPH RADIOACTIVE ISOTOPE

Ładna animacja? Ładna. Idź teraz z windy w lewo i do końca. Tu przez drzwi (nie bój się małego robocika sunącego na podłodze). Tu za szybą kuloodporną są strażnicy - kończ ich jak będą do ciebie wychodzić. Idź dalej, za następne drzwi. Wielka sala i m.in. dwoje wielkich drzwi. Mają napisy: CAUTION i SECTOR TWO.

Najpierw przez drzwi CAUTION. Idź, aż zabijesz dwóch strażników. Teraz stop. Wyjmij kamerę (camspy) [start->inventory->podświetl CamSpy-> wciśnij A na joypadzie]. Teraz (ale widok!) wejdź do następnego pomieszczenia. Na jego końcu jest radioaktywne coś (jakiś kryształ, czy rdzeń). Nie podchodź! Ustaw go w kadrze z daleka (ledwo się mieści) i wciśnij "Z" na joypadzie - zrobisz zdjęcie i okaże się, że pierwszy cel zaliczony.

2. LOCATE DR. CARROL

Teraz wróć do drzwi SECTOR TWO. Idź cały czas PRZED SIEBIE (nie skręcaj jeśli nie musisz), zabijając strażników. Na końcu będzie zakręt w prawo. Idź dalej i dojdiesz do laserowych zapór. Poczekaj na małego robocika sunącego nad podłogą - dla niego osfony na chwilę znikną. Wykorzystaj to. Prawdopodobnie robocik będzie jechał w twoją stronę, ale już za chwilę będzie wracał. Poczekaj.

Idź dalej, aż dojdiesz do małego pomieszczenia, przy drugich drzwiach którego stoi komputer - obróć się szybko i zabij strażników, którzy są za tobą (po obu stronach wejścia). Zabierz im karabiny i podejdź do komputera. Wyjmij Data Chip i użyj go blisko komputera, poczekaj, aż chip odszuka kod zamka i otworzy drzwi. (używaj tak jak CamSpy). W następnym pomieszczeniu rozwal wszystkich bez wahanias i wejdź w drzwi naprzeciwko tych drzwi, którymi wszedłeś (z napisem "restricted"). Kawatek dalej natkniesz się na korytarz, na suficie którego są karabiny automatyczne. Nie myśl - po prostu biegnij do końca. Będzie ok. Otwórz drzwi na końcu korytarza.

DATADYNE CENTRAL - EXTRACTION

1. ACCESS FOYER ELEVATOR
2. DEFEAT CASSANDRA'S BODYGUARDS
3. RENDEZVOUS AT HELIPAD

1. ACCESS FOYER ELEVATOR

Najpierw załóż Night Vision Goggles i idź przed siebie. Rozwal strażnika siedzącego za biurkiem - spróbuj nie podchodzić za blisko. Teraz skręć w lewo i wyjdź przez drzwi. Za nimi czeka cię kolejna walka (kolesie siedzą za pudłami). Teraz nie nerwowo obejdź cały pokój i rozwal kogo popadnie. Na końcu spójrz w górę schodów i zdejmij dwóch kolesi, którzy tam stoją. Teraz poszukaj windy (przywołaj ją przyciskiem "b" na joypadzie). I do środka.

2. DEFEAT CASSANDRA'S BODYGUARDS

Jeszcze po drodze zdejmij gogle, a gdy winda dotrze do góry wyjdź i skręć w prawo. Dalej za róg i zdejmij strażnika. Wejdź w drzwi, przed którymi stał, na samym końcu korytarza. Idź teraz od pokoju do pokoju, aż dotrzesz do pomieszczenia z dwoma kolesiami prującymi z shotgunów. Zdejmij ich i weź sobie spluwę. Rządzi. Oczyść resztę piętra ze strażników i wróć do hollu z windami. Wjedź jedno piętro w górę. Teraz w prawo, do końca i do pomieszczeń. Znów przeleć się po wszystkich, rozwalając strażników. Dotrzesz wreszcie do znanych ci drzwi na klatkę schodową. Wejdź nimi do góry. Zanim wejdiesz do pomieszczenia posłuchaj miłej konwersacji dwóch strażników. Teraz wejdź i spraw, żeby to była ostatnia ich wymiana poglądów. Weź sobie wyrzutnię rakiet jednego z nich i idź dalej, skręć w prawo do małych drzwi. Znów schodami w górę.

Tu będzie ciężko. W pomieszczeniu, do którego zaraz wejdiesz zaroi się od strażników i to na różnych poziomach. Postrącaj wszystkich i wejdź do góry podejściem.

3. RENDEZVOUS AT HELIPAD

Tu uważaj, bo "laptop" który lata za tobą cały czas nie będzie nadążał. Idź powolutku i bez przerwy sprawdzaj, czy za tobą leci. W razie czego - wróć po niego. Wejdź na dach, gdzie zacząłeś grę i stań na lądowisku helikopterów. To koniec pierwszej misji.

MISJA 2 - CARRINGTON

CARRINGTON VILLA - HOSTAGE ONE

1. SAVE THE NEGOTIATOR
2. ACTIVATE WIND GENERATOR
3. RESCUE CARRINGTON

1. SAVE THE NEGOTIATOR

Na początku obejrzyz animację, gdzie m.in. dwóch kolesi bierze zakładnika i mierzy mu w łeb. Kiedy zaczniesz grę będziesz musiał szybko podejść do klifu (okienko w skale) spojrzeć w dół, przymierzyć, zbliżyć obraz snajperką i strzelić kolesiom w głowy. Jeśli uda ci się za pierwszym razem - gratuluję. Spokojnie - w końcu się uda.

Zakładnik dziarsko ucieknie do miasta. A ty za nim.

2. ACTIVATE WIND GENERATOR

Obróć się teraz i idź przed siebie, omiń wielki budynek z lewej strony. Zauważysz czołgającego się strażnika, który próbuje cię zdjąć. Naucz się takich traktować - kilku ich jeszcze spotkasz. Weź jego broń (dobra na bliskie starcia) i spójrz z klifu opodał (po prawej).

Zobaczysz tam dwóch strażników. Koniecznie zdejmij ich snajperką i skocz do nich z klifu (możesz też iść przed siebie i ścieżka zaprowadzi cię do tego miejsca). Omiń skrzynie i wyrzyj za rogu. Miasteczko. Zdejmij tam kolejnego napastnika - snajpera na dachu. Spadnie wprost na schodki. Idź kawatek schodkami aż dojdiesz do murka. Stąd, gdy wyrzyysz, zobaczysz czterech snajperów. Zdejmij ich. Nie musisz cierpliwie czekać na wszystkich - znajdując cię i w razie czego załatwisz ich przy okazji. Są jednak dobrzy - to twoje ryzyko. Uwważaj też na koleśi na chodniku - powinno się ich pojawić kilku.

Idź teraz na dziedziniec (gdzie na dachach było 4 koleśi) i wyjdź nad zatokę. Tu poszukaj wzrokiem snajpera (jest daleko) i zdejmij go.

Teraz wróć i znajdziesz kolejne, dłuższe schody, które w końcu zaprowadzą cię do wnętrza wielkiego domu. Najpierw jednak musisz zająć się snajperem naprzeciwko wyjścia schodów.

Kiedy będziesz już w środku załatw strażników, teraz zleź po schodkach i wejdź w pierwszy niebieskawy korytarz jaki spotkasz. Dotrzesz do pomieszczenia z kilkoma strażnikami, a dalej do kuchni. W kuchni, przy samej ścianie są schody w dół. Złaź.

Na dole będzie kilku strażników - przywitaj ich ciepło. Teraz w lewo, do podwójnych drzwi. Znów sobie postrzelaj. Teraz wróć do drzwi z tyłu schodów. Prowadzą do korytarza, którym teraz musisz iść. Idź cały czas przed siebie (nie w lewo), aż dojdiesz do miejsca z dziwnymi urządzeniami (i dwoma strażnikami). Strażników trzask, a na tyłach urządzeń znajdziesz niebieskie ekraniki - podejdź i przełącz ("b"). Są takie dwa w tym pomieszczeniu.

Teraz wróć i idź cały czas po drodze wskazywanej przez kable ułożone na podłodze. Znów napotkasz kilku przeciwników, a na końcu jest wielki generator z takim samym przełącznikiem jakie już widziałeś. Przełącz.

3. RESCUE CARRINGTON

Idź teraz dalej, by na końcu skrócić w lewo i przeleć przez drzwi. Tu schodami w dół i znów w lewo, przez drzwi.

Bnij teraz między regałami z butelkami i zdejmij strażników. Ostatni z nich ma klucz do celi, gdzie trzymany jest Carrington. Zabijaj, dopóki nie dostaniesz klucza.

Teraz prosto dalej - do celi.

MISJA 3 - CHICAGO

CHICAGO - STEALTH

1. RETRIEVE DROP POINT EQUIPMENT
2. CREATE VEHICULAR DIVERSION
3. GAIN ENTRY TO GS BUILDING

1. RETRIEVE DROP POINT EQUIPMENT

No to pada. Idź w lewo i zobaczysz za rogiem cywila. Nie strzelamy do cywilów! Zabij za to kolesia z gunem po lewej. Teraz idź tam i skręć do korytarza. W połowie skręć w lewo i zobaczysz taksówkę.

Teraz do góry po schodkach i ukryj się koło bramek. Otwórz je i spokojnie rozwal kolesi, którzy są za nimi. Teraz idź prosto, za taksówką, a na koniec przez ścianę. W środek zabawy. Najpierw zabij strażników, teraz w prawo do końca "strumyczka", wskrob się po prawej stronie "strumyczka" - jest tam nieco miejsca.

Schyl się, celem przecięnięcia się przez małą przestrzeń opodał. Idź tak skulony, aż dotrzesz do drzwi i miejsca zrzutu twojego sprzętu.

2. CREATE VEHICULAR DIVERSION

Musisz teraz sprawić, żeby nieszczęsna taksówka, którą już mijaleś rozwalila się o ścianę, a ty w tym czasie skorzystasz z zamieszania wśród strażników.

Najpierw rzecz jasna z powrotem do taksówki. Rozejrzyj się czy jesteś sam i do dzieła. Start->inventory->reprogrammer->"a"->start->"z". W kilka sekund taksówka jest na twoje usługi.

Patrz cały czas czy nikt cię nie obserwuje.

Daj taksówce kilka sekund na zastanowienie, po chwili ruszy ona i po jakimś czasie dobiegnie cię odgłos eksplozji. Za chwilę strażnicy puszcza się biegiem, żeby sprawdzić kto zaczął. Ty zaś - spokojnie.

3. GAIN ENTRY TO GS BUILDING

Ty zaś spokojnie idź dalej, aż zobaczysz limuzynę i jeszcze dalej. Na końcu skręć w prawo i znajdziesz się w pobliżu schodów. Wejdź na nie i na górze zostaw bombę na pilota. Teraz idź tam, gdzie pojechała taksówka. Gdy skręcisz w prawo zobaczysz jej wrak z daleka. Przy niej kilku kolesi, których wypada załatwić. Teraz po lewej masz otwarte drzwi. Wleź sobie spokojnie do środka.

G5 BUILDING - RECONNAISSANCE

1. HOLOGRAPH MEETING CONSPIRATORS
2. RETRIEVE DR. CAROLL BACKUP FROM SAFE
3. EXIT BUILDING

1. HOLOGRAPH MEETING CONSPIRATORS

Oczywiście wstępna animacja. Zaraz potem będziesz musiał pokonać dwóch niewidzialnych kolesi. Nie strzelaj w powietrze - kiedy ich nie widać - nie można ich zranić. Oni za to świetnie ranią ciebie. Poczekaj jednak cierpliwie i pofądz po otoczeniu - raz na kilka kroków kolesie się pojawiają - wtedy ich zdejmij. Jeden ma klucz. Do zebrania.

Teraz, używając kluczyka przejdź przez drzwi, które są na miejscu, gdzie zaczynałeś. Idź dalej i skręć w lewo (szybko zabij pana, którego widać w przodzie) i idź dalej prosto. Na samym końcu korytarza znajdziesz wyłącznik światła (w pokoju po twojej lewej). Zostaw światło włączone i włącz do pokoju po lewej od włącznika.

Rzecz jasna światła zaraz zgasną i na dodatek będziesz miał do czynienia z niewidzialnymi strażnikami - oczywiście pojawiają się na chwilkę, co ty skrupulatnie wykorzystasz. Znowu jeden ma klucz.

Po zebraniu kluczyka użyj CamSpy.

Idź przed siebie, przez szklane drzwi i po schodach w górę. Na górze schodów będą następne drzwi i natychmiast gnaj na górę. Zauważysz drogę wiodącą wokół domu - idź tamtędy, aż spotkasz Holograph Meeting Conspirators.

2. RETRIEVE DR. CAROLL BACKUP FROM SAFE

Możesz zdjąć CamSpy. Teraz wróć przez szklane drzwi, w dół po schodach, schyl się i kiedy dojdiesz do końca - na ziemię. Odwróć się o 180 stopni i w prawo, do pierwszego korytarza, który napotkasz. Przez drzwi. Znowu schody. Zabijając kogo popadnie wespnij się po nich na górę i znowu przez drzwi. Uważaj, żeby żadnemu ze strażników nie udało się włączyć alarmu! Jeśli tak się stanie szybko go wyłącz. W innym przypadku zostaniesz zasypany granatami.

Za drzwiami w prawo. Wejść sobie do pomieszczenia i przeczekaj aferę.

Kiedy nikogo nie będzie na zewnątrz wyjmij Decoder i przystaw go do małego przycisku w ścianie. Urządzenie potrzebuje 50 sekund do rozkodowania zamka. Niestety będzie to 50 sekund piekła - zacnie nawalać alarm. Cierpliwie zdejmuj kolesi, którzy wpadają przez drzwi. 50 sekund to dłużej.

Kiedy czas upłynie drzwi zostaną otwarte - weź "backup of Dr. Carroll", który leży na półce po prawej.

3. EXIT BUILDING

Teraz z pokoju, w lewo i w dół korytarza. Na końcu przez drzwi po lewej. Po schodach na trzecie piętro. Na końcu znajdziesz się po drugiej stronie drzwi, przy których położyłeś bombę na pilota. Pamiętaj?

Start->inventory->remote mines->"a". Powinieneś trzymać detonator. "Z" = bums.

MISJA 4 - AREA 51**AREA 51 - INFILTRATION**

1. SHUT DOWN AIR INTERCEPT RADAR
2. GAIN ACCESS TO HANGAR LIFT
3. MAKE CONTACT WITH CI SPY

1. SHUT DOWN AIR INTERCEPT RADAR

Znowu filmik. Najpierw rozejrzyj się dobrze przed sobą i strąć trzech kolesi, którzy się tam kręcą. Nie ruszaj się zbyt blisko miejsca, bo pełno tu karabinów maszynowych. Teraz obróć się w tył i idź w drugą stronę.

Kawalek przed siebie i znowu w lewo - z daleka widać strażnika do zdjęcia. Snajperka, pstryk i pan zdjęty. Zaraz za nim dostrzeżesz następnego pana, tym razem z karabinem maszynowym. Sugeruję kolejny strzał snajperski.

Idź do nich i tam w lewo. Ale chwila - jeszcze nie wychodź. Po lewej masz karabin. Najlepszą chyba metodą jest bieg i strzelanie w karabin, zanim on zacnie. Spróbujcie.

Przed siebie. W końcu dotrzesz do wieży. Stań zaraz potem jak ją zobaczysz i użyj snajperki. Poźdejmuj snajperów kryjących się w wieży. Kiedy zdejmiesz już wszystkich, po drabinie, do środka.

W środku pobieraj amunicję po trupkach i poszukaj włącznika na tylnej ścianie wieży. Otwiera on bramę, którą widziałeś na dole, po lewej. Trzeba zrobić to szybko, bo brama się zaraz zamknie. A więc przycisk, drabinką w dół i bieg do bramy, zanim się zamknie.

W środku zdejmij od razu karabiny maszynowe na ścianach, a na koniec strażników, którzy kręcą się wokół. Na koniec zdejmij sobie pana, który kręci się koło hovera i zabierz jego klucz. Ten klucz jest bardzo ważny! Jeśli jeszcze ktoś został doczyść sprawę.

Teraz poszukaj, po lewej stronie, w pobliżu miejsca, gdzie był jeden z karabinów maszynowych, małej drabinki w dół. I hyc do dołu. Na samym dole zobaczysz przed sobą drzwi. Wejść i dotrzesz tym samym do konsoly radaru (mały ekranik). Podejść do niego i dla zabawy wciśnij "b" - Access Denied. Nie kijem go, to pałką. Teraz w inwentarzu poszukaj sobie

"Explosives" i położyj je na ekraniku ("Z"). Rozpocznie się odliczanie, a strażnicy - jak zwykle zwiędzą się co się dzieje. Wyjdź sobie spokojnie i rozwal każdego, komu przyjdzie do głowy zejść twoją drabinką. Kiedy ładunek wybucha musisz być na zewnątrz pokoju! Więc kiedy zabijesz wszystkich, smyk - po drabinie w górę. Bums!

2. GAIN ACCESS TO HANGAR LIFT

Teraz idź prosto, mijając dwie bramy. Za nimi jest podnośnik wiodący do hangaru. Niestety zamknięty. Ale na ścianie jest mały komputer (ekranik). Jeśli masz kartę zabraną kolesiowi stojącemu obok hovera, wyjmij ją i naciśnij "b" stojąc przy komputerze. Drzwi się otworzą. W środku będzie dwóch panów do zabicia.

Kiedy drzwi się otworzą po prostu wyjdź z windy.

3. MAKE CONTACT WITH CI SPY

Teraz musisz poszukać szpiega (masz się z nim spotkać), niestety wygląda on dokładnie jak strażnik. Ale nie martw się - oto metoda. Najpierw zabij wszystkich strażników, którzy już tu są i poczekaj na paru, którzy zbiegną po schodach. Jeśli nikogo już nie widać (ani nikt nie wbiega do pomieszczenia), wróć do hangaru i znajdziesz tu podejście wiodące do windy.

Ty też do windy. Raz w dół i spotkasz się z dwoma strażnikami. Zabij ich obu i idź dalej. Znowu dojdiesz do rampy - na nią. Załatw trzech strażników za pudłami. Pod samą rampą są drzwi - za nimi znajdziesz upragnionego szpiega.

AREA 51 - RESCUE

1. OBTAIN AND USE LAB TECHNICIAN DISGUISE
2. GAIN ACCESS TO AUTOPSY LAB
3. RESCUE THE CRASH SURVIVOR

1. OBTAIN AND USE LAB TECHNICIAN DISGUISE

Najpierw przed siebie, a potem w prawo. Zobacysz kilku strażników - zabij ich i wejdź do pomieszczenia. Tu poźdejmuj wszystkich (trzeba się trochę pokreć). Musisz koniecznie rozwalić wszystkich. Zaraz będziesz niemal bezbronny. Już? Ok. Skacz na podnośnik (znowu pozabijaj) i jazda na następne piętro. Załatw strażnika po prawej, a potem kilku po lewej. Wyjdź przez wielkie drzwi i skręć w lewo do następnej windy.

Winda udaj się na samą górę. Zabij ostatnich strażników i złaź na dół. Kiedy wrócisz na sam dół znowu załatw strażników. Chodzi o to, że żaden nie może zostać na nogach.

Teraz wróć do początku poziomu i poszukaj zawieszonych pudła. Wciśnij "b" przed pudłem i zaniesz je na samą górę. Tu, na samym końcu poszukaj małego krzyżyka wydrapanego na ścianie. Połóż pudło dokładnie przed krzyżykiem. Teraz lekko się cofnij i wystrzel w pudło kilka razy. To właśnie stałoby się z twoją twarzą, gdybyś niósł tu to pudło otoczony przez strażników.

Eksplodują otworzy przejście do laboratorium.

Miń martwego laboranta i poszukaj fartucha leżącego na ziemi.

Od teraz nie trzymaj w ręku broni!

Weź wdzianko i zaraz załóż je ("Lab Clothing")

2. GAIN ACCESS TO AUTOPSY LAB

Teraz wróć do dziury w ścianie, jakbyś jeszcze raz wchodził do laboratorium. Odtąd pójdziemy dalej. Od dziury (stojąc do niej tyłem) skręć w lewo i wyjdź przez pierwsze drzwi.

Tu w prawo, przez następne drzwi. Dalej miń jeszcze dwoje drzwi. Na koniec dojdiesz do strzeżonych drzwi i strażnik powie: "It's about time you got here". Warunek: jesteś we wdzianku i nie masz broni. Idź dalej, aż do drzwi po drugiej stronie pokoju i wreszcie dotrzesz do ostatniego laboratorium.

Tu miła niespodzianka. Kiedy wyjmiesz broń (a zaraz to zrobisz) ubranko automatycznie zniknie. Zabij tych co są i wielu, którzy przyjdą po nich. Amen.

3. RESCUE THE CRASH SURVIVOR

Rzeźnictwo. Wyjdź z laboratorium i skręć w prawo. Przejdź przez wielkie drzwi i w następnym pomieszczeniu znajdziesz inne małe drzwi, po prawej. Przedtem były zamknięte, ale ty masz teraz kartę drugiego poziomu ważności i możesz sobie wleźć.

Za nimi spotkasz trzech panów. Teraz do następnych.... stop. Zaraz wejdiesz do najszynniejszego pomieszczenia Strefy 51. Jest tam ostatni obcy, który przeżył katastrofę Roswell. Musisz do niego pędzić. W innym razie chirurdzy go zabiją.

A więc sprint!

Teraz w do prawego, dalszego rogu. Obok drzwi, które tam są stoi strażnik - zabij go i zabierz mu kartę. Przełaź przez drzwi. Na resztę strażników nie ma czasu. Przebiegnij do następnych drzwi. Jeśli zdążyłeś, czeka cię animacja.

AREA 51 - ESCAPE

1. RENDEZVOUS WITH CI SPY
2. LOCATE SECRET HANGAR
3. ESCAPE FROM AREA 51

1. RENDEZVOUS WITH CI SPY

Najpierw wróć do głównego pomieszczenia i wrzuc obcego za brązowe drzwi, które zostaną otworzone.

Teraz wróć do wylęgarni, gdzie miałeś przełączniki do zamrażania. Są dwa takie pokoje. Jeden z nich ma dodatkowe drzwi - wejdź do tego i przez owe drzwi. Zabij wszystkich strażników i przez drzwi po lewej.

Teraz spotkasz Jonathana.

2. LOCATE SECRET HANGAR

Twój kolega pomoże ci odnaleźć hangar umieszczając (po krótkim zastanowieniu) ładunki na jednej ze ścian. Bum i droga otwarta.

3. ESCAPE FROM AREA 51

Podejść do brązowych drzwi w hangarze i wyciągnij obcego.

Teraz będzie nieźle. Amerykanie muszą sikać na tej scenie. Teraz wróć do rozwalonej ściany, bo obok jest rampa. Wejść na nią i znajdziesz dalej statek kosmiczny.

Jonathan uda się celem otwarcia wrót hangaru, a ty musisz go osłaniać.

Idź z nim po rampie i zabij strażników koło wrót. Kiedy usłyszysz, że wrota zostały otwarte, zbiegnij po rampie i statek odleci.

MISJA 5 - AIR BASE**AIR BASE - ESPIONAGE**

1. OBTAIN DISGUISE AND ENTER BASE
2. SUBVERT SECURITY MONITORING SYSTEM
3. BOARD AIR FORCE ONE

1. OBTAIN DISGUISE AND ENTER BASE

Najpierw idź przed siebie i zabij strażników strzałkami. Teraz obróć się w lewo i wejdź do "jaskini". Zabij panów, którzy próbują cię zdemaskować. Kiedy oczyścisz teren odwróć się i znajdź przed idącą stewardessą (ale w pewnej odległości). Użyj celowania i wystrzel paniencie torebkę z ręki (nie zabijając panienci). Biedactwo się obali, ale roboty dla grabarzy nie będzie. Zabierz jej torebkę, schowaj broń (koniecznie!) i załóż "Uniform", który niosła w środku.

Broń schowaj i idź prosto, a potem skręć w lewo, wychodząc na zewnątrz. Weź kilka min z ziemi i wróć do miejsca, gdzie zaczynałeś misję.

Przejdź przez podwójne drzwi, a zobaczysz strażników i recepcjonistkę. Ponieważ jednak wyglądasz jak stewardessa miń ich tylko i wejdź w drzwi za nimi.

2. SUBVERT SECURITY MONITORING SYSTEM

Pamiętaj jednak, że masz wciąż broń i nie możesz jej zostawić. A systemy obronne działają. Co zrobić? Wyłączyć je. Idź w lewo, do góry (schodami ruchomymi). Teraz w prawo, do pokoju, dwukrotnie w prawo, po schodach na górę. Tu znajdziesz pomieszczenie z wyłącznikiem systemu monitorującego i dwóch strażników. Relaks. Podejść sobie do komputera, wyłącz systemy, a teraz bezpiecznie odwróć się, wyjmij pistolety i zabij panów (zanim oni zabiją ciebie). Teraz już nie będziesz stewardessą. Musisz zabijać. Wszystkich.

3. BOARD AIR FORCE ONE

Wróć przez kilka pomieszczeń, w lewo i do windy, a nią na dół. Tam są następne drzwi.

Z windy i przez drzwi. Zabij wszystkich strażników i idź do końca, będzie tam rampa. Idź wzdłuż niej, a potem do windy. Raz w górę.

Wyłaź i zastrzel trzech strażników czekających na zewnątrz windy. Teraz skręć w prawo (jeśli stoisz tyłem do wyjścia z windy) i znajdziesz samolot. Otwórz drzwi i wejdź do środka.

AIR FORCE ONE - ANTITERRORISM

1. LOCATE PRESIDENT
2. GET PRESIDENT TO ESCAPE CAPSULE
3. DETACH UFO FROM AIR FORCE ONE

1. LOCATE PRESIDENT

Znowu jesteś stewardessą. To zobowiązuje. Wejść w drzwi przed sobą i idź naprzód, trzymając się lewej strony pokoju. Miń dwoje drzwi i zobaczysz czerwony właz w podłodze. Po lewej. Otwórz ("b") i zejść na dół. Idź przed siebie, aż dotrzesz do kuchni. Teraz rozejrzyj się i idź dalej tylko wtedy, jeśli nikogo oprócz ciebie tu nie ma.

Miń hovera i idź do następnego pokoju. Tu będzie strażnik - znokautuj go i zabierz mu kartę. Naciśnij czerwony przycisk na ścianie (obok strażnika). To podniesie dźwig bagażowy. Teraz wróć do hovera. Teraz możesz nacisnąć czerwony przycisk między dwojgiem drzwi (masz już kartę, więc możesz) - zrób to. Wróć następnie do kuchni i "przełącz przełącznik" na środku pomieszczenia. Pojawi się winda. Wleź do niej i do góry.

Kiedy wyjdiesz - znajdziesz się w miejscu, gdzie zaczynałeś

poziom. Wyjdź przez drzwi naprzeciw siebie i znajdziesz schody. Na górę. Na tym poziomie jest prezydent. Na górze schodów skręć w prawo i idź przez drzwi za strażnikami. To pokój prezydenta.

2. GET PRESIDENT TO ESCAPE CAPSULE

Niestety - wszędzie pełno jest strażników. I - niestety - wszyscy chcą zabić prezydenta. Idź w dół schodów i przez drzwi do samolotu (tu zaczynałeś). Teraz idź dokładnie tam, gdzie był czerwony właz.

Kiedy zniknie Trent z kumplami, otwórz czerwony właz i do srebrnych drzwi z kapsułą. Wejdź do niej.

3. DETACH UFO FROM AIR FORCE ONE

Wróć znów do miejsca, gdzie zacząłeś poziom. Zobaczysz tam długi tunel. De facto jest to łącznik między samolotem, a UFO. Podbiegnij do jego końca i rzuć bombę czasową (start->inventory->timed mine). Jak rzucisz, co? Sprint - zaraz wybuchnie. Bums!

CRASH SITE - CONFRONTATION

1. ACTIVATE DISTRESS BEACON
2. RETIRE PRESIDENTIAL CLONE
3. LOCATE AND RESCUE PRESIDENT

1. ACTIVATE DISTRESS BEACON

Idź wzdłuż prawej ściany. Dotrzesz do dwóch strażników - zdejmij ich i zabierz broń. Spójrz w lewo. Widzisz czerwony przycisk? "B" i odpalisz sygnał.

2. RETIRE PRESIDENTIAL CLONE

Odwróć się w kierunku, z którego przyszedłeś i stań przed ścianą po prawej. Idź przy niej, aż dojdiesz do jaskini. Załóż noktowizor (Night Vision Glasses).

Dalej idź przy prawej ścianie, zabij wszystkich strażników, jakich napotkasz. W końcu dojdiesz do dziury w ścianie. Po prawej. Wejdź w nią i idź w górę.

Na samym końcu powinieneś znaleźć strażników pod "palemkami". Zabij i odzyskaj fałszywego prezydenta. Zastrzel go.

3. LOCATE AND RESCUE PRESIDENT

Wróć do wejścia do jaskini, ale noktowizora nie zdejmuj. Teraz dla odmiany pójdz lewą ścieżką. Zabijaj i znów znajdziesz dziurę w ścianie. I znów w górę. Znów będzie za chwilę jasno, więc zdejmij noktowizor. Przeszkody napotkane - rozwal.

Spójrz w prawo po pokonaniu przeszkód. A kto to? A to Trent i Prezydent (gadam jak Mickiewicz Adam). Postrzel trochę Trenta, a zacznie wiać. Zostaniesz z głową państwa sam.

Rozejrzyj się dokładnie (pod żadnym pozorem nie wracaj do jaskiń!). Poszukaj miejsca oświetlonego przez słońce, a wyjdiesz na otwartą przestrzeń. Osłoń prezydenta, zabijając strażników.

Na środku pola parkuje aktualnie Elvis w swoim sprzęcie. Prezydent podbiegnie tam, a ty za nim. Co Elvis, to Elvis.

MISJA 6 - PELAGIC II

PELAGIC II - EXPLORATION

1. DISABLE PRIMARY POWER SOURCE
2. DEACTIVATE GPS AND AUTOPILOT
3. RENDEZVOUS AND ESCAPE WITH ELVIS

1. DISABLE PRIMARY POWER SOURCE

Otwórz sobie drzwi i zabij strażnika. Spójrz szybko - jest tu włącznik alarmu. Wykończ najpierw tych, którzy się do niego rzucają.

Idź potem przed siebie, aż - stop - dotrzesz do pomieszczenia z wielkim wiatrakiem.

Teraz easy. Najpierw powoli wejdź do pomieszczenia i spójrz w lewo. Najpierw zestrzel kamerę, która tam wisí, potem zabij strażników. Na koniec w dół po schodkach. Zestrzel znów kamerę, a potem załatw strażników. Wyjmij X-Ray Scanner i spójrz na górną połowę generatora. Są tam zielone i czerwone przełączniki. Obejdź generator i przełącz ("b") wszystkie zielone przełączniki (na czarne). Gdy przełączysz wszystkie zdejmij skaner i po schodach w dół. Poszukaj przełącznika w dziwnym "czymś" sterczącym z jego kopuły i przełącz go.

2. DEACTIVATE GPS AND AUTOPILOT

Teraz powrót do drzwi, przez które tu wlałeś. W lewo i przez następne drzwi. Pozabijaj strażników, a potem po schodach po lewej w górę. Na górze poszukaj kolejnych schodów. Na ich szczycie powinno być dwóch strażników. Wiadomo.

Teraz znów przez drzwi do pokoju z trzema naukowcami. Dwóch się podda, trzeci zbuntuje - zastrzel go. I to szybko. Odłóż broń i znokautuj dwóch pozostałych.

3. RENDEZVOUS AND ESCAPE WITH ELVIS

Znów zleź po schodach i wracaj przez drzwi, aż spotkasz Elvisa. Powie: "Finally, what took you so long? Follow me." Idź teraz

przez wszystkie drzwi po drodze. Strażników od pytona, ale nie masz wyboru. Będzie ciężko, ale popróbuj. Na końcu wejdź w drzwi w lewej ścianie. Elvis zlezie do łodzi podwodnej. A ty za nim.

DEEP SEA - NULIFY THREAT

1. REACTIVATE TELEPORTALS
2. DISABLE CETAN MEGAWAPON
3. ESCAPE FROM CETAN SHIP

1. REACTIVATE TELEPORTALS

Idź przez pierwsze drzwi, a potem włóż RI Scanner. Masz go ze sobą.

W następnym pokoju, dzięki założonemu sprzętowi wypatrzysz niewidzialnych strażników. Załatwicie ich z Elvisem bez problemu. Wyjdź przez drzwi po prawej. Idź dalej, zastrzel jeszcze czterech niewidzialnych strażników i możesz zdjąć bryle.

Skręć w prawo, w długi korytarz i znów postrzelaj. Na końcu korytarza będą drzwi i zejście pod ziemię (po lewej). Złaz w dół. Zabij strażników i Elvis zakończy etap.

2. DISABLE CETAN MEGAWAPON

Wróć przez labirynt, aż do wejścia, którym tu wlałeś. Teraz w lewo i wyjdź przez wielkie drzwi. Otwarta przestrzeń i ścieżki w prawo i lewo. Idź w prawo. Dojdiesz do teleportera - przebiegnij przez niego.

Teraz - po drugiej stronie - marsz przez okolicę, aż do końca - będą tam wielkie drzwi. Przeleź przez nie i znów dwoje drzwi. Wybierz te w prawo, ale zanim tam wejdiesz poczekaj na Elvisa - ślimaka. Ech...

3. ESCAPE FROM CETAN SHIP

Teraz wyjdź przez drzwi i wybierz drzwi po prawej. Do końca marsz, a potem przez teleport i drzwi przed tobą.

60 sekund na powrót tak jak tu wlałeś. Drzwi po prawej, przed siebie, w lewo na pole. Przed siebie (zabij strażników jeśli masz czas) i do wielkich, niebieskich drzwi na końcu. Przez drzwi.

MISJA 7 - INSTITUTE

CARRINGTON INSTITUTE - DEFENSE

1. RELEASE HOSTAGES
2. RETRIEVE EXPERIMENTAL WEAPON
3. DEACTIVATE BOMB

1. RELEASE HOSTAGES

Idź przed siebie i wypatrz potworka. Zabij go. Teraz w lewo - widzisz brązowe drzwi? Nie przechodź przez nie. Za to w prawo. Do windy. Na górę. Na górze wyjmij i użyj Combat Boost. Teraz w prawo i przez drzwi. Straż, straż. Zabierz trupom zabawki. W lewo i przez drzwi. Tu zastaniesz sytuację z zakładnikami. Zabij terrorystów zanim zabiją zakładników. Teraz wróć do windy, zabij strażników w windzie i jednego na górze jak wjedziesz. Teraz w prawo, aż dotrzesz do dwojga brązowych drzwi. Skręć w lewo (strzelnica). Zabij strażników, zanim oni zrobią coś zakładnikom. Teraz wróć do miejsca, gdzie była winda. Idź w lewo w kolejne brązowe drzwi, zabij strażników, żeby uwolnić kolejnych zakładników.

2. RETRIEVE EXPERIMENTAL WEAPON

Zabij wszystkich, którzy przyjdą cię "odwiedzić", podejdź do komputera i wciśnij "b". Otworzysz kasetkę z eksperymentalną bronią. Teraz podejdź do kasetki, gdzie ją trzymają i weź sobie ("B"). Zabij kolejnych "gości".

3. DEACTIVATE BOMB

Wróć do miejsca, gdzie zacząłeś poziom i znajdziesz kilka ramp wiodących w dół. Zejdź na samiuteńki dół. Teraz skręć w lewo na lądowisko helikopterów i wyjmij Data Uplink. Użyj tego koło helikoptera.

Urządzonek zacznie zarażać systemy nawigacyjne helikoptera wirusem i dezaktywuje bombę. Teraz wróć w górę o jedną rampę i idź wzdłuż prawej ściany. Dotrzesz do drzwi. Przejdź sobie przez nie.

MISJA 8 - SHIP

ATTACK SHIP - COVERT ASSAULT

1. DISABLE SHIELD SYSTEM
2. ACCESS NAVIGATIONAL SYSTEMS
3. GAIN CONTROL OF BRIDGE

1. DISABLE SHIELD SYSTEM

Swój nóż przełącz na funkcję rzucania i załatw nim obcego w następnym pomieszczeniu. Zabierz jego gnata. Teraz zabij sobie następnego obcego i wróć przed pomieszczenie - odzyskaj 3 części systemu obronnego (shield system). Zestrzel każdą z nich a dezaktywujesz tarczę. Elvis ze swoim "zespółem" zwali się do budynku.

2. ACCESS NAVIGATIONAL SYSTEMS

Poszukaj tu teraz windy i zjedź nią w dół. Weź od Elvisa

AR34. Znów do windy (Elvis zajmie jedną, ty drugą).

Jazda do góry i znajdziesz dwie windy. Wejdź do otwartej i znów w górę kilka poziomów. Wejdź przez pierwsze drzwi jakie zobaczysz i zabij dwa potworki. W lewo i przez drzwi, teraz w prawo i przez drzwi. Zabij potworka, który się chowa i przez korytarz. W połowie drogi skręć w prawo, do pokoju z systemami nawigacji. Poczekaj na Elvisa - ślimaka (jak zwykle).

3. GAIN CONTROL OF BRIDGE

Teraz wyjdź jak wlałeś i w prawo. Przez drzwi i zabij potworka. W lewo i po rampie do góry. Przed siebie, a potem ścieżką w górę przy prawej ścianie. Na górze zabij potwora i przez niebieskie drzwi (po lewej). Zabij potworki i do góry, przez drzwi i do windy. Zabij sobie jeszcze trzech potworków.

Poczekaj na mostku na Elvisa (grrr... Zacznie bobrować w sprzęcie, a ty musisz go osłaniać. Najlepiej stać obok windy. Tratatata - i żaden potwór nie wchodzi do środka).

UWAGA: MISJA 9 NIE ZACHOWUJE SIĘ NA KARCIE! ZA KAŻDYM RAZEM, KIEDY ZREZYGNUJESZ, BĘDZIESZ MUSIAŁ POWTARZAĆ MISJĘ 8!

MISJA 9 - LE GRANDE FINALE

SKEDAR RUINS

1. IDENTIFY TEMPLE TARGETS
2. ACTIVATE BRIDGE
3. ASSASSINATE SKEDAR LEADER

1. IDENTIFY TEMPLE TARGETS

Przez ruiny widać małe świątynki. Wyjmij Target Amplifier i ustaw na świątyni - powtórz na wszystkich, które potrzebują. Jak sprawdzić? Wyjmij R-tracker i użyj opcji celowania (z Falcon2). Jeśli żółta plamka układa się obok z zieloną skalą ta świątynka powinna zostać oznaczona. Teraz ogólnie jak ich szukać?

Idź przed siebie i skręć w lewo. Zabij potworka i dalej jeszcze dwóch. Na środku pomieszczenia znajdziesz pierwszą świątynię. (start->target amplifier->"z"). Najpierw jednak sprawdź czy trzeba ją oznaczyć!

Znów przed siebie i w prawo. Znajdziesz tu kilka potworów - zabij je i dalej przed siebie ścieżką. Zabijaj bez ostrzeżenia (albo ostrzegając - jak wolisz, hehe). Dotrzesz znów do świątyni - sprawdź i jeśli trzeba - oznacz.

Teraz wróć do rozgałęzienia dróg i skręć w prawo - dotrzesz na wolną przestrzeń. Zabij potworka i przed siebie, w prawo na końcu i zabij dwa potwory za pudłami. Teraz znów w prawo i do kolejnej świątyni.

2. ACTIVATE BRIDGE

Wróć do pomieszczenia przed schodami i miń dwa potwory trupy. Teraz w lewo, aż do rozwidlenia ścieżek. Tu w prawo. Wyjmij Devastator (YEAAH!!!) i ustaw na "ściany" (Wall Hugger). Teraz spójrz nad krawędzią i zdejmij potwora po lewej. Rzuć granat w ścianę za nim. Kiedy zdechnie przejdź przez czarny most i na przestrzeń po drugiej stronie. Jeśli mostu już nie ma spadnij, odwróć się i zabij potwora za sobą, znów się odwróć i idź przed siebie, aż półki się połączą. Przejdź na drugą półkę i idź aż do miejsca, gdzie będziesz mógł się wspiąć na ścianę po lewej.

Teraz ścieżką, i skok w dół. Pozabijaj sobie nieco i idź dalej, aż dojdiesz o drugiego zakrętu w lewo. Staniesz przed ścianą. Wyjmij IR Scanner - ściana w innym odcieniu czerwieni może zostać wysadzona. Granacik raz. Przez dziurę, w lewo i przez pierwsze drzwi po prawej. Zabij potworka i poszukaj niestabilnego kamienia po prawej. Wepchnij go na jasnobrązową część podłogi. Odpalisz most.

3. ASSASSINATE SKEDAR LEADER

Wyjdź z pokoju i idź w prawo. Wyjmij IR Scanner i zabij potworki, które wyleżą. Idź tak aż dojdiesz do pomieszczenia z drzwiami po lewej i rampą po prawej. Wejdź po rampie i przez drzwi na górze. Jeszcze w progu rozwal przeciwników na dole. Mają wyrzutnie rakiet, więc albo szybko ich zabijesz, albo uciekaj i strzelaj. Teraz przejdź przez most i zabij potworka, który strzeże drzwi. Przejdź przez nie. Gdy zostanie zabity, ten, który powinien zostać zabity, idź przez następne drzwi. Tu wysmarkaj nos i popraw gacie, bo dalej czas na bossa.

TAKTYKA: Celnie strzelaj do kolesia aż jego tarcza stanie się zielona, teraz strzelaj w "kolce" za nim. Zaraz zlezie do ciebie. Kiedy będzie cię gonił - uciekaj i zabijaj jego popleczników, których będzie nasytał. Kiedy strącisz wszystkie kolce zostanie tylko środkowy. Najlepiej rozwalić je za pomocą Callisto. Kiedy ponawalas i uszkodzisz pozostały kolec... chlip... zakończysz gre.

To już koniec. Było cudnie, prawda? Teraz odpocznij kilka dni i zacznij na wyższym poziomie trudności... Grabarz over and out!

RESIDENT EVIL

CODE: Veronica

W SWYCH LEPIKICH PALUSZKACH TRZYMACIE WŁAŚNIE OPIS PRZEJŚCIA NAJLEPSZEJ I NAJŁADNIEJSZEJ CZĘŚCI RESIDENTA.

TXT: MARCELLUS

Niestety, z braku miejsca nie mogę podać położenia każdego zioła czy pudełka z amunicją. Dlatego: **PRZESZUKUJ KAŻDE POMIESZCZENIE BARDZO, BARDZO DOKŁADNIE.**

Powodzenia... będzie ci potrzebne.

Dysk 1

Znajdujesz się w celi, a wokoło 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 zioło, 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. Zasejwuj 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 najszybsze, 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. Podejdź do trupa leżącego w kącie, a rozpocznie się kolejna scenka, w której poznasz Steve'a.

Po krótkiej rozmowie nowy znajomy pójdzie swoją drogą, a ty staniesz się posiadaczem pistoletu. Teraz wyjdź przez brązową bramę i idź prosto, wfaż na drewniany podest i wejdź do baraku, gotowy do walki z trzema truposkami. Rozwal tego na prawo od drzwi i zajmij się dwoma pozostałymi, możesz również uniknąć chwilowo walki z nimi i przebiec za stół 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 zwiast. Przygotuj się do walki, teraz zabierz naboje do pistoletu z półki i obejrzyj scenkę w której zwiast wybija okno i skacze na ciebie. Po chwili dołączą do niego dwa następne: jeden wypełniony 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 truposka 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 truposka w pokoju ze stołem. Opuść barak i zejdź po schodkach (fajne ujęcie prawda?). Idź prosto i skręć 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 zgniółgłowy. 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 przełącznikiem 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 szuflady biurka wyjmij "Hawk Emblem", weź

też taśmę do maszyny i zapisz grę (jeśli chcesz). Podejdź do zablokowanych drzwi i włącz znajdujący się tam przełącznik (to przywróci zasilanie mechanizmowi otwierającemu bramę znajdującą się koło klatki z zombiakami). Wróć do poprzedniego pokoju i podejdź 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 kłopoty i wyjdź z budynku. Podejdź 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 beczkę 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. Pojawiają się jak będziesz mniej więcej w połowie budynku. Pierwszy wyskoczy 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. Podejdź do furtki w metalowej siatce i użyj "Padlock Key"; otworzysz sobie w ten sposób skrót i nie będziesz musiał kursować dookoła budynku (potwierdź 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 cmentarz i rozwal czekające tam na ciebie umarłaki (wszystkiego cztery). Podejdź do płonącego samochodu i użyj gaśnicy. Weź leżącą tam teczkę. Obejrzyj ją w menu (ustaw ją rączką do siebie i naciśnij znajdujący się tam guziczek). W środku jest raport i "TG-01 Material". Teraz udaj się do pomieszczenia za bramkami wykrywacza 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 usłyszysz brzęk tłuczonego szkła. Tak, w korytarzu pomiędzy detektorami czekają już na ciebie trzy zombiak, 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 ujrzysz jeepa blokującego przejście przez uszkodzony most. Na szczęście jest też pomost pomocniczy (po lewej) i to po nim przedostaniesz się na drugą stronę. Aby przejść dalej musisz jakoś przedostać się przez ogień. Podejdź do metalowej skrzyni stojącej na moście i przepchnij ją najpierw prosto, a potem w prawo. Teraz, po skrzyniach przedostaniesz się na drugą stronę. Podejdź do schodów i wejdź na górę, rozwal dwa zombiaczki i zasuń prosto. Dojdiesz do schodów z żelazną furtką na szczycie. Po przejściu przez furtkę będziesz zmuszony zmierzyć się z trzema wściekłymi psami. Po rozwaleniu natrętnych zwierzątek 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 zasejwować 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 spluwa, której używał kapitan Kloss), przesunięty stolik, a znajdziesz "Umbrella ID Card". Obejrzyj ją dokładnie, na odwrocie karty znajdziesz numer identyfikacyjny (NTC0394). Zejdź z powrotem do głównego holu pałacu. Na biurku znajdziesz naboje do pistoletu. Podejdź do komputera i wpisz kod znaleziony na karcie aby otworzyć drzwi znajdujące się w głębi pomieszczenia. Teraz idź do niebieskich drzwi prowadzących do łazienki. Wyposaż 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 (przyjdzie na nią czas trochę później). Teraz idź do lukrowanych drzwi w głębi holu i przygotuj się na trzy miłe zombiak oczekujące za nimi. Po usunięciu paskud, idź dalej długim, wykafelkowanym korytarzem do drzwi na końcu a po drodze usuń czające się za rogami trupka. W pokoju znajduje się pełno broni, niestety żadna nie nadaje się do użytku (wszystkie są eksponatami). Skieruj się do gabloty z wielką mrówką (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 czytaliście w recenzji Banana). Po obejrzeniu przerywnika odsunie się jedna z gablot z czołgiem i będziecie mogli przeszukać sekretny pokój. Z tego pokoju zabierz "Steering Wheel" (koło sterowe, złote parabelki 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 podejdź do konsoli w głębi i umieść na niej "Steering Wheel" i przekręć. Na powierzchni wody pojawi się mała łódź podwodna. Wejdź do środka i przeszukaj pomieszczenie, a znajdziesz dodatkową sakwę (zwiększy pojemność twojej kieszeni o dwa miejsca). Teraz podejdź 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 rozwal trzy zombiak 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 wjedź windą na wyższe piętro. Podejdź do panelu kontrolnego i pokieruj dźwigiem tak, aby usunąć skrzynie uniemożliwiające dostęp do kontrolera windy (lewy górny róg). Teraz wróć na dół, podejdź do odblokowanego właśnie przełącznika i uruchom go. To spowoduje, że z dolnego poziomu podjedzie platforma pełna chodzącego ścierwa (pięciu głupków - trupków). Odbiegnij w głąb pomieszczenia (nieдалeko 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 skórzany naróżnikiem i wyjdź drzwiami koło olbrzymiego akwarium. Zapal zapalniczkę aby odstraszyć nietoperze i podejdź do komputera w głębi. Po uruchomieniu komputera, po prawej pojawi się platforma. Podejdź do niej i umieść w odpowiednim miejscu "Navy Proof". Teraz wróć do pałacu i zasejwuj swoje postępy (zależy to od twojej ambicji, możesz przecież 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 podwórko rozpocznie się kolejny przerywnik, zapoznasz się w nim z olbrzymim czerwem (coś a'la te z "Diuny", 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 obejrzyj kolejną scenkę (laborant zostaje rozmazany po szybie), spróbuj wyjść z pokoju jeszcze raz... znowu scenka, w której o mały włos Claire nie została uwięziona 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 szatni, w towarzystwie dwóch przemyłych zombiaczków (na początek; w głębi jest jeszcze trzech). Wyjdź przez te drzwi, a znajdziesz się w pomieszczeniu z basenem. Przebiegnij koło pierwszego trupka, omiń również drugiego i wskocz do basenu (w wodzie jesteś bezpieczny). Załatw oba zgniótki i zakręć wodę płynącą do basenu za pomocą czerwonego zaworu. Podejdź do łwej 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 naszpikuj dwóch pozostałych beftami. Teraz podejdź do pulpitu koło kopiaarki i naciśnij niebieski guzik. Dzięki temu uzyskasz kopię mapy (weź ją z kieszeni, do której maszyna wypływa 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 beftami do kuszy da wybuchowe befty (nieźle brzmi, 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 automatu z napojami.

Wyjdź szarymi drzwiami. Znalazłeś się w Save Room, możesz zostawić w skrzyni niektóre przedmioty (zachowaj wybuchowe befty). Na kanapie znajdziesz "Hemostatic Medicine" (pamiętasz rannego strażnika?, to dla niego). Wyjdź z pokoju i podejdź 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. Zostałeś zmuszony wejść do jaskini lwa. Wejdź do środka - znajdziesz się na podeście. Idź w lewo (lewo wg Claire!) i zabierz Uzi leżące w rogu. Są nienaładowane, ale na dole jest do nich amunicja. Teraz wyposaż się w kuszę z wybuchowymi beftami (lub dawno nieużywane M-100P) i wróć do drzwi. Jak tylko je miniesz, rozpocznie się kolejna krótka prezentacja: poznaj Bandersnatch'a - ja nazywał Długorękim.

Ten paskudny mutant ma łapę, która jest jego bronią. Unikaj jej ciosów i skieruj się w stronę prowadzących na dół, a zielone drzwi. Jak podnóża schodów kolejny przerywnik. Po na chwilę, staniesz miejscu, w którym cztery zombiaki, z nowiutkim Uzi. To przyjemne. Wyjdź z szare drzwi i rozwal

razem drzwi koło

kolejnej grupce ożywieńców. Skieruj się ku schodom i wyjdź przez drzwi na ich szczycie. Czas na kolejną scenkę - po jej zakończeniu znów 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. Przerwywnik. 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, rozwal zgniótki 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 czołg. 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 Claireprawy (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 wieczku umieść "Blue Shield". Ze środka zabierz "Emblem Card", zejź po schodach i koło płonących beczek wejdź za siatkę i zejź po drabinie na dół. Na końcu korytarza użyj "Emblem Card" na kracie blokującej przejście. Zeskocz do pomieszczenia i trzymając się lewej strony omiń 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 długorękich 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 bramie koło windy użyj "Emblem Card". Gdy tylko się otworzy - ze środka wypadnie zombiak.

Wejdź do środka i po schodkach po prawej na podwyższeniu. Podnieś amunicję do granatnika (leży koło krzesła) i podejdź do ekranu wiszącego na ścianie, a dowiesz się ciekawych rzeczy o Albinooidach (zmutowane salamandry, mogą mieć nawet 215cm długości, będąc w wodzie potrafią wytwarzać wysokie napięcie elektryczne). Podejdź 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 zioła i wróć 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 Albinooidach, 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 zajmuj się małymi albinooidami, tylko więcej sił w nogach. Teraz idź do pokoju z dziwnym obrazem i powieś obrazek ze szkieletem na właściwym miejscu. Z makiety "Gold Key", a z notatki na dowiesz się pewnej liczby

Teraz udaj się z powrotem do drodze unikając ataku dwóch (w przejściu, tuż za beczkami). W holu pałacu zombiaków, ty zaś musisz w głębi. Idź do złotych wrót na końcu (za użyj na nich "Gold Key".

Znalazłeś się w galerii portretów rodziny Ashford'ów. 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, odsłoni wasę. Zbadaj ją, a odkryjesz "Queen Ant Object". Teraz idź do Save Room na piętrze i umieść złote lugery na drzwiach. Wejdź do pokoju i weź naboje do pistoletu. Tutaj przeczytaj notatkę leżącą na biurku. Jest to rozwiązanie zagadki, którą za chwilę zobaczysz. Podejdź 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 okno wpadnie długoręki. Pozbądź się go i idź tajemnym przejściem. Przebiegnij przez podwórko, (postaraj się uniknąć dwóch długorękich) i wbiegnij po schodach na górę. Mutanty 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.

Wejdź do pokoju i podejdź do katarzynki stojącej pod ścianą i włącz ją. Teraz z łóżka weź "Silver Key" i wróć do pałacu. W miarę możliwości unikaj walki aby oszczędzić amunicję. Wróć do Save Room w pałacu. Wyjdź z pokoju i zejź po pierwszych schodkach, rozwal zombiaki i otwórz drzwi na końcu. Jesteś w kasynie. Znajdziesz tu m.in. proch do beftów (na zielonym stoliku). Wróć do Save Room i weź koniecznie "Hemostatic Medicine". Zejź do holu i wejdź przez brązowe drzwi, teraz otwórz "Silver Key" drzwi naprzeciwko i rozwal dwóch długorękich. 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 wykrywacza 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 wejdź do środka (jesteś w pokoju z maszyną do pisania za korytarzem z wykrywaczami) i ze skrytki w wykrywaczu zabierz wszystkie swoje przedmioty. Wróć teraz do miejsca, gdzie wysadziłeś przed chwilą zombiaki i wejdź przez drzwi za węglem. Znajdujesz się w szpitalu. Wejdź 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 zombiaki (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. Zejź na dół i przebiegnij przez korytarz unikając nietoperzy. Za drzwiami, na końcu korytarza jest sala tortur. Rozwal trupki i wyjdź drzwiami koło obrazu. Zejź 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 statuetę, korzystając z dźwigni wystającej z jej podstawy. Teraz podejdź do "żelaznej dziewicy" i użyj miecza. Ze środka wyskoczy zombiak. Załatw go, z wnętrza weź "Piano Scroll" i idź do pokoju z dziwnym obrazem. Wytrychem otwórz małą szafkę aby zdobyć spray. Wróć do pałacu rozwalając po



będę go

potworną najsilniejszą rozwal paskudę schodów otworzą się dotrzesz do rozpocznie się jego zakończeniu się Steve'm. W się znalazłeś są chętne zaznajomić się było łatwe i pomieszczenia przez wszystkie trupki w pokoju. Wróć do poprzedniego pokoju i tym wyjdź przez zardzewiałe bramy i przerwij przyjęcie

zabierz podium (128.). pałacu, po długorękich płonącymi roi się od udać się przez drzwi dwuskrzydłowych zakrętem korytarza) i

drodze ożywieńców. Idź do kasyna i umieść "Piano Scroll" w pianinie. Otworzy się skrytka w "jednorękim bandycie". Weź "Blue Ant" i wróć do Save Room. Wyjmij ze skrzyni teczkę i otwórz ją wytrychem - w środku jest paczka prochu do bełtów. Teraz idź do dworku na wzgórzu. Bądź przygotowany na naprawdę dużą ilość zombiaków - w przejściu jest ich czterech, a u podnóża schodów dalej czają się długoręcy. Omiń ich i wejdź do dworu, idź na samą górę (będziesz się musiał przebić przez prawdziwe hordy ożywieńców), 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 wałki, leżącą na krześle i zbadaj ją. Po odjęciu skrzydeł okaże się, że jest to klucz. Użyj go na malowidle 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 przeszkłonej 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, podejdź 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". Wyjdź z pałacu i biegnij do łodzi podwodnej. Kolejna scenka. Podążaj za Steve'm i omiń dwa czające się w pomieszczeniu trupki. Wyjdź przez drzwi koło akwarium i podejdź 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 podnieś dźwignię i wyjdź z samolotu. Wróć do pokoju z akwarium i wyjdź 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 podejdź 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), podejdź do zablokowanych skrzyniami, przesun prawą skrzynię w lewo do oporu i wepchnij 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 przykłąknie. 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 wejdiesz 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 konsoli i uruchom katapultę. Jeżeli Tyrant jest wystarczająco osłabiony to skrzynia wyrzuci go z samolotu. Jeżeli nie, powtarzaj manewry wymijające i strzelaj z tego co masz na składzie. Czeka na sygnał i ponownie uruchom katapultę. 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. Teraz dalej w prawo, aż do schodów. Zamiast nimi zejść, wejdź w drzwi obok. Wejdź głębiej i dokładnie przeszukaj pokój, jak znajdziesz wybuchowe bełty (na stoliku pomiędzy szafkami) z przycy spadną zwłoki. Wiesz już co się będzie za chwilę tutaj działo. Kiedy się do nich zbliżysz, zechcą cię zjeść, do spótki z kilkoma kumplami. Zostań pomiędzy szafkami i rozprawiaj się z nimi po kolei. Ze ściany zabierz mapę, a ze stołu "Worker's Diary". Teraz wyjdź i zjedź po

schodach. Leć prosto do drzwi na końcu korytarza. Save Room. Weź "Alexander's Memo" (leży koło skrzyni) i pozbieraj wszystkie przydatne przedmioty. Idź na koniec pokoju i popchnij szafę aby odkryć ukryty pokoi. Podejdź do szafki i otwórz ją. Zamiast spodziewanego zombiaka, ze środka wyskoczy szczur. Weź "Buttler's Letter" i wracaj do pokoju. Wyjdź z pokoju, i trzymaj się ściany po prawej ręce Claire - odkryjesz niewidoczne początkowo przejście. A tam jakies choleme 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 zieleniem (nie można go zabrać ale zawsze tu będzie - jest na truciznę robali). Wejdź przez podwójne drzwi do magazynu (w środku są trzy zombiaki).

Rozwal je lub omiń, znajdź drzwi z napisem "Weapon" i wejdź. Rozwal trzy kręcące się w środku trupki i idź w lewo, zabierz klucz i dalej w głąb pomieszczenia. Za siatką, z zielonych szafek zabierz... kałasza! Głębiej znajdziesz zwłoki, podnieś leżący obok nich detonator i umieść na drzwiach szafy pancerniej. 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 wyjdź z pomieszczenia przez drugie drzwi i rozwal dwa psiaki (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 przykleiłeś kod włącz niebieski przycisk, następnie podejdź do panelu kontrolnego i przełącz następną pokrętkę. Idź do pokoju B.O.W. i weź z za szybki koło drzwi maskę przeciwgazową. Wróć do Save Room i idź do szafki z której wyskoczył szczur. Wciśnij guzik aby odkryć następny tajny pokój. Po krótkiej scenie idź do rogu i weź doniczkę - od spodu jest do niej przyczepiony klucz. Wyjdź z pokoju i wejdź po schodach na górę, teraz do podwójnych drzwi koło drabiny i wejdź do środka. Idź pomostem w prawo i otwórz drzwi, przejdź przez pokój i idź do następnych. Weź zawór z podłogi. Przerywnik. Musisz odciąć dopływ trującego gazu. Wyjdź na pomost i idź do drzwi po drugiej stronie. Wejdź do środka (zignoruj zombiaka za siatką) pozbieraj przedmioty i umieść zawór w maszynie koło biurka 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 Nosferatu. Ze skrzyni zabierz tylko najważniejsze rzeczy (weź tylko pistolet z dużą ilością amunicji i lekarstwa) ponieważ niedługo będziesz grał 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. Podejdź do Steve'a. Kolejna scenka. Teraz zaś walka z Bossem. Jak tylko się zacznie odbiegnij 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 dosięgnie cię swoją macką, 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, biegnij 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 połknie twego nowego kumpla. Czas na ostateczną rozprawę z robalem. Weź odpowiedni ekwipunek ze skrzyni i zasejwuj (jeżeli chcesz). Na czerwia najlepsze będą: wybuchowe bełty lub kałach. Z kuszą sprawa będzie krótka, jak tylko robał się pojawi i zacznie ryczeć, strzelaj (powinien paść po około 6 strzałach). Z kałaszem będzie to trwało dużo dłużej (musisz władować ponad 30% magazynka). W ostatnim skurczu robał wypluje strażnika, niestety ten już dłużej nie pociągnie. Przed śmiercią odda ci zapalniczkę. Wróć do pomieszczenia z maszyną i otwórz skrytkę pod płaskorzeźbą z rogiem. Wydobędziesz z niej uzi (użyj zapalniczkę). Wróć do jaskini gdzie walczyłeś z czerwem, a na jej końcu wsiądź do windy. To miejsce jest ci dobrze znane. Załatw trzy trupki i wyjdź na podwórko gdzie stoi czołg, włącz przycisk (jest z tyłu czołgu). Zjedź nowo odkrytą windą na dół, wejdź przez za zakrętem korytarza. Kolejny Save Room. Pozbieraj wszystkie przedmioty i zauważ, że jest tu doniczka z niebieskim zieleniem (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 (fich jad jest trujący). Wróć na powierzchnię do pomieszczenia z jeepem na środku. Podejdź 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. Wyjdź przez drewniane drzwi i obejrzyj scenkę (stary znajomy, ma dla ciebie małą niespodziankę). Wyjdź przez brązowe drzwi, kolejny przerywnik. Idź do drzwi z białym konikiem. W środku załatw zombiaki i znajdź dodatkowe kieszenie. Wróć do pomieszczenia z komputerami i idź do windy. Wybierz B I F, zjedź po stalowych schodkach, ze ściany zdejmij shotguna (nareszcie) i wskocz do wody, rozwal trupka i wyjdź po drugiej stronie, wejdź po drabinie, jesteś w podziemnym korytarzu koło Save Room'u. Teraz zjedź z powrotem i idź do drzwi, jesteś w laboratorium, wejdź po schodach i podejdź do panelu kontrolnego i wciśnij przycisk. Ze szczytu opuszczonej kapsuły podnieś magazynek do kałasza i wyjdź przez podwójne drzwi. Teraz do wyjścia po lewej i po chwili znajdziesz się w kolejnym laboratorium. Podejdź do lodówki (otwórz ją kluczem) i ustaw temperaturę na 12.8. Teraz wyjmij ze środka "Clement" i wróć do poprzedniego pomieszczenia i podnieś kłamekę (leży niedaleko napisu STOP). To spowoduje, że zostaniesz namierzony przez kamerę i wyskoczą na ciebie dwaj łowcy (użyj shotguna - to najlepsza na nich broń). Teraz wróć do miejsca skąd zabrałeś



shotguna i odwieś go. Teraz idź do windy i wjedź na 2F. Wyjdź z pomieszczenia przez brązowe drzwi i idź prosto do następnych. W tym pokoju jest kamera szpiegowska Weskera, omiń ją (jeżeli ci się nie uda, zaatakuj łowca). Wyjdź z pomieszczenia przez drzwi po lewej, na drzwiach koło schodów użyj klamki, 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. Weź z niej notatkę i klucz. Wróć do windy i zjedź na 1F, zejdź po schodach (zabierz shotguna) i idź do laboratorium. Wejź na piętro i obejrzyj scenkę.

Po jej zakończeniu załatw dźwugorękiego 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 wpełnij skrzynię z powrotem do windy i przysuń ją do innych. Wejź na nią i zabierz proch do strzał. Wyjdź przez wyrwę w ścianie i idź do brązowych drzwi (w rogu), rozwal dwa zombiaki. W przyległym pokoju w szafce znajdziesz kwasową amunicję do granatnika. Wyjdź przez otwór w ścianie i następne drzwi idź w lewo, rozwalając po drodze trupka. Zejdź po drabinie (jest za siatką), przełącz dźwignię zaraz koło drabiny i idź prosto, rozwal trzy zombiaki i wyjdź po kamiennych schodkach. Rozwal łowcę. Wyjdź przez drzwi koło regału i idź na koniec pomieszczenia, a tam otwórz szufladę aby ulepszyć twojego Glock'a.

Z regału weź "Clement" i zmieszaj go z drugim aby uzyskać "Clement Mixture". Teraz wyjdź przez główne drzwi budynku prowadzące na dziedziniec gdzie niegdyś grasował czerwi i rozwal dwóch łowców, teraz podejź 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 podniosą się trzy zombiaki, ale możesz uniknąć walki z nimi i wyjść. Wróć przez most i opuść go. Teraz zejdź na dół i przejdź przez świeżo opuszczony most rozwalając po drodze łowcę, po czym wejź do pomieszczenia z akwariem (czekają tam na ciebie trzy zombiaki, w tym dwa z czerwonymi oczami - uważaj na nie) i wyjdź drzwiami koło niego. Zabij łowcę, podejź 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. Przełoż dźwignię aby odsunąć makietę i ujawnić kolejne tajne przejście. Zejdź po drabinie i rozwal dwa pajaki, idź do następnej drabiny i zejdź. 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 faszeryj go ołowiem 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 macki zagrażające ci drogę (na każdą potrzeba około 15 bełtów). Zejdź po schodach do Save Room'u. Ha! Nie ma już lataczy. Użyj halabardy na szafce i weź ze środka "Paper Weight" i "Alfred's Diary". Weź ze skrzyni pustą gaśnicę i wróć na górę do podwójnych drzwi koło drabiny. Idź w lewo i wejź w drzwi do pomieszczenia, gdzie Claire odcinała dopływ trującego gazu. Zabierz zawór. Obudzą się zombiaki - umknij im i wyjdź przez drzwi, którymi się tu dostałeś. Idź do drzwi naprzeciwko i wejź w nie, rozwal trzy zombiaki i zabierz białą walizkę. Wróć na pomost nad lodowiskiem i zeskocz na nie (fajny pajaczek). Wejź 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 wejź przez podwójne drzwi. Wciśnij niebieski guzik, aby podnieść zbiornik służący do napełniania gaśnicy i napełnij ją.

Zjedź windą na dół, zgaś ogień, idź dalej i ze skrzynki podnieś Magnum (to jest naprawdę potężna spluwa, zachowaj ją na finałowego Bossa). Idź do szafy pancerniej

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 wejź w drzwi naprzeciwko i w następne na lewo. Save Room. Użyj zaworu na maszynie stojącej w rogu i schowaj go do skrzyni. Włącznikiem 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. Wejź w czerwony korytarz i idź do końca.

Z głowy tygrysa wyjmij najpierw niebieskie oko, ze skrytki zabierz ośmiokątne gniazdo do zaworu, włóż 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 wejź 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), wejź w drzwi na końcu i rozwal dwa zombiaki. Z biurka zabierz dokument i wejź do sąsiedniego pokoju. Tu rozwal trzy następne zombiaki (jeden leży), zapal zapalniczkę aby rozświetlić pomieszczenie i przeszukaj je. Idź teraz na drugi koniec pomostu i wejź w kolejne drzwi. Podejź do schodków, ale zamiast na nie wejść - przeczytaj notatkę leżącą pod dużym ekranem. Teraz wejź na podwyższenie i podejź do konsoli na prawo. Kolejna zagadka związana jest z kostką, która wcześniej znalazłeś. Wybierz symbole w takiej kolejności: AA, korona, serce, liść. Do szuflady włóż kostkę.

Z komory wypadnie martwy Alfred. Podnieś jego pierścionek, sprawdź go dokładnie i wyjmij klejnot z oprawy. Wróć do Save Room'u. Weź ze sobą tylko Magnum z całą dostępną amunicją i ewentualnie jakieś lekarstwo. Niedługo spotkasz 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 wejź 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 pobiegnie 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 podejź do skrzyni. Ze środka wyjmij kuszę i amunicję do niej. Wyjmij i otwórz białą walizkę (wytrychem) znaną amunicję schowaj z powrotem do skrzyni. Na chwilę zabierz także shotguna. Odsuń regał i zawieś shotguna na hakach (nie zapomnij zdjąć go po tym, jak już odkryjesz skrytkę). Ze skrytki zabierz amunicję i schowaj ją na później (dla Chrisa). Teraz wyjdź 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 bełty do kuszy. Za rogiem powtórz operację z kolejną macką, odsuń środkową szafkę, podnieś amunicję do granatnika i idź dalej. Za drzwiami jest krótka korytarz z celami. Po prawej stronie jedna z nich jest otwarta, w środku czai się zombiak. Wejź po krótkich schodkach i podejź do armaty.

Podnieś leżącą koło niej notatkę, przekręć 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 podniesie, przebiegnij na drugą stronę i podnieś kulę. Teraz zaczyna się trudny moment. Przebiegnij z powrotem pod ciężarem. Ten spadnie. Kiedy zacznie się podnosić, musisz stanąć na jaśniejszej płytce, wejść do menu i użyć kuli. Obejrzyj króciutki filmik, w którym kula jest rozgrywana 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 wejź w pierwsze drzwi po prawej. Podejź do bramy i użyj karty. Idź długim korytarzem, aż zacznie się

scenka. Po jej zakończeniu zrób w tył zwrot i zwiewaj 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, zacznie 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 Magnum tak ze 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. Podejź do schodów i podnieś jej naszyjnik. Zrób z nim to samo co z pierścieniem Alfreda. Umieść klejnoty Alfreda i Alexii na obrazie u szczytu schodów i wyjdź z dworu. No cóż, chyba będziesz się musiał jeszcze raz spotkać z potworem. Wróć do Save Room'u i zabierz shotguna oraz zawór i ośmiokątne gniazdo, połącz je i idź do pomieszczenia gdzie napełniałeś gaśnicę. Wjedź windą w głębi pomieszczenia i użyj zaworu aby opróżnić zbiornik z wodą. Wejź do niego i podnieś klucz. Jak tylko go podniesiesz przez szybę wskoczy toksyczny łowca. Rozwal go z shotguna i idź do pomieszczenia z pajakiem pod lodem. Podejź 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 zbadać ostatni klejnot i umieść go koło pozostałych. Przejdź przez odkryte przejście, na końcu korytarz skręć w lewo i przejdź przez drzwi koło popiersia. Z szuflady zabierz "Sterile Room Key", zejdź 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, rozwal kręcące się tam zombiaki i idź do drzwi na lewo (za zakrętem korytarza). Jesteś w dobrze już ci znanym pokoju. Przejdź przez tajne przejście i podejź do katarynki, zamknij pokrywę, na niej umieść czerwone oko. Na przykrywie katarynki umieść niebieskie oko a w środku płytę. Teraz po drabinie na górę. Podejź do stołu i z mrowiska w słoiku zabierz ważkę (połącz ją natychmiast ze skrzydełkami, jednego brakuje). Wróć do korytarza za obrazem i wyjdź przez podwójne drzwi w bocznej ścianie. Koło pierwszego komputera leży notatka. Windą umieszczoną w rogu zjedź na dół. Podejź do ekranu i wciśnij przycisk. Spod szyby zabierz brakujące skrzydełko i wróć na górę (jeżeli chcesz, idź teraz i zapisz grę, powoli zbliża się nieubłagane). Wejź 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 wolne 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 wejź po schodach. Jesteś w miejscu, gdzie za chwilę rozegra się finałowa walka. Podejź 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 uzbroj się w kałasza/uzi i wejź do środka. Rozwal dwa zombiaki, idź na koniec pomieszczenia, wskocz na pomost, podejź 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 zacznie się transformować w kolejną formę (przedostatnią). Walka z tym przeciwnikiem nie powinna być zbyt trudna. Zaczniij 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 uzbroj się w niego. Tę broń 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. Trafieś, wygraleś. Usiądź wygodnie, obejrzyj film i napisy końcowe.

THE END a raczej C.D.N.

GRA NIE JEST LINIOWA I WOBEC TEGO NIE WSZYSCY KTÓRZY GRAJĄ BEZ TEGO OPISU PRZEŻYJĄ NIECO INNĄ PRZYGODĘ NIŻ TA, KTÓRA JEST TU OPISANA. RÓŻNIC MOŻE SIĘ TEŻ TO, JAKIE DOSTANIECIE ARTEFAKTY **TXT: BANAN**

LEGEND OF MANA

1. LOST PRINCESS

Idź do Dominy, porozmawiaj z ludźmi, następnie wybierz się na poszukiwanie bohaterki. Pearl. Quest prosty do bólu. Idziesz przed siebie, zafatwiasz bossa i kończysz.

2. NICCOLO'S BUSINESS UNUSUAL

Użyj AF Wheel i udaj się z Niccolo do nowej lokacji, gdzie musicie nastukać kilka prostych potworków i zabić krzaka. Po pewnym czasie pojawi się boss. Mantis Ant nie powinien sprawić wam większych problemów. Po skończonej misji dostaniecie : AF Flame i AF Medallion.

3. HUNTIN' DU'CATE

Pochodź po lesie, pogadaj z postaciami i w końcu powiedz obydwu (Hamson i Skippie), że z nimi współpracujesz. Po robocie koleś da AF Sand Rose (jeżeli kasę przeznaczy się dla Hamsona i Skippie).

4. THE MURMURING FOREST

Po Huntin' Du'cate Rosiottiego i znajdź Selkie (w pobliżu Courtyard Of Rain) Po Huntin' Ducate trzeba znaleźć Selkie i przystać na jej propozycję. Zdejmie z ciebie kłątwe i okaże się, że masz sprawdzić co stało się z wrózkami. Trzeba pójść w lewo, zobaczyć co stanie się z wrózkami trzymającymi biedną kobietę, po czym, kiedy już się sytuacja wyklaruje - iść w lewo aż do napotkania wirującego stworka. Należy wysłuchać co ma do powiedzenia, po czym porozmawiać jeszcze raz. Po pokonaniu go skończy się ten quest. Po skończonej misji: kasa i doświadczenie.

5. THE LITTLE SORCERERS

Pójdź do miasta Domino i przejdź w jego lewą partię. Miń miejsce, do którego dostarcza pocztę listonosz i dojdiesz do poletka z dyniami. Zafatw rodzeństwo i po wygranej przyjmij ofertę pomocników.

6. THE WISDOM OF GAEUS

Kotek jest w karczmie. Pójdź z Daeną na Luon Highway. Dojdz do samego końca i porozmawiaj z Gausem. Po rozmowie otrzymasz Forgotten Ring. Quest zakończony.

7. THE MANA ORCHARDS

W ogrodzie przy domu. Dostępne dopiero po ukończeniu The Wisdom of Gaeus. Musisz wypielić grządki. Po chwili wyrosnie drzewo. Pogadaj z nim i daj jakieś nasionka. Teraz idź zafatwiać inne questy. Co jakiś czas wracaj i sprawdzaj jak się mają owoce. Kiedy dojrzeją do zerwania, zrób to i wrzuc je do skrzyni. To zakończy ten quest.

8. MONSTER CORRAL

Złap jajko - jest tam, gdzie wcześniej były dzieci z dyniami. Rzuć mięsko dla ptaków, poczekaj aż je zeżre i chwytaj. Pelikan zabierze je do twojego domu. Pogadaj z Cebulowym Wojownikiem jeżeli masz jakieś wątpliwości. Po złapaniu ptaka wróć do zagrody dla

potworów. Po krótkiej rozmowie quest się zakończy.

9. THE GORGON EYE

Po rzuceniu artefaktu jeziora. Hasło to: What? Trzeba pochodzić, spotkać żółwia, kapitana i pingwiny i iść za nimi aż do momentu kiedy będą skakać z klifu. Na dole czeka cię walka z panem oko. W nagrodę 6 dużych kryształów i 100 lucre. Forsena Iron.

10. FAERIE'S LIGHT

Idź do Luminy i skieruj się do sklepu z lampami. Po rozmowie z Monique okaże się, że dziewczyna musi sprzedać sześć lamp - inaczej zbankrutuje. Poeta Gilbert podejmuje się sprzedaż lamp. Pomóż mu. Korzystając z tego słowniczka wciśnij lampy misiakom.

Słowniczek Dudbearów:

Dub - witaj, tak
Dud - żegnaj, nie
Duba - ty
Duda - ja
Dubba - przyjaciele
Bubu - Dudbear
Gugu - wszyscy oprócz Dudbearów
Da - światło, dzień
Ba - ciemność, noc
Dadda - lampa
Dubababa - dużo
Du - mafo
Baba - muzyka
Dada - przyjemność
Gak - oznaka niezadowolenia
Bub - oznaka niezrozumienia
Duba Dubba - ja przyjaciel
Duba Duda Dubba, Dub? - ty i ja przyjaciel, tak?

Duda Bubu - ja Dudbear
Duba Bubu? - ty Dudbear?
Duda Dub Ba - ja nie noc (nie lubię nocy)
Duba Dub Ba - ty nie noc (nie lubisz nocy)
Dada Dadda - proszę lampy
Duda Gak Duba - ja nie lubię cię
Duba Gak Dubu - ty nie lubisz Dudbearów
Duba Dadda Dub? - ty lampę tak? (chcesz lampę?)

Nagroda to AF Trembling Spoon - dostaniez po odejściu Gilberta od Monique, po jej rozmowie z Dudbearami.

11. THE FLAME OF HOPE

Gato Grottoes po rozmowie z jedną z kapłanek. Kiedy pogadasz ze strażnikiem stojącym pod nawisem okaże się, że ktoś chce skraść święty płomień. Okaże się, że po okolicy krąży podejrzany Sproutling. Wpadniesz na niego kilka razy (kolejno po pierwszej rozmowie, która wskaże quest, w prawym górnym rogu mapy, w świątyni i jeszcze raz w prawym górnym rogu). Udaj się z powrotem do świątyni, a następnie w prawy róg. Będziesz świadkiem kilku dziwnych wydarzeń z Sandrą, złodziejką klejnotów oraz panem Rubensem. Potem wyjdź z miasta i idź w lewo - tam gdzie nie chciała cię wpuścić jedna z kapłanek. Teraz droga jest wolna. Idź na dół i w lewo - wreszcie przejdiesz na drugą stronę mapy. Miń wodospad i dojdź do scenki z Sandrą, inspektorem i Sproutlingiem. Po rozmowie Sandra ucieknie a ty uzyskasz AF Ancient Tablet i AF Torch of Coral.

12. THE SEVEN WISDOMS

Po powrocie z Flame Of Hope do domu zagadnie cię Bud. Zgódź się a wyruszysz na poszukiwanie Sześciu Mędrców. Gaeus napomknie o Halciusie. Od tej pory, w drogę, oprócz Buda i Lisy, możesz zabierać też dwóch bohaterów - Escada i Elazula. Wracając do dżungli, przy Rosiottim spotkasz Escada. Możesz skorzystać z jego usług. W karczmie w Dominie czeka rycerz Elazul - z nim także możesz się wypuszczać - co dwsie bronie to nie jedna.

13. REACH FOR THE STARS

W Duma Desert porozmawiaj z Kathiną siedzącą na kamieniu. Mephianse to zły. Idź górą, aż dojdiesz do dwóch chłopczków tarasujących drogę. Nie będą chcieli cię przepuścić, ale mimo to omiń ich (po zagadnięciu po raz drugi) i idź dalej. Przejdź trochę do przodu, za chwilę będzie wejście do oazy. Możesz zachować tam grę. Później idź dalej aż natrafisz na większe zgrupowanie dzieci, które nie będą chciały cię puścić. Zignoruj natrętów i idź dalej. Spotkasz się z Kathiną i po małym sprawdzeniu sprzętu ruszaj do walki.

Mephianso ma plan zniszczenia ziemi poprzez utworzenie gwiazd, które na nią spadną. Najpierw jednak zdmuchnie cię i zmusi do walki z dwoma małymi, ale wytrzymałymi potworkami. Po zafatwieniu ich powrót do Mephiansa. Zrobi on... pokaz sztucznych ogni. W nagrodę dostaniez Isha Platinum. Koniec questu.

14. TEATIME OF DANGER

W Mindas Ruins - wystarczy wejść po rzuceniu Ancient Tablet. Pojawi się tu pewna zagadka. Otóż w zależności od tego jak ustawiły się różowe wróżki, tak będą otwarte bramy w dolnej partii. Panie ustaw tak: Górna - z lewej, dolna z prawej, a otworzy się przejście. Po rozmowie z gościem aktywowana została psychokineza. Potem wracaj i ustaw obydwie z lewej strony. Wróć i przejdź przez drzwi z prawej - dojdiesz do wielkiego megalitu. Porozmawiaj z Flowerlingiem, a otworzy się tajne przejście. Zejdz na dół, rozwal po kolei kilka łatwych potworów, pokonaj wampirycę i zgarnij AF Bottled Spirit oraz AF Rusty Anchor. Koniec questu.

15. SUMMER LOVIN'

Obejrzyj scenę i idź za pingwinami. Idź jaskiniami, przejdź przez Prince Beach aż do King's Cavern i pokonaj olbrzymiego (na oko 7/8 ekranu) bossa. Po rozprawieniu się z nim przysłuchaj się rozmowie i dostaniez AF Moon's Mirror.

16. MINE YOUR OWN BUSINESS

Udaj się do jaskiń Ulin i wejdź do sklepu Watta. Okaże się, że szef poszedł kopać w glebie. Idź więc do momentu aż dotrzesz do posagu save'ów. Tutaj udaj się w lewo i na górę, potem jeszcze raz, miń Dudbeara, przejdź przez most i kilka razy porozmawiaj z kopającym w ziemi Wattsem. I zabij potwora. Potem zostaniesz przeniesiony do sklepu, odsluchasz wiadomość o dzielnym Watsie i

zakończy się misja. Przy okazji dostaniez Lorant Silver.

17. WATTS DROPS THE HAMMER

Wróć do sklepu Watta i porozmawiaj z nim. Okaże się, że zgubił młot. Zdecyduj się pomóc mu go odszukać. I oto kolejny quest. Młot jest w pokoju Dudbearów-kopaczy. Dostaniez się tam idąc prawym dolnym korytarzem, mijając kropkę, po której zabiciu otwierają się drzwi (idź tymi na górę). Weź młot i zanieś go Watsowi. Koniec.

18. THE PATH OF THE BLACKSMITH

Po znalezieniu młota Watta wracaj do domu i idź do pustego pomieszczenia. To kuźnia. Spotkasz tu Watta, który wprowadzi cię w arkana trudnej sztuki kucia żelaza. I da brąz. Albo i nawet dwie sztuki, jeżeli mu tego faktu nie przypomnisz. Koniec.

19. ENCHANTED INSTRUMENTS 101

Idź do kuźni. Tym razem spotkasz sztukunę, która poprosi cię o pomoc w odszukaniu monet. Tak naprawdę jest to tutorial...

20. TWO TORCHES

Udaj się do Gato Grottoes. Zobaczysz Escada. Idź więc do Świątyni Leczenia. Porozmawiaj z Daeną i wejdź do środka. Zobaczysz, że Escad namawia Matildę do ołania pewnego Irwina (pamiętasz misję z lasu wrózek). Po chwili do pomieszczenia wejdzie Daena. Zapytaj ją o Irwina i wyjdź z sali. Zaraz potem wróć. Akcja zakończy się po przyłączeniu do Daeny. Czas odnaleźć zamachowca. Udaj się na mapie Gato do wejścia, w którym będziesz miał wybór: do wodospadu lub do jaskiń. Wybierz jaskinie i porozmawiaj tam z Escadem. Po rozmowie Daena proponuje, że zabierze cię do schodów prowadzących do zamkniętej wcześniej sali medytacji. Skorzystaj z oferty, wejdź do środka i stłucz przeciwnika. Dosyć nieprzyjemna walka - szczególnie ze względu na usypiające ataki. Dobrze jest mieć ze sobą umiejętność Crawl, a poza tym uciekać jak najdalej, kiedy potwór szykuje się do zadania ciosu. Nagroda: Granz Steel. A potem - koniec questu.

21. NICCOLO'S BUSINESS UNUSUAL: PART 2

Wracaj do Gato Grottoes. Idź do sklepiku i porozmawiaj z Niccolo. Zaproponuje ci wyprawę na poszukiwania greenballs. Zgódź się i ruszaj do jaskiń w Gato. Ponieważ jednak już raz je przeszedłeś, skrótem przejdź od razu do wodospadu. Tam Niccolo zacznie zbierać greenballs. Porozmawiaj z nim kilka razy, wyjdź z tego ekranu w prawo, potem wróć i jeszcze kilka razy porozmawiaj. Po pewnym czasie pojawi się elfik. Pogadaj z nim, potem z Niccolo, zabierz AF Broken Doll, kasę i kanapkę i koniec. Chyba, że na przykład wolisz uwolnić się od Niccolo i udać do Underworld.

22. THE FALLEN EMPEROR

Samotnie udaj się do Underworld. Zobaczysz ducha leżącego w kierunku grobowca. Podejdź do miejsca, w którym zniknął w kamieniu. Zostaniesz przeniesiony do świata

umarłych. Zgódź się na propozycję Larca - w rezultacie staniecie się zespołem. Idź w lewo, w następnym pomieszczeniu dalej po spiralnych schodach, potem w prawo, przy kładce wejdź w korytarz, znowu po schodach, a następnie w korytarz w dolnym lewym rogu ekranu. Larc powie, że powinniście odszukać Olbohna. Idź wtedy w lewo, wejdź w pierwszy korytarz na górę ekranu, potem w lewo i znowu w pierwszy na górę. Dotrzesz do pomieszczenia z Olbohmem, który po rozmowie zdecyduje się udzielić pozwolenia na twój chrzest ognia. Pojawi się Shadole - powiedz mu, że chcesz dostać się do sali chrztu. Przeniesiesz się tam, weź udział w ceremonii, a następnie wyjdź i skieruj się do poziomu trzeciego. Po kilku walkach, przed jednym z korytarzy Larc zapyta cię czy jesteś gotowy na ostateczną walkę. Powiedz, że tak (albo nie, jeżeli chcesz jakąś konkretną broń i leć dalej). Boss - Hitodama jest bardzo łatwy. Pojawia się na krótki czas i trzeba dosyć precyzyjnie go trafić = polecam jakąś szybką broń z dobrymi combosami (choć mój młot poradził sobie z nim bez kłopotów). Aha - kiedy znika uciekajcie w lewy róg ekranu - ani razu mnie nie drasnął. Jest jednak na tyle mały, że trudno trafić go jakimś mocnym specjalnym. Po walce spotkasz się z Drakonisem, który chce abyś pokonał trzy smoki i odzyskał to co mu skradły. Kiedy zgodzisz się na polowanie dostaniesz AF Skull Lantern. Koniec questu.

23. IN SEARCH OF FAERIES

Udaj się do świątyni leczenia w Gato Grottos (to tam gdzie drzwi strzegła Daena) i porozmawiaj z Matildą. Poprosi cię ona o odnalezienie Daeny. Tak zacznie się ten quest. Cel: Lake Kilma. Kiedy dotrzesz do żółwia siedzącego na klifie, dowiesz się od niego, że Daena była tu niedawno. Ale już jej nie ma. Zaczynaj wracać - po drodze spotkasz Daenę, która wyrazi jednak chęć odnalezienia Irwina. I odejdzie. Idź dalej - nagle spotkasz Daenę i demonicznego Irwina. Po krótkim spotkaniu idź dalej. Po chwili - kolejna scena. A potem - efektowne wejście kolejnego bossa. Przed wami - Boreal Hound! Nie będzie łatwo - polecam wysłać kumpla, a samemu ładować energię i co jakiś czas atakować. Oczywiście najmocniejsze specjale są wskazane, ale nie wtedy kiedy piesek ładuje się (czyli mruga) - wtedy, tak samo zresztą jak każdy inny boss - jest nietykalny. Po jego pokonaniu będzie dłuższa scenka, pojawi się szósty (i siódmy) mędrzec, po czym quest się zakończy.

SEVEN WISDOMS CD

Mniej więcej w tym momencie ruszyłem dalej w quest Seven Wisdoms. Rosiotti jest w dżungli (skorzystaj ze stworka, który przeniesie cię do Forgotten Ruins). Underworld - Olbohn. Lake Kilma - żółw. Pokiehl jest w Luminie (o ile nie zagadnąłeś go wcześniej - bo po rozmowie znika i przenosi się do Ulkan Mines).

24. THE LOOKING GLASS TOWER

Nie idź tu z Elazulem. Z kimkolwiek chcesz, tylko nie z nim. No więc po dojściu na miejsce porozmawiaj z Pearl. Kiedy będzie chciała iść na wieżę albo zdecyduj się jej towarzyszyć, albo ją powstrzymać. Tak czy siak musisz iść na górę. Pochodź sobie po piętrach - możesz skakać przez dziury w ścianie - dostaniesz się dzięki temu do ukrytych skarbów (skocz przez dziurę z dziewiątego). Poza tym jest winda kursująca pomiędzy trzecim a szóstym piętrzem. Oraz jeszcze jedna - na ósmym. Ona zawiezie cię na dziesiąte (po schodach można wejść najwyżej do dziewiątego). Pnij się do góry - na piętrze jedenastym spotkasz Elazulę. Jeżeli chcesz - możesz do niego dołączyć. A następnie przejdź przez drzwi. W środku

będzie Pearl. Oraz boss - Iron Centaur. Łatwy na maksa. Trzymaj się blisko i tnij go, a kiedy zaczyna migać - uciekaj w przeciwny róg planszy. To wszystko. Po walce zastanów się nad tym czy Elazul nie jest przypadkiem człowiekiem nie potrafiącym okazywać wdzięczności, po czym odeskortuj Pearl na dół wieży. Skorzystaj ze skrótu na jedenastym piętrze. Zlecisz na piąte. Idź jeszcze niżej. A potem... najpierw karteczka, a potem złodziejka - Sandra i kolejny boss zaproszony przez nią na imprezkę. Jewel Beast w całej swej okazałości. Prosty do bólu. Nie wykorzystaj żadnego ze swoich specjalnych ataków. Miło ciachało się go dwuręcznym mieczem. Nagroda to AF Frozen Heart.

25. NICCOLO'S BUSINESS UNUSUAL: PART 3

Tym razem kota-handlarza spotkasz w jednym ze sklepów w Luminie. Zaproponuje wycieczkę do Mindas Ruins aby obalić mit o psychokinetycznym Flowerlingu. Przystań na propozycję. Na miejscu znowu znajdź Flowerlinga i ustaw je: górny z prawej, dolny z lewej strony. Potem idź do bram i pójdz w lewo. Pogadaj z najbliższym chodzącym gościem. Niccolo się podnieci, ale gość ucieknie. Musisz stąd iść, ale po drodze trzeba będzie jeszcze poustawić Flowerlingi - uciekinier pozamykał bowiem bramy. Na szczęście jest łatwo. Przetawic musisz trzy Flowerlingi - jest to o tyle łatwe, że pojawiają się po jednym. Kiedy dojdiesz wreszcie do Flowerlinga, który mówi o kluczach - jesteś przy wyjściu (jest mało widoczne - tuż pod tym stworkiem). Po wyjściu z Mindas Ruins quest się zakończy.

26. INFERNAL DOLL

AF Broken Doll rzuci i śmigaj. Porozmawiaj z pierwszą zabawką - powie ci, jakie zabawki musisz mijać po drodze aby dotrzeć do bossa. Zabawki te leżą przy odnogach, w które musisz skręcić. Jeżeli się pomylisz - musisz wrócić i jeszcze raz zapytać o drogę - zmienia się zabawki. Nagroda - AF Tome of Magic. Koniec questu. Aha - możesz przy okazji porozmawiać sobie z zabawkami. Przygnębiająca sprawa.

27. PROFESSOR BOMB'S LAB

Wracaj do Junkyard, skorzystaj z usługi transportowej Flowerlinga i udaj się do profesora Bomby. Porozmawiaj z nim o jego zbiegłym golemie, Pavlovie, po czym obiecaj, że go odszukasz. I zrób to. Profesor wspominał, że wróżka w Dominie może coś podpowiedzieć. Idź więc do niej i kup sobie wróżbę. A teraz proponuję wizytę w Lake Kilma. Po walce z Pavlovem dostaniesz się z powrotem do profesora. I zakończy się quest.

28. DADDY'S BROOM

Po powrocie do domu pomów z Lisą - zniknęła jej magiczna miotła - pamiątka po tacie. Jeżeli byłeś wcześniej na górę, to widziałeś, że nie ma kaktusa. Porozmawiaj z Lisą i Budem. Po chwili wróci kaktus. Pomów z nim - okaże się, że miotłę wyrzucił na śmietnik. Ruszaj w następny quest na Junkyard. Tutaj trzeba się trochę pokręcić (ścieżka u góry ekranu, od Acropolis of Thrash - trudne do znalezienia). Potem jest scenka z Budem, Lisą i miotłą, oraz walka z bossem. Jest nim mały goblin. Walka jest prosta i kończy się w twoim domu.

29. POKIEHL: DREAM TELLER

Skocz do Ulkan Mines. Przy wejściu spotkasz Pokiehla - jednego z sześciu żyjących mędrców. Posłuchaj go, potem tego co ma do powiedzenia Escad i ruszaj w głąb kopalni. Po drodze spotkasz Pokiehla - powiedz mu, że się spieszysz, a teleportuje cię na poziom trzeci. Będziesz świadkiem krótkiej

rozmowy. Potem opróżnij skrzynię, wyjdź dolnym, prawym wyjściem i dalej już cały czas w prawo pokonując kilka, blisko ustawionych obok siebie grup przeciwników. Po chwili natrafisz na kolejną rozmowę - poznasz losy młodych: Matyldy, Escada i Irwina. A po niej przyjdzie czas na decyzję o wyborze. Trudna sprawa. Ja nie byłem zdecydowany - skończyło się to walką z Escadem. Może nie jakąś wybitnie męczącą, ale bardziej niż wcześniejsze. Jeżeli opowiesz się za nim - to będzie koniec questu.

30. STAR-CROSSED LOVERS

Uderz do Gato Grottoes - zobaczysz tam Daenę. Idź do świątyni i tam udaj się do pomieszczenia z Matyldą. Będziesz świadkiem pewnej burzliwej rozmowy, po czym Matylda rzuci czar. Po przenosinach, za sprawą wróżek zostaniesz wtrącony do podziemi. Przebiegnij je w prawo, rozwal przeciwników i wyjdź na powierzchnię. Stąd idź w lewo, ustaw obydwie Flowerkeys po prawej stronie, idź do bram i pójdz w dół. Spotkasz tam Niccolo. Jeżeli nie chcesz się chrzanić - zapłać mu 500 Lucre, a zaprowadzi cię do stóp świątyni. Wejdź po schodach i... Zdecyduj do kogo chcesz się przyłączyć. Głupia sprawa. Wybrałem Daenę, nastukaliśmy Escada i wcale nie wyszło jakoś super. Ale quest się skończył.

31. HEAVEN'S GATE

Wróć do Gato i do świątyni. Wejdź w drzwi do pomieszczenia z Matyldą i wysłuchaj kolejnego monologu. Dowiesz się w jaki sposób Irwin chce zniszczyć planetę. Dostaniesz też AF Brooch of Love. I to by było na razie na tyle. W razie czego - patrz na quest #34.

32. DROWNED DREAMS

Zrób sobie wreszcie nowe miasto - port Polpota powstanie z Rusty Anchor (trzeba rzucić koło wody). W mieście porozmawiaj z Flowerlingiem, a potem z syreną, która się pojawi. Okaże się, że w miejscowym hotelu zabawia ponoć duch, strasząc wszystkich klientów. Zbadaj sprawę. Udaj się do centrum portu, a tam porozmawiaj z gościem w turbanie (z tym po prawej stronie). Okaże się, że właśnie "widział" ducha. Bez względu na to jak odpowiesz na jego pytanie i tak weźmiesz udział w tym queście. W porządku. Wyjdź i udaj się do punktu, który na mapie Polpoty zaznaczony jest z lewej strony. Wychodząc rzeczywiście zobaczysz ducha. Ale na razie nic na to nie poradzisz. Idź więc na klif - stoi na nim rycerz. Porozmawiaj z nim i wypytaj o ducha oraz zatopiony statek. Wracając do hotelu spotkasz dziwnego gościa - to Mr Fish. Jego też wypytaj o co się da. O wiele się nie da, ale idź za nim do sali z tancerką. Potem pomów z nim - gość nie jest zbyt przyjemny. Teraz wracaj do lobby hotelowego (tam, gdzie siedzą dwaj goście w turbanach) i wyjdź przez niewidoczne wyjście tuż pod tym z prawej. Na zewnątrz spotkasz inspektora Boyda. Pomów z nim. Kiedy wyczerpiesz wszystkie wątki (czyli zapytasz nawet o niego samego) pojawiają się nowe kwestie. Powiedz, że niebieskie oczy ma żołnierz. Inspektor pójdzie to sprawdzić. Nie idź za nim, tylko udaj się w dół ekranu - dotrzesz do baru. Porozmawiaj ze wszystkimi i wracaj do hotelowej łoży, po czym wyjdź z hotelu. Spotkasz Boyda oraz żołnierza - Thomę. Idź za nimi do hotelowej łoży i porozmawiaj z Thomą. Potem - patrz i podziwiaj jaka zręczna jest Sandra. Potem jeszcze nagroda - AF Pirate's Hook. I quest się kończy.

33. CAN'T LOOK BACK

Jeżeli chcesz możesz wrócić do Polpoty. Porozmawiaj ze sprzedawcą ryb, po czym

udaj się na klif, gdzie stał Thoma. Pomów z nim i zobacz co się stanie.

AF Frozen Heart musi być grany. Potem porozmawiaj ze starym znajomym i ruszaj w lewo. To znaczy głównie w lewo, bo czasami trzeba też do góry lub w dół. W każdym razie idź do czasu aż trafisz na save point. Stąd uderzaj wyjściem z prawej strony na górę. Idź przed siebie aż dotrzesz do obozu Mephianze. Zobacz co się stanie i wracaj do save pointu, po czym wybierz ścieżkę w dół. Idź nią w prawo, aż dotrzesz do Mephianze rozmawiającego z lodową wiedźmą. Ponieważ nie może się zdecydować aby powalczyć ze swoim zmienionym w bestię bratem, wyręcz go. Miń wiedźmę, pokonaj potworki i idź jedyną drogą. Po chwili spotkasz zmienionego Nakrotosa. Załatw go - jest banalny. Nagroda: Wizel Gold.

34. GOLEM GO MAKE 'EM

Po powrocie do domu pójdz do warsztatu - przywita cię Bomb'owy profesor. I pokaże ci jak składać golem - pomagają one w walce. W sumie ten quest jest tylko wykładem na temat golemów i ich składania. Poczytaj książkę, na pytania możesz odpowiadać do skutku, więc nie powinno być żadnych problemów.

KILKA SPRAW PORZĄDKOWYCH

W tym momencie postanowiłem jednak ukończyć wreszcie ten nieszczęsny quest SEVEN WISDOMS. Wracaj więc do domu, weź ze sobą Buda i leć w odwiedzin do sześciu mędrców. I tak:

Rosiotti jest w dżungli - użyj teleportu Flowerlinga (do Forested Ruins).

Thoma jest w Lake Kilma, na samym końcu poziomu, tam gdzie skakałeś z klifu za pingwinami.

Gaeus jest na końcu Luon Highway.

Pokiehl był w mieście Lumina i Ulkan Mines. Olbohn jest w Underworld - droga do niego jest opisana w FALLEN EMPEROR.

Selva jest na Lucemii - udaj się tam z Budem PRZED zakończeniem questu HEAVEN'S GATE - potem lokacja ta zniknie wraz z mędrce. Opis jak do niego dotrzeć poniżej.

ZAKOŃCZENIE QUESTU SEVEN WISDOMS:

Nawet pomimo, że pisałem już wcześniej, żeby korzystać z okazji i rozmawiać z mędrkami kiedy się da (Bud musi być z tobą w ekipie) i sam tak robiłem - Bud wymagał odwiedzin u kilku mędrców powtórnie. Kiedy już jakiegoś odwiedziłeś wpadaj na chwilę do domu - jeżeli Bud natychmiast cię opuści dziękując za umożliwienie mu spotkania mędrców - quest SEVEN WISDOMS masz skończony. W przeciwnym wypadku - ruszaj dalej. Ja skończyłem ten quest dopiero w tym momencie. Jeżeli chcieliście - mogliście zrobić to wcześniej, ale wtedy nie gwarantuję, że za wszystkie questy dostaniecie te przedmioty, o których piszę. Wszystko zależy od kolejności.

Po zakończeniu SEVEN WISDOMS okaże się, że Bud zachorował. Przydaje się on (m.in. z powodu zabawnych dialogów), w GILBERT: SCHOOL AMOUR (o nim poniżej) więc uderzamy skończyć zaległy HEAVEN'S GATE.

ZAKOŃCZENIE QUESTU HEAVEN'S GATE:

Kiedy znajdziesz się na Lucemii, pójdz w lewo, zejdz z fusek w jednym miejscu, wejdź w drugim, potem idź dalej w lewo aż natrafisz na dziurę w skórze smoka. Wejdź w nią i idź w prawo, potem skorzystaj z prawej odnogi korytarza (w lewej jest skrzynia ze skarbem) i idź w górę. Wyjdiesz z powrotem na skórę smoka. Pojawi się tam Selva. Zapyta czy zdajesz sobie sprawę, że Irwin tylko się z tobą bawi i czy jesteś w

stanie to znieść. Odpowiedz mu, że oczywiście. I znowu idź w lewo. Po chwili pojawi się nowa dziura. Wejź do niej, po czym skieruj się w prawo, potem na ukos do góry, znowu wybierz prawą odnogę (w lewej - znowu skrzynia) i potem idź w lewo, miń jedno wyjście i skorzystaj z drugiego. I znowu powiedz Selva, że możesz to wytrzymać. Kiedy odfrunie, wejź na górę (Selva blokuje wejście) i idź w prawo do końca, potem zejź na dół i włącz do środka przez dziurę. Opróżnij tutaj skrzynię i leć w lewo. Po wyjściu z jaskini wejź na górę fusek i leć w lewo do oporu. Wreszcie natkniesz się na walkę z bossem - Irwinem. Trochę się koleś zmienił, nieprawdaż?... No dobra, bez owijania w bawełnę. To pierwszy boss, przy którym straciłem życie. Cholemnie często wali specjalnymi atakami, a poza tym jeden z nich jest praktycznie nie do uniknięcia. No chyba, że trzymasz specjale i używasz ich kiedy Irwin odfruka i zaczyna właśnie walić czarami. Wykonywane przez ciebie specjale działają jak tarcza. Mądrze wykorzystane - uratują ci życie. Po walce czeka cię długa i efektowna sekwencja śmierci Irwina, a następnie naprawdę długa scen rozgrywających się w krainie umarłych. A potem - quest się skończy. No to jeszcze tylko szybciotko uratować Buda...

35. LI'L CACTUS

Quest uruchomi się po rozmowie z Lisą i Budem. Zgodnie z radą Lisy idź do Dominy i kup sobie wróżbę. Okaże się, że Bud powinien wypić sok z kaktusa. Wracaj więc do domu, zauważ dziwnie zachowujące się Sproutlingi i... Stwierdź brak pana koleczastego. Niniejszym quest numer 35 uważam za rozpoczęty...

Pogadaj z dziećmi. Lisa przyłączy się do ciebie. Pójdź na górę i przyjrzyj się doniczce. Jest w niej kartka, z której wynika że kaktusowy poszedł do Gaeusa, żeby sprawdzić jak się robi leczący wywar. Idź więc za nim. Po wyjściu z domu (jeżeli porozmawiałeś wchodząc do niego ze wszystkimi czterema Sproutlingami) rozpocznie się quest...

36. CAGE OF DREAMS

...ale dajmy mu na razie spokój. Olej szwendające się Sproutlingi i leć na Luon Highway.

ZAKOŃCZENIE LI'L CACTUS

Idź do Gaeusa. Po rozmowie okaże się, że wizytę trzeba złożyć Selkie. Idź więc do dżungli i skorzystaj z teleportu do Forested Ruins. Tam porozmawiaj z jedną z sióstr. Ona skieruje cię do Brownie. A gdzie ona jest? Idź do Geo i w szkole porozmawiaj z Brownie. Idź do Geo (powstanie z rzucenia AF: Tome of Magic) i wejź wejściem z prawej - tam, gdzie jest sklep z klejnotami. Przy okazji - mając ze sobą Lisę rozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi uczniakami - dzieciaki znają się. Miń jednak sklep z klejnotami i wyjdź wyjściem z prawej strony u góry. Dojdiesz w ten sposób do Akademii Magii. Porozmawiaj z Brownie'm. - to chłopaczek stojący pod arkadami (ale nie arcade'ami). Powie ci, że napój leczący chorobę dał mu David - jeden z pingwinów-piratów. Jeżeli jednak przy okazji wejdiesz w inny punkt miasta będziesz świadkiem zalotów Gilberta do Kathiny. I początku nowego questu.

37. GILBERT: SCHOOL AMOUR

Ale to też na razie olejcie. Trzeba skończyć sprawę Buda.

ZAKOŃCZENIE LI'L CACTUS

Trzeba iść do SS Buccaneer. A w tym celu musisz rozstać się z AF Pirate's Hook. Rzuć

go gdzieś na wodę i ruszaj do środka. Porozmawiaj tam z jednym z piratów. Zejź na niższy pokład (Lower deck) i porozmawiaj tam z jednym z piratów - powie ci, że dał napój kaktusowi, a koleczasty wrócił do domu. Zrób to samo, idąc najpierw do kajuty kapitana - jest za jednymi z drzwi na przybudówce (Deckhouse). Porozmawiaj z kapitanem i powiedz mu, że statek ci się nie podoba. Wyrzuci cię na ląd. Idź więc do Dominy i pogadaj z listonoszem (jest w lewym punkcie miasta), po czym wracaj do domu. Sprawdź skrzynkę na listy i... Quest zakończony.

Ale dwa questy są jeszcze w toku. Proponuję zacząć od CAGE OF DREAMS.

ZAKOŃCZENIE CAGE OF DREAMS.

Porozmawiaj znowu ze Sproutlingami przed domem. Idź po śladach liści - aż do swoich warsztatów. Tutaj przysłuchaj się rozmowie, porozmawiaj z dwoma gośćmi, po czym wyjdź na zewnątrz i przyłącz się do Pokiehla. Potem wysłuchaj mądrej dyskusji (mimo wszystko skłaniałbym się jednak do racji Nunuzaca). Kiedy Pohiehl wyjdzie, pomów z Nunuzakiem i przejdź jaskinię (jest bardzo prosta). Kiedy dotrzesz do Sproutlinga porozmawiaj z nim, a dostaniesz AF Sword of Mana. Koniec questu.

ZAKOŃCZENIE GILBERT: SCHOOL AMOUR

Weź ze sobą Buda i wracaj do Geo, gdzie porozmawiaj z Gilbertem. Jeżeli nie wpadłeś na niego podczas wizyty w Geo przy szukaniu Brownie w queście LI'L CACTUS, to dopiero teraz się zacznie. No więc pomów z Gilbertem (nie rozmawiaj jednak z Niccolo - to następny quest) i zgódź się pomóc mu w przekonywaniu studentów. Po czym zacznij z nimi rozmawiać. Musisz przekonać piętnastu buntowników aby zaczęli z powrotem uczęszczać na zajęcia. Trzech pierwszych studentów przekonasz bez problemu - wybierając drugie odpowiedzi. Za każdym razem, kiedy po twojej rozmowie student powtarza, że pójdzie do szkoły - masz go z głowy.

Wyjdź z tej lokacji i idź do Mall Avenue. Tutaj jest ich dwóch. Znowu pogadaj i wejź do sklepu z lewej strony ekranu. Jednemu z gości odpowiedz dwa razy tak, innym - znowu drugie odpowiedzi. Drugi chłopaczek wymaga drugiej odpowiedzi, natomiast ten w zielonym płaszczu jest oporny. Trudno - wyjdź ze sklepu i wejź do baru po drugiej stronie ulicy. Będzie tu dwóch delikwentów - z jednym wystarczy pomówić, drugi - odpowiedź numer dwa. Wyjdź stąd i skieruj się do Akademii (tam gdzie w LI'L CACTUS był Brownie). Po drodze spotkasz gościa mówiącego jak stary koleś - dla niego mamy odpowiedź numer jeden, dla drugiego - jak zwykle - dwójeczka. W Akademii jest jeszcze kilku gości - Brownie, oraz goście w bibliotece. Temu na górze - odpowiedź numer dwa, a temu na dole - najpierw odpowiedź, że Green Wiggly, potem - mrówki, a na koniec - bardzo wyraźnie. Ostatnia odpowiedź będzie zła, ale koleś się złamie. Teraz wróć jeszcze do pacjenta w zielonym płaszczu, a quest pomyślnie się zakończy.

38. NICCOLO'S BUSINESS UNUSUAL: PART 4

Wracaj do Geo i udaj się na placyk, gdzie Gilbert po raz pierwszy próbował wyrwać Kathinę. Porozmawiaj z Niccolo i ruszajcie razem do Ulkan Mines. Tam wejź do sklepu Watta, po czym wyjdź kiedy Niccolo już skończy. Teraz wejź tam znowu - okaże się jakim ściemniaczem jest Niccolo. W sumie okazało się, że musisz znaleźć Gator Skin. Jeżeli doszedłeś do tego momentu, Powinieneś mieć coś takiego w swoim inwentarzu. Wyjdź więc ze sklepu i wejź tam ponownie, a kiedy Watts zapyta cię czy masz skórę - powiedz,

że tak. Znowu musisz wyjść. I znowu wejź do środka. Po kilku rozmowach quest się zakończy.

39. WHERE'S PUTTY?

Idź do Ulkan Mines i skorzystaj z Dudgear Express (obejrzij znak przy wejściu). Potem będziesz świadkiem porwania i zacznie się quest. Idź na SS Buccaneer i schodź na sam dół okrętu. Kiedy dotrzesz wreszcie do miejsca, w którym jest pirat mówiący o swej ukochanej, skorzystaj z drzwi obok niego, zejź po jeszcze jednych schodach i podejź do beczki, w której ktoś jest zamknięty. To oczywiście Putty. Kiedy go uwolnisz, wróci do swoich. Ty też wracaj do Ulkan Mines (najpierw odwiedź oczywiście kajutę kapitana i powiedz mu, że statek ci się nie podoba). Wyjdiesz na ląd. Możesz iść do kopalni, ale Putty jeszcze tam nie wrócił. Idź więc do Polpoty i udaj się pod klif, na którym stał wcześniej żołnierz. To tam jest nasza zguba. Koniec questu. I znowu nic w nagrodę...

40. NICCOLO CALLS IT QUILTS?

Udaj się do Geo i idź do pałacu Kristie. Posłuchaj o czym rozmawiają Sotherbee z Kristie i wdaj się w rozmowę z nimi. Potem wyjdź z pałacu, porozmawiaj z Hamsonem i Skippy, po czym udaj się do Polpoty pod klif (Niccolo jest z prawej strony). Gość wyraźnie cierpi na amnezję. Wracaj z nim do pałacu. Okaże się, że w naszym chytrusie zaszły pewne zmiany. Idź teraz do Dominy - Niccolo zniknie. Wracaj więc do Polpoty i odbierz go spod klifu. Stąd udaj się do gąto Grottoes i idź pod skałę, na której lądował ptak po podróży do Lucemii. Kiedy Niccolo zbierze lekarstwo - wracaj do Geo, do pałacu. Czeka cię jeszcze jedna wędrówka pod gniazdo ptaka, tym razem Soyherbee będzie miał śledzić ciebie i Niccolo, ale sam zobacz jak to się skończy... Podczas zbierania liści, Niccolo spadnie. Wracaj do Polpoty i zbierz go z brzegu. Tym razem takim, jakim był zawsze. W rezultacie - Niccolo wejdzie w posiadanie pewnego pięknego pałacu... Koniec questu.

SS BUCCANEER I JEGO TRZY QUESTY

Udaj się na pokład statku SS Buccaneer i znajdź sternika (jest na tym samym poziomie co kapitan - prowadzą do niego dwie pary drzwi). Kiedy go zagadniesz, zapyta cię, w jakim kierunku chciałbyś płynąć. Zasada jest prosta. Sternik pyta cię o to, w którą stronę ma płynąć. Podajesz mu kierunek i przepływacie o jedno pole na północ, południe, wschód lub zachód. Morze po którym pływasz jest malutkie - w sumie pięć pól na pięć. To, gdzie się akurat znajdujesz określają teksty rzucane przez sternika. Kiedy popłyniesz do końca w jedną stronę, wypłyniesz po drugiej - mapa niejako się "zawija".

	A	B	C	D	E
1	nic	nic	nic	nic	nic
2	#41	opcja	nic	nic	nic
3	nic	nic	#42	nic	nic
4	nic	nic	nic	nic	#40
5	nic	nic	nic	nic	nic

Teksty rzucane przez sternika:
W B2 możesz podjąć decyzję czy chcesz dalej żeglować, czy nie.

- A-1: Ain't it great? The sea knows everything, okay?
- A-2: Ain't it great? It's makin' me feel all philosophical about life!
- A-3: Ain't it great? Ancient history's under there!
- A-4: Ain't it great? There's so much freedom!
- A-5: Ain't it great? You've fallen in love before, right?
- B-1: Ain't it great? The sea makes your

- dreams come true!
- B-2: Ain't it great? All creatures were born here!!
- B-3: Ain't it great? Fresh fish just jumpin' around!
- B-4: Ain't it great? Seagulls be a-flyin'!
- B-5: Ain't it great? The sea makes you forget bad things!
- C-1: Ain't it great? I wonder how far the sea goes?
- C-2: Ain't it great? Woka'woka tastes as good as caviar!
- C-3: Ain't it great? Of course it's great!
- C-4: Ain't it great? The wind gives you a good feeling!
- C-5: Ain't it great? I have some really good memories here!
- D-1: Ain't it great? Crab legs are great, too!
- D-2: Ain't it great? The sea lets you eat all you want!
- D-3: Ain't it great? Ding ding ding! Di-di-di ding!
- D-4: Ain't it great? Tezzle-Mozzles and Kassapans!
- D-5: Ain't it great? The rockin' won't make me seasick!
- E-1: Ain't it great? Ain't it... oh, I said that already.
- E-2: Ain't it great? I can keep on going like this!
- E-3: Ain't it great? Hellooo there, miss mermaid!
- E-4: Ain't it great? Even the salty sea air smells good!
- E-5: Ain't it great? Sea serpents and sea urchins...

41. THE TREASURE MAP

Quest na polu 5-4. Idź w prawo za piratami. Po pewnym czasie natkniesz się na grupę Dudgearów. Jak się okaże, zgubili mapę. Idź więc za nimi - w końcu natrafisz na nią. Po chwili zjawią się jej właściciele i zaraz rozpięchną się po jaskini z jej kawałkami. Musisz je odzyskać. Wszystkie osiem. Powodzenia życzę. W końcu, po odnalezieniu kawałków mapy znajdziesz się z powrotem na statku.

42. THE QUIET SEA

Wyjdź na pokład i porozmawiaj z pingwinem łowiącym ryby. Potem pójź do kapitana okrętu, pomów z nim i wracaj na pokład. Wędkarz złowił jakąś butelkę. Zobacz co się stanie i... Polowanie na ducha zaczyna się. Najpierw zejź do korytarza, z którego są wejścia do kajuty kapitana oraz sternika, i zobacz co się stało. Porozmawiaj z kapitanem - poradzi abyś znalazł butelkę, w której wysłesz ducha z powrotem na dno oceanu. Wychodź więc z przybudówki i złaź pod pokład. Idź na dół i spotkasz gościa w beczce. Nie wyjdzie dopóki nie powiesz mu, że jest z tobą ładna sztuka. Dopiero wtedy odda ci butelkę. Po czym zwieje-idź za nim na pokład. Tutaj czeka cię walka z bossem - duchem. Nietrudna, dodam. W nagrodę dostaniesz Ishe Platinum.

43. THE NORDIC SNOWFIELD

Kierując się cały czas w lewo, idź przez kilka ekranów aż dojdiesz do save pointu. Zachowaj grę i pomów z wróżką. Podniesie twój poziom na drugi. Teraz pójź ścieżką jeden ekran w dół i pogadaj z kolejną wróżką (Malbaresta). Podniesie twój poziom na trzeci. Teraz wróć do savepointu - zobaczysz dwie wróżki. Jedna z nich to Fiorentina (ona podniosła twój poziom na początku), a druga - to Pietta. Nie pozwól, aby coś z tobą zrobiła - jest złośliwa. Ruszaj w dół, miń Malbarestę i idź dalej w dół i w prawo. Wreszcie dojdiesz do bramy, za którą był brat Mephianze. Zobaczysz tam dwie wróżki. Porozmawiaj z Lucini - podniesie twój poziom na piąty. Jest tu też Elnata - jeżeli jesteś na poziomie drugim, podniesie cię na czwarty. Trzecia z

grupy to Lukanita, ale olej ją. I tak jej nie widzisz. Ale tylko wtedy. Założmy jednak, że idziesz razem ze mną - jesteś już na piątym. Cel - to poziom siódmy. Wracaj do dziewczyn. Przy Malbareście będzie Tilda (jest na poziomie piątym) oraz trzecia wróżka, która nie zdradza swego imienia. Skorzystaj więc z usług Tildy, a awansujesz na poziom szósty. Teraz idź w lewo - spotkasz Quinn na poziomie czwartym, Alcione na piątym, oraz wróżkę, która nie zdradza swego imienia (ale to właśnie jest Lakshmi). Skorzystaj z jej czaru. Teraz musisz odnaleźć Ehrlang. Pójdź w prawo, miń wróżki obok save pointu i idź dalej w kierunku statku (czyli tego, z którego tu przybyłeś). Natrafisz na trzy wróżki. Życze powodzenia - mnie udało się za pierwszym razem trafić na Ehrlang (była tą w środku). Jeżeli nie traficie - trudno - wracajcie do Lakshmi i potem zaraz tutaj. Tylko pamiętajcie o tym, że na zgadnięcie, którą z wróżek jest Ehrlang macie tylko jedną szansę, albo zostaniecie zdegradowani na poziom szósty. Nagroda za ten quest - pierścień Draupnir. No i koniec.

44. A SIREN'S SONG

Idź do Luminy, skorzystaj z punktu z lewej strony, podejdź do drzwi w lewym rogu ekranu i wejdź w uliczkę obok nich prowadzącą w prawo. Zobaczysz akcję z udziałem żołnierzy. Okazuje się, że rycerze sądzą, że to Monique zatopiła okręt. Pójdź jeszcze do sklepu dziewczyny i ruszaj do Polpoty. Pójdź do baru ostrzygowego (to tam, gdzie spotkałeś Boyda, korzystając z niewidocznego wejścia obok recepcjonisty). Spotkasz tam Monique i zobaczysz krótką scenkę. Ruszaj potem pod klif, a następnie idź na Madora Beach. Tam pójdź maksymalnie w lewo, do jaskini, kiedy zobaczysz rozgałęzienie wybierz drogę do góry i w końcu wyjdiesz na plażę. A po chwili dojdiesz do stóp skały. Posłuchaj sobie ładnej piosenki, potem tego, o czym mówią dziewczyny, a następnie ruszaj na górę. Flameshe nie chce cię jednak przepuścić. Udawaj więc, że wychodzisz z tej lokacji, odejdź jak najdalej i słuchaj - usłyszysz dźwięk bąbelka. Szybko biegnij i spróbuj minąć miejsce, z którego zniknęła na chwilę Flameshe. Jeżeli byłeś szybki - zdążysz. Jeżeli nie - próbuj do skutku. Teraz jeszcze walka z bossem. Trudna. Staraj się odciąć po jednej części drania, a kiedy już jest na ziemi, spychaj ją pod jedną z krawędzi ekranu - dobrze działają mocniejsze uderzenia włócznią. Jest to o tyle ważne, że co jakiś czas te odcięte paki zaczynają migać, a potem wybuchają na pół ekranu. Jeżeli wybuchną na środku - nie masz szans ich uniknąć (chyba, że wykonasz jakiegoś specjalnego), bo mają wielki zasięg. A energii zabierają strasznie dużo. Po wygranej walce quest się zakończy.

45. LUCKY CLOVER

Idź do Dominy i wyciągnij ze sobą Elazula. Po wyjściu wpadnie na Pearl. Pomów z nią, ale nawet jak zaproponujesz jej żeby dołączyła - ucieknie. Idź do Geo - będziesz świadkiem sceny. Potem wejdź do klasy i porozmawiaj z Esmeraldą. Jeżeli nie ma jej w klasie to pójdź do kawiarni "Sorry, Carl", porozmawiaj z właścicielem i przeczekaj dzień. A potem wracaj do klasy i pomów z Esmeraldą (to ta w zielonym turbanie). Przywita się z Elazulem i okaże się, że ona też jest Jumi. Teraz nie może jednak rozmawiać i umówi się z wami w bibliotece w dzień Gnome lub Undine. Poczekaj więc w kawiarni do tego czasu, a potem uderzaj do biblioteki. Porozmawiaj jeszcze z Esmeraldą, a oficjalnie zacznie się quest. Teraz wracaj do kawiarni, przenocuj znowu i wracaj do klasy. Znowu pomów z Esmeraldą, która znowu poprosi cię o spotkanie w bibliotece. Idź więc tam odpowiedniego dnia (Gnome lub Undine), porozmawiaj z Esmeraldą i zostań jej

rycerzem. Pójdź do jubilera - nie ma kamieni, ale udzieli ci kilku informacji. Stąd udaj się do pałacu Kristie, przepraszam - Niccolo, i porozmawiaj z kobietą. Esmeralda zapyta o klejnot i dowie się, że być może jest on na dole, w skarbcu. Na dole klejnot jest w rzeczy samej, ale jest też przywódczyni Jumi. Zupełnie straciła jednak wiarę. Po rozmowie z nią rzuć okiem na statkę na dole. To Gilbert! Jeżeli z nim porozmawiasz - zacznie się nowy quest. Więc na razie tego nie rób. Esmeralda wyczuje, że dyrektor ma klejnot, ale Mephianze jest w gabinecie. Przeczekaj więc w kawiarni do Dryad Day i wracaj do gabinetu. Zgarniesz nowy kamień. Teraz idź do kawiarni i pogadaj z właścicielem, ale zachodząc go od tyłu. Stąd pójdź do pałacu, a potem wróć do kawiarni. Okazuje się, że kamień jest w doniczce. Po chwili zacznie się rozmowa, w czasie której właściciel zupełnie się rozklei. Kiedy wyjdzie pojawi się Sandra. A raczej jej wizytówka - liścik. Niestety, Esmeralda nie zostanie z tobą bez względu na to, co będziesz miał do powiedzenia. Leć więc do sklepu jubilerskiego po Elazula, a następnie wracaj do akademii. Okazuje się, że Esmeralda została porwana. Biegnij do pałacu i zjedź na dół, do skarbcza, gdzie porozmawiaj ze statką. Przenieś cię na spotkanie z bossem. Jewel Beast okazał się najszybciej rozwalonym z dotychczasowych szefów. Mając jakąś dosyć zwyczajną broń i Elazula u boku, załatwiliśmy go w 11 sekund. Niestety - Esmeralda ginie, a jedyną nagrodą pocieszenia staje się Vizel Gold. Koniec tego smutnego questu.

46. COSMO

Po zakończeniu LUCKY CLOVER, wróć do domu, po czym wyjdź na zewnątrz. Zastaniesz tam Elazula, który zapyta cię czy przysła Pearl. Odpowiedz, (zgodnie z prawdą) że nie i połączcie swe siły aby odnaleźć dziewczynę. Którą zapewne porwała Sandra. Wyjdźcie z domu - pokaże się animacja z listem, który wskaże drogę. Idź więc tam, gdzie padnie (w moim przypadku - Mekiv Caverns). Po wejściu do środka porozmawiaj z kaczka w hełmie, pójdź w prawo, potem pomów ze Sproutlingiem, idź dalej prosto. Spotkasz dziwnego gościa. Porozmawiaj z nim parę razy i wydobądź wszystko co możesz. Potem idź dalej prosto. Będziesz świadkiem zaskakujących wydarzeń, a potem po raz kolejny staniesz do walki z biednym bossem - Jewel Beast. Znowu jest do sklepania w około piętnastu sekund. Po walce wracaj do dziadka i Elazula, a następnie zostaniesz przeniesiony do domu. Tam biedny Elazul walnie się do twojego łóżka (uniemożliwiając jednocześnie zachowywanie stanu gry), po czym quest się zakończy.

47. TWO PEARLS

Porozmawiaj z Elazulem, potem zjedź na dół, znowu z nim porozmawiaj, zjedź na dół, potem znowu porozmawiaj... Za którymś razem okaże się, że wyszedł (pomimo, że cały czas byłeś w domu to nic nie widziałeś). Udaj się do Tower of Leires. U jej wejścia zobaczysz Elazula. Jest osłabiony. Przyłącz się do niego i idźcie na 11-te piętro. Tam otwórz drzwi i bądź świadkiem ważnej (dla rasy Jumi) rozmowy. A potem pomóż komu chcesz. Ja stanąłem przeciwko Elazulowi i Pearl. Po walce wszystko jest jednak tak samo, jakbyś walczył u boku Elazula, a przeciw Blackpearl. Czyli - Elazulowi w sumie nic się nie stało, Pearl się nie gniewa, a Blackpearl - odpuszcza. Na razie. Koniec questu.

48. GILBERT: RESUME FOR LOVE

Wracaj do pałacu Niccolo i zjedź na dół do skarbcza. Tam porozmawiaj ze statką Gilberta. Potem wejdź na górę i pomów z Sootherbee'm. Nikt nie chce kupić

skamieniałego marzyciela i lowelasa. Udaj się do Ulkan Mines i skorzystaj z Durbear Express. Poczytaj sobie wiersze leżące na biurku. Przybiegnie Roger i zabierze swoje dzieło. Pomów z nim. Potem dojdzie do małego trzęsionka i wylecisz za drzwi. Wróć do kopalni i tym razem nie korzystaj już z ekspresu. Zamiast tego zjedź po schodach na dół i wejdź w korytarz znajdujący się przed drewnianym mostkiem. W ciemności, w opuszczonym pokoju spoczywa tam sobie cichutko Gilbert. Który zresztą, jak się okaże, kocha się w każdej kobiecie, którą spotkał. Idź do Luminy i odwiedź Monique w jej sklepie. Po rozmowie udaj się na Madora Beach i skorzystaj z teleportu (Boinka), po czym przysłuchaj się rozmowie zebranych pań.

Oto zaklęcie:

"Heavens bless the earth with life-giving showers of rain.

The ancient memories of Mother Earth shadow our souls with bliss.

Know the truth that is the ultimate tower of energy for all."

Kiedy już go wysłuchasz porozmawiaj z Elle, przyłącz się do niej i wracajcie do kopalni, do pomieszczenia z Gilbertem. Tam skorzystaj z zaklęcia i zobacz jak kończy się kolejny quest.

49. BURIED TREASURE

Załatw przynajmniej 20 krabów na Madora Beach, po czym uderzaj na SS Buccaneer. Idź do sternika i płynięc West, North, West. Zgódź się na propozycję kapitana, a na plaży wyciągnij od niego monety. Jedną daj środkowemu Durbearowi (temu, który mówi "Gaak", gdy nic mu nie dajesz). Przepuści cię. Dalej pogadaj z gośćmi - jeden z nich da ci butelkę za monetę. W moim wypadku był to jeden ze środkowych. W każdym razie wymień u niego trzy monety za butelki. Z butelkami w ręku idź do Durbeara zasłaniającego prawe-dolne wyjście. Daj mu butelkę, a cię przepuści. Teraz podejdź do gościa, który chodzi najbliżej światła i daj mu dwie butelki. W zamian dostaniesz muszelki - jedną daj Durbearowi blokującemu wyjście u góry z lewej strony. Wyjdź na plażę, przejdź ją, po czym wejdź do drugiej jaskini i znowu daj blokującemu wyjście Durbearowi muszelkę. Po wyjściu z jaskini znajdziesz skarb. Ale przybędzie po niego Roger. Rzuć monetę chłopakom, a okaże się, że Durbear rzeczywiście są przekupne... To będzie koniec questu. W nagrodę dostaniesz Ishe Platinum. Oraz czwartego już, nieśmiertelnego kraba do rozdeptywania w bibliotece w domu...

50. THE GUARDIAN OF WINDS

Idź do Underworld, weź ze sobą Larca i idź do Norn Peaks (jeżeli jeszcze ich nie stworzyłeś, to wykorzystaj teraz AF Skull Lantern). Wchodź tam z Larc'iem. Na wstępie spotkacie Sierrę. Nie trzeba będzie na szczęście walczyć. Przejdź przez las, porozmawiaj ze strażnikami i idźcie dalej. Po kilku ekranach pojawi się jeden ze strażników. Uciekaj przed jego czarami, ale wal ile się da przy każdej możliwej okazji. Nie jest zbyt trudny. To i tak dopiero rozgrzewka. Kiedy dojdiesz do statui strażnika, nie ruszaj jej - cofnie cię do wioski. Idź do oporu w lewo. Natkniesz się na kolejnego Windcaller'a. Jego też załatw. Aha - kiedy przeciwnik zaczyna rzucać czar możesz zaatakować go i mu przerwać. Jest to szczególnie efektywne kiedy masz szybką broń. Teraz przejdź do końca w prawo. I załatw ostatniego strażnika. Wracaj do miejsca, gdzie stoi statua, miń ją i idź dalej. Będziesz świadkiem rzezi - idź w prawo aby opróżnić skrzynię, a potem w lewo... Na końcu czeka cię tu rozprawa z Akrvatorem - pierwszym ze smoków, o których mówił Drakonis. Nie jest bardzo trudny, chociaż potrafi nieźle blokować ataki. On sam ma niezbyt silne i można dosyć

szybko go rozwalić. W nagrodę dostaniesz AF Dragonbone.

51. RACHEL

Co jakiś czas odwiedzałem dom Rachel w Dominie. Kiedyś zastałem ją w pokoju z ojcem - porozmawiałem z obojgiem. Potem raz udało mi się zagadnąć jej matkę (to ta, która chodzi obok wróżki owocowej) na jej temat - okazało się, że zaginęła. I oto, wracając po załatwieniu powyższego questu natknąłem się na jej ojca w jej pokoju. I rozpoczął się quest Rachel. Po rozmowie z ojcem okazuje się, że Rachel zniknęła zostawiając list. Po rozmowie z Teepo idź do Geo, do biblioteki. Okazuje się, że musisz zaczekać na dzień, kiedy w bibliotece nie ma Nunuzaca. Proponuję Salamander. Po wizycie w bibliotece i ujrzeniu eksperymentu wracaj do Dominy. Porozmawiaj z Teepo. Okazuje się, że Rachel wróciła i dziwnie się zachowuje. Potem wróć do pokoju dziewczyny i pomów tam ze wszystkimi. Potem wyjdź z miasta, przejdź gdzieś i wróć do owocowej wróżki - będzie tam mama Rachel. Porozmawiaj też z nią. Wracaj na górę do pokoju dziewczyny. I bądź świadkiem zakończenia najbardziej abstrakcyjnego questu ze wszystkich.

52. ALEXANDRITE

Wróć do Dominy i wejdź do knajpy. Będzie tu para - Elazul i Pearl. Porozmawiaj z nimi i obiecaj zaopiekować się dziewczyną. Elazul zniknie. I zacznie się quest. Idź do Geo, do pałacu Niccolo. Tam zjedź na dół i przyjrzyj się obróconej w kryształ statui. Potem pójdź na górę, porozmawiaj z Kristie i ruszaj w miasto. Musisz znaleźć trzy klucze. Jeden jest na biurku w gabinecie Mephianze, drugi jest na stoliku w sklepie obok kawiarni, a ostatni - na schodach przy save pointcie (wejście do miasta). Z kluczami w ręku wracaj do zamku i wal do skarbcza. Okazuje się, że nie ma tam Diany. Idź na górę i pomów z Kristie - okaże się, że Diana została przeniesiona na dół. Zjedź tam, uwolnij Dianę i z zapartym tchem śledź wydarzenia rozgrywające się na ekranie. Koniec questu.

53. FLUORITE

Wracaj do Geo. Wejdź do sklepu z kamieniami i... Poznasz Florinę - jedyną Jumi obdarzoną mocą uzdrawiania innych. Po chwili pojawi się wiedźma. Potem rozmowa, przedstaw się i ruszaj na podbój "złych robaków" z koszmarów Floriny. Na pierwszym ekranie spotkasz Niccolo - zapłać mu, żeby się nie rozbijał po okolicy. Najpierw odwiedźcie stado ryb, potem Li'l Cactus, a następnie Elazula i Blackpearl. Rozmawiaj ze wszystkimi, a potem niech przeniósł cię Niccolo. Po rozmowie tej ostatniej dwójki, przeniesiesz się jeszcze do Durbeara, potem z powrotem do Elazula i Blackpearl. Tu przestań korzystać z usług Niccolo - będzie jeździł od początku. Zamiast tego przejdź w lewo, przez wodospad, który zniknął. Idź aż natrafisz na znajomych, a potem... Znowu Jewel Beast. Rozwal go. Znowu będzie łatwo. Po tym wydarzeniu zakończy się quest.

54. TEARDROP STONE

Pójdź do Dominy i udaj się pod sam Kościół w górnym rogu mapy. Spotkasz tam Boyda, który poprosi cię o pomoc przy zbadaniu pewnej sprawy. Zgódź się. Kiedy znajdziecie się w Geo pomóż panu inspektorowi sforsować otwarte drzwi, potem obejrzyj sklep i spróbuj wyjść. Spotkasz Pearl. A po chwili - Elazula. Po rozmowie przeszukaj skrzynię. Po długich rozmowach i flashbacku przybliżającym okoliczności narodzin Pearl,

**DOKOŃCZENIE OPISU
DO GRY LEGEND OF MANA
NA STRONIE 109**

grindES

GRIND SESSION TO SOLIDNIE WYKONANA I WCIĄGAJĄCA SKEJTÓWKA. PONIŻSZY TEKST POMOŻE WAM W UKOŃCZENIU TEJ GRY. **NOL & DELFIN**

TRYBY GRY

ONE PLAYER

- **TRAINING** - Wszyscy wiemy o co chodzi. Dodam, że po zaliczeniu treningu dostajemy bonusowe decki.
- **TOURNAMENT** - Kwintesencja gry, tutaj zdobywamy większość ukrytego sprzętu i skaterów.
- **OPEN SKATE** - Wybieramy skatera, deck i level. Zegar nie tyka, a my sobie jeździmy. Sztuka dla sztuki.
- **ENDURANCE** - Fajna sprawa. U góry ekranu wyświetlane są triki, a my musimy je wykonywać. Gdy zaliczymy w ten sposób wszystkie levele, dostajemy w nagrodę etap The Convoy. Skate'ujemy w nim na half pipe'ach (rampach) wiezionych na wielkich ciężarówkach.

MULTIPLAYER

- **COMPETITION** - Czyli zawody. Możemy grać razem (teampay), lub przeciwko sobie (versus). Kto wycisnie więcej punktów - wygrywa.
- **TECH CHALLENGE** - Podobnie jak w COMPETITION możemy grać razem, ale niekoniecznie. Różnica polega na tym, że każdy zawodnik ma do wykonania tylko jedno kombo. Taki best trick contest jak na zawodach.
- **SKATE** - To z kolei zabawa w skateboardową "szubienicę". Gracze wykonują kolejno triki, jeden powtarza za drugim. Jeśli któremś nie dopisze szczęście, ma krechę, itd...

TWORZENIE SKATERA

Rozpoczynając rozgrywkę w trybie TOURNAMENT, możemy wybrać między prawdziwym zawodnikiem, a stworzonym przez nas (CUSTOM). Jeśli zdecydujemy się na kreację skatera, w pierwszej kolejności wybieramy jego płeć i facjatę. Później musimy wybrać 10 trików dla naszego pupilka i w tym miejscu zaczynają się schody. Jest jednak pewna zasada: staraj się wybrać jak najwięcej grind'ów, slide'ów i flip'ów, a daj sobie spokój z grabami - sporo grabów jest "montowanych firmowo" w skaterach, a reszty zawsze brakuje. Poza tym i tak po zaliczeniu każdego levelu

dostajesz nowe triki, więc niczego nie tracisz. Warto też popatrzeć sobie na triki pros'ów, bo oni są najlepiej wyważeni.

DELFIN RADZI

■ Wybór skatera. Najlepiej jest brać street'owców, czyli Santosa, Templetona i Songa - jeśli chcemy robić naprawdę konkretne wyniki musimy chesać kombosy, a mocne kombosy to długie grindy i slide'y. Rampowi zawodnicy nie sprawdzają się po prostu w takich sytuacjach, bo mają za mało trików "na rurkę". Co z tego, że potrafią robić jakieś wykręcone graby. Z dobrego komba z grabów można dostać 10 000 - 15 000, a za dobrego komba na rurce - nawet 100 000. Różnica, jak widać - spora.

■ Konstrukcja komba. Dobre kombo musi być przemyślane i na swój sposób zaplanowane. Na przykład jadąc prostopadle do murka wciskamy X, zaraz potem robimy NOLLIE, lądujemy na murku NOSESLIDE'em, a następnie nie zeskakując na boki wybijamy się do góry, czesemy 360 FLIP's, spadamy na 50-50 GRIND, wybijamy się, IMPOSSIBLE, lądujemy na SMITHS GRIND i tak w kółko. Spadając na ziemię warto odpalić MANUAL'a - każdy nowy trik to większy mnożnik.

■ Przed długimi slide'ami warto zrobić jakieś krótsze, aby naładować powermeter (po prawej stronie ekranu) - zawodnik lepiej trzyma równowagę i szybciej chesze triki.

■ Pamiętajmy, że zawody (Slam City Jam i Huntington) składają się z trzech konkurencji: Street, Vertical Course i Best Trick. Najlepiej nabić jak najwięcej punktów na Street, poprawić w Vercie i nie liczyć na Best Trick, bo kombo czasem lubi nie sięść, a wtedy mamy posprzątane.

■ Pamiętajmy też, że w KAŻDYM levelu jest 10 TECH LINE'ów i trzeba je wszystkie zaliczyć. Jedyne na zawodach można sobie odpuścić TL, ponieważ i tak nie liczą się do ogólnego respektu, a jedynie dodają czas.

■ TECH LINE'y można podglądać trzymając L2 (skater's eye) i rozglądając się, lub wciskając R2 - nie zatrzymujemy się, a "ścieżki zdrowia" są widoczne (zaznaczone na kolorowo)

■ Nie poddajemy się po pierwszych kilku godzinach - w końcu każdy kiedyś musi zakapować...

TOURNAMENT

W każdym etapie, oprócz zawodów i Dreamhouse, tzw. Respekt zdobywamy za PUNKTY, PRO (jak profesjonalne) PUNKTY, TECH LINE'y i

dewastowanie otoczenia (tutaj różne zadania do wykonania). Jeżeli wypełnimy "założenia programowe" każdego poziomu, dostaniemy jeden z kluczy do Dreamhouse. Jeśli zdobędziemy mniej więcej 70% punktów respektu w danym etapie, dostajemy możliwość zrobienia zdjęcia. Trzeba po prostu wycesać konkretnego kombosa. A zdjęcia (i towarzyszące im bonusy) możemy obejrzeć w menu Bonus. A oto przegląd zadań.

Da Banks (NYC)

PUNKTY: 10 000

PRO PUNKTY: 20 000

DEWASTACJA: radiomagnetofony (10)

GARŚĆ RAD: Najlepsze miejsca do czesania konkretnych kombosów to murki na starcie oraz quarterpipe'y pod ścianami w hali. Jeden TECH LINE przebiega pod sufitem. Tam też znajduje się magnetofon. Aby zaliczyć obie "atrakcje", należy wyskoczyć z quarterpipe'a na brązowy podest u góry, a następnie wjechać do oszklonego pomieszczenia i wyskoczyć przez drugie okno na konstrukcję podtrzymującą sufit.

S.F Mission

PUNKTY: 12 000

PRO PUNKTY: 30 000

DEWASTACJA: śmietniki (10)

GARŚĆ RAD: Najfajniejszym miejscem do robienia super kombosów jest quarterpipe pod oknami, na górze. Aby dostać się do ukrytego pomieszczenia (jest tam jeden ze śmietników) musisz slide'ować po zewnętrznej stronie poręczy przy ruchomych schodach. Zaczynaj od quarterpipe'u na dole, później wyskocz na poręcz, z poręczy na rurkę i do celu.

Burnside

PUNKTY: 12 000

PRO PUNKTY: 40 000

NAGONKA: przestrasz gołębie (10)

GARŚĆ RAD: Każdy skrawek murka prosi się tutaj o bezkompromisowe grinde'y.

Slam City Jam

Trzeba uzyskać jak najwięcej punktów.

Atlanta

PUNKTY: 20 000

PRO PUNKTY: 60 000

DEWASTACJA: nie wiem jak to nazwać, hmm... płotki blokady dróg? (10)

GARŚĆ RAD: Rozpędzaj się na quarterpipe'ie przed długimi skokami. Na dole, zanim zaczniesz chesać długie grindy (TECH LINE), naładuj powermeter - będziesz lepiej trzymać równowagę. W poszukiwaniu "płotków" odwiedź też hale wewnątrz budynku - "klatki schodowej".

Playstation Park London

PUNKTY: 30 000

PRO PUNKTY: 70 000

DEWASTACJA: butelki (10)



Session™

GARŚĆ RAD: Grinduj na pierwszej prostopadłej krawędzi (tuż za startem) - pierwszy slide to zazwyczaj około 60 000 punktów, więc całkiem fachowo. Później można powtarzać do skutku. Butelki są małe, więc trzeba ich dobrze poszukać. Acha, aby zaliczyć żółtego TECH LINE'a, który jest przed tobą (gdy zaczynasz), trzeba wyczuć moment w którym należy puścić X'a.

Detroit

PUNKTY: 40 000

PRO PUNKTY: 80 000

MANIPULACJA: stajemy się Zenkiem Hydraulikiem i odkręcamy wszystkie 10 zaworów.

Triki

G = GÓRA

D = DÓŁ

L = LEWO

P = PRAWO

L-G = LEWO-GÓRA (skos)

P-G = PRAWO-GÓRA (skos)

L-D = LEWO-DÓŁ (skos)

P-D = PRAWO-DÓŁ (skos)

G, G, KWADRAT = klepiemy GÓRA, GÓRA, KWADRAT

G, G + KWADRAT = klepiemy GÓRA, a następnie GÓRA i KWADRAT (razem)

GROUND - Triki, które czesemy jadąc lub stojąc
MANUAL FRONT: G, G + TRÓJKĄT

LAUNCH - Triki, które robimy niemal natychmiast po wciśnięciu X, czyli wybicia się.
NOLLIE: G, G, KWADRAT
BONELESS: D, D, KWADRAT

JUMP - Gdy wyskoczmy za pomocą X, będąc w powietrzu. Wciskamy zaraz po X, albo zaraz po

GARŚĆ RAD: Podstawowym "placem zabaw" jest wielki, naturalny half-pipe. Można na nim wyciskać kombosy po 150 000. Trochę gorzej jest z zaworami - niezbyt łatwo jest wyciąć gdzie są.

Huntington

Podobnie jak Slam City Jam są to zawody. Tutaj sprawa jest ufatwiona, bo half-pipe w drugiej konkurencji nadaje się idealnie do combosów.

Dreamhouse

Bonusowy etap w którym musimy znaleźć po 4 monety w każdym ze skrzydeł. A później... SEE IT!



LAUNCH'ach.

KICKFLIP: L + KWADRAT

HEELFLIP: P + KWADRAT

IMPOSSIBLE: D + KWADRAT

POP-SHOVEIT L-G + KWADRAT

F/S 360 SHOVEIT: P-G + KWADRAT

360 FLIP: P-D + KWADRAT

HARDFLIP: L-D + KWADRAT

AIR - Gdy znajdujemy się wysoko nad powierzchnią Matki Ziemi.

NOSE GRAB: G + KÓŁKO

TAIL GRAB: D + KÓŁKO

MUTE GRAB: P + KÓŁKO

MELON GRAB: L + KÓŁKO

ROAST BEEF GRAB: P, P + KÓŁKO

STALEFISH: P-D + KÓŁKO

METHOD: L-D + KÓŁKO

JUDO AIR: P-G + KÓŁKO

INDY NOSEBONE: L-G + KÓŁKO

JAPAN AIR: L, L + KÓŁKO

ROCKET: G, G + KÓŁKO

MADONNA: G, D + KÓŁKO

BENIHANA: D, G + KÓŁKO

RAIL NEUTRAL - Podjeżdżając równolegle do rurki, murka lub krawędzi.

50-50 GRIND: TRÓJKĄT

5-0 GRIND: D + TRÓJKĄT

NOSE GRIND: G + TRÓJKĄT

FEEBLE GRIND: P-G + TRÓJKĄT

KGRIND: L-G + TRÓJKĄT

SMITH GRIND: P-D + TRÓJKĄT

RAIL PERPENDICULAR - Podjeżdżając prawie prostopadle do rurki, murka lub krawędzi.

RAILSLIDE: TRÓJKĄT

NOESLIDE: G + TRÓJKĄT

TAILSLIDE: D + TRÓJKĄT

NOSEBLUNT: G + TRÓJKĄT

BLUNTSLIDE: D + TRÓJKĄT

LIP STALL - Podjeżdżając idealnie równolegle do krawędzi pipe'u.

FAKIE ROCK AND ROLL: D + TRÓJKĄT

Skaterzy podczas gry uczą się nowych trików. Oto i charakterystyczne "zagrania" zawodników.

WILLY SANTOS

■ **GROUND**

MANUAL BACK: D, D + TRÓJKĄT

BACK FOOT MANUAL: D, G + TRÓJKĄT

NO COMPLY: L, P + TRÓJKĄT

■ **JUMP**

DISCO FLIP: P, L + KWADRAT

FRONTSIDE FLIP: G, P + KWADRAT

HEELFLIP VARIAL: P, P + KWADRAT

HEELFLIP LATE SHOVI: D, L + KWADRAT

■ **AIR**

BACK FLIP: L, D + KÓŁKO

■ **RAIL NEUTRAL**

SMITH GRIND TAIL GRAB: L-D + TRÓJKĄT

ONE FOOT NOSE GRIND: D, G + TRÓJKĄT

DAEWON SONG

■ **GROUND**

MANUAL BACK: D, D + TRÓJKĄT

NO COMPLY: L, P + TRÓJKĄT

ONE FOOT MANUAL: G, D + TRÓJKĄT

■ **JUMP**

DISCO FLIP: P, L + KWADRAT

FRONTSIDE FLIP: G, P + KWADRAT

KICKFLIP UNDER FLIP: L, P + KWADRAT

■ **AIR**

JER AIR: G, P + KÓŁKO

KICKFLIP TO INDY: G, L + KÓŁKO

FRONT FLIP: L, G + KÓŁKO

■ **RAIL PERPENDICULAR**

ONE FOOT NOESLIDE: D, D + TRÓJKĄT

CARA-BETH BURNSIDE

■ **GROUND**

MANUAL BACK: D, D + TRÓJKĄT

■ **AIR**

KICKFLIP TO INDY: G, L + KÓŁKO

FINGER FLIP: D, L + KÓŁKO

BOARD VARIAL: D, P + KÓŁKO

AROUND THE WORLD: P, D + KÓŁKO

FRONT FLIP: L, G + KÓŁKO

CHRIST AIR: L, P + KÓŁKO

■ **LIP STALL**

HAND PLANT: TRÓJKĄT

AXLE STALL: G + TRÓJKĄT

FAKIE ROCK AND ROLL: D + TRÓJKĄT

ED TEMPLETON

■ **GROUND**

MANUAL BACK: D, D + TRÓJKĄT

NO COMPLY: L, P + TRÓJKĄT

NOSE VARIAL: L, L + TRÓJKĄT

■ **JUMP**

DISCO FLIP: P, L + KWADRAT

FRONTSIDE FLIP: G, P + KWADRAT

BIG SPIN: G, L + KWADRAT

F/S KICKFLIP VARIAL: L, L + KWADRAT

■ **AIR**

BACK FLIP: L, D + KÓŁKO

■ **RAIL NEUTRAL**

ONE FOOT 5-0 GRIND: G, D + TRÓJKĄT

■ **RAIL PERPENDICULAR**

DARKSLIDE: G, D + TRÓJKĄT

PIGPEN

■ **GROUND**

NO COMPLY: L, P + TRÓJKĄT

■ **AIR**

KICKFLIP TO INDY: G, L + KÓŁKO

FINGER FLIP: D, L + KÓŁKO

BOARD VARIAL: D, P + KÓŁKO

BACK FLIP: L, D + KÓŁKO

CHRIST FLIP: P, D + KÓŁKO

■ **RAIL NEUTRAL**

CASPER: D, D + TRÓJKĄT

■ **LIP STALL**

HAND PLANT: TRÓJKĄT

AXLE STALL: G + TRÓJKĄT

FAKIE ROCK AND ROLL: D + TRÓJKĄT

JOHN CARDIEL

■ **GROUND**

MANUAL BACK: D, D + TRÓJKĄT

■ **AIR**

KICKFLIP TO INDY: G, L + KÓŁKO

BOARD VARIAL: D, P + KÓŁKO

FINGER FLIP: D, L + KÓŁKO

FRONT FOOT IMPOSSIBLE: P, L + KÓŁKO

FRONT FLIP: L, G + KÓŁKO

AIR-WALK: D, D + KÓŁKO

■ **LIP STALL**

HAND PLANT: TRÓJKĄT

AXLE STALL: G + TRÓJKĄT

FAKIE ROCK AND ROLL: D + TRÓJKĄT

DRACULA RESURRECTION

OTO OPIS DO NOWEJ PRZYGODÓWKI. NIE GRAJCIE W NOCY, BO MOŻNA SIĘ NIEZŁE PRZESTRASZYĆ...

TXT: ANEK

NA POCZĄTEK

Mały opis ikonek, na jakie natkniesz się podczas gry.

Strzałka w górę – idź do przodu.

Zawinięta strzałka – powrót.

Dwa kółka zębate – tu możesz użyć przedmiotu (niezależnie od tego, czy go masz czy nie)

Kółko i ręka – użycie widzianego przedmiotu (nie trzeba pomagać sobie żadnym z posiadanych przedmiotów)

Lupa – dokładne oględziny przedmiotu lub osoby

Nie można używać przedmiotów ze schowka jednego na drugim.

W grze nie ma niczego w rodzaju mapy ani kompasu, tak więc radzę dokładnie czytać poniższy tekst i sprawdzać, czy wszystko się zgadza. Zanim na dobre zaczniesz grę, zapoznaj się ze sterowaniem – czas cię nie nagli.

DYSK 1

Na początku stoisz w pobliżu gospody – wejdź do niej, pogadaj z właścicielką i obejrzyj wnętrze. Podejdź do siedzącego kołosa i przepytaj go dokładnie. Wyjdź z gospody i idź prosto, aż do rozstaju dróg. Wybierz ścieżkę przez most (PONS) znajdującą się po lewej stronie. Teraz wybierz ścieżkę w kierunku cmentarza (CUEMETERIUM) a kiedy już do niego dojdiesz, skieruj się w stronę szopy na narzędzia. Zabierz toporek i wróć w stronę wyjścia, w pobliże nagrobka Draculi. Użyj toporka na jamie, zabierz pierścień smoka i opuść cmentarz. Kiedy dojdiesz do rozstajów w kierunku cmentarza i krzyża przydrożnego, idź w stronę krzyża. U jego stóp znajdziesz procę.

Teraz wróć drogą aż do mostu – człowiek stojący tam zablokuje ci drogę, więc idź dalej drogą w kierunku studni i dalej aż do gospody. Porozmawiaj tam z wszystkimi na nowe tematy i wyjdź. Idź do rozstajów dróg i wybierz trasę w kierunku jeziora. Dojdiesz do domku – niestety koleżka stojący u wejścia jest, póki co, nie do ruszenia. Podejdź do starego dębu i wespnij się na niego. Użyj procy, żeby odstraszyć ptaki – podziąła to też na kmiotka przy drzwiach. Zabierz kij leżący w pobliżu i rąbnij nim kolegę. Zabierz flet i nóż; teraz wróć do gospody.

Zejdź do piwnicy i zabierz z komody teleskop. Zapytaj człowieka o flet i wróć na parter; teraz po schodach do pokoju. Przyjrzyj się komodzie – przepchniesz ją pod drzwi – zapadnie w suficie. Wejdź na komodę, zabierz klamkę i użyj jej na uchwycie. Wejdź na poddasze. Ustaw teleskop na podeście i spójrz przez niego. Zobaczysz gośka na moście, teraz użyj fletu. Podejdź do liny i przetnij ją nożyczkami – pozbyłeś się drugiego koleżki.

Zejdź do pokoju, dowiesz się, że drzwi gospody zostają zamknięte. Na szczęście możesz wyjść przez drzwi za pokojem, które przedtem były zamknięte. Przejdź przez nie, a później przez dziurę w balkonie na zewnątrz. Podejdź do kołosa na moście, zabierz mu klucze wiszące u pasa – pasują do studni i chatki. Kiedy jednak spróbujesz pójść w stronę mostu (jedyna wolna droga), okaże się, że się zawałił i że trzeba szukać innej drogi.

Idź zatem w kierunku studni, otwórz ją kluczem i wejdź. Idź do końca, wejdź po schodach, zabierz lampę i zejdź w dół. Na dole schodów odwróć się w dół i zamocuj lampę na ścianie. Zabierz hak (leży w zakamarku) i wracaj pod balkon gospody. Teraz użyj haka, żeby dostać się z powrotem na balkon. Wejdź do pokoju i zejdź na dół po

schodach. Przepytaj właścicielkę o most, dostaniesz od niej klucz do czerwonej komody. Wyjmij z komody zapalniczkę, klucz i przejrzyj zapiski właścicielki. Teraz idź do piwnicy, zapal świeczkę zapalniczką – to otworzy ci drogę dalej. Na becze użyj najnowszego klucza a później pierścienia smoka – to otworzy ci dalszą drogę. Idź do końca tunelu, rozejrzyj się i podejdź do drzwi. Popchnij kamienny głaz i użyj ponowni smoczego pierścienia – to otworzy drzwi do kopalni. Wyjdź – drzwi zamkną się.

Czas iść do chatki – po pierwsze, w rozmowie wyszło, że najprawdopodobniej ma ona połączenie z zamkiem; po drugie – nie możesz wrócić do zajazdu, bo kolejny jegomość stoi ci na drodze. Drzwi chatki otworzysz jednym z kluczy, które wzięłeś od człowieka z mostu.

Podejdź do beczek i przewróć je, zabierając łom ze sobą. Użyj windy... no cóż. Kolejny przeciwnik dał o sobie znać i teraz siedzisz na dole, na szczęście cały i zdrowy. Idź w lewo po wyjściu z windy, a dostrzeżesz łańcuchy. Użyj łomu – spowoduje to trochę zniszczeń. Zabierz drewno i idź do końca kamiennego chodnika aż do przepaści. Teraz użyj zabranego drewna i przejdź na drugą stronę. Podejdź do sterty kamieni i użyj ponownie łomu. Pojawi się szkielec, któremu zabierz rękę.

Teraz idź do bramy i zapal lampę zapalniczką. Przy pomocy rączki (szkieletu, a nie własnej) uda ci się zabrać zza bramy kostkę. Idź dalej. Znajdziesz się przy zniszczonym moście. Połóż kostkę na łańcuchach i idź dalej. Podejdź do wagonu u szczytu torów. Przesuń dźwignię – teraz przejdź na drugą stronę wagonu, zabierz hak przyczepiony do krążka i wróć na stację. Przy pomocy haka przełóż zwrotnicę.

Teraz na platformę, do wagonika i dalej jazda! Gratulacje, znowu trochę poniszczyłeś.

Wagonik zatrzymał się po przekroczeniu dwojga drzwi – za jednymi z nich kryje się tajne przejście; wejdź w nie. Przyszedł czas, aby po raz kolejny użyć smoczego pierścienia – dzięki niemu będzie po czym dalej jechać. Zaraz jednak zatrzymają cię nietoperze. Cofnij się, weź z ziemi lampę i zapal ją zapalniczką. Cofnij się do torów i podpal wypływającą z beczki ciecz. To wypłoszy nietoperze. Teraz możesz przejść dalej. Podejdź do dźwigni i przesuń ją.

DYSK 2

Na przyzamkowym cmentarzu idź prosto, przy schodach skręć w prawo – zobaczysz spiralnie skrócone schody. Zejdź po nich. Przed Tobą zamknięte drzwi – czego więc trzeba użyć? Oczywiście, smoczego pierścienia. Wejdź do środka, zapal lampę i pogadaj z napotkaną tam osobą – powie ci co nieco o Twojej zaginionej ukochanej.

Wejdź po schodach, twoja informatorka otworzy dla ciebie drzwi prowadzące do korytarza w zamku. Przejdź do schodów prowadzących do wejścia i wejdź w drzwi.

Zabierz klucz (który się złamie), wróć się i wejdź po schodach. Przejdź przez drzwi do pokoju Draculi. Kliknij na kulę, zabierz ją, i opróżnij skrzynię. Teraz wyjdź z pokoju przez drugie drzwi – prowadzą one do biblioteki. Skręć w lewo i otwórz drzwi.

Jesteś na balkonie – rusz gałką, a pojawi się żyrandol. Teraz wyjdź. W bibliotece przejdź do końca pomieszczenia i na jednej z kolumn zawieś obrazek wzięty z pokoju Draculi. Podejdź do drabiny, wejdź na nią. Rusz gałką – drabina ruszy się, ale jest zablokowana. Użyj tu drugiego

przedmiotu z pokoju wampira, a zobaczysz, jak promień światła pada na biurko. Podejdź do niego, otwórz je i opróżnij szufladę. Wyjdź drzwiami na końcu biblioteki.

Podejdź do miejsca po żyrandolu, podnieś tarczę i wyciągnij spod niej rękawicę. Wejdź po schodach i przejdź do spiralnej klatki schodowej. Dojdź do końca korytarza, i otwórz drzwi kluczem, który zesłaliśmy razem z łamaniem. Idź do swojej ulubionej informatorki i pogadaj z nią – rozmowa jest ważna, pomoże ci to rozpoznać część przedmiotów.

Po pogawędce wróć do pokoju Draculi i odłóż kryształową kulę. Dzięki niej uda się odczytać symbole na kartach – zanotuj je i otwórz szufladę. Połącz symbole na kartach z tymi na obrazku – a teraz do lustra. Zaznacz w odpowiedniej kolejności figurki, a tajne przejście się otworzy. Przejdź przez nie.

Na końcu przejścia dojrzysz zamek... tak, właśnie – trzeba użyć smoczego pierścienia. Smok pokaże sztylet – zabierz go, włóż w szparę przy zamku i obróć. Otworzy się paszcza, w którą należy włożyć znaną rękawicę. Kiedy już wejdiesz, kliknij na pierścieniu – bęben musi wskazywać ikonę.

Teraz użyj ikony św. Jerzego zabranej z biblioteki – podniesie się złote jajko Faberge. Otwórz je za pomocą klucza znalezionej w szufladzie biurka z biblioteki, zabierz diament i klucz; wychodząc nie zapomnij o sztylcie. Wróć do biblioteki i otwórz zegar. Jego wskazówki zaczną się kręcić, a portret Włada na ścianie się odwróci. Włóż tu medal, który naprawiła informatorka. Kiedy to zrobisz, wskazówki przesuną się na 11.45.

Podejdź do stołu, porusz małą mapą świata – pod nią jest mapa pokazująca konstelację Smoka. Po raz kolejny przyda ci się pierścień – połóż go na ostatnim kwadracie w dolnym lewym rogu. Między pazurami smoka zobaczysz 40 poziomo (niebieskie koło) i 25 pionowo (czerwone koło).

Podejdź do dużej mapy i użyj nowo zdobytych wiadomości. Wskazówki przesuną się na 11.50. Weź sztylet i wbij go w smoka – wskazówki są na 11.55. Dotknij sztyletu, w otwarte szczęki włóż diament. Wybiła 12.00 – zobaczysz, co teraz się stało...

Idź do sekretnego przejścia, wejdź po schodach to pokoju. Podejdź do pulpitu, obejrzyj lewą i prawą stronę. Weź butelkę z kwasem i znów zbliż się do pulpitu. Połóż krzyż na miejscu, to obróci pulpit – zabierz ikonę da Vinciego, odłoni się pergamin ukazujący kwadrat magiczny.

W pierwszej linii musi być słowo SATOR a w ostatniej ROTAS, zobaczysz krzyż. Zabierz go i wróć do przejścia na dole schodów.

Umieść krzyż w zakamarku, to pozwoli wejść do krypty. Wejdź do niej i podejdź do ołtarza. Otwórz bramę oblewając kratę kwasem z butelki. Wejdź do środka, wampiry odgoni przekraczając gałkę po prawej stronie i wpuszczając światło. Przejdź na drugą stronę pokoju, umieść krzyż w takim samym miejscu jak poprzednio i wejdź po schodach.

Po raz kolejny spotykasz informatorkę, niestety tym razem nie jest aż tak pomocna – na szczęście dasz sobie radę za pomocą ikony da Vinciego (połóż ją w odpowiednim miejscu, jest jedno). Dotknij jej i użyj ... tak, właśnie smoczego pierścienia. To pozwoli ci przejść dalej. Podejdź do Miny i porozmawiaj z nią.

I żyli długo i szczęśliwie; tak, to już koniec gry. Gratuluję zwycięstwa!



Duke Nukem Zero Hour

Debug Mode

C-góra, góra, C-lewo, prawo, C-dół, dół, C-prawo, R, A, B.

Daje wszystko: nieśmiertelność, broń, amunicję, przedmioty, klucze, przenoszenie się do innych poziomów, możliwości zmiany pogody i chmur oraz nieba (zmiany kolorów, wysokości, prędkości itd.), zmiany muzyczek podczas poziomu, odsłuchiwanie dźwięków i tekstów Duke'a (w sumie 2000), zmiana inteligencji przeciwników, statystyki, zmiana ubiorów bohatera itp. itd.

Kod wpisuje się gdy na ekranie widnieje "Press Start", powinniście usłyszeć wydzierającego się konia.

Triki uruchamia się podczas gry w trakcie poziomu za pomocą drugiego Joy'a (można podłączyć pierwszego do drugiego slotu), obsługa menu jest prosta, przelatuje się między nimi wciskając Start. Dzięki temu kodowi można też grać CO-OPERATIVE, po prostu podczas deathmatch'u dla dwóch osób przy pomocy trzeciego Joy'a w menu uruchamiacie, któryś z singleplayer'owych leveli i normalnie przechodzicie grę. **ZARABISTY KOD!!!** Działa we wszystkich wersjach językowych...

Michał 'MR.Caleb' Nabzdyk and TIME2DIE



Tony Hawk's Skateboarding

Cheat mode

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wklep kolejno B, Prawo, Góra, Dół, B, Prawo, Góra, X, Y. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząśnie.

Wybór etapu

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wklep kolejno Y, Prawo, Góra, X, Y, Lewo, Góra, X, Y. Jeśli kod został wpisany poprawnie ekran się zatrząśnie.

Powermeter zawsze pełny

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wklep kolejno A, Y, B, Dół, Góra, Prawo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząśnie.

Podniesienie statystyk skatera do 13

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wklep kolejno A, X, X, Y, Góra, Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząśnie.

Duże głowy

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wklep kolejno A, B, Góra, Lewo, A, B, Góra, Lewo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząśnie. Teraz zakończ grę i rozpocznij nową, aby wszyscy skaterzy mieli wielkie, śmieszne głowy.

Slow-motion

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wklep kolejno B, Prawo, Góra, Dół, B, Prawo, Góra, X, Y. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząśnie.

Turbo

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wklep kolejno X, Lewo, Góra, X, Lewo, X, Lewo, Góra, X, Lewo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząśnie.

Różne lokacje początkowe

Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wciskaj kolejno: X, B, A, Góra, Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran się zatrząśnie.

Private Carrera

Zaczniij grę jako Officer Dick. Zapauzuj, trzymaj L i wciskaj Y, Góra, Y, Góra, B, Góra, Lewo, Y. Ekran się nie zatrząśnie. Wyjdź z gry i rozpocznij nową. Private Carrera pojawi się zamiast Dick'a.

Końcowa sekwencja FMV

Zdobądź złoto we wszystkich trzech zawodach. Następnie wybierz opcję "View Replay", aby zobaczyć filmik.

Neversoft Jeździ

Zdobądź złoto we wszystkich trzech zawodach jako Officer Dick. Teraz możesz popatrzeć jak trudne bywają początki...

Officer Dick

Zdobądź 30 kaset w career mode.



Inny screen podczas ładowania

Jako imię wpisz JACKPOT.

Zwycięstwo w wyścigu

Jako imię wpisz FIRSON.

Kosmiczny wyścig

Jako imię wpisz NAIMAR.

Auta plażowe

Jako imię wpisz BIGGY1, BIGGY2, BIGGY3, BIGGY4, BIGGY5, BIGGY6, BIGGY7 lub BIGGY8.

Wszystkie auta, wszystkie trasy

Jako imię wpisz TATOO. Teraz w quick race masz dostęp do całego stuphu.

1999 Audi RSR

Jako imię wpisz MAYOU. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

1999 BMW

Jako imię wpisz POHLIN. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

1999 Toyota GT1

Jako imię wpisz PINOU. Rozpocznie

się wyścig. Wygraj go.

Auto jak... Hot Dog

Jako imię wpisz HOTDOG. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Serowe autko

Jako imię wpisz FROMAGE. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Ciastko? Proszę bardzo..

Jako imię wpisz PIE. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Pizza? Here we go!!

Jako imię wpisz PIZZA. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Statek kosmiczny, brakuje jeszcze tylko samolotu..

Jako imię wpisz MM1. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Samolot. No nie, tego się nie spodziewałem...

Jako imię wpisz MM2. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Szalone auto

Jako imię wpisz MM3. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Taksówka

Jako imię wpisz MM4. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Autobus z lat 60'tych

Jako imię wpisz MM5. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Furgonetka z lodami

Jako imię wpisz MM6. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.

Łódź podwodna... no comments

Jako imię wpisz MM7. Rozpocznie się wyścig. Wygraj go.



Colin McRae Rally 2.0

Wszystkie trasy

Jako swoje imię w "Create New Driver Profile" wpisz HELLOCLEVELAND.

Wszystkie auta

Jako swoje imię w "Create New Driver Profile" ONECAREFULOWNER.

Trasa Lancera

Jako swoje imię w "Create New Driver Profile" wpisz OFFROAD.

Sierra Cosworth

Jako swoje imię w "Create New Driver Profile" wpisz JIMMYSCAR.

Ford Puma

Jako swoje imię w "Create New Driver Profile" wpisz COOLESTCAR.

Mini Cooper

Jako swoje imię w "Create New Driver Profile" wpisz JOBINITALY.

Strzelanie fireballami

W menu "cheat" wpisz GREATBALLSOF. Strzelanie - hamulcem ręcznym w trybie arcade.

Odbijasz się jak w Ridge Racer

W menu "cheat" wpisz RUBBERTREES. Działa tylko w time trial i single stage.

Wielkie koła

W menu "cheat" wpisz EASYROLLER. Działa tylko w time trial i single stage.

Niska grawitacja

W menu "cheat" wpisz MOONLANDER. Działa tylko w time trial i single stage.

Agresywna jazda konsolowych kierowców

W menu "cheat" wpisz NEURALNIGHTMARE. Działa tylko w arcade.

Turbo

W menu "cheat" wpisz ROCKETFUEL. Działa tylko w time trial i single stage.

Szybsza gra

W menu "cheat" wpisz PRUNEJUICE. Działa tylko w time trial i single stage.



Specjale

Wejść do opcji, wybierz "Secret Options". Przytrzymaj Select i klep Kwadrat, X, R1, Kółko, Góra, Kwadrat, Dół, Góra, Dół, X, Kwadrat.

Motion blur

Wejść do opcji, wybierz "Secret Options". Przytrzymaj Select i klep Trójkąt, Kółko, Prawo, Trójkąt, Góra, Prawo, Kółko, Góra, Kwadrat.

Większa inteligencja przeciwników

Wejść do opcji, wybierz "Secret Options". Przytrzymaj Select i klep Kółko, Góra, Trójkąt, Kółko, Lewo, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, X, Dół.



Nightmare Creatures 2

Przechodzenie przez ściany

W menu głównym przytrzymaj L1 + R2 + Kółko + Kwadrat i wciśnij Select. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, pojawi się wiadomość.

Nietykalność

Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 + R2 + Kółko + Kwadrat i wciśnij Select. Pojawi się menu "Cheats", a w nim opcja "Hero Unlimited Life".

Populous: The Beginning



Cheat Mode

Najedź kursorem i naciśnij X na każdym drzewie w pierwszym poziomie. Teraz wciśnij Start, aby dobrać się do opcji. Jeśli zrobisz wszystko dobrze, na samym dole pojawi się „Cheat”. W tym menu będzie mana, wszystkie czary i tak dalej.

Colony Wars: Red Sun



Cheat code

Przejdź do „Home Station” i wstukaj: R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select.

Wszystkie bronie

Wpisz „Armoury”.

Dużo amunicji na statku

Wpisz „Big Daddy”.

Wybór stacji kosmicznej

Wpisz „Move House”.

Wyłączenie cheatów

Wpisz „All Cheat Off”.



Wszystkie trasy i samochody

W opcjach znajdź ekran „Game Progression”. Tam wstukaj kombinację: L, R, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Góra, Dół, A, A, Start. Na ekranie pozinny pojawić się dodatki, które właśnie otrzymałeś.

International Track&Field



Nowa konkurencja

Wpisz imię jako „L.A.” w trybie championship.

Kolejna konkurencja

Wpisz imię jako „Montreal” w trybie championship.

Gold mode

Wpisz imię jako „Helsinki” w trybie championship.

Silver mode

Wpisz imię jako „Munich” w trybie championship.

Metal mode

Wpisz imię jako „Sydney” w trybie championship.

Eagle One Harrier Attack



Wybór poziomu

Zapauzuj grę i wstukaj: R1, L1, R2, L2, Start.

Nietykalność

Zapauzuj grę i wstukaj: R1, L1, R2, L2, L1.

Nieskończona amunicja

Zapauzuj grę i wstukaj: R1, L1, R2, L2, R1.

NHL Rock The Rink



Zespoły NHL

Wpisz „BAILEY” jako kod.

Wszystkie boardy

Wpisz „POWER_SLAM” jako kod.

Bonusowe ruchy w każdym trybie

Wpisz „IAMWEAK” jako kod.

Sound test

Wpisz „NO_CHANCE” jako kod.

Tryb King Of The Rink dla dwóch graczy

Na ekranie tytułowym wstukaj: Select, Trójkąt, R2, L1, Prawo, Lewo, Dół, X.

Więcej radości po bramkach

Zapauzuj grę i wstukaj: Prawo, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Kwadrat, Kwadrat, Kółko.

Jackie Chan Stuntmaster



Sposób na olbrzymią liczbę żyć

Gdy zaczniesz na dachu w poziomie 2, wskocz na windę. Po prawej stronie jest ninja z pałą. Załatw go, a zapali się lampka nad drzwiami. Wejdź do środka i roztrzaskaj przeciwnika. Zjedź drabinka. Na samej górze jest dodatkowe życie. Zbierz je, zapisz grę, załaduj swój save i powtarzaj do woli...

Gekido Urban Fighters



Dodatkowa postać - Gorilla

Skończ tryb Urban Fighters jako Travis i Michelle.

Dodatkowa postać - Kobuchi

Skończ tryb Urban Fighters jako Tetsuo i Ushi.

Dodatkowa postać - Kintaro

Skończ tryb Urban Fighters na poziomie hard jako Gorilla. Kintaro będzie dostępny we wszystkich trybach.

Dodatkowa postać - Angela

Skończ tryb Urban Fighters na poziomie hard jako Kobuchi. Angela będzie dostępna we wszystkich trybach.

Dodatkowa postać - Akujin

Pojawi się, gdy skończysz dowolnym zawodnikiem tryb Urban Fighters na hardzie.

Dodatkowa postać - Akujin

Pojawi się, gdy skończysz dowolnym zawodnikiem tryb Urban Fighters na hardzie.

Dodatkowe stroje

Skończ trzy razy tryb Urban Fighters na poziomie normal. Teraz

podczas wyboru postaci trzymaj L1, L2, R1 lub R2.

Poziom hard

Ukończ tryb Urban Fighters wszystkimi dostępnymi postaciami, a pojawi się możliwość grania w tym trybie.

Shadow Fighter mode

Ukończ raz tryb Urban Fighters.

Survival mode

Ukończ dwa razy tryb Urban Fighters.

Team Battle mode

Ukończ trzy razy tryb Urban Fighters.

Team Battle mode

Ukończ trzy razy tryb Urban Fighters.

Street Gang Battle mode

Ukończ na poziomie hard tryb Urban Fighters jako Kintaro, Angela, lub Akujin.

Tryb Deform

Wpisz się na listę wyników jako „DEFORMANIA”, a w opcjach pojawi się nowy tryb.

Arena 7

Skończ tryb Shadow Fighter jako Kintaro, a otworzysz poziom Arena 7 w trybie Arena Battle.

Arena 8

Skończ tryb Shadow Fighter jako Angela, a otworzysz poziom Arena 8 w trybie Arena Battle.

Arena 9

Skończ tryb Shadow Fighter jako Akujin, a otworzysz poziom Arena 9 w trybie Arena Battle.

Rayman



99 żyć

Zapauzuj grę i wstukaj: A, Prawo, B, Góra, A, Lewo, B, Dół, A, Prawo, B, Góra, A, Lewo, B.

Pełna energia

Zapauzuj grę i wstukaj: B, Prawo, A, Góra, B, Lewo, A, Dół, B, Prawo.

Mapa świata

Zapauzuj grę i wstukaj: A, Lewo, A, Lewo, A, B, Prawo, B, Góra, B, A, Lewo, A, Dół, A.

Wszystkie moce

Zapauzuj grę i wstukaj: Prawo, Lewo, Góra, Dół, A, Góra, Góra, Dół, B, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, A.

Ghosts 'n' Goblins



Kody do kolejnych etapów:

1-2 L[Serce]K[Serce][Serce][Serce]BL
1-3 QZeroM[Serce][Serce][Serce]IH
1-4 PS5[Serce]7[Serce]B4
1-5 TJR[Serce]7[Serce]2[Serce]
1-6 JTT[Serce]7[Serce]7L
2-1 GN[Serce][Serce]KOOH
2-2 GN1[Serce]508
2-3 X43[Serce]50MR
2-4 LS5[Serce]9114
2-5 DN7[Serce]93[Heart]7

2-6 XN9[Serce]9333
End N8C[Serce]K40N

SW: Yoda Stories



Kody, kody.

2 XKJ / 3 GJP / 4 TDM / 5 WTM
6 ZBV / 7 QTC / 8 TGR / 9 VDP
10 BFG / 11 FNP / 12 STJ / 13
FTG / 14 BLP / 15 YSF

Armorines



Cheat mode

Wpisz BBBB BBBB jako hasło.

Worms Armageddon



Kody do poziomów

Jungle 2512, Cheese 2563, Medical 1655, Desert 4216, Tools 5226, Egypt 1245, Hell 2643, Treehut 4136, Garden 5413, Snow 3266, Constryd 2255, Pirate 3631, Fruit 1451, Alien 3644, Circuit 4333, Medieval 6316

Co oznaczają cyferki:

- 1: Dżdżownica-szkieletor
- 2: Różowa dżdżownica
- 3: Dynamit
- 4: Czerwona dżdżownica
- 5: Banan
- 6: Niebieski robal

Top Gear Pocket



Wszystkie trasy i samochody

Wpisz hasło „YQX-%ZD”.

Slug Bug

Wciśnij A, B, A (x2), B (x2), Select (x2), na ekranie tytułowym.

Samochody Type-AR i Type-MN oraz trasa „Pole”

Wpisz hasło „YQX+%Y”.

GTA 2



Wybór leveli

Jako imię gracza wpisz SESAME.

99 żyć

Jako imię gracza wpisz BIGCATS.

Nietykalność

Jako imię gracza wpisz INFINITY.

Wszystkie bronie

Jako imię gracza wpisz BIGGUNS.

Max power-up'a strażów

Jako imię gracza wpisz DBLWAMMY.

Gnat w kieszeni po śmierci:

Jako imię gracza wpisz LOSTTOYS.

Brak policji

Jako imię gracza wpisz LAWLESS.

\$10 000 000

Jako imię gracza wpisz ULTIMATE.

Max respektu od gangów

Jako imię gracza wpisz ALLFRIEND.

Jesteś najbardziej poszukiwany

Jako imię gracza wpisz BADBOYZ.

Więcej krwi

Jako imię gracza wpisz WOUNDED.

PRO ACTION REPLAY PSX

Armorines

Max zdrowia
D00466EC 1023
800466F2 2400
Max zdrowia (transport)
D005BA88 0008
8005BA8E 2400
Nieskończona ilość amunicji
D0046A60 1023
80046A66 2400
Szybkie strzelanie
D4060574 0040
80060574 0001
Super skoki (Trójkąt)
D4060550 0010
80060550 0001

Mr. Driller

Nieskończona ilość żyć
8019A598 000A
Max powietrza
801F0700 49F0
Nietykalność
801F06C0 0000
Max Punktacja
801F06C8 FFFF
Zatrzymanie zegara
800D2CFE 3C00
Odkrywa wszystko
801983E0 FFFF
801983E2 000F
80198458 FFFF
8019845A 000F

Flintstones Bedrock Bowling

Modyfikator leveli
8007B668 00??
Kody dla Gracza 1
Max Punktacja
8007AF80 FFFF
Nieskończona liczba prób
3007AF98 0001
Wszystkie odznaki
3007AF9A 000A
Wszystkie Dodo Birds
3007AF9B 0003
Wszystkie kryształy
C207AF9C 0001
3009A29C 0000
Dodawanie czasu w Bonus
Rounds (Select)
D00A5B44 0100
8009A314 03E7

Kody dla Gracza 2
Max Punktacja
8007AFD0 FFFF
Nieskończona liczba prób
3007AFE8 0001
Wszystkie odznaki
3007AFEA 000A
Wszystkie Dodo Birds
3007AFEB 0003
Wszystkie kryształy
C207AFEC 0001
3009A29C 0000

Dane do modyfikatora leveli:

00 - Gravel Factory
01 - Quarry
02 - Flooded Quarry
03 - Tar Pits
04 - Bonus Level: The Rubbles
Backyard Pool
05 - Bedrock Freeway
06 - Crystal Mine
07 - Lava
08 - Rockzilla
09 - Bonus Lane: Water
Buffalo Lodge
0A - Zetox
0B - Bonus Lane: Gazoo's
Asteroid

Covert Ops Nuclear Dawn

Max energii
80010402 1000
Wciśnij L1 + L2 a w
skrzyni znajdziesz
mnóstwo broni
D01C9890 0005
80010470 02FF
D01C9890 0005
80010472 03FF
D01C9890 0005
80010474 2EFF
D01C9890 0005
80010476 30FF
D01C9890 0005
80010478 33FF
D01C9890 0005

8001047A 39FF
D01C9890 0005
8001047C 38FF

Colin McRae Rally 2.0 PAL

Max czasu na setup i
naprawę samochodu
8007BFB8 7E40
8007BFBA 0005
8007C238 7E40
8007C23A 0005
Czas wyścigu zawsze poniżej
dwóch sekund
D00499FE 0001
800DA124 0028
D00499FE 0001
800DA194 002E
D00499FE 0001
800DA198 002C
Super turbo
801AD542 0007
801AD546 0007
801AD54A 0007
801AD54E 0007
Wszystkie trasy, samochody i
cheaty
8004D9D4 FFFF

SW: Jedi Power Battles PAL

P1 Max energii
800B1EF4 0064
P1 Max mocy
800B1EFC 0064

P1 Max punktów Jedi
800B1EFO 423F
800B1EF2 000F
P1 Max specjalnej broni
800B1F02 0005
P2 Max energii
800B1F10 0064
P2 Max mocy
800B1F18 0064
P2 Max punktów Jedi
800B1FOC 423F
800B1FOE 000F
P2 Max specjalnej broni
800B1F1E 0001
Max kontynuacji
800B1EEC 0000
P1 gra jako Darth Maul
800B1D6C 0005

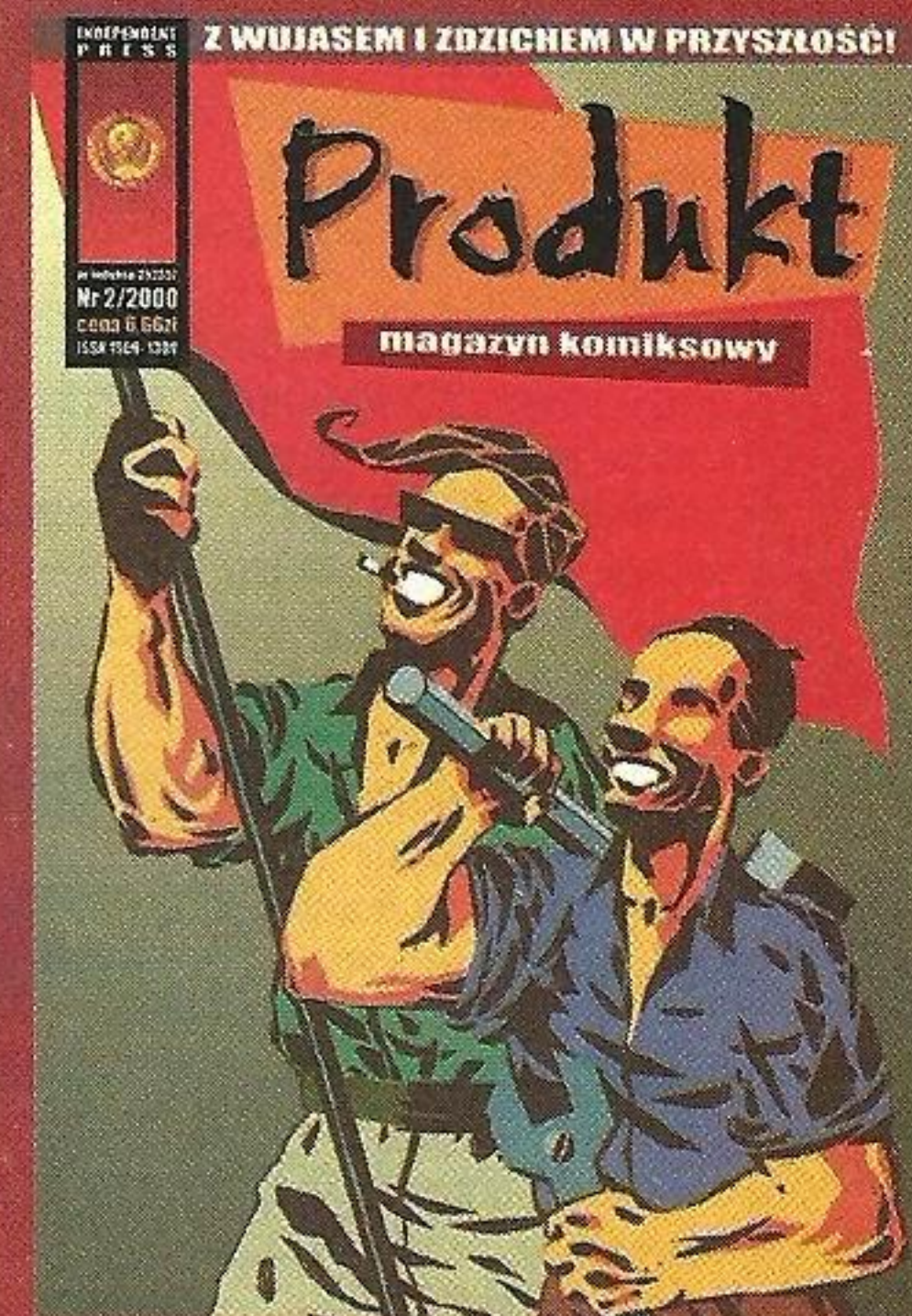
Street Fighter EX2 US

Max czasu
301E667C 0063
Czas treningu 0:00:00
801E5D48 0000
Zaczynasz od ostatniego
stage'u
D01E6686 0000
801E6686 0006
Otwiera wszystkie bonusy
801F4FOE FFFF
801F4F10 FFFF
801F4F14 FFFF
P1 Max energii
301E977C 00C8

Polowanie na Bizona



czy Zdzichu i Wujas
upolują Bizona
dowiesz się kupując
nowy Produkt



już w czerwcu

występują:
Zdzichu i Wujas

Stara Szkoła

DZIESIĘĆ LAT TEMU, PODCZAS GDY CAPCOM ŚWIĘCIŁ TRIUMFY ZWIĄZANE Z SUKCESEM SERII STREET FIGHTER ORAZ ROSNĄCEJ POPULARNOŚCI PŁYTY CPSI, KONKURENCJA NIE SPAŁA. PO NIEUDANYCH PRÓBACH ODZYSKANIA WŁAŚCIWEGO SOBIE MIEJSCA NA SCENIE ARCADE FIRMA SNK PONOWNIE ZEBRAŁA SIŁY, TYM RAZEM ATAKUJĄC Z MASZYNKĄ O NAZWIE NEOGEO.

Posunięcie okazało się wyjątkowo trafne. Dobra specyfikacja płyty i nieźle jak na owe czasy możliwości 2D, zaowocowały niebawem serią fantastycznych gier, które w konsekwencji pojawiły się niemalże we wszystkich salonach. Najważniejszy jednak był fakt, że maszyny arcade w salonach działały w oparciu o karty z programami. Tym samym ziszczył się sen właścicieli salonów - nie musieli oni za każdym razem wymieniać obudowy automatu. Wystarczyło jedynie wymienić cart i nakleić na pudło nowe nalepki z tytułem gry.

Zamiast ewidentnie kopiować pomysły konkurencji, SNK zdecydowało się realizować je według własnych rozwiązań, powodując stopniową ewolucję niemal każdego obecnego wtedy w salonach gatunku. Sztandarowe serie SNK to oczywiście KING OF FIGHTERS, będącej odpowiedzią na SF Capcomu, czy też równie popularny SAMURAI SHODOWN. Wspomniane tytuły bardzo szybko zdobyły sympatię graczy na całym świecie, stając się obiektem kultu w poszczególnych przybytkach arcade, a partyjka w KOF'a niejednokrotnie warta była największych poświęceń. Co jednak powodowało sukces powyższych tytułów? Przede wszystkim oryginalny design postaci, a w przypadku "króla" również ich liczba, którą SNK konsekwentnie powiększa z każdą kolejną częścią. Ponadto należy wspomnieć o naprawdę oryginalnych osobowościach i przypisanej im historii.

O ile jednak KOF pozostaje tradycyjnym 2D fighterem, to nie można powiedzieć tego samego o SAMURAI SHODOWN. Tutaj gracz przede wszystkim walczy przy pomocy broni białej, a walka wręcz pojawia się stosunkowo rzadko. Specyfiki dodaje również unikalny system rozgrywki, który raczej nastawiony jest na wyprowadzanie rzadkich, jakkolwiek skutecznych uderzeń, zamiast typowej "młócki". Developer postarał się także o charakterystyczną oprawę dźwiękową. Walki w KOF są pełne okrzyków i ogólnego zgiełku, co znacznie odróżnia go od sztandarowej serii Capcomu. W przypadku SS efekt jest podobny, przy czym na szczególną uwagę zasługuje tło muzyczne. Tematy z trzeciej czy też czwartej części sagi samurajów są po prostu prześlizgane.

Wiadomo jednak, że w większości przypadków dobre pomysły są dosyć często zbyt

Trudno uwierzyć, że to tylko 16 bitów...



KING OF FIGHTERS '98 - 2D fighter, kultowa rzecz w Japonii...



BUST-A-MOVE - tak jest, firma Taito przeniosła tę grę na każdą możliwą platformę...



SAMURAI SHODOWN - pierwszy fighter 2D, który nie kserował serii STREET FIGHTER...



METAL SLUG - kapitalna strzelanina, w której zasuwamy do przodu komandosem...



AEROWINGS ASSAULT 2 - klasyczny shooter, na NeoGeo były ich setki...



SUPER SIDEKICKS - zręcznościowe podejście do piłki nożnej sprawdzało się na automatach...

eksploatowane. Niestety, SNK nie stanowi tu większego wyjątku. Pomijając przeróżne, czasem bardzo dziwne mordobicia jakie ukazały się niedługo potem, warto wspomnieć o fantastycznej serii **LAST BLADE** oraz o **FATAL FURY**, która w pewnych okresach była blisko popularności samego "króla".

FF stanowi bowiem jakby

boczną historię KOF'a, ze względu na te same postacie i przeplatającą się historię. Seria stała się na tyle popularna, iż niebawem w Japonii powstało anime pod tym samym tytułem.

Jednakże NeoGeo to nie tylko 2D fightery. Spośród najbardziej popularnych gatunków arcade dużo miejsca zajmują shooter'y, zarówno te "chodzone" jak i "latane". W przypadku tych pierwszych palmę pierwszeństwa dzierży po dziś dzień seria **METAL SLUG**.

Przygody samotnego komandosa, osadzone w scenerii dziwnie przypominającej drugą wojnę światową, stanowią prawdziwą perełkę.

Odpowiednia doza akcji, dodatków i specyficznego humoru sprawiła, iż automat ten rzadko kiedy pozostawał wolny. Nic więc dziwnego, iż niebawem pojawił się sequel, a całkiem niedawno słynny **METAL SLUG X**. Na polu tych drugich

widoczna była zwłaszcza seria **AERO FIGHTERS**, znana także jako **SONIC WINGS**. Niezła dynamika i sporo upgrade'ów broni dawały satysfakcję każdemu fanowi tego gatunku. Co ciekawe na NeoGeo trafiały się całkiem ciekawe pozycje sportowe. Każdy fan "arkadów" z pewnością

przypomina sobie piłkę nożną **SUPER SIDEKICKS** i jej kolejne części. Kilka lat później firma SNK

wydała domową wersję automatu w postaci konsoli. Dziś znajduje się ona jedynie w zbiorach szalonych kolekcjonerów. A to z powodu, iż nowe gry nierzadko kosztowały... niemal 300 dolarów! Cena ta podyktowana była olbrzymią pojemnością carta, na którym znajdowały się gry. Nieco później firma zmytygowała się wydając konsolę na bazie napędu CD, ale było już za późno - wchodziły właśnie 32-bitowe PSX i Saturn...

Ostatecznie NeoGeo króluje w naszych salonach gier zdecydowanie najdłużej ze wszystkich automatów. Swoistą popularność zawdzięcza nie tylko grom pisany przez wspomniane SNK oraz ADK, Data East, czy Hudson, ale również dzięki przystępnej dla właścicieli salonów cenie, domowej wersji board'u, a także obecnym emulatorom. Najciekawsze jest jednak to, że mimo tylu lat na karku, wspomniane starocie wciąż prezentują się dumnie pośród względnie nowych automatów - oczywiście w lokalnych salonach gier...

Niestety, ostatnie wieści nie są optymistyczne. Nieoficjalnie mówi się, że firma SNK planuje reorganizację bądź zamknięcie swoich oddziałów w USA i Europie, a tym samym zamierza skoncentrować się na odzyskaniu części japońskiego rynku. I tak odejdzie w zapomnienie jeden z ostatnich bastionów pięknej, ręcznie rysowanej grafiki 2D.

Origin



GAWĘDY PO FAI

JESLI KTOŚ PAMIĘTA MOJĄ GAWĘDĘ SPRZED MIESIĄCA, W KTÓREJ WSPOMNIAŁEM, IŻ PECET POWOLI UMIERA, NIE BĘDZIE MIAŁ KŁOPOTÓW Z ODPOWIEDZIĄ NA PYTANIE: ILE SZTUK GRY MESSIAH (PC) SPRZEDAŁO SIĘ W PIERWSZYCH 3 TYGODNIACH W USA?

No ile dali radę tego pchnąć w kraju, w którym jeszcze dwa lata temu za w miarę dobrą sprzedaż uznawano 100.000 sztuk? W kraju, gdzie Messiah był reklamowany jako - nomen omen - drugie nadejście Chrystusa, gdzie David Perry (szef twórców gry) uznawany jest za guru (ja go uważam za nadętego bufona), i gdzie wreszcie uznano technologię stojącą za Messiah za rewolucyjną? Otóż, panie i panowie, sprzedano jak dotąd dokładnie 5603 egzemplarze. Co jest, oczywiście, szokującą klęską.

Czyżby przypadek? Nie. Super-hitu Daikatana sprzedano przez 3 tygodnie od premiery 13185 sztuk, a przypominam, że aby Ion Storm i John Romero wyszli zaledwie na zero, to muszą opylić trzy kolejne swoje produkcje (Daikatana, Deus Ex i Anachronox) w ilości po 2 miliony od tytułu. Marne szanse jak widać, i chyba Romero będzie musiał pozbyć się kilku Ferrari... Nie piszę jednak o tym wszystkim, by kopać leżących "guru", ale po to by liczbami zobrazować fakt, że pecet naprawdę zdycha.

Żeby było wesoło, to jedną z mocniej wbijających gwóździ do trumny firm jest... Microsoft. Otóż jak wiadomo gigant ten ma zamiar wkroczyć na rynek z konsolą Xbox, i żeby pokazać, jak bardzo poważnie podchodzą do tematu, sypią kasą na lewo i prawo kupując developerów. Ostatnio zakupili Bungie, twórców Oni i Halo, niegdysiejszych fanatyków Macintosha. Doug Zartman, spec do PR w Bungie, mówi z tej okazji: "Microsoft oferuje nam możliwość wytyczania nowych ścieżek na konsoli nowej generacji [...] Bungie zawsze starało się trzymać w czołówce liderów przemysłu gier, a nowoczesne konsole to właśnie to miejsce, gdzie należy przebywać. Ta umowa pozwala nam wejść na ten rynek w spektakularny sposób."

Co to oznacza między wierszami? To, że nowe gry Bungie nie ukażą się na PC. Microsoft nie płaciłby milionów dolarów, gdyby nie miał pewności, że dany developer zapewni im ciągnący sprzedaż konsoli megahit. Tak więc microsoftowy dział Xbox działałby na swoją niekorzyść, gdyby ta sama gra miała się równocześnie ukazać na zwykłego peceta. Być może zobaczymy Halo w pół roku po premierze na Xbox, ale wiadomo przecież, że to już nie to samo. Podejrzewam jednak, że nawet i tego nie będzie nam dane doświadczyć. Xbox, jak każda konsola, to system zamknięty, i Microsoft nie chciałby zobaczyć swoich gier wyglądających na jakimś dopalonym PC lepiej niż na swojej konsoli...

Jak już wspomniałem miesiąc temu, gruba ryba Peter Molyneux również

zapowiedział wycofanie się z pecetów. Co prawda później częściowo zdemontował tę informację tłumacząc, że owszem, konwersje jego tytułów na PC będą, tyle że nie on sam będzie je robił. Praktycznie jednak oznacza to, że Lionhead będzie skupiał swoją twórczą energię na jednej z konsol, a potem da kod jakiejś firmie, bo "jak przerobią na PC, to jeszcze parę zielonych wpadnie". A to oznacza przeważnie niższą, gorszą jakość. Idealnym przykładem są Final Fantasy czy Resident Evil, które po skonwertowaniu na PC wyglądają jak siedem nieszczęść.

Rusz kamyk, a spadnie ci na głowę cała lawina. Po Molyneux i Bungie do chóru włączył się wysmiany już wcześniej przeze mnie Dave Perry, który całkiem zresztą sensownie stwierdził: "No tak, wygląda na to, że Sacrifice może być naszą ostatnią grą robioną dla PC. Podobnie jak Peter, jestem pewien, że nasze produkcje będą konwertowane na PC, ale my sami będziemy tworzyć docelowo na te naprawdę potężne, masowe i stabilne maszyny - konsole. Owszem, zgadzam się, że gdyby nie koszty, to świat PC byłby atrakcyjnym miejscem. Musimy pamiętać, że Xbox to tak naprawdę PC w stanie zamrożonym... Pecety będą się rozwijać, ale przy 300 dolarach tylko za samą kartę graficzną 3D, która i tak jest przeżytkiem po pół roku, nie jest to dobra propozycja dla przeciętnego Jasia. Amerykanie uważają \$149 za sumę, powyżej której

zaczynają się mocno zastanawiać. Właśnie kupiłem sobie Della 1Ghz za cztery tauzenty i wiem, że już na Boże Narodzenie będzie przestarzały. Tak więc PC to nie jest tania czy wygodna droga, by zostać uznanym za nowoczesnego developera."

Fanatyki PC bronią się jak mogą i warczą. Powtarzają te same, znane od lat argumenty, że np. peceta mogą kompletnie dopasować do swoich potrzeb: a to inna karta dźwiękowa, a to lepszy Internet... Wynajdują bzdurne porównania, znam takiego, co twierdzi, że ponieważ super miodne gry będą się pojawiać na każdej konsoli, to prawdziwy fan kupi i tak je wszystkie, co da około tysiąca czterystu baksów - a więc w sumie tyle samo, co fajny komputer. Nazwałem ten argument bzdurnym, choćby dlatego - a powodów jest dużo więcej - że kupienie tego komputerka, zamiast kilku konsol, nie zapewni nam wcale dostępu do tych ultra gier, bo większość z nich i tak będzie "exclusive" dla danej konsoli, jak Zelda dla Nintendo...

Jest w tym wszystkim dla miłośników konsol ziarenko goryczy. Świat nie jest aż taki różowy. Zakładając bowiem, że większość uznanych developerów na PC przejdzie na PlayStation i inne takie, może się to skończyć nie tylko chaosem i nadmiarem tytułów na rynku, ale przede wszystkim efektywnymi plajtami i regresem rynku. Czy twórcy gier na PC mają pojęcie, czego oczekują gracze, że tak powiem, konsolowi? Otóż statystycznie rzecz biorąc, ludzie w wieku od 10 do 17 lat wolą konsole, a od 18 do 30 preferują peceta. Widać więc, że developerzy PC są przyzwyczajeni do zupełnie innego odbiorcy. Czy będą w stanie przestawić się na komunikowanie z innym, dla nich nowym światem? Być może później tak, ale z początku gwarantuję wam kilka przykrych wpadek...

W każdym razie każdy z was może teraz oficjalnie nabijać się z pececiarzy - to wymierający gatunek, podobnie jak dziewice i czytelnicy książek. Trochę szkoda, bo jakkolwiek kocham konsole, to jak mam grać w FPS-y (First Person Shooter jak np. Quake czy Unreal), to tylko z myszką i klawiaturą. Sterowanie padem to horrendalna pomyłka i obraza dla uczuć każdego szanującego się fragnistrza. Ale czy przypadkiem nie jesteśmy na to skazani?...

Adrian Chmielarz

Od redakcji: Chyba nie, stary. UNREAL TOURNAMENT na PS2 będzie kompatybilny z klawiaturą i myszką USB (PS2 ma dwa takie porty), a QUAKE III na DC także widzieliśmy w akcji grane na myszce i klawiaturze.



MESSIAH czyli gra nikomu na PC nie potrzebna. Trzeba było, panie Perry, zrobić tę grę tak jak wcześniej pan mówił - na PlayStation. A tak to Shiny czeka powrót z LA do slumsów.

ARCADEIA

WYOBRAŹMY SOBIE VIDEOSTRZELNICĘ LUB HOLOSTRZELNICĘ PRZYSZŁOŚCI, W KTÓREJ POJAWIAJĄ SIĘ CELE W PRZESTRZENI PRZED NAMI, A WIARTUALNY ŚWIAT W KIERUNKU KTÓREGO ODDAJEMY STRZAŁY DO ZŁUDZENIA PRZYPOMINA TEN PRAWDZIWIY. TERRORYŚCI BRODZA KŁWIĄ PO POSTRAZALE I JĘCZA Z BÓLU, GINĄ PRZYPADKOWI PRZECHODNIE, NA ŚCIANACH ZOSTAJĄ ŚLADY PO POCISKACH, A NA DODATEK MOŻEMY DOSTAĆ RYKOSZETEM Z WŁASNEJ BRONI. MAŁO TEGO, GDY W ODPOWIEDNIM MOMENCIE NIE ZASŁONIMY SIĘ PRZED STRZAŁEM ODDANYM W NASZYM KIERUNKU DOSTAJEMY KULKĄ Z FARBY ZNANĄ OBECNIE Z PAINTBALLA.

Oczywiście obecnie to czysta fikcja, jednak za parę lat... Wszystko wskazuje na to, że opisana wyżej sytuacja nastąpi szybciej, niż nam się wydaje. Upoważnia mnie do tego twierdzenia nowa videostrzelnica firmy Namco. Trzeci z serii "kryzysów" tej firmy, czyli CRISIS ZONE, to właśnie kolejny mały krok we wspomnianym kierunku.

Od czasu pojawienia się na ubiegłorocznej jesiennej JAMMIE w Tokio CRISIS ZONE jest jedną z najbardziej obleganych gier arcade ostatniego półrocza, na całym świecie. Majowy ranking branżowego miesięcznika „Intergame” plasuje go na pierwszym miejscu w dziedzinie gier dedykowanych w Australii i Niemczech, na trzecim w Wielkiej Brytanii i piątym w USA, mimo tamtejszej ogólnokrajowej nagonki na gry z wykorzystaniem przemocy.

Strefa Kryzysu nie jest jedynie prostym powieleniem pomysłów z TIME CRISIS I i II. Wraz z tym automatem zakończyła się bowiem era prostych videostrzelnic, w których mamy tylko możliwość "zbijania" pojawiających się na ekranie celów. Tutaj na ekranie dzieje się znacznie więcej. Nasze strzały powodują także zmiany tzw. tła. I tak gdy przemytamy serią po ścianie, pojawiają się na niej ślady kul, tak samo na drewnianych skrzyniach, biurkach, szafach, drzwiach. Kule rozbijają szyby wystawowe, ekrany monitorów, puszki czy butelki z napojami. Jedyny element biurowego wyposażenia, który skutecznie opiera się wystrzeliwanym w jego kierunku pociskom, to pocziwy blaszak, czyli PeCet. Duże ilości komputerów znajdują się w budynku biurowym opanowanym przez wstrętnych terrorystów, żaden z nich nie ulega jednak destrukcji pod wpływem naszych strzałów. Czyżby ukłon programistów z Namco w stronę IBM? A może załęczek sztucznej inteligencji?

Możliwość rozwalania strzałami przedmiotów to zupełnie nowa jakość w videostrzelnicach. Mało tego, także terroryści są obecnie bardziej odporni na nasz ostrzał. Noszą cwaniaczki kamizelki kuloodporne, a na głowach mają hełmy z kevlaru, niektórzy także zasłaniają się tarczami szturmowymi. Praktycznie rzecz biorąc dopiero celna, bardzo precyzyjna seria strzałów w głowę skutecznie eliminuje ich z gry. Tak jak w TIME CRISIS 2 najbardziej niebezpieczni są „Czerwoni”. Jeśli nie wyeliminujemy ich w pierwszej kolejności, jest po rybkach.

W "Strefie" dostajemy do ręki potężniejszą broń niż w poprzednich automatach tej serii. Nie mamy niestety możliwości oddawania pojedynczych strzałów, trzeba pruć seriami, a to nie pozwala skorzystać z bonusu za nie zmarnowane kule.

Tu rozumiem rozterkę projektantów gry. By wykorzystać w pełni nowe możliwości nie mogli ograniczyć się do pistoletu z poprzednich części. Pistolet i mała ilość kul zmuszają do precyzyjnego oddawania strzałów, a to z kolei powoduje skąpy ostrzał elementów wyposażenia danej lokacji. Sprawę rozwiązuje karabin maszynowy i czterdzieści kul w magazynku. W tym wypadku gracz może spokojnie zmarnować trochę amunicji na rozwalanie szyb i zmuszanie do lotu książek czy płyt. Fruwające elementy zdecydowanie zresztą wpływają na realizm gry.

W CRISIS ZONE mamy trzy poziomy do wyboru już na początku gry. Eliminację przeciwników możemy zaczynać od Centrum Handlowego, Placu lub też od Budyńku Biurowego. Poziom trudności rośnie w kolejnych etapach.

Oczywiście i tutaj NAMCO nie zrezygnowało ze swojego patentu na pedał nożny - zwany shoot-and-hide. Wszystkim konsolowcom wyjaśniam, że pełni on rolę czerwonego przycisku w pistolecie GunCon45 i pozwala na ukrycie się przed strzałem z ekranu oraz na jednoczesne doładowanie broni. Firma pana Nakamury zdecydowanie różni się tutaj od innych japońskich producentów strzelnic preferujących system shoot off the screen, czyli ładowanie broni strzałem poza

- ekran. W każdym razie pedał zamontowany w podstawie gry spełnia swoją rolę
- znakomicie i pozwala nam uzyskać chwilę wytchnienia oraz czas niezbędny na
- przemyślenie dalszej taktyki.
- Założmy, że zaczynamy grę od Placu. Cała ta terrorystyczna banda, którą musimy
- skutecznie wyeliminować, jest tym razem niekiepsko wyposażona. Kadafi lub szejk
- Bin Laden nie żałowali kasy i zakupili naszym przeciwnikom sporo śmiertelnych
- zabawek. Na otwartej przestrzeni placu najbardziej niebezpieczne wydają się być
- helikoptery. W porównaniu do poprzednich części w CRISIS ZONE nastąpił znaczny

ich wysyp. Oprócz Apache'a, który nęka nas od samego początku, umieszczono w tym stage'u co najmniej kilkanaście innych uzbrojonych latających maszyn. Strącenie wszystkich zajmuje trochę czasu i kredytów, ale po drodze możemy m.in. oglądać wspaniale przedstawioną scenę zniszczenia wiszącego mostu.

Kolejną strefą jest Centrum Handlowe. Dzięki nagromadzeniu towarów w sklepach i dużej ilości szyb jest to chyba najbardziej efektowny poziom gry. Nasz machine gun dosłownie wymiata z półek wszelkiego rodzaju towary, rozpryskują się szyby, rozwalają półki i tak, mówiąc szczerze, w pewnym momencie zapomniałem o zadaniu jakim jest unicestwienie wszystkich uzbrojonych przeciwników. Kończy tę strefę pojedynek z czołgiem, który wyjeżdża na nas przez ścianę. Jest dobrze opancerzony i mimo systematycznego ostrzału dość trudno go zniszczyć.

Trzecia i ostatnia strefa to Budyńku Biurowy. Typowe biuro w zachodnim stylu z komputerami, biurkami i przeszklonymi ściankami działowymi. Inspiracją przy projektowaniu tego poziomu mogła być dla autorów scena z TERMINATORA 2, gdzie Arnie z przyjaciółmi usiłuje wykraść i zniszczyć chip przechowywany w firmie komputerowej.

Nie ma tu co prawda efektownego wybuchu niszczącego całe piętro w finale sceny, ale dzieło zniszczenia jakie mamy do wykonania po drodze jest równie imponujące. Oprócz wspomnianej wcześniej wpadki z komputerami PC, wszystkie inne elementy wyposażenia biura ulegają totalnemu zniszczeniu. Tandem bossów, który występuje w tym etapie jest, jak to bywa w tego rodzaju strzelnicach, niezwykle odporny na strzały. Gdy uda nam się jednak ostatecznie ich wyeliminować, czeka nas niespodzianka w postaci Bonus Stage.

- Terroryści mają oczywiście swoje tajne laboratorium, które musimy zniszczyć.
- Dopiero wtedy pojawia się "lista płac" na zakończenie gry.
- Jak możecie zauważyć na dołączonych zdjęciach CRISIS ZONE wygląda trochę
- inaczej od swoich poprzedników z TIME w tytule. Obudowa jest krwisto
- czerwonego koloru, a plansza z tytułem odzwierciedla charakterystyczne dla gry
- dziury po pociskach.
- Do tej pory Namco proponuje operatorom dwa rodzaje obudowy. Ekonomiczną,
- typu SD z 28 calowym monitorem (i wysoką na ponad 2 metry), oraz typu DX z
- 50 calowym projektorem i osobną konsolą z bronią. Zasila to wszystko znany już z
- innych gier Namco system 23, będący znacznym rozszerzeniem płyty głównej
- pocziwego PSX-a.
- Ponieważ Sony ogłosiło niedawno, iż udostępni japońskim producentom gier
- arcadowych swój nowy board z PS2 do wykorzystania, z niecierpliwością oczekuję
- już czwartego CRISIS.
- Jak pokazuje jednak przykład CRISIS ZONE, nawet ze starego sprzętu wycisnąć
- można całkiem świeże pomysły i może też być tak, że podbudowany najnowszą
- elektroniką następca okaże się klapą, czego oczywiście Namco nie życzę.

Val B.

Cash-Box Crisis? Get Crisis Zone!

CRISIS ZONE

W1150 x D1180 x H2200 (mm)
Waga: 210kg
59 inch monitor
Subart 75 minigame

W1540 x D1230 x H2650 (mm)
Waga: 175kg
28 inch monitor
Subart 75 minigame

A powerful, pulsating, precision shooting game from Namco. A machine gun control delivers sweeping bursts of rapid fire, cutting down enemies throughout three amazing stages to reach the unprecedented challenge of the bonus stage!

namco

NAMCO EUROPE LTD
NAMCO HOUSE, 8 ACTON PARK ESTATE, LONDON W3 7QE, UK
TEL: +44 (0) 20-8324-6050 FAX: +44 (0) 20-8324-6060

CRISIS ZONE to najbardziej efektowna videostrzelnica w historii gier arcade. Stanowi ona zupełne przeciwieństwo dla SILENT SCOPE - zamiast po cichu zafatwiać przeciwników jednym strzałem, prujemy do ekranu z pistoletu maszynowego z magazynkiem na 40 pocisków. Absolutna rewelka.

RPGamer

ŚWIAT ZWANY GAIĄ ZAMIESZKIwany jest przez cztery nacje. Jedną z nich to Lindblum. Regent Cid, miłośnik panujący nad swym spokojnym ludem, spowodowany atakami jakie na jego osady przeprowadza królowa Alexandria decyduje się wynająć grupę najemników do porwania księżniczki Garnet. Do porwania dochodzi, ale księżniczka, wraz ze swoim ochroniarzem dołącza do najemników - zapewne dostając jak złe czyny są udziałem królowej Alexandrii. Zezłoszczona królowa wysyła za nimi w pościg armię czarnych magów. O dziwo, jeden z nich - młodziutki, ale bardzo potężny VIVI staje po stronie naszych bohaterów.

Już za chwileczkę, już za momencik Final dziewiąty zacznie nas kręcić... Zaraz, zaraz. Jak to? Przecież dopiero co pisaliśmy o Finalu? No to o co chodzi? Ano o to, że za chwileczkę premiera, gra została oceniona w Famitsu o PSX-ie, a poza tym premiera gry odbędzie się w wakacje...

Właśnie - w wakacje. A wy w rękach trzymacie właśnie numer wakacyjny. Co oznacza, że następny numer zrobimy, kiedy już FINAL FANTASY IX zostanie rozwalony na kawałki przez Japończyków, a wy będziecie głodni jakichkolwiek informacji z wydanej już, realnej i namacalnej gry.

Oczywiście nie będziemy recenzować tej gry do czasu jej pojawienia się w wersji angielskojęzycznej. To zupełnie mija się z celem. Po raz drugi użyje tutaj tych słów, ale granie w FFX bez znajomości języka, w którym wygłaszane są dialogi jest po prostu idiotyczne.

Dlatego więc radzę wam, abyście nie importowali tej gry. Nie jest warto. Oczywiście fajnie i hardcore'owo wygląda stojąca na półeczce płytka z tą akurat grą, ale znajdzie lepszy użytek dla własnych pieniędzy.

Jako rasowi rpgamerzy możemy odpuścić sobie pytanie czy warto jest grać w FFX, ale na pewno ucieszy was wiadomość, że poświęcona tylko i wyłącznie PSX-owi wersja popularnego tygodnika Famitsu oceniła grę na 38/40. Jest to bardzo dobry wynik i dobrze wróży tej grze. Ciekawe jednak jak sprawa zostanie oceniona w dużym Famitsu. Jeżeli podobnie to szykuje się najlepiej oceniony przez tę japońską wyrocznie tytuł z serii Final Fantasy. Aby powetować wam za fakt, iż aż do końca wakacji nie dowiecie się od nas niczego z relacji naocznej, postaram się zdradzić kilka szczegółów, które trzymałem na taką właśnie godzinę.

O czteroosobowej drużynie i tym samym powrocie do korzeni pre-psxowych już wiecie. Drużynę będzie więc można zmontować z czterech postaci - dwie będą stały wtedy z przodu, dwie z tyłu. Standardowa akcja ze słabymi magami z tyłu ciskającymi magią wspierającą, oraz pakerami zgarniającymi uderzenia innych na siebie.

Wprowadzony został też tzw. Active Time Event System, dzięki któremu drużyna naszych postaci może się dzielić, co z kolei pozwoli na zwiedzanie

różnych miast w tym samym czasie (poprzez przełączanie się pomiędzy ekipami).

W grze wprowadzono też nowy element w postaci wskaźnika sekretów. Kiedy bohaterowie znajdują się w lokacji, która skrywa jakieś tajne przejście lub ukryty skarb, nad głową będzie pojawiał się znak zapytania - w stylu tego z METAL GEAR SOLID.

będzie w stanie nosić ciężkich, metalowych zbroi. VIVI za to będzie mógł nosić tylko lekkie kapoty, co zapewne zrekompensują mu potężne czary.

Dodatkowo, każda z postaci ma inaczej reagować na różne przedmioty i ma z nich uzyskiwać inne umiejętności. Umiejętności dzielą się będą na aktywne i pasywne - pierwsze będą służyły do

wykorzystywania w walce, a drugie będą wpływały na status postaci. Czyli - Squaresoft cały czas drepcze tymi samymi ścieżkami - najpierw materie, potem GF-y, teraz przedmioty ze specjalnymi cechami... Ale w porządku. To się sprawdza. Ale chciałbym poznać osobę, która korzystając z własnej, praktycznej wiedzy przeszła wszystkie testy GF'owe w FFVIII, nie korzystając z żadnej pomocy. Oczywiście w grze nie zabraknie także karcianki, będącej rozwinięciem zasad Triple Triad z FFVIII. Karty są podobne do tych z TT (też widnieją na nich wizerunki postaci z gry, z odpowiednimi statystykami), ale mają też strzałki w rogach. Kładziemy karty w taki sposób, aby rogi wskazywały karty przeciwnika - jeżeli przeciwnik nie ma karty ze strzałkami skierowanymi naprzeciwko naszej - odwracamy ją. Jeżeli ma strzałkę - rozgrywa się pojedynek, w którym decydują statystyki kart. Na tym jednak się nie skończy. Gra będzie obfitować w liczne mnigierki testujące zręczność, koordynację i umiejętności ruchowe graczy. Znajdzie się tu m.in. sekwencja w stylu PARAPPA THE RAPPER - jak na razie w grach Squaresoftu takich gier nie było za dużo, ale

mimo wszystko - były. Zapowiada się, że ta część nie będzie pod tym względem szczególnie przełomowa. No cóż, to by było na tyle. Więcej dowiecie się z naszego powakacyjnego wydania, a na razie - powinno wystarczyć. Nie mamy wątpliwości, że ta gra nie zawiedzie naszych oczekiwań. Ale jeszcze trochę trzeba będzie na to poczekać. Tym bardziej, że od następnych Finali czekają nas drastyczne zmiany. I nie do końca jestem pewien czy na pewno na lepsze...

Zamyślony Squaerio myślący o przyszłości serii FF



FINAL FANTASY IX
NADCIAGA!

Po małej zmianie jaka czekała Limit Breaki w FFVIII, w FFX powita nas tryb Trance - kilkakrotnie trafiona postać wpada w trans i może zadawać potężne obrażenia korzystając ze swoich specjalnych umiejętności.

Każda z postaci ma cztery sloty na różne elementy ekwipunku. Zbroję, broń, tarczę i przedmiot. Każdy z elementów ekwipunku ma własne właściwości i obdarza nimi swego "nosiela". Na przykład magiczna różdżka może nauczyć maga czaru Fire. Po nauczaniu się tego czaru nie trzeba już nosić różdżki. Przy okazji - ekwipunek jest uzależniony od klasy postaci. Zidane na przykład jest złodziejem i nie

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ

NEO PLUS VIDEO 4

Tokyo Game Show Wiosna 2000
ORAZ

Electronic Entertainment Expo 2000

Neo Plus Video 4 to nasza najnowsza, godna roku 2000 kaseeta prezentująca najświeższe gry w akcji.

Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - Tokyo Game Show i E3 2000, na których zaprezentowano ponad 400 gier. My wybraliśmy dla was te najlepsze!

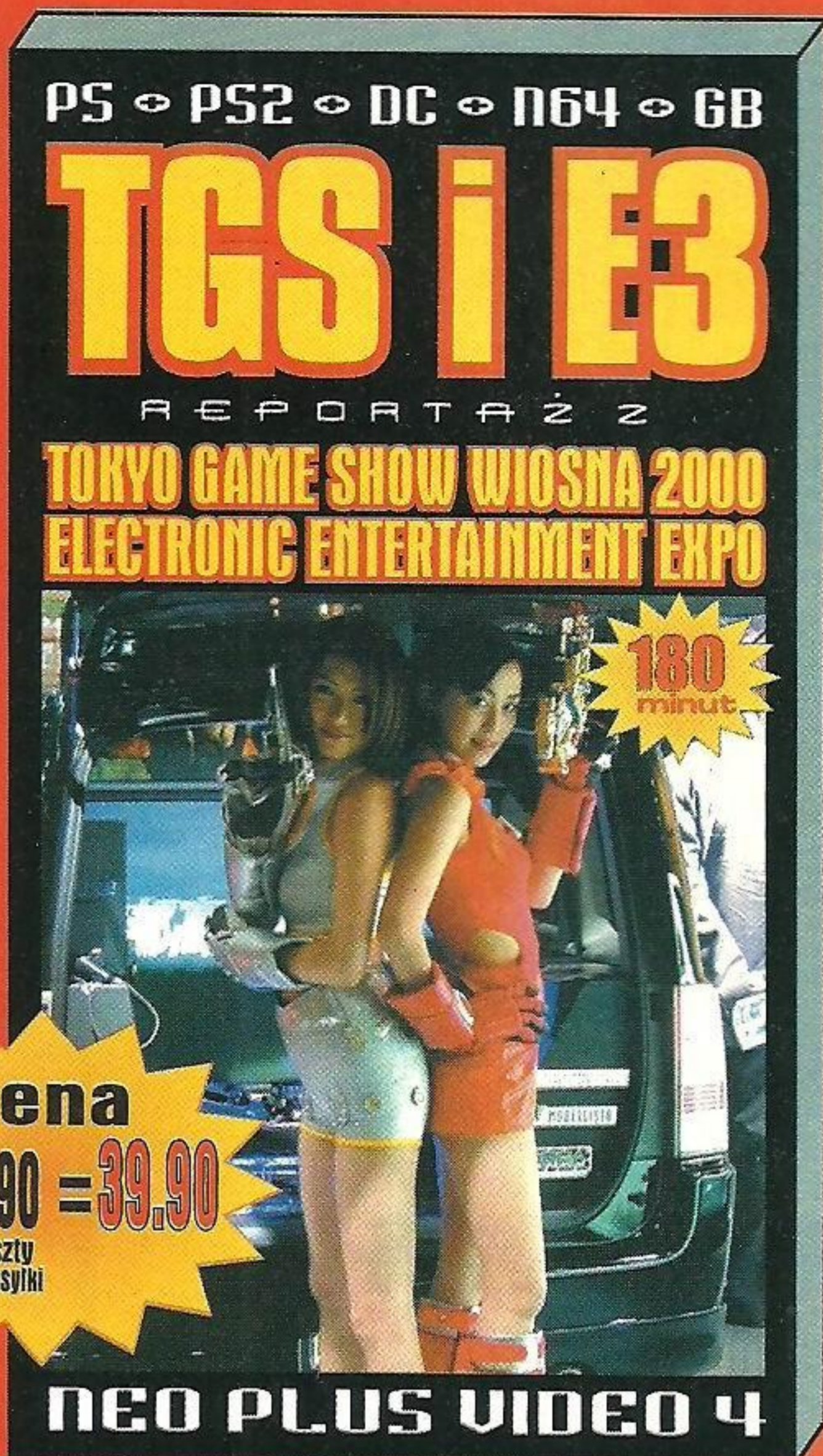
180 minut czyli 3 godziny - dwa razy więcej, niż na N+ Video 3.

Nowość!

Najnowsze gry na 128-bitowe konsole: PlayStation 2 i Dreamcast!

Nie zapominamy też o PSX, GameBoy i N64!

CENA: 39.90. KOMENTARZ: polski



cena
35 + 4.90 = 39.90
koszty przesyłki

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST

oficjalny produkt Neo Plus. zawiera nie publikowany wcześniej

Konsolowe KOMPENDIUM

PlayStation
FINAL FANTASY 8
STAR WARS EPISODE 1
THE PHANTOM MENACE
DRIVER, SILENT HILL,
SYPHON FILTER
STREET FIGHTER ALPHA 3
RIDGE RACER TYPE 4
LEGAIA, KENSEI
LUNAR, GUARDIANS CRUSADE
... i wiele innych!

DREAMCAST
SONIC, POWERSTONE
BLUE STINGER i inne...

NINTENDO 64
STAR WARS, SUPER SMASH BROS

GAMEBOY
ZELDA i masa tipsów!

Plus Hity!

FINAL FANTASY 7,
RESIDENT EVIL 1+2
SUPER MARIO 64

**BONUS! NAJNOWSZE TIPSY
ORAZ KODY DO ACTION REPLAY**

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video opracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, RESIDENT EVIL 1, 2 I 3, FINAL FANTASY 7,

Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!

Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawiło się pod koniec października.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu - wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

numery 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ciągle dostępne



NEO PLUS nr 8 marzec 99

RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99 **HELP:** CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!**: ATEI 99 - Raport z wystawy automatów w Londynie



NEO PLUS nr 9 kwiecień 99

RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, **HELP:** SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks **XTRA!**: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!



NEO PLUS nr 10 maj 99

RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98 **HELP:** POPULOUS 3, Tips&Tricks **XTRA!**: TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!



NEO PLUS nr 11 czerwiec 99

RECENZJE: STREET FIGHTER ALPHA 3, OMEGA BOOST, SPEED FREAKS, SUPER SMASH BROS, WARZONE 2100, GTA LONDON 1969, BIG AIR, HARD EDGE, GLOBAL DOMINATION **XTRA!**: E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja z Kalifornii



NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99

RECENZJE: STAR WARS EPISODE 1 RACER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2, DRIVER, EHRGEIZ, STAR OCEAN THE SECOND STORY, WWF ATTITUDE, LUNAR: SILVER STAR STORY, CROC 2, **HELP:** STAR WARS EPISODE 1 RACER



NEO PLUS nr 13 wrzesień 99

RECENZJE: DINO CRISIS, BUGS BUNNY LOST IN TIME, DECEPTION 2, METAL GEAR SOLID INTEGRAL, VRALLY 2, VIRUS, TARZAN, ECHONIGHT **HELP:** BUGS BUNNY LOST IN TIME, DINO CRISIS, METAL GEAR SOLID VR MISSIONS, ECHONIGHT, FIGHTER MAKER. **XTRA!**: DREAMCAST - podsumowanie przed premierą



NEO PLUS nr 14 październik 99

RECENZJE I OPISY: SOUL REAVER, FINAL FANTASY 8, SHADOWMAN, SOUL OF THE SAMURAI - RONIN BLADE **RECENZJE:** TONY HAWK'S SKATEBOARDING, REVOLT, STAR WARS THE PHANTOM MENACE, WIP3OUT **XTRA!**: ECTS 1999 relacja z wystawy w Londynie



NEO PLUS nr 15 listopad 99

RECENZJE I OPISY: RESIDENT EVIL 3, SOUL OF THE SAMURAI cz 2, X-FILES, TONY HAWK'S SKATEBOARDING **RECENZJE:** 40 WINKS, ISS PRO EVOLUTION, QUAKE 2, XENA, WCW MAYHEM, GAUNTLET LEGENDS, CARMAGEDDON **XTRA!**: TOKYO GAME SHOW Jesień 99



NEO PLUS nr 16 grudzień 99

RECENZJE: ARMY MEN AIR ATTACK, COOL BOARDERS 4, CRASH TEAM RACING, FIFA 2000, FORMULA 1, GTA2, GRANDIA, KO KINGS 2000, MISSION: IMPOSSIBLE, MTV SNOWBOARDING, READY 2 RUMBLE BOXING, SPYRO 2, TOY COMMANDER WU-TANG i inne **HELP:** SPYRO 2, WU-TANG, ISS PRO EVOLUTION, READY 2 RUMBLE BOXING, GRANDIACIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!**: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie



NEO PLUS nr 17 styczeń 00

RECENZJE I OPISY: TOMB RAIDER 4, DUNE 2000, TOY STORY 2, MEDAL OF HONOR, TOMORROW NEVER DIES **RECENZJE:** TEST DRIVE 6, SOUL CALIBUR, VIGILANTE 8 2, NBA LIVE 2000, TUROK RAGE WARS, SKATE & DESTROY, TWISTED METAL 4 **XTRA!**: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy



NEO PLUS nr 18 luty 00

RECENZJE I OPISY: GRAN TURISMO 2, DONKEY KONG 64, VANDAL HEARTS 2, SHAOLIN, AMERZONE **RECENZJE:** ACE COMBAT 3, ARMORINES, MUSIC 2000, RAINBOW SIX, SAGA FRONTIER 2, XENA, RENEGADE RACERS, NBA JAM 2000 **XTRA!**: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers o Speddball 2100



NEO PLUS nr 19 marzec 00

RECENZJE I OPISY: RESIDENT EVIL GIN SURVIVOR, CHASE THE EXPRESS, TOMBI 2, GRAN TURISMO 2 część 2, SHAOLIN część 2, VAGRANT STORY część 1 **RECENZJE:** CRAZY TAXI, ECW HARDCORE, NBA 2K, MARVEL VS CAPCOM, SF EX 2 PLUS i inne **XTRA!**: RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: CODE VERONICA na DC, RE2 na N64, GUN SURVIVOR na PSX

<p>Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>telefon:</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>
--	---	---	--

DOKOŃCZENIE OPISU DO GRY LEGEND OF MANA ZE STRONY 95

dostaniesz AF - Jumi's Staff. Po rozmowie wybierz sobie partnera i wyjdź korzystając z symbolu na podłodze. A następnie wykorzystaj dopiero co zdobyty AF. I stwórz Bejeweled City.

Pochodź trochę po mieście i zbierz cztery kamienie. Są w małych domkach z kamieniami na dachach. Już z kamieniami podejdź do bramy, obejrzyj ją i... Pearl zamieni się w Blackpearl, a Jewel Beast podejmie kolejną beznadziejną próbę wygrania walki. Z podobnym skutkiem jak wszystkie poprzednie. Umieść kamienie (w moim przypadku - zielony i niebieski) tak, żeby te dwa na podestach tworzyły kolor kryształu nad drzwiami. Dzięki temu się otworzą. Potem wróć się do domków i zbierz kryształy, które złożyłeś na podestach. A potem już śmiało ruszaj przez drzwi na górę. Tutaj do zebrania są dwa kamienie, jest też rozmowa do podsłuchania. Kiedy już zbierzesz kamyki, ruszaj do drzwi. Znowu wykaż się swoją praktyczną wiedzą z zakresu plastyki i tak połącz ze sobą trzy, tym razem, kolory na podestach, aby dały kolor kryształu nad drzwiami (u mnie - zielony, czerwony i niebieski). Tylko dla formalności dodam, iż drzwi tych pilnował nasz nieodżałowany Jewel Beast. Potem powtórka z rozrywki. To samo na piętrze wyżej. Podsłuchaj rozmowę, wróć na piętro najniższe po kamienie, rozwalć Jewela i ułóż kamienie. Czerwony, biały, niebieski i jasnoniebieski. Na górze czeka jeszcze rozmowa, a potem dwie walki z bossem pod rząd (w tym jedna w kosmosie czy coś takiego). Na końcu zaś... Na końcu scena, która równie dobrze mogłaby definitywnie zamykać grę. Ale tego nie robi. Zamiast tego zaś - kończy ten quest.

55. THE FIELD TRIP

Zrób Bone Fortress z AF Dragonbone. Porozmawiaj z uczniami w wiosce - okazuje się, że wybrali się na wycieczkę w plener. Mają zebrać składniki do wywaru.

Znajdziesz je na sąsiednim ekranie, rozmawiając z konkretnymi osobami. Musisz jednak zrobić to w pewnej kolejności:

- * grzybki od pani flowerlinga
- * gwiazdki od pana flowerlinga
- * łuski od studenta (na górze ekranu)

W nagrodę dostaniesz Oblong Seed. Koniec.

56. DIDDLE'S LETTER

Troszkę na to późno, ale być może w czasie podróży po Dominie byliście świadkami tego, jak kataryniarzowi zwięwa katarynka. No więc rzeczywiście Diddle się zgubił. I teraz Capella nie jest zadowolony. Po krótkiej rozmowie z nim (jeszcze w parku) można wywnioskować, że nie wie co się stało z Diddle'm. Wystarczy porozmawiać ze Sproutlingiem z Dominicy - powie, że Diddle'a zabrał ptak. Porozmawiaj więc z właścicielką knajpy w mieście. Nic o tym nie wie, ale rzuci cień oskarżenia na listonosza. Idź więc na ścieżkę, która chadza, a będziesz świadkiem zabawnej sytuacji. Pójdź gdzieś, potem wróć na trasę listonosza i pomów z nim. Stąd skieruj się na Luon Highway. Teleportuj się i podejdź do listu. Spotkasz Capellę. Nie pozwól mu obejrzeć listu - i tak to robi. Potem idź za nim. Po chwili spotkasz Diddle'a. Kiedy zapyta cię czy Capella obejrzał list - sygnij kłamczucha. Diddle obrazi się i wejdzie do jaskini. Ruszaj w ślad za nim. W pewnym momencie natrafisz na Capellę stojącego przez wejściem dalej. Boi się potwora. Wejdź tam, załatw bestię i bądź świadkiem ponownego zejścia przyjaciół. I przyjmij prezent. Koniec questu.

57. DIDDLE HAD IT!

Pójdź do Luminy i porozmawiaj z Capellą.

Po tym wyjdź z miasta, udaj się gdzieś indziej i wróć do Luminy. Kiedy przyjdiesz z powrotem zobaczysz grającą parę, przekonasz się, że Diddle'owi cos się nie podoba. Pogadaj z Capellą i ruszaj gdziekolwiek poza Lumine. Po wejściu i wyjściu z jakiegoś miasta zobaczysz zlatujące się do Luminy duchy. Wróć do miasta, pogadaj z Capellą, potem wyjdź z miasta i po drodze zobacz, jak duchy porywają Diddle'a. Ruszaj do Underworld. Znajdziesz się na samym dole, a musisz wyjść na górę. Kruczek? Nie wolno ci dać się dotknąć przez Shadole. Jeżeli tak się stanie - wracasz. Na szczęście z każdym razem, kiedy zostajesz wrócony część Shadloes znika, więc za n-tym razem przejdiesz, bo nie będzie ich już prawie wcale. Ale i tak jest to bardzo irytująca misja. Po dojściu do Diddle'a ujrysz jak Capella usiłuje przekonać towarzysza do pozostania, a następnie powalczysz z bossem. Koniec questu.

58. THE GHOST OF NEMESIS

Weź jakiegoś swojego pupilka (golema lub zwierzę) i idź do Underworld po Larca, a następnie ruszaj do Bone Fortress. Miń wioskę i pójdź dalej, a pojawi się rycerz. Nie odejdziesz, kiedy będzie tego żądał, a następnie pokonaj go w walce (kaszka z mlekiem). Wejdź do paszczy kościanego smoka. Wciśnij środkowy przycisk. Zostaniesz odłączony od reszty. Wyjdź z lewej strony, wejdź na schody w następnym pomieszczeniu, znowu pójdź w lewo i pogadaj z czaszką. Pomoże ci i otworzy przejście. W następnym pomieszczeniu znajdziesz rycerza, zagadnij go, a otworzy dalszą drogę. I tak odzyskałem swego wiernego chocobosa. Wracaj do czaszki i tym razem wyjdź drzwiami na dół, obok niej. Potem po schodach, i znowu wyjściem na dole. Jest tu nowa czaszka. Pogadaj z nią. Otworzy przejście do żołnierza, który zwątpił. Wraz ze zwierzątkiem (lub golemem) idź do dwóch przycisków i naciśnij je. Otworzy się brama. Wejdź do środka. To winda. Pogadaj z płomieniem i poproś o trzecie piętro. Tam spotkasz się z Sierrą. Trzeba z nią walczyć. Możesz mieć trochę kłopotów - jest szybka i dużo skacze. Ale umówmy się - bez przesady. Puść swojego potworka, tak aby go atakowała, a ty w tym czasie atakuj ją. Ciężko trafić ją specjalami. Wróć do windy i zjedź na drugie piętro. Tutaj idź w lewo, rycerz niech otworzy przejście, a tam napotkasz Larca. Porozmawiaj z nim dwa razy. I wracaj do windy. Znowu jedź na trzecie i idź w lewo do schodów. Wejdź na nie i pokonaj kolejnego bossa - Deathbringera. Łatwy jest. Ruszaj więc dalej w poszukiwaniu jakiegoś godnego walki przeciwnika. Następny będzie Jajaro. No i niestety - kolejna wpadka. Jajara też nie jest zbyt twardy. W żadnej ze swych dwóch postaci. Nawet w tej, w której zakłada na siebie dwie głowy posągów. Po walce - koniec. Larc zabiera manę i daje ci AF Green Cane.

59. CATCHIN' LILPEAS

Rzuc Green Cane - powstanie White Forest. Wejdź do niego i przysłuchaj się rozmowie ludzi Kristis. Twoim zadaniem będzie uratowanie biednych Lilipeasków z rąk Skippie i Hamsona. W sumie musisz znaleźć pięć stworków - trzy są w beczkach, dwa gonią ludzi Kristis. A więc w drogę. Idź w lewo. Wyjdiesz w końcu na Hamsona ganijącego Lilipeasa. Zagadnij Hamsona, a stworek zwieje. Pochodź po lesie i zbieraj Lilipeasy. Po uratowaniu pięciu skieruj się do ich wioski - jest mniej więcej w środkowej części lasu. Przy okazji będziesz świadkiem rozdzielenia się Hamsona i Skippie. Oraz... Sam zobaczysz. W wiosce pogadaj z Nouvellem i kilka razy zagadnij największego z nich - za każdym razem Nouvelle zbliży się trochę, aż wreszcie zacznie, bardzo nieudolnie zresztą, tłumaczyć. Potem pojawi się potwór

i musisz go załatwić. Mrówa nie jest taka bardzo prosta, ale łatwo jest unikać ataków. Nagroda to Ishe Platinum. Koniec questu.

60. THE DRAGON PRINCESS

Wracaj do Underground po Larca i ruszajcie do White Forest. Za każdym razem, kiedy wybierzesz którąś drogę dalej Larc albo będzie przyznawał ci rację, albo mówił, że źle idziesz. W pierwszym wypadku idź dalej - w drugim, cofaj się i próbuj innej drogi. Po pewnym czasie dotrzesz do smoka i Sierry. Po krótkiej rozmowie Larc zabierze manę i da ci Ishe Platinum. Jednocześnie tutaj porzuci cię. Przystań na propozycję smoka, zostań i weź udział w małym sparringu. Wbrew pozorom smok i Sierra nie są zbyt groźną parą.

61. DIDDLE KIDNAPPED!?

Idź do Dominicy i wejdź do Kościoła. Porozmawiaj z Rogerem i idź w miejsce, gdzie zwykle gra Diddle. Zobaczysz jak zostaje siłą wcielony w szeregi Dudbearsów. Stąd udaj się do White Forest i idź w lewo aż spotkasz Dudbearsy. Najpierw będzie jeden. Porozmawiaj z nim i szybko wyjdź z ekranu. Na następnym będą już dwa. Porozmawiaj z jednym potem drugim i wyjdź z ekranu kiedy obydwa będą leżeć na ziemi. Jeżeli chociaż jeden wstanie - wpadłeś. Idź w lewo i niebawem natrafisz na cztery miśki. Porozmawiaj ze wszystkimi, przewracając je w ten sposób, po czym wyjdź drogą w lewym-górnym rogu. Zobaczysz Rogera z Diddle'em i grupę kopaczy. Za chwilę czeka cię walka z bossem - Chimera Lord też nie stanowi zbyt dużego zagrożenia. Stara się dużo czarować i łatwo mu się te czary przerywa. Nagrody żadnej nie ma. Koniec quest.

62. CRIMSON DRAGON

Idź do Underworld. Przy wejściu spotkasz Sierrę - niech się do ciebie dołączy. Po wejściu do podziemi dziewczyna natychmiast udowodni swoją przydatność. Oraz to, że rzeczywiście jest siostrą Larca. Idź cały czas w głąb, aż wreszcie natkniesz się na Larca i Draconisa. Po zejściu na sam dół - w miejscu, gdzie najpierw Larc przedstawił ci swojemu panu. Teraz dojdzie do walki. Niestety, jeszcze nie takiej jakiej byś sobie życzył. Po pokonaniu centaura (proste, proste), idź do zamku. Spadaj tam w różne dziury i chodź aż do czasu kiedy natkniesz się na pierwszego sub-bossa (stosowna muzyka). Kiedy go rozwalisz - zgaśnie jedno ze światełek i po niekto(r)ych platformach będziesz mógł przechodzić (i nie będą się one rozsuwały). W sumie musisz rozwalić trzech sub-bossów. Łatwo jest do nich dotrzeć - spadnij do piwnicy, potem wejdź schodami na trzecie piętro i następnie zejźdź jednymi schodami z boku i spadnij na dół, potem pójdź drugimi i rozwal gada. Po załatwieniu smoka w piwnicy wracaj na górę, i dojdź do wielkich drzwi, za którymi czekają dwa smoki i nic więcej. Miń te drzwi i pójdź w lewo. Zejźdź schodami, potem pójdź na dół przez zapadnię, obok której świecą się już teraz tylko granatowe światełka i usłyszysz "bossową" muzykę. Spróbuj otworzyć jedno z drzwi i załatw gościa. Łatwy jak Larc... Po walce otworzą się dwie pary drzwi. Skorzystaj z tych dalszych i idź przed siebie nie bacząc na nic (ale opróżniaj skrzynie). Kiedy dotrzesz do drzwi - załatw pilnujące je dwa duszki i wchodź do środka. Czas Drakonisa dobiegł końca. Po walce (nie zazdroścę gościowi - nie mieści się na ekranie) przyjdzie czas na konkluzję. Niestety - z gatunku cklivych - a potem żyli długo i szczęśliwie... Koniec questu.

63. BLESSED ELIXIR

Idź do Gato i skorzystaj z przejścia do

wodospadu. Teraz, od drugiej strony wejdź do jaskiń i pójdź prosto aż do końca ścieżki, mijając dwa wyjścia. Skorzystaj z ostatniego i odszukaj dwie kobieciny, które białdają, że ktoś wypił im eliksir. Wyjdź z jaskini po rozmowie. No proszę. Pijany Niccolo. Będzie chciał walczyć. Daj mu satysfakcję. Wróć do wyjścia i skorzystaj ze skrótu do świątyni. A następnie udaj się do Geo i porozmawiaj z barmanem, a potem to samo zrób w Lumine. Stąd musisz iść do oazy na pustyni, nabrać wody i wracać do kobiet.

Poniższe questy nie pojawiły się w mojej przygodzie, a na rozegranie kolejnej nie było już czasu.

64. LOVE IS BLIND

Musisz mieć ukończone FAERIE'S LIGHT, SIREN'S SONG i nie możesz mieć ukończonego GILBERT: SCHOOLAMOUR. Wybierz się na plażę i przyłącz do swojej ekipy Elle. Teraz udaj się do Polpoty, porozmawiaj z Gilbertem i wracaj na plażę pod latarnie syren, gdzie znowu pomów z Ellen. Niech znowu się przyłączy. Potem akcja przeniesie się na SS Buccaneer - porozmawiaj tam z Gilbertem, Elle i kapitanem. Potem znowu porozmawiaj z parą Gilbert i Elle, załatw bossa i zakończ quest.

65. THE WIMPY THUGLING

Musisz skończyć BLESSED ELIXIR, REACH THE STARS, twój bohater musi być na poziomie 40 albo wyższym, a na pustyni Duma poziom Dryad musi być trzy. Aha - FLUORITE nie może być ukończony. Udaj się na pustynię Duma sam (bez zwierzątek i golemów), spotkaj rybę i zaoferuj pomoc. Po śladach w postaci trzęsącej się ziemi dojdź do bossa i załatw go.

66. PEE WEE BIRDIE

W Dominie poziomy Wisp oraz Salamander muszą być pełne (te poziomy zależą też od rozlokowania artefaktów na mapie). Wejdź do pubu w Dominicy - Miss Yuka poprosi cię o kilka surowców. Kup je od sprzedawców minerałów w różnych miastach, oraz swoim ogrodzie.

67. SEEING DOUBLE

Tutaj pojawiają się już problemy. Prawdopodobnie w celu, aby mieć ten quest w Dominicy poziom Shade musi być 3 (sprawdza się to na mapie). Może nawet warunek jest inny, ale w każdym razie po wejściu do Dominicy twój bohater zacznie obrywać liście ze Sproutlinga. To znaczy dubel twojego bohatera. Porozmawiaj ze Sproutlingiem, pocho... po mieście, porozmawiaj z Teapo... jeszcze raz ze sproutlingiem i idź w lewo koniec miasta aby pokonać samego siebie.

68. LEGEND OF MANA

Wykorzystaj wreszcie ostatnie AF: Sword of Mana.

No i zacznie się. Idź do drzewa, wejdź do środka i załatw bossa.



FAQ

Dzięki za wszystkie życzenia miłych wakacji. Wy też bawcie się nieźle, ale nie zapomnijcie przysłać kilku ciekawych listów, o tym co robiliście, gdzie byliście i w ogóle. Aha - po krótkiej, acz owocnej wizycie w Sony, podjęty przez luźnego Maćka, wróciliśmy obciążeni mnóstwem gier, które chcemy wam rozdawać. No więc od tego numeru do wyczerpania zapasów - najlepsze i najciekawsze zdjęcia z wakacji tematyczne związane z wątkami: "Wakacje, Neo Plus i ja" lub "Zdjęcie, które wstydziłbym się pokazać komukolwiek, ale pokażę je wam" - zostaną opublikowane, a ich autorzy - nagrodzeni. No to miłego! I nie skaczcie na główkę w miejscach, których nie znamie.

BANAN@NEOPLUS.COM.PL

BRATNI GREJFRUT

Grejfrut wygrał Debiuty!!! Yeah!!! Ale miałem podniecie jak zobaczyłem Brata w tivi. Złóżcie Mu ode mnie gratulacje!!! Mam tylko nadzieję, że mimo sukcesu muzycznego jaki osiągnął, będzie nadal pisał do N+.

k@zick i chór innych głosów

⇒ W imieniu całej redakcji składamy naszemu Bratu wraz z zespołem najszczęśliwszym z okazji zwycięstwa w opolskim turnieju Debiuty. Tak trzymaj, Jakubku!

CZAPKI Z GŁÓW

PS. Gdyby Bóg dał mi wygrać zestaw proszę przekazać ją w waszym imieniu jakiemuś dzieciaczkowi, którego nie stać na taką świetną grę.

Damian z Czarnkowa

⇒ Ten list dotarł do nas w związku z konkursem MEDIEVIL 2. Może zabrzmieć to naiwnie, ale się wzruszyłem. Damian, przywracasz wiarę w ludzi. Gratulacje za postawę i nagroda w postaci gry SAGA FRONTIER 2 leci do ciebie.

DOBRE ZŁEGO POCZĄTKI...

Piszę ten list po przeczytaniu N+21. Nie mogę zrozumieć jak można tyle razy pisać na temat "co wybrać - PS2 czy DC". Denerwuje mnie to ponieważ konsolowcy nie potrafią doceniać swoich konsol. Ja nie mam żadnej (nie stać mnie na jej kupno) oprócz Pegasusa (chciałbym mieć PSX-a) i kiedy widzę jak wybrzydzą na ich temat to mnie krew zalewa. Wracając do mojego tematu listu, to ci którzy będą mieli to szczęście i zostaną posiadaczami PS2 lub DC (lub już są) niech zapamiętają te słowa:

DOCENIE TO CO MACIE I NIE WYBRZYDZAJCIE NA SWOJE KONSOLE BO JAKBYŚCIE ICH NIE MIELI TO CO BYŚCIE ZROBILI?

Te słowa zostawiam do przemyślenia wszystkim posiadaczom konsol.

Artur z Elbląga

⇒ To kolejny list tego typu - czy wszyscy gracze, którzy ciągle wybrzydzą i chrząną inne konsole nie mogą wreszcie dać sobie siana? Jest N64, PSX, DC, PS2 i już. Sa konsole, są dobre gry, to czego jeszcze można chcieć?

WSTĄPIŁEM NA DZIAŁO...

Witam. Jestem waszym stałym czytelnikiem. Kupuję was od pierwszego numeru, jednak po przeczytaniu dwóch ostatnich zastanawiam się, czy będę dalej to robił.

⇒ A więc to co rozegra się poniżej, handlowcy nazywają "walką o klienta"...

Nie będę ukrywał, że jestem gorącym zwolennikiem PlayStation. Konsolę tę posiadam trzy lata i naprawdę świetnie się przy niej bawiłem i bawię. Gry takie jak seria RESIDENT EVIL, MGS, TEKKEN, SOUL BLADE wyrwały wiele godzin z mojego życia - że wspomnę choćby 24-godzinny maraton grania z grupą znajomych - na końcu oczy odmówiły nam posłuszeństwa.

⇒ Do tej pory wszystko jest świetnie. Ja też miałem mnóstwo zabawy z każdą z wymienionych gier.

I były to godziny naprawdę świetnej zabawy. A jeśli chodzi o gry, to taką bezstresową zabawę potrafi dostarczyć tylko konsola, a nie komputer. Co z tego, że na PeCetach mamy lepszą grafikę niż na PSX. Od grafiki nie zależy miodność



Naprawdę, uwierzcie nam, podobnie jak Chest Rockwell i Brock Landers (na zdjęciu) wszyscy cieszymy się, że mamy PlayStation 2. Ale przykro nam, że w tej chwili są 4 gry za które warto zapłacić około 350 złotych: RR5, TTT, DOA2 i FIFA. I naprawdę czekamy na te wspaniałości, które widzieliśmy na E3. Ale do tego czasu fakty są faktami!!!

gry. Tu liczy się pomysł - vide PARAPPA na PSX. Ale o tym PeCetowcy raczej nie wiedzą, gdyż na komputery jest ciągle wysiłek w robieniu gier z lepszą grafiką, ale bez "duszy".

⇒ Dokładnie. Ale o tym już pisaliśmy. Nie raz i nie dwa.

Amiga nie była upgrade'owana przez tyle lat i co? Developerzy potrafili robić dobre gry i wyciskać z tej maszyny coraz więcej, tak samo jak w przypadku PSX-a. A w światku PC nikt się takimi rzeczami nie przejmuje, przecież co pół roku pojawia się nowy akcelerator. Jak ktoś będzie chciał zagrać w nową grę -, to niech kupi nową pamięć, nowy akcelerator itd... A ludzie, którzy mają kasę kręcą tą maszyną w kółko i dokupują ciągle coś do swoich "cudownych" komputerów. I gdzie tu jest sens? Ja wolę raz wydać i mieć spokój na parę lat (PSX, teraz PS2).

⇒ Mhm.

A po co ja to piszę?

⇒ Czyżby zbliżało się sedno?...

Ano dlatego, że po przeczytaniu N+20, tak bardzo się wkurzyłem, iż po odtączeniu tańca wojennego i naradzie z kumplami oddałem ten numer do zabawy dla mojego psa (a nie jest to ratlerek).

⇒ Neo Plus - pismem dla całej twojej rodziny. I psa. Podobało mu się chociaż? Z naszych badań wynika, że najlepiej reagują na nie dogi i rottweilery.

Już piszę o co mi chodzi. Otwieram gazetę na stronie 6 i patrzę - jest relacja z premiery PS2. To teraz chciałem zapytać, który z was to pisał.

⇒ [stukot przewracającego się krzesła i szybkie kroki na klatce schodowej, zupełnie jakby ktoś właśnie uciekał od odpowiedzialności]

Przecież po przeczytaniu tego artykułu, ktoś nieorientowany doszedł do wniosku, że jednak ten PS2

to wcale nie jest taka supermaszyna, o jakiej trąbił cały świat. A ja uważam, że jest!

⇒ A czy napisałem gdzieś, że nie jest? To ja pisałem ten tekst i podtrzymuję każde napisane w nim słowo. A wiesz na czym polega twój problem? Na tym, że wyciągasz wnioski, a nie opierasz się na tekście. Jeżeli ktoś chciał to tak odczytać - to mógł wyciągnąć wnioski jakie tylko mu przyszły do głowy. Wyobraź sobie, że newsy to informacja prasowa. A w informacji prasowej zamieszczą się fakty. W przypadku premiery PS2 - fakty były takie, jak te zaprezentowane w N+20. Oczywiście, dziennikarze mają jeszcze swobodę doboru informacji - to też jest forma manipulacji tekstem. Ale w tym wypadku - nie zostały przemilczane żadne wydarzenia związane z premierą Sony. Zastanawialiśmy się przed opublikowaniem tego tekstu czy nie wystraszymy wszystkich fanów Sony zamieszczając aż tyle danych na temat problemów przy premierze, ale one rzeczywiście miały miejsce. I mimo wszystko, zdecydowaliśmy się to zrobić.

Czytam w tym artykule, że Sony sprzedało "tylko" 980 tys. egzemplarzy PS2. Wy chyba sami nie rozumiecie co piszecie.

⇒ Natomiast manipulujesz faktami właśnie ty. W tekście o premierze trzy razy wyraźnie powiedziane jest, że była to zdecydowanie największa premiera systemu video na świecie. I ani razu nie pada zwrot "tylko 980 tys.".

Przecież wiecie, że Sony bez problemu sprzedałoby te 2 mln sztuk, gdyby zdążyło taką ilość wyprodukować.

⇒ Oczywiście, że tak.

A nawet gdyby zdążyli taką ilość wyprodukować, to fizycznie nie byłoby możliwe sprzedanie ich w tak krótkim czasie - chyba, że pracownicy Sony chodziliby po domach, bo jak wiecie sklepy nie mogą pomieścić nieskończonej ilości konsol.

⇒ Jeżeli taki gigant jak Sony podaje do wiadomości, że sprzeda milion (a wcześniej na pół oficjalnie mówili o

dwa miliony) konsol w pierwszym dniu sprzedaży to należy się spodziewać, że tak się stanie. Jeżeli jednak tak się nie dzieje - tacy złośliwcy jak my mają prawo natychmiast to wypomnieć. I robimy to.

Zresztą sami później mieliście problem z kupieniem konsoli.

⇒ Bardzo duży problem. Popyt na PS2 nawet w miesiąc po premierze był ogromny. I to jest niesamowite.

A więc sami widzicie, że jest to sprzęt, który schodzi jak ciepłe bułeczki. Spójrzmy prawdzie w oczy. Dreamcast niedługo zdechnie. Nie chciałbym żadnego właściciela tej konsoli niepokoić, ale już po 5-ciu tygodniach sprzedaży Sony prześcignęło Segę pod względem ilości konsol upchniętych w Japonii.

⇒ W momencie podawania takich informacji należy przedstawić źródło i konkretne liczby.

A, jak wiemy Japonia to kraj - wyznacznik.

⇒ Wyznacznik czego? Chyba żartujesz. Ten kraj narzuca trendy, robi mnóstwo świetnych gier, ale żadnym wyznacznikiem nie jest. Zobacz sobie chociaż na przykład Saturna, który w okresie schyłkowym miał gry pisane tylko w Japonii. I tylko na japoński rynek. A cała reszta świata miała już wtedy Saturna w głębokim poważaniu. Poza tym zobacz ile sprzedaje się takich gier jak np. KIRBY na N64. A co to oznacza dla posiadaczy Nintendo w Europie? Nic. Tutaj - leży. Tam - cały czas żyje.

Dreamcast przestał się tam praktycznie sprzedawać. I co z tego, że sprzedaje się dobrze w USA i Europie.

⇒ W ten sposób wazą się losy tego systemu w Stanach i Europie. To z tego.

Wszystkie liczące się zespoły developerskie będą pisać dla Sony, natomiast brak takich firm jak Square, EA czy Namco (bo nie oszukujmy się - SOUL CALIBUR to taki mały skok w bok i raczej się już nie powtórzy) będzie bardzo odczuwalny i w Japonii (Square) i USA (EA).

⇒ Rzeczywiście - podobno szefowie Namco byli rozczarowani wynikami sprzedaży SOUL CALIBUR na DeCeka i sequel tej gry raczej nie pojawi się na tej konsoli.

Nie chcę być złym prorokiem, ale wydaje mi się, że Dreamcast podzieli los Saturna. Więc radziłbym głęboko zastanowić się nad jego kupnem. A wam chciałem napisać, że PS2 naprawdę pożera Dreamcasta pod względem graficznym.

⇒ Nieprawda. Po prostu nieprawda. Widziałem w akcji gry zarówno na jedną jak i na drugą konsolę. I PS2 nie pożera Dreamcasta. Nie mam tu na myśli żadnego anti-aliasingu, blurrowania, liczby klatek czy interlinii. Fakty są takie, że grafika PS2 NIE rozwała grafiki DC. Jeszcze. Prawdopodobnie w najbliższym czasie pojawi się więcej takich perełek jak MGS2, ale zrozumcie wszyscy, że ten przełom w dziedzinie grafiki już się dokonał. Teraz rządzą będą takie gry jak np. MUNCH'S ODDYSEE - rzeczywiście mają bajeczną grafikę, ale największe zmiany będą wprowadzone w sposobie grania oraz w tym, jak zachowuje się świat dookoła. Mając taką moc obliczenio-

wą, twórcy muszą spróbować rozwijać gry nie tylko na płaszczyźnie grafiki, ale też realizmu czy innowacji. Najlepszy przykład to MGS2 - Hideo powiedział, że robi grę jak najbardziej realną i np. na sztuczną inteligencję strażników idzie 30% mocy obliczeniowej procesora PS2. Inna sprawa, że grafika wyszła mu przy tym nieprawdopodobna...

To, że tego nie widać po pierwszych grach nic nie oznacza. Zobaczymy co będzie później. Widać, że darzycie Dreamcasta wielką sympatią.

⇒ Tak samo jak każdą inną platformę. Człowieku, czy ty wiesz jak niewielu jest w Polsce posiadaczy Nintendo 64 czy DC? Te firmy nie mają nawet swojego przedstawicielstwa w Polsce! A mimo to staramy się pokazywać ludziom, którzy kochają gry, powtarzam - gry, a nie PSX-a, Pana Kolorowego czy Colecovision - no więc staramy się pokazać ludziom co się dzieje. Nie - co możesz kupić na stadionie lub jakie opisy można przerzucić z netu, ale po prostu - to jakie są gry. I kropka. Cholera mnie bierze, kiedy po raz dziesiąty czytam list od gościa, któremu nie podoba się, że napisaliśmy dobrze o PS2 lub źle o DeCeku. My piszemy o grach i systemach. Wszystkich. I robimy to tak obiektywnie jak tylko jesteśmy w stanie.

Każdy może wybrać co chce, jednak piszcie fakty, a fakty są takie, że pomimo paru wpadek typu, źle działająca karta pamięci, Sony odnosi ogromny sukces, jakiego jeszcze nie było w przemyśle konsolowym.

⇒ I jak zdejmiesz psu czapkę, którą zrobił sobie z N+20, ewentualnie wyjmiesz mu jej resztki z kosza, którym sobie ją wyścielił - rozprostuj je, poślij palec, otwórz pismo na stronie szóstej i przejdź do drugiej od góry linijki w drugiej kolumnie, potem dojdź do końca tego fragmentu i przeczytaj ostatnie zdanie, a następnie przesuń palec na stronę siódmą i przeczytaj linijki 22 i 23 w prawej kolumnie. A potem zastanów się jak mają się do tych słów twoje zarzuty.

Po analizie ostatnich numerów doszedłem do wniosku, że niektórzy z was chyba bardziej czekają na Xboxa. I właśnie o tym chciałem napisać.

⇒ Może zaskoczy to wszystkich, którzy z nieznanym sobie sobie przyczyn nienawidzą Gatesa, Microsoftu i cyklistów - jeżeli na Xboxie będą dobre gry, będzie ich dużo i system będzie w porządku - czekam na tę konsolę z takim samym utęsknieniem jak na Dolphina, PS3, DC2 i GBA.

Od pierwszego numeru deklarowaliście, że nie chcecie przesiadać się z powrotem na komputery, że konsole to wasza religia. W takim razie nie rozumiem waszego zachwytu nad Xboxem. Przecież to jest zwykły PeCet - maszyna nie nadająca się do grania.

⇒ W założeniu nie ma to być PeCet, tylko konsola. I tylko czas - a nie ty czy ja - pokaże czy będzie właśnie konsolą, czy też może jedynie malutkim żałośniutkim PeCecikiem.

Piszę to nie bez powodu. Oprócz PSX-a, do pracy i nauki używam PeCeta. A w dodatku nie jest to zły config (CEL

333, 64 MB RAM, 10 GB HD, Riva TNT16 MB). Jednak jeśli ma się na nim

grać, to szlag mnie trafia. Instalacja, konfiguracja, patche, szmery, bajery, duperele, konflikty, toż to się odechciewa grać. A konsola? Wkładam płytke, piwo i pad w łapy i już. O nic się nie martwię. Jak mi się znudzi - po prostu ją wyłączam.

⇒ Piliśmy już o tym. Parę razy.

Możecie się ze mną nie zgadzać, ale moim zdaniem Xbox to będzie zwykły PeCet, tylko że bez tego co tu napisałem, wydrukujecie ten list i odpowiecie na niego na łamach gazety.

⇒ Czy się z tobą zgodzimy czy nie - nic to nie zmieni. Jak się już pokaże to wywlecemy ten list i albo pogratulujemy ci umiejętności dobrego przewidywania, albo powiem, że nie miałeś racji. I wtedy będzie to miało jakiś sens. Ale teraz?

W N+20 ktoś napisał artykuł o Xboxie.

⇒ Zaczekaj, poproszę go do klawiatury... o wstanę... tutaj usiądź stary.

No dobra, już jestem. Ja. Banan. Znowu. A może raczej - wciąż.

Co za idiota zrobił tę tabelkę porównawczą z PS2?

⇒ Hehe. A to już nie moja sprawa. Jeżeli zechciałbyś przewrócić kartki N+20 i przeczytać podpis pod tabelką - mógłbyś bez problemu poznać mrozącą krew w żyłach odpowiedź na swoje pytanie.

Jak można porównywać procesor PIII ze specjalistycznym układem zaprojektowanym z myślą o konsoli, jakim jest Emotion Engine. (...)

⇒ Myślę, że porównanie miało pokazać to jak w suchych liczbach przedstawia się zestawienie obydwu platform. Ale masz rację - takie porównanie nic nie mówi, a laikom może jeszcze namieszać w głowie. Już nie będziemy wrzucać takich informacji. Nie bez stosownego komentarza.

Xbox będzie przeliczać więcej wieloboków, chociaż w te 300 mln. nie chce mi się wierzyć. A w dodatku do PS2 przelicza 90 mln "gołych" polygonów, a nie 66 mln. Ale od wydajności konsoli bardzo wiele zależy. PS2 jest jednostką specjalistyczną, przeznaczoną do konkretnego celu. A Xbox, tak jak PeCet nigdy nie będzie zoptymalizowany. W dodatku, oprócz procesora Intel (daremnego moim zdaniem, już lepszy byłby G4, lub choćby G3 Motoroli) i karty nVidia, to nie wiemy, kto będzie produkował części do tego złomu. Bo chyba nie Microsoft. On dostarczy "najlepszy, najwydajniejszy i w ogóle naj" system na świecie - specjalną wersję Windows (słyszałem, że ma to być zwykły Windows 2000, a to byłoby godne politowania). Już mi się śmiać chce, kiedy widzę niebieskie okno, lub napis "teraz możesz bezpiecznie wyłączyć konsolę".

Przecież to będzie śmiechu warte. Nikt przy zdrowych zmysłach nie powinien sobie tego wcisnąć. Choć jak Bill-Debill się uprze, to będzie Xboxa rozdawał za darmo, jako dodatek do Office 2002 i tłumaczył, że bez Xboxa, to ten Office nie będzie działał. Mam nadzieję i modlę się, aby ten palant Gates umoczył rękę w nocniku po wypuszczeniu Xboxa. Przecież to byłaby tragedia, gdyby co dwa lata trzeba było kupować nowego Xboxa, z kolejnym Windowsem.

⇒ Po co tyle agresji? Skrzywdził cię kiedyś jakiś miliarder w okularach i garniturze? No to po cholere tak na niego plujesz. Niech tarza się w swoich dolarach, które sam zarobił. A jego konsoli kupić nie będzie musiał nikt. I jeżeli będzie kiepska i trzeba ją będzie upgrade'ować, to tu i teraz obiecuję, że własny egzemplarz zniszczę na łamach pisma.

Kończę już i podsumowując napiszę, że moim zdaniem PS2 zmiecie wszystkich z rynku, a już prędzej na waszym miejscu oczekiwałbym na Dolphina niż na Xboxa.

⇒ Czekamy na konsolę z dobrymi grami. Nic więcej, nic mniej.

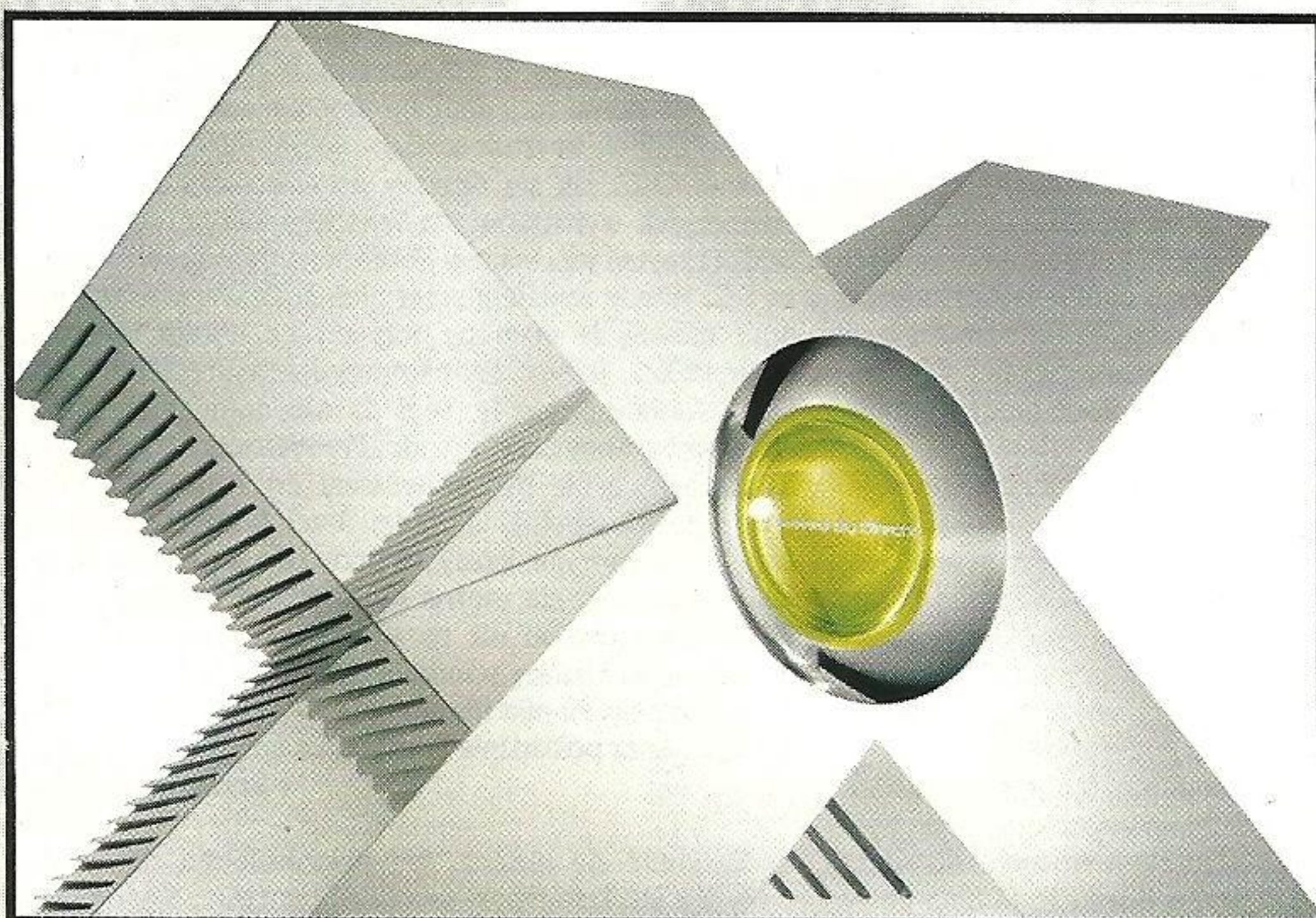
I to produkt Nintendo będzie moim zdaniem najgroźniejszym rywalem Sony. Bo nie wierzę, aby jakiś PSX-owiec chciał kupić Xboxa, nawet w naszym kraju, jak piszecie na 95 stronie w N+20. Piszecie tam, że na naszym rynku sukces powinien odnieść Xbox. Nie wiem dlaczego, bo jeśli chodzi o piraty, to niezorientowanym napiszę, że na PS2 już się pojawiły pirackie kopie.

⇒ To prawda. Na Dreamcasta już też. Puk puk.

A co do Dreamcasta, to wasze uwielbienie do tej konsoli nic nie pomoże.

⇒ Jeżeli uważasz, że uwielbiamy Dreamcasta to napisz proszę rozprawkę, podpierając się faktami, w której boleśnie obnażysz naszą całkowitą stroniczość względem tej konsoli. Obiecuję publikację takiego listu. Jeżeli będzie poparty - uwaga, uwaga - faktami.

Może to smutne, ale zapamiętajcie te słowa, jakby je mówił Nostradamus: "RIP Dreamcast". Mam nadzieję, że mimo tego co tu napisałem, wydrukujecie ten list i odpowiecie na niego na łamach gazety.



Xbox: Wiecie, co, mam pomysł! Jeżeli już nie potraficie inaczej to proponuję, żebyście skupili waszą nienawiść do wszystkiego, co inne na tej właśnie platformie. W ten sposób powstanie wielka, miłująca się rodzina Sony-Sega-Nintendo. Ach, gdyby to było takie proste...

⇒ Aha - szkoda, że kolega PSMANIAK zapomniał się podpisać imieniem i nazwiskiem zarówno na liście, jak i na kopercie. Odwaga cywilna to podstawa. Mnie masz na widelcu.

(WŚ)CIEKŁY WĄŻ

Siemanko!!!
Powinniście uczulić Ciekłego Węża na wynajdywanie literówek - jest ich zdecydowanie za dużo! Poza tym strona 30 18 Wheeler Protrucker jest na DeCe i jest on grą Segi.

⇒ Padaka. Mnóstwo błędów w ostatnim numerze nie ma żadnego racjonalnego wytłumaczenia. Bardzo was za to przepraszamy, a Wąż tymczasem zmieni zapewne ksywę i dalej robił swoje. Za karę gra w DEVILMANA.

Teraz listy. Jak Dawid z Kalisza jest taki mądry, radzi wam pisanie gier i was krytykuje to niech sam założy pismo konsolowe ***** jeden!!!

⇒ Za ostre słowa. Konstruktwna krytyka to ważna rzecz.

Jeszcze lepszy jest Misiek z IIA z Mielca. Ma gość tupet jeśli nazywa DeCe gównem, ale ja nie zniżę się do jego poziomu i podam fakty. Jak na razie to ponad 50% gier wydanych u nas na DeCe to produkcje miażdżące i wgniatające w fotel. W każdym numerze jest gra na widok, której każdy gracz (oprócz rasistów peesiksowców) dostaje ślinotoku. I na razie to Sega rządzi i dzieli, a zapowiedzi gier (vide ostatnie N+) pozwalają spokojnie patrzeć w przyszłość posiadaczom "makaroniarza".

Ja sam mimo, że sercem zawsze będę za Segą to mam zamiar kupić PS2. Jak to? Zdziwicie się. Aby to wytłumaczyć wystarczą mi trzy słowa METAL GEAR SOLID 2. I mimo, że SHENMUE jest całkowitym przełomem to wołę szpiegowskiego MGS'a. A tak poza tym to Sony i tak wystarczą 4 (cztery!!!) firmy aby utrzymać PS2 na rynku. Są to oczywiście: Squaresoft, Namco, Konami oraz samo Sony (a raczej Polyphony).

Co do recenzji to jest pewien problem, który nazywa się Zombie Revenge. 7/10? Co to ma być? Czytam import - super gra, czytam recenzję - super gra, patrzę na ocenę - 7/10. Siedem na dziesięć! Tyle co Jimmy White's Cueball 2. Przecież to śmiech na sali! Za co? - pytam - za co? Jedyne minus to mało dodatków w stosunku do wersji arcade. Piszecie też, że gra straciła trochę ze swojej mocy, bo SEGA przesunęła jej premierę z marca na czerwiec. No i być może straciła, ale dla was! Dla was!!! Bo zagrywacie się w nią co najmniej od lutego (N+ 18 - import), a ja stawiam na styczeń. A czy straciła ona trochę mocy dla kogoś kto zagra w nią po raz pierwszy? Jak myślicie? Bo, ja jestem pewny, że nie i domagam się erraty!!! Np. grafa - 8 lub 9, muza - 6, miódność - 8 lub 9; łącznie 8 lub 9, a nie 7. Najlepsze jest jednak to, że grę zachwalacie jak się tylko da - tylko, że jakoś nie przełożyło się to na ocenę gry. Mam nadzieję, że przyznacie się do błędu i przyznacie ZR taką ocenę, na jaką zasługuje (a jak nie to naślę na was swoją babcie, która ma czarny pas w taekwondo i niską emeryturę).

⇒ Trudna sprawa. Czasami mamy problemy - gry, z którymi mieliśmy do czynienia przez długi czas (vide ZOMBIE REVENGE), rzeczywiście tracą dla nas na aktualności wraz z upływającym czasem. I dlatego, pomimo bardzo pozytywnych opinii, jakie mieliśmy po graniu w import, teraz gra trochę zbladła. Wlecie - to jest jak w związku. Najpierw - widzisz tylko ten wspaniały błysk w oku, rozkoszny pieprzyk na prawym policzku i anielski śmiech, a po dwóch latach nie możesz patrzeć już w te kaprawe ślipy, ohydny myszkę na twarzy i nienawidzisz tego paskudnego rechotu...

Na koniec chciałbym dodać, że po tekście Hideo Kojimy na temat grafiki PS2 i po Gawędach po Fai nie mogę powstrzymać śmiechu z gości takich jak Misiek, którzy czekają na renderowane filmiki na PS2 i mimo, że mam zamiar kupić konsolę Sony a nie Segi (MGS2 i GT2000) to wydaje mi się, że Sony po sukcesie PSX'a uważa się za monopolistę na rynku konsol i za ich buńczucznymi wypowiedziami nie kryją się fakty, a co za tym idzie mogą się nieźle przejechać na PS2, gdyż mimo większych możliwości od Deceka jest ono dużo trudniejsze w programowaniu niż dziecko Segi (a przecież była to główna przyczyna śmierci Saturn'a).

K@zick

⇒ Jedno muszę przyznać. Niedobrze byłoby, gdyby Sony był monopolistą na rynku konsol. Naprawdę niedobrze. A co do programowania - poczekajmy jeszcze trochę - wtedy okaże się, czy trudności były tylko początkowe, czy może okazać się problemem nie do przeskoczenia.



ZOMBIE REVENGE: Ocena 7 oznacza dobrą grę. Ocena 6 oznacza lepszą niż przeciętna. Ocena 5 oznacza przeciętna. Ocena 7 oznacza dobrą grę.... I tak dalej. Według naszej skali to po prostu dobra gra.

IRCOWNICY: ŁĄCZCIE SIĘ

Mam wielką prośbę, czy (jeśli jeszcze nie zamknęliście numeru) mógłbyś umieścić jakieś malutkie info (choćby w F.A.Q.) o nowym kanale ircowym #konsole? Czytałem w forum na waszej stronie wiele próśb o jakieś miejsce spotkań i myślę, że to może być to. dzięki z góry, pozdrawiam.

Michał a.k.a. Spodek2

⇒ Choćby w FAQ. Dzięki, Michał... No więc proszę. Wchodźcie i ircujcie, ludzie!

ZOMBIE REWANŻ

Do napisania tego tekstu zmusiła mnie sprawa kilkakrotnie poruszana już na łamach waszego pisma. Chodzi mi o niektóre, dosyć kontrowersyjne oceny gier, czego doskonałym przykładem może być sprofanowane ostatnio przez Gulasha Zombie Revenge.

Panowie 7/10 dla tego łamacza kości to rozbój w biały dzień! Kiedy na waszej stronie www przeczytałem, że w numerze 22 N+ będzie recenzja gry, która jest "kwintesencją gatunku chodzonych mordobici 3D" zacząłem się zastanawiać czy dacie jej 9 czy 10. Pół roku temu opisywaliście "importa" ZR wychwalając go pod niebiosa, a dzisiaj wersja europejska dostaje marną siódemkę. Gulash napisał, że "gra przez ten czas jakby trochę straciła ze swej mocy", ale posiadacze PAL'owskiej wersji DC nie mieli okazji grać w japońską. Czy ta gra się ukaże jutro, czy za pół roku dla nas PAL'owców będzie równie świeża, a nie wydaje mi się aby ukażało się coś lepszego z gatunku chodzonych nawalanek 3D.

Na pewno odpowiesz, że ta siódemka to dlatego, że tytuł nie wytrzymał próby czasu, ale nie wydaje mi się, aby wszystkie opisywane przez was tytuły były ostro testowane przez pół roku.

Myślę, że najlepszym rozwiązaniem tego problemu byłoby wystawiać oceny wersjom NTSC, (choć to może być trudne ponieważ czasami wersja PAL bardzo się różni od NTSC, np ACE COMBAT 3) lub rozwiązanie kolejne, przy opisach wersji europejskich brać pod uwagę ogólne wykonanie gry (czyli tak jak do tej pory) plus wrażenie (miódność) jakie wywarł "import", którego katowaliście wcześniej. Cholera, trochę namieszałem, ale myślę że załapiecie o co mi chodzi.

⇒ Tutaj Gulash: Ja zamierzam bronić swojego stanowiska w sprawie ZOMBIE REVENGE. Przyznam, że od jakiegoś czasu zacząłem patrzeć na gry bardziej krytycznym okiem, szukam w nich głównie czegoś nowego. Ocena główna jest w pewnym stopniu wypadkową pozostałych, do których dodaje także długość życia gry. ZOMBIAKI to dobra grafika, przeciętny dźwięk, wysoka miódność i niezbyt długi czas życia. Dobre pozycję oceniam na 7/10. I ZOMBIE REVENGE jest dobre. Spójrzmy prawdzie w oczy: nie ma tam nic przełomowego, czego nie było wcześniej. Zabrakło także dodatków w stosunku do wersji arcade. A co by Sedze szkodziło dorzucić ze dwa nowe poziomy? Konwersje z automatów (o ile nie są to wybitne fightery) są dość ograniczone pod względem czasu grania. Taką jest moja teoria.

Korzystając z okazji chciałbym podzielić się moim spostrzeżeniem dotyczącym "kultowej" firmy Namco. W kilku ostatnich numerach N+ można było przeczytać, iż firma ta odpuściła sobie PSX ponieważ ich ostatnie produkcje są co najmniej nieciekawe. Jednak moim zdaniem chodzi tutaj o coś zupełnie innego. Wydaje mi się, że wielkość Namco bazuje tylko i wyłącznie na kilku grach - TEKKEN, RIDGE RACER, SOUL BLADE. Nie chodzi mi o to, że są to słabe pozycje, po prostu zastanawiam się czym nas zaskoczą po "wypaleniu" się ich topowych serii. Już dzisiaj RR5 został maksymalnie wydojony z pomysłów, a zmiany dotyczą jedynie grafiki. To samo z TTT który zatrzymał się w miejscu. A kto stoi w miejscu ten - się cofa. Ekstraklasa NAMCO to jazda na kilku starych sprawdzonych tytułach, reszta produkcji to jakieś popłuczyny. Potwierdzeniem tego, iż firma się zagubiła jest kopiowanie cudzych hitów (SILENT SCOPE - Konami czy 18 WHEELER - Segi) przy zupełnym braku swoich oryginalnych, a zarazem ciekawych pomysłów.

Johnny

⇒ ...i tutaj Gulash: Myślę, że sporym problemem dla arcade'owego oddziału Namco był długotrwały brak nowych bebechów do maszyny, na których mogliby napisać choćby takiego TEKKEN 4 (choć i tak robią cuda z płytą PSX'a - vide CRISIS ZONE). Teraz dostali od Sony nowy board na bazie PS2 i myślę, że znów skopią tyłki. Tylko potrzebują trochę czasu. Na RR5 i TTT mieli 9 miesięcy czasu. To i tak rekord świata - pamiętaj, że pracowali na nowym i nieznanym sprzęcie. Będzie lepiej.

NIEDOBRE SIĘ DZIEJE

Historia, którą chciałbym opowiedzieć zdarzyła się naprawdę. Udałem się do pewnego salonu gier w Poznaniu, by pograć sobie na DC'ku w SOUL CALIBUR. Mimo, że mam tę konsolę w domu to jednak nie stać mnie na nowe gry. SC jest świetny ale kosztuje 250zł - dobra, nie o tym chciałem mówić. Otóż jak się okazało obserwowało mnie trzech bezmózgich wyrostków. Po wyjściu z salonu podeszli do mnie i zapytali jaką mam w domu konsolę - odpowiedziałem, że DC. Wtedy zostałem przez nich dotkliwie pobity, piorąc mnie mówili, że mam się pozbyć tego, cytuję "gówna" i kupić PSX-a. Jestem zaszokowany ich występkiem, mimo, że posiadam konsolę Segi to nie mam pretensji do wyznawców Sony czy Nintendo. Przecież konsole mają służyć do zabawy, a nie być pretekstem do wzniecania bójk. Jednocześnie apeluję do całej Braci Konsolowej, ludzie bądźcie tolerancyjni, każdy ma prawo do posiadania konsoli takiej jaką chce, nie można bić kogoś za to, że trzyma w rękach inny joystick niż ty. Każda platforma ma coś do zaoferowania i należy stawiać je na równi.

Mam nadzieję, że nikt nie znajdzie się w podobnej sytuacji, że oberwie za posiadanie takiej, a nie innej konsoli.

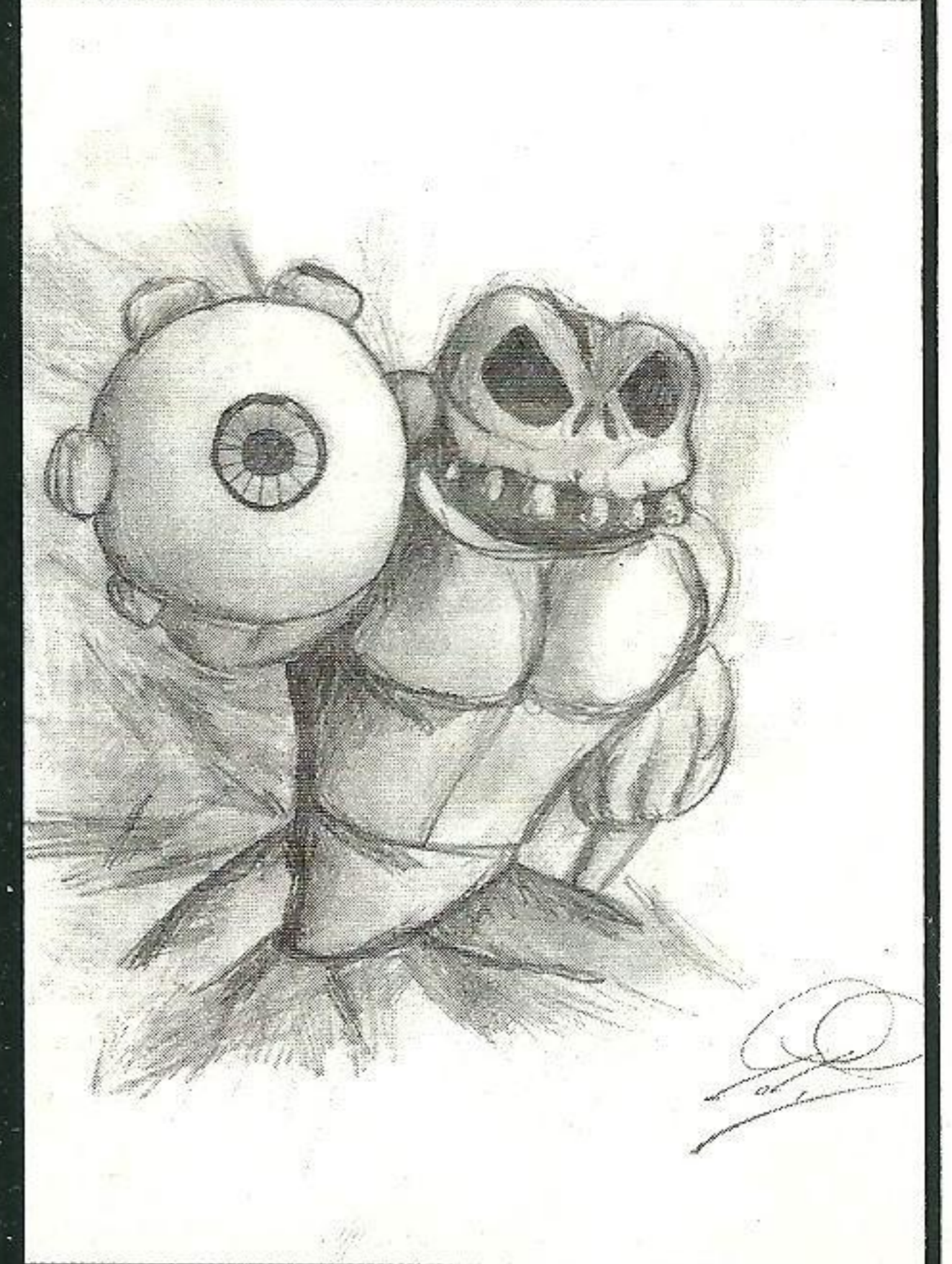
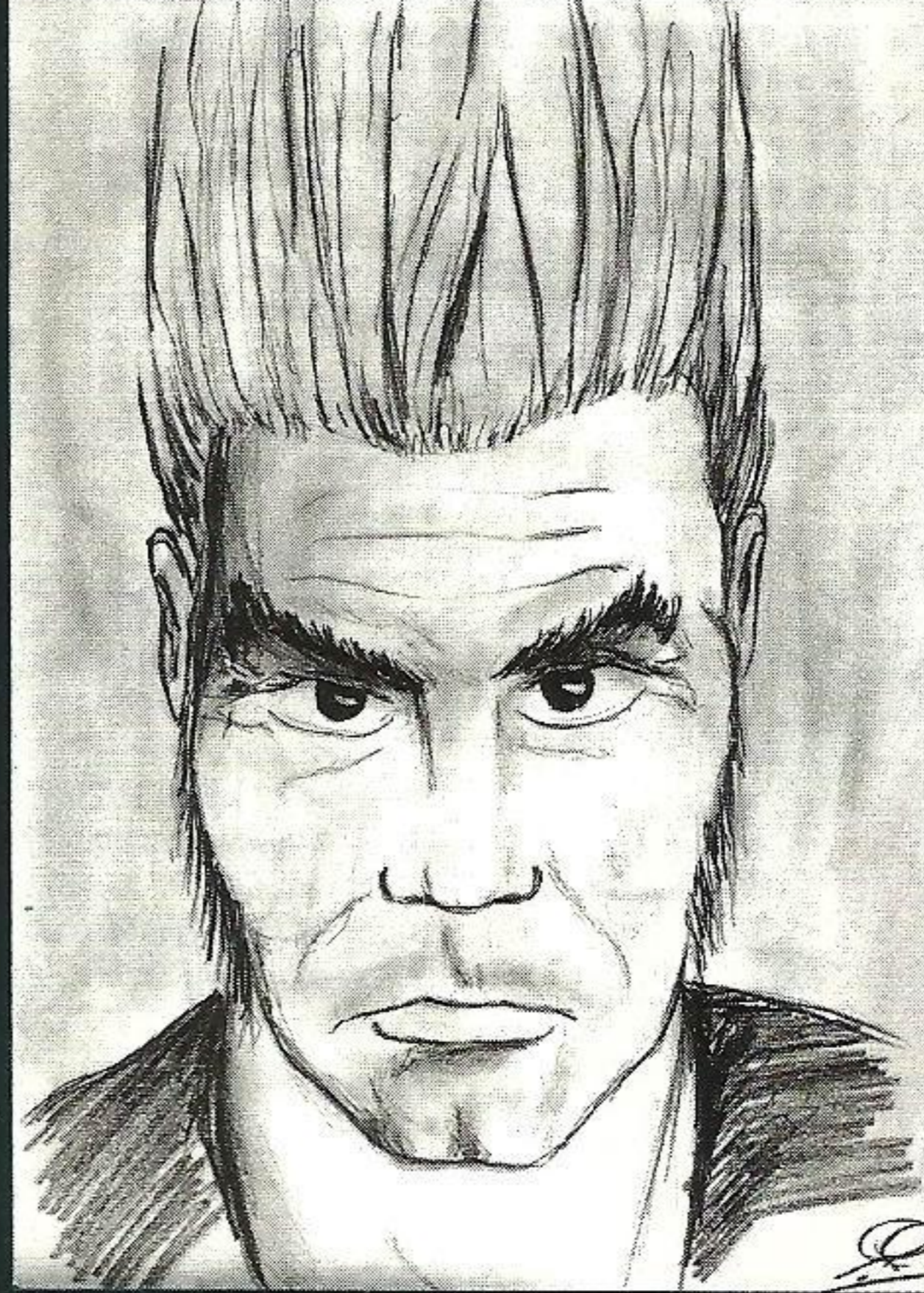
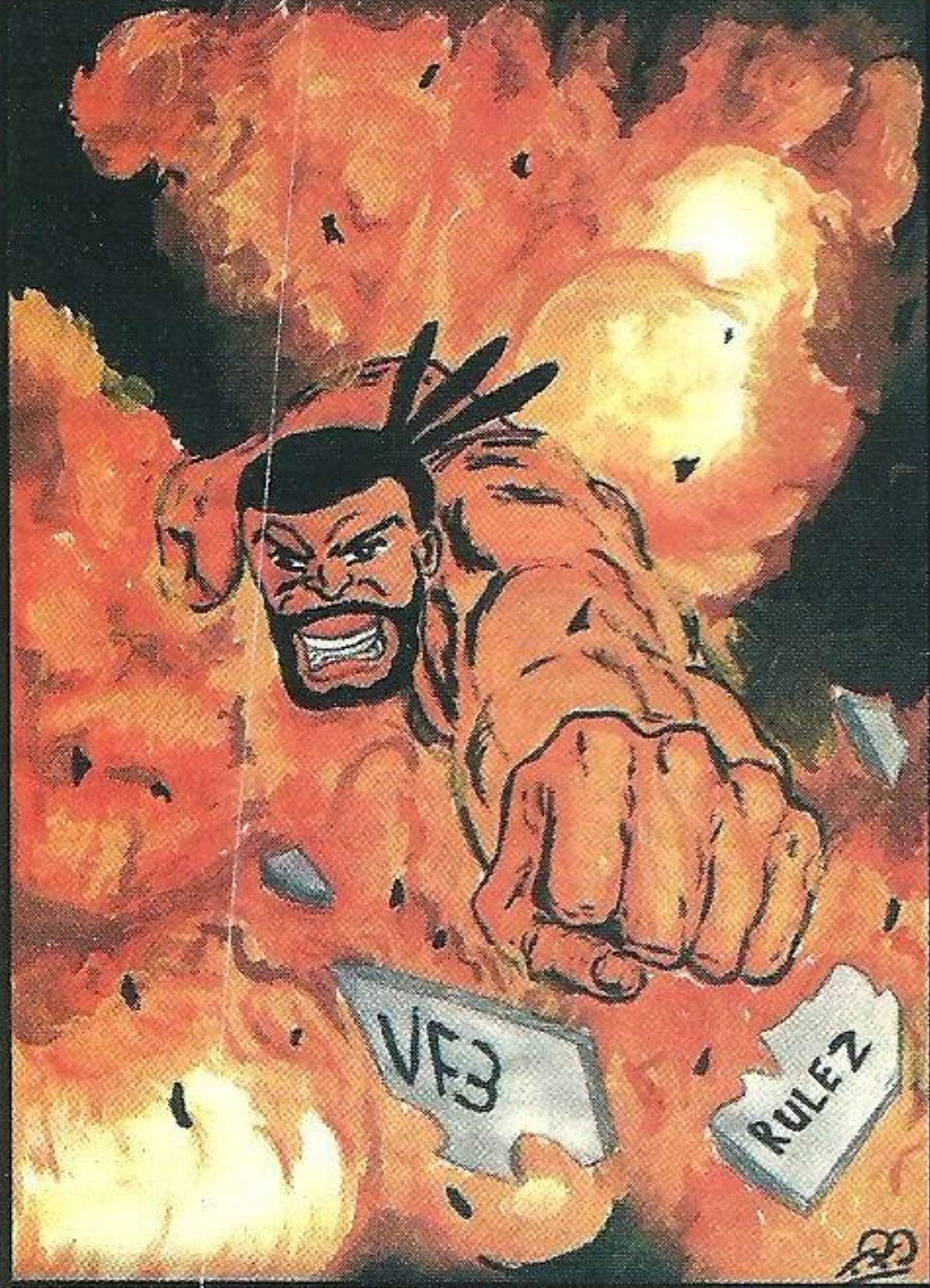
Szymon z Poznania

⇒ Załamać się można. Na początek tak pozytywny człowiek jak Damian, a teraz coś takiego... Sądziłem, że co jak co, ale konsole to fajna rzecz, która zbliża ludzi. Jednak po tym wydarzeniu... No comments.

Galeria NEO PLUS

'elo elo! Paulina Adamska przysłała w tym miesiącu tak konkretne portfolio, że by je całe wy drukować przydałoby się co najmniej trzy razy tyle miejsca w Galerii. A część z rysunków nie mogła pójść ze względu na treści dozwolone od minimum 15 (a w rzeczywistości od 18) lat. A

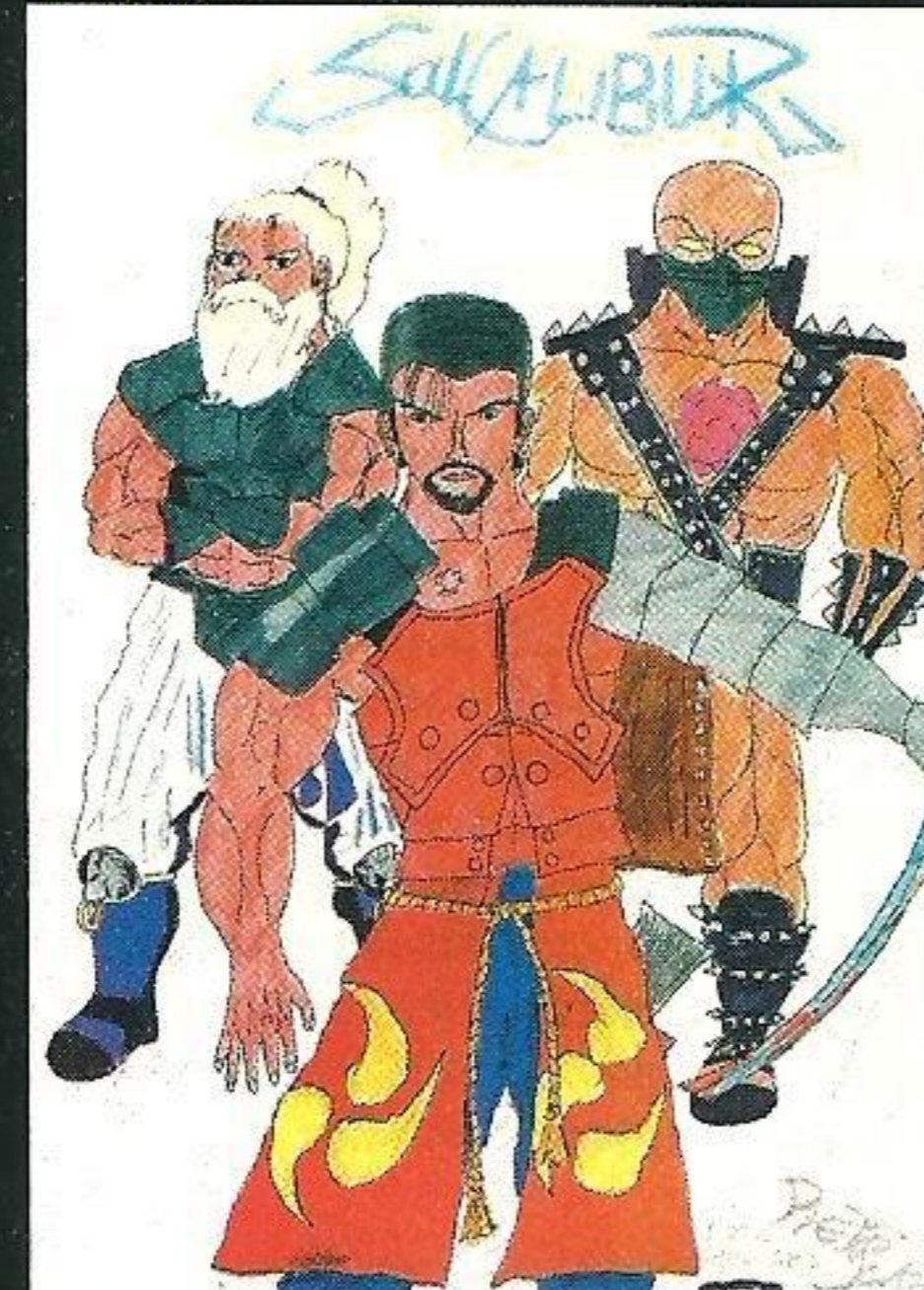
PATRYK „PEGAZ” PIĘŚCIŃSKI



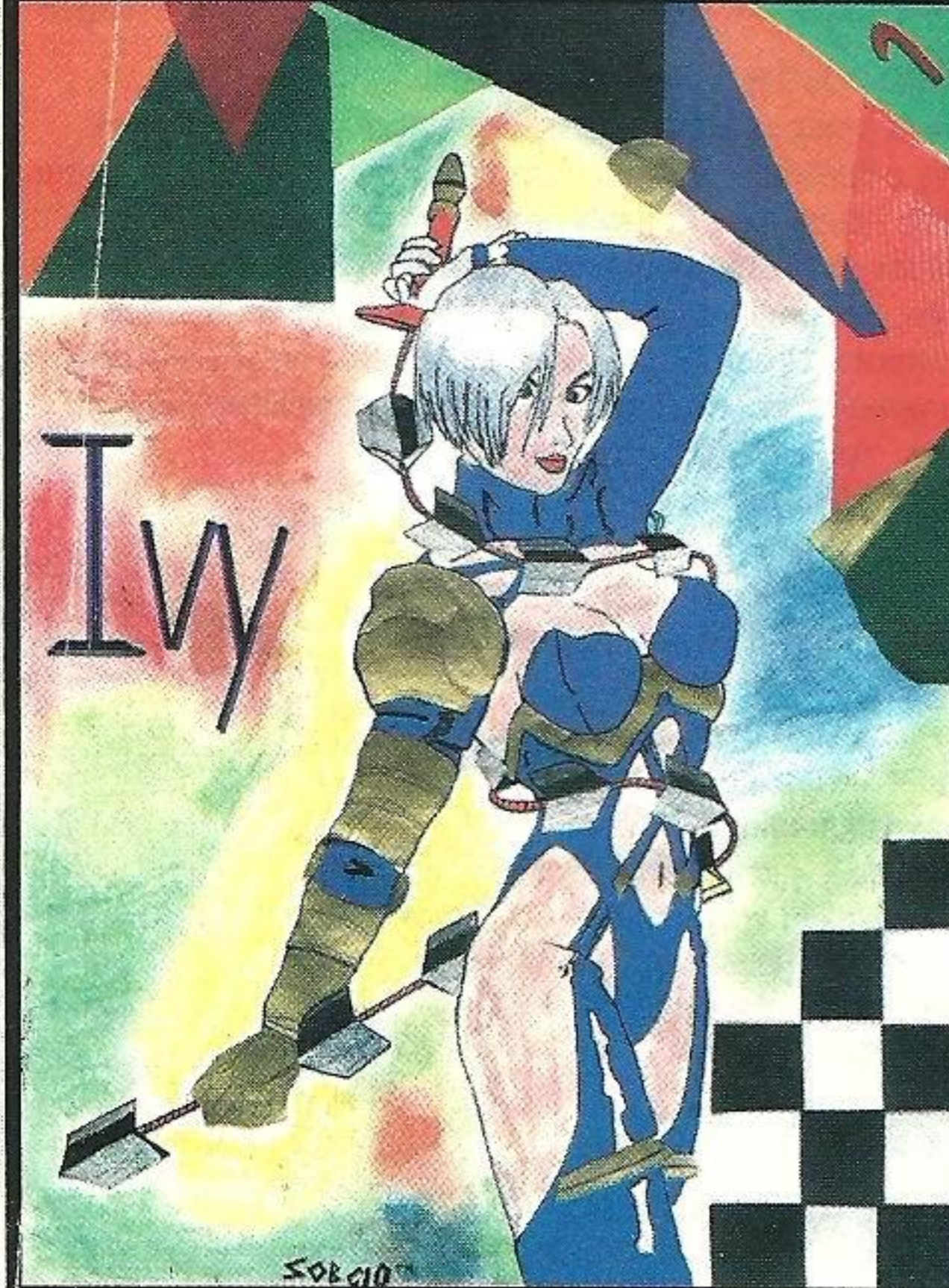
ARTUR Redlicki



PIOTR Chodorel



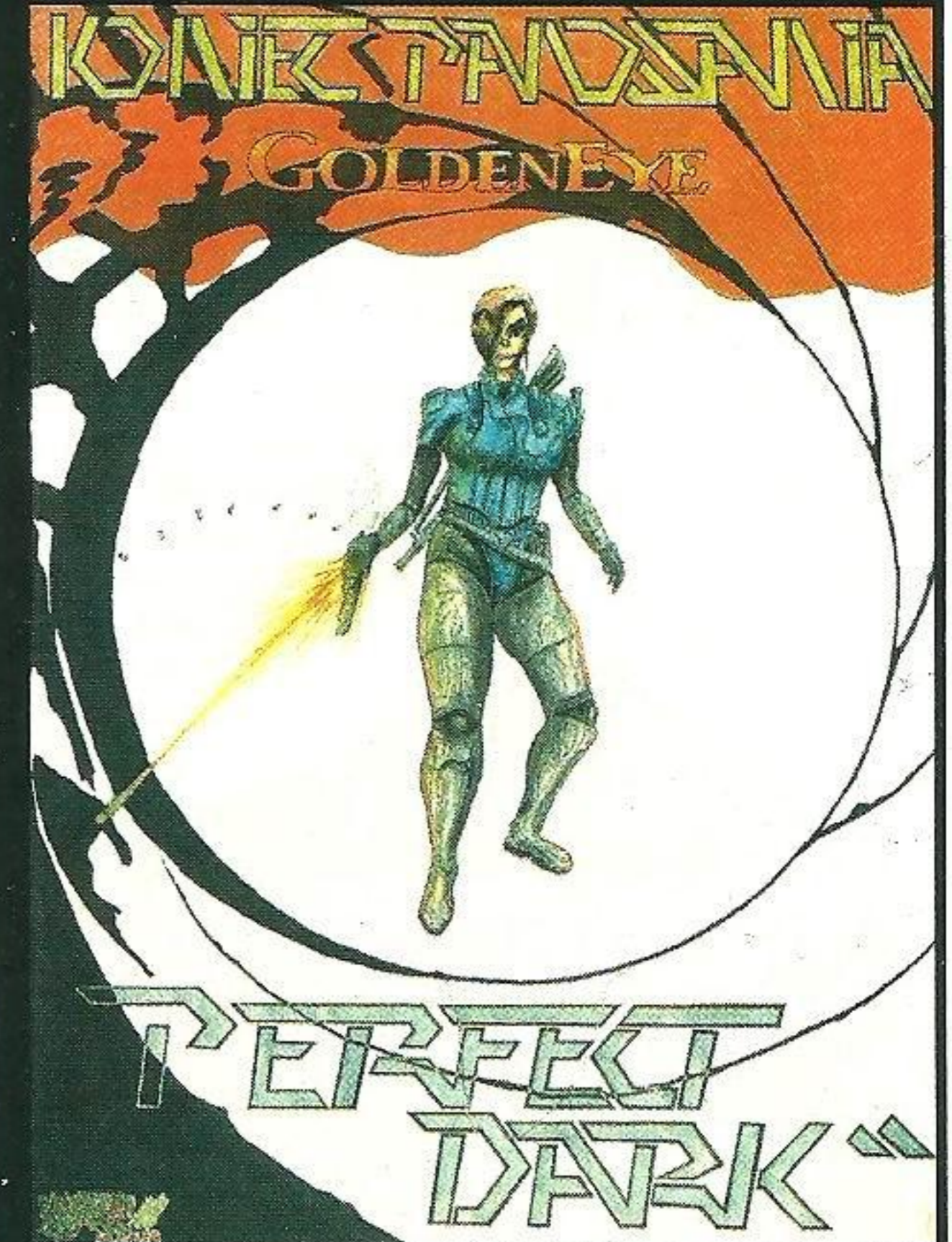
EUKASZ Sobiech (uwaga! to wycinanka!)



MARCIN TALAR



MR. CALEB



DreamPad

DREAM PAD firmy Mad Catz do propozycja dla miłośników mordobić. Różni się on od standardowego joypada Segi tym, że pod kciukiem prawej ręki znajduje się sześć przycisków, a nie - jak dotąd, cztery. Efekt ten uzyskano dzięki temu, że dodatkowe przyciski oznaczone jako Z i C standardowo pełnią funkcję tzw. spustów, czyli przycisków znajdujących się na joypadzie pod palcami wskazującymi. W DREAM PADZIE też są spusty. Jednakowoż klawisze Z i C są programowalne, dzięki funkcji zmiany definicji klawiszy wbudowanej w joypada. Urządzenie nie odbiega wagą od standardowego joypada do konsoli Dreamcast, jest wykonane z twardego plastiku, a krzyżak kierunków pod manetką analogową zastąpiono "patelnią", co zapewne ułatwić miało kręcenie kół i ćwiartek kierunków.

Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

Virtual Racing



VIRTUAL RACING to niewielka, przenośna gra symulująca wyścigi samochodowe. Całość ma formę kierownicy o średnicy blisko 19 centymetrów. Na środku kierownicy znajduje się niewielki wyświetlacz (5x3,5cm), a pod nim 4 przyciski kontroli menu i reset. Na obwodzie kierownicy dodatkowo umieszczono symetrycznie dwa przyciski A i B. Na dole znajduje się mały przełącznik ręcznej i automatycznej skrzyni biegów.

Gra opiera się o zasadę wyścigów samochodowych, po torach skracających w lewą stronę. Do wyboru jest osiem tras, wszystkie oparte na kształcie elipsy i dwa tryby rozgrywki: championship (mistrzostwa) i practice (trening). Kierowanie samochodem polega na odpowiednim przemieszczaniu górnej części kierownicy w odniesieniu do części dolnej. Można uzyskać taki efekt przytrzymując jedną dłoń dolną część urządzenia, a drugą kierując górną. Podczas wyścigu, na wyświetlaczu, poza widokiem toru, zaznaczono aktualne przełożenie skrzyni biegów, ilość paliwa, zużycie opon, karoserii i obroty silnika. Dodatkowo umieszczono schematyczną mapę trasy. Podczas zderzenia z oponentami lub barierami toru całość urządzenia lekko drży.

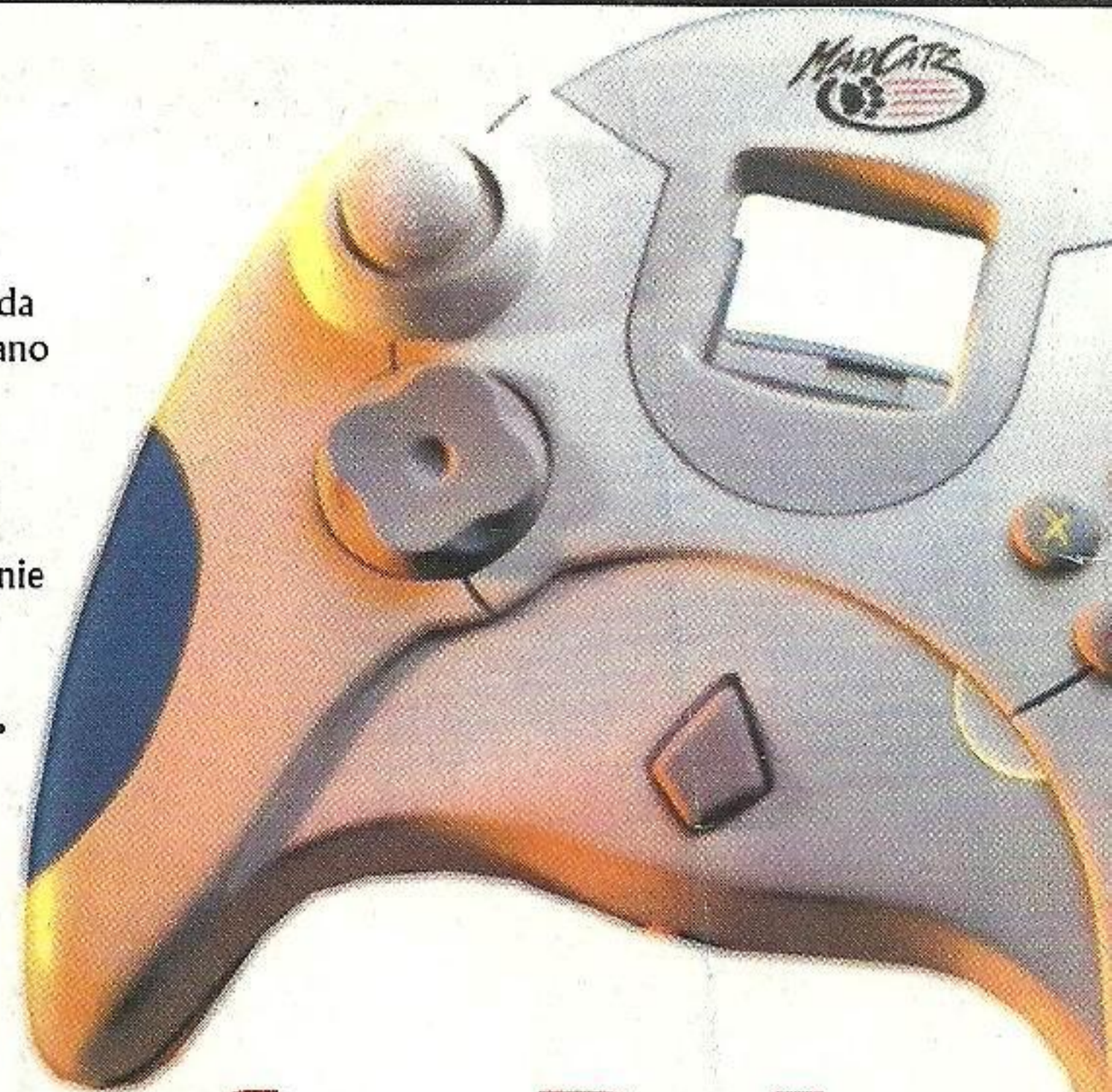
Kontakt: Manta (022) 643-54-20

Cyball Parasights

Scenariusz gry zawarty w tym urządzeniu zakłada, że na powierzchni oka grającego wylądowały tajemnicze pasożyty. Teraz ma on szansę pokonać je samodzielnie. CYBALL PARASIGHTS przypomina pokrojem ogólnym znane u nas niegdyś kalejdoskopy, lub lunetę. Celem gry, należy przyłożyć urządzenie do oka niczym lunetę. W środku, na małym, barwnym wyświetlaczu toczy się akcja gry.

Trzymając urządzenie mamy dostęp do klawiszy sterujących. I tak na górze korpusu znajdują się klawisze kontrolne menu i klawisz "fire". Obracając obręcz znajdującą się na końcu urządzenia kontrolujemy ruch statku, którym dowodzimy w grze. Widok przypomina nieco grę SPACE INVADERS, gdzie dolną krawędź ekranu zawinięto w okrąg. W ten sposób przeciwnicy wylatują ze środka ekranu, nasz statek zaś porusza się po jego obwodzie. W lewej części ekranu wyświetla się liczba zdobytych punktów, a w prawej - ilość dostępnych jeszcze statków. Całe urządzenie ma formę jaskrawo-zielonego, wyfupiętego oka na szypułce i, poza końcówką z obręczą sterującą, wykonane jest z miękkiego tworzywa.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20



Transfer Pak

TRANSFER PAK jest urządzeniem, dzięki któremu można przekazywać dane między konsolami Nintendo 64 i GameBoy. Całość przypomina inne urządzenie do Nintendo 64 - RUMBLE PAK, tyle, że w TP po obu stronach znajdują się gniazda elektroniczne. Pierwsze gniazdo służy do montowania TP w miejscu, gdzie zwykle wczepia się MEMORY PAK, drugie zaś jest kieszenią kompatybilną z cartami do GameBoya.

Na dzień dzisiejszy opcja TRANSFER PAK

obsługiwana jest przez następujące gry na

N64: MARIO GOLF, POKEMON

STADIUM (obsługuje POKEMON

RED, BLUE i YELLOW na GBC),

istnieje też opcja sprowadzenia

zdjęcia z kamery podłączonej do

GameBoya i użycie go do gry na

Nintendo 64. Jeszcze jedną,

opcjonalną funkcją tej przystawki

jest możliwość emulacji

niektórych gier z

GameBoya na Nintendo

64. TRANSFER PAK

sprzedawany jest

osobno lub dostępny

w zestawie z grą

POKEMON STADIUM na

Nintendo 64.

Kontakt: Ultima (022) 624-78-16



Movie Card 9000

MOVIE CARD 9000 jest niewielką przystawką do konsoli PlayStation, za pomocą której można odtwarzać na konsoli płyty kompaktowe z filmami w formacie Video CD (vcd). Całe urządzenie jest niewielkie i łączy się z konsolą przez port "AV multi-out", z tyłu obudowy przez co pośredniczy w przesyłaniu sygnału do odbiornika telewizyjnego. W sumie rozmiarami MC9000 przypomina dużą mysz do komputera klasy PC. Celem podłączenia urządzenia należy dodatkowo wykonać kilka zmian w układzie elektronicznym konsoli.

Wszystkie one schematycznie

przedstawione zostały na barwnej

planszy (zdjęciu) ilustrującej wnętrze

konsoli PlayStation. Modyfikacja wiąże

się z przyłutowaniem kilku przewodów,

które producent załączył w pudełku z

zestawem. Po zainstalowaniu i

podłączeniu urządzenia funkcje pilota

przejmuje joypad konsoli. Klawisze

L2 i R2 stanowią kontrolery

przewijania w przód i w tył, a L1 i

L2 przełączają między sekcjami.

Klawisz start zatrzymuje projekcję

filmu. Urządzenie jest

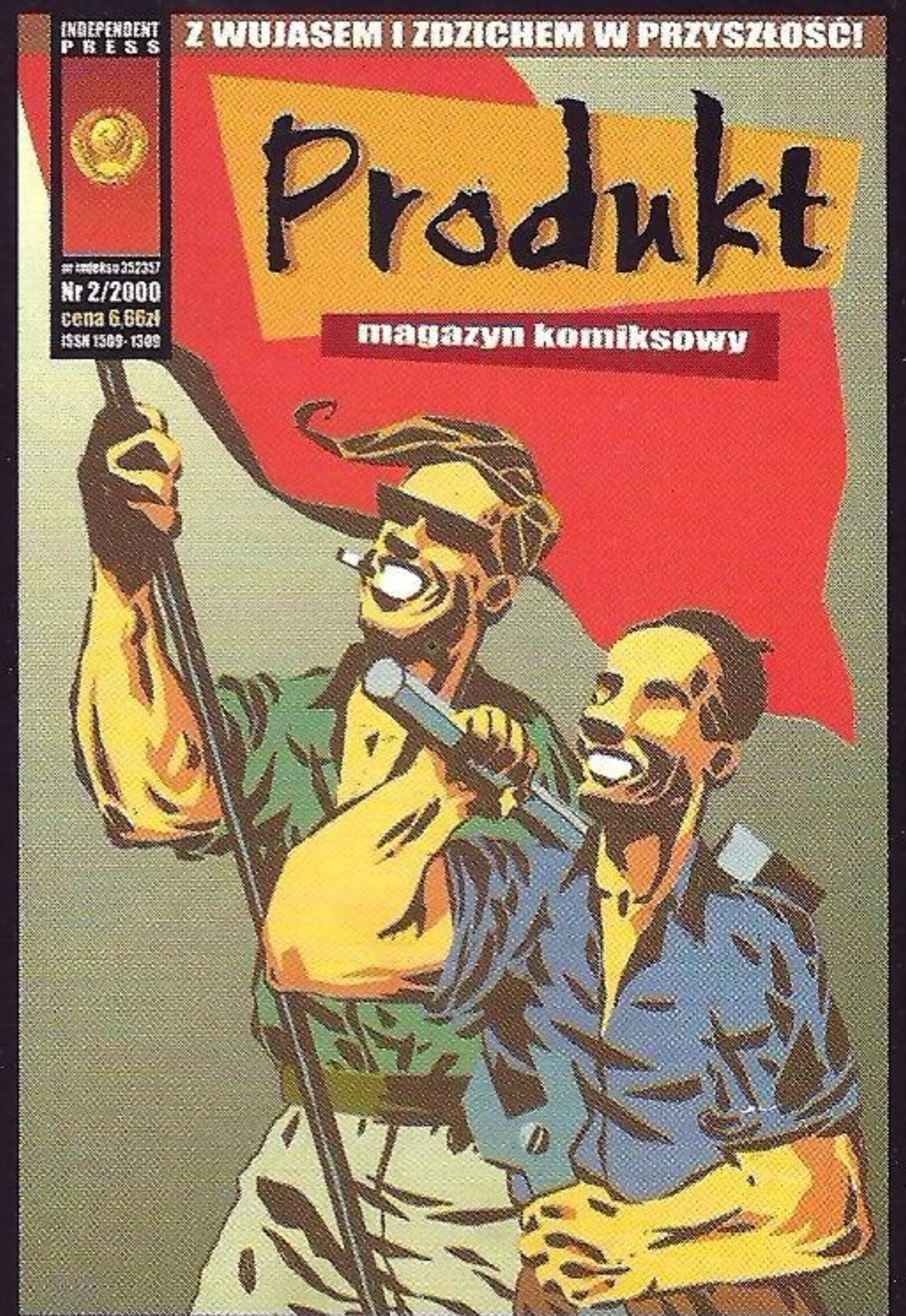
kompatybilne z VCD 1.0, 1.1,

2.0.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20



trzeci PRODUKT



OSIEDLE SWOBODA

BIEGUNKA

KURZAN

WYPRAWA...

POLOWANIE NA BIZONA

3maj z nami

od czerwca



**UWAGA
RZUCAMY
MIĘCHEM**

**SĄ GRY I MIEJSCA,
KTÓRYCH SIĘ NIE ZAPOMINA**

WAWA

Zapraszamy do odwiedzenia naszych sklepów z grami w Warszawie

Wola-Centrum: ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Praga: CH „Promenada”, ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową: tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42. Naszą ofertę cenową znajdziesz na stronach 49-52