

PlayStation • Dreamcast • PS2 • Nintendo 64 • GameBoy

# NEOPLUS

29

LUTY 2001 (02/2001) CENA 6.42 ZŁ  
(W TYM 7% VAT)

## RECENZJE I OPISY

**GRANDIA 2**  
**BREATH OF FIRE IV**  
**EVIL DEAD**  
**ROAD TO EL DORADO**

# THE BOUNCER

GODZINA CHWAŁY PLAYSTATION 2?

## XBOX BEZ TAJEMNIC



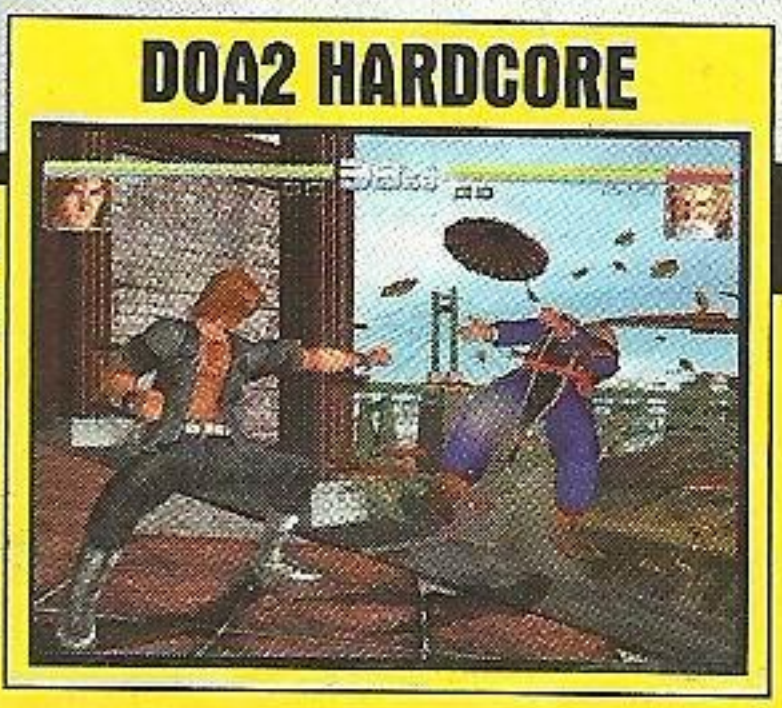
Microsoft pokazuje swoją nową konsolę i pierwsze gry!

## IMPORTY

Winback  
Phantasy Star Online  
Daytona USA 2001  
Rival Schools 2  
Greatest Striker  
Kengo: Master of Bushido

## PONAD 40 RECENZJI

- Starlancer • Aladdin • Dead Or Alive 2 • Kao The Kangaroo
- Top Gear Daredevil • Vanishing Point • Prince Of Persia • NBA 2K1
- Persona 2 • Warriors of Might & Magic • Rayman Revolution • i inne



INDEPENDENT PRESS 02

9 771505 820011  
WWW.NEOPUS.COM.PL  
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

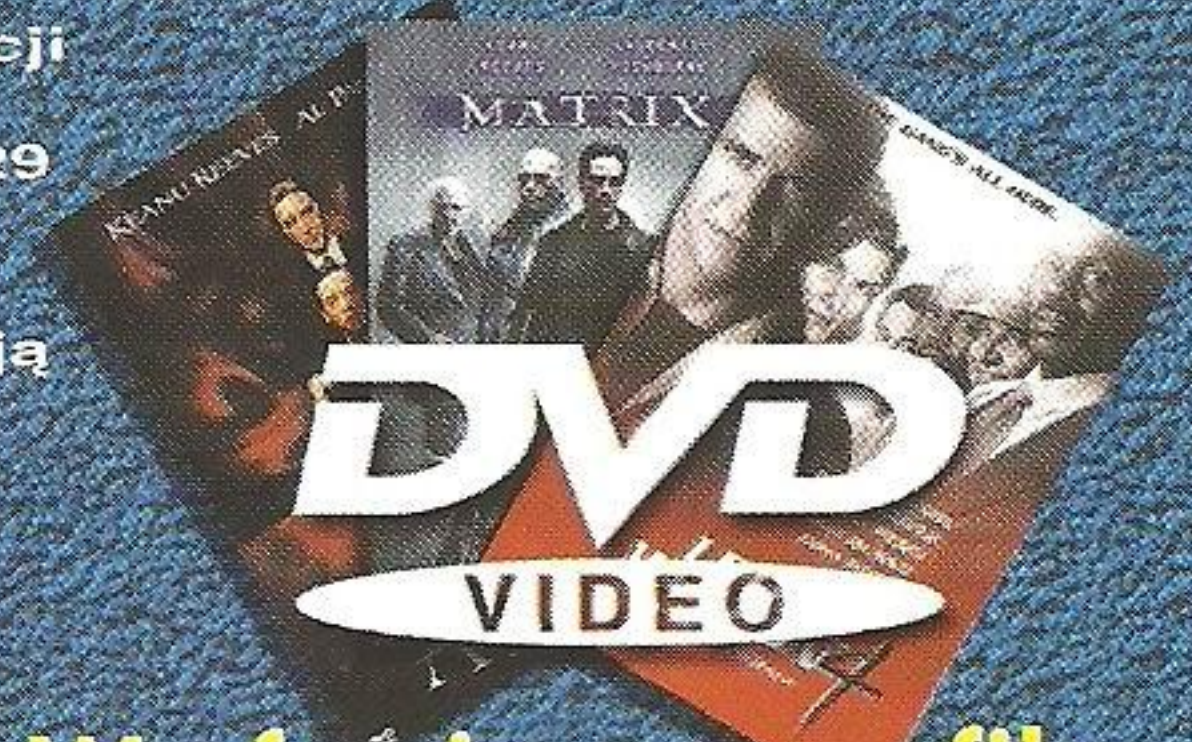
TOP



# SOFTBOX

tel. (022) 865 35 50  
Codziennie: 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>

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



[www.softbox.pl](http://www.softbox.pl)

W ofercie mamy filmy na DVD

## Prowadzimy Sprzedaż ratową

 <b>BLADE</b> PlayS 199zł	 <b>MEDAL OF HONOR 2</b> PlayS 189zł	 <b>DRIVER 2</b> PlayS 189zł	 <b>TOMB RAIDER 5</b> PlayS 189zł	 <b>FIFA 2001</b> PlaySta 189zł	 <b>CRASH BASH</b> PlayS 179zł
 <b>TONY HAWK'S 2</b> PlayS 199zł	 <b>GRAN TURISMO 2</b> PlayS 109zł	 <b>FINAL FANTASY VIII</b> Play 109zł	 <b>DRIVER</b> PlayS 109zł	 <b>REVOLT</b> PlayS 49zł	 <b>DINO CRISIS 2</b> PlayS 199zł
 <b>GAMEBOY</b> 279zł	 <b>POKEMON GOLD</b> 139zł	 <b>BOMBERMAN</b> 99zł	 <b>TOMB RAIDER</b> 139zł	 <b>KONSOLA+GRA</b> 899zł	 <b>HIDDEN &amp; DANGEROUS</b> 129zł

 <b>WRESTLEMANIA 2000</b> 99zł	 <b>007 WORLD IS NOT ENOUGH</b> 279zł	 <b>ZELDA 2</b> 279zł	 <b>F355 CHALLENGE</b> 239zł	 <b>METROPOLIS STREET RACER</b> 229zł
--------------------------------------	---------------------------------------------	-----------------------------	------------------------------------	---------------------------------------------

- PlayStation 2 console: 599zł
- Game Boy console: 279zł
- Game Boy Color console: 139zł
- Game Boy Advance console: 149zł
- Visual Memory device: 149zł
- Keyboard: 149zł
- Mouse: 149zł
- Joystick: 279zł
- Headset: 39zł
- Controller: 69zł
- Controller: 59zł
- Controller: 59zł
- Controller: 59zł

 <b>TOMB RAIDER 5</b> 229zł	 <b>SILENT SCOPE</b> 229zł
 <b>SHENMUE</b> 229zł	 <b>QUAKE III ARENA</b> 229zł

 <b>SSX</b> 249zł	 <b>FIFA 2001</b> 249zł	 <b>SILENT SCOPE</b> 249zł	 <b>TEKKEN</b> 249zł	 <b>RISE RACER</b> 249zł
-------------------------	-------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------------

**PS 2 + MATRIX + DUAL**

**2499zł**

... i inne produkty zawsze w dobrych cenach !!!

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN



TRZECH ICH BYŁO- WESOŁYCH KOLESI I KTOŚ PODŁOŻYŁ IM ŚWINIE!

produkt prezentuje

# GANGSTA

EPIZOD 1

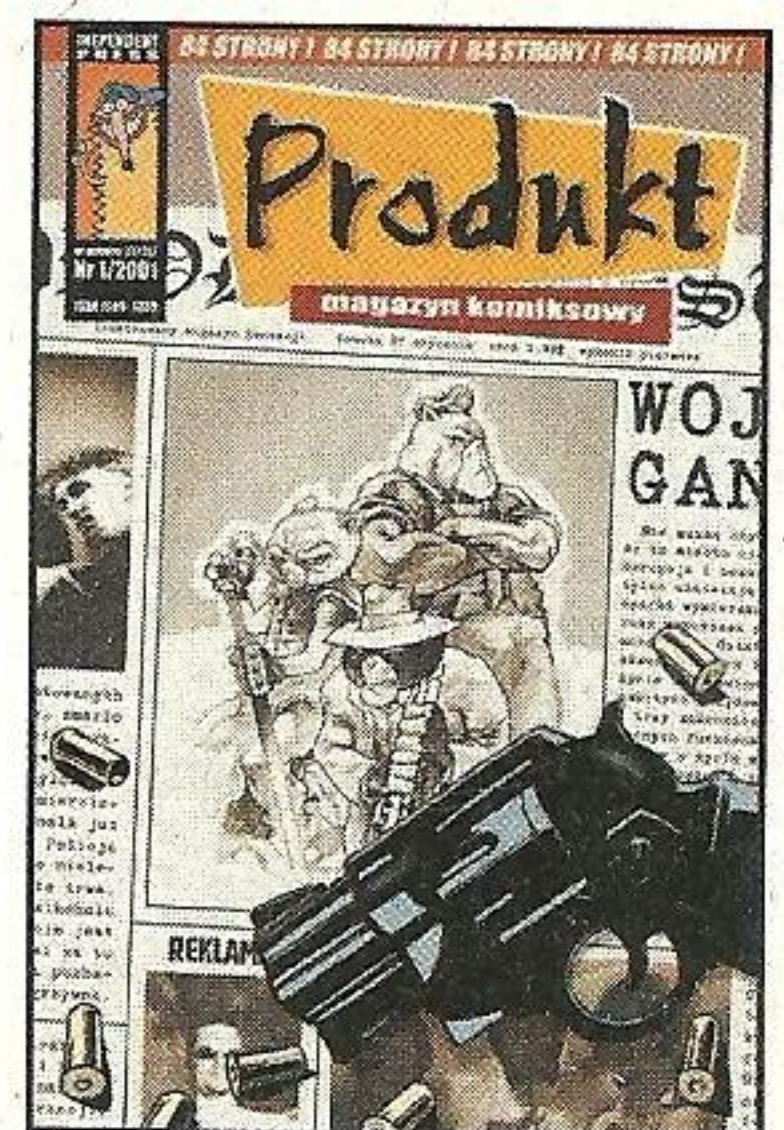


**W numerze:**  
Osiedle Swoboda,  
Jeż Jerzy, Jur,  
Pożeracz czystości,  
Ławka, Dren: Sirena,  
Opowiesci na sygnale,  
recenzje, galeria,  
txty o komiksie  
i nie tylko...

**Nowy Produkt  
już do kupienia!  
A w nim 84  
zabójcze strony!**

**UWAGA  
RZUCAMY  
MIĘCHEM**

**SZUKAJ NAS W EMPIKACH, SALONACH PRASOWYCH I KIOSKACH**





# NEO PLUS

nr 29 luty  
(02/2001)  
ISSN 1505-8204

**Redaktor naczelny**  
Marcin Górecki

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

**Zespół redakcyjny**  
Łukasz Bura  
Anek  
Jakub Głuszkiewicz  
Marcin Kawa  
Szymon Maślak  
Miłosz  
Grzegorz Oleksiuk  
Tomek Rejdych  
Marcin Sikora  
Bogdan Wiciński

**Oprawa Graficzna**  
Independent Design Group

**Korekta**  
Chick with dick

**Naświetlenia**  
Studio Kwadrat

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

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

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

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

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

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

**Wydawca**  
INDEPENDENT PRESS

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

**Greetz:**

G-Ash: Asik za ciepło i uczucie (ajlawju!), RATM za Renegades of Funk, MUZA za klimat i graną tam muzy!

Ban: NKOTB, 'N Sync, Britney i A-Teens.

**Fucks:**

Niekonsekwentni doppel gangerzy. Mito będzie patrzeć jak się wiją. I debile nie kontrolujący swoich skrzynek.

### Coś się kończy, coś zaczyna...

Długi i pełen wspaniałych wydarzeń okres życia PlayStation dobiega końca. Na wydanie czeka coraz mniej gier z pierwszej ligi, a układając serwis newsów mamy prawdziwe kłopoty ze znalezieniem czegoś ciekawego. Bo co tak naprawdę możemy zaliczyć jeszcze do pierwszej ligi? W tej chwili przychodzi mi do głowy jedynie nowy ALONE IN THE DARK oraz FEAR EFFECT 2. Tak, powiedzmy to sobie otwarcie - agonía zbliża się nieuchronnie.

Gry naturalnie będą powstawać - rynek PSone jest olbrzymi. Nie będzie jednak nowych przygód rodziny Redfieldów, nie będzie nowego Finala czy choćby ekscytującego fightera. Tak to już jest.

Z drugiej strony rozejrzyjcie się dookoła: jest przecież tyle gier, w które nie mieliście nigdy czasu zagrać. Razem z bohaterami CHRONO CROSS przeżywaliście wzloty i upadki, ale nawet nie spojrzeliście na VALKYRIE PROFILE? Jeśli tak było, to właśnie nadszedł czas, by to nadrobić.

Nowa generacja konsol coraz bardziej natrętnie puka do drzwi. Z końcem roku rozpocznie się prawdziwa wojna: Xbox vs DC vs PS2 vs Gamecube. Która z nich wygra? Analitycy przepowiadają, że na rynku gier video jest miejsce dla dwóch silnych konkurentów. Dwie pozostałe konsole będą produktami niszowymi...

Cóż, dość tych refleksji. Zbierajcie pieniądze i przeskakujcie na 128-bitów już teraz, lub poczekajcie do końca roku. Lektura N+ powinna ułatwić wam wybór.  
BiG [Banan i Gulash]



## Ms Xbox



Microsoft zaprezentował ostateczny kształt swojej konsoli Xbox i pierwsze gry. Sprawdźcie sami jak prezentuje się największy konkurent PS2 w 2001 roku.

strona 6

## The BOUNCER



Podniecenie, z jakim otwieraliśmy naszą japońską wersję THE BOUNCER było ogromne. Czy Square stanęło na wysokości zadania? Przekonacie się o tym tylko u nas...

strona 26

## ISS Pro Party



Od dawna planowaliśmy złożyć hołd najlepszej grze sportowej wszech czasów: ISS PRO EVOLUTION. Independent Football Association przygotowało specjalny artykuł, w którym przybliżymy nieco mechanizmy tej niesamowitej gry...

strona 30

## Poradniki



Jak zwykle dla każdego coś miłego. Dziś na tacy GRANDIA 2 na Dreamcasta, EVIL DEAD na PlayStation i Dreamcasta, a także BREATH OF FIRE IV i ROAD TO EL DORADO na pocziwą szarą maszynkę. Zapraszamy.

str 74-83





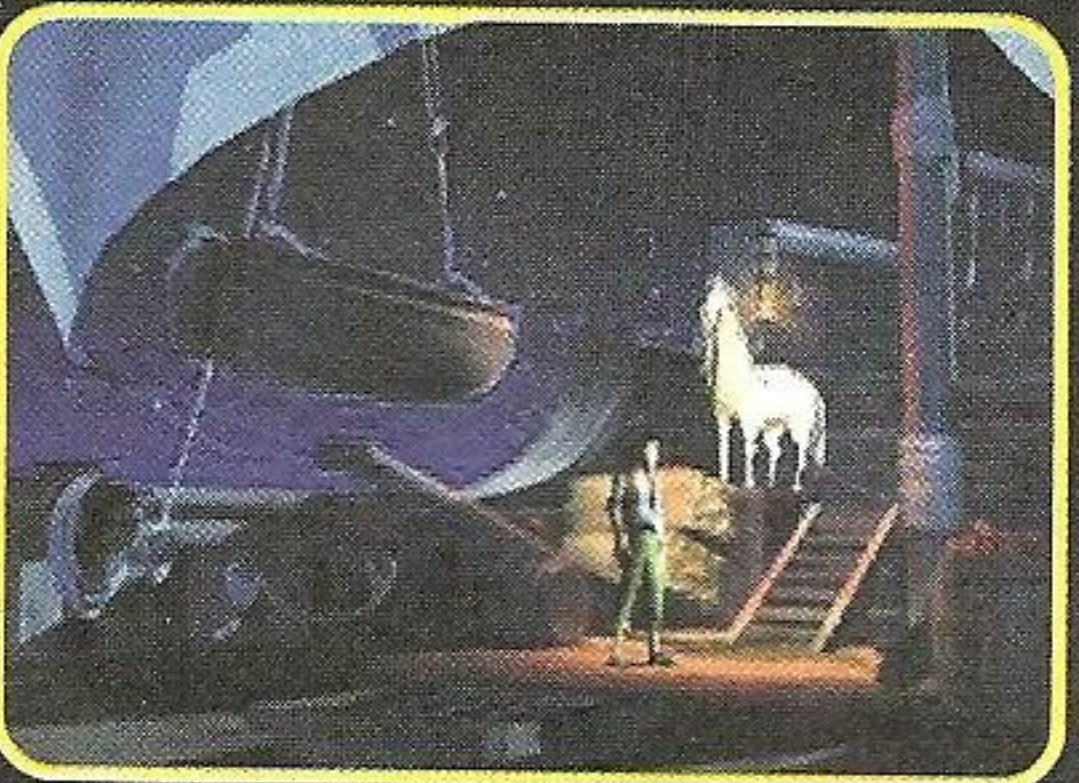
**Dead Or Alive 2** str. 44  
Nareszcie na PlayStation 2 w nowej, odświeżonej wersji. Banan sprawdza czy to naprawdę DOA2 H/C...



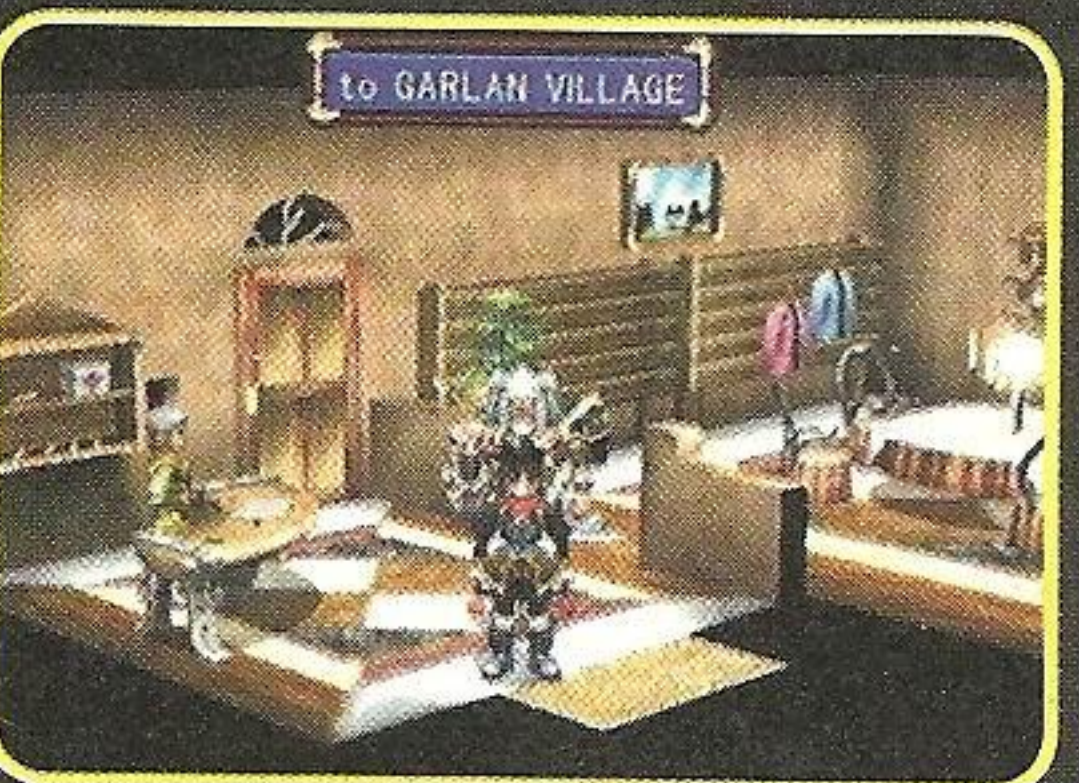
**NBA 2K1** str. 38  
Marcellus długo czekał na nową odsłonę najlepszej koszykówki. No i się doczekał.



**Kessen** str. 54  
Kultowa japońska strategia z ok 15 wieku nareszcie w Europie. Grabarz zakochuje się z wzajemnością.



**The Road to El Dorado** str. 63  
Ślicznych przygódówek na PSX nigdy dość! o.g. zabawia się z Miguelem...



**Grandia II** - str. 68  
Pierwszy poważny rpg na Dreamcasta natychmiast wpadł w ręce Brata. Winner czy loser - przekonajcie się sami!

## importy

DAYTONA USA 2001 .....	25
KENGO: MASTER OF BUSHIDO .....	23
GREATEST STRIKER .....	22
PHANTASY STAR ONLINE .....	24
RIVAL SCHOOLS 2: PROJECT JUSTICE .....	25
WINBACK .....	22

## raport

THE BOUNCER .....	26
ISS PRO PARTY .....	30

## recenzje

102 DALMATIANS .....	42
ALADDIN IN NASIRIA'S REVENGE .....	43
AQUA GT .....	35
AQUA AQUA: WTERIX 2 .....	37
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2 .....	35
BANG! GUNSHIP ELITE .....	48
BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER .....	37
BREATH OF FIRE IV .....	67
CHAMPIONSHIP SURFER .....	35
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX .....	34
DEAD OR ALIVE 2 .....	44
DONALD DUCK: QUACK ATTACK .....	37
ETERNAL RING .....	62
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING .....	64
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 .....	56
GOLD & GLORY: THE ROAD TO EL DORADO .....	63
GRANDIA 2 .....	68
HBO BOXING .....	36
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE .....	61
KAO THE KANGAROO .....	41
KISS PSYCHO CIRCUS .....	46
KESSEN .....	54
LION KING: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE .....	42
LOONEY TUNES RACING .....	58
LUNAR 2: ETERNAL BLUE .....	62
MAX STEEL .....	34
MAXIMUM POOL .....	36
NBA 2K1 .....	38
PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT .....	66
POD SPEEDZONE .....	59
PRINCE OF PERSIA .....	65
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR .....	60
RAYMAN REVOLUTION .....	40
RAZOR FREESTYLE SCOOTERS .....	39
ROCK'EM SOCK'EM ROBOTS ARENA .....	35
SNO-CROSS CHAMPIONSHIP .....	34
SPEED DEVILS ONLINE RACING .....	57
SPEC OPS: RANGER ELITE .....	60
STAR WARS EPISODE I - BATTLE FOR NABOO .....	47
STARLANCER .....	53
THEME PARK WORLD .....	37
TOM & JERRY IN HOUSE TRAP .....	58
TOP GEAR DAREDEVIL .....	39
TORNEKO THE LAST HOPE .....	34
TUNGUSKA: LEGEND OF FAITH .....	36
VANISHING POINT .....	55
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC .....	36
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANX .....	37

## help!

BREATH OF FIRE IV .....	76
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING .....	74
GOLD & GLORY: THE ROAD TO EL DORADO .....	79
GRANDIA II .....	81
TIPS & TRICKS .....	84

## redakcja

ARCADIA .....	88
ARCHIWALIA .....	93
COOL STUPH .....	98
FAQ .....	94
GAWĘDY PO FAI .....	89
POCKET .....	71
PRENUMERATA .....	91
RPGAMER .....	86



## NEWS

# Microsoft pokazuje Xbox

6 stycznia na wystawie Consumer Electronic Show w Los Angeles Microsoft pokazał to, nad czym pracował przez ostatnie lata. Ludzie ujrzeli światło, a oczom ich ukazał się Xbox!

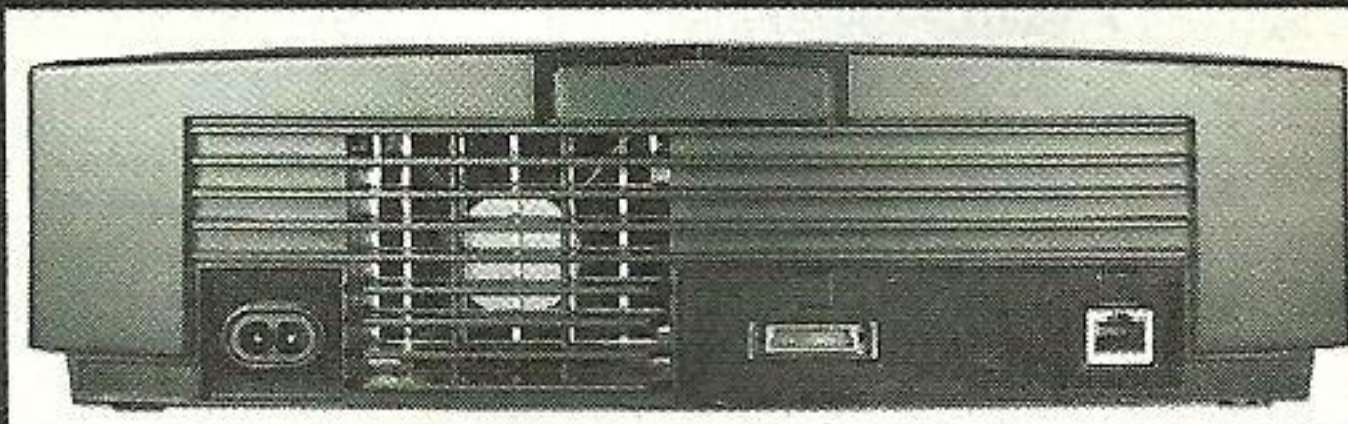
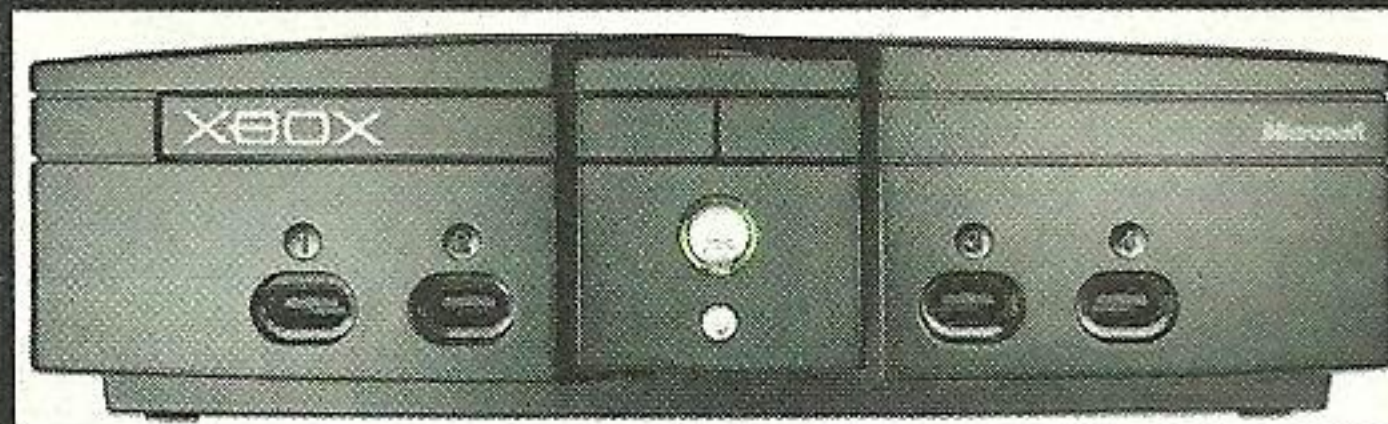
**J**ak zatem wygląda Xbox? Czarna konsola jest większa od DC, a nawet od PS2! Jej wymiary przypominają odtwarzacze DVD, jest więc zwyczajnie duża. W jej kształt stylisci z Microsoft sprytnie wpasowali wielki znak X, widoczny na górze konsoli. Futurystyczny design dopełniony jest oczkiem z wypisaną nazwą sprzętu, w łagodnym, zielonym kolorze. Maszynka posiada również cztery porty na joypady, zaś z tyłu Xbox'a znajdują się wejścia na kabel zasilający, wyjście audio/video oraz gniazdko na kabel sieciowy pozwalający na łączenie się z Internetem (wprawne oko wypatrzy tam również wiatraczek chłodzący wnętrze konsoli). Sam joypad posiada osiem przycisków funkcyjnych (nie licząc przycisków START oraz BACK), dwie analogowe gały, standardowy D-Pad oraz znajome już zielone oko. Joypad ma również wbudowany wibrator oraz dwa sloty np. na karty pamięci.

Na okoliczność pokazu po raz kolejny skwapliwie wspomniano o niebywałych możliwościach graficznych Xbox'a, oraz podano kilka informacji na temat zmiany pierwotnej konfiguracji sprzętu. CPU będzie pracować teraz z częstotliwością 733MHz (zamiast planowanych 600MHz), zaś częstotliwość zegara układów graficznych zmniejszono z 300 do 250MHz. Obniżono też wydajność chipsetu graficznego z planowanych 300 do 125 milionów polygonów na sekundę. Kolejna ciekawa wiadomość: nowo kupiona konsola nie będzie odtwarzać filmów DVD! Aby to stało się możliwe, trzeba będzie dokupić specjalny pakiet z pilotem w cenie około 30 dolarów. Powód takiej decyzji jest jeden: obniżenie sklepowej ceny konsoli. Jak się dowiedzieliśmy od każdego wyprodukowanego urządzenia wyposażonego w funkcję otwierania filmów DVD pobierany jest bowiem podatek, a tego Microsoft chce uniknąć. Tak więc aby utrzymać jak najniższą cenę konsoli (a ta powinna oscylować w granicach 200-300 dolarów) odtwarzanie DVD będzie opcjonalne.

I jeszcze dwa ciekawe fakty: kampania reklamowa Xbox pochłonie 500 milionów dolarów, a Microsoft zamierza sprzedać w sumie... 100 milionów konsol. Naturalnie nie od razu - przez kilka lat. Możemy (a raczej Amerykanie mogą) się spodziewać jednego: w tej, czy w innej formie Xbox będzie wszędzie. W sklepie z zabawkami, na stacji paliw, w sex-shopach, a nawet w sklepie mięsnym będziemy informowani, namawiani, kuszeni. Co jednak najbardziej interesuje graczy, to oczywiście gry. A tych na prezentacji zabrakło. Pokazano jedynie dwa dema gier - ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE i MALICE. Pierwsze z nich przedstawia kilka scen z życia Abe'a i jego koleżków. Seamus



Konsola jest bardzo duża. Ma stonowane, czarne kolory i wkomponowany w obudowę znak X oraz widoczną, zieloną bulwę z logo w środku. Tray na płytki CD i DVD wysuwany jest z przodu, tak jak w PS2.



Z przodu widoczne są cztery wejścia dla joypadów, podajnik na płyty, przycisk otwierający podajnik oraz Reset. Z tyłu - od lewej - zasilanie, wiatrak chłodzący procesory, wyjście A/V oraz slot na kabelek sieciowy.



Joypad jest hybrydą pada do Dreamcasta. Sześć przycisków fire, dwie gałki analogowe, pad cyfrowy, przyciski Start i Back. Mamy też dwa analogowe spusty jak w DC i dwa sloty na karty pamięci. Wbudowana jest funkcja wibracji.

Blackley, ściągnięty specjalnie na tę okazję szef wydziału rozwijania nowych technologii w Microsoft, umiejętnie poprowadził Abe'a i wykonał nim kilka prostych czynności. Nie rozpisując się więcej nad merytoryczną częścią dema, przejdźmy do opisu grafiki. Jest znakomita. Widać każdą zmarszczkę czy plamkę na skórze naszego Mudokona, widać dokładnie każdy ząbek na szczerbatym uśmiechu Munch'a. Animacja jest mistrzowska, a statyczne screeny nie są w stanie pokazać genialnie oddanej mimiki, - Abe mruga, marszczy brwi, dziwi się i raduje zmieniając przy tym wyraz twarzy. Niestety - demo było krótkie i choć piękne, na pierwszy rzut oka nie różniło się niczym od wersji prezentowanej kilka miesięcy temu

na PlayStation 2. Drugie, robiące ogromne wrażenie demo, to próbka możliwości koderów z Argonaut Software (spółdzilił m.in. StarFox 64 na Nintendo 64) w grze MALICE. Jest to przepiękna platformówka, w której gracz wciela się w uroczą dziewczynkę władającą wielkim młotem. Ponownie, obecni na pokazie zostali zaskoczeni jakością grafiki i animacji, jaką potrafi wygenerować Xbox. O ile demo MUNCH'S ODDYSEE zostało pokazane już wcześniej jako demonstracja możliwości PS2, to w przypadku Malice można powiedzieć, że tego jeszcze nie było. Śliczne efekty świetlne momentalnie wysuwają się na pierwszy plan: każdy, nawet najmniejszy obiekt rzuca swój własny,

dynamiczny cień, a wszechobecne, kolorowe światła i refleksy wzbudzają zachwyt. Zaraz za genialnym oświetleniem podąża niespotykana dotąd jakość tekstur - są niesamowicie szczegółowe, widać na nich każdy dołek, każdą rysę czy załamanie. I to już niestety wszystko, co zaprezentował Microsoft. A gdzie HALO i inne gry, o których przecież wiemy, że powstają? Niestety, to nie wystarczy, abyśmy czekali na Xbox ze wstrzymanym oddechem. Kolejne demonstracje mają odbyć się podczas specjalnej wystawy produktowej Microsoftu już w marcu, zaś na Electronic Entertainment Expo - w maju - firma obiecuje dziennikarzom możliwość sprawdzenia w akcji 10 gier.



## PLAYSTATION 2 ACE COMBAT 4

## Kolejna flagowa seria Namco na PS2

Niedawno informowaliśmy o opracowywanej przez Namco tajemniczej grze z cyferką „4” w tytule. Oto ona - ACE COMBAT 4.

Akcja gry przeniesie nas na fikcyjny kontynent Yuujiya, który nawiedził niedawno deszcz meteorytów (stąd

mnóstwo kraterów). Podobnie jak poprzednie części, gra będzie podzielona na misje i to wszystko, co wiadomo w tej

chwili. Są jeszcze wspaniałe screeny, które z ochotą prezentujemy. Gra pojawi się latem 2001 na płycie DVD.



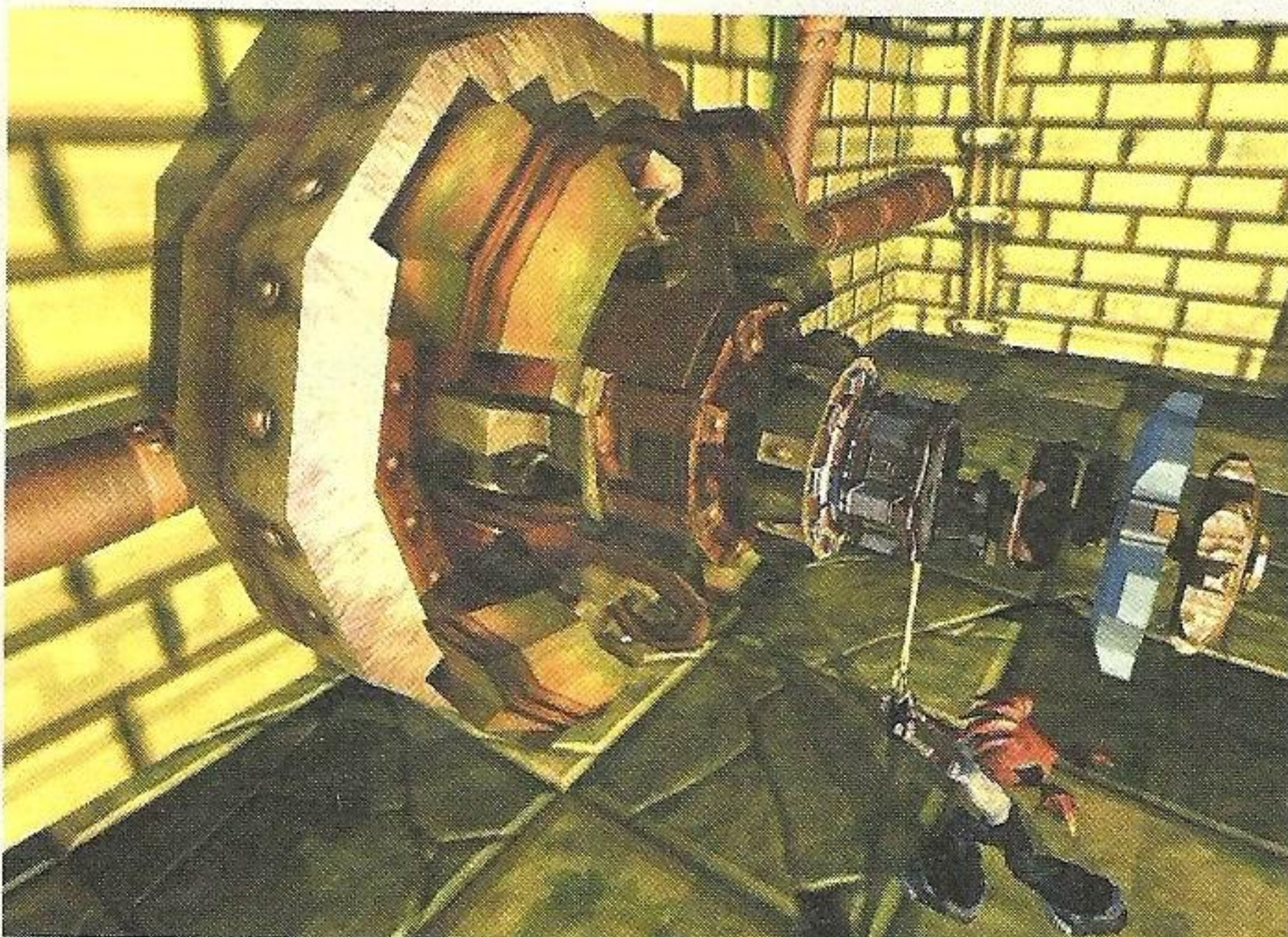
Cała prezentacja odbyła się z wielką pompą, a u boku Billa Gates'a wystąpił nawet popularny ostatnio gwiazdor amerykańskich zapasów, słynny The Rock (znany też jako Antoś Brewka, ze względu na sposób w jaki modeluje twarz uśmiechając się do kamery) - wrestler zapewnił, że Xbox to najlepsza rzecz jak przytrafi się ludzkości. Dwie firmy skorzystały z okazji i zapowiedziały wsparcie dla Xbox. THQ ogłosiło, iż pracuje nad grą WWF RAW IS WAR. Jak nietrudno się domyślić, będzie to wrestling, a jak wiadomo - THQ zna się na tym najlepiej. Autorzy obiecują niesamowitą grafikę. Moc konsoli pozwoli też na zaimplementowanie kilku smaczków, jak np. rozbiegającej się widowni. Activision oficjalnie zapowiedziało, że wyda na Xbox TONY HAWK'S PRO SKATER 2X. Autorzy zapowiadają rozbudowane możliwości gry online. Wieści dla wszystkich Europejczyków pragnących nabyć Xbox'a - będą mogli zrobić to nie wcześniej niż na początku roku 2002 (a nie, jak planowano, w 2001). Jak tłumaczy Microsoft, przyczyną opóźnień jest zbyt wysokie zapotrzebowanie na konsole w USA, co spowoduje zmniejszenie produkcji modeli na rynek europejski, a w rezultacie opóźnienie premiery na Starym Kontynencie. Jak wypowiedział się główny przedstawiciel europejskiego oddziału Xbox'a, Sandy Duncan, w celu poprawy sytuacji "zamierzamy wybudować fabryki w Europie". Pięć fabryk najprawdopodobniej powstanie na Węgrzech. Termin premier amerykańskiej i japońskiej pozostał bez zmian - koniec 2001.

## Ostateczne dane techniczne

Procesor: Intel Pentium III 733 MHz  
 Grafika: Nvidia NV20 250MHz,  
 125 milionów polygonów na sekundę  
 (bez efektów graficznych);  
 Pamięć: 64MB  
 Dysk twardy: 8GB  
 Max. rozdzielczość obrazu:  
 1920x1080 punktów i współpraca  
 z telewizorami HDTV



Zaprezentowane demo ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE było bardzo krótkie i niezbyt różniło się od tego, czym karmiono nas gdy Munch planowany był jeszcze na PlayStation 2.



Trójwymiarowa platformówka MALICE wygląda znakomicie, a na szczególną pochwałę zasługują wspaniała gra światła oraz wysoka jakość tekstur. Dwa demo to jednak za mało - czekamy na więcej.

Dead Or Alive  
W KINACH!

Dopiero co ucichły plotki na temat amatorskiej i niezbyt legalnej produkcji filmu opartego na motywach Tekkena, a już pojawiły się nowe informacje na temat innego mordobicia, które ma zostać przerobione na film. Tym razem w grę wchodzi DOA firmowane przez Tecmo. Jak się okazuje, firma Mindfire Studios planuje także przeniesienie na srebrny ekran 4-6 innych, popularnych gier oraz komiksów (m.in. HOUSE OF THE DEAD). Enigmatyczna i przedstawiana tylko w króciutkich sekwencjach historia postaci oraz motywy ich spotkań mają zostać wykorzystane w filmie w taki sposób, aby fani byli zadowoleni. Jednocześnie jednak film ma też być atrakcyjny dla odbiorców nie mających nic wspólnego z grami. Film ma oczywiście obfitować w sceny walk przypominających produkcje z Hong Kongu połączone z Matrixem. Specjalne efekty? Chyba tak. W grze znajdują się między innymi Tina, Kasumi, Helena i Gen Fu.

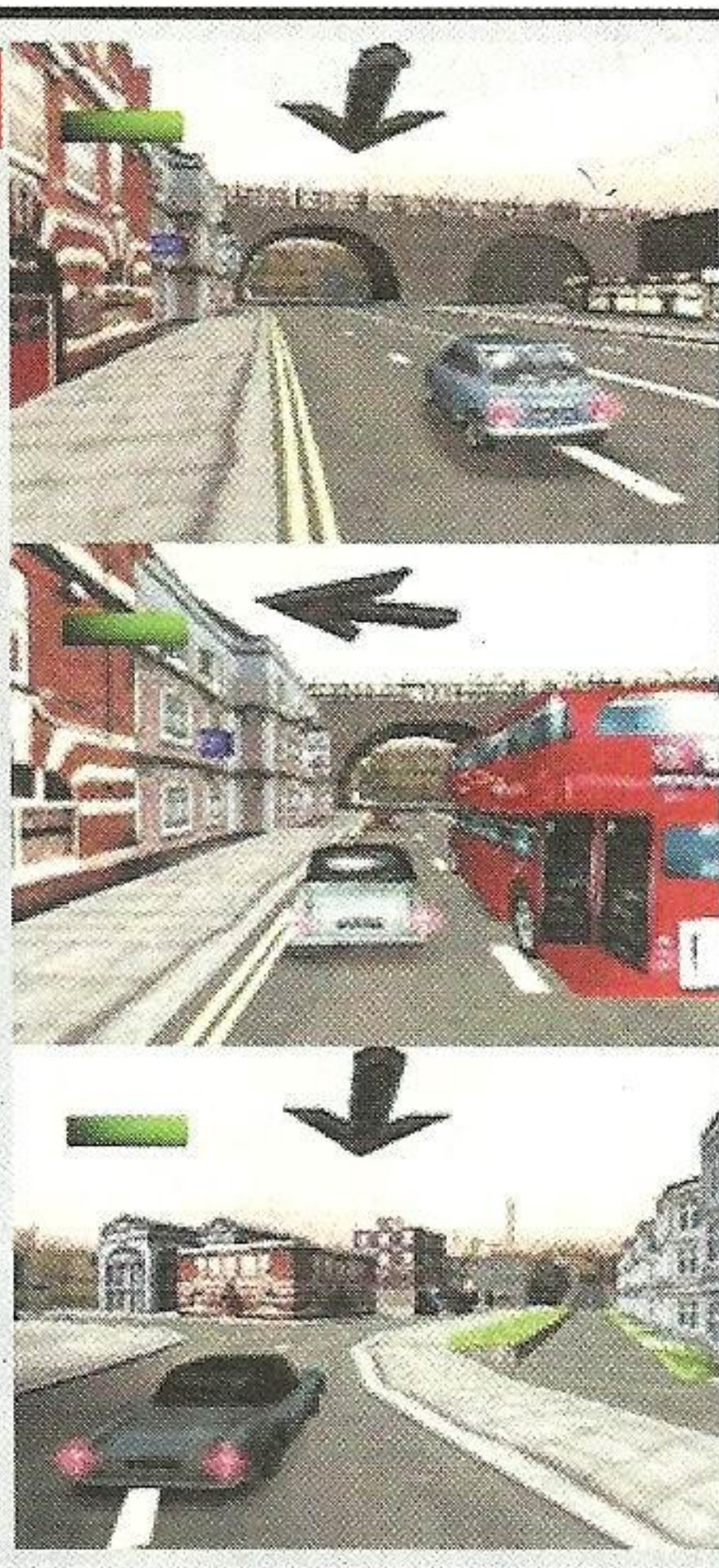




## PSX ITALIAN JOB

Nie wiem jak wy, ale ja bardzo lubię filmy z Michaeliem Caine'em (klasyk to "Bez śladu" z mało rozgarniętym, ale zapijaczonym bawidamkiem Holmesem oraz odwalającym za niego całą robotę Watsonem). I na jednym z filmów z tym aktorem oparta jest gra "Włoska robota". Szkoda tylko, że tego akurat nie widziałem.

W grze wcielamy się w rolę opuszczającego właśnie progi więzienia gościa, który podejmuje próbę zagarnięcia sporego łupu. Przekłada się to na 70 misji rozłożonych po pięciu trybach gry. Akcja filmu ma miejsce w latach siedemdziesiątych i każdy z trzynastu modeli samochodów zawartych w grze ma być stosunkowo wierną kopią swojego ówczesnego odpowiednika. Grę można porównać do DRIVERA, tyle, że cofniętego trochę w czasie i rozgrywanego głównie na ulicach takich miast jak Turyn i Londyn. Oprócz trybu pościgowego oraz uciezkowego (nie trudno domyśleć się o co w nich chodzi), ma być też tryb "Italian Job" wzorowany na wydarzeniach z filmu. Czekamy.



## DC FLOIGAN BROTHERS

Hoigle i Moigle to dwaj bracia - główni bohaterowie gry. Zadaniem gracza vel Hoigle'a będzie odpowiednie pokierowanie wielkim i przytępym Moiglem, aby wykonać postawione przez twórców gry zadania. Miejsce akcji gry obiecującym masę dobrej zabawy jest Złomowisko Braci Floigan. Na złomowisku tym Moigle chce zrealizować pewien tajemniczy projekt. Jako, że do najbystrzejszych nie należy, Moigle będzie potrzebował brata do pomocy. A mały, ale sprytny Hoigle będzie musiał owe części zdobyć, posługując się jednak do tego większym bratem. Skomplikowane, ale zrozumiałe. Gra przepełniona będzie akcjami znanymi z filmów rysunkowych. Zadaniem

gracza będzie wywoływanie określonych emocji u dużego brata - w następstwie tych emocji (prowokowanych na przykład przez kopanie go, przytulanie czy rozczulanie) Moigle odpowiednio reaguje. Zezłoszczony może na przykład zwinąć brata w kulkę i przywalić mu kijem baseballowym (dzięki czemu Hoigle dostaje się w pożądaną miejscę), smutny - może wypłakać rzekę (którą następnie przebywamy) itd.itp. Rozwiązania nie są zbyt logiczne, ale w grze znajduje się sporo podpowiedzi. Nie zabraknie też licznych minigierek.

Gra charakteryzuje się też r-e-w-e-l-a-c-y-j-n-ą grafiką.

Oryginalny wygląd postaci i wspaniała, kreskówkowa animacja pasują do tego dzieła jak naley.



## PLAYSTATION 2 GRAN TURISMO 3

# Czy rzeczywiście wstrząśnie światem?

Na GT3 czekają ze wstrzymanym oddechem rzesze posiadaczy PS2 na całym świecie. No to jeszcze trochę poczekają - Polyphony Digital i Sony po raz kolejny przesunęły japoński termin wydania gry z lutego na kwiecień. Przy tym nie podano konkretnego terminu.

Z oświadczeniem pośpieszyło także SCEE - GT3 najwcześniej możemy spodziewać się w Europie w maju (w co osobiście nie wierzymy - po wakacjach 2001 wydaje nam się bardziej realnym terminem...). Autorzy tłumaczą to chęcią dorzucenia najnowszych modeli samochodów, a także dopracowania gry do perfekcji. I chwala im za to.

W chwili obecnej autorzy mają zaimplementowane w grze ponad 150 modeli pojazdów, kilkanaście tras wyścigowych (zarówno wiodących przez miasto, jak i po obwodnicach) a także kilkanaście szutrowych do trybu rally. Gra obsługuje też kierownicę z funkcją force-feedback, którą wyprodukuje dla Sony firma Logitech. Myślą także o wprowadzeniu dźwięku w systemie Dolby Digital, specjalnie do zestawów kina domowego.

Nie ulega wątpliwości, że GT3 jest w tej chwili jedną z najważniejszych gier na PS2 jakie powstają, a już zdecydowanie najważniejszym wyścigiem. I tym razem Sony nie popuści, aż dostarczy.



Screeny z trybu rajdowego prezentują się naprawdę wysmienicie. Mamy nadzieję, że nie będzie on tylko „dorzutką”, jak w GT2.



Ciekawe, czy w japońskiej wersji pojawią się europejskie maszyny? Wszystko wskazuje, że stąd też termin wydania został przełożony.



GRAN TURISMO 3 początkowo miało być jedynie usprawnioną wersją GT2. Jednak w miarę przebiegu prac autorzy lepiej poznawali architekturę PS2 i zdecydowali się na rozbudowę.



**DREAMCAST FIGHTING VIPERS 2****Honey, Bahn i Pinky powracają!**

Nareszcie Sega zabrała się do konwersji swych najpopularniejszych automatów, których Saturn nie był w stanie pociągnąć. W dziale Importów gościmy Daytonę USA, natomiast na ukończeniu jest już przeniesienie na domową konsolę kontynuacji jednego z najbardziej oryginalnych fighterów tej firmy.

W serii FIGHTING VIPERS postacie ubrane są w specjalne zbroje, które w pewnym momencie pękają pod wpływem uderzeń przeciwnika. Walka toczy się na ringu ze ścianami, które pełnią rolę nieinteraktywnych przeszkadzajek (bo można tłuc kogoś przy ścianie) lub pomagaczy (bo od ściany można się

odbić)! Informacje, które udało nam się znaleźć są bardzo skąpe - część postaci powróci, grafika zahula w 60 klatkach na sekundę, pojawią się nowe opcje - w tym tajemniczy Internet mode (nie spodziewamy się jednak możliwości gry przez net). Za miesiąc gra powinna już wpaść w nasze łapy. Na razie mamy garść screenów.

**PSX TECHNOMAGE**

No jak? Chcielibyście być wielkim, ogorzałym osiłkiem zbrojnym w potężny dwuręczny miecz, który trzy głowy ścina jednym zamachem? Rudowłosym siłaczem, o tubalnym głosie, rubasznym śmiechu i niezłym imieniu - jak na przykład Ragnar? No to sorry. W TECHNOMAGE znowu w udziale przypada nam rola małego, niebieskowłosego gościa, który macha swoim małym mieczykiem. I nazywa się Melvin. Pewnie autorzy nie chcą aby dysproporcja pomiędzy osobą na ekranie telewizora, a tą, która trzyma pała w ręku nie była zbyt wielka... Światu Gothos grozi niebezpieczeństwo. No nie mówcie, że się spodziewaliście....

Co? Wicie też, że Melvin będzie musiał uratować Gothos przed zagładą? Prorocy jacyś czy co?

Melvin w istocie wyrusza w podróż mającą zbawić świat. Aby to zrobić przemierzy osiem światów zamieszkałych przez osiem bossów oraz pięćdziesiąt kreatur do natraskania. Walka będzie odbywać się w czasie rzeczywistym więc może być zabawnie.

W czasie podróży natrafimy też na osoby przyjazne, które zechcą przyłączyć się do naszej ekipy. Gra zapowiada się dosyć ciekawie - ma być mieszanką rpg-a, gry zręcznościowej, przygodowej oraz logicznej. Oby tylko nie okazało się, że próbuje złapać za ogon zbyt wiele srok...

**PS2 WINNING ELEVEN 5****PS2 EXPN MLS EXTRATIME**

Oto jedna z najbardziej oczekiwanych przez redakcję Neo Plus gier na PlayStation 2. Gra o dwóch tytułach (na razie dwóch - na pewno dojdzie też trzeci, europejski, mający coś z członami ISS PRO w tytule). Oto prawdziwa, firmowana przez Konami Tokyo kontynuacja serii ISS PRO EVOLUTION! Można to poznać choćby po sposobie, w jaki wykonywany jest rzut wolny na obrazku z lewej strony. Co nowego? Modlimy się, aby nie za dużo. Konami ma wreszcie pełną licencję na nazwiska piłkarzy i nazwy drużyn klubowych.



W japońskiej wersji będzie znajdować się 29 teamów ze Starego Kontynentu. Poprawie ulegnie też grafika - firma twierdzi, że każdy piłkarz będzie miał dwa razy więcej detali niż w poprzedniej części serii. Dzięki mocy PS2 będziemy także mogli obserwować grymasy na twarzach zawodników. Bardzo możliwe, że będzie też opcja wklejenia swojej twarzy (po uprzednim pstryknięciu fotki aparatem Cybershot i przeniesieniu jej do PS2) i wklejenie jej zawodnikowi. Termin - Japonia zaczyna mecz 15 marca 2001. Gryziemy paluchy z niecierpliwością.

**Newsflash**

■ Autorzy nie wydanej jeszcze SHADOWS OF MEMORIES - przygodówki Konami na PS2 - stwierdzili, że jednocześnie opracowywany jest sequel gry. To się nazywa zapobiegliwość.

■ Electronic Arts opóźniło termin wydania 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH na PlayStation 2 z wiosny na jesień - firma zamierza bowiem w pierwszej kolejności zająć się konwersją 007 RACING z PSX'a na PS2. Może będzie lepsza...

■ Ta sama firma pracuje nad kontynuacją świetnego NASCAR RUMBLE. Zatytułowana RUMBLE

RACING gra nie będzie zawierać nazwiska Jeffa Gordona i jego kumpli. Platforma - PS2.

■ Sony zapowiedziało, że zwiększa produkcję konsol PS2 z miliona do dwóch milionów miesięcznie. Będzie to możliwe dzięki odpaleniu nowej fabryki w Kyushu. Tak więc nie powinno zabraknąć już Playów w sklepach.

■ Sony pracuje nad WILD ARMS 3 na PS2, a zajmuje się tym zespół odpowiedzialny za dwie poprzednie części.

■ Ciekawy sposób na sprzedanie beznadziejnego filmu Flintstones in Viva Rock Vegas

w Japonii ma firma Idea Factory. Wyprodukuje bowiem grę - wyścigi kartów z Fredem i kumplami, dorzuci film na DVD, zapakuje to do jednej paczki i sprzeda za równowartość 7800 yenów. Powodzenia.

■ Sega potwierdziła, że strzelanina CONFIDENTIAL MISSION, o której pisaliśmy miesiąc temu w Arcadii zmierza na Dreamcasta. Odkurzymy pistolety.

■ Jeśli macie Dreamcasta, dostęp do stałego łącza z Internetem i chcecie surfować i grać online z większą prędkością, to możecie zamówić modem kablony z amerykańskiej

strony WWW Segi. Za jedyne 59.95 dolarów. Adres: [www.sega.com](http://www.sega.com)

■ Namco pracuje nad kolejnym epizodem w swej automatowej serii CRISIS. Oparta o płytę System 246 (lekkomodifikowany board PS2) grę opracowuje ten sam zespół, który wcześniej dał nam wszystkie części Tekkena.

■ 29 marca w sprzedaży w Japonii pojawi się przeglądarka do Internetu do PlayStation 2. Możliwości: odgrywanie plików MP3, emaile i surfowanie po sieci przy pomocy modemu lub modemu kablowego. Pliki można będzie zapisywać na karcie pamięci 8MB lub na

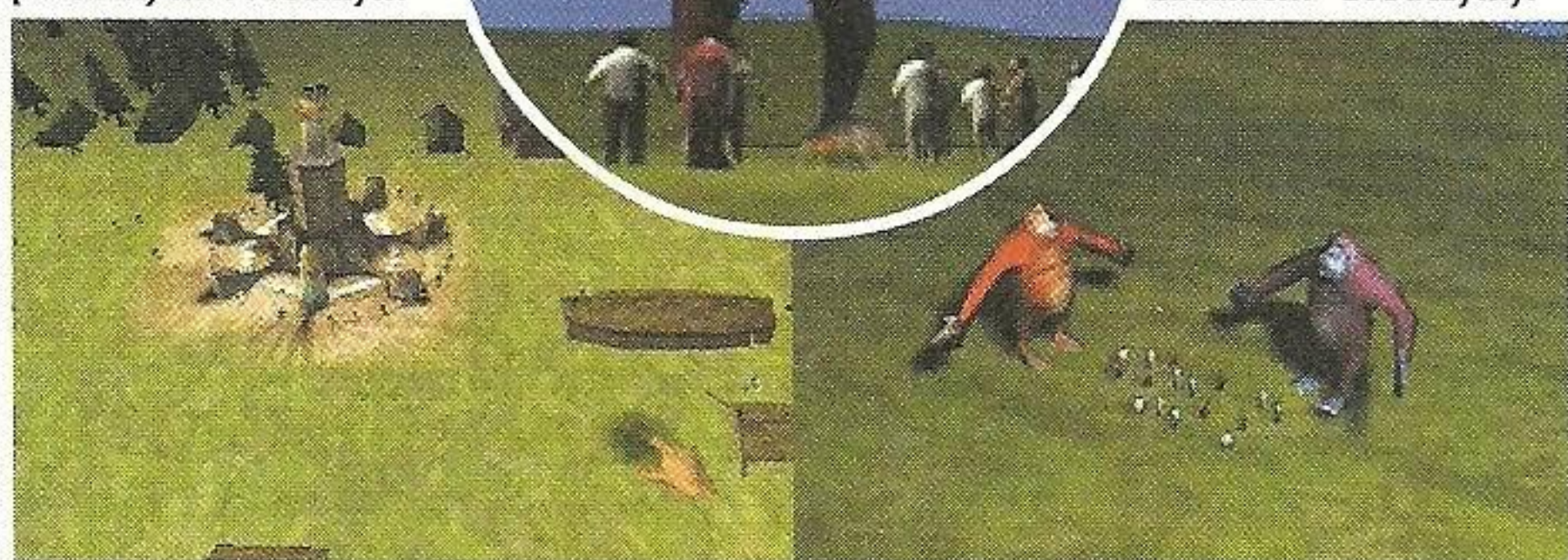
disku twardym. Będzie także specjalny filtr do wyostrowania obrazu na ekranie telewizora. Mniej więcej w tym samym czasie w japońskich sklepach mają pojawić się pierwsze modemy do PS2 - do ich produkcji przysięga się sporo firm.

■ Capcom zapowiedział, że w przyszłości wszystkie gry tej firmy będą ukazywać się jednocześnie na kilku platformach. Firma pracuje nad RESIDENT EVIL 4 na różne platformy (w tym PS2). Gra będzie gotowa dopiero na początku 2002 roku, a scenariusz rozpocznie się w momencie, w którym skończył się RE3.



## PSX BLACK&WHITE

Niespodzianka? Raczej... PlayStation dołączy do PS2 oraz DC i doczeka się niebawem nowej, rewolucyjnej i bardzo ambitnej gry wizjonera Petera Molyneux. Autor gatunku God Games, w których gracz wciela się w rolę bóstwa postanowił pozwolić posiadaczom PSX-a wcielić się w rolę Najwyższego. A raczej - jego dłoń. Planetę, na której odbywa się akcja obserwujemy z góry. Możemy maksymalnie przybliżyć i oddalać widok, podnosić przedmioty i ludzi, zsyłać potężne niszczycielskie czary i ogólnie - doskonale bawić się kosztem swych poddanych. Na samym



lataniu dłońią (jedynym wskaźnikiem na mapie) się nie kończy. Gra stawia przed nami zadania uszeregowane w misję, dzięki czemu powoli będziemy oswajać się ze swoją "boskością". W grze znajdzie się też element monster breeder - na początku gry dostajemy wielką istotę - Tytana, którego zachowanie modelowane jest na podstawie podejmowanych przez nas decyzji. Jeżeli wrzucamy poddanych do oceanu za najdrobniejsze przewinienia - kreatura stanie się bardzo zła i vice versa. Fajny ma być system rzucania czarów. Jak PSX poradzi sobie z zadaniem - zobaczymy.

## N64 BANJO-TOOIE



Misiek i ptak kontratakują. Kolejna przygoda rozpoczyna się dwa lata po tym jak para dzielnych bohaterów załatwiła wiedźmę Gruntildę umieszczając ją pod wielkim głazem przed wejściem do jej jaskini. Pewnego spokojnego dnia, kiedy bohaterowie luzowali się przy partyjce pokera, ich małym domkiem coś nagle zatrzęsło. Okazało się, że siostry Gruntildy dosiadły wielkiego pojazdu z wiertłem, rozwalily kamień i wskrzesiły siostrę. A raczej - reanimowały jej szczątki. Po chwili czarownica atakuje czarownika Mumbo, który wychylił się z chatki aby zobaczyć co jest grane. W rezultacie chatka zostaje zniszczona i grzebie w swych szczątkach kreta Bottlesa. Trzeba się zemścić.

Zemścić jako Banjo, Kazooie, Mumbo, T-Rex, oraz... łódź podwodna, pralka czy furgonetka! Nieźle. W sumie postacie mają do opanowania aż czterdzieści nowych ruchów, którymi będą mogli wykazać się na jednym z ośmiu nowych poziomów (m.in. laguna, kopalnia, dżungla i park rozrywki). W grze po raz kolejny należy zbierać elementy układanki. Przyniesienie ich odpowiedniej liczby do Mistrza Jiggywiggy powoduje, że zostajemy poddani testowi. Testem tym jest konieczność ułożenia układanki na czas. Jeżeli nam się powiedzie - otwiera się droga do następnego świata. Z kolei nutki są odpowiedzialne za učenje pary bohaterów nowych ruchów. Gra pojawi się ma w marcu.

# Nintendorka Duch w skorupie 2?



## PS 2 ONI

Minoru Arakawa, szef Nintendo of America wydał oświadczenie dotyczące poprawnego nazewnictwa ich nowej konsoli. Zatwierdzone i uznane przez Nintendo nazwy i skróty to: NINTENDO GAMECUBE, Nintendo GameCube, oraz GCN. NOA odrzuciło nazwy takie jak: Nintendo GAMECUBE, GAME CUBE, Cube, GC, N-Cube, N3.

Rareware ogłosiło, iż od jakiegoś czasu pracuje nad Perfect Dark 2, kontynuacją wielkiego przeboju z N64. Gra prawdopodobnie będzie jednym z launch titles dla GCN.

Electronic Arts pracuje nad SSX: Special Edition dla GCN. W grze pojawi się kilku nowych boarderów, wiele nowych tras oraz najróżniejsze inne smaczki. Z nieoficjalnych źródeł wiadomo, iż od powodzenia SSX: SE zależeć będą dalsze prace nad grami dla GCN.

Kanadyjski oddział Electronic Arts przeprowadził testy wydajności na hardware GCN. Oto wyniki:  
- test z włączonymi wszystkimi efektami, przy 8 warstwach tekstur: 5 milionów polygonów na sekundę;  
- test z włączonymi wszystkimi efektami, przy 4 warstwach tekstur: 14 milionów polygonów na sekundę;  
Wyniki wskazują, że Nintendo zaniżyło oficjalne dane dotyczące możliwości graficznych GCN (mówiono o max. 12 milionach polygonów).

Electronic Arts zapowiedziało Madden oraz FIFA w wersji na GCN. Obie gry są na bardzo wczesnym etapie produkcji.

W momencie premiery Nintendo planuje jednocześnie wypuścić na rynek różnokolorowe wersje konsoli.

Nie ustalono jeszcze jakie będą to kolory, ale wiadomo, że każda część świata otrzyma swoją niepowtarzalną barwę.

Nintendo pracuje nad logo dla swojej nowej konsoli. Wyniki tych prac ogłoszone zostaną już na majowym E3.

Firma Numerical Design przekazała developerom pragnącym tworzyć gry dla GCN swój nowy uniwersalny engine: NetImmerse. Zdaniem firmy zastosowanie tego engine'u pozwoli zaoszczędzić nawet pół roku przy tworzeniu programu.

Na żądanie Nintendo wstrzymano przed sprzedaż GCN! Z zamówień wycofała się nawet sieć sklepów Electronic Boutique. Nintendo tłumaczy się dotychczasowym brakiem ustalonej ceny urządzenia. Wszystko jest o tyle podejrzane, że premiera systemu miała nastąpić na jesieni roku 2001. Mówi się nawet o planowym opóźnieniu premiery do początku roku 2002...

Nintendo rozdało kolejne 500 dev-kitów firmom developerskim na całym świecie. W odróżnieniu do pierwszej fali dev-kitów dla PS2, które pozwalały wykorzystywać jedynie pół mocy konsoli, posiadacz dev-kitu Nintendo może użyć całej mocy sprzętu.

Nintendo skupia swoją uwagę wokół tworzenia sieci, z której korzystać będą posiadacze GCN - idą prace nad tworzeniem softu umożliwiającego użytkownikom konsol na łączenie się z Internetem.

W jakiś czas temu w ręce wpadło nam demo PeCetowej wersji gry. Może więc z czym się to je.

Podstawowa sprawa to sterowanie. Firma Bungie dołożyła wszelkich starań, aby animacja ruchów Konoko - członkini elitarniej jednostki policyjnej - stała na jak najwyższym poziomie. W rezultacie nasza bohaterka potrafi wykonywać naprawdę fantastyczne ewolucje nie mające sobie równych w żadnej dotychczasowej grze. Nasza bohaterka potrafi skradać się, chodzić i biegać - to normalne. Oprócz tego potrafi też skakać i kucać - też nic niezwykłego. Do tego dochodzą ciosy ręką oraz kopniaki. Arsenal ciosów jest spory - są standardowe, trzyciosowe combosy zwykłe i mieszane (same ciosy ręką albo i ręką i nogą) różne ataki przy użyciu kierunku - do tyłu, na ukos do tyłu i na boki. W sumie każdy kierunek i jeden z ciosów to inne zachowanie bohaterki. Dodam przy tym, że animacja jej ruchów jest nadzwyczaj płynna i ładna. Bohaterka gry potrafi też posługiwać się bronią palną. Pomijam już fakt świetnie dopracowanych efektów wystrzałów z broni - małej wyrzutni sześciu pocisków, pistoletu szokowego czy karabinu plazmowego - nasza pani może strzelać w biegu, strzelać przy wślizgu (rozbiegamy się, robimy wślizg podcinając przeciwnika i strzelamy w tym samym czasie), może wrywać przeciwnikom broń i załatwiać ich z niej (tak właśnie - wrywać broń, a nie wytrącać i potem podnosić, chociaż to także potrafi). A podnoszenie broni z ziemi? Proste - można normalnie się po nią schylić, albo - bardziej efektownie - zrobić gwiazdę do tyłu, podnosząc broń w czasie przewrotu i zacząć pruć z niej, kiedy tylko Kusanagi wyląduje z powrotem na nogach.

Jak widać skoncentrowaliśmy się tu na animacji naszej bohaterki. I to jest w zasadzie najważniejsze. Gra zapowiada się na bardzo zaawansowaną chodzoną mordobitkę z prostymi zadaniami do wykonania - coś w stylu URBAN CHAOS, tylko z większą liczbą ciosów, rzutów i broni oraz z o wiele ładniejszą, mangową grafiką.





# PlayStation

## A SPRAWA POLSKA

12 grudnia 2000r. do Polski przylecieli dwaj przedstawiciele Sony Computer Entertainment Europe. Dyrektor ds Sprzedaży PAL Chris Stanton Jones oraz Kierownik ds Sprzedaży i Marketingu na Europę Centralną Steven Foster. Co ciekawego powiedzieli nam o Polsce?

**Infolinia PSX:** Sony Computer Entertainment Europe myśli o podboju polskiego rynku, między innymi poprzez lokalizowanie gier. Pierwszym krokiem w tym kierunku jest wydanie gry "Księga Dżungli: Groove Party". Czy gracze w Polsce mogą spodziewać się kolejnych kroków w tym kierunku?

**Chris Stanton Jones:** Mam nadzieję, że tak. Właśnie zaczynamy proces planowania na przyszły rok. Mam nadzieję, że przy współpracy z Sony Poland będziemy mogli wytypować gry, które będą się nadawały do lokalizacji. Szczególną uwagę zwrócimy na gry dla dzieci. Wiadomo bowiem, że to najmłodszy gracz ma największe problemy z językiem angielskim. Wiele zależy jednak od liczb. Lokalizacja gry to kosztowne przedsięwzięcie.

**Infolinia PSX:** Pierwszy krok to "Księga Dżungli", jej lokalizacja była o tyle ułatwiona, że piosenki można było zgrać z filmu Disneya. Pozostało zatem przetłumaczenie menu. Łatwiej byłoby chyba zlokalizować mało skomplikowane gry, takie jak wyścigi czy bijatyka, nieprawdaż?

**Steven Foster:** Zgadza się, ale może się to przyczynić do opóźnienia daty wydania gry. Nawet wprowadzenie najmniejszych zmian do gry, czy to będzie menu, czy cokolwiek innego wymaga bowiem przepisania kodu gry od początku. Wymaga jej przeprogramowania. Najlepiej jest lokalizować grę od początku jej powstawania, ale proces tworzenia gry jest długi. Trudno przewidywać półtora roku do przodu czy dany tytuł będzie na danym rynku popularny czy też nie. Wyjątkiem są takie tytuły jak Gran Turismo, o którym z góry wiadomo, że będzie hitem.

**Infolinia PSX:** Do końca marca 2001 roku SCEE wyda zaledwie cztery gry na PlayStation2. Mówi się, że programiści mają problemy z tworzeniem gier na tę platformę. Czy to prawda?

**Chris Stanton Jones:** Nie. Wiem, że powstały plotki o trudnościach jakie mają developerzy z napisaniem gier na PS2, ale to nieprawda. Właściwie to jest tak, że jak się już w to poważnie zaangażujesz to w związku z możliwościami PS2 jest to nawet łatwiejsze. Przecież premierowych tytułów w Europie było osiemnaście, co w porównaniu z sześcioma,

gdy swą premierę miał PS one, jest świetnym wynikiem. Przed świętami powinno być już dostępnych prawie 30 gier, a do końca marca 2001 roku będzie ich około 80, wliczając w to tytuły wydawane przez innych developerów. Może nie wszystkie z nich będą dostępne w Polsce, ale na pewno będzie ich sporo. SCEE będzie się raczej koncentrować na wydawaniu mniejszej ilości bardzo dobrych gier, niż na ich wielości.

**Steven Foster:** Mam nadzieję, że tytułów wydanych przez SCEE będzie więcej. Na luty przewidziane jest Moto GP, w marcu powinny się pojawić Formula One 2001, Gran Turismo 3, Sky Odyssey oraz WipeOut Fusion. Choć oczywiście daty ich wydania mogą się zmienić.

**Chris Stanton Jones:** Gracze czekają na takie gry jak Moto GP, GT3, czy Sky Odyssey2. Już niedługo pojawi się również Dead or Alive 2...

**Infolinia PSX:** Czy SCEE bierze pod uwagę możliwość współpracy z innymi developerami takimi jak Konami, KOEI czy Capcom? Wiadomo, że wydajecie gry Namco.

**„PS one będzie nadal produkowany, będą wychodzić na niego nowe gry. Może nie tyle co dotychczas, ale przecież to jest ogromny rynek. Spójrzmy na samochody. Dwa modele jednej marki sprzedają się równolegle, są po prostu skierowane do innych odbiorców - są zróżnicowane cenowo. Tak samo konsole.”**

**Chris Stanton Jones:** Zawsze rozmawiamy z innymi developerami na temat wydawania ich gier, ale tak naprawdę to od developera zależy czy chce by ktoś publikował jego gry czy woli robić to samemu.

**Infolinia PSX:** A co z Disney Interactive? W tej chwili kilka firm wydaje gry Disneya. Czy robicie coś aby być jedynym ich wydawcą?

**Chris Stanton Jones:** Mieliliśmy kilka tytułów od Disneya. Był Tarzan, był Herkules, pojawiły się Alladyn i Księga Dżungli, ale każdy z nich był osobno negocjowany.

**Steven Foster:** Disney wydaje również gry na PeCety stąd konieczność współpracy z innymi firmami.

**Infolinia PSX:** Skoro już mowa o innych firmach to jak na PlayStation 2 wpłynie pojawienie się Xboxa firmy Microsoft?

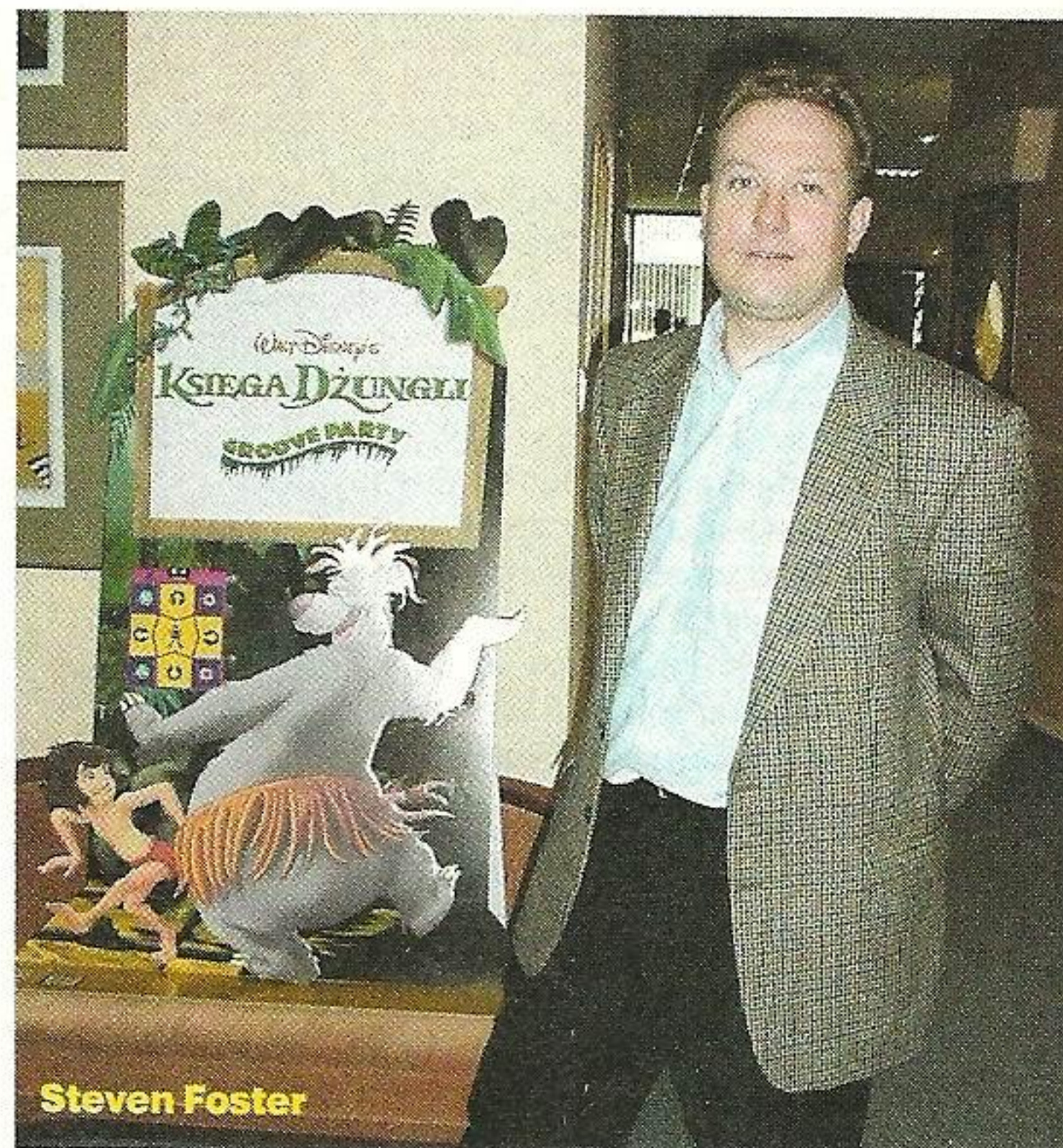
**Chris Stanton Jones:** Myślę, że nam pomoże. Pomoże zwiększyć rynek. PlayStation 2 nigdy nie będzie stało w miejscu. Nasza strategia zakłada istnienie konkurencji. To jest niekończący się wyścig, im więcej osób się weń zaangażuje tym lepiej. Prawdopodobnie nastąpi przesunięcie developerów ze świata pecetowego do tworzenia na Xboxa. To oznacza więcej developerów na rynku, większe inwestycje, większy wybór produktów - przyjmujemy to wyzwanie.

**Infolinia PSX:** A kiedy polscy fani PlayStation mogą się spodziewać większej liczby konsol PlayStation2? Te kilka tysięcy na grudzień to nie jest imponująca liczba...

**Chris Stanton Jones:** Liczba dostarczanych konsol będzie się stopniowo zwiększać począwszy od stycznia.

**Infolinia PSX:** A co z PS one? Czy są powody do obawy, że PSone zostanie zapomniane przez autorów gier?

**CSJ:** W żadnym wypadku. PS one będzie nadal produkowany, będą wychodzić na niego nowe gry. Może nie tyle co dotychczas, ale przecież to jest ogromny rynek. Spójrzmy na samochody. Dwa modele jednej marki sprzedają się równolegle, są po prostu skierowane do



Steven Foster

innych odbiorców - są zróżnicowane cenowo. Tak samo konsole. PSone może być świetnym początkiem zabawy z grami PlayStation, później gracz może rozwijać swe zainteresowania w tym kierunku dzięki PlayStation 2. Węć nie ma powodu by zapominać o PS one. Poza tym PSone się zmienia - może już na wiosnę pojawi się zewnętrzny monitor LCD. Będzie również możliwość połączenia się z internetem i ściągnięcia najróżniejszych danych, informacji o bohaterach, cheatów. PS one staje się również bardziej mobilny. Trwają prace nad baterią, która pozwalałaby na grę w pociągu, w samolocie, czy w samochodach. Przewiduje się również alternatywne źródła zasilania.

**Steven Foster:** Poruszony został bardzo ważny temat. PS one to ogromny rynek, z niesamowitym potencjałem. To miliony ludzi, którzy chcą kupować gry, peryferia i wszystko co z tą konsolą jest związane. PlayStation 2 jest pierwszym komputerowym systemem rozrywki, jest urządzeniem dużo bardziej zaawansowanym, ale jest skierowane do innych użytkowników. Wierzymy, że zarówno PS one jak i PS2 znajdą swych zwolenników.

**Infolinia PSX:** Ale nie oznacza to, że PSone stanie się konsolą do gier dla dzieci?

**Steven Foster:** Dowodem tego, że tak się nie stanie jest choćby przygotowywana gra "(C-12) Final Resistance", która wygląda niesamowicie i na pewno spodoba się wszystkim graczom. Team, który nad nią pracuje ma w swoim dorobku dwie, bardzo udane części gry MediEvil. Fabuła gry jest typowa - Ziemia została zaatakowana przez kosmitów, ludziami, którzy przetrwali atak grozi przestarczenie w cyborgi, a dalszy los naszej planety zależy od jednego żołnierza z ruchu oporu. Zacytuje szefa teamu SCE Cambridge Simona Gardnera: "To jest nasza trzecia gra na PSone i jak mogli przekonać się gracze, wiemy jak wydusić z tego sprzętu ostatnie soki. Osiągnęliśmy bardzo wysoki poziom grafiki i potrafimy nadać grze głębi, którą może się poszczycić tylko kilka tytułów".

**Infolinia PSX:** Steven, to twoja pierwsza wyprawa zagranicę w sprawach służbowych i pierwszym krajem jaki odwiedzasz jest Polska. Czy to oznacza, że polski rynek jest dla ciebie tak ważny?

**Steven Foster:** To jest dla mnie bardzo ważny rynek. Ma duży potencjał, a poza tym to ekscytująca przygoda - być tutaj, uczestniczyć w tak ważnym wydarzeniu jak pierwsze dni PlayStation 2 w Polsce... Praca w tym regionie to dla mnie wyzwanie, które z przyjemnością podejmuję.

**Infolinia PSX:** Dziękujemy za rozmowę.

(Wywiad z panami przeprowadził Dariusz Słomka z infolinią PlayStation). Dziękujemy. [N+]



Chris Stanton Jones



## PLAYSTATION 2 EXTERMINATION

# „Rzecz” + „Obcy” + Resident?

Pojawiły się pierwsze konkretne informacje o grze EXTERMINATION, którą widzieliśmy w postaci nieinteraktywnego filmu podczas ostatniej edycji Tokyo Game Show. Świetnego filmu, warto dodać.

Akcja przeniesie nas do roku 2005. Rząd USA traci kontakt z eksperymentalną stacją badawczą na Kole Podbiegunowym i

wysyła tam specjalny oddział komandosów o nazwie Red Light. Podczas transportu oddziałowi przytrafia się wypadek - samolot wybucha, a z opresji ratuje się jedynie kilku zawodowych zabijaków. Docierają do bazy i...

No tak. W bazie czeka na nich ta Rzecz. A raczej te Rzeczy - potworów ma być mnóstwo, podobnie jak arsenału

przydatnego do ich eksterminacji. Zaczyna się polowanie na robaki.

Gra wygląda bardzo dobrze - lokacje trzymają klimat, potwory budzą grymas wstrętu na twarzy, a grafika... Cóż, w końcu to PlayStation 2. Japońscy gracze już 8 marca przekonają się, czy nowa gra Sony okaże się czymś więcej niż jedynie klonem Residenta.



## PS2 PARIS-DAKAR RALLY

Acclaim zapowiedział nowy wyścig samochodowy na PlayStation 2. Rajd Paryż - Dakar po raz pierwszy odbył się w 1978 roku i od tego czasu regularnie przyciąga kierowców z całego świata. Trasa rajdu wiedzie przez 10 tysięcy kilometrów - od Francji, przez Afrykę na Senegal kończąc. Wszystko to ma być pieczołowicie odtworzone w grze firmowanej przez Broadsword Interactive. Choć trzeba przyznać, że firma ta nie popisała się przy swojej ostatniej grze

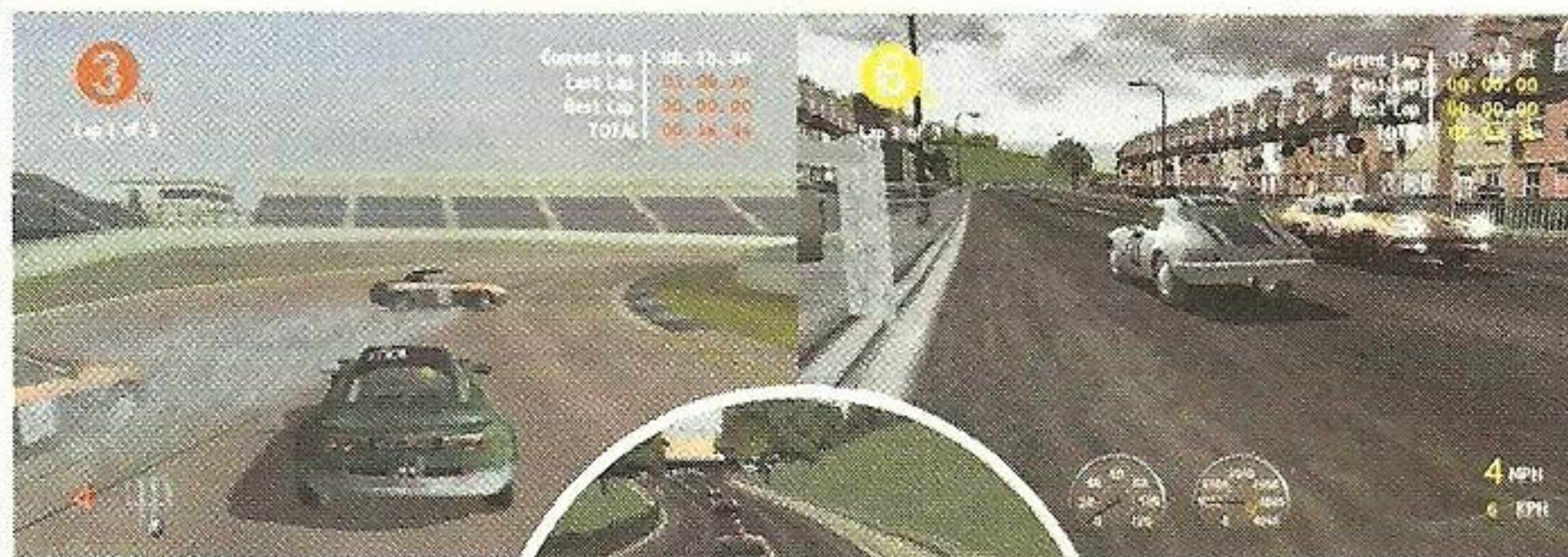
SPIRITS OF SPEED na PC i Dreamcast. Jedyne oficjalne informacje wspominają o różnych klasach maszyn, spośród których będziemy mogli wybrać swoją upragnioną - będą więc jeepy, samochody rajdowe i motocykle. Gra nie ma jeszcze ustalonego terminu premiery, ale screeny wyglądają zachęcająco.



Wszystko wskazuje na to, że - podobnie jak obecnie DC - PS2 także stanie się Mekką dla miłośników wyścigów wszelkiego rodzaju..



## PS2 LOTUS CHALLENGE



Prace nad grą pokazaną po raz pierwszy podczas ostatniego ECTS w Londynie posuwają się regularnie do przodu. Jak nietrudno się domyślić będziemy jeździć wyłącznie samochodami firmy Lotus - ale za to obecne będą wszystkie modele kiedykolwiek wyprodukowane, począwszy od 1959 roku, a skończywszy na modelu 340R z 2000 roku. Buńczuczne zapowiedzi informują też nas o realistycznym zachowaniu każdej z maszyn. No i pięknie. Ciekawsze jest jednak to, że chyba po raz pierwszy w licencjonowanej grze wyścigowej pojawią się



wgniecenia i zdrapania na karoseriach maszyn! Autorzy GT3 powinni wziąć sobie to do serca... Co jeszcze? Piękna grafika i animacja w 50 klatkach na sekundę, efekty świetlne jakich jeszcze nie było, zmienna pogoda (deszcz, śnieg, mgła, kurz, błoto) oraz mnóstwo tras. Ciekawie też zapowiada się tryb Story Mode - nie będziemy tu jeździć w kółko, ale wypełniać misje. Te z kolei mają być zróżnicowane, emocjonujące i pełne niespodzianek. Ehehe. Zawsze tak się zapowiada grę w materiałach prasowych, a jak to będzie - zobaczymy.

## DREAMCAST SONIC ADVENTURE 2

# Niebieski jeź w szczytowej formie

Kolejna prawdziwa gra o niebieskim jeżu zbliża się w naszym kierunku z prędkością nieco mniejszą niż można by o to podejrzewać jej głównego, najeżonego kolcami bohatera. Ale mimo wszystko zmierza.

W życiu bym się nie domyślił, ale dowiedziałem się z materiałów prasowych, że złowrogi profesor Robotnik knuje jakąś straszliwą i podstępny intrygę, od której

włosy same jeżą się na głowie. Plan ten obraca się wokół potwornego i potężnego, wodnistego potwora kryjącego się pod imieniem... Chaos! Chaos, pomimo swej ciekłej postaci jest bardzo, bardzo potężny i może niszczyć miasta - jeżeli ma na to akurat ochotę.

W galerii postaci wspierających "Soniku" w

jego kolejnym, bezsensownym (jak zapewne pokaże nam kolejna część przygód jeża) queście mającym za cel załatwienie Robotnika i jego mokrego kumpla raz na

dobre nie może zabraknąć Amy, Knucklesa oraz Tailsa (oraz dwie, jeszcze nienazwane postaci). W fabułę wpleciony jest jednak jeszcze jeden jeżopodobny



pacjent wyglądający całkiem jak niebieski Sonic. Zły brat bliźniak? Klon? Sobowtór? Nie wiadomo. To się dopiero okaże.

Gra prezentuje się wybornie. Żywe kolory staną się jeszcze piękniejsze jeżeli weźmiemy pod uwagę superszybka animację oraz bogactwo detali na ekranie. Tematyka poziomów ma nie odbiegać od standardów, do których przyzwyczał nas Sonic, zaś pewnym urozmaiceniem będą specjalne poziomy, na których nasz bohater dosiędzie skateboardu, snowboardu oraz trochę sobie poskysurfuje (skok ze spadochronem z deską przypiętą do nóg).



# RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki  
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl

# WYMIANA GIER

## Możliwość negocjacji cen!!!

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

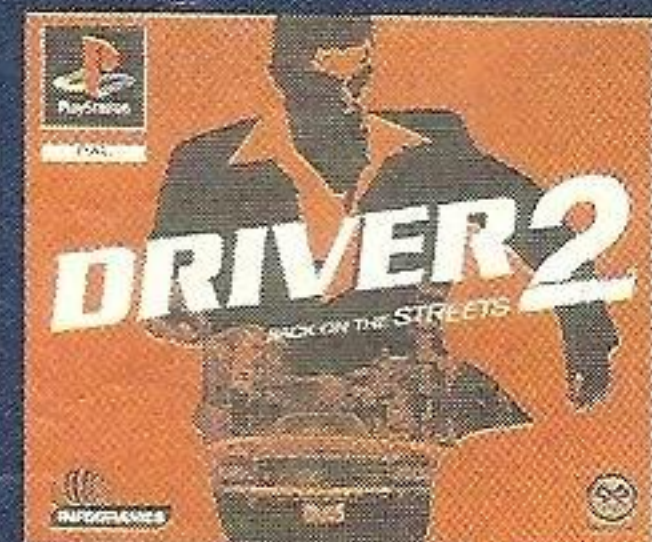
### SONY PSX

NOWE UŻYW.

KONSOLA PSX	599,- 399,-
DUAL SHOCK	99,- 79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-
JOYSTICK	39,-
KABEL RGB	39,-
ACTION REPLAY	89,-
ALIEN RESURRECTION	195,- 159,-
ALLADIN	195,- 149,-
BOND 007	129,- 109,-
COLIN MCRAE	109,- 79,-
COLIN MCRAE 2	175,- 129,-
COLONY WARS RED SUN	119,- 89,-
COMMAND&CONQUER RET.	109,- 89,-
CRASH 3	99,- 79,-
CRASH BASH	195,- 149,-
CROC 2	159,- 79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,- 129,-
DINO CRISIS	179,- 139,-
DINO CRISIS 2	195,- 149,-
DRIVER	99,- 79,-
DRIVER 2	199,- 139,-
DUKE NUKEM 3	195,- 149,-
FEAR EFFECT	195,- 145,-
FIFA 2000	189,- 149,-
FIFA 2001	195,- 149,-
FINAL FANTASY 7	109,- 79,-
FINAL FANTASY 8	109,- 89,-
FINAL FANTASY 9	199,- 159,-
FRONT MISSION 3	195,- 149,-
GOLDEN EYE 2	189,- 149,-
GRAN TURISMO 2	99,- 79,-
GTA	109,- 79,-
GTA 2	199,- 149,-
ISS EVOLUTION	145,- 129,-
ISS PRO 98	139,- 109,-
LEGACY OF KAIN 2	169,- 119,-
LEGEND OF DRAGON	195,- 149,-
LEGEND OF MANA	195,- 149,-
MEDAL OF HONOR 2	195,- 149,-
MEDI EVIL 2	159,- 119,-
METAL GEAR SOLID	139,- 109,-
MISSION IMPOSSIBLE	159,- 119,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,- 149,-
NBA 2000	199,- 159,-
NBA 2001	195,- 149,-
NEED FOR SPEED 4	190,- 149,-
NHL 2001	195,- 149,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,- 149,-
PARASITE EVIL2	199,- 159,-
PARASITIC EVE 2	195,- 149,-
QUAKE 2	190,- 139,-
R2R	179,- 139,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,- 139,-
RAYMAN 2	190,- 149,-
RESIDENT EVIL 3	190,- 149,-
RIDGE RACER 4	190,- 99,-
ROLLCAGE 2	195,- 139,-
SHADOW MAN	159,- 119,-
SILENT HILL	159,- 129,-
SMACK DOWN	195,- 149,-
SPEC OPS	195,- 129,-
SPIDER-MAN	195,- 149,-
SPYRO 3	179,- 149,-
SUIKODEN 2	195,- 149,-
SYPHON FILTER	150,- 99,-
SYPHON FILTER 2	195,- 139,-
TEKEN 3	99,- 79,-
TENCHU 1	109,- 79,-
TENCHU 2	189,- 139,-
TOMB RAIDER 3	149,- 79,-
TOMB RAIDER 4	199,- 149,-
TOMB RAIDER 5	195,- 149,-
TONY HAWK'S 2	199,- 149,-
TOY STORY 2	179,- 129,-
V-RALLY 2	109,- 89,-
NOWOŚCI	TEL. TEL.



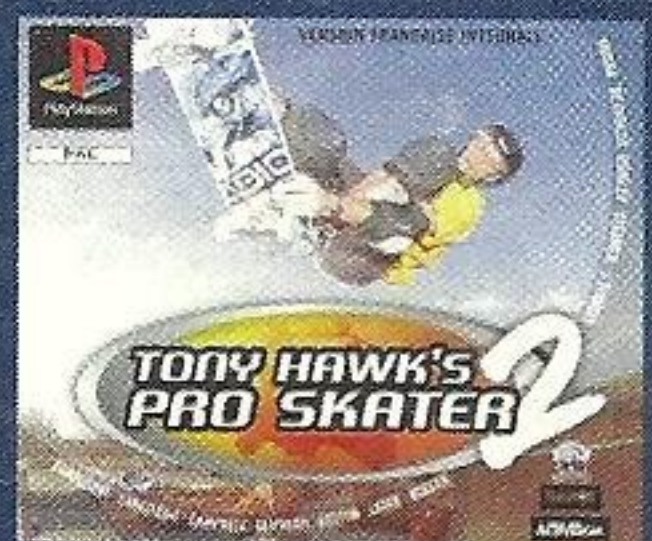
PlayStation 189,-



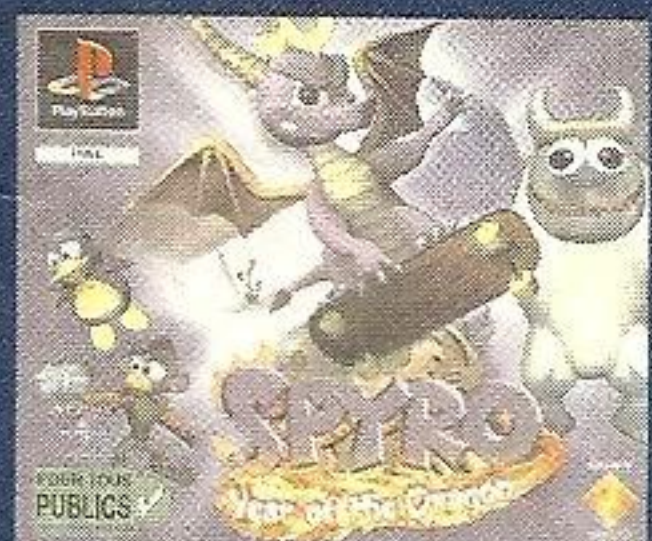
PlayStation 195,-



PlayStation 195,-



PlayStation 195,-



PlayStation 179,-

### NINTENDO 64

NOWE UŻYW.

KONSOLA N64	599,- 279,-
ACTION REPLAY	129,-
JOYSTICK	119,- 80,-
KARTA PAMIĘCI	80,- 60,-
RUMBEL PACK	60,- 50,-
EXPENTION PACK	139,- 99,-
1080 SNOWBOARDING	199,- 139,-
AIRBORNER	159,- 89,-
ALLADIN	249,- 199,-
ARMORINES	249,- 189,-
BANJO-KAZOOIE	229,- 129,-
BANJO-TOOI	249,- 199,-
BETLE ADVENTURE RACING	249,- 189,-
BLUES BROTHERS 2000	249,- 185,-
CASTLEVANIA	200,- 159,-
CASTLEVANIA 2	249,- 189,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,- 169,-
CRUSIN WORLD	199,- 99,-
DIDDY KONG RACING	199,- 99,-
DONKEY KONG 64	195,- 179,-
DOOM 64	149,- 89,-
DUFY DUCK	249,- 199,-
DUKE NUKEM 2	249,- 199,-
EPISOD 1	249,- 139,-
EXTREME G	159,- 99,-
EXTREME G 2	159,- 99,-
F ZERO X	129,- 89,-
FORMUA 1	149,- 79,-
GOLDEN EYE	229,- 149,-
GOLDEN EYE 2	249,- 199,-
HERKULES	249,- 189,-
HEXEN	149,- 79,-
HYBRID HEAVEN	199,- 119,-
ISS 2000	249,- 199,-
ISS 98	229,- 159,-
MARIO 64	120,- 60,-
MARIO GOLF	239,- 189,-
MARIO PART 2	249,- 179,-
MARIO PARTY	229,- 149,-
MARIO TENNIS	249,- 189,-
MIKI MOUSE RACING	249,- 199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,- 139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,- 189,-
NAGANO	159,- 99,-
NBA CURTSIDE	169,- 109,-
NBA JAM 99	249,- 189,-
NBA LIVE 2000	269,- 199,-
PERFECT DARK	219,- 189,-
POKEMON SNAP	249,- 189,-
POKEMON STADIUM	TEL. TEL.
QUAKE 2	249,- 199,-
RAINBOW SIX	259,- 199,-
RAYMAN 2	200,- 149,-
READY 2 RAMBLE	249,- 199,-
RESIDENT EVIL 2	279,- 219,-
RIDGE RACER 64	249,- 199,-
ROGUE SQUADRON	229,- 149,-
RR64	249,- 200,-
SHADOW MAN	249,- 169,-
SUPER SMASH BROS.	249,- 199,-
TOM & JERRY	249,- 199,-
TONIC TROUBLE	249,- 199,-
TONY HAWKS 64	249,- 200,-
TOP GEAR RALLY 2	249,- 200,-
TOY STORY 2	249,- 200,-
TUROK 1	149,- 79,-
TUROK 2	199,- 120,-
TUROK 3	249,- 199,-
TUROK RAGS WARS	249,- 159,-
WIN BACK	259,- 219,-
WIPEOUT 64	229,- 149,-
WWF ATTITUDE	249,- 209,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,- 209,-
ZELDA	229,- 149,-
ZELDA 2	249,- 209,-
NOWOŚCI	TEL. TEL.

### SEGA DREAMCAST

NOWE UŻYW.

KONSOLA DREAMCAST PAL	889,- 749,-
JOYSTICK ORG.	145,- 119,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,- TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	145,- 119,-
PISTOLET	189,- TEL.
BERSERK	199,- 149,-
BLUE STINGER	199,- 129,-
BUGGY HEAT	199,- 129,-
CODE VERONICA	199,- 159,-
CRAZY TAXI	199,- 169,-
DEAD OR ALIVE 2	229,- 169,-
DEEP FIGHTER	229,- 179,-
DEKA 2	199,- 139,-
DRAGONS BLOOD	199,- 149,-
ECCO THE DOLPHIN	229,- 169,-
EVIL TWIN	229,- 189,-
EVOLUTION	229,- 199,-
EXPEN DABLE	229,- 139,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,- 159,-
FERRARI 355	219,- 189,-
FIGHTING FORCE 2	199,- 129,-
GET BASS+WęDKA	429,- 380,-
GTA 2	199,- 149,-
HALF LIFE	229,- 179,-
HIDDEN DANGEROUS	229,- 179,-
HOUSE OF DEATH 2+PISTOLET	399,- 379,-
JET SET RADIO	229,- 189,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,- 179,-
MDK 2	199,- 149,-
MERTOPOLIS RACER	195,- 179,-
NBA 2000	199,- 119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,- 159,-
NOMAD SOUL	229,- 189,-
POWER STONE	129,- 79,-
POWER STONE 2	149,- 99,-
QUAKE 3	229,- 199,-
RAYMAN 2	199,- 139,-
READY 2 RAMBLE	199,- 139,-
READY 2 RAMBLE 2	229,- 189,-
RED DOG	199,- 189,-
RESIDENT EVIL 2	199,- 159,-
SEGA GT	219,- 189,-
SEGA RALLY 2	199,- 139,-
SHADOW MAN	219,- 149,-
SHENMUE	229,- 189,-
SILENT SCOPE	229,- 179,-
SLAVE ZERO	169,- 129,-
SNOW SURFERS	199,- 129,-
SONIC ADVENTURE	199,- 159,-
SOUL CALIBUR	199,- 149,-
SOUL REAVER	209,- 149,-
SPACE CHANEL 5	229,- 179,-
SPEC OPS	229,- 149,-
SPEED DEVIL	209,- 149,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,- 149,-
STAR WARS RACER	199,- 159,-
STREET FIGHTER 3	229,- 179,-
SUPER SPEED RACER	199,- 99,-
SWWS 2000	199,- 149,-
TONY HAWKS	149,- 99,-
TONY HAWKS 2	229,- 179,-
TOY COMMANDER	199,- 119,-
TOY RACER	229,- 189,-
UEFA STRIKER	199,- 149,-
ULTIMATE FIGHTING	229,- 189,-
VIGILANTE 8	199,- 149,-
VIRTUA ATHLETE	199,- 149,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,- 149,-
VIRTUA STRIKER2	199,- 149,-
WETRIX	179,- 99,-
WORMS	219,- 189,-
WWF ATTITUDE	199,- 189,-
WWF ROYAL RUMBLE	229,- 179,-
ZOMBI REWENGE	199,- 149,-
NOWOŚCI	TEL. TEL.

### PS 2

NOWE UŻYW.

PS2	TEL
JOYPAD	TEL TEL
KARTA PAMIĘCI ORG.	TEL TEL
PILOT DVD	99,-
PILOT DVD SONY	TEL TEL
DEAD OR ALIVE 2	239,- 199,-
DINOSAUR	239,- 199,-
DYNASTY WARRIORS 2	239,- 199,-
FANTAVISION	199,- 149,-
FIFA 2001	239,- 199,-
ISS	239,- 199,-
KESSEN	239,- 199,-
MIDNIGHT CLUB	239,- 199,-
NBA 2001	239,- 199,-
NHL 2001	229,- 199,-
ORPHEN	239,- 199,-
READY 2 RUMBLE	229,- 199,-
RIDGE RACER 5	229,- 199,-
SILENT SCOPE	229,- 199,-
SMUGGLERS RUN	239,- 199,-
SSX	239,- 199,-
TEKKEN TAG T.	239,- 199,-
TIMESPLITTERS	229,- 199,-
WILD WILD RACING	239,- 199,-
X-SQUAD	239,- 199,-
NOWOŚCI	TEL TEL

### GAME BOY COLOR

NOWE UŻYW.

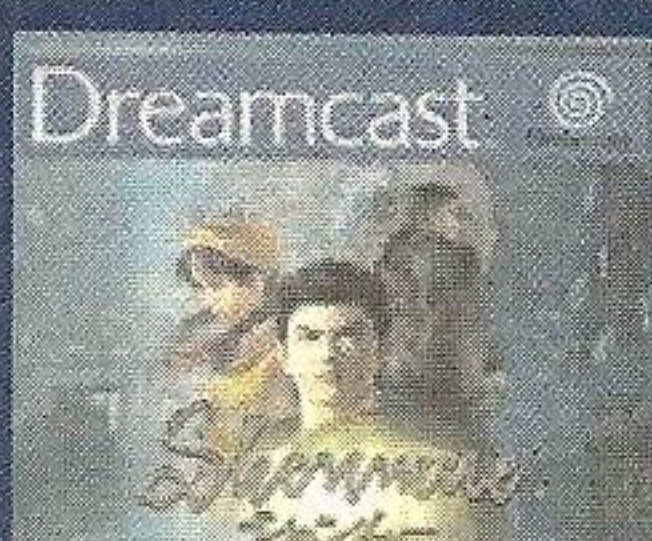
KONSOLA GAME BOY COLOR	279,- 209,-
KONSOLA GAME BOY POCKET	209,- 169,-
ALLADIN	139,- 109,-
ATTACK FROM MARS	145,- 119,-
BOMBER MAN	99,- 79,-
CASPER	139,- 109,-
CRAZY BIKERS	139,- 109,-
DONKEY KONG COUNTRY	139,- 109,-
DUFFY DUCK	119,- 89,-
EARTHWORM JIM 2	119,- 79,-
FIFA 2000	145,- 89,-
GEX 3D	99,- 79,-
GTA	145,- 139,-
GTA 2	139,- 109,-
HARD CORE	139,- 109,-
ISS PRO 99	119,- 79,-
LUCKY LUCK	119,- 79,-
MGS	145,- 129,-
MONTEZUMA RETURNS	99,- 79,-
MORTAL KOMBAT 4	145,- 79,-
NBA JAM 99	119,- 79,-
NHL 2000	145,- 119,-
PERFECT DARK	145,- 109,-
POKEMON BLUE	139,- 109,-
POKEMON GOLD	TEL. TEL.
POKEMON RED	139,- 109,-
POKEMON YELLOW	139,- 109,-
PRINCE OF PERSIA	145,- 79,-
RAYMAN	145,- 119,-
RUGRATS MOVIE SPY VS SPY	119,- 79,-
SPIDERMAN	139,- 109,-
SPY VS SPY	145,- 129,-
STAR WARS:RACER	145,- 119,-
SUPER MARIO BROS	119,- 79,-
SYLWESTER	99,- 79,-
TASSMAN DEVIL	145,- 119,-
TOM&JERRY	119,- 99,-
TONY HAWKS	139,- 109,-
TOP-GEAR-RALLY	145,- 109,-
TUROK2	99,- 79,-
V-RALLY	145,- 89,-
WARIO LAND 2	145,- 109,-
WARIO LAND 3	145,- 119,-
WINGS OF FURY	145,- 109,-
WRESTLEMANIA 2000	145,- 89,-
ZELDA	140,- 109,-
NOWOŚCI	TEL TEL



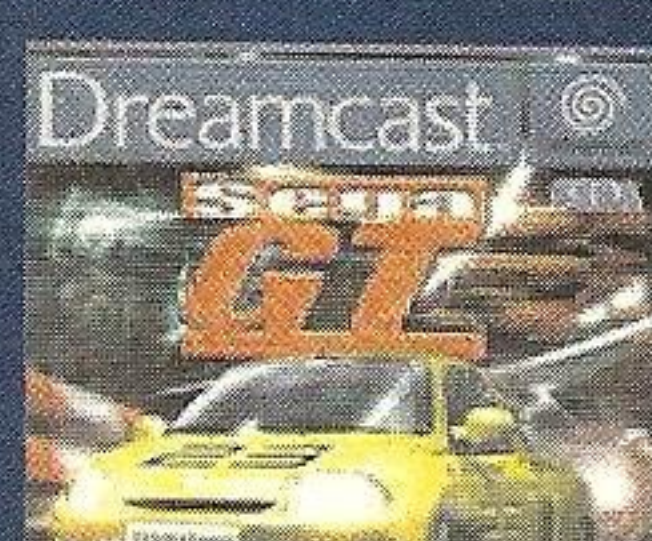
229,-



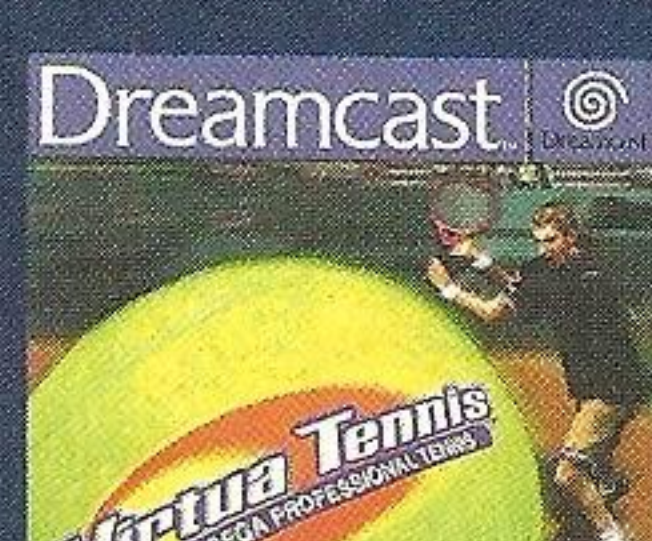
199,-



229,-



199,-



195,-



# PLOTKI

Nieoficjalnie i po cichu

■ Sierra zawiesiła prace nad przeniesieniem swojej świetnej strategii czasu rzeczywistego GROUND CONTROL z PC na PlayStation 2. Nie znamy przyczyn, dla których firma zdecydowała się na ten krok.

■ Wszyscy fani „Gwiezdnej Wędrowki” podskoczą do góry z radości - firma Interplay, która posiada prawa do serialu zamierza stworzyć grę STAR TREK na PlayStation 2. Ma to być kosmiczna strzelanina, a jej autorami będzie mały nam znany zespół Snowblind Studios.

■ Kolejne plotki wygrzebane z czeluści Netu sugerują, że Namco pracuje nad SOUL CALIBUR 2. Automat z grą ma hulać nie na Naomi - jak pierwszy SC, ale na płycie, której podstawą jest zmodyfikowane PlayStation 2. W związku z tym konwersja na PS2 będzie prosta i przyjemna, a gra może w ogóle nie ukazać się DC.

■ Niedawno w jednym z wywiadów as skateboardu Tony Hawk stwierdził, że rozważana jest gra TONY HAWK'S PRO SKATER 2.5 jeszcze na stare PlayStation. Chodzi przede wszystkim o nowe poziomy, które mają umilić czas graczom do czasu, gdy THPS3 pojawi się na PlayStation 2.

■ Konami wraz z Universal Studios pracują nad swoją skejtową grą na PS2. Nie obejdzie się bez licencji ESPN...

■ Po przeniesieniu NBA HOOPZ na PS2, Midway zaatakuje z nową odsłoną hokeja na wesoło. Gra ma być tematycznie zbliżona do NHL ROCK THE RINK, którym Electronic Arts zarządziło na PSX.

## PSX i DC ROSWELL CONSPIRACIES

Ta gra zapowiedziana została w momencie, kiedy fascynacja Ufo ogarnęła już za sprawą agentów Muldera i Scully rozgłos na całym świecie. Nasz bohater staje do walki mającej ochronić ludzkość przed hordami obcych, którzy jak się okazuje - hasają sobie spokojnie po naszej planecie i traktują Ziemię raz jak śniadanie, drugi - jako zwierzynę sportową, trzeci - jak szkodników itd. Obcy przybierają różne postacie - m.in. dobrze znanych z filmów grozy wilkołaków lub wampirów. Korzystając z najbardziej wymyślnych gadżetów - detektyw Nick Logan staje do zadania wyłapania i unieszkodliwienia złych obcych. Oprócz



standardowego trybu tpp, w którym biegamy, strzelamy i rozwiązujemy zagadki, w grze mają też występować minigierki z

widoku pierwszej osoby. Grafika jest inspirowana serialem rysunkowym, a sama gra ma być straszna.

## PS2 COOLBOARDERS: CODE ALIEN

# Snowboarding is NOT a crime!

Gra właśnie ukazała się w Japonii, gdzie zbiera dość nierówne recenzje. UEP Systems nie wykorzystało wszystkich możliwości 128-bitowego potwora Sony i skorzystało ze swojego starego silnika z

COOLBOARDERS 2 (choć oczywiście silnik ten został odpowiednio przerobiony). Mamy zmienne warunki pogodowe, mnóstwo tras, tryb challenge, w którym mamy do wykonania zadania na trasie oraz

możliwość łapania obrazków (na przykład podczas czesania trików). Podobno zmienili się także na gorsze system trików odpalany... Analogiem! Jak tylko kulbordersi wpadną nam w ręce, napiszemy więcej.



© 2000 UEP Systems, Inc.



## PS2 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

# Informacji brak, ale są screeny!

O tej grze nie wiemy praktycznie nic oprócz tego, że powstaje gdzieś w laboratoriach Sony. Opracowuje ją

Evolution Studios. Gra ma pełną licencją organizacji rajdowej i dokładnie odwzorowane wszystkie

14 tras. Początkowo rzecz miała pojawić się w maju, ostatecznie jednak planowana jest na wrzesień.



## Newsflash

■ Fenomenem ostatniego roku w Japonii jest DRAGON QUEST VII na PSX. Firma Enix wrzuciła do sklepów 4 miliony kopii tej gry, a przez 6 miesięcy sprzedano już ponad 3 miliony 600 tysięcy. Final dziewiąty ma ponad milion mniej. No i teraz ciekawe, czy DQ7 dotrze do Europy...

■ Konami wyda jeszcze jedną Castlevanię na PSX! Zatytułowana CASTLEVANIA CHRONICLE: DRACULA gra ukaże się pod koniec marca i będzie oczywiście klasyczną przygodówko-platformówką 2D.

■ InterAct szykuje się do

wypuszczenia urządzonego o nazwie DexPort umożliwiającego grzebane przy pomocy PeCeta w karcie pamięci PS2. Sejwy można będzie kopiować, manipulować nimi i wysyłać przez Net. No i nie trzeba dokupywać kolejnej - drogiej przecież - karty pamięci, gdy skończy się miejsce na starej... Firma zapowiedziała też swój flagowy produkt - GameSharka w wersji do PS2. Urządzenie powinno być już w sprzedaży w USA, o czym świadczą pobliżone w Internecie kody.

■ BOUNCER 2 nadchodzi. Square błyskawicznie zabrało się do pracy nad sequelem tej gry. Głównym bohaterem ma zostać

Kou, a historia będzie dotyczyć jego tajemniczej przeszłości.

■ Konami pozyskało licencję federacji K-1 i szykuje się do wydania dwóch kickbokserskich bijatyk. Pierwsza będzie na PSX, druga na PS2.

■ Interplay ostro wchodzi w PlayStation 2! Firma zapowiedziała prawdziwy wysyp tytułów - będą to zarówno odświeżajki, jak i nowe pozycje. Oto one: MDK2: ARMAGEDDON, ROCK&ROLL RACING (remake z Amigi!), GIANTS (konwersja z PC), BARBARIAN (czyżby...?!), BALDUR'S GATE 2 (acha - konwersja z PC), RUN LIKE

HELL (horror), FORCES OF ONE (?), FORMULA X, V'ROOM (remake z Amigi!), MUNKURU, SUPER RUNABOUT: NEW YORK i GALLEON. Ufff...

■ Zespół Synaptic Soup ogłosił, że pracuje nad grą CRAZY CAR CHAMPIONSHIP na konsoli nowej generacji. Myślałem, że chcielibyście wiedzieć - bo to chłopaki, którzy odeszli z Bullfrog.

■ ILLBLEED - horror Climaxu na Dreamcasta być może ukaże się także na PlayStation 2.

■ MTV MUSIC GENERATOR 2.0 (aka MUSIC 2 w Europie)

na PlayStation 2 będzie pierwszym wejściem CodeMasters na nową konsolę Sony. Gra/program ukaże się już w maju.

■ Równoległe z ONIMUSHA: WARLORDS Capcom pracuje nad sequelem tej gry. Gra ma być gotowa pod koniec roku (W chwili, gdy czytacie te słowa ONIMUSHA ukazała się właśnie w Japonii), a jej akcja ma rozgrywać się w 10 lat po wydarzeniach z pierwszej części. Powariowali, czy co?

■ Sega restrukturyzuje swój europejski oddział. Mówi się o sporej liczbie zwolnień i nowych kontraktów.



# SKLEP NIKO

**PlayStation 2, Dreamcast**

**PlayStation, Nintendo, GameBoy**

COLOR

W ofercie także duży wybór akcesorii

**SPRZEDAŻ I WYMAINA**

**GIER WYSYŁKOWO**

**LUB W NASZYM SKLEPIE**

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA**

**INDYWIDUALNE**

## ZESTAWY SEGA DREAMCAST

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

DREAMCAST+2 pady+GRA+INTERNET

DREAMCAST+GRA+KARTA. P+INTERNET

Skompletuj swój zestaw

Instalujemy Internet do SEGA DREAMCAST

Sklep "NIKO"

26-607 RADOM, ul. Reja 3,

tel./fax (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

# OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ  
( TAKŻE WYSYŁKOWO)

## SONYPLAYSTATION

PONAD 300 TYTUŁÓW

GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

## SONYPLAYSTATION2

GRY UŻYWANE JUŻ OD 150 ZŁ

## NINTENDO 64

GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

## DREAMCAST

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

## GAME BOY COLOR

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78

TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - PIĄTEK 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"

ul.Raszkowska 32

63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

# SONY® Playstation

KONIEC  
KŁOPOTÓW

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

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże.

Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które

ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są

**SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze

w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.

Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach

konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU

2 LATA GWARANCJI

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

**SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO**

HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki

15 zł + 22% VAT = 18.30 plus koszty wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

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

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.UNIRAD.COM

# Świat Gier®

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA



Serwis

Naprawa

Regeneracja

Przestrzajanie konsol

PAL-NTSC NTSC-PAL

Największy wybór gier i

akcesori na PSX, DC

& GAME BOY (PAL&NTSC)

PlayStation DREAMCAST



GAME BOY  
COLOR



Ul. Syrokomli 14

03-335 Warszawa

tel/fax: (022) 814 27 66

0501 707 919

0501 196 694



# Dece'em

## ORIGIN'ALNE INFO



W 1996 roku, w trakcie japońskich targów arcade AOU, AM2 zaprezentował po raz pierwszy VIRTUA FIGHTER 3. Jakie wrażenie zrobiła wtedy gra na zwiedzających domyśla się z pewnością każdy. Teraz, po długim okresie oczekiwania, zespół Yu Suzukiego obiecał pojawić się na tegorocznej edycji AOU z VIRTUA FIGHTER X. Jak wiecie, o jej istnieniu dowiedzieliśmy się całkiem niedawno, a w zasadzie jedyną pewną informacją jest to, iż działała ona na Naomi 2. Tym samym 23-24 lutego okaże się jak w ogóle będzie wyglądał VFX i czy będzie on długo oczekiwaną kontynuacją serii czy też może czymś zupełnie nowym.

Pozostając przy najśłynniejszym zespole developerskim Segi warto wspomnieć o pewnej konferencji, jaka miała ostatnio miejsce. W trakcie spotkania wyszło bowiem na jaw, iż Yu Suzuki planuje kolejny wielki ruch dotyczący SHENMUE. Na razie nie będzie to sequel, ale film, zatytułowany po prostu SHENMUE: The Movie. W chwili obecnej nie zostało wyjaśnione jaką formę przybierze produkcja. Faktem natomiast jest, iż całość ma zmieścić się w 90 minutach, a prace rozpoczną się 20 stycznia i będą mieć miejsce w następujących miastach w Japonii: Tokio, Osaka, Nagoya, Fukuoka i Sapporo. Dla fanów, o tyle dobrą jak i dziwną wiadomością jest to, iż film będzie w języku angielskim z japońskimi napisami. Co więcej panowie z AM2 mają zamiar wydania swojej produkcji także poza Krajem Kwitnącej Wiśni. Tymczasem SOJ potwierdziła ponoc oficjalnie SHENMUE 2. Sequel nie ukaże się jednak na dniach. Natomiast razem z FIGHTING VIPERS 2, którego japońska premiera zaplanowana jest na styczeń, ukaże się demo lub film z gry. Tam też znajdą się informacje dotyczące zmian graficznych, wspomnianego filmu oraz daty wydania. Co ciekawe AM2 zamierza w międzyczasie wypuścić w Japonii anglojęzyczną wersję SM z japońskimi napisami. Czy będzie się ona sprzedawać lepiej tego jeszcze nie wiadomo...

Ponownie powracają nowinki odnośnie tajemniczej karty do PC, dzięki której blacha mogłaby czytać gry z DC. Japońskie źródło sugeruje, iż zostanie ona wydana już w te wakacje, przynajmniej w tamtejszych stronach, a jego cena ma ponoć utrzymać się w okolicy \$100. Co ciekawe nie podano żadnych innych szczegółów, które mogłyby w jakiś sposób zweryfikować rzeczywiste istnienie takiego urządzenia.

Amusement Vision, to kolejny zespół developerski Segi, który po AM2 może się na trwałe zapisać w waszej pamięci. Jakis czas temu stworzyli oni SPIKE OUT: DIGITAL BATTLE ONLINE, który działał w oparciu o board Model 3. Gra spotkała się z entuzjastycznym podejściem więc nic dziwnego, iż niebawem ukaże się SPIKE OUT: FINAL EDITION z dodatkowymi postaciami oraz arenami. Kolejnym etapem był SLASH OUT, który przynosił dobre znany klimat chodzonych fighter'ów w średniowieczne czasy i działał w oparciu o Naomi. Konwersji na DC niestety nie zaplanowano, ale... Team kończy właśnie prace nad kolejnym tytułem z tej serii - SPIKERS BATTLE, który ma ukazać się za jakiś czas w wersji konsolowej. Szykuje się więc kolejne niezłe twarżobicie, którego akcja będzie obejmować otwarte, miejskie przestrzenie, pełne interaktywnych



SPIDER-MAN na DC

elementów do wykorzystania w trakcie walki. Autorzy wspominają, iż gra będzie stanowić raczej side story w stosunku do pierwowzoru niż prawdziwy sequel. Ostatecznie mają się tu znaleźć wszystkie postacie ze SPIKE OUT, natomiast główny nacisk zostanie położony na współzawodnictwo pomiędzy graczami, a nie typową młóckę niezliczonej rzeszy przeciwników. Kolejne szczegóły, jak i pierwsze screeny powinny pojawić się już niebawem.

Tetsuya Mizuguchi, szef teamu United Game Artists oraz autor takich gier jak SEGA RALLY czy SPACE CHANNEL 5, ma zaprezentować w trakcie marcowej Game Developers Conference swój najnowszy projekt na DC. Biorąc pod uwagę poprzednie produkcje możemy być chyba zupełnie spokojni.

Powoli zaczynają pojawiać się pierwsze informacje odnośnie gier na Naomi 2. Na pierwszy rzut spośród czterech produkowanych przez Segę tytułów idzie WILD RIDERS. Jeżeli pamiętacie COMIX ZONE na Genesis i wiecie jak wygląda CRAZY TAXI na DC to już mniej więcej macie zarys tej pozycji. Tym razem zamiast taksówki będzie jednak motor. Ponadto autorzy zapowiadają sporo innych zmian oraz dodatków, które mają uczynić grę prawdziwym pierwszoligowcem. Sądząc po prezentowanych screenach wydaje się to bardzo prawdopodobne.

Chcicie SOUL CALIBUR 2? A mamy dla was coś innego... Tak w skrócie wygląda podejście Namco do oczekiwań posiadaczy DC. Detali odnośnie sequela nie ma w dalszym ciągu ale wiadomo, iż po MR. DRILLER 2 ukaże się... Tak, MR. DRILLER 3. Żeby jeszcze nie zabrakło pikanterii, developer nie określił na razie platform na jakich ukaże się gra.

MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS GEON to tytuł kolejnej produkcji ze stajni Capcom. Jak nietrudno się domyśleć, będzie to utrzymany w konwencji VIRTUAL ON fighter z mechami w roli głównej. Gra tworzona jest w oparciu o Naomi, co zwiastuje szybką i bezbolesną konwersję na konsolę Segi. Developer zapowiedział również rozpoczęcie prac nad JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: CHAPTER FIVE. Poprzednie części tego fightera były pisane pod system arcade CPSIII, co oznaczało, iż tytuł był 2D. Jednakże tym razem, nieoficjalnie wspomina się, iż "Rozdział piąty" przeskoczy w trzeci wymiar.

Modemgroove Entertainment to nazwa nowego zespołu developerskiego, w skład którego wchodzić byli pracownicy EA. Jak wieść niesie, mieli oni już dosyć obecnego

SHEN MUE: The Movie



kierownictwa EA i postanowili zadziałać na własną rękę. Wiadomość jest o tyle interesująca, iż najprawdopodobniej będą oni tworzyć gry także na DC.

I po raz kolejny pojawiają się sensacyjne doniesienia odnośnie "błękitnych". Według reporterów New York Times, a konkretnie artykułu jaki został tam wydrukowany wynika, iż Sega prowadzi rozmowy z Nintendo odnośnie swojej sprzedaży. Kwota jaką tam przytoczono to 2 miliardy dolarów. Jednakże Hiroshi Yamauchi, szef Nintendo, kategorycznie stwierdził, iż nie ma takiej możliwości. Podobnie wyraził się rzecznik Segi stwierdzając, iż był to "błędny raport". Pikanterii dodała nieco później publikacja w japońskim dzienniku Sankei Shimbun, według której Sega rzeczywiście prowadzi rozmowy z Nintendo ale odnośnie tworzenia gier na GBA. Doniesienie to bazowało ponoć na wypowiedzi z samego Nintendo jakkolwiek developer znowu kategorycznie zaprzeczył jakimkolwiek kontaktom z Segą. Jakby tego było mało niedługo później artykuł zbliżony treścią ukazał się w Wall Street Journal. Publikacja ta może przesłaby bez większego echa gdyby nie cytaty, który sugerował jakoby Sega miała "powoli i po cichu wycofać się" z rynku hardware. Ponadto wspomina się tam o liście firm, które miałyby być zainteresowane kupnem koncernu. A wśród nich znajdują się... Nintendo i EA. Paradoksalnie artykuł spowodował wzrost wartości akcji Segi o 15% lecz i także spore straty w sferze reputacji i wiarygodności. Nic więc dziwnego, iż niebawem SOJ wystosowała odpowiedni list, wyrażając niezadowolone odnośnie nieprawdziwych informacji oraz domagający się przeprosin od redakcji NYT. Domyślać się można, iż niebawem jego kopia znajdzie się także w redakcji WSJ. Tym samym można założyć, iż ewentualną fuzję Nintendo i Segi mamy z głowy. Przynajmniej na jakiś czas...

Heather Hawkins z SOA poinformowała, iż broadband (modem kablowy) na DC będzie dostępny dla tamtejszych graczy już 9 stycznia. Urządzenie będzie jednakże sprzedawane wyłącznie przez Sega.com, przynajmniej przez najbliższe kilka miesięcy. Cenę ustalono na \$59.99. Gry, które już mają zaimplementowaną obsługę broadband'u to QUAKE III, UNREAL TOURNAMENT i POD: SPEED ZONE. Charles Bellfield, jeden z szefów firmy, stwierdził między innymi: "Sega jest pierwszą i jedyną firmą jaka zrealizowała obietnicę dotyczącą wprowadzenia broadband'u." Tym samym gracze za oceanem czekają na kolejne pozycje. Natomiast czy i kiedy "przyjemność" ta trafi na nasz rynek - niestety nie wiadomo.

Activision postanowiło skorzystać z sukcesu jakim cieszy się wydany na PSX SPIDER-MAN i tym samym już na wiosnę człowiek-pająk odwiedzi posiadaczy DC. W chwili obecnej nie wiadomo czy będzie to bezpośrednia konwersja z podniesieniem grafiki do wyższej rozdzielczości czy też może znajdzie się miejsce na kilka dodatków. Tak czy inaczej - Spidey jest już blisko.

Po raz kolejny okazało się, iż Japończykom nie zawsze wszystko się udaje. Owszem, premiera PHANTASY STAR ONLINE miała tam miejsce o wiele wcześniej, jakkolwiek nie obyła się ona bez pewnych zgrzytów. Sonic Team był zmuszony wyłączyć serwery obsługujące grę na 18 godzin w celu wyeliminowania drobnej usterki. Co więcej okazało się, iż gra ma błąd, który powoduje, iż nie zachowanie jej odpowiednią opcją może skasować obecne postacie. Niemniej jednak tytuł jest na tyle dobry, iż bez problemu okupował szczyt listy najlepiej sprzedających się gier osiągając wynik około 100 tysięcy kopii w przeciągu 3 dni. A jak będzie wyglądać nasza premiera PHANTASY STAR ONLINE przekonamy się już w lutym.

Według sprawdzonych już informacji na DC zmierza kontynuacja jednego z najfajniejszych, japońskich wrestling'ów jakie zostały wydane na Saturna. Nie mam na myśli oczywiście kolejnej edycji WWF, WCW czy ECW ale FIRE PRO SIX MAN SCRAMBLE. Wersja na konsolę Segi zatytułowana jest FIRE PRO WRESTLING D i można śmiało założyć, iż na ekranie znajdzie się w jednej chwili o wiele więcej niż 6 postaci. Developer zapowiada sporo różnych trybów gry, włącznie z Death Match'ami czy Battle Royal dla 8 graczy. Ponadto znajdują się tam również postacie kobiece, co pozwoli na ustawianie mieszanych walk, w sumie 200 postaci. Niejasne w tej chwili pozostają kwestie online, tzn. czy będzie to pełnowartościowa gra po sieci czy może tylko pozyskiwanie drobnych dodatków. W kwestii wyglądu FIRE PRO pozostaje wierne korzeniom stawiając na 2D. Tak więc jeżeli wszystko ułoży się pomyślnie to Japończycy otrzymają grę na początku marca, a nam pozostanie czekać na europejskiego wydawcę.

Według ostatnich doniesień z Japonii wynika, iż limitowana edycja DC - Sakura Taisen Dreamcast ma ponoć nowy system zabezpieczenia przed nielegalnym oprogramowaniem. Konsola ponoć nie czyta zwykłych CD-Rom'ów co ma skutecznie uprzykrzyć życie piratom. Czy patent będzie stosowany na szerszą skalę przekonamy się już niebawem. [Origin]





# Hurtownia gier i konsol PlayStation



Konsole Gry Osprzęt Kontakt Info

## KONSOLE



Przy zakupie gier lub osprzętu razem z konsolą - **ZNIŻKI !!!**

## OSPRZĘT

Kierownica Twin Turbo Deluxe	- 289 zł
Karta pamięci 15 bloków (1x)	- 25 zł
Karta pamięci 30 bloków (2x)	- 49 zł
Karta pamięci 120 bloków (8x)	- 65 zł
Myszka PSX	- 59 zł
Pad PSX (Standardowy)	- 29 zł
Pad DualShock (oryginał!)	- 99 zł
NTSC na PAL konwerter + RF	- 55 zł
Kabel RGB	- 24 zł
Kabel RGB + Chinch	- 29 zł
Kabel Link	- 29 zł
Action Replay / Game Shark	- 65 zł



Karta pamięci PS2	od - 149 zł
Podstawa PS2 (Vertical Stand)	- 39 zł
Pilot do PS2 (DVD) i PS One	- 69 zł

## INFO

Mamy 7-mio letnie doświadczenie na rynku gier Video

**- DETAL -**  
Koszt wysyłki 5 zł,  
a przy zakupie na kwotę  
powyżej 100 zł przesyłka  
wliczona w cenę towaru!

**ŻADNYCH  
DODATKOWYCH  
OPŁAT  
PŁATNE PRZY  
ODBIORZE PACZKI**

**- HURT -**  
Zapraszamy kolejnych  
odbiorców do współpracy  
Zapewniamy bardzo  
dogodne upusty  
dla stałych klientów,  
opóźnione terminy  
płatności!  
**GRY Z LICENCJĄ  
NA WYPOŻYCZANIE**

## KONTAKT

Autoryzowany dystrybutor Sony PlayStation  
F.H. "DRIVE" S.C. - D.H. Jubilat 3 p.  
Al. Krasińskiego 1/3  
31-111 Kraków  
e-mail: drive@poczta.fm  
tel/fax (012) 422-30-33 wewn. 346  
tel 0-501-420-440, 0-501-420-450

## GRY - PRZYKŁADOWE TYTUŁY Z OFERTY



69



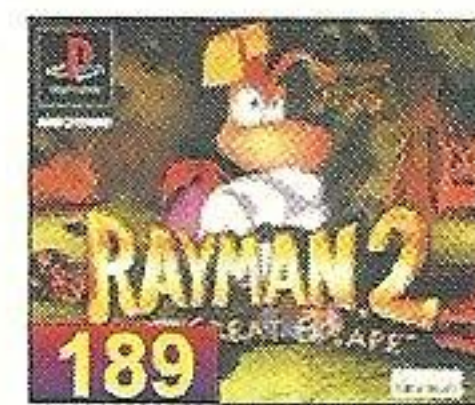
69



69



69



189



189



159



189



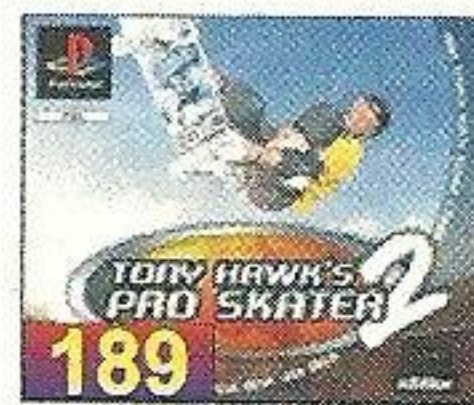
189



179



189

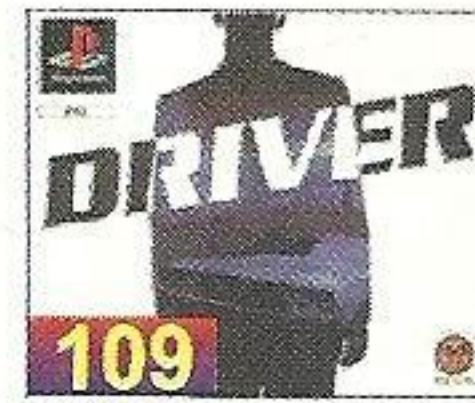


189

Gry dla PS2 w cenach  
od 199 do 249 zł -  
mamy wszystko, co  
tylko zostało wydane w  
Europie !!!

Mamy na przykład:

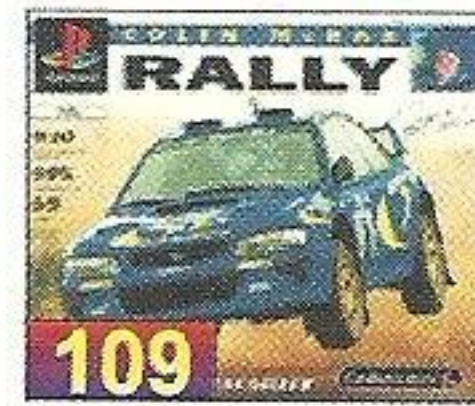
- Ridge Racer V
- Orphen
- Wild Wild Racing
- Rc Revenge Pro
- NHL 2001
- Tekken Tag
- SSX
- Silent Scope



109



189



109



109

Mamy kilkaset innych  
tytułów na PS2 i  
Playstation.



99



99



**PLAYSTATION (C-12) - FINAL RESISTANCE**

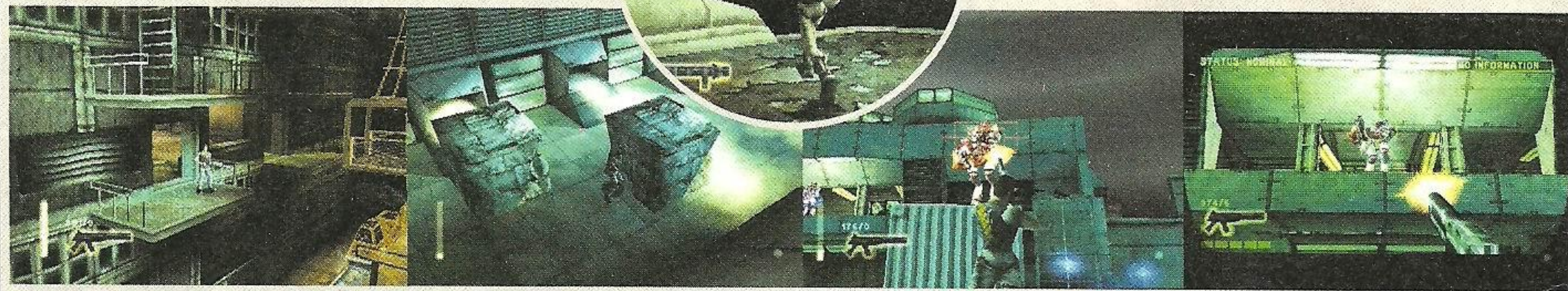
# Sam przeciw wszystkim

Porucznik Vaughan zebrał się w sobie i coraz śmielszym, oraz o wiele ładniej animowanym krokiem zbliża się w kierunku strudzonego PSX-a. To co na pierwszy rzut oka (rzuconym jeszcze na ubiegłorocznym ECTS'ie) wyglądało na rozmazaną i niezbyt fajną grafikę z topornym sterowaniem, zaczyna coraz bardziej przypominać porządnego shootera 3D ze sporą dawką eksploracji dodaną na okrasę. C-12 jest w sumie tym, czym mogłaby

być gra oparta na tym wątku "Terminatora", który rozgrywał się w przyszłości. Czym mogłaby być, bo takiej gry nigdy nie było... Ludzie z Sony Cambridge, odpowiedzialni za MEDIEVILA potrafili wykrzesać z siebie kilka fajnych pomysłów. Pierwszym z nich jest oko zbawcy Ziemi, obrońcy ludzkości i

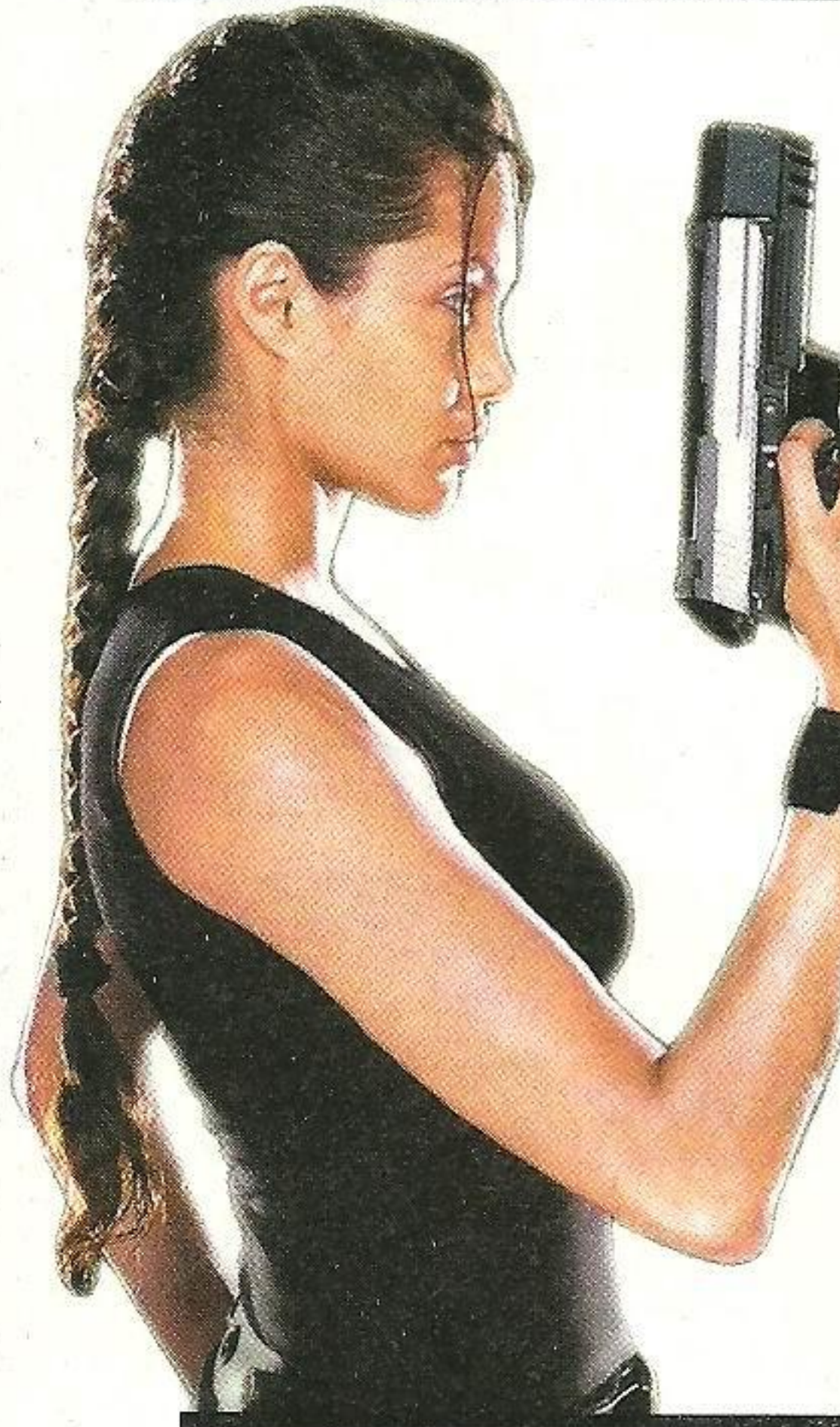
pogromcy obcych najeźdźców. Oko to nie jest takim sobie zwykłym okiem jakie macie wy czy ja. Oko Vaughana jest nieco podreperowane cybernetycznie. No i przypadkiem jest to oko obce. Jest ono zarazem źródłem komunikacji porucznika z dowództwem, celownikiem snajperskim oraz prawdziwym

utrapieniem ziemskich okulistów. Oprócz przybliżania sobie widoku przy pomocy przycisku R2, a R1 lokuje wzrok naszego bohatera na przeciwnikach dzięki czemu możemy biegać wokół nich jednocześnie strzelając. Oprócz broni strzeleckiej w arsenale Vaughana pozostaje także specjalna tarcza energetyczna chroniąca go przed atakami wrogów. Tarczę tę można aktywować tylko na pewien czas bo zżera strasznie dużo energii. Gra jest podzielona na misje, które wypełniamy poprzez wykonywanie zaleceń dowództwa. Widać, że gra zmierza w dobrym kierunku. W sumie Sony Cambridge to nie amatorka.



## PIERWSZY SCREEN Z GTA 3!

Oto prawdziwe wyzwanie. 900 bajtów tekstu na podstawie jednego obrazka. Czy się udało pytacie? No najwyraźniej tak, skoro widzicie poniżej cały tekst wlny na stronie. Po drugiej części gry, która w sumie była jedynie nieznacznie poprawiona graficznie jedynką okraszoną bardzo drastycznym filmem reklamowym, autorzy postanowili pójść wreszcie w innym kierunku. W zasadzie DRIVER wykorzystał pewne elementy GTA i osiągnął sukces. Nie było przemocy z GTA, ale było miasto i swoboda. DRIVER 2 zaprzepaścił szansę i teraz pojawia się GTA3, które ma czerpać zarówno ze swoich wcześniejszych części, jak i z DRIVERA właśnie (3D!). Dzięki temu ma szansę stać się tym, czym nie stał się drugi DRIVER. Niestety oprócz tego screenu w chwili obecnej nie pojawił się nawet strzępek informacji. Ale nie chcielibyście, aby ominął was ten smakowity kąsek - tym bardziej, że wygląda całkiem-całkiem. Jak tylko pojawią się konkrety - dowiecie się pierwsi.



# Andżelina...

Jak możecie przekonać się na załączonym obrazku, Angelina Jolie JEST Larą Croft. Aktorce tak bardzo podobała się rola w filmie TOMB RAIDER, że zadeklarowała chęć wystąpienia w kontynuacji przyszłego przeboju kasowego (bo do tego, że będzie to przebój nie ma najmniejszych wątpliwości). Tym samym dała wyraźnie do zrozumienia, że za rok-dwa możemy spodziewać się kolejnych części „Rabusia Grobów”. Tymczasem zdjęcia do pierwszej części filmu zostały ukończone, a reżyser zajmuje się skomplikowanym montażem materiału i łączeniu go z efektami specjalnymi. Amerykańska premiera filmu odbędzie się w czerwcu 2001 roku. Z oficjalnej strony filmu w Internecie możecie zassać zwiastun filmu, wiele zdjęć Angeliny w roli Lary oraz kilka ślicznych tapetek do swoich Winblowsów. Oto adres strony:

[www.tombraidermovie.com](http://www.tombraidermovie.com)

**PLAYSTATION PANZER FRONT**

# Janek Kos byłby dumny...

Czołgowych gier na PSX-a jest mniej więcej tyle ile przygodówek na Dreamcasta. Na szczęście stan ten ma się niebawem zmienić. Gra przeciągnie nas przez 25 misji bojowych z udziałem czołgów, piechoty oraz lotnictwa. Misje zostały umieszczone w różnych okresach historycznych i stanowią przekrój dziejów stalowych kolosów począwszy od II W.Ś. aż po czasy dzisiejsze. Do naszej dyspozycji oddanych zostanie dwadzieścia modeli czołgów - zarówno tych starszych jak i tych zupełnie nowoczesnych. Walki odbędą się m.in. w Niemczech, Rosji oraz Stanach Zjednoczonych.

Oprócz elementu symulacji, gra ma stawiać też na aspekt strategiczny - oprócz dowodzenia naszym batalionem czołgów będziemy też rozkazywać jednostkom wsparcia korzystając z wygodnej mapy taktycznej. A skoro autorzy tak poważnie podeszli do tematu, to nie może obyć się bez takich smaczków jak realistyczne oddanie zachowania pojazdów na polu bitwy. Zgodnie z prawdą historyczną, przód czołgu jest o wiele lepiej opancerzony od tyłu i boków - strzały w pancerz przedni raczej nie powodują większych uszkodzeń, zaś zgoła odmienny efekt ma trafienie

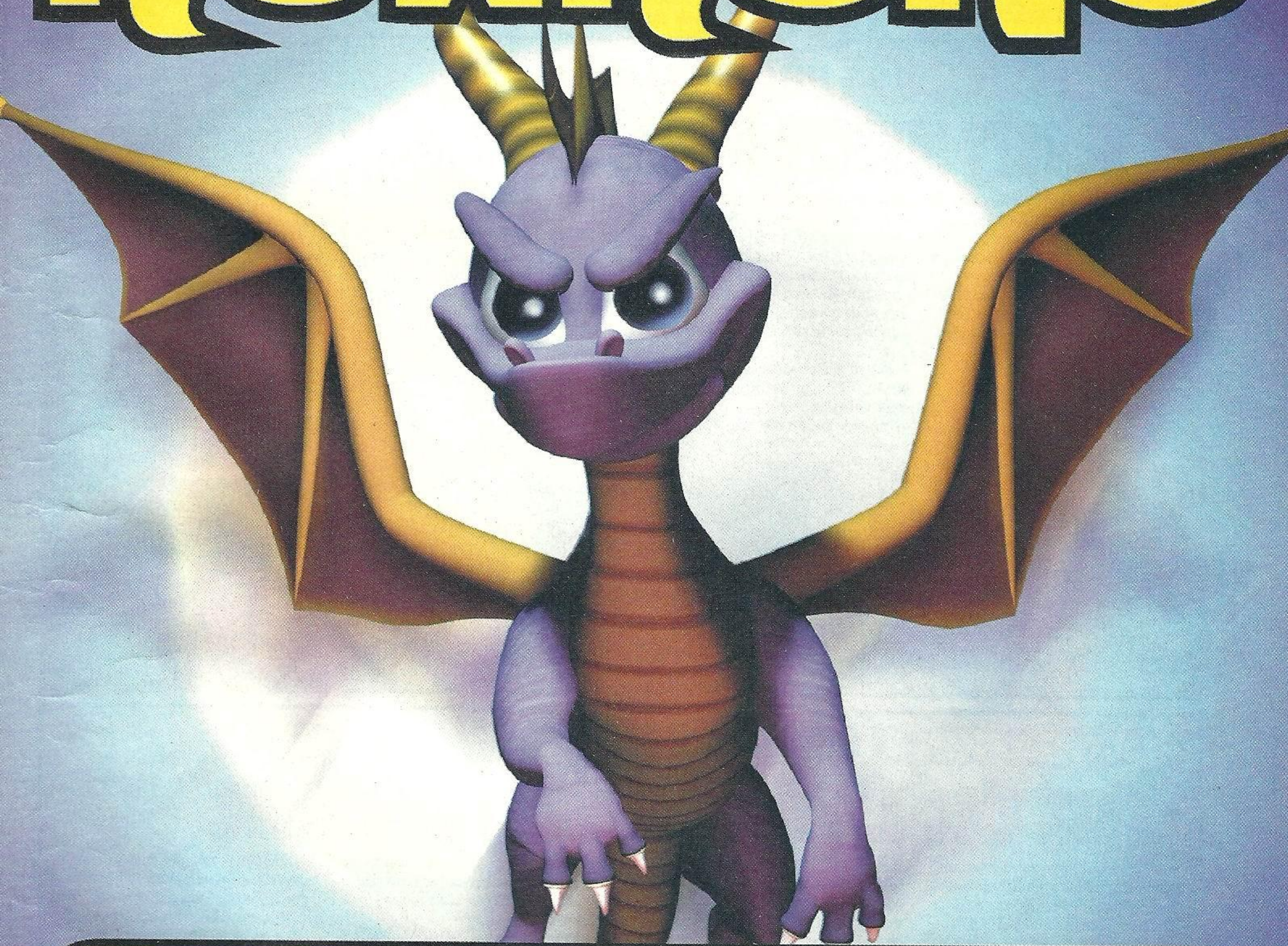
wroga od tyłu. Aby jednak wyjść na dobrą pozycję strzelecką trzeba będzie postarać się "podkraść" do wrogich sił ukradkiem (choć słowo "podkraść" w odniesieniu do kilkudziesięciotonowego kolosa może wydać się nieco śmieszne). Tutaj przydadzą się elementy otoczenia oraz znajomość martwych stref - czyli takich miejsc, których z kabiny czołgu nie widać przez sieć otworów i wizjerów. Tak czy inaczej, gra zapowiada się obiecująco. Nawet oszczędna grafika dosyć dobrze oddaje klimat zmagania wojsk pancernych, które podziwialiśmy śledząc losy Janka Kosa i jego ekipy.





KUPON KONKURSOWY  
Przebieg na rysunek  
M+29-SMOK

# KONKURS



**Do wygrania trzy razy gra SPYRO 3 plus latawiec ze smokiem!**

**Zadanie: narysujcie naszego bohatera w locie. Najlepiej z owcą w smoczym pysku. Nie wolno przerysowywać!**



**NASZ ADRES: NEO PLUS, Skrytka Poczтовая 85, 00-936 Warszawa**

Konkurs trwa do końca marca 2001. Sponsorem nagród jest firma Sony Poland sp. z o. o.



## PLAYSTATION 2 BLOODY ROAR 3



Już po raz trzeci Razling i Namco łączą swoje siły. BLOODY ROAR 3 zadebiutuje najpierw w salonach gier na automacie, którego główną płytą jest PlayStation 2. Nic dziwnego zatem, że konwersja zostanie przeprowadzona błyskawicznie - japoński termin wydania gry w wersji konsolowej został wstępnie ustalony na wiosnę 2001, dokładnie w miesiąc po tym, jak BR3 trafi do salonów gier. Gra na screenach wygląda prześlicznie i tak też się prezentuje w akcji. Nowością jest system odzyskiwania energii, przerywanie ataku przeciwnika i combosy powietrzne. Wiadomo też, że większa część ekipy z poprzednich dwóch części powróci do akcji. W przypadku tej gry nie powinniśmy się zawieść - kolejny dobry fighter na PS2 już w drodze!

## PLAYSTATION ISS PRO EVOLUTION 2

# Najlepszy jeszcze lepszy?

Od dłuższego czasu staramy się was przekonać o wyższości ISS-a nad resztą konsolowych piłek nożnych, czego ukoronowaniem jest materiał poświęcony tej grze kilka stron dalej. Z tym większą radością donosimy, że na PSX'a ukaże się lada dzień druga część wspaniałego ISS PRO EVOLUTION prosto od Konami Tokyo! Zmiany, jakie zamierzają nam zaproponować autorzy są głównie kosmetyczne. Co nowego?

- nieznaczne zmiany w grafice (na lepsze)
- możliwość ładowania strzału jeszcze przed

- przyjęciem piłki i przerywaniu go trójkątem
- lepsze i bardziej efektywne loby
- prawdziwe nazwiska zawodników
- statystyki piłkarzy są bardziej realistyczne, a Ronaldo i Carlos biegną wolniej
- gra stanie się nieco wolniejsza, nawet na najwyższej szybkości
- bardziej realne zachowanie piłki, lepsza fizyka
- piłkarze mogą być kontuzjowani i w wyniku tego mogą nie zagrać w kolejnych meczach ligi lub pucharu
- Liga Mistrzów jest większa - liczba drużyn wynosi 24

- ostrzejsze sędzowanie meczów

No i tyle. Czekamy z niecierpliwością!



## Shadowman 2



Udało nam się zdobyć kilka pierwszych, niestety o marniej jakości screenów z drugiej części przygód Michaela LeRoi, znanego też jako Shadowman. Tym razem zadanie Mike'a będzie polegało na powstrzymaniu czterech jeźdźców Apokalipsy, którzy przygotowują się do przejazdu przez świat. Nasz bohater naturalnie będzie starał się do tego nie dopuścić. Będą spluwy i walka wręcz, będzie nowy tryb skradania się, będą wreszcie dwa światy: prawdziwy oraz Deadside, znane z pierwszej części. Grę opracowuje brytyjski oddział Acclaim i na razie zapowiedziano ją na PS2. Premiera w listopadzie - jeszcze o tej grze napiszemy.



## PLAYSTATION 2 KESSEN 2

# Ponad pięciuset wojowników na ekranie

W dziale recenzji możecie przeczytać sobie jeszcze ciepłą relację Grabarza z obcowania ze świetnym, ale dopiero debiutującym na naszym kontynencie KESSEMEM, a tymczasem w Japonii właśnie zapowiedziana została data premiery drugiej części gry (8 marzec 2001). Ba. Już toczą się zacięte dyskusje na temat tego czy KESSEN III pojawi się na Xboxa (Koei mówi, że nie i że w planach jest tylko wersja na PS2). Wróćmy jednak do dwójki. Następny KESSEN koncentruje się na wątkach zawartych przez Koei w ich stynnej

serii ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS i opowiada o losach Chin rozdzielanych walkami mniej więcej w trzecim wieku naszej ery. Jako Liu Bei - głowa królestwa Shu stajemy do walki z siłami złego Cao Cao z królestwa Wei. W grze nie mogło zabraknąć trzeciego królestwa - Wu, na czele którego stoi Sun Quan. Nie do końca wiadomo jaką rolę w grze odegra Sun Quan - pewnie będzie trzeba przeciągnąć go na swoją stronę. Gra ma być podzielona na 30 misji łącznie z tymi, które odkrywają się po ukończeniu

podstawowych dziesięciu ze scenariusza Liu Bei. Rozgrywka ma być podobna do tej z pierwszego KESSENA z zachowaniem podziału misji na fazy rozpoznania wroga, wyboru generałów stojących do walki, zaplanowania dokładnej strategii, a następnie do przystąpienia

do samej bitwy. I właśnie tutaj mają dać się zauważyć największe zmiany. Na ekranie w czasie bitwy będzie mogło być wyświetlonych aż 500 jednostek naraz (pięć razy więcej niż w KESSENE), znacznie zwiększone zostało też pole bitwy (do ponad trzech kilometrów kwadratowych). Będziemy też mieli okazję wzięcia udziału w bitwach rozgrywanych nocą, pojawiają się fortece oraz elementy walki nawodnej. Radykalnym krokiem ma być także wprowadzenie magii.



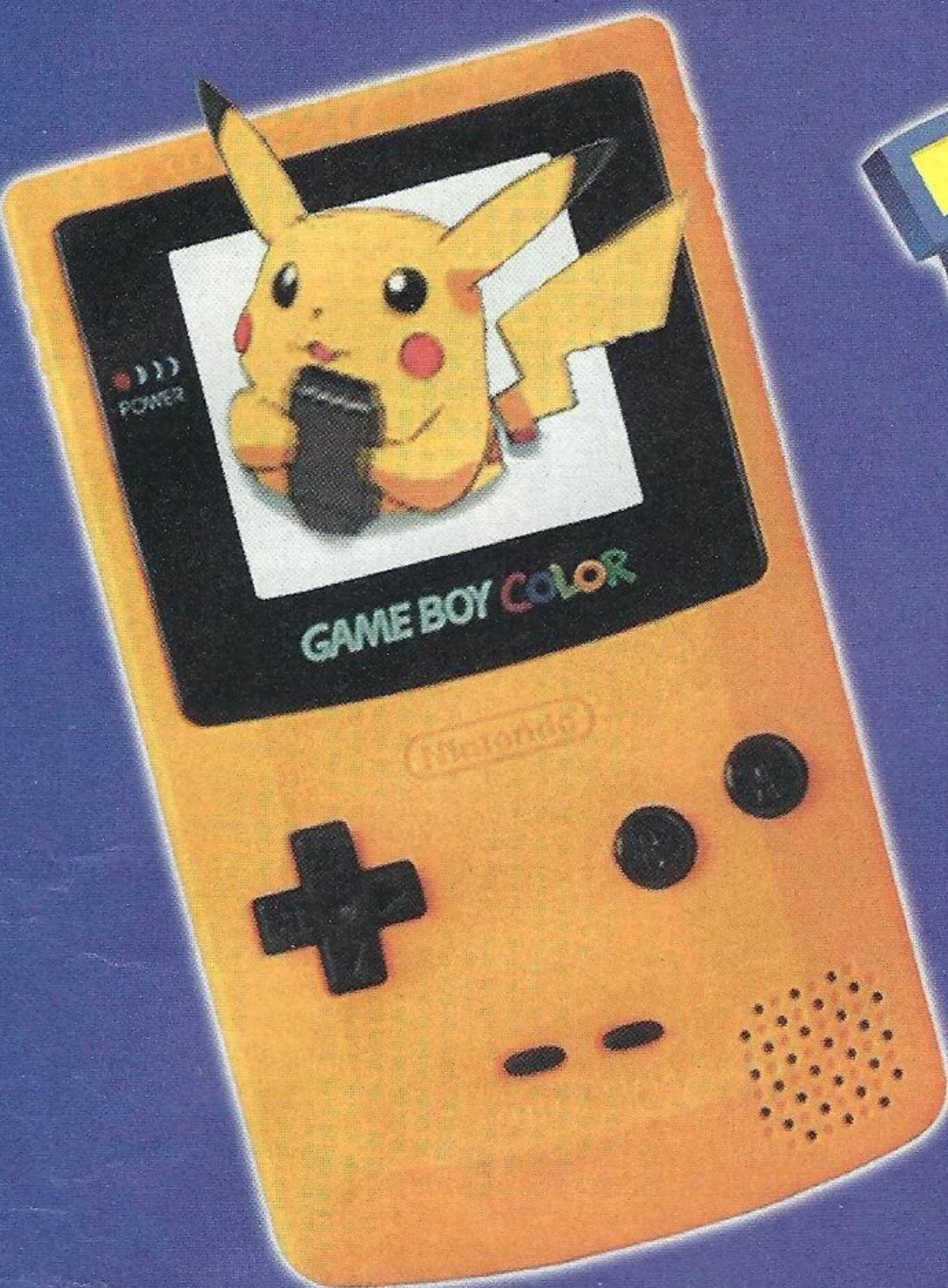
W kółeczku widzicie maga, a na obrazkach obok efekty rzucania czarów. Jeżeli element ten zostanie wykorzystany w przemyślany sposób, to powinno być spoko.



GAME BOY COLOR

Nintendo

# POKÉMON



Co !? Masz Game Boya i grę Pokemon ,  
ale nie masz jeszcze „Oficjalnego przewodnika  
do gier Pokemon” ?

Tylko z „Oficjalnym przewodnikiem do gier  
Pokemon” zostaniesz najlepszym trenerem  
Pokemon , tylko w przewodniku znajdziesz  
wszystkie informacje oraz setki wskazówek  
do żółtej , niebieskiej i czerwonej edycji  
gry Pokemon . A jako dodatek 150 naklejek !

Dalej więc ! Pędź do następnego kiosku ,  
księgarni lub sklepu z grami Nintendo  
gdzie czeka na Ciebie nieodzowny  
„Oficjalny poradnik do gier Pokemon”  
w cenie 24,95 zł .

Dystrybutor:



Oficjalny przewodnik do gier GAME BOY

# POKÉMON

Żółta, Czerwona i Niebieska Edycja

GAME BOY PORADY, TRICKI, INFORMACJE I KARTY POZIOMÓW DO  
ŻÓLTEJ, CZERWONEJ I NIEBESKIEJ EDYCJI POKÉMONÓW

Nintendo

Ekskluzywny dodatek 150 naklejek do kolekcji

Original Nintendo Quality



Naszym największym importem tego miesiąca był zatrzymany przez przemiłych panów celników BOUNCER, na którego nieco na wyrost zostawiliśmy całkiem sporo miejsca w numerze. O grze Square możecie poczytać dalej, więc może słowo o podróżowaniu gier. Powiedzmy tak. Więcej czasu Bouncer spędził na przebiecie drogi ze Stanów Zjednoczonych do Warszawy niż z terminalu Cargo do naszej redakcji. Howgh!

## Winback: Covert Operations

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Koei



**J**akoś tak w tym miesiącu importy nas nie zachwyciły. O Ambiwalentnych uczuciach, jakimi obdarzyliśmy megaimport - czyli BOUNCERA możecie poczytać dalej. KENGO i WINBACK też nie wydają się jakimiś szczególnie wybitnymi tytułami. No, ale są więc wypadałoby o nich napisać...

WINBACK, to jak być może wiecie (albo i nie) konwersja całkiem udanej gry akcji w sosiku szpiegowskim, którą delectować mogli się posiadacze Nintendo. Gra została stworzona przez zespół koderów nie dotykających zazwyczaj niczego, co nie sięgałoby minimum cztery wieki wstecz (wszystkie części ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS czy ostatnio KESSEN) i od razu zyskała sobie miano MGS'a na Nintendo.

Niekoniecznie słusznie...

Jean Luc Cougar, członek elitarniej jednostki...blebleble, grupa złych terrorystów blebleblebleble, orbitalna broń o niespotykanej sile rażenia, blebleblebleble, grupa komandosów przywracających ład blebleble, zestrzelony helikopter blebleble.

I w ten sposób przebrnęliśmy przez standardowy wstęp. Odseparowany od swojej grupy ludzi, Jean Luc wyciąga broń i zaczyna rozwalać terrorystów z zamiarem położenia kresu niecnym działaniom terrorystów, którzy zajęli bazę i centrum sterowania orbitalnym niszczycielem. Akcję oglądamy z punktu widzenia trzeciej osoby, jednak nie jest ona przyklejona do pleców bohatera. Możemy dowolnie ją obracać (patrzając przy okazji jak głowę odwraca Jean Luc). Jest to bardzo przydatna funkcja, nawet pomimo, że kamera i tak stara się pokazywać wszystko co trzeba.

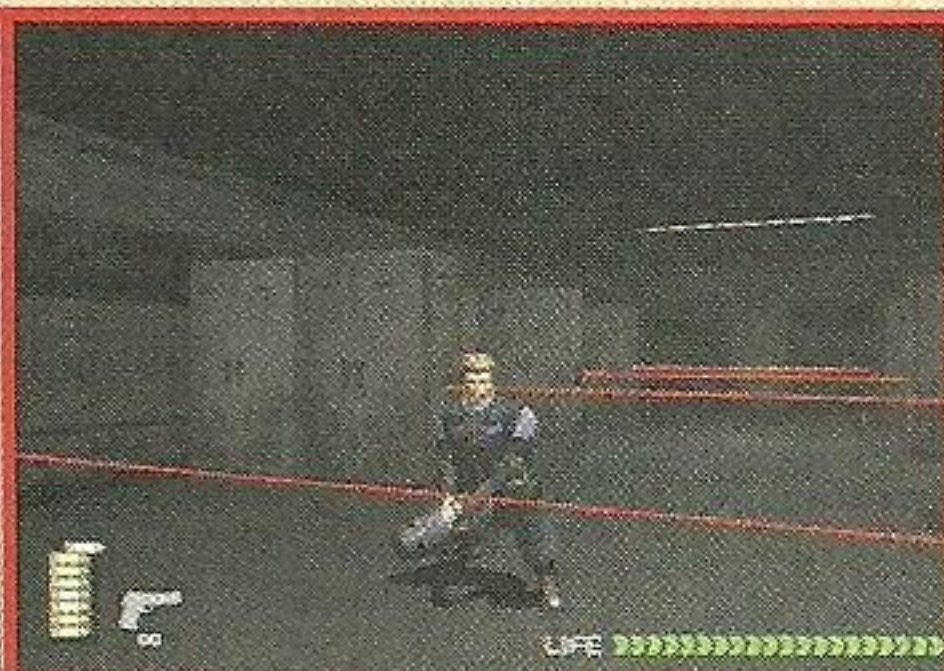
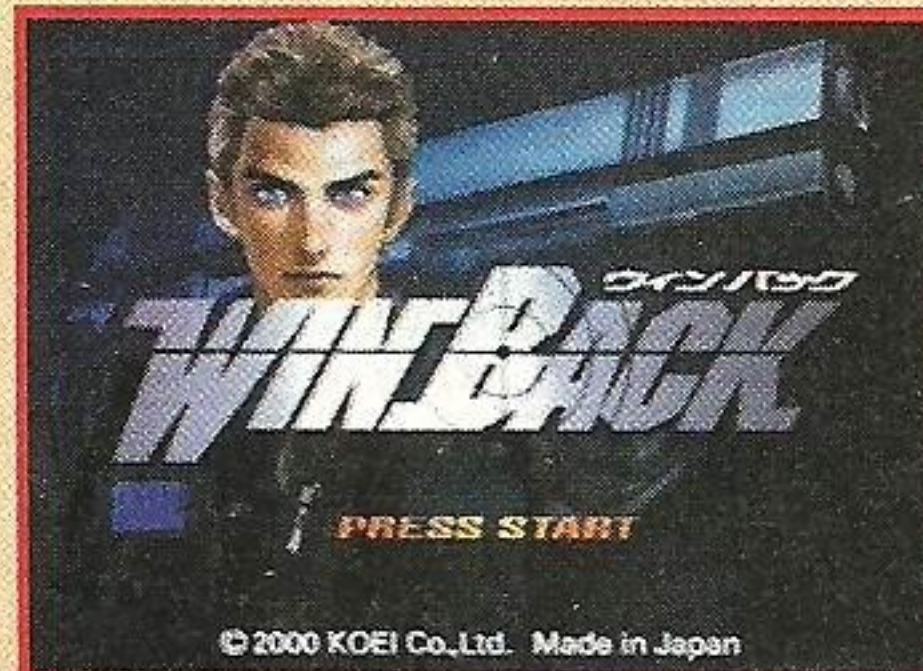
Gdyby doszukiwać się MGS'a w WINBACKU to można powołać się na skradankowe elementy. Tyle, że tutaj skradanie się ma na celu tylko i wyłącznie rozwalenie przeciwnika.



Nwość! Konwersja z Nintendo 64 na PlayStation 2!



Podchodzimy do ściany, przyklejamy się i idziemy przy niej do rogu. Tutaj kamera wygodnie pokazuje co dzieje się za rogiem. Czekamy aż strażnik będzie szedł w przeciwną stronę, efektowny wyskok zza winkla, kilka strażów i wracamy za ścianę podczas gdy przeciwnik pada martwy i znika. Arsenal broni nie jest wymyślny - pistolet z niekończącą się ilością amunicji, shotgun i pistolet maszynowy (obydwa z ograniczonymi magazynkami). Ruchy postaci są realistyczne, jest parę fajnych animacji, ale... No właśnie. Gra nie wygląda jakby była rzeczą pisaną na PS2. Bo nie była. Ale autorom konwersji nie udało się uczynić z niej super podkreślonego wizualnie WINBACKA znanego z N64. Zamiast tego jest konwersja. Dostępnie wierna. Mogło być lepiej. No i w niczym nie pomaga straszliwie zakrzaczane menu. Można sobie darować do czasu pojawienia się wersji angielskojęzycznej. [Banan]



Gra została wyposażona w tryb multiplayer dla maksimum 4 osób. Przegląd akcji jest całkiem niezły, no i można się postrzelać. Jakoś nam się udało go włączyć.

## Greatest Striker

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Taito

**N**a Najwspanialszego Napastnika czekaliśmy z nadzieją - bo wiadomo, że co piłka nożna to piłka nożna. Firmowana przez Taito gra została wydana na PlayStation 2, co gwarantuje jej wysoki poziom wykonania. I rzeczywiście - stadiony prezentują się wspaniale, piłkarze wyglądają jak żywi, a ich animacja jest bardzo realistyczna. Sama gra jest nie do końca udaną hybrydą ISS-a i FIFY. Sterowanie jest identyczne jak w hicie Konami, ale efekciarskie zagrania i pinball na boisku przypominają te z FIFY. Piłkarze także ślizgają się trochę po trawie, a piłka za bardzo im odskakuje. Przewrotki i główki to normalka, ale już na przykład celny strzał z daleka można zaliczyć do cudów. Wspominaliśmy wcześniej o kamerach przełączających się samoczynnie w taki sposób, by widok był stylizowany na transmisję

TV. Nie sprawdza się to w praktyce, a nawet przeszkadza. Dla osób, którym ta opcja nie przypadnie do gustu przewidziano wariant ustalenia jednego, stałego widoku. Ponieważ jednak wszystkie menu są w krzaczkach, udało nam się to zrobić na chybił - trafił. W grze znalazło się większość liczących się reprezentacji ze świata. Jednak jakież było nasze zdziwienie, gdy w ekipie Niemiec w ataku pojawił się... Jurgen Klinsmann. Nazwisko nie widać - krzaki, ale komentator wykrzykiwał z namaszczeniem to nazwisko ilekroć blondwłosego napastnik znalazł się przy piłce. Gra nie nadaje się do importowania, a to z uwagi na wszechobecne japońskie robaczki. Rozegraliśmy kilka meczów, a potem wróciliśmy do starego, dobrego ISS-a. GREATEST STRIKER to chyba jednak nie to. Gra rokuje spore nadzieje, może druga część będzie lepsza? [Gulash]



Dobra grafika to jeszcze nie wszystko, o czym wielokrotnie już się przekonaliśmy. W dalszym ciągu czekamy na nowego ISS-a. GREATEST STRIKER nim nie jest.



# Kengo: Master of Bushido

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Genki



Oprócz samej walki w KENGO znajduje się sporo mini-gierek. Ścinanie płomyków świec, oddychanie pod wodospadem czy choćby karczowanie lasu kataną.

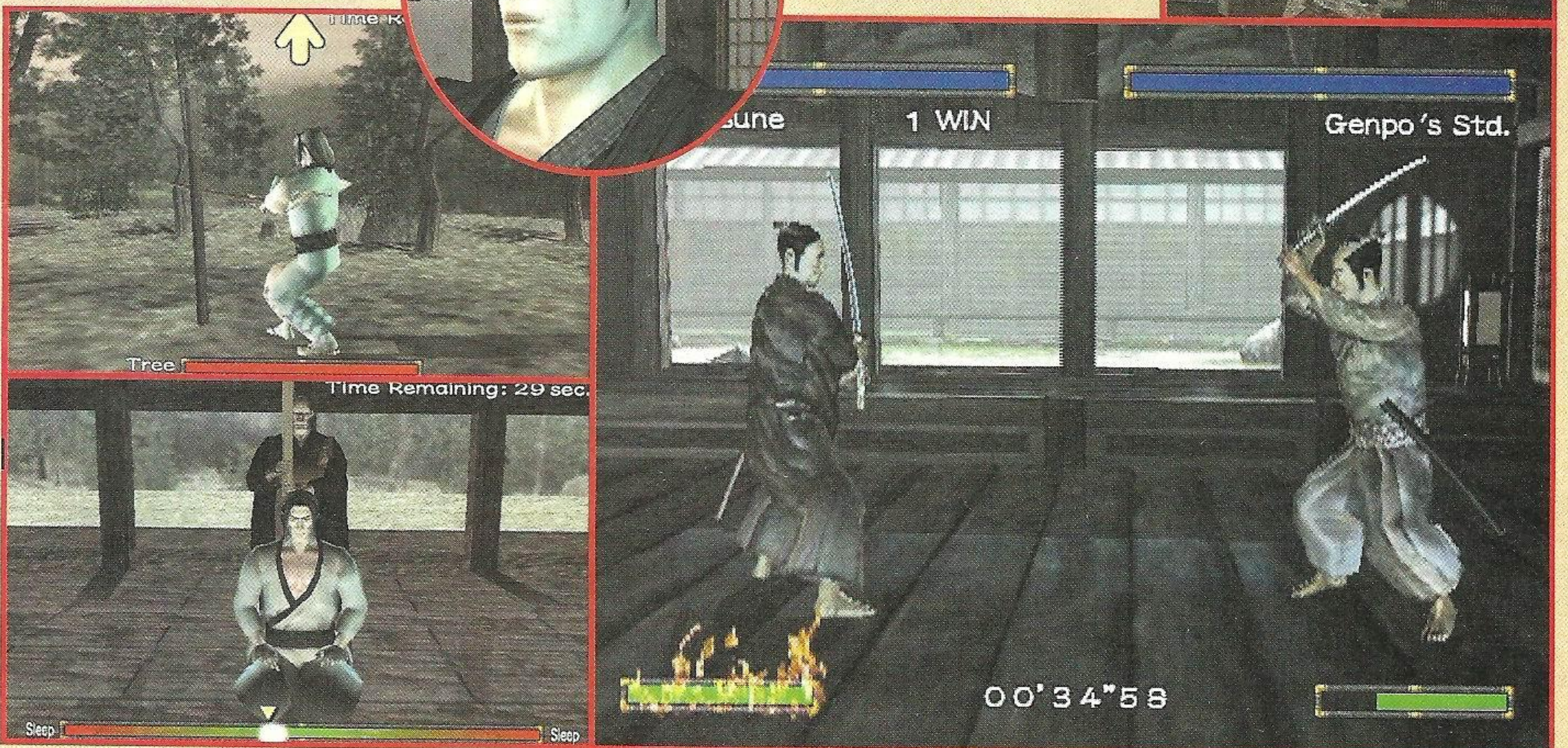
Niech nie zmyli was tytuł, tak naprawdę jest to trzecia część BUSHIDO BLADE. Swego czasu byłem tą grą mocno zainteresowany. Symulator walki bronią białą w nowej oprawie graficznej powinien być naprawdę smacowym kąskiem. Jakież było moje zdumienie, gdy okazało się, że w grze zastosowano paski energii. Coś, co było fascynującą taktyczną rozgrywką gdzie od jednego ciosu można było zginąć nagle zostało zamienione w arcade'ową grę walki. Tam gdzie wcześniej wszystko odbywało się w zgodzie z kodeksem Bushido, a każdy ruch był precyzyjnie wyważony i przemyślany zmieniło się dzięki "genialnemu" posunięciu programistów w zwykłą, najzwyklejszą nawalankę. Teraz potężne cięcie zdolne przeciąć na pół krowę co najwyżej potaskocze twojego przeciwnika i zmusi do odpowiedzi tym samym. I tak do wyczerpania się energii jednego z walecznych wojowników. Nie myśl, że trafienie, po którym z pociętych tętnic przeciwnika strumieniami sika krew, oznacza koniec walki. Tak naprawdę jest to jedynie powierzchowna rana. W poprzedniej części cios, który nie był mocny na tyle, aby zakończyć walkę mógł chociaż poważnie zranić twojego przeciwnika. Na przykład w ramię, które później zwisało tylko bezwładnie z boku. Jednoręki przeciwnik nie był już tak groźny i nie mógł wykonywać dwuręcznych ciosów. Tutaj zaś (czyli w KENGO) nie znalazłem żadnych takich motywów. Są za to specjale-kombosy. Po nabiciu takiego paska można odpalić potężne i efektowne kombo w stylu choćby Mitsurugi'ego z SOUL CALIBUR i poważnie uszczuplić zasób sił przeciwnika lub nawet (o zgrozo!) zakończyć walkę. Niesamowite, jakie głupie pomysły legną się w głowach programistów.

Wcześniej wiedziałem, że cięcie na skos przez pierś zabije przeciwnika. Teraz potrzeba kilku (kilkunastu) takich ciosów aby odnieść zwycięstwo. Absurd. Grafika prezentuje się przyzwoicie, choć w oczy rzuca się brak anti-aliasingu. Areny też zubożały od czasów BB. Tam były duże, otwarte przestrzenie, a teraz są odrobinę ładniejsze, ale ograniczają się tylko i wyłącznie do zamkniętych placów boju we wnetrzach domów. Jak na razie interesująco wygląda tylko tryb single player, gdzie możemy szkolić swą postać "od zera do bohatera" w jednej z licznych szkół walki. Z czasem twój podopieczny nabierze cech mistrza miecza i może zacząć stawać w szranki w walce na ostre katany. Na początku jednak wszystkie walki toczą się na drewniane miecze ćwiczebne (bokeny). Niestety poważnie schrzanił sterowanie i strasznie utrudnia walkę - trochę głupio wygląda dwóch wielkich wojowników tnących zawzięcie powietrze i nie potrafiących się wzajemnie trafić. A takie zachowanie jest w tej grze nagminne.

Wszystkie wymienione zmiany na gorsze poważnie nadwątlily mój zapaf i choć z oceną wstrzymam się do wyjścia wersji przeznaczony na nasz rynek, to w obecnej postaci nie ma szans na to, aby była ona pochlebna. [Marcellus]



Wybór samurajów jest fajny - facjaty niektórych mogą się przysnić.



Gra jest dziełem zespołu Lightweight Software - autorów dwóch części BUSHIDO BLADE, które popelnili dla Square. Teraz poszli w nieco innym kierunku...



Platforma: Dreamcast  
Producent: Sega

# Phantasy Star Online

**O**nline jak online. Dla nas jeszcze przez jakiś czas Phantasy Star będzie raczej offline. No, ale po to mamy sekcję importów. Koncept PSO był taki, żeby posiadacze Dreamcastów na całym świecie mogli łączyć się w

wirtualnym świecie w ekipy i wyruszać na podbój niezbyt gościnnej planety nad którą orbituje ich statek kosmiczny. Statek? Planeta? Orbituje?

No tak. Świat PSO nie jest takim sobie zwyczajnym stereotypowym fantasy-lochowym światkiem zamieszkałym przez przygłupie trolle, wredne orki i posępnych czarnych magów. To świat futurystyczny z fotonowymi szablami, fotonowymi pistoletami, androidami, neoludźmi i międzygalaktycznymi statkami. W skrócie - ludzkość stanęła w obliczu zagłady i we wszechświat ruszył wielki statek kolonizacyjny "Pioneer 1", który skolonizował w rezultacie swej podróży planetę Ragol. Po założeniu osady, pionierzy wysłali informację, że na Ragol śmiało może ruszać reszta Ziemi. Pioneer 2 doleciał więc nad Ragol, nawiązał kontakt z nowymi mieszkańcami planety i... Wielka eksplozja targnęła planetą. Kontakt z podróżnikami z Pioneer 1 urwał się.

Naszym zadaniem jako członka ekipy fowców z Pioneer 2 znajdującego się na orbicie planety Ragol jest sprawienie co stało się z ludzką kolonią. Zadanie to jest zgrabnie podzielone na misje, które odgórnie zleca biuro wynajmujące fowców za pieniądze. Oto fabuła PSO.

Po uruchomieniu gry i dokonaniu wyboru wersji 50 lub 60 herzowej dokonujemy wyboru trybu gry - Online i Offline. Decydujemy się na ten pierwszy i ruszamy. Teraz nadchodzi czas wyboru klasy postaci. Klas jest w sumie dziewięć.

Są trzy rasy - ludzie, androidy i neoludzie, oraz trzy rodzaje profesji - Hunter, Ranger i Force. Pierwsza specjalizuje się w walce na bliskie odległości, druga - na dalsze, a trzecia - korzysta głównie ze swego rodzaju czarów ofensywnych. Te dziewięć klas to kombinacje ras i profesji. Po dokonaniu wyboru jednej z nich przechodzimy do ekranu wyboru wyglądu postaci.

Wybieramy nie tylko barwę oczu i kolor włosów oraz skafandra, ale też budowę ciała poprzez ustawienie odpowiednich proporcji (można



Wizjonerzy z Sonic Team po raz kolejny podnoszą poprzeczkę!

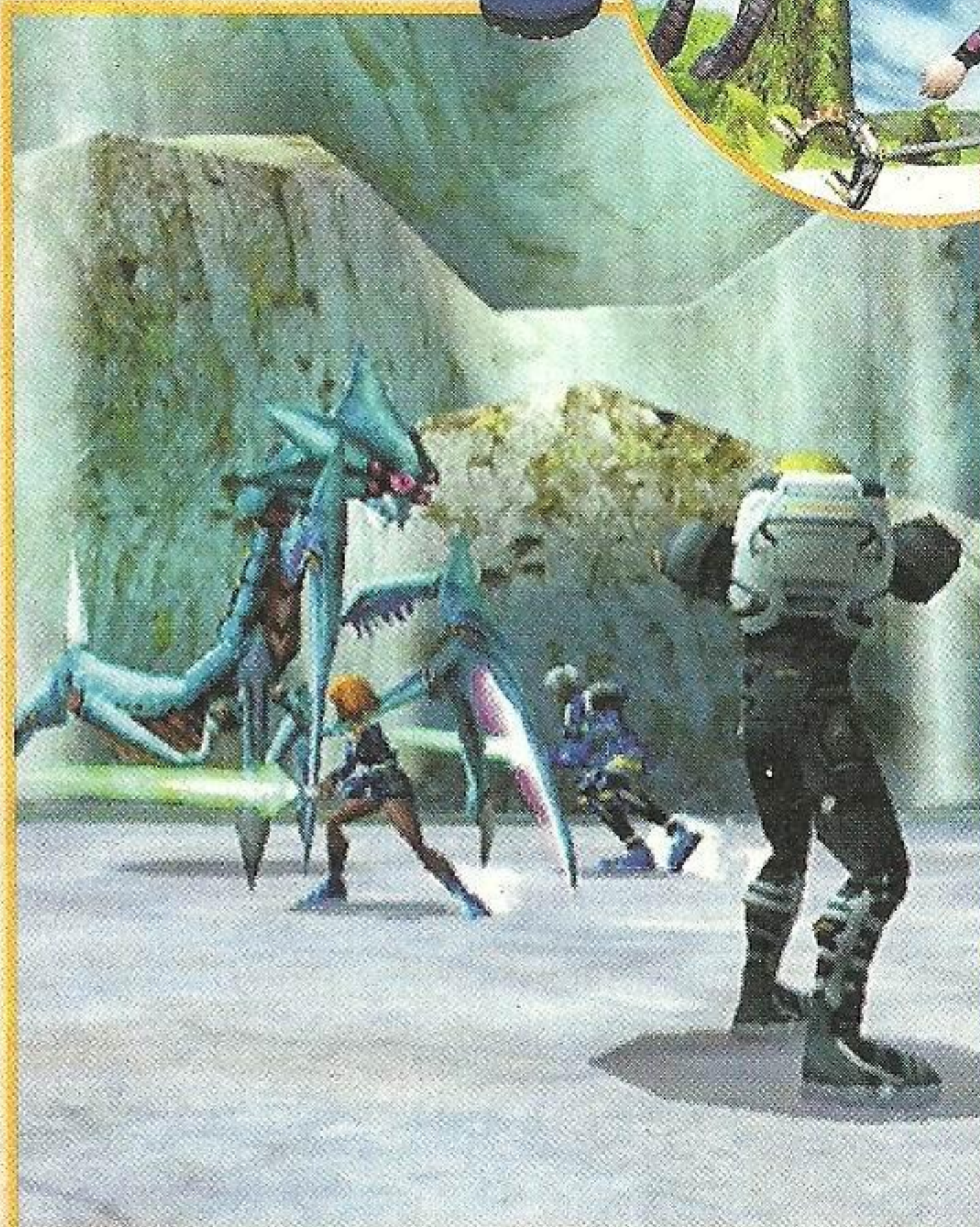
nawet zdecydować się na bardzo groteskowe proporcje, tylko potem takim "dowcipem" trzeba już przechodzić grę).

Po dokonaniu tych wyborów zaczyna się zabawa. Udajemy się do gildii handlarzy, przyjmujemy jedno z proponowanych zleceń i ruszamy do teleportera. Już na powierzchni planety zaczyna się prawdziwa zabawa. Piękne, w pełni trójwymiarowe środowisko żyje własnymi barwami i dźwiękami. Animacja naszego bohatera jest nienaganna, podobnie reszta jak i animacja wszystkich innych postaci i potworów. Akcja nie zwalnia ani na chwilę. System sterowania jest prościutki. Analogowa gałka do sterowania postaci (po kilku krokach w wybranym kierunku bohater zaczyna biec), a kolorowe przyciski służą do wykonywania czynności takich jak atakowanie trzymaną bronią (arsenał w grze jest bardzo bogaty - miecze, szable, pistolety, karabiny, miotacze ognia, partyzany itd.). Ataki są dwa - silny i słaby, a odpowiednie naciśnięcie przycisków zmienia nieporadne ataki w zgrabne combosy. Odpowiednie wycucie momentu naciśnięcia ataku zależy od rodzaju broni, więc trochę trzeba się uczyć. Real time'owa walka nie jest początkowo trudna - atakujących dwójkami lub trójkami przeciwników pokonuje się bez większych kłopotów, ale po pewnym czasie poziom trudności wzrasta. W wielu misjach dostaniemy wsparcie w postaci sterowanej przez konsolę postaci. Ich rola jest nie do przecenienia, choć o wiele lepiej grałoby się z żywymi sojusznikami. Nie zapominajmy też o komunikacji. Y przywołuje klawiaturę, z której można wstukiwać teksty pojawiające się w dymku nad głową naszej postaci. Są też specjalne znaki oznaczające powitanie, wyrażające wdzięczność itd. Zrozumiałe dla wszystkich, bez względu na narodowość.

W rezultacie walk i przeszukiwania zwiedzanych miejsc znajdujemy różne przedmioty. Części pancerza, broń, tajemnicze artefakty, przedmioty odnawiające energię (i inne), podręczniki specjalnych technik oraz kasę. Kasę dostajemy też za wykonane misje. Potem

kupujemy jeszcze lepsze rzeczy i ruszamy w trudniejsze misje.

Tryb offline PSO teoretycznie służy tylko do rozwoju naszej postaci i ewentualnie - Maga, czyli małego stworzka lewitującego wokół naszego herosa (taki niby-tamagotchi, którego trzeba odpowiednio karmić, aby wspierał nas w boju). W rzeczywistości jednak powstała prosta, ale fajna gra zręcznościowa w stylu DIABLO w single player. Są wielcy bossowie na końcach poziomów, jest mnóstwo różnych przedmiotów i coraz lepsze akcesoria. Z trybem Online ma szansę stać się prawdziwym przebojem. I prawidłowo. Szkoda tylko, że save'y postaci z wersji japońskiej prawdopodobnie nie będą działać w pozostałych. Przynajmniej takie chodzą słuchy. [Banan]



Do doskonała grafika, nowatorski system komunikacji i możliwość (ale nie konieczność!) gry w sieci to zalety tej gry. PSO to kamień milowy w historii gier video.



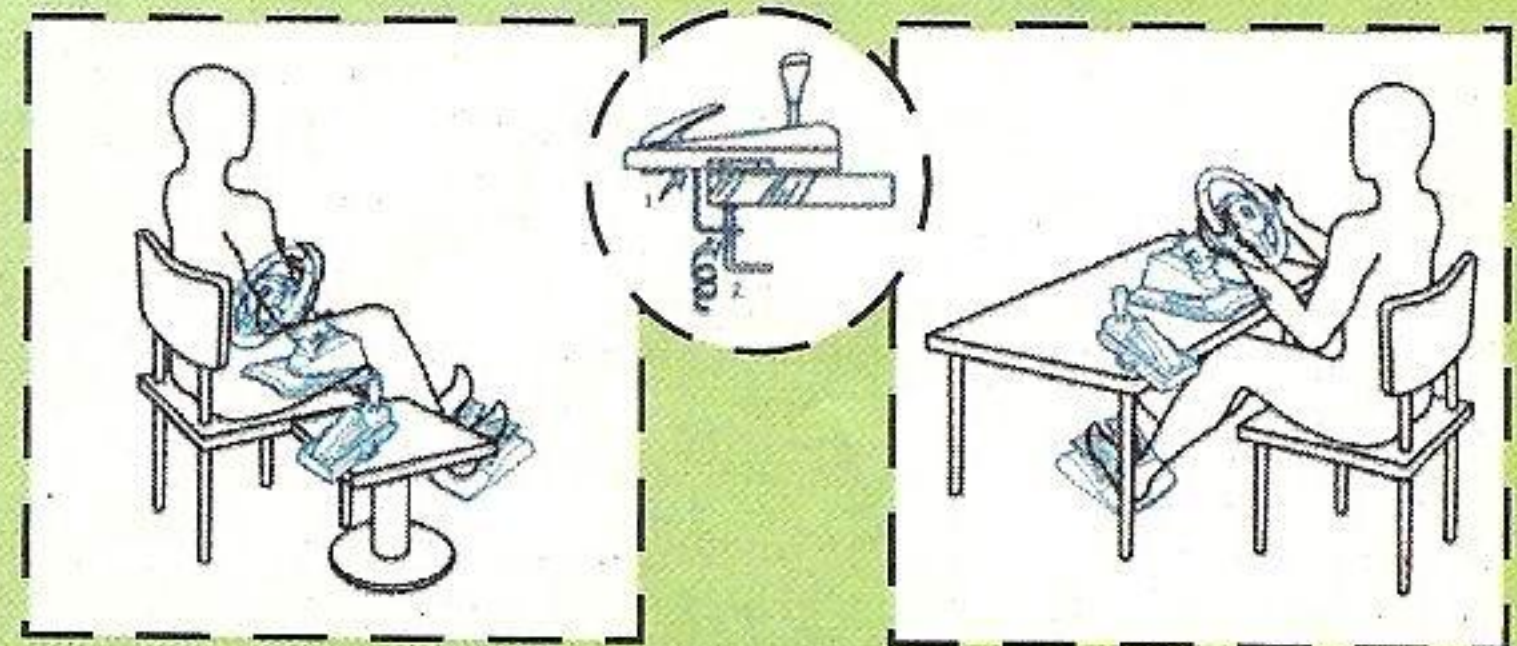
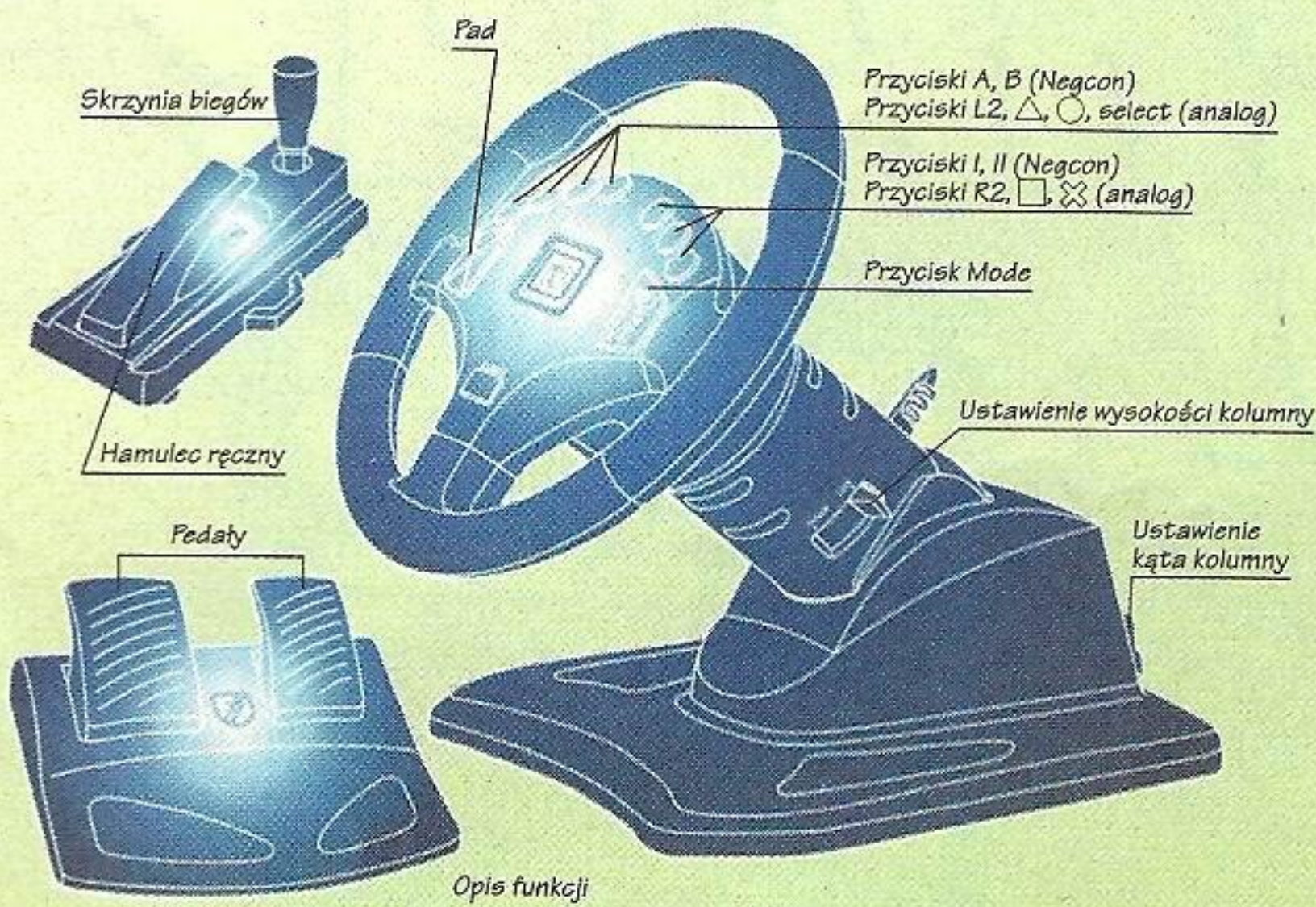
**Przypominamy! Jedyna oryginalna Kierownica w wersji PSX, PS2 i PC**

# TWIN TURBO Deluxe

**TERAZ  
WYŻSZA JAKOŚĆ  
NIZSZA CENA**



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



Możliwość instalacji między udami i na stole.

Wylączna dystrybucja w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82  
e-mail: manta@tele2.pl  
pon.-pt. 9.00-17.00

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

**Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.**

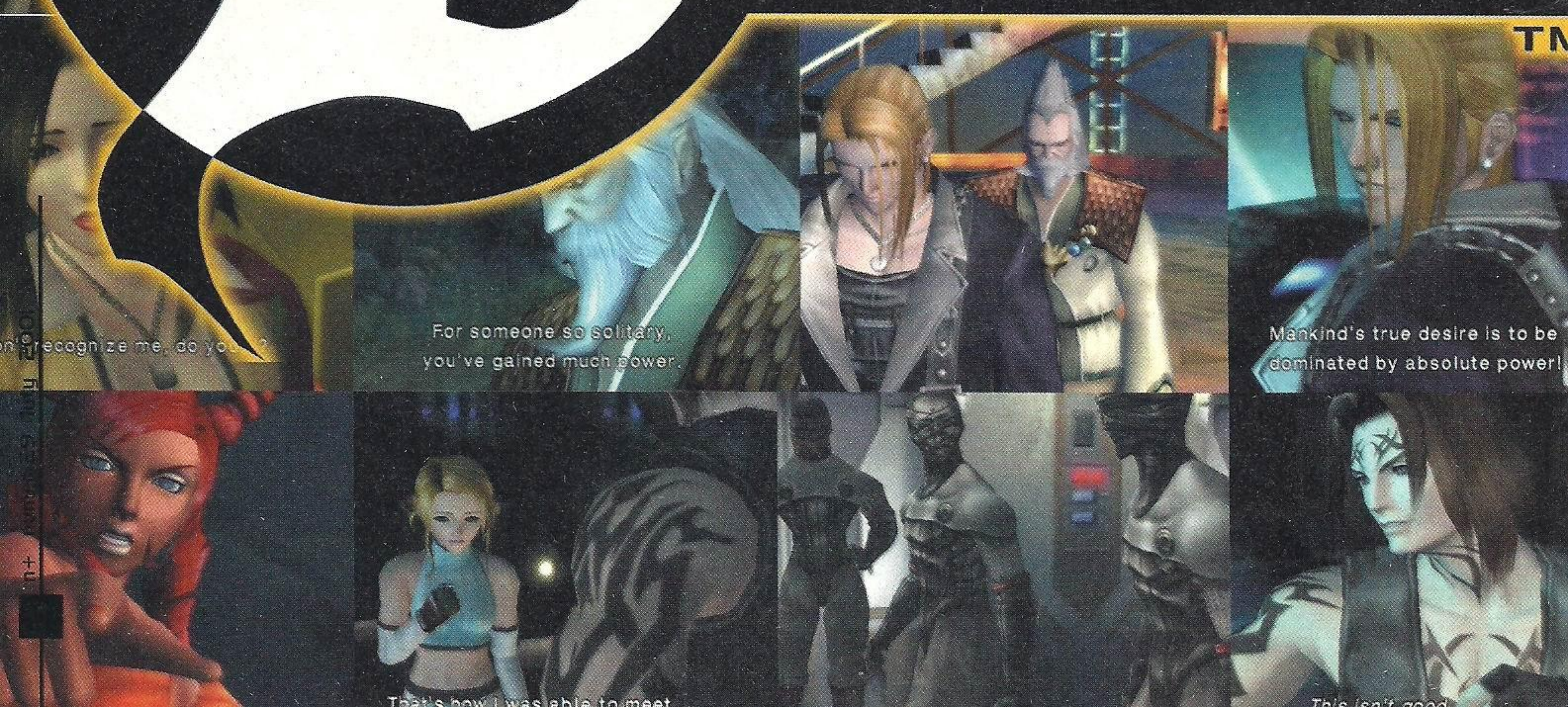




Sion, a man haunted by a tragic past  
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow  
All this will change when he meets a girl named Dominique  
These are the residents of **DOG STREET**

# DOG STREET

## The Bouncers



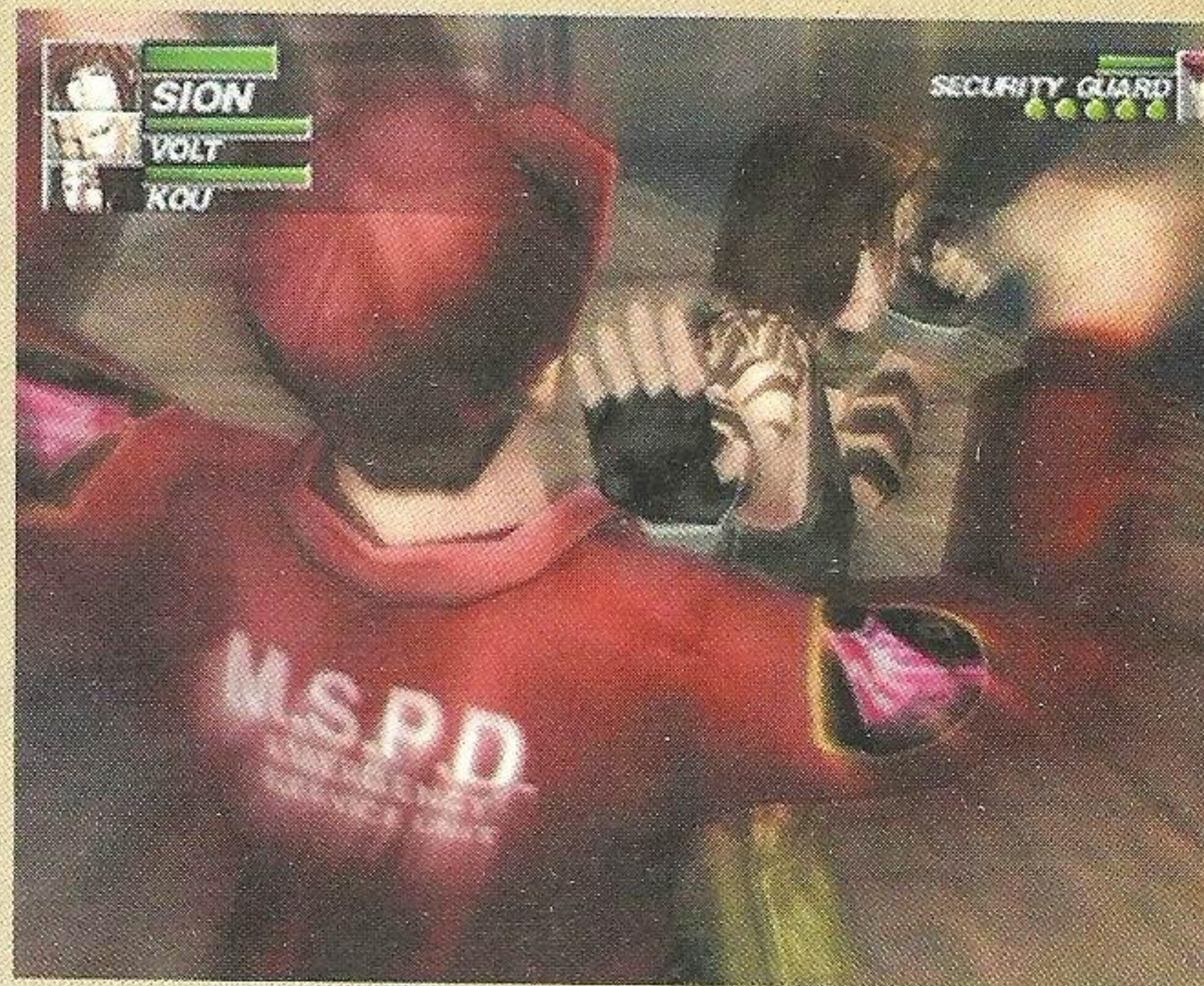
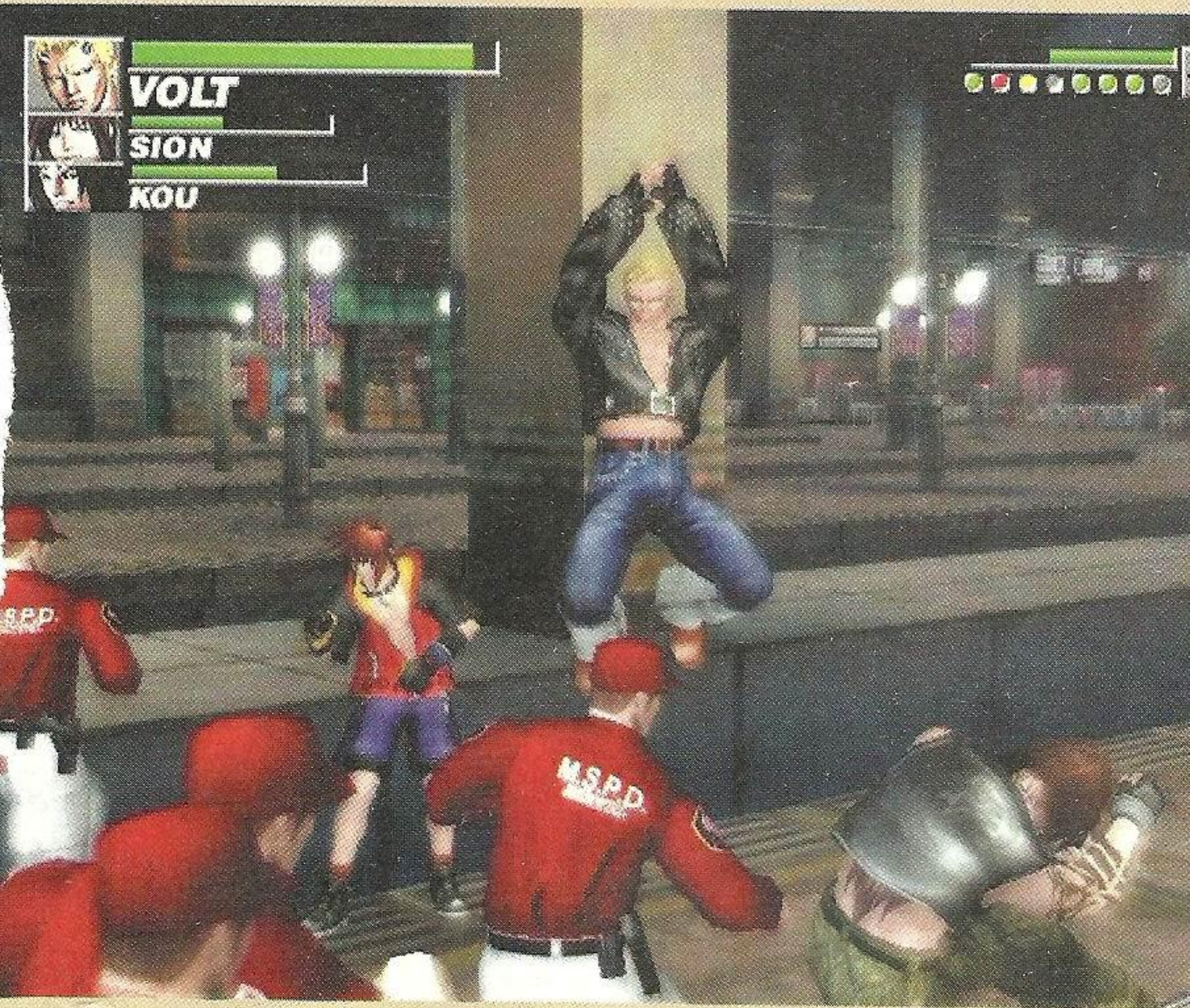
For someone so solitary,  
you've gained much power.

Mankind's true desire is to be  
dominated by absolute power!

That's how I was able to meet

This isn't good.





**Czekałem na BOUNCERA z otwartymi szeroko ramionami. Uważałem go za pierwszą dużą grę pisaną wyłącznie na PS2. Nie konwersję, nie sequela, nie ulepszoną wersję przeboju z PSX-a, tylko od początku pomyślaną właśnie na PS2 grę. I co dostałem do ręki?**

#### - PIERWSZY KONTAKT -

Odpaliłem grę. Szybka zabawa z menu, przedstawienie opcji na język angielski i zaczęło się. Świetne, ale już znane intro pokazujące akcję specjalnych sił Mikado. Skaczący po dachach goście wyglądający jak grupa futurystycznych ninjasów pokonują drogę do baru Fate, w którym siedzi grupa naszych bohaterów. Animacja jest długa i nastrojowa. Po chwili goście wpadają do baru, Volt, Kou i Sion przybierają postawy bojowe i... Wybór postaci. Wybrałem mojego faworyta - Volta. Zaczyna się walka. Pierwsze wrażenie - oczarowanie. Wysoka rozdzielczość, rozmycie tekstur - zgrabne sylwetki postaci i świetny klimacik. Goście wyglądają świetnie. Rzeczywiście grafika nie mogłaby być lepsza. Kamera przesuwa się, starając się utrzymać bohatera w środku. Sion i Kou rzucają się na przeciwników, a ja zaczynam eksperymentować. Nie przywykły do tego rodzaju sterowania naciskam kolejno wszystkie guziczki - raz Volt przywala gościowi z główki, drugi - kopie go, trzeci - robi coś jeszcze. Ogólnie podział jest, jak się szybko przekonuję, taki - kółko to atak z wyskoku, trójkąt - atak wysoki, kwadrat - atak na środek, a X - atak na dół. Tylko - dziwna sprawa - czasami naciśnięcie jednego przycisku daje jeden efekt, a czasami - inny. Na razie nie wiem dlaczego, ale nie przeszkadza mi to. R1 to blok, który działa na wszystkie ataki. Tylko jest jeden warunek - nasz bohater musi być odwrócony twarzą w stronę napastnika. Atak od tyłu przechodzi przez blok spokojnie (jak się później okaże, jest to najlepsza taktyka na bossów). W pewnym momencie naciskam R2, Volt wykonuje zachęcające przeciwników gesty. Walczę jeszcze trochę (zauważam przy okazji, że Volt lokuje się na przeciwniku po dośrodku na odpowiednią odległość). Nie podobają mi się dziwne dźwięki lądujących ciosów - brzmią jak wytłumione trzaski i są zbyt miękkie. Muzyka za to spoko (w całej grze usłyszę jeszcze inne, zróżnicowane motywy - muzyka, głosi i dźwięki to mocny atut BOUNCERA). Zauważam, że Kou i Sion nawet niezłe radzą sobie z wrogami, ale żałuję, że nie można sterować kamerą ponieważ nie bardzo widzę jak to robią. W pewnym momencie Kou zostaje trafiony i leci do tyłu, przewracając przy okazji mnie. Tracę energię. Okazuje się, że sami siebie nawzajem nie możemy trafić, ale za to jeżeli przeciwnik walnie jednego z chłopaków tak, że ten leci do tyłu i wpada na drugiego - energię tracimy obaj. Trzeba uważać.



## Poznaj ekipę Bouncera



**Sion Barzahd**  
Jeden z trzech wykidajłów z klubu Fate. Sympatyczny, bardzo Finalowy chłopaczek z maksymalnie nieporęcznym wielkim krzyżem zawieszonym na obroży. Prześladuje go mroczne widmo przeszłości.



**Kou Leifoh**  
Zatrudniony do baru Fate jako trzeci z kolei. Bardzo uzdolniony młody chłopak, który nie do końca zdarza się przed resztą ze swoimi planami. Dość roztrzepany, ale luźny. Ma dość rzucający się w oczy tatuaż.



**Volt Krueger**  
Pierwszy z ochroniarzy baru Fate. Potwornie silny człowiek nie kryjący swoich wcześniejszych powiązań z Mikado. Małomówny i chłodny, w rzeczywistości jest chyba najfajniejszą postacią w grze.



**Dominique**  
Mała dziewczynka odgrywająca dużą rolę. Jest wiązana z Sionem, który nie wydaje się być nią szczególnie zainteresowany. Kryje jednak sporą tajemnicę. I przypada jej w udziale rola w najfajniejszej animacji gry.



**Wang**  
Klasyczna postać z gatunku stary mistrz walki. Był trenerem zarówno Dauragona jak i Siona. Uosobienie wszystkich cech, które znamy jeszcze z "Karate Kida". Jeszcze tylko mógłby nazywać się Miyagi...



**Echidna**  
Jedna z czołowych agentek Mikado. Jest dość seksowna i preferuje capoeirę jako styl rozwiązywania problemów. Ma zatarg z Voltem Kruegerem. I jest dość podstępna.



**Kaldea Orchid**  
Jedna z dwóch kobiet, które odgrywają dużą rolę w życiu jednego z wykidajłów baru. Rzekoma ofiara eksplozji w zakładach Mikado, w rzeczywistości zaś stała się królikiem doświadczalnym.



**Dauragon**  
Szef korporacji Mikado, którą odziedziczył po ojcu. Postać silna, podchodzi do swoich przeciwników z lekceważeniem. Z Dominique wiąże go więcej, niż komukolwiek mogłoby się wydawać.



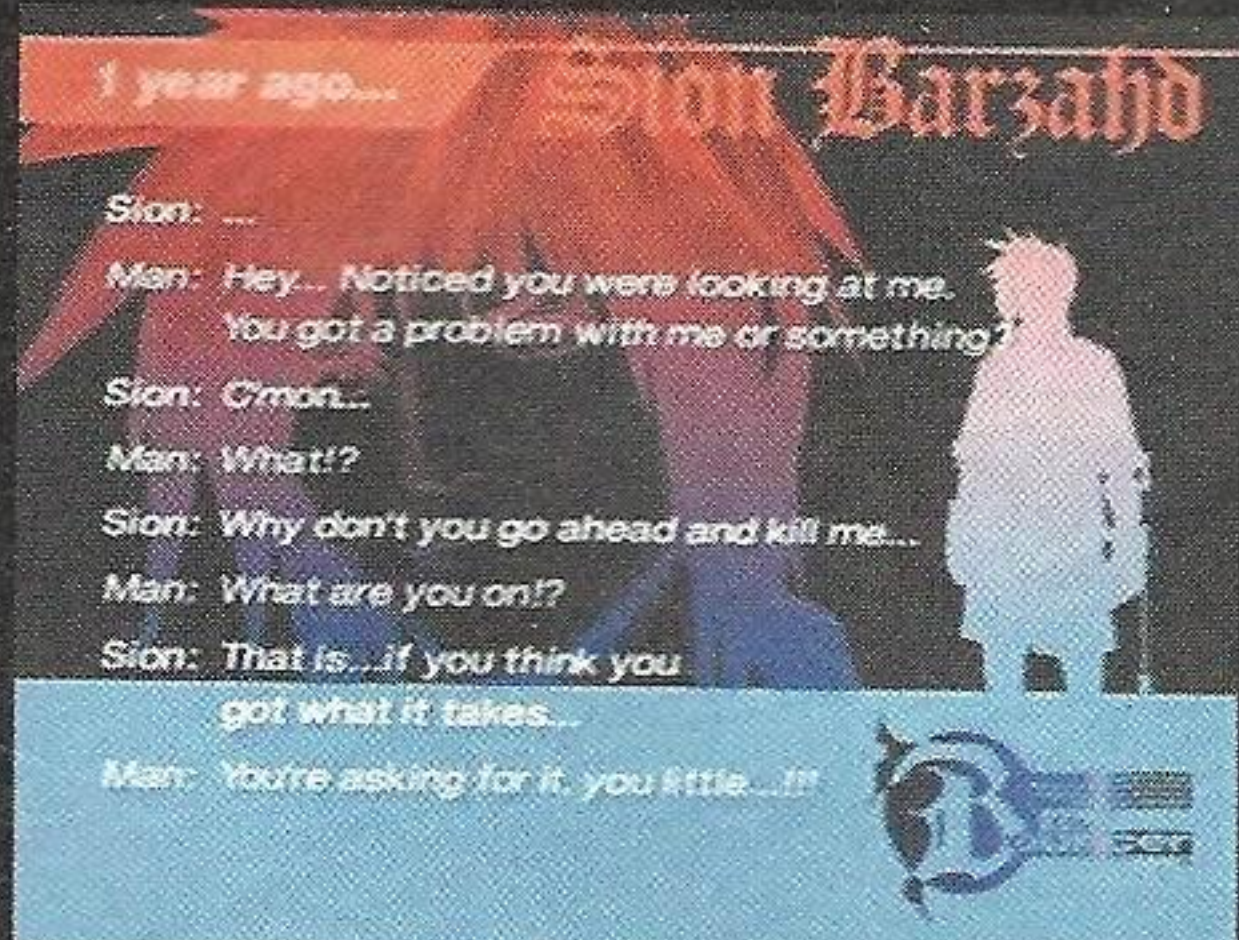


## Active Character System, Extra Skills i Bouncer Points Exchange

Największym sekretem gry jest możliwość odkrycia dodatkowych strojów (w sumie oprócz podstawowego, każda z postaci ma jeszcze trzy dodatkowe - występują one w dwóch zestawach po dwa warianty kolorystyczne). Zobaczcie na przykład jak ładnie wygląda w tej sytuacji spotkanie Siona z Kaldeą. Poza tym przechodząc grę odkrywamy nowe postacie - oprócz trzech ukrytych, każdą z wcześniejszych postaci odkrywa się poprzez pokonanie jej w trybie Story. Ale już do odkrycia np. Wonga należy odpowiednio pokierować scenariuszem Siona...



Trzeba przyznać, że stroje poszczególnych postaci dopracowane są w najdrobniejszych szczegółach. Rozwierają się podczas biegu, podnoszą się i opadają na poruszającej się w rytm oddechu klatce piersiowej postaci... Grafika BOUNCERA to naprawdę najwyższa w tym momencie liga...



W czasie ekranów doładowywania lokacji ze Story Mode dowiadujemy się różnych ciekawych rzeczy z przeszłości naszych bohaterów. Screen obok to wybór postaci przed walką, natomiast ten za nim pokazuje ekran, na którym w zamian za punkty uzyskane w walce kupuje się dodatkowe ciosy i upgrade'y. Akurat Volt jest wypasiony na maksa, więc mu nic nie trzeba...



# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PARTY



**Przez jakiś czas zastanawialiśmy się nad tym, jaką dokładnie postać powinien mieć materiał dotyczący gry, która powoli ale nieubłaganie wdzierała się do naszych umysłów. W ISS'a gramy od dawna, ale to co stało się w ciągu ostatnich kilku miesięcy przeszło nasze najśmielsze oczekiwania. Myśleliśmy o ISS'ie, rozmawiamy o ISS'ie, gramy w ISS'a... No jeszcze nie śnimy o nim, ale nikt nie powiedział, że sytuacja nie może się zmienić. Po dłuższym czasie doszliśmy do wniosku, że zamiast napisać zwyczajnego artykułu na temat gry złożymy tej najlepszej na konsole piłce nożnej hołd. Za jej realizm. Za emocje jakie towarzyszą naszym spotkaniom. Za wysiłek jaki wkładamy w opracowywanie nowych taktyk. Wreszcie - za sympatię jaką obdarzamy tych małych, żwawych ludzików z osobowościami. Wiemy, że wielu z was podziela nasze uwielbienie dla ISS. Piszcie! Opowiedzcie nam o swoich taktykach, sztuczkach i najciekawszych sytuacjach. Kto wie, może dla TEJ gry powołamy nawet nowy stały dział?**

**A tymczasem jest czwartek, 18-ty styczeń. Banan, Brat, Gulash i Marcellus stają do boju... Salutujemy ci ISS'ie!!!**





## Brat - Brazylia i wszystko staje się łatwe...

### DLACZEGO BRAZYLIA?

Moja przygoda z ISS rozpoczęła się gdy chłopcy w redakcji czekali na ostatni tekst numeru - szkołę do Spyro 2. Gdy już przywiozłem wymęczony artykuł okazało się, że Banan z Gulashem grają w piłkę - właśnie w ISS PRO EVOLUTION. Osobiście nie lubiłem tego sportu choć teraz jestem zagorzałym fanem naszej ukochanej reprezentacji. Wszystko przez ISS. Nie miałem pojęcia o statystykach, zawsze



Roberto Carlos

podobała mi się Brazylia i nią właśnie chciałem grać. A gdy później okazało się, że jest całkiem niezła, to już inna sprawa. A dla tych wszystkich bubków, którzy przegrywając mecze jęczą, że Brazylia jest zcheatowana, lub zakazują grania tą drużyną na turniejach mówię - "Jesteście lafusami, którzy nie umieją przegrywać. A o ISS niewiele wiecie!".

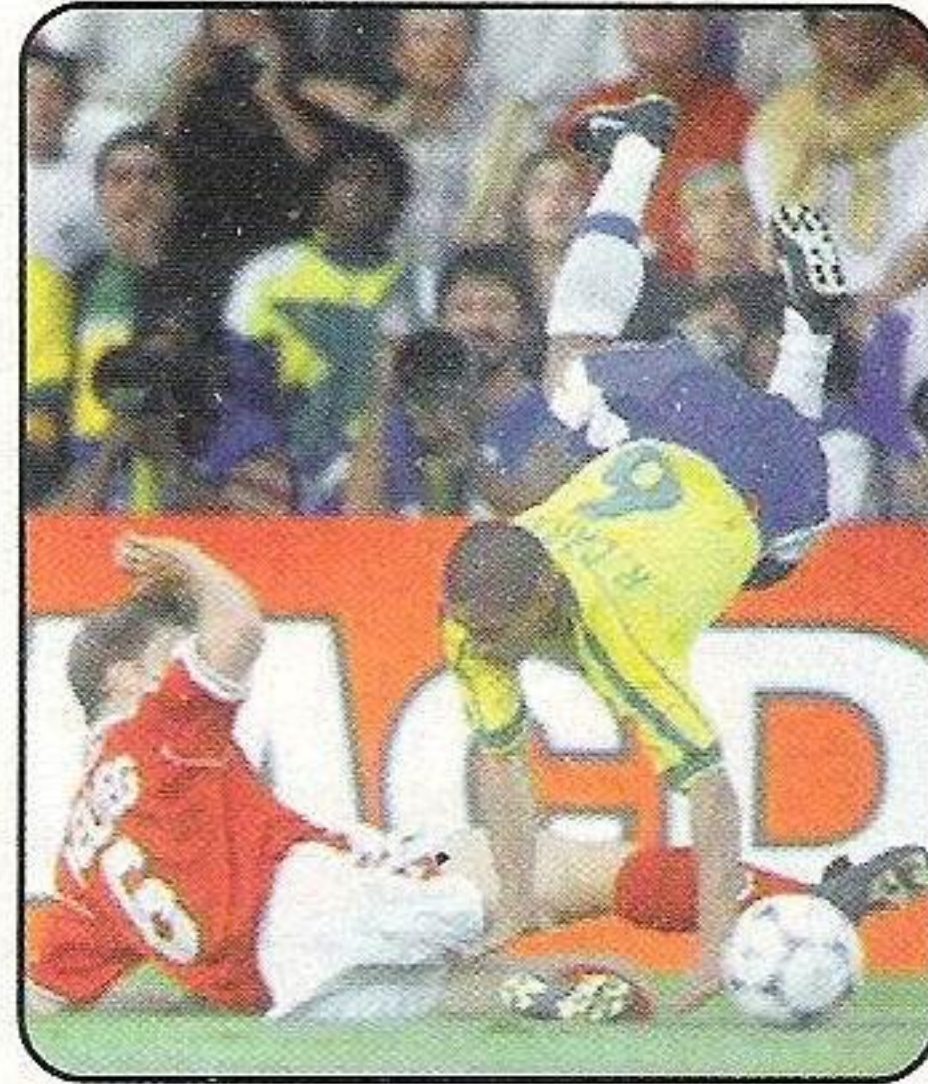
### WADY I ZALETY

Zawodnikiem numer jeden w drużynie jest Carlos, który wielokrotnie pokazał, że połowa boiska nie jest dla niego przeszkodą w strzeleniu bramek. Carlos świetnie współpracuje z Ronaldo zagrywając podanie one-two. Np. Carlos zagrywa przed polem karnym, i dostaje podanie z powrotem, gdy ma przed sobą tylko bramkarza. Mocne uderzenie i piękny efekt w postaci brameczki.

Podczas meczu ogólne ustawienie drużyny jest maksymalnie ofensywne. Ma to niestety jedną wadę. Po rzucie różnym lub dalekim wolnym narażony jestem na kontrę. Wtedy maksymalnie szybko wycofuję zawodników do tyłu. Niestety, przy 5-3-2 złożone ataki z dośrodkowaniem nie wchodzi w grę, za mało zawodników na połowie przeciwnika. Stąd też straty bramek.

### CHŁOPAKI Z MOJEJ PAKI

Wszyscy wiedzą, że jestem najlepszy, nie bezkonkurencyjny ale najlepszy. Ale wiadomo dlaczego, przecież gram Brazylią... Może zaczniemy od Banana - Wielkiego Drwala. Gra tą drużyną wymaga sporej ambicji. Czarnuchy są szybkie i nieźle podają. Gorzej z przyjmowaniem piłek co odbieram jako duży pozytyw. Niestety Banan nie ma w zwyczaju rozgrywania finyzyjnych piłek, najważniejsze jest przedrzeć się na pole karnego i przywalić. Szczurków dopiero się uczy, z główkami jest podobnie. O wolnych nawet nie wspominam, choć ostatnio walnął całkiem ładną bramę. Drużynę Nigerii prowadzi West, bez niego wszystko byłoby łatwiejsze. Gulash to objawienie zeszłego sezonu. Po ciężkich porażkach zaczął grać Niemcami i był to strzał w dziesiątkę. Bierhoff jest cyborgiem, który potrzebuje w okolicach dwudziestego metra dostać piłkę. Reszta dzieje się zbyt szybko. Niemiecka obrona, także nie pozostawia wiele do życzenia. W tej chwili największym moim przeciwnikiem jest Gulash. Marcellus i jego Francja ostatnio dały mi popalić. 5-3-2 z ofensywnymi pomocnikami stanowi zaporę bardzo trudną do przejścia. Francja jest zrównoważona i świetnie zorganizowana w obronie. Choć przyznam, że Anelka, Zizu i Wiltord mogą być bardzo niebezpieczni.



### TAKTYKA

Jest tylko jedno ustawienie, w którym sprawdza się Brazylia. 5-3-2 z dwoma defensywnymi pomocnikami! Podyktowane jest to trzema świetnymi napastnikami w drużynie Carlosem, Ronaldo i Rivaldo. Ich siła ofensywna jest gigantyczna więc nie ma potrzeby angażować większych środków w ataku. Jak już zauważyliście Carlos z obrony przewędrował u mnie do ataku, na sam środek. W obronie stosuje Zwęzenie Paplińskiego, a w ataku dwóch napastników jest zbliżonych do siebie, tak aby mogli swobodnie rozgrywać one-two. Mentality ustawione jest u wszystkich obrońców i dwóch defensywnych pomocników do tyłu, ofensywny pomocnik pozostaje neutralny, i strzałka do przodu widnieje przy napastnikach. Przed rozpoczęciem meczu uważnie analizowana jest forma zawodników. Wszyscy z czarnymi i niebieskimi strzałkami bezwzględnie wypadają z pierwszego składu. Wolę mieć

## BRAZYLIA

Set CC

CHANGEBLE -

RESV. 3

Rogério	1	GK
C.Sampaio	4	CB
Odvan	3	CB
Aldair	13	CB
Cafu	2	LB
Conceição	5	RB
Emerson	8	DH
Amoroso	7	DH
Rivaldo	10	OH
R.Carlos	6	CF
Ronaldo	9	CF

napastników w obronie w dobrej formie niż obrońców, którym się nie chce grać. Z rezerwy świetnie się nadają do obrony Aldahir, Scheidt oraz Ze Roberto. Wyjątkiem jest Rogério, który nawet przy słabej formie broni bramki. Gdy Ronaldo lub Carlos zawodzą, wpuszczam Denilsona. Z rozgrywających przydatny jest Leonardo, który zastępuje Amoroso.

## Gulash - Dojczland Dojczland über alles!

### DLACZEGO NIEMCY?

Z jednego powodu. A właściwie z dwóch. Są nimi napastnicy Oliver Bierhoff i Karsten Jancker. We wcześniejsze wersje ISS'a grałem Brazylią z cyborgiem Ronaldo w ataku, ale od kiedy Brazylia stała się pupilką Brata zrezygnowałem. Wszyscy wiemy, że to najmocniejsza drużyna w grze - nie chciałem być posądzony o zbyt tanie zwycięstwa. Przez chwilę próbowałem walczyć Ukrainą z szybkimi i



Oliver Bierhoff

błyskotliwymi Szewczenką i Rebrovem (no i Gusin na dobitki po rogach), ale przy kapitalnym napadzie Ukraina ma zdecydowanie zbyt słabą obronę. Zawsze lubiłem strzelać z główki, ale dośrodkowania niespecjalnie mi wychodziły aż pewnego razu Marcellus stwierdził, że Bierhoff nieźle wali z bańki. Spróbowałem i... Zostałem przy Niemcach!

### WADY I ZALETY

Największą zaletą Niemców są napastnicy. Przy moim ustawieniu wykorzystuję właściwie tylko jednego - centralnego strikera, którym z rogów wrzucam piłki na głowę. Podobno Bierhoff to cyborg, ale ja w to nie wierzę. Trzeba przecież obieć obrońcę i odpowiednio ustawić się do główki. Faktem jest, że przy swoim wzroście chłopak dochodzi do 75% wrzutek. Gdy Bierhoff ma słabszą formę, egzekutorem jest Jancker. Doskonale także sprawdzają się na skrzydłach szybki Oliver Neuville i technik Marko Bode. No a Heinrich świetnie dobija z dwudziestego metra. Wady? Brakuje drugiej linii. Przy tym ustawieniu przydałby się jeszcze jeden piłkarz ustawiony centralnie przy linii pola karnego. A tak muszę posyłać piłki od razu na bok, nie ma mowy o dryblowaniu na środku.

### CHŁOPAKI Z MOJEJ PAKI

Gra z chłopakami zawsze sprawia mi ogromną radość. Ostatnio nawet przestałem się denerwować po przegranej i przyjmuję ją jak mężczyznę. Przynajmniej tak mi się wydaje. Mecze z Marcellusem zaliczam do najbardziej wyczerpujących psychicznie i fizycznie. Przez większość czasu walka toczy się na mojej połowie - on atakuje, a ja wybijam licząc na kontrę. W pewnym momencie zawsze wyskoczy cyborg Wiltord i jest bramka, a odrabiać trzeba. Marcel to świetny taktyk.

Z kolei Brat do perfekcji opanował podania one-two między cyborgami (Ronaldo-Carlos) i strzały z wolnego. Moja kosa przed polem karnym na ogół kończy się bramką z rzutu wolnego, co doprowadza mnie do pasji. Także strzały Carlosem z daleka są zadziwiająco celne. Ale w meczach Brazylia-Niemcy jest sporo miejsca na boisku i można przez chwilę przytrzymać piłkę. Na koniec Bananowa Nigeria. To zawsze wielka niewiadoma, czasem Kanu partaczy sam-nasam z bramką, a czasem Babangida lutnie z trzydziestego metra. Na maksa denerwują mnie dwie rzeczy: zwody, którymi Banan kładzie mojego bramkarza i zielonowłosa West pilnujący Neuville'a na skrzydle.

### TAKTYKA

Moja taktyka opiera się na formacji 4-3-3. Pierwsza rzecz, którą robię w Position Edit to wycofanie obrońców na linię pola karnego i przesunięcie stoperów o kilka metrów do środka - nie boję się ataków ze skrzydeł Nigerii i Brazylii, choć z Francją już jest różnie. Cofam także na maksa drugą linię Jeremies-Struntz, aby wspomagała formację defensywną. Na polu karnym samotny napastnik przesunięty na maksa w stronę bramki, a na skrzydłach dwóch wrzucających, także przesuniętych do krańca boiska. Liczę na szybki przechwyt, po którym wyprowadzam piłkę i zagrywam na skrzydło. Dośrodkowanie, główka a potem ewentualna dobitka z linii pola karnego. Przydałby się jeszcze jeden napastnik, ale trudno. Tak więc moja taktyka służy głównie wrzutkom, które znakomicie wykorzystuje pan Bierhoff. Mentality ustawiam tak, jak na diagramie - wszyscy obrońcy na cofkę, napastnicy do przodu. Na ogół gram z maksymalnie



## NIEMCY

cofniętymi zawodnikami (gdy przegrywam pcham ich do przodu) oraz ze strategią X (zawodnicy w linii). Niemcy są szalenie elastyczni jeśli chodzi o zmiany - za Bierhoffa może grać Jancker, za Heinricha Ramelow i tak dalej. Mocnym punktem tego zespołu jest także bramkarz Oliver Kahn.

Set CC

CHANGEBLE -

RESV. 1

Kahn	1	GK
Babbell	2	CB
Matthaus	10	CB
Wörns	4	LB
Hamann	8	RB
Jeremies	6	DH
Strunz	5	DH
Heinrich	3	OH
Bierhoff	9	CF
Bode	11	LW
Neuville	7	RW



# Marcellus - mistrzowie Świata, Europy i... redakcji

## FRANCJA

Attacking mentality

CHANCEABLE

RESV. 2

Barthez	1	GK
Desailly	8	CB
Thuram	2	CB
Blanc	5	CB
Lizarazu	3	LB
Leboeuf	13	RB
Petit	4	DH
Djorkaeff	6	OH
Zidane	10	OH
Wiltord	17	CF
Anelka	9	CF



Ogólnie cały zespół jest przesunięty maksymalnie do przodu. Ustawienie defensywne jest w miarę uniwersalne i dobrze chroni, zarówno przed atakami skrzydłem jak i środkiem boiska, choć przed żadnym nie tak idealnie jak bym chciał. Staram się grać fair play i choć nierzadko tego żałuję, to pozostaję przy takim stylu gry. W ataku staram się być kreatywny i nie ograniczam się do jednego sposobu przeprowadzania akcji zaczepnych. Najbardziej lubię wysokie podania na dobiegnięcie, drugą opcją też są podania na dobiegnięcie tyle że płaskie, potem one - two i dośrodkowania. W składzie grają w miarę możliwości zawodnicy tylko z normalną lub wyższą formą. Nawet podstawowi zawodnicy jak Wiltord, Zidane czy Barthez gdy mają słabszy dzień muszą grać ławę. Mój skład optymalny to: w bramce - Barthez, obrońcy - Lizarazu, Desailly, Blanc, Turame, Leboeuf, defensywny pomocnik - Petit, ofensywni pomocnicy - Djorkaeff, Zidane, napastnicy - Wiltord, Anelka.

### TAKTYKA

Gram zmodyfikowaną taktyką 5-3-2A. Stosuję Zwęzenie Paplińskiego, choć nie w tak drastycznym stopniu jak Brat. Wszyscy zawodnicy na mojej połowie mają nastawione Mentality na obronę, ofensywni pomocnicy grają normalnie, a napastnicy są (oczywiście) nastawieni na atak.

### DLACZEGO FRANCJA?

Jestem fanem europejskiego futbolu i choć reprezentacja Francji nie jest moją ulubioną (gdyż bardziej lubię drużynę narodową Holandii) to po kilkudziesięciu meczach Pomarańczowymi zdecydowałem się na zmianę drużyny. Dlaczego? Przede wszystkim Niebiescy mają więcej dobrych napastników - Wiltord, Anelka i Henry. Po drugie: dwóch bardzo dobrych pomocników - Zidane i Djorkaeff i cała plejada bardzo



Sylvain Wiltord

solidnych obrońców - Thuram, Desailly, Blanc, Leboeuf. Reszta składu jest w miarę zrównoważona i jako jedyny wybija się Petit, który może w zależności od potrzeb grać zarówno jako ofensywny jak i defensywny pomocnik. Francja ma bardzo silny, ale co jest najważniejsze, także głęboki i doskonale wyważony skład. Po prostu mistrzowski zespół!

### WADY I ZALETY

Jedyną z niewielu wad składu Francji jest brak szybkich graczy środka pola. Wprawdzie reszta ich parametrów nie budzi większych zastrzeżeń to jednak chciałoby się mieć w składzie takiego np. Davidsa. Innym już nie tak dużym problemem jest to, że nie ma w składzie naprawdę wybitnego napastnika. Pocieszeniem w tym wypadku jest jedna z zalet tego zespołu - dobre rezerwy. Nie muszą kurczowo trzymać się swojego najlepszego gracza i jeżeli ma kiepską formę mogą go spokojnie zostawić na ławce. Tak jest z większością zawodników, oprócz jednego: Zidane. Bez jego celnych podań moja drużyna traci sporo ze swych ofensywnych możliwości. Francja to świetna obrona, bardzo dobrzy pomocnicy i trochę słabszy atak (naturalnie w porównaniu do Brazylii czy Nigerii).

### CHŁOPAKI Z MOJEJ PAKI

No to po kolei: Gulash - choć gra Niemcami to jego taktyka wywodzi się z boisk angielskich. Dośrodkowanie i Bierhoff stara się przepchnąć i główką zdobyć bramkę. Jest to jednak dość prosty sposób na granie. Przy odpowiednim rozstawieniu bocznych obrońców i uważnej grze robi się łatwo do zatrzymania. Wystarczy jednak jeden błąd i bramka stracona. Nie lubiany zawodnik - Bierhoff. Banan - Nigeria, jego taktyka polega głównie na podaniach w uliczkę dla Amokachi'ego. Co przy prędkości tego zawodnika sprawia poważne problemy moim obrońcom. Na całe szczęście Banan ma ciężką rękę i bardzo często strzela zbyt mocno i bez zastanowienia. Ma też jedną szalenie irytującą cechę - wślizguje się bardzo często. I choć nie raz padł ofiarą swej agresywności w obronie to i tak często potrafił zatrzymać mojego zawodnika tuż przed polem karnym ostrym wślizgiem i jak na złość bez konsekwencji. Amokachi sucks. Brat - Brazylia, jego taktyka jest dziwna skomasowana defensywa, maksymalne Zwęzenie Paplińskiego. Dobrze przecina podania i uważnie gra w obronie czyhając na błędy przeciwnika. W ataku jest trudny do zatrzymania, bo grają w nim nie lubiani chłopcy - Carlos, Ronaldo, Rivaldo.

# Banan - czarne pantery w natarciu

## NIGERIA

### TAKTYKA

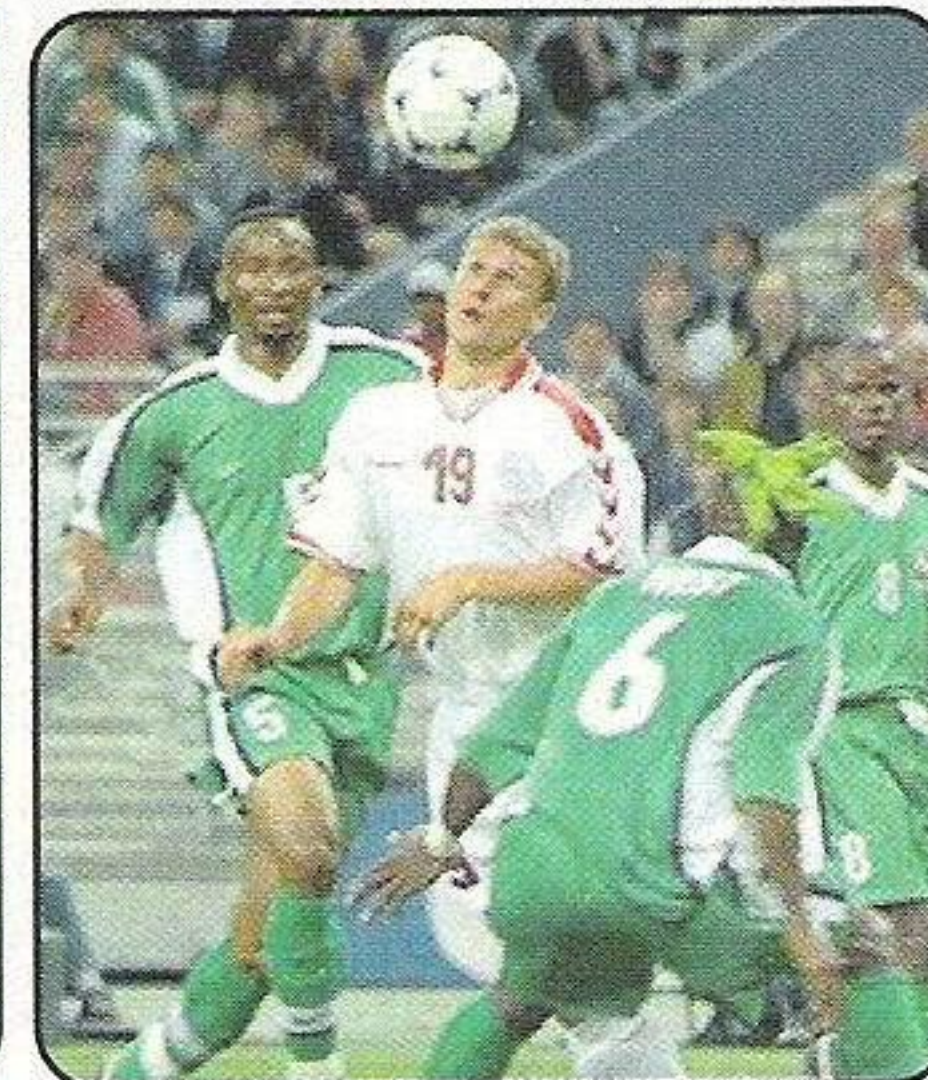
Ustawienie - ostatnio 4-5-1B ze Zwęzieniem Paplińskiego (dwóch bocznych pomocników zrównuję z pierwszym pomocnikiem z przodu). Jeżeli chłopcy mają dobrą formę to na środku stoją Amokachi i Babangida (napastnikiem jest ten z nich, który jest w lepszej formie - ten

drugi pełni tylko rolę biegacza i wypracowuje akcje). W przypadku tragicznej formy jednego z nich napastnikiem zostaje albo Ipkeba albo Kanu albo Yekini (ta koleność). Teoretycznie rola tego napastnika sprowadza się do egzekucji. Tył - raczej bez większych zmian (obowiązkowy West bez względu na formę) - obrona jak widać, pomoc - ważny jest Okocha, który najlepiej wrzuca, bardzo przydatny jest też Finidi. Za Lawala jeżeli to możliwe wstawiam lepszego Orumę i staram się zatrzymać w składzie Oliseha - niezastąpionego przy dobijaniu piłek po rzucie różnym (kop - 9). Staram się rozgrywać piłkę środkiem, albo wykorzystuję błędy przeciwnika podczas różnych kontrataków. Lubię wykorzystywać wypuszczenia piłki w uliczkę między obrońcami i strzelać z biegu albo centrować piłkę z tyłu nad obrońcami do wychodzącego. Preferowanym stylem przejmowania piłki jest u mnie wślizg dobry na każdą okazję. Przydaje się n.p. do wyjmowania przeciwnikom wślizgiem piłki od tyłu (no foul).

CHANCEABLE

RESV. 4

Rufai	1	GK
West	6	CB
Okechukwu	5	CB
Babayaro	3	LB
Adepoju	8	RB
Oliseh	15	DH
Oruma	18	DH
Finidi G.	7	LH
Okocha	10	RH
Amokachi	14	OH
Babangida	13	CF



### DLACZEGO NIGERIA?

Na samym początku to była Holandia, ale po krótkim czasie zauważyłem, że moi przeciwnicy niespecjalnie muszą się przejmować obroną, gdyż moi powolni chłopcy nie bardzo byli w stanie przebijają się pod pole przeciwnika. Przypominam, że były to moje początki. Widząc, że brakuje mi przede wszystkim szybkości sprawdziłem sobie jak wygląda sprawa w poszczególnych drużynach. Po przyjrzeniu się europejskim drużynom



Taribo West

narodowym postanowiłem rzucić okiem na Czarny Ląd. Tutaj najrozsądniejszym rozwiązaniem wydała mi się Nigeria. I nie myliłem się. Amokachi i Babangida idealnie pasują do mojego stylu gry - sporo wypuszczeń piłki do przodu, silne strzały i przrzucanie piłki ze środka pola pod pole karne. Doskonałym obrońcą jest West. Ufam mu bezgranicznie. Reszta - też spoko.

### WADY I ZALETY

Nigeria ma świetną szybkość wszystkich formacji. Amokachi i Babangida tworzą bardzo mocny atak, doskonale nadający się do kontrataków. Poza tym chłopcy potrafią straszliwie przyfadować - w tej dziedzinie zresztą wyróżnia się Oliseh. Bardzo dobrze spisuje się też obrona dowodzona przez Taribo Westa, któremu naprawdę trudno jest odebrać piłkę. Na szczęście cała defensywa stanowi jednolity blok. Wady Nigerii to słaba gra techniczna. Gdybym wykorzystywał choć połowę stworzonych sytuacji - byłbym szczęśliwym człowiekiem. Ale piłka często trafia w bramkarza albo w słupek. Rzadko wychodzą też strzały akrobatyczne oraz loby. Chłopcy dosyć słabo przyjmują piłkę. Nie mają też zbyt wiele kleju w nogach przez co trudno robi się kółeczka z piłką wokół zawodników. Jakoś kiepskawkę idzie mi też główkowanie po dośrodkowaniach.

### CHŁOPAKI Z MOJEJ PAKI

Moim odwiecznym rywalem jest Brat, który zaczął grać w ISS'a w tym samym czasie co ja. Nienawidzę jego cyborga Carlosa. Nie mogę nie wspomnieć o tym, że Brat wypracował świetną taktykę i specjalizuje się w rozmontowywaniu obrony przeciwnika. Zastanawiam się nawet nad specjalnym ustawieniem 5-3-2 tylko na Kubę, ale mecze są wtedy strasznie nudne i wylute z bramek. Marcel to wrzutki z boku boiska, systematyczne rozgrywanie piłki i natychmiastowe wybiecia piłki ze swojej połowy (czego nie robi Brat, który nawet na swojej połowie rozgrywa piłkę spokojnymi podaniami). Marcel i Brat specjalizują się w strzałach z rzutów wolnych (Marcel ma save z jakimś wbitym z czterdziestu metrów), Francja ma bardzo dobrą obronę, która czasami zbyt łatwo otwiera się na moje ataki (z Marcelem wyniki mam na maksa remisowe). Obydwa chłopcy grają do ostatniej minuty. Królem wrzutek jest Gulash. Po pewnej kompromitującej porażce jaką poniosłem z jego rąk, umieściłem Bierhoffa na liście cyborgów ISS'a. Przy sprzyjającym wietrze każda główka Bierhoffa uderzona w obrębie pola karnego wpada do bramki. Poza tym Gulash gra ostro i uwielbia ścinać wychodzącego na czystą pozycję zawodnika. Zawsze. Najgorsze, że czasami nie dostaje za to czerwonej kartki...



**No i zagraliśmy. Dwie rundy, każdy z każdym - mecz i rewanż. Czas jednego meczu - 10 min z dogrywkami i złotym golem (bez karnych). Prędkość - najwyższa. Kamera: wide. Trwało to jakieś 6 godzin... a oto tabela końcowa:**

	Mecze	Zw.	Por.	Punkty	Bramki zdobyte - stracone
1. FRANCJA	12	7	5	21	27 - 18
2. Brazylia	12	7	5	21	27 - 25
3. Nigeria	12	6	6	18	21 - 22
4. Niemcy	12	4	8	12	21 - 31

Najwyższe zwycięstwo: 5 : 0 (Brazylia vs Nigeria)

Najwięcej bramek zdobytych w jednym meczu: 4 (Robert Carlos - Brazylia vs Niemcy 4 : 3)

Najwięcej bramek zdobytych w przez oba zespoły w jednym meczu: 7 (Brazylia vs Niemcy 4: 3 i Niemcy vs Francja 4 : 3)

#### Najlepsi snajperzy:

1. Roberto Carlos - 17 (Brazylia)
2. Olivier Bierhoff - 12 (Niemcy)
3. Tijana Babangida - 11 (Nigeria)
4. Sylvain Wiltord - 8 (Francja)
5. Nicolas Anelka - 7 (Francja)

#### Strzelcy zespołowo:

Francja - 6 zawodników (Wiltord - 8, Anelka - 7, Henry - 4, Djorkaeff - 3, Zidane - 2, Thuram - 1)  
 Nigeria - 6 zawodników (Babangida - 11, Amokachi - 5, Ikpeba - 2, Kanu, Lawal, Okocha - 1)  
 Niemcy - 6 zawodników (Bierhoff - 12, Jancker - 4, Neuville - 2, Heinrich, Jeremies, Bode - 1 oraz Babbel - 2 bramki samobójcze w meczach przeciw Francji)  
 Brazylia - 3 zawodników (Roberto Carlos - 17, Rivaldo - 6, Ronaldo - 4)

**Rozegraliśmy łącznie 24 mecze, w których padło aż 96 bramek co daje nam średnią strzelonych goli w jednym meczu wynoszącą aż 4. Chciałoby się aby tyle goli padało w meczach naszej ligi.**

**Przeciętny wynik jakim kończyły się spotkania to 3 : 1**

#### BRAZYLIA

Turniej w gruncie rzeczy nie ukazał znaczącego lidera. Choć już w tym miejscu muszę szybko zaznaczyć, że rzeczywiście Marcellus jest zwycięzcą obydwóch rund. Wielkich dramatów nie było, choć można mieć zastrzeżenia co do komentowania niewiarygodnych bramek Brazylii. Jedyny Banan w pełni przestrzegał zasad fair play. Niestety na moje nieszczęście Carlos strzelił wyjątkowo dużo bramek co niestety przesądziło o zmianie drużyny. Tak, tak jest to informacja oficjalna, od tej chwili "no more Brazil". Choć będę tęsknił za chłopakami. A ci co napisali, że Brazylia jest tania, dostali najbardziej w dupę, resztę dopowiedzcie sobie sami. Było kilka dramatycznych sytuacji. Przede wszystkim piłka leżąca za linią bramkową w meczu Niemcy-Francja. Ciekawego gola strzelił Banan, uderzając z ok. 38m. i lobując mojego bramkarza. Inna sprawa, że mój gołkiper hasał gdzieś na dwudziestym metrze... Cóż, ten turniej rozpoczął dla mnie nowy rozdział. Udowodnienia, że to nie Brazylia wygrywa mecze... [Brat]

#### FRANCJA

Najładniejszy gol jaki został przeze mnie strzelony to bramka z meczu przeciw Brazylii (4 : 1 dla mnie). Kiedy to Djorkaeff strzelając bardzo mocno tuż z za rogu pola karnego (z lewej strony) trafił w długi róg bramki bronionej przez Rogeria nie dając mu najmniejszych szans na interwencję. Piłka był bardzo szybka i szła pięknym łukiem. Niesamowita bramka!  
 Najbardziej pamiętna sytuacja zdarzyła się w meczu z Niemcami (3 : 1 dla mnie) kiedy to piłka po główce Bierhoffa odbiła się od poprzeczki, potem od Bartheza i od słupka aby wylądować tuż za linią bramkową (przynajmniej tak to wyglądało). Konsola uznała jednak że bramka nie padła. Wszyscy gracze stanęli jak wryci. Bramkarz, który jest przecież automatyczny stał tylko koło piłki i się głupio patrzył. Ja bałem się ruszyć do piłki obrońcą, bo mógł on łatwo wbić ją do siatki. Gulash w końcu się otrząsnął i jego Bierhoff ruszył do futbolówki aby umieścić ją niezawodnie w bramce. Jakież było jego zdumienie gdy piłkarz zamiast wepchnąć piłkę do bramki podał ją na przedpole! Tam moi, nagle obudzeni obrońcy wyjaśnili sytuację i bramka ostatecznie nie padła.  
 Najbardziej zdenerwowałem się w końcówce najdramatyczniejszego meczu jaki rozegrałem na tych mistrzostwach, przeciwko drużynie

Nigerii. Obaj mieliśmy po kilka szans na rozstrzygnięcie wcześniej tego spotkania. Bramkarze bronili jednak jak w transie lub piłka nieszczęśliwie odbijała się od słupków i poprzeczek. Była końcówka drugiej połowy dogrywki. Zanosilo się na podział punktów. Banan wywalczył jednak rzut rożny. W tym momencie wpadł na "genialny" pomysł. W rezerwie miał przecież Kanu (w najwyższej formie). Wprowadził go na boisko i wykonał dośrodkowanie. Kanu wyskoczył i strzelił prosto do bramki nie dając Barthezowi żadnych szans. Tym samym mecz zakończył się zwycięstwem Nigerii 1 : 0. Byłem naprawdę wściekły! [Marcellus]

#### NIGERIA

He. Mam dwa wyjścia. Zrobić z siebie pośmiewisko pisząc, o tym, że w każdym meczu z Brazylią Kuba trafiał na życiową formę, a u moich chłopców przeważyły strzałki skierowane w dół - pionowo lub ukośnie, albo przyznać, że był ode mnie lepszy. Zaczynam od Kuby, bo to mój odwieczny rywal gier multiplayerowych (wcześniej TEKKEN 3 - teraz ISS) i najbardziej emocjonujące mecze rozgrywam właśnie z nim. Tym razem za bardzo z nim nie powalczyłem. Był lepszy.  
 Marcel jak zwykle dostarczył mi sporych emocji - nasze mecze w turniejach kończą się zazwyczaj w ten sposób, że w bezpośredniej konfrontacji ze sobą mamy jednakową liczbę zwycięstw i porażek i dokładnie tyle samo strzelonych i straconych bramek. Słodko wspominać mecz, w którym w 114 minucie Kanu wszedł na rzut rożny i zakończył spotkanie. Mniej - ten, w którym jego Djorkaeff przywalił z dwudziestu metrów kończąc w dogrywce nasz inny mecz. Z kolei Gulash początkowo oddał punkty prawie bez walki, ale w drugim turnieju doszedł do siebie i po małych zmianach taktycznych już bardziej skutecznie zaważył. Jak zwykle nie zawiódł mnie West czego kulminacją była sytuacja w ostatnim meczu z Brazylią (przy stanie 2 : 1 dla Nigerii). W ostatnich minutach drugiej połowy Kuba położył mi bramkarza i płasko strzelił z bliska w kierunku bramki, zaś mój dzielny, zielonowłosy bohater wślizgiem wybił ją na róg. Kocham tego gościa... [Banan]

#### NIEMCY

Sheisse. Verdammnt. Nie mogę zaliczyć tego turnieju do udanych. Najwyraźniej mój

biorytm chwilowo opada, co czuję też na co dzień. Ale nic to - odegram się następnym razem. Chłopaki rozszyfrowali już mój styl gry i umiejętnie przecinają podania do napastników wrzucających piłki na główkującego. Także Bierhoff nie był kilka razy w dobrej formie i musiałem zastępować go mniej skutecznym Jankerem. Wyraźnie brakuje mi w drugiej linii graczy do rozgrywania piłek z napastnikami i na razie nie mam pomysłu jak ich zastąpić. Może przesunę napastnika Bode z bardziej do środka, aby zamiast wrzucać (a tym zajmie się wyłącznie Neville) włączać się do akcji ofensywnych?

Moja najładniejsza bramka padła w meczu z Francją - po rzucie rożnym dla Francuzów przeprowadziłem szybką kontre, podanie właśnie do Bodego i strzał sprzed linii pola karnego. Heinrich też nieźle przywalił z dobitki po rzucie rożnym, ale to klasyka. Najbardziej zdenerwowałem się w sytuacji, którą już wymienił Marcellus - gdy konsola nie uznała ewidentnej bramki. To zaważyło na całym meczu i smotnie przegrałem. No i te dwie bramki Zidane'a z wolnych sprzed linii pola karnego. A najbardziej dramatyczny mecz to oczywiście z Brazylią, gdy przy stanie 3:3 i dogrywce ze złotym golem cyborg Carlos dołożył nogę do jednego z podań. Naturalnie wpadła. No i na koniec - pizza była całkiem niezła. [Gulash]

Tym co pozostało nam do zrobienia po rozegraniu turnieju jest, jak to mawiają doświadczeni piłkarze: "dopełnienie formalności". Niniejszym aktualizujemy tabelkę z N+15. ISS zastąpił na 10. Nie wierzyć? Sprawdzić możecie to tylko w jeden sposób...

Banan, Brat, Gulash, Marcellus

**PlayStation 10**

<b>GRAFIKA</b> 9	Wydawca: Konami
<b>DŹWIĘK</b> 7	Producent: KCET
<b>MIÓD</b> 10	Liczba Graczy: 1-4
	Termin: Listopad 99
	Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap

## SŁOWNICZEK

**Cyborg** - zawodnik, który z racji swoich wysokich statystyk potrafi robić rzeczy, o których inni gracze mogą marzyć. Oficjalnie za cyborgów uznawani są Carlos i Bierhoff, ale niewykluczone, że lista tych "nadludzi" się zwiększy. Generalnie członkowie IFA z dezaprobatą patrzą na kolegów, chwalcących się ładnymi golami w wykonaniu cyborgów (vide - petarda Carlosem z czterdziestu metrów albo główka Bierhoffa sprzed pola karnego). Zrobić tak graczem ze statystyką poniżej dziewięciu - to jest coś...

**IFA** - powołane przez Banana i Brata ciało zajmujące się opracowywaniem, organizowaniem i kodyfikowaniem zasad prowadzenia rozgrywek redakcyjnych ISS'a. Ostatnio szeregi IFY zasilił analityczny umysł Marcellusa. Dzięki temu możemy liczyć na szybkie powstanie statutu organizacji.

**Marcellowanie** - zwrot, przyjęty na cześć naszego redakcyjnego kolegi - Marcellusa, który po rozpoczęciu rozgrywek w ramach IFA zasłynął z dogłębnego, analitycznego i skrupulatnego planowania taktyki i składu drużyny przed każdym meczem. W sumie sprowadzało się to do tego, że w czasie kiedy Marcel w napięciu dłuwał w swoim składzie, można było zająć się czymś bez obaw, że zbyt szybko skończy.

**Szczurek** - właściwie technika strzelania i to dosyć oczywista ze względu na nazwę. Mimo to tak skuteczna, że grzechem byłoby nie podzielić się nią z wami. Polega na szybkim naciśnięciu kwadratu, tak aby nie nadążył się nawet naciągnąć - owocuje płaskim strzałem przy ziemi. Bardzo skuteczna na polu karnym.

**Zwężenie Paplińskiego** - mała, ale bardzo skuteczna modyfikacja ustawienia wymuszona przez taktykę szybkich podań one-two, jaką w pewnym okresie z ogromnym powodzeniem stosował Brat. Prosta, ale skuteczna polega na ściśnięciu linii obrony i z powodzeniem zdaje egzamin zarówno przy taktykach z czterema, jak i pięcioma obrońcami. Przydatna na przeciwników stosujących tryb rozgrywania piłki środkiem pola, - znacznie mniej jeżeli chodzi o drużyny preferujące podania ze skrzydeł.

@#%\$%^&\* - Jest dosyć powszechnie stosowanym w redakcji, bardzo nacechowanym emocjonalnie zwrotem określającym pokonanie przeciwnika przewagą powyżej trzech bramek (plus jedna za każdego zawodnika z przeciwnej drużyny, który schodzi z czerwoną kartką). Niestety, tym zwrotem się z wami nie podzielimy.

**To niemożliwe!** - zwrot często słyszany z ust jednego z graczy gdy drugi strzela piękną bramką z ponad trzydziestu metrów, z bardzo ostrego kąta lub z pozycji ewidentnie spalonej. Bo i takie się zdarzają.



# RECENZJE

W styczniu ukazało się sporo pozycji. Niektóre z nich nie zdążyły dotrzeć do sklepów przed gwiazdką, inne wstydliwie przetrzymali wydawcy, licząc, iż podczas noworocznej posuchy zepchną nawet największą kupę. Jedno jest pewne - kończy się era PSX'a. I to bardzo szybkimi krokami.

## TORNEKO The Last Hope

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

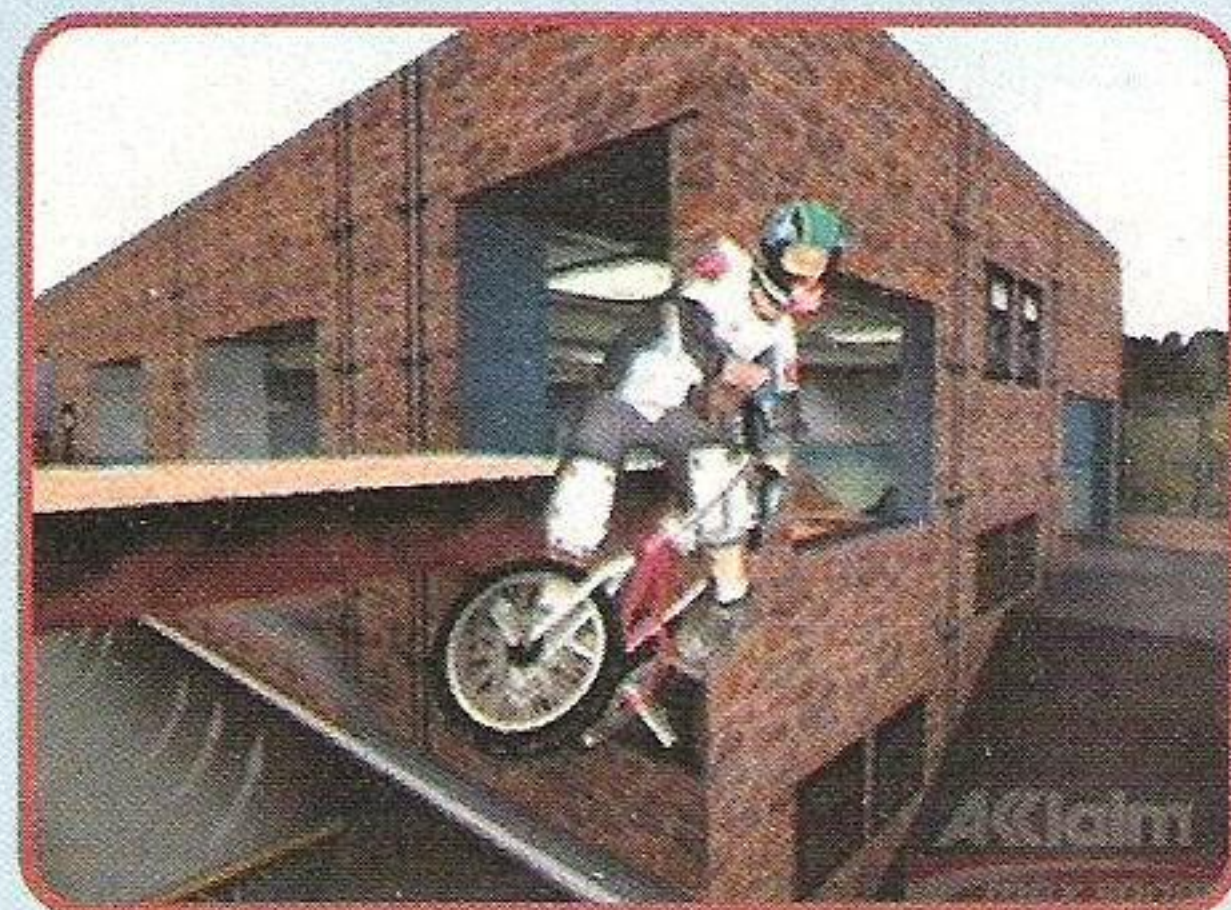


Bardzo lubię erpegi i nie jestem zbyt wybredny. Jednak aby gra mnie zaciekała, musi mieć TO COŚ.

Czy będzie to fajna grafika, nietypowy klimat, fantastyczny scenariusz to bez znaczenia. Lubię także oldschool'owe gry czego niech będzie dowodem miłość do serii LUNAR. Więc gdy zobaczyłem pierwsze scenki z TORNEKO THE LAST HOPE nie byłem specjalnie przerażony, przecież wyjątkowo spartańska grafika jeszcze o niczym nie świadczy. Jednak dalej było tragicznie. Nasz tytułowy bohater ma za zadanie zbadać przyczynę wyjątkowej ekspansji tajemniczych potworów. W tym celu musisz zwiedzić kilkanaście lokacji, w których nic się nie dzieje poza naciskaniem iksa i wybijaniem potworów. Grafika to skandal - jakieś najprostsze elementy imitujące ściany, a scenariusz to infantylne wycieczki kretyna. Gra swym charakterem i wyglądem przypomina pierwsze gry na PC (jeszcze przed pojawieniem się PRINCE OF PERSIA). Wszystkim, którzy zetkną się z to wielką produkcją proponuję zwrócić uwagę na animację, szczególnie podczas biegania. Nasz ludzik albo jest teleportowany o kilka metrów, albo panowie programiści nie znają znaczenia słowa płynny przesuw. O jakości gry niech świadczy fakt, że nasz bohater po wyjściu z danej lokacji traci całe swoje doświadczenie i przedmioty. Tak, że nie opłaca się levelować swego bohatera bo i tak wszystko pójdzie na marne. Zdecydowanie najgorsza gra na PlayStation, i nie sądzę, żeby coś słabszego zdążyło się jeszcze ukazać. A więc mamy króla! [Brat]

## Dave Mirra Freestyle BMX

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



DMFB Playstation to świetna gra. Powiedziałbym, że jedna z najlepszych, w jakie grałem.

• Jednak wersja dreamcastowa trochę zawodzi.  
 • Pierwsza sprawa to grafika. Jeżeli na PlayStation DAVE MIRRA chodził całkiem nieźle, to na DC jest zdecydowanie gorzej.  
 • Animacja chrupie już w pierwszym etapie, a to jest niemal niewybaczalne - jak można tak zepsuć świetną grę? Nie wspominał nawet o późniejszych levelach, bo im dalej brniemy, tym większe są skoki animacji. Pod koniec nie da się grać! Wierciecie lub nie, ale w bardziej rozbudowanych levelach gra zwalnia do tego stopnia, że dalsza zabawa jest prawie niemożliwa. To przykre. Pozostałe elementy DAVE MIRRA FREESTYLE BMX są niezmiennione - jeździmy na rowerze, czeszymy fajne triki, a w tle przygrywa dobra muzyka. Ta gra jest inna od TONY HAWK'S POR SKATER 2 i za to ją lubię. W końcu trudny trik wygląda jak poważna ewolucja, a zawodnicy to pacjenci, którzy naprawdę potrafią wykonać większość przedstawionych w grze trików. Szkoda tylko, że w porównaniu z dreamcast'ową wersją THPS2, DAVE MIRRA wypada blado. Po prostu TONY HAWK na DC prezentuje klasę, a DMFB schodzi o klasę w dół. Bardzo mnie to boli, ponieważ oczekiwałem od tej gry wiele - chciałem zobaczyć świetną skejtówkę w bardzo dobrej oprawie, a tak pozostaje mi jedynie oglądanie chrupiącej animacji oraz słuchanie dobrej ścieżki dźwiękowej, która, na szczęście, nie chrupie. Nie polecam, lepiej sprawdźcie TONY HAWKA, albo zapomnijcie o skejtówkach na DC. Może następnym razem... [Nolster]

## Max Steel

- Platforma: Dreamcast
- Wydawca: Mattel Interactive
- Ocena: 3/10



• Kolejna postać z kreskówki trafiła na pokład Dreamcast'a. Gra jest oglądana z perspektywy trzeciej osoby bijatyko-strzelanką, połączoną z rozwiązywaniem niezbyt skomplikowanych zagadek. Mogło być lepiej.  
 • Już na samym początku zapamiętałem głęboką antypatię do głównego bohatera. Max Steel jest prawdziwym dupkiem. I jako taki niespecjalnie nadaje się na lubianą postać. Jego ego jest wielkości Teksasu, a myślenie przychodzi mu z niejakim trudem. Dlatego też swoje problemy zwykł rozwiązywać przy pomocy ciosów z pięści i kopniaków. Czasami tylko pomaga sobie bronią i innymi elementami swego wyposażenia. Jest w końcu agentem do zadań specjalnych! A tak na marginesie: myślałem że do tej roboty bierze się ludzi z ilorazem inteligencji powyżej przeciętnej. Jak nietrudno się domyślić, jego zadaniem jest powstrzymać złowrogiego przestępcę. Standardowo po drodze musi dokopać olbrzymiej liczbie jego podwładnych. Znajdować klucze, ukryte przejścia i tak dalej.

• Może i byłoby to w porządku, gdyby nie fakt, że wszystko jest wtórne do bólu. Ci sami przeciwnicy, te same zagadki, lokacje podobne jedna do drugiej jak dwie krople wody i tak w kółko, aż do szczęśliwego końca. Graficznie jest naprawdę nieźle - ładne wybuchy i niebrzydkie, choć małe lokacje, efektowni przeciwnicy.  
 • Trzyma niezły poziom. Dźwięk za to jest do niczego, drażniąca muzyka i irytujące głosy postaci (szczególnie wnerwia "podpowiadacz"). Grywalność leży na całej linii - nienajlepsze sterowanie, małe możliwości ruchowe Maxa i wtórność twych działań oraz poczucie ich kompletnego bezsensu powodują że chce się jak najszybciej wyłączyć konsolę. Albo odlecieć na Wyspy Nonsensu. A nie oto chyba chodziło producentom. MAXymalna nuda. [Marcellus]

## SNO-CROSS Championship

- Platforma: Dreamcast
- Wydawca: Crave
- Ocena: 2/10



• Czy gra traktująca o skuterach pędzących po ośnieżonych trasach wiodących przez piękne i dzikie okolice znanych kurortów narciarskich może być zła? Pewnie myślicie, że nie.  
 • Odpowiedź jednak jest zgoła inna - może.  
 • Konsekwencją, z jaką kolejni producenci gier topią dobre i niewątpliwie chwytliwe pomysły na wciągające gry jest zaskakująca. Po raz kolejny niemożliwe okazało się być całkiem realne. Gra, która powinna być przynajmniej niezła okazała się kompletną wtopą i niewypałem. Tym razem wszystko poszło zupełnie nie tak jak powinno.  
 • Grafika, która prawdopodobnie miała olśniewać i to nie tylko bielą śniegu zmusza do odwrócenia wzroku z zażenowaniem. Wiele gier z PSX'a może poszczycić się równie dobrą grafiką i w ich przypadku zasługiwałyby na bardzo pochlebne noty. Przypomnę jednak, że obecnie znajdujemy się na pokładzie DC i tutaj obowiązują już trochę inne zasady. Najważniejsza z nich to: gry mają cieszyć oko. Ta smuci. Czas na dźwięk. No cóż, chyba lepiej spuścić na ten element ciężką zastonę milczenia. Grywalność poległa zapewne w ciężkich bojach programistów z kolejnym atakiem niestrainności. Wywołanej prawdopodobnie przez pizzę, chińszczyznę lub inne "szybkie" żarcie.  
 • Sposób w jaki uparte skutery nie chcą się prowadzić jest zadziwiający. Utrzymanie ich w trasie graniczy z cudem, a jedynym sposobem na bezkolizyjne dotarcie do mety jest podróżowanie z minimalną prędkością. Niestety ta metoda nie daje żadnych szans na zwycięstwo. Jedynym plusem tej gry jest widok z oczu zawodnika - skuter fajnie podskakuje na kolejnych śnieżnych górkach. Stąd też lepiej nie próbować swych sił w tej grze, gdyż ani nie jest to zabawne, ani miłe, ani też z całą pewnością wciągające. Jest po prostu beznadziejne. [Marcellus]



## AQUA GT

- Platforma: PSX i DC
- Wydawca: Take 2
- Ocena: 4/10



Uff, znów wyścigi. Tym razem miejscem naszych zmagania z oponentami są wielkie rzeki, a ścigamy się nowoczesnymi motorówkami. Czy to wystarczy, aby zachęcić gracza??

Gdy widzę kolejny wyścig, a przy okazji czytam o nim, że jest "pierwszym prawdziwym wyścigiem motorówek" to od razu czuję nieodpartą chęć zmieszania go z błotem. Po prostu nie trafiają do mnie reklamy w stylu "nowy, najlepszy, niedościgniony". Dlatego już po pierwszych kilku minutach spędzonych z AQUA GT doszedłem do wniosku, że wcale nie mam ochoty w tą grę grać. Zupełnie jak Radek Pazura w "Zakochanych": "P...le, nie jada!". Gdybym mógł, skończyłbym tę recenzję w tym miejscu. Ale tak się składa, że stoi nade mną big boss Gulash i spokojnym głosem tłumaczy mi, że czytelnicy też mają prawo wiedzieć dlaczego AQUA GT jest taka kiepska. Teraz do Gulka dołączył Banan i zaczynają ze mnie polewać. Wróćmy więc do AQUA GT. Otóż wybieramy jedną z pięciu dostępnych na początku motorówek i startujemy w zawodach. Jeśli wygramy, odkrywają się nowe motorówki potrzebne do walki na wyższych poziomach trudności. I tak w kółko. Jak już wspominałem, pływamy sobie po wielkich rzekach takich jak na przykład londyńska Tamiza, a naszym celem - zwycięstwo. Szkoda tylko, że wcale nie chce się walczyć o pierwsze miejsce. Ba! Nie chce się nawet grać. AQUA GT jest mało dynamiczna i nudna. Trasy zostały zaprojektowane nieciekawie i raczej odrzucają niż przyciągają. Muzyka grająca w tle to pomyłka, a grafika? No cóż. Zarówno w wersji na DC jak i na PSX AQUA GT wygląda nieźle. Szkoda tylko, że jest całkowicie niegrywalna i raczej odpycha niż przyciąga. Zdecydowanie nie polecam... [Nolster]

## ROCK'EM SOCK'EM Robots Arena

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Mattel Interactive
- Ocena: 2/10



Czasami mam nieprzyjemność obcować z grami, które delikatnie można określić jako nieudane. Oto jedna z nich. Nowe mordobicie! Zadaniem gracza jest walka

- wielgaśnymi robotami na olbrzymim ringu!
- W dodatku można zmieniać części naszemu robotowi, a podczas walki
- dziesięcioudereniowe kombosy to normalka!
- Tak chciałoby się powiedzieć. Oczywiście jest to prawda, ale bez ziarnka goryczy, nieprawdziwa. Śmieszne, a zarazem tragiczne. W tej chwili zastanawiam się nad wszystkimi ludźmi, którzy podpisali się pod tą grą. Ja bym się wstydził. Dlaczego? Bo to okropny gniot. Co z tego, że są kombosy. Co z tego, że wielkie roboty? Istotne jest to, że lista ciosów jest co najmniej uboga, a wszystkie roboty wyglądają i ruszają się idiotycznie. Oczywiście, ruszają się jak roboty, to znaczy sztywno, bez polotu. Tylko kto każe robić gry o takich robotach? Pech chciał, że chwilę przed napisaniem tekstu widziałem film demonstrujący ZOE na PS2. Tam roboty ruszają się jak powinny ruszać się roboty w ukochanych przez nas grach video!
- A ROBOTS ARENA to jakaś nieudolna amatorszczyzna. Śmiechu warte. Dziwne, że stworzył tę grę zespół Paradox, który popisał się kiedyś nie wydanym w legalnym obiegu THRILL KILL oraz WU TANG: TASTE THE PAIN dla Activision. I nie pomoże tutaj możliwość kupowania nowych części czy patent z zarabianiem kasy za wygrane walki, a później możliwość zapisania swojego robota na kartę pamięci, by stoczyć walkę z robotem kolegi lub koleżanki. Wątpię, żeby ktoś chciał toczyć takie pojedynki. ROCK'EM SOCK'EM ROBOTS ARENA to wielka pomyłka. Trzymajcie się z daleka!!! [Nolster]

## ARMY MEN - SARGE'S HEROES 2

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: 3DO
- Ocena: 5/10



"Kolejny miesiąc, kolejne ARMY MEN, Grabarz" - jak to kiedyś wymyknięto się Gulashowi. Hehe - racja. Odpalam kolejne AM i zaczynam już grać na pamięć. Nie eksperymentuję z przyciskami, z reakcją na pada - po prostu gram, jakbym dopiero co skończył poprzednią misję. Fajne wrażenie. ARMY MEN, to ulubiona przez recenzentów całego świata seria gier o plastikowych żołnierzach. Są dwa ich rodzaje: zielone i żółte. Ty jesteś jednym z zielonych. Widok z trzeciej osoby, poziomy profilowane na wnętrza ludzkiego świata, wersja gigant: wielki stół, nakryty do obiadu, zamrażarka, kuchnia, itp. Biegasz, strzelasz, zbierasz broń, apteczki, nawalasz do przeciwników, eskortujesz rannych, wyciągasz z tarapatów kumpli - całość wzorowana na wojnę w Wietnamie na wesoło (nawet przeciwnicy są żółci). Tym razem podstawą scenariusza jest to, że pewna niezła kobitka wynalazła serum na efekt plastikowienia (żołnierzyki nie mogą się ruszać plastikowięjąc) i odplastikowuje, zaplastikowanego w poprzedniej części generała Plastro. Uff... No i zaczyna się. Wrażenia: średnica. Albo ja już się wyspryciłem, albo ta gra zrobiła się banalnie prosta. Wydaje mi się, że jest to jedna z najprostszych gier w całej serii. A czy ją kupować? Eee... chyba raczej nie. Piątka za to, że niczego nowego nie ma. No - poza niezłymi, plastikowymi panienkami. [Grabarz]

## CHAMPIONSHIP SURFER

- Platforma: PSX i DC
- Wydawca: Mattel Interactive
- Ocena: 6/10



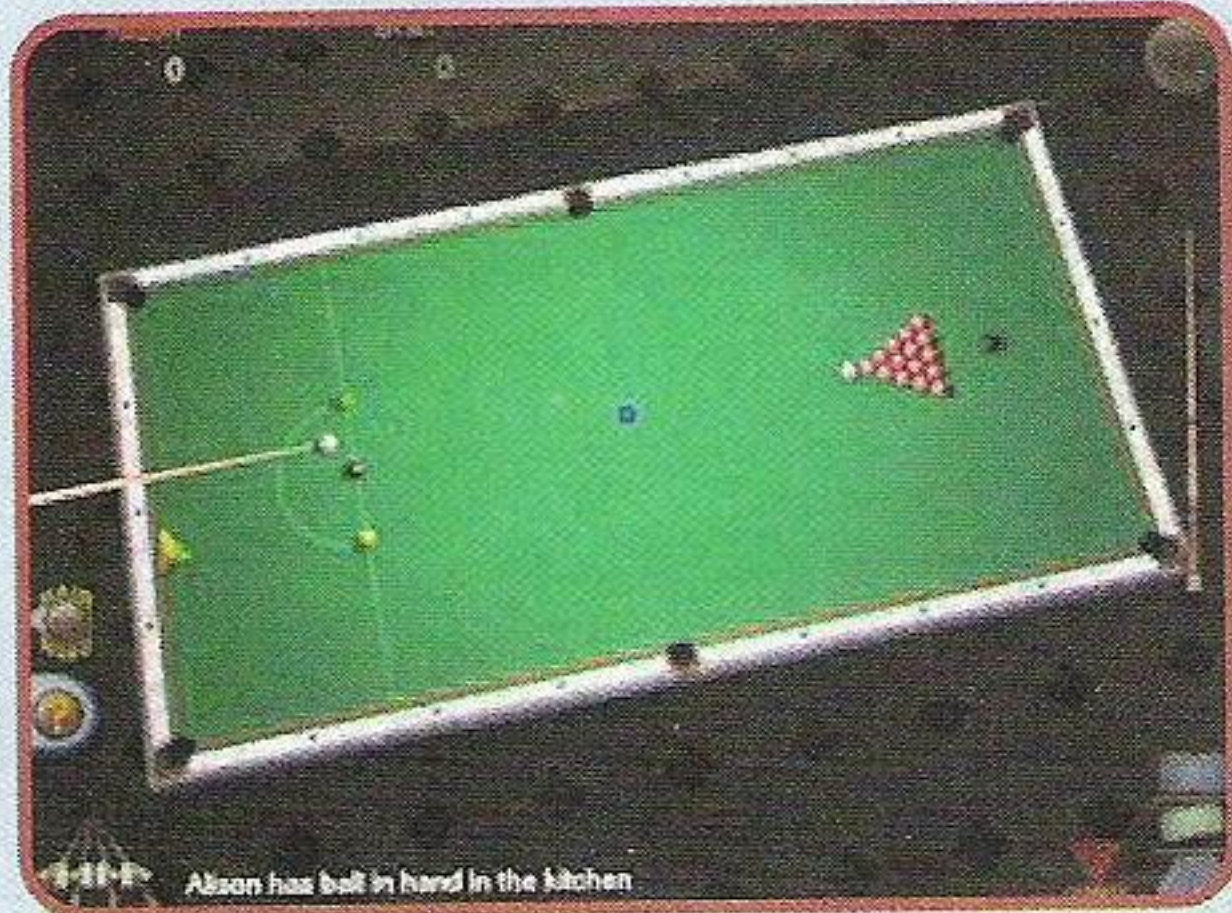
Po byle jakim SURF RIDERS nadszedł czas na dobrą grę traktującą o surfingu. Cóż mogą powiedzieć - wreszcie da się w to grać! Oczywiście CHAMPIONSHIP SURFER nie jest produktem na miarę TONY HAWK'S PRO SKATER - trzeba to zaznaczyć na początku. Jednak mimo to da się w nią grać. Nawet więcej - jest miódna. Jak zapewne domyślicie się z tytułu, rzecz polega na ujeżdżaniu fali, czyli surfowaniu. Do naszej dyspozycji oddano kilku zawodników z teamu O'Neil, a przy opracowywaniu gry pomagał guru surfingu - Mark Richards. Celem gracza jest oczywiście zdobycie tytułu mistrza świata, a droga do sukcesu wcale nie jest usłana różami. Dla typowego Europejczyka surfing to sport dosyć egzotyczny. Dlatego na początku miałem małe problemy ze zrozumieniem "filozofii" surfowania. Po przeczytaniu kilku interesujących artykułów w internecie poznałem trochę fachowych pojęć i wydaje mi się, że w miarę rozumiałem istotę tego sportu. Otóż surferzy potrafią slide'ować po fali!!! Niesamowicie! Dotąd myślałem, że wszelkie grindy oraz slide'y to domena typowych, ulicznych skejterów. A tu taka niespodzianka... Ponadto fala dla surfera to niemal typowy halfpipe na przykład dla snowboardzisty. Na fali można chesać triki, a ponadto triki wykonuje się też płynąc "pod falą" - są na przykład obroty lub nagłe zatrzymania. Uzbrojony w tę wiedzę zasiadłem ponownie przy grze i nie mogłem się od niej oderwać przez długie godziny. Bo trzeba powiedzieć, że CHAMPIONSHIP SURFER to trudna gra. Opanowanie wszystkich trików to kwestia godziny lub dwóch, ale łączenie tych trików w kombosy zajmuje zdecydowanie więcej czasu. I na tym właśnie polega istota gry. Należy tak kombinować, żeby nieustannie chesać jakiś trik. Mocna sprawa. CHAMPIONSHIP SURFER został wydany na dwóch platformach - PSX oraz DC. Różnice są nieznaczne. Oczywiście wersja gry na DeCe ma wyższą rozdzielczość, a przez to dokładniejszą grafikę. Jednak posiadacze PSX też nie powinni czuć się zawiedzeni - dzięki uproszczonej grafice, gra staje się bardziej czytelna. Szczerze mówiąc, gdybym miał wybierać, wolałbym zagrać na PlayStation. Właśnie dzięki przejrzystości gra się nieco lepiej. Wszystko dokładnie widać, a to tylko pomaga w ogólnej orientacji. Reszta, łącznie z fajną, surferską muzyką (coś pomiędzy ska i punkiem) na obu konsolach jest identyczna. Sprawdźcie tę grę w wolnej chwili - może nie jest TONY HAWKIEM, ale na pewno ma w sobie to "coś". [Nolster]





## MAXIMUM POOL

- Platforma: Dreamcast
- Wydawca: Sierra
- Ocena: 7/10



Tę recenzję powinni pisać za nas pracownicy TPSA. Albowiem MAXIMUM POOL jest pierwszą grą na DC, która rozwija skrzydła tylko dzięki internetowi. Gdyby nie miała opcji multiplayer, nie wiem czy w ogóle nasz redaktor naczelny podjąłby decyzję o jej recenzowaniu. A co to takiego? Pewnie wielu z was widziało, albo słyszało o programkach do gry w karty przez sieć, na komputery, oczywiście. Łączymy się ze znajomymi i zasuujemy do utraty sił. Oto więc pomysł Sierry, żeby stworzyć taką grę na DC i żeby była ona o bilardzie. I tak, wobec zwykłej, jak na DC, zupełnie grafiki (co nie znaczy złej!), mamy do wyboru gierę z komputerkiem, albo multi. Mamy też do wyboru siedem różnych opcji gry w bilard, a dodatkowo ukryte gierki, które pojawiają się, gdy wygrywamy pojedynki z komputerem. I tak może być to na przykład Poker. Gramy sobie w bilardzika, a jednocześnie w pokera. Dziwna sprawa. Do tego wszystkiego ani fizyka bil, ani dostępne opcje, ani widoki, ani możliwość robienia sztuczek (np. przerzucania bil nad sobą) - nic nie daje na siebie narzekać. Poza jednym. No właśnie: ilu z was połączy się z netem i będzie pocinać tam miesiącami w tę grę? Otóż to. Tu, gdzie świat zachwyca się MAX POOL, Polska rzeczywistość macha ręką (żeby nie powiedzieć gorzej). I dlatego właśnie nie spodziewam się, żeby - pomimo niezaprzeczalnej klasy MAXIMUM POOLA - miała ona szansę zaistnieć w tym kraju. Nie mniej - jeśli macie inet za darmo i chęć popykania w relaksujące zabawy, jest to gra doskonała. Polecam serdecznie. [Grabarz]

## TUNGUSKA: Legend Of Faith

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



A teraz popuście wodze fantazji i wyobraźcie sobie, że siedzimy sobie razem w miłym pokoiku i prowadzimy wywiad z twórcami gry TUNGUSKA: LEGEND OF FAITH.

N+: O czym jest ta gra?

Twórcy: Trudno powiedzieć. Znaczący tak: zaczęło się od intra gry. Wzięliśmy kilka filmików, jakie zostały nam z czasów eksperymentów koderskich i połączyliśmy je. Powstało z tego najbardziej wykręcone intro w dziejach gier konsolowych.

- Wiesz - egzekucja na krześle elektrycznym, wspomnienia z życia, demony... Wiesz - taki bajer.
- Nie mamy pojęcia o co w nim chodzi, ale nasze żony twierdzą, że coś w nim jest.
- N+: Kobiety czasem trudno zrozumieć. A co z grą?
- Wygląda, jakby ludzik chodził na tle wielkiej, niewyraźnej tapety. I przełączają się tylko tapety
- T: Dobry bajer, nie! Uważamy, że to czadowa sprawa. Dzięki temu jest tu tyle detali, że aż wszystko się rozmywa. Jak w życiu. To taka metafora, wiesz.
- N+: Acha. Ale przecież przez to niczego nie widać.
- T: Nie szkodzi. Wyobraźnia jest najważniejsza. Swoich recenzji nie czytasz, czy co?
- N+: Ale zauważyliśmy, że czasem nie widać też postaci, bo wychodzi za ekran. A to w powiązaniu z systemem kierowania a la RESIDENT EVIL sprawia, że często nie można nim wrócić na pole widzenia.
- T: Heheh - niezły bajer, co? Wymyśliliśmy to w ostatnim momencie. Dzięki temu gracz bardzo silnie przeżywa dramaty postaci. Identyfikuje się z jej problemami.
- N+: A skoro już przy postaci. Powiedzcie co było inspiracją? Czasem, gdy widać ją z bardzo daleka i odbywa się walka, przypomina mi rozdeptaną resztkę pistacjowego lodu. A z bliska...
- T: Ha! Nie lodu, tylko żabę. A z bliska - inspirowaliśmy się formą klusek żazanek. Zwróć uwagę na linie kończyn.
- N+: Faktycznie. Teraz i ja to widzę. No cóż - dziękujemy za wywiad!
- T: Jak to! A nie wspomniałeś o systemie walki, w którym losowo generowane są wyniki trafienia, że nie widać co się robi i to też taki trick. Że klawiszologię dostosowaliśmy tylko do sześciopalcych kończyn demona, żeby był klimat...
- N+: DZIĘKUJEMY!

Spoko. Koderzy TUNGUSKA na pewno są mądrzejsi, a ta gra tylko im się wymknęła. [wywiad przeprowadził Grabarz]

## WARRIORS OF MIGHT & MAGIC

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: 3DO
- Ocena: 5/10



- Einstein, ku uciesze nieuków, kiedyś rzekł tak: "Wyobraźnia jest najważniejsza. Ważniejsza nawet od wiedzy". Tak. Wyobraźnia jest ważna, zwłaszcza, jeśli jesteś miłośnikiem gier z widokiem trzeciej osoby, a właśnie stałeś się właścicielem WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC.
- Muszę powiedzieć, że po filmiku zapowiadającym grę miałem nadzieję na produkt ponadprzeciętny. Myliłem się. Gra jest zupełnie średnia.
- Historia zaczyna się w momencie, gdy gdzieś, kiedyś, w jakiejś krainie fantasy pewien heretyk, samozwańczo władający krainą, postanawia skazać naszego głównego bohatera na dwie potworne kary. Pierwszą jest założenie dziwnej, symbiotycznej maski, która nie tylko wżera się w ciało, ale też wyciska z duszy ostatnie soki. Po wtóre, skazano naszego herosa, na wrzucenie do tzw. Głębokiej Głębki, Na Której Dnie Nie Wiadomo Co Jest (Albo Jeszcze Coś Gorszego). Od tej pory zapachniała mi całość jak SOUL REAVER. I sfusznie. Bohater znalazł się na dnie czeluści, jakiś głos z nikąd mówi mu co ma robić, nasz dzielny ludek macha mieczem, skacze, rzuca czary i nawet wspina się po ścianach. Pomiot SOUL REAVER, jak żywy? Nnnno... nie do końca.

- Po pierwsze: grafika. Nie jest ta gra cudem natury.
- To przeciętniak z gier drugiej generacji. Grafika jest dość surowa, niewiele się dzieje, czary prymitywne, animacja, tzw. losowa. To znaczy, że coś się dzieje, ale dokładnie nie jesteśmy w stanie stwierdzić, czy tak jak trzeba.
- O ile bowiem główny bohater biegnie z gracją Schwarzeneggera, to jego przeciwnicy (czyli Stwory Stamtąd) robią już tak uduziwione wygibasy, skoki i turlania, że prawdopodobnie gdzieś im czegoś zabrakło.
- Najbardziej ze wszystkiego razi jednak chyba chaos jaki panuje w grze. Trzeba cały czas manipulować kamerą, która zresztą i tak przystawi się zawsze do naszej postaci zbyt blisko, więc nie widać na przykład wszystkich przeciwników, z którymi walczymy. Ale - co tam. Tak samo rzecz się ma z poziomami. Przez tę złośliwą pracę kamery objamy się o ściany, nie znajdujemy przejść, itp. A gra polega przecież głównie na przechodzeniu poziomów, rżnięciu przeciwników i ewoluowaniu postaci (bo jak przystało na pseudoRPG, postać się rozwija i dodaje jej się wytrzymałość i punkty magii). Trzy elementy do zrobienia. I nie udało się. Szkoda. Jest przeciętnie. Gadaniem o nieprzeciętnym scenariuszu i mydleniem oczu silnikiem gry 4 generacji, marketingowcy z 3DO niczego nie wskórali. [Grabarz]

## HBO BOXING

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

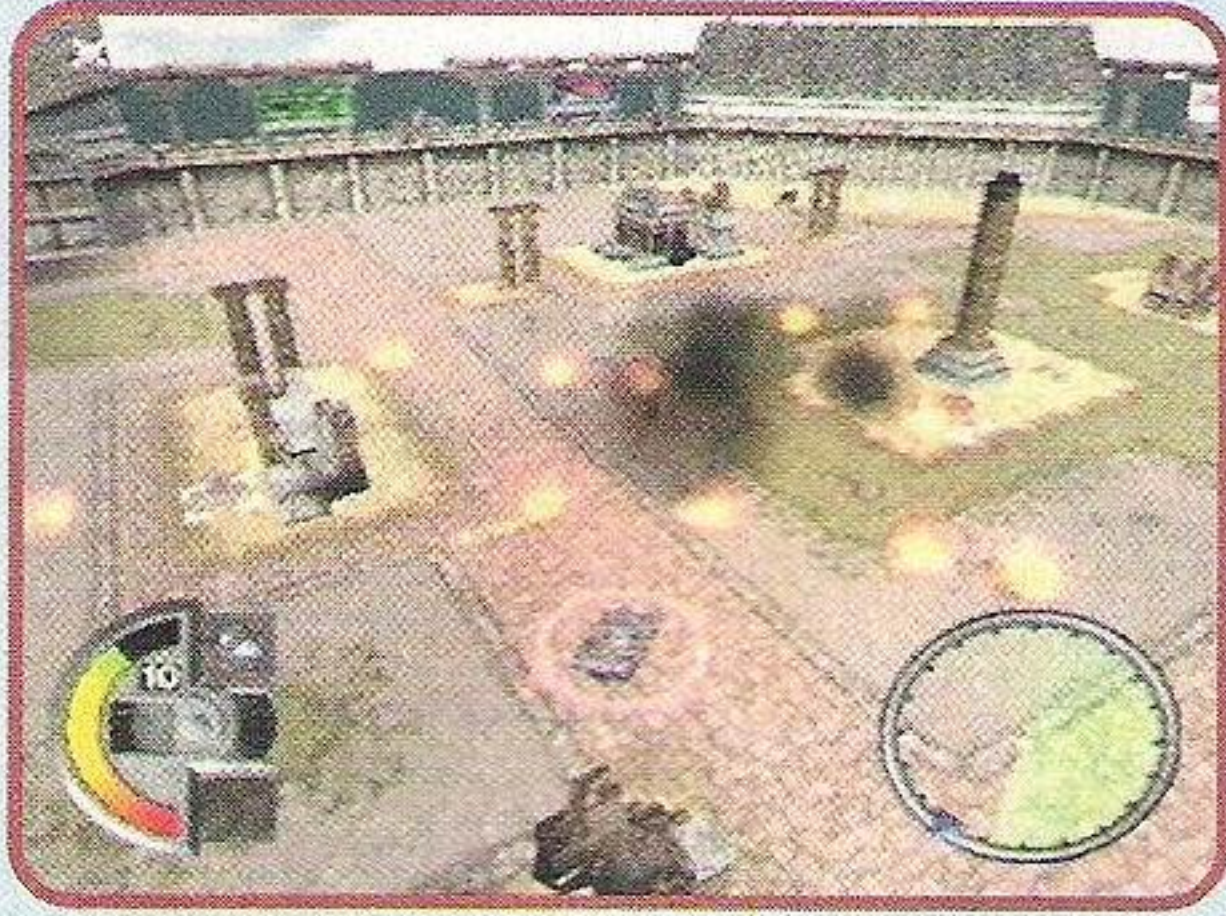


- Przy okazji recenzji KK2001 wspominałem, że brakuje w nim świetnego boksera jakim jest Roy Jones Jr. Teraz już wiem gdzie się podział.
- Powiem krótko: źle trafił. Ten promotor jest zbyt kiepski aby mu zapewnić walkę o mistrzostwo.
- Co z tego, że gra ma licencję na nazwiska świętych zawodników: wspomniany już Roy Jones Jr., Ike Quartey, George Foreman i tak dalej. Jest jednak takie powiedzenie nadużywane przez komentatorów piłkarskich, które pozwolę sobie teraz zacytować: "Nazwiska nie grają". No i fakt - rzeczywiście nie grają. A z pewnością nie zapewniają grywalności. Zaczniemy jednak od początku. Gra prezentuje się świetnie. Rewelacyjne intro, przejrzyste menuy i niezła możliwość ustalania zasad walki. Na przykład sędzia może być ślepy na ciosy poniżej pasa i nie reagować nawet wtedy, gdy zawodnicy krwawią jak zarzynane prosiaki. Wszystko jest fajnie i pięknie do momentu w którym możemy zacząć sterować naszym bokserem. Poruszają się fighterzy z gracją świni w worku (co mnie napadło z tą trzodą?). Animacje ciosów, bloków i innych akcji wołają o pomstę do nieba. Taktyka ani strategia nie istnieją, możesz wciskać ciosy bez ładu i składu. Zadawane są na dokładkę z takim opóźnieniem że musisz myśleć z wyprzedzeniem około 2 sekund nad tym, co za chwilę zdarzy się na ringu. Sterowanie jest beznadziejne. Dźwięk jest kiepski, odgłosy ciosów nienaturalne a komentatorzy niezbyt mądrzy. Na dokładkę publika jest niemrawa i nie reaguje na to, co dzieje się w ringu. Wszystko to składa się na fatalną grę, której nie polecam żadnemu, nawet największemu maniakowi boksu. Jest jak Jędrus: najpierw rozbudza nasze nadzieje profesjonalnym wyglądem a potem poddaje się po pierwszych ciosach. A z konkurencją przegrywa przez tak zwaną "przewagę techniczną" już w pierwszej rundzie. [Marcellus]



## WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANK

- Platforma: PlayStation 2
- Wydawca: 3DO
- Ocena: 4/10



Niedawno w naszym kąciku crapów i konwersji gościliśmy PSX'ową wersję tej gry. Jest ona, ogólnie mówiąc, śmieciem i tak też została oceniona.

Teraz ta sama gra zostaje wydana na PlayStation 2. Lądujemy gdzieś w przyszłości, gdzie najpopularniejszym sportem są rozgrywane na arenach walki czołgów.

W grze znajdziemy sporo rodzajów zabawy. Można walczyć w turnieju, jest deathmatch i gonienie za flagą przeciwnika. Jest wreszcie tryb domination - dość ciekawy i nowatorski rodzaj zabawy grupowej, który poznacie (lub nie) sami. Niemal we wszystkie tryby możemy grać w 1, 2 3 lub 4 graczy wykorzystując rozgałęziacz MultiTap 2. Który trzeba oczywiście kupić.

Wybieramy swojego zawodnika z jego czołgiem (różnią się tym, co zwykle) i wskakujemy na plac boju. Aren jest więcej niż w PSX'owej wersji; są też o wiele lepiej wykonane, co w sumie nie powinno nikogo dziwić. Można sobie pojeździć, postrzelać do przeciwników i pozierać bonusy, jeśli takie akurat będą. Nic nowego.

W grze jest kilka fajnych patentów, jak na przykład strzelanie zdalnie sterowanym pociskiem (wtedy kamera przełącza się na kamerkę umieszczoną w rakiecie), czy możliwość znacznego oddalenia widoku z kamery, co daje lepszy przegląd placu boju. Gra jest też szybka, naturalnie gdy wybierzemy szybki czołg.

Grafika jest przyzwoita, ale tak naprawdę nie wyróżnia się niczym. Dźwięk nie podobał mi się. Można pograć i sobie postrzelać, ale całość jest zbyt monotonna i mało oryginalna. Na PS2 jest kilka innych gier wartych wydania pieniędzy. [Gulash]

## AQUAAQUA - WETRIX 2

- Platforma: PlayStation 2
- Wydawca: Take 2
- Ocena: 7/10



Kłopot z ocenianiem gier logicznych polega na walce z samym sobą. Jeżeli już okaże się, że z tego czy innego gustu przedstawicielka danego gatunku nie przypadła nam do gustu należy zadać sobie pytanie - a może ona jest bardzo fajna, tylko ja jestem nie tego? Osobnik słaby, cierpiący w dodatku na kompleks konsolarza (gry na konsole są

prymitywne i dla dzieci, a jak ktoś chce mądrzejszej rozrywki to szuka PeCetów) to sprawa jest przesądzona. Gier logicznych w takiej sytuacji nie ocenia się źle. Szczęśliwie się składa, że w przypadku AQUA AQUA raczej nie ma takiego problemu. Jest to zrealizowana z połotem, estetyczna i fajna zręcznościowa gra logiczna. Mamy mały wycinek ładu, na który z nieba spadają różne rzeczy. Naszym zadaniem jest takie zarządzanie spadającymi elementami aby wszystko się mieściło. Nasz płachetek ziemi przedstawiony jest w rzucie izometrycznym, który jak sądzą autorzy, najlepiej pokazuje przebieg akcji. I tutaj błąd. Moim jedynym, ale niestety bardzo poważnym zarzutem jest właśnie ów zupełnie nie dający się zmieniać widok. Z niemąym wstydem muszę przyznać, że miałem z tego powodu w pierwszym poziomie treningowym w grze. Polegał on na ułożeniu czterech klocków w kształcie litery L w kwadrat, a następnie na zrzuconiu na środek wody, tak żeby się nie wylała. Niestety izometryczny widok nie jest w stanie pokazać, czy klocki będą stykały się idealnie w rezultacie czego musiałem pokornie powtarzać to jakieś dziesięć razy. A w trakcie gry dzieje się jeszcze więcej. Non stop spadają klocki tworząc prawdziwe kaniony i niestety nie sposób jest zobaczyć gdzie co spadnie i jaki będzie tego efekt. A że najważniejsze jest utrzymywanie wody na wyznaczonym poletku, tak żeby nie wyciekła - robi się kłopot. Jeżeli jednak okaże się, że macie wprawniejsze oko i rękę niż ja - może się wam spodobać. Gra jest szybka, ładna i ma świetną muzykę. Zabawę urozmaicają bomby huśtające płachetkiem, meteoryty wpadające w wodę i ją wysuszające itd. Dobra, innowacyjna gra (jej uznany pierwowzór powstał na N64) z utrudniającym zabawę brakiem możliwości obracania kamery. [Banan]

## DONALD DUCK: Goin' Quackers

- Platforma: PlayStation 2
- Wydawca: Ubi Soft
- Ocena: 6/10



Kaczor Donald rusza na pomoc Daisy! Rany, czuję się jakbym był redaktorem działu "Streszczenia odcinków seriali" w jakiejś gazecie z programem telewizyjnym. Tak się jednak składa, że na zupełnie nowe motywy które mają stanowić załazek gry czy filmu nie wpada się od tak sobie (a prawdę mówiąc, już w ogóle się nie wpada), więc dajmy sobie spokój z czepialstwem... Gra jest ładniejszą, barwniejszą i w ogóle lepszą wersją zręcznościowego platformerka dwa i pół D z gatunku Crashowatych, który trafił na PSX-a (a także na Nintendo 64 i Dreamcasta). Występuje w niej cała plejada znanych z serialu animowanego postaci i... Reszta to standard, choć wykonany z najwyższym połotem (szczególnie animacja tytułowego bohatera). Donald skacze, wali pięciami, zbiera trybiki, uczy się nowych ciosów i biegnie przed siebie, skacze na głowy wrogom... O przepraszam, na przyszłość będę zastaniał usta - słowem - robi to co robić powinien. A jak to robi? Fajnie. Przenosi się po różnych światach i kompletuje

części maszyny, dzięki której uda mu się dotrzeć do krainy złego Morlocka i uratować porwaną Daisy. To wszystko już było. Tylko bez zabawnego i dobrze podłożonego charkotu kaczora. Ale za to bez kiepskiej, drażniącej muzyki. [Banan]

## THEME PARK WORLD

- Platforma: PlayStation 2
- Wydawca: Electronic Arts
- Ocena: 6/10



Najlepsza gra menedżerska na PS2. I wcale nie tylko dlatego, że bezkonkurencyjna. Naprawdę trochę poczekamy zanim coś osiągnie zdobyty przez nią poziom.

Od razu zaznaczam. Jeżeli myślicie, że jest to prosta gra, w której zabawy jest więcej niż pracy to się grubo mylicie. Na gotowego podjęcia pracy w parku rozrywki osobnika czeka gąszcz przeszkód. Są tu poważne decyzje natury ekonomicznej i logistycznej, zarządzanie kadrami, dogłębne stanu bezpieczeństwa parku itd. Wszystko odbywa się poprzez kontrolowanie licznych wykresów, słuchaniu wskazówek pomocnika oraz trzymaniu ręki na pulsie w samym parku. Ten jest w grze zobrazowany bardzo fajnie - czyli w tradycyjny themeparkowy sposób. Małe śmieszne ludziki nie są może przesadnie szczegółowe, ale też nie o to w tej grze chodzi. Właśnie - grafika przeskoczyła tę z PSX-a, ale nie wylądowała jakoś znacznie dalej. Nie polecam tej gry osobom nie mającym żadnego doświadczenia z gatunkiem gier ekonomicznych. Tutaj naprawdę wszystko trzeba zrobić samemu. Zaciągnąć kredyt, kiedy nie ma kasy, ustalać ceny biletów poszczególnych atrakcji, regulować zawartość lodu w coli, zatrudniać dozorców i policjantów, usprawniać atrakcje, przyglądać się klientom (i analizować ich reakcje). Pod stosunkowo niepozorną nazwą kryje się prawdziwie złożona i skomplikowana gra, która powinna spodobać się osobom, którym na tego rodzaju rozrywce zależy. W dalszym ciągu jest to jednak ta sama gra, o której pisałem rok temu w wersji na PlayStation. Tylko z lepszą grafiką. [Banan]

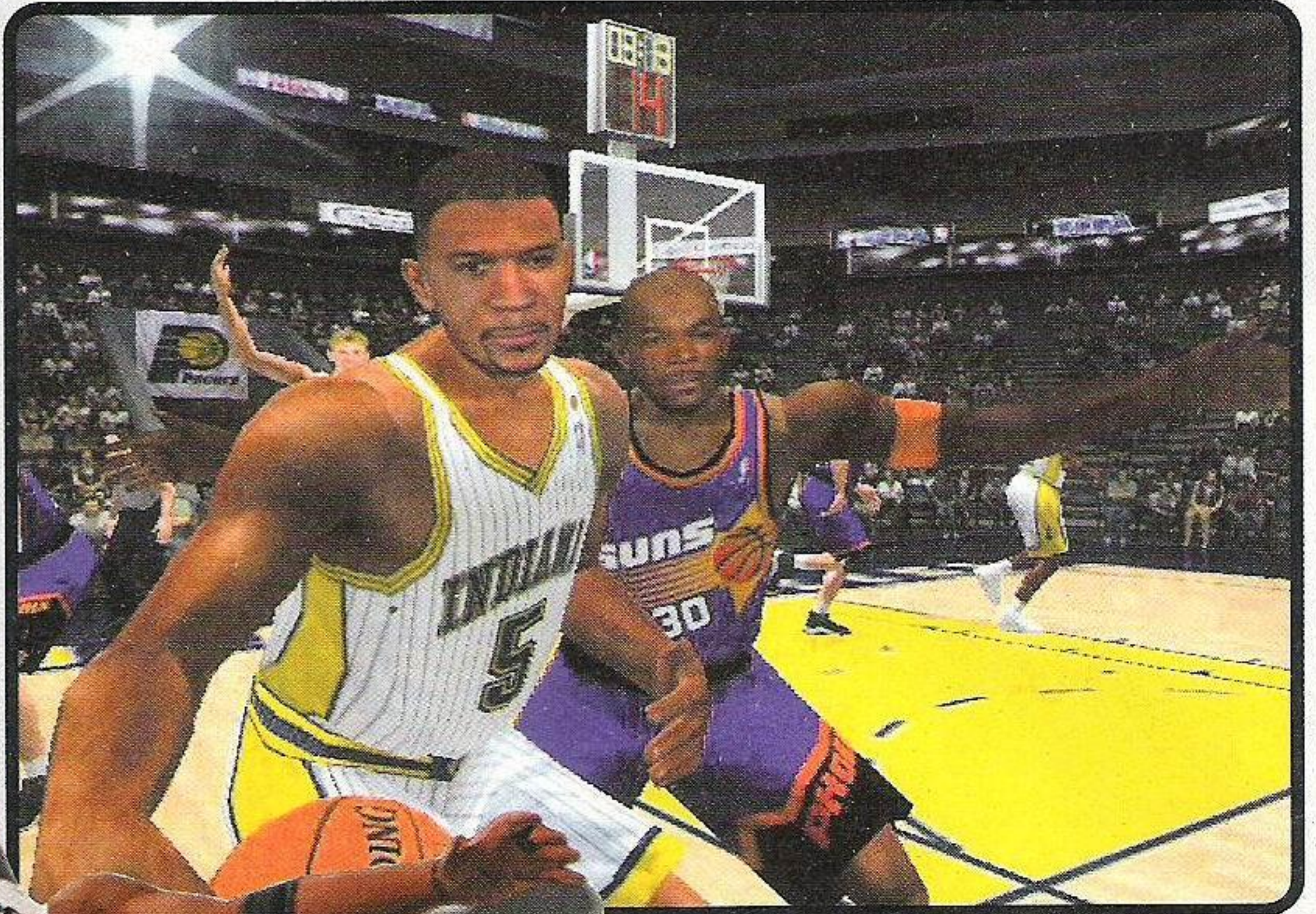
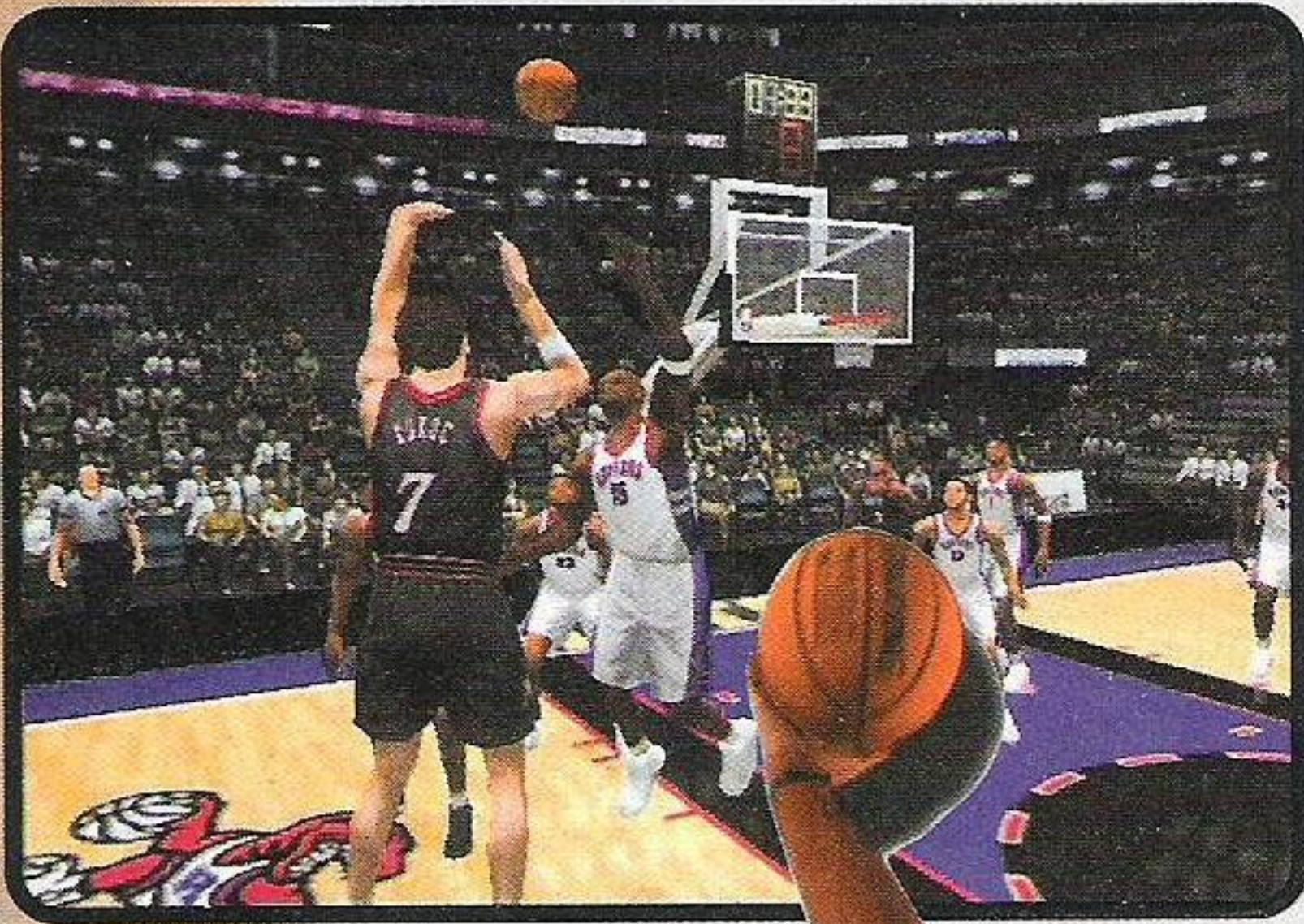
## BATMAN BEYOND: Return of the Joker

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



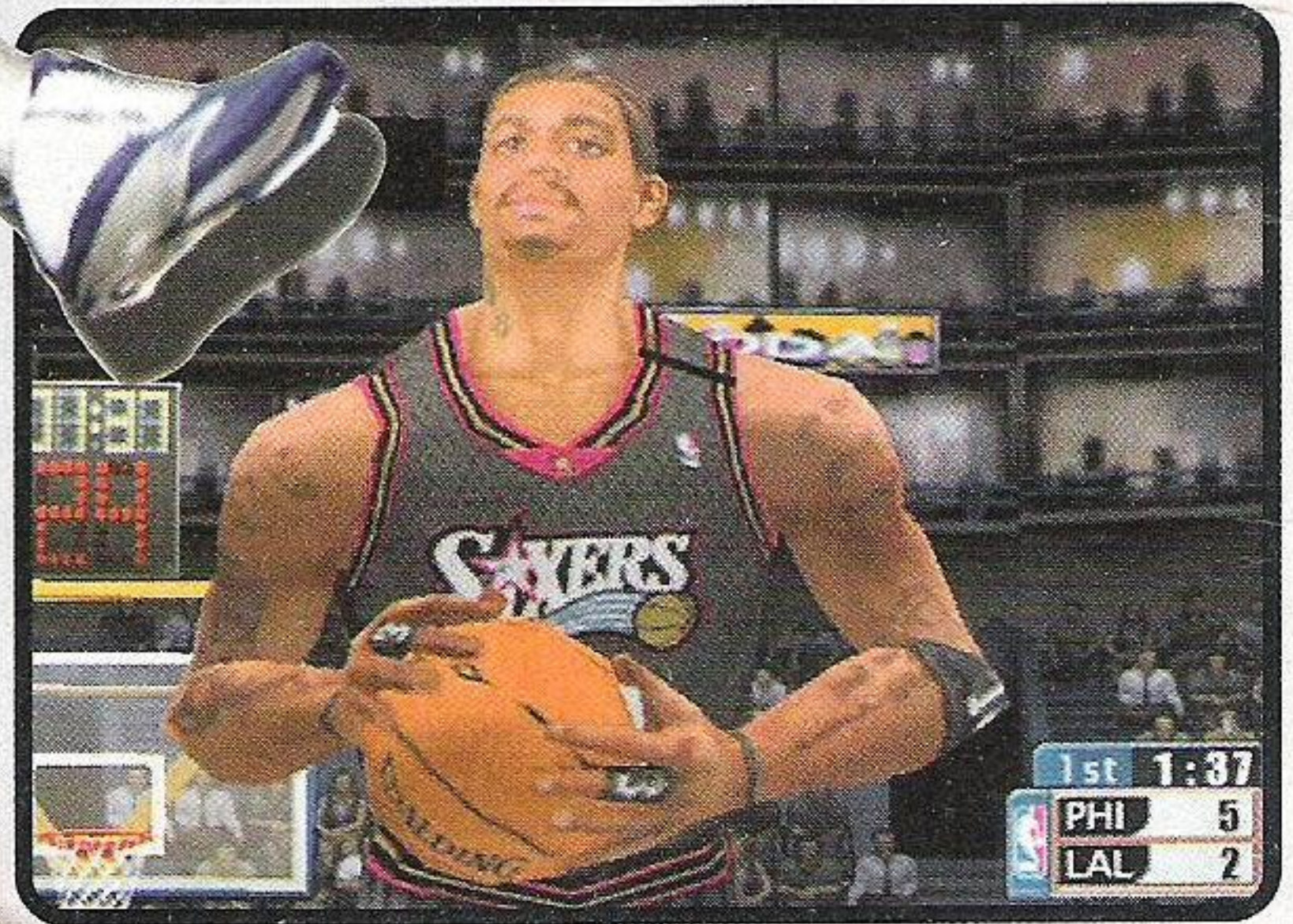
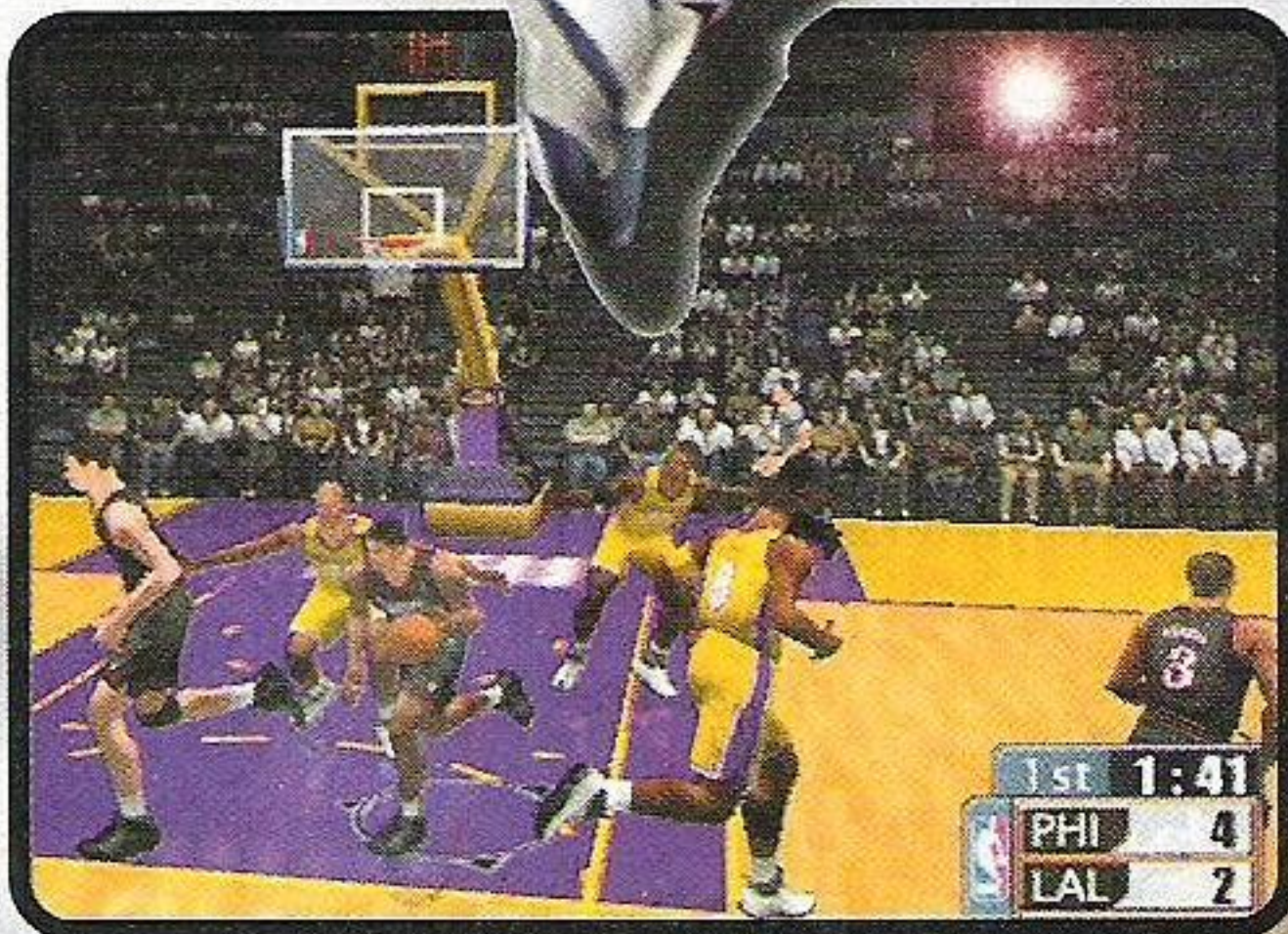
16-bitowa grafika, 8-bitowa grywalność. To jedna z najgorszych gier na PlayStation, jakie miałem nieszczęście widzieć. Scrollowana mordobitka. Omijać, za darmo nie brać. [Gulash]





Jest takie przysłowie, które brzmi: "Lepsze jest wrogiem dobrego". Na całe szczęście to powiedzenie nie sprawdza się za każdym razem i w przypadku NBA 2K1 nie znalazło potwierdzenia. Więc cieszymy się, bo właśnie pojawiła się najlepsza koszykówka wśród gier video.

Już o zeszłorocznym wydaniu tej gry wypowiadałem się w samych niemal superlatywach. Nawet mocno irytujące zagrania występujące w tamtej wersji (mam na myśli głównie niesamowitą wprost zdolność graczy do blokowania rzutów) nie zdołały zatrzeć ogólnego wrażenia. Czyli - najlepszego oddania natury gry zwanej koszykówką. Oczywiście tylko do czasu wydania NBA 2K1. Nowa edycja tej wspaniałej gry daje jeszcze bardziej intensywne uczucie uczestniczenia w rzeczywistym meczu. Ale choć wszystkie stare błędy zostały poprawione, to niestety pojawiły się nowe. Na całe szczęście nie zepsuły one zabawy płynącej z gry. Trzeba się do nich po prostu przyzwyczaić oraz nauczyć się kilku reguł jakimi rządzi się ta gra. Graficznie nowe wydanie koszykówki Visual Concepts jest jednocześnie lepsze i gorsze od swego poprzednika. Lepsze, ponieważ poprawiono wygląd postaci. Nie są już tak przerysowane i karykaturalne jak wcześniej. Twarze graczy są gładsze i bardzo zbliżone do swych rzeczywistych odpowiedników. Wygładzono także sposób przedstawienia muskulatury zawodników. Nie mają już tak napakowanych ramion i są ogólnie mówiąc smuklejsi. Teraz tylko kilku z nich ma nienaturalnie przerośnięte bicepsy. Tak się jednak składa, że w rzeczywistości również są potężnie zbudowani. Mam na myśli oczywiście Karla Malone i Alonzo Mourninga. Dużo gorsze jest zaś pod względem liczenia kolizji obiektów. Nowe postacie zostały zrobione w pośpiechu i nie są dopracowane. Części ciała przenikają się częściej, niż poprzednio. Zawodnicy potrafią wleźć na siebie tak, że głowa pierwszego wystaje z klatki piersiowej drugiego. Również obręcz czy tablica nie są zbyt solidną przeszkodą dla rąk graczy. Moje rzuty były wielokrotnie efektywnie blokowane po tym, jak ręka zawodnika przeniknęła właśnie przez nie. W NBA 2K takie wpadki zdarzały się dużo rzadziej. Mam nadzieję, że w kolejnej części zostanie to naprawione, bo nie pozostawia najlepszego wrażenia.



# SEGA SPORTS NBA 2K1

co najbardziej rzuca się w oczy czyli animacja postaci oraz sposób, w jaki poruszają się po boisku i zdobywają kosze jest nadal na najwyższym poziomie. To, co gracze wyprawiają na boisku przyprawia o chroniczny wytrzeszcz oczu.

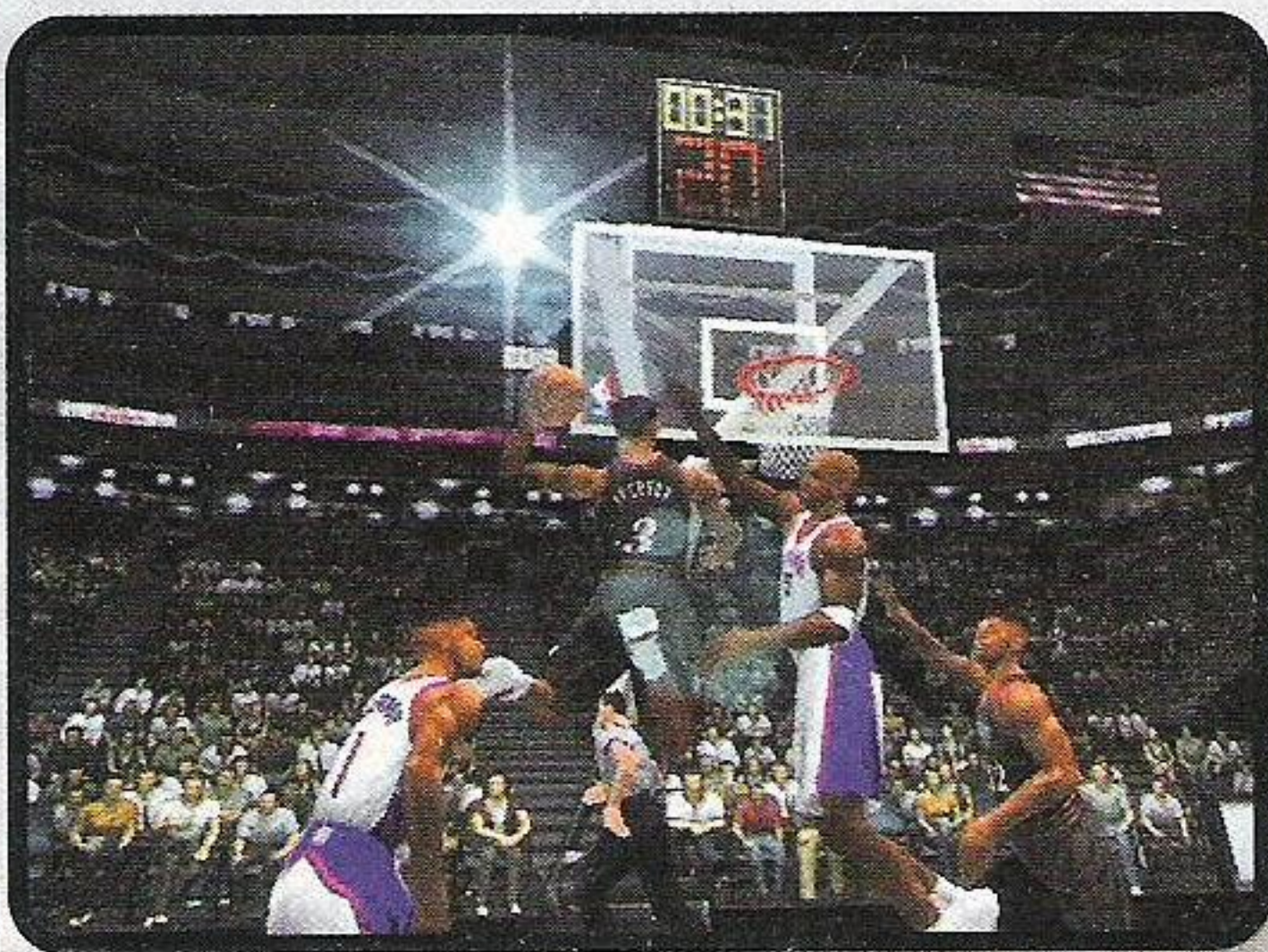
Pod względem udźwiękowienia nie nastąpiły większe zmiany. Poprawiono trochę gadki pomiędzy graczami (tak zwane trash talking) i odzywki trenerów. Reszta jest bez większych zmian. Oprócz komentatorów, którzy są strasznie nudni i bez przerwy się myślą. Zasób ich słownictwa jest wyjątkowo ograniczony i po około dziesięciu meczach można w ciemno przepowiadać, co za chwilę powiedzą. Często gadają jakieś niestworzone rzeczy i myślą zawodników, zespoły czy nawet wydarzenia na boisku.

W sposobie gry nie zaszły jakieś rewolucyjne zmiany. Nadal jest intuicyjny i niezwykle wdzięczny. O ile w NBA 2K manią były bloki i konsola nadużywała ich jako broni defensywnej, to w tej części znalazł się nowy obiekt zainteresowania: przechwyty. Konsola niesamowicie skutecznie potrafi pozbawić cię piłki - więc uważaj. Zasada jest prosta - nie wolno się wpychać na ślepo pod kosz i nadużywać zwodów. Tak jak w rzeczywistości większość prób kozłowania w polu trzech sekund przez wysokich zawodników kończy się stratą piłki.

Na całe szczęście to,

Na najwyższym poziomie trudności jest ciężko nawiązać równorzędą walkę z konsolą. Wyraźnie oszukuje zarówno w obronie jak i w ataku. Na najwyższym poziomie trudności wygląda to tak: gdy atakujesz, konsola ma nad tobą przewagę dzięki świetnej obronie, zaś gdy bronisz się ma nad tobą przewagę dzięki niesamowitemu atakowi. Trochę to nieuczciwe, nieprawdaż? Ale jeżeli lubisz trudne wyzwania, to jest tu kilka w sam raz dla ciebie. Mógłbym jeszcze długo pisać o wielu smaczkach graficznych i koszykarskich jakie można znaleźć w tej grze. O pięknych wsadach i dryblingach. O przyjemności rozgrywania meczów na ulicznych boiskach i grania w multiplayerze. O ... Dosyć. Tego słowa nie są w stanie oddać to trzeba zobaczyć na własne oczy. EA Sports niech się schowa. I Love This Game!

Marcellus



Dreamcast

9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 8

MIÓD 9

Wydawca: Sega  
Producent: VC  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Luty

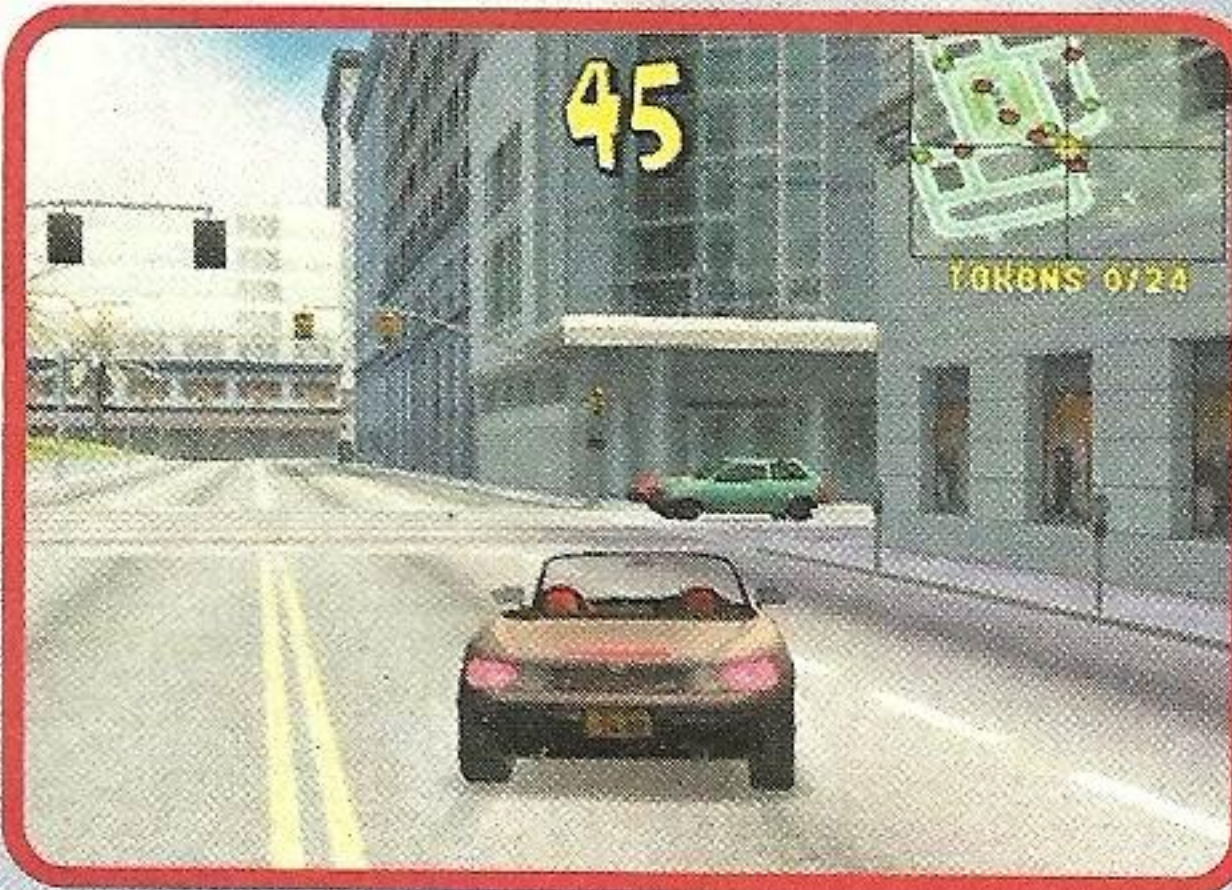
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit



Nie wiem kto wpadł na genialny pomysł stworzenia tak nudnej i bezsensownej gry. Mam nadzieję, że będzie to odosobniony przypadek i w przyszłości na PS2 ukażą się jakieś ambitniejsze i lepsze tytuły.

Założenie jest proste. Jeździ się po kilku bardzo znanych miastach takich jak: Rzym, Tokio, San Francisco czy Londyn i... zbiera się śmieciuszki. Oczywiście na czas. W każdym z miast jest kilka misji umiejscowionych w różnych ich zakątkach. Czy jest tu coś jeszcze? Nie, nie ma. No może oprócz tego że za spowodowane zniszczenia dostajemy punkty. Po co? Po nic, ot tak dla przyjemności płynącej z niszczenia samochodów czy innych przyulicznych obiektów, takich jak przystanki, kioski czy sklepy. Wszystkie te niezbyt smaczne kawałki zostały doprawione naprawdę obrzydliwą przyprawą, przy której czosnek pachnie jak poziomka. Mam na myśli koszmarnie i beznadziejne

sterowanie. Pomimo tego, że jeździ się raczej małymi samochodami nie znaczy to wcale że są one łatwe do prowadzenia. Zakręt jest zazwyczaj bardzo poważną przeszkodą i pokonanie go bez wpadania na ścianę jest wielkim wyzwaniem. Prędkiej można z wściekłości rozwalić pada o



ścianę niż się do tego przyzwyczaić. Jedynym pozytywnym aspektem tej gry jest ładna i przyjemna dla oka grafika. Modele pojazdów są wręcz śliczne. Pomimo tego, że gra nie ma licencji na używanie oryginalnych marek pojazdów nie jest wielkim problemem rozpoznanie samochodów jeżdżących na przykład po Rzymie. Najczęściej spotykany jest tam pojazd

# TOPGEAR DARE DEVIL

przypominający swym wyglądem Punto. Autka są bardzo ładnie oświetlane w czasie rzeczywistym. Miasta też są efektowne, mnóstwo w nich szczegółów i choć tekstury nie zawsze są najwyższej jakości to i tak robią niezłe wrażenie. Całość pomyka z rozsądną prędkością. Zdarzają się oczywiście spowolnienia, ale w której z dotychczas wydanych gier samochodowych nie zaobserwujemy tego nieprzyjemnego zjawiska? Udźwiękowanie DARE DEVILA nie zapada w pamięć. Mamy tu przyzwoite odgłosy silnika samochodu i reszty dźwięków towarzyszących jeździe. Muzyka jest zupełnie do niczego. A nie powinno tak być, bo w grze o czysto rozrywkowym podejściu niezbędna jest dobra ścieżka dźwiękowa. Mogłaby ona uprzyjemnić nudną jak flaki z olejem jazdę. No bo jak inaczej nazwać zbieranie na czas żetonów po różnych miastach. Nie jest to podniecające wyzwanie i coś co mogłoby zachęcić graczy do wysiłku. Jedyną nagrodą są bonusowe trasy i dodatki, ale nawet



i one nie zmuszą was do grania w ten tytuł dłużej niż kilka chwil.

Marcellus

PlayStation 2

5

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 5

MIÓD 5

Wydawca: Kemco  
Producent: Papaya  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Luty

Wykorzystuje: Dual Shock 2  
Memory Card 8Mb

## RAZOR FREESTYLE SCOOTERS

Były deskorolki, bmx'y, a nawet surfing. Przyszła czas na... kicboardy zwane u nas... Hulajnogami!

Tak, to fakt. Skejtówki uderzają rynek gier video pełną parą. Jednym się to podoba, innym nie, ale prawda jest taka, że gry skejtowe po prostu mają niesamowite branie wśród konsolowej braci. Ja na przykład każdą z nich, nawet tę najgorszą, katuję dobrych kilkanaście godzin. Po prostu lubię te gry, słowo honoru. Shaba Studios to developer znany chociażby z dobrego GRIND SESSION, a więc na skejtowo - konsolowym polu grupa z doświadczeniem. Tym razem jeździć będziemy, jak już wspominałem, na hulajnogach. Jeśli jednak myślicie, że taka hulajnoga to zabawka wyłącznie dla brzdąca, który pod opieką

rodziców (a nuż sobie coś zrobi!) jeździ sobie po lokalnym deptaku to jesteście w błędzie. Otóż na hulajnogach da się czesać triki technicznie bardzo podobne do bmx'owych! A RAZOR FREESTYLE SCOOTERS umożliwia nam taką właśnie hardcore'ową jazdę na hulajnodze. Mamy licencjonowany sprzęt (Razor) i sporo miejscówek, które przyjdzie nam katować do znudzenia. Zadania jakie stawia nam gra są standardowe: nabij odpowiednią liczbę punktów, zbij konkretną liczbę kófecek, wykonaj trik lub zrób odpowiednio długiego grinda. Wszystko fajnie, ale po tak dobrej grze jaką niewątpliwie



było GRIND SESSION, wypadłoby wydać lepszy tytuł. A tymczasem RAZOR FREESTYLE SCOOTERS to nic innego jak GRIND SESSION z hulajnogami zamiast deskorolek! Nawet grafika jest identyczna, a engine odpowiadający za triki różni się tylko nieznacznie. Poza tym wszystko wygląda jak w starym GRIND SESSION. Powiem więcej, ta gra jest gorsza od swojego protoplasty. A w porównaniu do TONY HAWK'S 2 wypada bardzo słabo. Do tego dochodzi naprawdę cienki soundtrack (punk, ale jakoś bez polotu - nie to co NO/FX w GRIND SESSIONS) i przestarzała

jak na dzisiejsze czasy grafika. Nie wiem też do kogo adresowana jest ta gra. Dla starych wyjadaczy system trików jest zdecydowanie za prosty (zbyt banalny), a młodzi gracze... walczą z TONY HAWK'S 2, bo jest super. Patrząc subiektywnie mógłbym powiedzieć: ekstra! Znowu mogę czesać triki, skakać i zaliczać level! Jednak obiektywna ocena tego produktu daleko odbiega od moich prywatnych skrzywień. Średniak jak nic, niestety...

Nolster



PlayStation 2

5

GRAFIKA 5

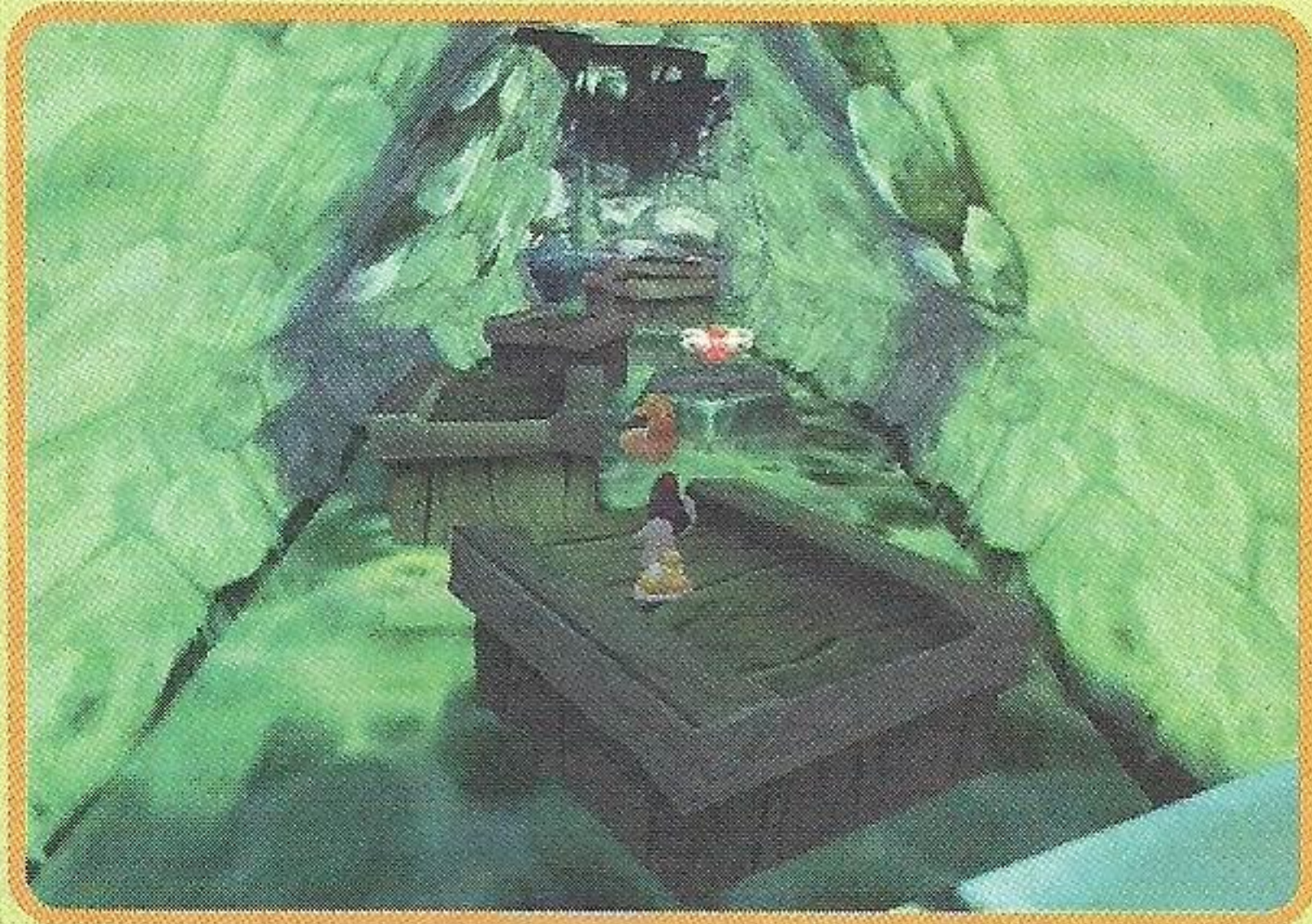
DŹWIĘK 5

MIÓD 6

Wydawca: Crave  
Producent: Shaba  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Grudzień

Wykorzystuje: Dual Shock  
Memory Card





# RAYMAN REVOLUTION

Radosny, ciepły, ładny, tęczyowy, wyzuty z przemocy, dziecinny, banalny, wtórny, skoczny, żwawy - łapiecie powoli o co mi chodzi?

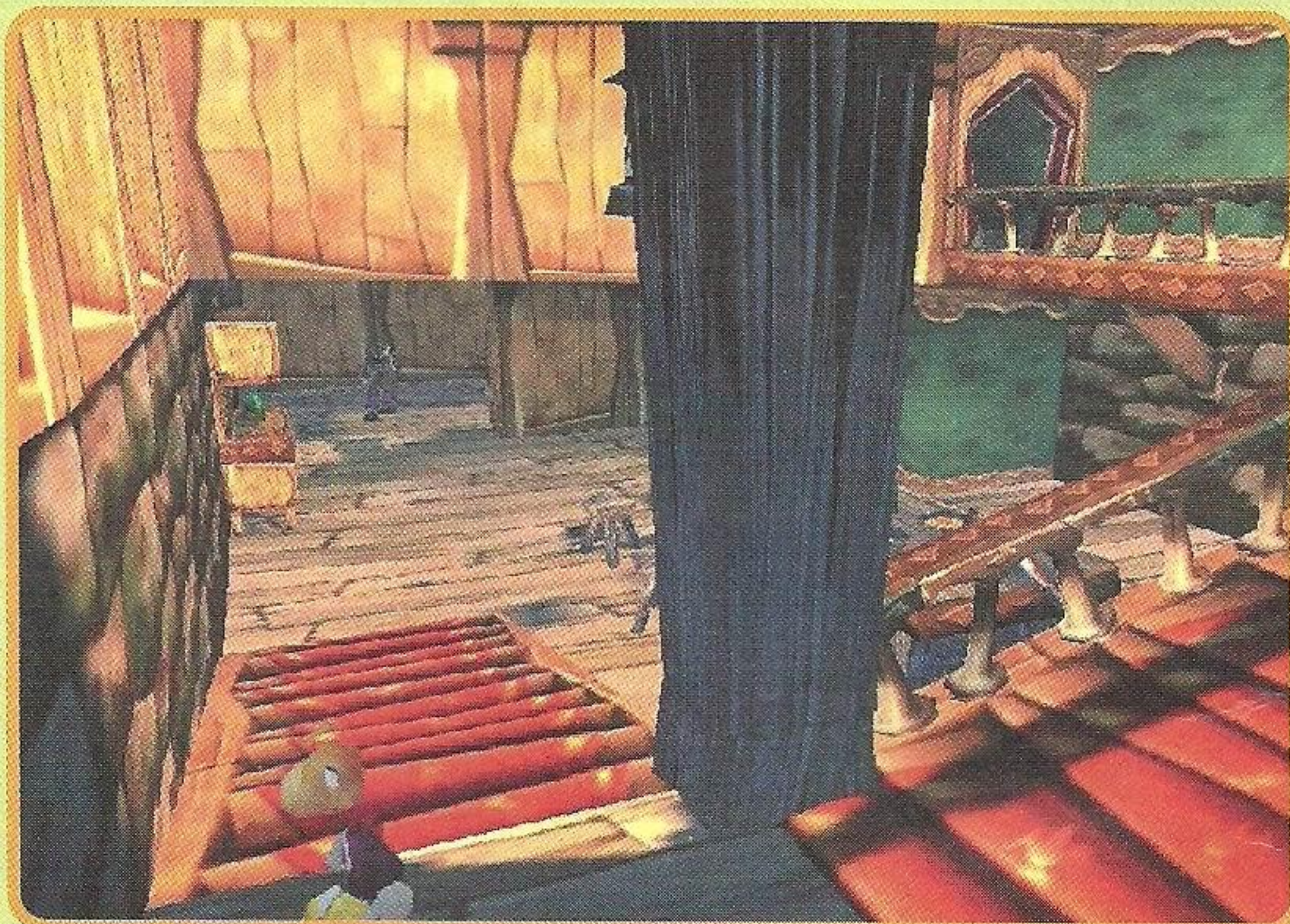
**PIĘKNE !**

Mówiliśmy już przy wersji na Dreamcasta i Nintendo 64... Ta gra to prawdziwa bajka - patrząc na ekran telewizora można śmiało pomylić ją z filmem animowanym! A poza tym to naprawdę wspaniała trójwymiarowa platformówka, przy której doskonale będzie bawić się każdy, niezależnie od wieku czy płci. N+ poleca. [G-Ash]

**P**S2 dostało w końcu grę, która robi to wszystko czego się po niej spodziewacie. A rewolucja? Powiedzmy w ten sposób. Gdyby tak wyglądała rewolucja październikowa, to nikt nie słyszałby dzisiaj o pancerniku Potiomkin. Tak naprawdę RR to RAYMAN 2, który pojawił się już zarówno na PlayStation jak i na Dreamcasta. Oczywiście upgrade na nową konsolę Sony powoduje, że wersja na PSX-a przy tej na PS2 wygląda co najmniej kiepsko, ale tego należało się przecież spodziewać. Pogłębiona została paleta kolorów dzięki czemu wszystkie obiekty stały się o wiele przyjemniejsze dla oka. Oka osoby lubującej się w pstrokatej grafice naturalnie. Zadaniem Raymana cierpiącego na syndrom człowieka o niewidzialnych kończynach staje się wyzwolenie radosnej gromadki dziwnych, z grubsza antropomorficznych przyjaciół, których z braku innych wciągających zajęć postanowił uwięzić zły pirat Razorbeard (najwyraźniej próbując uszczknąć choćby kawałek tortu sławy należącego do Sinobrodego). I zaczyna się. Dla osoby nie mającej nigdy nic wspólnego z przygodami gościa o niewidzialnych piszczelach zaczyna się w tym momencie zupełnie niezrozumiałą wyliczanką. Dowiadujemy się bowiem, że porwany został Globox, po całym świecie porozrzucane są Lumsy, nie wiadomo gdzie jest czarodziejka, a Teensiesy

rozpaczają. A ja na to - niemożliwe... Na szczęście mając za sobą zdany podstawowy kurs z Mariana 64 bez większych kłopotów domyśliłem się, że problemy prysną, gdy wszystkie z wymienionych powyżej postaci/przedmiotów znajdę. I nie pomyliłem się.

Co prawda w podręczniku Mariana nie dawało się strzelać pięściami i łagodzić upadki (a później - także latać) korzystając z obracających się uszu, ale ta sprawa stała się oczywista po kilkunastu minutach grania. Powiedzmy tak. RR to platformer 3D dla dzieci. Jeżeli ktoś zakupił właśnie



opracowywany w jakimś zupełnie innym, lichym studio graficznym. Aha - czasami akcja zwalnia. Huh. Powiedziałem to.

Gra przesycona jest ciepłem, które powinno przypaść do gustu maluchom. Niestety sam bohater nie jest na tyle wyrazisty abym mógł z radością wspominać jego przygody. W porządku - ratuje świat przed złymi, ale nie robi tego w przekonaniem. Brakuje mu tego charakteru i nastawienia, które z Mike'a Le Roi, Solid Snake'a czy (z bliższego poletka) - Kazooie'a czy Linka robią prawdziwych bohaterów ich gier. Bo Rayman jest bohaterem dlatego, że gra ma go w tytule. Nic więcej.

Banan

PlayStation 2

**8**

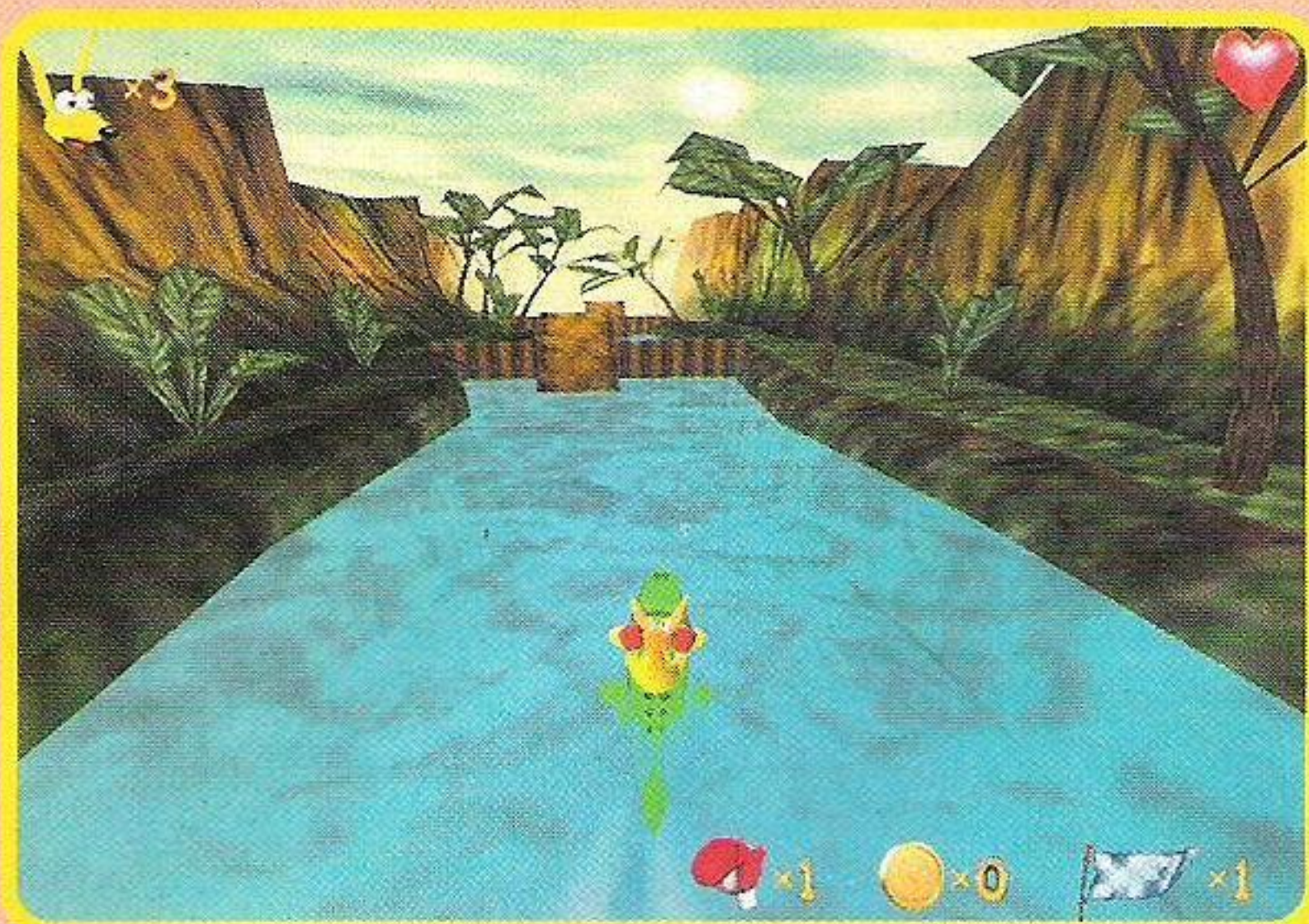
GRAFIKA **8**

DŹWIĘK **7**

MIÓD **8**

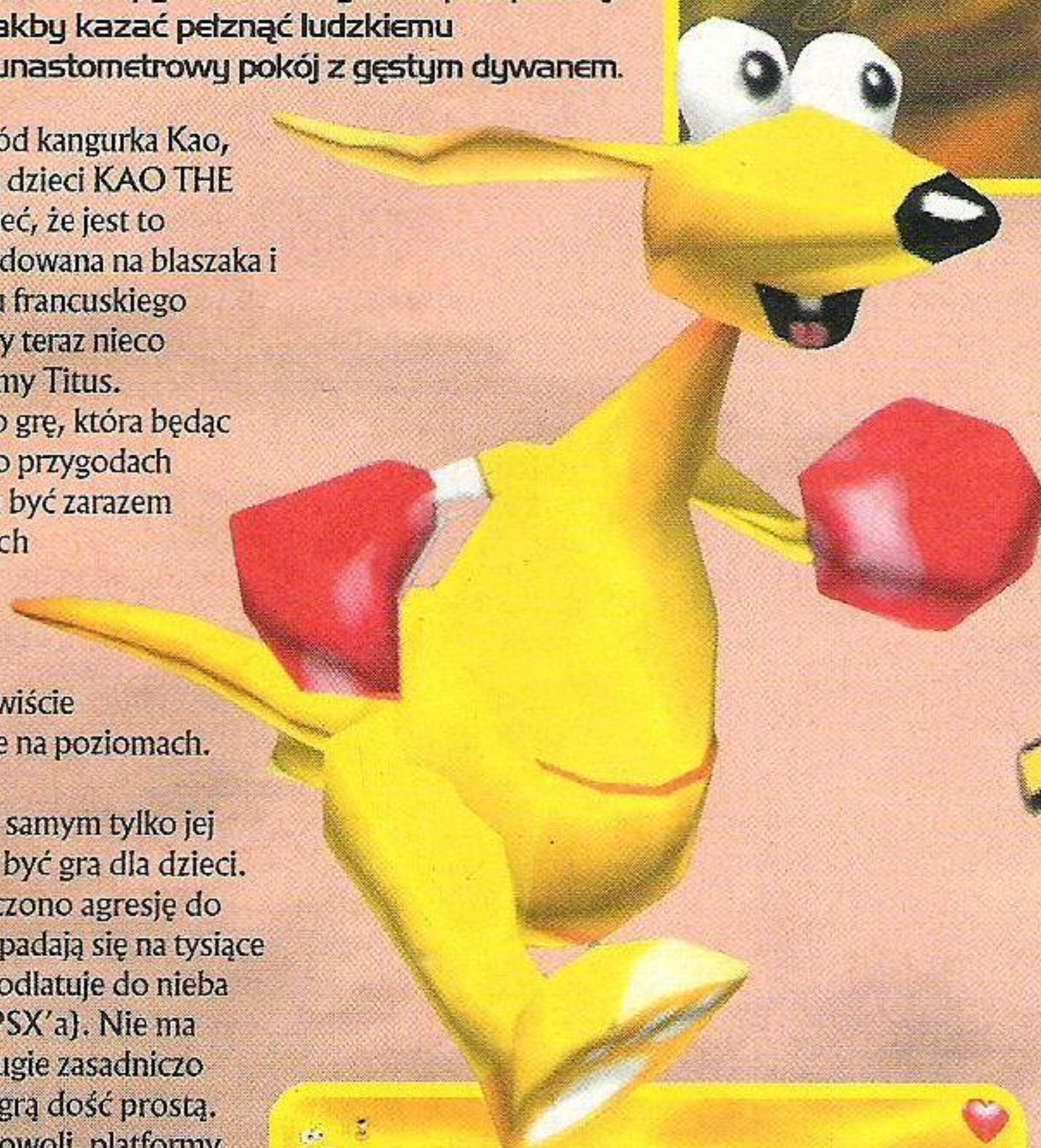
Wydawca: Ubi Soft  
Producent: Ubi Soft  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Luty  
Wykorzystuje: Dual Shock 2,  
Memory Card 8Mb



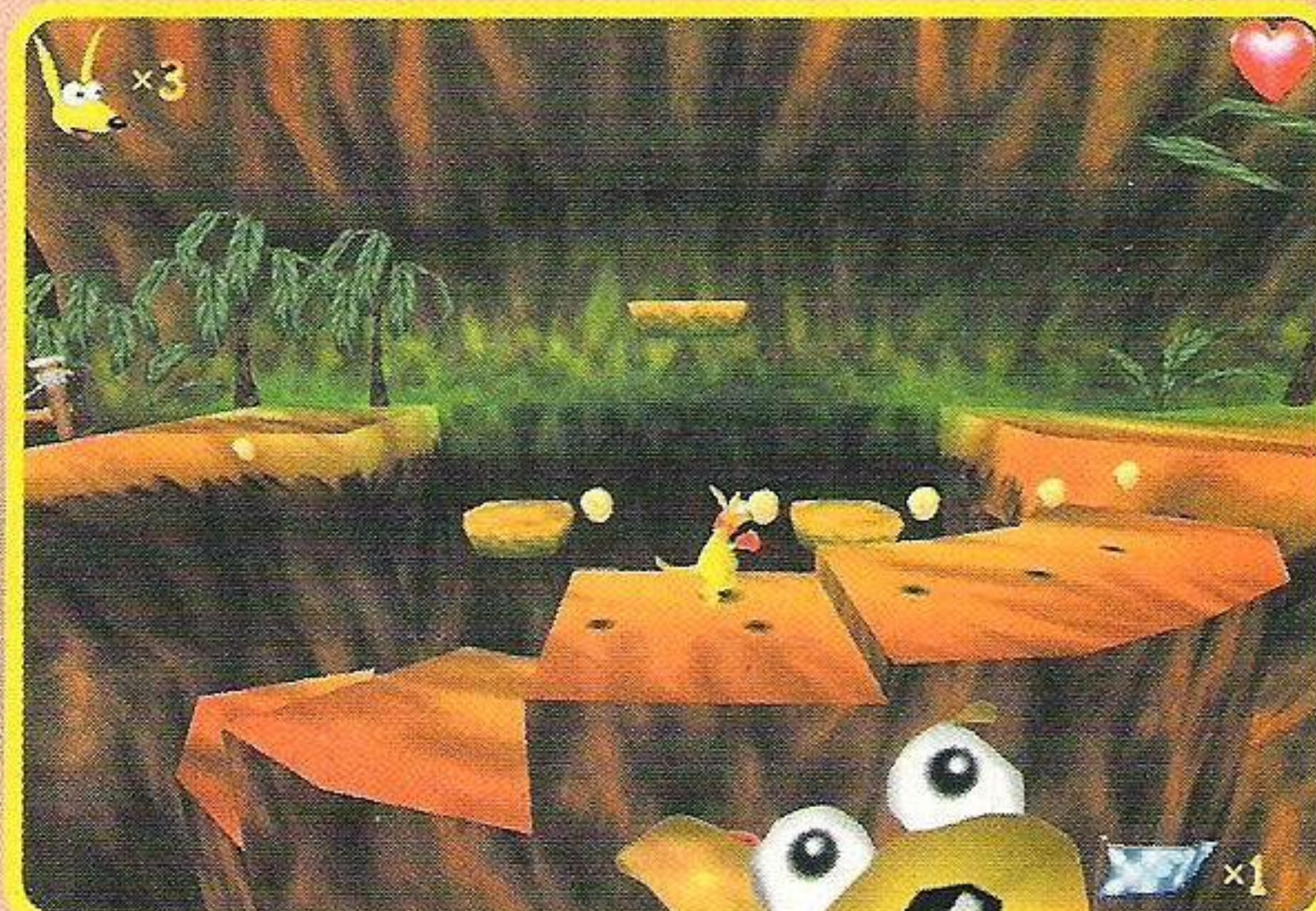
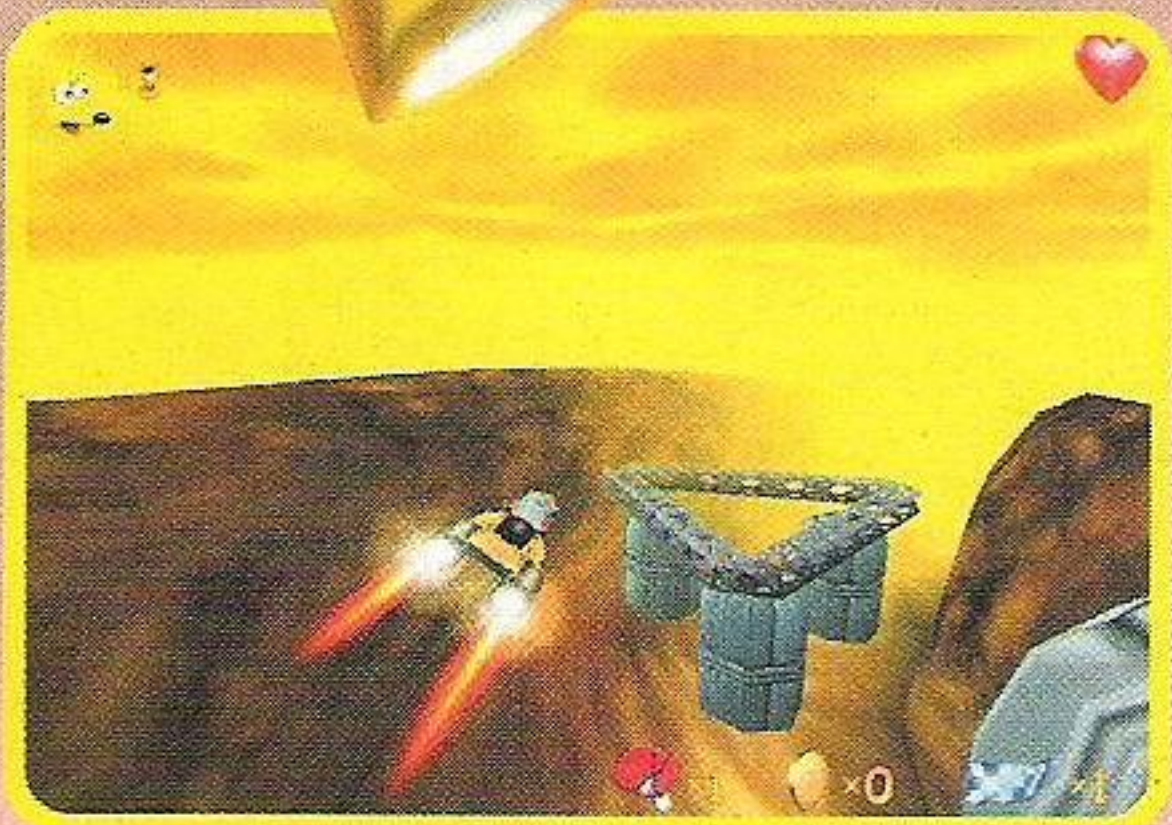


Kangurek, kiedy się rodzi, jest gołym, kilkumilimetrowym, różowym robaczkiem. I ten to robaczek, ślepy i bezbronny musi przepelznąć do torby mamy. To tak jakby kazać pełznąć ludzkiemu noworodkowi przez kilkunastometrowy pokój z gęstym dywanem.

**N**ie lepiej wyglądał poród kangurka Kao, czyli bohatera gry dla dzieci KAO THE KANGAROO. Dość powiedzieć, że jest to produkcja rodzima, która zakodowana na blaszaka i DC, musiała szukać wsparcia u francuskiego potentata platformerków (który teraz nieco przygasł), a mianowicie - u firmy Titus. Tak czy owak, wyprodukowano grę, która będąc zręcznościówką opowiadającą o przygodach wesołego kangurka Kao, miała być zarazem jedną z najatrakcyjniejszych graficznie gier na DC. Poza tym, że kangurek biega, skacze, tłucze ogonkiem i czasem nawet lata, zbiera oczywiście pieniążki i powerupy rozłożone na poziomach. Czyli zręcznościowy standard. Kilka założeń gry widać już po samym tylko jej włączeniu. Widać, że miała to być gra dla dzieci. Znać to zaś po tym, że ograniczono agresję do minimum: bici przeciwnicy rozpadają się na tysiące barwnych iskerek, zabity Kao odlatuje do nieba (kalka żywcem z CRASHa na PSX'a). Nie ma tortur, jęków i strachów. Po drugie zasadniczo KAO THE KANGAROO jest grą dość prostą. Postać przemieszcza się dość powoli, platformy do skakania mają sporo zapasu (nie skacze się z krawędzi na krawędź), a cała scenografia żyje własnym życiem, przyciągając uwagę milusińskich. Kwiatki się bujają, trawki chwieją, latają motylki, sowa siedzi na konarze - takie tam zabawy. To oczywiście dla trawiasto-leśnych poziomów. Jeśli mówić o grafice - nie jest najgorzej. Trudno mieć zastrzeżenia do jakości tekstur, animacji, pomysłów. Sam kangurek odpowiada dziecięcemu wyobrażeniu o tych zwierzątkach: jest żółty, z długimi uszami, no i oczywiście ma wielkie, czerwone, bokserkie rękawice. Jeśli jednak graficznie produkt zasługuje na ocenę bardzo dobrą, to na ocenę celującą zasługują jego patenty. To, że są sekrety i bonusowe poziomy nikogo już nie dziwi. Tak jak i to, że po drodze porozsiewane są niespodzianki. Ale jakie są to niespodzianki, jak wyglądają poziomy dodatkowe i jakie zręcznościowe zadania czekają przed kangurkiem - tu objawia się serce włożone w tę grę. Niewiele się powtarza, cały czas coś nowego, poziomy wielokrotnie zorganizowane tak, że kilka razy mijają się to samo miejsce, na różnych wysokościach i jest inny problem do rozwiązania. Co kilka kroków nowe wyzwanie. I każde z nich na



# KAO THE KANGAROO



swoj sposób oryginalne. Niestety - nie ma róży bez kolców. KAO ma dwa podstawowe balasty, które ściągają mu ocenę w dół. Pierwszym jest tzw. widnokrąg. Trudno mi uwierzyć w to, że nie dało się bardziej urozmaicić scenografii. Pierwszy poziom i kilka następnych to po prostu korytko, znane wszystkim z PlayStation. To fakt, że wiele pięknych scen dzieje się w środku ekranu, ale kilka centymetrów w bok i mamy już ścianę - dalej w bok widnokrąg nie sięga. Podobnie rzecz się ma na poziomach, gdzie widoczność pozwala nam na wejście w dalsze aspekty levelu. I co się okazuje? Że wokół roztacza się wielka, nieruchoma tapeta, a na jej tle wisi kilka platform do skakania. Pomimo faktu, że wszystko co już jest wygląda ładnie, deprymuje nieco fakt, że tak naprawdę elementów jest niewiele. Kulą uwiązaną do drugiej nóżki KAO jest system naliczania punktów lotnych gry, czyli takich, od których zaczyna się grać po śmierci (checkpoint). Otóż punktów tych nie ma, a właściwie są - na początku poziomu. Moim zdaniem jest to najpotworniejsza rzecz jaką można zrobić dziecku. Dlaczego chłopaki z X-RAY nie zdecydowali się na grę prostą, dla dzieci? Punkty lotne powinny być co zakręt, po

każdej co trudniejszej przeprawie. Albo np. w opcji easy dostępne co krok, a dalej już coraz rzadziej. Uważam się za osobę z anielską cierpliwością, ale bieganie przez cały poziom, żeby dojść do miejsca, w którym utknąłem, nawet mnie zirytowało. Nie ma szans, żeby dzieci to przełknęły. To poważne niedopatrzanie. I stąd właśnie moje wahania nad oceną. KAO to gra, w którą będą grać dzieciaki z rodzicami po to, żeby rodzice dochodzili im po śmierci postaci w miejsce, w którym zginęli. "To tak się przedstawia" - jak rymuje Fisiz.

Grabarz

**7**

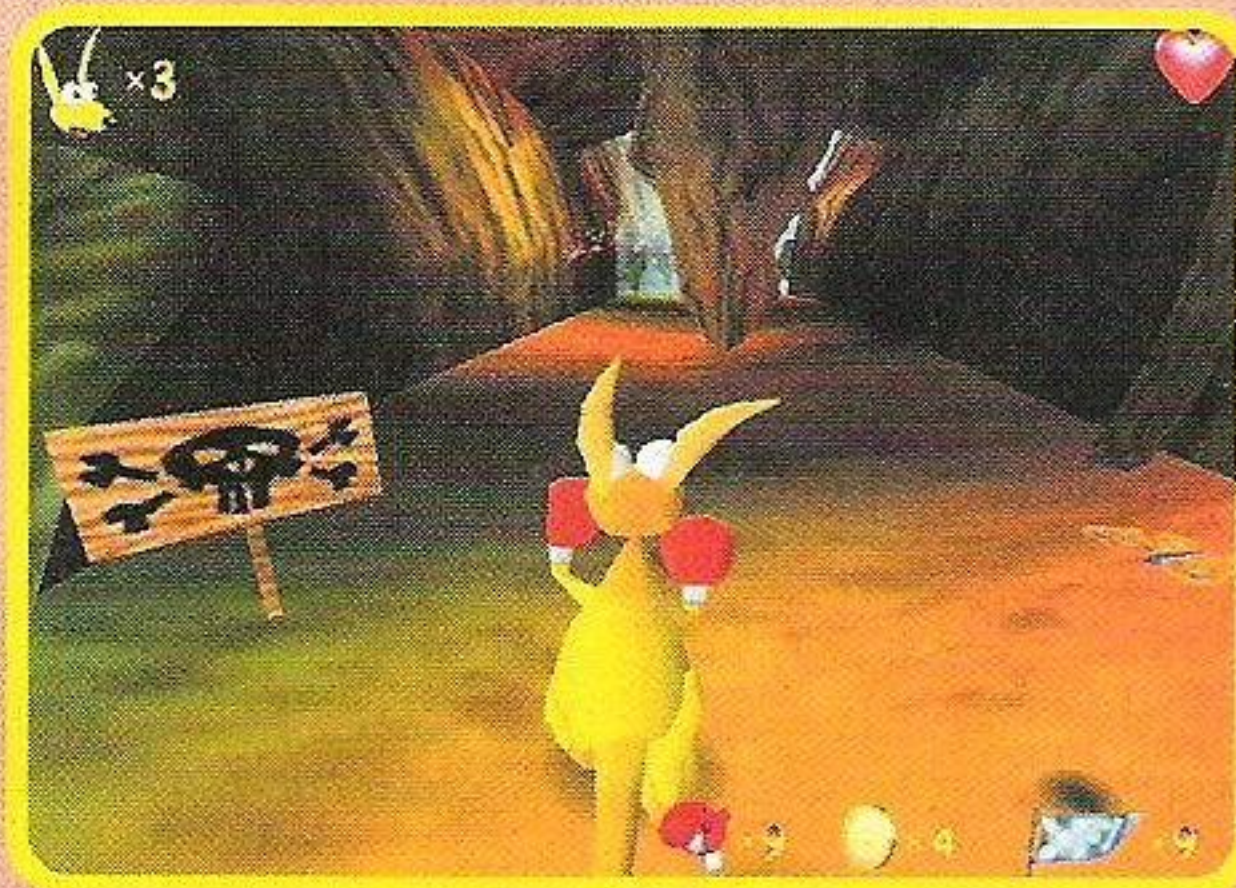
**KUL KAO!**

No i fajnie - na DC brakuje takich platformówek, bo RAYMAN 2 i SONIC chyba zdążyły się już dzieciakom ponudzić. KAO jest grą udaną. Nie rewelacyjną, ale naprawdę udaną. [G-Ash]

**Dreamcast**

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

Wydawca: Titus  
 Producent: X-Ray  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Luty  
 Wykorzystuje: V.M.U., Vibration Unit





Niezły bałagan z tym klonowaniem. We Francji już chcą się klonować: małżeństwo należące do pewnej sekty, chce sklonować swoje dziecko, które zmarło przy porodzie. Kobiety należące do sekty zgodziłyby się zostać matkami próbnymi. Lekarze mówią, że szanse są niewielkie...

Z kolei Koreańczycy twierdzą, że nie wiedzą o co cały raban, bo oni już dawno sklonowali człowieka. I tak to się kręci. Na szczęście w przemyśle gier elektronicznych takich kotków nie ma. Wszyscy klonują co tylko się da i kogo się da. W najmniej spodziewanym momencie może wyskoczyć kalka, klonik, albo zryznka. Jest nią chyba też 102 DALMATIANS, gdyż do złudzenia

przypomina mi SPYRO. Rzecz cała kręci się wokół - rzecz jasna - drugiego filmiku Disneya z dalmatyńczykami. Tym razem Cruella De Ville (tłumaczona u nas jako Cruella De Mon) postanawia buchnąć dalmatyńczyki po raz drugi. A

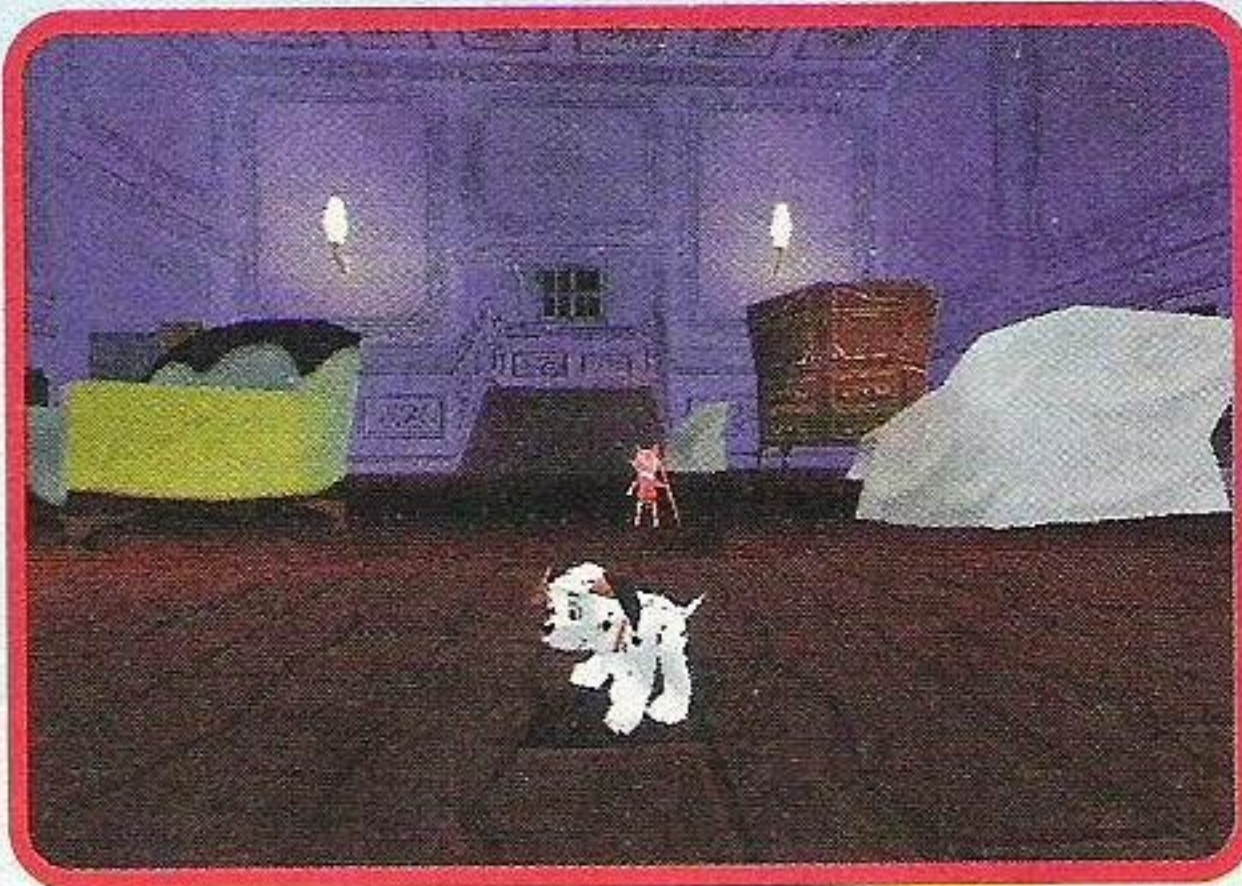
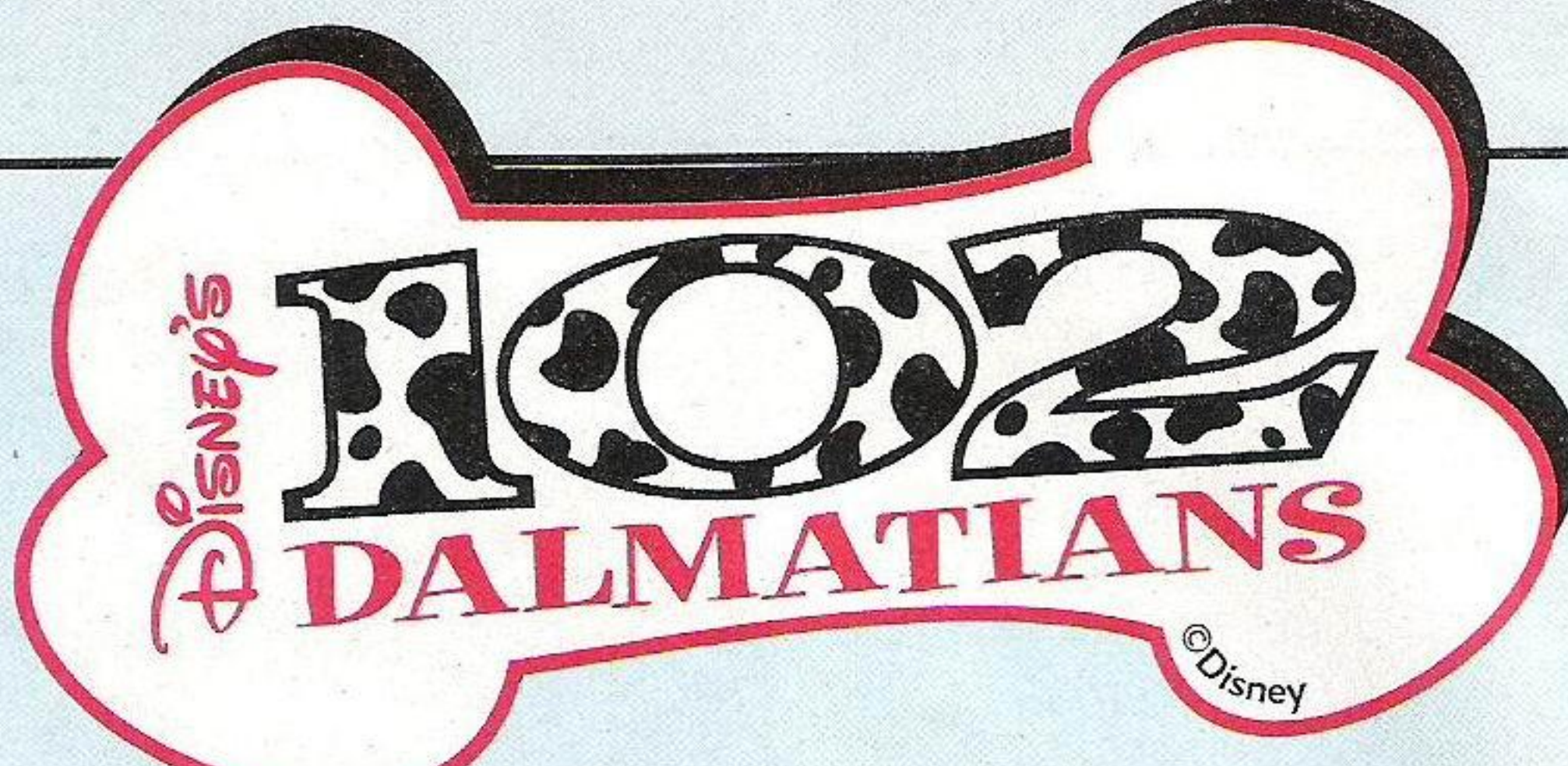
dzielna para naszych psiaków rusza im na pomoc. Rzecz oczywiście komplikuje się, kiedy to wychodzi na jaw,

że w grze kierować będziemy jednym z dwojga szczeniaków. Szczeniak - wiadomo - nie za wielki, nie za mądry i nie za obrotny. Ale - co zrobić. Cała ta produkcja jest ewidentnie grą dla dzieciaków. Nie tylko prosta, ale barwna, zawierająca opcję zbierania znaczków (a za znaczki są

niespodzianki), minigierek. Znudzi przeciętnego gracza wieku średniego po niecałym kwadransie. I dobrze. Wara, staruchy, od tej gry! Co zaś dzieci - myślę, że bawić się będą wspaniale. Urzeczone prostotą i barwnością, nie zauważą, że postacie biegną po ubogich poziomach, często w scenograficznych korytkach, że najeżdżają na siebie bryły, że się przenikają, że system kolizji działa tylko na swoją korzyść bo na czyjąś korzyść musi działać (a nie działa ani na korzyść gracza, ani konsoli). Dzieci nie zauważą też pewnie absolutnego bezsensu gry i tego, że minigierki są ciekawsze od głównego toru scenariusza. Doprawdy spodziewałem się czegoś lepszego. Dokładki do filmów Disneya zawsze były śliczne. Szkoda, że nie użyto animacji z JET SET RADIO, albo

wyścigów Warnera - LT: SPACE RACE. Pasowałaby jak ulał. A tak - sześć, za oszukiwanie dzieci.

Grabarz



**Dreamcast** **6**

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

Wydawca: Eidos  
 Producent: Crystal D.  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Luty

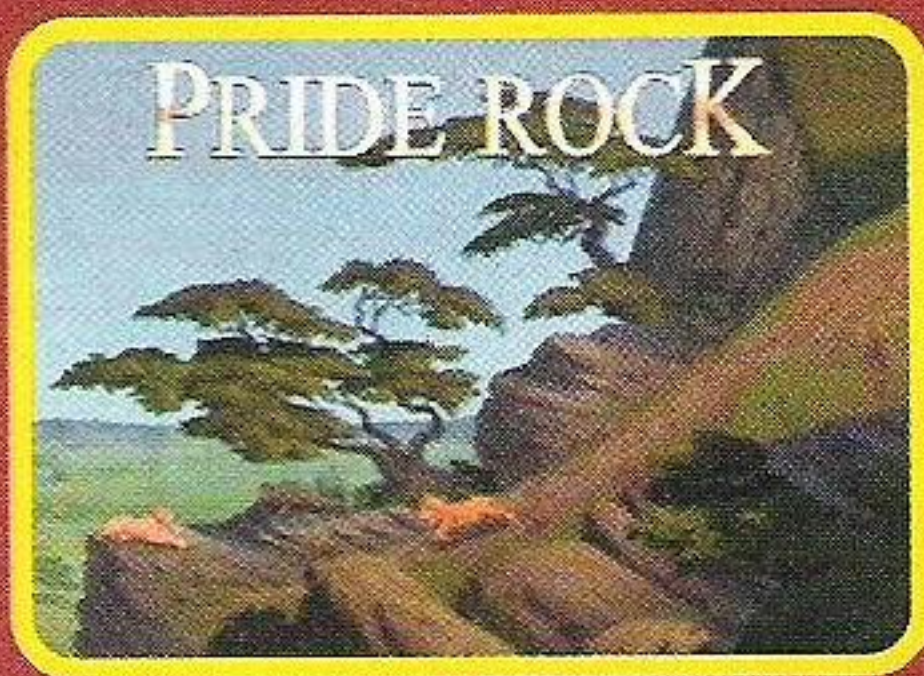
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

# THE LION KING: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE

Obejrzeście film, to zagrajcie w grę. Nie widzieliście filmu - tym bardziej zagrajcie. Będzie trochę samodzielności i obejrzyjecie mnóstwo wstawek filmowych...

to kolejny tytuł niestrudzonych chłopaków z Disneya - i nie ukrywam, że piszę tę słowa z lekkim sarkazmem. Stało się regułą, że każdy film animowany prędzej czy później sprzedaje się jeszcze raz jako gra na konsolę, lepsza albo gorsza, bardziej lub mniej rozbudowana. Jaki jest LION KING? Jest gdzieś pośrodku. O ile opisywany przeze mnie w tym numerze ALADDIN jest całkiem niezły i grałam w niego z przyjemnością, o tyle LION KING... no cóż. Nie wszystkie gry są dla mnie, po prostu. Jak łatwo się domyślić, w grze sterujemy lewkiem Simbą. Pokonujemy kolejne poziomy, gramy w minigry i oglądamy

wstawki filmowe. I to w zasadzie tyle - fabuła jest gdzieś z boku i nie mamy na nią żadnego wpływu. Po każdym ukończonym poziomie oglądamy filmik... Chyba, że nie udało nam się zdobyć pięciu tabliczek z literami imienia dzielnego zwierzązka. Minigry to przyjemny dodatek - niestety, wszystkie poza jedną dostępne są tylko po znalezieniu określonej liczby gruszkowatych owoców. Być może nie znając nazwy owocu wykazują się totalną niewiedzą, jeśli chodzi o świat Simby, ale tak się składa, że nie miałam przyjemności obejrzeć filmu. Nawet gdybym nie wiedziała, kto robił grę, zgadłabym, że to Disney



po pierwszych trzydziestu sekundach grania. Zwierzązki są mocno kreskówkowe, mają ładne kolory, a głosy podłożone są w mistrzowski sposób. Niestety, grze brakuje dosyć ważnego czynnika - oryginalności. Podobne gry widzieliśmy już parę razy... I nawet dodanie trzeciego wymiaru nie podnosi jej walorów. Tereny, po których się poruszamy, różnią się co prawda między sobą, ale same w sobie należą do raczej średnio interesujących. Chwilami natykamy się na ściany, na które wedle prawideł fizyki da się wskoczyć, ale nie! Ponieważ twórcy gry pomyśleli inaczej, trzeba się cofnąć, wskoczyć na położony wyżej podest i zeskoczyć z niego na ten, o

który nam chodziło. To nie jest tak, że gra mi się nie podoba, bo jest słaba. Gra jest całkiem przywoitą platformówką, ładnie zrobioną i świetnie brzmiącą. Niestety jednak - jest przy tym przeznaczona tylko dla młodszych, a nawet najmłodszych dzieciaków. One się ucieszą - całą resztę znudzą poziomy, których przejście nawet na najwyższym poziomie trudności zajmuje nie więcej niż 5 minut.

Anek

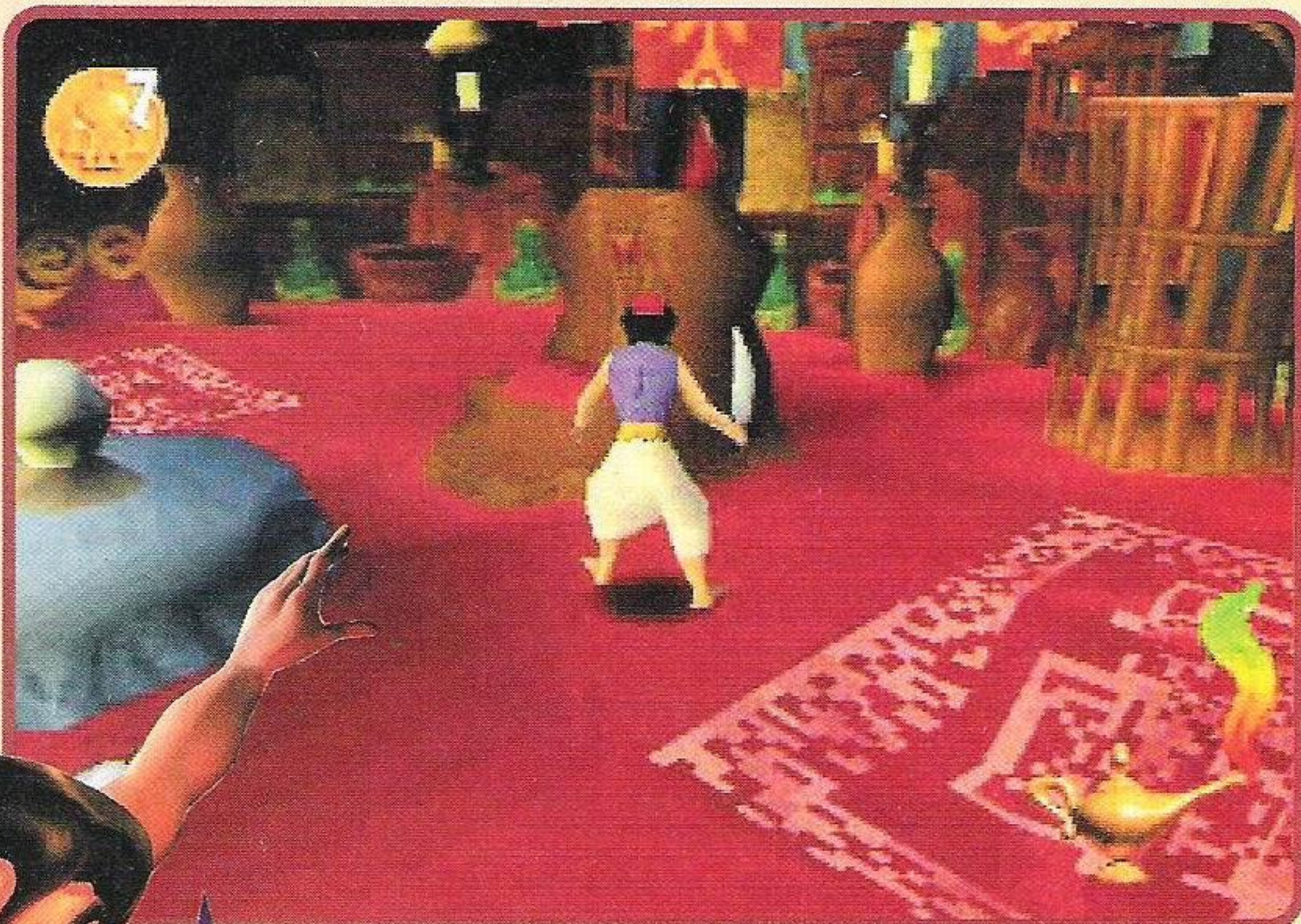
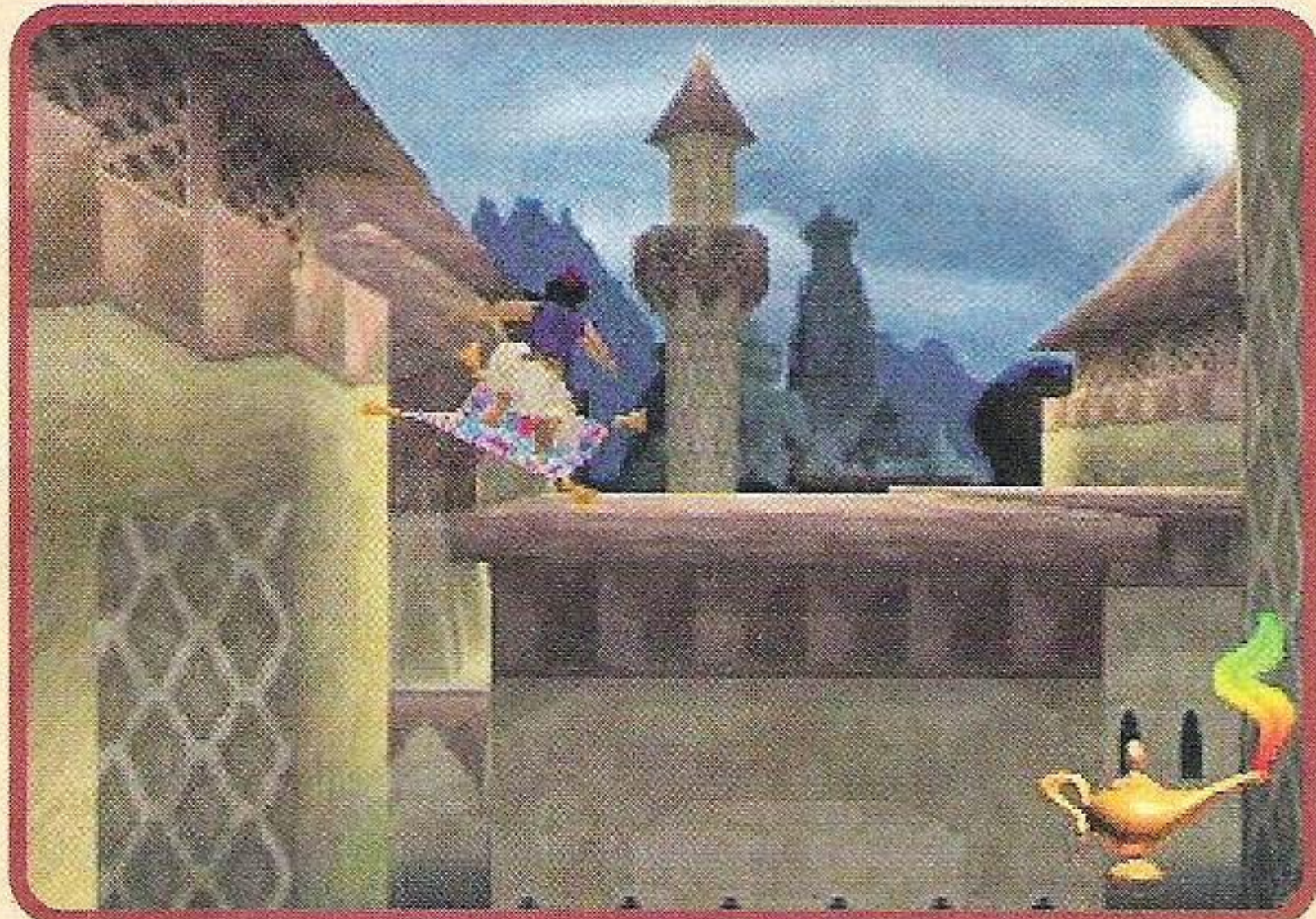
**PlayStation** **5**

GRAFIKA **5**  
 DŹWIĘK **7**  
 MIÓD **5**

Wydawca: Disney  
 Producent: Disney  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Luty

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



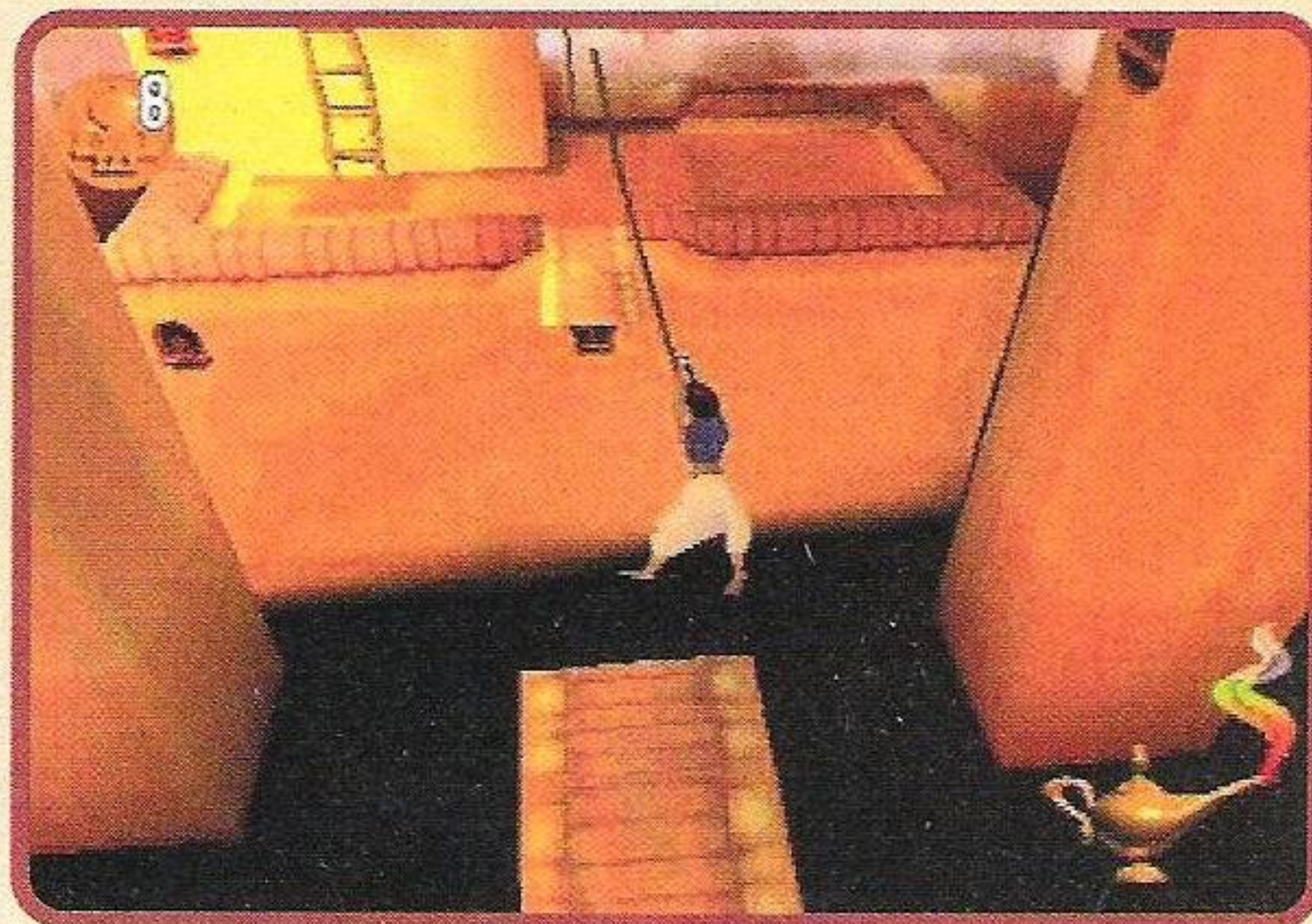


Nawet małe dzieci nie lubią całkiem dziecinnych gier. Wola coś, co bardziej zbliży je do dorosłości - jakaś walka, skradanie się, możliwość wyboru broni... No więc mam coś dla was - głównym bohaterem jest złodziej, który na skutek działania swoich wrogów staje się wrogiem publicznym numer 1.

**N**ie, nie pomyliłam się - wszystko to, co napisałam powyżej, dotyczy Aladdina. Oczywiście, jest on uważany za zwyczajną grę dla młodszych użytkowników konsoli, ale już po paru minutach widzimy w nim drugie dno... Wszystkie cechy "dorosłej" gry są mocno uproszczone, ale nie mamy tu do czynienia z rzeczą dla dzieciaków, którym w zupełności wystarcza migające tło. Naszym zadaniem jest przechytrzenie podłej czarownicy. Nie wiemy jednak dokładnie, jak ani kiedy to nastąpi. Pozostaje nam mieć nadzieję, że nasz spryt, miecz i znajduwane po drodze jabłka w zupełności wystarczą do zwycięstwa. Czy w niektórych "dorosłych grach" nie jest przypadkiem podobnie? Dziecinna gra ma cukierkową grafikę. Oto kolejna stara prawda, która nie sprawdza się w przypadku Aladdina. Nie ma tu żadnych kwiatków, motylków ani nadmiaru koloru różowego. Tereny, które widzimy, wyglądają co prawda dużo ładniej i czystiej niż prawdziwe arabskie miasto, ale poza tym nie ma się do czego przyczepić. No, może do małej liczby napotykanym mieszkańców - przynajmniej w początkowych etapach. Później robi się goręcej i trzeba częściej machać mieczykiem. Przydaje się też ta szara masa, którą mamy w głowie - aby przemknąć bez uszczerbku na zdrowiu po niebezpiecznych powierzchniach, ustawiamy sobie pudła, wskakujemy na



# Disney's Aladdin in Nasir's Revenge



rusztowania albo jeździmy po linie. Nie jest to jednak oczywiste - i właśnie do wymyślenia tego przydaje się wspomniana przeze mnie szara masa. Twórcy gry zadbali też o graczy, których nudzi granie cały czas tą samą postacią - w różnych etapach gry zamiast Aladdina pojawiają się piękna Jasmine i pocieszny Abu. Dodatkowo, Aladdin ma szansę przelecieć się dywanem! Ze wszystkich gier Disneya, w które grałam, Aladdin ma bez wątpienia najlepszą oprawę muzyczną i dźwiękową. Postacie mówią po angielsku z widocznym akcentem, ale napisy pojawiające się na ekranie ułatwiają zrozumienie wypowiedzianych przez nie kwestii. Przygrywająca w tle muzyka jest przyjemna, łatwo wpada w ucho... no i ma wszelkie cechy arabskiej muzyki, w potocznym rozumieniu tego zwrotu.

Czas na parę mniej ciepłych słów pod adresem gry. Możemy obracać kamerę dookoła postaci, ale wielokrotnie ściany załamują się i widzimy coś, czego nie powinniśmy widzieć na ekranie w danym momencie. Marzyłaby mi się też polska wersja tej gry - skoro Sony zrobiło już pierwszy krok, wydając pierwszą grę po polsku, czemu nie ciągnąć dalej tego pomysłu? Gra jest adresowana do dzieciaków, a nie wszystkie znają angielski... Oops, powtarzam się. Tak czy owak, Aladdin to niezły tytuł i nawet pomimo pewnych niedociągnięć wart jest swojej ceny. Kto wie, może dzieciaki, które teraz grają w Aladdina, za parę lat będą szalały za MGS 4?

Anek



**PlayStation 6**

GRAFIKA	6	Wydawca:	Sony
DŹWIĘK	7	Producent:	Disney
MIÓD	5	Liczba Graczy:	1
		Termin:	Luty
		Wykorzystuje:	Memory Card, Dual Shock



# DOA2

## DEAD OR ALIVE 2

**W ramach programu: "ułatwiamy wszystkim orientację w temacie", na rynek europejski trafiła właśnie nowa wersja gry DEAD OR ALIVE 2 zatytułowana DEAD OR ALIVE 2. Nie jest to jednak to samo DEAD OR ALIVE 2, które już jakiś czas temu ukazało się w Japonii. ra wydana w Japonii nosiła tytuł DEAD OR ALIVE 2, ale DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE, które zostało wydane w Stanach Zjednoczonych. Jednym słowem więc DEAD OR ALIVE 2 to nie DEAD OR ALIVE 2, tylko DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE.**

**FAJNE I NIEFAJNE**

Brak antyaliasingu, czyli wygładzania krawędzi. Na nowym, 21-calowym telewizorze marki Phillips gra nie wygląda dobrze! Wszędzie widać ostre krawędzie, szczególnie na arenach z poręczami i innymi cienkimi elementami!

>>

**T**ak. Niezbadane są ścieżki, którymi podążają umysły osób pracujących w działach marketingowych firm wydających gry. DEAD OR ALIVE 2 jest najładniejszym mordobiciem na PS2. Wydaje się jeszcze szybsze niż wersja NTSC - być może dlatego, że w czasie walki tagowej zdarzają się akcje, w czasie których podczas jednego juggla' a można zmienić postacie ze trzy razy i nawalać wciąż lecącego przeciwnika w powietrzu. Być może jest to tylko wrażenie z obcowania z grą, ale wydaje mi się, że animacja została nieco przyspieszona, dzięki czemu staje się bardziej dynamiczna. W czasie gry zdarzają się

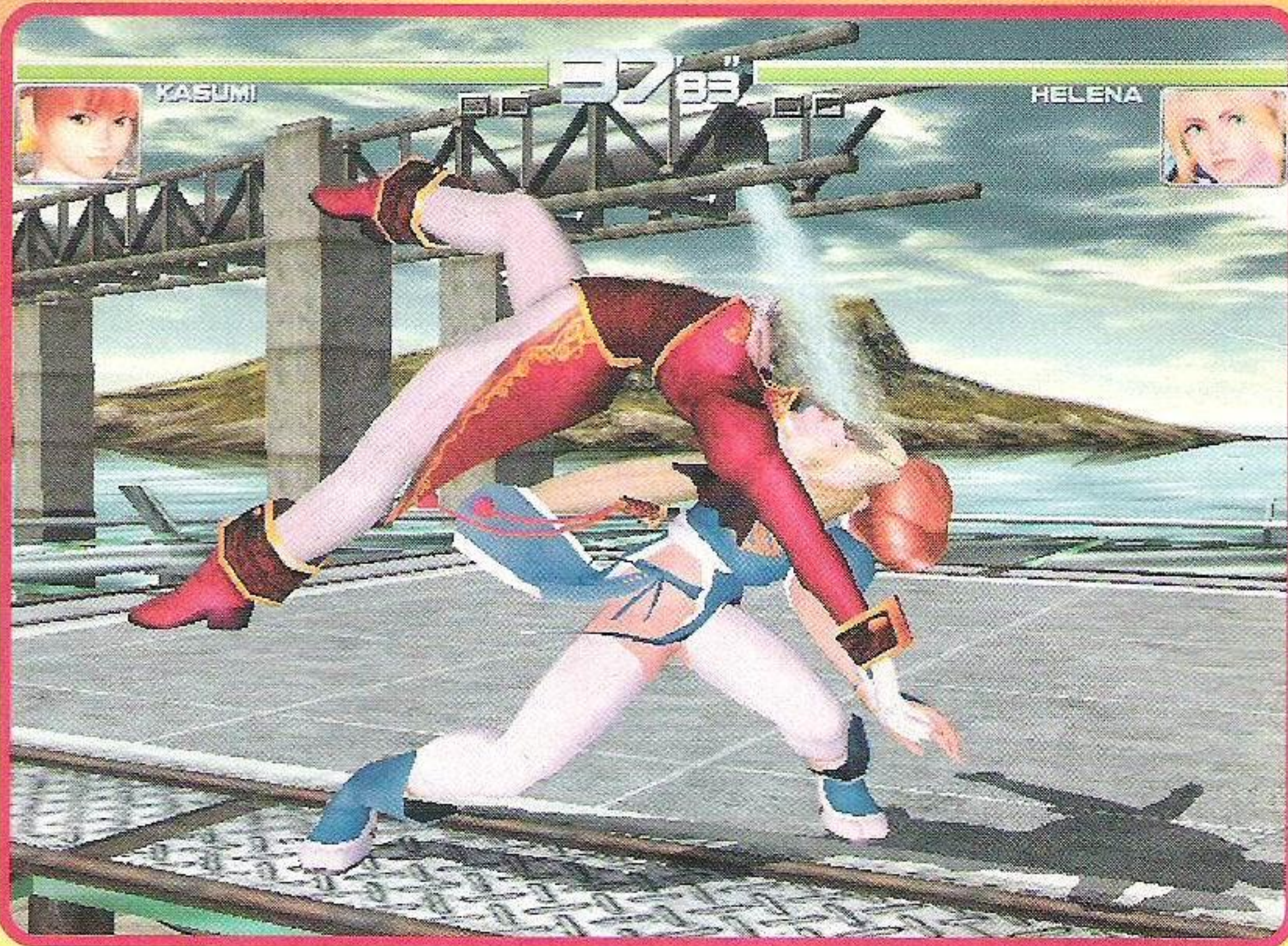
momenty, kiedy nawet nie wiadomo co robi zmieniająca postać - najpierw przeciwnik wywala cię w powietrze, potem widać jest osobę wskakującą na ring podczas taga i zanim kamera zdąży pokazać co się z tobą dzieje, na arenę wskakuje już druga, a twoja postać właśnie zsuwa się po ścianie na dół...

Przynajmniej na początku. Bo z czasem można dojść do takiej wprawy, że kamera nie nadąży za sterowanym przez siebie...

Zasada, która dla jednych stanowi o potędze, a dla innych o słabości DEAD OR ALIVE 2 - zapożyczona z klasycznej gry w papier, nożyce i kamień - nie zmieniła się oczywiście ani na jotę.

Najpotężniejszą bronią w grze są bowiem country.

Odpowiednie

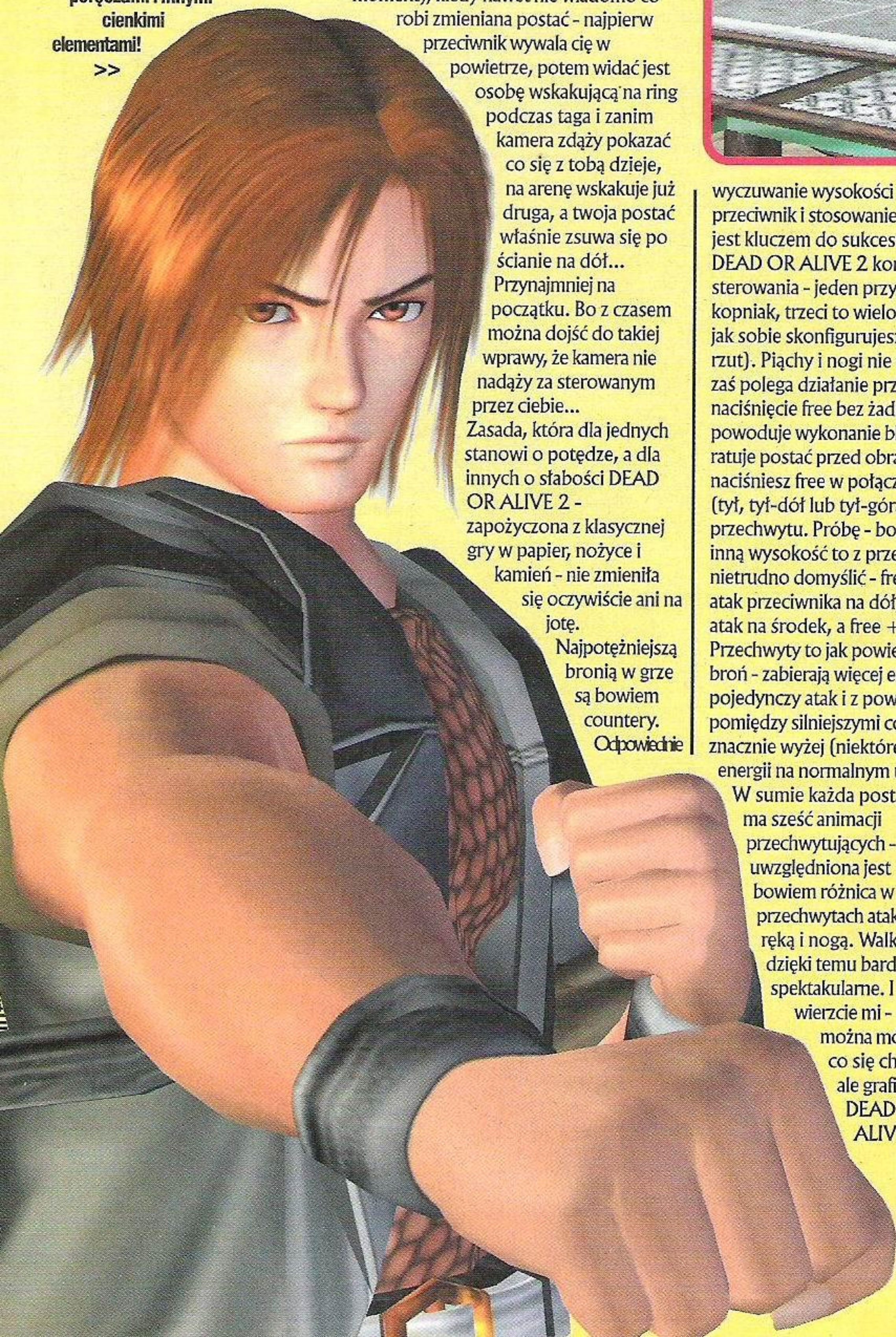


wyczuwanie wysokości na jakiej będzie atakował przeciwnik i stosowanie odpowiednich counterów jest kluczem do sukcesu w tej grze. DEAD OR ALIVE 2 korzysta z prostego systemu sterowania - jeden przycisk to cios ręką, drugi - kopniak, trzeci to wielofunkcyjny "free", a czwarty - jak sobie skonfigurujesz (może być ręka i free - czyli rzut). Piąchy i nogi nie trzeba wyjaśniać. Na czym zaś polega działanie przycisku free? No więc naciśnięcie free bez żadnego innego przycisku powoduje wykonanie bloku. Blok działa normalnie i ratuje postać przed obrażeniami. Jeżeli jednak naciśniesz free w połączeniu z jednym z kierunków (tył, tył-dół lub tył-góra) postać wykona próbę przechwyty. Próbę - bo jeżeli przeciwnik atakuje na inną wysokość to z przechwyty nici. Jak się nietrudno domyślić - free + tył-dół przechwytuje atak przeciwnika na dół, free + tył - przechwytuje atak na środek, a free + tył+góra - atak na górę. Przechwyty to jak powiedziałem bardzo potężna broń - zabierają więcej energii niż jakikolwiek pojedynczy atak i z powodzeniem plasują się gdzieś pomiędzy silniejszymi combosami, a niektóre nawet znacznie wyżej (niektóre przechwyty tykają pół energii na normalnym ustawieniu!).

W sumie każda postać ma sześć animacji przechwytyjących - uwzględniona jest bowiem różnica w przechwytych ataków ręką i nogą. Walki są dzięki temu bardzo spektakularne. I

wiercie mi - można mówić co się chce, ale grafika DEAD OR ALIVE 2

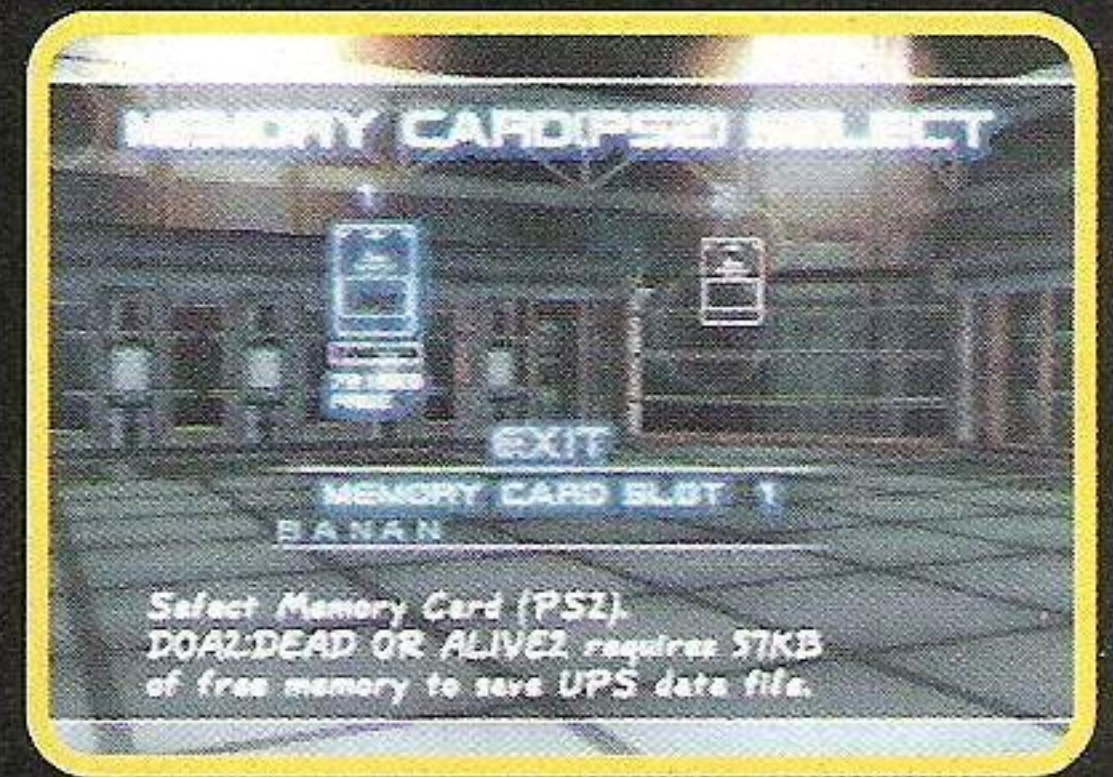
jest o wiele ładniejsza niż ta z TTT. Oczywiście zdarzają się wpadki - takie jak połączenie dłoni z ręką w pierwszej animacji z udziałem Jana-Lee w Story Mode, ale to tylko detale. Na korzyść DOA2 przemawiają też w pełni trójwymiarowe areny, na których toczą się pojedynki. Wielopoziomowe areny należałoby dodać - ale przecież już chyba wszyscy wiedzą o tym, że w trybie gry jeden na jednego można spadać o kilka pięter na dół, zwalać się na zbity pysk z wodospadu czy zlatywać w przepaść. Wszystko to dzieje się po efektywnym wypadnięciu przez barierkę czy nie mniej spektakularnym przelecaniu po rozbiciu witraża... Tak, niestety w najnowszej wersji DOA2 nic nie zmieniło się w kwestii dostępności wielopoziomowych aren w trybie tagowym. Najwyraźniej konsola nie ma do tego głowy. Na szczęście w nagrodę autorzy dorzucili kilka nowych aren do walki w trybie tagowym. W DOA2, który po premierze PS2 trafił na japoński rynek była tylko jedna taka arena, teraz zaś pojawiło się kilka nowych. Szczególnie wyróżnia się tu ta, która ogrodzona jest płotem pod wysokim napięciem. Każdorazowe wpadnięcie na nią rozsyła fantastyczne wyładowania po ciele nieszczęśnika.





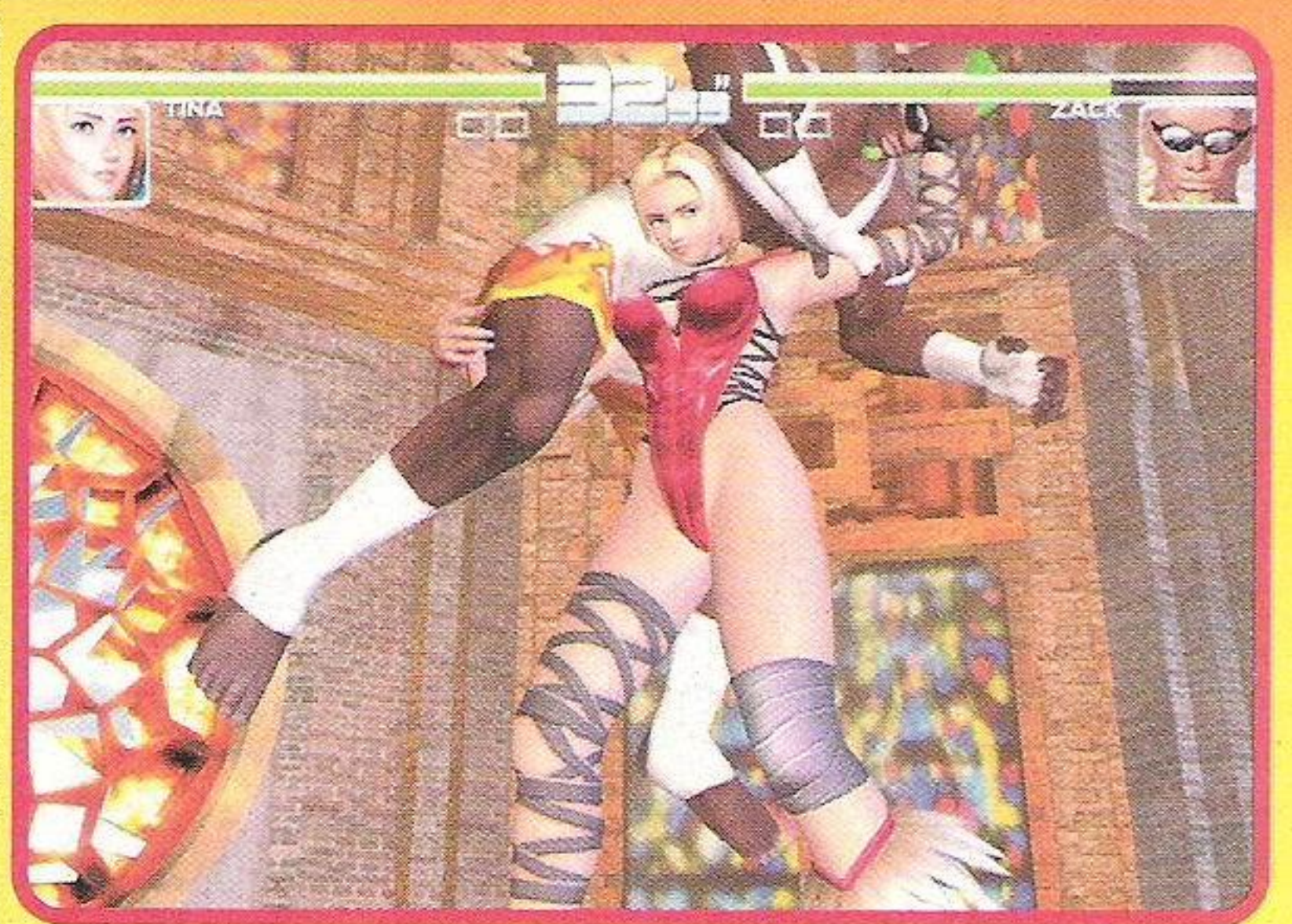
## UPS i did it again

Oprócz stanów gry, które zapisywane są a karcie pamięci, aby umożliwić sobie odkrycie wszystkich sekretów gry musisz utworzyć także specjalny plik - UPS. Służy do tego oddzielne menu, w którym tworzymy nowy plik na karcie pamięci. Od teraz każda walka, którą odbywasz w grze - bez względu na to jaką postacią grasz i w jakim trybie (sam na sam z konsolą, tagowo z kolegą czy jakkolwiek jeszcze inaczej, wyłączając z tego tryby Watch i Sparring) za każdym razem pojawi się pytanie, czy chcesz wykorzystać swój plik. Zawsze zgadzaj się na to, ponieważ odkrywanie dalszych kostiumów polega albo na zdobywaniu specjalnych przedmiotów w Survivalu (a nie jest to łatwe), albo też poprzez żmudne staczenie określonych liczb walk (nawet 200!) przy użyciu konkretnej postaci. Aby konsola zapamiętała, że je odbyłeś - musi być uaktywniony UPS.



Oprócz dodatkowych aren największym dodatkiem do gry jest wprowadzenie garderoby, którą zwykle na jednorazowy występ zabiera gwiazda pokroju Britney. Najwięcej mają sztuki - Ayane, Lei Fang i Kasumi - po osiem kostiumów. Uzyskanie dostępu do tych dalszych nie jest łatwe, ale wierzyć mi - jest warto. Projektanci strojów wykazali się pomysłowością. Prenumerują też zapewne niejedną magazyn z gatunku "S&M.", ale to już inna historia. Poza podstawową dwunastką postaci do dyspozycji będziemy mieli odzianego w drewniane kłapki (w których Heihachi mógłby nabawić się lęku wysokości) bossa - Tengu, oraz znanego z pierwszego DOA komandosa - Baymana. W tym momencie należy się drobne wyjaśnienie. Odkrywanie dodatkowych postaci oraz strojów jest czasochłonne (zwykle polega na przejściu Story Mode na dowolnym poziomie, potem trzeba przejść Story Mode na defaultowych ustawieniach bez kontynuacji, dalej - zdobyć odpowiednią liczbę punktów w trybie Survival albo odpowiednią liczbę walk danym bohaterem, potem zdobyć konkretny przedmiot w Survivalu lub odbyć jeszcze więcej walk daną postacią, i jeszcze inne zadania). Czas jaki dzięki temu przy grze może spędzić pojedynczy gracz znacznie się wydłuża. Poza tym

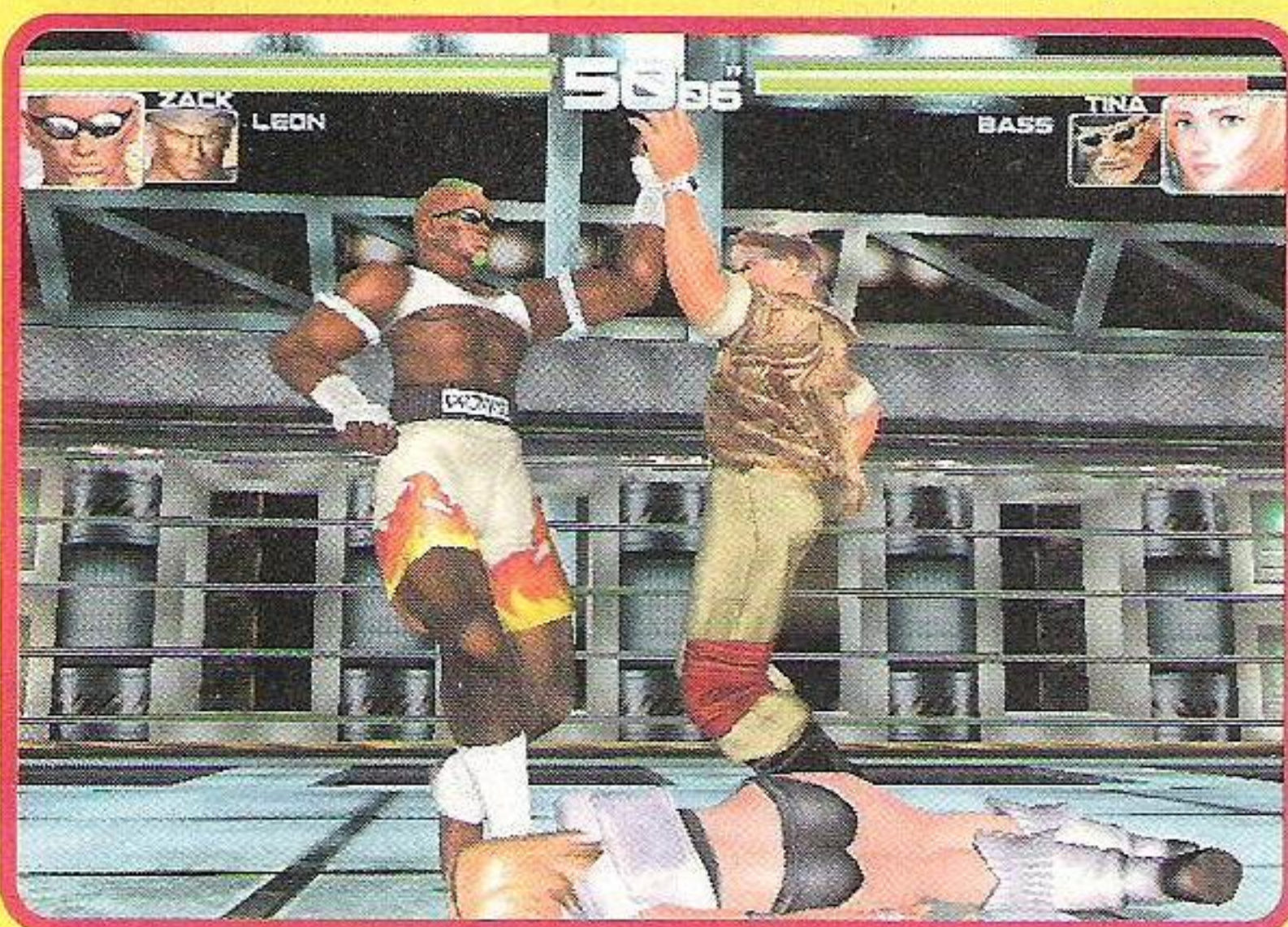
całkiem sporo mamy tu trybów rozgrywki - oprócz wyżej wymienionych jest też Time Attack, Team Battle (wybieramy kilka postaci, które walczą ze sobą po kolei), Sparring (trening), Tag Battle (walki po dwóch zawodników naraz z możliwością wykonywania rzutów tagowych i zmianą postaci na biegu), Watch (podglądanie dwóch walczących gości), zwyczajny Versus, Galeria z mnóstwem śmiałych obrazków i możliwość obejrzenia dotychczasowych wyników. Uff. Sporo tego. Nie ma się co jednak oszukiwać - największa zabawa jest jak zwykle w grze z żywym oponentem. Widowskowość poprawia kilka nowych rzutów tagowych, ale nie samymi rzutami gra stoi. Bardzo ważne jest opanowanie krótkich, trzy-cztero ciosowych combosów, jednak swoją prawdziwą przydatność wykazują one dopiero po floatach - stojący na ziemi przeciwnik może z dużym prawdopodobieństwem próbować przechwycić serię ciosów i obrócić atak przeciwko napastnikowi. Stąd też w DOA2 istotną rolę odgrywają rzuty oraz pojedyncze ciosy. Nie można też wyprowadzać ich zbyt szybko po sobie, ponieważ częstym manewrem w grze jest stosowanie przechwytyń zaraz po pierwszym ciosie przeciwnika. Skuteczną taktyką staje się więc tutaj zadawanie ciosu, oczekiwanie sekundy w czasie której oponent właśnie próbował przechwycić następny cios, a następnie atakowanie dalej pojedynczymi ciosami. Inaczej niż na przykład w TTT, gdzie najważniejsze są dobrze wchodzące serie ciosów. Czy inaczej to znaczy - lepiej? To już kwestia gustu. Pozostawmy więc na "inaczej". DOA2 łatwiej jest opanować niż TTT. Nie ma tylu kombinacji do uczenia się i dlatego gra może przypadać do gustu osobom, które chwytają pada i od razu zaczynają



"rządzić" (przechwytyją dwa ciosy i napawa ich to dumą). Dłuższe pogranie w DOA2 pokazuje jednak, że gra ma swoje drugie dno. Jest tylko kwestia, czy komuś chce się je zbadać. Na koniec chciałem jeszcze zwrócić uwagę na ścieżkę dźwiękową. Przypadła mi do gustu, choć zapewne nie spodoba się każdemu. Szczególnie dobrze z walką komponuje się ostry kawałek "Exciter". Zabawne są też w pełni zdubbingowane dialogi. Niby nic wielkiego, ale miło jest wiedzieć jakimi tekstami wymieniają się zawodnicy.

Banan

>> co innego na wypasionym, 28-calowym i 100-herzowym telewizorze Banana - tam gra rzeczywiście rozwija skrzydła i wygląda przepięknie. Co ciekawe - jakoś w wersji na DC udało się to autorom obejść. Gra jest świetna - a przez to, że jest szybsza, staje się bardziej emocjonująca dla nas - graczy. Postacie mają tyle detali i ruszają się fantastycznie. No i bardzo fajny jest system walki z przechwytywaniem. Na pewno się nie zawiedziecie! [G-Ash]



PlayStation 2

9

GRAFIKA 9  
DŹWIĘK 8  
MIÓD 9

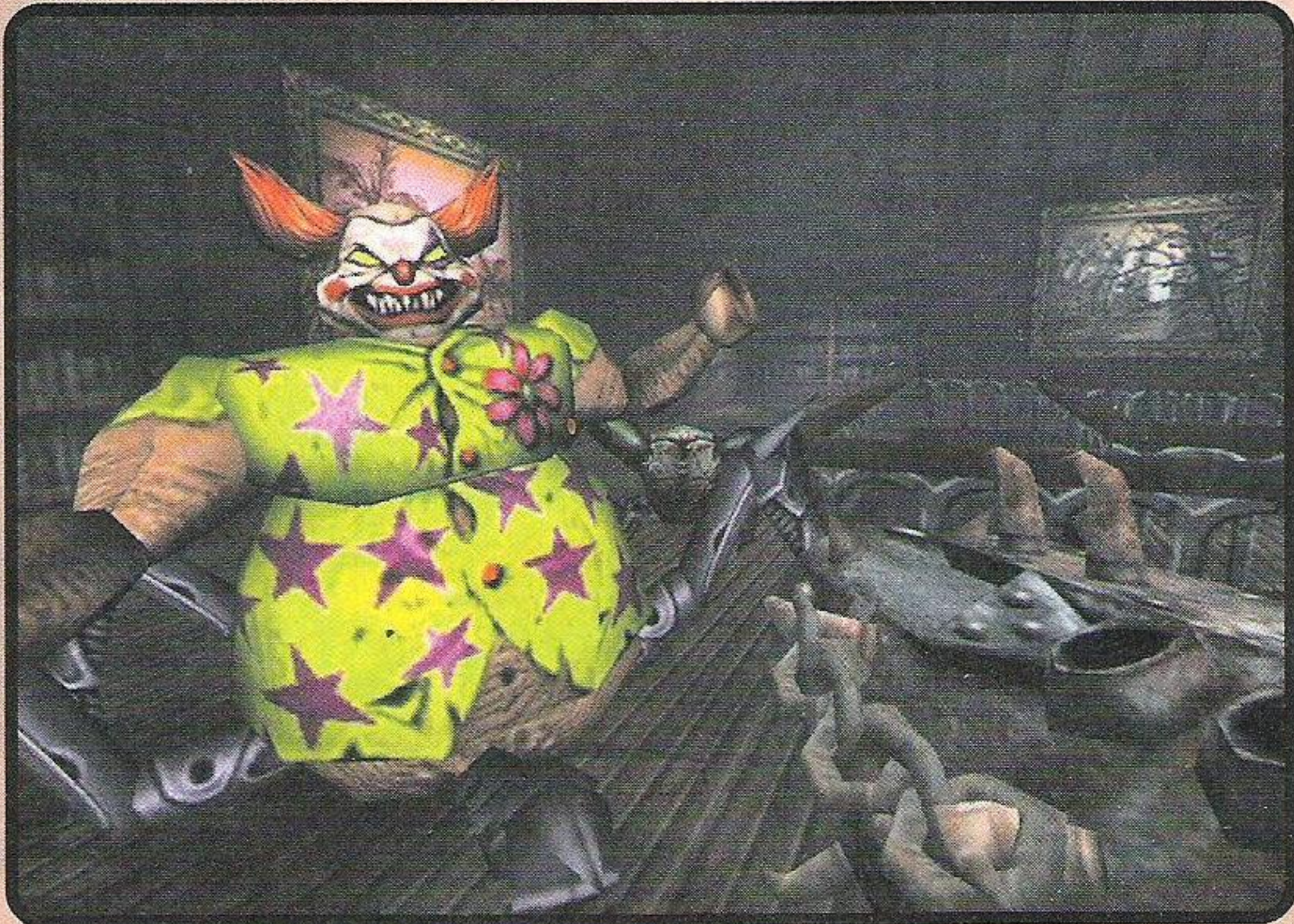
Wydawca: Sony  
Producent: Tecmo  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Luty

Wykorzystuje: Memory Card 8Mb,  
Dual Shock 2, Multi Tap 2





A taki na przykład wypławek. Robak mały, biały. Jak jest głodny zaczyna trawić swoje genitalia. I nie może mieć małych wypławków. Nie dość, że głodny, to jeszcze impotent. I ja się czuję takim wypławką. Może nie dosłownie, ale głód mną targa i doznaję tak zwanej apatii, czyli - mówiąc żartobliwie - stosunku do stosunku, po stosunku.



# KISS

## PSYCHO CIRCUS

### THE NIGHTMARE CHILD

**MOGŁO BYĆ  
LEPIEJ,  
ALE NIE  
JEST ŹLE!**

**KISS jest inną grą  
niż QUAKE III - tutaj  
nie tylko strzelamy,  
ale także i  
zwiedzamy lokacje.  
I kombinujemy.  
Jeśli ktoś lubi gry  
FPP, to śmiało może  
atakować - na  
Decekową  
konwersję HALF/  
LIFE jeszcze  
troszeczkę  
poczekamy.  
[Banan]**

**N**ie spodziewałem się cudów. QUAKE III mógł sobie spać spokojnie od czasu, kiedy świat usłyszał, że "zagrozić" na Dreamcasie ma mu KISS: PSYCHO CIRCUS, czyli kolejna strzelanka z punktu widzenia pierwszej osoby (czyli popularnie: "chodzenie oczami"). KISS rzucony został w tryby samonapędzającej się maszyny biznesu: gra ma sprzedawać słynny zespół (bo podobieństwo tytułu z hard rockową kapelą jest tu jak najbardziej nieprzypadkowe), a słynny zespół ma sprzedawać grę. Niestety. Zespół pojawia się tu tylko w tytule i gdzieś tam po kątach mający. Tu się śliczne buciory znajdzie, za zakrętem sterczy mikrofon, a za kubłem plakat. Tyle Kiss w KISS. Procent cukru w cukrze niski. No, ale dobra - może chociaż gra się przyjemnie. Siadamy. Na początek obłożenie joypada. Zdecydowanie na plus. Można sobie konfigurować, a palce same się układają do baraszkowania po przyciskach. Niby żadna filozofia, ale jednak. Grafika, muzyka i cały miodek w grze KISS są o tyle przyjazne dla recenzenta, że gdyby pisać ogólnikami, to można użyć tych

samiych  
wyrazów do  
określenia  
każdego z  
elementów.  
Zacznijmy  
od  
tego,

co najbardziej się rzuca w oczy, czyli radochy. Radocha jest minimalna. To się po prostu czuje. Albo poziomy zrobione są tak, że z przyjemnością biega się po salach, schodach, hallach i komnatach, albo są tendencyjne. I tendencyjne są właśnie tu. Co jakiś czas schody, pochylnia, drzwi, skocznia, gzyms. Tu przeciwnicy, tam kilku. Grałem w KISS i grałem, i jakoś ani razu nie czułem się czymś zaskoczony. Pierwszy poziom, czwarty, szósty - ciągle jakbym był w tym samym miejscu i kręcił się w kółko. Ale to nie jest takie oczywiste uczucie, bo krajobrazy się zmieniają. Jest i mroczne miasto, i fabryka i piekło. A wszystko lekko schizolowate, gibające się na boki, nieregularne. Takie "psycho". Jak w tytule. Tę monotonię raczej się czuje. Ciężko czeplić się grafiki: tekstury maksymalnie ostre, pełne barwy, ciekawie dobrane. Tak samo sprawy stoją z animacją przeciwników. Musiałbym chyba najeść się grochówek i



siedzieć w teatrze, żeby czeplić się patentów graficznych. Potwory fajne: skaczące, biegające, latające, zwisające i mają fajne nazwy, i fajnie się poruszają, i na kawałki rozlatują się jak trzeba... Tylko zawsze w takich miejscach, że z góry wiadomo, że tam będą. KISS powiela schematy z wszystkich gier fpp, jakie do tej pory wydano. Jak to wygląda w praktyce? Jeśli dochodzicie do wąskiego zaułka, a na jego końcu stoi sześć wybuchowych beczek i jest zakręt, to jak sądzicie: wyjdzie potwór, czy nie? I tak przez cały czas. Ech - nawet broni ciekawych nie dało się wymyślić. Baty, karabiny, siekiery, noże - wszystko już było. Mało tego - technika poszła już dawno dalej. Ale kogo to obchodzi. Żeby chociaż muzyka... Niestety. Skomponowana bez polotu, a w czasie gry głównie odgłosy. I tu kolejna ważna sprawa. Żeby nie fakt, iż scenografia jest ciemna jak przyszłość strajkujących pielęgniarek, byłoby widać jak na dłoni, że jest także sterylna jak żołądek tychże. Płotek stoi równo, jakby przycięta go latająca zyletka. Ani grama furtki, bramki, drzwiczek... ale dźwięki bujającej się furtki są. Deseczki, po których chodzimy równiusieńkie, identyczne, cukierkowe. Ale trzeszczą jedna przez

drugą, jak czołg Rudy pod Studziankami. Aż zdziwienie chwyta za aortę: jak to! Przecież Kiss to kapela rockowa! Szaleją, wydumiają się, wyglądają odłotowo - nawet jak na nasze chore czasy. I grają! Co by uratowało tę grę? Coś, w czego nieistnienie na pewno nie uwierzycie. Otóż KISS jest grą dla jednej osoby! Ani netu, ani split screena. Wielka, koderska figa! Koderzy wypięli się na wszystko i wszystkich. KISS: PSYCHO CIRCUS jest średniakiem co się zowie. Więc i ja się na niego wypinam. A mój zadek ma kształt cyferki sześć.

Grabarz

Dreamcast

**6**

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 6

Wydawca: G.O.D.  
Producent: Third Law  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Luty

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit





Emocje towarzyszące przygodom Luke'a Skywalker'a i jego eskadry w ROGUE SQUADRON już za nami. I nie wygląda na to, aby powstało więcej gier opartych o starą, dobrą trylogię.



## STAR WARS EPISODE I BATTLE FOR NABOO

**T**rudno. Cieszymy się tym, co mamy. Czas na Bitwę o Naboo!

Gra nie wbija nas w buty głównych bohaterów Epizodu

Pierwszego lecz stawia niejako z boku, pozwalając jednakże uczestniczyć w większości wydarzeń. No i

dobrze, bo kto przy zdrowych zmysłach chciałby być kapitanem Panaką? Mamy za to porucznika Sykesa z sił specjalnych armii Naboo, nieustraszonego wojownika walczącego o niepodległość swojej planety.

Zaczynamy wojnę. Od ucieczki ścigaczem z miasta, przez uwalnianie więzionych przez roboty zakładników, aż po wieńczącą wszystko kosmiczną bitwę - do oblatania czeka 15 zróżnicowanych misji. To znaczy różnych pod względem wykonania, bo zasada w większości pozostaje podobna - search & destroy. Akcja przenosi się z planety w przestworza i odwrotnie - czasem będziemy strzelać do robotów szybując tuż na ziemię, a jeszcze innym razem siedząc za sterami myśliwca zbombardujemy konwoj wrogich pojazdów. Mało tego - wsiądziemy nawet do łodzi patrolowej, by prowadzić ostrzał z wody! Kulminacją jest oczywiście wielka bitwa nad planetą, w której - jak pamiętamy - wstawił się młody Anakin. Sterowanie jest wyważone i dobrze

zbalansowane, przeciwników na pewno nie zabraknie i ogólnie nie ma co narzekać na nudę.

Choć na brak oryginalności po pewnym czasie już można.

Misje przeplatane są scenkami licznymi przez konsolę, które pozwalają wkręcić się scenariusz. Scenki są oczywiście w pełni udźwiękowione, precz z napisami. Mimo to jednak scenariusz nie jest zbyt oryginalny i wkręcający - ale to wada przede wszystkim świata przedstawionego nam w filmie The Phantom Menace, a nie autorów gry. Podobnie jak poprzednie starwarsowe dokonanie zespołu Factor 5, tak i BATTLE FOR NABOO posiada tony sekretów i ukrytych misji przedłużających jej żywotność. Szkoda tylko, że nie ma możliwości gry na dwie osoby. Kooperacja to byłoby coś...

Oprawa wizualna gry jest znakomita. Niewiele gier na N64 posiada tak pieczołowicie przygotowane tekstury, tak dobrze skomponowane z resztą otoczenia. Efekt rozmycia jest tu integralnym elementem, a nie psującym wrażenia i niepotrzebnym bajerem. Każdy z poziomów ma własną niepowtarzalną atmosferę i klimat. Od czasów ROGUE SQUADRON powiększył się też obszar terenu rysowanego przez konsolę. Widać wszystko, co znajduje się w oddali, a obiekty nie materializują się nagle przed nosem naszego pojazdu. Dobrze też zachowuje się animacja - rzadko kiedy mamy też do czynienia ze spowolnieniami. Nawet, gdy na ekranie znajduje się kilka pojazdów.

Do tego wszystkiego dochodzi znakomity, filmowy dźwięk wylewający z się z głośników oraz mówione dialogi.

Gra jest bardzo dobra - kolejne misje różnią się od siebie grafiką, pojazdami... Słowem - klimatem. Przez cały czas czekają na nas nowe wyzwania; ciągle coś się dzieje. Pod tym względem NABOO wygrywa z ROGUE SQUADRON. Przegrywa jednak jeśli chodzi o ogólną atmosferę - problem BATTLE FOR NABOO dotyczy filmu The Phantom Menace. Po prostu nie jest tak świetny, jak starsza trylogia. I choćbym nie wiem jak bardzo starał się polubić nowych bohaterów, to jednak Luke i jego eskadra X-Wingów z ROGUE SQUADRON wywoływali u mnie więcej emocji. Trzeba jednak przyznać, że autorzy gry starali się dostarczyć kawałek dobrego carta i rzeczywiście im się to udało; pomyślcie jednak czym gra mogła być, gdyby w miejscu robotów i myśliwców z Naboo fruwały - jak dawniej - X-Wingi i Tie Fightersy.

Gulash



**Nintendo 64** **8**

**GRAFIKA** 9

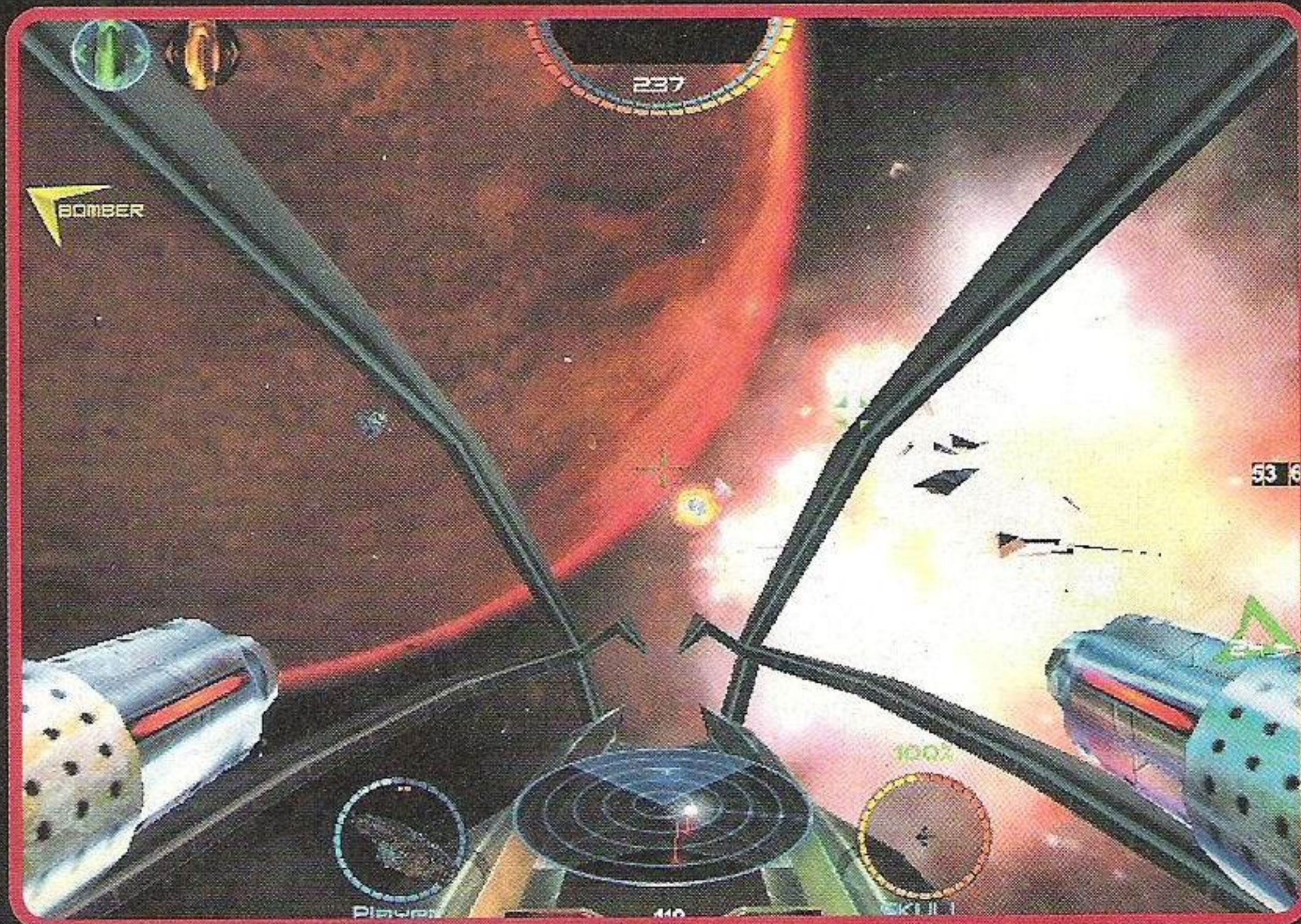
**DŹWIĘK** 8

**MIÓD** 7

Wydawca: Lucasarts  
 Producent: Factor 5  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Luty

Wykorzystuje: Jump Pak, Expansion Pak





Pomyśleć, że choć współczesna technika potrafiłaby zawlec ludzkie ciało w kosmos na długie lata, wszystko rozbija się o problemy medyczne. Okazuje się np., że w stanie nieważkości człowiek traci masę mięśniową w tak zastraszającym tempie, że po kilku dniach pobytu na orbicie staje się ziemskim kaleką, któremu trzeba organizować rehabilitację.

**J**ak radzi z tym sobie przemysł filmowy? Nie radzi. Problem jest zwykle pomijany. A jak radzi sobie przemysł gier? Sprytnie. Otóż, na przykład w grze BANG: GUNSHIP ELITE nie jesteś człowiekiem, tylko przedstawicielem rasy Arikhów, o imieniu Xaha. I problem mamy z głowy. Xaha dopiero co ukończył naukę i podlega jeszcze testom z serii "sprawdźmy, czego cię nie nauczyli w szkole, synku". Tak więc wylatuje sobie na nudne, sztabowe misje, aż któregoś dnia, podczas jednego z rekonesansów, wpłataje się w akcję, z której nie ma odwrotu (już do końca gry). I tak zaczyna się przygoda, będąca pretekstem do zrobienia gry BANG: GUNSHIP ELITE, czyli kosmicznej strzelanki z pierwszej osoby. Siedzisz więc sobie w statku, ekran telewizora, to przednia szyba statku, z boków ekranu widać końcówki dział, a ty pakujesz we wrogów, zbierasz broń i regenerację po niektórych, wykonujesz kolejne misje, itd, itp. W trudzie kosmicznego kurzu spotkasz pięć różnych ras, kilkadziesiąt różnych statków i zdobędziesz kilka różnych broni. Między misjami wydarzyć się może bardzo wiele: a to schwytyany wróg ucieknie, a to na pozór ocalona baza eksploduje z niewiadomego powodu: autorzy chwalać się nie tylko zwrotami akcji, ale i tym, że do ich ilustracji wykreowano ponad 30 minut różnych filmów. Na całą grę składa się zaś 19 misji.

No i teraz mięsko. Słuchajcie - wreszcie, kiedy patrzę na grę pierwszej osoby na DC, zachwyam się bronią. Lufy naszego uzbrojenia, które widać z boków ekranu telewizora, zaprojektowano i wykonano bez zarzutów. Są wręcz przesliczne. Założę się, że kilka razy w czasie każdej misji strzelicie sobie tylko po to, żeby zobaczyć jak płynnie się obracają i jak realistyczne mają tekstury.

Ale wyjdźmy już z kabiny. Problem grafiki rozwiązano bardzo sprytnie. Otóż zwykle lata się w kosmosie, na tle dalekiej tapety i wobec schematu: ty, wielki statek

# BANG!

## GUNSHIP ELITE



(twoj lub wrog), oraz małe stateczki (twoje lub wrogie). W międzyczasie mogą sporadycznie pojawić się asteroidy. Czy wszystko wygląda fajnie? Jasne. Nie powala, ale zadowala. Jednakowoż trzeba wam wiedzieć, iż w większości przypadków zdążycie rozwalić przeciwnika, zanim zacznie na ekranie znaczyć coś więcej, niż kupka migoczących pikseli. Czasami, kiedy sieknie się go z mniejszej odległości - widać, jak kotłuje się w kółko, a potem dopiero eksploduje. Fajny efekt - prosto z "Gwiezdných Wojen". Jeśli chodzi o duże statki, które nierzadko zawalają nam ekran - wyglądają tak jak powinny.

Inna sprawa jeśli mówić o dźwięku. Fajnie "pikają" działa, słychać odgłosy eksplozji (ech - w życiu się nie nauczy, że w próżni dźwięk się nie rozchodzi), ale... muzyka jest jakaś taka - nie ma jej? A może to taki klimat? Faktycznie - przemawiającym momentem jest komunikat komputera pokładowego: "System Podtrzymywania życia uszkodzony" i po tym stwierdzeniu słychać, jak pilot w kabynie (czyli my) zaczyna głęboko oddychać. Fajna rzecz. Naprawdę wpuszcza w małe nerwy. Słów kilka o grywalności. Przyzwyczajenie się do obłożenia pada zajmie wam kilka chwil. Trzy najważniejsze przyciski: akceleracja, spust broni i tarcze. Często będą się

mylić. Ale to nie problem. Tym zaś jest stopień trudności misji. Zwykle podzielone są one na fragmenty. Weźmy drugą misję - jest dobrym przykładem. Tropimy zbiegły statek szpiegowski i trzeba poczekać, aż będzie

przetadowywał dane na statek-bazę - wtedy obniży poziom tarcz energetycznych. Najpierw więc czeka nas unieszkodliwienie myśliwców, które ich chronią po to, żeby zdobyć wystarczająco mocną broń (trzeba wiedzieć jaką - na początku misji jest podane). W tym czasie statek-matka nawala do nas z działek. Po myśliwcach rozwalamy działka (drugą bronią) i na koniec statek szpiega (najlepiej trzecią bronią). A myśliwców broniących wcale nie jest mało, wieżyczek pokładowych matki też nie. Nawet na poziomie easy pierwsza misja zajmie wam nieco.

Tak czy owak - gra jest wymagająca i takiej się spodziewałem. Kupa akcji, długi czas gry. Będziecie zadowoleni - to do miłośników strzelanek zręcznościowych w kosmosie. Na DC (oprócz STARLANCERA) nie ma właściwie konkurencji. A do reszty? Zobaczcie w sklepie, albo u kumpla.

Grabarz



Dreamcast

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 6

MIÓD 8

Wydawca: Red Storm

Producent: Rayland

Liczba Graczy: 1

Termin: Luty

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit



# 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.

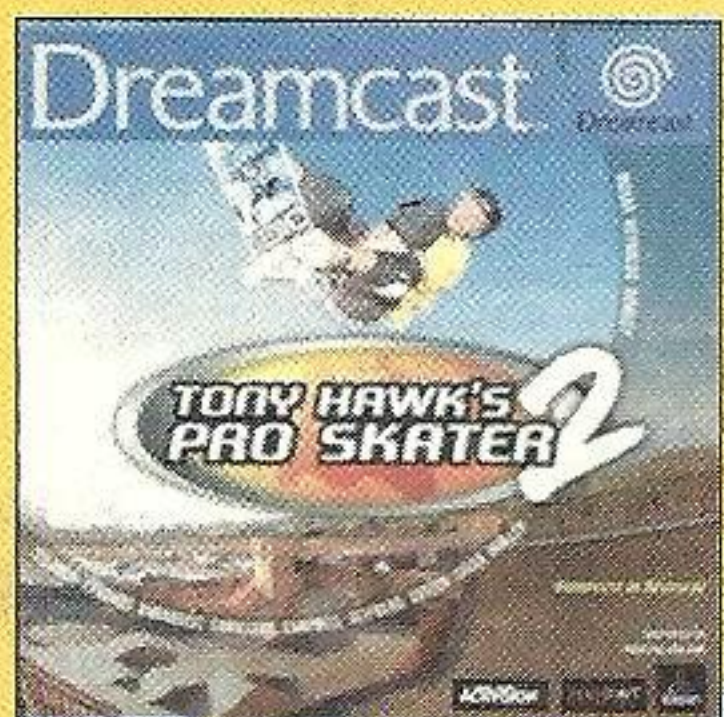
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:  
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7  
00-867 Warszawa  
pn.-pt. 10.00 - 18.00  
sob. 10.00 - 15.00

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

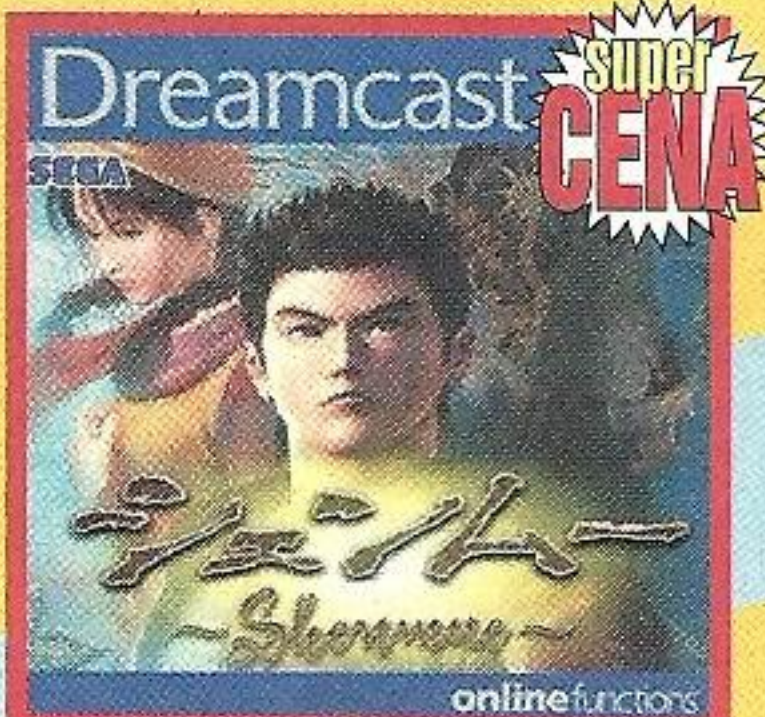
Luty to miesiąc zimowych wakacji, czyli doskonałego czasu do zabawy! Jeżeli śnieg nie dopisze to napewno nie zawiedzie nas konsola. Także pozostaje tylko zdobyć swoją wymarzoną grę i okupować telewizor od rana do nocy. Jak co miesiąc przygotowaliśmy dla Was coś specjalnego! Tym razem jest to wielka, jubileuszowa obniżka cen! Teraz więc dostaniesz ten sam towar najwyższej jakości po jeszcze lepszej cenie. Wszystkim naszym klientom życzymy udanych ferii!

Znajdziesz nas w Internecie... [www.ultima.pl](http://www.ultima.pl)

# Dreamcast™ Dreamcast™



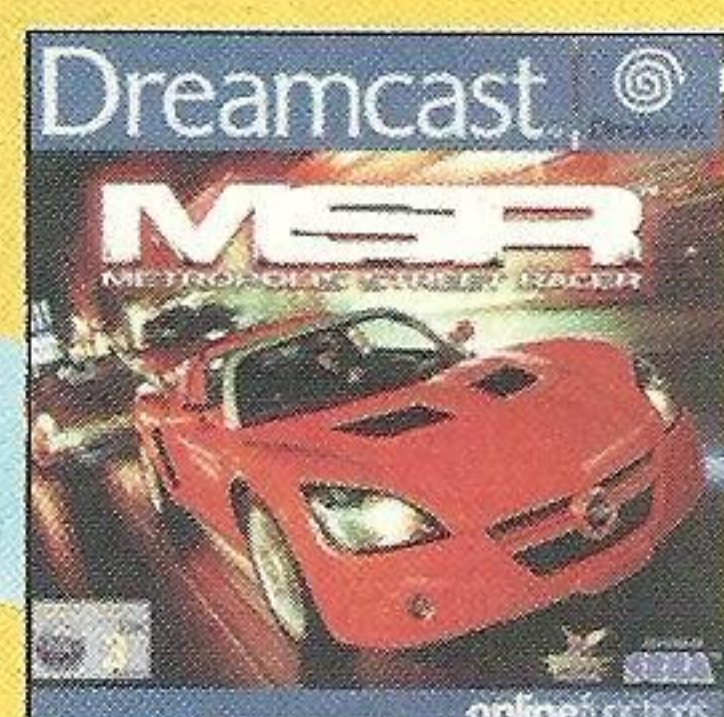
**249 zł** TONY HAWK'S PRO SKATER 2  
Zostań mistrzem deskorolki w drugiej części hitu!



**239 zł** SHENMUE  
Tej gry reklamować nie trzeba! Zamów u nas przed premierą.



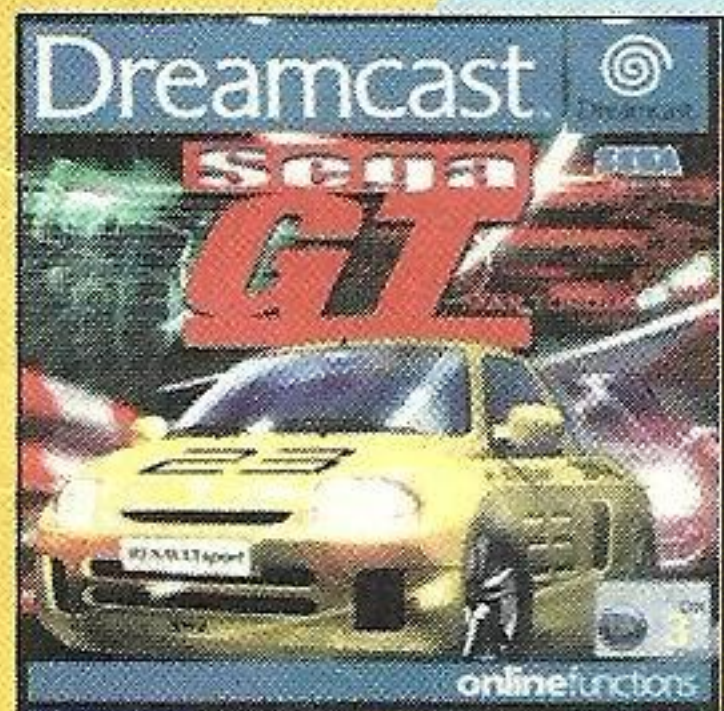
**249 zł** FUR FIGHTERS  
Doskonała gra przygodowo-zręcznościowa od lat 5 do 105. Nawet 4-ch graczy!



**249 zł** METROPOLIS STREET RACER  
Najbardziej oczekiwany wyścig, do którego z przyjemnością podłączysz sobie kierownicę.



tel. PHANTASY STAR ONLINE  
Zamów już dziś!



**249 zł** SEGA GT  
Gra w stylu Gran Turismo na PSX-a. Dużo samochodów, wysoki poziom trudności.



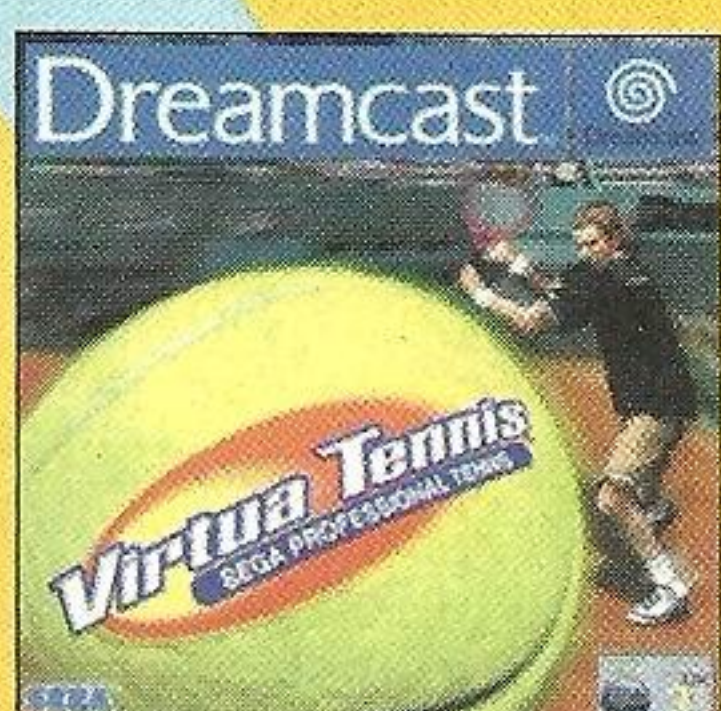
**249 zł** JET SET RADIO  
Niesamowita gra skate'owa. Prawdziwa gratka nie tylko dla rolkarzy.



**239 zł** LE MANS 24h  
Uważasz się za mistrza kierownicy? Spróbuj swoich sił w 24-godzinny wyścigu!



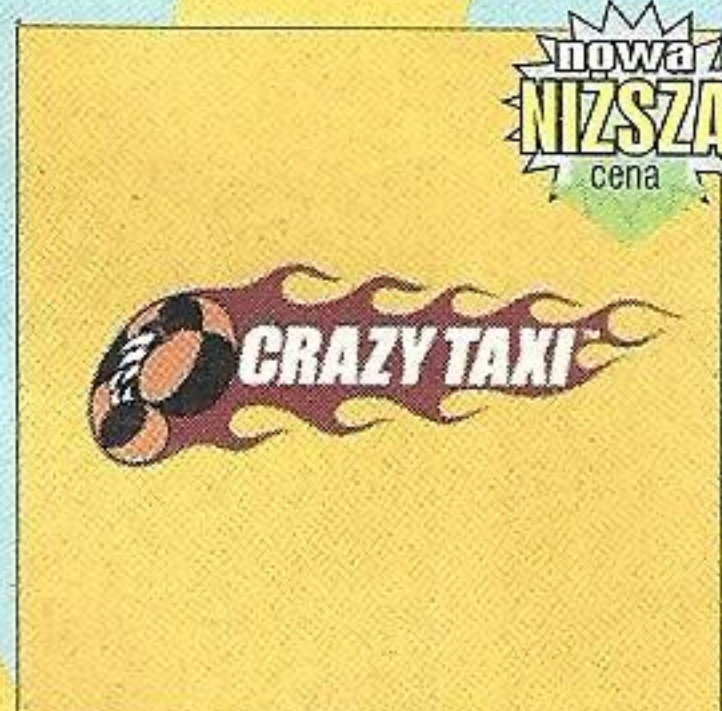
**249 zł** POWER STONE 2  
Super bijatyka na interaktywnych arenach. Najlepsza dla czterech graczy. Sprawdź to.



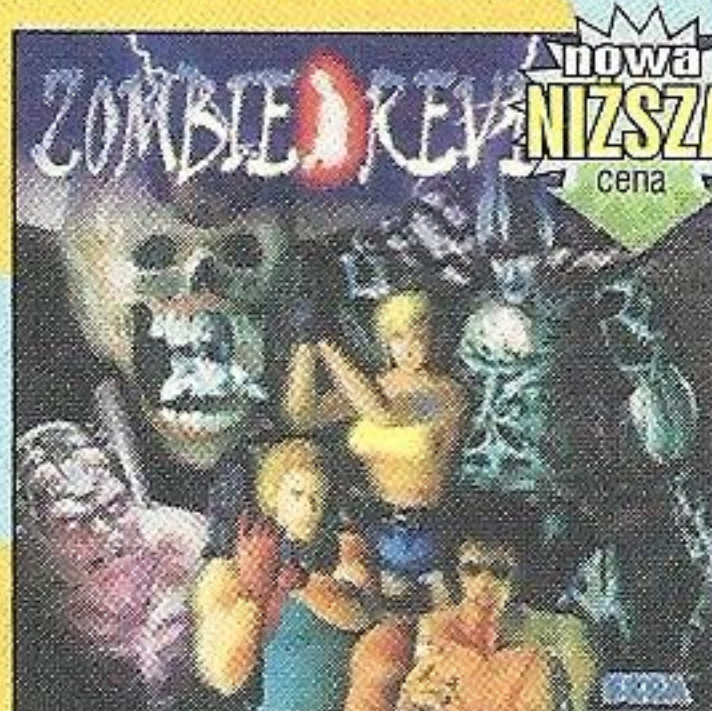
**219 zł** VIRTUA TENNIS  
Ocena 10/10 mówi sama za siebie. Po prostu tą grę musisz mieć.



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



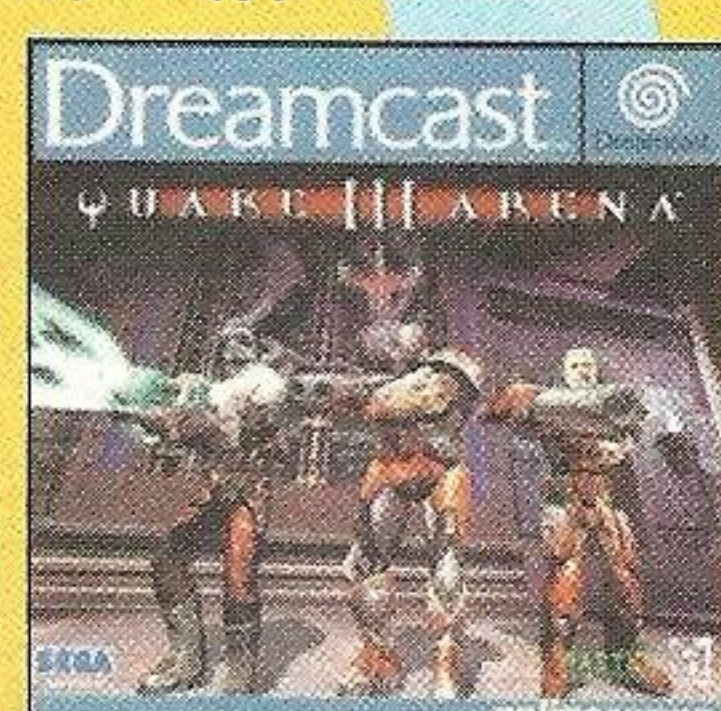
**229 zł** CRAZY TAXI  
Zasiądź za sterami zwariowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!



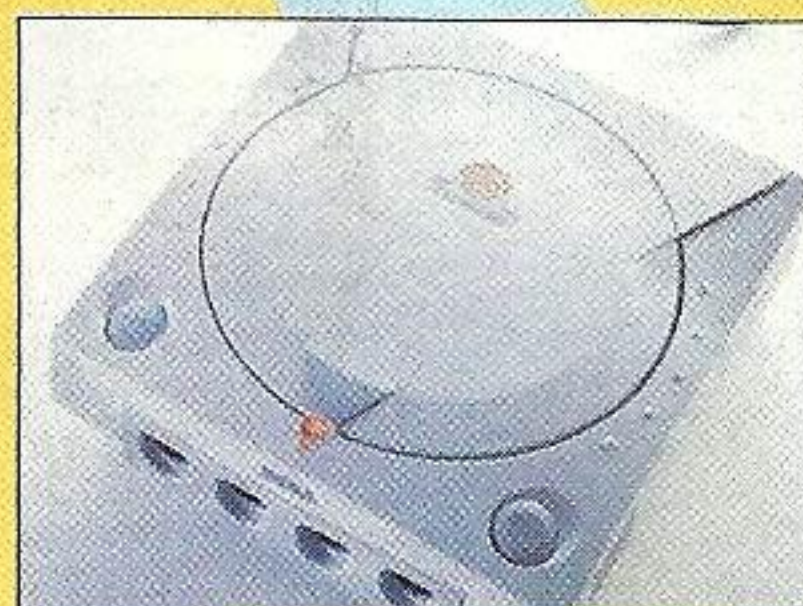
**199 zł** ZOMBIE REVENGE  
Walka z zombiakami. Kiedy brakuje amunicji pozostaje walka wręcz.



**239 zł** DEAD or ALIVE 2  
Kontynuacja popularnego mordobicia, która zdezonizowała Soul Calibur.



**249 zł** QUAKE 3: ARENA  
Gra której reklamować nie trzeba, ponieważ znają ją wszyscy!



**990 zł** DREAMCAST



**149 zł** ORYGINALNY JOYPAD



**149 zł** KARTA PAMIĘCI VMU



**79 zł** VIBRATION PACK (nieoryginalny)



już od **69 zł** Karta pamięci 1 MB (nieoryginalna)

## AKCESORIA

- Kierownica..... już od 299
- RGB Scart Cable ..... 39
- RGB Scart Cable + AV ..... 49
- AV Cable ..... 59
- Pistolet ..... 159

- Karta pamięci 4MB ..... 189
- Przedłużacz do Joypada..... 39
- Joypad MadCatz ..... 139
- Joypad PSX LOOK ..... 89

Gry już od 69 zł  
Dzwoń po szczegóły!



# PlayStation™ PlayStation 2™

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



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



**199 zł MEDAL of HONOR UNDERGROUND**  
Kontynuacja super hitu fpp, w którym wcielasz się w komandos z II WS. Angielska wersja.



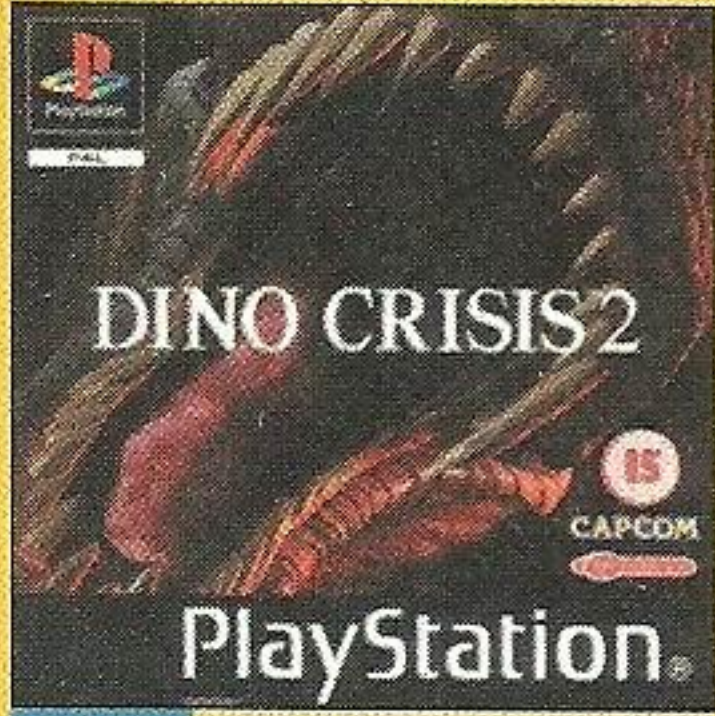
**199/249 zł KSIĘGA DŻUNGLI GROOVE PARTY**  
Wirtualna zabawa z bohaterami Księgi Dżungli. Zatańcz na macie razem z Baloo. Dostępna z matą za 249 zł. Pełna polska wersja językowa.



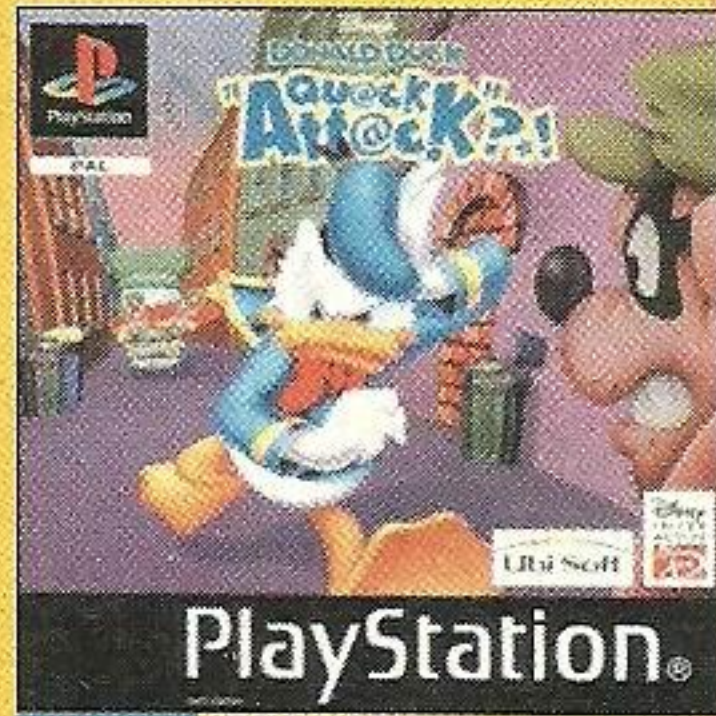
**199 zł SPYRO 3**  
Kolejne super-przemyślenia sympatycznego smoka Spyro. W prezencie naprasowywanka na koszulkę! Angielska wersja. Polska instrukcja.



**199 zł TOMB RAIDER CHRONICLES**  
Lara uderza po raz piąty. Mocniej, szybciej, lepiej. Angielska wersja.



**199 zł DINO CRISIS 2**  
Nowy, super survival horror autorów nieśmiertelnej serii Resident Evil. Angielska wersja.



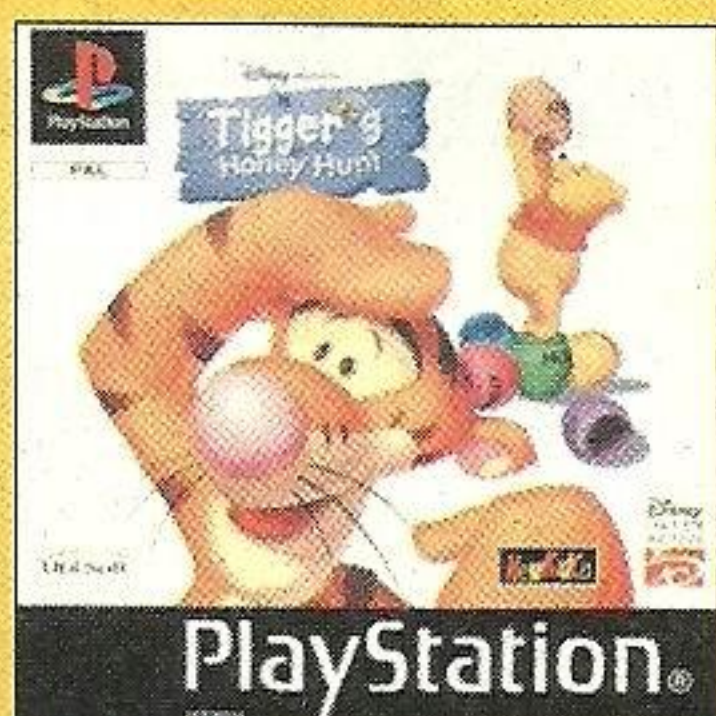
**199 zł DONALD DUCK QUACK ATTACK**  
Wesołe przygody najśmieszniejszego bohatera kreskówek Walta Disney'a. Angielska wersja.



**199 zł THE MUMMY**  
Przygodowa gra akcji na podstawie popularnego filmu. Angielska wersja.



**199 zł ESPN ISS**  
Ostatnia odsłona popularnej piłki nożnej.



**189 zł TIGER'S HONEY HUNT**  
Doskonała propozycja dla najmłodszych oraz miłośników Tygrysa i Kubusia Puchatka. Angielska wersja.



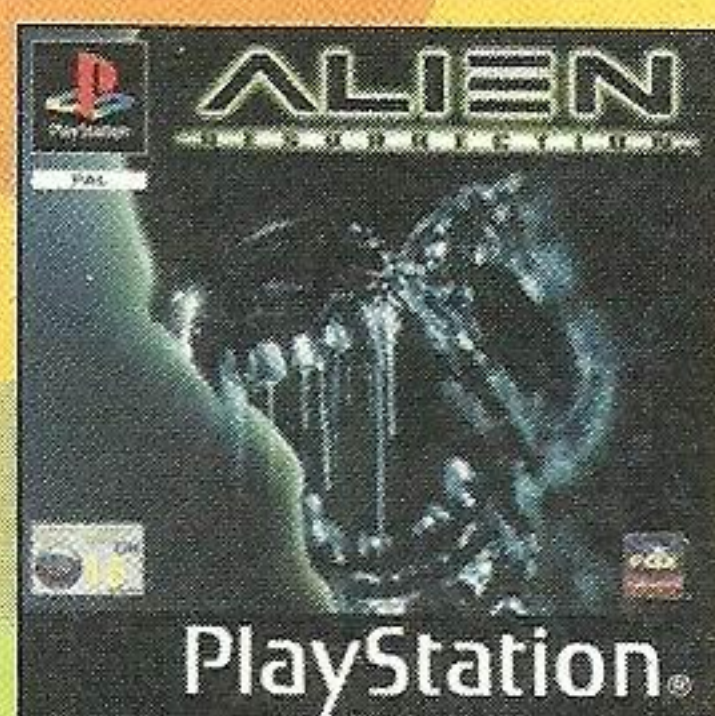
**199 zł WORLD IS NOT ENOUGH**  
Najbardziej udane przygody agenta 007 na PSX. Samochody, strzelaniny, hazard i oczywiście piękne kobiety. Angielska wersja.



**189 zł TOM & JERRY HOUSE TRAP**  
Gra z dwoma popularnymi bohaterami kultowej kreskówki. Dobra zabawa gwarantowana. Angielska wersja.



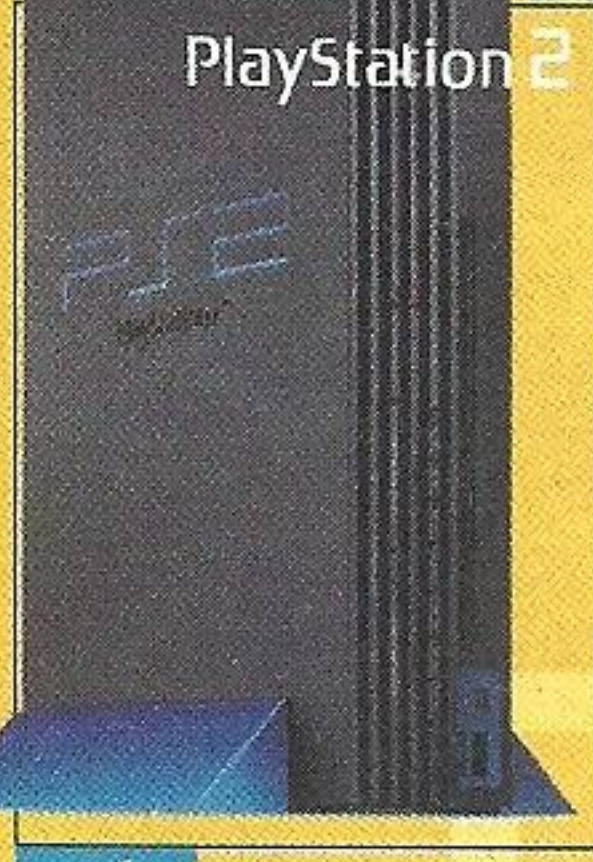
**199 zł CRASH BASH**  
Nieśmiertelny Crash znowu w akcji. Tym razem to kilkadziesiąt gier w jednej. Musisz to mieć! Angielska wersja. Polska instrukcja.



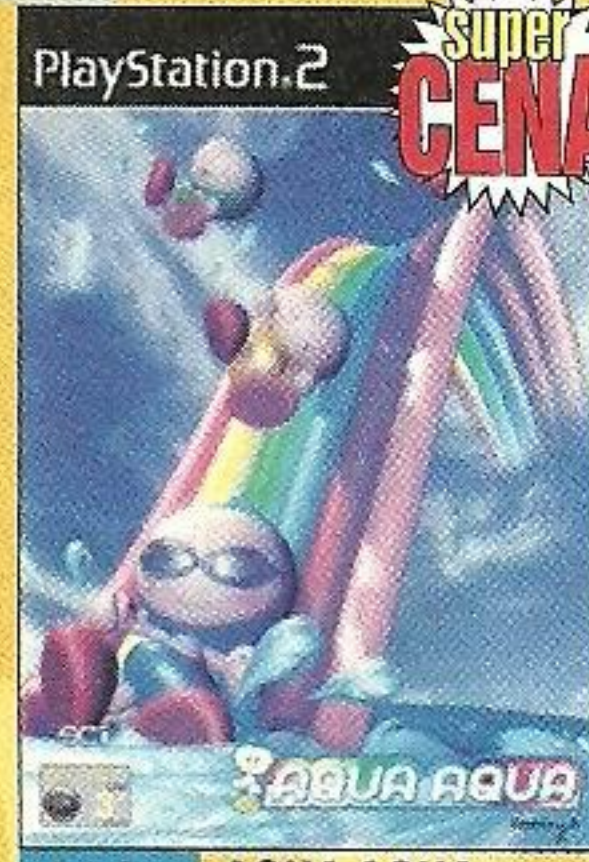
**199 zł ALIEN RESURECTION**  
„Polowanie na robaka” czyli doskonała adaptacja kultowej serii z Obcym. Trzyma klimat! Angielska wersja.



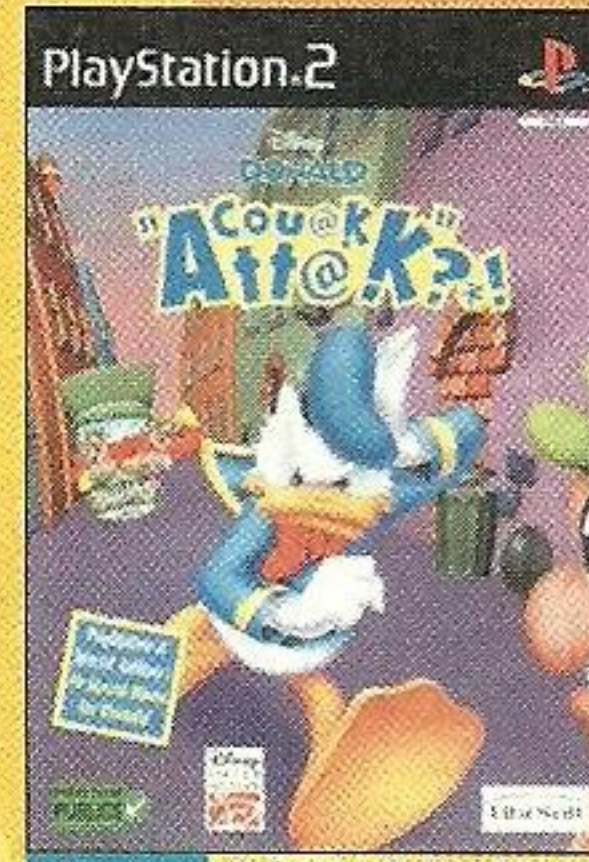
**199 zł ALADDIN NASIRA'S ADVENTURE**  
Trójwymiarowa przygodówka z Aladynem w roli głównej. Wspaniała nie tylko dla dzieci. Angielska wersja. Polska instrukcja.



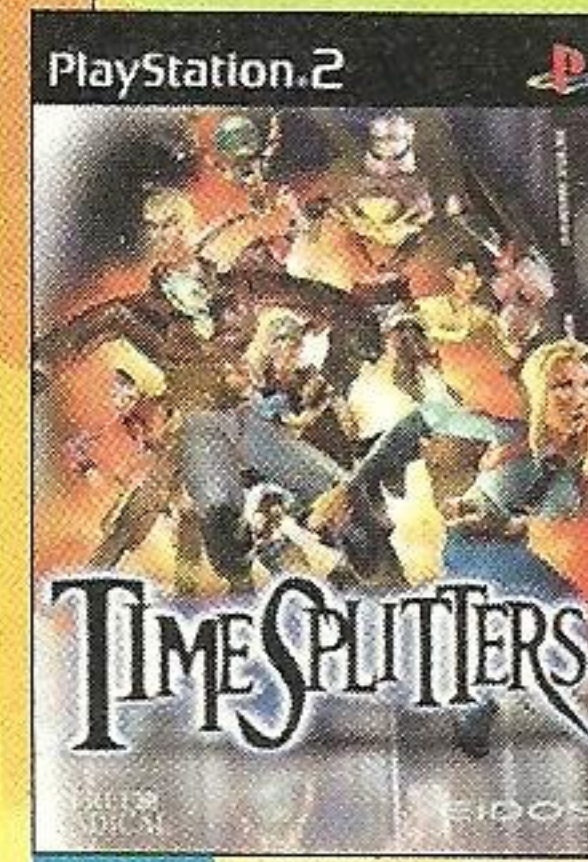
**tel. PLAYSTATION 2**



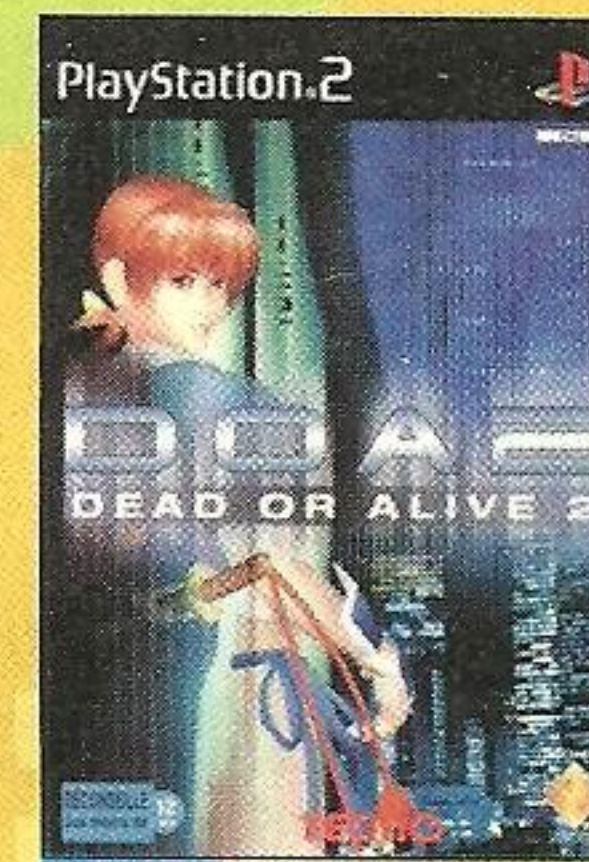
**149 zł AQUA AQUA WETRIZ 2**



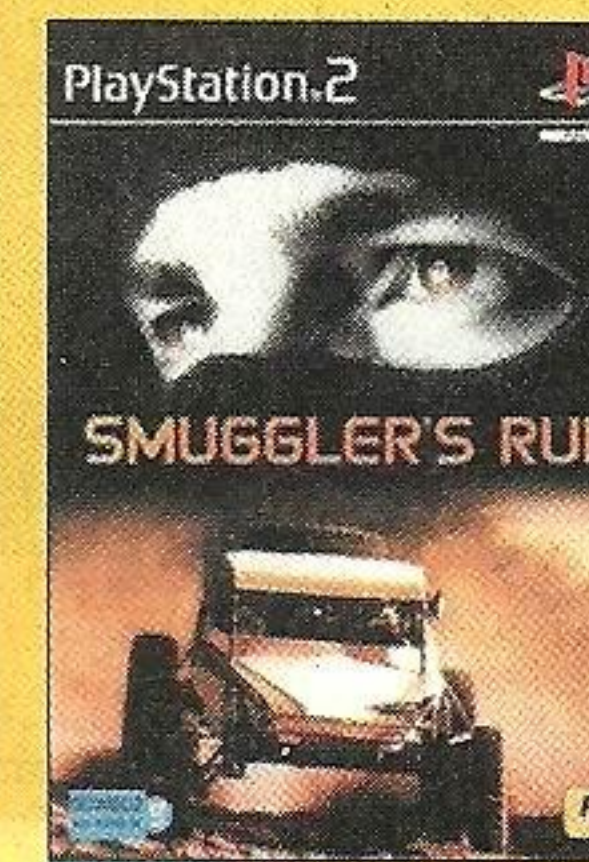
**249 zł DONALD DUCK QUACK ATTACK**



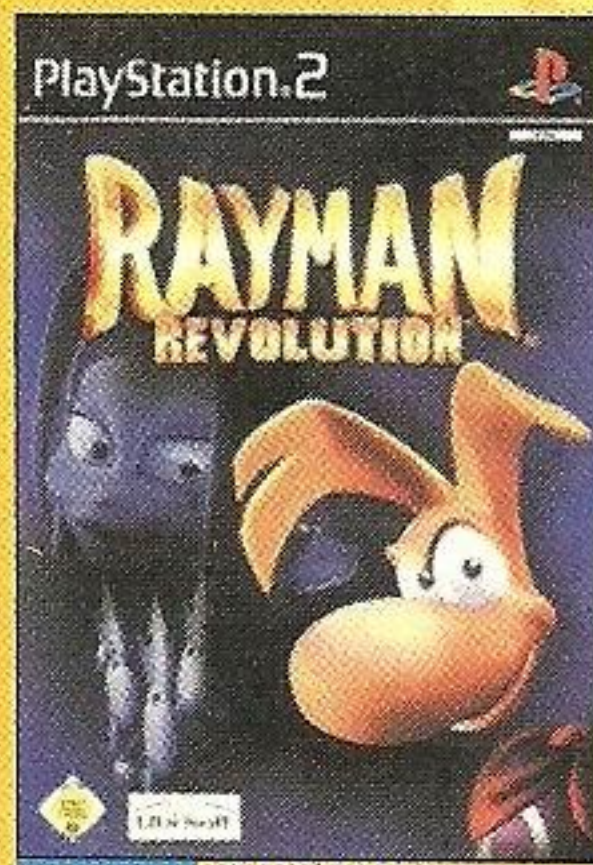
**269 zł TIME SPLITTERS**



**249 zł DEAD OR ALIVE 2**



**249 zł SMUGGLER'S RUN**



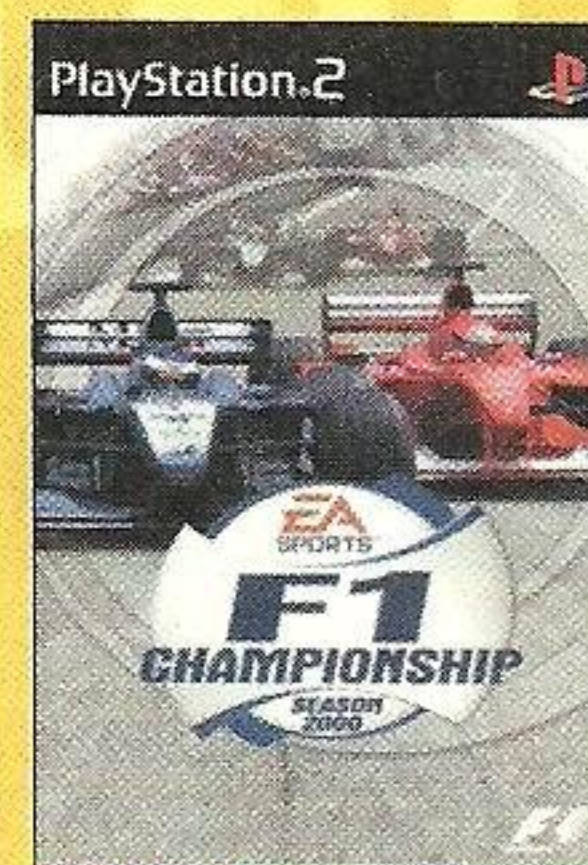
**249 zł RAYMAN REVOLUTION**



**249 zł SILENT SCOPE**



**269 zł KESSEN**

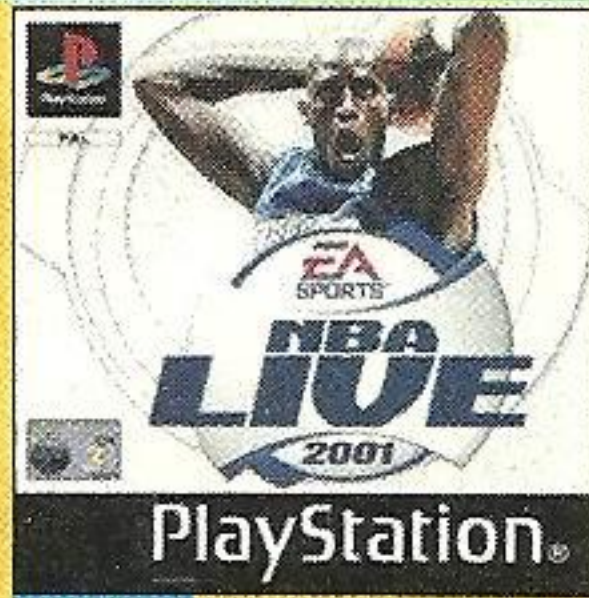


**269 zł F1 CHAMPIONSHIP**

- GRY**
- DYNASTY WARRIORS 2 ..... 249
  - ETERNAL RING ..... 249
  - NHL 2001 ..... 269
  - RIDGE RACER V ..... 249
  - SSX SNOWBOARDING ..... 269
  - TEKKEN TAG TOURNAMENT ..... 249
- AKCESORIA**
- DUAL SHOCK 2 ..... 159
  - Kabel SVHS ..... 79
  - Kabel SVHS Sony ..... 99
  - Karta pamięci 8 MB Sony ..... 199
  - Pilot do DVD ..... już od 69
  - Podstawka pod PS2 (pionowa) ..... 69
  - Podstawka pod PS2 (pozioma Sony) ..... 99



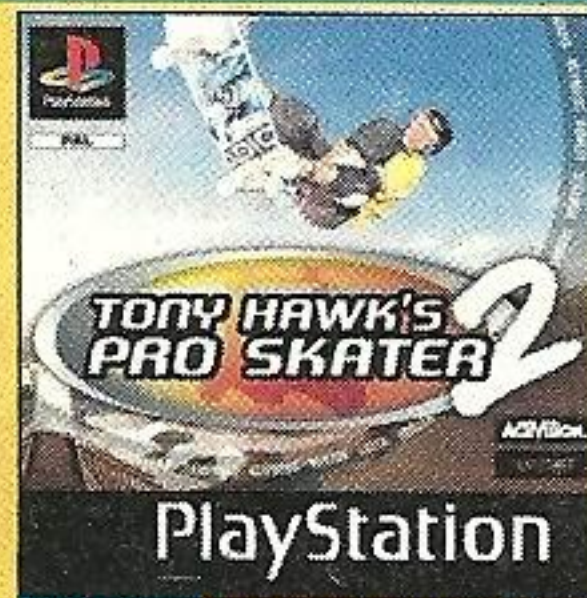
# PlayStation™ PlayStation™



199 zł NBA LIVE 2001



199 zł FIFA 2001



199 zł TONY HAWK'S PRO SKATER 2



189 zł BATMAN OF THE FUTURE



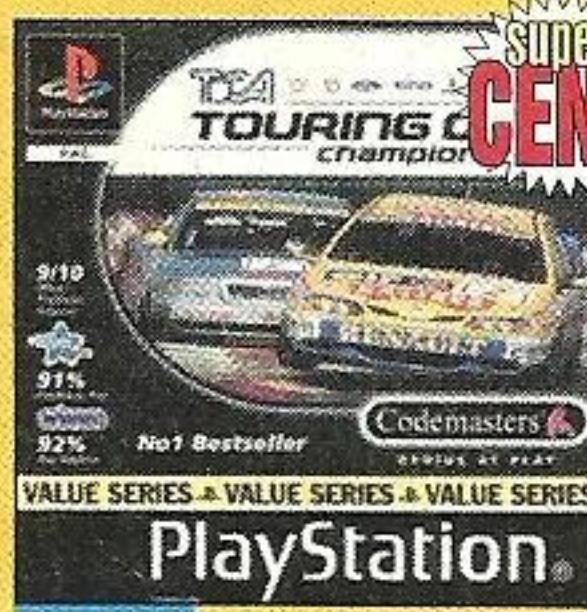
169 zł LEGO RACERS



169 zł LEGO ROCK RAIDERS



69 zł CIVILIZATION 2



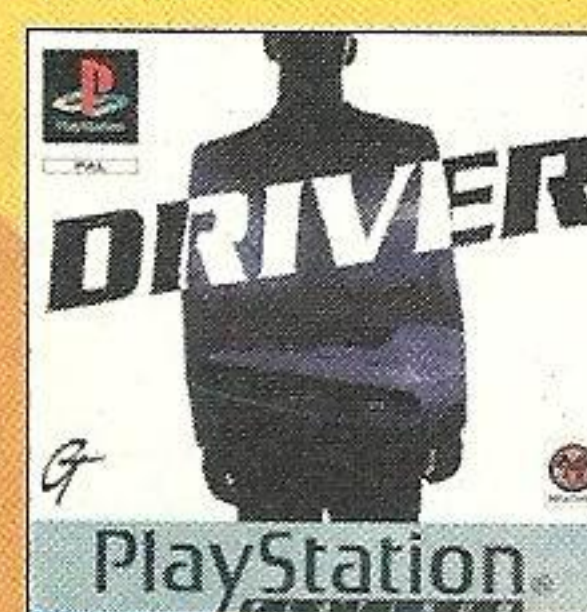
69 zł TOCA



129 zł K1 GRAND PRIX



169 zł HUGO



109 zł DRIVER



99 zł GRAN TURISMO 2



119 zł METAL GEAR SOLID



109 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



99 zł TEKKEN 3



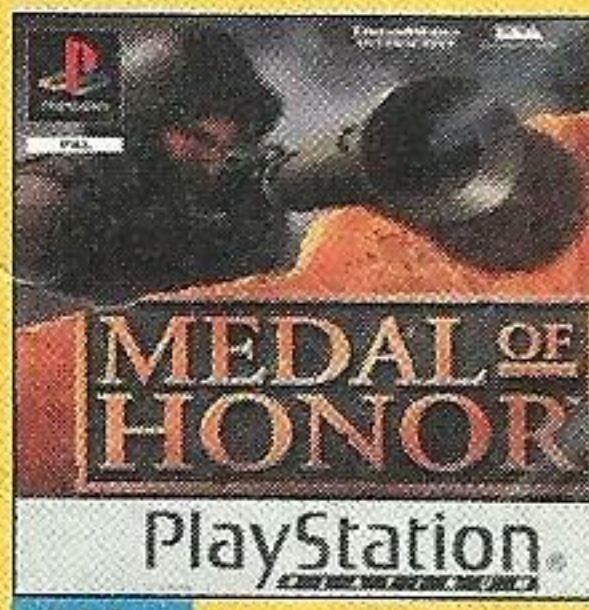
109 zł FINAL FANTASY VIII



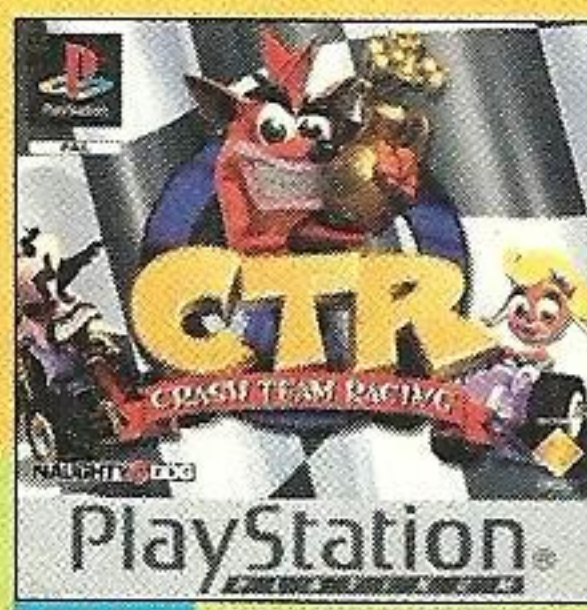
99 zł FINAL FANTASY VII

Value series:

COMMAND & CONQUER: RED ALERT	69
CROC	69
DUNE	69
EVO'S SPACE ADVENTURE	69
FADE TO BLACK	69
MARTIAN GOTHIC	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
POPULOUS 3: THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	69
ROAD RUSH	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS 99	69
TOCA	69
TOMB RAIDER	69
WARPATH JURRASIC PARK	69
WARZONE 2100	69
WCW MAYHEM	69



119 zł MEDAL OF HONOR



109 zł CRASH TEAM RACING



109 zł TOY STORY 2



99 zł MULTI-TAP

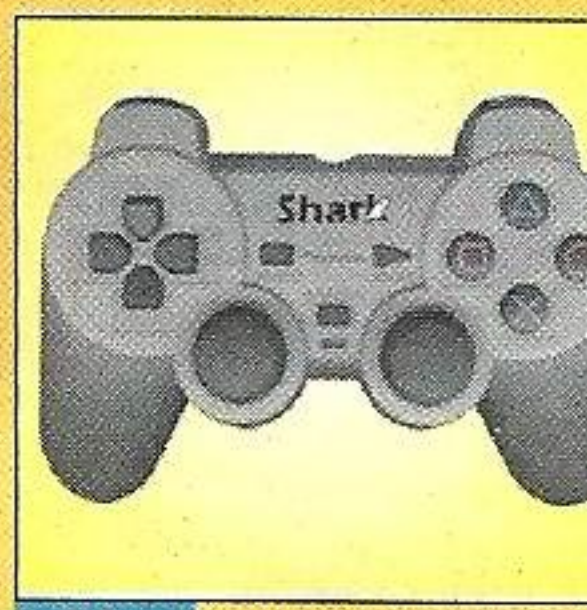


119 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków BEZ KOMPRESJI



29<sup>90</sup> zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.



69 zł SHARK DUAL PAD

Dobry, tani, analogowy joypad o możliwościach Dual Shock-a.



59 zł MYSZKA + PODKŁADKA

Idealna sprawa do strategii, takich jak C&C Red Alert.



28<sup>90</sup> zł KARTA PAMIĘCI

Karty pamięci 15 bloków już od 28,90 zł.



69 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



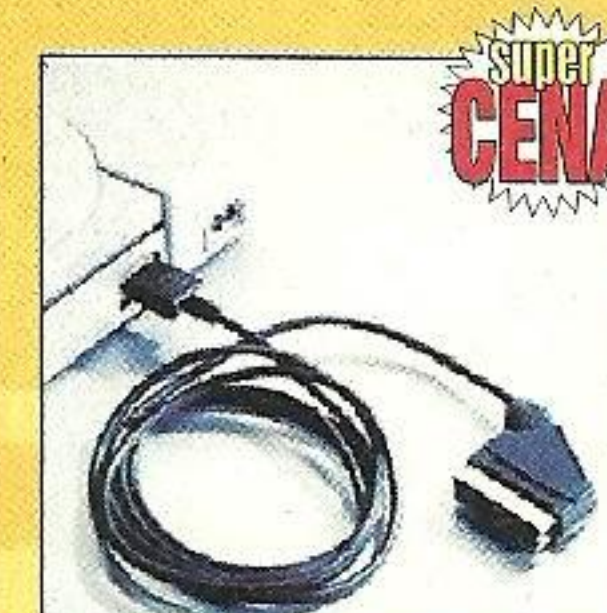
69<sup>90</sup> zł GAME HUNTER PRO 2 Mb

Możliwość Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



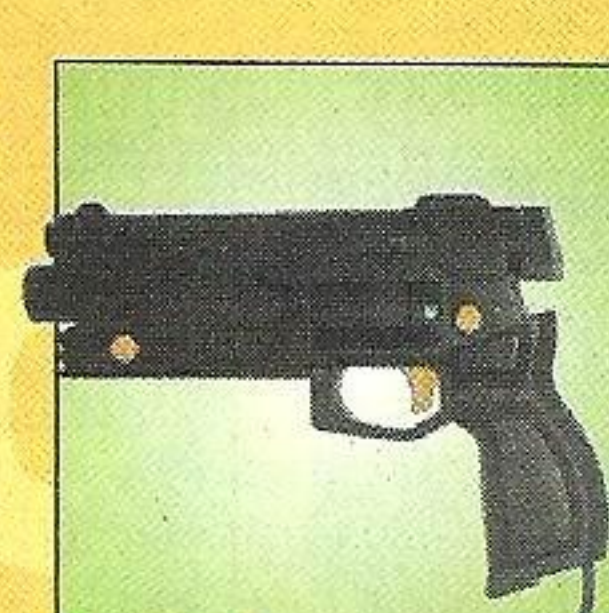
259 zł KIEROWNICA TWIN TURBO

Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie! Masz kilka konsol i PC-ta? Nie kupuj kilku kierownic. Wersja DELUXE (PC, PSX, PS2, N64). 299 zł.



24<sup>90</sup> zł Kabel RGB Scart

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



129 zł Pistolet + pedał



39<sup>90</sup> zł Koszulka METAL GEAR SOLID

rozmiar: M, L, XL, 2XL



39<sup>90</sup> zł Koszulka RESIDENT EVIL

rozmiar: 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.
  7. Produkty bezpiecznie zapakowane.

## AKCESORIA

- Link Kabel 29,90 zł
- Kabel RFU - adapter 49 zł
- Sony MultiTap 189 zł
- Przedłużacz do joypada 29,90 zł
- ACTION REPLAY 99 zł
- Gry RADICA tel.

PSone™ **gratis**

Konsola PS-One + Dual Shock + instrukcja + karta pamięci gratis

649 zł

UWAGA! Oferta ograniczona!

Mysz Sony 139 zł

Karta pamięci 30 bloków 49,90 zł

Karta pamięci 4 MB (bez kompresji) 79 zł



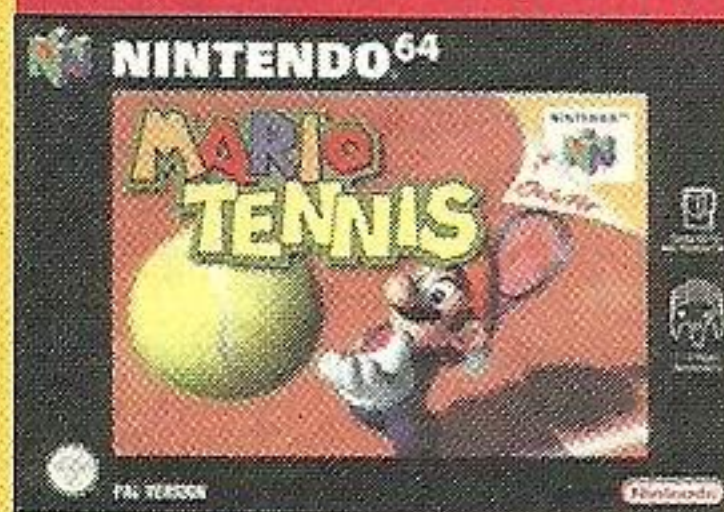
tel. DUAL SHOCK dostępny w różnych kolorach



# NINTENDO 64

# NINTENDO 64

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



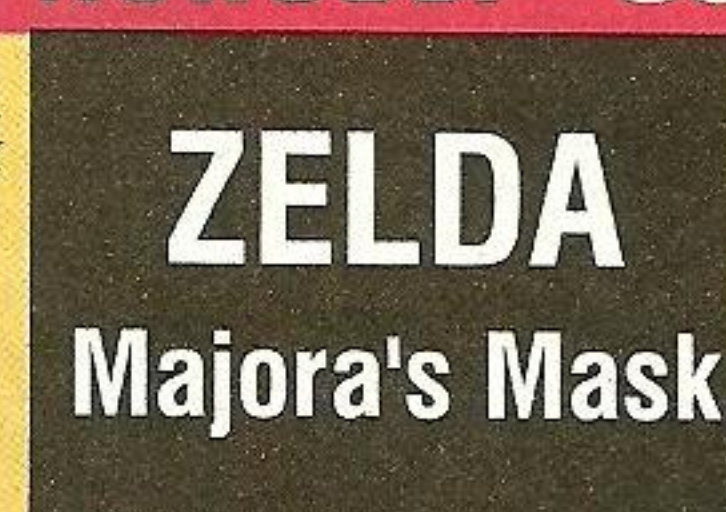
249 zł MARIO TENNIS



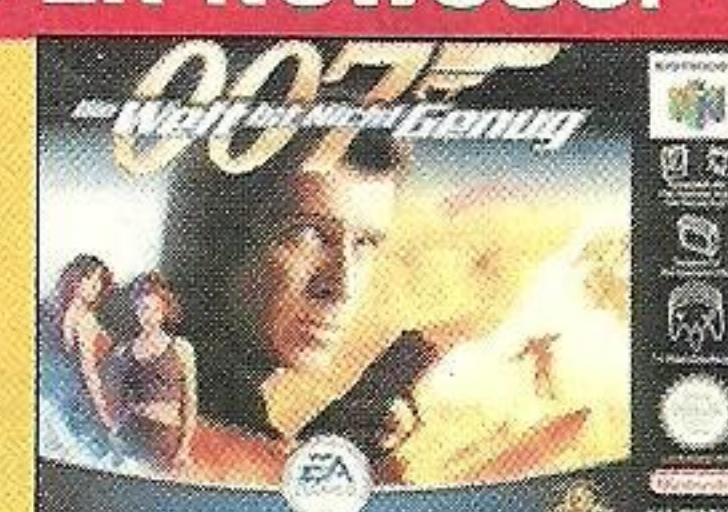
269 zł OPERATION WINBACK



229 zł PERFECT DARK



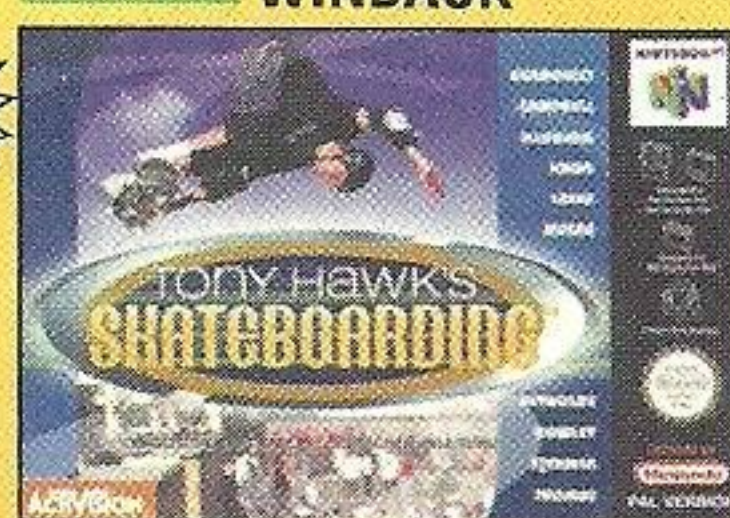
tel. ZELDA Majora's Mask



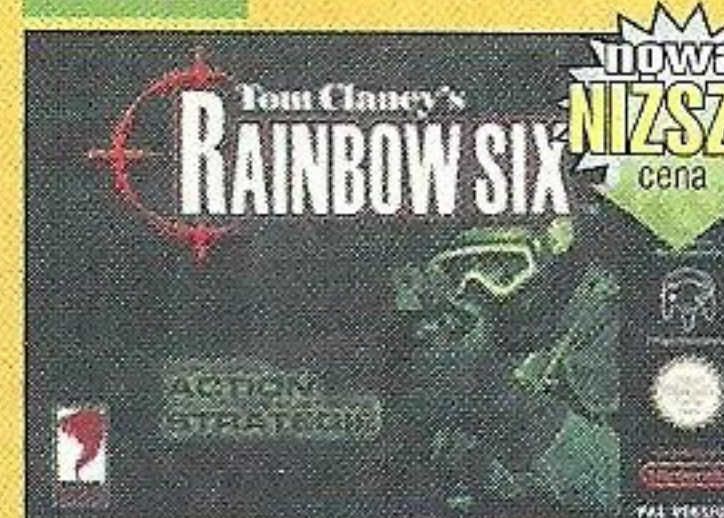
279 zł WORLD IS NOT ENOUGH



179 zł SUPER SMASH BROS



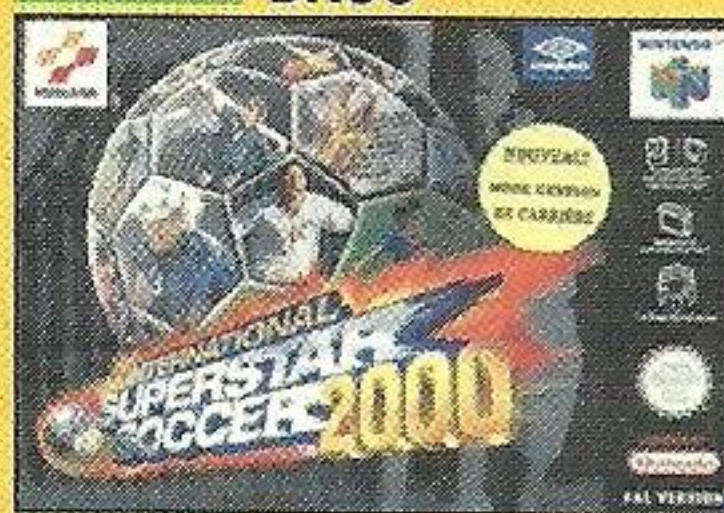
269 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



199 zł RAINBOW SIX



199 zł DONKEY KONG 64 zawiera Memory Extension Pak



259 zł ISS 2000



179 zł COMMAND & CONQUER

**GRY:**  
 GOLDENEYE 007 ..... 159  
 MARIO PARTY 2 ..... 249  
**AKCESORIA:**  
 JOYPAD ..... 99  
 Kabel RGB Scart + AV ..... 49



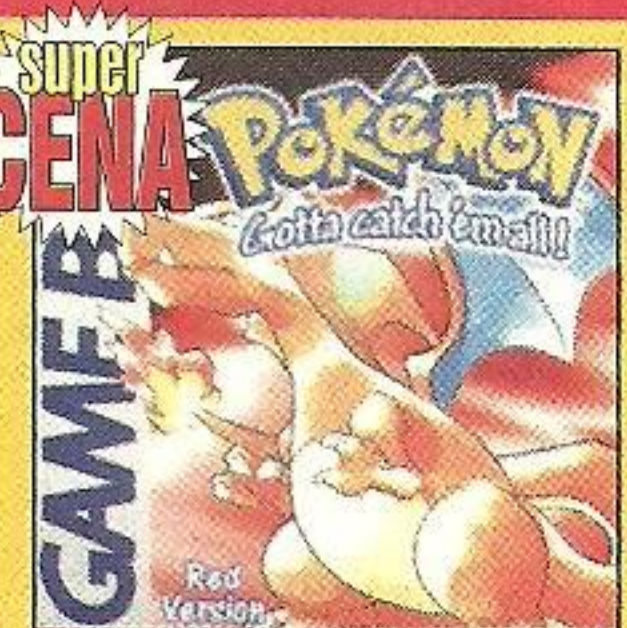
**Gra karciana**  
 Starter ..... 46  
 Talia tematyczna ..... 46  
 Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown  
 Booster tematyczny ..... 16  
 Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown



# GAME BOY COLOR



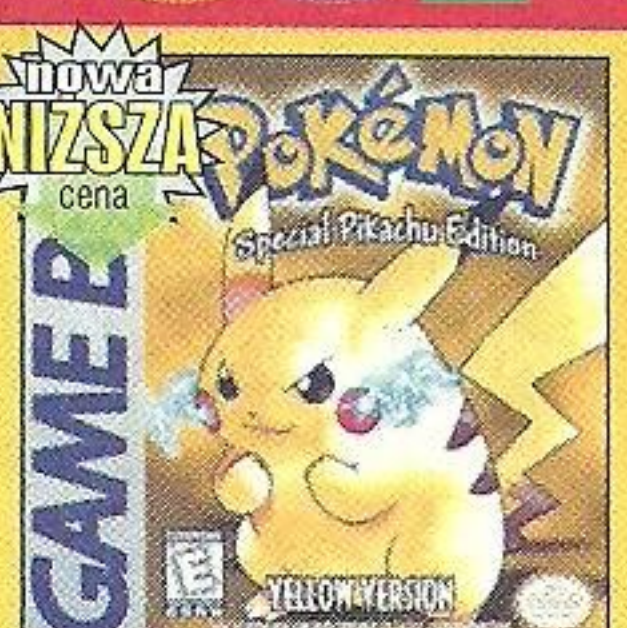
299 zł GAMEBOY COLOR



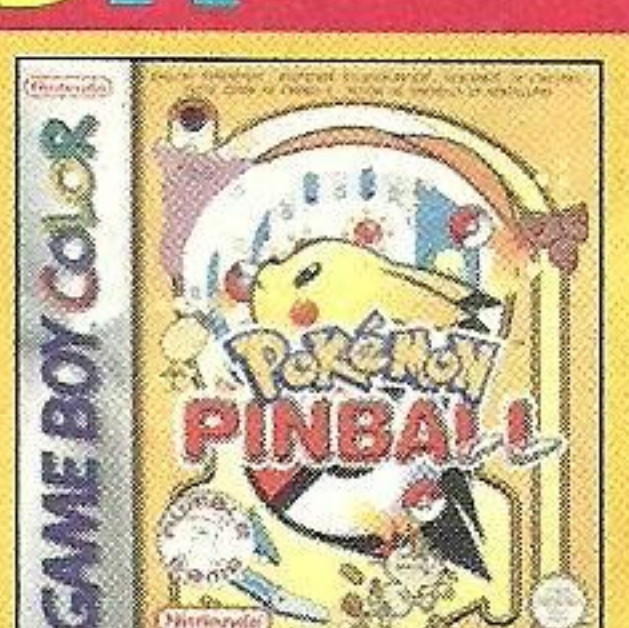
129 zł POKEMON RED Original Version



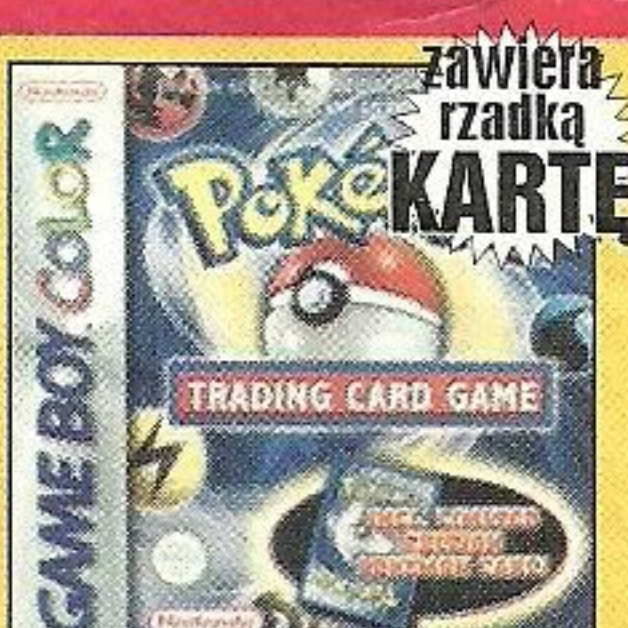
129 zł POKEMON BLUE Original Version



139 zł POKEMON YELLOW Original Version



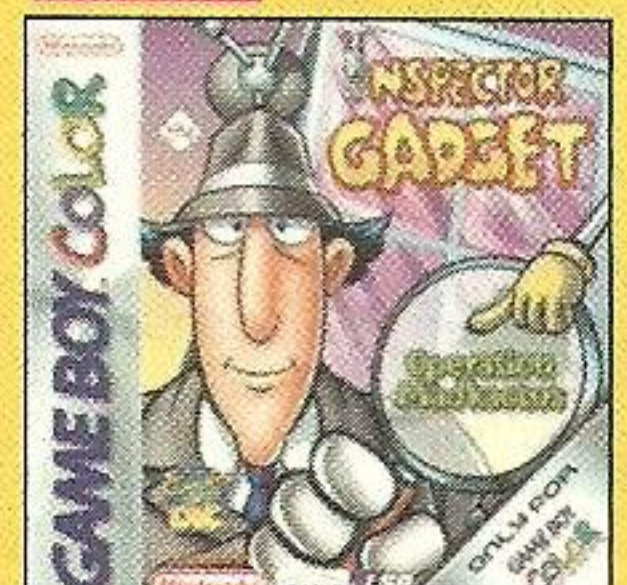
149 zł POKEMON PINBALL



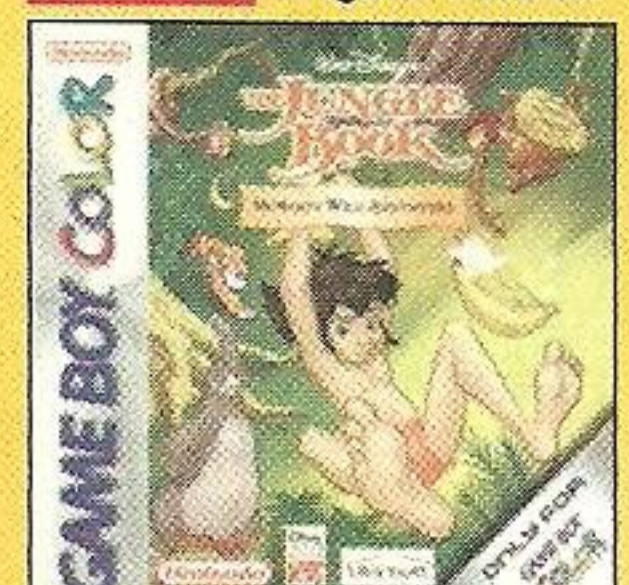
149 zł POKEMON TRADING CARD GAME



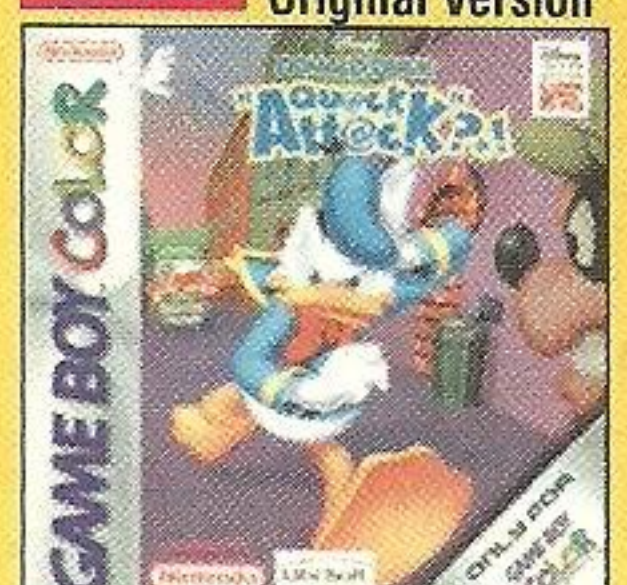
149 zł ARMY MEN SARGE'S HEROES 2



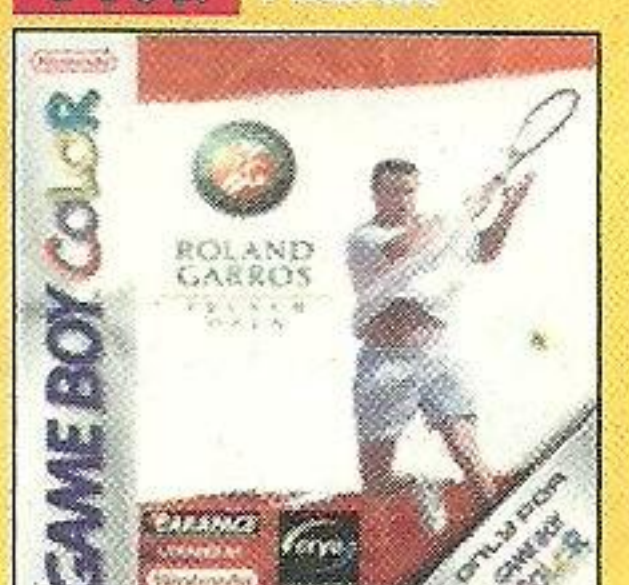
149 zł INSPECTOR GADGET



149 zł JUNGLE BOOK



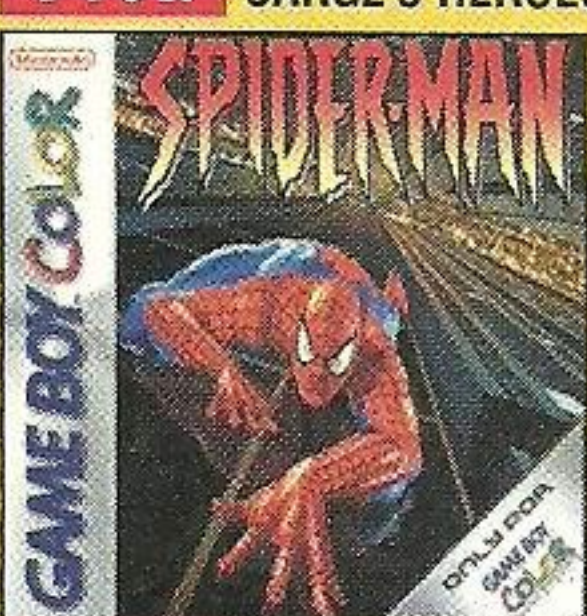
149 zł DONALD DUCK QUACK ATTACK



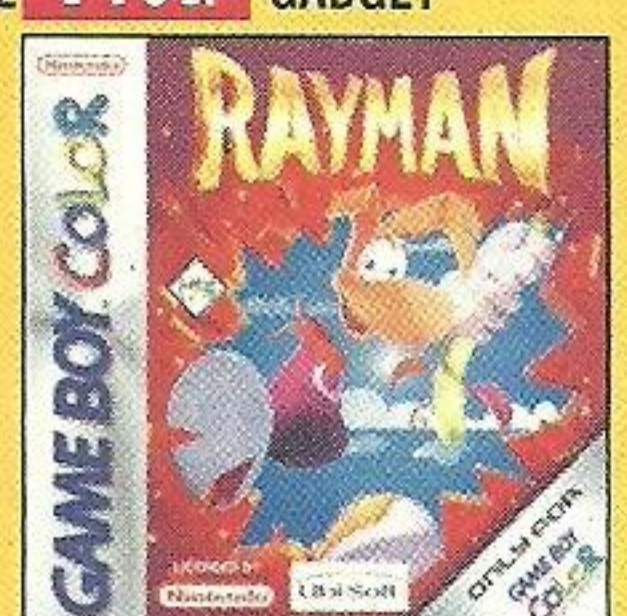
149 zł ROLAND GARROS TENNIS



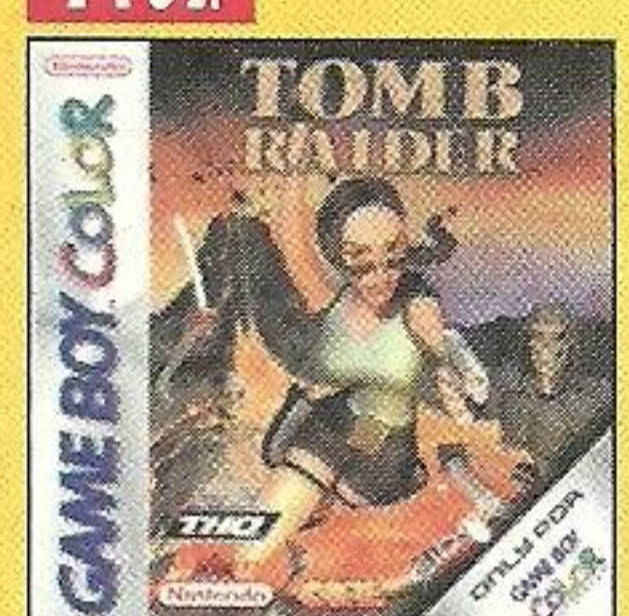
29<sup>90</sup> zł Lupa na ekran z podświetleniem



149 zł SPIDER-MAN



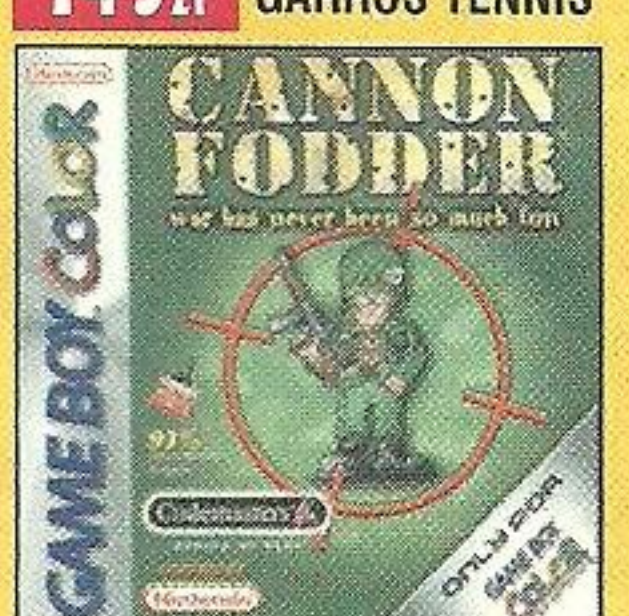
149 zł RAYMAN



149 zł TOMB RAIDER



149 zł CHICKEN RUN



149 zł CANNON FODDER



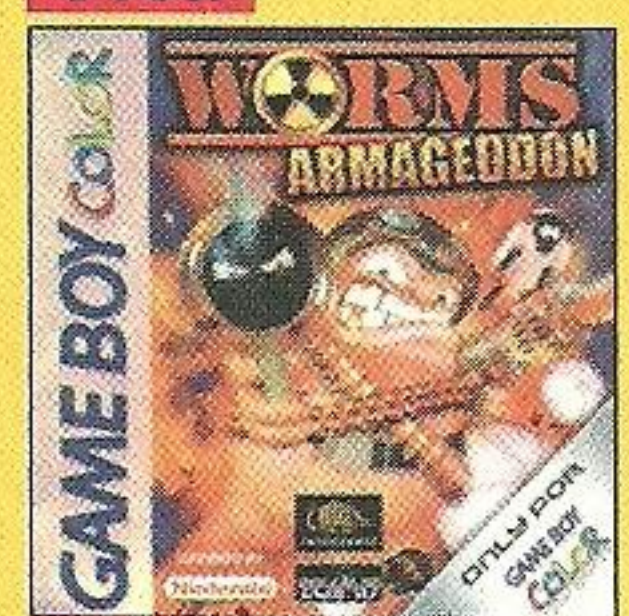
29<sup>90</sup> zł Zasilacz



149 zł WARIO LAND 3



149 zł METAL GEAR SOLID



149 zł WORMS ARMAGEDDON



159 zł PERFECT DARK

**A ponadto w naszej ofercie znajdziesz**  
 Rumble Pak do GB Color ..... 59 zł  
 Power Pak (akumulator + zasilacz) ..... 89 zł  
 Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba) ..... 119 zł  
 Przejroczysty pokrowiec na GBC ..... 29,90 zł  
 GB Color Set „4 in 1” ..... 119 zł  
 Link Cable ..... 29,90 zł









W życiu człowiek by nie zwrócił uwagi na bzdury jakie robi, gdyby od czasu do czasu nie pomyślał o sobie jak o kimś zupełnie obcym. Każdemu czasem się zdarza, nie? Tak zobaczyć siebie z zewnątrz. Skłaniają do tego zwłaszcza lustra i zegary, toteż - najczęściej próżno ich szukać w kasynach. Wiadomo dlaczego.

**NIEPOKONANA**

Świetna gra. Autor doskonale wykorzystał elementy historii Japonii układając je w ciąg spektakularnych bitew, w których bierzemy udział z pozycji generała japońskiej armii. Sylwetki dowódców są nakreślone w tak ciekawy sposób, że szybko nauczyłem się szanować mojego dzielnego Yi i walecznego Hondę, jednocześnie z odrazą patrząc na naklonionego do współpracy, płacziwego Kobayakawę. Zawsze podobały mi się strategię, w których można było łączyć się z konkretnymi oddziałami - tutaj symbolizują je generałowie. Zobaczcie, że zupełnie inaczej traktuje się produkowane masowo jednostki w rts'ach, a inaczej oddane do dyspozycji oddziały związane z ulubionymi generałami. Doskonała, wciągająca i efektowna strategia. Ma wady, ale i tak rządzi. [Banan]

**A** dlaczego ja o tym piszę? Bo zobaczyłem przed chwilą odbicie swojej twarzy w ekranie telewizora. Telewizor, stoi sobie na szafce, ja przed nim, a opodal PlayStation2. Patrzę na siebie i nie wierzę - twarz rozgrzana, ręka skrzypka, zmysły ostre jak Mach3... I nagle wiem skąd to wszystko. Siedzę i gram w KESSEN. Na KESSEN połowałem odkąd tylko pochwyliłem pierwsze plotki na jej temat. Jestem absolutnym maniolem feudalnej Japonii, ledwo co z blaszaka skasowałem SHOGUN: TOTAL WAR (po skończeniu na prawo i lewo), a tu KESSEN. KESSEN... Jeszcze niedawno pisaliśmy wam, że - nie wiedzieć czemu - ta gra sprzedała się najlepiej z pierwszego rzutu gier na PS2 w Japonii. Teraz już wiedzieć czemu, bo pograliśmy w pierwszą, zrozumiałą wersję. Po pierwsze - co to KESSEN. Jest to gra strategiczna, która sięgnąć ma tam, gdzie nie sięga moc obliczeniowa żadnej dostępnej maszyny. Do poszczególnych żołnierzy. Znowu piszę to nie bez kozery, a kozerą jest to, że moc obliczeniowa PS2 też tam nie sięga. Ale sięga do poziomu generała. Tak więc mamy pewną linię scenariuszową (np. historie podbojów rodu Tokugawa) i toczymy bitwy. Między bitwami oglądamy dosłownie tony filmików dotyczących przeszłości i teraźniejszości naszego daymio, jego kumpli, przeciwników, ich żon, itp. Tak więc związek emocjonalny gwarantowany. Potem danie a la Wołoszański - niski głos narratora mówi nam co to się od ostatniej bitwy wydarzyło i na wielkiej mapie wysp japońskich przemieszczają się czerwone i niebieskie klocki. Jeśli bitwa jest planowana, następuje teraz faza przygotowawcza. Najpierw skład wojsk i generałowie, potem próby machinacji na generałach wroga: namawianie ich, żeby - niby to przypadkiem - nie brali udziału w walce, albo przeszli na naszą stronę. Na koniec - rozmieszczenie wojsk na polu bitwy. No i walka.



Pole bitwy - widok standardowy - mikro makietka. Manewrujemy wojskami w czasie rzeczywistym. Akcja pauzuje tylko na czas wydawania komend. Można teraz zbliżyć akcję tak, że widać poszczególnych walczących żołnierzy, a nawet wleźć z kamerzystą między walczących. Jakość tego widoku nie jest powalająca i właściwie nie wiem po co to komu. Raz spojrzysz i starczy. Tak więc korzystamy głównie z widzenia makro. I wydajemy rozkazy. Po każdym rozkazie, ataku, ucieczce, wyzwaniu na pojedynek, masakrze uciekających wojsk wroga - krótki filmik. Jak to chłopaków rajcuje atak, jak wspominają swoją zmarłą żonę, jak to zastanawiają się czy nie zdezercerować. Wszystko to dynamicznie, bez dogrywania godzinami. Gites topes. Ale czeplić się też jest czego. Po pierwsze zasady prostsze niż w szachach. Kolesie z muszkietami walą przez las, bez ujemnych modyfikatorów. Chłopaki biegają po kilkadziesiąt kilometrów i nawet się nie zmęczą. Postacie animowane są tak prosto jak tylko można, walki sztywne, bez krwi, sztuczniactwo. Pojedynek generałów wygląda tak, jakby był zrobiony na PSXie - walczący generałowie mają przy hełmach wielkie kabuto i owe kabuto naraz stają się niematerialne - yari przechodzą przez nie jak przez masło. Dodam tylko jeszcze, że jeźdźcy prowadzą konie za niewidzialne uzdy, a same konie wyglądają z tyłu jak... hehehe - nie napiszę. Sami kiedyś zobaczcie. Poruszanie się po ekranie walki też nie najprostsze - najlepiej oczywiście z myszką, bo kursor jest - delikatnie mówiąc - zbyt wolny. A ta

jego powolność ogranicza nasz dostęp do jednostek. Ciężko nadążać za polem bitwy, które jest niemożliwie rozległe... Właściwie wystarczy, że jest bardziej rozległe od pola obejmowanego okiem kamery. Umiejętność ta przychodzi z czasem. To co ja się tak spocimem przy tej grze, ha? Myślę i myślę, i wymyśliłem, że to przez trzy elementy. Raz: upersonifikowanie postaci. Kiedy widzę wspomnienia jednego z generałów, którego żona była chrześcijanką i zabiła się w hańbie, i ten generał prosi o pozwolenie poprowadzenia pierwszego ataku. Nie ma siły, żeby nie dać mu się zemścić... Bo filmiki między bitwami to mistrzostwo świata - graficy i scenarzyści mieli polot nart Adama Małysza. Dwa: długość bitew. Ech. To jest to. Pierwsza moja poważna bitwa trwała półtorej godziny. Wychodziłem po sok. Ocierałem pot z czoła. To jest wojna! Dla takich gier traci się całe dni! Trzy: muzyka. Braveheart, to mięczak i papuciarz. Muzyka w KESSEN sprawia, że omdlewasz. Stawiam 9, bo gra ma wszystko co trzeba na 9, a to czego próbowano na 10, lekko się nie udało.

Grabarz

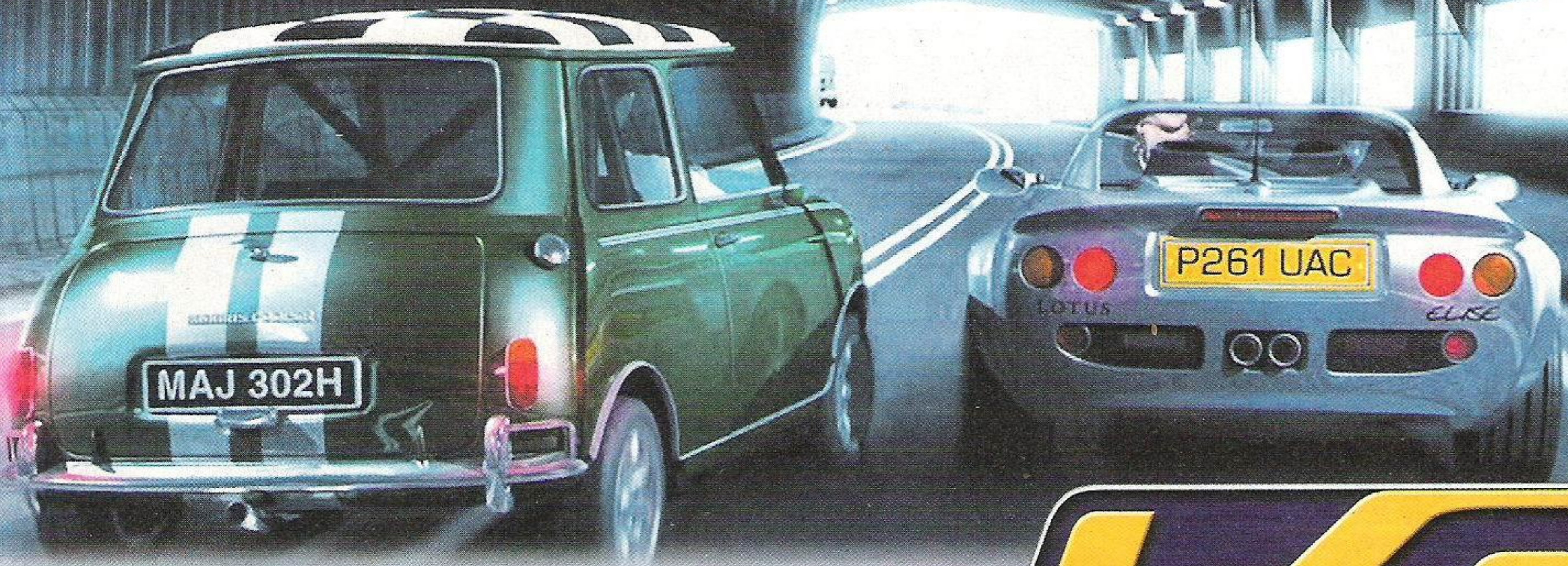


**PlayStation 2** **9**

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

Wydawca: EA  
 Producent: Koei  
 Liczba graczy: 1  
 Termin: Luty  
 Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb





Ostatnie miesiące to wylew dobrych gier wyścigowych na Dreamcast'a. METROPOLIS STREET RACER, TEST DRIVE LE MANS, DAYTONA USA 2001 oraz opisywany właśnie VANISHING POINT - mocna gra z solidną grafiką, dobrym dźwiękiem oraz bardzo przyzwoitą grywalnością.

Tak, ta gra naprawdę jest bardzo dobra! Jednak, aby ją opanować i polubić trzeba trochę czasu. Piszę o tym już na początku, ponieważ wiem, że niektórzy z was mogą zrazić się bardzo szybko.

Zazwyczaj racerki powoli osuwają gracza z własnym engine'em i wygrywając kolejne wyścigi jesteście w stanie walczyć na wyższych poziomach trudności, jeździć szybszymi autami i wygrywać z lepszymi oponentami. To chyba oczywiste. Problem polega na tym, że VANISHING POINT rzuca nas od razu na głęboką wodę, a później jest już tylko trudniej. Na początku możemy jeździć zaledwie dwoma samochodami - Fordem Mustangiem oraz Fordem Explorerem. Gdy wygramy pierwszą serię wyścigów, odkrywają się kolejne samochody, których w sumie jest 32 (wszystkie markowe, między innymi Ford, BMW, Audi, Dodge). Każdym autem musimy wygrać trzy tzw. heats, czyli serie wyścigów. Jak nietrudno policzyć, mamy do zaliczenia 96 serii przejazdów, odbywających się na 13 trasach (oczywiście w różnych wariacjach: normalnej, odwróconej czy w lustrzanym odbiciu dwóch wymienionych poprzednio).

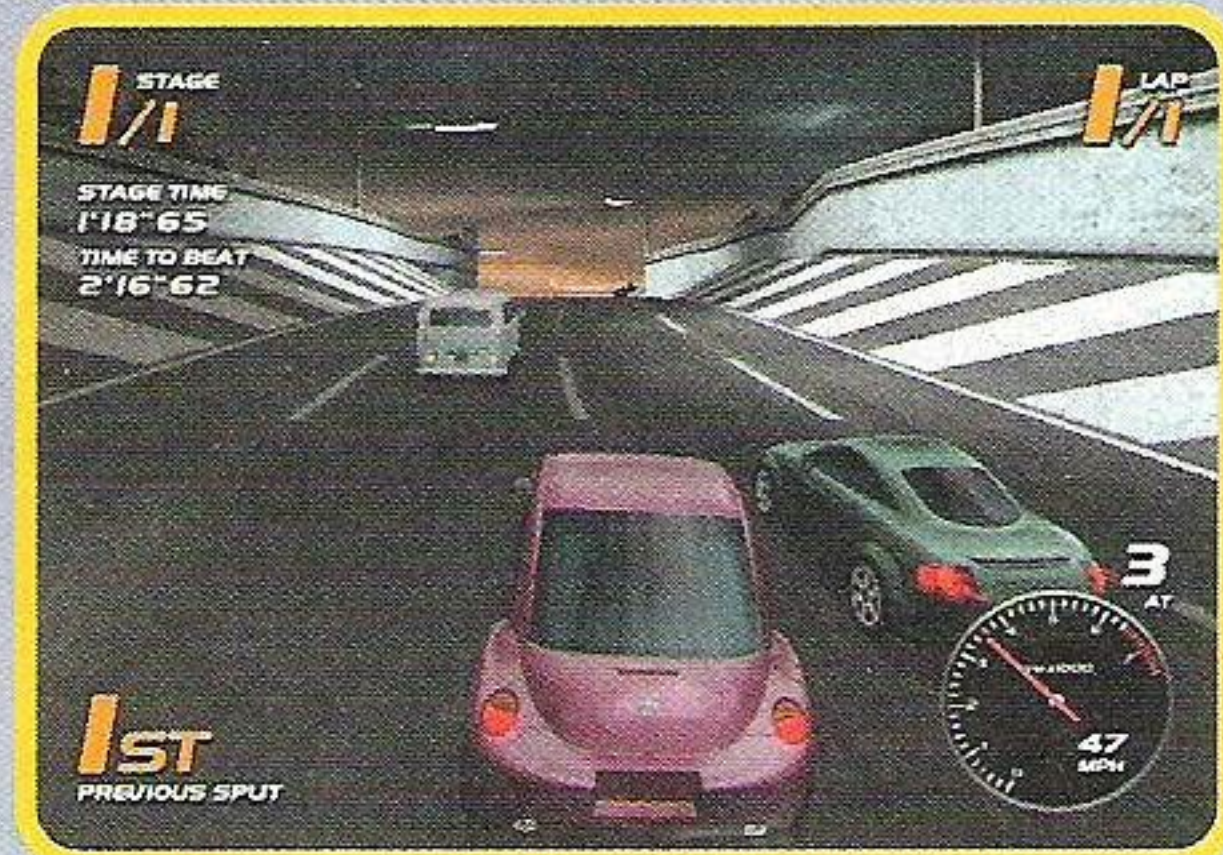
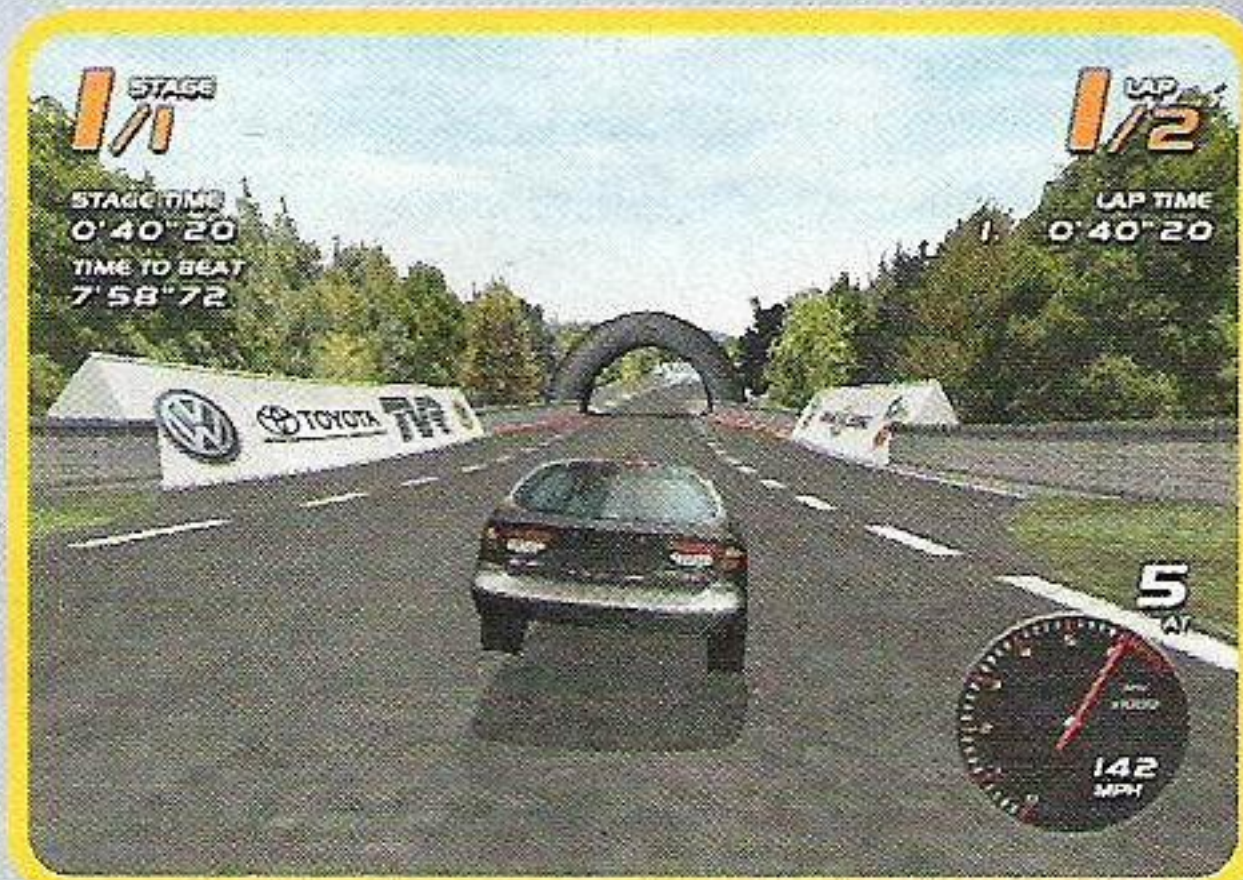
W miarę pokonywania kolejnych heatów, otrzymujemy dostęp do bonusowych opcji gry, takich jak możliwość ustawiania parametrów samochodów (ciśnienie w oponach, zawieszenie i wiele innych) lub ukryte sekwencje video. Aby nauczyć się panować nad samochodem, polecam zaliczanie wszystkich zadań w dostępnym od początku trybie stunt, czyli kaskaderskim. Takie zadania jak wykonanie beczki po wybiciu się ze skoczni, a następnie wylądowanie i nawrót o 180 stopni doskonale przygotowują nas do późniejszej gry. Poza tym w trybie stunt można pojeździć samochodami, które na początku są niedostępne w "zwykłych" wyścigach. Z kolei te "zwykłe" wyścigi też nie do końca są takie zwykłe. Nie ścigamy się w

nich o pierwsze miejsce, a głównym celem jest zmieszczenie się w odgórnie ustalonym czasie. Wszystkie przejazdy odbywają się jednak na cywilnych drogach, gdzie nie brakuje zarówno podobnych nam rajdowców jak i niedzielnych kierowców, którzy skutecznie tamują ruch. Należy więc uważać na wolniej poruszające się pojazdy i odpowiednio wcześniej hamować, ponieważ każda kolizja "kosztuje" utratę cennych sekund. Fizyka jazdy jaką wykorzystano w VANISHING POINT przypomina nieco mieszankę NEED FOR SPEED oraz SEGA GT. Na początku auta prowadzi się dosyć ciężko. Łatwo zerwać przyczepność, czego rezultatem jest często nie do końca kontrolowany poślizg. Gdy odkryjemy opcję tuningu auta, możemy wpłynąć na stopień przyczepności samochodu. Jest to przydatne szczególnie podczas trzeciej serii przejazdów (trzeci heat dla każdego auta), ponieważ czasu autorzy dają nam mało, a każdy, nawet najmniejszy poślizg skutecznie zabiera cenne sekundy. Na jednym z zachodnich serwisów o grach czytałem, że VANISHING POINT przypomina serię RIDGE RACER na PSX/PS2. Jest w tym stwierdzeniu ziarno prawdy. Otóż otoczenie dróg, a mianowicie miasta, wygląda momentami identycznie jak w RIDGE RACER 5. Podobne

biurowce, podobne tekstury i kolorystyka. Oczywiście wszystko w wysokiej rozdzielczości i bez drażniących spowolnień. Sylwetki samochodów także wyglądają bardzo dobrze. Trochę szwankuje perspektywa przy widoku zza samochodu i przez to niektóre pojazdy (na przykład Audi TT) wyglądają nieco dziwnie. Można się do tego przyzwyczaić, a długa żywotność gry



VANISHING POINT



wynagradza tę niedoróbkę. Muzyka w VANISHING POINT to wpadające w ucho beats połączone z ambientowymi odgłosami. Także odgłosy pracy silnika dla każdego samochodu są inne i brzmią bardzo fajnie. Doskonałe dźwięki towarzyszące wszystkim "dzwonom" są bardzo autentyczne - wiem to z autopsji. VANISHING POINT to bardzo dobry produkt. Jeśli tylko nie poddacie się podczas pierwszych godzin gry, potwierdzicie moje słowa. Jednak za zbyt wysoki początkowo poziom trudności oraz zbyt czułe (ale do opanowania!) sterowanie dziewiątki nie dam. Za to dobrze wam radzę - zapoznacie się z VANISHING POINT. Nie pożałujecie!

Nolster

Dreamcast

8

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 9

MIÓD 8

Wydawca: Acclaim

Producent: Clockwork

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Luty

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit, Kierownica

### ZNIKAJĄCY PUNKT

O tej grze było głośno już od jakiegoś czasu - autorzy przez chwilę porównywali ją nawet do GRAN TURISMO, ale na szczęście dali sobie spokój i przyłożyli się do pracy nad własną wizją. VP może nie jest najbardziej oryginalnym konsolowym wyścigiem jaki ostatnio powstał (ta etykieta należy się oczywiście F355 CHALLENGE), ale dzięki udanemu połączeniu mnóstwa elementów wychodzi na prostą. Dobra gra. Wersja na PSX w drodze. [G-Ash]





# EA SPORTS™ F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

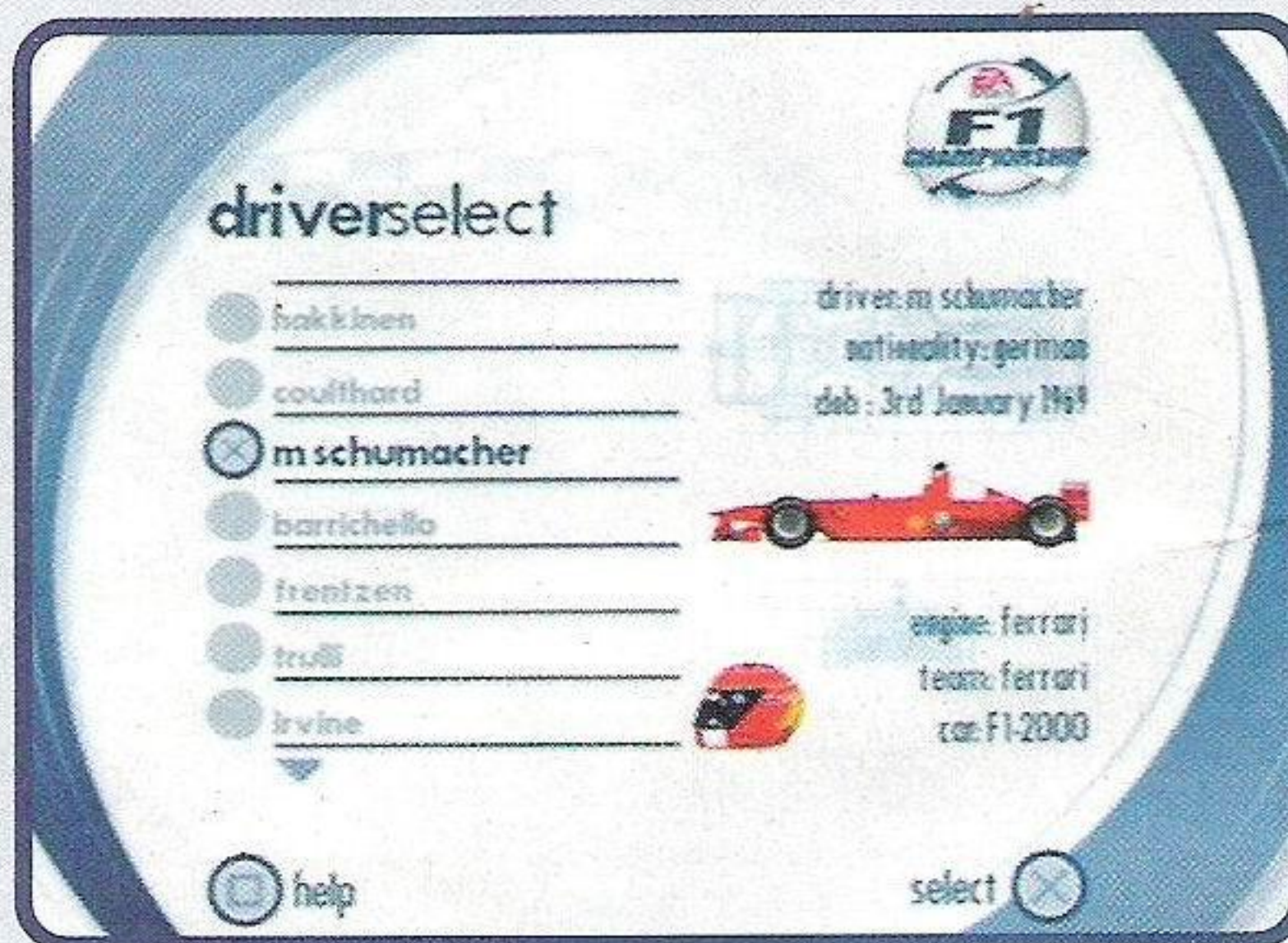
**N**a przykład w Madden NFL zbyt często mecze kończą się absurdalnie wysokimi wynikami. Podobnie jest w FIFA gdzie wyniki dwucyfrowe są na porządku dziennym. W NBA 2001 też zapewne będzie nieźle. Jedynym ukłonem w stronę realizmu była właśnie Formuła 1. Nie na konsole, oczywiście. To PeCetowa wersja tej gry jest prawdziwą oazą dla maniaków realizmu. Jeżeli mieliście nadzieję, że z wejściem konsol nowej generacji coś się zmieni to muszę z przykrością rozwiać wasze złudzenia. Nowe wyścigi F1 można określać różnie, ale do epitetu "symulacja" naprawdę sporo im brakuje. Co najgorsze, nic nie wskazuje na to, aby ten stan rzeczy miał się w najbliższej przyszłości zmienić. A to dlatego, że twórcy wersji na PS2 wychodzą z założenia, iż ważniejsza jest grywalność niż realizm.

Ja prawdę mówiąc trochę dziwię się takiemu rozgraniczaniu obu tych atrybutów, ale najwyraźniej dla EA Sports nie mogą one iść w parze. A mnie nie przestaje zadziwiać takie podejście. W swojej naiwności sądziłem, że przyjemność jaką wynosimy z grania w



Polityka EA Sports w temacie "realizm w grach sportowych i motoryzacyjnych" jest naprawdę beznadziejna. Chyba żaden z najpopularniejszych tytułów wydawanych przez "elektroników" nie zbliżył się tak naprawdę do rzeczywistości.

wyścigi samochodowe wypływa w głównej mierze z realistycznego zachowania pojazdu podczas jazdy. A już w szczególności powinno tak być, gdy gramy w grę na licencji. Wszystko jedno jakiej. Czy to będzie GT, WRC, CART czy też F1. Nie ma to znaczenia, a realizm powinien być zachowany. Jeżeli zaś ktoś nie potrafi połączyć go z grywalnością to tylko źle o nim świadczy. Jednego nie można odmówić programistom. Potrafili stworzyć efektowną i ładną grę. Bolidy są wiernymi kopiami swych rzeczywistych odpowiedników. Pominięte zostały za to reklamy, ale to raczej zrozumiałe (nie można w nich reklamować alkoholi czy papierosów). Pojazdy są oświetlane w czasie rzeczywistym, co wygląda bardzo ładnie. Postać kierowcy w kokpicie (a w zasadzie jego głowa, bo reszty nie widać) zachowuje się realistycznie. Wyraźnie widać wpływ przeciążeń na zakrętach czy podczas hamowania. "Silnik" gry daje sobie dość dobrze radę z liczeniem dużej ilości obiektów na szczegółowo oddanych torach. Ale czasami zwalnia, szczególnie wtedy, gdy na ekranie pojawia się dużo samochodów. Zdarza się to też w niektórych miejscach torów. Reasumując: grafika jest ładna, ale nie tak dokładna i powalająca jak w wersji PC. Nie jest to coś, czego byśmy się spodziewali po PS2 i z pewnością szczerka wam nie opadnie podczas oglądania wydarzeń na trasach wyścigów. Dźwiękowcy nas nie zawiedli. Brakuje wprawdzie jakiegoś solidnego komentarza i przydałaby się lepsza muzyka, ale reszta efektów jest ok. W tym oczywiście najważniejszy - silnika - jest bardzo ładnie oddany. Również pisk opon czy strzelający wydech oraz pozostałe dźwięki towarzyszące wyścigom F1 robią naprawdę wielkie wrażenie. Oczywiście gdy ma się przyjemność słuchać tych efektów na przyzwoitym sprzęcie stereo. Brzęczenie dobiegające z kiepskich głośników telewizora nie odda tych wrażeń nawet w znikomej części.



Styl jazdy jest daleki od rzeczywistości. Prędkości, z jakimi można pokonywać zakręty są zbyt duże. Czas z jakim można pokonać jedno okrążenie toru jest dużo niższy niż rzeczywiste rekordy torów. Inteligencyja konsolowych przeciwników także nie jest najwyższa. Zazwyczaj jeżdżą dość nieostrożnie i niebezpiecznie. Wielokrotnie potrafią

wjechać na twój bolid bez wyraźnej przyczyny. Opcji jakie oferuje nam gra nie jest zbyt dużo. Sezon prawdziwy, sezon modyfikowalny i pojedynczy rajd. Oprócz tego trzy poziomy trudności i niewielkie możliwości ustawiania parametrów samochodu. W multiplayerze jest nie- lepiej. Wyścig na podzielonym ekranie lub też wykręcanie najlepszego czasu. Niezbyt tego dużo. Jeżeli szukasz symulatora F1, to źle trafiłeś. Ale gdy nie zależy ci za bardzo na realizmie jazdy to znajdziesz tu całkiem sporo przyzwoitej, choć nie wybitnej rozrywki. Nieprawdziwa.

Marcellus

**PlayStation 2** **6**

**GRAFIKA** 7  
**DŹWIĘK** 8  
**MIÓD** 6

Wydawca: EA  
Producent: EA Sports  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Luty  
Wykorzystuje: Dual Shock 2  
Memory Card 8Mb



O tej grze jest ostatnio za oceanem bardzo głośno. Dzięki jednemu tylko słowu zawartemu w tytule - Online. Ta gra jest stworzona tylko i wyłącznie do grania po sieci. Bez Netu nie istnieje i jest zupełnie, ale to zupełnie przeciętną grą.

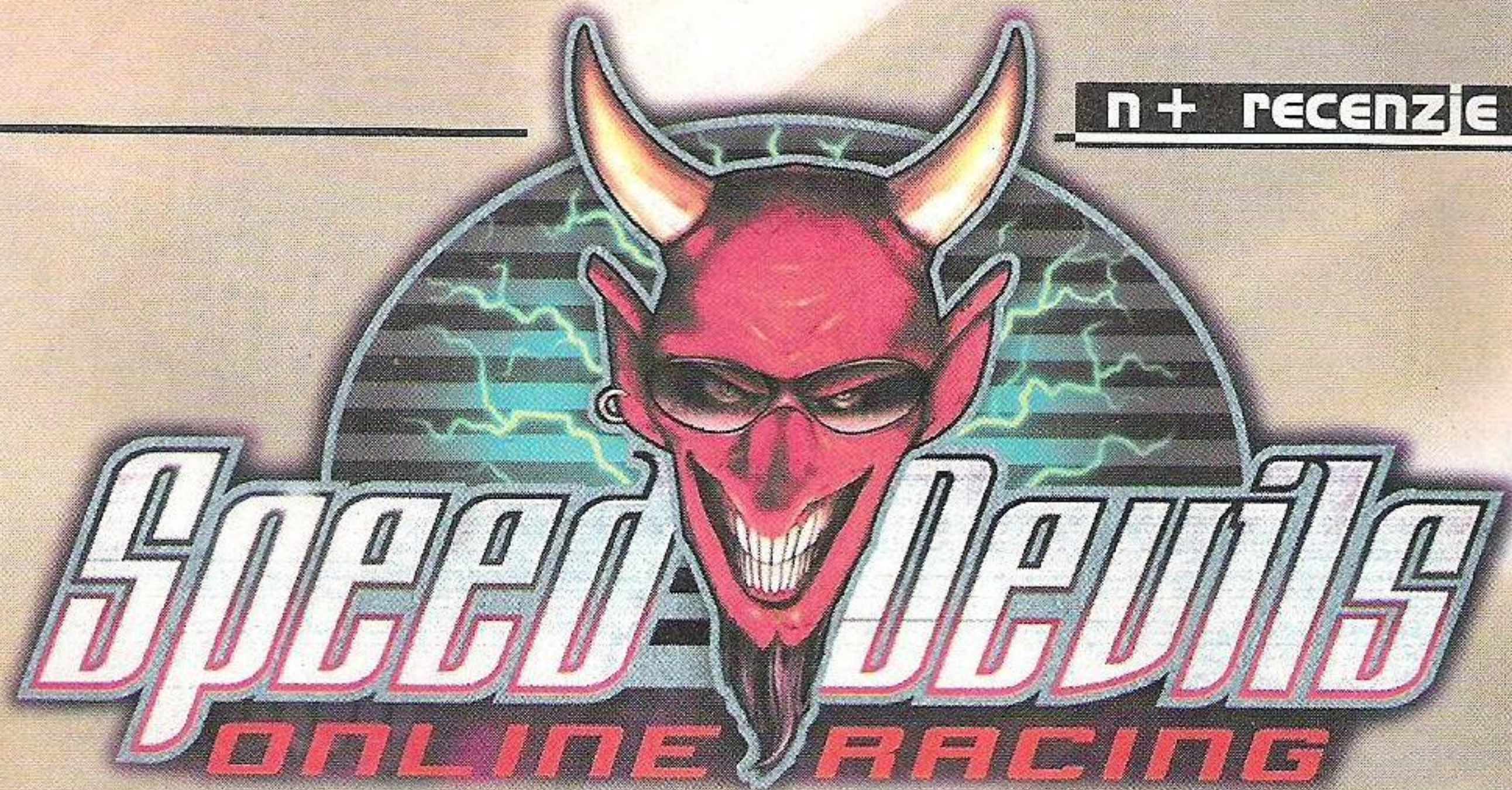
Zaprawdę powiadam wam: gdyby nie możliwość gry w sieci z innymi graczami nikt nie zwróciłby bacniejszej uwagi na te dość marnie wykonane i nieefektywne wyścigi. W trybie gry offline nie mają żadnego porównania z emocjami, jakich dostarcza MSR czy F355. Nie są tak ładne, wciągające, ani z całą pewnością tak dobre. Po prostu kolejny, zwykły racer. Więc jeżeli nie macie mnóstwa kasy do wydania na rachunki telefoniczne lub nie myśleliście nawet o grze w sieci to darujcie sobie SDOR od razu.

**Offline**

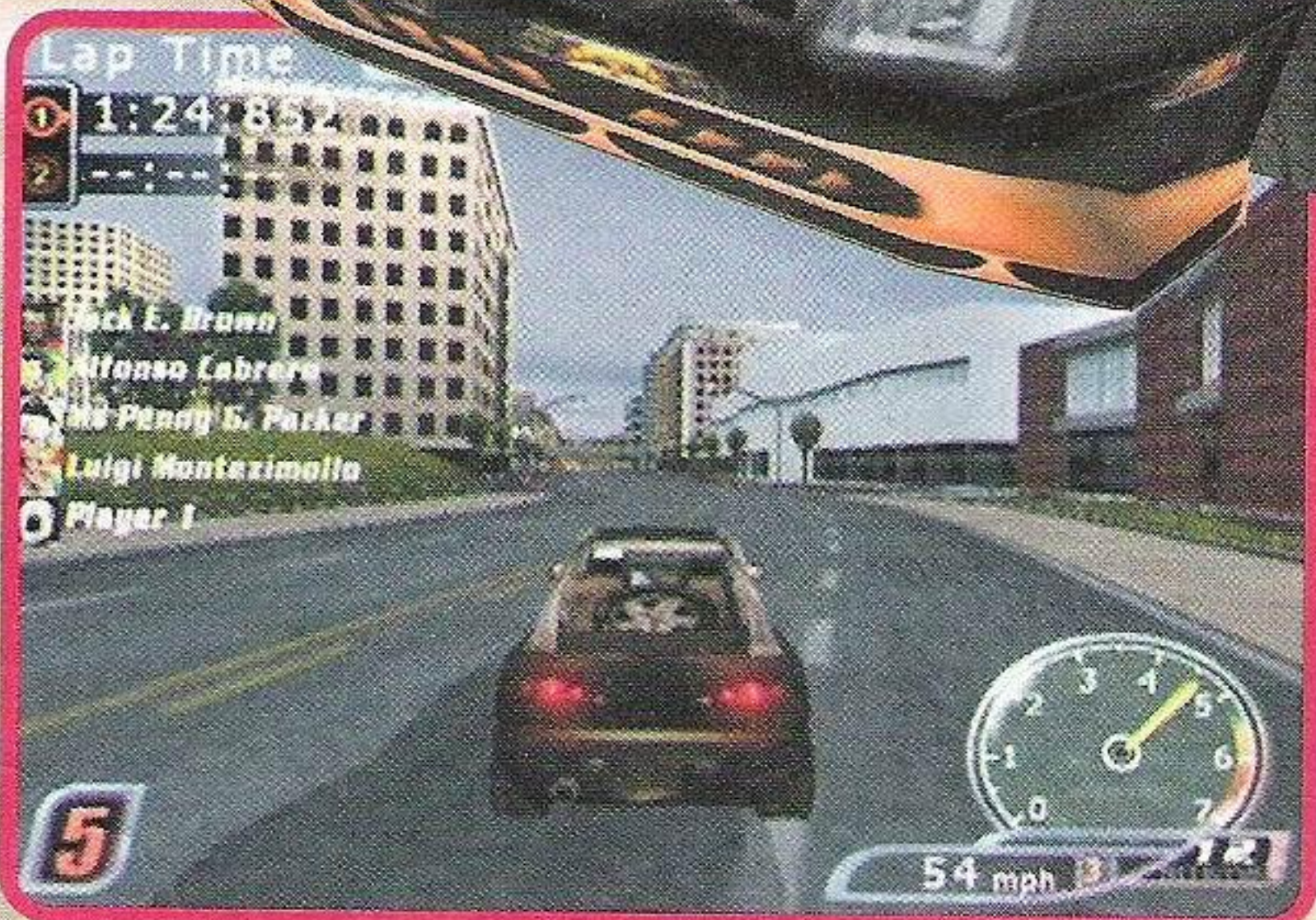
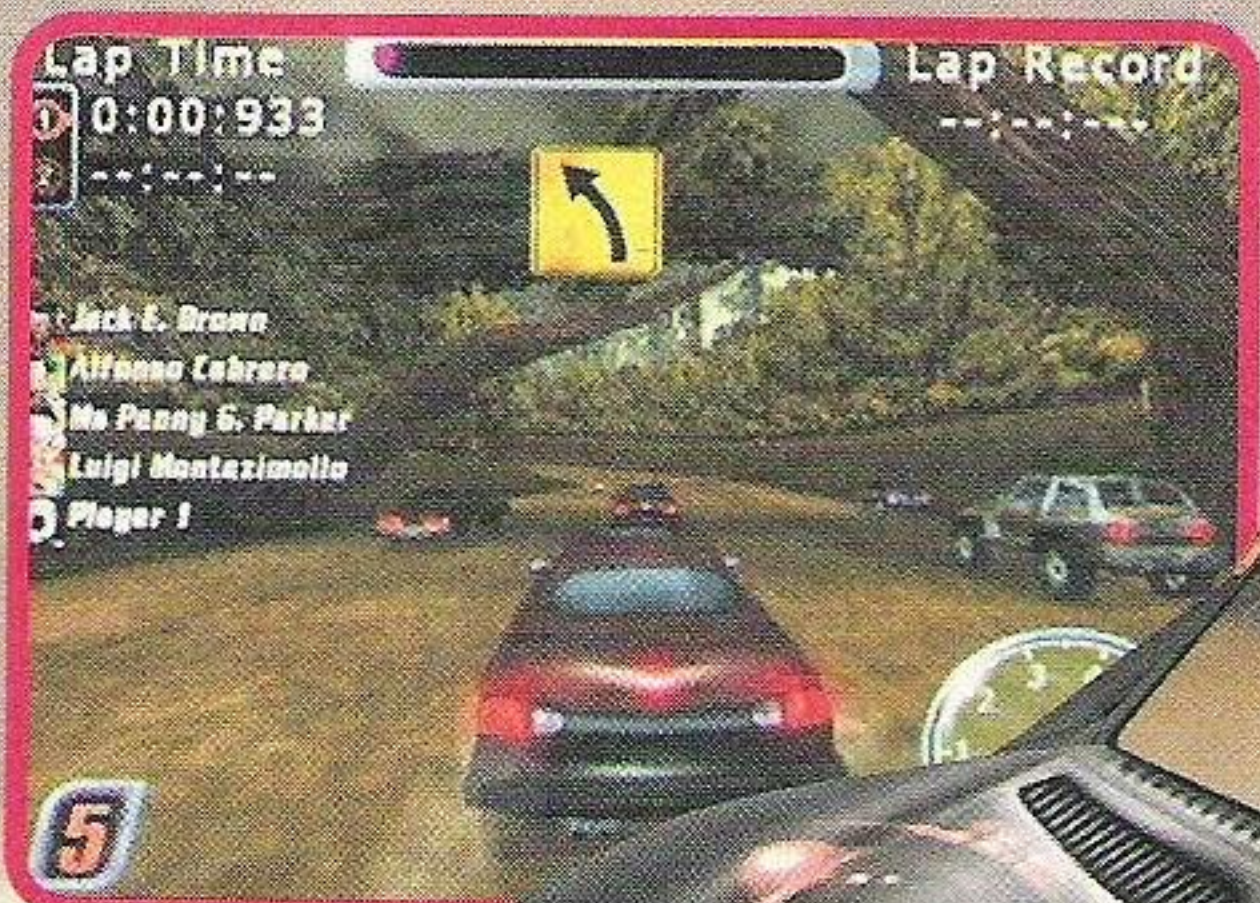
Nie ma praktycznie nic. Można wypróbować wszystkie samochody i trasy ścigając się z konsolą i to wszystko. Fakt, że trasy jest całkiem sporo i można jeździć po ich lustrzanych wersjach - teoretycznie wydłuża to zabawę. Pojazdów też jest niezła ilość, ale co z tego, skoro możemy się ścigać tylko z komputerowymi przeciwnikami lub z "duchem" naszego samochodu z poprzedniego, najlepszego okrążenia. Tak naprawdę tryb offline jest pomyślany jako wstęp do zasadniczej gry i sposób na spokojne zapoznanie się z trasami.

**Online**

Tu zaczyna się zabawa. Zaczynamy (jak zawsze) z małą ilością kasy. Kupujemy najtańszy samochód i próbujemy znaleźć sobie jakiś przyjazny wyścig. Po dłuższej chwili wyszukiwania odpowiedniego rajdu znajdujemy coś co nas interesuje. Wchodzimy i znów musimy czekać aż wszyscy chętni potwierdzą swój udział. Trwa to zazwyczaj dość długo, ale w końcu się udaje. No i zaczynamy wyścig. Lub nie, ponieważ może się zdarzyć, że siądzie



synchronizacja i zostaniesz na starcie, a reszta stawki odjedzie w siną dal. W trakcie jazdy też zdarzają się niespodzianki. Jadący tuż przed tobą przeciwnik może nagle zniknąć by pojawić się daleko z tyłu lub z przodu. Opóźnienia w reakcji samochodu na próby nim sterowania też bywają wyraźne. Jedno można z całą pewnością powiedzieć: ceny



opłat za korzystanie z łącza. Telekompromitacji są za wysokie, a ich jakość jest zbyt niska abyśmy mogli spokojnie i z satysfakcją bawić się w SDOR. No ale powiedzmy, że mamy niskie opłaty

i doskonałe łącza. Heh - to ci dopiero marzenie, co? Mamy i już. Jeździmy więc sobie wyścig za wyścigiem i zbieramy kasę. Możemy za nią ulepszać samochód, a z czasem kupić lepszy i jeszcze lepszy i najlepszy. Kupujemy dopalacze, opony odpowiednie do wybranej trasy i pogody itd. To co zwykle, tyle że w sieci. Prawdę mówiąc ściganie się z przypadkowymi przeciwnikami niczym nie różni się od konkurowania z konsolą. Jedynym wyjściem z tej nieciekawej zabawy byłoby umówienie się z kilkoma kumplami o wybranej porze w sieci i stworzenie własnego wyścigu. Wtedy i emocje większe i

zabawa lepsza. Inaczej to, bo ja wiem, ot - ścigam się, kupuję, ulepszam, ścigam się, kupuję... Jakże się prezentuje ta gra? Powiem krótko - jest żywcem przeniesiona z PeCeta. Ten sam sposób modelowania trasy czy samochodu tak niesamowicie charakterystyczny dla wszystkich gier wyścigowych tworzonych na blaszaka. Taka swoista bezdusność i kompletny brak polotu. Szybkość jest wprawdzie zadowalająca i niezbyt często przytrafiają się spowolnienia (tylko offline, w sieci frame rate jest raczej niski). Mnie osobiście grafika nie przypadła do gustu. Jest bardzo przeciętna i nieciekawa. Dźwięk jest również kiepski, efekty słabe, a o muzyce należy szybko zapomnieć. Miodność poza grą w sieci jest żadna, a i w sieci nie każdemu przypadnie do gustu ze względu na kiepski model jazdy. Ja nazywam go "plastikowy". Ciężko jest utrzymać samochód na trasie, bo nie reaguje na próby sterowania nim. Kolizje są bardzo kiepskie, a ręczny działa nawet gdy samochód nie dotyka kołami gruntu. Ogólnie mówiąc jest to bardzo przeciętna pozycja, którą na zachodzie ratuje gra po sieci, a u nas... no cóż. Nic jej nie pomoże. Nietutejsza.

Marcellus

Dreamcast **5**

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

Wydawca: Ubi Soft  
 Producent: Ubi Soft  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Luty

Wykorzystuje: VMO, Vibration Unit, Internet



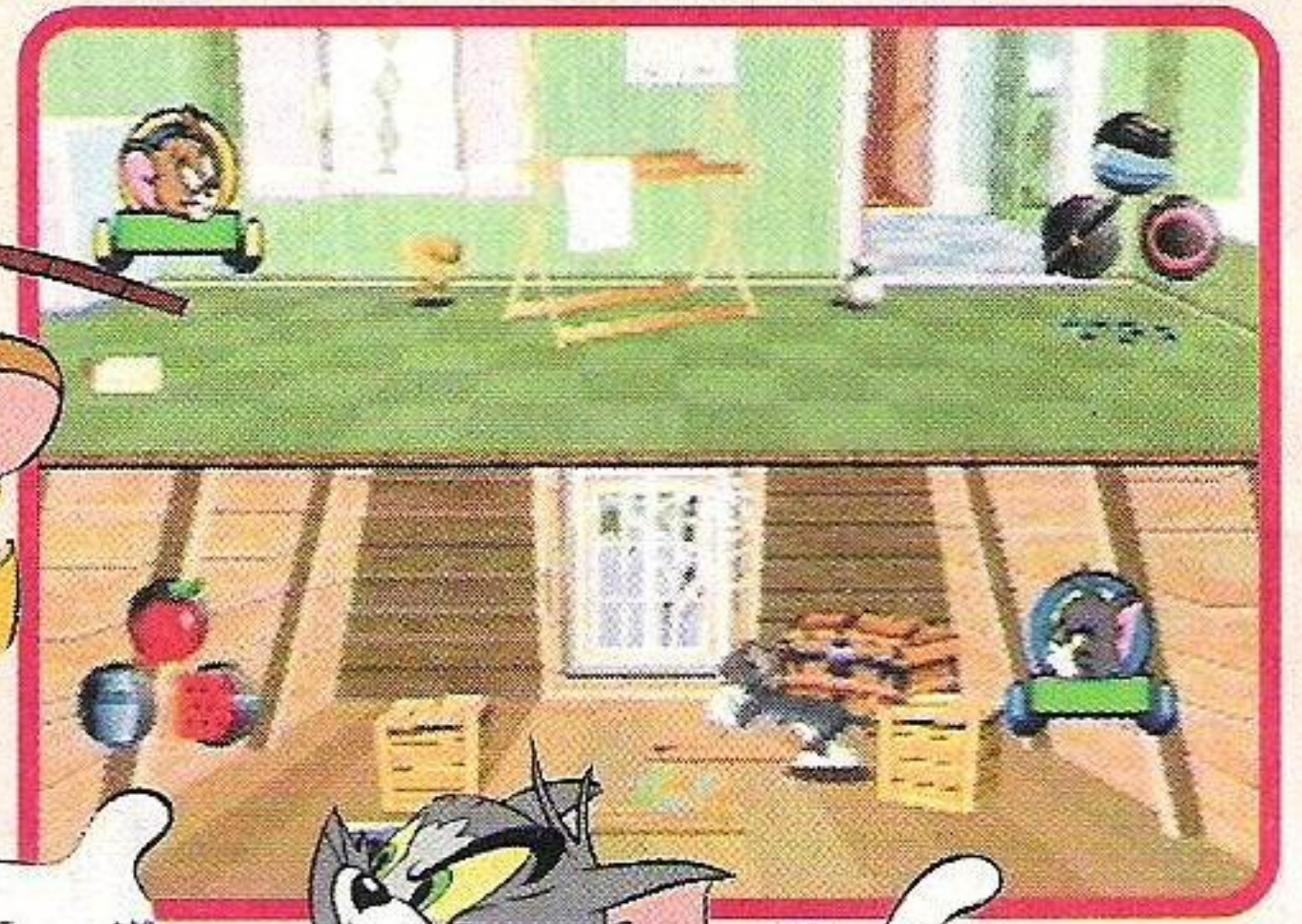
# TOM & JERRY IN HOUSE TRAP

Kreskówka z kotem i myszką od dziesięcioleci bawi małych widzów. Od zawsze też bazuje na tym samym pomysle: kot goni mysz i próbuje ją zjeść, a mysz zawsze mu ucieka. Podczas szaleńczych pogoni demolują cały dom i biją się zawzięcie wszystkim, co im w łapki wpadnie.

**G**ra jak się pewnie łatwo domyślić niewiele różni się od filmu. Zwariowania i nierozłączna para wrogów gania się po domu, zastawia na siebie pułapki lub stosuje przemoc bezpośrednią za pomocą dziesiątków różnych przedmiotów codziennego (lub nie) użytku. Z rzadka pojawiają się etapy polegające na czymś innym niż pokonanie przeciwnika za pomocą tych wszystkich gadżetów. W jednym z nich trzeba ratować kaczkę przed żarłocznym kocurem. Jerry zanoszą je do stawu na podwórku, a Tom (gdy jakąś złapie) wsadza ją do piekarnika. Kto uratuje / zje ich więcej, ten wygrywa. W innej trzeba zebrać pięć instrumentów muzycznych i zagrać na nich koło psa (Spike'a) leżącego przed kominkiem, aby go obudzić. Kot próbuje ci w tym

przeszkodzić i wszystkie znalezione hałaśliwe gwizdki wyrzuca do kosza na śmieci. W obu tych misjach można sobie odbierać zdobyte kaczki czy instrumenty za pomocą celnego uderzenia, na przykład patelnią. Przeciwnik upuszcza wtedy posiadany przedmiot. Liczba przedmiotów jakimi można się posłużyć przyprawia o zawrót głowy, są one podzielone na cztery tylko kategorie. Do bicia, do rzucania i pułapki przenośne. Następną grupę tworzą pułapki stałe: opóźniające ruch (radio, telewizor, nakręcana mysz) oraz raniące (łódzka, kuchenka i odkurzacz). Przemysłne stosowanie tych wszystkich przedmiotów zapewni ci zwycięstwo. Ekran zawsze podzielony jest na pół. Na jednej części widzisz siebie, a na drugiej swego przeciwnika. Grafika i animacja jest

bardzo prymitywna. Gra wygląda wprawdzie podobnie do kreskówki, ale niska rozdzielczość i słabe tekstury nie są specjalnie przyjemne dla oka. Każda postać ma kilka podstawowych ruchów, na które przypada znikoma ilość klatek animacji. Nie wygląda to najlepiej. Nie jest to duża wada, bo charakter zabawy nie wymaga efektownej grafiki. Mogłaby jednak wyglądać nieco lepiej. Z dźwiękiem jest podobnie.



Głupawe melodyjki wyjęte prosto z filmu i podstawowe odgłosy w stylu: trach!, bum!, fup! A także okrzyki bólu czy śmiech. Trochę tego mało, ale wystarczy. Przecież w serialu nie usłyszycie większej ilości dźwięków. Prawda? Grywalność jest ograniczona waszą cierpliwością. Jak długo można ganiać się z tym zapchlonym kocurem? Kilka godzin to aż nadto. Gra oferuje tylko kilka lokacji odkrywanych po przejściu następnym etapów. W każdym kolejnym pomieszczeniu znajdziecie nowe bronie. To wszystko. Można też poganiać się chwilę z młodszym bratem, ale to też szybko się nudzi. W sumie gra jest nawet zabawna ale bardzo monotonna i przeznaczona raczej dla młodszych graczy.

Marcellus

PlayStation

5

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 5

MIÓD 5

Wydawca: Mattel  
Producent: NewKidCo  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Luty

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# LOONEY TUNES RACING

Namnożyło się wszelkiej maści wyścigów kartów. oj. namnożyło. Niektóre są dobre, inne - bardzo dobre, a jeszcze inne - całkiem słabe. W przypadku LTR można powiedzieć, że na pewno nie jest słaby. Jaki więc jest?

**K**reskówki produkowane przez Warner Bros. niewątpliwie należą do najlepszych na świecie. Nie jakieś tam Myszki Miki czy inne rozmydlone postacie. W tych kreskówkach znajdziemy postacie z iką i charakterem. Dzięki mocno zarysowanym osobowościom postacie ze stajni braci Warnerów są po prostu najfajniejsze. Tym razem zwariowane towarzystwo weźmie w łapy, dłoń, skrzydła (czy co tam mają jako kończyny chwytne) kierownice kartów i rozpocznie szaleńczy wyścig. Oczywiście żaden z animków nie cofnie się przed niczym i nikim aby odnieść zwycięstwo. No, chyba że przed tobą. Będziesz musiał

użyć przemocy oraz popisać się sporymi umiejętnościami aby dopiąć swego. Będziesz mógł spróbować swych sił w kilku trybach. Podstawowy to Championship - o trzech poziomach trudności (bardzo łatwy, łatwy i trudny) każdy z nich składa się z pięciu wyścigów. Wygrywając całe mistrzostwa odkrywasz nowe trasy i postacie, oraz uzyskujesz dostęp do wyższego poziomu trudności. Single Race - tego chyba nie trzeba



rozwijania zawrotnych prędkości i często wydający odgłos brzmiący jak: Bi - bip). Jedynym zgrzytem w grafice jest jej niezbyt duża płynność. Odczuwalnie chrupie i ciągnie się tak jakoś... Udźwiękowanie natomiast kompletnie wymiata. Rewelacyjne, szalone muzyczki i teksty rzucane przez postacie są żywcem przeniesione z filmów. Dają mocno po uszach i dodają smaku całej zabawie. Gra ma świetnie wyważone i dokładne sterowanie. I właśnie to, a także mnogość postaci, torów i powerup'ów oraz szalona akcja powodują, że naprawdę trudno się od niej oderwać. Gdyby grafika była bardziej płynna to mielibyśmy nowego lidera w tej kategorii. ...And that's all folks!

Marcellus

PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

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

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card







Tak się składa, że ostatnio wyścigów mamy pod dostatkiem. Oczywiście dobry racer nigdy nie jest zły, ale gdy dostaję w ręce średni tytuł, wolę spędzić czas z tymi lepszymi. To chyba normalne...

# POD SPEEDZONE

**P**OD był pierwszą grą na PC, która wykorzystywała sprzętowe rozmywanie tekstur oraz akcelerację ze strony jedynej wtedy dopalacza 3D - 3Dfx'a. Grało się przyjemnie, a wspaniała (jak na tamte czasy) grafika wyświetlana była z niespotykaną prędkością. POD: SPEEDZONE to nic innego jak następca starego, dobrego tytułu. Tym razem na Dreamcast. Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że nad starym POD'em przesiedziałem kilka ładnych dni. To było coś. Jednak nowa wersja gry zupełnie nie trafiła w moje gusta. Na pierwszy rzut oka gra wygląda solidnie. Ładna, przejrzysta grafika, fajnie zaprojektowane menu. W tle przygrywa techniczny podkład, czyli bardzo okay. Jednak już po kilkunastu minutach gry czuć, że coś jest nie tak. Ale od początku. POD: SPEEDZONE to futurystyczne wyścigi. Jeździmy wykreconymi rajdówkami przyszłości, które potrafią też drastycznie przyspieszyć za pomocą dopalacza, strzelać promieniami niezidentyfikowanej bliżej materii lub zostawiać miny. Ścigamy się na jednej z sześciu tras. Każdą z nich zaprojektowano z głową, nadając niepowtarzalny klimat na przykład miasta przyszłości lub kanionu w którym roi się od istot nie z tej ziemi.

tr a s a c h



power-up'y, różnego rodzaju skocznie oraz skróty. Boli jednak sam design pojazdów. Wyglądają po prostu brzydko i raczej ciężko będzie im trafić w gusta graczy. Sam wygląd samochodów przyszłości jest jednak do zniesienia. Zdecydowanie gorzej wypada jazda tymi "cudami". Są bardzo toporne w prowadzeniu, a ponadto dosyć dziwnie reagują na wszelkiego rodzaju kolizje - tylko troszkę zwalniają i nic poza tym. W dodatku rozgrywce brakuje dynamiki. Weźmy na przykład ROLLCAGE z PSX. Tam czuć prędkość. Wszystko dzieje się niesamowicie szybko, cały czas trzeba być absolutnie skupionym, bo inaczej skończymy wyścig na ostatnim miejscu. A POD? Zupełnie jak anemiczna wycieczka krajoznawcza - zero dynamiki, a prędkościomierz wskazuje 200 km/h. Zero emocji, wystarczy dojechać do mety. Interesującym dodatkiem do gry jest możliwość zabawy w sieci. Tak, można jeździć w internecie! I trzeba przyznać, że jest to całkiem przyjemne. Animacja nie chrupie, a żywi oponenti pobudzają do walki. Jest nawet liga POD, a za każde zwycięstwo otrzymujemy punkty. Opcja online to brakujące ogniwo wielu nowych wyścigów. Gdyby w takim VANISHING POINT można było zmierzyć się w sieci... Wracając do POD: SPEEDZONE trzeba przyznać, że jest to gra zrobiona solidnie, ale bez większego polotu. O ile trasy wyglądają fajnie, a w tle przygrywa niezła muzyka to samo

zachowanie pojazdów pozostawia wiele do życzenia. Gdyby ta gra była trochę bardziej dynamiczna, gdyby wymagała trochę więcej koncentracji. A tak - dostajemy produkt jakby niepełny - no i nie brakuje w nim miodu...

Nolster

**Dreamcast** **6**

GRAFIKA **8**  
 DŹWIĘK **8**  
 MIÓD **5**

Wydawca: Ubi Soft  
 Producent: Ubi Soft  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Luty

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit, Internet

## GRAMY W SIECI



Jeśli wcześniej nie skonfigurowaliście swojego Dreamcasta do internetu, możecie to zrobić wybierając opcję WEB BROWSER z menu głównego. Jak skonfigurować DC pisaliśmy w poprzednim numerze, w FAQ. Gdy już skonfigurujecie konsolę, wypada założyć sobie nowe konto na serwerach POD: SPEEDZONE. Wystarczy wybrać opcję NETWORK, następnie ACCOUNT 1 i potwierdzić DIAL. Teraz NEW USER. W pole NICKNAME wpisujemy ksywkę, PASSWORD to nasze hasło (co najmniej cztery znaki), które trzeba wpisać dwa razy (drugi raz dla potwierdzenia). FIRST NAME to nasze imię, a LAST NAME - nazwisko. W pole E-MAIL wpisujemy swój adres e-mail, a COUNTRY to kraj z którego się łączymy (czyli Polska - Poland). Gdy założymy sobie konto, wracamy do miejsca, w którym wybraliśmy NEW USER. Wciskamy drugi przycisk, wpisujemy naszą ksywkę oraz hasło i czekamy na połączenie. Teraz wybieramy jeden z serwerów i łądujemy w sieciowym menu. HOST A GAME to stworzenie własnej gry, JOIN GAME - przyłączenie się do gry, a CHAT ROOM jest miejscem, gdzie możemy porozmawiać z innymi graczami. CLASSIFICATION to nic innego jak punktacje najlepszych zawodników startujących online. CHANGE USER wciskamy, gdy chcemy zmienić konto (na przykład, gdy nasz brat lub siostra ma inne konto niż my). DISCONNECT służy do rozłączania się z siecią.





# SPEC OPS Ranger Elite

No i proszę - okazało się, że ludzie znacznie bardziej wierzą rymowankom, niż hasłom nierymowanym. Stąd też wiele haseł reklamowych i przysłów, to krótkie wierszyki.

Jedyny rym, jaki mi przychodzi do głowy, jeśli mówić o SPEC OPS ma związek z klopsem: Lepiej kasę pchnąć na klopsy, niż inwestować w "spekopsy". No właśnie. A dlaczego? SPEC OPS zaczął mizernie, jeśli mówić o rynku konsol. Jego pierwsza część (wersja?) roifa się od błędów tak potwornych, że strach było na nią patrzeć. Minęło nieco czasu, kilka SPEC OPS widzieliśmy (albo czytaliśmy recenzje), a tu kolejny i... Niewiele do przodu. Nie jestem pewien, czy droga jaką wybrali koderzy jest najwłaściwsza. PSX jest maszyną słabą, o małej ilości pamięci i każdy wie, że nie popchnie Bóg wie czego, nawet gdyby to wszystko pokonwertować najsprytniejszymi sposobami jakie zna świat. Tak więc robienie gry, w której uczestniczą dwie postacie, na tę konsolę wiążąc się musi z pewnymi ograniczeniami. Ale gdzie tam - koderzy mądrzejsi. Mamy więc dwa ludziki, które mają do wykonania zadanie. Rozmiar ich nie najmniejszy, chęci też spore. Każdy wyposażony w zestaw "mały naśladowca Rambo" (w życiu by im się to wszystko po kieszeniach nie pomieściło) i ruszają. Mogą się osłaniać (kiedy gra się na dwóch graczy, na podzielonym ekranie), albo sobie przeszkadzać (kiedy gra się samemu). Do wyboru. Biegają sobie te ludziki po świecie pełnym tych samych brył i tekstur (wiadomo, że na czymś trzeba było oszczędzić) i walczą z grupą frytek, do złudzenia przypominających ludzi. Frytkę rozpoznaje się po jej dość ograniczonej inteligencji i - by nie wejść w kolizję z zasadą politycznej poprawności - że jest wytworem ziemniaczanym z emocjonalnym wyzwaniem (czyli po naszymu: upośledzona psychicznie). Bo jak nazwać przeciwników, którzy, mając karabin maszynowy, podbiegają



na odległość dwu metrów, żeby go użyć? Albo stoją za skrzynką, ciężko ich trafić, więc zamiast oddać strzał stamtąd - podbiegają. Albo w ogóle nie reagują na to co robisz (robią swoje). Najczęściej wybiegają i stoją. Możesz podbiegać, odbiegać. Oni nic, tylko strzelają. Niby źle, nie? Ale z drugiej strony gra ma swój urok. SPEC OPSY są klimatyczną zabawą na Pleyaka. I - bez wątplenia - fajną sprawą na dwóch graczy. O ile lubicie misje, w których gracze sobie pomagają.

Grabarz

PlayStation

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 6

Wydawca: Take 2

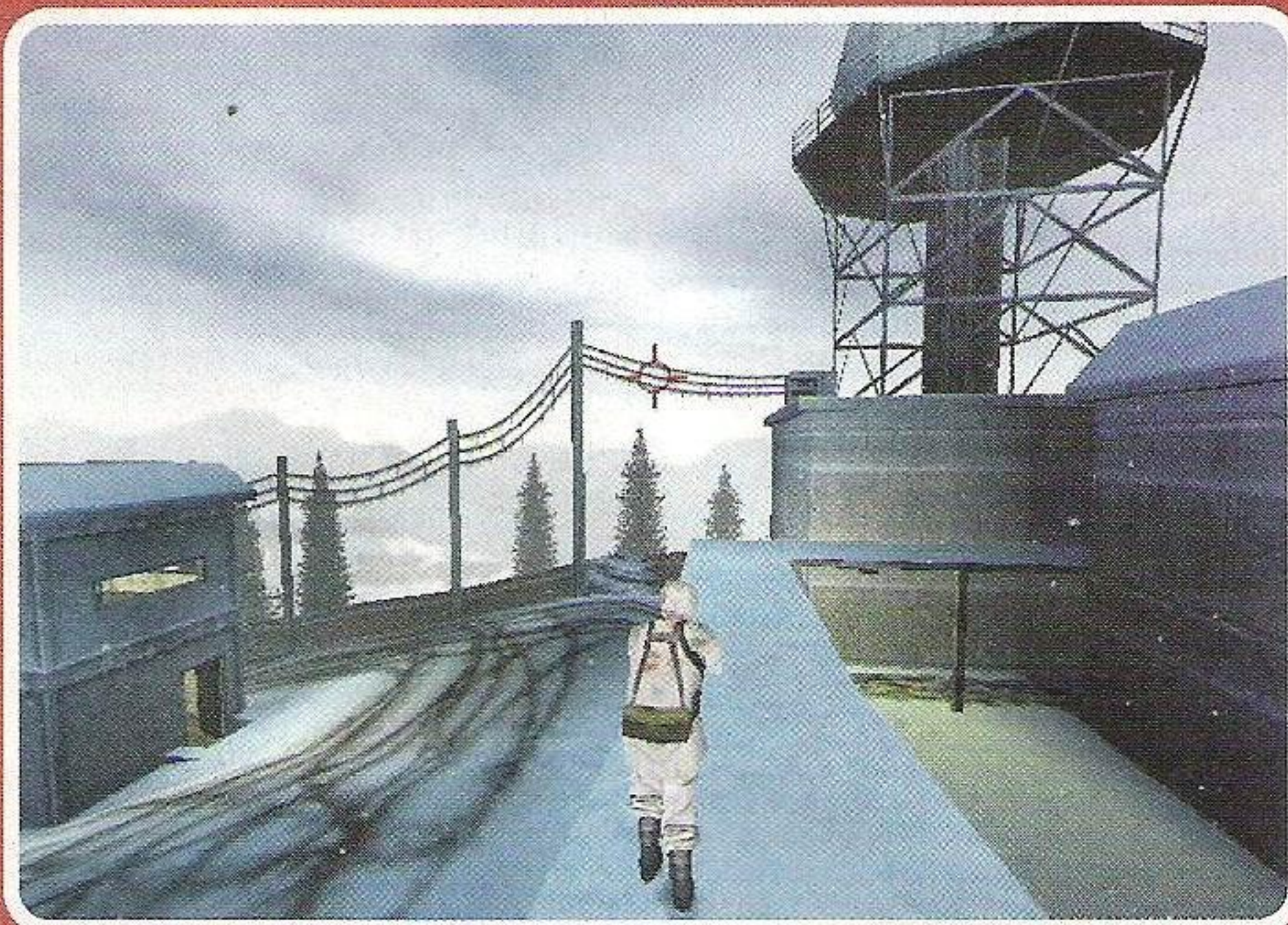
Producent: Take 2

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Luty

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

# Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR



Ponieważ okazało się, że możliwe jest już wszczepianie kamer, na miejsce uszkodzonych oczu, wojsko znalazło tu swoją działkę. I oto opłaci się pewnie zostać weteranem wojennym, bo wszczepią ci, na przykład, oko z możliwością lunetowego powiększania.



Póki co - jednak - musimy zadowolić się tym co mamy. A nie mamy wcale tak mało. Vide arsenal snajperski z RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR. RS było grą, którą skończyłem w wypiekami. Dla tych, którzy nie pamiętają, bądź nie wiedzą - przypomnę. Całość widzimy z pierwszej osoby. Jesteśmy zaś członkami grupy antyterrorystycznej. Uwalniamy zakładników, szukamy bomb, eskortujemy, wykradamy szefów mafii z ich willi, itp. Taki powszedni chlebek. Pomimo, że jest to gra widziana z pierwszej osoby, trudno doszukiwać się wspólnego mianownika z takimi tytułami jak QUAKE, czy KISS. Najwspanialszą rzeczą w RS jest to, że można powolutku czaić się przez próg, zobaczyć pusty pokój, potem odwrócić się w prawo i spojrzeć wprost w lufę karabinu terrorysty. Zap - i po tobie. Bez fanfar, bez umierania godzinami. Klimat bardzo - rzekłbym - dojrzały. Pytanie rodzi się zaś pewnie zasadnicze: czym różni się część druga, od pierwszej. I tu od razu sam wpadam w wykopany przez siebie dołek. To nie jest część druga. Widzicie gdzieś w tytule dwójkę? No właśnie. To jakby dodatkowe misje. Klasa produktu jest podtrzymana. Poprawiono kilka złośliwych robaków drążących tytuł, jak na przykład blokowanie się żołnierzy na drabinach (i trzeba było swoich odstrzeliwać humanitarnie, żeby wleźć na piętro). Wreszcie ułatwiono poruszanie się po menu. To co wyrzynało graczy w RS, czyli konieczność zapamiętania



skomplikowanych kombinacji przycisków, w RS:RS rozwiązano tak, że po wciśnięciu kierunku "dół" rozwija się menu, a potem podmenu i tak, szybkoitko, możemy np. nakazać eskortowanie. W pierwszej części, zanim by się to stało (bo przypomnielibyśmy sobie wreszcie, co trzeba wciskać), zapewne zmienilibyśmy magazynek, założyli noktowizor, odwołali drużynę i rzucili granat. Tu ładnie, wszystko napisane. Sprawia to, że RS jest godnym tytułem do miana rozszerzenia pierwszej części. Poprawiono co trzeba, reszta na starym, dobrym poziomie. Dojrzała gra.

Grabarz

Dreamcast

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Majesco

Producent: Red Storm

Liczba Graczy: 1

Termin: Luty

Wykorzystuje: VMC, Jump Pack



# INDIANA JONES

## and the INFERNAL MACHINE™

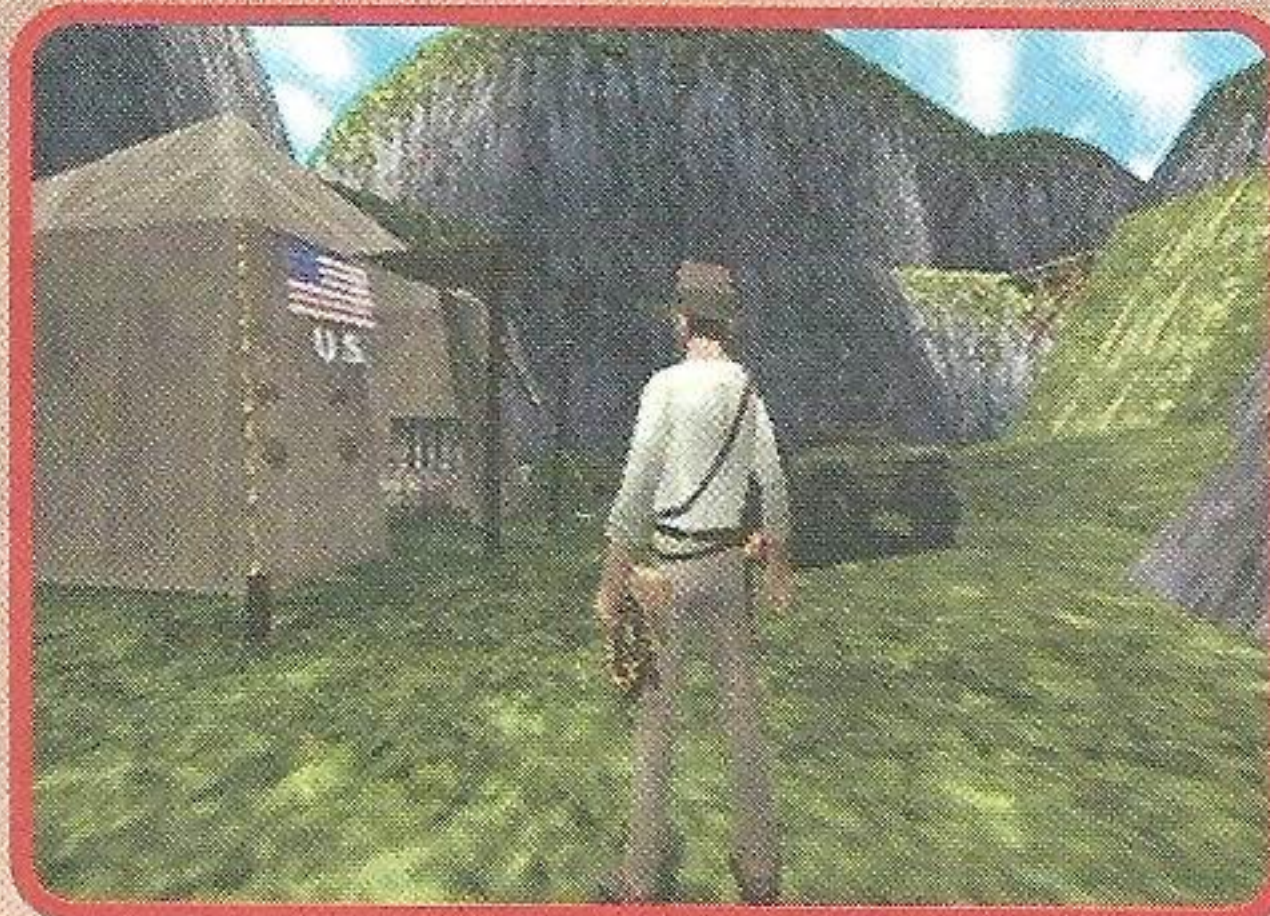
**Czy doczekamy się kiedyś czwartego filmu o przygodach Indiany Jonesa? Tyle już było plotek i informacji, które się nie sprawdzały... Mam nadzieję, że Indy jednak powróci. I - do diabła - niech to zrobi jak najszybciej, zanim Harrison Ford zdziadzieje.**

**T**ymczasem jednak mamy książki o Indianie, serial o jego młodzieńczych przygodach oraz gry bazujące na oryginalnych scenariuszach. Nasza gra ukazała się pół roku temu na PC, gdzie z różnych przyczyn nie odniosła spodziewanego sukcesu. Konwersję na Nintendo 64 przeprowadziła znana i ceniona przez posiadaczy tej maszyny (choćby za ROGUE SQUADRON) firma Factor 5, na stałe już współpracująca z LucasArts. Większość błędów obecnych w oryginale zostało wyeliminowanych, ale nawet mimo tego nie dało się ze średniaka zrobić gry wybitnej. Mamy za to pozycję dobrą.

Choć scenariusz nie dorównuje filmowym przygodom Indiany ani też wiekowej PeCetowej przygodówce INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, to możemy uznać go za intrygujący. Tym razem Indy szuka Wieży Babel i tytułowej maszyny, która ponoć potrafi otworzyć drzwi do innego wymiaru. W sumie to maszyna jest na miejscu, tylko nikt nie potrafi jej uruchomić, gdyż brakuje niektórych części. To właśnie ich będziemy szukać w różnych częściach globu. A ponieważ akcja gry ma miejsce w 1947 roku, a II Wojna Światowa jak wiadomo już się skończyła, rywalami naszego archeologa będą sowieccy

komuniści prowadzeni przez profesora Wołodnikowa (czyli - Wołodnikowa). Tak więc dzielny poszukiwacz przygód wyrusza w świat. Przed nami 17 rozległych i bardzo zróżnicowanych poziomów. Jako dr Jones będziemy zasuwać jeepem po piachu i wagonikiem po starej kopalni, przebijać się przez

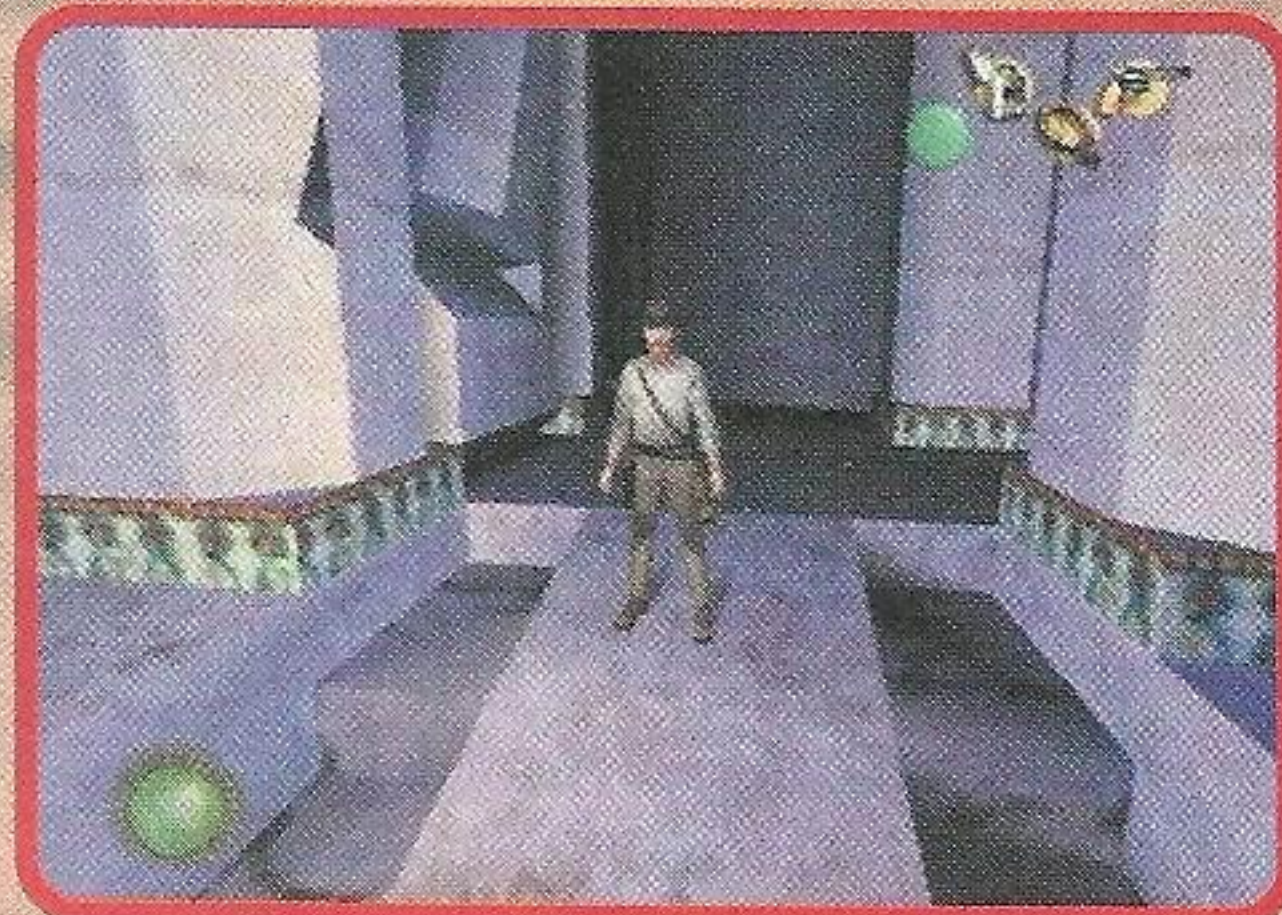
góry, doliny i lasy, zwiedzać piramidy, a nawet pływać pod wodą. Oczywiście elementy zręcznościowe przeplatane są zagadkami. Zapewniam,



że tych nie zabraknie. Tradycyjnie trzeba coś tam przełączyć, aby gdzieś coś otworzyć i przeć dalej. Oprócz zagadek logicznych nie obywa się bez walki i to nie tylko z komunistami. Wspomnę tylko o dzikich zwierzętach i... hmmm. Umarłych komunistach-zombiakach. Arsenal naszego bohatera jest przy tym przystosowany do bardzo rozmaitych wyzwań i mieści sprzęt od pistoletów i

karabinów aż po bazookę! Przy tym autorzy zdecydowali się wykorzystać w grze system lokowania na przeciwnikach zbliżony do tego w Zeldzie, co bardzo dobrze sprawdza się w praktyce. Trzeba przyznać, że autorzy postarali się abyśmy nie bardzo mogli narzekać na nudę.

Sterowanie bohaterem odbywa się w sposób zbliżony do tego, który widzieliśmy w TOMB RAIDER. Indy potrafi skakać, podciągać się na rękach, zsuwać po stromym zboczu i wspinać na linie. Naturalnie można też (i trzeba!) wykorzystywać słynny bicz. Tutaj jednak rodzi się problem, ponieważ momentami trudno jest dokładnie obliczyć odległość czy odpowiednio ustawić kamerę. Wszystko trzeba robić niesamowicie dokładnie i precyzyjnie. A sterowanie nie zawsze słucha się nas w



zadowalającym stopniu. Poza tym Indy jest dość wolny. Dobra wola jest jednak w stanie przezwyciężyć tę drobną usterkę i po jakimś czasie zaczynamy się już dobrze bawić.

Jak na możliwości Nintendo 64 gra prezentuje się bardzo dobrze, a nawet świetnie. Przede wszystkim tekstury - bolączka większości gier na N64 - sprawiają się bez zarzutu. Poziomy są duże, kolorowe i posiadają mnóstwo smaczków. Z zainstalowanym rozszerzeniem pamięci obraz przeskakuje w wysoką rozdzielczość. Niestety - animacja nie staje na wysokości zadania. Nasz bohater momentami rusza się bardzo nienaturalnie i daleko mu do gracji ruchów Lary.

Także animacja potrafi czasem nieprzyjemnie zachrupać, szczególnie gdy na ekranie dzieje się zbyt wiele. Z kolei przestrzenny dźwięk jest po prostu wspaniały - mnóstwo doskonałej muzyki i mówionych dialogów robi wrażenie (a jednak jakoś można było to upchnąć na cart!)

Nie ulega wątpliwości, że gra jest dobra, długa i wynagająca. Szkoda, że autorzy konwersji nie poprawili animacji bohatera, ale dzięki im za to, co zrobili ze sterowaniem (widziałem oryginał na PC; w to w ogóle nie dało się grać...). Cóż więcej można dodać - przed wami odpowiednik TOMB RAIDER na Nintendo 64 i to z bohaterem, który bez problemu podcina pannę Laritę końcem swojego bicia. Dobra, ale nie świetna gra.

Gulash

Nintendo 64

7

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: LucasArts  
Producent: Factor 5  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Luty

Wykorzystuje: Controller Pak, Vibration Pak



# LUNAR 2 Eternal Blue

Po LUNARZE i TORMEKO myślałem, że nie zobaczę więcej tej pierwotnej, - wręcz ośmiobitowej - architektury gry. Cóż, jak bardzo się myliłem pokazał LUNAR 2: ETERNAL BLUE

**T**o już druga część niezwykle osobliwego erpega. Seria potrafi zjednać sobie wielu fanów, za pomocą trudnych do uchwycenia zalet. Bo w gruncie rzeczy nie ma się czym zachwycać. Pierwszy odrzut następuje po zetknięciu się z początkowymi walkami i wędrówkami po lokacjach. Grafika jest wyjątkowo oldschoolowa - wręcz brzydka. Przypomina tę ze SNES'a. Ale tak jak wspominałem, akurat w tym wypadku oprawa nie świadczy o jakości produktu. Grafika jest niemal identyczna jak przy okazji L:SSSC. Lokacje i system walk wyglądają identycznie. Mamy do czynienia z marnej jakości bitmapami symbolizującymi domy, krzesła, drzewa, skały itd. I tak jak w sequele (tak, bo L:EB był pierwszy) można

to było uznać za swego rodzaju ciekawostkę, to w dobie PS2 i Dreamcasta taki wizerunek gry jest co najmniej odrzucający. Sama walka dla odmiany uproszczona jest do bólu. Postacie wyposażone są w niewielką gamę ruchów. Można zaatakować, rzucić czar, bronić się i uciec. To absolutnie wszystko, co trzeba o niej wiedzieć.

Jednak w tej prostocie zarówno graficznej jak i merytorycznej jest coś wciągającego, coś, co powoduje, że chce się grać w Lunara. Nie bez znaczenia są animowane filmy, których jest bardzo dużo. Opowiadają historię, której treść nie jest może czymś niezwykłym, ale za to skutecznie przykuwa uwagę.

L2: EB nie jest długi, a na skończenie go wystarczy trzydzieści godzin, co przy braku jakichkolwiek sub questów powoduje niedosyt. Z tych paru



zdań jakie napisałem wynika, że mamy do czynienia z bardzo słabą grą. Jednak tak nie jest. Choć zaznaczam, że amatorzy erpegów tutaj powinni skończyć czytanie recenzji. LUNAR, jako jedna z niewielu gier posiada coś, co przyciąga amatorów przygód. Dialogi są proste, walka banalna a grafika kiepska lecz przez to przebija się pierwotna siła, która wyniosła ten gatunek na szerokie wody. Każdy kto skończył już parę tytułów w swojej karierze, po godzinie obcowania z grą zrozumie o co mi chodzi.

L2: EB przeznaczony jest dla wytrwałych znawców gatunku, Jest niczym odrobinę spleśniałe i cierpkie wino zajmujące honorowe miejsce w winnicy poważnego kolekcjonera.

Brat

PlayStation

6

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 5

MIÓD 7

Wydawca: Working Designs  
Producent: WD  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Luty

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



No i proszę! To nie Square, ale From Software serwuje nam pierwszego erpega na konsolę nowej generacji. Wymagania są spore, toteż zasiadając do ETERNAL RING nie pozwoliłem sobie nawet na odrobinę pobłażliwości w ocenie tytułu. A efekty moich badań zawarłem w kilku zdaniach poniżej.

**C**o prawda już sama długość tekstu i miejsce poświęcone grze sugeruje jej jakość ale zacznijmy od początku. Co uważniejsi czytelnicy pewnie zetknęli się z moimi wypowiedziami na temat produktów From Software. Jako jeden z niewielu odmińców byłem fanem serii KING'S FIELD. Do niedawna zadawałem sobie pytanie co było w tych tytułach tak wciągającego? Grając w ETERNAL RING znalazłem odpowiedź. Najnowsze dziecko wspomnianej firmy jest

klasycznym roleplayem, bardziej przypominającym pecetową serię MIGHT & MAGIC niż mangowe dokonania naszych skośnookich braci. Bo sami przyznacie, że widok z pierwszej osoby nie jest czymś powszednim na konsolach, a właśnie z taką organizacją akcji mamy do czynienia. Przygoda zaczyna się z grubej rury. Od razu wiadomo, że trzeba uratować świat i to się rozumie! Bo jak już pisałem miesiąc temu, każdy inny powód byłby za słaby. W tym celu musimy dotrzeć do źródeł tajemniczej siły, aby osiąść



odpowiednią moc. Ale mniejsza z tym - legenda jak legenda. Wędrując krainami przyjdzie nam walczyć z wieloma potworami. Potyczki prowadzone są w czasie rzeczywistym, więc zręczne paluchy są bardzo wskazane. Oprócz standardowych ciosów mieczem można rzucić czar, który zaklęty jest w

## ETERNAL RING

pierścieniu noszonym na palcu. Wspomnianych klejnotów jest bardzo wiele i to one są głównym mottem gry. Każda z ozdób symbolizuje jakiś czar lub też podnosi którąś z cech. Szlając się będziemy pomiędzy miasteczkami, wsiami, lasami i lochami. Choć tych ostatnich jest zdecydowanie najwięcej. Grafika jest raczej średnia, choć wygładzone tekstury i wysoka rozdzielczość pomagają postaciom i obiektom wyglądać całkiem naturalnie. Muzyczka jest trochę denerwująca, ale jak widać From Software od początków swego istnienia wyjątkowo pobłażliwie podchodzi do pracujących kompozytorów. ER jest grą bardzo przeciętną, choć ma jedną fajną cechę. Europejskość! Tak, jak w erpegach z blaszaków, walki nie są dogrywane, a przejście z jednej do drugiej krainy odbywa się płynnie. Idziesz gdzie tylko chcesz, nie ma tajemniczo zarośniętych wejść do lasu.



Z braku alternatywy polecam ER jako produkt do obejrzenia, a jeśli się spodoba - do kupienia.

Brat

PlayStation 2

6

GRAFIKA 6

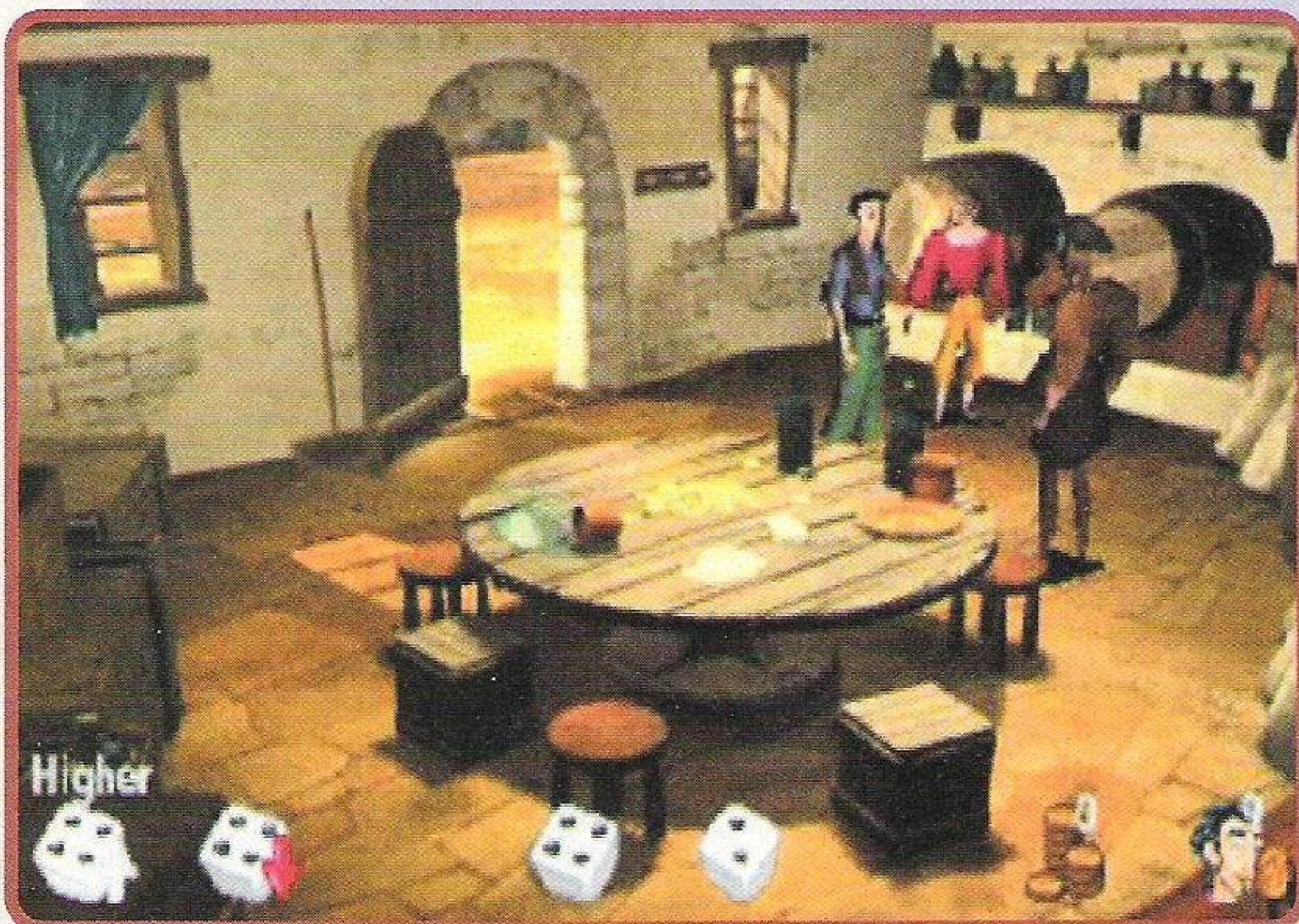
DŹWIĘK 5

MIÓD 6

Wydawca: Agetec  
Producent: From Soft  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Luty

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb





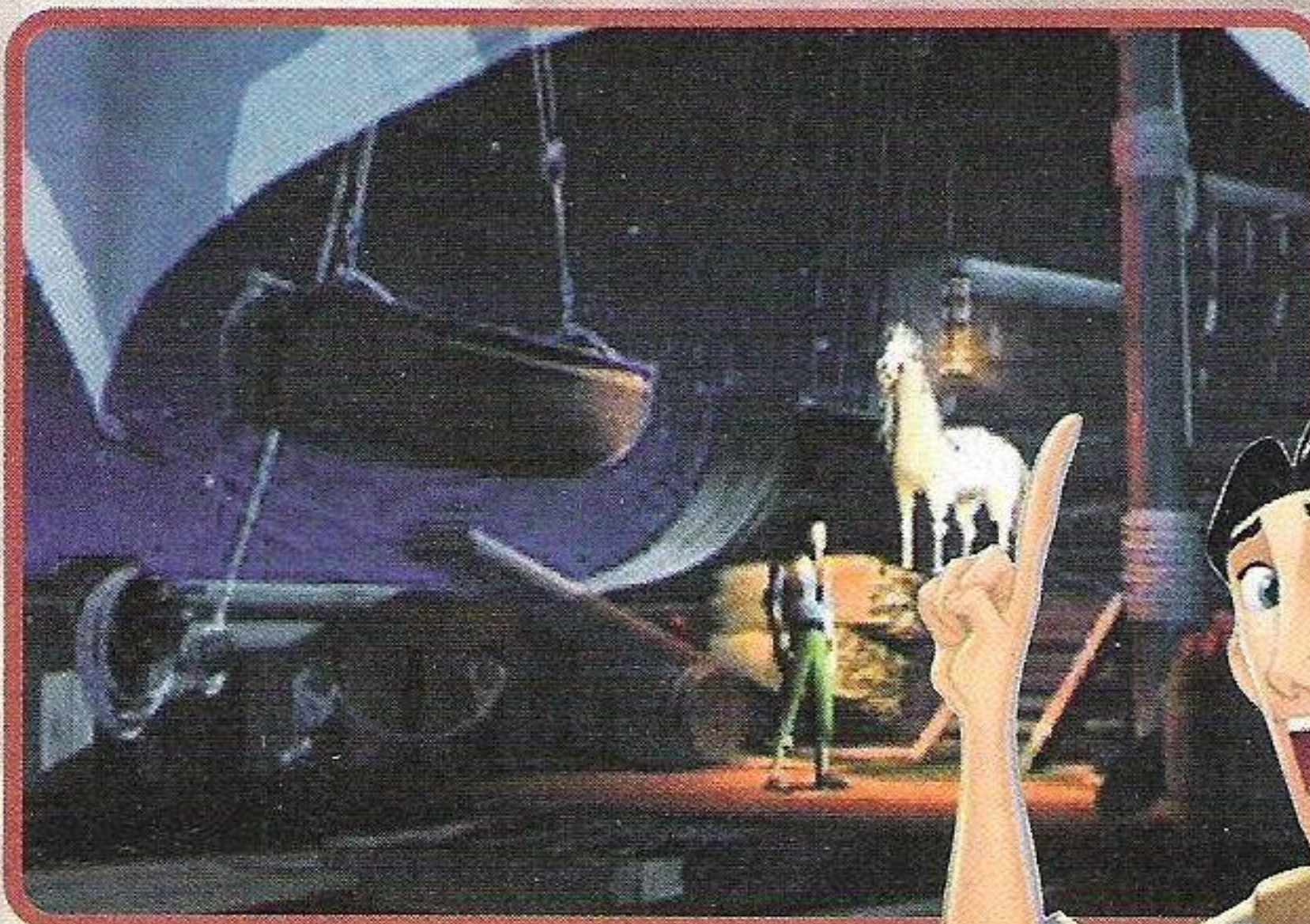
El Dorado - legendarna kraina obfitująca w złoto. Pogłoska niesie, że tam znajdowało się całe miasto zbudowane z tego szlachetnego metalu. Jego odnalezienie było marzeniem wielu poszukiwaczy przygód.

# Gold & Glory THE ROAD TO EL DORADO

Jednak aby się tam dostać trzeba mieć jakiegokolwiek pojęcie o tym gdzie ta kraina może się znajdować. Może wy wiecie ... Nie? Hmm, nasi bohaterowie: Tulio i Miguel też nie wiedzieli. Aż do pewnego zupełnie zwyczajnego dnia, kiedy to wygrali w kości mapę wskazującą drogę do El Dorado. I tak właśnie zaczyna się nasza przygoda z THE ROAD TO EL DORADO.

Na samym początku muszę was rozczarować - nie jest to kolejna platformówka, stworzona na podstawie filmu animowanego, tylko rasowa przygodówka. Tak, taka w której zwiędzamy otoczenie i wykonujemy kolejno następujące po sobie i w pełni logicznie uzasadnione czynności. Na przykład strzelamy z procy do byka, po to aby go zdenerwować. Potem szybko naklejamy na płot list gończy obrazujący naszych bohaterów, rozjuszony byk taranuje ogrodzenie i otwiera nam drogę do sukienki, dzięki której opuścimy miasto. Logiczne, prawda? Przecież wiadomo, że byki nigdy nie zapominają twarzy... Mitym urozmaiceniem jest to, że często przychodzi nam do sterowania naraz Tuliem i Miguelem. To znaczy nie jednocześnie. Po prostu możemy swobodnie przejmować na nimi kontrolę.

Graficznie całość przedstawia się dość dobrze. Choć modele są wykonane na przyzwoitym poziomie, to ich animacja czasami pozostawia wiele do życzenia. Nie wspominam już o tym, że postacie czasami wchodzą w siebie nawzajem jak nóż w ciepłe masefko. Do tego renderowane tła są na poziomie pierwszego RE, choć nie można



im odmówić uroku. Również sterowanie, choć niemalże identyczne jak w serii o zombiakach, nie dorównuje pierwowzorowi. Od czasu do czasu dokuczają też niewidzialne ściany. Jednak wszystkie te niedociągnięcia nie mają większego znaczenia, ponieważ tu o sukcesie nie decyduje szybkość palców lecz umiejętność kojarzenia.

Jak to w życiu i filmie rysunkowym bywa, przyjaciele podczas swych niesamowitych wojaży często wymieniają uwagi i spostrzeżenia. Ale jak oni TO robią! Każde zdanie padające z ust Tulia czy Miguela jest nasiąknięte humorem jak gąbka. I to jakim humorem! Jeśli macie opanowany język angielski w stopniu co najmniej średnim to wasze przepony będą notorycznie zmuszane do skurczy. Tutaj nawet kura potrafi rozśmieszyć swoim gdakaniem. I, wbrew pozorom nie jest to żadna amatorszczyzna czy usilne starania autorów o rozbawienie graczy za wszelką cenę. Gdybym chciał się pokusić o przytoczenie tu jedynie co bardziej śmiesznych momentów czy zdań, to z N+ zostałoby tylko wstępniak i ten tekst - jest tego tak dużo.

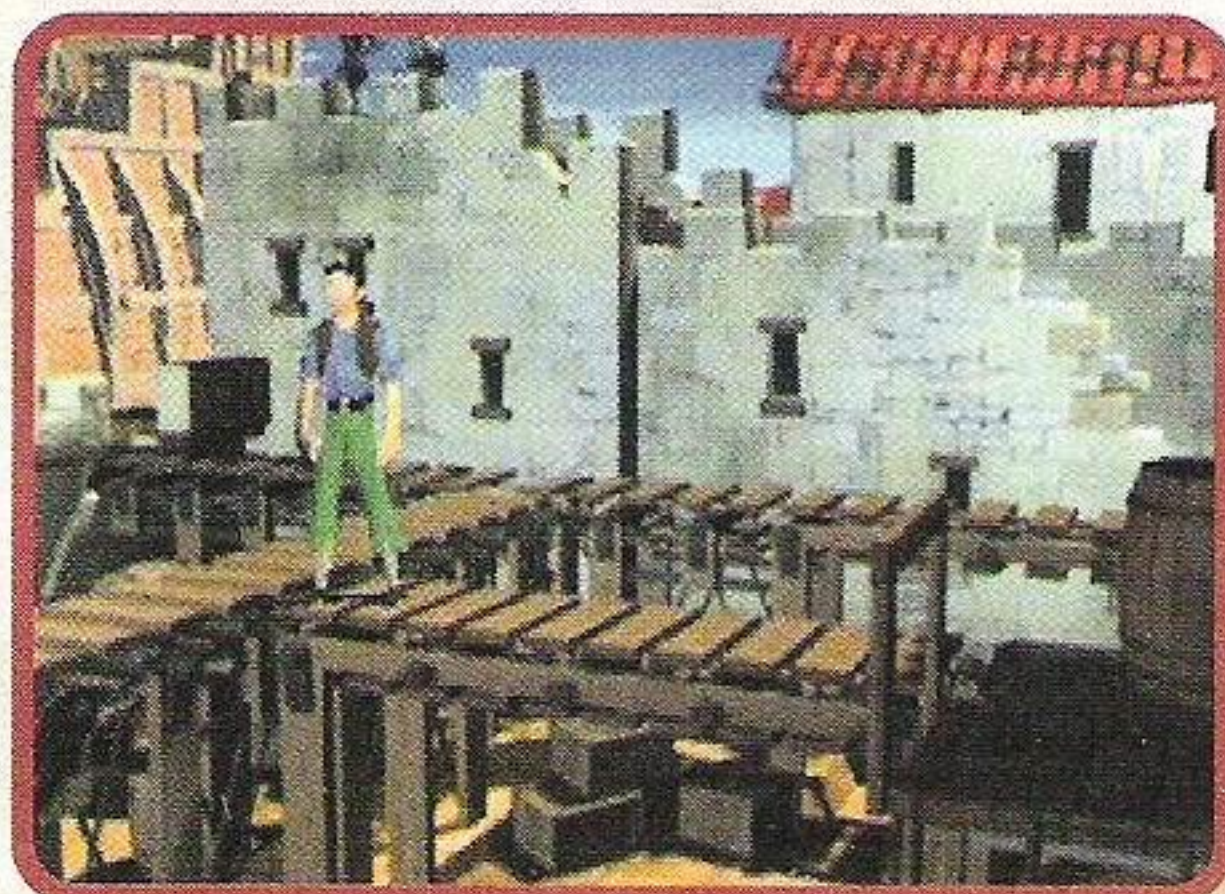
W grze obejrzymy sobie kilka animacji z filmu, a także kilka zrealizowanych tylko i wyłącznie na jej konsolowe potrzeby. O ile te drugie są tylko po to, aby były to oryginalne są (a jakże!) po to, aby zachwycać. Nie jestem entuzjastą zachodniej szkoły animacji,

ale muszę przyznać, że jest to kawał dobrej roboty.

Na koniec mogę tylko polecić ROAD TO EL DORADO. Mimo, że niektórym może się wydawać trochę za krótka to nie sądzę, aby było to dużą wadą. Ukończenie gry daje dużo satysfakcji i poczucie dobrze spełnionego obowiązku. Poza tym jest to miła odskocznia od zalewającej nas fali zręcznościówek i kopiowanych patentów. Odkocznia w bardzo klasyczny gatunek, którego przedstawiciele na PSX-a dotąd można było policzyć na palcach jednej ręki. o.g.

## ZŁOTKO I CHWAŁA

Dreamworks wyrosło na prawdziwą konkurencję dla Disneya - ich filmy są bardziej dojrzałe od propozycji. Takie pozycje jak "Mrówka Z" czy "Książę Egiptu" spodobały się nie tylko kilkulatkom, ale na przykład ich ojcom. Niebawem przekonani się, czy do tego grona dołączy też EL DORADO, ponieważ film właśnie wchodzi na nasze ekrany. A gra jest fajna i ładna. [Banan]



PlayStation

8

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: Ubi Soft

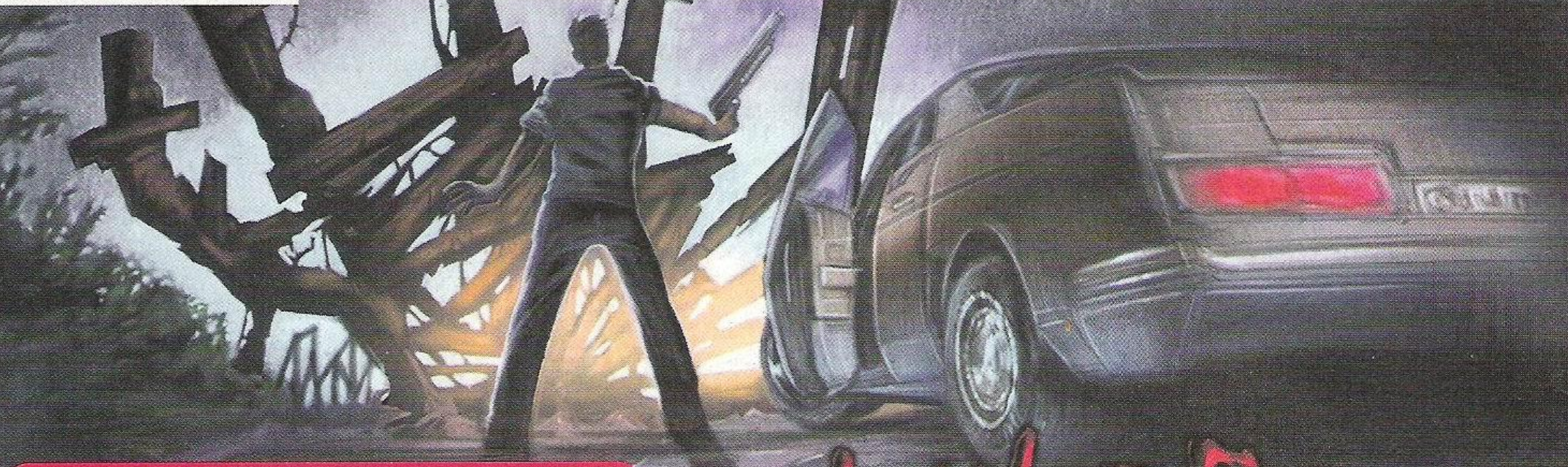
Producent: Dreamworks

Liczba Graczy: 1

Termin: Luty

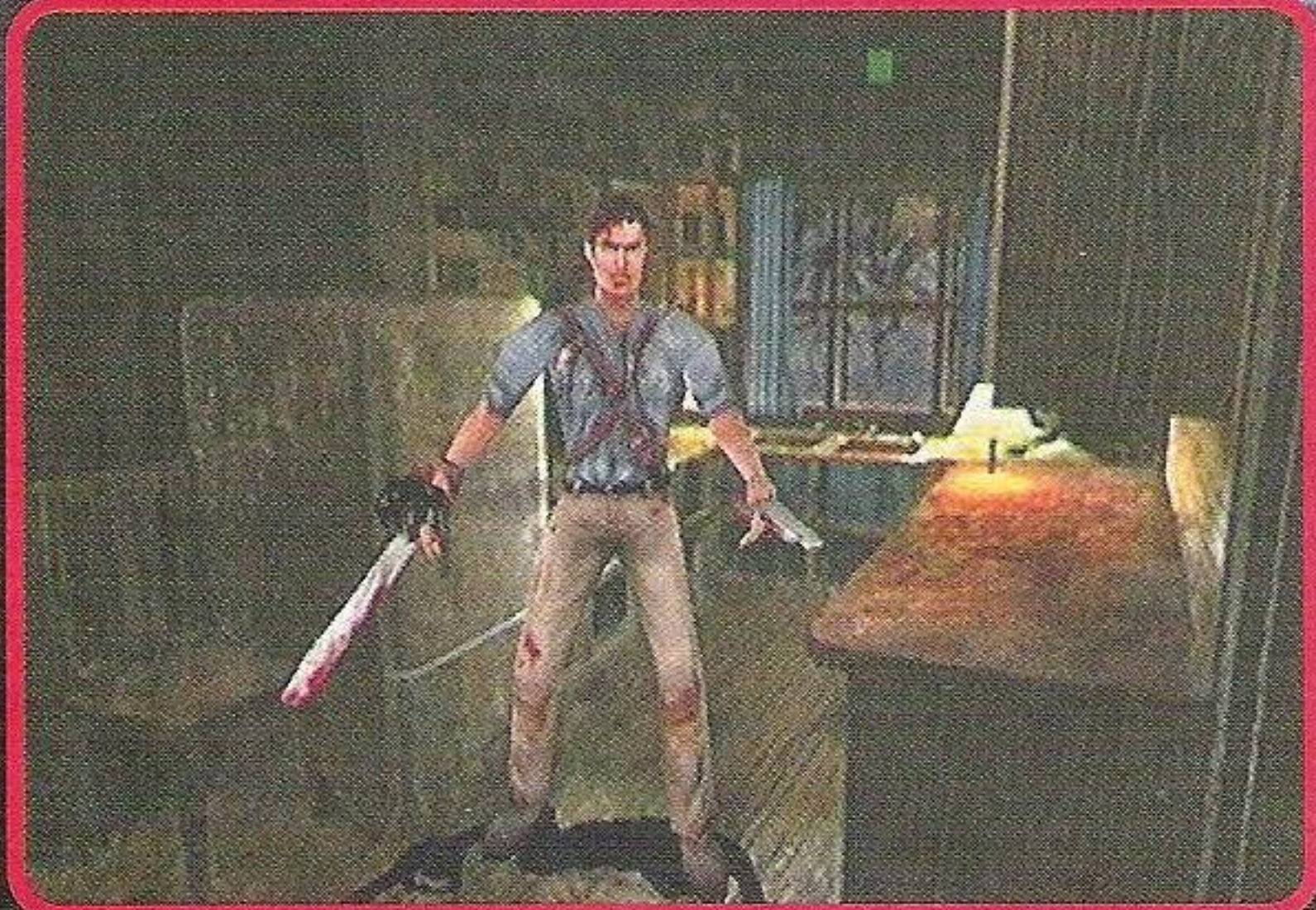
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





# EVIL DEAD

## HAIL TO THE KING



Już z zapowiedzi gry EVIL DEAD wynikało, że będzie to kasek nie lada. W końcu nie co dzień możemy wcielić się w postać legendarnego już Asha i z piłą łańcuchową zamiast ręki miazdżyć zastępy szkieletów...

**GAME SUCKS, BRUCE ROCKS!**

Evil Dead, Evil Dead 2: Dead by Dawn i Army Of Darkness należą do moich ulubionych filmów. Podczas ostatniego pobytu w Stanach tyknąłem je nawet na DVD. Mało tego - udało mi się zdobyć autograf Bruce'a Campbella i uścisnąć dłoń tego kultowego aktora! Nie dziwne więc, że na grę czekałem z otwartymi ramionami. Zawodzi - fakt, ale nie spodziewałem się też jakiegoś killera. Przyjemne rozszerzenie serii - jeśli jesteście fanami tych filmów, będziecie się bawić razem z Ashem. Nie ma co załamywać rąk. [G-Ash]

Takie korzystne wrażenia można odnieść już na początku, oglądając intro przedstawiające pokrótce fabułę filmów i wprowadzające w wydarzenia umieszczone w grze. Akcja rozpoczyna się jakiś czas po wydarzeniach z "Armią Ciemności". Wynika z niej że nasz bohater, namówiony przez swoją nową dziewczynę wrócił do pewnej położonej w lesie chaty (od której wszystko się zaczęło), aby pozbyć się swych zupełnie niczym nie uzasadnionych lęków. Podczas pobytu w chatce, sprytna dłoń Asha włączyła magnetofon z nagraniem klątwami przyzywającymi do tego świata zło. Kobitkę rychło porwał "bad Ash", a nasz bohater musi ją odzyskać pokonując jednocześnie siły ciemności. Być może niektórzy już teraz czują zawód, że nie dane będzie im przeżyć powtórnie "Armią Ciemności", ale mogę zapewnić, że ta fabuła nie jest wcale taka zła. Przyjdzie nam zwiedzić otaczające chatę lasy i kompleksy budynków (kopalnie, kościoły, labirynt), a także Damaszek kilka setek lat wstecz (primitive round two). Wszystko wydaje się więc w porządku, ale tak różowo niestety nie jest. Zaczniemy może od sposobu przedstawienia gry. ED jest zwykłą



residentówką. Nie można mieć o to pretensji, bo myślę że to, póki co, najlepszy z możliwych sposobów na przedstawienie przygód Asha. Jednak pretensje można mieć tutaj do wykonania, bo jeśli ktoś szuka tak dobrej grafiki jak w RE, to może się jedynie zawieść. Szata graficzna jest po prostu średnia i nie wybija się ani paletą kolorów, ani dużą ilością szczegółów. Od utonięcia w morzu przeciętności grę ratuje tylko klimat, który nawet dosyć wiernie udało się autorom oddać. Nastrój gry podtrzymuje także postać bohatera, która wygląda całkiem dobrze (a przy tym normalnie się rusza) i wymachuje piłą mechaniczną rzucając obelgi na swoich przeciwników. A jak zapewne wam wiadomo (bądź nie) do EVIL DEAD głos podkłada sam Bruce Campbell, co w pewnych kręgach samo w sobie



podnosi atrakcyjność gry (naprawdę fajnie jest słuchać jego dowcipnych i ciętych kwestii). Możliwość posługiwania się ciętym językiem mistrza stoi także przed graczem - odbywa się to przez zwykłe naciśnięcie trójkąta (fajna sprawa). Co dalej? Niestety, w tym miejscu pojawiają się schody, które stają się

w miarę wchodzenia coraz bardziej stronne. Pierwszy stopień to potworki. Nie chodzi mi o to że jest ich mało, wyglądają nieciekawie, lub jest ich niewiele, bo tak nie jest. Dziwi mnie tylko, że potworki milczą i nie rzuca choćby paru obraźliwych tekstów w naszą stronę (z tego co pamiętam, w filmie gadały cały czas). Nie wykazują także jakichś większych oznak aktywności mózgu (znaczy, że są głupie). Kolejny, dużo wyższy stopień to walka, która pozbawiona jest sensu z dwóch powodów. Pierwszy to taki, że stworzy cały czas się odnawiają (w sumie lepiej jest tych paskud unikać, niż wdawać się z nimi w walkę), a drugi to kompletne zjechała piła mechaniczna (żadnego odcinania kończyn nie uświadczysz, można tylko uderzać wroga lub go nadziać). Żeby zamamować taką potencjał... Nie wygląda

to dobrze, szczególnie jeśli dodać do tego tylko trzy pistolety (każdy można raz ulepszyć) oraz siekiere. Na dodatek walka w swej obecnej postaci nie sprawia żadnej frajdy - jest dosyć statyczna. Następnym stopniem (niestety równie wysokim) jest prawie całkowity brak muzyki. Czasami możemy posłuchać jakichś krótkich utworów, lecz podczas rozgrywki panuje cisza (a przecież wystarczyłoby zmiksować parę świetnych kawałków z Armii). Ostatnim stopniem (a jednocześnie gwoździem do trumny) jest długość gry. Na upartego można ją przejść w cztery godziny. Cyfrowo: 4!!!. Nie wiem kto w naszym pięknym kraju wyrzuci dwie stówki żeby rozerwać przez jedno popołudnie (lepiej za to kupić trotylu, a rozerwą się też sąsiedzi). Szczerze mówiąc czuję się zawiedziony, że panowie z THQ i Heavy Iron Studios skopali tak fantastyczny temat na grę odbierając połowę przyjemności jaka mogła zaoferować (vide piła) i robiąc ją koszmarem krótką. Pozostaje mieć nadzieje, że druga część na PS2 (która, jak wynika z outra - powstanie), będzie zrobiona od początku. Na razie pudło. *Clatu Verata Nhyhhy.*



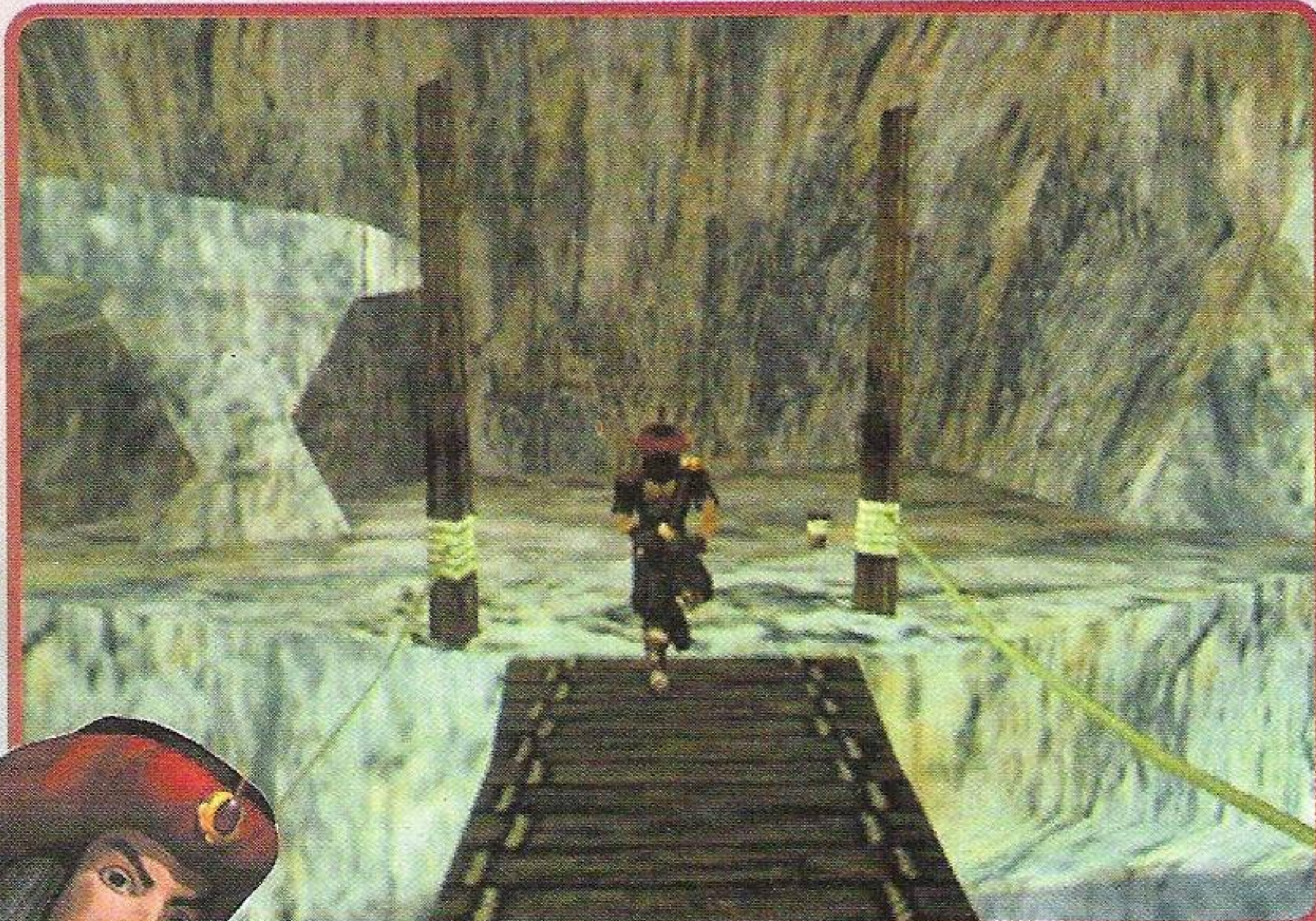
PlayStation **5**

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

Wydawca: THQ  
 Producent: Heavy Iron  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Luty  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Flik





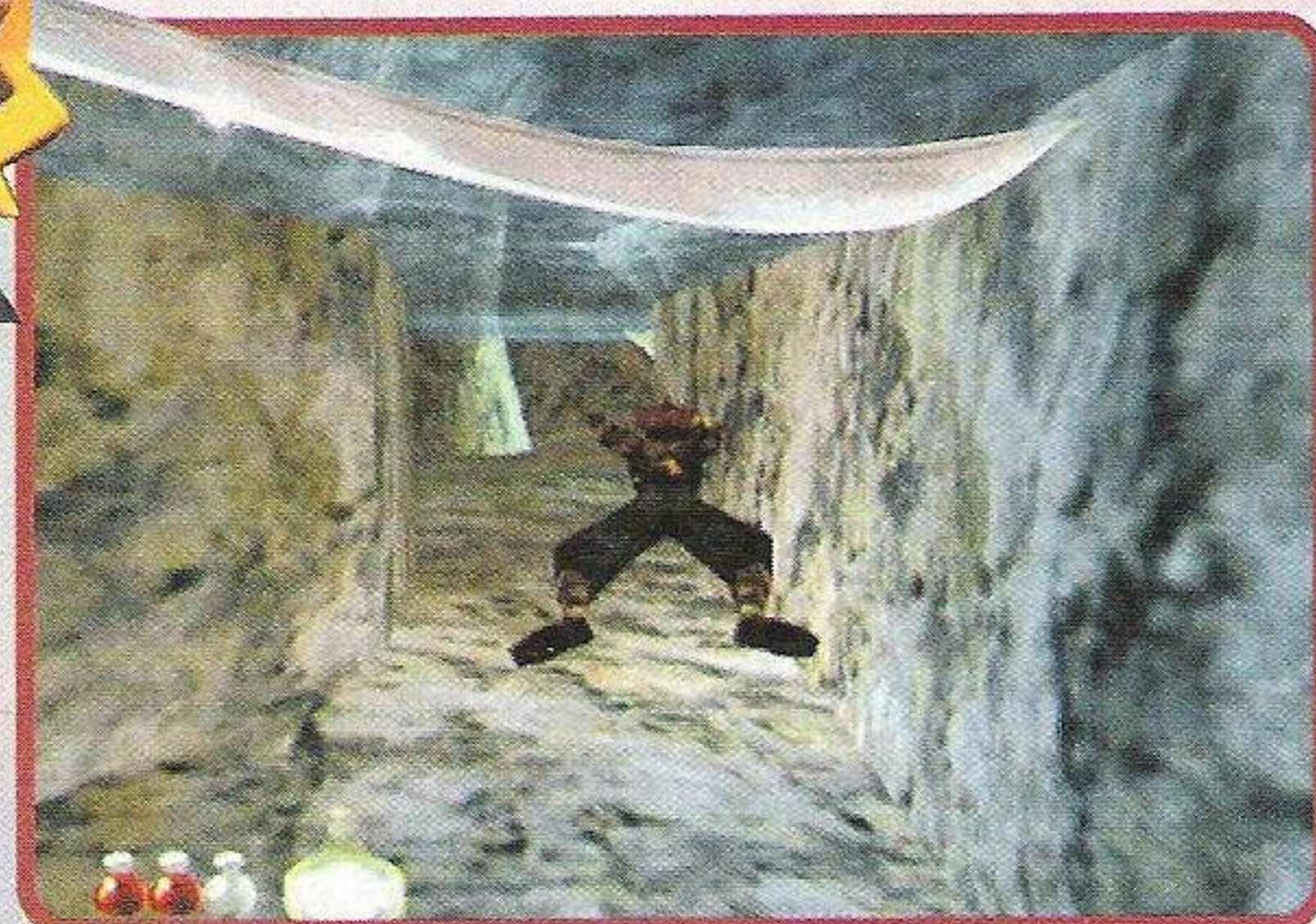
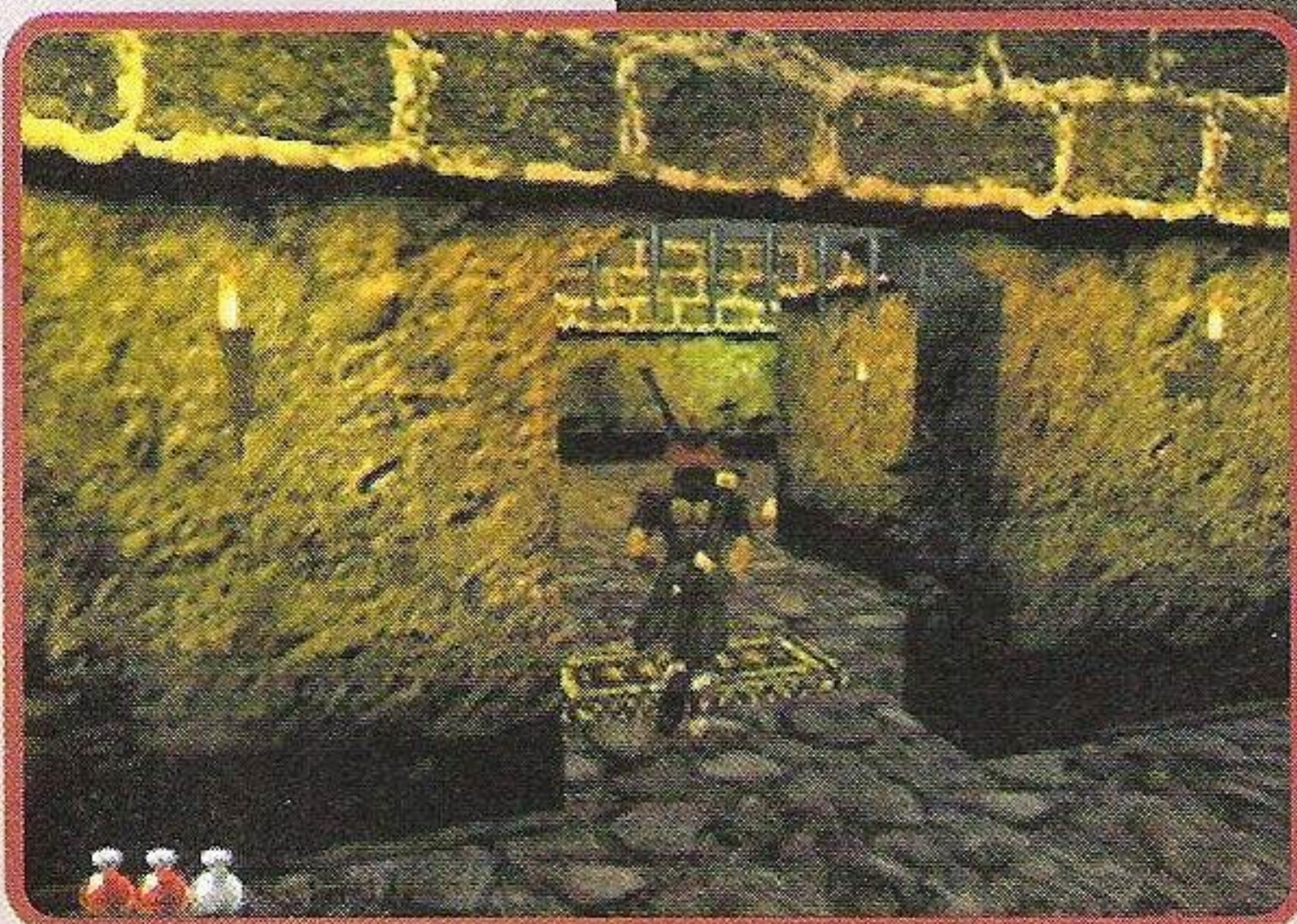
Prince powrócił! Całe wieki temu pojawił się po raz pierwszy na wczesnych modelach PC i zawładnął wyobraźnią i czasem wielu graczy. Niedawno powrócił z długich wakacji na swoją macierzystą platformę a teraz pojawił się na gościnnych występach przeznaczonych tylko dla oczu posiadaczy DC.

**K**siążę ma poważne kłopoty - pewien facet z przerosłem ambicji postanowił przejąć władzę. W tym celu uwięził naszego dzielnego bohatera w najdalszej, najciemniejszej celi w lochach pałacu sułtana. Ignorując fakt, iż rozsądniejszym rozwiązaniem byłoby wysłanie naszego księcia od razu na spotkanie z Allachem niż zamykanie go w kiepsko strzeżonym więzieniu. Najwyraźniej jednak negatywni bohaterowie lubią odwlekać moment śmierci swego największego wroga, by dłużej napawać się cierpieniem nieszczęśnika przy wtórze obłąkańczego śmiechu. Jak powszechnie wiadomo jeszcze żadnemu z nich na dobre to nie wyszło. I nie chodzi tu o śmiech, bo jak pewnie wście "śmiech to zdrowie". Tylko "napawanie się" i "odwlekanie momentu śmierci". Powinni chyba wyciągnąć wreszcie z tego jakąś naukę. A może lepiej nie, bo w krótkim czasie świat zostanie opanowany przez geniuszy ze skłonnościami do psychopatii i gigantomanii. Na dokładkę robotę straciliby wszyscy "zbawcy z powołania" a przemysł rozrywkowy (w szczególności filmy i gry) szybko by zbankrutował. Na całe szczęście naczelnicy zły PoP okazał się bardzo staromodny i poczciwy. Nie tylko nie zgadził naszego księcia ale zamknął go w celi, w której znajduje się tajemne przejście co umożliwiło mu ucieczkę w czasie krótszym niż uzurpatorowi wypowiedzenie zdania "Zamknijcie go celi, wyrzucie klucz i zapomnijcie o nim". Dla uzupełnienia dodam, że pełniący obowiązki tymczasowego gospodarza pałacu osobnik nie ma żadnych wad wymowy i z całą pewnością się nie jąka.

Po szczęśliwym wydostaniu się z miejsca przymusowego odosobnienia czas przystąpić do działania i odzyskać władzę. W tym celu trzeba pokonać całe mnóstwo wrogów, naskakać się, nałazić, narozwiązywać zagadek i w ogóle dużo, dużo kombinować. A tak, kombinować. Może i

jest to gra z perspektywy trzeciej osoby, ale główny bohater nie jest uzbrojony w dwa wielkie gnaty i dwa inne dużo większe atrybuty. Ma za to rozum, szablę i trudne zadanie przed sobą. Jak zawsze w tego typu grach kamera umieszczona jest za i lekko nad bohaterem. Można nią oczywiście sterować aby obejrzeć sobie dokładniej bliższą lub dalszą okolicę. Nie są to może zachwycające widoki, ale też nie rażą jakoś szczególnie. Dobrze dobrano tekstury pokrywające wnętrza pomieszczeń, które przyszło nam zwiedzać. Niestety modele postaci mogłyby być bardziej dopięczone, wyglądają niezbyt efektownie i są raczej nieciekawe. Tylko ich kolorystyce niewiele można zarzucić. Ogólnie grafika prezentuje się pozytywnie i z całą pewnością lepiej niż Tomb Raider'y wydane na DC. Muzyka jest bardzo, ale to bardzo dobra. Orientalny nastrój wylewa się z głośników i uprzyjemnia grę. Rozluźnia i pozwala na skupienie nad rozwiązywaniem kolejnej zagadki. Efekty dźwiękowe też są w porządku ale wysiadają przy muzyce.

# Prince of Persia



Gra jest trudna i momentami frustrująca. Sterowanie, jak to zwykle bywa jest dość toporne i trzeba mieć do niego dużo cierpliwości. Szczególnie podczas skakania po platformach i podestach. Drażniący jest również brak możliwości zachowywania stanu gry w dowolnym momencie. Nieraz z waszych ust wyrwie się stłumione (lub nie) przekleństwo, gdy po rozwiązaniu trudnej zagadki zginiecie tuż przed save pointem na skutek chwili nieuwagi lub niedostatecznego zapanowania nad postacią. Spowodowanego oczywiście niedopracowanym sterowaniem. Pomimo tych kilku błędów jest to całkiem solidna i przyjemna pozycja, która może przynieść wam mnóstwo satysfakcji. Oczywiście tylko wtedy gdy przedkładacie zagadki nad strzelanie i jesteście cierpliwi. Orientalna.

Marcellus

Dreamcast

6

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

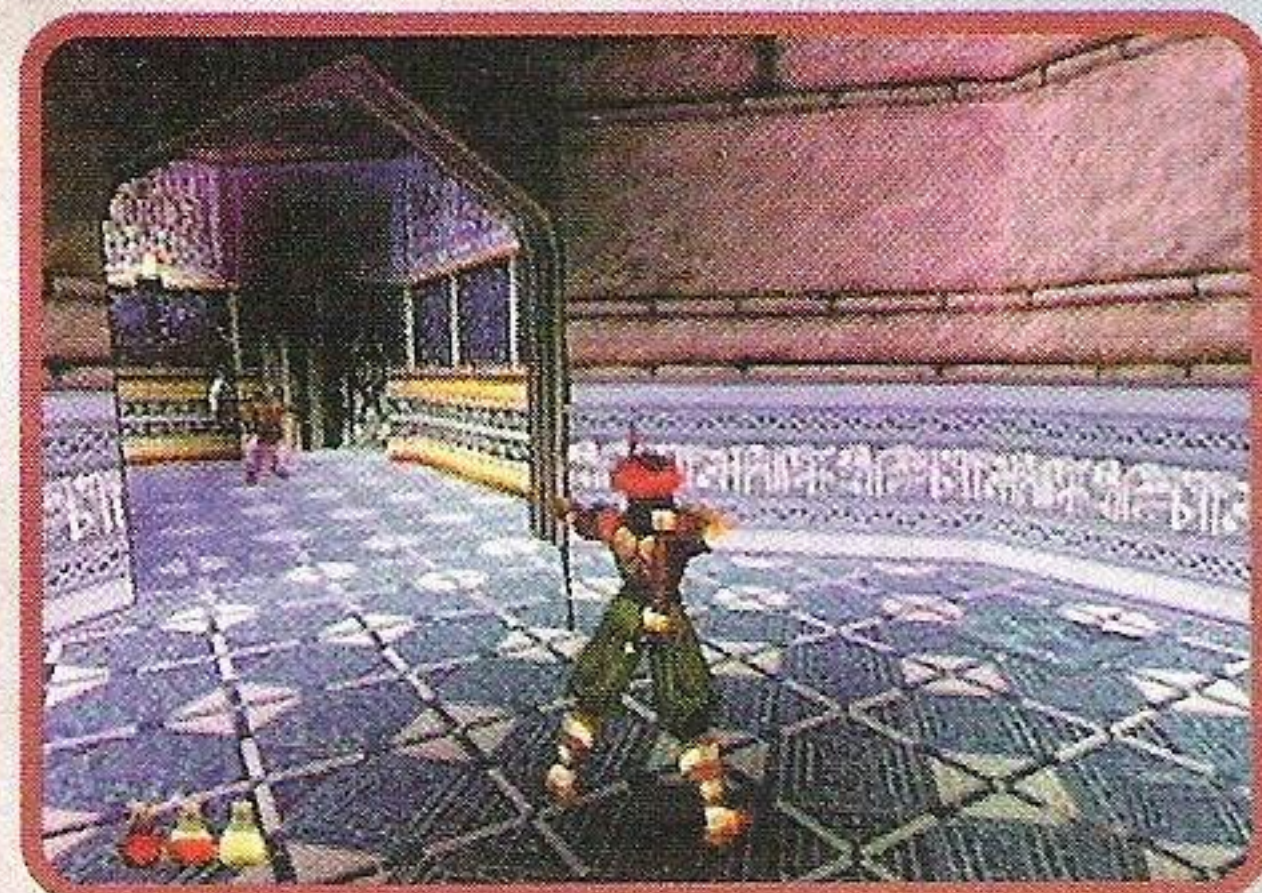
MIÓD 6

Wydawca: Mattel  
Producent: Avalanche  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Luty  
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

## KSIĄŻĘ Z PERSJI

Pamiętam, jak kilkanaście lat temu zrywałem się ze szkoły żeby dosiąść się do komputera mojego ojca (to było caczusko, XT bez twardziela jeszcze...) by tylko móc zagrać w PRINCE OF PERSIA. Trzy piksele na krzyż, czarno-biały monitor... ale jaka zajawka!

Prince w udany sposób przeskoczył w trzeci wymiar. Super muza - naprawdę wkręca. Mnie osobiście gra podoba się trochę bardziej niż na szóstkę - dalbym jej i 7/10. Ale największą zabawę o oryginalnego PRINCE OF PERSIA na... GameBoyu! [G-Ash]





# PERSONA 2

ETERNAL PUNISHMENT



Przy okazji recenzji gry **MEDIEVIL 2** wręcz nie można było obejść się bez odniesienia tej gry do filmowej twórczości Tima Burtona. Przy okazji **PERSONY** w mych myślach natrętnie powracało skojarzenie z twórczością Davida Lyncha.

**J**ak na rpg-a to całkiem nieźle, musicie przyznać. Ale po zagranium w najnowszą grę z dosyć popularnej w Japonii serii Megami Tensei powinniście zrozumieć dlaczego. Jak na rpg-a nie przystało **PERSONA** to gra przedstawiająca wydarzenia mające miejsce w mniej więcej naszych czasach w Japonii. Główna bohaterka gry to Maya - młoda dziennikarka japońskiego magazynu dla nastolatki. Maya dostaje zlecenie napisania artykułu na temat przypadków tajemniczych morderstw popełnianych w okolicy (akcja dzieje się w Tokio). Po ulicach krąży plotka, że za zbrodniami stoi dosłownie nieludzki Joker, a zabójstwa są efektem klątwy - wystarczy zadzwonić na własną komórkę i "zamówić" zafatwienie jakiejś osoby, a znikąd pojawia się Joker i wykonuje zlecenie. Świat **PERSONY** na pozór wydaje się dosyć normalny.

Szybko jednak przekonujemy się, że jest zupełnie inaczej. W realiach gry każda postać ma swoją własną Personę - spirytualne odbicie własnego ego.

Bardzo szybko uczy się przyzywać owe wspomagające bohaterów istoty. Seria Megami Tensei zawsze kręciła się wokół okultyzmu. W grze występuje multum Person, które można przyzywać i przypisywać do jednej ze sterowanych postaci (każda z postaci może mieć w danym momencie aktywną tylko jedną Personę). Każda z Person ma swój własny poziom doświadczenia (maksymalny to osiem), od którego zależy jakimi czarami może się posługiwać (z kolejnymi poziomami doświadczenia dochodzą nowe, coraz potężniejsze czary) a także na jakie atrybuty przypisanej postaci wpływają. Przy okazji dodam tylko, że imiona Person wzięte są ze wszystkich możliwych mitologii - autorzy dosłownie pojechali po calaku...

Realia Megami Tensei są, jak na bardzo konserwatywny w tej kwestii gatunek rpg, doprawdy niezwykle. Zamiast przemierzać bajecznie kolorowe krainy zamieszkałe przez

skrzyżowanie hipopotama z lisem (przykłady, to tylko przykłady), nasi bohaterowie przemierzają redakcje gazet, budynki szpitalne, parki czy centra handlowe. Tajemniczych mikstur leczących nie mniej tajemnicze przypadłości nie szuka się u garbatych sprzedawców z dziwnym akcentem i wielką krostą na nosie - a broni u rozweselonego kowala. To z czym mamy do czynienia w **Personie** jest jakoś bliższe realiom. Naturalnie wyjąwszy demony, czary i przedziwne zdarzenia, których jesteście świadkami...

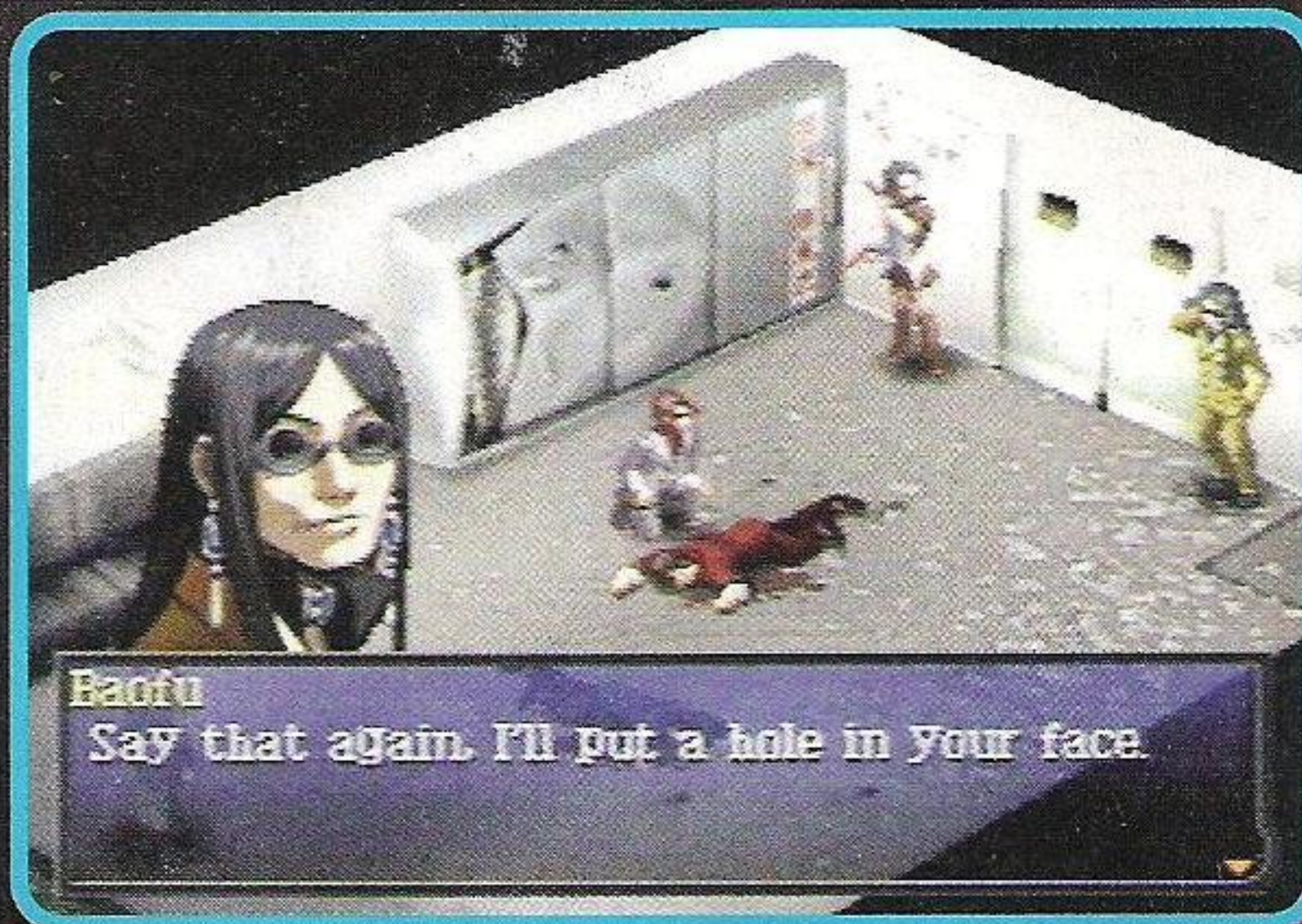
Oprócz scenarii, w której rozgrywa się cała akcja, nie można zapomnieć także o innym bardzo pomysłowym i oryginalnym rozwiązaniu

związany z walkami.

Po napotkaniu przeciwnika można bowiem z nim... Walczyć, tak, oczywiście walczyć, ale też - negocjować.

Wybieramy opcję "Contact", następnie postać lub postaci z drużyny (to one mają nawiązać ów kontakt) i zaczyna się rozmowa. Przeciwnicy w grze dzielą się na kilka grup pod względem charakteru (przy czym cechy te mogą się mieszać). Na negocjacje musimy więc wysłać osobę lub osoby, które mogą dobrze je poprowadzić. Maya jest dziennikarką i lubi przesłuchiwać osoby, Ulala przepowiada wróżby, Katsuya prowadzi dochodzenia, a Bofu szantażuje. Dobierając osoby w pary osiągamy jeszcze inne efekty niż gdyby rozmawiali z potworami w pojedynkę - ważna jest jednak kolejność w jakiej nasi ludzie rozmawiają z przeciwnikami. Od przebiegu rozmowy zależy nastrój dyskutanta. Mogą oni zareagować na kilka sposobów - ucieszyć się, przestraszyć, zaciekawic albo rozgniewać. Odpowiednie prowadzenie rozmowy może doprowadzić do zawarcia kontraktu z danym rodzajem potworów, który potem pomaga nam dając różne przedmioty, karty Tarota (o nich za chwilę) lub oferując odpowiedzi. Negocjacje z potworami są moim zdaniem niezwykle pomysłowym rozwiązaniem, z którego wcale nie trzeba korzystać - można od razu przystępować do walki z przeciwnikami - ale często się opłaca.

Walki także nie należą do bardzo zwyczajnych. Po zaprogramowaniu postaci na wykonywanie odpowiednich czynności (kto atakuje kogo i w jaki sposób, kto się broni, kto używa przedmiotu a kto wzywa Personę), aktywujemy je i patrzymy na przebieg wydarzeń. Jeżeli na ekranie dzieje się coś co nam nie odpowiada przerywamy akcję i wydajemy nowe polecenia. Taki element strategiczny. Jeszcze słowo a propos oryginalności. Jednym z ważniejszych elementów fabuły jest rola plotek. Okazuje się bowiem, że rozpuszczane w tym świecie plotki stają się rzeczywistością. W odpowiednich momentach wystarczy więc udać się



do siedziby pewnego detektywa i zlecić mu rozpuczenie jakiejś plotki, a ta staje się rzeczywistością. Rodzaj i liczbę plotek dyktuje fabuła. Przykłady? Ok. Jeżeli w pewnym momencie rozpuści się plotkę, że w lokalu o nazwie Parabellum przebywa pewien gość to fabuła potoczy się jednym torem (do drużyny można bowiem przyłączyć gościa, który rzeczywiście się tam pojawia), a jeżeli to samo powiemy o kobiecie - fabuła potoczy się innym torem - oczywiście z babką w drużynie. Wspominałem już o kartach Tarota. Karty te służą do przyzywania nowych, potężniejszych Person, oraz całego mnóstwa innych związanych z nimi czynności. Czynności te

wykonuje się w tajemniczym pokoju, którego tytuł zdradzi wam skąd gra kojarzy mi się z postacią Lyncha (ten pokój to Blue Velvet Room i jest to coś w rodzaju warsztatu Person). Nie chodzi o samą nazwę. Kiedy ujrzycie jakie postaci w nim przesiadują i zobaczycie kilka bardziej wykreślonych akcji w czasie gry - zrozumiecie o co mi chodzi. Ta gra jest dziwna i porąbana, ale w tym właśnie leży jej siła. Niestety, za pieczołowicie budowanym klimatem grozy (w kilku aspektach gra przypomina... **SILENT HILL!**) i niepewności zupełnie nie nadąża grafika, która nie potrafi go podtrzymać. Odbijające się na rdzawobrudnej arenie walki są wręcz odpychające, efekty czarów - żałosne, a od widoku sprite'ów na ekranie aż łzawią oczy. A szkoda, bo rzadziutko używane głosy oraz dźwięki i świetna, doskonale pasująca do tego klimatu muzyka (Badalamenti to to nie jest, ale japońska wersja "Twin Peaks" powinna mieć taki właśnie soundtrack) wyznaczają pewien poziom. Ogółem rzecz biorąc - **PERSONA** to gra dziwna, ale wciągająca. Jest przy tym skomplikowana, ma wiele sekretów (szczerze mówiąc to ma ich całe mnóstwo) i wystarczy na kilkanaście długich nocy. Momentami akcja może okazać się zbyt monotonna (zbyt wiele spotkań z potworami na odcinkach "bitewnych"), ale oryginalność fabuły i scenografii nadrabia te braki z powodzeniem.

Banan



PlayStation **8**

GRAFIKA **5**  
DŹWIĘK **8**  
MIÓD **8**

Wydawca: ASCII  
Producent: Atlus  
Liczba Gaczy: 1  
Termin: Luty

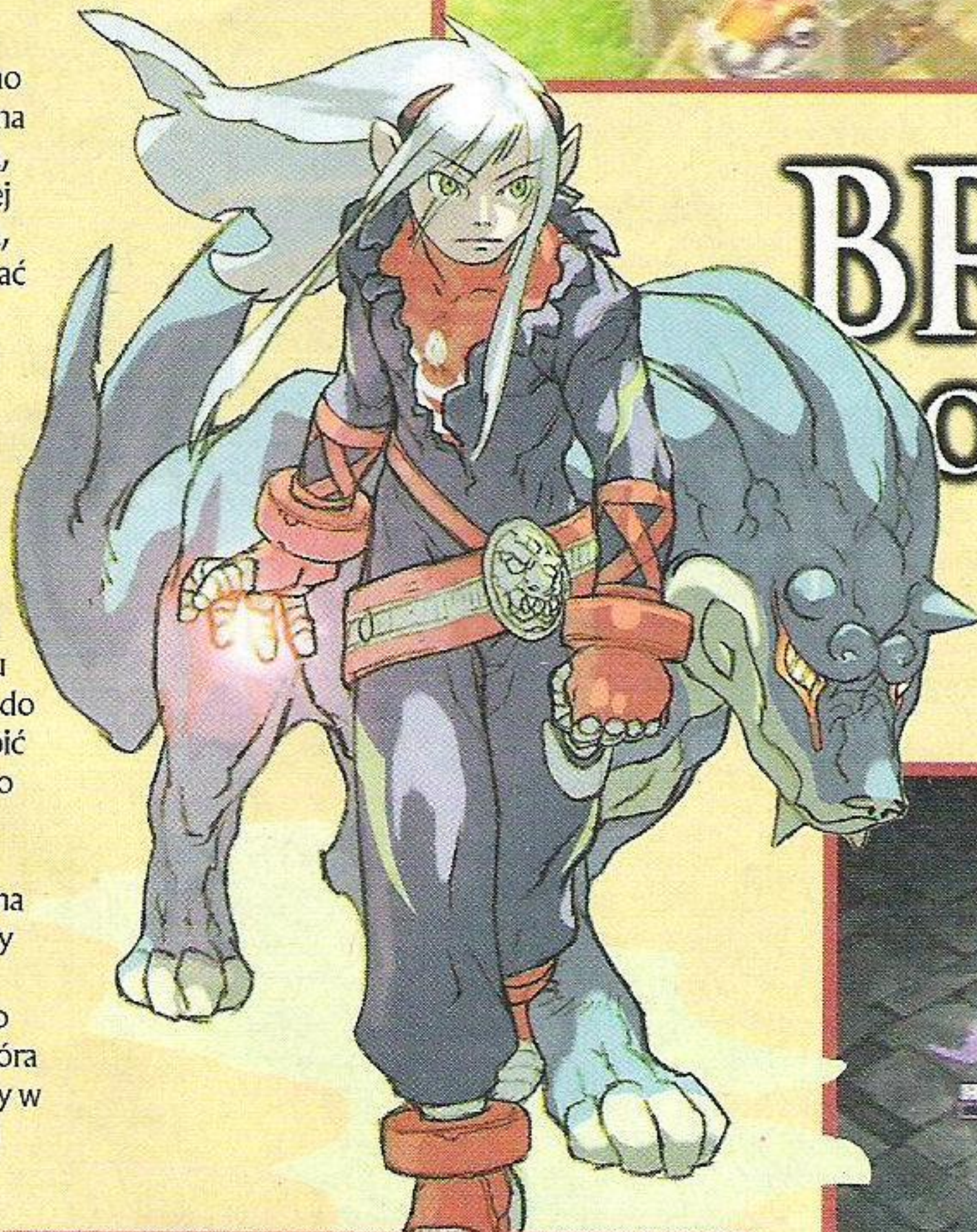
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Jeśli macie ochotę po raz kolejny uratować świat, jeszcze raz porozmawiać ze smokami czy znowu poprzebijać się przez kontynenty spowite tajemniczą mgłą to serdecznie zapraszam do BREATH OF FIRE IV.

Ł ztandarowa seria rpg Capcomu właśnie rozrosła się o kolejną część, jak nietrudno zgadnąć - zapewne ostatnią na PlayStation. Można było oczekiwać, że będzie produkcją przełomową, wieńczącą wspaniałe dokonania tej firmy na naszej szarej konsoli. Efektownym rozstaniem z PSX-em, po którym jeszcze wiele nocy będziemy wspominać losy dzielnego smoczego transformera Ryu walczącego ze złem oraz wędka, ale... jest trochę inaczej. Choć nie tragicznie. Gra rozpoczyna się bardzo spokojnie. Dwójka przyszłych bohaterów leci przez pustynię odnaleźć siostrę i przyjaciółkę w jednej osobie, która zniknęła w tajemniczych okolicznościach. W równie mało jasnej sytuacji pojazd, którym podróżują ulega wypadkowi. I do akcji wkraczasz ty gracz, kierując młodszą Niną. Na początku sprawa wygląda mało groźnie - zwykła wycieczka do pobliskiego miasta powinna wystarczyć aby zakupić uszkodzone części. Jednak drobne wydarzenie po drodze i pojawienie się głównego bohatera (Ryu oczywiście) zmienia ją diametralnie. Scenariusz z każdą chwilą wprowadza nas coraz głębiej w arkanę władzy, polityki i oczywiście świat bogów. Niestety przygotowana historia nie ustrzegła się wielu zapożyczeń, które skutecznie zniechęcały mnie do zabawy. Przede wszystkim wszedobylska mgła, która sprowadza tajemnicze potwory. To już widzieliśmy w LEGEND OF LEGAIA oraz FFXIX (choć BOfIV, trzeba to przyznać - jest nieco starszy, ale czy to nasza wina, że dopiero teraz do nas trafia?). Naleciałości uważni gracze znajdą jeszcze więcej. Mimo wszystko dialogi prowadzone są zwawo co zdecydowanie nadaje dynamiki zabawie. Zastosowano kilka ciekawych chwytów - na czoło wysuwa się możliwość prowadzenia głównego wroga osobie. Fou Lu (bo o nim mowa) jest alternatywną postacią, którą nie raz i nie dwa będziemy ratować z opresji, po to aby zmierzyć się z nią na samym końcu. BOfIV mimo rodzinnego klimatu, potrafi być poważny i szczerze mówiąc czasami okrutny - scenka z sadystycznym żołnierzem w jednej z mieścin czy też wyjaśnienie zagadki zniknięcia Eliny może być ociupinę wstrząsające. Ale to dobrze. Przynajmniej gra nabiera charakteru. Gracz cały czas porusza się w trójwymiarowym środowisku. Kąt kamery w każdej z lokacji można ustawić najwyżej na cztery sposoby. Przypomina to rozwiązanie zastosowane chociażby w FF TACTICS czy BOfIII. Taki zabieg pozwala podnieść jakość



# BREATH OF FIRE IV



pokazują nowe ciosy czy zdolności. Można także połowić ryby w rzekach, jeziorach i morzach. Ta ostatnia zabawa została potraktowana bardzo poważnie. Są różne wędkę, przynęty, techniki łowienia oraz punkty doświadczenia. Ostatnim dodatkiem, na który warto zwrócić uwagę jest możliwość zarządzania wioską elfików. To taki Theme World dla ubogich choć bardzo fajny. BREATH OF FIRE IV jest typową pozycją przeznaczoną dla fanów rpg. Na pewno nie jest grą, która propaguje gatunek. Choć z drugiej strony każdy, kto po nią sięgnie nie powinien być zawiedziony. A świeżaki niech pamiętają, że najpierw gramy w CHRONO CROSS, VALKYRIE PROFILE, FF IX i dopiero potem w BOfIV.

Brat

grafiki i oszczędza czas programistom. Pomieszczenia, miasta i lasy są bardzo schludnie przygotowane co przemawia na korzyść gry. W tle przygrywa muzyka, która jest wyjątkowo nierówna, począwszy od fajnych nastrojowych brzmień aż po jakieś głupawe disco-polowe młócenie. Silną stroną BOfIV są mini gierki, których jest całe mnóstwo. Co chwila mamy do wykonania jakieś zręcznościowe lub logiczne zadanie. W dodatku każde z nich jest proste do wykonania i za bardzo nie męczy użytkownika pada. System walki zrealizowany jest standardowo - postać może zadać cios bronią, rzucić czar, uciec lub blokować. Jednak novum jest obecność aż sześciu postaci, choć jednocześnie mogą walczyć tylko trzy. Obok standardowego nurtu gry zaserwowano graczowi kilka pobocznych atrakcji, które są bardzo dobrze przygotowane. Po pierwsze można się skupić na poszukiwaniu mistrzów, którzy



**PlayStation 7**

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

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

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



# GRANDIA

## グランディア II

**Być pierwszym w jakiegokolwiek sytuacji to wielka szansa, której zmarnować nie wolno. Właśnie w takiej sytuacji znalazł się UbiSoft i jego dziecko GRANDIA II. A tego, jak bardzo Dreamcast potrzebuje dobrego erpega nikomu uświadamiać nie trzeba...**

### JAK SIĘ MA GRANDIA II.

Prze długi czas narzekałem, że nowe rpg-i robione na konsole mają oprawę pośledniej kategorii przy bardzo podobnych scenariuszach, fabule oraz sposobie rozgrywania walk. GRANDIA II jest z tego powodu grą nietypową. Ma śliczną grafikę. Cała reszta plasuje ją pomiędzy porządnie zrealizowanymi, ale mało oryginalnymi pod każdym względem pozycjami tego gatunku. Jest za bardzo plastikowa i taka... dreamcastowa. Nihil novi, ale ładna. [Banan]

**G**RANDIA to gra z niemałą tradycją. Pierwsza część była bardzo udaną pozycją, która z macierzystego Saturna doczekała się konwersji na inną platformę. Taki sukces zachęcił autorów do podjęcia wzmoczonych działań mających na celu jak najszybsze opublikowanie sequela. Zważywszy na czas powstawania tytułu (dwa i pół roku to wcale nie mało), możemy spodziewać się czegoś wyjątkowego. I tu następuje paradoks. Zderzenie dwóch silnych wrażeń - zachwytu i znużenia. Ale może zacznę od początku.

Świat, podobnie zresztą jak w poprzedniej części, jest osadzony w realiach fantasy. Mamy dużo potworów, tajemnicze kraje, czary, przedmioty magiczne i utalentowanego bohatera.



Jest nim Ryudo, młody rozrabiaka o dosyć tajemniczej przeszłości i przykrym nastawieniu do otoczenia. Jest zwykłym ochroniarzem, pracującym bez zbędnych ideałów. Ale jak w tych najpiękniejszych historiach bywa, podczas jednego ze zleceń zostaje zamieszany w niezwykłą historię. Teoretycznie banalne zadanie ochraniającej młodej adeptki w niekontrolowany sposób przemienia się w zaciętą walkę o losy świata. Tak, tak, bez tego ostatniego by się nie obeszło, przecież tylko dla tego powodu gracz w dzisiejszych czasach sięgnie po pada.

Linia scenariusza poprowadzona jest dosyć sprawnie. Dialogi są ciekawe, choć żałuję, że jest to bardzo zawiła angielszczyzna, przez co osoby o średnim poziomie zaawansowania mogą mieć problemy. Opowiedziana historia nie jest cukierkowa, są ostre sceny choć nie oznacza to potoków krwi. Podczas wędrówki poznamy jeszcze pięciu bohaterów, o różnych cechach. Jest Mareg - człowiek bestia, Roan - jeszcze dziecko, Elena - naiwna niewiasta, Millenia - przecudowna rudowłosa piękność oraz Tio - mała, zagubiona, bezdusza istota. Ta paczka tworzy opowieść, która ma aspirację stać się epicką. I pewnie by się to udało gdyby nie kilkanaście trochę żenujących i naiwnych scenek, w których głosy dubbingowe rozbijają i zamiast potęgować uczucie wzniosłości

powodują głupawy śmiech. System walki na pierwszy rzut oka wygląda na niezmienny od czasów pierwszej części. I przyznam, że gdyby tak było w rzeczywistości GRANDIA 2 nie obroniłaby się. Już wystarczy tytułów, w których walka polega na wykonaniu ciosu specjalnego lub zwykłego.

Na szczęście po godzinie gry okazuje się, że rozwiązania zaproponowane przez autorów bardzo uatrakcyjniają zabawę oraz zachęcają gracza do odpowiedniego rozwijania i profilowania bohaterów. Oprócz combosów i ciosów specjalnych wprowadzono jajka i książki. Te pierwsze - zwane mana egg - odpowiedzialne są za czary. Za punkty, zdobywane w walkach możemy uwalniać zaklęcia, które zawierają



### Bohaterowie

**Ryudo:** Łowca przygód, którego na pierwszy rzut oka niewiele obchodzi poza zarabianiem pieniędzy. Jednak jak się okaże, Ryudo skrywa straszliwą tajemnicę, która nie pozostanie bez znaczenia dla losów świata. Ale w końcu nie ma się czemu dziwić - jest przecież głównym bohaterem. Uroczy przystojniacha.

**Elena:** Młoda adeptka, która skończyła pobierać nauki w klasztornej szkole. Jednak jej inicjacja przebiegła fatalnie i spowodowała, że ta młoda kobieta zyskała dodatkowego lokatora w swoim wnętrzu. Podobno jest piękna, wszystkie napotykanne postacie to zaznaczają. Ja tego specjalnie nie dostrzegłem, szerokie pantalonek, dziewczęcy fryz i cukierkowy charakter to nie to co dzisiaj przyciąga. A poza tym jest żałośnie cnotliwa.

**Millenia:** Jest demonem - skrzydłami Valmara. Niespecjalnie pytając się o pozwolenie zamieszkała w Elenie. Jest zgrabna, ma bujne rude włosy i teoretycznie jest tą, która najwięcej namlesza. Jak się później okaże, Millenia nie do końca rozumie istotę swego istnienia i próbuje zgłębić rodzące się w niej uczucia. Nie bez znaczenia jest jej słabość do Ryudo. Bardzo fajna postać.





## Bohaterowie cd...

**Roan** - jest jeszcze dzieckiem, dołącza do drużyny w dosyć kapryśny sposób. Znikając w tajemniczych grotach, zmusza Ryudo do zorganizowania wyprawy ratunkowej. Jak się później okaże Roan także skrywa tajemnicę i to dosyć zaskakującą. Choć jego manieri i wychowanie mogą coś sugerować...

**Mareg** - to człowiek-bestia pochodzący z innego kontynentu. Jest obdarzony wielką siłą. Dołącza do Ryudo, z powodu jego brata Melfica. W tym złowrogo wyglądającym cielsku kryje się złote serce. Sprawiedliwy i honorowy - tak pokrótce wygląda charakterystyka Marega.

**Tio** - jest ostatnią, która dołączy do drużyny. Android uczący się człowieczeństwa. Bardzo słabo zarysowana postać. Jej statystyki czynią ją bardzo istotną w walce, jednak sam scenariusz nie poświęca jej zbyt wiele uwagi. Szkoda, bo Tio traci przez to wyrazistość. Jakby autorzy próbowali tafać dziury. Zdecydowanie najmniej ciekawa postać.



w sobie wspomniane przedmioty. Jeszcze ciekawiej przedstawia się sytuacja z książkami. Po zdobyciu takowej możemy za pomocą innego rodzaju punktów (także zdobywamy je w walkach) uwolnić specjalne zdolności, modyfikujące statystyki i to w sposób dosyć znaczący. Możemy podnieść sobie żywotność, wzmocnić siłę czy też zwiększyć liczbę punktów magii. Możliwości jest wiele, gdyż każda z książek wnosi jakieś nowe zdolności. Przez to można odpowiednio przygotowywać się do walki z bossami tak, aby poszły jak najłatwiej. Ilość walk powinna zadowolić co bardziej niecierpliwych graczy - jest ich stosunkowo niewiele, a wrogowie są widoczni na ekranie, więc można śmiało ich omijać. Czy jednak się to opłaci później - wątpię. Reasumując: GRANDIA 2 swoim systemem walki potrafi wciągnąć i subtelnie maskuje niedoróbki i liniowość scenariusza. Od erpega nowej generacji można się spodziewać wielu nowych, a przede wszystkim przełomowych rozwiązań. I tutaj niestety pojawia się pierwszy zawód. Niewiele nowego, a gra nadal podzielona jest na dwie części. Tę, w której odwiedzamy miasta i rozmawiamy z ludźmi i tę, gdzie wiedzamy lochy walcząc z wrogami. W tym starym jak świat schemacie jest jeden świeży powiew. Grafika nowej generacji, która swą jakością w niewielkim stopniu odbiega od

tej z renderowanych animacji. Tła są prześliczne, domy, drzewa, drogi i meble dokładne do bólu, chociaż w tym całym przepychu jest parę lokacji brzydkich. Ale te ostatnie nie są w stanie przyćmić wręcz perfekcyjnej realizacji środowiska. Choć mam jeszcze jedno zastrzeżenie co do samych postaci. Z daleka wyglądają niebiańsko, lecz jeśli przyjrzeć się im z bliska widać, że mogłyby być bardziej szczegółowe. Świetne przygotowanie wizualne domyka całkiem przyzwoita ścieżka dźwiękowa. Zrobiona jest na modłę wysokobudżetowych produkcji kinowych. Nie brak w niej orkiestrowych tematów rewelacyjnie budujących klimat. Sam dubbing jest nierówny i dobrze dobrane głosy Eleny i Millenii kontrastują ze słabą grą aktorów wcielających się w Ryudo i Marega. Szkoda, że wraz ze zdecydowanie przełomową grafiką nie idzie w parze nowa myśl, która odświeżyłaby skostniały już gatunek. GRANDIA 2, jak każda inna gra potrzebuje wyrazistego bohatera, który mógłby zainteresować gracza. Ryudo na początku ma charakter, jest uszczypliwy, sceptyczny i niedostępny. Jednocześnie emanuje z niego sprawiedliwość i duża sumienność. Niestety wraz z postępiami scenariusza staje się coraz bardziej cukierkowy, a przez to bezpłciowy i mało wiarygodny. W konsekwencji oddaje pole Millenie - postaci przygotowanej rewelacyjnie. Jest ona czarnym charakterem towarzyszącym drużynie. Jednak jej zła wola nie do końca jest jasna. Millenia jest piękna, stanowcza, konsekwentna i czasami okrutna. Lecz w najmniej oczekiwanych momentach potrafi w przeuroczy sposób pokazać swoje wielkie serce. Mieszanka tych cech powoduje, u gracza pewne zainteresowanie postacią. Pozostali członkowie drużyny są mniej wyraziści, lecz obecność rudowłosej bez problemu zaspokaja apetyt na konkretną przygodę.



W GRANDII 2 zabrakło sub questów, które by w znaczący sposób podniosły miódność gry, oraz w oczywisty sposób wydłużyłyby rozgrywkę. Jednak oprawa audio-wizualna, przyzwoici bohaterowie oraz nienaganny scenariusz czynią debiut gry na Dreamcaście ze wszech miar udany. GRANDIA 2 jest niczym drugi skok Małyś na skoczni w Harachowie. Zachwycający lecz nie przełomowy. Ale to wystarczy aby zainwestować w kompakt z grą, tym bardziej, że wystawiam jej bardzo mocną ósemkę. Zaufajcie mi...

Brat

**Dreamcast** **8**

GRAFIKA **9**

DŹWIĘK **8**

MIÓD **8**

Wydawca: Ubi Soft  
 Producent: Game Arts  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Luty

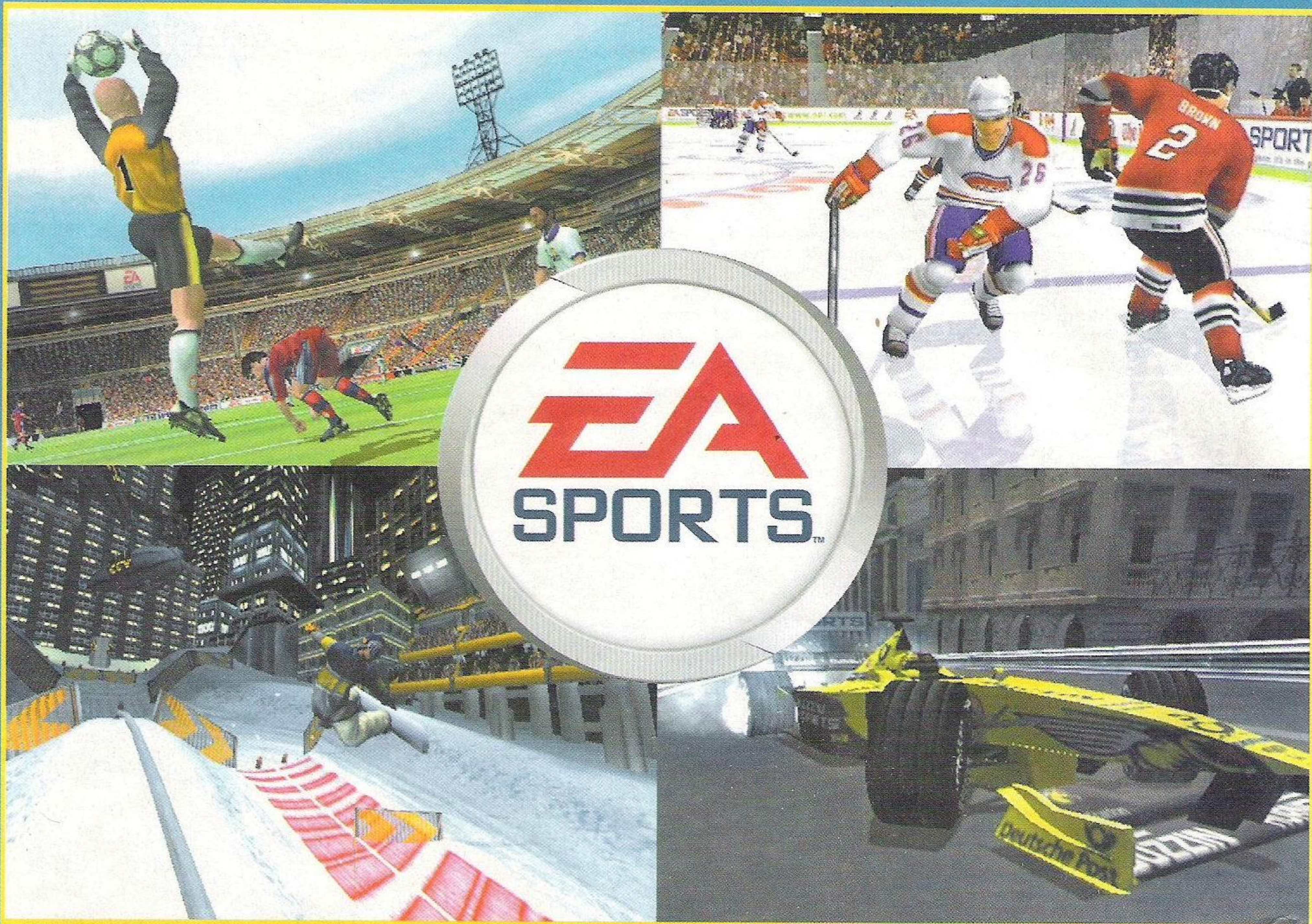
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

**PIĘKNY,  
PIĘKNY  
ERPEG!**

GRANDIA II to obecnie najładniejszy RPG na 128-bitowe konsole i po obu częściach średniego EVOLUTION pierwsza poważna propozycja dla fanów tego gatunku. Zaczyna się długo oczekiwany wylew erpegów na tę konsolę - w kolejności czekają przecież PHANTASY STAR ONLINE, SKIES OF ARCADIA, RECORD OF THE LODOSS WAR, ARCATERA i wiele innych. Grajcie do bólu! W Helpie znajdziecie opis przejścia gry. [G-Ash]







# KONKURS

WYGRAJ GRY EA SPORTS NA PLAYSTATION 2

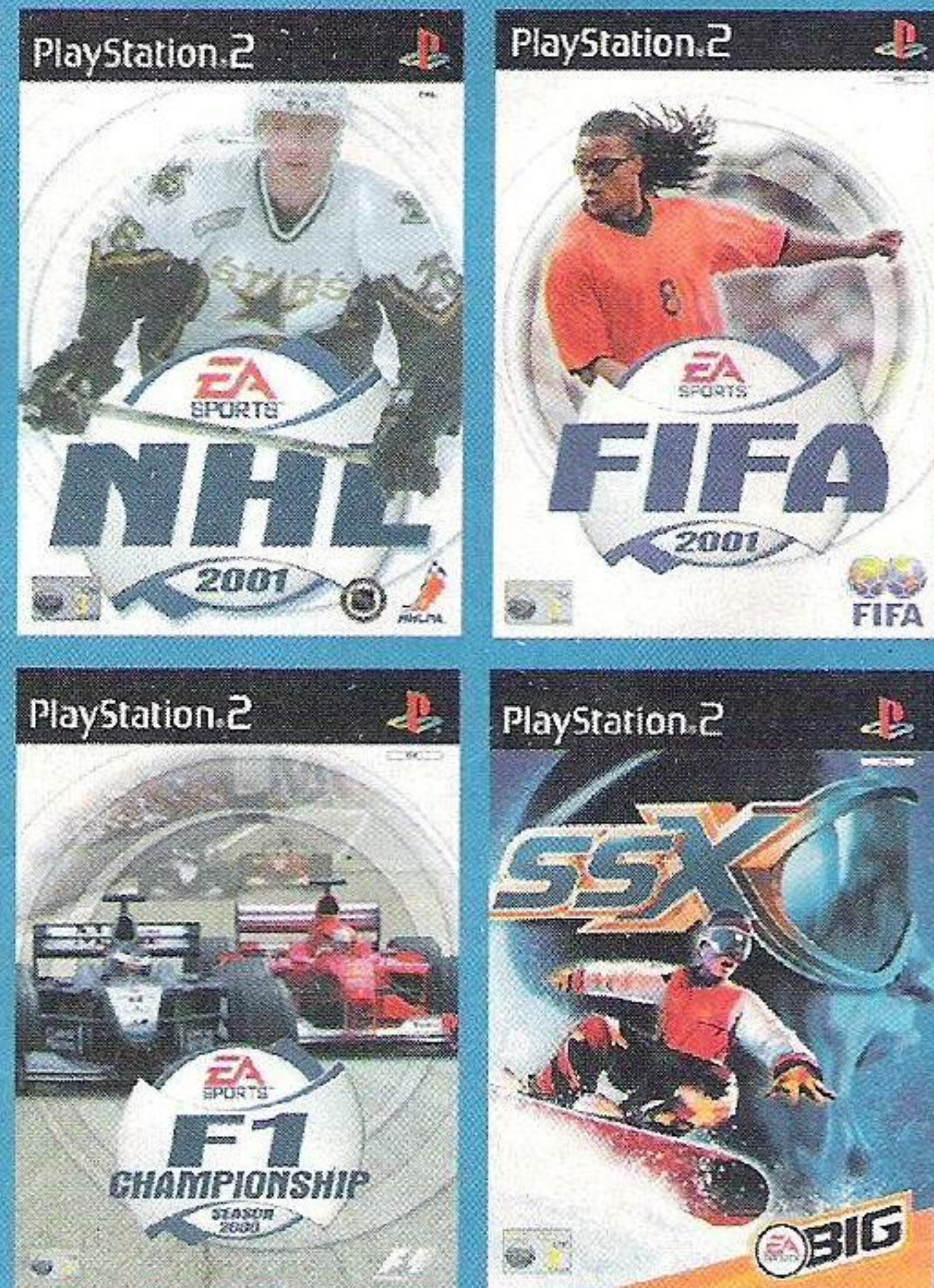
Aby wziąć udział w naszym konkursie wystarczy odpowiedzieć na cztery pytania:

1. Czy w grze FIFA 2001 w składzie naszej reprezentacji występuje Emmanuel Olisadebe?
2. W jakim zespole NHL występuje aktualnie nasz rodak Mariusz Czerkawski?
3. Podaj pseudonim artysty, który miksuje dźwięk w grze SSX.
4. Jak nazywa się słynny tor Formuły 1, którego trasa przebiega przez miasto?

Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach pocztowych pod adresem:  
**NEO PLUS, Skrytka pocztowa 85, 00-936 Warszawa**  
 Konkurs trwa do końca marca - rozstrzygnięcie w numerze kwietniowym

Sponsorem nagród jest firma **IM GROUP** -  
 dystrybutor gier EA Sports na PlayStation 2

NAGRODAMI W KONKURSIE SA CZTERY GRY EA SPORTS NA PS2

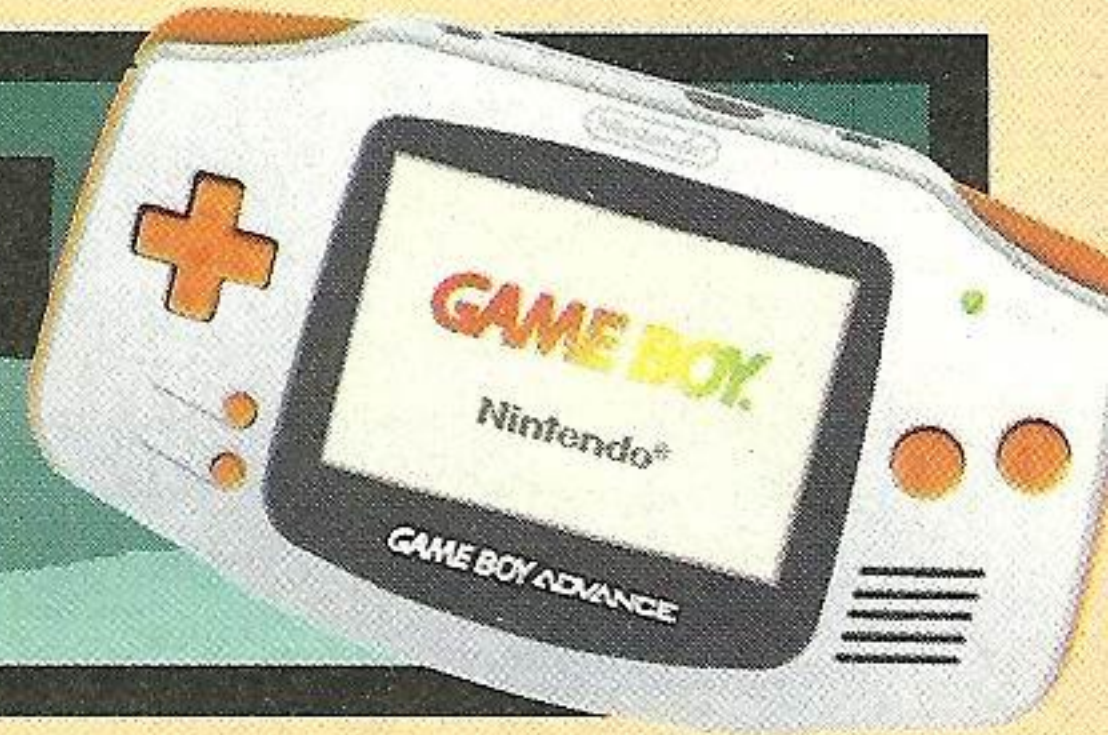


KUPON KONKURSOWY  
 Aktywacja na kartce  
 09 - EA Sports





# POCKET



## Z GAMEBOYEM W KIESZENI ŚWIAT PRZEMIERZAM ...

Nareszcie! Możemy razem nabrać powietrza w płuca. Trzy strony to już coś. Tak więc POCKET od dziś się rozrasta, ku zadowoleniu wszystkich. Cały świat zachłystuje się dostojnie wieściami o GameBoyu Advance. W przerwie między GameCubem i Xboxem, GBA stał się równorzędną konsolą jeśli chodzi o newsy i plotki. Źródło tej sytuacji, to pewnie fakt, że GB i GBC biją absolutne rekordy popularności na świecie jako konsolki do grania w korkach, autobusach, na wykładach - wszędzie. W Polsce już słyszałem o GB Parties, na których spotykają się dzieciaki, żeby najwyczałniej w świecie popykać w POKEMONA, albo wyścigi. Maniostwo totalne. I Nintendo znów uderza w środek tego wszystkiego. GBA jest konsolą relatywnie tania, z cudownymi możliwościami. Pierwsze zapowiedzi po prostu przechodzą oczekiwania... A to dopiero pierwsze gry! Teamy koderskie rzucają się na robienie gier na GBA, jak muchy... nie powiem na co. I dobrze. Bo to - podobno - fajna robota, przy której łatwo się wypromować na rynku. Gier będzie więc jeszcze więcej niż do tej pory, bo rynek starych

GameBoyów wcale nie zamierza się poddać.

Jak będziemy teraz pracować? Po pierwsze miejsca więcej, więc doszły nam recenzje i tipsy. Recenzje widać. Jeśli macie propozycje zmian - czekamy. Jeśli zaś chodzi o tipsy - będziemy wypisywać wam nie tylko kody do poziomów, ale też - czasem - taktyki na jakichś wybranych bossów, itp.

W miejscu, w którym aktualnie jest ten wstępniaczek, będzie zaś zawsze felietonik traktujący o tym co się w przemyśle dzieje, jakie są trendy - o tym wszystkim, czego w recenzjach, ani newsach nie można napisać, a warto jest uwagi. Tu też będziemy z wami rozmawiać o wszystkim co Was interesuje. Czy warto do GB kupić lupkę? Czy wyrwane układy GBA nadają się lepiej do dłubania w zębach, niż GBC... O wszystkim. A na dziś tyle. Czekamy na wasze listy. Tony miłości!

pocketto@poczta.wp.pl

## NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS

■ Firma DreamCatcher, znana przede wszystkim graczom blaszakowym, nie tylko uznała stajnię GBC, za miejsce, w którym chciałaby mieć swój boks, ale wygraża się także pierwszymi tytułami: WOODY WOODPECKER, UNIVERSAL MONSTERS, MEGARACE 3 i THE MASK. Na oczywiste pytania dziennikarzy, odpowiadają, żeby spać spokojnie. Wszystko to będą hity. Tak - a świstak siedzi...

■ Pierwszy tydzień sprzedaży gier 2001 roku przynosi informacje na temat czołówki branży konsolowej. Pierwsze miejsce GBC (zapewnione przez POKEMONY, DONKEY KONGA i MARIO BROSÓW - zwróćcie uwagę, że wszystko to gry Nintendo), dalej - niemal feb w feb PlayStation, peleton zamyka PS2. Gdzie jest DC? A może poszedł do lasu?...

■ A propos Nintendo, słynęło ono zawsze z tego, że potrafiło zrobić sensację z niczego. Wyobraźcie sobie więc jakie podniecenie zapanowało, gdy okazało się, iż GameBoy Advance sprzedawany będzie w trzech nowych kolorach!!! Fioletowym, białym i półprzezroczystym z odcieniem niebieskiego (tzw. milky blue)... I co? Działa na was takie info?

■ A takie, że zasilacz do GBA będzie kosztował koło 15 dolców? Na mnie działa. Cena rozsądna.

■ Oczywiście było, że Game-Boy Advance nie obędzie się bez Mario. Tak więc z dawna oczekiwany projekt doszedł do skutku, a MARIO ADVANCE został oficjalnie zapowiedziany na forum prasowym. Pierwsze screeny nie zachwycają jednak ani grafiką, ani nowatorstwem rozwiązań. Czy Mario pojedzie na opinii, czy też uczciwie na siebie za robi. We're watching You, son...



■ Szalenstwo na Mobile Adapter zaczyna się powoli udzielać i mnie. Jak pewnie pamiętacie, MA jest przystawką

zarówno do GBA, jak i GBC, dzięki której można kieszonolki podłączyć do telefonu komórkowego i, na przykład, grać. Wiadomo już, że podstawą inwazji MA będzie GameBoy Advance i - na 100% poniższe tytuły: MARIO KART ADVANCE, GOLDEN SUN, HORSE RACING CREATING DERBY, STAR COMMUNICATOR, MONSTER GUARDIANS. Natomiast, żeby GBC nie poczuł się odrzucony i dla niego przygotowano niespodzianki. Przede wszystkim MOBILE GOLF (nową wersję MARIO GOLF, obsługującą MA) oraz POKÉMON CRYSTAL. Halo, halo?... Co pan mówi?... Trzeszczy strasznie... Pika, pika?... Pikachu?



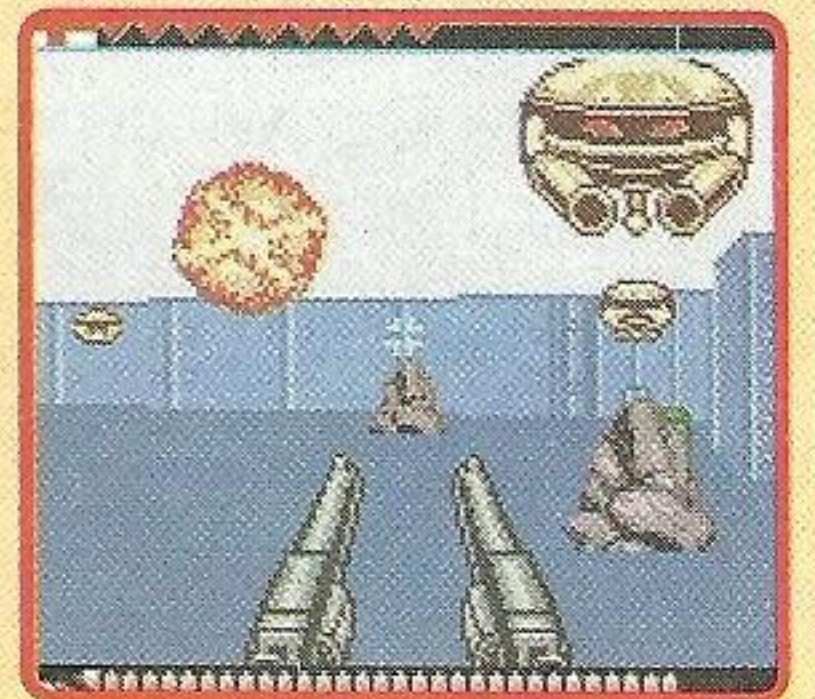
■ Wieść gminna niesie, że Lego zaprzedało się potężnie idei GBA. Trzeba kombinować, bo w końcu zeszyły rok, był pierwszym rokiem w dziejach firmy, który przyniósł straty. To ci koszar, nie? W każdym razie szepcze się pokątnie o tym, że istnieje szansa na to, iż zabawki z serii Technics będą w jakimś sensie kompatybilne z GBA. Czyżby samochodziki kontrolowane konsolką? "Synku, dlaczego twój mechaniczny dinozaur znów dusi chomika? Nie wiem. Ale pewnie siedzisz na konsolce, tatku".

■ Ocho! Chyba kroją się zmiany. Nintendo ostro wzięła się za eksploatację pomysłu na wykorzystanie zapisywalnych kart SD. Będą one miały zastosowanie nie tylko w konsoli GameCube, ale prawdopodobnie także GameBoy Advance. Wszystko wskazuje na to, że dzięki tym kartom obie konsole nie tylko zyskają nową drogę wymiany danych, ale także, być może, opcję przegrywania gier na GBA (przynajmniej tych starszych)! A tyżka na to...



■ Koderzy gry T-TEX, zapowiadają powolne przesiadanie się na konsolkę GBA. Przyznali się oficjalnie, że zasięgnęli już wszystkich niezbędnych informacji dotyczących tego jak pisać gry na GBA i nie jest to dla nich problem. Mają

już nawet pewne plany. A tym czasem my czekamy na "Titeksta"! Mamy nadzieję, że choć nasze wnuki wyrobią się, żeby w niego zagrać.



■ A tymczasem, firma Tecmo, zmiażdżywszy już fanów DC i PS2 za pomocą walca marki DEAD OR ALIVE 2, zabiera się za GB Advance. Na pierwszy ogień MONSTER RANCHER, czyli radosny miks tamagotchi i Pokemona, w którym trzeba szkolić i hodować potworki, a potem posyłać je do walki. Fani tej gry z PSXa pamiętają, że można było wrzucać do konsoli płyty z muzyką, a konsola generowała na tej podstawie potworki. Tecmo zapowiada coś równie ciekawego w wersji na GBA, jednocześnie nazywa MR grą strategiczną. Hmmm... Zobaczymy. A korzystając z okazji i miejsca: precz z walkami zwierząt, monsterów i pokemonów!!! Precz, precz, precz!

■ Chłopaki z Majesco atakują swoim torem. Obok macie pierwsze screeny z gdy IRIDION 3-D na GBA. Jest to - rzecz jasna - shooter 3D. Wygląda rewelacyjnie. Jednakowoż na tym firma nie poprzestanie. Oto lista tytułów, jaka ukradkiem wymusnęła się z plansz projektowych na łamy prasowe. Wszystko na GBA: EARTHWORM JIM, PITFALL, FORTRESS, M&MS: LOST IN TIME, JELLY BELLY, CAESAR'S PALACE, AERIAL ACES, F-18, PAINTBALL. Wiedzą jak się zabrać do



rzeczy. Ale - jak mawiają niektórzy - mężczyźni nie ceni się za to jak zaczynają, ale za to jak kończą. Toteż na razie nie unośmy się zbyt.

## W Przygotowaniu: NAPOLEON

I oto, po raz pierwszy gościemy w rubryce zapowiedzi gierkę na GBA. Przyzwyczajajcie się. Oklaski... NAPOLEON został już pokazany dziennikarzom w bardzo okrojonej wersji. Dostępne były dwie misje, ale już to wystarczyło, żeby okrzyknąć go przełomem w dziejach gier strategicznych czasu rzeczywistego nie tylko na kieszonolki, ale na konsolę w ogóle. Wchodząc w posiadanie NAPOLEONA (a wcześniej oczywiście Game Boya ADVANCE, na którą to konsolę właśnie jest ta gra) wcielmy się w postać jednego z najmniejszych wielkich ludzi świata. Przemierzając bezkresy pól bitewnych na swym



ręczym rumaku, będziemy dowodzić armiami, zapewniać im zaopatrzenie - wszystko co niezbędne do dobrej zabawy.

Cel prosty: pokonać przeciwnika w polu, zagnać w kozł róg i wdrzeć do jego fortecy, by ją zająć (opcja na jednego lub dwóch graczy). Nie trzeba specjalnie się starać, by zauważyć z jaką euforią podchodzą do tego tytułu dziennikarze, którzy mieli okazję zagrać w dostępne misje. Powiadają, że nie zawodzi tu ani system sterowania, ani wydawanie komend. Trudno mieć zastrzeżenia do strony graficznej, a nawet animacji, na którą koderzy (jak to w grach strategicznych czasem bywa) mogli się po prostu wypiąć. Lipiec 2001.





## TIPS & TRICKS

Pamiętajcie, że czekamy na wasze propozycje do tipsów!

### DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

■ Ukończona gra  
Jako hasło wpisz R6KZBS7L1CTQMH

### TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Kilka przydatnych haseł:  
■ 50 000\$ jako Tony Hawk - VIT!MBBBBBVV  
■ Wszystkie deski oraz etapy - B58LPTGBBBBV  
■ Masa kasy, wszystkie etapy, deck Falcon - VTPMPSBBBBVV  
■ Decki Football oraz Shadow dla Boba Burnquista - CZWVVVFMKCVB  
■ Wszystkie 3 decki Boha, 540 \$ oraz odkryty level The Bullring - CJFBV3KTKG2B

### X-MEN: MUTANT WARS

Hasła do kolejnych etapów:  
■ 2 OKNG6HWB                    ■ 3 OLNG6HXO  
■ 4 OLN7F7HYP                  ■ 5 OKPF7HZG  
■ 6 1KPF7HOD                  ■ 7 1KPG7H19  
■ 8 1KPF7J2C                    ■ 9 1KPF7J3L

### BLADE

■ Końcowa sekwencja  
Jako hasło wpisz: 9?1N?BKT?51G

### ANTZ

Poziom 2 - BCCB,	Poziom 3 - DQGH,
Poziom 4 - HGGF,	Poziom 5 - NCFG,
Poziom 6 - KGBF,	Poziom 7 - QGJJ,
Poziom 8 - GQHG,	Poziom 9 - FLDP,
Poziom 10 - KGQO,	Poziom 11 - DLGO,
Poziom 12 - CBHG,	Poziom 13 - JBJG,
Poziom 14 - PLDP,	Poziom 15 - LFGB,
Poziom 16 - DQLD,	Poziom 17 - CLPG,
Poziom 18 - DLHD,	Poziom 19 - LFQG

### BIONIC COMMANDO

W czasie gry wciśnij A+B+select i możesz zawsze przejść do mapy, a dalej poziomu bonusowego, by zebrać życia, itp.

### DRIVER

**Dostęp do Cheat Menu**  
By dostać się do Cheat Menu, musisz wpisać następujący kod na ekranie podstawowym gry (menu): Podświetl "UNDERCOVER" i wciśnij górą, górą, dół, dół, górą, dół, górą, dół, górą, dół, dół. Teraz, w cheat menu wciśnij prawo, żeby aktywować, albo lewo, żeby deaktywować opcje.

### THE GRINCH

Hasła poziomów:  
Poziom 1-1: 9 7 + 2 4 2 8 - 3  
Poziom 2-1: 4 8 - 4 Max Grinch Max X 2  
Poziom 3-1: 3 7 - 2 6 2 CindyLouWho X 3  
Poziom 4-1: 4 X 0 2 + 7 4 + 8  
Poziom 5-1: Max 4 6 0 6 + 8 CindyLouWho 9  
Poziom 6-1: 0 8 - CindyLouWho 1 Grinch 8 X 4  
Poziom 7-1: - X 0 Grinch + 7 1 7 0  
Poziom 7-6: 7 4 2 0 6 + + X X

### METAL GEAR SOLID

**Wybór Poziomu**  
Należy ukończyć grę na poziomie "easy" i można wybierać spośród znanych poziomów, ale z nowymi celami misji.

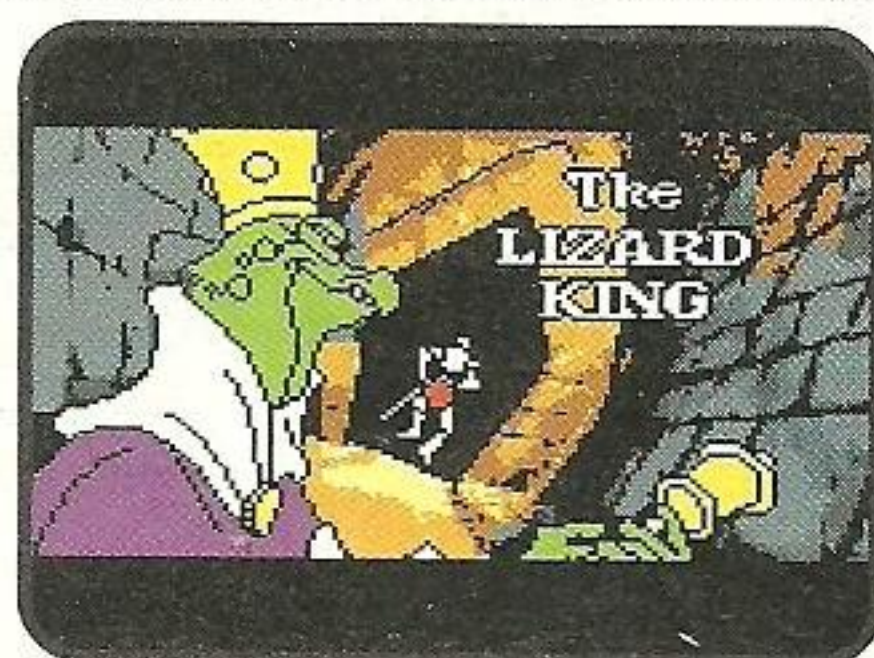
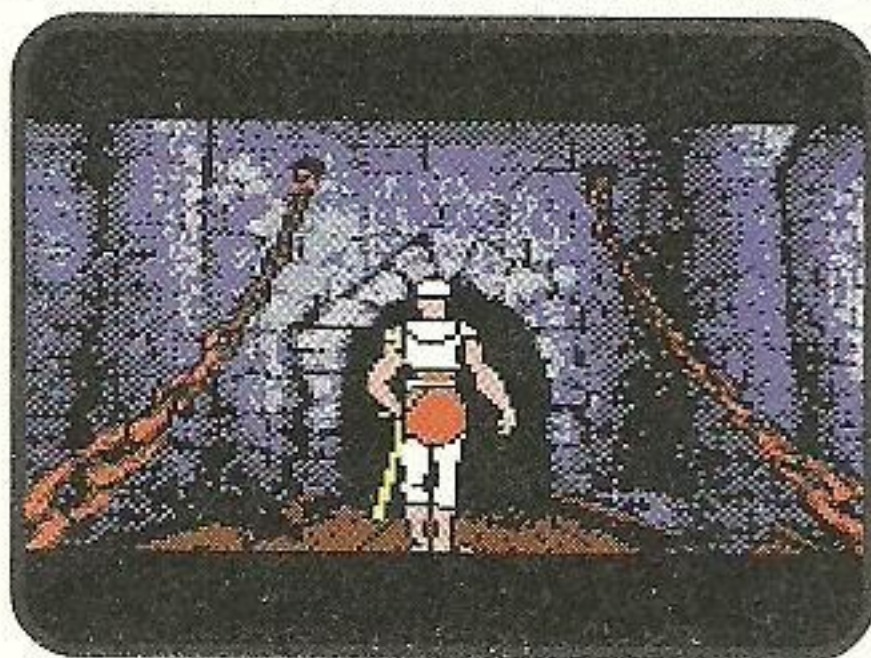
### Sound Mode

Ukończ wszystkie VR Missions w opcjach Practice i Time Attack, a otworzy się Sound Mode. Możesz przesiłuchiwać tu muzyki z gry.

### PRINCE OF PERSIA

Kody do poziomów:  
2: 06769075,                    3: 28611065  
4: 92117015,                    5: 87019105  
6: 46308135,                    7: 65903195  
8: 70914195,                    9: 68813685  
10: 01414654,                  11: 32710744  
12: 26614774,                  Jaffar: 98119464  
The End: 89012414

## DRAGON'S LAIR



KONSOLA  
GBC

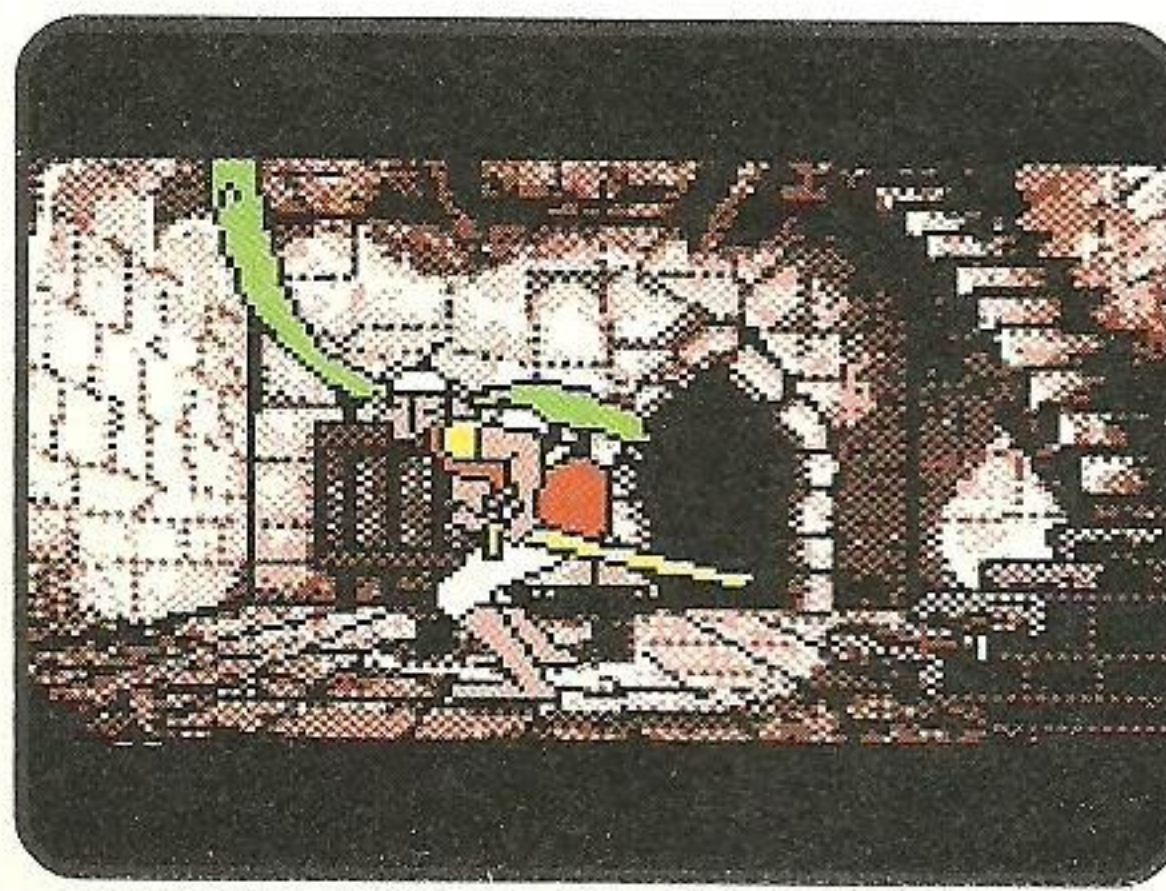
WYDAWCA  
Capcom

OCENA  
9/10

No i mamy: DRAGON'S LAIR uderzył. Faktycznie - jęków zawodu nie będzie. Gra jest klimatyczna, fajnie wygląda i - co najważniejsze - wciąga.

Sir Dirk the Daring, czyli rycerz, czyli postać, którą kierujemy, wyrusza do mrocznego zamku potwornego potwora, by ocalić księżniczkę. Znacnie banalnieszy scenariusz? Nie sądzę. Wic cały to fakt, że sytuacje, jakie przyjdzie nam przeżywać są animowane, a trudność polega na tym, żeby w odpowiednim momencie wcisnąć przycisk kierunku, akcji, itp. Jeśli nie zdążymy - mówiąc najogólniej dzieje się coś, czego byśmy nie chcieli. Sufit wali się na głowę, wpadamy do dziury, wciąga nas wir, zżerają potwory, rośliny - wszystko co można. Tak - SHENMUE ma dokładnie to samo, w wersji uproszczonej i nazywa się to tam Active Time Events. Phi - na GBC też jest i to lepsze, bo bardziej bajeranckie.

No i tak brniemy przez grę. Scen w grze jest ponad dwadzieścia, a żyć pięć - potem: game over. I od początku. Nie da się ukryć, że poważnie utrudnia to szybkie ukończenie gry. I dobrze, bo wszystko to sprawia, że poświęcimy jej nieco więcej czasu, niż mogłoby się wydawać laikom. Tak być powinno - w końcu kasę łożymy. Ale za to jaki efekt wspaniały! Nabawiwszy się fałdów, zmarszczek i odcisków można potem zabajerować koleżankę, że fajne teraz robią filmiki animowane na GBC (tylko trzeba poszukać takiej, co na filmiki weźmie). Bo to tak właśnie wygląda: pułapki, ucieczki, walka z potworami - wszystko dzieje się jedno po drugim. Animacja i dźwięk bez zarzutów, wrażenie niepowtarzalne, zwłaszcza dla tych, którzy grali w to na innym sprzęcie (np. dawno temu na komputerach). Każdy posiadacz GBC powinien to chociaż zobaczyć, żeby móc zabierać poważny głos w dyskusji co warte są kieszonolki. Prywatnie dodam: tylko dla ludzi o mocnych nerwach. Ale naprawdę efekt jest wart, bo odegranie całej gry płynnie, zwłaszcza gdy ma się już wory pod oczami, to radocha nie lada. [Pocketto]



## MICRO MACHINES V3



KONSOLA  
GBC

WYDAWCA  
THQ

OCENA  
8/10

MICRO MACHINES V3 firmy Novalicious jest bezdyskusyjnie najlepszą wersją tej gry na kieszonolki. Całość zasadza się o ideę wyścigów krasnoludków w gigantycznym świecie. Tak więc ścigamy się po stołach z rozsypanymi płatkami owsianymi, podłogach w kuchni, dywanach, itp. Tras jest czterdzieści. Ponadto piętnaście samochodów do wyboru, a dodać trzeba, że każdy ma inne parametry (np. niektóre są szybkie, ale ciężko wchodzić nimi w zakręty), a do tego wszystkiego zbieramy powerupy rozsiane na trasie i pakujemy w przeciwników. Jest - rzecz jasna - opcja na dwóch graczy, a nawet turniej na ośmiu. Tak więc zadbano o wszystko i to na doskonałym poziomie. Dobrym rozwiązaniem okazało się pozostanie przy tradycyjnym systemie sterowania (który zawsze dodawał uroku grze). Trudno wymagać więcej od tego produktu, bo rzeczywiście gra się fantastycznie. Tak oto zabawkowy wyścig pokonał niejednego tytuł pretendujący do miana "racera sezonu". Kawał świetnej koderskiej roboty. [Pocketto]

## THE MUMMY



KONSOLA  
GB

WYDAWCA  
Konami

OCENA  
7/10

Najpierw była książka, potem film. Potem seria filmów (zwykle czarno-białych). Potem znów film (ten już całkiem niedawno). I wreszcie gra. Temat mumii tak się już przejadł, że nie wiadomo aż czym go zagryzać. Bo - nie wiem czy wiecie - wszystko jest wałkowaniem tego samego tematu. Ale chłopaki z drużyny Nagoya wiedzą czym zagryzać Mumie. Po wspaniałym (niespodziewanie) THE GRINCH, uderzają z drugim tytułem, na podstawie goszczącego ostatnio na ekranach kinowych filmu. Całość jest starym platformerkiem z elementami zręcznościowymi. Podczas gry kierować możemy trzema postaciami: Evelyn, Jonathonem i Rickiem. Każda z nich ma inne umiejętności (np. Evelyn świetnie biega i skacze, Rick nieźle wali z karabinów, zaś Jon sprawdza się jako pirotechnik). Bajera polega na tym, żeby dobrać odpowiednie postacie do danej czynności i przełazić systemem. Poziomów jest dwanaście, więc zabawy kupa. Niby pomysł przeciętny, a wykonanie znów zaskoczyło. Pozdrawiamy chłopaków z Nagoi! [Pocketto]



**CZARNY KĄCIK POCKET**

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

■ **M&M MINI MADDNESS** [gbc] - Pi, pi, pi... Cienizna. Miało być puzzlowato, że się zagadki rozwiązuje, a różne cukierki mają różne moce. I jest, ale poziom wszystkiego żenujący. Naprawdę słaba gra. Tylko dla desperatów. [4/10]

■ **MTV SPORTS: T. J. LAVINU ULTIMATE BMX** [gbc] - A od tego, to już zupełnie z daleka. Oto pozycja, która posłuży za przykład jak nie powinny wyglądać sporty ekstremalne na GBC. Losowe wykonywanie technik, kiepska grafika, żadnej radochy. [2/10]

■ **WALT DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR** [gbc] - Uh... Nie sądziłem, że kiedykolwiek w tym kąciku znajdzie się gra Disneya. I z ubolewaniem stwierdzam, że musi, żebyście się nie nabrali. Ta gra jest po prostu słaba, zaniża poziom, niegrywalna i nudna. Z daleka. [2/10]

■ **ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP** [gbc] - Taaak - to równa gra. Ani jednego dobrego słowa nie da się powiedzieć. Walki potworne, technik mało, brak opcji na dwóch graczy. Nuda i kisenie ciągle tego samego. Nawet się nie przymierzajcie. [1/10]

**ROAD CHAMPS BXS**

**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Activision

**OCENA**  
7/10

ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING to oczywiście kolejna próba zbliżenia nas do tzw. adrenaliny sportów ekstremalnych. Miejmy nadzieję, że nie ostatnia. Poprzednie były albo nieudane, albo tylko nazywały się np. XTREME SPORTS, a były zwykłą zabawą w wyścig. Tym razem jednak koderzy popuścili wodze fantazji, zleźli ze swoich poważnych stołków, usiedli z graczami na dywanie i pomyśleli czego tak naprawdę potrzeba. ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING uderza więc w patenty najniezbędniejsze graczom: są wyścigi i są techniki punktowane. Zaczynając od tego drugiego, wcale nie jest ich mało, bo około 50! Wyzwanie spore. A wyścigi też nie najprostsze, bo zazwyczaj, oprócz wygranej trzeba zaliczyć jeszcze odpowiednią liczbę punktów - a to tylko za powietrzne wygibasy. Stąd też ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING jest - jak dotąd - najgodniejszą propozycją dla miłośników sportów szalonych. Bez konkurencji nawet na horyzoncie. [Pocketto]

**PROJECT S11**

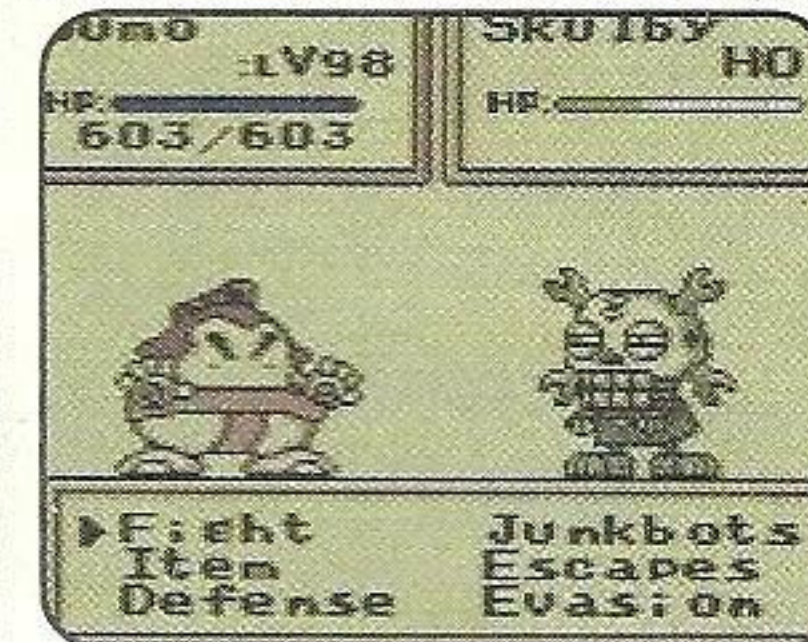
**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Sunsoft

**OCENA**  
8/10

Nie wiem gdzie dokładnie znajduje się planeta Cephei, ale to stamtąd właśnie nadleciały wrogie myśliwce i niszczyciele. Cel ich był prosty: zetrzeć w proch naszą rasę. Cóż było robić... Wybiłem ich do nogi.

Uwielbiam klimaty shooterów. Ech - lecis i nawalasz, a bronie same pchają ci się w łapy. Im więcej ekranu przykrywa superpocisk po wystrzeleniu, tym lepiej. A w dole ściele się cmentarzysko gratów nieprzyjacielskich pojazdów. Taki właśnie jest PROJECT S11, gierka z akcją porywającą jak mistrz kidnappingu, dynamiczna, szybka... A do tego pięć super-broni, które dodatkowo można modyfikować zwiększając ich moc! Muszę powiedzieć, że czekałem na taki tytuł od dawna, stąd też jego wysoka ocena. Poprzednie próby, były tylko robieniem widel z igły. Vide ARMADA. Nie, nie, nie. Dopiero PROJECT S11 pokazał się grania w shooterki po tramwajach, pociągach i autobusach. Jeśli lubicie ten gatunek gier - nie ma nad czym się zastanawiać. PS11 nie ma równych! Zmieść ich wszystkich! [Pocketto]

**ROBOPON: SUN VERSION**

**KONSOLA**  
GB

**WYDAWCA**  
Atlus

**OCENA**  
7/10

Hihhi... Tu właściwie mógłbym skończyć recenzję na trzech wyrazach. I wszyscy wiedzieliby o co chodzi. Ale nie ma tak dobrze w życiu. Jedziemy małymi kroczkami, a wy zgadujcie. Otóż... hmmm... jest to gra, taki właściwie RPG. Chodzi się po świecie i zbiera coś. Ale tego "czegoś" nie jest jeden rodzaj. Jest wiele rodzajów czegoś i zależnie od tego co chcemy osiągnąć, szukamy tego czegoś, co jest nam potrzebne. Najlepiej jednak, gdyby odszukać każdą odmianę cosia. Już wiecie? Specjalnie staram się, żeby było trudno. To teraz już same łatwe rzeczy: cosie nazywają się Robopony. I walczą ze sobą. I Musisz mieć je wszystkie. A jest ich 150. I jak wygląda recenzja? ROBOPON: SUN VERSION, to prawie POKEMON: YELLOW (version - możecie sobie dopisać). Plusem jest to, że cart z grą ma port na podczerwień i mogą wymieniać się potworkami nawet ludkowie ze starymi GameBoyami. Minusy: to już byyyyyło. Nie chwyci tak. Ale jeśli nie macie dość... [Pocketto]

**LITTLE NICKY**

**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Ubi Soft

**OCENA**  
8/10

A wszystko zaczęło się od tego, że synowie szatana zapragnęli znaleźć robotę. A w piekle niewygodna: gorąco, nuda, nie płacą. Na Ziemi - co innego. "Tato - idziemy". "Nigdzie nie idziecie, smarkacze... Gdzie! Neeeeee!!!". Tak się mniej więcej zaczyna przygoda z grą LITTLE NICKY. Tytułowy bohater, jako jedyny z braci, został u taty i okazało się, że pozostali przerwali barierę Ziemi z piekłem, zatem nowe dusze nie mogą dostawać się w czeluście. Szatan umiera. Trzeba go ratować. Nicky lezie więc na Ziemię, żeby sprowadzić braci. No i jedziemy. LN, to platformerek dla dorosłych - jak widać. Nie spodziewajcie się jednak cudów. Za to parę obrzydliwych scenek jest. Polecam giniecie - za każdym razem znika też kawałek ciała Szatana, aż zniknie wszystko. Fajne są też mini-gierki. Tak czy owak - gra jest ciekawa głównie przez to, że nie jest dziecinna w charakterze. Mógłbym się czepiać, ale jako ciekawostkę zawsze mogę polecić. Najlepiej jednak, gdybyście przed grą obejrzeli film z Sandlerem, pod tym samym tytułem - jeśli wam się uda. [Pocketto]

**Woody Woodpecker RACING**

**KONSOLA**  
GB

**WYDAWCA**  
Konami

**OCENA**  
7/10

WOODY WOODPECKER RACING - a to ci niespodzianka! Dosłownie w ostatnim momencie pojawił się na GameBoya COLOR wielkogłowy wyścig. Widać po tytule - wszystko w klimacie słynnej kreskówki o przygłupim dzięciołku. Jazda na całego, zbieranie powerupów... Ale to by był standard. Wyborzącie sobie, że można tu nie tylko ścigać się z kolegą (na drugim GameBoyu, oczywiście), ale też poprawiać rekordy kumpli, widząc ich jako duszki, z którymi się ścigamy. No i proszę - to, do czego dążą wielkie konsole, na GameBoyu już mamy.

WOODY WOODPECKER RACING jest przede wszystkim dobrą grą dla dwóch osób. Tu właśnie rozwija skrzydła. Choć nie irytuje grafiką ani dźwiękiem, naprawdę ciężko wnioskować o jej potencjale grając samemu. Uzbrajanie swoich pojazdów przeciwko komputerowemu przeciwnikowi nijak się ma do pojedynku i niewybrednych słów pod adresem złośliwego kumpla. Tak więc jeśli macie klikę Pocketowców - uderzajcie masowo w ten tytuł. Nie ma to jak dobrze spędzony wieczór. [Pocketto]

**Tom & Jerry IN MOUSE ATTACKS**

**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
NewKidCo

**OCENA**  
7/10

Zgodnie z obietnicą, i w tym miesiącu prezentujemy wesołą grę dla dzieci. TOM AND JERRY IN MOUSE ATTACKS jest wręcz pozycją doskonałą, przede wszystkim dlatego, że jest grą prostą. Wara od tej gry każdemu, kto uważa się za konsolowego wyjadacza - prześmignie przez całość tak szybko, że nawet baterie się wyczerpać nie zdążą. TOM AND JERRY IN MOUSE ATTACKS to platformerek, który - jak to platformerki - polega na bieganiu po poziomach, zbieraniu czegoś, łapaniu punktów i pokonywaniu bossów. Bajerek. Tu też to wszystko jest. A do tego bossowie zrobieni z pomysłem i nie za trudni. Jeśli zaś znudzi się dzieciakom ganiecie po platformach, dostępne są także mini-zabawy, bez których żadna porządna gra dla dzieci się nie obejdzie. Czyli co? Jeśli coś dla dzieciaków, to właśnie ta gra. Chyba, że macie znerwicowanych kumpli, którzy wciąż powtarzają, że żadnej gry w życiu nie skończyli. Dla nich to też idealny prezent. [Pocketto]



## PLYTA PIERWSZA

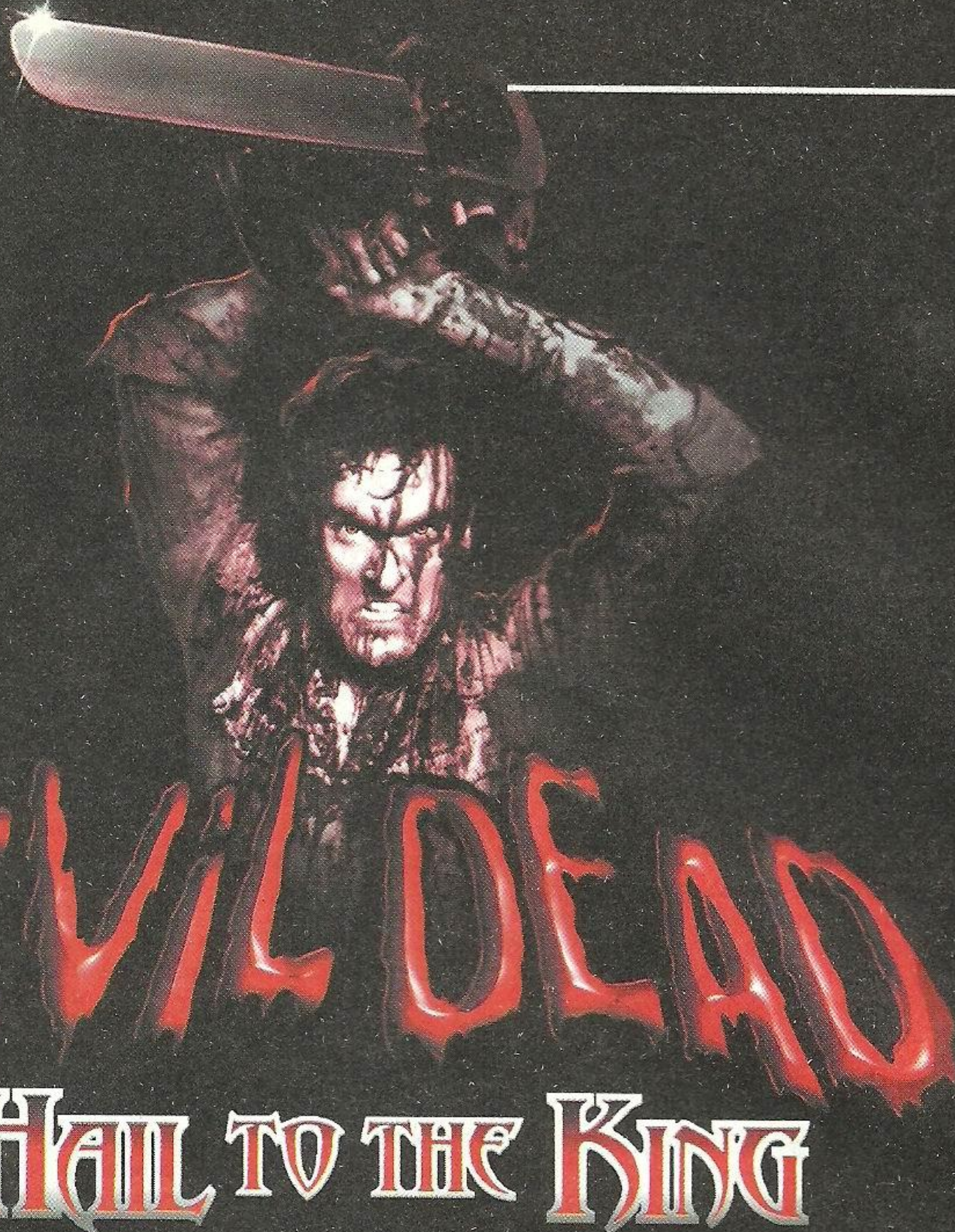
Po obejrzeniu intra zabierz taśmę z magnetofonu (Save Tape) i wejdź do drugiego po lewej przejścia. Przejdź do następnego pomieszczenia. Tu weź z pianina pierwszą stronę Necronomiconu i ruszaj w prawo. Idąc korytarzem zajrzyj do apteczki wiszącej w łazience, a znajdziesz witaminy (Vitamins). Nieco dalej z lodówki weź kanapkę (Boloney Sandwich). Idź do głównego pokoju i wyjdź z chaty. Ruszaj najpierw w lewo i ze spalonego miejsca zabierz łopatę. Z ziemi wyskoczy zombiak, którego się pozbadź. Obejdź chatę z lewej strony, a zdobędziesz kanister paliwa (Fuel Can). Obejdź teraz dom z lewej i weź łom (Crowbar). Wejdź do warsztatu po lewej i zapisz grę. Wyjdź z domu i idź w prawo. Biegnij cały czas prosto omijając pierwsze rozgałęzienia, by na następnym zakręcić w prawo. Znajdziesz kosiarkę - zabierz z niej linkę (Drew Cord). Zrób w tył zwrot i biegnij dalej zakręcając na dwóch kolejnych rozgałęzieniach w prawo, a dojdiesz do skalnego przejścia.

Idąc nim dojdiesz do skalistej drogi. Jeżeli skończyło ci się paliwo to bez obaw - zaraz będzie kanister. Biegnij drogą i weź paliwo, a dojdiesz do starego domu. Zaatakują cię zwłoki farmera, które powinieneś pociąć piłą (taktyka jak na zwykłego wroga). Po walce podejdź do miejsca, w którym pali się światło i z pakunków stojących z prawej zabierz miksturę (Moonshine Jug). Idź w lewo i podejdź do żółtego silnika stojącego w rogu. Zamontuj w nim linkę od kosiarki i poćwiartuj przybyłe zombiaki. Zabierz taśmę i na razie nie wchodź do chaty. Idź w lewo aby zdobyć korbę (Crank). Wejdź teraz do mieszkania. Kiedy będziesz w środku zabierz akta z podłogi. Wejdź na stolik stojący w prawym rogu i otwórz klapę w suficie używając łomu. Po krótkiej rozmowie z dziwną staruszką staniesz się właścicielem zardzewiałego klucza (Rusty Key). Zejdź ze stołu i ruszaj przejściem po lewej. Znajdziesz rozpiskę o działaniu grzybów - umożliwi ci ona produkcję paliwa. W następnym pomieszczeniu znajdziesz kolejną miksturę (Moonshine Jug), leżącą na puszkach z lewej i serdelki (Pork Links) nieco dalej. Przechodząc przez kolejne drzwi znajdziesz się w pomieszczeniu wypełnionym krwią. Zachowaj tu grę i wyjdź do zagrody dla świń kolejnym drzwiami. Stąd weź silnik (Motor Pump) i wracaj do pomieszczenia z krwią. W lewym rogu jest pompa. Włóż do niej silnik i korbę, a odstonisz kratkę ściekową. Za jej pomocą wejdź do kanałów i zabierz stamtąd amulet (Amulet). Wracaj do staruszki na poddaszu. Jak się okaże, jest to niewdzięczna wiedźma, która zmieniła się w insekta. Aby ją wykończyć musisz

biegać za nią, a kiedy się zatrzymuje - odpalić piłę i machać nią na wszystkie strony. Pajęczycyca zacznie migać na zielono i będziesz mógł zadawać jej rany, samemu pozostając bezpiecznym. Nie zapomnij także o używaniu apteczek. Po walce dostaniesz trutkę na rośliny (Herbicide). Opuść niegościnnie dom i skieruj się w prawo, by przez skalną drogę dojść do żywołotowego labiryntu. Gdy tam będziesz, skręć na pierwszym zakręcie w prawo i na następnym zrób to samo. Na kolejnych dwóch rozgałęzieniach skręcaj w lewo. Dotrzesz do przejścia, które zatarasowały korzenie. Użyj trutki i ruszaj wolną drogą. Staniesz do walki z ogromnym drzewem. Podbiegnij do niego jak najbliżej z włączoną piłą i cały czas szatkuj. Kiedy roślina będzie wywracała cię swoim jęzorem, uzdrawiaj się. Po walce spotkasz pierwszego żywego człowieka - ojca Allarda. Podczas rozmowy z nim dowiesz się kilku ciekawych rzeczy i dostaniesz kluczyki do twojego samochodu. Kiedy skończy się wstawka, zapisz grę w skrzyni i weź taśmę. Teraz wykonaj w tył zwrot i wracaj do labiryntu z krzewów. Jak się okaże żywołotu już nie ma. Biegnij więc cały czas przed siebie, a dotrzesz do chaty. Okrąż budynek i ruszaj drogą znajdującą się naprzeciw głównych

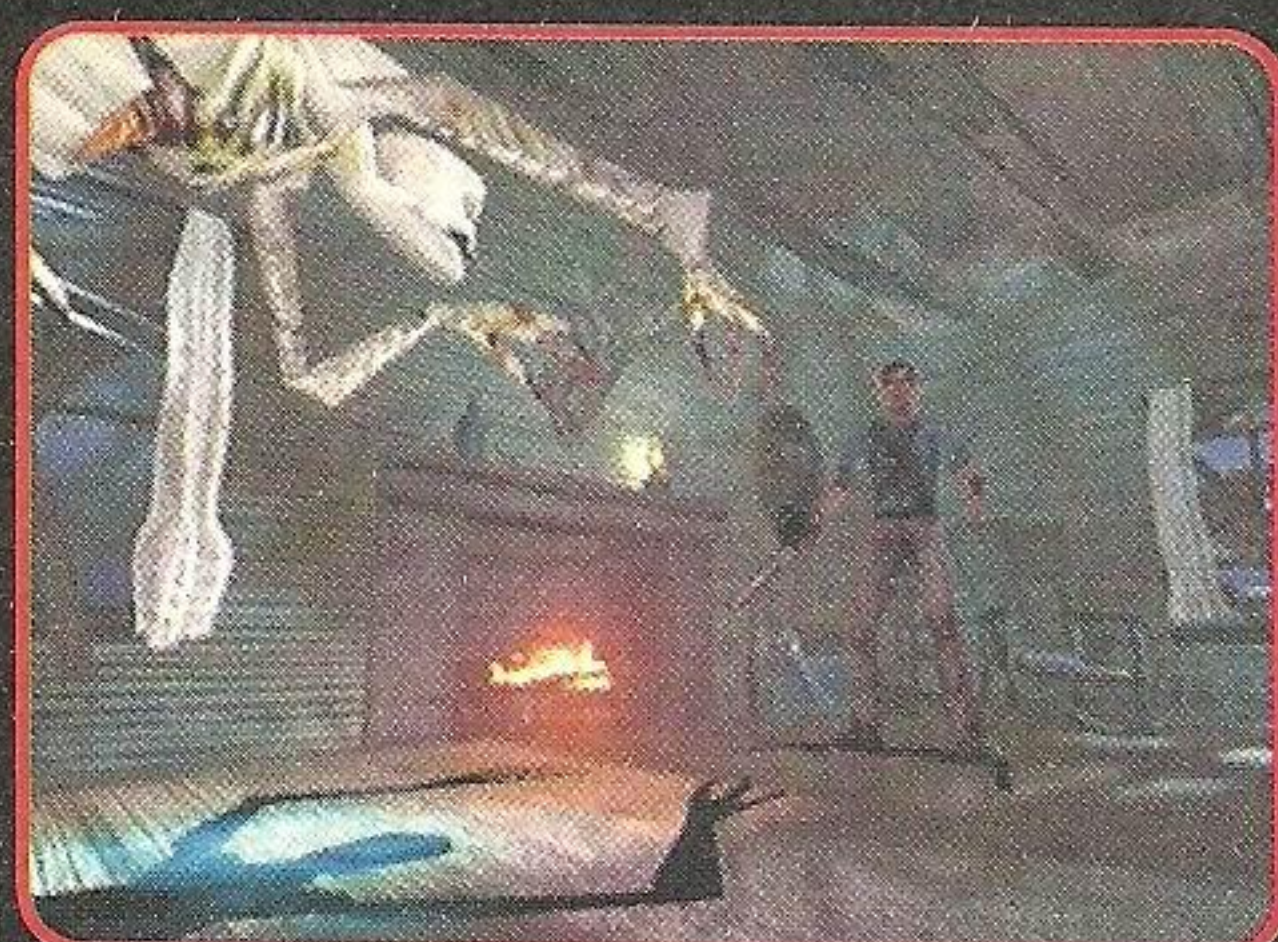
drzwi. Kiedy znajdziesz swój samochód zabierz kanister z benzyną i użyj kluczyków na aucie. Następnie podejdź do rozbitego wozu i zabierz akumulator (Car Battery), który z niego wypadł. Wejdź jeszcze na bagażnik, a przyczepiona na górze strona będzie twoja. Ruszaj teraz skalną ścieżką po lewej, a dotrzesz do pola grillowego. Zabierz z paleniska fiolkę (Flame Fluid) i stare mięso (Smelly Jerk) ze stołu. Idź w prawo, zabierz naboje do strzelby i zapamiętaj zamkniętą na prawo bramę (to strzelnica). Ruszaj dolną dróżką, a dotrzesz do obozowiska. Zabierz stąd taśmę i ruszaj górską ścieżką znajdującą się w lewym rogu. Dotrzesz nią do zasypanej kopalni. Użyj łopaty na wejściu, a znajdziesz się wewnątrz. Teraz zabierz z podłogi kolejną rozpiskę o grzybach (po dodaniu różowej fiołki możesz produkować małe apteczki). Włóż akumulator do pustego miejsca w niszy z lewej i ruszaj korytarzem z przodu. Po pnium drzewa dojdiesz do kolejnego bossa, którym jest drużynowy. Aby go pokonać musisz podbiegać kolejno do słupów i uderzać w nie, gdy skaut podejdzie blisko. Lawina kamieni troszkę go zamroczy i będziesz mógł podbiec do kolejnego słupa. Jeżeli drużynowy znajdzie się zbyt blisko ciebie, staraj się biegać z tyłu - spotkanie z jego nożem

bywa bardzo bolesne. Po wygranej walce dostaniesz klucz (Archery Range Key), który jak ulal pasuje do zamka na drzwiach prowadzących do strzelnicy. Ruszaj tam niezwłocznie, odgruzowując sobie najpierw przejście. Na miejscu weź kartkę leżącą na ziemi i otwórz bramę. Wejdź do środka i podejdź do kartki wiszącej na drzewie. Zaatakuje cię trójka łuczników których wypatrosz za pomocą piły (podbiegnij do nich). Jak się okazało dostałeś nową broń: karabin (Rifle). Weź następnie ostatnią stronę księgi i wracaj do ojca Allarda. Kiedy tam dotrzesz, wreszcie będziesz mógł wejść na cmentarz. Zaczynaj więc zwiedzać kolejne grobowce zabierając z nich: sadzonkę (Evil Sapling), taśmę oraz kapelusz (Brown Hat). Nie zapomnij przywłaszczyć sobie zielonej płyty nagrobnej (Stonehead) znajdującej się z lewej strony. Gdy to zrobisz, idź do czterech grobów naprzeciwko wejścia do kościoła. W pierwszym z lewej wstaw



**Dla wszystkich fanów przygód Asha mamy opis przejścia gry. Szkoda, że nie jest lepsza, ale nie można mieć przecież wszystkiego...**

**txt: Flik**





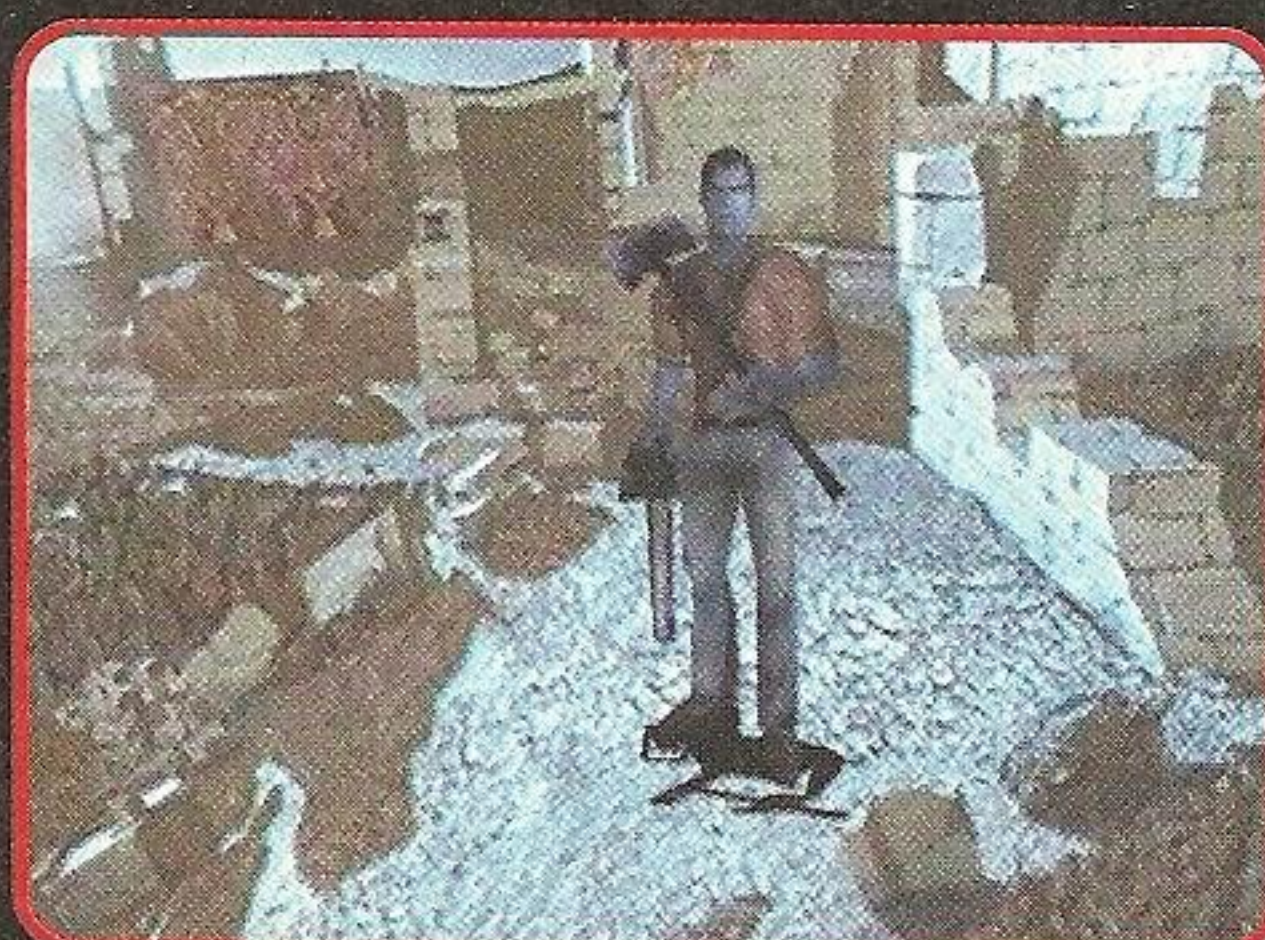
plytę, na drugim połóż kapelus, a na czwartym sadzonkę. Kiedy wejście się odblokuje wejdź do kościoła. Zaatakuj cię trzeci Ash - także wyposażony w mechaniczną piłę. Wyjmij swoje cudo i pokaż mu kto tu rządzi nieustannie atakując i przypierając go do muru. W końcu legnie, a ty znajdziesz się w podziemiach kościoła, z ulepszoną piłą (większa pojemność - więcej zabawy). Ruszaj przed siebie a dojdiesz do pomieszczenia z projektorem. Wyłącz nudną muzykę (lewy róg) i przejdź do następnego pokoju. Zabierz walający się na ziemi klucz (Wrench) i dżem (Jam) z prawej półki. Wyjdź stąd bo na razie dalszą drogę tarasuje ci para. Obok projektora jest rura, na której powinieneś użyć klucza. Dzięki temu para w sąsiednim pokoju przestanie ulatywać i będziesz mógł przejść przez drzwi, które dotąd tarasowała. Kiedy to zrobisz staniesz do walki z ostatnim na tej płycie bossem (w sumie to kobieta). Jest ona dosyć trudna, jednak jest sposób na jej pokonanie. Kiedy będzie cię na początku atakować, strzelaj do niej z posiadanej broni palnej. Kiedy energia spadnie jej do połowy - panienka zamieni się w potwora i odnowi sobie moc. Prowadź ciągły ostrzał, a kiedy skończą ci się naboje - atakuj piłą. Przy strzelaniu pamiętaj, że po każdej kuli szeryfowa chwilę krzyczy i jest wtedy nietykalna. Ostrzał można kontynuować dopiero po upływie około jednej sekundy. Kiedy pokonasz panią, obejrzyj wstawkę i powitaj...

## PLYTA DRUGA

...Damaszek. Po rozmowie z tubylcem, zapisz grę i weź z ziemi taśmę oraz papiery. Ruszaj wzniesieniem z lewej, a dotrzesz do miasta. Miniesz duże, czarne drzwi (zapamiętaj je, to drzwi do świątyni) i zaatakują cię szkielety. Walcz z nimi i podążaj w lewo. Kościotrupy powinny zostawić trzy części (Handle, Pin i Spool) po złożeniu dają mechanizm (Bridge Mechanism). Teraz idź w lewo i wejdź w głąb ekranu. Tam przy wiszącym moście włóż w szpulę z lewej mechanizm i wejdź na most. Będąc po drugiej stronie, weź kartkę z ziemi i podejdź do celi by pogadać z uwięzionym Alzeezem. Aby go uwolnić musisz zrobić bombę. Ruszaj z powrotem przez wiszący most na drugą stronę. Wejdź na podwyższenie i otwórz pierwsze po prawej drzwi. Znajdziesz się na rynku. Weź z ziemi pudło z częściami (Upgrade Parts) i usprawnij którąś z broni. Podejdź do kupca, a powie ci co trzeba przynieść aby zrobić bombę. Po gadce szmatce idź za stragan z lewej i w panelu na ścianie wciśnij guzik. Teraz biegnij do świątyni i weź z niej proch (Explosive Powder). Wróć na rynek, po drodze zaopatrując się w linę (Rope) u handlarza stojącego koło świątyni. Na targu dostaniesz jeszcze zbiornik z benzyną (Fuel Tank). Teraz poskładaj to wszystko do kupy i biegnij do Alzeeza. Wyszadź drzwi od jego lochu. Podczas wstawki zawędrujecie do świątyni i kiedy przejmiesz kontrolę nad bohaterem, staniesz przed trzema kolumnami - dwie z nich nie mają kryształów. Pozbieraj taśmę i części z



podłogi (usprawnij jedną z broni). Teraz ruszaj tunelem z prawej strony, by następnie skrócić w lewo. Omiń pierwsze drzwi (są ze znakiem słońca) i wejdź do drugich. Tam przejdź do drugiego pokoju i wykończ czarnoksiężnika. Weź klucz, który po nim został (Earth Key). Wróć do trzech kolumn i idź tym razem lewym tunelem. Skręć w lewo i wejdź do pierwszych drzwi. Zabij kolejnego maga i weź kolejny klucz (Sun Key). Opuść to pomieszczenie i wejdź za drzwi obok (używając do tego celu pierwszego klucza). Zabierz ze skrzyni po lewej naboje, a z podłogi zabierz kartkę papieru. Wejdź do następnego pokoju i pozbądź się dwóch czarnoksiężników. Podnieś kamień ziemi (Earth Orb) i biegnij do drzwi ze znakiem słońca. Otwórz je odpowiednim kluczem i zabij dwóch magów aby zabrać kamień słońca. Biegnij do kolumn i poustawiaj na nich kamienie. Kiedy to zrobisz staniesz do walki z bossem. Jest to kolejny barszcz, więc wykończ go stosując piłę mechaniczną. Po walce znajdziesz się w lochach. Idź w prawo i wejdź do pierwszej niszy. Obejrzyj sobie zamek i wejdź przez drzwi. Podejdź do zbiornika i przelóż dźwignię. W drugim brakuje wajchy, więc na razie wyjdź stąd. Ruszaj dalej w prawo i wejdź do kolejnej niszy by przepchnąć dźwignię. Opuścicie zwodzony most - musisz teraz do niego dotrzeć. Biegnij więc do wejścia na targ. Na wprost znajduje się most, którego szukasz. Ruszaj nim, a zaatakuje cię ogromny, biały rycerz. Kiedy Ash mu ucieknie, przejmiesz kontrolę nad bohaterem. Najpierw zapisz grę i wejdź za drzwi z lewej. W następnym pomieszczeniu przejdź przez kolejne drzwi z lewej i załatw kościotrupa, a zdobędziesz hak (Hook). Wróć do korytarza, gdzie robiłeś save. Nieopodal prawych drzwi jest łańcuch, do którego powinieneś przyczepić hak. Idź teraz korytarzem z prawej. Zakręć w pierwsze z lewej drzwi, a znajdziesz się w kuźni. Weź pudło części z podłogi (chyba wiesz co z nim zrobić) i wejdź po schodach znajdujących się w lewym rogu. Na blankach zabij kościotrupa i weź klucz (Skull Key). Zejdź na dół i wyjdź z kuźni. Przejdź przez drzwi z



prawej. Z pokoju zabierz naboje ze skrzyni po prawej, a z podłogi - kartkę. Idź dalej siecią pokoi aż dotrzesz do sub-bossa. Włącz piłę i pokawalkuj go, po czym zabierz płytkę, którą zostawił (Key Mold). Wróć do kuźni i podejdź do drugiego po lewej stołu. Tam włóż do formy sztabkę, a otrzymasz klucz (Battlement Key). Wejdź na blanki i do konsoli z prawej włóż otrzymany przed chwilą klucz. Jeden z pucharów zablokuje się. Podejdź do niego i zabierz zepsutą szynę. Wróć teraz na korytarz, w którym zapisywałeś grę. Przejdź przez prawe drzwi i w następnym pokoju znowu przez prawe. Na samym końcu, w zbrojowni, zabij szkielet i zabierz młot (Hammer). Biegnij znowu do kuźni i tam na kowadle wyprostuj szynę za pomocą młota. Idź teraz na górę, aby zamontować szynę we właściwym miejscu. Podczas reperacji spadniesz i zaatakuje cię biały rycerz. Aby go pokonać musisz dwa razy oblać go wodą i roztopionym żelazem. Biegnij więc do przodu i pociągnij dwa razy za łańcuch. Kiedy bydlak dostanie, biegnij do łańcucha z drugiej strony i powtórz operację. Zrób tak dwa razy. Kiedy stwor ciemności rozpadnie się (a ty dostaniesz nowe ostrze do piły) idź do niszy z przodu i zapisz grę. Weź także dźwignię (Pump Lever). Teraz wróć do podziemi, do zbiornika, w którym brakuje dźwigni. Włóż ją na miejsce i przekręć. Wyjdź z pomieszczenia, a spotkasz Alzeeza. Po filmiku staniesz do walki z jednym z najprostszymi szeryfów w tej grze. Włącz piłę i tnij bez litości. Kiedy stwor legnie odczekaj, aż odblokują się drzwi i wejdź do środka. Po filmiku przejdź przez bramę i wykańczaj nadciągające stworki (już niedługo przydadzą ci się apteczki, które zostawiają martwi wrogowie). Przejdź się po pokojach, a zdobędziesz taśmę i swoją rękę (Right Hand). Wróć przez bramę, a po krótkiej rozmowie znowu będziesz musiał przejść przez bramę. Znajdziesz się w bibliotece, gdzie twoją pierwszą czynnością będzie wykończenie dwóch magów. Kiedy to zrobisz weź pochodnię leżącą na ziemi (jest obok miejsca gdzie byli czarnoksiężnicy). Zapal ją następnie od płomienia z prawej i wejdź po schodach na podwyższenie. Włóż pochodnię w wolne miejsce. Przypatrz się pulpitemu stojącemu obok i zapamiętaj liczby na biurkach. Zejdź na dół i podejdź do książek wystających z szafki. Wciśnij najpierw drugą z lewej, potem pierwszą z prawej, dalej pierwszą z lewej i na końcu drugą z prawej. Wejdź do otwartego schowka i weź księgę (Spell Book), po czym zrób save. Ruszaj w kierunku bramy. Po długim filmiku staniesz wreszcie do walki ze złym Ashem. Jego pierwsza forma jest łatwa do pokonania - wystarczy, że jak zwykle będziesz bez opamiętania ciachał piłą. Kiedy "Bad Ash" zmieni się w wielkiego stwora, biegnij od słupa do słupa

uderzając je naprzemian. Kiedy postąpisz tak ze wszystkimi, wbiegnij na środek i atakuj bestie piłą. Nie zapomnij zbierać grzybów, by móc tworzyć nowe apteczki. Parę ataków i bydlę powinno zdechnąć. Teraz nie pozostaje ci nic innego jak obejrzeć klimatyczne outro. Bez wątpienia będzie kolejną częścią przygód Asha. Miejszy tylko nadzieję, że lepsza.



## KOPANIE TYLKÓW

Walka w EVIL DEAD pozbawiona jest większego sensu, ponieważ stworów jest nieskończona ilość i bez przerwy się odnawiają. Najlepiej jest więc starać się je wyminąć i walczyć tylko w konieczności (gdy mają jakąś specjalną rzecz, lub kiedy zagrażają drogę). Każdy zabity potworek daje małą apteczkę bądź amunicję (choć czasami nic). Jeżeli masz apetyt na dużą apteczkę - musisz pozbywać się stworów, nadziewając je na piłę (kombinacja poniżej).

**R1** - bieg. Często przydaje się, gdy nie mamy ochoty na bliższą znajomość z napastliwym stworem.

**L1** - przytrzymany wraz z klawiszami ruchu pozwala robić uskoki.

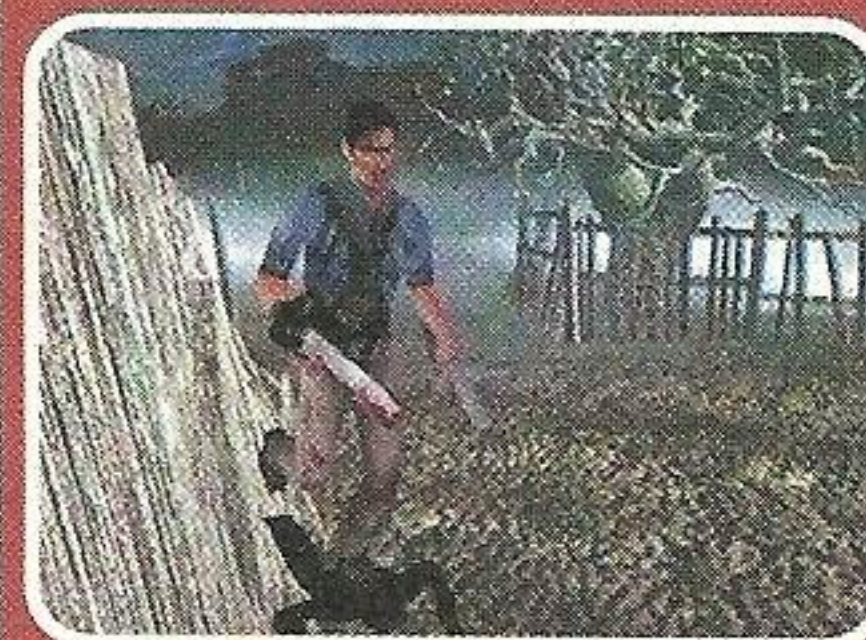
**R2,L2** - włączenie i wyłączenie piły. Nic dodać nic ująć.

**Kwadrat** - użycie drugiej broni (siekiery, bądź jeden z trzech "boomsticków").

**Kółko** - służy do wszystkiego poza walką, czyli podnoszenia, otwierania, itp.

**Trojkat** - naciśnięcie go sprawia, że Ash wyrzuca z siebie różne teksty. Fajna sprawa.

**Krzyżyk** - Naciśnięty raz powoduje, że Ash staje w pozycji bojowej. Jeśli będziemy go dalej dusić, nasz bohater zacznie wymachiwać swoją piłą. Jeżeli jest ona włączona można spróbować nadziać na nią wroga i albo poczekać aż sam padnie, albo przywalić mu z drugiej broni naciskając kwadrat.



## IDZIEMY NA GRZYBY

Kiedy zaczynasz grę, masz śmieszne urządzenie zwane konwerterem (Converter). Jeśli dodasz do niego odpowiednie składniki (grzyby) i znajdziesz receptury, będziesz mógł produkować paliwo (czerwone grzybki) i apteczki (brązowe). Grzyby rosną prawie na każdej planszy i co najważniejsze - co jakiś czas się odnawiają, warto więc pobiegać trochę ponadplanowo i mieć zawsze kilka w zapasie.



**BOF4 to kawał złożonego erpega, stąd pomysł na powstanie tego opisu. Radziłbym raczej rzadsze niż częstsze zagładanie do opisu przejścia - zbyt wczesne poznanie scenariusza prawdopodobnie dosyć gwałtownie zredukuje wasze zainteresowanie tą ciekawą grą.**

txt: Brat

# BREATH OF FIRE IV

Po nieprzyjemnym wypadku na pustyni udaj się do miasta. Po drodze spotka cię mała przygoda z kraterem i chłopcem imieniem Ryu w rolach głównych. Pogadaj z dzieciakiem i razem ruszajcie do pobliskiego miasta. Podczas wędrówki po skałach zmuszeni będziecie przenocować w jaskini. Akcja przeniesie się na zgoła inny grunt. Jako przebudzony władca idź przed siebie. Spotkasz małego wrednego sflugusa, którego musisz pokonać. Z tymi współzynnkami nie powinieneś mieć problemu. Akcja kończy się gdy zostaniesz złapany na mostku. Już jako Ryu wyjdź na mapę i wejdź do miasta. Niestety na jakiś czas musisz pożegnać się z dziewczyną.

Zwiedz Sarai i zrób zakupy jeśli masz trochę kasy. Kup wędkę i dwa rodzaje przynęt. Wyjdź na mapę i w połowie drogi między miastem a skałami znajdź znak zapytania. W grocie obierz kierunek na południe - dostaniesz się w ten sposób do pierwszego jeziora, w którym należy użyć wędziska. Potem wróć do Sary i wejdź do tawerny. Pogadaj ze wszystkimi. Przy barze siedzi staruszek, którego należy nakarmić, uważając przy tym żeby się nie przejadł ani za bardzo nie upił zanim jego poziom szczęścia nie wzrośnie zbyt wysoko. Dostaniesz od niego informacje. Teraz wyjdź na zewnątrz i zaczep dziewczynę. Razem udajcie się do zajazdu. Koło niego znajdziesz informatora, który za odpowiednią sumkę opowie ci gdzie można kupić części. Zapłać 130 sztuk złota i wysłuchaj co ma do powiedzenia. Wyjdź na mapę i udaj się do znaku zapytania, a potem dalej w stronę skał. W jednej z losowych lokacji znajdziesz oazę, a w niej kupca. Zagadaj do niego a dostaniesz hasło. Wróć do miasta i wejdź do zajazdu. Podejdź do barmana i wyjaw mu hasło. Na tyłach pogadaj z kupcem i wyjdź na mapę. Skieruj swe kroki na pustynię. Tam znajdź koło, które przesunie ster. Najpierw w prawo - zgarnij pieniądze ze skrzyni. Potem uwolnij drogę po prawej stronie - ster w lewo. Wejdź do jednego z leżących kadłubów i opuść kotwicę. Na górze w skrzyni leży Brass Helm. Wjedź na górę i znajdź dziadka. Wypożycz od niego łopate oraz psa i rozpocznij zabawę. Niebawem znajdziesz części potrzebne do naprawy statku. Wróć się z nimi do Sary i wejdź do zajazdu. Obejrzyj scenkę i przygotuj się na walkę z Johem. Robot nie jest trudny do pokonania. Po potyczce obejrzyj scenkę i już na mapie udaj się do wielkiego wykrzyknika. Tam zobaczysz kolejną scenkę i na mapie pojawi się dodatkowa ścieżka. Udaj się nią do nowego miasta.

Chamba nie wygląda zbyt gościnnie. Zwiedz domostwa i obejrzyj miasto. Wejdź po schodach z prawej strony i pogadaj ze starcem. Pojawia się robotnicy. Znajdź szefa i poproś go o pomoc. Wyjdź z powrotem do miasta i ponownie zaczep szefa. Powie, że musisz znaleźć przewodnika. Szukaj zdrów, nikt nie zgodzi się poprowadzić cię przez mgłę. Wróć i pogadaj z dowódcą. Pojawi się Ershin i zaproponuje swoją pomoc. Oczywiście zgodzi się i już razem wyjdźcie poza bramę. Po dachach i kładkach przedostań się do wnętrza budynku. Tutaj musisz podzielić ekipę. Stań Ryu na jednym z wiszących kamieni tak, aby robot na dole mógł pod nim przejść. Teraz Ershinem stań na drugiej szalce wagi i umożliw przejście Ryu. Następnie niech obie załogi znajdą przyciski i naciśną je w tym samym momencie. Wyjdiesz na zewnątrz. Idź po kładkach i oglądaj scenki. Na zawałającym się mostku musisz jak najszybciej wciskać x aby uciec. Teraz czeka cię konfrontacja ze Skullfish. Uważaj na Venom Breath, i atakuj najmocniejszymi czarami. Po wygranej dostań się do obozowiska, gdzie jest przyjaciel.

Udaj się do Kurok. Po wejściu do lokacji spotkasz pierwszego mistrza. Podłącz go do wybranej postaci i kontynuuj wędrówkę. Zejdź na dół i wyjdź na mapę. Udaj się do Dam. Tam zejdź dwie półki niżej i wejdź do korytarza. Dostaniesz się nim do miejsca, w którym pracuje kilka osób. Pogadaj z szefem i weź klucz od gościa z fujarą. Tym kluczem otworzysz bramę w korytarzu. Uruchoom maszynę i wejdź na górę. Po opuszczonej tamie możesz przejść na drugą stronę. Odszukaj korytarz, w którym znajdziesz kolejną maszynę. Tym razem, aby zamknąć śluzę musisz rozbijać koło do odpowiedniej prędkości. Zrobisz to za pomocą przycisków kierunkowych (obracaj je w kółko). Gdy będziesz gotowy - naciśnij kółko. Po zamknięciu śluzu idź dalej i opuść kładkę przy wierzchołku. Wróć do szefa i oddaj mu klucz. Teraz biegnij do windy i spróbuj ją opuścić. Obejrzyj scenkę i wyjdź na mapę. Udaj się do wielkiego wykrzyknika. W tej lokacji także obejrzyj scenkę. Idź do Kyria. Tam podejdź do domu mera i

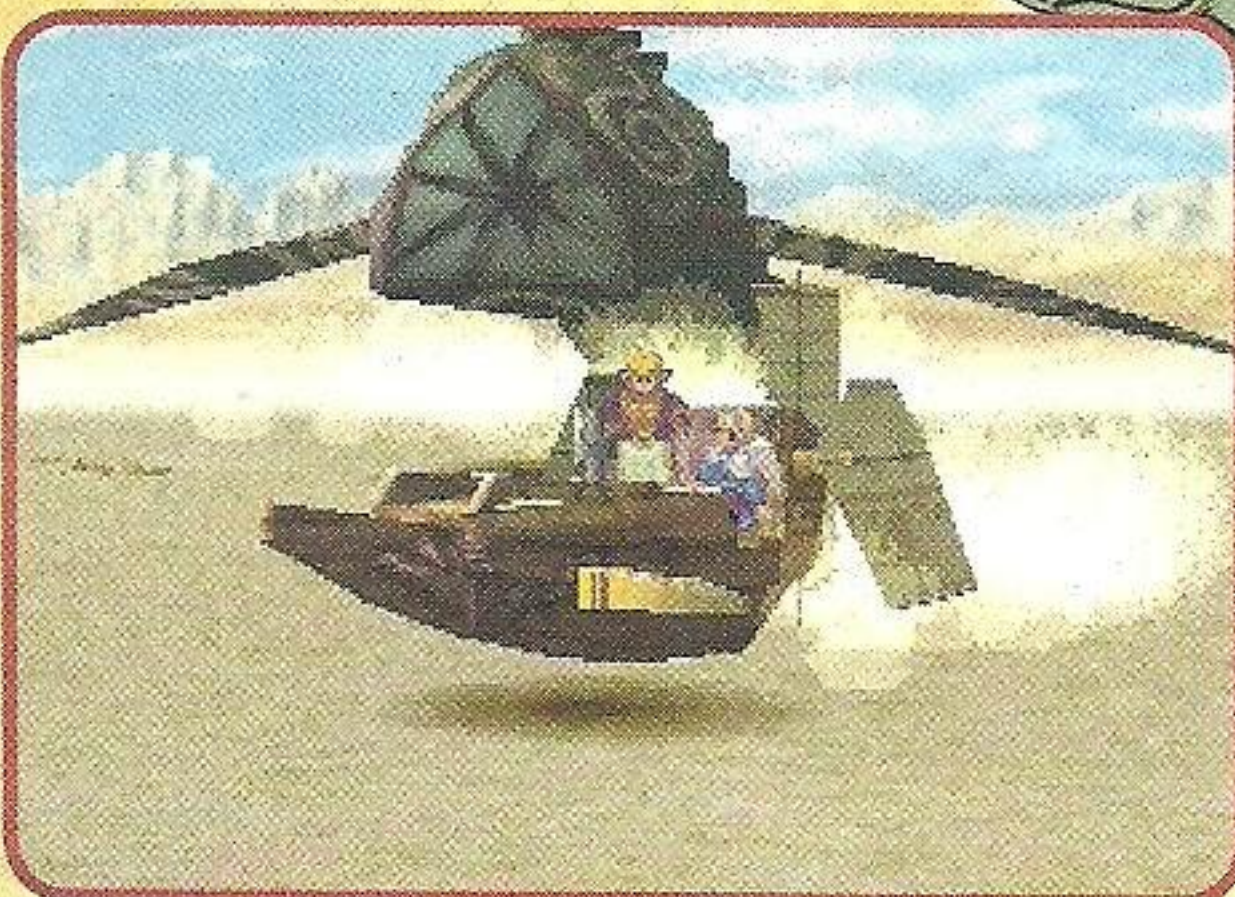
rozwał ptaszysko w budzie dla psa. Teraz skorzystaj z dziury, przy której stoi dziewczyna. Na dole znajdź drabinę i wejdź po niej do domu. Podejdź do papugi i wybierz odpowiedzi - drugą, drugą, trzecią, czwartą. Dostaniesz wiadomość, że należy udać się do lasu. Gdy do niego wejdiesz spotkasz znajomego mera wioski. Weź od niego jabłko. W następnej lokacji zwiedz wszystkie pułapki - dziury, aby dostać się do dwóch skrzyń w studni. W następnej lokacji poskacz po półkach, a w końcu dotrzesz do mera. Uratuj go przed Mamanem. Potwór jest o tyle niebezpieczny, że ma sporo punktów życia. Gdy go pokonasz wróć do wioski. Tam mer pozwoli ci skorzystać z tajemniczego przejścia. Obejrzyj scenkę, ponownie wyдостаń się na górę i ruszaj w drogę.

W jaskiniach nie jest zbyt przytulnie, wyekwipuj więc Ershina w nową broń. Po dojściu do pierwszego skrzyżowania udaj się w lewo. Idź cały czas przed siebie - po jakimś czasie wyдостаń się drabiną do miasta. Zwiedz okolicę, zrób zakupy i odpocznij. Koło studni, z której się wyдостаłeś znajduje się sierociniec. Wejdź do niego i pogadaj ze wszystkimi. Potem obejrzyj skrzynie stojące pod ścianą. Gdy wyjdiesz na zewnątrz - obejrzyj scenkę. Teraz musisz złapać malca - leć za nim, aż go dogonisz. Wróć do sierocinca i pogadaj z przełożoną. Aby dowiedzieć się więcej o porwaniu księżniczki musisz znaleźć wszystkie brzdące. Wyjdź na miasto i po kolei wyszukaj dzieci. Z ostatnimi dwoma będziesz miał problem. Dziewczynka znajduje się w zajeździe na piętrze. Gdy będzie ci brakowało ostatniego rozrabiaki - pogadaj z siostrą a ta powie ci, że pewnie poszedł do podziemi. Znajdź człowieka pilnującego schodów. Poczekaj aż podejdzie do dziewczyny aby się napić. Teraz możesz zejść. Idź na sam dół, a potem omiń cele. Wejdź na górę i znajdź dziurę zakrytą deskami. Wejdź na nią i zgarnij ostatniego malca. Po powrocie dowiesz się więcej o porwaniu księżniczki. Teraz udaj się do kupca Marloka. Aby go spotkać musisz pokonać jego ochroniarza Kahna. Gdy ci się uda - obejrzyj scenkę. Kupiec zgodzi się pomóc pod warunkiem, że wykonasz zadanie dla niego. Wyjdź za miasto i udaj się nową ścieżką. Po drodze pojawi się wykrzyknik. Wejdź do tej lokacji i pogadaj z uciekinierem. Gdy dotrzesz za nim do kryjówki, czeka cię kolejna mini gra. Musisz go złapać, choć nie jest to proste. Przede wszystkim za pomocą beczek zatarasuj mu drogę. Dopiero wtedy będziesz miał jakąś szansę. Złodziej okaże się poczciwiną, więc go wypuść. Wróć do miasta i przyjmij kolejne zadanie od kupca. Udaj się do portu i tam wejdź do magazynu. Musisz ustawić wszystkie beczki i dzbany w odpowiednich miejscach. Stare beczki niszczy przy pomocy robota. Jeśli chcesz dostać wysoki czasowy bonus proponuję zniszczyć wszystko poza jedną beczką i jednym dzbanem. Ustaw je na odpowiednich miejscach i po problemie. Następne zadanie to załadowanie statku skrzyniami. Musisz to zrobić za pomocą dźwigu, dodatkowy bonus dostaniesz za ustawianie skrzyń na wyznaczonych (niebieski kwadrat) miejscach. Gdy ci się to uda, przybędzie kupiec i razem wyruszyście w drogę.

Teraz akcja przeniesie się na Fou-Lu. Wstań i wyjdź na zewnątrz. Zejdź po ścieżce na dół i przygotuj się na walkę z bossem. Khafu nie jest wymagającym przeciwnikiem. Powinieneś sobie szybko poradzić. Obejrzyj scenkę - akcja wróci do

naszych poszukiwaczy księżniczki. Znalazłeś się w Kyoin. Wejdź do pałacu i udaj się na samą górę. Skorzystaj z dwóch zewnętrznych wind aby dostać się na dach. Tutaj obejrzyj scenkę i przygotuj się do pierwszej ciężkiej walki. Ymechaf jest wyjątkowo odporny na fizyczne ataki, dlatego też przyłóż mu magią. Niech Ryu transformuje się w smoka i wal w niego jak w bęben magicznymi combosami. Każda seria powyżej trzech czarów z łańcucha wybija robota z rytmu. Dzięki temu maszyna zalicza dużo więcej obrażeń. Gdy się uporasz z przeciwnikiem - wskocz do teleportu. Zejdź na dół i na mapie udaj się do Astany. Tam pogadaj z ludźmi - dowiedz się o akwedukcie. Wyjdź na mapę i skieruj kroki do wspomnianej lokacji. W środku po drabinkach i murkach dojdź do dziury. Wskocz do niej. Wędruj korytarzami zamku aż dojdiesz do miejsca, w którym napotkasz dwóch urzędników. Prześlizgnij się za kotarą. W następnym pokoju i tak zostaniesz złapany.

Obudzisz się w Ludii. Zejdź na dół i pogadaj ze wszystkimi. Do drużyny przyłączy się Scias. Razem wyjdźcie na zewnątrz i udajcie się do zamku. W środku obejrzyj scenkę - nic przyjemnego. Wyjdź na mapę i skieruj się do lokacji ze znakiem zapytania pomiędzy (Ludią a Styde). Wyjdź zachodnim wejściem, a będziesz mógł połowić ryby w oceanie. Teraz skieruj swe kroki do Wychwood. Po chwili Nina zostanie pomniejszona i porwie ją ptak. Idź dalej aż napotkasz małe elfy. Pogadaj z nimi i odszukaj samotne drzewo, z którego dochodzi ptasi śpiew. Niech Ershin w nie uderzy. Akcja przeniesie się do Niny. Musisz pokonać ptaka (Sparrow), walka jest na szczęście bardzo łatwa. Potem zejdź jedną gałąź niżej i zejdź po linie. Teraz wyjdź z lokacji i wejdź do miasteczka. Idź do ostatniego budynku i pogadaj z radą starców. Dowiesz się, że musisz znaleźć Tarhnę. Wejdź na górę i pogadaj z Karshem.





Potem wyjdź z domu, a zostaniesz zaatakowany przez ochroniarza. Walka także nie jest zbyt wymagająca i te 2000 punktów doświadczenia z pewnością się przyda. Znajdź hodowcę koni i pogadaj z nim trochę. Niestety nikt z drużyny nie potrafi jeździć na koniu więc sprawa nie jest łatwa. Dostaniesz Whelka do pomocy. Wyjdź na mapę i udaj się do Plains. Tam obejrzyj scenkę i ruszaj w drogę. Jedź na wschód, aż zobaczysz kamień. Teraz skieruj się na północny wschód, a dotrzesz do poszukiwanego obozowiska. Pogadaj z gospodarzem i spędź u niego noc. Rankiem wybierz trzecią odpowiedź i wyjdź na mapę. Wróć do obozowiska i idź do Worent. Tam ponownie odwiedź starszyznę i uzgodnij dalszy plan działania. Wróć do Plains i tym razem od wielkiej skały udaj się na południe. Gdy będziesz w wulkanie - wyekwipuj robota w Ice Punch. Stoczenie walki z potworami w komnacie z kilkoma skrzyniami spowoduje przesunięcie wysp. W ten sposób dojdiesz do wyjścia, a jeśli masz trochę więcej cierpliwości - dostaniesz się do wszystkich skarbów. W następnej lokacji znajduje się dom krasnala. Pogadaj z nim. Do budowy miecza przyda się Fairy Drop, które niełatwo jest zdobyć. Zejdź po drabinie i wyjdź na mapę. Udaj się do Wychwood i znajdź elfki. Zabiorą cię do swojej krainy. Tu musisz wykończyć pięć koszmarów. Na pierwsze trzy idealnie działają czary uzdrawiające. Z pozostałymi dwoma jest trochę trudniej. Gdy już je pokonasz - zjawi się tata. Załatw i jego, a dostaniesz żądany owoc. Wróć z nim do krasnala i odbierz miecz. Teraz zajrzyj jeszcze do Worent i pogadaj z Uną. Możesz wziąć ją na mistrza (polecam). Wróć do Ludii. Wejdź do zamku i obejrzyj scenkę. Jeszcze tylko pomknij do swojego pokoju i idź spać.

●●●

W nocy zakradnij się do zamku. Czekają cię szeregi walk - te z rycerzami musisz wygrać w ciągu pierwszej tury. Jeśli ci się nie uda, zostaniesz zawrócony na dziedzińcu. Gdy dotrzesz do przyjaciela, pogadaj z nim i razem uciekajcie. Wróć do Worent i pogadaj ze starszyzną. Potem odwiedź Tarhnę w Plains. Razem uradzicie, że jedyna droga do rozwiązania zagadki to odnalezienie smoka wiatru. Wróć do Plains i udaj się bezpośrednio cały czas na wschód. Dotrzesz do tajemniczej świątyni. Na ołtarzu użyj kamienia, który dostałeś od matki. Na dole czeka cię mała wędrówka po platformach. W następnym pomieszczeniu przekręć dwie wajchy aby zmienić bieg promienia lasera. Teraz możesz wydostać się na górę z lewej strony. Chyba, że chcesz się pobawić w zbieranie skarbów ze skrzyń. Na mapie udaj się do Ahm Fen. W środku przebiegnij się po kładkach aby dotrzeć do ścieżki węży. Aby się wydostać musisz tak manipulować dwoma płazami, aby umożliwiły przejście z kładki na kładkę. Na mapie czeka cię miła scenka przy dużym wykrzykniku. Od teraz możesz zarządzać wioską Fairy.

●●●

Biegnij do Wyndii. Zwiedzaj miasteczko (od rybaka pod posągami możesz wycygnąć parę niezłych przynęt, jednak pod warunkiem, że masz przy sobie kilka odpowiednich ryb). Zrób zakupy i odpocznij. Przełącz się na Ninę tak, aby była pierwsza w szeregu. Wejdź do zamku i pogadaj ze strażnikami. Poznają cię i wpuszczą bez problemu. Króla znajdziesz na górze - za drzwiami po lewej. Obejrzyj długą scenkę i następnego dnia wszyscy ruszacie do Kasq Woods. Gdy wejdiesz do lasu pogadaj z Manillo aby dowiedzieć się o najbliższej rzece i rybach w niej. Gdy ponownie wejdiesz na mapę pojawi się nowa ścieżka do fowiska.

●●●

Gdy już wystarczająco sobie powędkujesz wróć do lasu. W pierwszej lokacji jest mini gierka z balami drewna. Zabawa nie jest obowiązkowa. Idź dalej, aż dotrzesz do samotnej chatki. Spotkasz w niej przemiłą starszą kobietę. Weź od niej potrzebne instrukcje i wróć do zamku. Pogadaj z królem i znajdź zejście do podziemi w lewej wieży. Aby dotrzeć do fletu musisz przedostać się pomiędzy wiatrakami. Idź tylko wtedy, gdy wiatr przestaje dąć. Po zdobyciu skarbu wróć z nim do króla, a potem wyjdź na mapę. Idź do Pung Tap. W wieży kieruj się na górę. Na kolejne podesty wskoczysz tylko w momencie, kiedy wieje wiatr. Jeśli oberzesz złą ścieżkę, bohaterowie przywalą głową w dolną część półki. Wtedy wybierz boczne wyjście i wspinaj się po zewnętrznych schodach. Na samej górze czeka cię potyczka. Wspomoże cię w niej Scias. Po walce wsiadaj do gondoli i ruszaj na spotkanie ze smokiem. Gdy już zdobędziesz wszystkie wiadomości wylądujesz w śnieżnej krainie. Na mapie skieruj się do Ice Peak. Tam wyjdź jaskiniami na zewnątrz. Pchnij Cray'em śnieżną kulę aby móc kontynuować wędrówkę. Tak manewruj wielkimi śnieżkami aby wydostać się na mapę. Skieruj się do miasteczka Chek. Zwiedzaj je i wejdź do domu przy studni. Pogadaj z kobietą i obejrzyj animację. Rankiem idź na mur i znajdź Ershin. Musisz wejść do jej umysłu. W krainie jaźni idź przed siebie, aż dojdiesz do obracającej się góry. Zatrzymaj ją w takim momencie abyś mógł przeskoczyć i wejść na szczyt. Spotkasz uwięzioną Ershin. Musisz pokonać cztery pilary aby ją uwolnić. Rozpoznaj żywiol jaki reprezentują poszczególne słupy i nie używaj na nich związanych z nimi czarów, gdyż te tylko wzmocnią przeciwnika. Po walce pogadaj z kobietą i wróć do rzeczywistości. Obejrzyj scenkę i idź do domu przy studni.

Tam także obejrzyj scenkę. Jako Fou-Lu wyjdź na zewnątrz i zejdź na dół. Pogadaj z dziewczyną i idź do lasu. W zagajniku zaatakują cię mamuty. Pokonaj go i wróć do wioski. Obejrzyj scenkę. Teraz wejdź do snu Ershin i znajdź ją. Krótka rozmowa i wróć do rzeczywistości. Następnie wyjdź na mapę świata i udaj się do wielkiego wykrzyknika. Obejrzyj scenkę z robotem. Teraz udaj się do kolejnej lokacji. Wejdź do świątyni i biegnij przed siebie. W pomieszczeniu z górnym i dolnym wyjściem skorzystaj z tego poniżej. Podejdź do ściany i naciśnij przycisk. Teraz szybko wróć się i skorzystaj z wyższego wyjścia. Przedostań się po słupach na drugą stronę. Wyjdź na zewnątrz i obejrzyj scenkę. Jak Fou-Lu zejdź na dół i pogadaj z dziewczyną. Wyjdź na zewnątrz i udaj się do wulkanu. Gdy tam będziesz skieruj się na górę, a potem do środka krateru. W środku poskacz po wysepkach aż dostaniesz się do wielkiego potwora. Pokonaj go - nie powinieneś mieć większych problemów. Teraz wróć do wioski. Akcja na chwilę przeniesie się do Ryu i wróci do Fou-Lu. Wróć do domu i poczekaj aż przyjdzie dziewczyna. Obejrzyj scenkę i skorzystaj z wyrwy w ścianie w lewym górnym rogu. Jako Ryu wyjdź z świątyni. Akcja przeniesie się do wioski, gdzie został robot (nie wiem jak go teraz nazywać po opuszczeniu przez Ershin). Zapisz grę i wyjdź na spotkanie żołnierzom. Czekają cię dwa łatwe pojedynki. Na razie zapomnij o robocie. Wróć Ryu do wioski, obejrzyj kilka scen i wróć na mapę. Idź do wykrzyknika i obejrzyj kolejną scenkę. Akcja przeniesie się do ukrytej wioski. Po chwili przyjdzie ci walczyć z Ighem. Jak najszybciej zabij Ryu aby mógł się odrodzić. Teraz już bez problemu załatwisz przeciwnika. Kilka długich scenek do obejrzenia.

●●●

Jako Fou-Lu wyjdź z wioski. Idź do Sanctum i obejrzyj scenkę. Przejdź przez grotę i na mapie wejdź do Soma i znajdź wyjście z lokacji. Obejrzyj scenkę. Wróć do wioski i obejrzyj kilka scenek. Ursula przyłączy się do ciebie. Idź do Mt. Ryft. Przedostań się przez jaskinię i wsiadaj do tratwy. Twoje zadanie polega na nie uderzaniu w brzegi. Dopłyni do wodospadu i zbierz jak najwięcej woreczków. Teraz udaj się do Shyde. W mieście znajdź drugą lokację i podejdź do chłopca. Zapytaj go o Shift. Od teraz możesz teleportować się w dowolne miejsce na mapie. Zejdź na dół i wejdź do mafego budynku. Pogadaj z właścicielem i wyjdź aby obejrzyć scenkę. Teraz ponownie wróć do budynku i kup sandfilera. Leć do Kyoim. W mieście ustaw Ursulę jako pierwszą w drużynie i porozmawiaj z dwoma strażnikami. Stąd wróć do statku i pogadaj ze znajomym, który poprosi cię o pomoc. Razem udajcie się do Shikk. Na mapie skieruj się do Mt. Giga. Podczas eksplorowania koniecznie zgarnij wielki czerwony gem. Potem idź do Check Point i pogadaj ze strażnikami. Pokonaj ich. Następnie Cray'em ustaw dwa wozy tak, aby tworzyły razem z trzecim trampoliną. Wejdź na dach i zeskocz na wóz. Jeśli wszystko jest poprawnie ustawione, przeskoczysz na barykadę. Na mapie idź do Shikk i skieruj się do sklepu. Zejdź do tawerny poniżej i pogadaj z marynarzem stojącym przy barze. Teraz wyjdź na mapę i biegnij do Fane. Strażnik przepuści cię bez problemu. Znajdź jaskinię położoną poniżej i odszukaj w niej Wetsuit oraz niebieską kulę. Tę ostatnią wrzuc do wody przy wyjściu z jaskini. Teraz znajdź grotę powyżej i obejrzyj w niej scenkę. Wróć do portu i ponownie pogadaj z marynarzem. Czekają cię mini gierka. Niną wskocz na feb przeciwnika i zepchnij go z masztu. Potem dwie kobiety będą musiały spędzić noc w magazynie statku. Kilka potyczek i to wszystko. Gdy rozpocznie się rejs, zejdź pod pokład i udaj się do magazynu. Tam obejrzyj scenkę i wyjdź na pokład. Po raz kolejny musisz pokonać Kahna. Gdy ochroniarz zostanie wyrzucony za burzę, statek dopłynie do tajemniczej wyspy. Jeden z majtków wysadzi cię na jej brzegu. Wejdź w dziurę w burcie i po deskach przedostań się do drabiny. Zwróć uwagę na świetlika, który przybiera różnokolorowe barwy. Czerwona oznacza, że następny krok skończy się upadkiem. Na pokładzie skorzystaj z kamiennej ścieżki i wejdź do grotę. Tutaj czeka cię ciężka przeprawa z Glebe. Można mu ukrącić parę ciekawych przedmiotów. Gdy się z nim uporasz wróć na statek i połóż się spać. Gdy dopłyniesz do portu, zrób zakupy i wyjdź na mapę. W znaku zapytania znajdź gadające w dziwnym języku stworzonko. Karm je, aż pojawi się napis, że boli je brzuch. Daj mu jakiś leczący przedmiot i wyjdź z lokacji. Udaj się do Jungle i po kładkach przejdź przez całą lokację. Dostaniesz się do miasteczka małych stworzonek. Jeśli twoja wcześniejsza przygoda z PabPabem skończyła się pomyślnie zostaniesz wpuszczony. Pogadaj z jedynym w tym miejscu człowiekiem i wyjdź do drugiego pomieszczenia. Zobaczysz chore stworzonko. Przeczytaj słownik i pogadaj ze wszystkimi. Wróć do opiekuna i powiedz mu o nieszczęściu. Teraz wróć do portu i znajdź dziadka, który siedzi nad Manillo łowiącym ryby. Pogadaj ze staruszką, a dowiesz się gdzie szukać leku. Podejdź do Ziga i wsiadaj na okręt. Musisz znaleźć wyspę na wschodzie, gdzie Ryu mieczem wytnie lek dla mafego. Jest tu także kilka skarbów do odnalezienia pod warunkiem, że dobrze poprowadzisz okręt i odszukasz te miejsca. Wróć do wioski PabPabbów i uzdrów malucha. Teraz obejrzyj scenkę. Wyjdź na mapę i skorzystaj z nowej ścieżki.

## ŁOWIENIE RYB



Jak zapewne zauważyliście w BOP4 można sobie trochę powędkować. Jest to opłacalne z kilku powodów. Po pierwsze - można się fajnie pobawić, po drugie - jedno z zadań będzie łatwiejsze do wykonania, po trzecie - większość ryb ma pomocne właściwości, po czwarte - można zarobić parę groszy na co rzadszych okazach, a po piąte - u Manillo można się pozamieniać na bardzo ciekawe przedmioty. Aby móc umoczyć kij należy sobie kupić przynętę i wędkę. Najlepiej kolekcjonować przynętę dlatego, że do wyłowienia wszystkich gatunków ryb będą potrzebne różnorodne zanęty.

Oto lista lokacji wszystkich Fishing Spotów:

### River Spot 1

**Jak dotrzeć?** - Wyjdź z Sarai w stronę rozbitego statku. W połowie pojawi się znak zapytania. Wejdź do lokacji i wyjdź zachodnim wyjściem.

**Dostępne ryby** - Jellyfish, Sweetfish, Trout, RainbowTrout

### River Spot 2

**Jak dotrzeć** - Gdy będziesz w Kasq Woods pogadaj w pierwszej lokacji z Manillo.

**Dostępne ryby** - Jellyfish, BrownTail, Trout, RainbowTrout, Salmon

### River Spot 3

**Jak dotrzeć?** - Wejdź do lokacji ze znakiem zapytania przed wejściem do Tomb. Wybierz południowe wyjście.

**Dostępne ryby** - Sweetfish, BrownTail, Trout, RainbowTrout, Bullcat, Salmon, Sturgeon

### Lake Spot 1

**Jak dotrzeć?** - Pomiędzy Synesta i Whard jest ?. Wejdź tam i wybierz północno-wschodnie wyjście.

**Dostępne ryby** - Jellyfish, Piranha, Bass, Blue Gill, MartianSquid

### Lake Spot 2

**Jak dotrzeć?** - Wybierz zachodnie wyjście w „?” na południe od Lyp.

**Dostępne ryby** - Piranha, Bass, Blue Gill, Black Bass, MartianSquid, Dorado

### Lake Spot 3

**Jak dotrzeć?** - Pogadaj z Manillo łowiącym w Chiqua.

**Dostępne ryby** - Jellyfish, Black Bass, Angelfish, MartianSquid, Dorado, Barandy

### Ocean Spot 1

**Jak dotrzeć?** - Wybierz zachodnie wyjście w „?” w pobliżu Shyde.

**Dostępne ryby** - Man-o'-War, Flying fish, Blowfish, Sea Bream

### Ocean Spot 2

**Jak dotrzeć?** - Podpłyni łodzią do wyspy z niebieską flagą (w pobliżu Lyp).

**Dostępne ryby** - Man-o'-War, Sea Bass, Flatfish, Octopus, Bonito, Spearfish, Whale

### Ocean Spot 3

**Jak dotrzeć?** - Zachodnie wyjście w ? na północ od Highway.

**Dostępne ryby** - Flying Fish, Sea Bass, Flatfish, Octopus, Bonito, Angler

### Saldine Spot

**Jak dotrzeć?** - Podczas gry będziesz się musiał tu przypałać.

**Dostępne ryby** - Blowfish, Moorfish, Sea Bream, Black Porgy

### Chamba Spot

**Jak dotrzeć?** - Gdy będziesz już mógł poruszać się po całym świecie wróć do N. Chamba i pogadaj z gościem, którego tam zobaczysz. Musisz pokonać niezbyt słabego potwora.

**Dostępne ryby** - Jellyfish, Bullcat, Acheron



Przejdź płycznami i wysepkami na ląd, aż pojawi się scenka. Drużyna rozbije obóz i pójdzie spać. Niestety - rankiem nie bardzo jest dokąd iść. Wstań, pogadaj ze wszystkimi i wyjdź z lokacji. Napieraj cały czas w lewo, a potem zejdź ze wzgórza. Ze skrzyni zgarnij Deluxe Rod i wyjdź na plażę. Nałap jak najwięcej ryb i wróć do obozu. Następnego dnia także udaj się połowić ryby. Teraz akcja przeniesie się do Fou-Lu. Wejdź do pałacu i podążaj przed siebie. Musisz pokonać dwóch bossów - Kahbo i Kamyu nie są wymagającymi przeciwnikami. Po walce wjedź na górę i pogadaj ze swoim wiernym sługą. Udaj się do wnętrza pałacu. Uzupełnij sobie AP i przygotuj się do jeszcze jednej walki. Są to zwykli przeciwnicy, jednak żeby ich zranić musisz transformować się w któregoś ze smoków. Wejdź do zamku i obejrzyj scenkę. Jako Ryu wracaj do obozu. Połóż się spać, a rankiem udaj się na wschodnią plażę aby wydostać się z wyspy. Na mapie idź na południe prosto do Chiqua. Zrób zakupy i pogadaj z Manillo aby dowiedzieć się o najbliższym miejscu do wędkowania. Teraz zaczeń gościa w purpurowym stroju. Powie ci jak dostać się do stolicy jeśli wykonasz dla niego zadanie. Masz trzy do wyboru:

- 1) Wybierz się na połowy:
  - MartianSquid - Znajdziesz we wszystkich trzech Lake Spotach
  - Salmon - Znajdziesz w River Spot 2 i 3
  - Sea Bream - Znajdziesz w Saldine Spot lub Ocean Spot 1
 Jest to najprostsza droga ze wszystkich trzech i tym, którym

się spieszy polecam właśnie ją.

- 2) Udaj się do Koshka i pogadaj z gościem, który kręci się przy wejściu. Powie ci jak dostać się do pobliskich ruin. Wyjdź na mapę i udaj się tam. W środku wejdź na piętro i ustaw jako przewodnika robota. Uderz nim aby rozwalić ścianę. Teraz spenetruj ruiny aby znaleźć przedmiot.

- 3) Udaj się do Koshka i wejdź do sklepu. Poproś gościa aby zrobił dla ciebie dzban. Oczywiście zgodzi się, ale to trochę potrwa. Musisz stoczyć kilkadziesiąt walk, awansować o kilka poziomów i zaliczyć kilka treningów mistrzów. Strasznie długo to trwa, choć w rezultacie postać jest niezłe podlevelowana. Wróć do gamcarza i zapłać mu 500Z aby dostać dzban.

Gdy wykonasz któreś z tych zadań wróć do Chiqua i odbierz nagrodę. Na mapie skorzystaj z nowej ścieżki. W River jako lidera ustaw Cray'a. Przesuwaj nim skrzynie tak, abyś mógł przedostać się dalej. W końcowej lokacji jest śluza. Aby zadziałała musisz ją podnieść, a następnie opuścić z drugiej strony pierwszą i zamknąć drugą. Jednak ustaw wcześniej skrzynie. Spotkasz tu także gościa, odpowiadaj na pytania: "Dragons" "Yes" "They all look different" "Like grass and rocks"

Po tej pogawędce dowiesz się o nowej lokacji. Na mapie udaj



się do nowego znaku zapytania i nabądź tam nową zdolność smoka. Teraz biegnij do Pauk i pogadaj z żoną sołtysa. Wyjdź na mapę i znajdź zagrodę kurczaków. W lokacji jeden ze zwierzków jest ciemniejszy - musisz go wpędzić do zagrody i odnieść sołtysowi. Wdzięczny wieśniak wskaże ci drogę do stolicy.

Przed pójściem do grobowca zajrzyj jeszcze do znaku zapytania. Pamiętasz ten las? Znajdź tu Wind Gem i dopiero wtedy wejdź do Tomb. Przygotuj się na długą walkę ze strażnikiem. W grobowcu zjedź na dół i udaj się jedynym możliwym w tej chwili wyjściem. Dotrzesz do komnaty z ruchomymi kamieniami. Ustaw je w dwa rzędy tak, aby zgadzały się kolorami, a jednocześnie tworzyły ścieżkę z lewej i prawej strony. Następnie skorzystaj ze ścieżki. Gdy to zrobisz weź świecąca kulę. Wróć do pokoju, z którego się tu dostałeś, a pojawią się schodki. Skorzystaj z nich i wejdź na górę. Dotrzyj do pokoju z wielkim sześcianem, wejdź na niego i dostań się do kolejnej kuli. Uwważaj - za każdym razem kiedy staniesz na czerwonym polu stracisz trochę energii. Wróć do pomieszczenia, z którego przyszedłeś i skorzystaj z kolejnej ścieżki. Dotrzyj do pomieszczenia z tabliczką i przygotuj się do walki z dwoma kostkami. Tę z lewej powinieneś załatwić szybko, natomiast ta z prawej jest żywotna i może trochę uprzykrzyć życie. Niestety ja mam dość niekompletny obraz jeśli chodzi o poziom trudności gdyż w tym momencie miałem strasznie dopakowane postacie (88 lvl). Gdy ci się to uda zgarnij klejnot i wróć z nim, aby skorzystać z wyjścia na powierzchnię. Na mapie udaj się do znaku zapytania na południe od Kwanso. Z lokacji są dwa wyjścia. Jedno prowadzi do drwala, który uratował życie Fou-Lu, a druga do Highway. Najpierw znajdź drwala, a potem wracaj i wyjdź drugim wyjściem. Pojawi się scenka przy obozowisku. Następnego dnia idź do Highway i pogadaj z kapitanem (nie ma czapki), liderem musi być Ursula. Stąd biegnij do Astany i wejdź do domu ze schodami na dół. Tam niech Ursula porozmawia ze strażnikiem. Biegnij schodami na dół aż dojdiesz do posiadłości. W środku obejrzyj scenkę i skorzystaj z drzwi po prawej. Zejdź na dół i przejdź na drugą stronę labiryntu. Znajdź wajchę i opuść służę. Wejdź do pomieszczenia obok. Niech Ryu prowadzi, podejdź do żyły po lewej stronie i przetnij ją mieczem. Pojawi się scenka. Biegnij do wyjścia i na mapie udaj się do Kwanso. Na czoło ekipy wysuń Ursulę, pogadaj z żołnierzem i obejrzyj scenkę. Teraz wracaj do posiadłości i znajdź potwora. Wyekwipuj Ryu w Dragonslayer'a i przetnij żyłę. Teraz biegnij na górę, aż dostaniesz się do małego domku. Wejdź do środka i obejrzyj wstrząsającą scenkę.

Po wyjściu z szoku udaj się do zamku imperatora. Miasto jest zburzone, więc musisz ominąć zawałone drogi. Przed wejściem do zamku przygotuj się na walkę ze strażnikiem. A-Tur to ciężki kawałek chleba. Spokojnie możesz wykorzystywać cafe AP, będzie czas na odpoczynek. W korytarzach zamkowych podejdź do windy, ponownie pojawi się strażnik i przeniesie cię do zamkowych pokoi. Zejdź na cztery poziomy niżej i przygotuj się do walki z kolejnym bossem. Dragonne jest wyjątkowo słaby jak na jednego z ostatnich przeciwników. Gdy go pokonasz, nie będzie tego widać, ale w tym samym miejscu jest Blue Charm. Weź go (naciśnij X) i wejdź do windy. Zjedź na poziom B1 i odszukaj tu Yellow Charm. Znajdziesz go na drugim kamiennym moście. Gdy będziesz już w posiadaniu tego przedmiotu, idź do pomieszczenia na poziomie B1 (jest pierwsze za pomieszczeniem z windą). Znajdziesz tu linę. Zdejmij ją i zejdź na dół. W następnej komnacie obejdź lokację i wejdź do domku. Zgarnij z niego Red Charm. Wracaj do windy, zapisz grę, odpocznij i zjedź do B3. Tam także zapisz grę i biegnij na sam dół. Gdy znajdziesz Fou-Lu obejrzyj scenkę i idź za nim. Na zewnątrz czeka cię potyczka z Fou-Lu. Na jego pytania odpowiadaj: "I don't know". Odpowiedź "Maybe So" prowadzi do zabicia całej drużyny i alternatywnego zakończenia (same napisy). W końcu wybierz: "You Are Wrong" i przygotuj się do walki z kolejnym bossem - Tyranem. Postaraj się jednak zostawić sobie rezerwy AP na Astrata.

I to już koniec.

## MISTRZOWIE

Podczas gry powinieneś się spotkać z mistrzami. Są to osoby, które obdarzą cię pewnymi umiejętnościami i będą podnosić twoje statystyki przy awansach na kolejne poziomy. Jednak przedtem musisz spełnić odpowiednie warunki. Oto lista mistrzów:

### Rwolf

**Lokacja** - Kurok  
**Warunki przyłączenia** - Ktoś w drużynie musi znać Speed.  
**Dodaje** - Haste  
**Level Bonus:** AP +1, Pwr -1, Wis +1  
 Następne zdolności uzyskasz po wykonaniu combosów:  
 5 trafień - Burn, 10 trafień - Plateau, 15 trafień - Magic Ball,  
 20 trafień - Flame Pillar

### Stole

**Lokacja** - Kryjówka koło Synesta.  
**Warunki przyłączenia** - Musisz oddać wszystkie pieniądze.  
**Dodaje** - Filch  
**Level Bonus:** Agl +1  
 Musisz zbierać w kieszeni jak najwięcej przedmiotów, lecz nie tego samego rodzaju.  
 80 - Steal, 120 - Coward's Way

### Una

**Lokacja** - Na piętrze, w domu szefa w Worent.  
**Warunki przyłączenia** - Gdy będziesz wracał z Plains po pokonaniu Kahna, zajrzyj do niej.  
**Dodaje** - Wild  
**Level Bonus:** HP +12, AP -2, Pwr +2, Def +1, Wis -1  
 Kolejne zdolności uzyskasz po zrobieniu combo z odpowiednią ilością obrażeń.  
 3000 - Pilfer, 5000 - Super Combo, 10000 - Blitz

### Njomo

**Lokacja** - Znajdziesz w „?” na północ od Ahm Fen  
**Warunki przyłączenia** - Musisz mieć uruchomioną grę z Faerie Village.  
**Dodaje** - Pique  
**Level Bonus:** HP -8, AP +1, Agl +2  
 Kolejne zdolności dostaniesz poprzez odpowiedni przyrost populacji małych Faeries.  
 8 Faeries - FaerieAttack, 12 Faeries - FaerieBreath, 16 Faeries - War Shout, 20 Faeries - FaerieCharge

### Momo

**Lokacja** - Na drugim piętrze w budynku z młynem w Wyndia.  
**Warunki przyłączenia** - spotkaj ją  
**Dodaje** - Drowse  
**Level Bonus:** HP +8  
 Kolejne zdolności będą przybywać zgodnie z postępami scenariusza. Clip, Oracle, Egghead

### Abess

**Lokacja** - w Chek.  
**Warunki przyłączenia** - Po spotkaniu ze smokami.  
**Dodaje** - Reck  
**Level Bonus:** AP +2, Pwr -2, Def -2, Wis +4  
 Kolejne zdolności dostaniesz w zależności od tego, ile rodzajów potworów spotkałeś.  
 70 - Concentrate, 99 (może więcej) - Celerity



### Marlok

**Lokacja** - W jego domu w Synesta.  
**Warunki przyłączenia** - Musisz znaleźć Tin Ball  
**Dodaje** - Greed  
**Level Bonus:** HP +16, AP +3, Pwr -1, Def -1, Agl -1, Def -1  
 Kolejne zdolności dostaniesz po wymianie Tin Ball na kolejne.  
 Copper Ball - Charm, ElectrumBall - Monopolize, PlatinumBall - Roulette

### Kryrik

**Lokacja** - Na statku w Shikk.  
**Warunki przyłączenia** - Musisz umieć combo z 25 trafieniami.  
**Dodaje** - Finale  
**Level Bonus:** HP +25, AP -2, Pwr +3, Def +2, Agl -2, Wis -2  
 Kolejne zdolności dostaniesz jeśli będziesz potrafił wykonać odpowiednią ilość trafień w jednym combo.  
 30 - Megaphone, 40 - SpiritBlast, 50 - Cleave, 70 - Disembowel

### Gyosil

**Lokacja** - Doki w Lyp.  
**Warunki przyłączenia** - Musisz mieć 3000 punktów w łowieniu.  
**Dodaje** - Ward  
**Level Bonus:** HP -8, AP +2  
 Musisz zbierać odpowiednią liczbę punktów aby otrzymać następujące przedmioty.  
 4000 - Ring of Ice, 6000 - Spanner, 9500 - Master's Rod

### Bunyan

**Lokacja** - Jego chatka (patrz solve).  
**Warunki przyłączenia** - Musisz mieć pozostałych mistrzów.  
**Dodaje** - Vision  
**Level Bonus:** HP -16, AP -3, Pwr +1, Def +1, Agl +1, Wis +1  
 Dostaniesz kolejne zdolności jeśli jednym ciosem będziesz zadawał odpowiednią ilość obrażeń. Hmmm... U mnie Ryu na 99 lvl (wyżej się nie da) zadawał jakieś marnie 6000 (a był dobrze wyszkolony). Skąd wziąć 12000 - nie mam pojęcia.  
 3000 - Backhand, 8000 - Shadowwalk, 12000 - Final Hope

### Faerie Village

Po pewnym czasie na każdym z obozowisk będziesz mógł odwiedzać wioskę elfików. Musisz się nią opiekować. Pokróćce powiem, że zwróć na statystyki każdego ze stworzeń. Tych o wyższej żywotności przydzielaj do polowań na ludzi. Pozostałych do budowy domów i innych prac. Patrz jak rozrasta się wioska i zasadzaj owoce na drzewie. Wskaźnik zadowolenia elfików będzie probierzem twoich poczynań.



# Gold & Glory

## THE ROAD TO EL DORADO

Ah, El Dorado, cóż za nieprawdopodobna historia. Kto inny mógłby ją opowiedzieć jak nie o.g.?

### Escape from the town: Part 1

Porozmawiaj z przyjacielem, zerwij list gończy ze ściany i ruszaj przed siebie. Bramy pilnuje strażnik. Jeśli chcesz - pogadaj ze sprzedawcą kukurydzy i zwróć uwagę na kurę, która kręci się nieopodal. Skieruj się w stronę ekranu. Porozmawiaj ze sprzedawcą kur. Wejdź do baru po prawej i pogadaj z gościem przy stoliku. Dowiesz się o grze w kości, niestety okaże się, że nie masz wystarczająco dużo gotówki aby zagrać. Wyjdź stamtąd i pogadaj ze strażnikiem przy drugiej bramie. Poinformuje cię o podatku, który musisz zapłacić aby opuścić miasto (20 peset - rozbój w biały dzień). Tylko spokojnie - kobiety mogą wychodzić za darmo. Wróć do poprzedniej lokacji i poproś przyjaciela aby złapał kurę - niestety nie uda mu się. Podejdź do sprzedawcy zboża i kup małą paczkę kukurydzy (naciśnij trójkąt przy sprzedawcy i daj mu kasę). Wysyp ją przy kurze i patrz jak bohater odbiera jej wolność. Idź do sprzedawcy ptaków i opchnij mu ją za oszołamiającą cenę 5 peset. Skręć do baru i zagraj z hazardzistą. Twoim zadaniem jest rzucanie kostkami i przewidywanie czy w następnej kolejce wyrzucisz więcej czy mniej. Po pewnym czasie stawki wzrosną. Kiedy przeciwnikowi skończy się kasa zaproponuje mapę do El Dorado. Łatwo ją wygrasz, ale przeciwnik zgarnie cały twój szmal. Obejrzyj animację. Wyjdź na zewnątrz i przekrocz pierwszą bramę.

Idź prosto i pogadaj z toreadorem. Dalej jest strażnik, więc wróć na wcześniejszą planszę i poszukaj pana pilnującego byka (El Diablo). Porozmawiaj z nim - dowiesz się o wcześniejszych wyczynach toreadora - Malezo. Idź i powiedz mu o byku. Razem pójdziecie do miejsca gdzie trzymają El Diablo. Po scenie opuść lokację drzwiami po lewej. Spotkasz małego chłopca, który przeszkadza ci w dalszej drodze. Namów Miguela do tego aby schował się w beczce (stoi na lewo) i wystraszył brzdąca. Weź procę z ziemi i idź dalej (kolejna scenka). Idź przed siebie, a dotrzesz do miejsca gdzie stał strażnik. Podejdź do ogrodzenia. Musisz jakoś dostać się do sukienki za nim. Idź do miejsca, gdzie trzymają El Diablo. Podejdź do bramy i otwórz ją. Obejrzyj scenkę. Pogadaj z Miguelem. Trik będzie polegał na tym aby rozłóścić byka strzelając do niego z procy, a potem szybko zawiesić na ogrodzeniu list gończy. Będziesz musiał zrobić to drogą okrężną, tak więc wbiegnij po białych schodach na górę, przejdź przez drugie drzwi, podwórko i mury aż do płotu - to na

nim zawieś list gończy. Po animacji zgamij sukienkę i porozmawiaj z ojcem brzdąca. Przejdź przez bramę i pobiegnij w stronę wyjścia. Tulio przebierze się w sukienkę. Idź do strażnika - Tulio zacznie z nim flirtować. Teraz grasz Miguelem. Musisz przeczołgać się za plecami strażnika (skorzystaj w tym celu z L2) do wyjścia.

### Escape from the Town: Part 2

Możesz teraz grać zarówno Miguelem jak i Tuliem. Idź prosto, za osłem zobaczysz dwóch strażników. Po lewej stronie jest beczka. Namów Miguela aby do niej wskoczył. Tylko tak uda ci się koło nich przejść i dostać do marchewek. Złap jedną i wracaj, ale uważaj żeby cię nie zauważyli bo z marchewek będą nici. Teraz podejdź do osła od przodu i zawieś warzywo na sznurku. Dzięki temu taśmociąg ruszy. Skorzystaj z przełącznika w głębi planszy - to spowoduje, że ostatnia taśma zmieni kierunek. Po drabinie dostaniesz się do beczek. Wszystko co teraz musisz zrobić, to zapakować do nich Tulię i Miguela.

### Voyage to the New World

Rozejrzyj się po okolicy. Nie masz dużo do zwiedzania, ale zwróć uwagę na linę, która leży z prawej strony, oraz na belkę w ścianie. Koło Miguela leży jabłko - weź je. Podejdź do belki i wdrap się na nią. Jabłko rzuć koniowi, a dostaniesz hak, który spadając ogłuszy Miguela. Weź go i złap nim linę. Wdrap się na górę i podejdź do krat. Za nimi zobaczysz śpiącą małpkę i jej właściciela. Niestety nie możesz dotrzeć do kluczy. Z lewej strony są ciasteczka - weź je. Przy okazji dowiesz się jak nazywa się małpka. Obudź ją i spróbuj namówić do podania ci klucza. Wywinie numer, więc pokaż ją ciasteczkami. Możesz teraz prosić o dowolny klucz, ale nie więcej niż dwa na raz, bo zwierzę obudzi strażnika. Weź niebieski i różowy. Teraz odejdź od kraty i skieruj się w stronę ekranu. Sprawdź haki wystające z sufitu. Dzięki nim możesz przedostać się na drugą stronę. Wsadź dwa klucze do drzwi. Spotkasz strażnika, który wrzuci cię z powrotem na dół. W międzyczasie obudził się Miguel i teraz grasz właśnie nim. Pogadaj trochę z Tuliem i zwróć uwagę na wciągniętą drabinę (zrób to dwa razy). Tulio z nadmiernego wysiłku umysłowego zemdleje, a ty dzięki temu będziesz miał dostęp do wyższej części więzienia. Przejdź po hakach na drugą stronę. Przekrocz otwarte drzwi i wejdź do pomieszczenia z armatami.

Stań za belką i przykucnij. Kiedy marynarz będzie czyścił armatę, przejdź za pierwszą z nich. Wstań i weź chustę na głowę - w ten sposób cię nie pozna. Zagadnij go o armatę - dostaniesz skarpetki (yuck!). Wyczyść nimi armatę i weź ciasteczka z podłogi. Teraz wróć na dół i podejdź do kratki po lewej. Spróbuj ją podnieść - niestety opadnie. Miguel poprosi konia aby coś zrzucił, co ten chętnie uczyni. Znowu podnieś kratę i podeprzyj ją hakiem. Pokrusz ciasteczka do pułapki, a po chwili złapiesz biegającego tu szczura. Złap go w skarpetkę i idź do marynarza. Przestrasz go gryzoniem. Podejdź do lampy z naftą i nasącz nią skarpetkę. Teraz tą nasączoną odpal od lampy (tej bliżej armat). Obejrzyj animację. Podejdź Miguelem do wyrwy i namów Tulię do wspinaczki. Tuliem podejdź do konia i weź linę, która leży koło niego. Przywiąż ją do metalowego pierścienia i spuść przyjacielowi. Poproś go o pomoc przy ściągnięciu fódki. Jako Miguel weź jabłko z beczki i połóż na pochyłej desce, tak aby koń wszedł na nią. I została już tylko animacja.

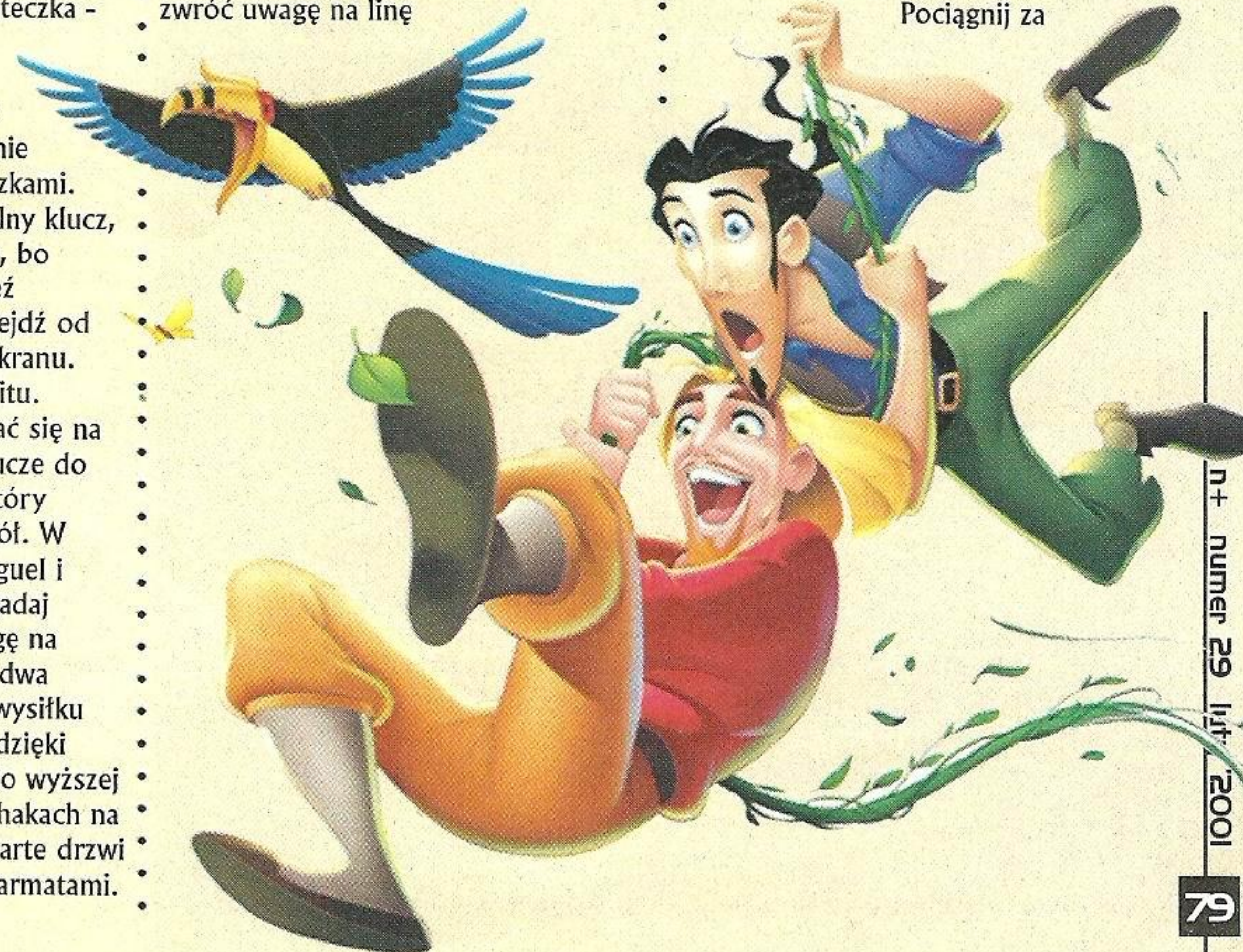
### The Search for El Dorado: Part 1

Pogadaj z przyjacielem i weź miecz wbity w czaszkę. Idź w głąb ekranu. Po lewej stronie kamiennego posągu w kształcie głowy ptaka jest przejście zakryte roślinnością - skorzystaj z miecza. Wejdź tam. Zobaczysz wiewiórkę w niebezpieczeństwie - wąż obok ma na nią wyraźną ochotę. Idź w lewo - zobaczysz małe drzewo i flet na ziemi. Weź go i wystrasz nim węża. Posłuchaj pogawędki przyjaciół podczas której nazywają wiewiórkę Bibo. Wyjdź ma plażę i zwróć uwagę na linę

zwisającą z kamiennego posągu. Poproś Miguela aby się po nią wspiął i przeciął ją mieczem. Weź ją i idź do małego drzewa. Obwiąż Bibo liną, naciągnij drzewo i posadź go na nim. Wiewiórka wystrzeli i zaczepi linę na górze. Wejdź tam i z podstawy drzewa wyrwij kij. Idź dalej - zobaczysz małą rzeczkę i stos kamieni. Wsadź w nie kij i poproś frajera-Miguela o pomoc. Usłyszycie dziwne hałasy i pobiegniecie z powrotem. Kiedy wrócicie - kamienie będą już leżeć w wodzie - przebiegnij po nich. Dalej zobaczysz jezioro. Jest w nim kilka kamieni i żółwi - musisz po nich skakać, aby dostać się na drugą stronę. Uważaj na wyskakujące tu i ówdzie drapieżne ryby oraz zwróć uwagę na to, że żółwie czasami nurkują. Najpierw przeskocz na drugą stronę Tuliem, a potem Miguelem. Ten drugi będzie miał mały problem z ostatnim skokiem. Podejdź Tuliem do kamienia po prawej i zrzuć go do wody. Teraz tylko poczekajcie na Bibo.

### The Search for El Dorado: Part 2

Miguel mieczem utoruje dalszą drogę. Pociągnij za dźwignię aby otworzyć drzwi. Ups - utopiłeś Miguela. Przejdź do głównego korytarza. Pociągnij za dźwignię po prawej - otworzysz kolejne drzwi. Potem jeszcze dwa przełączniki i wyjdiesz w głównym korytarzu. Jeszcze raz skorzystaj z dźwigni i przejdź przez drugie drzwi - wyjdiesz na zewnątrz. Wejdź do hmm... czaszki i naciśnij X. Teraz grasz Miguelem. Czeką cię kolejne zabawy z przełącznikami. Pociągnij za

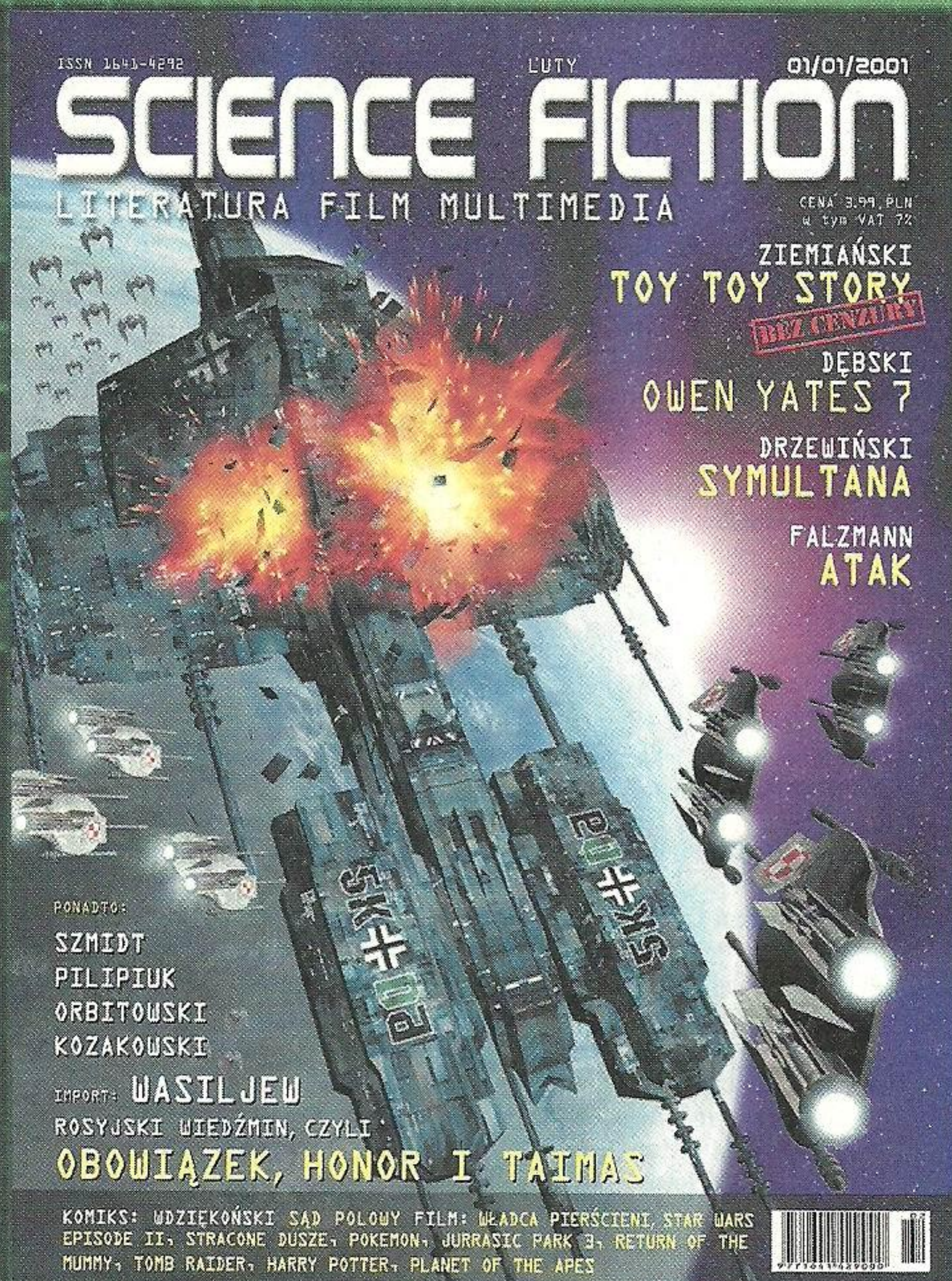




# NOWE CZASOPISMO

# 88 STRON ZA 3.99<sup>zł</sup>

## FANTASTYCZNA ROZRYWKA ZA FANTASTYCZNIE NISKĄ CENĘ



### DZIEWIĘĆ NOWYCH OPOWIADAŃ

### KOMIKS „SĄD POŁOWY”

### FILM „STAR WARS - EPISODE 2”

### SEKRETY SCENARIUSZA

### „GWIEZDNE WOJNY - EPIZOD 13”

### WYWIAD Z TWÓRCAMI

### „WŁADCA PIERŚCIENI”

### „STRACONE DUSZE”, „POKEMON”,

### Z PLANU: „JURASSIC PARK 3”,

### „RETURN OF THE MUMMY”,

### „TOMB RAIDER”, „HARRY POTTER”,

### „PLANET OF THE APES”

SZCZEGÓŁY NA STRONIE WWW.ARES2.COM.PL

## n + help

pierwszy i przekrocz otwarte wrota. Znowu użyj dwóch przełączników kolejno po sobie. Wyjdiesz na głównym korytarzu. Skorzystaj z wajchy, ale tym razem wróć do poprzedniego pomieszczenia i wyjdź na zewnątrz. Wejść do czaszki. Jesteś w dużej lokacji z dwiema czaszkami. Tuliem wejść na drugą czaszkę, a Miguelem pociągnij za przełącznik - Tulio zjedzie na dół. Teraz Miguelem wejść na pierwszą, a Tuliem pociągnij za przełącznik. Kiedy Miguel zjedzie, wejść Tuliem z powrotem na czaszkę, a Miguelem pociągnij wiesz co. Dwie czaszki podjadą w górę. Przejdź Tuliem na pierwszą, a Miguela ponownie zmusz do zniechęconego już pociągnięcia za przełącznik. Praca zespołowa - to lubię.

Zejdź na dół i uwaga, uwaga: pociągnij za dźwignię - otworzą się wrota po prawej. Spotkasz Bibo. Jeszcze tylko sprawdź płaskorzeźbę i wal w lewo do przejścia pod schodami. Zobaczysz wodospad. Za nim znajdziesz przejście, które zamyka się kiedy się do niego zbliżasz. Poproś Bibo aby tam wszedł. Grasz Bibem (hehe). Przesuń rzeźbę - zamkną się wrota. Podejź od tyłu do małego stosu kamieni i przewróć je na platformę. Przepchaj rzeźbę na zewnątrz. Znowu gra ludźmi (szkoda). Idź z powrotem do płaskorzeźby i wstaw tam posążek. Woda w wodospadzie przestanie płynąć i odsłoni drabinę - wdrap się po niej i oglądaj animację.

#### Road of the Stone Jaguar: Part 1

Zostaniecie rozdzieleni tak, że każdy będzie po przeciwnej stronie przepaści. Musisz zapłacić podatek za przejście dalej czterem strażnikom kryjącym się w statuach. Pogadaj trochę. Tuliem stań na drugim kamieniu tak, aby pierwsza rzeźba po stronie Miguela zapaliła się. Podejź do niej i zagraj na flecie - podniesie się płyta. Tuliem przejdź po niej i zgarnij złotą płytę. Miguelem stań tak aby podświetlić pierwszy posąg po stronie Tulia - podejź do niego i daj mu ciasteczka. To podniesie drugą płytę. Podświetl drugi posąg po stronie Miguela - daj mu skarpetki. Po podświetleniu ostatniego posągu daj mu złotą płytę. Podniesie się ostatnia płyta, więc idźcie dalej. Zobaczysz jezioro lawy. Znowu musisz skakać po płytach. Po drugiej stronie pociągnij za dźwignię, a Miguelem przeskocz do otwartych drzwi. W środku zrób co trzeba czyli skorzystaj z dźwigni. Znajdzie się Tulio. Idź w prawo i wejść po drabinie.

#### Road of the Stone Jaguar: Part 2

Radzę dużo save'ować i jeżeli coś się nie powiedzie to zaczynać od save'a, a nie od początku. Pogadaj z przyjacielem. Skorzystaj z dźwigni - zjedzie blok, na który wejść Tuliem. Miguelem pociągnij za przełącznik, a Tuliem szybko przebiegnij obok pająka i zbiegnij po schodach. Podejź do malin i weź jedną. Pociągnij za dźwignię nieopodal -

- zjadą dwa bloki. Miguelem wejść na pierwszy, a Tuliem pociągnij za - sam wiesz co. Przebiegnij Miguelem tę samą drogę. Znowu to wystające ze ściany i wejść na blok, a przyjacielem pociągnij ... Wejść po drabinie. Musisz działać szybko. Najpierw podnieś blok. Widzisz pająka powyżej? Kiedy nie będzie patrzył (tzn. przejdzie w prawo) podbiegnij pod ruchomy blok i połóż tam malinę. Wróć się do dźwigni, poczekaj aż tam wejdzie i zgnieć go. Pociągnij za dźwignię powyżej. Teraz działasz przyjacielem. Wejść na blok i po drabinie na górę. Miguelem wejść na opuszczony blok, a Tuliem zrób to co zawsze. Idź w prawo, a następnie zejdź na dół. Użyj dźwigni, uważając przy tym na pająka. Pobiegnij na górę i w głąb ekranu. Teraz przyjacielem jeszcze raz pociągnij za tę samą dźwignię, ale tak aby pająk był na opuszczanej płycie. I znowu skorzystaj z przełącznika, uważaj żeby Tulio był blisko tej na górze. I postaraj się żeby ostatni pająk nie wjechał z tobą. Idź dalej.

#### El Dorado in Peril

- Grasz Tuliem. Idź tam gdzie pobiegł Miguel. Obok dzbanów znajdziesz pierwsze koło zębate. Idź dalej. W następnym pomieszczeniu znajdziesz zapadnię uruchamianą przełącznikiem na ścianie. Skręć w głąb ekranu i zgarnij drugie koło. W następnym pomieszczeniu znajdziesz trzecie i ostatnie. Wróć do pierwszego pomieszczenia, ale omiń je i idź dalej. Znajdziesz pomieszczenie z drugą zapadnią. Omiń kolejne pomieszczenie. W następnym zobaczysz drzwi słońca i zła. Po lewej jest miejsce, gdzie należy włożyć 3 koła zębate. Z "nieba" spadnie złota moneta. Podejź do drzwi słońca - otworzą się. Jesteś w małym pomieszczeniu z posągiem jaguara. W głębi ekranu jest przełącznik za kratkami - spróbuj je wyrwać. Jaguar ożyje. Grasz Miguelem. Stoisz przy tamie - opuścisz ją przy pomocy miecza. Idź do następnego pomieszczenia. Na ścianie jest złota płaskorzeźba - przy pomocy miecza możesz wydfubać z niej oko. Idź do pomieszczenia z drzwiami zła - otworzą się. Opuść tamę przy pomocy miecza i wejść do pokoju z posągiem jaguara. Spróbuj opuścić ostatnią tamę - obudzisz jaguara. Grasz Tuliem. UCIEKAJ!!! Biegnij przez wszystkie pomieszczenia. Omiń pierwsze z pułapką i zatrzymaj się dopiero przy tej drugiej. Kiedy jaguar będzie po niej przechodził - pociągnij za przełącznik. Posąg spadnie i otworzy się kratka, za którą jest przełącznik do wody. Grasz Miguelem. Nie lubię się powtarzać ale: UCIEKAJ!!! Tą samą drogą co Tulio i powtarzając te same czynności. Kiedy już będzie po wszystkim wróć do ostatniej tamy i opuść ją. Wyjdź na zewnątrz - spotkasz Tulia. Idź do dźwigni i użyj jej - włączy się pompa. Wyjdź z budynku ...
- **Udało się - uratowaliśmy El Dorado.**
- **Ale gdzie jest nasze złoto?!?!...**



## SYSTEM WALKI

Może na pierwszy rzut oka tego nie widać, system walki w GRANDII 2 znacznie się różni od tego co zaprezentowano w pierwowzorze. Na samym początku do dyspozycji mamy combo, cios krytyczny oraz special move. Combo jest niczym innym jak zwykłym podwójnym ciosem, którego siła zależy od jakości broni i współczynników postaci. Cios krytyczny wbrew temu na co nazwa wskazuje nie jest skuteczniejszy niż combo. Jednak ma pewną zaletę. Zawsze trafia. Na pewno docenicie to walcząc z bardzo szybkimi potworami i bossami. Natomiast special move to zestaw ciosów i czarów, które posiada postać. Ich rozwijanie odbywa się w dwojaki sposób. Nowe ciosy dochodzą raz na jakiś czas, oczywiście po osiągnięciu odpowiedniego poziomu przez postać (choć czasami wystarczy dotrzeć do odpowiedniego miejsca w scenariuszu). Drugi sposób wiąże się z kilkoma aspektami. Po pokonaniu bossa często będziemy otrzymywać bardzo istotne przedmioty: book i mana egg. Te pierwsze są listą dodatkowych umiejętności twoich postaci. Po każdej walce otrzymujesz dwa rodzaje punktów - Magic i Special. Wykorzystujesz je do rozbudowy swoich umiejętności w książkach i jajkach. Jest kilka umiejętności, na które należy zwrócić uwagę. Przede wszystkim wykorzystaj podniesienie HP i MP (to tylko u postaci czarujących). Wojownicy niech dopakują MAG, a wojownicy STR. Czarusie niech zwrócą uwagę na czary z jakich korzystają i podłączą pod nie umiejętności wzmacniające efekty. Jeśli używasz Howl, wtedy postać powinna mieć umiejętność podnoszącą skuteczność zaklęć opartych na wietrze. Ciekawe jest też wykorzystanie zdolności unikania ataków oraz podniesienie szybkości. Reszta nie jest zbyt istotna, choć jeśli jest miejsce należy je wykorzystać. Poniżej znajdziecie listę ciosów specjalnych dla poszczególnych postaci.



### Ryudo

**TENSEIKEN SLASH** : 24 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)  
**FLYING TENSEIKEN** : 40 SP - silny atak na jednego przeciwnika  
**PURPLE LIGHTNING** : 32 SP - średnia zdolność. Atakuje jednego przeciwnika, z umiarkowanym efektem  
**SKY DRAGON SLASH** : 99 SP - atak na wszystkich wrogów. Zadaje dosyć duże obrażenia, choć przyznam, że efekt nie jest adekwatny do wydanych SP

### Tio

**LOTUS FLOWER** : 28 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)  
**FAST DANCE WHIRL** : 38 SP - atak na jednego przeciwnika  
**TORNADO** : 48 SP - silny atak na wszystkich przeciwników  
**WHISPER TO STARS** : 36 SP - podnosi współczynnika wszystkich bojowych cech  
 Bardzo przydatne w walce z bossami, tym bardziej że efekty się kumulują. W połączeniu z podobną zdolnością Marega przynosi niezłe rezultaty

### Roan (przed objęciem tronu)

**GOLDEN HAMMER** : 22 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)  
**DRAGON RISE** : 38 SP - umiarkowanie silny atak na jednego przeciwnika  
**SNOWBALL FIGHT** : 40 SP - silny atak obejmujący siłą rażenia określony obszar  
**VITALITY MARCH** : 20 SP - uzdrawia wszystkich przyjaciół i zdejmuję negatywne efekty z postaci

### Prince (po objęciu tronu)

**GOLDEN HAMMER** : 22 SP - jak wyżej  
**TRUE DRAGON RISE** : 42 SP - silny atak na jednego przeciwnika  
**ICE PRISON** : 30 SP - silny atak na wszystkich przeciwników  
**VITALITY MARCH** : 20 SP - uzdrawia wszystkich przyjaciół i zdejmuję negatywne efekty z postaci

### Elena

**IMPACT BOMB** : 25 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)  
**NIGHTMARE BALL** : 18 SP - usypia wrogów. Kompletnie nieprzydatne bo na bossów nie działa, a w normalnych walkach szkoda na takie zabiegi czasu  
**DROPLETS OF LIFE** : 90 SP - uzdrawia całą drużynę oraz zdejmuję wszystkie negatywne efekty z postaci  
**WHITE APOCALYPSE** : 80 SP - dosyć silny atak na wszystkich przeciwników

### Mareg

**BEAST FANG CUT** : 26 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)  
**BEAST KING SMASH** : 44 SP - silny atak na wybranego przeciwnika  
**BEAST KING BLAST** : 52 SP - bardzo silny atak obejmujący swym zasięgiem dużą część tereny wokół Marega  
**LION'S ROAR** : 18 SP - zwiększa siłę ataku wszystkich przyjaciół. Warto stosować przy walkach z bossami, tym bardziej że efekty się kumulują

### Millenia

**ARROW SHOT** : 25 SP - atak na jednego wroga. Powoduje efekt cancel (przerwa podjęte działanie przeciwnika)  
**HEEL CRUSH** : 20 SP - umiarkowanie silny atak na jednego przeciwnika  
**FALLEN WINGS** : 75 SP - przemiana w Valmar Wings. Silny atak na wszystkich przeciwników  
**STARVING TONGUE** : 55 SP - wysysa HP ze wszystkich przeciwników. Byłoby fajne, gdyby można było zarobić więcej sił życiowych  
**SPELL BINDING EYE** : 60 SP - unieruchamia przeciwnika, słabo działa z bossami  
**GRUDGING CLAWS** : 42 SP - umiarkowanie silny atak na jednego przeciwnika



**Pierwszy prawdziwy RPG na Dreamcasta i od razu leci opis. Szkoda tylko, że Grandia jest taka krótka. Sami przyznacie, że 35 godzin to niezbyt dużo. Długa czy krótka to w tej chwili jest nieważne - zaciąć się zawsze można, dlatego przygotowaliśmy niniejszy poradnik.**

txt: Brat

### NIE POZYTYWNY BOHATER

Po obejrzeniu scenki ruszaj do lasu i skieruj swe kroki do miasteczka Carbo. Gdy już się tam dostaniesz obejrzyj scenkę. Udaj się do kościoła i porozmawiaj z Eleną. Pojawi się przełożony i odeśle cię do zajazdu. Udaj się tam i pogadaj z właścicielem. Po chwili przyjdzie ksiądz i nawiąże rozmowę. Ponownie biegnij pod kościół i zabierz Elenę ze sobą. Idź do Black Forest i przebądź całą drogę do Garmia Tower. Obejrzyj długą scenkę, gdy usłyszysz krzyk wbiegnij do środka. Dostań się na najwyższe piętro i wybij okno. Oswobodź Elenę i zabierz ją do miasta. Pogadaj z księdzem i wejdź do kościoła aby obejrzyć scenkę. Przyjdzie ci walczyć z piękną nieznaną, walkę przegrasz. Przygotuj się do wyprawy, zabierz od księdza złotą statuetkę i ruszaj do Inor Mountains. W drodze rozbijesz obóz, gdy wyjdiesz z gór dotrzesz do Agear Town. Wejdź do zajazdu i poznaj barmana. Pogadaj z nim chwilę i ponownie obejrzyj scenkę. Połóż się spać, w nocy ponownie nawiedzi cię Millenia. Razem wyjdźcie na zewnątrz i udaj się do Durham Cave, jaskinie znajdziesz w ruinach miasta. W środku musisz opuścić pierwszą zaporę, skorzystaj z mostka i idź jaskiniami tak aby znaleźć duży kamień, który zrzuć na dół. Teraz ponownie zmień poziom wody i ruszaj dalej. Gdy znajdziesz małego chłopaka, przyłącz go do drużyny i skieruj się do końcowej jaskini. Musisz pokonać Minotaura. Boss nie jest trudny, jednak ma trochę HP, co przedłuży walkę. Po odzyskaniu skarbu wyjdź z jaskiń i obejrzyj scenkę!

### ELENA TO MILLENIA

Wróć do zajazdu i ruszaj do Baked Plains. Droga przez góry nie jest trudna ani uciążliwa. Pod koniec wędrówki zaatakują cię Beastman. Po walce pogadaj z nim chwilę i udaj się do Liligie City. Obejrzyj scenkę, zrób zakupy i idź spać. Rankiem wejdź do miasta i odwiedź domek inżyniera. Pogadaj z jego rodziną i znajdź chałupę Gadana. Obleśny gość nie przywita cię zbyt miło. Po wyjściu wejdź na górę i pogadaj z księdzem w kościele. Na piętrze popatrz na

miasto. Zejdź na dół i przyłącz do drużyny kolejnego przyjaciela. Razem znajdzie wejście do podziemi wygląda jak zwykła kłapa od piwnicy. Znajduje się gdzieś po środku miasta. Na dole przeszukaj jaskinie i przejdź do następnej. Tutaj podejdź do piedestału z trzema kulami i naciśnij zapadnię. Teraz znajdź trzy kule i zapal je. Wejdź w nowo otwarte drzwi prosto do bossa. Pierwsze spotkanie z Valmar's Tongue nie jest zbyt przyjemne. Pojawi się Millenia. Razem wejdźcie do następnej komnaty i rozprawcie się z potworem. Zniszcz wszystkie części bestii aby dostać jak najlepsze przedmioty. Po walce biegnij do gospody i spędź w niej noc. Rankiem udaj się do stacji i wsiadaj do latającego statku. Po drodze czeka cię mały wypadek. Obejrzyj scenki i ruszaj przez Lumir Forest.

W lesie jest nieprzyjemnie. Znajdź jaskinie i wejdź do niej. Następnie ponownie wydostań się do lasu i zejdź do drugiej groty. Tam, aby oswobodzić przejścia musisz przeciąć korzenie pijące wodę z kałuż. Gdy wyjdiesz na zewnątrz, znajdź zamgloną część lasu. Wejdź do ogrodu i pogadaj z napotkaną dziewczynką. Wróć się i znajdź wyjście na mapę. Wejdź do Mirumu Village. Obejrzyj scenkę i idź do zajazdu. Tam porozmawiaj z gospodynią i idź za nią do pokoju. Wyjdź i znajdź domek położony z tyłu wioski, za mostkiem. Pogadaj z kobietą i z małą dziewczynką. Idź do gospody. Po drodze obejrzyj scenkę. Podejdź do inkwizytorki i utnij sobie z nią pogawędkę. Następnie kładź się spać. W nocy obudzi cię koszar. Zejdź do pokoju gospodyni, a potem wyjdź na zewnątrz i biegnij do jaskiń położonych na tyłach wioski. Zwiedz groty i przejdź do następnej lokacji. Czeka cię pojedynek z Eyeball Bat. Są dosyć wytrzymałe i niewiarygodnie szybkie. Gdy je pokonasz, wróć do wioski i obejrzyj kolejną scenkę. Udaj się do Town Hall i pogadaj z inkwizytorką. Biegnij do domu zielonowłosej dziewczynki. Idź w stronę jaskiń, pojawi się scenka. Potem ruszaj za dziewczyną i pogadaj z nią w kolorowym ogrodzie. Wróć przez las do wioski i biegnij na miejsce egzekucji.



**MILLENNIA - DOBRA CZY ZŁA?**

Po obejrzeniu scenki do akcji wkroczy Millenia. Mała zniknie, wyjdź na mapę i biegnij do lasu. Znajdź ogród i podejdź do drzewa. Obejrzyj scenkę i wskakuj do portalu. Na dole także wejdź do teleportu. Znajdujesz się w umyśle dziewczynki. Idź przed siebie, staczaj jak najwięcej walk aby podlevelować swoją postać. W końcu dotrzesz do bossa. Walka jest uciążliwa - Valmar's Eye ma kilku przyjaciół, z którymi wcześniej walczyłeś. Zanim rozprawisz się z główną bestią załatw wszystkie kończyny aby zaliczyć jak najwięcej skarbów. Po wygranej walce obejrzyj smutną scenkę i wróć do Mirumu Village. Pożegnaj się ze wszystkimi i biegnij do ST. Heim Mountains. Droga przez góry jest długa. Drużyna kilkakrotnie rozłoży obóz. Gdy przejdiesz tę lokację udaj się do Heim Papal State. Cel twojej podróży został osiągnięty. Po wejściu do miasta pogadaj z księdzem i połóż się spać. Podczas kolacji Elena zostanie powołana do zamku. Wkrótce ty także zostaniesz tam poproszony. Udaj się do wielkiej budowli, w środku drużyna się rozdzieli. Idź do głównej sali i obejrzyj scenkę. Wejdź do pokoju po lewej i porozmawiaj z przełożonym. Gdy wyjdiesz zaczepi cię Oro. Biegnij do biblioteki i zgarnij z niej Roana oraz Marega. Wejdźcie do pokoju obok i rozpocznijcie kolację. Wieczorem zamek nawiedzi Millenia, co spowoduje niemałe poruszenie. Idź do głównej sali i skorzystaj z drzwi po prawej. Pogadaj z rudowłosą pięknoscią i wracaj spać. Rankiem pożegnaj się z opatem i biegnij do St. Heim Mountain Pilgrim Road. Podczas wędrówki po moście opłaca się zejść na boki aby zebrać trochę przedmiotów. Na mapie obierz kierunek na Raul Hills. Znajdź łódź i przepraw się nią na drugą stronę rzeki. Stąd już prosta droga do Cyrum Kingdom. Po wejściu do miasta



obejrzyj scenkę i zajrzyj do gospody. Roan odłączy się od drużyny i pójdzie odwiedzić rodziców. Następnego dnia Mareg pozostawi cię samego z Eleną. Pogadajcie z właścicielem gospody i idźcie na rynek. Zaczepcie gościa stojącego przed namiotem. Po wejściu do środka musisz wygrać pojedynek siłowania na rękę. Zasady są proste, R1 to siła a A to wytrzymałość. Jeśli zabraknie tego ostatniego musisz nawalać w przycisk aby zwiększyć ten współczynnik. Po wygranej okaże się, że gość nie ma zbyt wiele do zaoferowania. Idź do fontanny i pogadaj z dziewczyną. Podejdź do straganu i wybierz napój, który nie ma swojej nazwy. Zanieś go Elenie... ehm... teraz już Millenie. Choć osobiście wołę rudowłosą - przynajmniej nie jest rozlazła i jałową świętoszką. Pogadaj z dziewczyną i zaproś ją na spacer. Podejdź do straganu, przy którym tańczą dzieci. Pojawi się Roan i Mareg. Po obejrzeniu scenki biegnij do łodzi i wsiądź do niej. Wejdź do podziemi zamku. W korytarzach znajdź wielkie koła, dzięki którym możesz porobić mosty. Ostatnie z nich otworzy przejście do zamku. Wejdź na górę, potem do sali tronowej i skręć w drzwi po lewej. Pogadaj z królem i obejrzyj scenkę. Zbiegnij na dół i wejdź do nowo otwartych drzwi. Droga do bossa jest trochę uciążliwa. Są dwa czy trzy przełączniki, które musisz odnaleźć aby utorować sobie drogę. Gdy znajdziesz się w głównej sali pojawi się Valmar's Claw. Boss w porównaniu do poprzedniego jest bardzo prosty. Świetnie sprawdzają się mocne czary obszarowe. Wykończ dwie kończyny, a potem głównego zainteresowanego.

**CHYBA DOBRA...**

Po pokonaniu kolejnego odłamka Valmara obejrzyj kilka scenek. Idź do pokoju króla i przygotuj się do spotkania z Melphicem. Walkę musisz przegrać, ale nie jest to problem. Obejrzyj kolejne scenki i spróbuj wyjść z zamku, pojawi się Roan i pożegna się. Przyłącz do drużyny Tio i biegnij do portu. Wsiadaj na statek. Podczas rejsu podejdź do Tio i zamień z nią słówko, następnie pogadaj z Maregiem. Wyjdź na pokład i obejrzyj scenkę. Elena ma chorobę morską więc konieczny jest postój na jednej z wysp. Na brzegu pogadaj z kapitanem i udaj

**RAUL HILLS**



Jest to jedyna bonusowa lokacja w grze. Można ją zwiedzić po wyjściu ze zniszczonego Cyrum Kingdom. Wiem, że zaraz ozwą się głosy, że już wcześniej ty byliście. Jednak tym razem do spenetrowania są nowe obszary. Zajrzeć tu warto z trzech powodów. Po pierwsze to godzina więcej przy grze. Po drugie przed wejściem do ostatnich lokacji warto podnieść poziomy swoich postaci. A po trzecie oto lista co ciekawszych przedmiotów, które można tu zdobyć:  
**LORE OF MAGIC** : dodaje 1000 Magic Pointów  
**SOUL OF A HERO** : Podwaja zdobyte doświadczenie  
**ASTRAL MIRACLE** : Podwaja zdobyte Special Pointy  
**FAIRY EGG** : siódme mana egg

się w głąb wyspy. Po drodze pojawi się scenka. W końcu dotrzesz do miejsca gdzie drużyna rozbija obóz. W nocy znajdź Elenę i ją pociesz. Następnego dnia czeka cię niemiła niespodzianka. Przedzieraj się przez hordy wrogów, aż dotrzesz do doliny z dwoma wielkimi krabami. Przygotuj się do walki. Pokonanie ich nie jest nadzwyczaj trudne, więc uwiń się z tym szybko. Teraz skorzystaj z odkrytego przejścia i wróć na statek. Następnie drużyna przybije do rodzinnej wioski Ryudo. Spróbuj wejść po schodach, obejrzyj niezbyt miłą scenę. Teraz znajdź swój dom (poznasz go po zabitych dechach na drzwiach). Idź do zajazdu i poproś gospodarza o przenocowanie. W nocy Elena dowie się o przeszłości Ryudo. Rankiem wyjdź z miasta i udaj się do Grail Mountain Road. Musisz dostać się do wewnętrznej jaskini. Aby obniżyć wodę w zielonych strumykach znajdź posąg, który można przesunąć. Gdy dojdiesz do jaskini wejdź do środka i przyjrzyj się kuli. Następnie spróbuj wrócić do miasta. Pojawi się Melphice. Biegnij za nim, aż go znajdziesz na jednej z wyższych łąk. Obejrzyj scenkę i przygotuj się do ciężkiej walki. Rzucaj czary obszarowe tak, aby jednocześnie zranić Regeneradora i miecz. Fizycznie nie atakuj oręża - nie ma większego sensu. Po potyczce Melphice odzyska prawdziwą postać lecz na niewiele się to zda. Brat umrze, a Horn of Valmar opanuje naszego bohatera. W zajezdzie Millenia przełamie się i uwiezi demona, tak aby w końcu dał spokój swojemu Bogu ducha winnemu nosicielowi.

**W POSZUKIWANIU VALMARA**

Po obejrzeniu serii scenek wróć na pomost i pogadaj z kapitanem. Wsiadaj do łodzi i płyn na tajemniczą wyspę. Gdy wsiądziesz musisz się dostać do wioski Nanana. Jest to rodzinna miejscina Marega. Przywita was jeden z mieszkańców. Udaj się bezpośrednio do szefa i pogadaj z nim. Zaprosi cię do namiotu i opowie

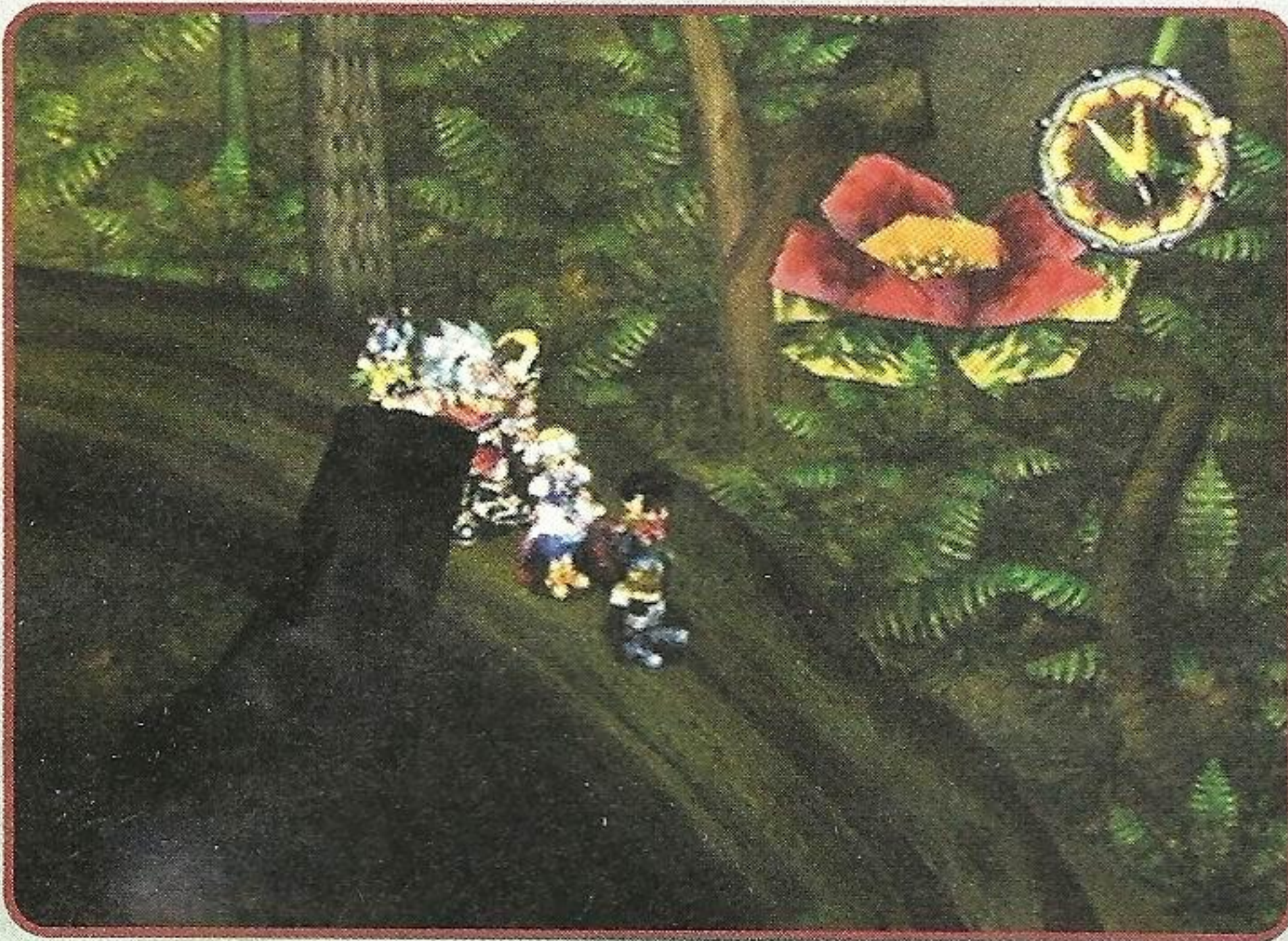


historię. Na zewnątrz poproszony zostaniesz o przyniesienie owocu. Wejdź do budynku, na dole skręć w prawo i pograj w mini-grę. Zadanie jest proste, musisz zebrać jak najwięcej orzechów. Gdy ci się uda, idź prosto i odbierz nagrodę. Po powrocie na górę pojawi się scenka. W nocy udaj się za Eleną nad rzekę. Tam z nią pogadaj i idź za nią gdy ucieknie. Gdy nie znajdziesz jej na gałęzi spróbuj się wrócić a pojawi się scenka. Pocafunek Milleni był słodki... nieprawdaż? Następnego ranka zbij drużynę, zrób zakupy w sklepie i udaj się do Ghoss Forest East. Droga przez góry jest ociupinę uciążliwa lecz nie długa. W końcu wyjdiesz na mapę, wtedy udaj się do Grat Rift. Zejdź na sam dół. Po drodze dziury zapełnij wielkimi głazami, które możesz zepchnąć. Gdy dojdiesz do pustyni, idź przed siebie aż staniesz przed trąbą powietrzną. Po obejrzeniu scenki udaj się na górę i znajdź wejście do Demon Law. W środku zejź po schodkach do głównej sali i przygotuj się na spotkanie z Leck Guarder'em. Jest łatwy, więc nie będziesz miał większych problemów. Teraz podejdź do wystającego słupa i dotknij go. Znajdź jeszcze dwa i z nimi zrób to samo. Podejdź do odblokowanych już drzwi i za nimi przygotuj się na walkę. Naga Queens potrafią być bardzo niebezpieczne. Przed wszystkim załatw je jak najszybciej, przynajmniej jedną. Potrafią rzucać ofensywne czary, które osłabiają atak i movement. Co to ostatnie oznacza nie muszę chyba przypominać. Jakby tego było mało, potrafią się posługiwać Alhealerem, regenerującym ponad 4000HP. Radzę się pospieszyć, gdyż każda kolejna runda działa na twoją niekorzyść. Po uporaniu się z tymi potworami idź dalej i podejdź do klonu Tio. Musisz z nią walczyć. Jedyny problem to jej szybkość. Ale odpowiedni czar rzucony kilkakrotnie może to zmienić. Po wygranej podejdź do panelu i wyłącz tornado. Wyjdź na zewnątrz, a potem udaj się przed siebie.

**MARTWY BÓG**

Przejdź na zieloną trawkę i idź ścieżką przed siebie. Po chwili zobaczysz Selene oraz scenkę. Znajdziesz się w ciele Valmara. Idź przed siebie aż dotrzesz do Vein Passage. Tam, w niektórych komnatach na podłodze znajdziesz przyciski zamieniające





dozwolone przejścia. Posłuż się nimi aby wydostać się z lokacji. Przy ostatniej kracie możesz zmienić układ jeśli chcesz z bocznego korytarza wziąć przedmiot. Wyjdź do sfery i zmień jej położenie. Teraz wróć się, będziesz po drugiej stronie Vein Passage. Jeśli nie możesz wyjść, bo drogę zagradza krata, wróć się i zmień układ. Przedostań się przez korytarze i zapisz grę. Czeka cię pojedynek z Valmar's Body i jego dwoma mackami. Bitwa do trudnych nie należy, więc nie będziesz miał kłopotów. Obejrzyj scenkę i wsiadaj do statku. Przybędziesz do ST. HEIM PAPAL. Wsiadaj i biegnij do miasta. Po drodze musisz pokonać czterech rycerzy. Wejdź do pałacu i obejrzyj scenkę. Kolejny boss, tym razem Valmar's Heart. Walka także nie jest wymagająca. Wejdź do zamku i przejdź przez salę do komnaty na tyłach. Tam spotkasz Zera. Obejrzyj długą scenkę i wjedź za nim na górę. Kolejna opowieść. Gdy Elena zostanie porwana, zjedź na dół i wróć do statku. Polecisz na księżyc. Gdy wylądujesz, znajdź wejście do krateru. Idź przed siebie, drogę utorujesz sobie przecinając mieczem żyły. W trzeciej lokacji, aby zebrać przedmioty i opuszczać mostki musisz wciskać kolorowe panele na podłodze. Wejdź do ostatniej komnaty i obejrzyj scenkę. Następnie przygotuj się na walkę z Egg

Guardianem i jego pomocnikami. Proponuję nie zabijać jednego pomocnika, tak aby pozostałe nie mogły się odrodzić. Walkę rozegraj szybko, gdyż strażnik rzuca czary spowalniające. Gdy ci się to uda, czeka cię kilka smutnych obrazków. Gdy wydostaniesz się na krater pokonaj kilku przeciwników i obejrzyj śmierć Marega. Wsiadaj do statku i udaj się do Cyrum Kingdom.

#### CZAS POŚWIĘCENIA

Widok, który zastaniesz w królestwie nie jest zachwycający. Wejdź do miasta i biegnij przed siebie. Po chwili znajdziesz Roan, walczącego z bestiami. Pomóż mu. Po walce pogadaj z chłopakiem i przenieś się do zamku. W środku znajdź Roan w jego pokoju i pogadaj z nim. Wyjdź z pałacu i kieruj się w stronę wyjścia z miasta. Po drodze obejrzyj kilka przegnąbiających scenek. Gdy wyjdiesz, możesz udać się do Raul Hills, jeśli masz ochotę na dodatkowe przedmioty. Przyda się także podlevelować postaci. W każdym razie, gdy uznasz powrót do scenariusza za stosowny wejdź do South Cyrum Kingdom. Obejrzyj scenkę i znajdź grobowiec. W środku kolejna scenka. Wyjdź i zjedź na dół, wskakuj do Birthplace of the God. Lokacja nie

jest zbyt przyjemna i zdecydowanie najtrudniejsza w grze. Zwiędź pierwszy poziom i znajdź wielki niebieski gem. Uaktywnij go, a następnie znajdź maszynę, z której możesz wystrzelić niebieski pocisk. Gdy ci się uda, znajdź drogę do windy i zjedź na drugi poziom. Tu także pokręć się trochę, aż znajdziesz schody na dół. Na trzecim poziomie idź przed siebie, aż dotrzesz do komnaty z dwoma Dual Fist. Przeciwnicy są łatwi do pokonania. Za drzwiami znajdziesz żółty gem, włącz go. Idź dalej i znajdź maszynę, jednak wcześniej kostkę z lustrem przesun tak aby odbiła wiązkę. Gdy to uczynisz wracaj na drugi poziom. W drodze powrotnej skorzystaj z innej drogi, czeka cię kolejna walka. Tym razem przeciwnikami będą dwa Guardiany. Rozwal ich jak najszybciej, posiadają spowalniające czary, których, jak zapewne zauważyłeś, panicznie się boję. Po walce dotrzesz do czerwonego gemu. Aktywuj go i znajdź maszynę. Teraz zbiegnij na poziom trzeci i wyłącz żółty gem. Powinieneś zobaczyć zmianę kierunków nad drzwiami do windy. Wróć na drugi poziom i zjedź windą na trzeci. Dotrzyj do save pointa i spróbuj wejść w drzwi. Obejrzyj scenkę i po raz kolejny przekrocz drzwi. Delektuj się dżugim filmikiem, a gdy akcja przełączy się na Ryudo, na wszystkie pytania odpowiedź wybierając drugą kwestię. Kolejna seria scenek - gdy powróci Ryudo zostaniesz przeniesiony do wnętrza bestii. Tam

zwiędź pierwszy poziom. Przejścia otworzysz za pomocą półkul na ziemi. Przejdź drugą lokację i przygotuj się do finałowych walk. Przy wyjściu z drugiej lokacji czeka na ciebie Valmar Magna. Boss nie jest trudny pod warunkiem, że Tio będzie odpowiednio dopalała drużynę swoim specjalem. Przed głównym zestawem walk pokonaj jeszcze raz Valmar Magna (tym razem x2). Valmar Core to kolejny boss. Po nim nastąpi dosyć smutna retrospekcja. Walka z Millenią nie jest trudna ale sami przyznacie, że dosyć przykra. Teleportuj się i stocz ostatnie kilka walk: VALMAR'S TONGUE, VALMAR'S EYE, VALMAR'S HEART. Na sam deser do pokonania został Zera. Walka jest bardziej żmudna niż trudna. Tym, którzy będą mieli kłopoty polecam początek tego opisu. Jeśli to nie pomoże to właduj save z Cyrum Kingdom i odwiedź Raul Hills. Po walce dłuuuuugie zakończenie.



## SŁÓW KILKA O POSTACIACH

**Ryudo** - nasz główny bohater jest przeciętną postacią. Nie widzę potrzeby wyposażania go w jakiegokolwiek rodzaj Mana Egg. Ma doskonałą obronę co w połączeniu z dodatkową zdolnością podnoszącą HP daje efekt postaci trudnej do zabicia. Jego zdolności specjalne przydają się w walce z bossami, w normalnych potyczkach doskonale sprząta pozostałości po rzuconych czarach.



**Millenia** - jest ze wszech miar bardziej przydatna niż Elena. Całkiem nieźle walczy choć do statusu rębajła daleko jej jeszcze. Dobrze czaruje więc warto wykorzystać to w walkach. Jej zdolności specjalne także są przydatne w potyczkach z bossami.



**Roan** - to wbrew pozorom bardzo dobra postać. Będzie świetnie walczył jeśli podniesiemy mu STR. Warto bo efekty są zadziwiające. Także polecam dodanie 800HP. Roan równie dobrze spisuje się jako magik. Lecz tu także przyda się podniesienie MP i MAG.



**Mareg** - człowiek bestia, który wszystkie sprawy załatwia za pomocą swojego topora. O czarowaniu należy zapomnieć, gdyż kompletnie się do tego nie nadaje. Jako jeden z nielicznych nie wymaga podnoszenia HP, gdyż i bez zdolności specjalnych ten współczynnik jest wysoki. Tak po dziesięciu godzinach gry polecam obsadzenie zdolności podnoszącej STR (po odejściu Roana). Ma dwie świetne zdolności specjalne. Beast King Blast i Lion's Roar powinny być jak najczęściej wykorzystywane.



**Elena** - nasza kapłanka nie jest zbyt dobrą postacią. Do walki nie garnie się zbyt chętnie to też efekty są mizerne. Można z niej zrobić niezłą czarodziejkę pod warunkiem, że doda się jej zdolności podnoszące MP i MAG.



**Tio** - dołączy do drużyny jako ostatnia. Jest niejako substytutem Roana. Jednak jeszcze lepiej czaruje i walczy. Wystarczy podnieść HP, STR i MP aby mieć doskonałą postać. Polecam także wykorzystanie jej ostatniej zdolności specjalnej we wszystkich trudniejszych potyczkach.





**Looney Tunes Racing**



**Trasa ACME Factory**

W menu głównym wciśnij L2, R1, R2, Trójkąt, Kółko, Select

**Trasa Duck Dodgers Speedway**

W menu głównym wciśnij Kółko, Lewo, Kwadrat, Kwadrat, R2, Select

**Trasa Forest Speedway**

W menu głównym wciśnij Trójkąt, R2, Lewo, Trójkąt, L1, Select

**Trasa Garden Speedway**

W menu głównym wciśnij R1, Prawo, Lewo, L1, Kwadrat, Select

**Tras Planet X Speedway**

W menu głównym wciśnij R1, Kwadrat, Kółko, L2, Trójkąt, Select

**Trasa Planet Y**

W menu głównym wciśnij Prawo, Lewo, Trójkąt, L2, L1, Select

**Trasa Wackyland**

W menu głównym wciśnij L1, Kółko, Kwadrat, R2, Trójkąt, Select

**Bohater: Duck Dodgers**

W menu głównym wciśnij L2, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Select

**Bohater: Evil Scientist**

W menu głównym wciśnij Kwadrat, Kółko, L2, R2, Trójkąt, Select

**Bohater: Foghorn Leghorn**

W menu głównym wciśnij Prawo, Prawo, L2, Kwadrat, Kwadrat, Select

**Bohater: Genie**

W menu głównym wciśnij Kwadrat, L1, R1, Trójkąt, Kółko, Select

**Bohater: Gossamer**

W menu głównym wciśnij Trójkąt, Kółko, R2, R1, Kwadrat, Select

**Bohater: Granny**

W menu głównym wciśnij Kółko, Trójkąt, Trójkąt, L1, R1, Select

**Bohater: Hector**

W menu głównym wciśnij Trójkąt, L2, L1, Trójkąt, Kwadrat, Select

**Bohater: Pepe Le Pew**

W menu głównym wciśnij Lewo, Prawo, R1, Kółko, Kwadrat, Select

**Bohater: Rocky**

W menu głównym wciśnij Trójkąt, Lewo, R2, Kółko, Kółko, Select

**Bohater: Sylvester**

W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, L1, Trójkąt, Kółko, Select

**Bohater: Yosemite Sam**

W menu głównym wciśnij Lewo, Prawo, R2, Kwadrat, Kółko, Select

**Army Men Air Attack 2**



Hasła do kolejnych etapów:

03 - Trójkąt, Kółko, Dół, Lewo, Kwadrat, Kwadrat, Góra, Góra

04 - X, Prawo, Lewo, X, Kółko, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt

05 - Dół, Dół, Kółko, Kwadrat,

Kółko, Kwadrat, Prawo, X

06 - Trójkąt, X, Góra, Lewo, Prawo, Lewo, Kółko, Trójkąt

07 - Prawo, Kwadrat, Prawo, Dół, Kółko, X, X, Prawo

08 - Trójkąt, Prawo, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Dół, Dół, X

09 - Góra, X, Kwadrat, Lewo, Prawo, Kółko, Lewo, Lewo

10 - Trójkąt, Góra, Kółko, X, Kwadrat, Dół, Dół, Dół

11 - Kółko, Kółko, Góra, Lewo, Prawo, X, Trójkąt, Kwadrat

12 - Prawo, Góra, X, Prawo, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Kółko

13 - Lewo, Lewo, Trójkąt, Kółko, X, X, Dół, Prawo

14 - Kwadrat, Prawo, Kółko, Góra, Dół, Kwadrat, Dół, X

15 - Lewo, Prawo, Kółko, X, Kwadrat, Dół, Dół, Kółko

16 - Trójkąt, Kółko, X, Prawo, Prawo, Kółko, Kwadrat, Dół

17 - Kwadrat, Góra, Góra, Prawo, Lewo, Kwadrat, Dół, X

18 - Kółko, X, Prawo, Trójkąt, Kwadrat, Góra, X, X

19 - Dół, Prawo, X, Kwadrat, Prawo, Góra, Kółko, Kółko

20 - Góra, X, Kółko, Góra, Lewo, Kwadrat, Kółko, X

21 - Lewo, Kółko, Trójkąt, Dół, X, X, X, Kółko

22 - Trójkąt, X, Dół, Lewo, Prawo, X, Kółko, Kwadrat

**Medal Of Honor Underground**



**Cheat mode**

Jako kod wpisz ENTREVVOUS. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran zabłyśnie na zielono. Teraz jako kod wpisz PORTECLEFS. Masz odkryte wszystkie misje, wszystkie postaci w trybie multiplayer oraz wszystkie sekrety.

**Nietykalność**

Jako kod wpisz PUISSANCE. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran zabłyśnie na zielono. Aby skorzystać z tej sztuczki, musisz ukończyć wszystkie etapy.

**Poczwórna szybkość strzału**

Jako kod wpisz BALLESVITE. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran zabłyśnie na zielono. Aby skorzystać z tej sztuczki, musisz ukończyć wszystkie etapy.

**Mega Man X5 (Rockman X5)**



**Oszona Super Nova dla X Bustera**

Na ekranie wyboru postaci podświetl X Bustera, a następnie wciśnij Góra, Góra, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk. Teraz wciśnij Kółko.

**Oszona Black dla Zero**

Na ekranie wyboru postaci podświetl Zero, a następnie wciśnij Dół, Dół, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk. Teraz wciśnij Kółko.

**Super cios dla Zero**

Szybko wciskaj przód + kwadrat. To najlepsza technika na większość bossów.

**Blade**



**Cheat mode**

W menu głównym przytrzymaj L1 i wciskaj X, X, X, X, X, Kółko, R1, R2, R2, R1. Teraz wciśnij Start podczas gry i sprawdź cheat menu.

**Nieskończona liczba żyć**

W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, L2, L1, R2, R1. Teraz wciśnij Start podczas gry i sprawdź cheat menu.

**Nieskończona ilość amunicji**

W menu głównym wciśnij Dół, Prawo, Góra, Lewo, L2, L1, R2, R1. Teraz wciśnij Start podczas gry i sprawdź cheat menu.

**Wszystkie przedmioty**

W menu głównym wciśnij Prawo, Lewo, Góra, Dół, L2, L2, R2, R2. Teraz wciśnij Start podczas gry i sprawdź cheat menu.

**007 Racing**



**Aston Martin V. w trybie multiplayer**

Na ekranie tytułowym wciśnij L1, R1, Trójkąt, Kółko, X. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Wysocy przechodnie**

Jako imię wpisz LEMKE

**Sekwencja FMV**

Ukończ misję "Escape To The Border" na poziomie trudności Agent w czasie poniżej 1:30, aby zobaczyć sekwencje FMV przed tą misją.

**Śliskie trasy**

Ukończ misję "Gimme A Brake" na poziomie trudności 00 Agent strącając wszystkie 11 hydrantów.

**Multiplayer bez radaru**

Ukończ misję "Ambush" na poziomie trudności Agent z poziomem energii co najmniej 85%.

**Wszystkie misje**

Ukończ misję "Highway Hazard" na poziomie trudności 00 Agent nie dotykając aut cywilnych.

**Czerwona woda**

Ukończ misję "Survive The Jungle" na poziomie trudności Agent unieruchamiając trzy czołgi.

**Podwójna energia w trybie multiplayer**

Ukończ misję "Break Out" na poziomie trudności 00 Agent mając 100% energii.

**Wszystkie gadzety**

Ukończ misję "Showdown" na poziomie trudności 00 Agent w czasie poniżej 2:00.

**Arena do trybu multiplayer: Compound**

Ukończ misję "Escape" na poziomie trudności Agent.

**Arena do trybu multiplayer: Rooftops**

Ukończ misję "Download" na poziomie trudności 00 Agent.

**Final Fantasy 9**



**Gra "W Oczko"**

Ukończ grę. Gdy zakończy się lista płac i pojawi się ekran z napisem "The End" wciśnij R2, L1, R2, R2, Góra, X, Prawo, Kółko, Dół, Trójkąt, L2, R1, R2, L1, Kwadrat, Kwadrat. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk. Teraz wciśnij Start, aby rozpocząć grę "W Oczko".

**NBA 2K1**



**Ukryte zespoły**

Wejść do opcji, a następnie wybierz Codes. Teraz jako kod wpisz "vc" (pamiętając o małych literach!). Odblokowałeś zespoły: Mo Cap, Sega Sports, Sega Net

**Redman (yeah!)**

Najpierw wpisz kod na ukryte zespoły. Redman siedzi na ławce w teamie Mo Cap.

**Losowy wybór zespołu**

Wybierz exhibition, podświetl dowolny zespół, a następnie wciśnij L + R + A.

**Rozpraszenie uwagi przeciwnika podczas rzutów osobistych**

Podczas gdy przeciwnik rzuca osobiste, wciskaj szybko X. Tłum zacznie wrzeszczeć i robić zdjęcia, a przeciwnikowi będzie trudniej się skoncentrować.

**Zabieranie piłki w trybie street ball**

Podczas gry z konsolowym przeciwnikiem w trybie street ball, wciśnij pada kierunkowego oraz R, aby twój kolega z drużyny sfaulował kogoś z przeciwnego zespołu. W ten sposób dostaniesz piłkę, a nikt nie zostanie ukarany, ponieważ grasz na zasadach koszykówki ulicznej.

**Blokowanie**

Podstawą blokowania jest odpowiednie wycucie czasu. Jeśli chcesz zablokować rzut, przytrzymaj przycisk bloku, a następnie puść go w odpowiednim momencie!

**Guilty Gear X**



**Bohater: Testament**

Osiągnij 20 etap w trybie survivor. Wygraj z Testamentem, a będzie twój.

**Bohater: Dizzy**

Osiągnij 30 etap w trybie survivor. Jeśli wygrasz z Dizzy, to dołączy on do ciebie.

**Tryb Guilty Gear**

Ukończ tryb arcade mode wszystkimi zawodnikami. Możesz też dojść do 100 etapu w trybie survivor.

**Zakończenia**

Ukończ grę bez korzystania z kontynuacji.

**Inne stroje**

Potwierdź wybór zawodnika przyciskiem Start, lub wciskając A + X albo B + Y.



**Silent Scope****Ukryty tryb gry**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Prawo, Dół, Prawo, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Prawo, Dół, Prawo, Kwadrat, Trójkąt.

**Lustrzane odbicia etapów**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Lewo, Lewo, Prawo, Kwadrat, Dół, Dół, Góra, Trójkąt, Góra, Prawo, Dół, Góra, Lewo, Dół, Kwadrat.

**Widok z "pierwszej osoby"**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Góra, Góra, Góra, Góra, Dół, Dół, Dół, Dół.

**Turbo**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Dół, Trójkąt, Góra, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Prawo, Dół, Prawo, Kwadrat, Trójkąt.

**Love mode (!?)**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Lewo, Prawo, Prawo, Kwadrat, Trójkąt.

**Noc**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Kwadrat, Trójkąt.

**Gra bez celownika**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Prawo, Prawo, Prawo, Kwadrat.

**Gra bez lunety**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Prawo, Dół, Prawo, Kwadrat, Prawo, Dół, Prawo, Kwadrat.

**Bandyci nie są zaznaczeni**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Dół, Góra, Prawo.

**100 challenge**

Ukończ wszystkie misje treningowe, aby odkryć nową opcję.

**Theme Park World****Kupujesz za friko**

Będąc w parku wciśnij osiem razy kombinację Lewo, Dół, X, Kółko.

**Dodatkowe "złote" bilety**

Będąc w parku wciśnij cztery razy kombinację Góra, Dół, Lewo, Prawo, Kółko, Prawo, Lewo, Dół, Góra, Kółko.

**Wszystkie wynalazki**

Będąc w parku wciśnij osiem razy kombinację Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Góra, Dół, Góra.

**M-SR****Honda S2000 i Porsche 911**

Ukończ grę, aby odblokować Hondę S2000. Ukończ grę dwa razy, aby odblokować Porsche 911.

**Silent Scope****Ukryty tryb gry**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Prawo, Dół, Prawo, X, Góra, X, X, Y, Dół, Prawo, Dół, Prawo, X, Y.

**Lustrzane odbicia etapów**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Lewo, Lewo, Prawo, X, Dół, Dół, Góra, Y, Góra, Prawo, Dół, Góra, Lewo, Dół, X.

**Widok z "pierwszej osoby"**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Góra, Góra, Góra, Góra, Dół, Dół, Dół, Dół.

**Turbo**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Dół, Y, Góra, X, Y, Dół, Prawo, Dół, Prawo, X, Y.

**Love mode (!?)**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Lewo, Prawo, Prawo, X, Y.

**Noc**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, X, Y.

**Gra bez celownika**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Prawo, Prawo, Prawo, X.

**Gra bez lunety**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Prawo, Dół, Prawo, X, Prawo, Dół, Prawo, X.

**Bandyci nie są zaznaczeni**

Na ekranie wyboru trybów gry wciśnij Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Dół, Góra, Prawo.

**Extra opcje**

Ukończ grę na dowolnym poziomie trudności aby odblokować nowe opcje. Ukończ dwa razy i znów pojawią się nowe!

**Danger Girl****Wszystkie poziomy i cheat menu**

W głównym menu wciśnij: L1, R2, L2, R1, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt. Teraz przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2. Pojawi się menu wyboru poziomu, a podczas pauzy będziesz mieć możliwość wejścia do opcji cheat menu (musisz pozbierać ikonki w grze by uaktywnić cheaty).

**Star Wars Ep. 1 Battle for Naboo****Kody wstukuj w opcji Passcode:**

max żyć - PATHETIC  
wszystkie upgrade'y - OVERLOAD  
wrogowie na jeden strzał - EWERDEAD  
expert mode - NASTYMDE  
różowy statek - RUAGIRL?  
komentarze autorów - TALKTOME  
galeria w showroomie - KOOLSTUF  
autorzy - LOVEHUTT  
tajemnica - DESTRUCT  
więcej tarcz - DROIDEKA

nie słyszeć zła  
nie widzieć zła  
nie mówić zła

produkt przedstawia  
**DREN: SIRENA**  
prolog





# RPGGammer

## FINAL FANTASY EXTRAVAGANZA

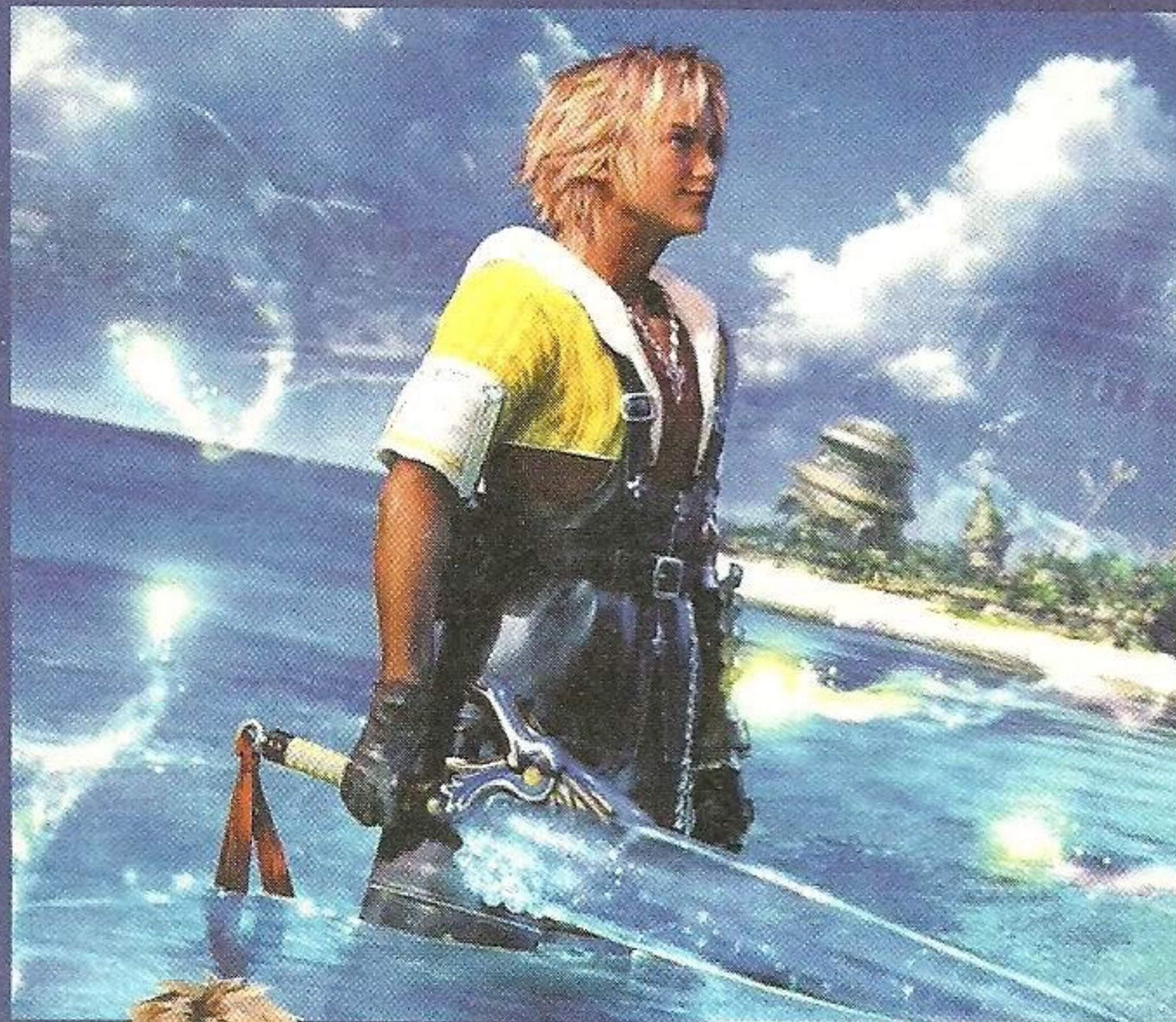
### FINAL FANTASY XI

Nie pamiętam kiedy jakkolwiek gra z serii FF w podobny sposób zakradła się do oczekujących jej graczy. Jak należało się spodziewać FFXI sprzedaje się bardzo dobrze (choć w Japonii nie tak dobrze jak najpoważniejszy konkurent serii FF czyli najnowsza, siódma już odsłona na maksa oldschoolowego rpg'a DRAGON QUEST), a postać Vivi'ego podbiła już serca graczy na całym świecie i została zatwierdzona jako zabawka przeznaczona do masowej produkcji.

Japońska premiera najnowszego Finala prawie już stoi za plecami japońskich graczy (została przeniesiona na lipiec 2001), a jakieś konkretne informacje racyły ukazać się dopiero na dzień przed samą Gwiazdką. Na imprezie zwanej Japan Jump Festival po raz pierwszy od styczniowej imprezy Square Millenium pokazany został nowy film z najnowszego wcielenia serii, która przesiada się właśnie na nową konsolę Sony.

Film zdradził kilka informacji, których można było się domyślać po ujzeniu pierwszego filmu (jeszcze ze stycznia). Z jednej strony można przypuszczać, że akcja najnowszego Finala rozgrywać się będzie w świecie, który z nie do końca znanych jeszcze przyczyn został w większości zalany wodą. Najbardziej kojarzy się to z "Wodnym Światem". Nie zabraknie jednak miast o zabarwieniu futurystycznym przypominających trochę te z FFXVIII. To zresztą nie jedyne porównanie do FFXVIII - autor projektów postaci (pauzujący podczas prac na FFXI) - Tetsuya Nomura po raz kolejny zaproponował realistyczne modele postaci. Jak określił efekty swojej pracy - są one inspirowane japońską wyspą Okinawą. Inspiracja przejawia się zarówno w strojach noszonych przez bohaterów jak i ogólnemu wyglądowi wyspy, na której rozgrywa się akcja.

Na ekranie mogliśmy podziwiać też dwójkę głównych bohaterów - obowiązkowego twardziela z mieczem, wyglądającego jak japoński surfer o farbowanych włosach oraz jego towarzyszkę wyglądającą na wcielenie Rinoi z FFXVIII. Po długich spekulacjach na temat imion bohaterów, jakie na podstawie materiałów opublikowanych w japońskim Famitsu zaczęli snuć dziennikarze, Square zapowiedziało w końcu prawdziwe imiona dwójki najważniejszych postaci w grze. Chłopak nosi imię Tidus, a dziewczyna to Yuna. Wcześniejsze spekulacje zakładały imiona Teeah, Tida i Tide... Oczywiście pamiętacie, że gra rozgrywać się będzie we w pełni trójwymiarowym środowisku? To dobrze. Akcja będzie przedstawiana z kamer poustawianych w określonych przez autorów miejscach. Wynika z tego, że gracz nie będzie mógł obracać kamery i bawić się w operatora. Poza



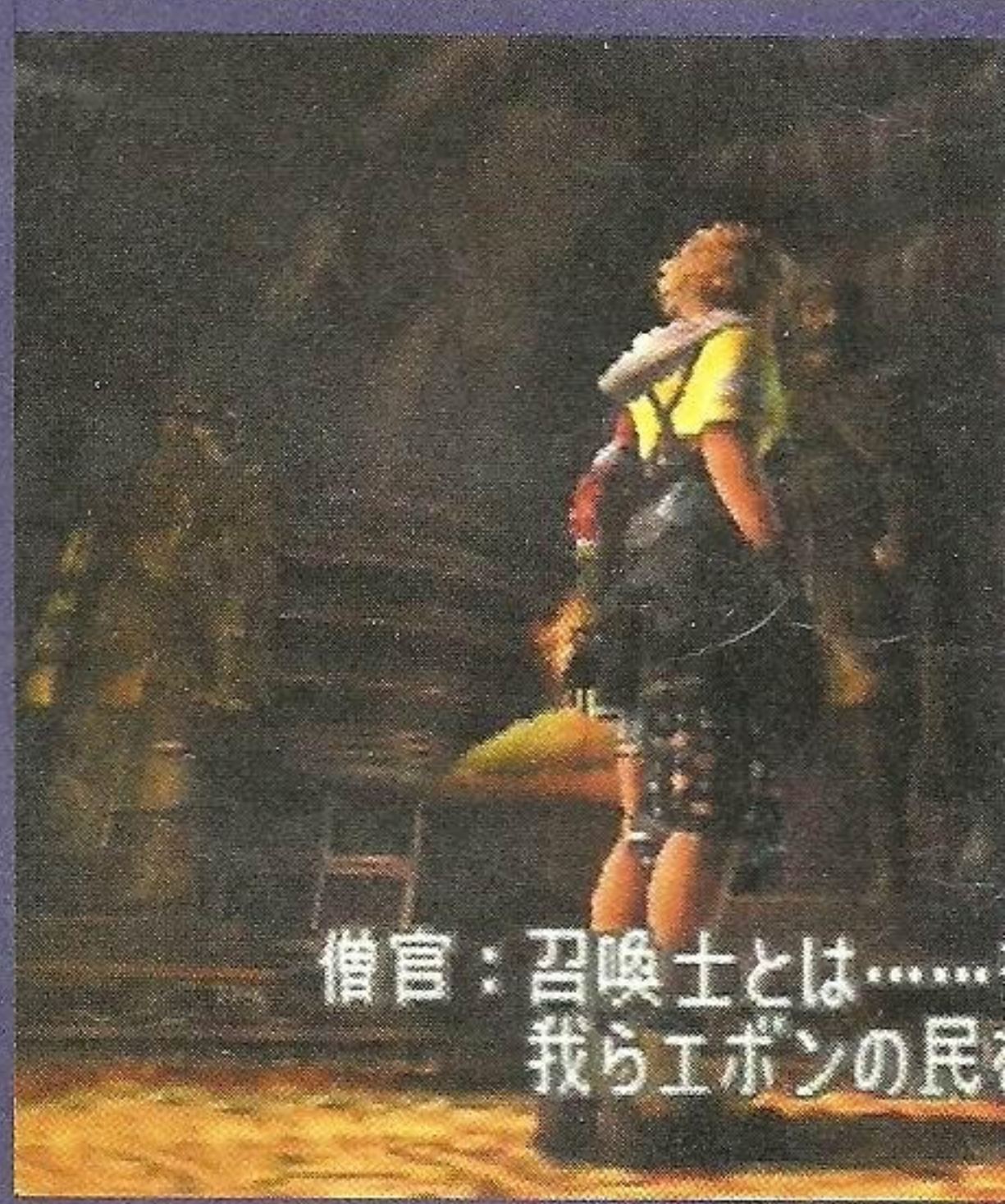
ユウナ: あのさ.....  
ガード おかしいぢやないか?



始まりは「シン」だ  
だからもう一度「シン」に会えば...

tym nie obędzie się bez ślicznych, generowanych komputerowo animacji, do których już tak przyzwyczaiło nas Square. Nie zabraknie także smyczka Nobuo Uematsu, który komponuje muzykę do gry. Wywalony został tryb online, o którym początkowo było głośno. A więc NIE będzie można wchodzić na Internet i korzystać ze znajdujących się tam podpowiedzi. Przyczyną takiego

stanu rzeczy są opóźnienia w projekcie PlayOnline. Pewnego rodzaju rekompensatą będzie użycie głosów aktorów użyczających swoich strun głosowych bohaterom gry (choć nie zabraknie podpisów na ekranie - porzucone zostają jednak okienka tekstowe na rzecz prawdziwych PODpisów). Nie wiadomo jeszcze na jaką skalę zostanie wykorzystany dubbing, ale wiadomo, że będzie. Pierwszy raz w historii gry z serii



僧官: 召喚士とは.....  
我らエボンの民



Final Fantasy...

Kilka szczegółów na temat historii. Tysiąc lat temu "z głębin powstało straszne zło". W rezultacie tego "powstania" planeta skryła się pod wodą. Teraz nasi bohaterowie wyruszają do domu, który ma znajdować się w Królestwie Słońca. Trochę mało zrozumiałe, ale to wszystko co mamy... No dobrze to może słów kilka o bohaterach. Tidus jest gwiazdą





podwodnego sportu zwanego Blitzball (Square po prostu kocha język niemiecki). Z kolei Yuna jest córką pary zwanych summonerów (sama także potrafi przyzwać bestie) i przy okazji jest też obiektem zainteresowania Tidusa. Yunę prześladowały ostatnio różne, mało przyjemne sny. Dziewczyna rusza na poszukiwanie Królestwa Słońca pragnąc przy okazji porachować się z niejakim Sinem - istotą, której

obecność zsyła na przebywające z nią osoby szaleństwo. Czy Sin jest tym złem powstałym z otchłani - nie wiadomo. Ale wiadomo jeszcze jedną fajną rzecz o Yunie. Ma jedno oko niebieskie i jedno zielone. Oprócz tej dwójki bohaterów jest też mowa o trzech dodatkowych - ich angielskie imiona nie zostały jeszcze zaprezentowane przez Square i na razie są to Kitt, Hayate i Ryugo. Po raz kolejny do odśpiewania głównego motywu gry zatrudniona została profesjonalna, folkowa piosenkarka - pochodząca z (jakżeby inaczej) Okinawy Rikki.

O samej grze nie wiadomo jeszcze zbyt wiele. Walki mają odbywać się w mniej tradycyjny sposób (być może - turowy). Na jednym z pasków widocznych podczas prezentacji widać było wskaźnik punktów Magii, która najwyraźniej powraca. Drużyna będzie mogła liczyć do trzech osób naraz. I to by było na tyle.

Logo - na nowym projekcie logo FFX widoczne są dwie siły - wody i ognia. Ten konflikt ma zdominować najnowszą część Final Fantasy.

#### FILM FINAL FANTASY!

Ponieważ możecie ujrzyć śliczne zdjęcia ze zbliżającego się wielkimi krokami filmu "Final Fantasy: The Spirits Within", wypadałoby napisać kilka słów także o nim.

Najbardziej ambitne dotychczas przedsięwzięcie Square nieuchronnie zbliża się do końcowej fazy produkcji. Film ma trafić na ekrany kin latem 2001.

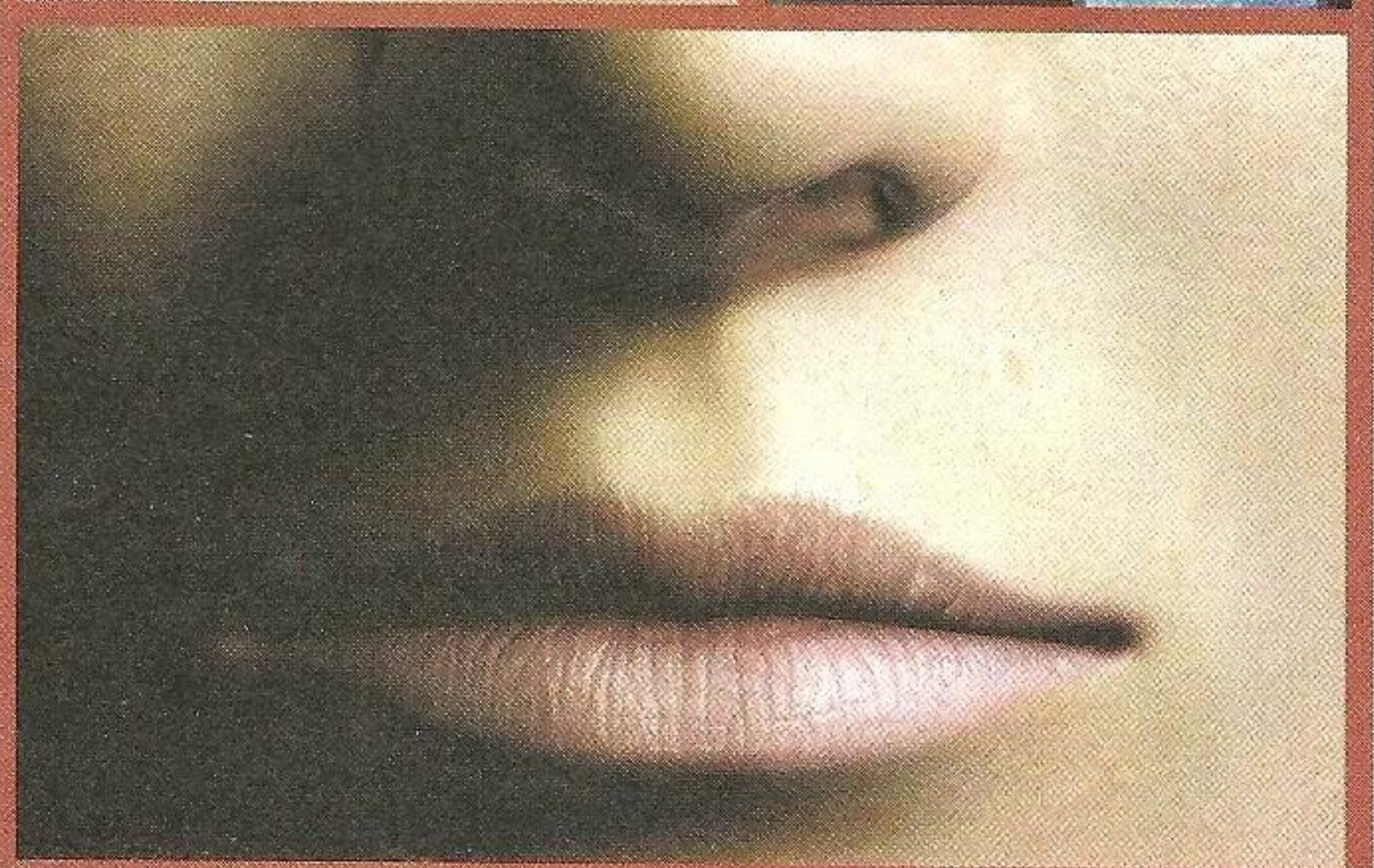
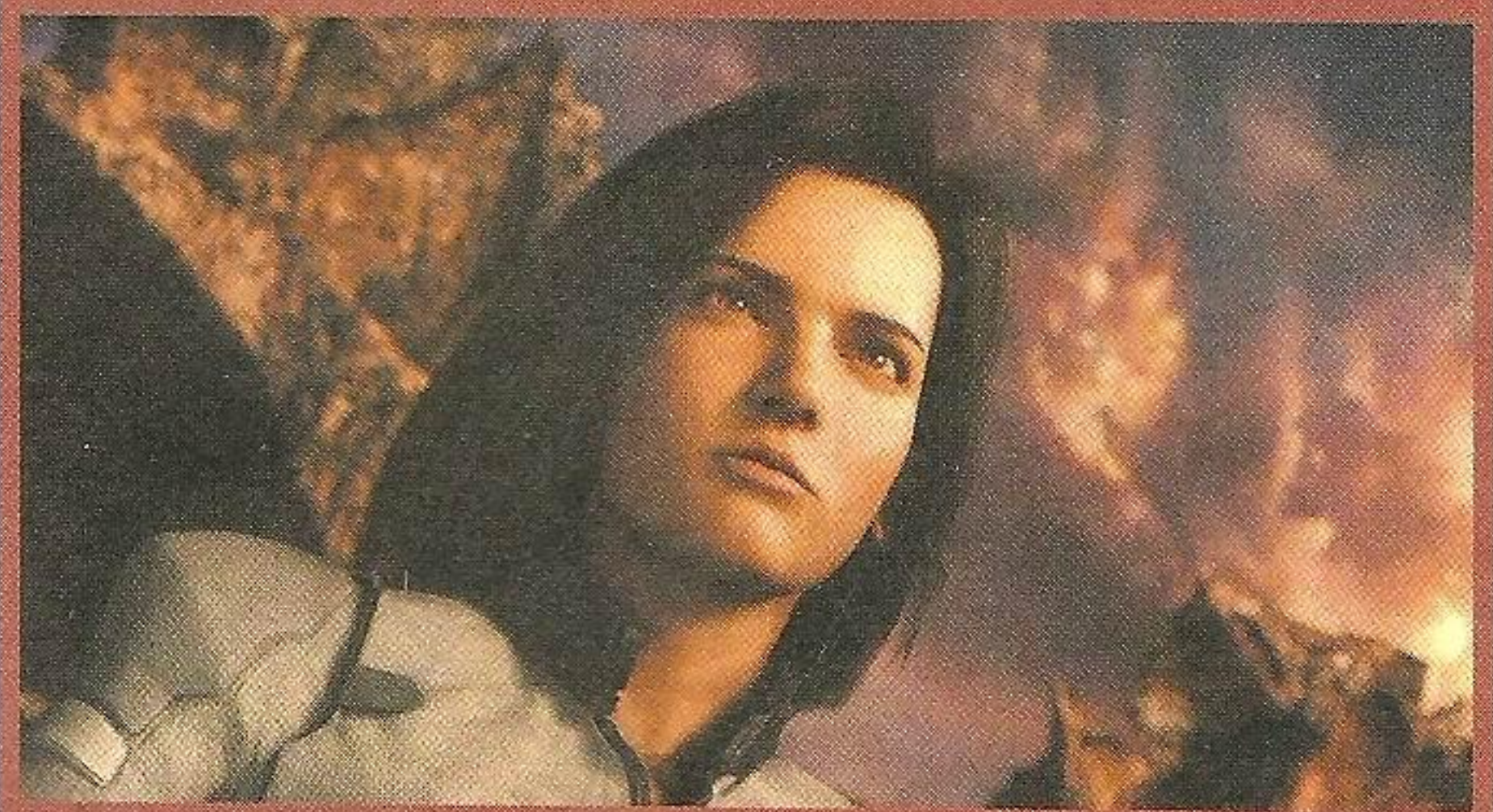
W wywiadzie udzielonym grupie dziennikarzy przez reżysera, pana Hironobu Sakaguchi oraz producenta całego przedsięwzięcia imieniem Jun Aida (pracował wcześniej przy filmie opartym o grę Street Fighter), mogliśmy dowiedzieć się o kilku planach związanych z filmem.

Okazuje się, że główna bohaterka filmu - Aki ma stać się wirtualną aktorką Square. Być może będzie występowała w innych filmach (nie związanych z "FF:SP" - czyli zupełnie jak normalna, żyjąca aktorka) lub reklamówkach. Oprócz tego obaj panowie zgodzili się, że na razie żadna konsola nie byłaby w stanie dobrze odzwierciedlić na ekranie postaci Aki, więc z jej wykorzystaniem w grze trzeba będzie trochę poczekać. Plusem jest to, że dziewczyna z pewnością się przez ten czas nie zestarzeje. Ba - jak powiedział Sakaguchi - Aki w razie potrzeby może zostać odmłodzona... Jak się okazuje w planach już jest druga część filmu, jednak na razie zaledwie na etapie koncepcyjnym, jchoć obydwaj panowie przyznali że są zainteresowani jak najszybszym zabraniem się do roboty (przypominam, że FF:SW jest robiony od ponad trzech lat).

Dosyć ciekawym pomysłem ma być wprowadzenie do sprzedaży specjalnej wersji DVD filmu. Otóż kiedy trafi on do sprzedaży, w zestawie pojawi się druga płyta, na której znajdą się interaktywne opcje. Ponieważ wszystkie modele wykorzystywane w filmie są w pełni trójwymiarowe, reżyser mówił o możliwościach oglądania tych samych ujęć z innych kamer - widz stanie się po części reżyserem! Brzmi bardzo obiecująco.

Ukontentowany i dumny ze Square  
- Squaerio

## FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN





# ARCADEIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

**Miniony rok 2000 SEGA niewątpliwie może zaliczyć do udanych. Obniżenie ceny Dreamcasta przyczyniło się do znacznego wzrostu sprzedaży tej konsoli w Europie i w Stanach.**

**N**ie bez znaczenia jest także fakt, że większość arcade'owych hitów SEGI w naturalny sposób trafiło potem na konsolę. Crazy Taxi, HOTD 2 czy Virtua Strikera 2000 prosto z salonów, gdzie hulają pod NAOMI przeniesiono wkrótce na DC. Czas mija jednak nieubłaganie i oto pod koniec września ubiegłego roku okazało się, że SEGA ma już nowy system gier arcade- NAOMI 2. Jednak - jak przewidywano wcześniej - ani Virtua Fighter 4, ani Virtua Striker 3 nie będą pierwszymi grami pod tym systemem. Sega przygotowała bowiem na styczniowe ATEI w Londynie światową premierę pościgowego bikeracera o nazwie Wild Riders i to właśnie ta gra zadebiutuje jako pierwsza zasilana przez NAOMI 2.

Umieszczona w typowej obudowie NAOMI UNIVERSAL gra przenosi nas w świat gangów motocyklowych. Wcielamy się w rolę Easy Ridera i uciekamy przed ścigającymi nas policjantami. W przeciwieństwie do Harley Davidsona, gdzie zaliczamy określone trasy w zadany czas nie niepokojeni przez nikogo - Wild Riders jest prawdziwą burzą adrenaliny. W tej grze zostajemy wmieszani w szalony pościg na terenie miasta i usiłujemy wymknąć się ścigającym nas gliniarzom.



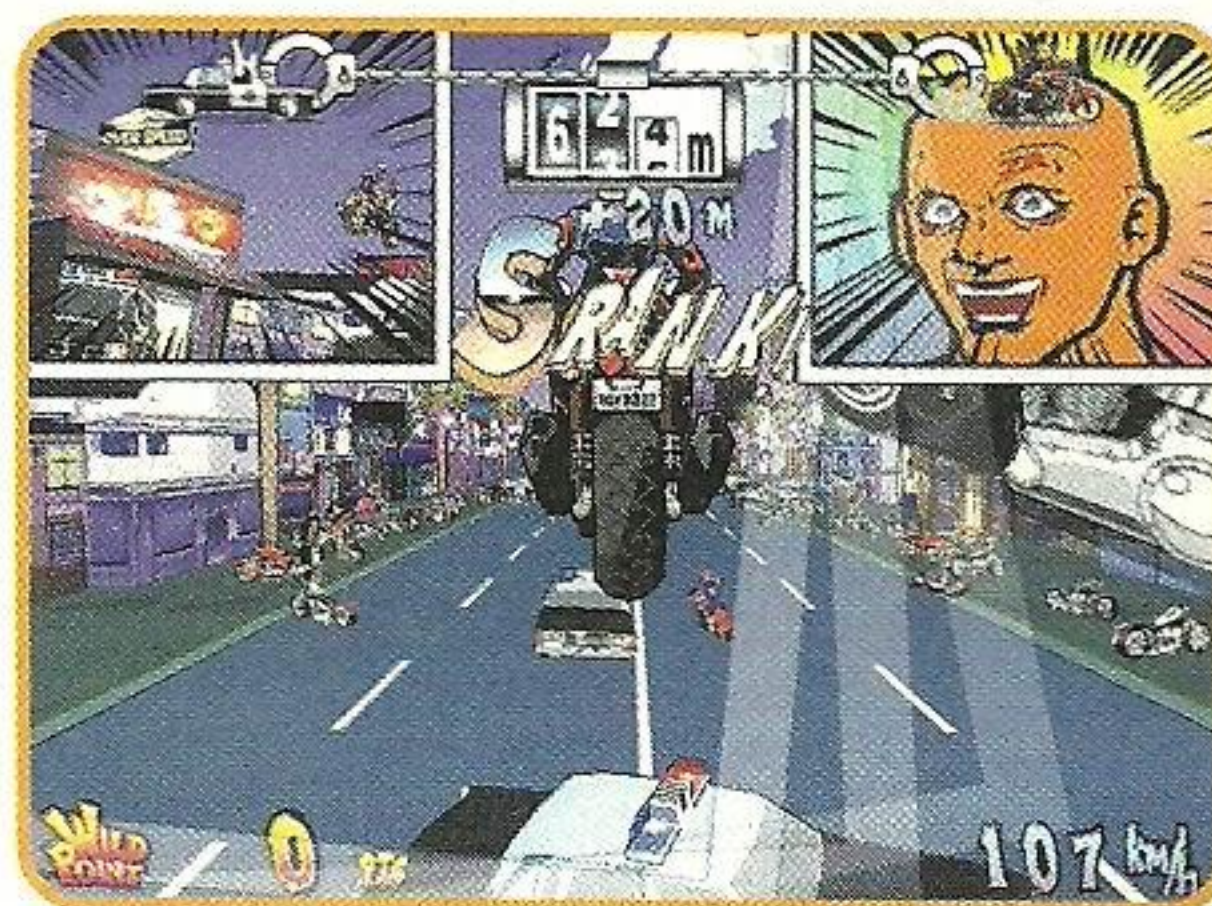
**Ciekawe jak przebiegnie konwersja tej gry z NAOMI 2 na Dreamcasta? I czy w ogóle będzie możliwa?**

Podrywając w górę lub wciskając w obudowę nowego typu kierownicę możemy zmusić nasz motocykl do skoków lub prześlizgiwać się pod ulicznymi barierkami, czy zastawiającymi nam drogę ciężarówkami.

Do wyboru cztery postacie, a całe wirtualne miasto stoi przed nami otworem. Im bardziej opanujemy skoki i prześlizgi, tym bardziej wzrasta nasza szansa na ucieczkę przed deptającą nam po piętach policją. Wystarczy jednak parę błędów i ryzyko, że zostaniemy złapani niepomierne wzrasta. Cały czas w górnej części ekranu możemy obserwować wskaźnik (w postaci kajdanek) symbolizujący efekty pościgu. Im bliżej nas znajduje się policyjny patrol, tym bardziej zmniejsza się łańcuszek, którym spięte są kajdanki. By przejść do następnego etapu musimy znaleźć się przed policją w wyznaczonym punkcie. To niezwykle szybka gra, garściami biorąca pomysły z Crazy Taxi i Jet Set Radio. Użycie motocykla oczywiście zdecydowanie przyspiesza akcję w stosunku do wspomnianych wcześniej hitów SEGI. Warto zwrócić uwagę także na kolorystykę gry i grafikę w komiksowym stylu - jest po prostu odłotowa. Widać wyraźnie, że sukces Jet Set Radio wyraźnie ośmielił zespół Shuna Arai i jego kolegów ze Smilebit. Myślę, że engine z JSR pojawi się jeszcze w niejednej grze. To pierwsza odsłona NAOMI 2 i co tu dużo mówić, wygląda na to że ta platforma sporo jeszcze namiesza w salonach. Nowy system ma cztery razy więcej mocy od poprzednika. Dodatkowo NAOMI 2 daje możliwość pracy w sieci oraz odtwarzania gry niezależnie na dwóch monitorach (nie trzeba będzie linkować dwóch odrębnych systemów jak w NAOMI).

Niestety SEGA nie ujawniła na razie czy gry z NAOMI 2 będą mogły być konwertowane na Dreamcasta, czy też może nowy board jest zapowiedzią nowej konsoli.

W każdym razie dziesięć zespołów projektantów SEGI pracuje pełną parą i



już wkrótce będą miały swoje premiery takie gry jak Virtual On 4, Air Trix, Club Wagon czy trzecia część Spike Out'a o nazwie Spikers Battle (zapewne wyczekiwany przez całą redakcję N+). Komiksowa stylistyka Wild Riders nie pozwala niestety w pełni ocenić możliwości nowego systemu SEGI. Ważne jednak, że chociaż SEGA nie zostawiła graczy arcade'owych na lodzie i wciąż projektuje systemy i gry z myślą o tym właśnie rynku. Zaś NAOMI staje się powoli platformą, z której korzystają wszyscy producenci gier arcade. Miejmy nadzieję, że z NAOMI 2 będzie podobnie.

Val B.





# GAWĘDY PO FAI

**Ogólnie jest przyjęte, że pececiarze to "starsi, bardziej wymagający, poważniejsi" gracze, natomiast konsolowcy to w skrócie rzecz biorąc dzieci i nastolatki. Co zresztą pi razy oko się zgadza, choć wraz ze wzrostem jakości i oferty gier proporcje zaczynają się zmieniać i nikogo nie dziwi zaaferowana gospodyni domowa skacząca Bandicootem po drewnianych skrzynkach.**

Jednak firmy produkujące gry na konsole wciąż boją się jak ognia tematu, który wywołałem miesiąc temu, czyli seksu. I boją się, i chciałyby. Wiadomo - u nastolatków hormony buzują jak piorun kulisty w gumowym pokoju, więc każdy produkt sprzedawałby się lepiej, gdyby można było wsadzić małe conieco kobiecego ciała. Wiedzą jednak, że gdyby nie daj Boże jakiś rodzic zorientował się, iż jego pociecha zamiast łamać karki - jak każdy normalny gracz - zajmuje się wirtualnym podglądactwem - i firma, i gra byłyby skończone. Zwłaszcza w Stanach, gdzie ludzie z upodobaniem wiecują, piszą petycję, wysyłają faksy do senatorów itd.

Na szczęście nie wszystko stracone. Daleko konsolowcom do pececiarzy (np. w grze Sin po wejściu do tajnego pomieszczenia widzimy kąpiącą się panią w stroju Ewy, która zbyt dosłownie wzięła sobie do serca porady nieocenionego Adama "Zrób to sam" Słodowego), ale coś tam zawsze się znajdzie. Wasz uniżony detektyw postanowił wysledzić, czy przypadkiem w najbardziej popularnych grach nie ma elementów, które mogłyby zgorznieć bogobojnego rodzica - i oto rezultaty mojej ciężkiej pracy.

Natchnienie zleciało na mnie po tym, jak przypomniałem sobie grę Soul Blade. Gra mainstreamowa? Jak najbardziej! Czy "momenty" są? Są! Ale tylko, oczywiście, dla wtajemniczonych. Na przykład w europejskiej i amerykańskiej wersji gry intro jest skrócone o scenę kąpieli jednej z bohaterki - by docenić jej piękno trzeba tedy posiadać wersję japońską. Drugim ciekawym dodatkiem jest alternatywne zakończenie dla Sophitii. Otóż,

amiętam, kiedy ekran się zwęzał należało wcisnąć jakąś kombinację klawiszy, aby uzyskać drugą wersję zakończenia. Ale w przypadku tejże bohaterki podczas tegoż właśnie zakończenia - widoku spowitej mgłą nagiej Sophitii - ekran ścisnął się jeszcze raz, i można było wykonać pewien trick: naciskając wciąż dowolny klawisz mgła zaczynała opadać. Ach, do dziś mam jeszcze bąble na kciuku... Przygotowując się do tej gawędy pomyślałem, że skoro w starym dobrym Soul Blade odchodzą takie akcje, to zapewne cywilizacja poszła do przodu i w nowszych

- grach mogę liczyć na równie zabawne historie.
- Zanurkowałem więc w największy śmietnik
- informacyjny świata zwany Internetem i rozpocząłem
- poszukiwania godne lepszej sprawy.
- Na początku wpadłem w konsternację, bo
- kiedykolwiek wpisałem hasła typu "sex + games"
- albo "nudity in videogames" lądowałem na
- boardach dyskusyjnych, gdzie powtarzały się trzy
- typy listów. Pierwszy: "Proszę przyslijcie mi screeny
- z gołą Larą albo kody do gry". Drugi: "Przyslijcie
- mi zdjęcia Tify albo Aeris bez ubrań". Trzeci:
- "Proszę przyslijcie mi kody do nagich postaci w
- Mortal Kombat".
- Sposób pisania listów i gramatyka (prawdziwy cytat:
- "I really have to see the picture of tifa and aeris
- without clothes so send me some pics") wskazały na
- amerykańską szkołę podstawową, co nie napawa
- optymizmem. Prośb o nagą Larę było chyba więcej
- niż czarnowłosych w Chinach i przestraszyłem się, że
- nic nie znajdę i będę musiał odszczekiwać swoje
- słowa, że w grach głównego nurtu znajdują się
- elementy przeznaczone teoretycznie dla dorosłych.
- Po - dosłownie - kilku godzinach trafiłem jednak na
- pewną ciekawostkę, o której zresztą
- prawdopodobnie hard-core'owi gracze od dawna
- wiedzą. Pomijam tutaj np. tak oczywisty wątek jak
- ekstra opcja "ustawiania grawitacji" w Dead or Alive
- (a więc zasięgu machania biustem przez
- wojowniczkę), bo to praktycznie nie "secret". Otóż
- ową pierwszą rzeczywistością napotkaną przeze mnie
- ciekawostką był trik do Metal Gear Solid, w której
- to grze - jak się okazuje - możemy zobaczyć Meryl
- bez spodni na dwa sposoby.
- Pierwszy z nich polega na tym, że kiedy zasuujemy

- Snake'm przez wentylację do celi szefa Darpy, po
- drodze można zobaczyć (spoglądając w dół) celę
- Meryl. Należy wtedy się wycofać, zejść pod
- drabinie, wleźć z powrotem, dotrzeć do celi i
- spojrzeć raz jeszcze. Czynność trzeba powtórzyć pięć
- czy sześć razy, aż ujrzymy Meryl trzaskającą
- przysiadu... w samej bieliznie. Drugi sposób jest taki:
- kiedy mamy znaleźć Meryl przebraną za żołnierza,
- przyłapaną natychmiast biegnie do toalety. Jeśli
- wytrwale podążymy za nią i w czasie maksimum
- pięciu sekund dotrzemy do ostatniej kabiny,
- złapiemy Meryl na przebierance.
- Mimo wytężonych poszukiwań, nic więcej nie udało
- mi się znaleźć. Zdesperowany rzuciłem okiem na
- strony polskie i... okazuje się, że rodacy temat już
- dawno podchwycili aż miło. Z dyskusji na jednej z
- list PSX-owych wynikało, że "seksu za mało" i
- "chcemy więcej". Zaintrygował mnie mail od
- pewnego gracza, który z łezką w oku wspominał był,
- iż: "Bardzo mi się podobało kiedy w Fear Effect
- zobaczyłem główną bohaterkę pod prysznicem".
- Sprawdziłem: faktycznie, niejaka Hana na początku
- dysku drugiego całkiem trochę czasu spędza
- zmywając z siebie brudy tego świata.
- Ale to wszystko. Na nic więcej nie trafiłem. Albo
- marny ze mnie detektyw, albo tajniki są wyjątkowo
- dobrze strzeżone. Za to jednak "naszła mię"
- refleksja... Otóż zobaczmy co my tu mamy. Jakaś
- pani w kąpiele... Komuś biust skacze podczas
- walki... Ładna dziewczyna wykonuje ćwiczenia
- fizyczne w majtkach... Toż to przecież mniej, niż
- możemy obejrzeć jednego dnia w telewizji, lub - nie
- szukając daleko - na okładkach pism w witrynie
- osiedlowego kiosku!

**NO ONE'S SURPRISED THIS STORY IS CAPABLE OF THIRTEEN CLIMAXES.**

**fear effect 2**  
www.feareffect.com

Zachodnia reklama FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX nasuwa niedwuznaczne skojarzenia. Bikini girls with machine guns...

Czy to źle? Nie, to bardzo dobrze, a nawet rewelacyjnie! Erotyka, moi drodzy, i gra wyobraźni, jaką serwują nam współczesne gry, są o wiele lepsze niż dosadność serwowana w filmach czy pismach. A mówi wam to stary cynik, więc można mi wierzyć. A dla zdesperowanych zawsze przecież pozostają wszelkiego rodzaju Gamesharki, Action Replaje czy Xplodery, które dzięki kodom podmieniają ubraną Larę na Larę nieubraną...

**Adrian Chmielarz**



PS2 • PSX • DC • N64 • GBA

## ECTS i TGS

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

**180 minut**

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

**NEO PLUS VIDEO 5**

# NEO PLUS VIDEO 5

reportaż z

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

**cena**  
 35 + 4.90 = **39.90**  
 koszty przesyłki

- Neo Plus Video 5 najnowsza kasetta firmowana przez, jak łatwo się domyślić, Neo Plus.
- Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie
- Kasetta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.
- Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.
- Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.
- Zamów już teraz i nie czekaj - kolejna kasetta NEO PLUS najwcześniej w czerwcu 2000 (po wystawach TGS i E3).

■ CZAS: 180 minut    ■ KOMENTARZ: polski

# KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. **KOMPENDIUM 2** z pewnością wam się spodoba!

**Playstation:** FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, RESIDENT EVIL 1, 2 i 3, FINAL FANTASY 7,

**Dreamcast:** BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 i POWERSTONE...

**Nintendo 64:** STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS i TIPSY!

**Gameboy:** LEGEND OF ZELDA i MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

**Wieczne hity:** FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 i 2, SUPER MARIO 64

**Oraz:** NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

## 320 STRON - 31 gier

**cena**  
 18 + 4.90 = **22.90**  
 koszty przesyłki

• N64 • DREAMCAST • GAMEBOY

... ZAWIERA NIE PUBLIKOWANY WCZESNIEJ MATERIAŁ.

## Konsole KOMPENDIUM?

**PlayStation**  
 FINAL FANTASY 8  
 STAR WARS EPISODE I  
 THE PHANTOM MENACE  
 DRIVER, SILENT HILL  
 SYPHON FILTER  
 STREET FIGHTER ALPHA 3  
 RIDGE RACER TYPE 4  
 LEGAIA, KENSEI  
 LUNAR, GUARDIANS CRUSADE  
 ... i wiele innych!

**DREAMCAST**  
 SONIC, POWERSTONE  
 BLUE STINGER i inne...

**NINTENDO 64**  
 STAR WARS, SUPER SMASH BROS

**GAMEBOY**  
 ZELDA i masa tipsów!

**Plus Hity!**  
 FINAL FANTASY 7,  
 RESIDENT EVIL 1+2  
 SUPER MARIO 64

**BONUS! NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY**



# DAŻY WYSYŁKOWEJ

## PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -  
- zaprenumeruj NEO PLUS!

### JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. **UWAGA!** Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

### CENY PRENUMERATY

**6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)**  
**12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)**

**OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY  
ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH  
PRODUKTÓW PROWADZI  
WYSPECJALIZOWANA FIRMA  
WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"**  
**telefon (022) 643-62-65**  
**CZYNNE W GODZINACH 9-15**

# KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64.

Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGears, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.



**TERAZ W NOWEJ,  
NIŻSZEJ CENIE -  
14.90 ZŁOTYCH!**

**cena**  
**10 + 4.90 = 14.90**  
koszty przesyłki

**FIRMA tel (022) 624-78-16**

<p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) <input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p>	<p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) <input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p>	<p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) <input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p>	<p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) <input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat) Neo Plus numer: _____</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat) Neo Plus numer: _____</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat) Neo Plus numer: _____</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat) Neo Plus numer: _____</p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p><b>PRODUKT</b> zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numer: _____</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> SWW 272 <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> SWW 272 <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> SWW 272 <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> SWW 272 <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p>	<p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------







## NUMERY ARCHIWALNE NEO PLUS

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu. Szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!



### NEO PLUS nr 4 listopad 98

**RECENZJE:** Wild Nines, Oddworld: Abe's Exoddus, Ninja, Colony Wars 2, Duke Nukem: Time 2 Kill, Apocalypse, ODT, Unholy War  
**EXTRA:** Final Fantasies czyli historia serii Final Fantasy oraz FOTA - wywiad z organizacją zajmującą się walką z piractwem w Polsce



### NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99

**RECENZJE:** Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver, Ehrgeiz, Star Ocean: The Second Story, WWF Attitude, Lunar: Silver Star Story Croc 2 i inne  
**EXTRA:** Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze  
**OPISY:** Star Wars Episode 1 Racer



### NEO PLUS nr 20 kwiecień 00

**OPISY I RECENZJE:** Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2  
**RECENZJE:** Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder, Mario Party 2, Ridge Racer 64, RollCage 2, Theme Park World, Top Gear Rally 2  
**EXTRA:** PLAYSTATION 2 - test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o nadciągających grach na PS2



### NEO PLUS nr 5 grudzień 98

**RECENZJE:** Crash Bandicoot 3: Warped, Turok 2: Seeds of Evil, Nba Live 99, F-Zero X, Body Harvest, Knockout Kings, WCW/NWO Revenge  
**EXTRA:** Kto to jest Gracz Hardcore'owy - test ze znajomości gier i opinie  
**OPISY:** Medieval



### NEO PLUS nr 13 wrzesień 99

**RECENZJE:** Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral, V-Rally 2, Virus, Disne's Tarzan, Echonight i inne...  
**EXTRA:** Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą  
**OPISY:** Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.



### NEO PLUS nr 21 maj 00

**OPISY I RECENZJE:** Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3  
**RECENZJE:** Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles, Army Men 3, Silent Bomber, Street Sk8er 2 i inne...  
**EXTRA:** Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynkach dwóch supermorderców na PS2 oraz raport z Tokyo Game Show wiosna 2000



### NEO PLUS nr 6 styczeń 99

**RECENZJE:** Legend Of Zelda 64, Toca 2: Touring Cars, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 2, A Bug's Life, T'ai Fu, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2  
**EXTRA:** Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach odtwarzających jej rolę oraz test japońskiego Dreamcasta wraz z pierwszymi grami  
**OPISY:** Crash Bandicoot 3



### NEO PLUS nr 14 październik 99

**OPISY I RECENZJE:** Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade  
**RECENZJE:** Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Star Wars Episode 1 The Phantom Menace, Wpiewout 3 i inne...  
**EXTRA:** ECTS 1999 czyli relacja z wystawy w Londynie



### NEO PLUS nr 22 czerwiec 00

**OPISY I RECENZJE:** Wild Arms 2, Jojo's Bizarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story  
**RECENZJE:** Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing, Raycrisis, Daikatana 64, Ghouh Panic, Armorines  
**EXTRA:** E3 2000 - Relacja z największego show Los Angeles, część pierwsza + pierwsze screeny z Metal Gear Solid 2!



### NEO PLUS nr 7 luty 99

**RECENZJE:** R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, Nba Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Master of Monsters, Glover, Actua Soccer 3  
**EXTRA:** Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta  
**OPISY:** Turok 2, Music



### NEO PLUS nr 15 listopad 99

**OPISY I RECENZJE:** Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding  
**RECENZJE:** 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...  
**EXTRA:** TOKYO GAME SHOW Jesień 99



### NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00

**OPISY I RECENZJE:** Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark  
**RECENZJE:** Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, Berserk, Pokemon Stadium, Destruction Derby Raw, EXTRA: E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza - test ze znajomości gier.



### NEO PLUS nr 8 marzec 99

**RECENZJE:** Akuji The Heartless, Attack of the Saucerman, Castlevania 64, Civilization 2, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Sensible Soccer, Tiny Tank, WCW Thunder, Premier Manager 99 i inne...  
**EXTRA:** ATEI 99 czyli raport z największej wystawy automatów w Londynie  
**HELP:** Civilization 2, Star Wars: Rogue Squadron



### NEO PLUS nr 16 grudzień 99

**OPISY I RECENZJE:** Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,  
**RECENZJE:** Army Men Air Attack, Cool Boarders 4, Crash Team Racing, FIFA 2000, Formula 1, GTA2, KO Kings 2000, MTV Snowboarding, Toy Commander i inne...  
**EXTRA:** ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie



### NEO PLUS nr 24 wrzesień 00

**OPISY I RECENZJE:** Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, Koudelka  
**RECENZJE:** Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon Valor, Beatmania, Dragon's Blood, Threads of Fate  
**EXTRA:** Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes, duże Importy



### NEO PLUS nr 9 kwiecień 99

**RECENZJE:** Guardian's Crusade, Legend of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill i inne...  
**EXTRA:** FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!  
**OPISY:** Syphon Filter 2, Silent Hill



### NEO PLUS nr 17 styczeń 00

**OPISY I RECENZJE:** Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies  
**RECENZJE:** Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live 2000, Turok: Rage Wars, Thrasher Skate & Destroy, Twisted Metal 4  
**EXTRA:** PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy



### NEO PLUS nr 25 październik 00

**OPISY I RECENZJE:** Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires  
**RECENZJE:** Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, Ultimate Fighting Championship, Rayman 2, Moto Racer World Tour, Duck Dodgers  
**EXTRA:** Relacja z wystawy ECTS w Londynie



### NEO PLUS nr 10 maj 99

**RECENZJE:** Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Type 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, Viva Footmall i inne...  
**EXTRA:** TOKYO GAME SHOW - pierwszy w polsce raport z japońskiej wystawy gier  
**OPISY:** Populous3, Tips&Tricks



### NEO PLUS nr 18 luty 00

**OPISY I RECENZJE:** Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone  
**RECENZJE:** Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga Frontier 2, Xena, Renegade Racers, NBA Jam 2000  
**EXTRA:** Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers



### NEO PLUS nr 26 listopad 00

**OPISY I RECENZJE:** Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem: Land Of The Babes  
**RECENZJE:** Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001, MTV Pure Ride, Aerowings 2, F355 Challenge, Sega GT  
**EXTRA:** Tokyo Game Show jesień 2000 - Jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2 w Importach



### NEO PLUS nr 11 czerwiec 99

**RECENZJE:** Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global Domination i inne!  
**EXTRA:** E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)



### NEO PLUS nr 19 marzec 00

**OPISY I RECENZJE:** Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1  
**RECENZJE:** Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom, SF EX 2 PLUS...  
**EXTRA:** RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: Code Veronica na DC, RE2 na N64, Gun Survivor na PSX



### NEO PLUS nr 27 grudzień 00

**OPISY I RECENZJE:** Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 The World Is Not Enough  
**RECENZJE:** MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports  
**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: FIFA 2001, Ready 2 Rumble 2, Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club, X-Squad, Dynasty Warriors 2, Moto GP i inne!



# FAQ

Żle się kojarzy. Co ja na to poradzę, że wam się źle kojarzy. Wiadomo jak to jest - jeden zobaczy pełną gębą i mu się nie skojarzy, a inny zacnie nerwowo chichotać bo mu się skojarzy. Tak jest ze wszystkim. Jakie kto ma skojarzenia to jedna sprawa, a czy coś rzeczywiście na takie skojarzenia zasługuje - to drugie. To oczywiście a propos nazwy naszej rubryki... Macie lepsze pomysły?  
BANAN@NEOPLUS.COM.PL

## TAAA....

Jestem istotą niezwykle leniwą i zbierałem się do napisania tego listu tak długo, że akurat zdążył się ukazać nowy numer N+ i problem niby się zdezaktualizował. Ale jak się okazało - nie do końca. Nie chcę zostać uznany za ciecia, który się czepia, ale w numerze 12/00 N+ w recenzji SSX na PS2 piszesz, że "za heblami stanął Mix Master Mike z Beastie Boys". To nie tak! Beastie Boys to : MICHAEL DIAMOND (MIKE D), ADAM YAUCH (MCA) oraz ADAM HOROVITZ (AD ROCK). Mix Master Mike wchodzi zaś w skład najlepszej na świecie ekipy dj'ow - Invisibl Scratch Picklz. Ale fakt, że często wspiera swoimi umiejętnościami chłopaków z BB. Miałem wam to wysłać ale jakoś tak szybko miesiąc minął i nie zdążyłem... a tu w numerze 01/2001 na stronie 61 Nolster pisze w recenzji Jet Grind Radio, tu cytuje: "pojawia się też na nim Mix Master Mike D Z Beastie Boys" !!! Teraz postanowiłem już napisać list na czas, bo sam przyznasz, że to już mijają się z prawdą...

Bartek z Krakowa

\* G-Ash: Cześć, tu Gulash wszędzie wtrącający swoje (jak mu się wydaje) fachowe komentarze do tekstów autorów, w tym przypadku także i niewinnego Nolstera. No i tam razem nie było fachowo. Przez chwilę nawet myślałem że skoro Hurricane wydaje solowe płyty, to nie stoi za heblami w BB, ale najwyraźniej jest inaczej. Sorry i dzięki za poprawkę, Bartek!

## NIECIERPLIWI

-waaazzzzzzaaaaaaaaaaaaaa!!!!!!

Mam do ciebie pytanko:

-czy warto kupić teraz jakąś konsolę, czy może poczekać troszkę czasu, aż PlayStation2 będzie tańszy, czy poczekać jeszcze dłużej na Xboxa lub GameCube'a,

czy też iść do sklepu i kupić DC ?

\* Jeżeli nie jesteście pewni jaką konsolę powinniście kupić już teraz to dajcie sobie na wstrzymanie i zainwestujcie w rewelacyjnego GBA i zczekajcie na rozwój sytuacji na rynku. Dreamcast nie wszystkim musi się podobać, na PS2 gier sprzedających system jeszcze nie ma, a Xbox i GameCube to dopiero przyszłość. Radzę zczekać parę miesięcy. Ale dla konsoli Nintendo i Microsoftu nie wstrzymywałbym oddechu - naprawdę jeszcze kupa czasu minie do momentu, kiedy będziemy mogli zagrać na nich w jakieś porządne gry.

-która gra jest lepsza twoim zdaniem: TTT czy DOA2

\* To się nazywa samobójstwo medialne. DOA2.

-palisz ziele?(bo ja wiele!) HE! HE!

\* Nawet gdybym palił, to bym się nie chwalił. HE!HE!

-jak myślisz kiedy PS2 będzie kosztował ok.1000zł

Jeff

\* Zastanówmy się wszyscy razem w milczeniu...

No, jeszcze trochę.

Nie wiem.

Nikt nie wie.

• Jeżeli nie dojdzie do jakiegokolwiek katastrofy ekonomicznej to równowartość obecnego 1000 zł mogłaby osiągnąć gdzieś tak pod koniec 2003 - początek 2004 roku.

• ...  
• ...  
• Ale nie łapałbym sam siebie za słowo.

## POBOŻNE ŻYCZENIA

• Czy można save'ować gry z PS2 na zwykłej memorce z 32 bitowego szaraka? Czy dysk z każdego peceta pasuje do PS2 i czy zastępuje on kartę pamięci? Pytam ponieważ mam peceta i zamierzam kupić PS2 i chciałbym włożyć swój dysk. Czy jest to możliwe?

Magda G z onetu

\* Żeby przypadkiem nie pomieszać odpowiedzi - kolejno: nie i nie. Natomiast są na tym świecie sprytni ludzie, którzy robią małe urządzonka (Dexdrive'y), za pomocą których można stany gry zachowywane na karcie pamięci przegrywać na komputer i tam je przechowywać, obrabiać itd. Do PS2 też coś takiego będzie.

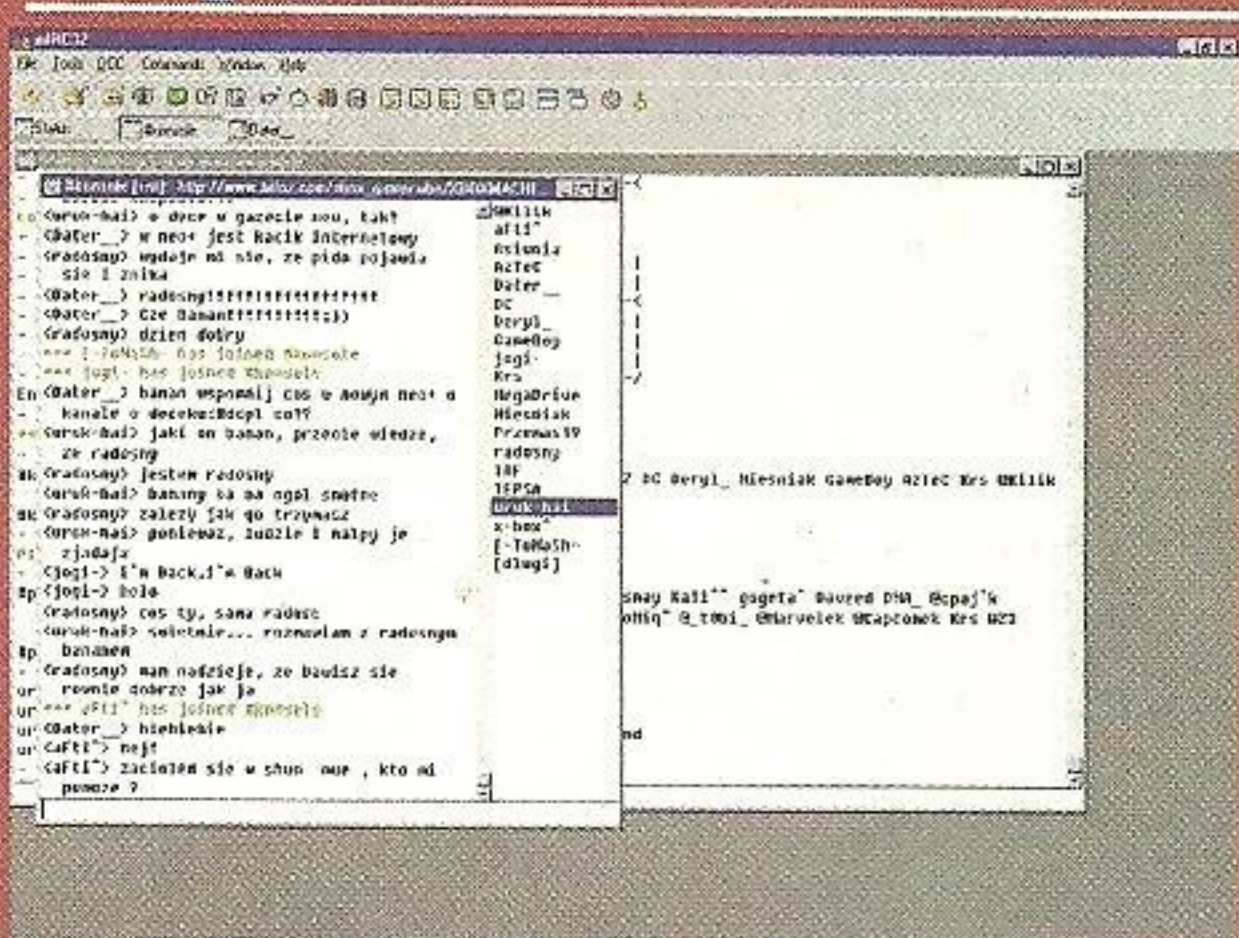
## STRZAŁ W DZIESIĄTKĘ

• To wielkie nieporozumienie, że TTT dostał za grafikę tylko 9. Jeśli SC dostał 10 a TTT grafiką nie ustępuje a wg niektórych przewyższa (widziałem obie gry w akcji) to uważam to za brak obiektywizmu.

Bart z Opola

\* Sam bym tego lepiej nie ujął. Z każdej z naszych recenzji aż paruje od subiektywizmu. I dlatego właśnie nasze teksty są recenzjami, a nie informacjami prasowymi. Każdy z nas korzysta z pokąźnego bagażu growych doświadczeń, kieruje się swoim własnym, wyuzdanym poczuciem

## KĄCIK INTERNETOWY



Witaj Banan. Czy mógłbyś w nowym numerze N+ wspomnieć o nie tak znowu nowym kanale ircowym, ale przez niektórych zainteresowanych nieznanym? Mam na myśli #dcp1?? Z góry dziękuję nara! Dater

Kiedy go odwiedziłem bywał pusty (szczególnie w porównaniu do np. #konsole), ale spełniam prośbę.

### www.dreamcastcentre.hg.pl

Tym razem jedna stoniczka. Wygląd - schludny, ale jest nieco zbyt surowo. Zawartość tradycyjna - przede wszystkim felietony, recenzje, zapowiedzi i newsy. Można mieć pewne zastrzeżenia co do treści wspomnianych artykułów - są dość krótkie i lakoniczne. Zdarzają się błędy w tytułach gier, a to niedobrze. W sumie przydałoby się jej trochę pracy, bo potencjał jest.

A propos kącika. Bardzo proszę o usunięcie mojego maila z książki adresowej osób, które nie są w stanie zabezpieczyć się przed wirusami naciągającymi w mailach uprzedzających o poszukiwaniach Julii. O to samo chciałbym prosić ludzi, którzy nie mogą opanować się przed otwarciem każdego duperekla w rodzaju rewelacyjnego screen savora czy innego śmiecia z egzekiem, który natychmiast zawirusowuje im wszystko i rozsyła do innych maile z tym samym przydatnym programikiem.

Dostajemy z Gulashem mnóstwo takiej "korespondencji" i raczej w niczym nam to nie pomaga. A nasze maile zawsze, kiedy chwyci was za gardło straszliwa potrzeba podzielenia się z nami jakimikolwiek informacjami możecie znaleźć w N+. Dlatego proszę wywalcie nas z książki adresowej. I jeżeli kiedyś przypadkiem dojdzie do nas mail z wirusem z waszego adresu zostaniemy zmuszeni do założenia filtra, który nie przepuści już żadnego maila z waszego konta. Jako przestroję będziemy publikowali maile osób, które zupełnie ołaty nasze prośby związane z wywaleniem naszych adresów. W tym tygodniu dziękujemy panu astarothowi, dzięki któremu przez jakiś tydzień, po kilka razy dziennie dostawaliśmy świeżą porcję Romea i Julii. Dobra robota stary.

From	To	Subject	Received
Outbox Express	0	scandal 1	01-01-15 10:15
Inbox (17)	0	where is my pilot ?	01-01-15 18:20
Outbox	0	test mesh 777	01-01-15 20:47
Outbox	0	re	01-01-15 20:50
Outbox	0	pod iq rva	01-01-17 17:33
Outbox	0	niezadowolony@ps2.pl	01-01-17 17:37
Outbox	0	re	01-01-18 14:33
Outbox	0	re	01-01-18 16:01



estetyki, a co więcej - niektórzy dorzucają jeszcze na szalkę swoje własne poczucie wartości i elementy światopoglądu budowanego pod wpływem różnych emocjonalnych przeżyć nie mających z grami nic wspólnego. Nie ma się więc co dziwić, że trudno jest zachowywać przy tym obiektywizm.

### NIEOBIEKTYWNY

Cześć. Piszę do was pierwszy raz. Neo+ czytam dość długo i znam się na gierkach. Gram na DC i N64. Grałem trochę na PS2 i skutek tego jest taki, że na razie DC jest dla mnie najlepszą konsolą. Przewaga Dreamcasta jest oczywista:

- tony gier o super grywalności i grafice, piraty po 20 zł i konsola za ok. 800 zł. Takich gier jak MSR, CT, Shenmue czy SC na PS2 nie ma i raczej szybko nie będzie, więc kto nie widzi różnicy chyba spi jeszcze i należałoby obudzić biedaka.

\* **Kiepskie argumenty.** Często, pisząc listy zapominacie trochę o tym, że strona przeciwna też może mieć argumenty. SOUL CALIBURA na PS2 nie ma, ale zanoszą się na to, że SOUL CALIBUR 2 (czy też jakkolwiek będzie się to nazywało) pojawi się właśnie na PS2, a nie na Dreamcasta. SHENMUE też nie ma, ale za to na PS2 będzie MGS2. Pisząc listy starajcie się przygotowywać lepsze argumenty, bo takie to tylko patykami trącić.

Jak będę chciał oglądać filmy DVD to kupię odtwarzacz do tego.

\* **Tu już lepiej.** Ale w takim momencie powinniście poprzeć swój argument podaniem cen jakichś konkretnych odtwarzaczy DVD, aby wszyscy mogli porównać czy rzeczywiście warto jest zainwestować w samotny odtwarzacz, czy lepiej jest kupić PS2...

Owszem - PS2 ma MGS2, ale na razie to za mało.

\* **To akurat kwestia gustu.** A poza tym nie udawaj, że nie słyszałeś o innych grach szykowanych na PS2. To nie fair. Wydaje mi się, że szowinista z kolegami wychodzi.

Jestem przekonany, że "wojna" między konsolami rozstrzygnie się dopiero gdy na rynek wejdzie NGC oraz Xbox.

\* **Pewnie tak.**

Pożyjemy - zobaczymy. Co do piratów. Jeżeli mamusia albo sumienie nie pozwala kupić komuś pirata to w jakim celu taki koleś pisze do was? Widział jak sprzedają piraty na giełdzie i pisze, bo myśli, że ktoś z tym coś zrobi.

\* **Bo i ktoś powinien.** Wiesz, jak każdy coś widzi, ale nic nie robi to raczej mała szansa, żeby cokolwiek się w tej kwestii zmieniło.

Śmieje się do bólu brzucha przy takich listach. Pozdrawiam całą redakcję.

hońbek z Krakowa

\* **Śmiech to zdrowie.** Pozdrawiam i ja.

### PAN SEGA NA MONITORZE

Żeby za bardzo nie marnować twojego czasu na czytanie moich wynurzeń, przejdę od razu do konkretów. Konkrety te dotyczą następującej sprawy: otóż jakieś dwa dni temu natknąłem się na Necie na informację dotyczącą planów Segi. Wyżej wymieniona planuje sprzedawać DC w postaci karty do PCeta. Osobiście uważam to za znakomite posunięcie marketingowe i sprytny manewr mający na celu, najdelikatniej mówiąc, udupienie konkurencji.

\* **Niekoniecznie.** Dla różnych analityków byłby to bardzo wyraźny sygnał, że najwyraźniej hardware

## OMEGA BOOST ZA FRAJER(ÓW)

Cześć! Od razu przechodzę do sprawy, bo mam mało miejsca. Jak dam więcej kartek to listonosz pomyśli, że w środku listu są pieniądze i może go otworzyć. Wycinek „Gameboy Sony” pochodzi z oferty jednego z wrocławskich hipermarketów. Myślę, że materiał jest dobry.

Arkadiusz Wojtuś z Wrocławia

Jest dobry. Powiem więcej - jest baaardzo dobry. PlayStation „Sony” 5000 także nam się podoba. Omega Boost leci do Ciebie. Acha - życzymy więcej zaufania do Poczty Polskiej SA!

### Optimus Young TNT z konsolą do gier\*

z procesorem Intel® Celeron™ 633 MHz, płyta 133 MHz ATX; pamięć 64 MB SDRAM; HDD 20,4 GB; grafika Riva TNT2 M64 32 MB; cd-rom 52x; profesjonalna karta dźwiękowa Sound Blaster 128 PCI; klawiatura i mysz; zawiera Windows Millennium Edition po polsku - domową wersję programu ulubionego przez świat; 2 lata gwarancji. \*Liczba promocyjnych zestawów

Podręcznik "Windows Millennium krok po kroku",  
Konsola do gier Microsoft  
Gra 3D

**2999** zł  
cena netto

A na deser - taka oto reklama firmy Optimus ukazała się ostatnio w Gazecie Wyborczej. Gratulacje dla copywriterów wymyślających hasła reklamowe. Wycinek przysłali nam Mateusz Zielonka i Tomasz Broczek. A w sprawie innego artykułu na temat PS2, który tam się ukazał - słuchajcie, facet ma prawo mieć swoje zdanie, choćby nie wiem jak różniło się od naszego i waszego, a ewidentnych błędów w sztuce dziennikarskiej nie robił. Tak więc trzeba odpuścić.

(czyli - Dreamcast) nie radzi sobie najlepiej. A to niekoniecznie mogłoby pomóc firmie Sega.

• Nie wiem jak taką zabę przełknie Sony ze swoim PS2. Myślę, że będzie im raczej ciężko.

\* **Nie sądzę.** To się wtedy robi inny rynek.

• Osobiście planuję zakup rzeczony karty DC, bo jej cena ma oscylować trochę powyżej 100\$, więc chyba warto. Chciałbym tylko oświadczyć, że nie jestem nowicjuszem w sprawie konsol, Mam 26 lat, posiadam od kilku lat PSX-a i N64, z którymi spędziłem cholernie dużo czasu. Nie żałuję tego i nigdy bym tego czasu nie cofnął.

\* **I bardzo słusznie.**

• Interesuje mnie jak wy widzicie tę sprawę, przede wszystkim na tle niezbyt chyba udanego startu PS2 w Europie [w której rynek PC wydaje się być dominujący].

Michał z Nowego Targu

• p.s.Mam już fajną nazwę dla tej karty, PC\DC.

\* **Zobaczmy jak to dalej będzie z PS2.** Akurat start nie był na naszym kontynencie taki słaby - ludzie zabijali się o konsolę tam, gdzie tylko można było ją kupić. Inna sprawa to Polska z tą absurdalnie wysoką ceną. Ale i sytuacja u nas także się już normuje. Niestety nie możemy napisać iż oficjalna cena PlayStation w lutym będzie wynosić 2299-2399 zł, a DC ma stanąć do 849 zł, bo powtarzalibyśmy tylko jakieś niepotwierdzone plotki.

### KONSOLGEDDON?

• Kasę na PlayStation 2 chomikuję od dłuższego czasu. W ostatnim numerze pisaliście, że cena jest jak na nasz rynek za wysoka. Czy to może spowodować spadek handlu akcesoriami i konsolą?

\* **Przy okazji wprowadzania nowego sprzętu** trudno jest mówić o spadku handlu - tutaj towar dopiero co wchodzi na rynek, więc na razie sprzedaje się dobrze. Ale mówimy tu o małych

• liczbach (szczególnie jeżeli porówna się je do wyników PlayStation). Ale obawiam się, że wysoka cena PS2 może spowodować mały zastój na rynku. I z tego, co udało nam się zaobserwować - tak też się stało. Z drugiej strony na rynek weszła wreszcie Sega i bardzo atakcyjnie prezentuje się Dreamcast. No, a poza tym wiele osób już ostrzy sobie zęby na pozostałe dwie konsole, nawet pomimo że moment ich wejścia na nasz rynek jest oddalony o minimum rok czasu.

• Momentami zastanawiałem się czy nie nabyć Dreamcasta! Macie kontakt ze wszystkimi konsolami, więc powiedzcie mi proszę czy PS2 czy DC!!!! Nie żebyście mieli za mnie decydować, ale proszę o odpowiedź. Z góry dziękuję!

\* **Jeżeli czytasz Neo Plus to powinniście mieć** jakikolwiek pogląd na temat zarówno PS2 jak i Dreamcasta. Ciężko byłoby podsumować to co piszemy co miesiąc na 100 stronach w dwóch zdaniach... Zobacz jakie gry cię interesują, czy chcesz bawić się po sieci (i czy stać cię na to), czy lubisz gry arcade'owe, czy przeszkadza ci pad w kształcie prymitywnego promu kosmicznego... I tak mógłbym jeszcze długo.

• PS. Napiszcie coś o grze Halo na PS2.

Bart z onetu

\* **Taka gra nie jest już w planach na PS2.** Prace nad nią zostały przeniesione na Xboxa. O Halo na Xboxa nie pytałeś, ale będę nadgorliwy. Moje ulubione Bungie trochę za bardzo się ociąga... Engine gry został jakiś czas temu poddany gruntownej przeróbce. Ale screenów i nowych informacji cały czas nie ma. Ba - nie ma nawet ustalonej daty premiery. Jak tylko będzie wiadomo coś więcej - natychmiast podzielimy się tym z wami.

### CZUJNY

• Napisz co mam wybrać - PS2 czy DC. Zwracam uwagę na cenę. Proszę odpisz!

Kufel z Tychów

\* **Super.** Dzięki temu nikt cię nie natnie.



## UCZCIWA TELEKOMUNIKACJA

Cześć!!! Jestem od niedawna w posiadaniu browsera, więc postanowiłem wysłać wam list z kilkoma pytankami:

1. czy korzystając z browsera impulsy są tak samo naliczane jak na PC

\* Tak. Równie wysoka jakość usług = równie wysoka cena owych usług.

p.s. nie drukujcie głupich wierszyków wywyższających PS2 nad DC (N+26)

tom 128.poczta.onet.pl

\* Dobra. Tylko nie mam pojęcia do czego pijesz.

## SIEDZEM PACZEK W RĘKU

Już dawno miałem do was napisać ale dopiero teraz założyłem konto. Więc chciałbym kupić konsolę Dreamcast i jestem ciekawy czy uważacie, że w dobie PlayStation2 opłaca się jeszcze kupować tę konsolę, bo ja myślę, że tak ale proszę was o wypowiedź na ten temat.

\* Piszemy o grach. To one nas interesują. Wybierajcie sprzęt pod takie gry jakie interesują was.

Zaznaczam, że mam tylko tysiąc złotych. Mam pytanie - co się stało z drukowaniem kodów do Action Replaya na PSX.

\* Zostały porwane przez galopujące stado wściekłych krów z Francji.

Ale zapomniałem wam opowiedzieć jak zdobyłem pieniądze na Dreamcasta. No więc zaczęło się tak: w szatni na wf-ie pobiłem się z typem. Typ był słaby więc obitem mu ryj, tylko zrobiłem to tak nieumiejętnie, że złamałem rękę (dokładnie 5-tą kość prawego śródreżca).

\* Redakcja Neo Plus nie popiera aktów przemocy.

Miałem rękę w gipsie miesiąc, aż nadszedł sądny dzień komisji lekarskiej w firmie ubezpieczeniowej, której nazwy nie wymienię. Liczyłem na 5% czyli 350 zł, ale dostałem dwa razy tyle i teraz mogę kupić Dreamcasta podczas, gdy moi koledzy mają PlayStation. Cieszę się jak cholera mimo to, że miałem przecież połamaną rękę. Metody tej na pewno nie polecam, chociaż jest bardzo skuteczna. Nara!!!

Jacek z go2

\* Muszę przyznać, że pomysł jest naprawdę ciekawy. Ja także go nie polecam (szczególnie "objawiania ryja jakiemuś typowi"), ale ta sprawa z odszkodowaniem to ciekawa rzecz. Oczywiście nie polecamy jej nikomu.

## PRZEMYŚLENIA NA KONIEC WIEKU

Witajcie panowie i panie !!

Od pewnego czasu męczy mnie pytanie, co się stanie z PSX-em?

\* Raczej - co się stało. Już nie jest produkowany. Zamiast niego Sony robi PSone - czyli nowszą, bardziej estetyczną i po prostu fajniejszą wersję PSX-a.

Jeżeli SONY wypuściło na rynek PSO, to znaczy, że mają zamiar robić na nią gry, a jeżeli owe gry będą powstawały na PSO to również na naszą starą dobrą szarą maszynkę.

\* Taki jest plan.

Takie jest moje zdanie, bo przecież wypuszczanie przenośnego "playa" nie miałoby sensu, gdyby nie chciano robić z niego gier. Chciałbym znać wasze zdanie na ten temat.

\* To, że gry na PSone będą cały czas produkowane nie budzi naszych wątpliwości. Problem leży tylko w tym kto je będzie robił i co będą one sobą reprezentować. Praktycznie wszystkie znane i mające jakiegokolwiek doświadczenie w dziedzinie robienia gier firmy właśnie są w trakcie opracowywania tytułów na jedną z konsol nowej generacji i nie mają czasu na zajmowanie się PSone. No, ale zobaczymy...

• Drugim problemem jest stale poruszany temat ceny PS2. Uważam, że większość graczy jest oburzona jego wartością i mają oni nadzieję, że na PSX-a będą wychodziły jakieś dobre gry, ale tak się nie stanie, ponieważ developerzy zapomnieli już o starych systemach, których używa jeszcze wielu graczy. Mam nadzieję, że nie zapomną oni jeszcze przez jakiś czas o PSX i wypuszczą jeszcze parę perełek!!!  
• Pozdrawiam wszystkich HC graczy

Adziu z Bydgoszczy.

• PS. Mam nadzieję, że chociaż to przeczytacie.

\* No i popatrz. Podobnie jak wszystkie inne listy i maile - twój także został przeczytany. Jak to możliwe?...

## DWA SZYBKIE

• Whazaaa! Nareszcie dostałem klawierkę, więc mogę pisać i pisać (bez polskich liter, ofkoz). Jak pomyśle ile powyższy tekst by mi zajął (czasu) na padzie... Brrrr. No nic. Po raz kolejny poruszę kilka tematów. Najpierw chwila refleksji nad narodem w naszym kraju dressem kwitnącym. Otóż nie dalej jak wczoraj idę sobie do babki. Staje przed domofonem i czytam napisy obok, a tam: środek - Legia CWKS. Odrobinię na lewo i ciut niżej - freestyle. Ten sam charakter pisma. Myślę - zdarza się. Patrę - a po prawej (charakter ten sam) dumny napis: Neo+??? No, ale widocznie można to jakoś pogodzić (tzn. bicie ludzi w szerokich spodniach, chodzenie w szerokich spodniach i granie w czasie wolnym od owych zajęć).

\* To się nazywa wszechstronność.

• Przypomniała mi się właśnie historia (nie dot. tematu powyżej, nie wiem dlaczego mi się przypomniała) o Vandal Hearts 1. Otóż siedzę sobie kiedyś w domu, nudzę się, nic fajnego na Pleja nie mam, więc pomyślałem - dlaczego by nie pójść czegoś kupić (jeszcze wtedy oryginały). Idę więc do sklepu. Po drodze spotkałem Czikota - poszliśmy razem. Po namyśle kupiłem VH1. Po powrocie zacząłem w to grać. Wpadło jeszcze dwóch kumpli. Gra była super (nie to co dwójka). Kumplom znudziło się oglądanie instrukcji, więc zaczęliśmy kombinować. Ktoś wpadł na pomysł: multiplayer. Jak? To proste, lecz niezwykle miodne rozwiązanie: każdy z książeczki wybrał sobie postać, po czym nią kierował (jeżeli już była w drużynie, ofkoz). Każdy decydował o ruchach postaci, więc kłótni kto, co, kogo i czym nie było końca. Przegraliśmy w to pół wakacji (przeszliśmy to ze 3 razy i jeszcze nie mieliśmy dosyć, ale ktoś musiał wyjechać; a to coś jeszcze innego). Teraz już nie ma takich gier (nie twierdzą, że kiedyś było lepiej, ale inaczej).

\* A może ma to coś wspólnego z tym, że jak kupowało się grę za te 180 złotych, to grało się w nią i grało, i grało, i grało... A teraz - co to jest rzucić te dwie dychy, pograć godzinę i polecieć na stadion po nową?  
• Przy okazji - muszę przyznać, że bardzo fajny mieliście pomysł na grę multiplayerową - aż miło jest o czymś takim poczytać.

• Trzecia sprawa to Dreamcast i Squaresoft. Otóż mam DC, a na ten sprzęt wyszły ze 3 eRPeGi (zręcznościowe lub po sieci. Zręcznościowych nie trawię, a na granie po sieci po godzinę-dwie kasy nie mam). Gdyby Kwadratowi pisali gry na DC to na pewno by nie stracili, ale ich gry też najlepsze nie są (Suikoden rulz). Grać w jednego ich eRPeGa to jak

• grać w dwie trzecie ich produkcji ze zmienianą fabułą (są, ofkoz, wyjątki). Ale niestety nigdy nie będą pisać gier tylko na rynek amerykański i europejski; a sytuacja DC w Japonii jest dosyć oczywista. Smutne...

\* Nie chciałbym być zbyt ostry, ale jakoś te DeCekowe rpg-i nie bardzo przypadły mi do gustu. Nie wiem, ale są zbyt... plastikowe. Niby wszystkie miały ładne, kolorowe trójwymiarowe postacie i fajowe środowiska, ale... To jeszcze nie jest to. I nie mam tu na myśli SHENMUE, które rpg-iem nie jest. Czekam na jakiegoś nowatorskiego rpg-a na DeCe - niech będzie dwuwymiarowy i ma ręcznie malowane tła oraz jakiś wciągający system walki i nawet najbardziej banałną fabułę jaką mogę sobie wyobrazić. Ale niech coś w sobie ma...

• Pozdrawiam całą redakcją i w nowym tysiącleciu życzę wam dalszych sukcesów w pracy i życiu w ogóle.

Siewka.

Ekiera

\* Kolega Ekiera zdołał napisać dwa ciekawe maile, więc obydwu wrzucam jeden po drugim.

• Nie miałem pojęcia gdzie (do kogo) to wysłać, więc ślę do ciebie (polskie litery, a raczej ich brak - zresztą sam wiesz). Tekścik będzie o uzależnieniu, które spowodowało kilka sytuacji - czy śmiesznych, czy smutnych to zależy od punktu widzenia. Sytuacje jak próba przełączenia kamery podczas meczu w tv to standard. Tak samo jak sen, w którym Cloud spada w przepaść, a potem, w skutek upadku coś mu się we łbie kiełbie, goni mnie aż do bram Midgaru (goni, ofkoz, z mieczem), które są zamknięte. Zaczyna powoli podchodzić. Jest coraz bliżej i... Budzę się (takie coś śniło mi się ze 2 lata temu - było na serio straszne). Owy sen śnił mi się po 25-cio godzinnym maratonie w FFVII. Nie wiem, czy ktoś, poza mną, dokonał takiej oto rzeczy: grałem mianowicie przez sen. Naprawdę. Było to tak: gram w FFVII, jestem w budynku Shinry (chyba tak się to pisze), pokonałem ostatniego tam bossa, jadę na motorku. Następna rzecz, jaką pamiętam to to, że obudziłem się poza Midgarem (koło fermy Chocobo). To co napisałem nie jest może całkiem HaCe, ani nawet interesujące, ale piszę to ponieważ nudzę się nieprzejętnie, a coś z czasem trzeba robić. Zdrówka życzy

Ekiera. siewka.

\* No nie powiem. Całkiem niezłe. Jeszcze mi się nie zdarzyło grać przez sen. Może ktoś jeszcze chciałby coś dodać?

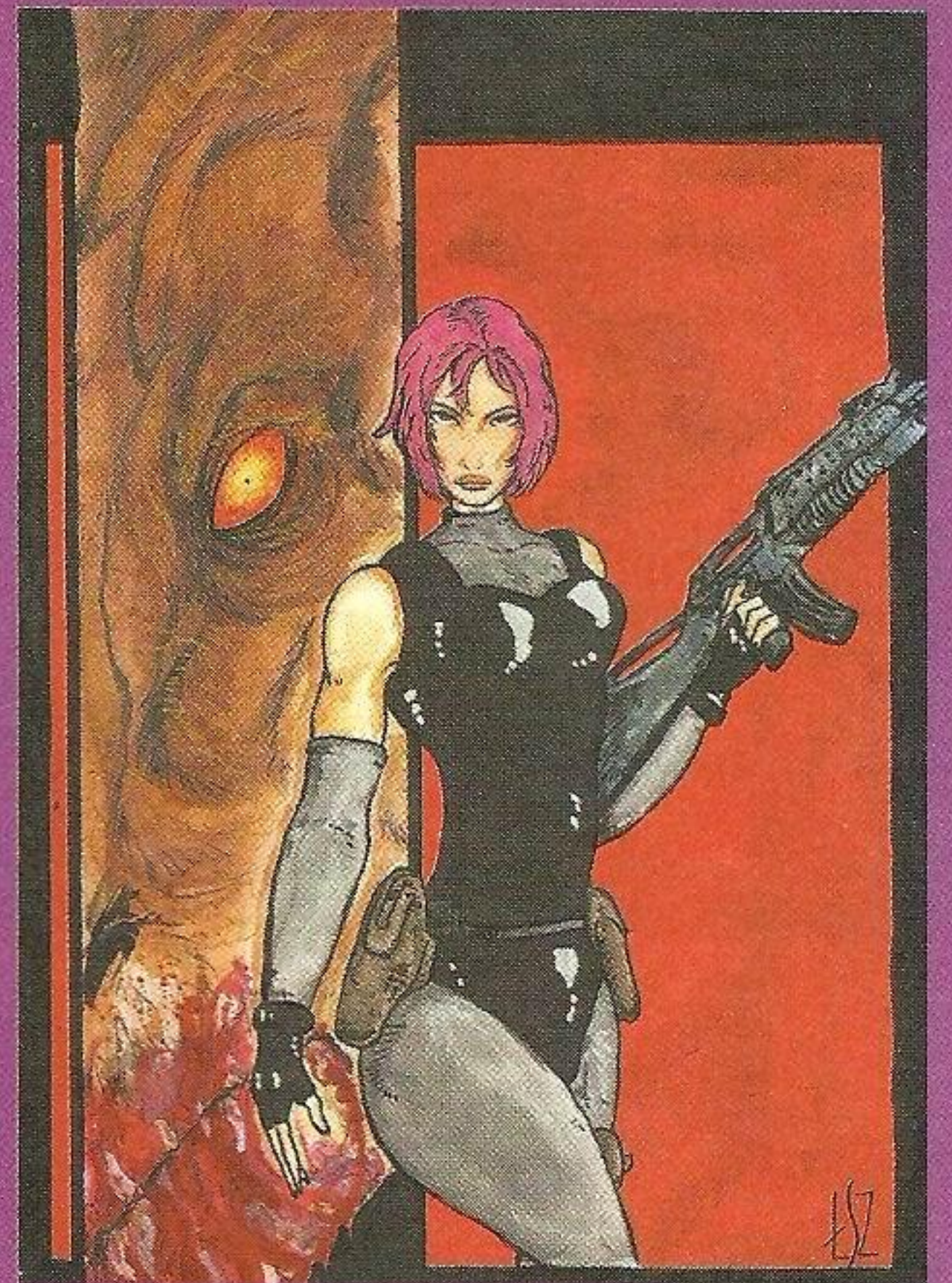
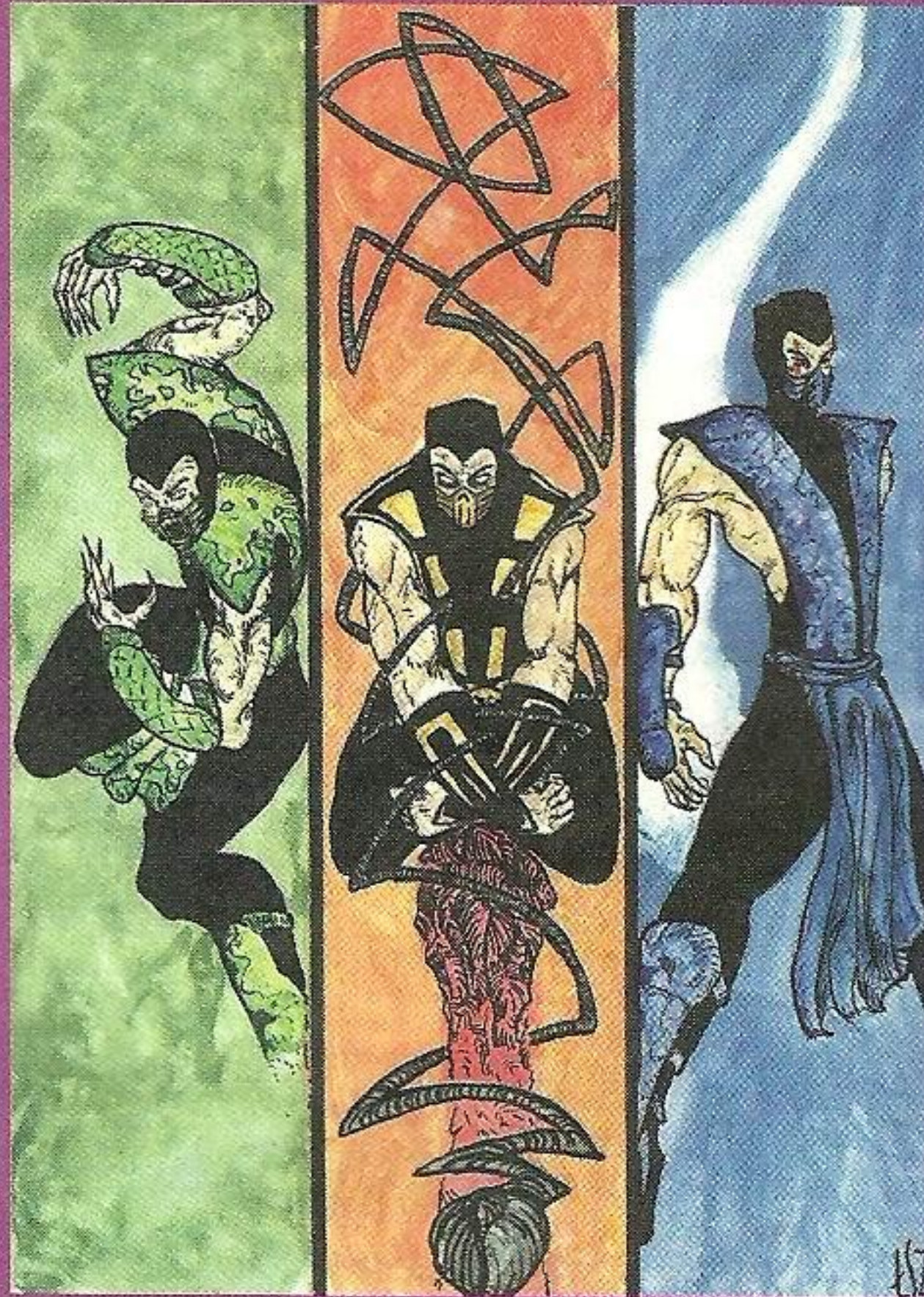
## REQUIEM DLA N64

• Chciałbym wyrazić swoje zdanie na temat krótkiego felietonu z N+28 str. 16 - "Śmierć Ninny?". Może to i prawda, ale zacznijmy od tego, że na N64 nie ma piratów, gry są dobre ale drogie (u nas w kraju). Normalny Europejczyk nie ma problemu z kupnem najnowszej gry na N64, bo po prostu go stać nawet raz w miesiącu aby wydać 100 marek. Wracając do gier, jest ich może i mało, ale są dobre. W przypadku Sony jest odwrotnie - jest ich dużo, a połowa to gnioty nie warte złotówki. Chciałbym też zaznaczyć, że jeżeli na Sony nie byłoby piratów po 20 zł. to ta konsola nie byłaby wcale popularniejsza od N64. Znam dużo osób, które mają Sony i oczywiście wszyscy przerobioną konsolę, bo gry na Sony też są drogie. Tak, że zdania są podzielone. Pozdrawiam wszystkich graczy!  
• Darek z Łodzi

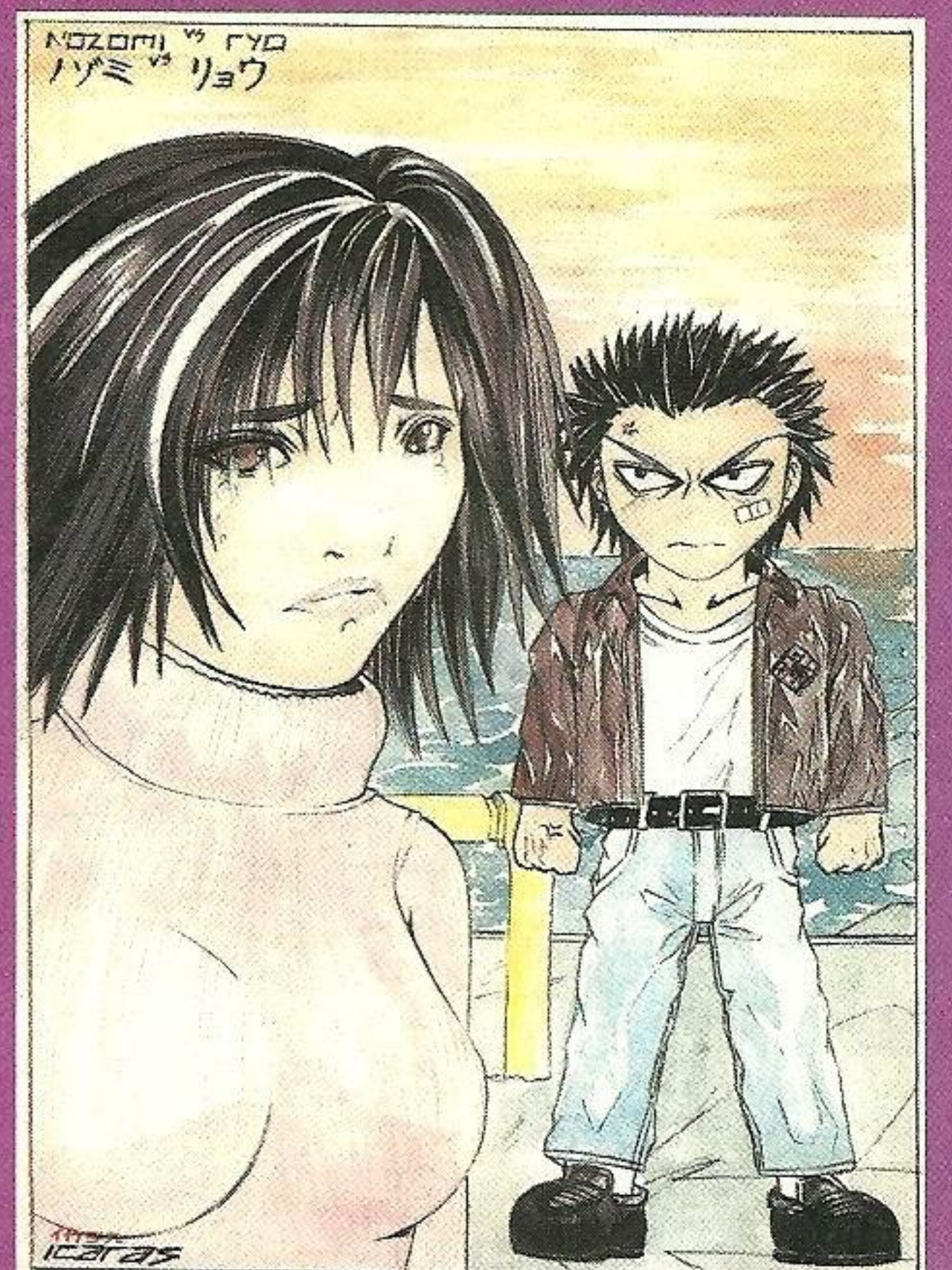
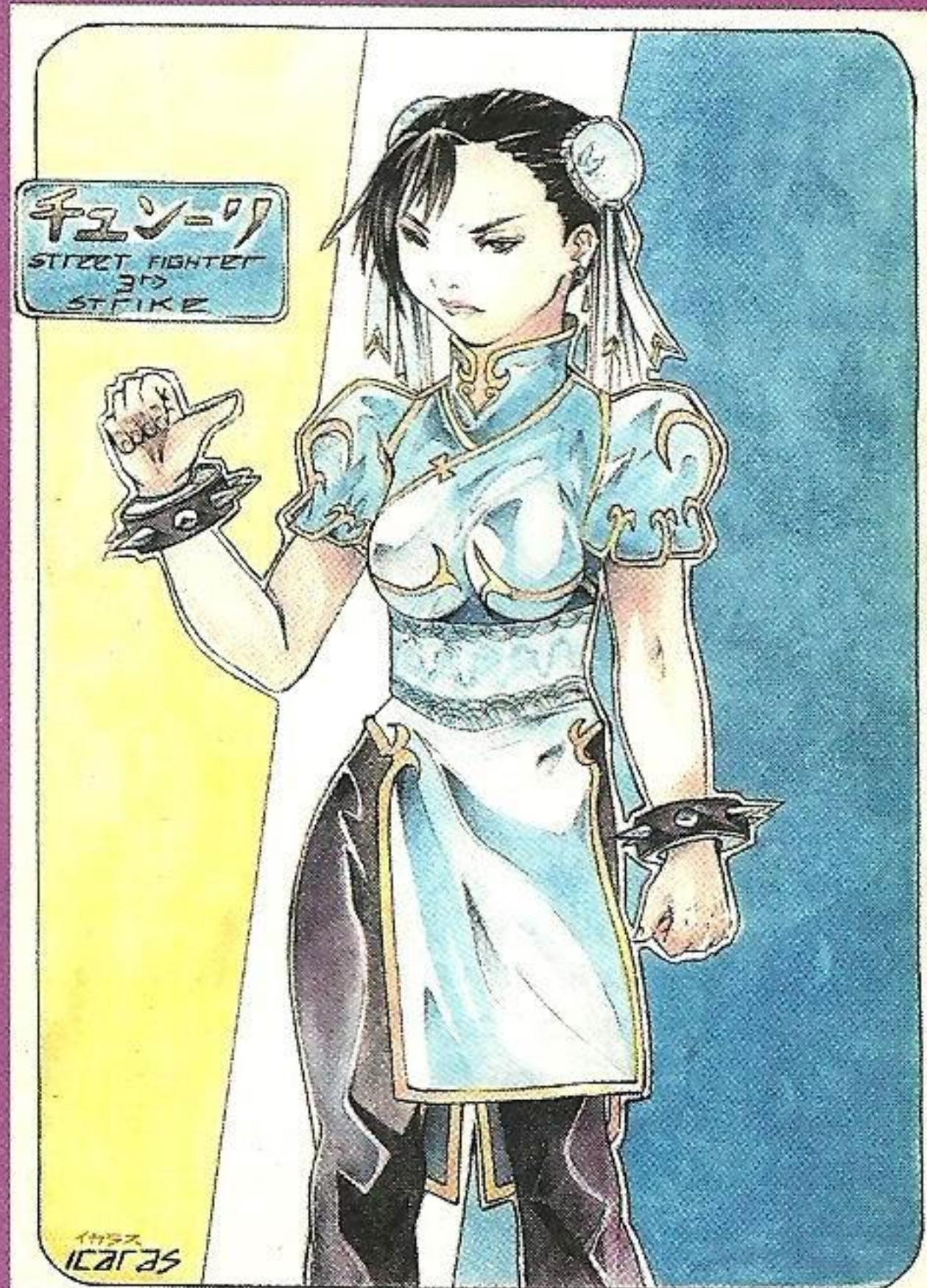
\* Stop! Nikomu nie pozwalam złego słowa na Darka napisać. Nie ma racji - to prawda, ale pozwólcie mu godnie pożegnać konsolę, która naprawdę już kończy swoją egzystencję. Niech przemówią fakty. Z dużych gier na N64 pojawią się jeszcze BANJO TOOIE, INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE, STAR WARS: BATTLE FOR NABOO oraz CONKER'S BAD FUR DAY (ale nie wiadomo czy trafi do Europy)...



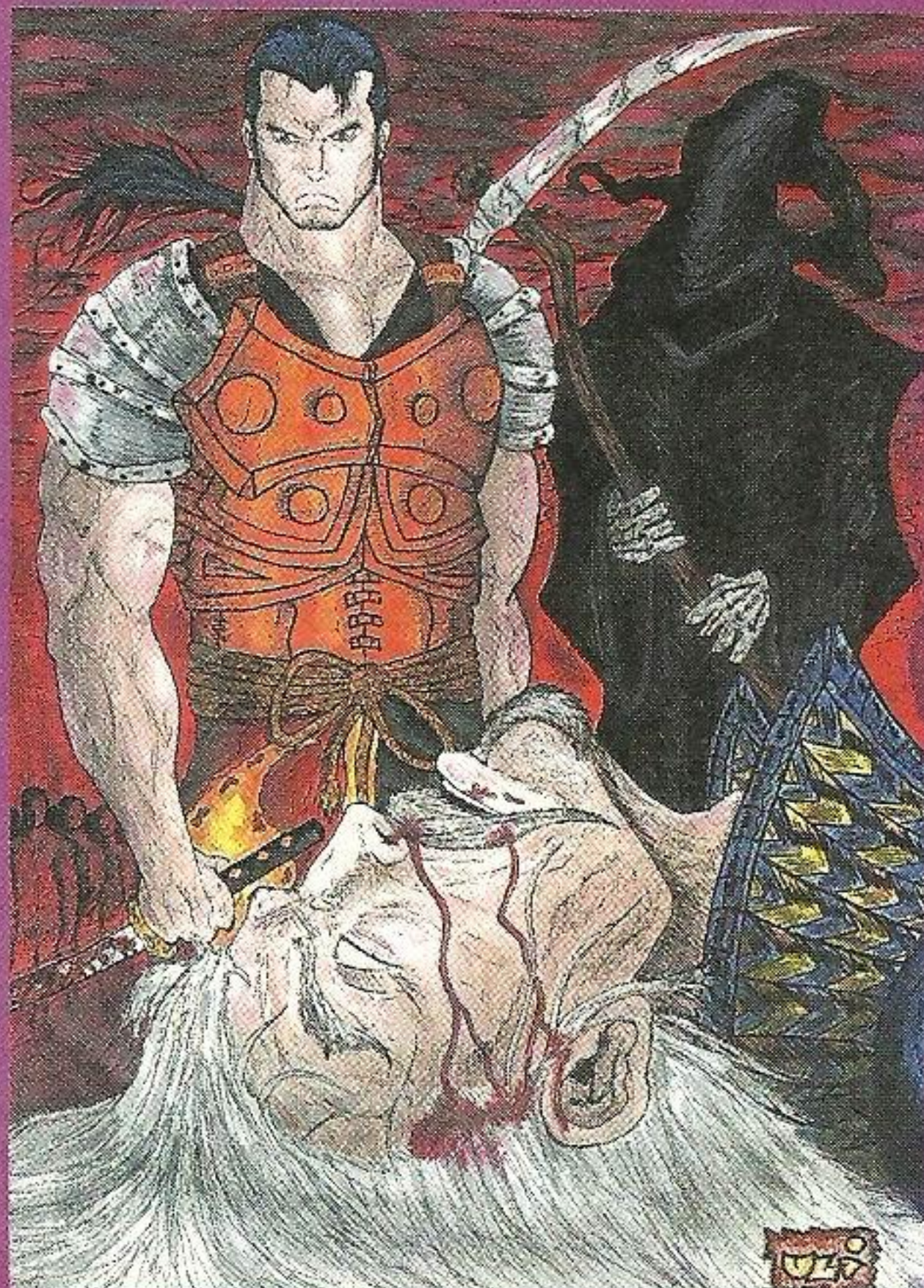
Łukasz Szalach - Dynamiczny duet Ryu z Chun-Li rozłożył mnie na łopatki. Naprawdę, aż jęknęłam gdy to zobaczyłam. Oprawię w ramki i powieszę nad biurkiem.



Gniewek Petlak aka Icaras - wspaniałe! Mój ulubiony to oczywiście Chun-Li, choć kreska w Wipeout Fusion także jest mistrzowska. No i Shienmue z lekką SD...

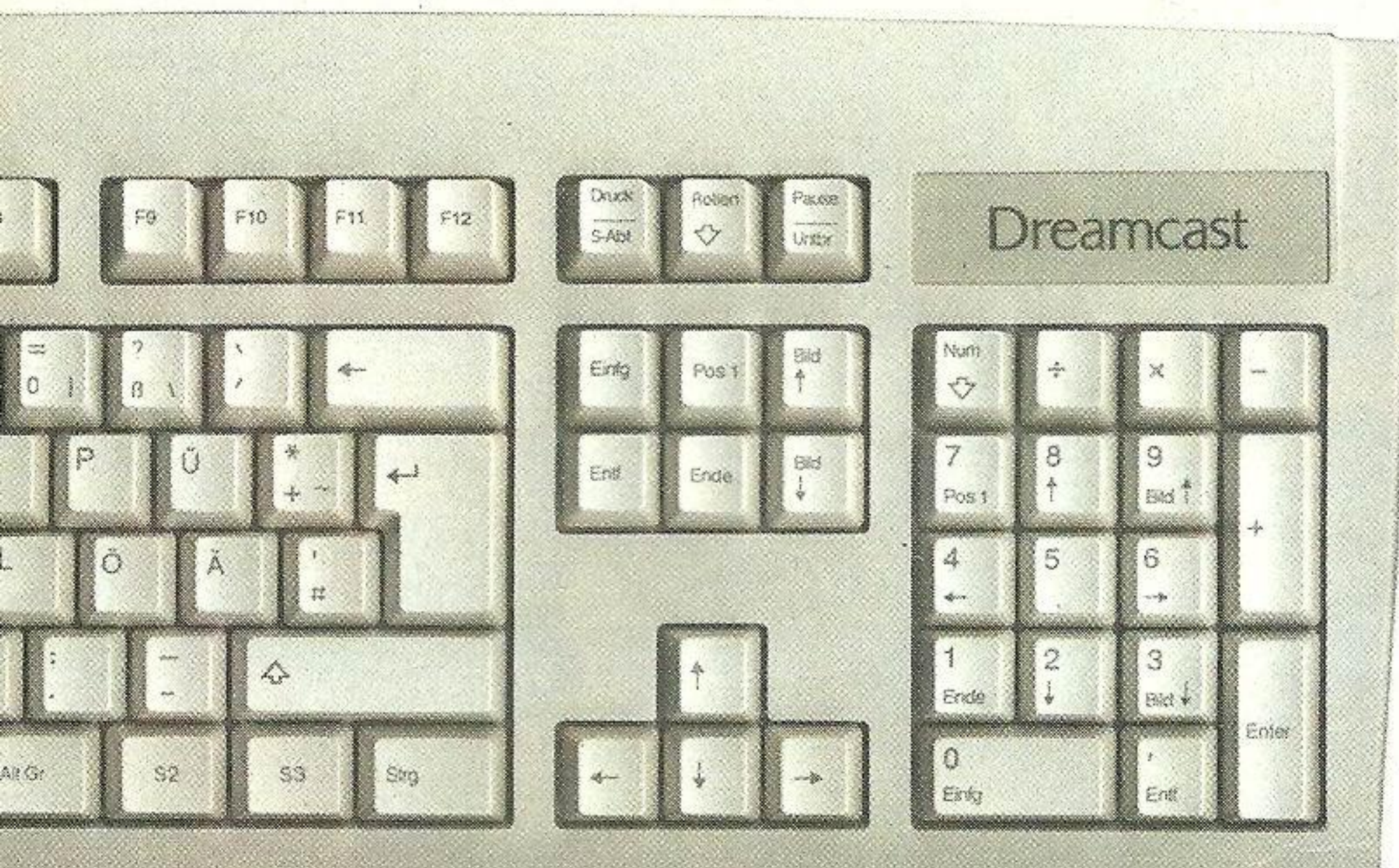


Grzegorz Uliasz aka Uli - Rewelacyjny Astaroth! Szkoda, że po zeskanowaniu nie widać mistrzowskich pociągnięć błyszczącym ołówkiem po mięśniach. Kapitalna robota.



Siewka! Jest tak ciasno, że musieliśmy chwilowy wyciąć napis GALERIA NEO PLUS z góry i puścić ten tekst na bok! W tym miesiącu przyszło sporo rysunków, za wszystkie dziękujemy. Ponieważ jednak galeria ma tylko jedną stronę, część musi zacząć w kolejce. A dziś chciałbym przedstawić wam bliżej po trzy prace trzech młodzińców. Świetne prace. Wszyscy trzej otrzymujecie nagrody - zadzwonić, żeby podać jakie macie konsole. (0-22 654 15 32). [Fotografy Gulash]





## DC Keyboard

Dreamcast Keyboard, to rzecz jasna klawiaturka do Dreamcasta. Przypomina ona do złudzenia klawiaturę do PC starego typu, jednakże kilka klawiszy zostało zmienionych. Na przykład zamieniono rozmieszczenie klawiszy "z" i "y". Jest także kilka nowych klawiszy, jak "strg", "s1, s2", "s3". Do czego może się klawiaturka w DC przydać? Każdy, kto choć raz próbował pracować na internecie za pomocą pada odpowie na to pytanie bez wahania. Niewątpliwie dla każdego, kto używa DC do surfowania po sieci klawiatura jest zakupem niezbędnym. A dla innych? Bo przecież graczy decekowych u nas jak na lekarstwo (i trudno się dziwić). Otóż pojawiają się już gierki wykorzystujące klawiaturę (dodatkowo oczywiście), by wspomnieć tylko QUAKE na DC, a będzie ich więcej. W związku z tym - nie ma co - klawiaturka do DC jest zakupem następnym po jypadzie. Fajna rzecz.  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

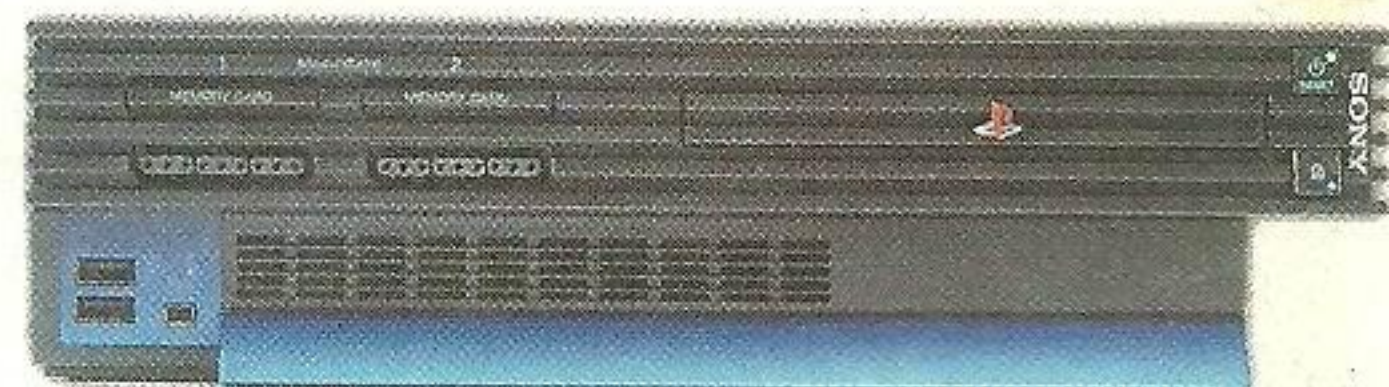
## PSX2 DVD Remote Controller

PSX2 DVD REMOTE CONTROLLER jest pilotem do PS2, który zastąpić ma kontroler do PS2 podczas oglądania filmów DVD, ale także służyć może jako pilot do PSXa, podczas odsłuchiwania płyt z muzyką, bądź płyt VCD (gdy ma się potrzebne do tego oprogramowanie). Zestaw ten nadaje się zarówno do konsol japońskich jak i europejskich. Urządzenie składa się z dwóch elementów: przystawki wkładanej do portu joypada w konsoli i pilota. Pilot ma rozmiary dwóch pudełek od zapalek złożonych dłuższym bokiem i "grubość" około 0,5 cm - jest więc bardzo mały. Pilotik zasilany jest baterią 3V. Na jego tarczy umieszczono 16 przycisków, między innymi odsyłające do menu filmu, ustawiające dźwięk, podpisy i możliwość nawigowania po menu. Obudowa wykonana jest z przezroczystego plastiku o odcieniu niebieskim. Całość sprawia wrażenie urządzenia wykonanego na kolanie - trudno przywyknąć do jego małych rozmiarów i brzydkiej powierzchni, ale jego cena - 70zł - chyba rekompensuje tę wadę.  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16



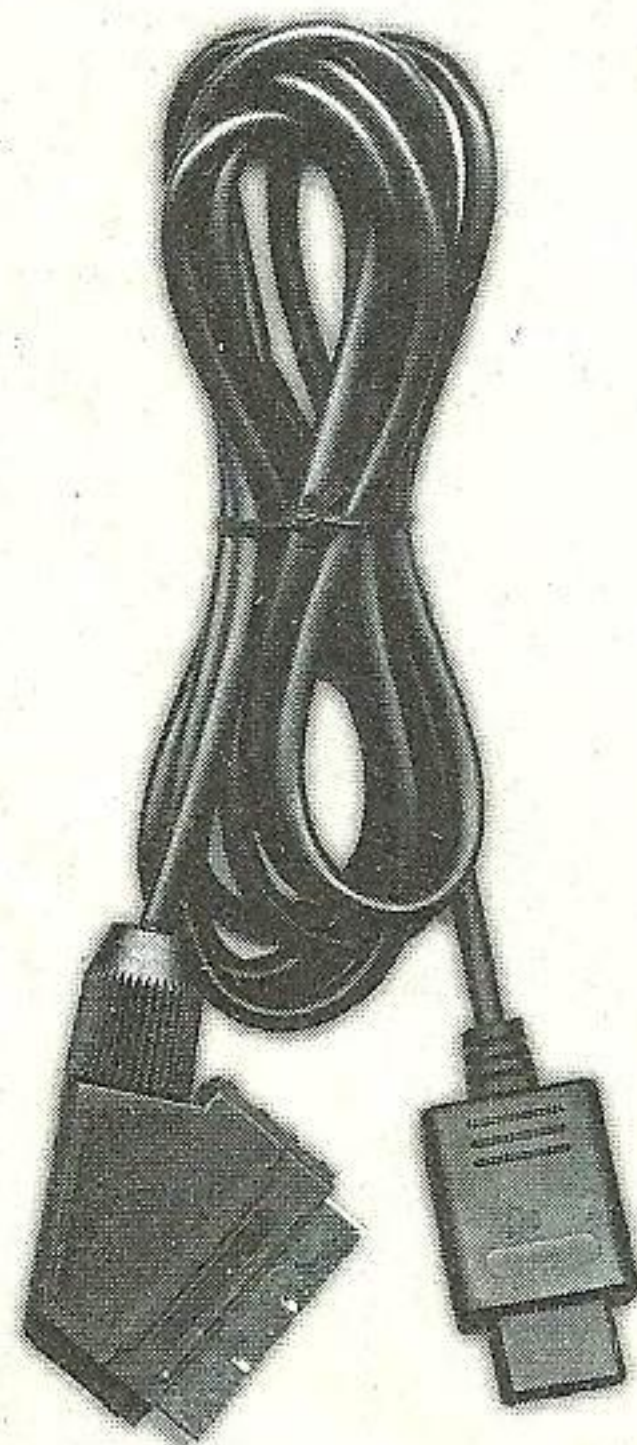
## Sony Horizontal Stand

Zgadnijcie co trzymam w ręku. Kosztuje prawie 100zł (pewnie jakiś niezły bajer - pomyślicie). Jest płaciućkie, plastikowe, kształtu prostokąta i w 90% czarnego koloru. W rogach ma cztery gumowe wypustki i listewkę przyklejoną do jednej z dłuższych krawędzi. Listewka ma formę graniastosłupa trójkątnego, którego podstawą jest trójkąt prostokątny, równoramienny (o rany - jak zobaczycie gdzieś wnikliwszy opis tego przedmiotu, to powiedzcie). Dwie boczne ściany figury są czarne (jedną z nich przyklejona jest do płaskiego "prostokąta"). Trzecia ściana oraz podstawy bryły są niebieskie, przy czym barwa przechodzi od granatu do błękitu. Po co to jest? Otóż rozwiązanie tajemnicy "co to jest?" wcale nie przybliży was do odpowiedzi na to pytanie (nieźle, co?). Jest to mianowicie podstawa do PS2, którą podkłada się pod konsolę. A po co? Nie wiadomo, bo podkłada się wtedy, gdy konsola leży na w pozycji horyzontalnej, więc nie jest niestabilna. Odpowiedź znam jedną: ktoś tu się chyba za daleko posuwa w chęci zbijania kasy...  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16



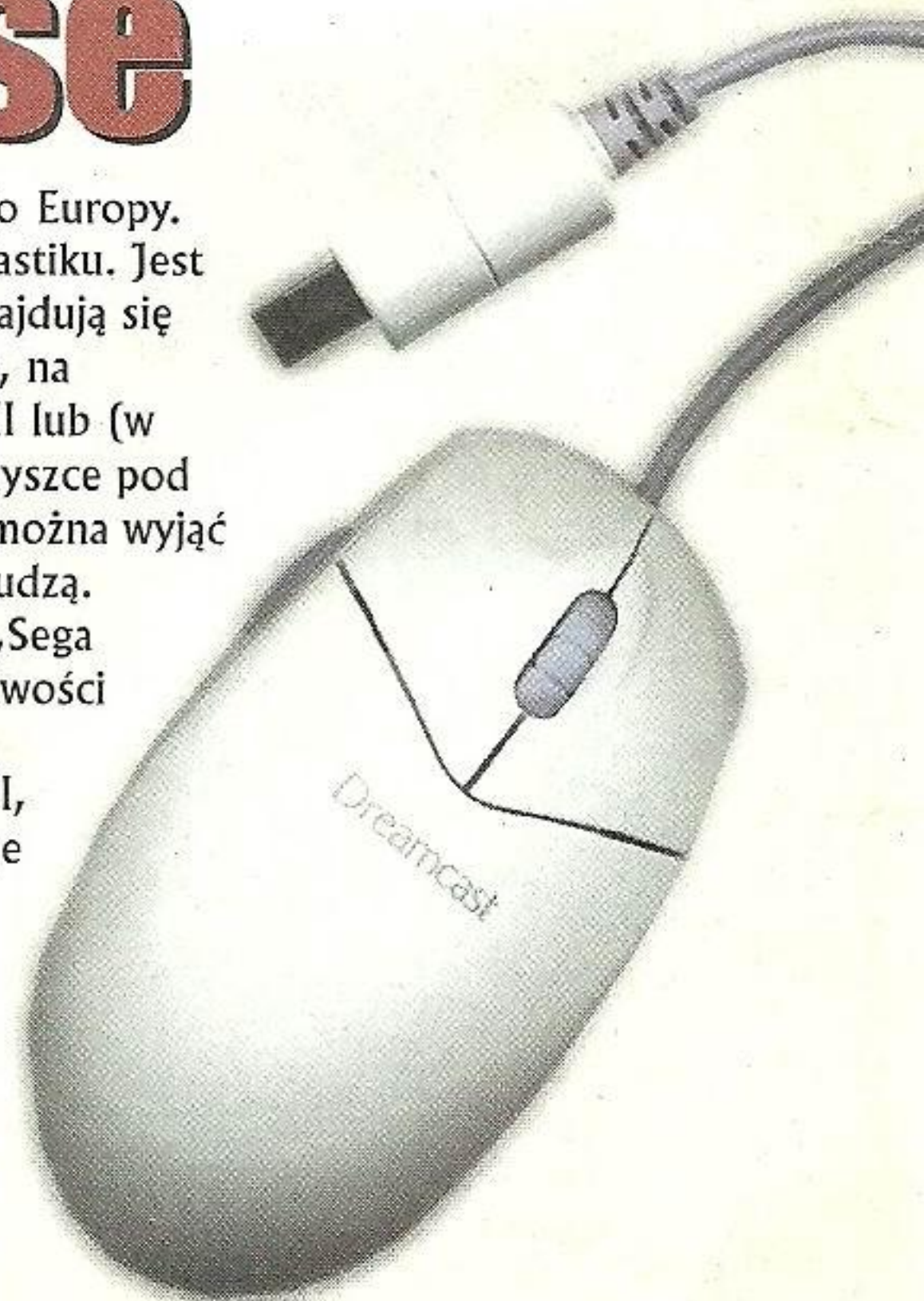
## N64 SCART

Niewątpliwą gwiazdą dzisiejszego kącika hardware'owego jest... kabelek RGB do Nintendo 64. Niby nic, a jednak. Dzięki temu właśnie kabelkowi możliwe jest wyświetlanie na odbiorniku telewizyjnym kolorowego obrazu w grach NTSC. Jednakowoż nie jest to możliwe, jeśli nie wejdziecie w posiadanie odpowiedniej do tego celu przejściówki do cartów NTSC. No i proszę - niemożliwe stało się możliwe - to naprawdę działa. Jeśli więc musieliście zadowalać się obrazem czarno-białym, albo kombinowaliście z domowymi metodami a la Adam Słodowy, przewodzik ten jest waszym wybawieniem. Dane techniczne: całkowita długość przewodnika - 2,5 metra. Na jednym końcu znajduje się męska końcówka kompatybilna z portem Euro, a na drugim męska końcówka kompatybilna z portem Multi Out w konsoli Nintendo 64.  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16



## DC Mouse

Nareszcie Dreamcastowa myszka dotarła do Europy. Wykonana jest z lekkiego, biało-szarego plastiku. Jest zgrabna i dobrze leży w dłoni. Na górze znajdują się dwa przyciski i specjalne gumowe kółeczko, na przykład do przewijania broni w QUAKE III lub (w przyszłości) stron WWW. Kładąc rękę na myszce pod kciukiem wyczuwamy trzeci przycisk. Kulkę można wyjąć i wyczyścić rolki w środku, gdy się już zabrudzą. Całość sprawia solidne wrażenie, a napis „Sega Enterprises” na dole nie pozostawia wątpliwości z kim mamy do czynienia. Myszka na razie działa jedynie z QUAKE III, a we współpracy z klawiaturą daje kapitalne efekty. Wreszcie można pełną gębą rozkoszować się tą wspaniałą strzelaniną! Sprawdziliśmy także Web Browser 2.0, ale niestety odmówił współpracy. Na szczęście Sega już zapowiedziała, że kolejna wersja przeglądarki do Internetu (która ma ukazać się dosłownie na dniach) będzie wzbogacona o obsługę myszki.  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16





# NEO PLUS VIDEO 5

RELACJA Z WYSTAW

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

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

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

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

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

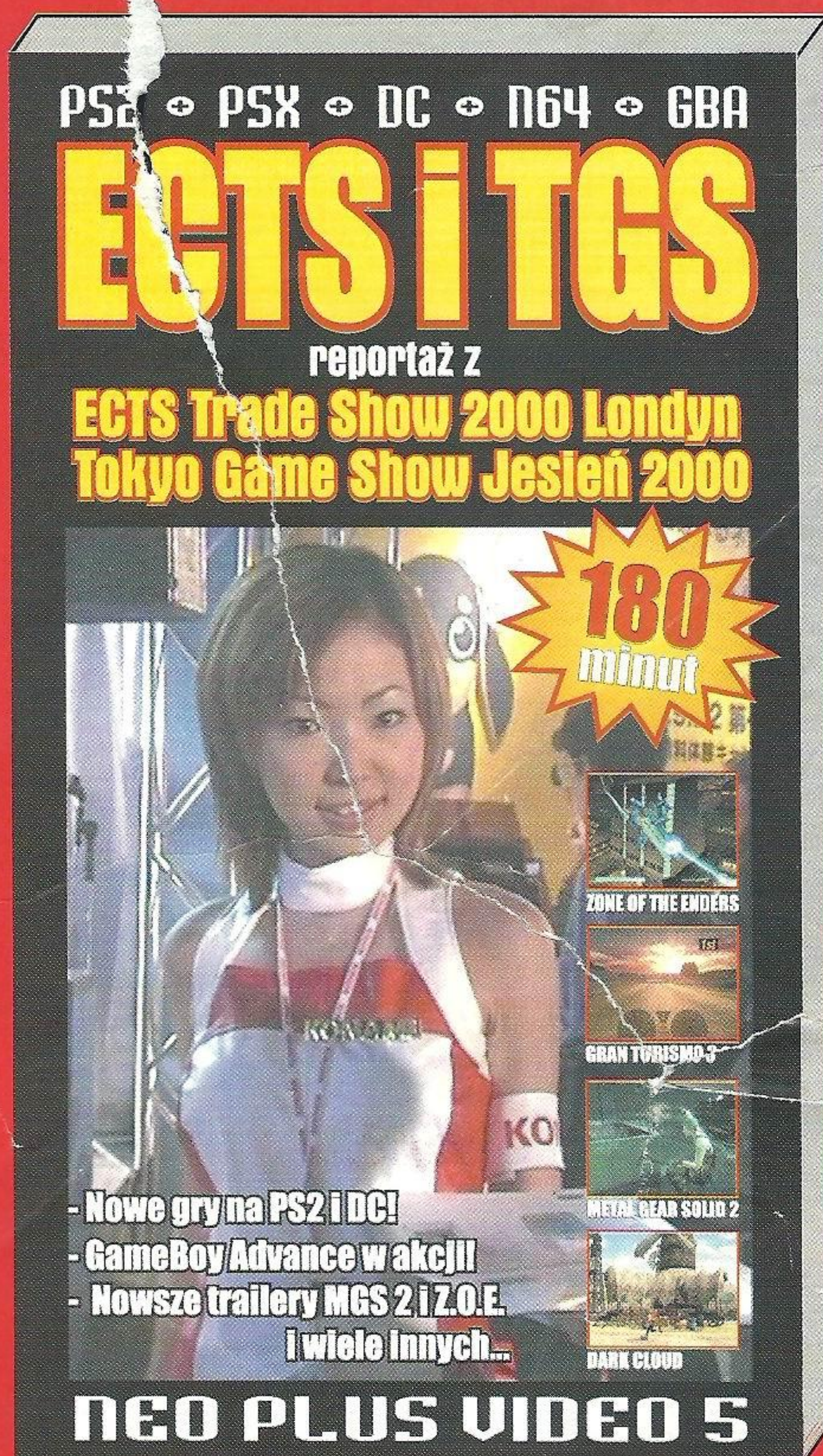
■ Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tej maszynie.

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

■ CZAS: 180 minut

■ CENA: 39.90 złotych

■ KOMENTARZ: Polski



**Kupon zamówienia na stronie 107**

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



**ULTIMA**  
Świat Elektronicznej Rozrywki



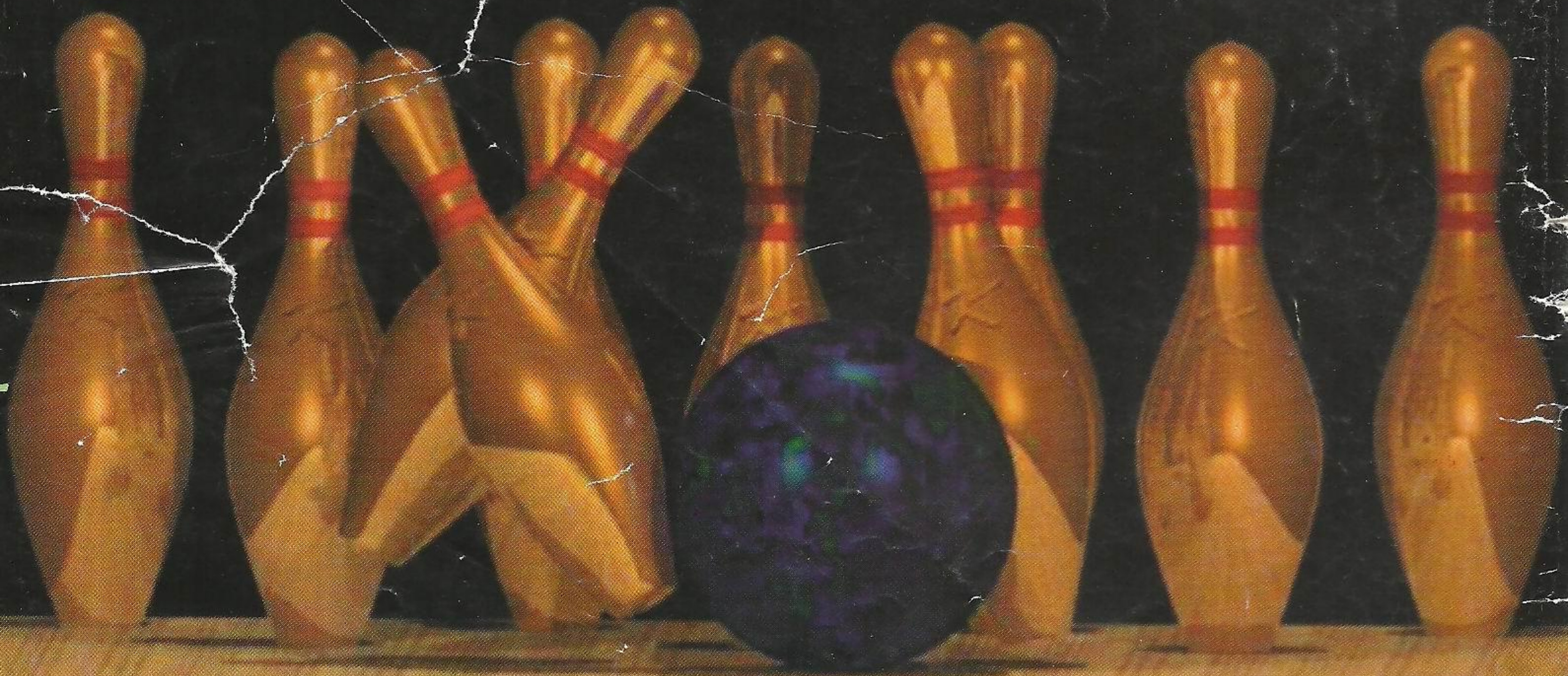
# zapraszają na kręgle do CH Promenada

Warszawa, ul. Ostrobramska 75c

w każdy czwartek lutego,  
w godzinach wieczornych  
odbędą się turnieje  
gry w kręgle

weź w nich udział  
i wygraj cenne nagrody

Szczegóły uczestnictwa tel. (0-22) 514-08-10



Sklepy Ultima:

Wola-Centrum: ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42  
Praga: CH „Promenada”, ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87  
Pełna oferta naszej firmy na stronach 49-52.