

PlayStation • Dreamcast • PS2 • Nintendo 64 • GameBoy

# NEO

# PLUS

MAJ 2001 (05/2001) CENA 6.42 ZŁ  
(W TYM 7% VAT)

# 32

## GameBoy Advance



Prawdziwy zwycięzca w pojedynku konsol  
Pierwszy test maszyny!

## MegaZapowiedzi

### Alone In The Dark 4

Prawdziwe oblicze strachu na PSX, DC i PS2!

### Dark Cloud

Nowa generacja gier RPG na PlayStation 2?

### KONKRETNE OPISY

- ILLBLEED • SSX
- ISS PRO EVOLUTION 2
- VALKYRIE PROFILE
- RAINBOW SIX RS

### RECENZJE

TJ Lavins Ultimate BMX • MDK 2 Armageddon • Rival Schools 2 • Silpheed  
 Shadow Of Memories • Panzer Front • Strikers 1945 • Banjo-Tooie • Bangai-0  
 ISS Pro Evolution 2 • UEFA Challenge • ATV Fury • Simpsons Wrestling



## Testujemy ekran do PS One!

ZONE OF THE ENDERS



ILLBLEED



DIGIMON WORLD 2



RAINBOW SIX RS



INDEPENDENT PRESS



9 771505 820011

WWW.NEOPLUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Hot

# SOFTBOX

tel. (022) 865 35 50

Codziennie: 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>

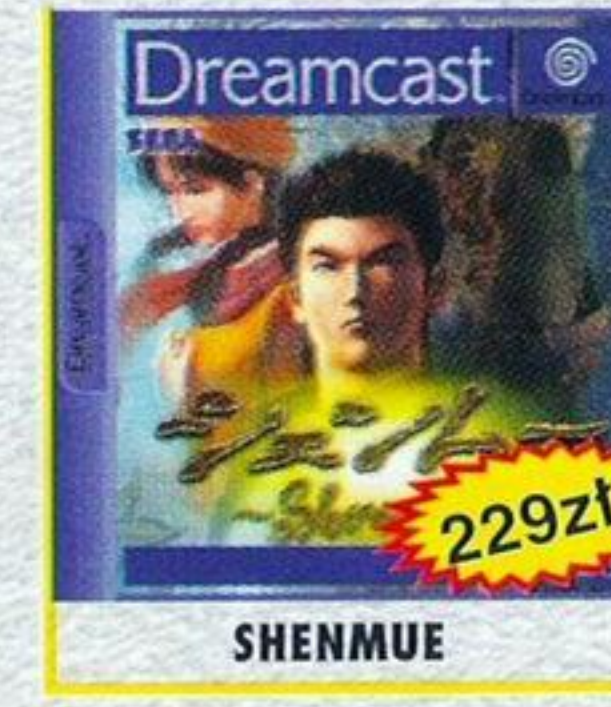
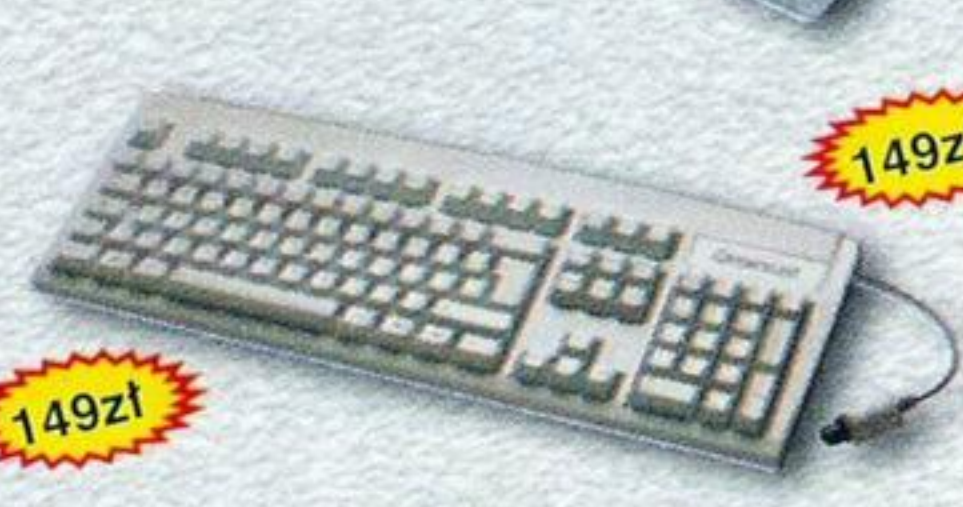
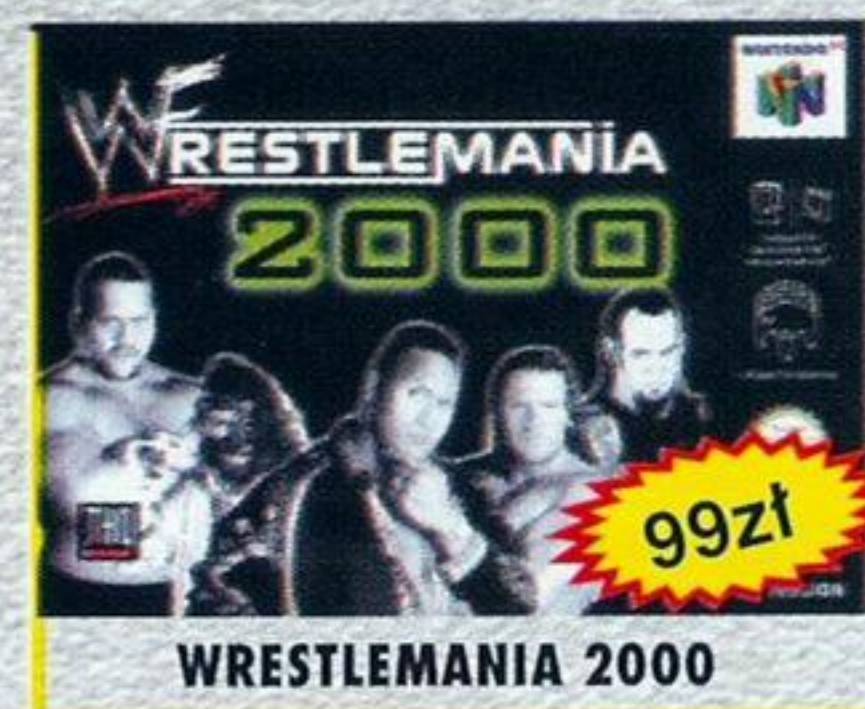
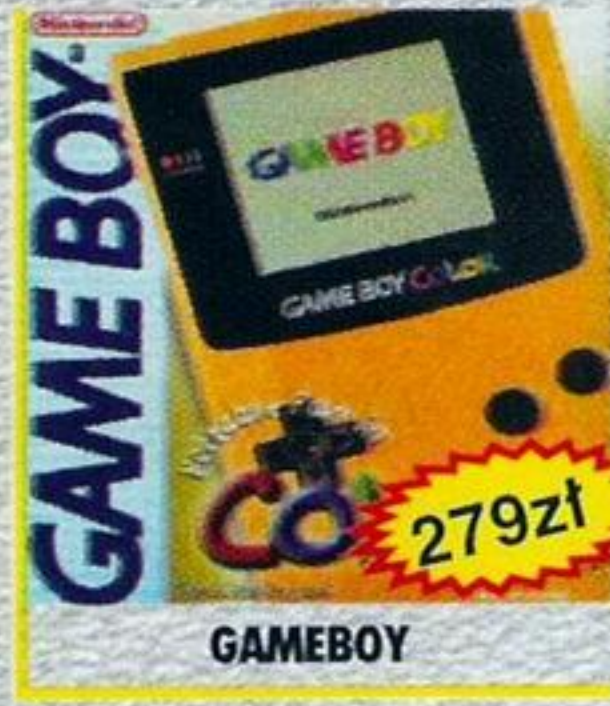
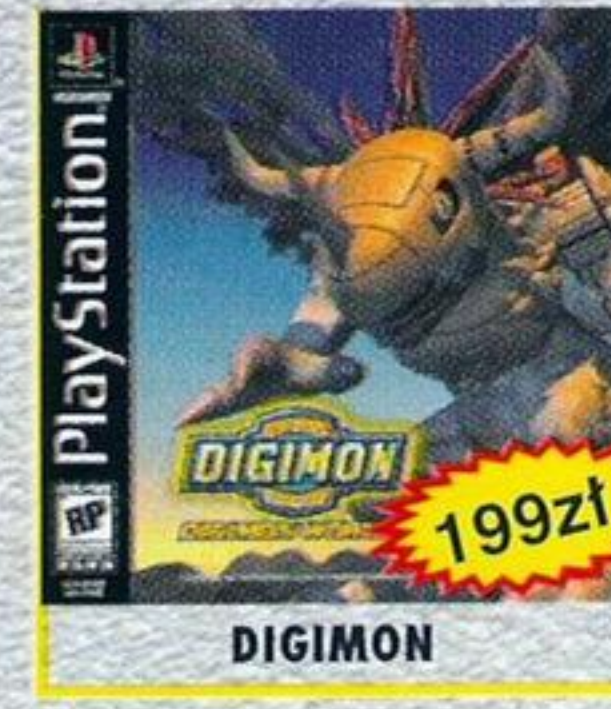
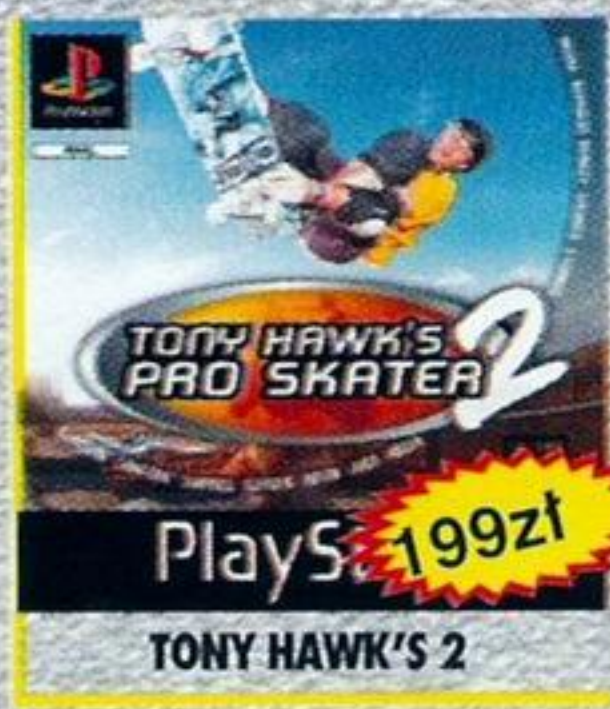
[www.softbox.pl](http://www.softbox.pl)

**Prowadzimy Sprzedaż ratalną i serwis**

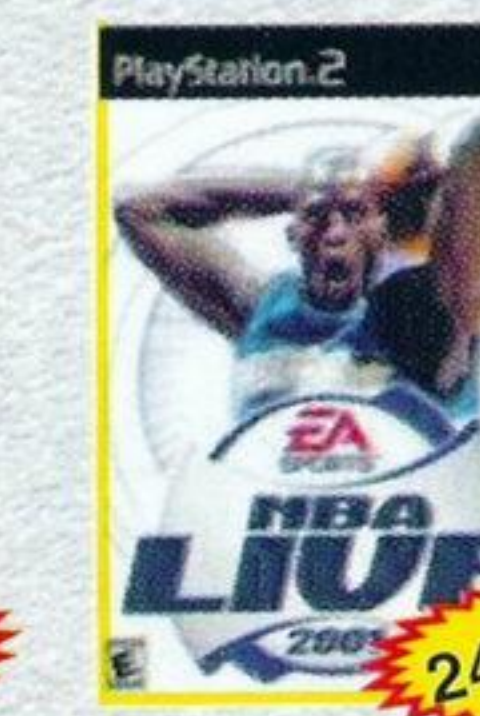
- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki



W ofercie mamy filmy na DVD



**PS 2 + GLADIATOR**



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

84 STRONY! 84 STRONY! 84 STRONY! 84 STRONY!

# Produkt

magazyn komiksowy

# PRODUKT 5 wciąż do kupienia!

A w nim: Osiedle Swoboda: Ballada o Bystrym, Dren: Sirena- prolog, Gangsta epizod 1, Jeź Jerzy, Jur i reszta szaleństwa...



**KUPIJ PRODUKT!  
DOŁĄCZ DO AKCJI:  
MY NIE MAMY  
ZWROTOW!**

**A JUŻ W POŁOWIE KWIETNIA PRODUKT #6!**

Ilustracja: Filip Myszowski (projekt, rysunek, heavy metal, browar) , Sledziu (komputer, THC) .

# NEO PLUS

nr 32 maj  
(05/2001)  
Issn 1505-8204

**Redaktor naczelny**  
Marcin Górecki

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

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

**Oprawa Graficzna**  
Independent Design Group

**Korekta**  
Władca Much

**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**  
tel / fax: (0-22) 654-15-32

**Wydawca**  
INDEPENDENT PRESS

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

Greetz  
G-Ash: My babe for my baby :)  
Banan: future poppa and momma  
Fueks:  
Banan: Ultramedia za obsługę.



Wydarzenia, które miały miejsce podczas wiosennej edycji Tokyo Game Show 2001 wyraźnie pokazały, że Microsoft bardzo poważnie myśli o wkroczeniu na rynek konsol. I wygląda na to, że koncern wcale nie będzie miał z tym większego problemu. Coraz więcej japońskich firm (w tym Namco, Capcom, Tecmo i Sega) ogłosiło swoje wsparcie dla maszyny Gatesa w postaci gier. Gigant z Redmond podkupił nawet kilka dość istotnych postaci z Sony Japan, które ochoczo zasiliły szeregi zespołu pracującego nad startem Xboxa w Japonii. A DEAD OR ALIVE 3 zaprezentowane na wielkim ekranie naprawdę robiło wrażenie.

Wszystko to tak naprawdę nie miało większego znaczenia, gdyby nie ostatnie ruchy Segi i Nintendo. Sega - jak wiadomo - wycofała się całkowicie z produkcji konsol, koncentrując się na grach. A Nintendo opóźniło właśnie japońską premierę GameCube o kilka miesięcy. Co więcej - siwiejący boss Nintendo stwierdził nawet, że jeśli GCN nie wzbudzi entuzjazmu dziennikarzy na E3, to Nintendo może wstrzymać produkcję i skupić się - podobnie jak Sega - na grach! Jak widziecie dzieje się sporo. Za miesiąc E3, gdzie naocznie przekonamy się, czy Xbox i GameCube mają jakieś szanse w walce z PlayStation 2. A na razie zapraszamy do lektury.

BiG [Banan i Gulash]



„X” marks the spot?

## GameBoy Advance



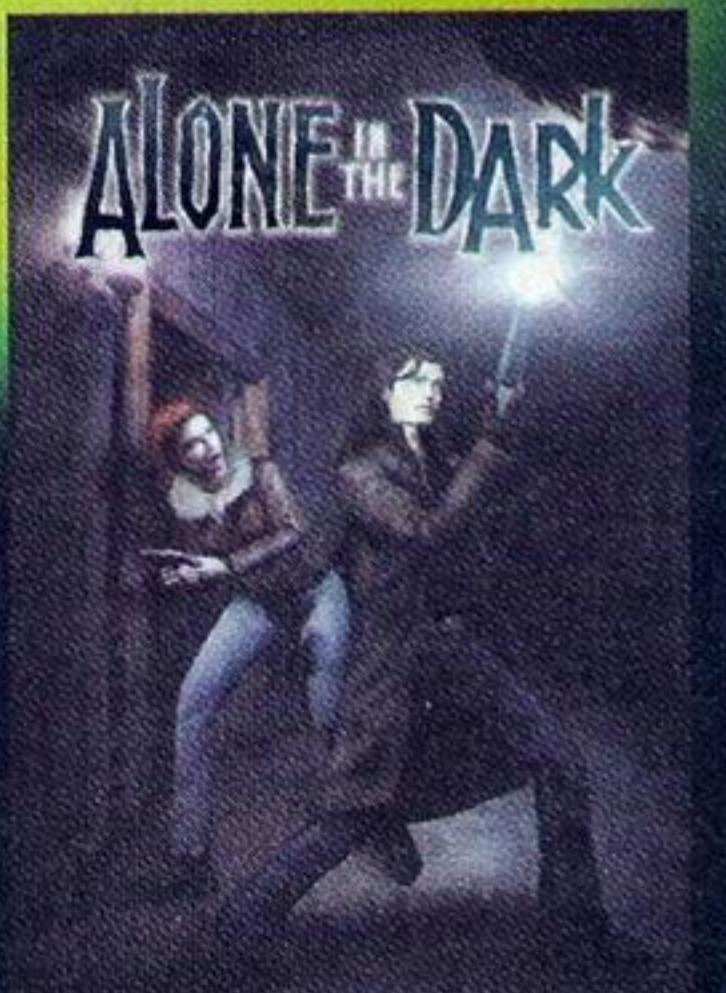
Już po japońskiej premierze nowego GameBoya. Nie leżał długo na półkach sklepów - w dwa dni wymiotło całą pierwszą partię. Zdobyliśmy egzemplarz i testujemy go wraz z pierwszymi grami. Strona 28.

## Dark Cloud

„Ciemna Chmura” została zapowiedziana dawno temu jako pierwsza gra rpg na PlayStation 2. Sony przygotowuje się właśnie do wydania jej na rynku europejskim. Mieliśmy okazję zagrać w niemal ukończoną grę. Strona 25.

## Alone in the Dark

Nadciąga czwarta część horroru, który kiedyś straszył posiadaczy komputerów PC. Tym razem ze złem zmierzą się właściciele PSX'a, Dreamcasta i PlayStation 2. Co zaoferuje nam gra? Obszerna zapowiedź na stronie 32!



## Zabierz ją ze sobą!



Przenośne PlayStation to marzenie każdego gracza. Sony poczyniło nawet pierwsze kroki w tym kierunku - zmieniło PSX'a w PSOne i... Na tym się skończyło. Na szczęście nie tylko Sony produkuje sprzęt RTV! Pełna relacja z testu na stronie 36

## PORADNIKI

Pięć gier w tym miesiącu. Na pocziwego PSX'a proponujemy ISS PRO EVOLUTION 2 (nawet mistrzowie znajdą tu coś dla siebie), RAINBOW SIX ROGUE SPEAR oraz VALKYRIE PROFILE. Przewalkowaliśmy także horror ILLBLEED na Dreamcasta oraz snowboard SSX na PlayStation 2!



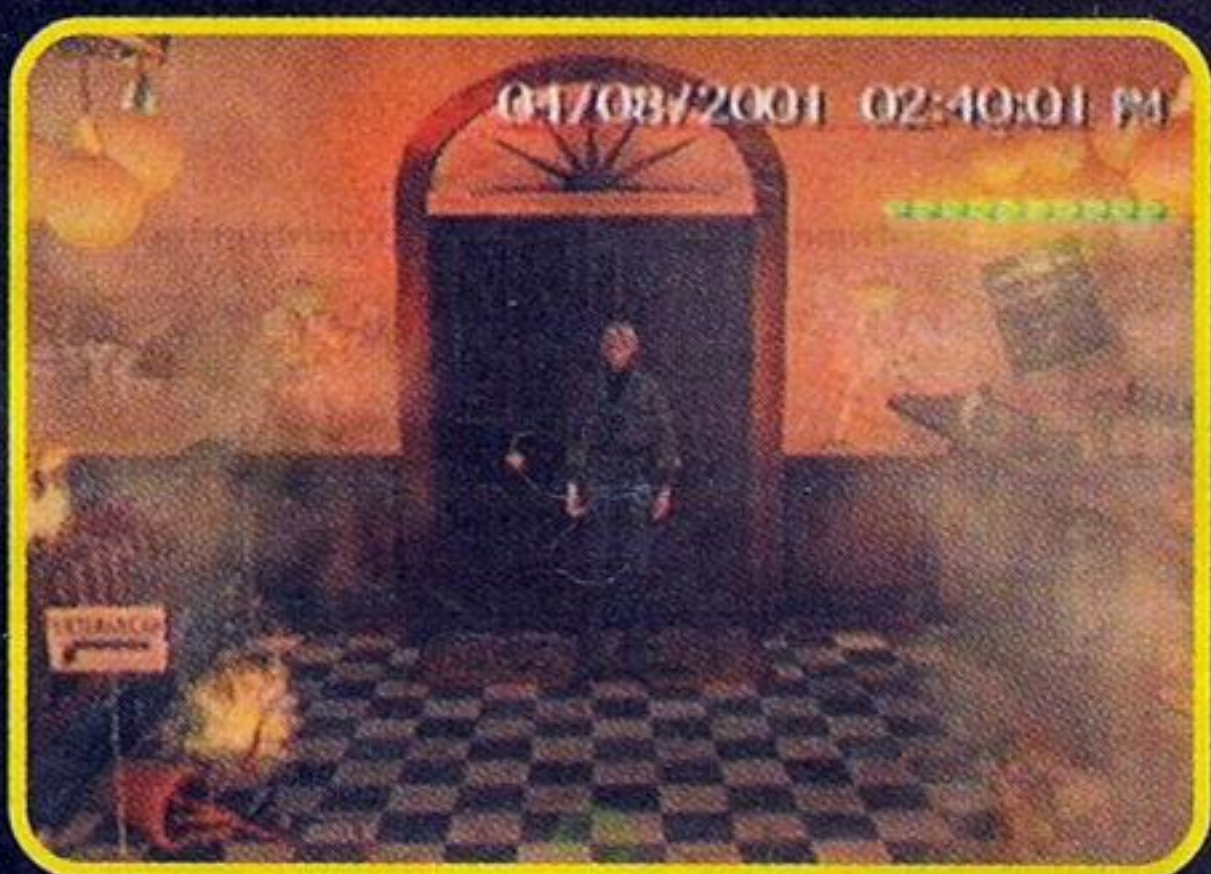
**Zone Of The Enders** str. 54  
Opracowywana równoległe z MGS2 gra pana Kojimy. Gulash sprawdza.



**ISS Pro Evolution 2** str. 43  
Pełna wersja najlepszej piłki na 32-bitowe konsole. Co nowego? Marcelli!



**Banjo-Tooie** str. 59  
Nowa gra na Nintendo 64 to rzadka sprawa w 2001 roku. Gulash testuje.



**Shadow of Memories** str 65  
I jeszcze jedna gra Konami na PS2. Tym razem thriller. Czy Banan się bać?



**Illbleed** - str. 66  
Krwawa jatka na Dreamcasta. Prawdziwa uczta dla fanów filmów klasy B, jak twierdzi O. G.

## news

TOKYO GAME SHOW spring 2001 .....	6
DARK CLOUD .....	25
ALONE IN THE DARK: The New Nightmare .....	32

## importy

AIR RANGER .....	23
BATTLE GEAR 2 .....	23
THE SNIPER .....	24
PUZZNIC .....	24

## raport

GAME BOY ADVANCE .....	36
PRZENOŚNA PSONE - Zabierz ją ze sobą .....	36

## recenzje

ATV OFFROAD FURY .....	46
ARMORED CORE 2 .....	48
BANGAI-O .....	56
BANJO-TOOIE .....	59
BOB THE BUILDER .....	39
DIGIMON WORLD .....	64
DUCATI WORLD .....	38
EVERGRACE .....	60
ILLBLEED .....	66
ISS PRO EVOLUTION 2 .....	43
LEGO ISLAND 2 .....	39
LMA MANAGER 2001 .....	41
METAL SLUG X .....	39
NBA HOOPZ .....	38
OPERATION WINBACK .....	60
PANZER FRONT .....	63
POOL MASTERS .....	38
POINT BLANK 3 .....	48
PROJECT JUSTICE .....	53
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR .....	58
SHADOW OF MEMORIES .....	65
SPACE SHOT .....	39
SILPHEED .....	44
SIMPSONS WRESTLING .....	47
SMURF RACER .....	47
STRIKERS 1945 .....	44
SUBMARINE COMMANDER .....	62
THE HUNTER .....	62
TJ LAVIN'S ULTIMATE BMX .....	42
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 .....	45
TOP SHOP .....	39
UEFA CHALLENGE .....	40
VIRTUAL KASPAROV .....	38
ZONE OF THE ENDERS .....	54

## help!

ILLBLEED .....	70
ISS PRO EVOLUTION 2 .....	76
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR .....	80
SSX .....	73
VALKYRIE PROFILE część 1 .....	78

## redakcja

ARCADIA .....	88
ARCHIWALIA .....	93
COOL STUPH .....	98
FAQ .....	94
GAWĘDY PO FAI .....	89
ISS PARTY .....	84
POCKET .....	67
PRENUMERATA .....	91

Transmission

no. 32

PS2

# TOKYO GAME SHOW Spring 2001

**Tokyo Game Show, jak przekonaliśmy się już kilka razy jest imprezą bardzo japońską. To znaczy, że prezentowane tam gry są przeznaczone głównie na rynek japoński i część z nich nie ma szans na przebicie się do nas. Impreza odbyła się na przełomie marca i kwietnia.**

Wszyscy wiemy, że Bill Gates bardzo stara się przekonać Japończyków do swojego nowego dzieła. Główną przyczyną tego stanu rzeczy jest fakt, iż brak doświadczenia Microsoftu na polu konsol, a także ciągłe kojarzenie Xboxa z PeCetem zniechęciło już kilku potencjalnych developerów - w tym Squaresoft oraz Enix. A firmy te produkują gry sprzedające się w Kraju Kwitnącej Wiśni w milionowych nakładach.

Mimo to, albo może raczej właśnie dlatego, Microsoft zdominował minioną edycję TGS. Demonstracja siły, zapowiedź osiemnastu tytułów gotowych na okres premiery konsoli w Japonii, nowy joypad zaprojektowany z myślą o azjatyckich graczach oraz wyrażenie poparcia dla nowej konsoli przez zespoły developerskie Segi - to wszystko ma nakłonić Japończyków do kupna Xbox'a. Ciekawe czy się uda.

29-ego Marca Bill Gates wygłosił na imprezie mowę, która miała w jasny sposób przedstawić stosunek Microsoftu do japońskiego rynku. W pierwszej kolejności Bill zapewnił o współpracy, jaką nawiązały Sega i Microsoft. Najbardziej interesujące są jednak tytuły, które mają pojawić się na Xbox'ie. Na razie mowa jest o czterech pozycjach - nowej części JET GRIND RADIO, kolejnym epizodzie PANZER DRAGON oraz kontynuacjach GUNVALKYRIE i SEGA GT, ale poza nimi ma pojawić się też siedem innych gier pisanych przez Segę. W sumie Sega zapowiedziała 11 gier na Xbox.

Kolejnym elementem przetargowym ma być poważne potraktowanie opcji internetowych Xbox'a. Mały miękki ma sprawić, że granie przez sieć będzie szybkie, łatwe i przyjemne. I w ogóle super. MS podpisał stosowne umowy z japońskimi providerami Internetu. Dalej - powstanie oddział Xbox Japan zajmujący się polityką firmy na tym właśnie rynku. Jest to bardzo istotny element kampanii Xbox'owej - światowy sukces Sony spowodowany był między innymi tym, że każdy z trzech rynków - japoński, amerykański i europejski - miał swoje własne oddziały planujące politykę działań na każdym z nich. Na koniec wreszcie Bill zaprezentował joypad skonstruowany w oparciu o uwagi japońskich graczy. Jest on nieco mniejszy i lżejszy od modelu, który pojawi się w Europie.

Tyle, jeżeli chodzi o zapowiedzi pana Gatesa.

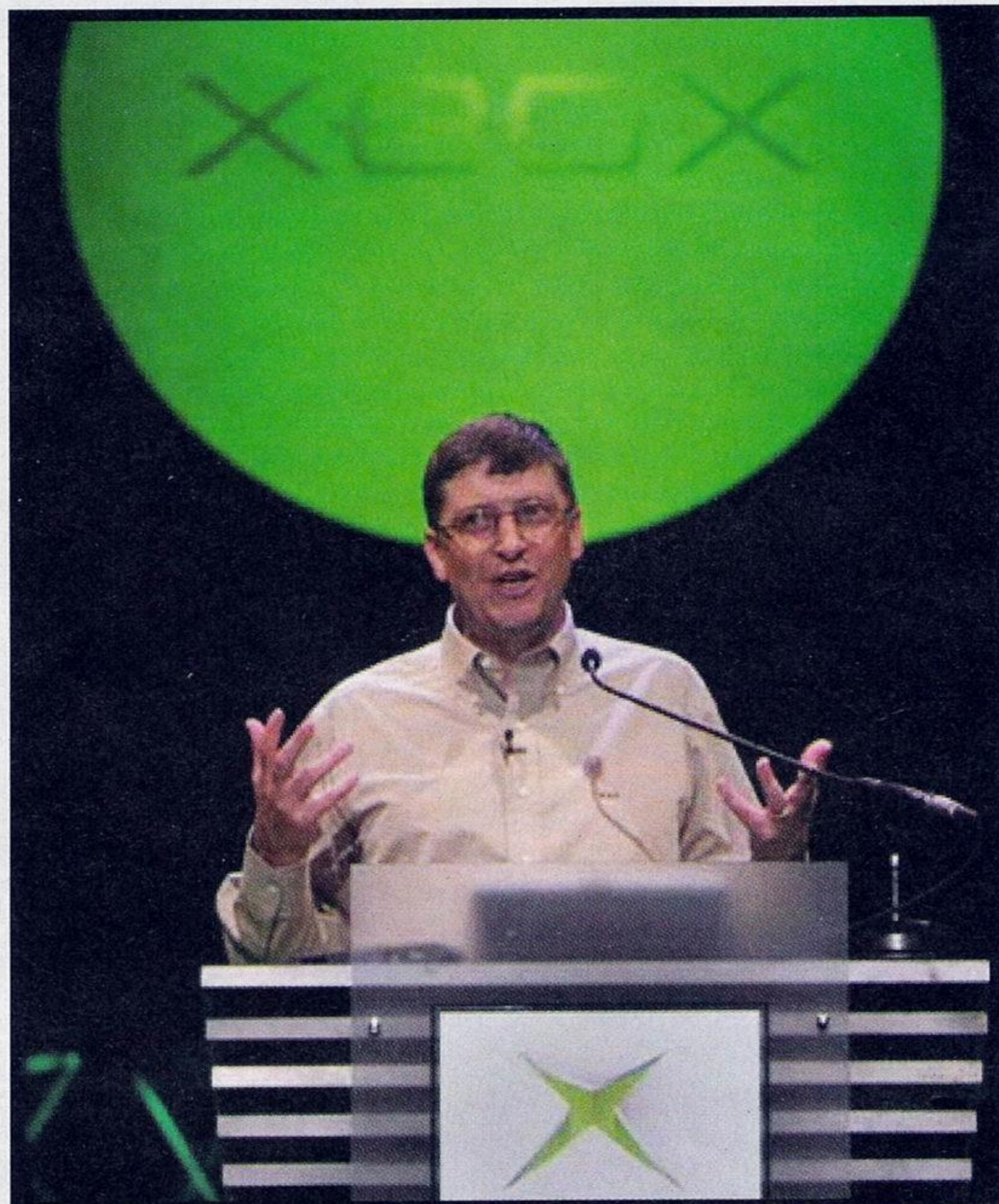
Gracze mieli też okazję przekonać się o kilku innych ciekawie zapowiadających się na Xboxa grach. Pierwszą z nich jest

SILENT HILL X, bazujący na grze pisanej właśnie przez Konami na PS2. Wersja na Xboxa ma być jednak wzbogacona o kilka dodatkowych elementów. Na pewno dzięki twardemu dyskowi ładowanie wersji Xboxowej odbywać się będzie szybciej.

Z innych ciekawych wiadomości należałoby wymienić DEAD OR ALIVE 3, które zostało zaprezentowane jako tytuł exclusive na Xbox'a. Oznacza to, że na czas trwania umowy o wyłączności (na razie termin jest nieokreślony) gra ta pojawi się tylko na tej jedynej platformie. Kilka nowych postaci, nowe tła i znacznie lepsza grafika i animacja - oto wrażenia z prezentacji.

Oprócz DEAD OR ALIVE można też było ujrzeć w akcji demo technologiczne mające posłużyć za silnik napędowy nowego mordobicia firmowanego przez znane z wcześniejszych bijatyk na PSX'a (dwie części TOBALA) Dream Factory. PROJECT K-X wygląda rewelacyjnie - animacja postaci nie ma sobie równych. Zobaczymy, co zrobią autorzy mając do dyspozycji tak wspaniałą technologię. Idea Factory zapowiedziała dwie gry na Xbox: NEVERLAND SAGA (karcianka na ekranie telewizora) oraz X-CHASER (RPG akcji, z możliwością gry we 4 osoby jednocześnie - przypomina DIABLO i GAUNTLET).

Genki będzie tworzyć wyścigi samochodowe oraz kontynuację KENGO na PS2, czyli pojedynki samurajów. Koei stwierdziło, że nie będzie się ograniczać do jednej platformy i zapowiedziało dwie gry na Xbox. Orz KESSEN III na PlayStation 2, ponieważ KESSEN II właśnie ukazało się w Japonii. Koei także miało „asa w rękawie”, grę o przedziwnym tytule YAMADA CABALLISTA FEATURING GAWOO. Ten symulator deskorolki na PS2 dzięki grafice wykonanej technologią „cell shading” (jak FEAR EFFECT czy JET SET RADIO) wzbudził ogromny entuzjazm wśród tłumu młodych japończyków. Zupełnie nie rozumiemy niezdrowego podniecenia, szczególnie, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, iż za grę odpowiada zespół Cave (autorzy SNOWBOARD HEAVEN na PS2). Kolejną grą jest GITAROO MAN, muzyczna zabawa w stylu Parappy. Czy dobije do Europy? Raczej nie. Pomimo, że Namco nie zaprezentowało na TGS'ie żadnych gier na Xbox'a (i w ogóle nie zrobiło największego wrażenia) to jednak firma zadeklarowała chęć pisania gier na amerykański i europejski rynek. Samo Namco zrobiło tylko jedną niespodziankę.



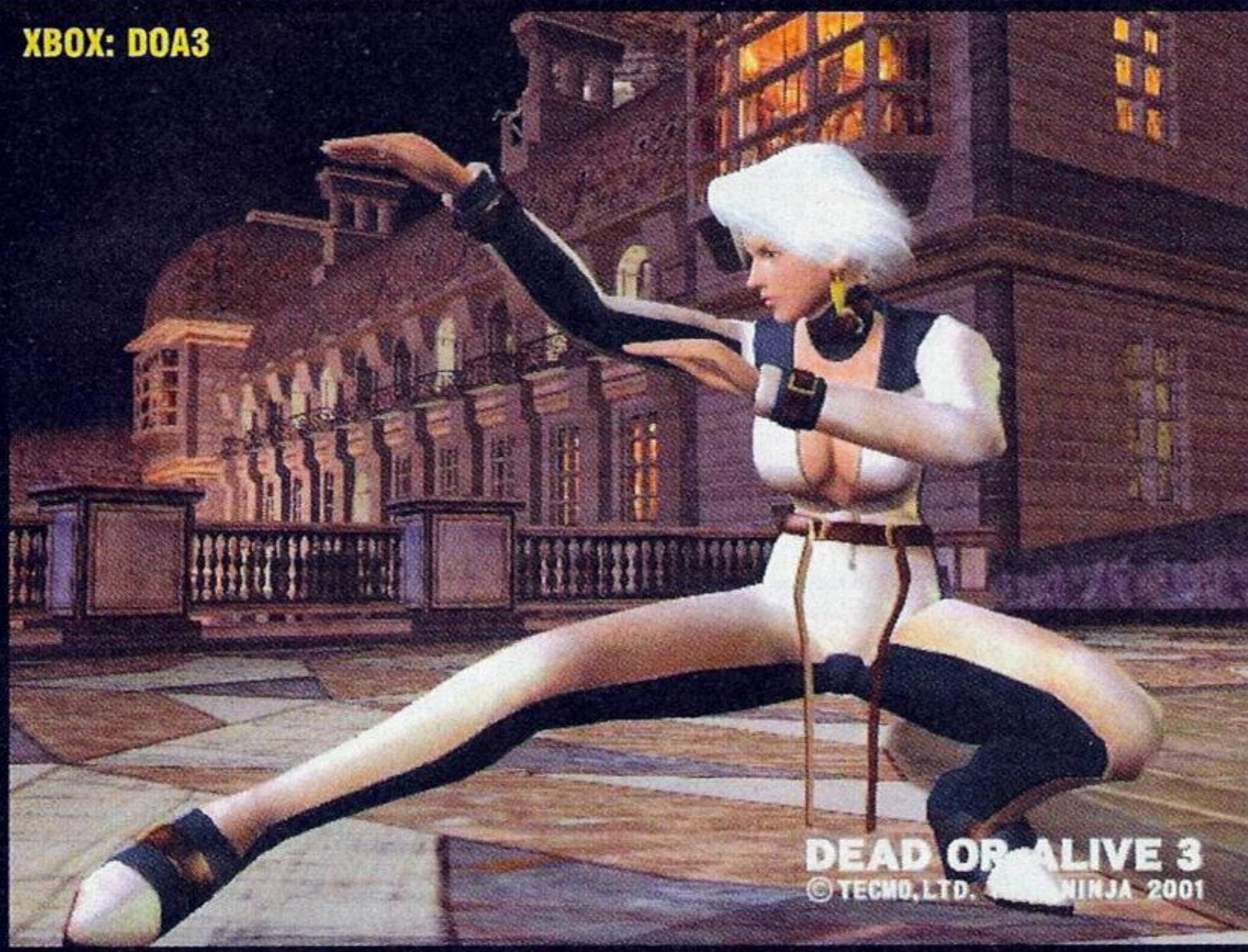
Gates na TGS: on naprawdę myśli poważnie o zaojowaniu japońskiego rynku!



Egzotyczny TGS: połowa z prezentowanych gier nigdy nie przebije się do nas...

>>>

XBOX: DOA3



DEAD OR ALIVE 3  
© TECMO, LTD. NINJA 2001

XBOX: AIR FORCE DELTA 2



PS2: GITAROO MAN

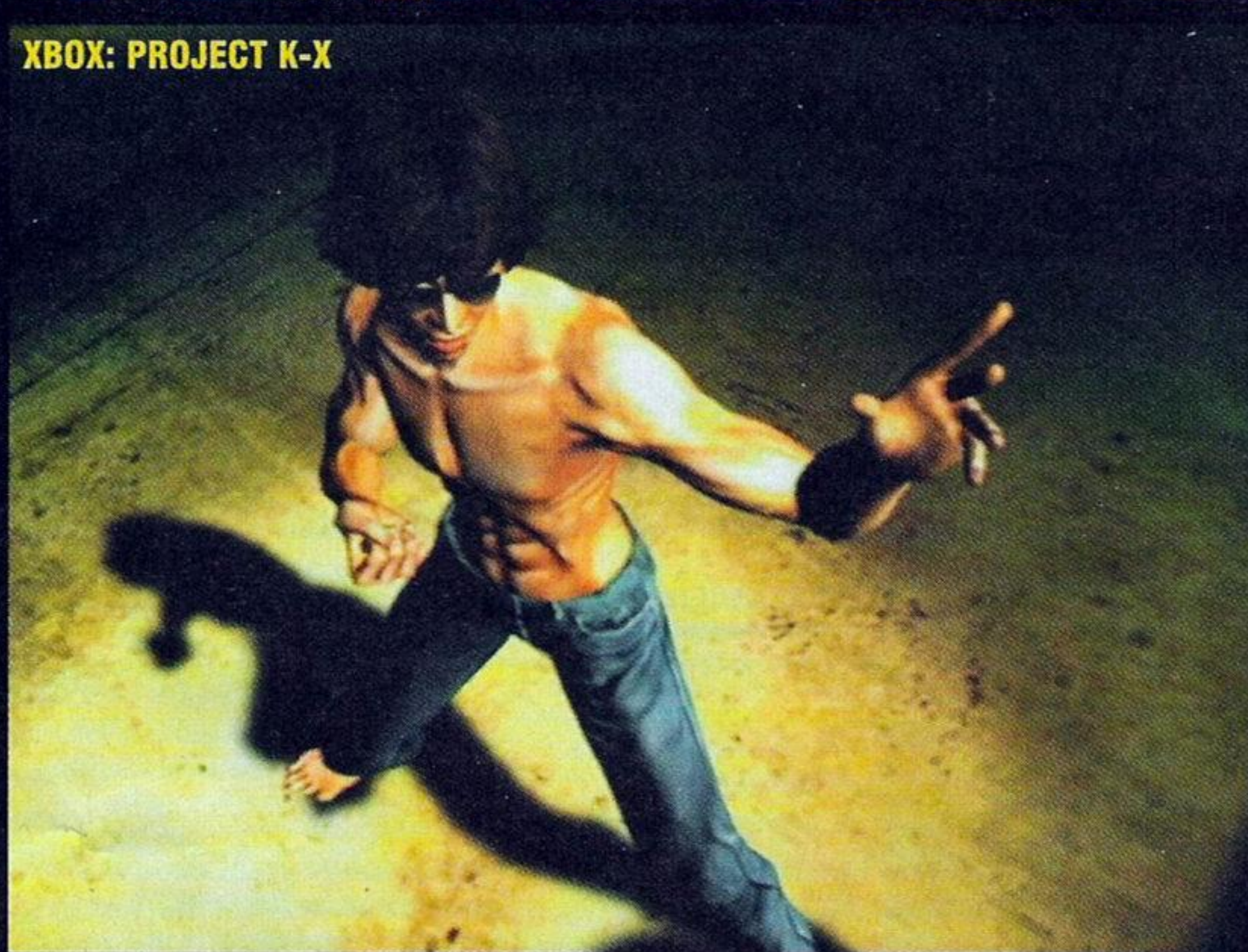


PS2: YAMADA CABALLISTA

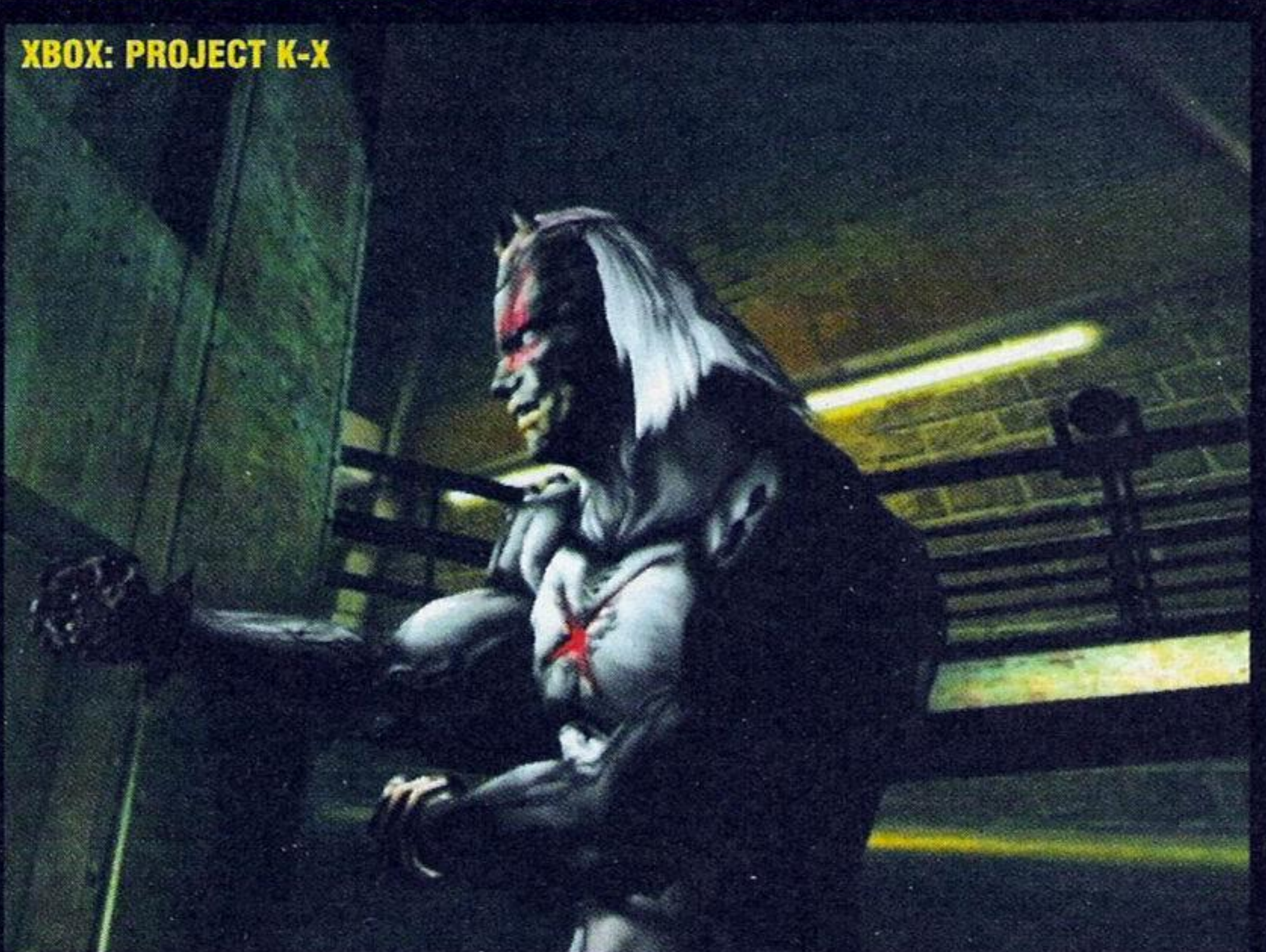


PS2: SKY GUNNER

XBOX: PROJECT K-X



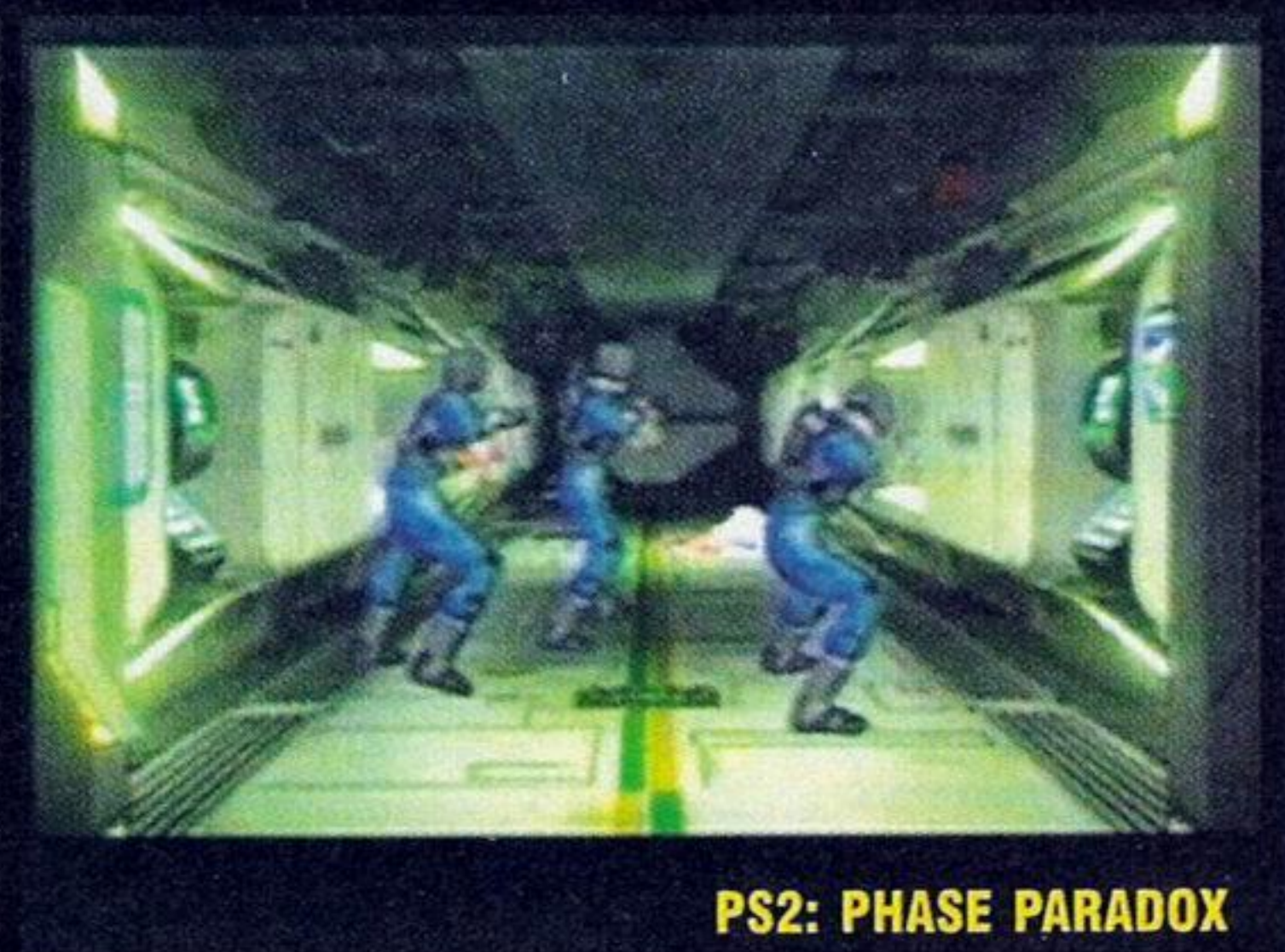
XBOX: PROJECT K-X



PS2: AGE OF EMPIRES 2



PS2: SILENT HILL 2



PS2: PHASE PARADOX



DC: GUNDAM BATTLE ONLINE

590sec



DC: CAPCOM vs SNK PRO



PS2: DEVIL MAY CRY



PS2: HARVEST MOON!

&gt;&gt;&gt;

Oprócz ACE COMBAT 4 i KLONOA 2 na ich stoisku można było ujrzeć film z gry XENOSAGA. A jest to kontynuacja... Bardzo docenionego XENOGARS, który zdobył uznanie fanów gier rpg. XENOSAGĘ opracowuje zespół Monolith, który składa się z 60 byłych pracowników Square. Namco zapowiedziało też pełne wsparcie dla Game Boya Advance.

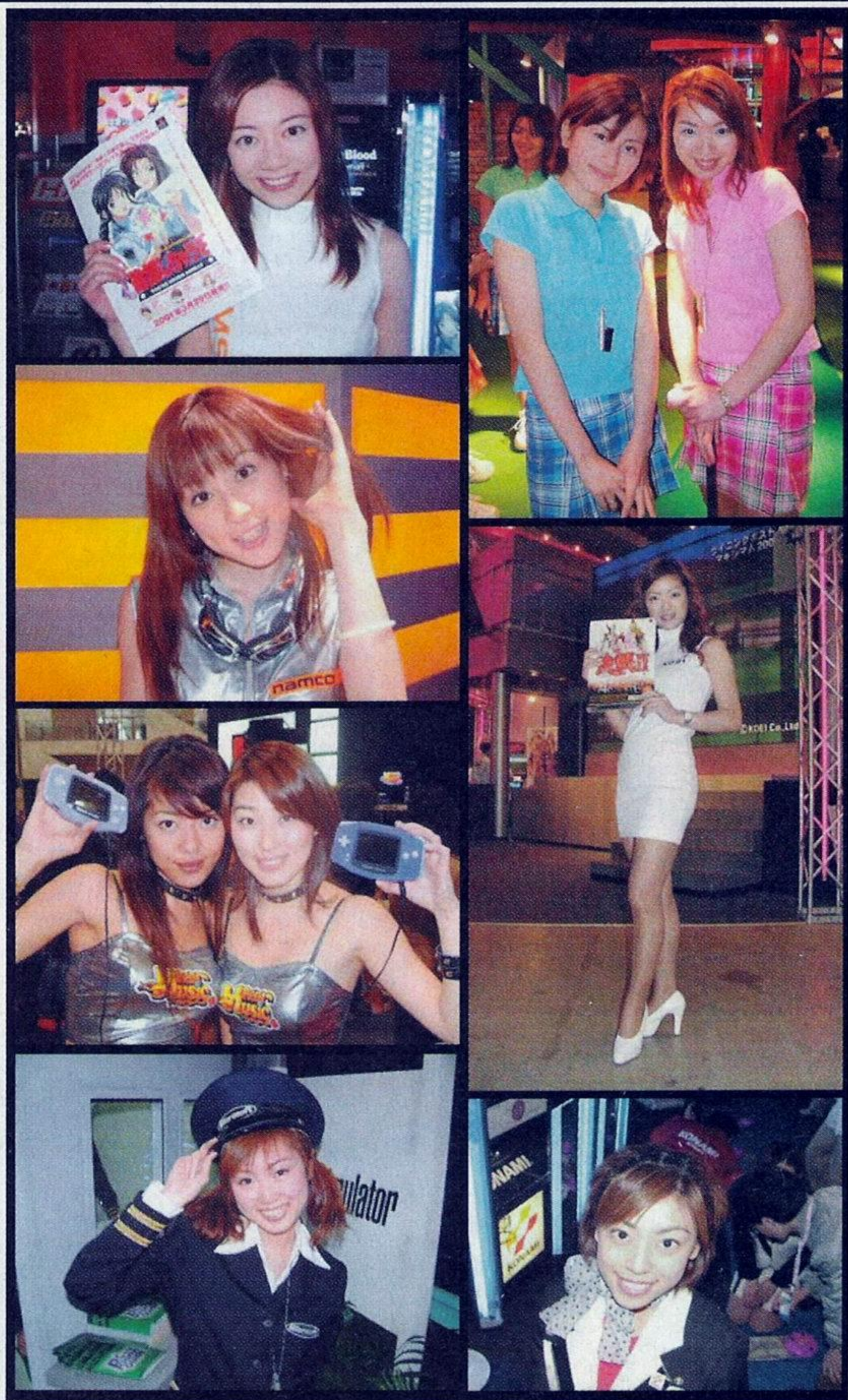
Jednym z największych wystawców oferujących jednocześnie najciekawszy przegląd gier było Konami. Jedną grą na Xbox: AIR FORCE DELTA 2 prezentowała podobny poziom zaawansowania graficznego co ACE COMBAT 4 na PS2. Ale dalej to już tylko PS2: SILENT HILL 2 (najbardziej mroczny z mrocznych horrorów), AGE OF EMPIRES 2 (konwersja popularnej strategii z PC), WINNING ELEVEN 5 (dobrze już na znany), METAL GEAR SOLID (wszystko, co pokazano to dobrze nam już znane demko) i kilka gier muzycznych, których zapewne nigdy nie ujrzemy. Capcom pokazał tylko dwie gry na PlayStation 2: JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 2 oraz DEVIL MAY CRY. Ta ostatnie gra zapowiada się na prawdziwe arcydzieło, napiszemy o niej więcej już niedługo.

Sony zaprezentowało sporą liczbę gier. W większości innych developerów, ale co tam. Jest to o tyle niezwykłe, że przeważnie podczas TGS'u Sony koncentruje się na 2-3 grach ostro je promując. HOT SHOTS GOLF 3 to kolejny epizod golfiarskiej sagi. Do widzenia. SKY GUNNER przez pół roku nie zmienił się nic a nic - w dalszym ciągu jest to strzelanina „na szynach”, a'la PANZER DRAGON. PONNIE'S POIN to jakaś szalona, japońska platformówka. Dalej. Ciekawe nowinki dotyczą DARK CLOUD i EXTERMINATION - obie gry w stosunku do swych japońskich wersji mają pojawić się w Europie i USA zmodyfikowane. W EXTERMINATION ma zmienić się poziom trudności i stroje, w DARK CLOUD objętość gry wzrośnie o 30%. Całkiem niezłe.

PHASE PARADOX to interesująca przygodówka SF. Co ciekawe - jeśli pamiętacie starą strzelaninę PHILOSOMA na PSX, rozpoznacie lokacje i bohaterów z tamtej gry.

Kolejną propozycją Sony jest MOSQUITO. W tej grze wcielimy się w rolę komara żyjącego sobie w ludzkim mieszkaniu i wysysającego krew fajnym laskom. Trzeba jedynie uważać, by nie skończyć jako mokra plama na ścianie. Ciekawy pomysł, ale na razie dość siermiężne wykonanie. Największym obłędem na tym stoisku cieszyło się ukończone GRAN TURISMO 3. Ahh, coś pięknego. Gra ma pojawić się w Europie jeszcze przed wakacjami... Square właściwie pokazywało tylko jedną grę. Ale za to jaką. FINAL FANTASY X, najpiękniejsza gra na PlayStation 2. Stosowny artykuł znajdziecie w RPGGamerze.

Jeśli chodzi o Dreamcast, to... Sega zdecydowała się nie wystawiać się na TGS. Capcom zapowiedział SNK vs CAPCOM PRO (z niewielkimi zmianami i dwoma nowymi postaciami) oraz SNK vs CAPCOM 2 w dalszej przyszłości. A także opartą o engine Spawna bijatykę HEAVY METAL GEOMATRIX, fajną zresztą. Aruze przeniesie na DC najnowszy rozdział w serii Fatal Fury pod nazwą GAROU: MARK OF THE WOLVES. Bandai zapowiedziało sieciową strategię GUNDAM: ONLINE BATTLE, Idea Factory walkę mechów RUN=DIM BLACK SOUL i to chyba wszystko. Naturalnie nie zabrakło kilkudziesięciu innych gier, które mogą zainteresować jedynie japończyka. Tytuły takie jak: REAL TALK HORSE RACING, GUNDAM ZEONIC czy TRAIN BATTLE przygotowano z myślą tylko o nich. Jak widzicie, nie było niespodzianek. Za miesiąc ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO w Los Angeles. Właśnie tam będzie się działo - Sony ma pokazać grywalne wersje WIPEOUT FUSION, THE GETAWAY, WRC 2001 i masę innych tytułów. Xbox i GameCube także nie odpuszczają pola bez walki...



TGS: na koniec tego raportu coś dla hardcore'owych graczy. Sztuki. Gee...

## PLAYSTATION SYPHON FILTER 3

# Logan jeszcze raz na PSX!

Gorący biuletyn z ostatniej chwili. W momencie kiedy piszę te słowa, nigdzie nie widziałem jeszcze informacji na temat trzeciej części przygód dzielnego Gabriela Logana. Mamy więc międzygalaktyczny exclusive. Skromny w szczegóły, ale co tam. Gabe, Lian Xing oraz Theresa wyruszają po raz kolejny - tym razem są zdeterminowani aby zetrzeć z powierzchni ziemi całą agencję i raz na zawsze pozbyć się wirusa Siphon Filter. Ale na historię przyjdzie jeszcze czas później. Skoncentrujemy się raczej na nowych elementach.

Autorzy postanowili urozmaicić arsenał bohatera o kilkanaście nowych broni. Z tych zastępujących na baczniejszą uwagę:

półautomatyczny pistolet maszynowy Skorpion, wyrzeliwujący bardzo potężne pociski Glaser, składany pistolet maszynowy mieszczący się w futerku do przemycenia walizce, czyli - Area SMG, wyrzeliwujący wybuchowe pociski Shotgun CAWS, wyrzeliwujący pociski zapalne Shotgun B4 oraz Steyr AUG - futurystyczny karabin pozwalający na dostrzeżenie i zdejmowanie przeciwników nawet przez ściany! Oprócz tego w grze znajdzie się też wykrywacz min, zdalnie detonowane ładunki wybuchowe oraz specjalne urządzenie wytapujące dźwięk bijącego serca znajdujących się w pobliżu wrogów. Jakby tego było mało, Gabe będzie mógł zajmować wieżyczki strzeleckie,

gdzie przy pomocy potężnego działka będzie mógł roznieść w pył nadchodzących przeciwników.

Aby nieco zrównoważyć siły autorzy postanowili wprowadzić też kilka utrudnień. Jednym z nich są latarki zamontowane na karabinach wrogów - dzięki nim Gabe nie może czuć się bezpieczny w jakimś ciemnym zakątku. Oprócz tego wprowadzone zostały postacie teoretycznie niegroźne, które jednak mogą poważnie ranić bohatera, kiedy ten zajęty jest np. rozmową z kimś innym. Napastnicy atakują nożami, a moment pchnięcia poprzedzają okrzykiem - będziemy musieli mieć więc oczy dookoła głowy. Poza tym autorzy obiecują bardzo emocjonujące spotkanie z czotgiem. Naszym zadaniem będzie zestrzelenie wieżyczki, przymocowanie bomby do gąsienicy, a po unieruchomieniu kolosa - wrzucenie granatu

do środka przez otwierający się właz. Aby jeszcze bardziej uatrakcyjnić zabawę, są extrasy. Po zaliczeniu wszystkich celów pewnych misji będziemy mogli wziąć udział w misjach bonusowych pokazujących wydarzenia znane ze wszystkich trzech części gry z innej perspektywy. Na przykład jako jeden z członków grupy saperów będziemy rozbrajać bomby w metrze, albo jako Rhoemer poprowadzić atak na magazyny Phagana.

W grze pojawią się też mini gry pozwalające na rozegranie misji pozbawionych fabuły, ale z jasno określonymi celami. Na przykład - wyeliminowanie odpowiedniej liczby wrogów, obrona jakiegoś terenu, albo eskorta towarzyszy. Nie zabraknie też trybu multiplayer. Poziomy, na których toczyć będzie się akcja to m.in. Tokio, Afganistan, Panama i kostarykańska dżungla.





**DREAMCAST CONFIDENTIAL MISSION****Odkurzamy Decekowy pistolet**

Ciężko ostatnio znaleźć sensowne zastosowanie dla Dreamcastowego pistoletu, który kupiliśmy z HOUSE OF THE DEAD 2. Na szczęście ten stan rzeczy nie potrwa długo. Agencja Confidential Mission Force zajmuje się walką z międzynarodowym terroryzmem. Zadanie pary agentów - Howarda i jego uroczej

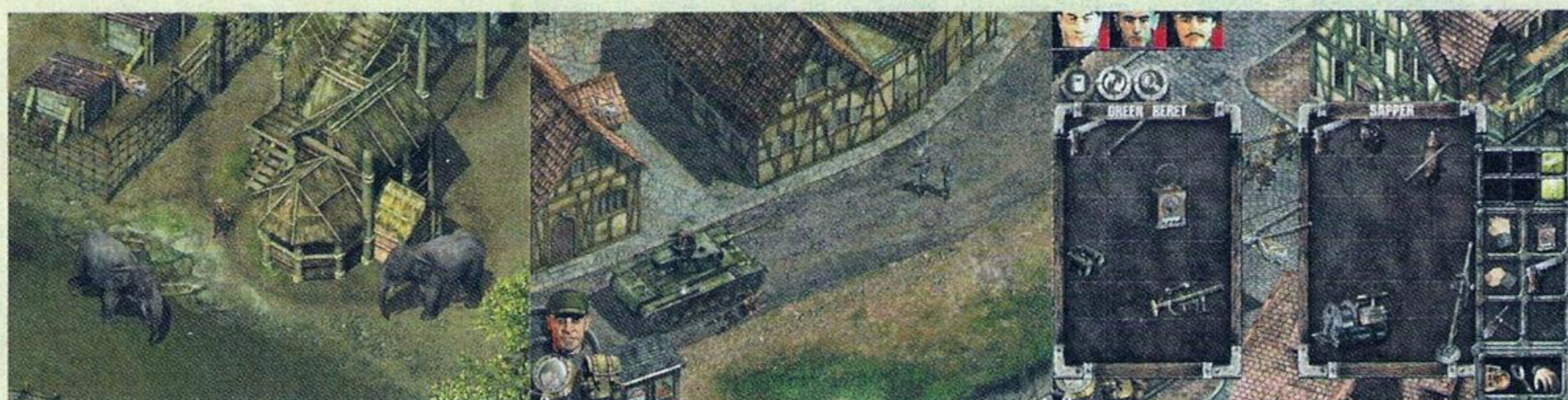
towarzyszki Jean - polega na dobraniu się do tajemniczej organizacji Agares, która porwała satelitę szpiegowskiego. Światu grozi zagłada. Jak zwykle w takich wypadkach na drodze bohaterów stanie masa niebezpiecznych i uzbrojonych przeciwników. To jednak nic, z czym nie mógłby sobie poradzić niezawodny

sześciopistolet. Wraz z postępem gry możliwe będzie rozbudowanie broni do automatu z ograniczoną liczbą naboju. Znajdą się także kamizelki kuloodporne, granaty i inne ułatwiające życie dodatki. Podobnie jak w HOTD 2 czy Dreamcastowej inkarnacji VIRTUA COP 2 możliwy będzie wybór ścieżki. Na przykład

na dachu budynku istnieje jedna szansa na poprawne wystrzelenie liny z hakiem. W przypadku pudła czeka nas dłuższa droga po drabinkach, natomiast trafienie otworzy drogę na skróty i zaoszczędzi cenny czas. Odnosnie oprawy graficznej nie ma żadnych niespodzianek - panowie z Hitmaker zdecydowanie znają się na rzeczy. To gwarantuje doskonałą grafikę, sporą liczbę detali oraz interesujące przerywniki. Jediną obawą może tylko być długość gry - shootery na pistolet zawsze są trochę za krótkie. Tu jednak z pomocą przyjdzie zaawansowany tryb treningowy, którego przejście będzie jakoś nagradzane.

**PLAYSTATION 2 i DREAMCAST COMMANDOS 2****„Komandoski” nareszcie na konsolach**

COMMANDOS 2 stanowi połączenie gry zręcznościowej ze strategią czasu rzeczywistego. Akcja przenosi nas w realia Drugiej Wojny Światowej, gdzie czeka nas seria misji o kluczowym znaczeniu dla sił aliantów. Od powodzenia tej wyprawy zależą losy całej wojny! Do walki staje elitarny oddział komandosów, w skład którego wchodzi ośmiu najlepszych specjalistów w różnych dziedzinach. Minowanie, prowadzenie pojazdów mechanicznych, obsługa broni snajperskiej to tylko kilka z cech poszczególnych bohaterów. Łączy ich jedno - tylko razem są w stanie osiągnąć upragniony cel, muszą więc współpracować. W stosunku do oryginału autorzy postarali się o znaczne różnicowanie poszczególnych scenariuszy, a także wprowadzili większą dawkę realizmu. Może o tym świadczyć choćby taki drobiazg, jak pozycja snajpera. Umieszczenie go na niskich piętrach budynku zapewni lepszą osłonę, wyższe kondygnacje zaś zapewniają lepsze pole rażenia, ale zwiększają ryzyko wypatrzenia. Inną ciekawostką stanowi pies Whiskey, którego można również wykorzystać - na przykład w celu przekazania amunicji innemu członkowi grupy. Ponadto cała ósemka, poza właściwymi tylko sobie cechami, dysponuje teraz znacznie szerszym wachlarzem umiejętności. Rewelacyjna grafika przedstawiona jest w izometrycznym rzucie.



COMMANDOS cieszyło się olbrzymią popularnością wśród właścicieli blaszaków. I naszym zdaniem gra w pełni zasługiwała na swoją renomę.



Nie jesteśmy jeszcze do końca pewni jak zostanie rozwiązana kwestia sterowania - bez myszki może być trudno, chyba że autorzy...



...przemodelują je i przystosują do konsolowego joypada (jak na przykład w PSX'owym DIABLO). COMMANDOS 2 zapowiada się na prawdziwego killera - bardzo czekamy na ten tytuł.

**PLAYSTATION 2 BLOOD OMEN II**

# Prawdziwa kontynuacja Blood Omen

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 jest obecnie jednym z najbardziej antycypowanych tytułów na PS2. Tymczasem Crystal Dynamics zapowiedziało już kolejną pozycję z tej serii. Będzie to rzeczywista kontynuacja BLOOD OMEN, reprezentująca gatunek

gier przygodowych. Akcja gry została umiejscowiona w 200 lat po przegranej Kaina i jego utracie Soul Reaver'a. Zbudzony ze snu bohater stwierdza, iż władzę sprawują teraz Seraphan wraz z grupą starych znajomych. Niestety - pozbawiony mocy i otoczony przez

znacznie potężniejszych wrogów Kain musi ostrożnie podejmować decyzje, cierpliwie wyczekując na moment zemsty. Oczywiście wraz z postępem scenariusza będzie można gromadzić nowe bronie oraz umiejętności, a także absorbować specjały pokonanych przeciwników. Każda z pozyskanych

zdolności będzie kluczem niezbędnym do rozwiązania zagadki, czy też przejścia kolejnego etapu. Poza wspomnianym motywem Kain zostanie uwikłany w kilka pobocznych wątków o nieznanym jak dotąd treści. Jeśli wierzyć autorom, to czas niezbędny na poznanie całej historii, a co za tym idzie - ukończenie gry zamknie się w okolicach 50-70 godzin. Inne cechy na jakie zwracają oni uwagę to obszerne i obfitujące w średniowieczne zabudowania miejskie poziomy, ponad 100 postaci oraz płynny system walki. Poczekamy na tę grę jeszcze długo.



**PSX POWER DIGGERZ**



Już na sam widok obrazków większość z nas z pewnością przypomniałoby sobie uroczą chwilę z dzieciństwa, kiedy to każde popołudnie spędzaliśmy w pobliskiej piaskownicy, a ukochana żółta koparka stanowiła obiekt zazdrości pozostałych uczestników zabaw. Jeżeli jednak nie macie takich wspomnień lub pragniecie ponownie powrócić do starych dobrych czasów, to Taito szykuje właśnie coś w sam raz dla was. POWER DIGGERZ to zgrabne wplecenie elementów logicznych do zręcznościówki. Celem gry jest

wykonanie serii zróżnicowanych zadań przed upływem wyznaczonego czasu. Wspomniane zadania polegają na przykład na załadunku ciężarówką piaskiem, czy też na ratowaniu żółwi z basenu. Na początku do wyboru mamy jedynie kilka rodzajów prostych koparek, lecz każde prawidłowo ukończone zadanie jest nagradzane gotówką, którą można przeznaczyć na zakup coraz to lepszych i bardziej skomplikowanych urządzeń. Ułatwią one życie w kolejnych misjach i tak w kółko.

**DC STUPID INVADERS**

Fanów klasycznych gier przygodowych pokroju DISCWORLD czy MONKEY ISLAND czeka kolejny rarytas, tym razem serwowany przez zespół Xilam. STUPID INVADERS, bo taki tytuł nosi owa pozycja, jest oczywiście przygodówką z gatunku point-and-click. Oznacza to mniej więcej tyle, iż postacie sterowane są przy pomocy przesuwanego po ekranie kursora. Gra opowiada historię kilku obcych, których statek rozbił się na Ziemi. W wyniku niesprzyjających okoliczności część z nich została uwięziona w opuszczonym domu przez pewnego bardzo złego typu. Gracz początkowo kieruje postacią Buda - jednego z przybyszów. Jego celem będzie uwolnienie

przyjaciół, a w konsekwencji ucieczka z naszej planety. W miarę postępów do naszej dyspozycji zostanie oddana cała piątka kosmitów, z których każdy wygląda i zachowuje się nieco inaczej. W kategorii wizualnej gra prezentuje się co najmniej dobrze. Całość utrzymana jest w kreskówkowym stylu, a powyginane postacie bohaterów ruszają się w zabawny sposób. Oprawę graficzną doskonale uzupełniają zabawne dialogi i gagi. Możemy się więc spodziewać głupich telefonów, slangowych określeń czy też innych dowcipów, niekoniecznie prezentujących wysoki poziom. Ostatecznie tytuł ten zapowiada się na kolejną ciekawą pozycję.



**PLAYSTATION CASTLEVANIA**

# Łowcy wampirów znów potrzebni

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT na PlayStation doczekała się statusu gry kultowej - podobnie zresztą jak cała, ciągnąca się od wielu lat seria. Po kilku nie do końca udanych transformacjach w trzeci wymiar na Nintendo 64, seria powraca po raz kolejny - tym razem w dobrze sprawdzonej formie. Biorąc pod uwagę, że CASTLEVANIA:

SOTN nie miała godnej i równie udanej następczyni, można mieć pewne wątpliwości. Jednakże tym razem zanosi się na prawdziwą niespodziankę. Czy mówi wam coś tytuł AKUMAJOU DRACULA X68000? Hehe, nam też nie mówi wiele. Premiera tej gry miała miejsce w 1993 roku na komputerach Sharp X68000 i jak dotąd nie była szerzej znana

poza Japonią. Z niewiadomych przyczyn firma Konami nie zdecydowała później się na jej wydanie na innych platformach. Czas jednak zweryfikował poglądy bossów firmy na "K" i niedawno okazało się, że po ośmiu latach gra doczeka się jednak szerszej audyencji. Tak jest - stara, nowa Castlevania ukaże się na PlayStation! Konwersji na PSX podjął się zespół

odpowiedzialny za C:SOTN - tak więc nie może być źle. Dobra wiadomość - oprawa graficzna w grze ma być konkretnie podrasowana, a za ten proces odpowiedzialny jest główny grafik C:SOTN. Ostatecznie więc zapowiada się kolejna wycieczka w ponure mury Castlevanii, a w efekcie spotkanie z jej dobrze nam już znanym właścicielem - Straszonym Hrabim Drakulom. Miłośnicy jednej z najbardziej znanych serii w historii gier, a także wszyscy fani starszokolnych i dwuwymiarowych produkcji otrzymają niebawem naprawdę smakowitą kąsk.



# 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,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	159,-
ALLADIN	195,-	149,-
BLADE	189,-	139,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	175,-	129,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&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,-
FEAR EFECT 2	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	149,-
FIFA 2001	195,-	149,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	259,-	brak
FRONT MISSION 3	195,-	149,-
GOLDEN EYE 2	189,-	149,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	199,-	149,-
ISS 2000	189,-	149,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS EVOLUTION 2	189,-	149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	119,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,-	149,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	119,-
MEDIEVIL 2	159,-	109,-
METAL GEAR SOLID	139,-	119,-
MUSIC 2000-PROG. MUZYCZNY	189,-	159,-
NBA 2000	199,-	149,-
NBA 2001	195,-	149,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	149,-
NHL 2001	195,-	149,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	149,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
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,-
TEKKEN 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.

### NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	399,-	249,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORER	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 I RACER	249,-	139,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	149,-
GOLDEN EYE 2	239,-	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 PARTY 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 RUMBLE	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 & JERY	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	229,-	189,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

### SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD 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,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	159,-
FANTASY STAR ON LINE	229,-	179,-
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 THE DEATH 2+CUN	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 RUMBLE	199,-	139,-
READY 2 RUMBLE 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 CHANNEL 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,-
VIRTUA TENNIS	209,-	149,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	189,-
WWF ATTITUDE	199,-	189,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	149,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

### PS 2

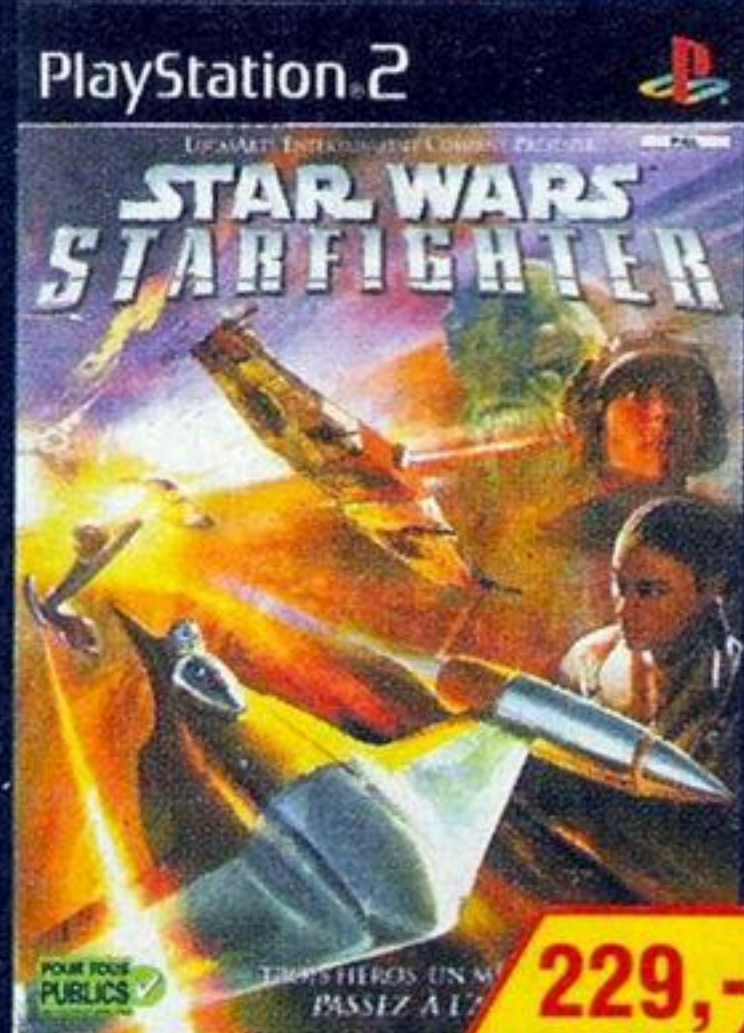
	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	TEL
JOYPAD	TEL	TEL
KARTA PAMIĘCI ORG.	175,-	
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
ARMORED CORE 2	229,-	189,-
BUST A MOVE	229,-	189,-
DEAD OR ALIVE 2	239,-	189,-
DINOSAUR	239,-	159,-
DONALD DUCK	229,-	159,-
DYNASTY WARRIORS 2	239,-	179,-
ETERNAL RING	229,-	179,-
EVER GRACE	229,-	189,-
EXTREME WINTER SPORT	229,-	179,-
FANTAVISION	199,-	149,-
FIFA 2001	239,-	189,-
FORMULA 1	209,-	179,-
H30	229,-	179,-
ISS	239,-	189,-
INT. TRACK & FIELD	229,-	189,-
KENGO	229,-	189,-
KESSEN	239,-	189,-
KNOCKOUT 2001	229,-	189,-
KSIĘGA DŻUNGLI	229,-	189,-
MADDEN 2001	229,-	189,-
MIDNIGHT CLUB	239,-	179,-
MOTO GP	229,-	189,-
NBA 2001	239,-	189,-
NBA 2 NIGHT	229,-	189,-
NHL 2001	229,-	189,-
ONI	229,-	189,-
ORPHEN	239,-	169,-
POOL MASTER	229,-	169,-
QUAKE 3	239,-	189,-
RAYMAN REV.	229,-	189,-
RC REVENGE	229,-	189,-
READY 2 RUMBLE	229,-	179,-
RIDGE RACER 5	229,-	169,-
SHADOW OF THE MEM.	239,-	189,-
SILENT SCOPE	229,-	169,-
SMUGGLERS RUN	209,-	179,-
SSX	239,-	189,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,-	189,-
STREET FIGHTER 3	229,-	189,-
S-TYPE	229,-	169,-
SUMMONER	229,-	189,-
TEKKEN TAG T.	239,-	189,-
THEME PARK	229,-	169,-
TIMESPLITTERS	229,-	189,-
TOP GEAR DAREDEVIL	229,-	169,-
UNREAL	229,-	189,-
WILD WILD RACING	239,-	189,-
X-SQUAD	239,-	179,-
ZONE OF THE ENDERS	239,-	189,-
NOWOŚCI	TEL	TEL

### GAME BOY COLOR

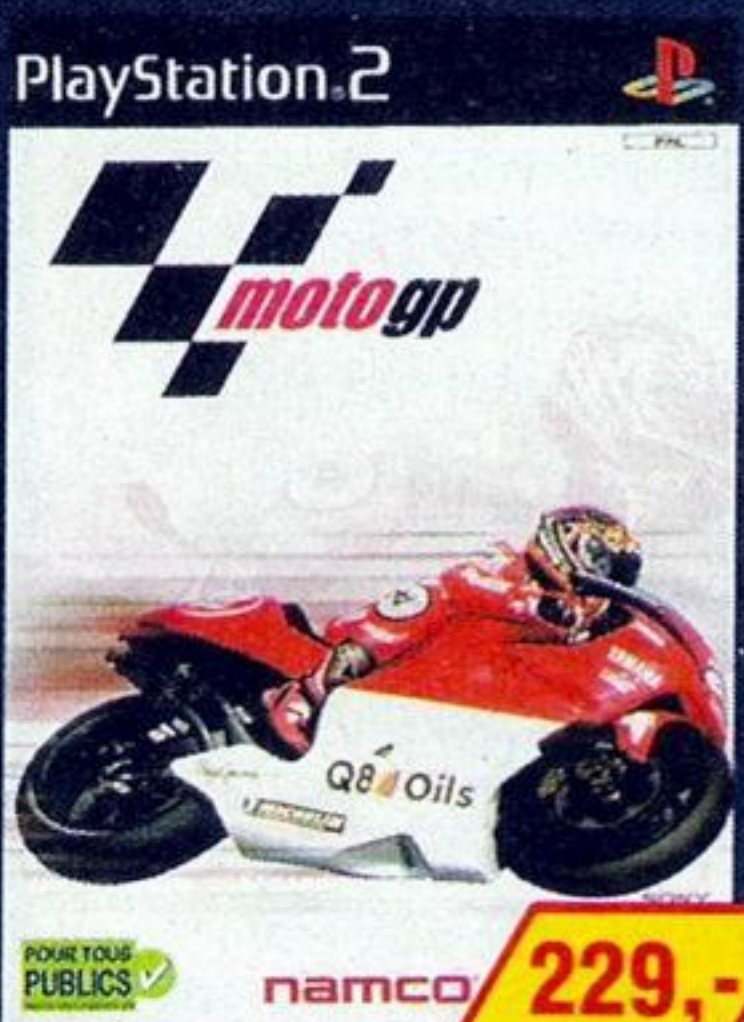
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA GAME BOY COLOR	279,-	209,-
KONSOLA GAME BOY POCKET	209,-	169,-
ALLADIN	139,-	109,-
BOMBER MAN	99,-	79,-
CASPER	139,-	109,-
DONKEY KONG COUNTRY	139,-	109,-
FIFA 2000	145,-	89,-
GTA	145,-	139,-
PERFECT DARK	145,-	109,-
POKEMON BLUE	139,-	109,-
POKEMON RED	139,-	109,-
POKEMON YELLOW	139,-	109,-
PRINCE OF PERSIA	145,-	79,-
RAYMAN	145,-	119,-
SPIDERMAN	139,-	109,-
TONY HAWKS	139,-	109,-
TOP-GEAR-RALLY	145,-	109,-
WRESTLEMANIA 2000	145,-	89,-
NOWOŚCI	TEL	TEL



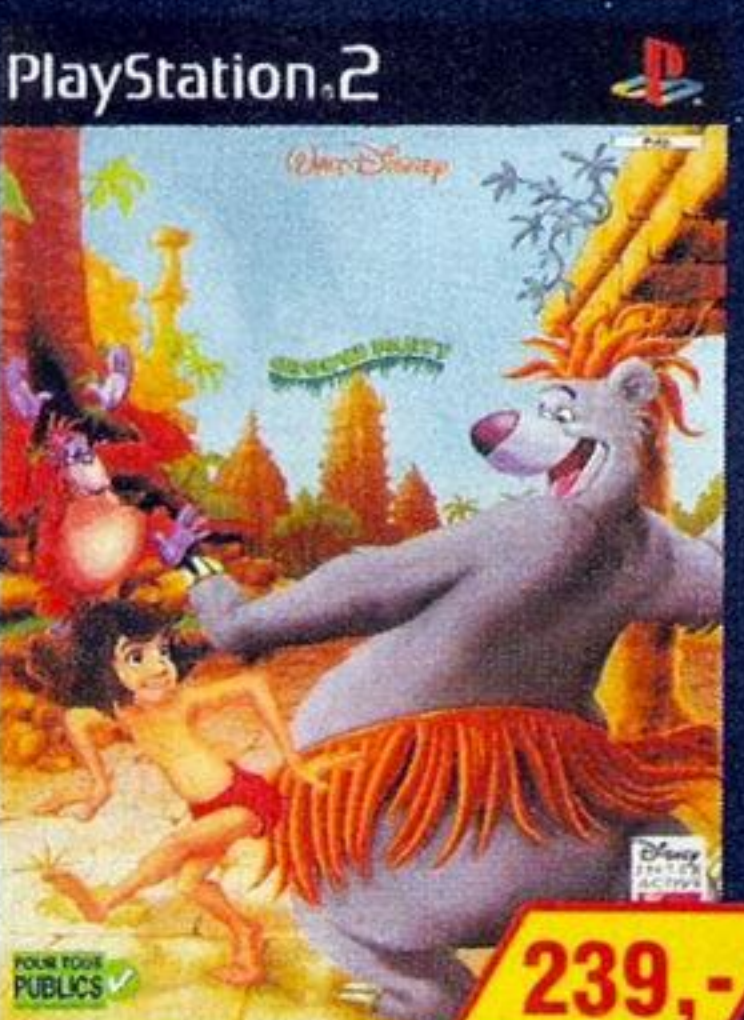
239,-



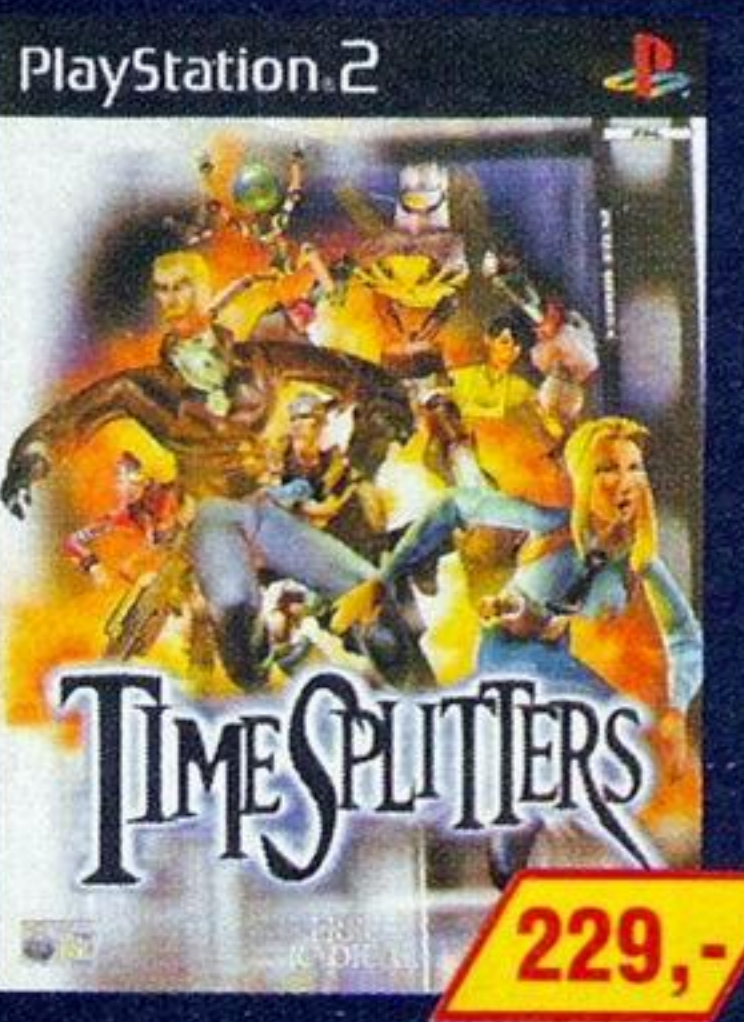
229,-



229,-



239,-



229,-



189,-



99,-



189,-



189,-



# Dece'em ORIGIN'ALNE INFO

12 marca w Japonii, miała miejsce czwarta edycja Annual Media Arts Festival. Fakt ten ma o tyle związek z DC, iż w trakcie imprezy przyznano główną nagrodę w kategorii Excellence in Digital Art., którą otrzymała oczywiście... SHENMUE. Jednocześnie, dzień później, na jaw wyszły kolejne ciekawostki odnośnie długo oczekiwanego sequela. Pierwszą z nich stanowi "icon selector", opcja która za pomocą ikon ukazujących się na ekranie będzie informować jakie możliwości działania są przyporządkowane poszczególnym przyciskom na padzie. "Action selector" będzie natomiast umożliwiał wybór spośród kilku dostępnych możliwości zachowania się w danej sytuacji. Wreszcie ostatnim dodatkiem ma być możliwość zakupu map, które z pewnością przydadzą się w trakcie podróży. AM2 szykuje także kilka innych dodatków w postaci mini gier: sifowanie się na rękę, grę w kości, czy też coś zbliżonego do popularnego w Japonii pachinko. Co ciekawe dodano także możliwość sprzedaży uzyskanych w ten sposób nagród lub innych przedmiotów w lombardach.

Po wypuszczeniu serii dodatków do DC, jakie ukazały się w Japonii, SOJ postanowiła uszczęśliwić jeszcze tamtejszych fanów karaoke. Teraz każdy gracz może uzbroić się w przystawkę o nazwie Dreamkara i dać upust swoim możliwościom wokalnym. Na szczęście dla nas urządzenie raczej nie ma szans ukazać się poza Krajem Kwitnącej Wiśni.

O tym, że sequel PHANTASY STAR ONLINE jest już w produkcji na DC wiecie na pewno. Tymczasem okazało się, iż 17 maja w Japonii, a niedługo później pewnie za wielką wodą i u nas ukaże się Phantasy Star Online Version 2. Nie jest to oczywiście kolejna część gry, ale zwyczajne PSO wzbogacone o kilka nowych detali. Będą to między innymi dwa nowe poziomy, battle mode oraz dwa tryby versus: "scavenger item hunt" i "capture the flag", a także możliwość gry w piłkę, w trakcie oczekiwania na graczy [do 8 osób na raz]. Oprócz tego będzie można wymieniać się symbolami, pojawią się nowi wrogowie, czy wreszcie nowe menu dla broni i technik. Poprawiono kilka pomniejszych błędów, które występowały w oryginale oraz zapewniono o możliwości "przeniesienia" posiadanych już postaci do ver.2. W oczekiwaniu na poprawioną wersję oraz właściwy sequel można zadowolić się nowymi questami, które powoli zaczynają być dostępne do ściągnięcia przez sieć. Jednocześnie wiadomo nam, iż z początkiem kwietnia liczba



PSO ver 2 - futbol w poczekalni!



PSO ver 2

zarejestrowanych online użytkowników PSO wyglądała następująco: Japonia - 130,000 egzemplarzy, Ameryka - 70,000, a Europa - 35,000.

Istnieje niska szansa na to, że Eidos zmieni swoją decyzję odnośnie wydania SOUL REAVER 2 na DC. Wiadomość o skasowaniu projektu, który był przecież w zaawansowanym stadium produkcji wywołała sporą reakcję wśród graczy. W efekcie tego pojawiła się w Internecie petycja, w której posiadacze DC domagają się kontynuacji projektu. Z reguły przedsięwzięcia tego typu kończą się niepowodzeniem, jakkolwiek tym razem sytuacja może się zmienić. Petycję podpisało bowiem ponad 8 tysięcy osób, co wyraźnie wskazuje na skalę protestu. Tymczasem w ślady Eidosza poszedł także Fox Interactive. Panowie przeanalizowali swoją linię na DC, która zawiera takie pozycje jak: BUFFY THE VAMPIRE SLAYER, PLANET OF THE APES, WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES i ALIEN RESURRECTION. Po czym stwierdzili, iż dwie ostatnie pozycje zostaną usunięte na dobre, natomiast los pozostałych dwóch zależy od znalezienia firmy zainteresowanej ich publikacją. Natomiast bez złudzeń zostawiło graczy Metro 3D. "Wraz ze zmianami jakie zaszły w Sega, dla Metro 3D nie optaca się kontynuować produkcji naszych projektów na DC." Stwierdził Mat Kuwitzky - dyrektor ds. sprzedaży i marketingu. I nie jest to ostatni przypadek. Kolejnym developerem, który dokonał przeszacowania swoich planów jest Ripcord Games. Co prawda LEGEND OF THE BLADE MASTERS, GORKA MORKA i SHRAPNEL: URBAN WARFARE 2025 nie zostały zupełnie skasowane, lecz czekają na chętnego wydawcę. Tym samym ich los nie jest do końca przesądzony. Natomiast Titus, w przeciwieństwie do wymienionych developerów, ma zamiar dalej trzymać się

DC. Do wydania przygotowany jest już WORMS WORLD PARTY, a racer EXHIBITION OF SPEED oficjalnie zapowiedziano na kwiecień.

16 marca 2001 roku, w Tokyo University Medical Hospital, w wieku 74 lat zmarł Isao Okawa, dotychczasowy prezes Sega Corporation. Nie należał on co prawda do kręgu osób rozpoznawalnych przez fanów Segi, pomimo, że stanowił bez wątpienia jedną z ważniejszych postaci w historii koncernu. To właśnie on był współtwórcą nowej strategii firmy, a także osobą, która przeznaczyła swój wart 85 billionów jenów (\$695 milionów dolarów) pakiet akcji firmy na wydobycie koncernu z długiów. W kilka dni później nowym szefem Segi został mianowany Hideki Sato.

Z chwilą ukazania się pierwszych wiadomości na temat Bleemcast'a - emulatora gier z PSX'a na DC - wiele osób narobiło sobie sporego apetytu. Autorzy obiecali bowiem podrasowaną grafikę oraz krótsze czasy ładowania. Jednakże minęło już sporo czasu, a programu w dalszym ciągu nie widać. Niemniej jednak wbrew wszelkim plotkom prace nad nim są w dalszym ciągu kontynuowane. Jeden z przedstawicieli Bleem! Stwierdził: "Bleem! na DC jest w fazie produkcji, jakkolwiek samo zadanie okazało się o wiele trudniejsze niż pierwotnie to zakładano." Tym samym nie pozostaje nic innego jak cierpliwie czekać na korzystny obrót spraw.

Capcom ma już gotowe do wydania MARS MATRIX oraz PROJECT JUSTICE. Czy na tym zakończy support developera? Na razie nie wiadomo, jednak w najbliższych dniach osoby upoważnione mają przedstawić swoje stanowisko w tej sprawie. Tak czy inaczej można się spodziewać, iż w przypadku rozstania, Capcom z pewnością wyda coś na otarcie łez, tak jak było to w przypadku Saturna.

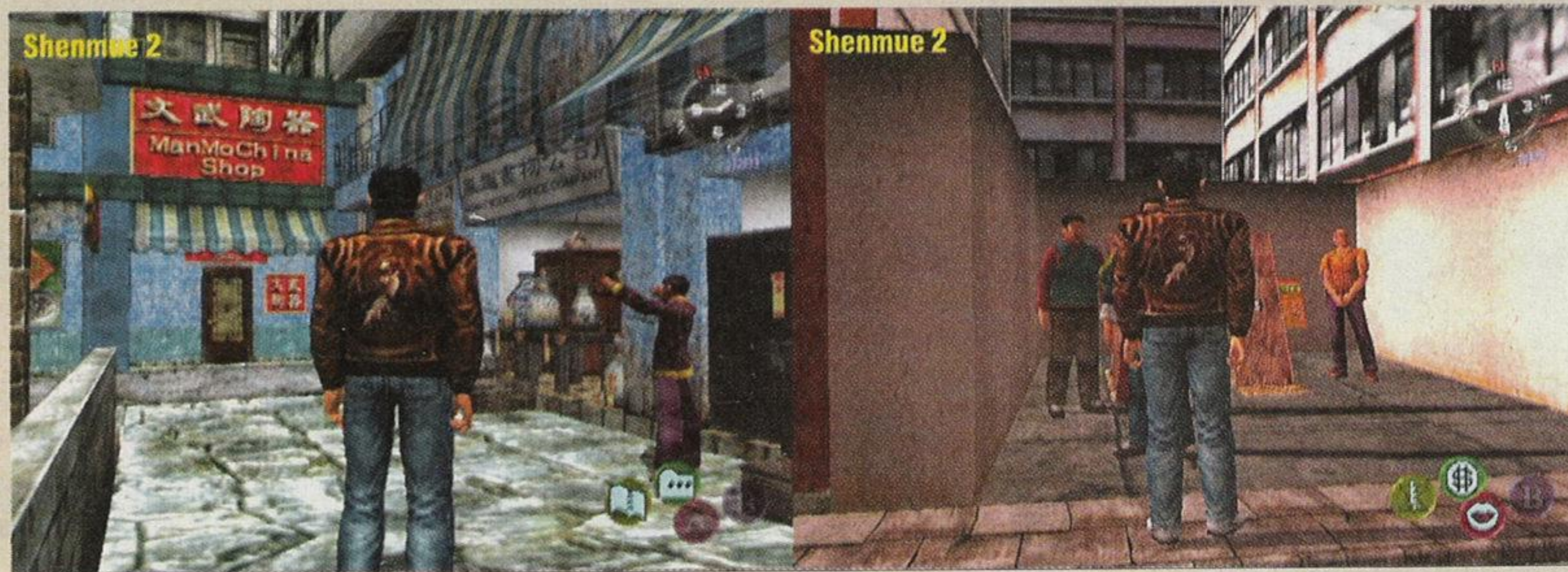
Posiadacze DC z pewnością nie mogą narzekać na ilość i jakość dostępnych 2D fighterów. Jakby tego było mało, dużymi krokami zbliżają się kolejne pozycje z tego gatunku. Podczas TGS'u wyszło na jaw, iż w przygotowaniu znajduje się już konwersja hitu SNK - GAROU: MARK OF THE WOLVES. Tytuł ten nie wypłynął swojego czasu na zbyt szerokie wody, a szkoda ponieważ jest on ponoć całkiem udaną odpowiedzią na STREET FIGHTER III Capcom'u. Termin japońskiej premiery zapowiedziano na okres wakacje-lato 2001.

Tetsuya Mizuguchi i jego team United Game Artists są wam zapewne znani dzięki pozycji SPACE CHANNEL 5. W chwili obecnej pracują oni nad sequelem oraz grą tymczasowo zatytułowaną K-PROJECT. W pierwotnych założeniach tytuł ten miał być zarezerwowany tylko dla DC, jednakże zgodnie z ostatnimi doniesieniami ukaże się on najpierw na innej, nie sprecyzowanej na razie platformie. KP jest już gotowy w 50%, a jego premiera przewidziana jest jeszcze w tym roku.

Z decyzji jaką podjęło kierownictwo Segi nie byli zadowoleni gracze, a teraz nie są również pracownicy koncernu. Po serii zwolnień w Europie i Stanach przyszła kolej na Japonię. Co ciekawe dwunastu tamtejszych "niepokornych" odmówiło dobrowolnej rezygnacji protestując w ten sposób przeciwko polityce firmy. Zorganizowano także demonstrację, na której pracownicy głośno wyrażali swoje niezadowolenie.

W związku ze zbliżającą się premierą 18-WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER w Stanach, SOA wydała notkę prasową, w której poinformowano iż "...gra ukaże się bez trybu online, co spowodowane jest chęcią dotrzymania terminu premiery, ustalonego na końcówkę maja." Tym samym dla Europejczyków będzie to już kolejny cios po tym, jak okazało się, iż w związku z dotrzymaniem terminów wydawniczych Sega zdecydowała się usunąć tryb online w DAYTONA 2001.

I jeszcze drobna wiadomość odnośnie CRAZY TAXI 2. Sequel zapowiada się naprawdę znakomicie tym bardziej, że ścieżka dźwiękowa będzie utrzymana w tym samym klimacie co oryginał. Na liście utworów są już następujące numery Offspring: "Americana", "No Brakes", "Walla Walla", "Come Out Swinging" oraz "One Fine Day". Poza tym usłyszymy tam też kawałki Methods of Mayhem.



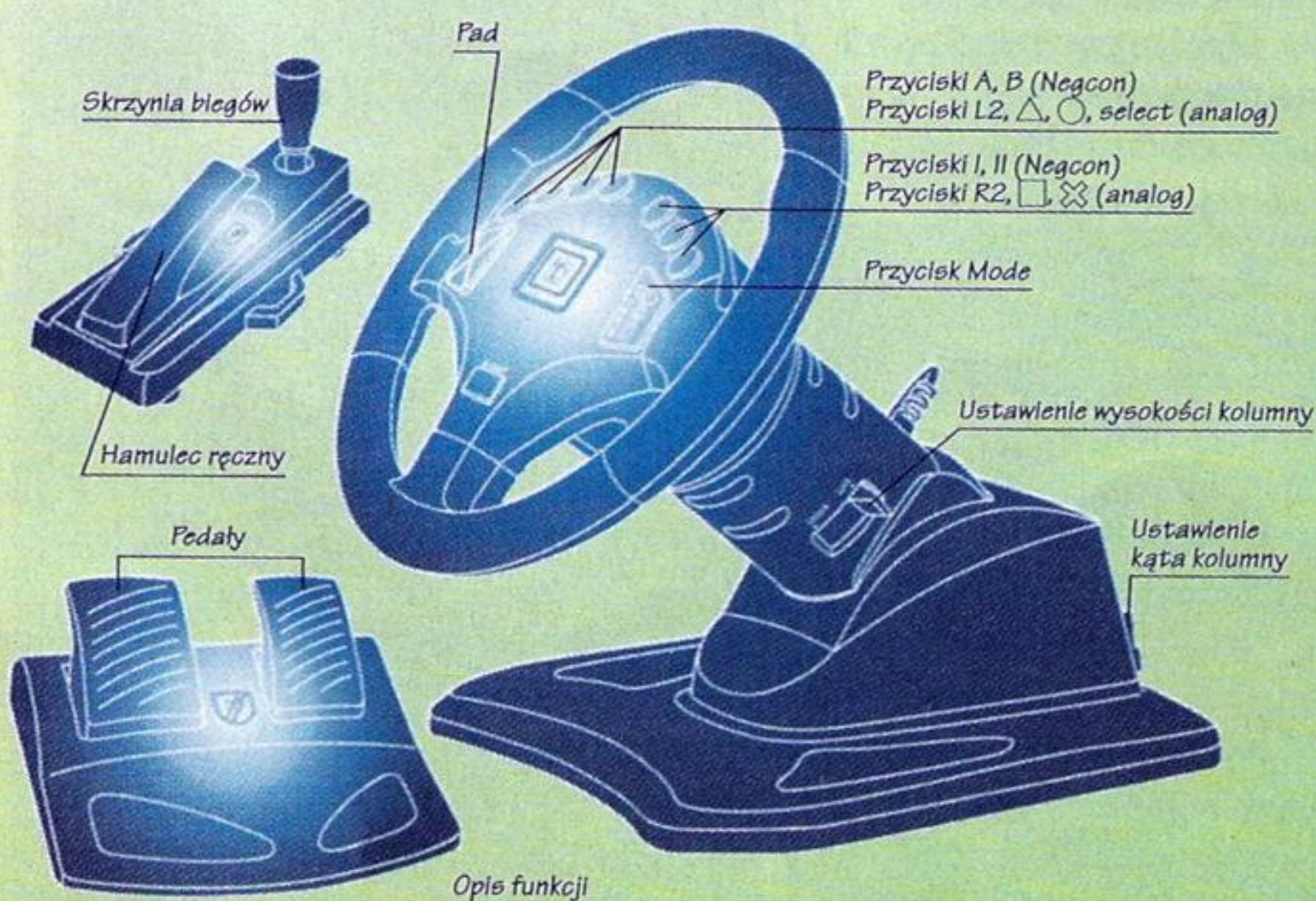
**Przypominamy! Jedyna oryginalna Kierownica w wersji PSX, PS2 i PC**

# TWIN TURBO Deluxe

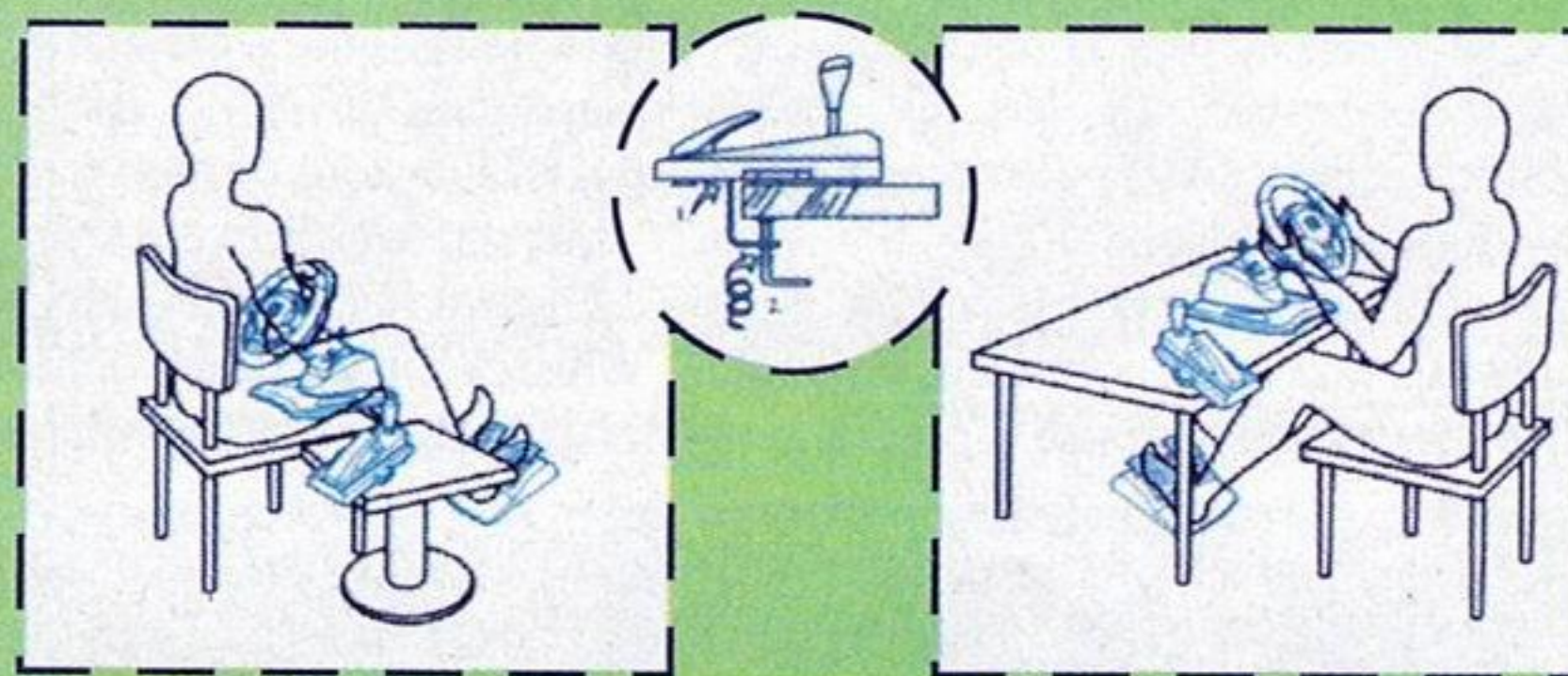
**TERAZ  
WYŻSZA JAKOŚĆ  
NIŻSZA CENA**



- 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



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów



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

**PLAYSTATION 2 MOTOR MAYHEM**

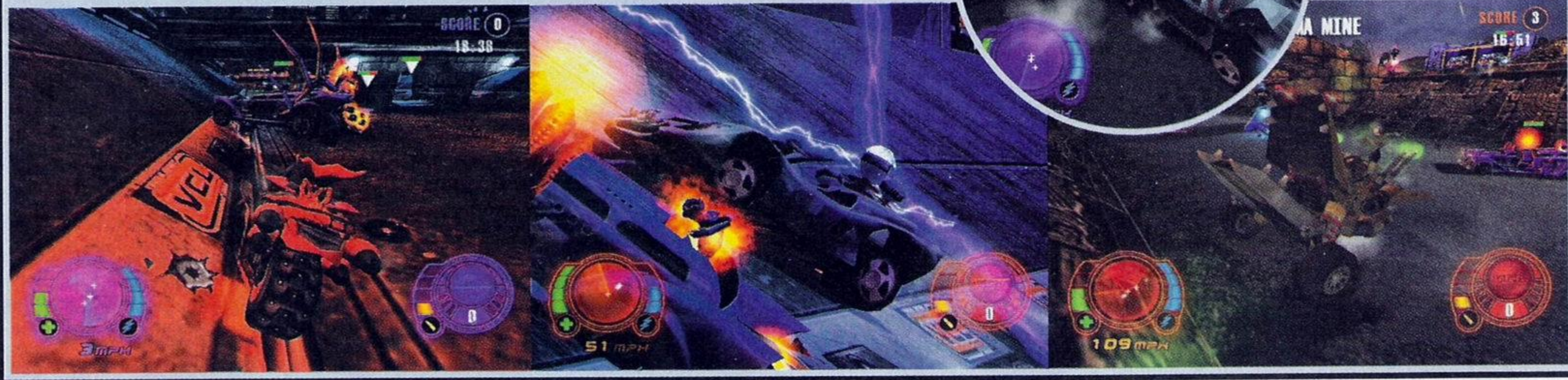
# Konkurencja dla Twisted Metal

Jeżeli podobało się wam VIGILANTE 8 lub spędziliście sporo chwil z TWISTED METAL, to na horyzoncie jest już kolejna gra warta uwagi. Akcja MOTOR MAYHEM ze stajni Infogrames ma miejsce w 2025 roku. Walki odpowiednio zmodyfikowanych pojazdów zdobywają szerokie uznanie i popularność tłumów. W szranki staje dziewięć śmiałków

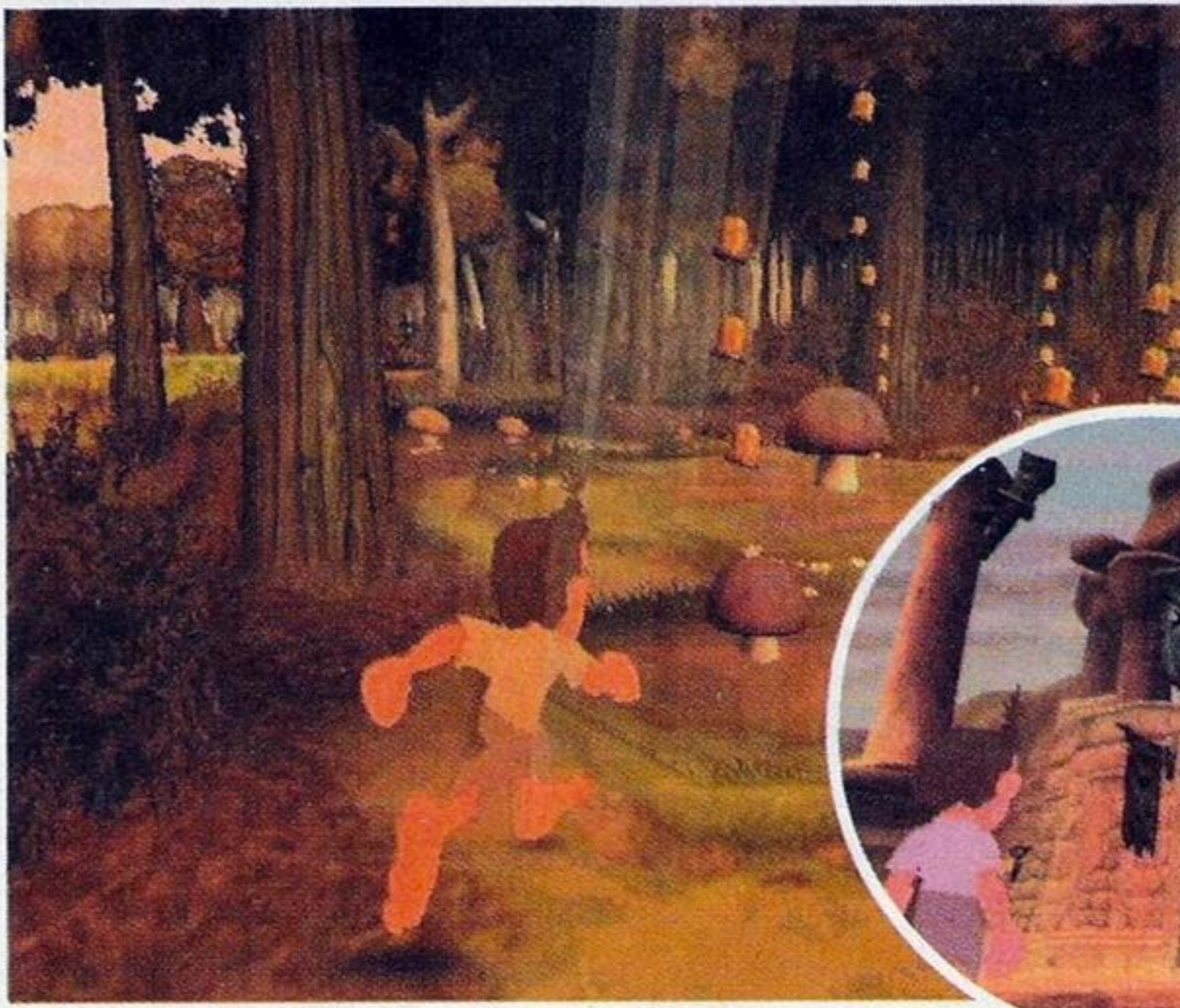
zaopatrzonych w unikalny arsenał oraz prezentujących odmienne style zniszczenia. Zasady gry pozostają proste, podobnie jak we wspomnianych wcześniej tytułach. Pojazdy najpierw zaopatrują się w odpowiednią broń, a potem kasują napotkanych przeciwników, uważając jednocześnie aby nie paść ofiarą

pozostałych. Walki mają miejsce na ośmiu poziomach o zróżnicowanej scenierii, przy czym każdy z nich zawiera przynajmniej jeden poważny element terenu

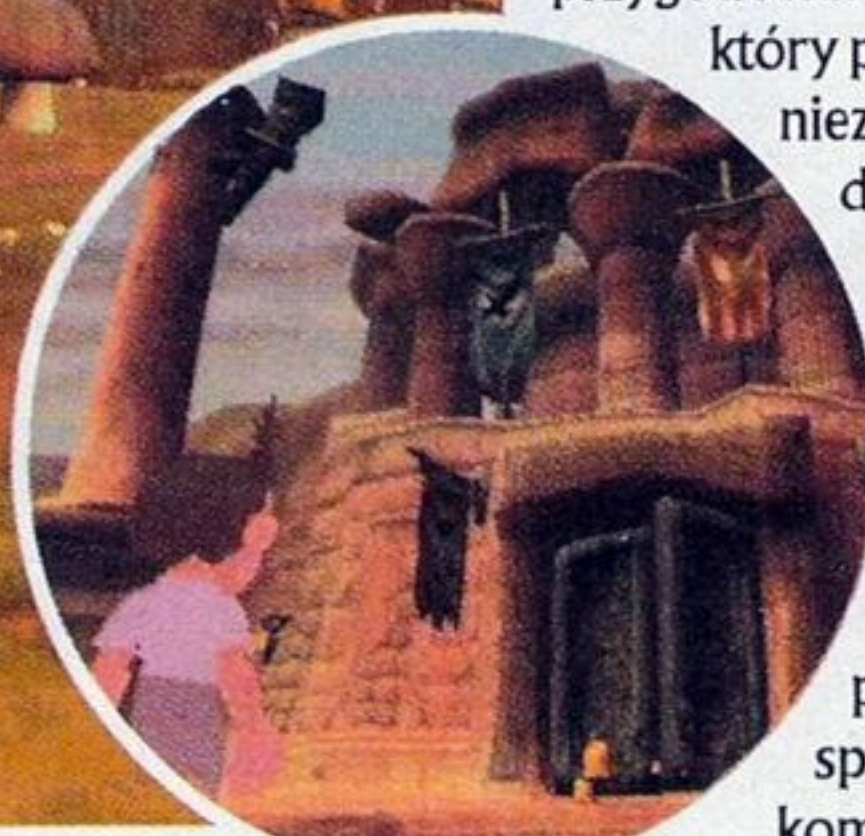
do rozważki. W efekcie można więc zamknąć stary, bądź też udostępnić nowy kawałek areny. Niezależnie od tego czy będzie to zrujnowana świątynia Majów, podwodna arena z pływającymi w tle wielorybami, czy też baza kosmiczna. Zarówno postacie, pojazdy jak i poziomy charakteryzują się dużą liczbą detali. Autorzy dbają także o płynność animacji - zapewniają o stałych i płynnych 60-ci klatkach na sekundę oraz o trybie multiplayer na podzielonym ekranie (choć tylko dla dwóch graczy).



**PLAYSTATION 2 HERDY GERDY**

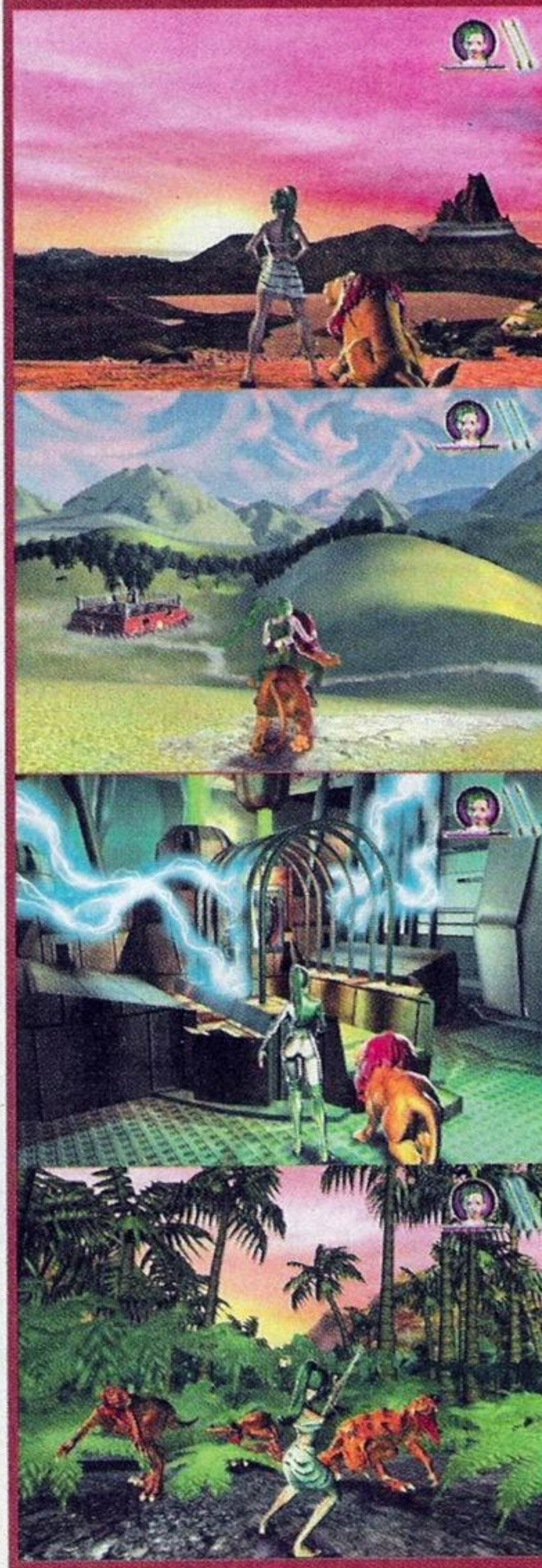


Mamy świadomość, że nie wszyscy przepadacie za matematyką. Mimo wszystko spróbujcie zgadnąć jaki jest wynik następującego równania: Core Design + Eidos + exclusive + PS2 = ... Bzzzzt! Niestety - zła odpowiedź. Rozwiązaniem nie jest kolejny TOMB RAIDER ale gra o niepozornym tytule HERDY GERDY, która według zapewnień wspomnianej dwójki, ma być "czymś całkowicie i zupełnie innym." Szykuje się więc nowa gra zręcznościowo-przygodowa. Historia skupia się na bohaterze o imieniu Gerdy, który pretenduje do miana zaganiacza zwierząt. Z nieznanых przyczyn na jego ojcu ciąży zła klątwa - dobry synek wyrusza zatem w podróż, by poznać jej przyczynę. Podczas wyprawy będzie podnosił swoje umiejętności we wspomnianej dziedzinie oraz brał udział w kolejnych turniejach. Firma Eidos nie zapomniła podzielić się z nami powodami, dla których HERDY GERDY ma wstrząsnąć światem. W grze znajdziemy unikalne połączenie aspektu przygodowego i strategicznego z elementami rpg, sporą liczbę zagadek i puzzli, dogłębny scenariusz, kompleksową SI dla różnych gatunków zwierząt. Ufff...



# Portal Runner

Firma 3DO zaprezentowała screeny ze swojego kłona Tomb Raidera zatytułowanego PORTAL RUNNER. Podobnie jak w grze Core wcielamy się w postać pięknej kobiety walczącej z wszelkim złem. Tym razem jednak w kilmacie fantasy. No i grafika jakby lepsza, choć mamy całkiem uzasadnione podejrzenia, że to wcale nie są screeny z gry, a spreparowane renderki.



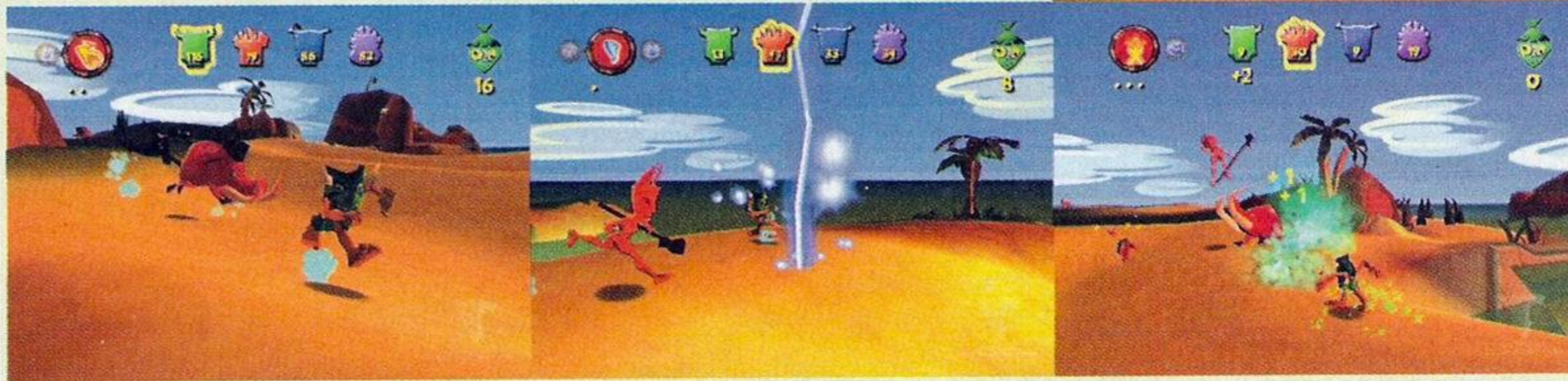
**DREAMCAST OOGA BOOGA**

# Minigierki rządzą na całego!

OOGA BOOGA jest kolejną po FLOIGAN BROTHERS produkcją Visual Concepts. I nijak się ma do poprzednich tytułów tego zespołu. Najwyraźniej chłopaki chcą odrobinę odpocząć od gier sportowych i stąd pomysł na coś innego. Tytułowa OOGA BOOGA jest mistyczną wyspą, która wyłania się spośród morskich fal podczas każdej pełni księżyca. Wtedy też do zawodów stają Hottie, Twitchy, Fatty i Hoodoo - przedstawiciele czterech konkurujących plemion. Każda z wymienionych postaci posiada różne możliwości w zakresie poruszania się oraz czarów. Staną one w szranki w przeróżnych

szalonych konkurencjach. W Boar Polo jeździ się na dzikich świniach, jednocześnie próbując umieścić kamień, w bramce przeciwnika. Golden Tiki to nic innego jak wojna fortów, w której trzeba rozprawić się z bazą przeciwnika, jednocześnie uważając na swoją własną. W Rodeo będziemy walczyć o jak najdłuższe utrzymanie się na dzikiej świni i fachowym taranowaniu przeciwników. Tiki Wars polega na pozyskaniu kontroli nad jak największą liczbą statuetek bożków, które w efekcie raczą przeciwników seriami ognistych kul. Wreszcie Smack Down obfituje w walkę na czary, jazdę na dzikich świniach oraz

podniebne akcje bohaterów latających w szponach ptaków. Oprócz gry w sieci będzie multiplayer na podzielonym ekranie. Przewidziano także scenariusze dla samotnego gracza. Z bonusami.



# SKLEP NIKO

**konsole, gry, akcesoria**

PlayStation2, Dreamcast

PlayStation PS(one), GameBoy

**SPRZEDAŻ I WYMIANA**

**GIER WYSYŁKOWO**

**LUB W NASZYM SKLEPIE**

Skup i sprzedaż używanych gier i konsol

## ZESTAWY SEGA DREAMCAST

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

DREAMCAST+2 pady+GRA+INTERNET

DREAMCAST+GRA+KARTA. P+INTERNET

Skompletuj swój zestaw

## Naprawa i przestrajanie konsol

Instalujemy Internet do SEGA DREAMCAST

czynne od 10 do 18

Sklep "NIKO"

ul. Niedziałkowskiego 19/21  
26-600 RADOM

tel. (048) 363-89-95

tel. (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](http://WWW.UNIRAD.COM)

# ŚWIAT GIER

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA



## Serwis, Modernizacja

Regeneracja Płyt CD, Przestrajanie Konsol

Największy Wybór Gier i Akcesorii

ul. Syrokomli 14

03-335 Warszawa

tel/fax: 0 (22) 814-27-66

<http://www.swiatgier.alpha.pl>

0501-707-919

0501-196-694

[swiatgier@alpha.pl](mailto:swiatgier@alpha.pl)

## PLAYSTATION WORLD SCARIEST POLICE CHASES

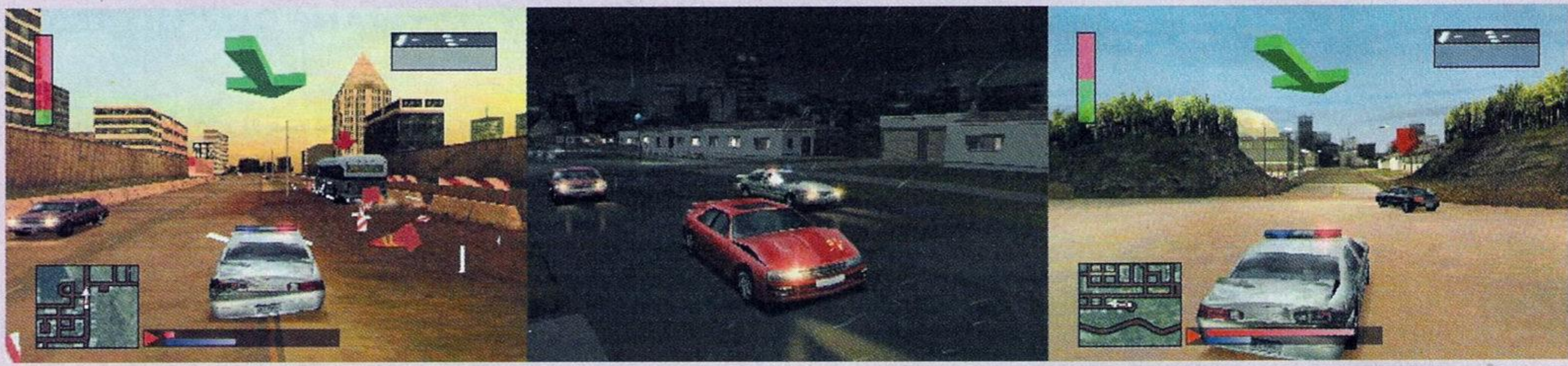
# Policyjne pościgi jeszcze na PSX

Gry o tematyce "policyjnej" cieszą się niesłabnącą popularnością. W Stanach na przykład, do ścisłej czołówki należy show przedstawiający najbardziej niebezpieczne pościgi za przestępcami. A skoro temat wciąż interesuje, to Fox Interactive postanowiło zrobić z niego grę. WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES,

bo o nim mowa, oferuje nam następujące tryby: Story, Bad Boy, Exploration, Race oraz Multiplayer. W pierwszym z nich mamy możliwość sprawdzenia się w kolejnych 50 scenariuszach, które bazują na autentycznych i najbardziej ekscytujących wydarzeniach. W grę wchodzi tu między innymi pościgi,

poszukiwania zbiegów oraz eskortowanie ważnych osobistości. Drugi tryb stanowi odskocznik od policyjnej roboty i zawiera 15 misji dla potencjalnych kryminalistów. WSPC pozwala na jednoczesne lub osobne kontrolowanie pojazdu oraz policjanta wyposażonego w broń - tu do wyboru będzie naprawdę szeroki arsenał,

począwszy od 9mm, a na sprzęcie używanym przeciw czołgom kończąc. Jeżeli koleździ znuży się współpracą, to zawsze można spróbować się w jednym z trybów wieloosobowych. Cała zabawa ma oczywiście miejsce w mieście, podzielonym na: centrum, Chinatown, przedmieście, doki oraz port lotniczy. Autorzy obiecują, że ma to być największa jak dotąd wirtualna lokacja na PSX. Jeżeli wszystko okaże się prawdą, to czeka nas naprawdę interesująca pozycja.



## DC EXHIBITION OF SPEED

EXHIBITION OF SPEED stanowi kolejny dodatek do wciąż rosnącej biblioteki gier samochodowych na DC. Gra została pomyślana jako prosta zręcznościówka, przez co raczej nie polecamy jej miłośnikom symulacji. Tytułowego poczucia prędkości możemy tu zasmakować na 15 różnych torach, które ukrywają niespodzianki w postaci jazdy pod prąd lub przez opuszczoną fabrykę. Dostępne pojazdy to oczywiście 20 sportowych samochodów, dających się w odpowiedni sposób rozbudować. Poza standardowymi trybami do wyboru jest także tajemnicza opcja - Global Online Race Results. Pozwala ona na umieszczenie w sieci najlepszych czasów.

Pod względem grafiki EOS prezentuje się umiarkowanie. Z jednej strony autorzy postarali się o ładne modele samochodów oraz całkiem przyzwoite tła. Natomiast z drugiej brakuje nam kilku efektów specjalnych - te, które już są też nie wyglądają jako szczególnie. Również 30 klatek animacji na sekundę nie jest dzisiaj powodem do dumy. Gra ma jednak swój mocny punkt, a jest nim możliwość gry we cztery osoby jednocześnie. Ile frajdy daje wspólna zabawa nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Ostatecznie minie jeszcze trochę czasu zanim gra zostanie wydana i być może autorzy poprawią to i owo. Na razie szykuje się po prostu kolejna rzecz, o której swoją opinię wyrazimy w recenzji.



## PSX ASTERIX THE GALLIC WAR



Imperium Rzymskie podbiło niemal cały świat. Tylko jedna galijska wioska opierała się najeźdźcom... A w niej Asterix, Obelix i reszta wesołej ekipy. Po raz kolejny Infogrames zaprasza nas do zabawy w żywej i pełnej kolorów grze będącej adaptacją popularnego komiksu. Bohaterowie, panowie o imionach na literę A i O za namową druida Getafixa wyruszają na poszukiwania składników, które mają uczynić magiczny napój dający im siłę jeszcze potężniejszym. Autorzy określają grę jako swoistą miksturę

przygodówki, strategii i zręcznościówki. Dziewięć poziomów czysto platformówkowych (podobno w pełni 3D!) przeplatać się będzie z czterema mini-grami zręcznościowymi, a także prostym z przesuwaniem oddziałów na mapie i planowaniem ataku. ASTERIX THE GALLIC WAR ma być tytułem przyjaznym dla wszystkich, nie zabraknie więc instrukcji obsługi w formie filmików. Będzie także mnóstwo obrazków oraz filmów animowanych przygotowanych specjalnie na potrzeby gry.

## Newsflash

**UWAGA, UWAGA!** W dniach od 3 do 5 maja w Pradze w Czechach będzie mieć miejsce wystawa automatów do gier video Svet Zabavy (na terenach Vystaviste Praha - w tzw. Pałacu Przemysłowym). Wstęp kosztuje tylko 100 Kčs czyli ok. 10zł, a można nagrać się jak norka we wszystkie salonowe nowości. Może warto wpaść?

Nowe ceny urządzeń Sony w Polsce! Oficjalna cena PlayStation 2 wynosi teraz 1999 zł, a PS One można dostać za jedyne 599 zł.

Nintendo opóźniło japońską premierę GameCube z lipca na 14 września 2001. Tymczasem

termin amerykańskiej i europejskiej premiery nie uległ zmianie - kolejno zima 2001 i wiosna 2002. Sędziwy boss Nintendo stwierdził także, że jeśli konsola nie wzbudzi entuzjazmu dziennikarzy na E3 być może w ogóle nie będzie produkowana. Za dużo sake poprzedniego dnia?

Sony Europe zostało dystrybutorem dwóch gier Square. W wakacje zaproponują nam BOUNCERA, a wiosną 2002 FINAL FANTASY X.

Activision wyda niedługo kilka importów - BLOODY ROAR 3 na PS2, a także PINOBEE I BOMBERMANA na GBA.

Ubi Soft planuje wydanie w tym roku olbrzymiej liczby gier: 22 na PlayStation 2, 17 na Xbox, 7 na GameBoya Advance oraz 19 na GameCube.

BLEEMCAST ciągle żyje, a pierwsza edycja ukaże się już pierwszego maja. Niestety - za cenę 5.95\$ będzie uruchamiać tylko jedną grę - GRAN TURISMO 2.

Crazy Taxi na PlayStation 2 powinno pojawić się już w maju - tak przynajmniej zapowiada firma Acclaim, która grę konwertuje. Przyglądając się wczesnej wersji nie zauważyliśmy żadnych różnic w stosunku do pierwowzoru na Dreamcasta.

Compile szykuje na PS One strzelaninę ZANAC X ZANAC. Będzie to kompilacja dwóch starszych strzelanin z komputerka MXS, okraszona nową grafiką i animacjami. Dawać to.



JADE COCOON 2 na PlayStation 2 stanie się faktem już w lato. Będzie ponad 100 potworów, ponad 1000 animowanych scenek i wymiana się potworkami przez telefony.

Prace nad GRAN TURISMO 3 zostały wreszcie zakończone, a gra już się duplikuje. Tymczasem Polyphony Digital wraz z Sony planuje już następną część, zatytułowaną GRAN TURISMO NETWORK, w której gracze będą mogli ścigać się przez Internet.

Capcom wraz z Namco opracowuje videostrzelnicę zatytułowaną GUN SURVIVOR 2: BIOHAZARD CODE VERONICA. Ta strzelanina na pistolet korzysta z grafiki i obiektów z RE:CV, a platformą docelową są automaty.

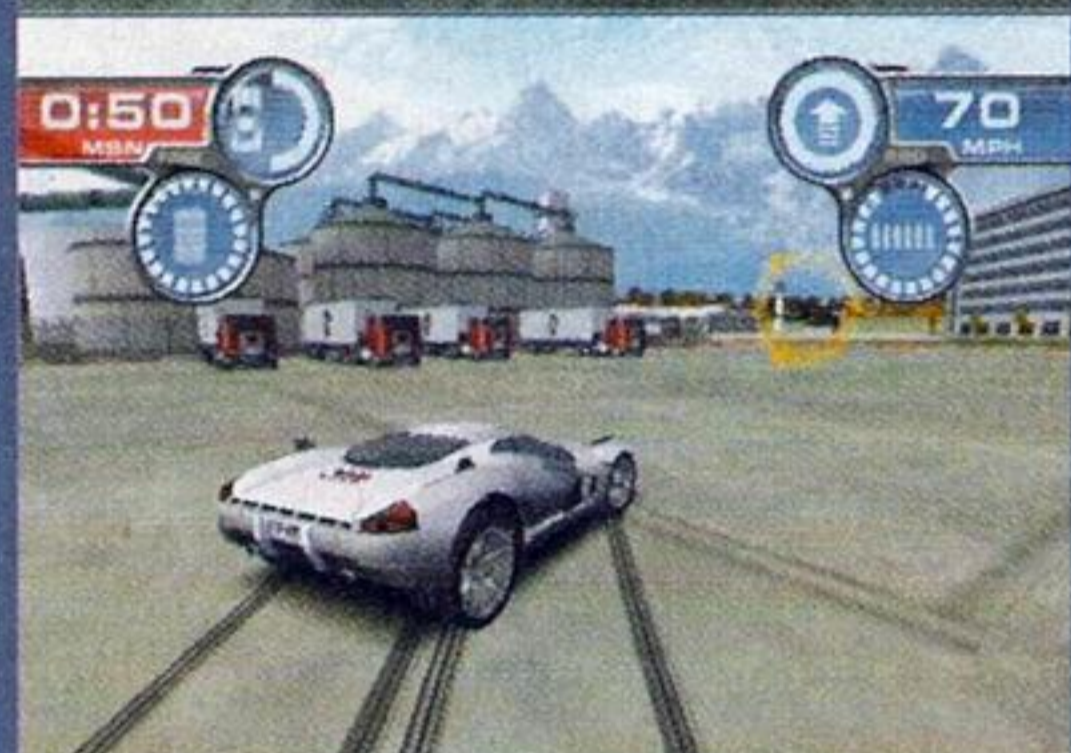
RAYMAN M będzie klonem Mario Party, ukierunkowanym na zabawę wieloosobową. PS2 i Xbox.





# Spy Hunter

Acclaim pracuje nad przeniesieniem w pełne 128-bitów kultowej gry z 8-bitowych komputerów Commodore 64 i ZX Spectrum. W SPY HUNTER ścigając licznych przestępców pokierujemy samochodem bądź motorem. Zamiana pojazdu dokonuje się po wjechaniu do specjalnej ciężarówki. Będzie masa strzelania i ciekawe trasy... I to wszystko, co na razie wiadomo. Ładne screeny.



## DREAMCAST OUTTRIGGER

# Odpowiedź Segi na Quake

Stęskniliście się już za kolejną produkcją AM2? My też. Mimo, że AM2 nazywa się teraz trochę inaczej to nie zmieniło się wiele - oni dalej opracowują prawdziwe perełki. Na nową pozycję z ich katalogu nie będziemy czekać zbyt długo. OUTTRIGGER jest strzelaniną tpp / fpp (do wyboru). Za fabułę posłużył modny ostatnio temat walki z terroryzmem oraz przestępczością zorganizowaną. Zabawę rozpoczynamy od wyboru jedną z czterech postaci. Jay, Alain, Lina i Talon różnią się pod względem siły, prędkości, posiadanego uzbrojenia, a także ataków specjalnych. W trybie dla jednego gracza

jesteśmy raczeni misjami, które z reguły polegają na odszukaniu i zlikwidowaniu ustalonej liczby przeciwników. Jednak prawdziwa zabawa ma dopiero miejsce w grze wieloosobowej. Ekran dzielony jest wtedy na dwie lub cztery części. Będzie także możliwość gry przez Internet, w który zagramy drużynowo lub solo. Prawdziwi weterani gatunku mają zapewne obawy co do sterowania. Oczywiście będzie można grać przy pomocy padła ale Sega potwierdziła już, że OUTTRIGGER posiada wsparcie dla myszki. W dalszym ciągu nie wiadomo natomiast czy przyda się klawiatura. Grafika - miodzio. AM2

robi gry nie od dziś, więc możemy liczyć na wysoki jej poziom oraz interaktywne i zróżnicowane areny. Nie zabraknie też rozszerzeń i innego rodzaju dopałów, które podniosą atrakcyjność misji.



## PLAYSTATION 2 TEST DRIVE PS2



Infogrames potwierdziło, iż będzie wydawcą nowego TEST DRIVE na PlayStation 2. Za tytuł odpowiedzialny jest oczywiście zespół Pitbull Syndicate, który to uraczył nas w ostatnim czasie trzema kolejnymi kontynuacjami gry. Wiadomo już, że w nowym TD będzie można pojeździć sobie po ulicach znanych miast. W tym w raję graczy - San Francisco. Na potrzeby gry tworzony jest zupełnie nowy silnik, który według zapewnienia developera ma wykrzesać z PS2 sporo mocy. Poza efektami graficznymi nie zabraknie więc prawdziwego tłoku na drogach i yntetygetnych przeciwników. Właściwego uroku grze mają dodać realistyczne efekty dźwiękowe. Resztę stanowią już standardy w postaci licencji oryginalnych samochodów (najczęściej pojawiają się Ford Mustang, Dodge Viper i Nissan Skyline) oraz split screen'a dla dwóch graczy. Gra ma ukazać się jesienią.

## DREAMCAST SOLDIER OF FORTUNE

# Ciężkie życie najemników

Dreamcast bez wątpienia jest wymarzoną platformą dla wszystkich fanów fpp w konsolowym wydaniu. Po hitach w postaci QUAKE III, czy recenzowanym ostatnio UNREAL TOURNAMENT w kolejce czekają już OUTTRIGGER oraz SOLDIER OF FORTUNE. Ten ostatni tytuł zasługuje na szczególną uwagę, ponieważ przez użytkowników PC określany jest jako

połączenie QUAKE II z RAINBOW SIX. Gracz wciela się tu w najemnika, którego zadanie polega na likwidacji działających w różnych punktach świata. Scenariusze obejmują takie lokacje jak Nowy Jork, Ugandę, Syberię czy Tokio. Jednakże fabuła pełni tutaj rolę drugoplanową. Kluczowym znakiem rozpoznawczym SOF jest bowiem przemoc

oraz... krew. Ta ostatnia leje się w naprawde w obfitych ilościach, ale na tym nie koniec. O ile w poprzednich grach z reguły kończyło się na uśmierceniu przeciwnika w mało wyrafinowany sposób, to teraz sprawy mają się zupełnie inaczej - silnik SOF został bowiem opracowany w nieco inny sposób. Ciało każdego z wrogów jest

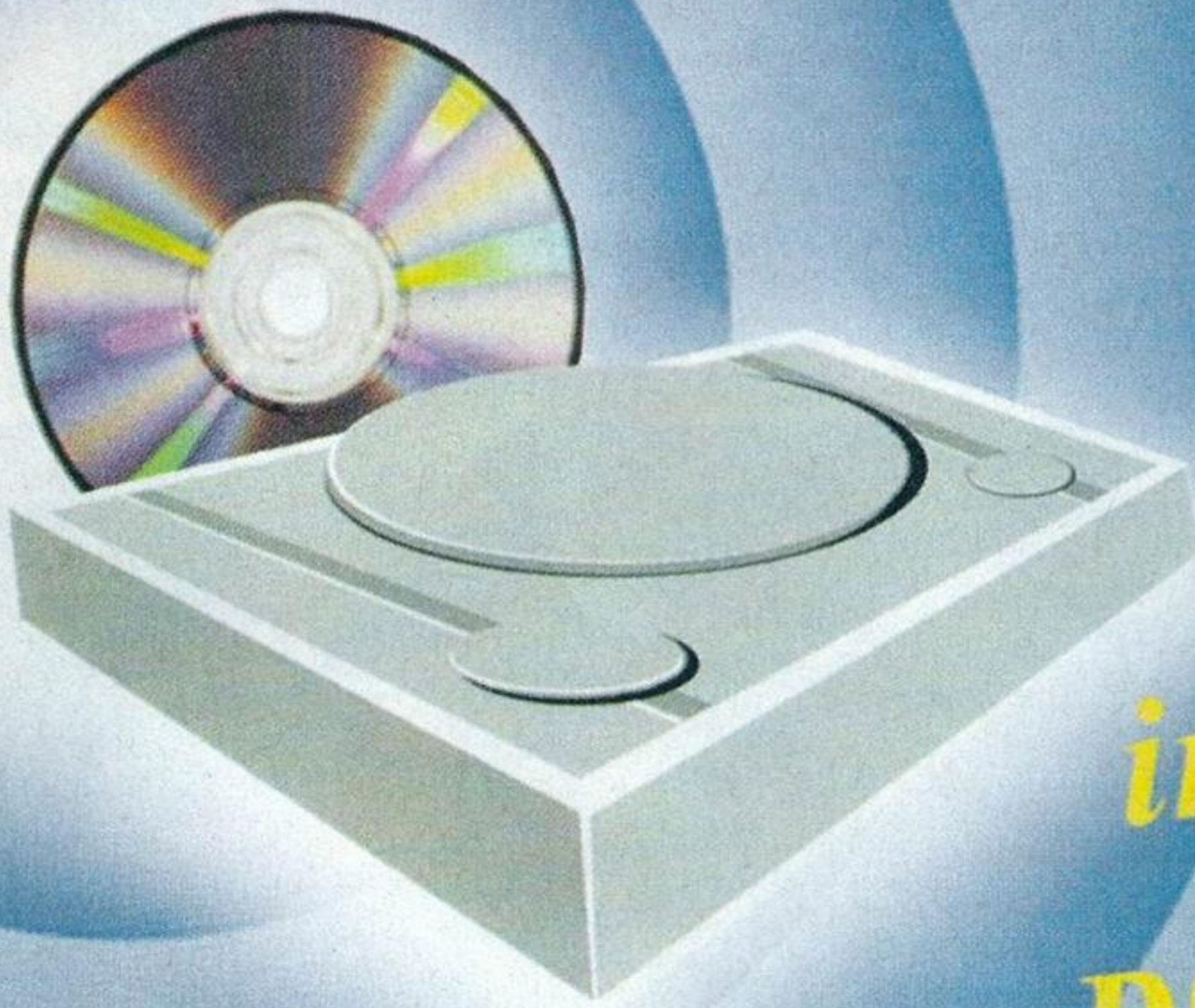
podzielone na 26 stref, z których każda może zostać uszkodzona w widoczny sposób. Da się zatem odstrzelić przeciwnikowi rękę, lub pozbawić go nogi, a nawet posunąć się znacznie dalej. Można też pozwolić sobie na strzały chirurgiczne - w rodzaju zestrzelenia nakrycia głowy (co spowoduje ożywioną reakcję wroga), bądź też pozbawienie go broni. Ostatnią rzeczą jaka może zadecydować o popularności tego tytułu jest tryb gry wieloosobowej. Być może SOF dołączy do innych gier współpracujących z netem.



# KONIEC PROBLEMÓW z importowanymi grami na PlayStation i PS One

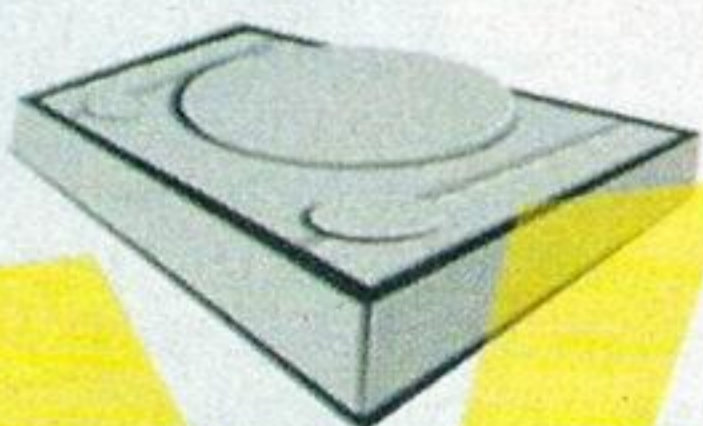
PLAY IMPORTED GAMES ON YOUR PS CONSOLE

## PS-X-Change



play  
imported  
games  
on your  
PS Console!

**Nie musisz  
przerabiać  
konsoli  
(i tracić  
gwarancji),  
aby zagrać  
w importa!  
(NTSC)**



PS Console



PS-X-Change



Imported Game

Wyłączna dystrybucja:

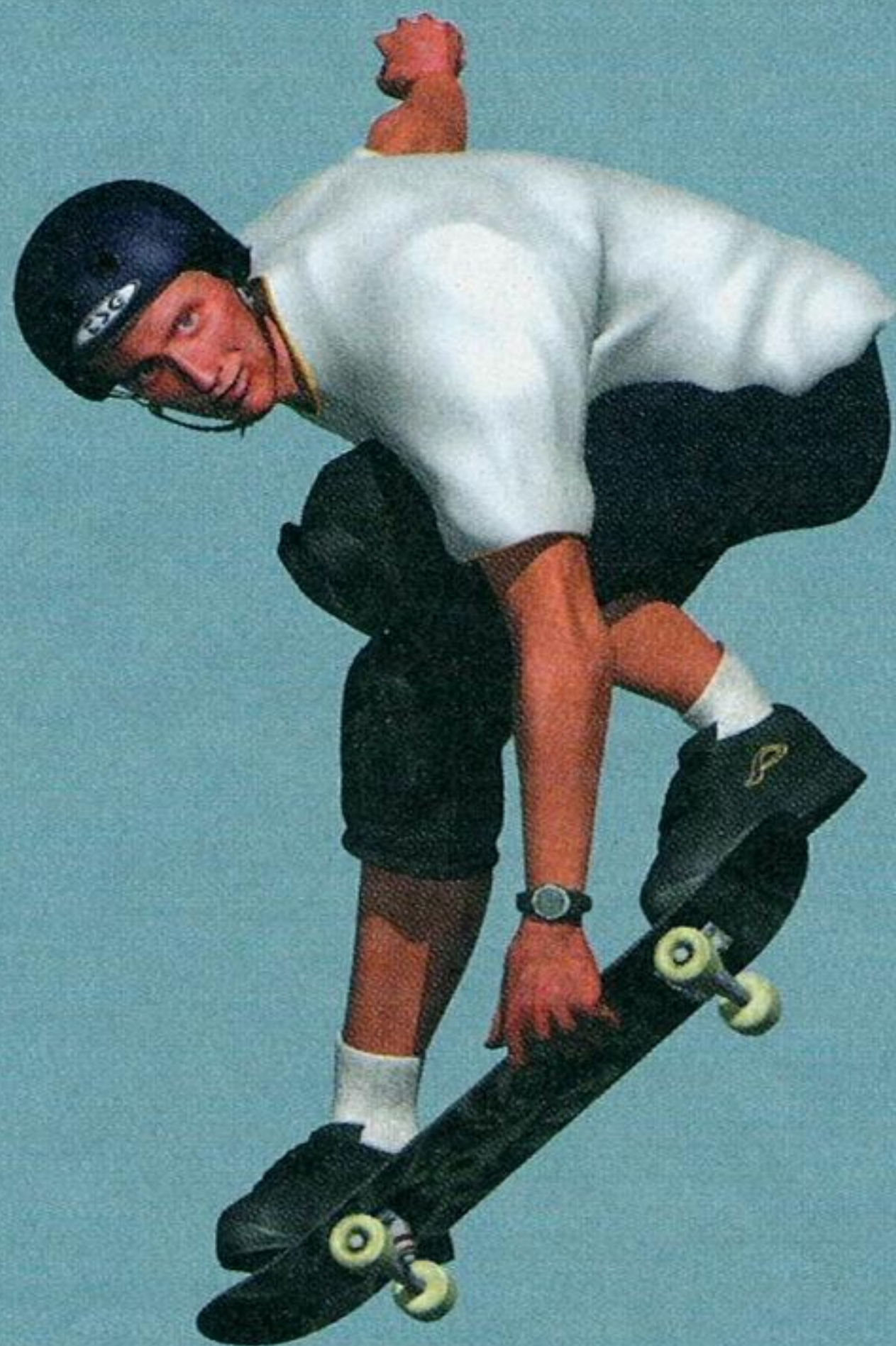


ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
tel. (0-22) 643-54-20, 643-34-80, fax (0-22) 641-84-82  
e-mail: manta@tele2.pl

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne  
w sprzedaży  
wysyłkowej

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



Hawk polata jeszcze raz na PlayStation!

# PS One ciągle żyje!

...przynajmniej w oczach kilku znanych firm. Spodziewaliśmy się, że wydawcy gier nie porzucą olbrzymiego rynku, jakim jest PS One. Nie każdy gracz ma możliwość zmiany systemu na nowy i właśnie dla nich w dalszym ciągu będą powstawać nowe gry. Niedawno swoimi planami wydawniczymi podzieliła się firma Electronic Arts. Okazuje się, że przed końcem roku na PS One po raz kolejny pojawi się przynajmniej część sportowej serii w postaci MADDEN 2002, NASCAR 2002 i FIFA 2002. Ciekawe, jakie tym razem zmiany zaproponują nam Elektrycy - nie spodziewamy się jednak rewelacji.

Squaresoft szykuje kolejną odświeżankę starych gier, o której możecie przeczytać niżej. Prawdziwą bombę ma w zanadru za to firma Activision, a są nią trzy tytuły: SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO, X-MEN MUTANT ACADEMY 2 oraz... TONY HAWK'S PRO SKATER 3!

Po kolei. W drugiej części przygód Spidey'a głównym mścicielem będzie niejaki Electro. Będą nowi przeciwnicy, nowe poziomy oraz nowe umiejętności dla bohatera w czerwonym kombinezonie. Z kolei sequel mordobitki z X-Mutantami zaoferuje nam aż 16 postaci, w tym 6 zupełnie nowych: Rogue, Havok,

Nightcrawler, Forge oraz dwie, o których jeszcze nie znamy. Będzie sześć nowych też dla zmagania, a system walki zostanie wzbogacony o możliwość wymiany ciosów w powietrzu. Będzie także mnóstwo bajerków pochodzących z filmu (kostiumy, szkice, lokacje). I wreszcie TONY HAWK 3... Do doskonale znanej z dwóch części ekipy skaterów dołączy między innymi Bam Magera. Autorzy obiecują poprawioną grafikę, rozszerzony tryb multiplayer i możliwość dowolnej modyfikacji wyglądu skaterów. Naturalnie nie zabraknie nowych skateparków i lokacji do zabawy - Tokio, Paryż, Los Angeles i Skater Island to tylko niektóre z nich. Nieoficjalnie mówi się, że tym razem ulice miast będą tętnić życiem - przechodnie i samochody skutecznie będą przeszkadzać w szaleństwie na desce. A na deser Sony i 989 Studios zaatakują z SYPHON FILTER 3, o którym przeczytaliście kilka stron wcześniej!

Za przykładem pójda inni. Spodziewamy się, że po chwilowym zaślepieniu związanym z PS2 inne firmy z powrotem wskoczą na wagonik z napisem PS One. Raz - użytkowników PS One jest dziesięć razy więcej niż PS2, a dwa, że wyprodukowanie gry na PS One jest kilkukrotnie tańsze.

## PLAYSTATION FINAL FANTASY CHRONICLES

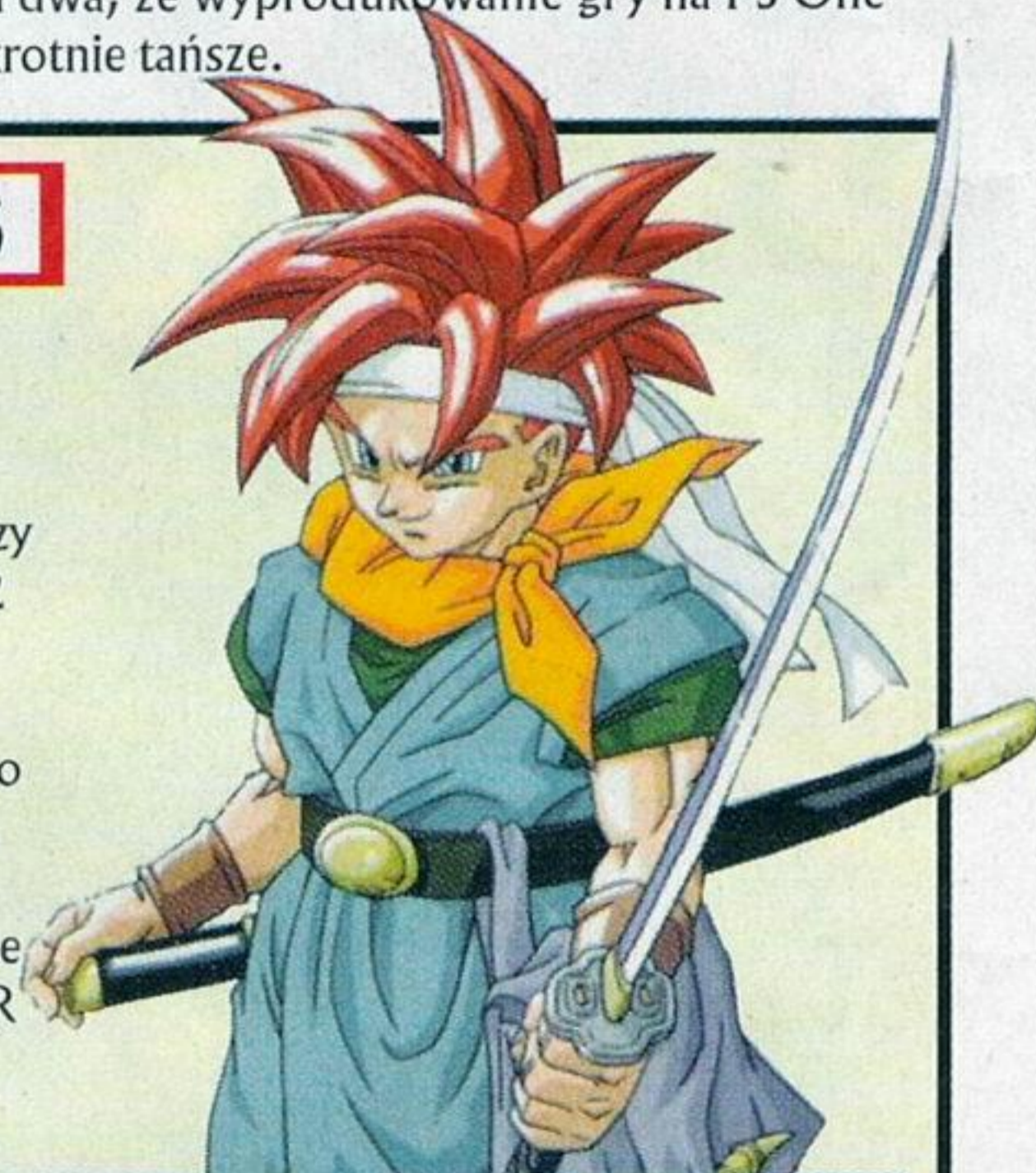
### Stara szkoła pełną parą

Kolejną niespodzianką dla użytkowników PS One przygotował Squaresoft, mający w swoim katalogu mnóstwo wspaniałych i ciekawych gier. Po sukcesie FINAL FANTASY ANTHOLOGIES (w którego skład wchodziły FF6 i FF5, więcej o tej propozycji piszemy w tym miesiącu w RPGamerze) kwadratowi przygotowują właśnie nową produkcję - FINAL FANTASY CHRONICLES.

Zestaw składać się będzie z dwóch tytułów: CHRONO TRIGGER oraz FINAL FANTASY 4. Pierwsza pozycja jest prequelem CHRONO CROSS'a, jednego z najlepszych erpegów na PlayStation. Swego czasu CHRONO TRIGGER cieszył się ogromnym uznaniem wśród posiadaczy Super Nintendo. Teraz zaś dzięki dodanym animacjom ma szansę trafić do użytkowników PSX'a. Sama gra pozostanie

jednak bez zmian - będą to przygody młodzieńca o imieniu Crono oraz jego wesołej paki.

Z kolei w kodzie FINAL FANTASY 4 autorzy pogrzebali nieco głębiej - będzie tryb dla 2 graczy, a także możliwość szybkiego przenoszenia się pomiędzy lokacjami. Nie zabraknie także nowych animacji. Nie ma co się oszukiwać - gry będą miały 16-bitową, prostą grafikę przeplatana pięknymi renderami, ale w końcu to erpegi firmowane przez Square... No a CHRONO TRIGGER był jedną z najpiękniejszych gier na Super Nintendo.



## Newsflash

Po długim oczekiwaniu Namco ogłosiło, że konwertuje właśnie TIME CRISIS 2 na PlayStation 2. Wraz z grą sprzedawany będzie pistolet GunCon podłączany do portu USB.

Sega Rosso konwertuje z automatów na Dreamcasta bliżej nam nieznaną grę COSMIC SMASH.

RIDGE RACER V jest pierwszą grą na PS2 w Europie, która przekroczyła milion sprzedanych egzemplarzy.

GameArts konwertuje właśnie GRANDIĘ 2 na PlayStation 2.

Zachęcone sukcesem Sony

zapowiedziało kontynuację... FANTAVISION.

Znany aktor i reżyser filmów kung-fu Sammo Hung będzie reżyserem oficjalnego filmu na podstawie gry Soul Calibur! Budżet filmu wynosi 50 milionów dolarów, nie wygląda to więc na amatorską produkcję.

Infogrames zabrało się za MISSION: IMPOSSIBLE 2 na wszystkie konsole nowej generacji.

Kodiak Interactive pracuje nad grą traktującą o wyścigach rydwanów CIRCUS MAXIMUS. Docelowe platformy to PlayStation 2 i Xbox.

Po olbrzymim sukcesie filmu „Przyczojony Tygrys, Ukryty Smok” tajwańska firma Vista Group zabrała się już za produkcję gry opartej o scenariusz. Zapowiedziano ją niemal na wszystkie platformy: PS2, Xbox, GCN, DC i ma pojawić się już pod koniec roku. Będą także filmy animowane.

No, a Konami zapowiedziało SUIKODEN III na PS2. Gra ma pojawić się przed końcem roku.

UEP Systems i Activision pracują nad snowboardem SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER na PlayStation 2.

Plotki o projekcie VIRTUA

FIGHTER vs TEKKEN nie przestają intrygować. Tym razem prowokują jednak sami twórcy - Namco i Sega - zamieszczając w dzienniku Nikkei taką oto reklamę z Akirą i Jinem. Podobno ma ona na celu przyciągnięcie ludzi do salonów, ale różnie może być...



Capcom wraz z firmami Sunsoft i Flagship pracuje nad CLOCK TOWER 3. W trzeciej części tego horroru cofniemy się do Londynu początku wieku. Firma

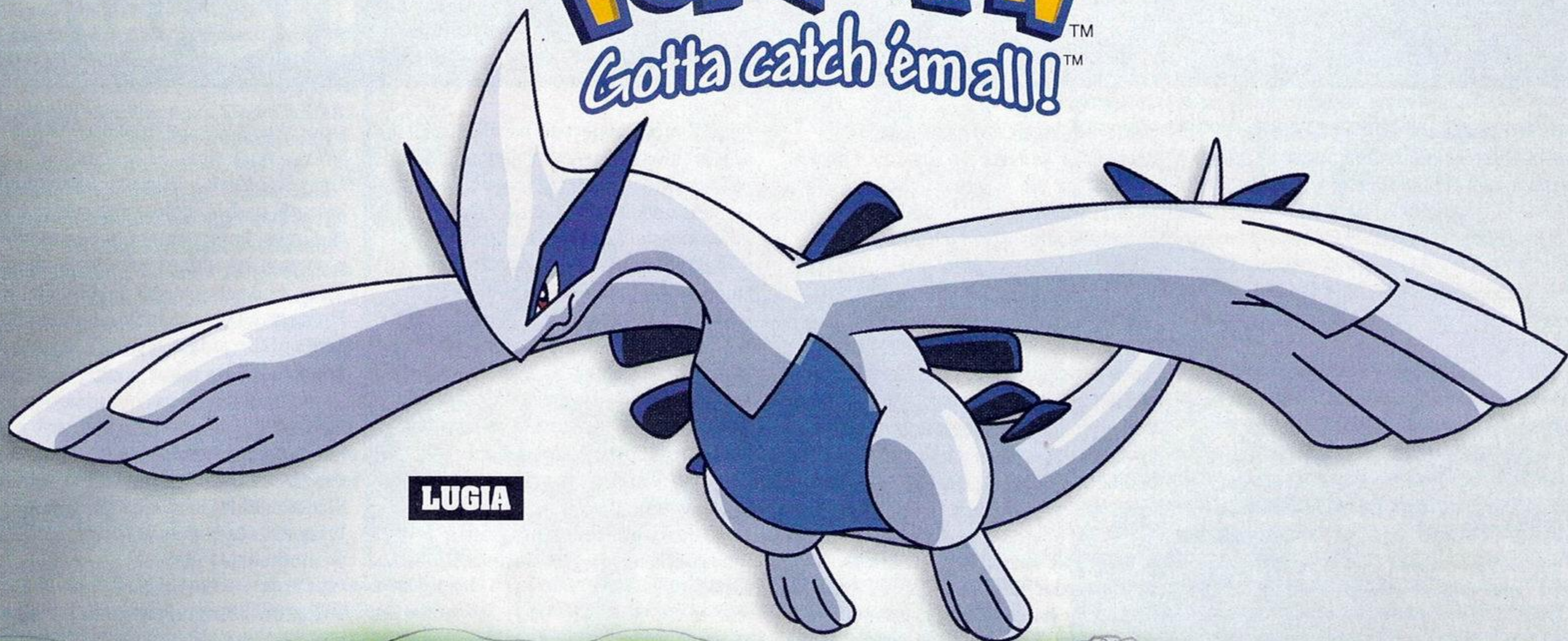
także oficjalnie pracuje nad RESIDENT EVIL 0 na GameCube, RESIDENT EVIL 4 oraz nad ONIMUSHA: WARLORDS 2 na PS2 (i inne, na razie nie sprecyzowane konsole).

Ed Boon potwierdził, że prace nad Mortal Kombat 5 trwają. Autorzy zapowiadają zupełnie nowy system walki, pewny jest już powrót Scorpiona i Sub-Zero. Poza tym jak zawsze mnóstwo krwi i bardzo brutalnych akcji. Gra ma ukazać się w 2002 na PS2, Xbox i GameCube.

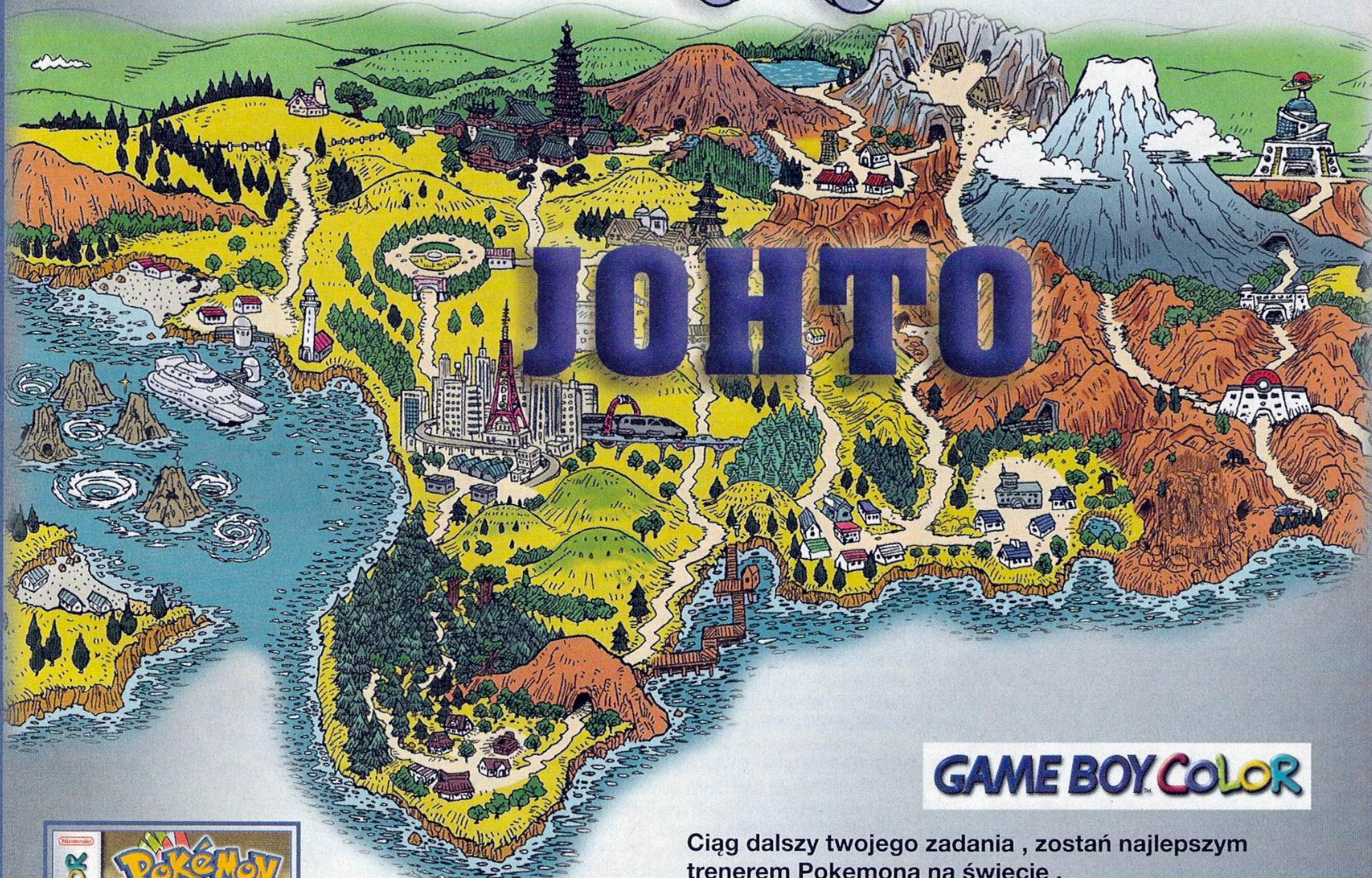
Za miesiąc E3 w Los Angeles. To najważniejsza wystawa branży gier video. Spodziewajcie się raportu.

# POKÉMON

Gotta catch 'em all!



LUGIA



GAME BOY COLOR

Ciąg dalszy twojego zadania , zostań najlepszym trenerem Pokemona na świecie .

- JOHTO — całkiem nowy świat Pokemonów
- Znajdziesz tu nowe rodzaje ataków i różne rodzaje Pokemonów do trenowania i zbierania.
- Wbudowany zegar w grze symuluje rzeczywisty czas , ponieważ niektóre Pokemony żyją w nocy a niektóre są aktywne w dzień .
- Złota i Srebrna edycja gry jest w pełni kompatybilna z Edycjami Żółtą , Czerwoną i Niebieską .



Dystrybutorzy:  
Lukas Toys Sp.z.o.o.,  
PL 53-031 Wrocław  
Optimus S.A.,  
PL 33-300 Nowy Sacz





■ Thrustmaster ogłosił podpisanie umowy z Microsoftem, dotyczącej produkcji akcesoriów do Xbox'a. Lista produktów obejmować będzie absolutnie wszystkie możliwe urządzenia, od zwykłych padów i joysticków, poprzez karty pamięci, joy'e lotnicze, specjalne pady do gier skate'owych, a na matach do tańczenia kończąc.

■ Grupa developerów pod ładną nazwą Attention To Detail zaoferuje posiadaczom Xbox'a grę sportową, zatytułowaną Salt Lake City 2002. Rzec będzie o sportach zimowych, a ukaże się również w wersjach dla PS2 i PC już w pierwszym kwartale roku 2002.

■ Activision nabył kolejną bezużyteczną licencję. Tym razem są to prawa do pisania gier z wykorzystaniem motywów z jednego z teleturniejów. Cała rzecz polega na kolejnym wypełnianiu zadań i eliminacji członków grupy w celu osiągnięcia nagrody. Show nazywa się "The Weakest Link" i przez pewien czas był nawet emitowany w jednej z polskich stacji.

■ Simon and Schuster pokażą na E3 Outlaw Golf, pierwszy golf na Xbox'a. Akcja gry ma toczyć się w zupełnie nietypowych jak na golf

plenerach, takich choćby jak wyspiska w New Jersey czy Floryda borykająca się właśnie z kolejną plagą komarów. Do wyboru będzie co najmniej dziesięciu zawodników, a data wydania ustalona jest na wiosnę 2002.

■ Interplay planuje przenieść na Xbox'a popularny system rpg, zwany Hunter: The Reckoning, a pochodzący z jednej z najbardziej znanych na świecie wytwórni tychże systemów, White Wolf. Szczegóły naturalnie na E3.

■ Ubi Soft zamierza w najbliższym czasie wydać na Xbox'a aż 17 tytułów. Szczegóły na razie nie są znane, ale pewne jest, że znajdą się wśród nich nowy Rayman, Grandia 2 oraz Myst III: The Exile.

■ Uwaga miłośnicy deski na ekranie telewizora. Prosto z Activision zbliżają się dwie kolejne gry spod znaku Tony'ego Hawka. Pierwsza z nich, Tony Hawk's Pro Skater 2X to kontynuacja znanej serii. Prawdziwa feta zacznie się jednak wraz z nadejściem Tony Hawk's Pro Skater 3. "Trójka" ma zwiierać wszystkie znane skejtparki świata, a jeździć przyjdzie m.in. w Rio de Janeiro, Los Angeles, Middletown, Tokio czy w Paryżu. To jednak nie wszystko: gracz

będzie mógł wyjechać na ulice miasta, aby sprawdzić swe umiejętności w prawdziwie ekstremalnych warunkach. Do wykonania będą setki tricków, które da się łączyć w efektowne kombi. Swoje miejsce na płycie znajdą też znani i lubiani: Bucky Lasek, Steve Caballero, Rune Giffberg, Chad Muska, Andrew Reynolds, Rodney Mullen, Geoff Rowley, Jamie Thomas, Elissa Steamer i Eric Koston. Gra zachwyci nas również rozbudowanymi możliwościami w tworzeniu własnych postaci, zmiennymi warunkami pogodowymi, cudowną grafiką i mnogością opcji gry sieciowej. Czekamy!

■ Mieszkańcy USA doświadczą promocyjnej akcji Microsoftu, w ramach której kilkadziesiąt Xbox'ów objędzie równo 50 miast w całym kraju, dając graczom okazję do zapoznania się z możliwościami sprzętu. Impreza ma się zacząć jeszcze przed premierą konsoli. W Polsce ciężarowy z konsolami wyjadą na drogi już w najbliższy prima aprilis.

■ Headfirst przygotowuje kolejną grę na Xbox'a. Gra ma nosić tytuł Call of Cthulhu i będzie połączeniem fpp i survival horroru.

■ Oto prawdopodobna cena

japońskiego Xbox'a: około 39000 jenów, czyli circa 315 dolarów amerykańskich. Oficjalna cena nowej konsoli będzie ogłoszona podczas E3.

■ Crave Entertainment zapowiedziało pierwsze jak dotąd mordobicie na Xbox'a. Zowie się to Ultimate Fighting Championship, a przewidziana data wydania to ostatni kwartał 2001 roku.

■ Ripcord potwierdziło, że przygotowuje równoległe trzy tytuły na Xbox'a: GorkaMorka, Blademasters oraz Shrapnel. Wszystkie trzy powinny być dostępne w momencie premiery konsoli.

■ RadonLabs przygotowuje na Xbox'a grę pod znajomym skądinąd tytułem Nomad. Gra ma wykorzystywać rewolucyjny silnik pod nazwą "The Nebula Device", co zapewni niespotykaną jakość grafiki. I tyle.

■ Jeśli ktokolwiek chciałby złożyć zamówienie na Xbox'a, to nie stanowi to już problemu. Pierwszym serwisem internetowym zbierającym zamówienia jest [www.chipsbits.com](http://www.chipsbits.com)

■ 18 - to ostateczna, zatwierdzona przez Microsoft liczbą tytułów które będą dostępne na Xbox'a w Japonii w momencie jego premiery.

# Nintendorks GCN News



Capcom i Konami zgodnie ogłosiły, że na tegorocznej wystawie E3 nie pokażą żadnych gier na GameCube. Powody takich decyzji nie są znane. Capcom zapowiada jednak, że Resident Evil 0 zostanie pokazany wkrótce po targach.

Kemco zapowiedziało swoją grę na GameCube pod tytułem Universal Studios Japan. Plotka niesie, że ma to być symulator wesołego miasteczka.

Podczas tegorocznego Tokyo Game Show THQ zapowiedziało wrestling dla GameCube. Prawdopodobnie ujrzymy go już podczas majowych E3.

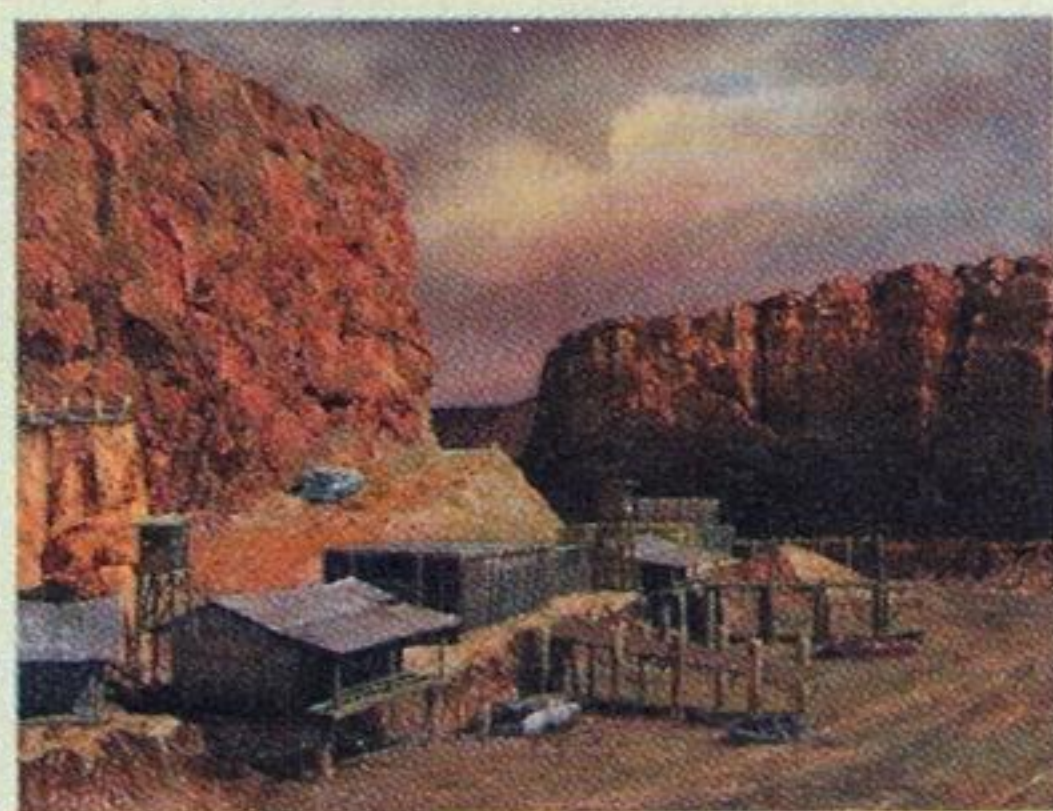
Zdaniem ekspertów z Acclaim, do końca 2001 roku liczba sprzedanych konsol Nintendo ma wynosić 1,5 miliona, zaś liczba sprzedanych gier od 4 do 5 milionów.

Bardzo możliwe, że GameCube będzie tańszy niż dotąd przypuszczano. Plotki mówią, że w Japonii GCN będzie dostępny już za 19800 jenów (~\$160), zaś w USA cena ma wahać się od 179 do 199 dolarów.

Activision do spółki z Sony Pictures postanowiło zrobić grę na GameCube. Jej bohaterem będzie "Stuart Malutki", znany z popularnego niedawno filmu pod tym samym tytułem.

W marcowym numerze donosiliśmy o zwolnieniach w firmie Retro Studios. Oto dalszy ciąg tej historii: zarząd odprawił następnych kilku programistów. Biorąc pod uwagę, że po ostatnich cięciach kadrowych Retro pracuje tylko nad dwoma grami (Metroid, oraz nie pokazany dotąd rpg), możemy spodziewać się, że jedna z nich zostanie wydana z opóźnieniem.

W ubiegłym miesiącu pisaliśmy o zarzuconym przez Retro Studios projekcie gry bazującej na pomysły z Twisted Metal/Vigilante 8. Oficjalnie powodem zamknięcia prac nad grą był brak możliwości gry w sieci, którą GameCube miał w pierwotnych założeniach obsługiwać. Warto więc wiedzieć chociaż, co straciliśmy - przed wami dwa screeny z Thunder Rally, która prawdopodobnie nigdy nie ujrzy światła dziennego.



Jak ma się Nintendo w wyścigu o prymat na rynku 128-bitowych

konsol? Zdaniem analityków, stawka wygląda następująco: na pierwszym miejscu PS2, zaraz za nim GameCube, najmniejsze szanse ma zaś Xbox. Sprzyjające Nintendo wiatry zaczęły wiać również na morzu prasy branżowej. W jednej ze znanych gazet opublikowano artykuł dotyczący przyszłości GCN, z którego wynika że nowa konsola Nintendo ma coraz większe szanse na opanowanie dużej części rynku. Wszystkie źródła zgadzają się jednak co do jednego: wszystko zależy od tego, jakie wrażenie wywoła Nintendo swoją prezentacją na E3. Odmiennego zdania są oczywiście ludzie Microsoftu, w tym Ed Fries, który stwierdził, że Nintendo nie odniesie sukcesu nie zatrudniając dużej ilości developerów.

Firma Pelican Accessories podpisała z Nintendo umowę na produkcję rozmaitych akcesoriów do tej konsoli, od padów poczynając, a na kartach pamięci kończąc. Pelican zaprezentuje swoje wynalazki na E3.

Jeden z serwisów internetowych przeprowadził wywiad z George'm Harrisonem, wice-prezesem oddziału do spraw marketingu w Nintendo, dotyczący strategii w promowaniu GameCube. Najbardziej interesujący wydaje się fakt ścisłego związku sprzedaży GBA i GCN. Zdaniem ekspertów z Nintendo, każdy nabywca GBA jest potencjalnym nabywcą

GameCube. Przy okazji wyszło na jaw, że GBA świetnie sprawdzi się w roli VMU do GameCube, pozwalając kontynuować zaczęta przed telewizorem grę z dala od konsoli.

Majesco, wydawca mający za sobą takie tytuły jak Earthworm Jim 3D czy Pitfall, zapowiedziało dwie gry na GCN. Na razie nie wiadomo nic więcej, szczegóły poznamy dopiero podczas E3.

Korporacja Macronix podpisała z Nintendo wartą 75 milionów dolarów umowę na produkcję półprzewodników, z których wytwarzane będą chipy znajdujące się we wnętrzu konsoli.

Oto pierwszy powód do zmartwień dla przyszłych posiadaczy Nintendo: twórca Silent Hill, Akihiro Imamura, powiedział że druga część znanego survival horroru nie ma dużych szans ukazać się na konsoli Nintendo.

Przedstawiciel Capcomu, Yoshiaki Okamoto, stwierdził w wywiadzie dla Famitsu, że firma zamierza wydawać gry dla GCN na dużą skalę. Powiedział też: "jednym z powodów dla których nie robiliśmy gier na Nintendo 64 był zastosowany w konsoli nośnik danych (cartridge)".

Cześć! W Japonii w ostatnim miesiącu ukazało się mnóstwo gier, z których wybraliśmy cztery pozycje. Dwie na PS2 i dwie na PSX.

# Battle Gear 2

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Taito

**K**olejna konwersja z automatów trafiła w ręce japońskich posiadaczy PlayStation 2 - tym razem jest to firmowany przez Taito wyścig samochodowy, całkiem popularny w Kraju Kwitnącej Wiśni. Po uruchomieniu gry zamiast efektownego intra oglądamy standardowego replay'a jednego z zdefiniowanych przejazdów. Od razu też przekonujemy się, że grafika nie jest najmocniejszą stroną tej pozycji. Za to gdy usłyszałem dobiegające z głośnika dziwaczne bulgotanie natychmiast podniosłem poziom decybeli i usłyszałem wspaniały, tytułowy utwór wykonywany przez wyjącego Japończyka, w którym w refrenie powtarzają się słowa „battle giiiiiroo!”. Długo nie mogłem podnieść się z ziemi ze śmiechu. A gdy wreszcie wstałem - pojechałem dalej. A tutaj... Cóż, bez rewelacji. Ale także i bez wstydu - w końcu Taito to nie Namco czy Polyphony, a raczej niewielka i niezbyt zamożna firma. Mamy więc blisko 30 samochodów wyprodukowanych w fabrykach sześciu japońskich firm. Są tu Mazda, Honda, Subaru, Mitsubishi, Toyota i Nissan. Pojazdy różnią się osiąganiami, można też dowolnie modyfikować ich kolory. A gdy już wybierzemy wóz, zatwierdzamy jedną z czterech tras. Różnią się nie tylko grafiką, ale także i liczbą zakrętów. Zaczynamy na łatwej, pozwalającej na rozbijanie się szosie, a kończymy na krętej drodze w górach, gdzie niezbędne jest perfekcyjne opanowanie pojazdu. Model jazdy mamy tu bardzo zręcznościowy. Przypomina nieco

ten z serii Ridge Racer. Liczą się poślizgi kontrolowane i raczej odpuszczanie gazu, niż heblowanie. Pod względem oprawy gra nie pokazuje nam wiele. O ile pojazdy wyglądają dobrze, to tła są paskudne, a porozrywane tekstury także nie dodają grze uroku. Trzy widoki kamery - z samochodu z maską, bez maski oraz zza pojazdu. Ogólnie można pograć, ale jest już sporo ciekawszych pozycji. [Gulash]



Można także podłączyć dwie konsole przy pomocy kabela iLINK...



...i ścigać się na dwóch telewizorach. Gra wykorzystuje także modem do PS2 (który pojawił się w Japonii) do ściągania ghostów.

# Air Ranger

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Asmik Ace

**C**zytając tytuł gry można spodziewać się podniebnej strzelaniny, konkretnej jatki, ognia i pożogi... Nic z tych rzeczy. AIR RANGER jest symulatorem wielozadaniowego śmigłowca ratunkowego, wykorzystywanego przez służby ratownicze do zadań specjalnych. Może to być błyskawiczne przewiezienie drogą powietrzną rannego w wypadku osobnika do odległego szpitala, ewentualnie rozładowanie gigantycznego korka powstałego w wyniku zderzenia się samochodów na wąskim i ciasnym moście. Co zrobić z wrakiem samochodu skutecznie blokującym przejazd? Najłatwiej podczepić go do stalowej liny i

odholować, oczywiście drogą powietrzną. Kilka minut i ruch drogowy może zostać wznowiony... A w jaki sposób ewakuuje się pasażerów tonącego statku? Najłatwiej wystać śmigłowiec z zawieszonym na linie członkiem ekipy ratunkowej. Dyndający koleżka szybko i sprawnie wyłowi z wody zmarzniętych rozbitków. Te wszystkie przykłady zacerpnąłem bezpośrednio z misji wykonywanych w AIR RANGER - a będzie ich wiele więcej. Kierowanie śmigłowcem początkowo sprawiło mi stanowczo zbyt dużo kłopotów. Gdy zająłem do opcji i znalazłem możliwość włączenia uproszczonego sterowania (zbliżonego do kierowanych radiem modeli), od razu zrobiło się lepiej. W dalszym ciągu jednak gra jest trudna, a pilotowanie stalowego rumaka wcale nie jest łatwe. Trzeba brać pod uwagę wiele rzeczy - szybkość, wysokość, kąt nachylenia, a nawet prędkość wiatru. Oprawa graficzna jest - co tu dużo mówić - dość średnia, za to animacja raczej nie zwalnia i trzyma swoje 50 klatek na sekundę. Mimo prostoty i braku tekstur fajnie oddane są miasta, ślicznie wygląda także nasz śmigłowiec. Jest mnóstwo ustawień kamery, można ją praktycznie dowolnie obracać i przybliżać. [Gulash]



Miasto nie jest może efektowne, ale spełnia swoje zadanie.



Śmigłowiec na pasie startowym czeka na wezwanie.



Na tych screenach przedstawiamy widoki kamery - można nimi dowolnie manipulować, a nawet obejrzeć drugiego pilota, który jest - tadam! - kobietą.

## Puzznic

Platforma: PlayStation  
Producent: Asmik

**N**o proszę jaki mi się dostał rodzynek. Nie dość, że ładna, na oko ośmiobitowa grafika, to jeszcze w wersji japońskiej. Pogódźcie się z tym. Niektórzy ludzie mają farta i zostają recenzentami gier konsolowych, a wybrani z nich szczęściarze w obrębie każdej redakcji trafiają na takie perełki jak PUZZNIC.

Gra korzysta z pomysłu zaczerpniętego z gry niejakiego Pajitnova. Wiecie - twórcy TETRISA. Zasady są nieco inne, ale akcja z klockami, które stykają się i znikają - pozostała.

Gra jest podzielona na etapy, w których na czas rozwiązujemy łamigłówki. Nazywam je tak z braku lepszego słowa. W zasadzie każdy etap to plansza. Są na niej różnokolorowe klocki z różnymi symbolami. Naszym zadaniem jest takie pokierowanie klockami, aby zetknęły się i zniknęły. Jest tylko jedna sprawa - klocki można przesunąć na boki i zrzucić je w dół, a nie można wypchać ich na górę. Początkowo sprawa jest łatwa - wystarczy przesunąć klocek w lewo, a ten spada na inny, z tym samym symbolem i plansza zaliczona. Jednak z czasem robi się coraz trudniej.

Musimy układać klocki, tak aby po jednym przesunąć drugie, doprowadzać do takich łańcuchów, aby naraz stykały się więcej niż dwa kamienie itd. Po zakończeniu jednego etapu przechodzimy do następnego. W ramach fabularyzacji gra obdarowana została bandą ośmiu bossów zaczerpniętych z jakiejś mangi dla przedszkolaków. Po zaliczeniu odpowiedniej liczby plansz pojawia się dany boss, po czym w miejsce jego obrazka w galerii wskazuje tabliczka z napisem "Dead".



Chyba lubicie gry logiczne? No proszę, powiedzcie że lubicie takie gry...

Nie muszę dodawać jak bardzo dobrym pomysłem jest wprowadzenie elementu zabijania do gry pseudologicznej. Dzięki temu, nie mogę jej z czystym sumieniem polecić nikomu. Albo inaczej. W mojej głowie maluje się obraz osoby, która mogłaby w to zagrać. Ale nikt z was, nie chciałby tam zajrzeć. Wiercie mi, nie jesteście na to przygotowani. [Banan]



...Bo ja z uporem twierdzą, że w obecnej sytuacji PSX'a jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma. A warto wiedzieć co się ma. Wisz, rozumiesz Banan? [Gulash]

Platforma: PlayStation  
Producent: Asmik

## The Sniper


**S**traszny żartowniś z tego Gulasha, mówię wam. Teraz na przykład postanowił wrzucić do importów produkt tytułem SNIPER. Żeby nie wyłamywać się z tej konwencji żartu, postanowiłem zrobić niegorszego psikusa i opisać SNIPERA tak, jakby był grą. Seria D3 to gry z tzw. grupy niskobudżetowej, robionej zapewne przez zespół czterech studentów w wolnej chwili piszących "gry". Przyznam, że do pewnego momentu ludzie pracujący na "Snajperem" radzili sobie całkiem dobrze. Na pewno mieli fajny magnetofon z mikrofonem, bo dialogi są nagrane na odpowiednim poziomie. Mają też chyba jakiś skaner, bowiem ilustracje przewijające się w trakcie napisów robią pozytywne wrażenie. Ba - któryś z nich pewnie też pogrywa na pianinie, bo niezły dżezujący kawałek towarzyszy nam w trakcie animacji. A sama gra... Wcielajmy się w klockowatego, pozbawionego ust. ludzika imieniem Harry C. Spencer. Jest on fachowcem od eliminacji niepożądanych osób. Sam wybór akcji jest całkiem fajny.

Po prościutkiej, ale zdubbingowanej real-time'owej animacji, w której dostajemy zlecenie, dokonujemy wyboru miejsca strzału, oraz pory dnia. A potem trafiamy na dach, gdzie zaczyna się odliczanie. Na oddanie jednego jedynego strzału mamy - różnie - raz są to ponad dwie minuty, inny znowu - niewiele ponad półtorej. W tym czasie dzwoni do nas na komórkę koleżanka i mówi gdzie jest cel. Niestety mówi po japońsku, więc to nie pomaga. Oddajemy więc jeden strzał do jednej z wybranych postaci. Chybiamy - game over. Trafiamy nie tego - game over. Trafiamy tego co trzeba - napisy, koniec, a potem - następna część. I znowu napisy, wprowadzenie, wybór miejsca itd. Grę, jeżeli wie się co zrobić można przejść w jakieś pięć minut. Niezły zgrzywus z tego Gulasha, co? Ale spoko, ten tekst pewnie idzie do szuflady a ja posiedzę tu jeszcze trochę i zaczekam aż da mi tę prawdziwą grę do importów. Ba - pewnie nawet teraz stoi gdzieś w pobliżu i jeszcze się śmieje. [Banan]



Szczerze mówiąc myślałem na początku, że to PSX'owy odpowiednik SILENT SCOPE. I wydawał mi się ciekawy. Jak widać okrutnie się pomyliłem. [Gulash]



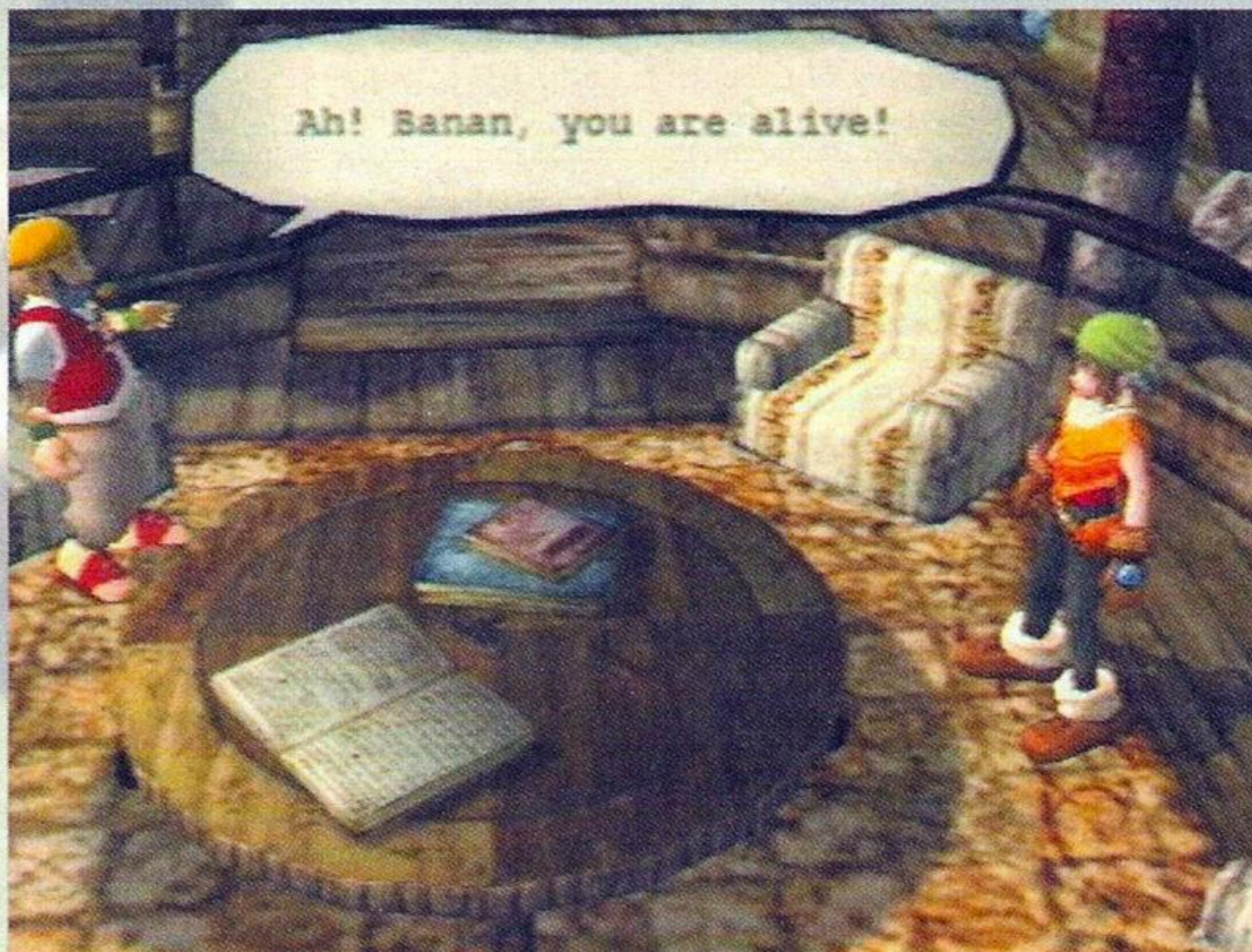


# DARK CLOUD

 TM

**Kręte są ścieżki jakimi kroczą myśli osób odpowiedzialnych za opracowywanie strojów, w jakie ubierani są potem bohaterowie gier. Chyba, że któryś z członków zespołu grafików czerpie pomysły ze swoich rodzinnych stron. Zważywszy na arabski turban i meksykańskie ponczo głównego bohatera Dark Cloud, szef zespołu nazywa się pewnie Mustafa Ibn Al Sanchez.**

**txt: Banan**



**I**ntro gry wprowadza nas w klimacik tajemniczego obrzędu rytualnego. Spora grupa postaci niczym w transie oddaje się hipnotycznemu tańcowi. Na pierwszy plan wysuwa się postać szamanki, za którą kroki bezwładnie powtarzają inni tancerze. Po chwili okazuje się, że roztańczeni ludzie stoją wokół wielkiej fioletowej kadzi sięgającej niemal do sufitu wielkiej sali, w której dzieje się cała akcja. Dodam tu od siebie, że tancerze poruszają się bardzo zgrabnie, a ich kroki mogą się podobać. Nie da się ukryć, że w szeregu nie występuje Barysznikow, ale jako grupa - spisują się całkiem nieźle. Po pewnym czasie do sali z wazą wchodzi



**O rany. Bohater tej gry ma taką samą kłsywę jak ja! A to ci heca...**

dwie postacie. Korpułentny jegomość oraz odziany w mundur zarezerwowany tradycyjnie dla dyktatorów gość z sumiastymi wąsami i orlim nosem. Ten drugi właśnie, jak się okazuje, to generał Flag. Z rozmowy dwóch postaci dowiadujemy się, że rytuał przyzywania dżinna zamkniętego w wazie zbliża się ku końcowi. Po dalszej chwili, z butelki wyskakuje wielka, różowa postać z kłami. To wspomniany dżinn. Swoim wyluzowanym stylem bycia zaskakuje początkowo obydwóch panów. Po chwili okazuje się, że jest też głodny po kilkunastu wiecznych drzemce i w ten sposób żegnamy się z korpułentnym towarzyszem generała Flaga. Po tym jednak dżinn podporządkowuje się swojemu oswobodzicielowi. Jak się okazuje wszystkim tym wydarzeniom przypatruje się białowłosa młodzieniec przywiązany za jednym z filarów...

Zaraz po tych wydarzeniach akcja przenosi się do rodzinnej wioski głównego bohatera naszej gry. Akurat u mnie, całkiem przypadkowo, okazało się, że ma on na imię Banan. Ale to mógł być każdy z was. No więc nasz bohater właśnie kończy obiad, kiedy do jego domku przybiega młoda dziewczyna. Pospiesza naszego młodego niejadka, przypominając mu o



Przez jakiś czas sądziłem, że to jeden z bardzo ładnych screenów, które złapałem podczas gry, ale Gulash właśnie podszeptał mi, że jest to screen z materiałów prasowych. Dostłownie przysięgłbym, że złapałem dokładnie taki sam...

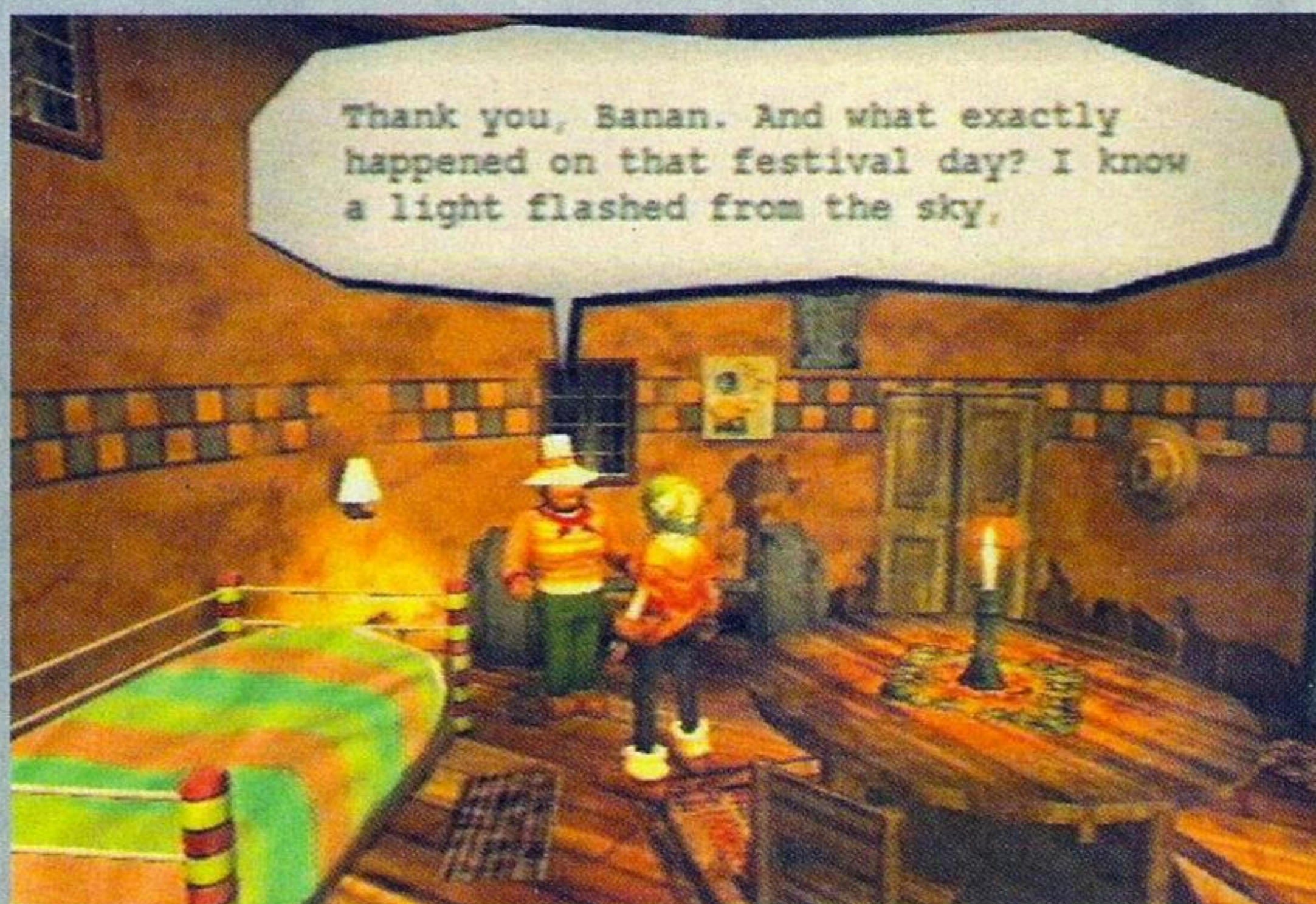
lokalnych obchodach odbywających się w wiosce, po czym zniecierpliwiona wybiega sama. Kiedy nasz człowiek postanawia wreszcie odstawić miskę, sam udaje się na główny plac, gdzie odbywają się właśnie wspomniane już obchody. Ceremonię brutalnie przerywa jednak przybycie generała Flaga wraz z dżinnem. Za namową generała, jegomość z wazy zaczyna wystrzeliwać w kierunku wioski potężne pociski magiczne, które w mgnieniu oka zrównują ją z ziemią. Ostatnią rzeczą jaką widzimy przed całkowitym rozwaleniem osady jest heroiczna próba, jakiej podejmuje się główny bohater. Próbuje on uratować życie młodej, unieruchomionej dziewczynki, na którą powoli zaczyna osuwać się konstrukcja młyna wodnego. Bohater skacze jej na ratunek w momencie, kiedy na bezradną kobietę właśnie wali się wieża...

Po zgaśnięciu ekranu pojawia się na nim nasz człowiek oraz dziwny staruszek. Przy pomocy kolorowych plansz oraz morza tekstu wyjaśnia on, że:

- staruszek jest królem wróżek
- dżinn jest bardzo, bardzo zły i trzeba go powstrzymać
- bohater jest bohaterem i ma dobre serce, więc dostanie potężną moc w postaci tajemniczego kamienia na rękę
- ta moc pozwoli mu odbudować wioskę, która rozpadła się na kawałki związane nitkami magicznymi.

I tak w sumie wygląda fabuła gry. Przy pomocy kamienia, którym obdarował nas staruszek nabieramy mocy, pozwalającej na zebranie fragmentów, na które podzielona została wioska w trakcie eksplozji. Kawałki te wyglądają jak zwyczajne artefakty, ale po przejściu do specjalnego trybu edycji mamy możliwość manipulowania nimi i odbudowywania z nich wioski.

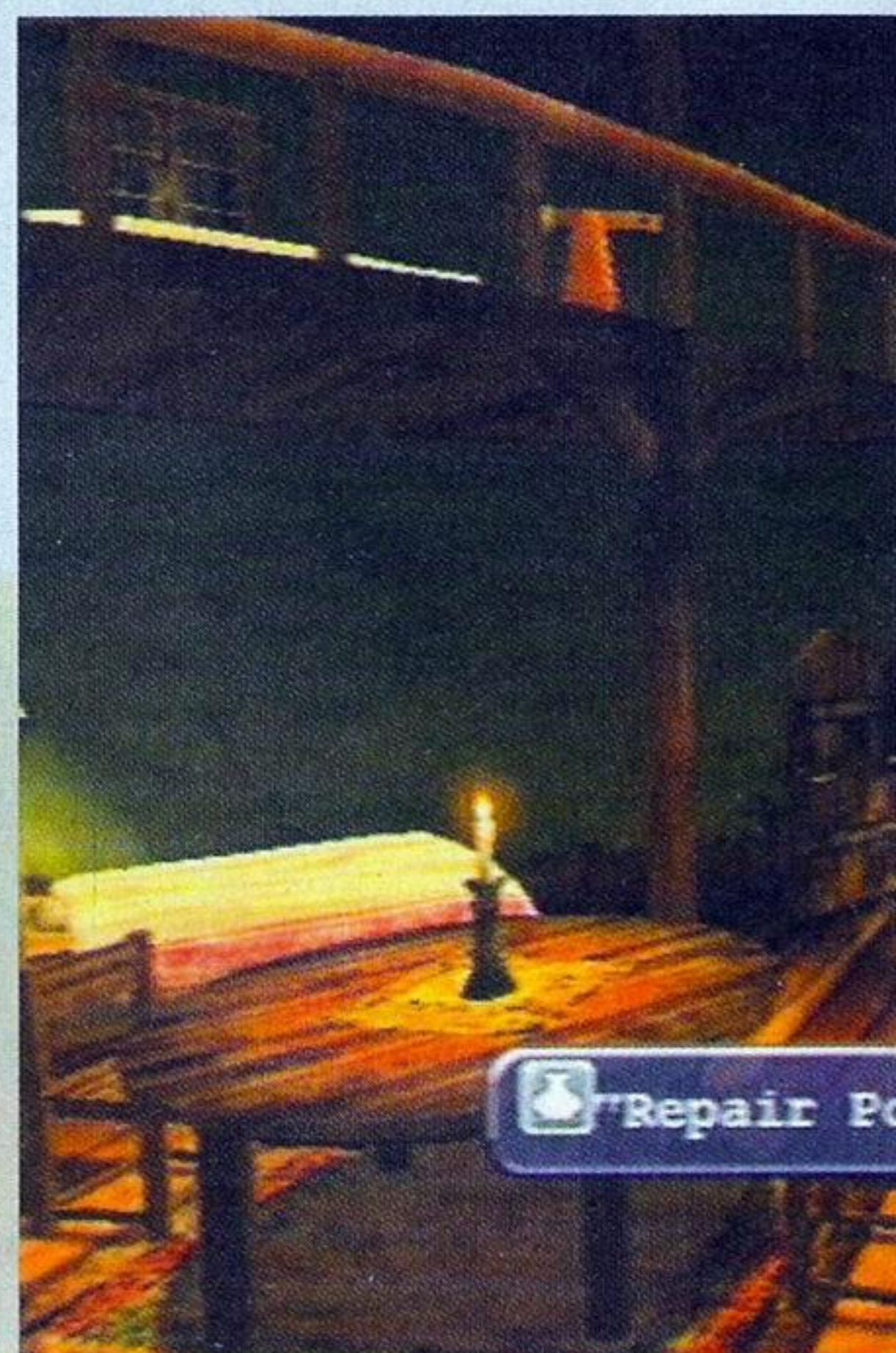
Grę rozpoczynamy w szczerym polu, gdzie jeszcze do niedawna stała wioska. Okazuje się, że ocalał tylko spory dom wodza. Ten zaś radzi, abyśmy poszli po pomoc do mędrca zamieszkującego pobliską jaskinię. Sterowanie jest bardzo proste i odbywa się przy pomocy gałki analogowej. Bohater



Mieszkańcy wioski, kiedy już przywracamy ich na swoje miejsca, są bardzo zszokowani wydarzeniami, które miały miejsce. Oto jeden ze zdziwionych braci Macho...

wygląda dość chociaż, jak już mieliście okazję przekonać - ma maskujący pochodzenie strój. Aha ma też trochę zbyt patykowane nogi. Teren, po którym się poruszamy jest na początku bardzo jałowy, więc nie można za bardzo rozwdzić się nad grafiką, ale jak na pierwszy rzut oka jest dobrze. W trybie eksploracji wioski nie możemy walczyć i jedynymi opcjami dostępnymi podczas przechadzania się po terenie jest możliwość pojrzenia na świat z perspektywy fpp oraz wejście do ekranu opcji. Ponadto jednak, naciskając Select wchodzimy w tryb planowania wioski i manipulowania jej znajduwanymi fragmentami. Kamera przenosi się wtedy do góry i z takiej perspektywy możemy dokonywać zmian. Zresztą efekt ten możecie zobaczyć w ramce z boku. A na razie i tak brakuje nam jakichkolwiek przedmiotów. Poza tymi wszystkimi opcjami możemy też manipulować kamerą. Ponieważ chwilowo nie mamy żadnych fragmentów wioski ani niczego innego, możemy spokojnie się tam udać. Po wejściu do jaskini zaczyna się tryb gry znany z Zeldy. Nasz bohater ma do dyspozycji miecz

(choć początkowo jest to tylko nóż), którego ciosy łączą się w combosy jak mówi stara wiejska przysłowka. W sumie możemy zadać pięć połączonych ze sobą ciosów - ostatni z nich jest wtedy potężnym cięciem z góry do dołu. Poza tym można też naładować specjalną poprzez przytrzymanie i przytrzymanie przycisku ataku. Jest też drugi wariant - po przytrzymaniu ataku, a następnie dodaniu jeszcze kierunku. Atak specjalny powoduje, że nasz dzielny naśladowca Sindbada Żeglarza okręca się wokół siebie zmiatając wszystko na swej drodze. I wszystko byłoby fajnie, gdyby nie to, że broń ma wskaźnik zmęczenia materiału. A po jego osiągnięciu - ulega uszkodzeniu. Podstawowy nóż nie może ulec całkowitemu zniszczeniu, ale inne, lepsze kosy znajduwane w czasie gry - tak. Trzeba więc bacznie uważać, aby nie zatopić się w walce przez co broń ulegnie zniszczeniu. Tym bardziej, że w grze są dość rozbudowane możliwości ulepszenia oręża, podniesienia jego atrybutów albo przekucia w jakąś inną broń. Uszkodzoną broń można naprawiać poprzez użycie proszku regenerującego. Tylko jest jeden problem. Bardzo trudno go znaleźć. A



We własnym domku znalazłem proszek do reperowania broni. Prawdziwy rarytas.



Generał Flag i jego kumpel, znany również jako Zakąska dla Dżinna.



Oto okienko, w którym oglądamy broń, tu też dokonujemy jej naprawy i ugrade'ów.

walki są bardzo częste. Po korytarzach jaskiń kręcą się różne rodzaje potworków. Początkowo są to tylko szkielety, uzbrojeni w wielkie maczugi kurduple oraz nietoperze. Ale z czasem asortyment się zwiększa. Praktycznie każde nowe pomieszczenie to nowe bestie oraz nowe przedmioty do znalezienia. Te drugie występują w postaci kul oraz skrzyń. W skrzyniach znajdujemy różne ciekawe przedmioty w rodzaju map, bochenków chleba, bananów i butelek z wodą, a w tajemniczych kulach (otwieranych kamieniem, noszonym na ręce) - artefakty, czyli m.in. fragmenty wioski oraz bonusy do broni. Woda odgrywa bardzo istotną rolę. Na początku gry mamy tylko trzy flaszeczki, które opróżniają się w miarę zwiedzania korytarzy. Gdzieś tam można znaleźć małe fontanny, które poją sterowaną postać. Do tego samego może posłużyć znaleziony bukłak. Jeżeli jednak zbyt długo nie pijemy wody, nasz człowiek zaczyna tracić zdrowie. Zwiedzanie jaskiń ułatwiają znajduwane mapy korytarzy oraz przedmioty odkrywające położenie wszystkich skrzyń, kul oraz przeciwników. Sam eksploracja byłaby może



A otóż i screen z ciemnego i ponurego wnętrza jaskiń. Zeldowata sprawa...

Oto kolejny przybytek. Ten wóz to w rzeczywistości sklep prowadzony przez zramolalego starca, który (przynajmniej w tej wczesnej wersji gry) ma ceny wywalone w kosmos.



A oto widok z domu wodza na postawione przeze mnie budowle. Wolna ręka w kreowaniu oblicza wioski to bardzo dobry pomysł. Szczególnie dla osób ze smykalką do architektury.

monotonna, ale świadomość odnajdywania coraz to nowych elementów wioski oraz konieczność kontrolowania poziomu nawodnienia organizmu przy jednoczesnym sprawdzaniu stanu broni powoduje, że wdziera się tu nerwowość. W dodatku na niektórych piętrach jaskiń nie ma wodospadów, a proszek do naprawy broni to prawdziwa rzadkość. Być może jest to wina wczesnej wersji gry i rozmieszczenie przedmiotów nie jest jeszcze do końca dopracowane. Być może zaś jest jakiś inny sposób na oszczędzanie broni, którego jednak nie poznałem, ponieważ dialogi odbywane w jaskiniach nie zostały jeszcze przetłumaczone na angielski (a w korytarzach znowu pojawia się dziadek i coś tam na temat broni gładził).

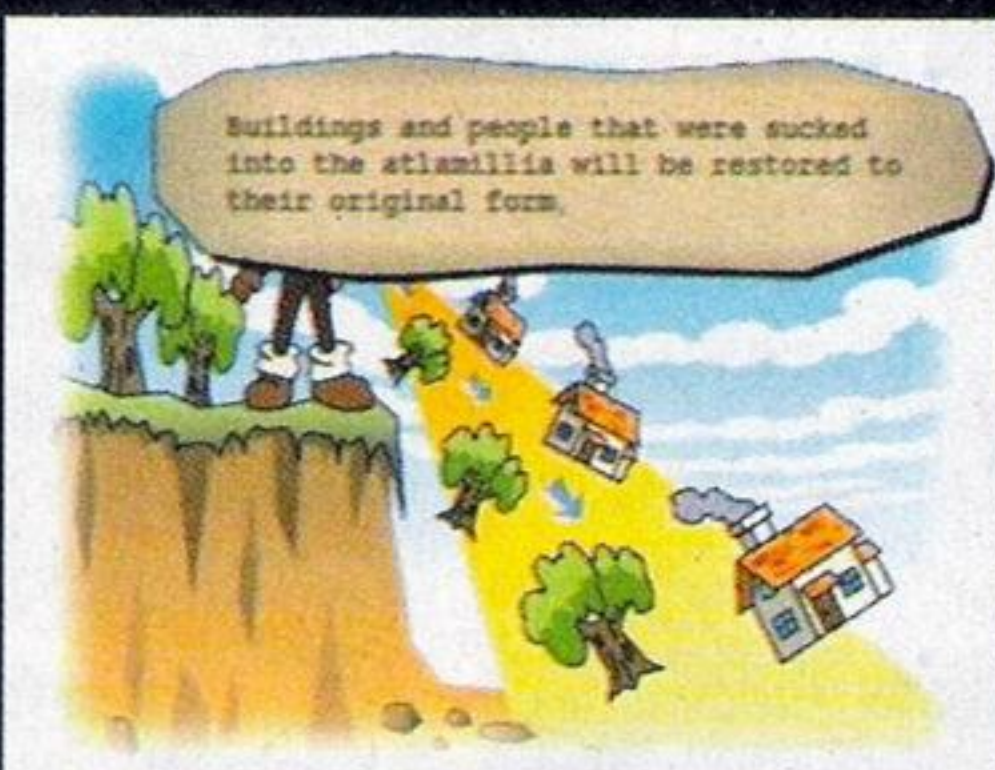
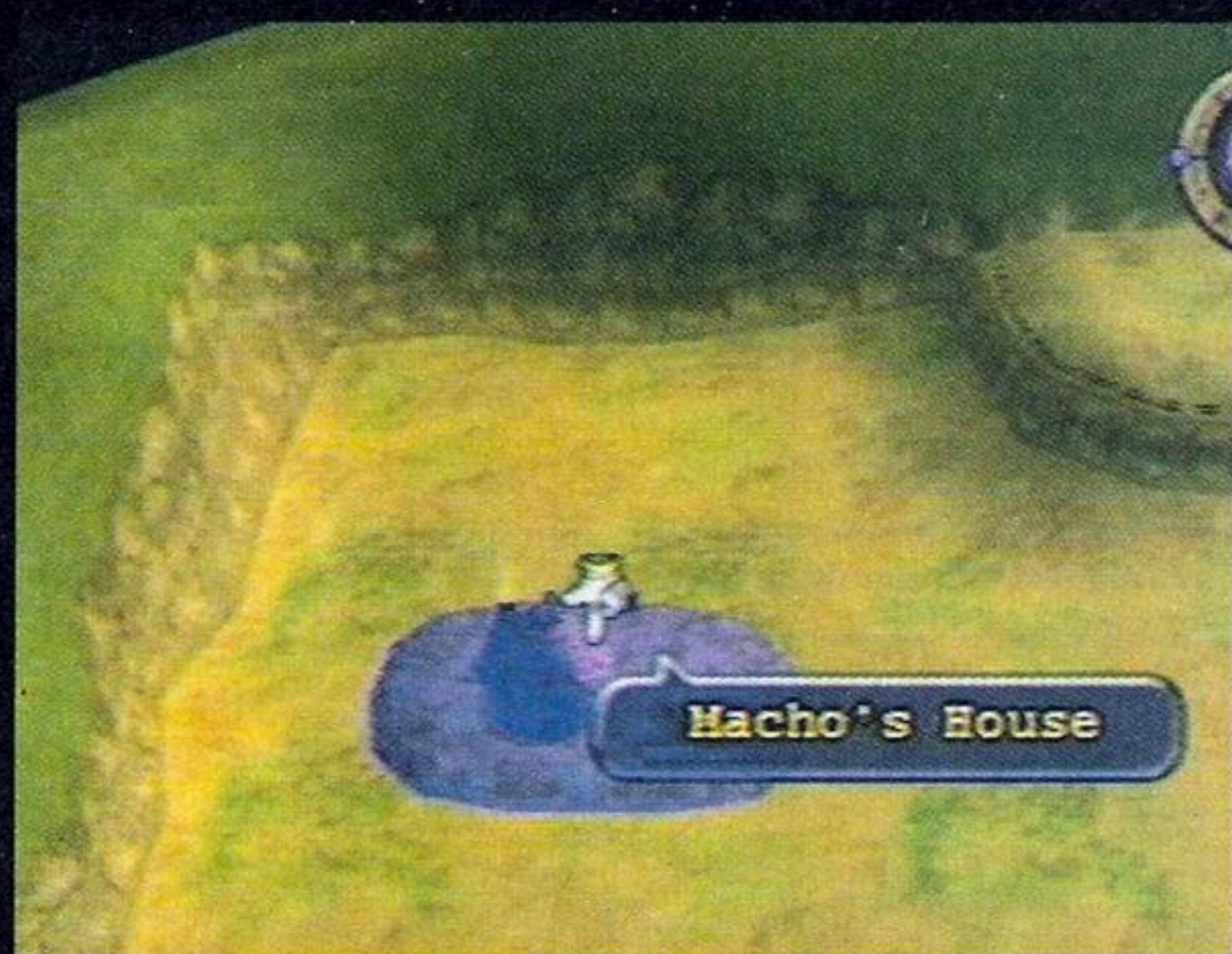
Po każdorazowej zmianie piętra jaskiń mamy możliwość jej opuszczenia i powrotu do wioski. Tutaj składamy do kupki zebrane elementy i możemy wrócić do jaskiń na to piętro, na które mieliśmy właśnie przejść. Bardzo wygodne rozwiązanie trzeba przyznać. Jako ciekawostkę należy uznać walkę z jednym z bossów. Odbywała się ona na zasadzie znanej z Bust a Groove, czyli poprzez wciśnięcie odpowiednich przycisków przelatujących na ekranie w odpowiednim momencie. My naciskamy przyciski, a nasz człowiek walczy. Fajna sprawa.

Gra jak na razie robi dobre wrażenie. Jest pomysłowa, a w miejscach, w których kseruje pomysły innych robi to przynajmniej ze smakiem. Zaczekamy na pełną wersję, ale na razie prognozy są dobre.

## Odbudujemy stary dom, jeszcze jeden stary dom...

Po zebraniu w jaskini pierwszych fragmentów jednego ze zniszczonych domostw i gdy wrócimy do wioski, zaczyna się zabawa w robienie naszego własnego miasteczka.

Przy pomocy przycisku Select włączamy widok z góry. Tutaj dokonujemy oględzin znalezionych fragmentów. Pierwszym znalezionym przeze mnie domkiem był dom Macho. Od razu postawiłem go w wiosce, dorzuciłem wieżę, kępkę drzew oraz pociągnęłam rzeczkę. Okazało się jednak, że sam dom to jeszcze nie wszystko. Każde z zabudowań ma też swoje własne małe sloty na odpowiednie elementy. Dom Macho miał m.in. dwa sloty na osoby, jeden na dodatkowe pomieszczenie i jeden na sztangę. Aby skompletować cały domek, musimy znaleźć w podziemiach wszystkie elementy danej posiadłości. Dopiero po tym dostajemy od właściciela nagrodę. W przypadku Macho był nią artefakt poprawiający skuteczność miecza w walce z przeciwnikami z kamienia. Z kolei skompletowanie sklepu powoduje, że przedsiębiorstwo otwiera się i możemy dokonywać tam zakupów. Przez to cały czas dążymy do kompletowania kolejnych elementów wioski - są przydatne. No i my decydujemy co gdzie stanie.



Na screenie z lewej strony widoczna jest jedna z plansz, przy pomocy których staruszek tłumaczy nam w jaki sposób będziemy odbudowywać wioskę. Z kolei następnne dwa screeny to to samo miejsce z dwóch perspektyw. Środkowy screen to widok z trybu edycji, a ten obok - standardowy widok. Co najlepsze - przenoszenie się z jednego ujęcia do drugiego jest dynamiczne i odbywa się błyskawicznie!

# GAME BOY ADVANCE™

## PODSUMOWANIE PRZED PREMIERĄ

21 marca 2001 to data, która zostanie zapamiętana przez wszystkich fanów konsol na całym świecie. Jest to nie tylko data premiery konsolki GameBoy Advance, ale także jednoznaczny tryumf tej konsolki nad całą resztą produktów tego typu dostępnych na rynku. GameBoy Advance zdmuchnął konkurencję zanim pojawił się na półkach sklepowych, a gdy to się już stało sprzedał się ponad siedem razy lepiej, niż ostatni hit - Playstation 2.

Po raz pierwszy od początku dziejów konsol gracze komputerowi pokiwali głowami z uznaniem dla tego małego, ale jakże potężnego sprzętu. Grafika przestała być umowna, nie potrzeba będzie już stylu superdeformed, żeby oddać środowisko gry. GameBoy Advance tyknął graczy, niczym potwór. A to jeszcze nie wszystko!

Na górze - jak zwykle - port do kabla typu Link umożliwiającego łączenie dwóch kieszonolek. Oprócz znanego nam kabelka, do GBA będzie można podłączyć tzw. Mobile Adapter, czyli sprzęt łączący GBA z telefonem komórkowym. Nintendo zapowiada gry multiplayerowe, które dadzą możliwość zabawy czterem graczom naraz, nawet wtedy, gdy tylko jeden z nich będzie miał cartę z grą. Wreszcie ktoś pomyślał!

### txt: Pocketto

Krzyżak kierunków zawiódł wszystkich, którzy sądzą, iż Nintendo weźmie wreszcie przykład z konsolki NeoGeo i zamontuje na GBA mały joystick. A tutaj - krzyżak powraca. Bez rewelacji - działa i używa się go tak samo, jak w GBC, może jest trochę wyższy. Z kształtu GBA wynika, że będzie trzeba ułożyć ręce nieco inaczej, by go sięgnąć - tym samym więcej kieszonolki wystaje nam na dole, pod dłońmi, niż na górze. Reasumując - bez rewelacji. Kontrola bez zmian.

Przyciski START i SELECT - analogicznie jak w GBC. Może tylko nieco bardziej wtapiają się w konsolkę i trudniej w nie trafić, jeśli chce się to zrobić szybko. Służą do uruchomienia gry z ekranu startowego i wyboru opcji. W niektórych grach przydziela im się funkcje oddzielne, inne dla każdej gry. Np. zmianę broni czy otwieranie podręcznego plecaka.

Pod kontrolerem kierunków, na dole znajduje się włącznik konsolki. Wygląda identycznie, jak ten w GB Color, tyle, że teraz przesuwają się go w prawo i w lewo. Dziwne miejsce jak na włącznik i użytkownicy, którzy go szukają zwykle są dosyć zaskoczeni. Po włączeniu kieszonolki na ekranie pojawia się kolorowy napis GAME BOY, który wydaje się zjeżdżać spoza ekranu i przez chwilę odbija się na niewidzialnej podłodze, a potem przepływa przezeń błysk światła. Nowa generacja jak nic. Po wyłączeniu konsolki napis zostaje przez chwilę na ekraniku - niby wynika to z technologii, ale fajnie wygląda. Jak widać GBA wyłącza się kciukiem lewej ręki, co jest pomysłem, bo palec wskazujący powinien opierać się na nowych przyciskach.



Skąd my to znamy? Dwa przyciski na górze obudowy kieszonolki, idealnie pod palce wskazujące. Zapewne znajdą zastosowanie tam, gdzie duża liczba przycisków daje wygodę rozgrywki. Na przykład w GT służą do zmiany biegów, gdy wyłączymy automatyczną skrzynię. Jeśli masz większe niż średnia krajowa dłonie, to trochę się napocisz, żeby płynnie nimi operować. Konsolka jest zbyt mała, żeby wygodnie ją objąć. Ale może tylko marudzimy?...

Pierwsze miejsce, na którym skupi się bez wątpienia cała nasza uwaga - stare, dobre przyciski „A” i „B”. Niemal żadnych zmian, przesiadka z GB Color na GB Advance będzie płynna jak śmigus dyngus. Zwróćcie za to uwagę na diodę kontrolną nad kontrolerem - jej kolor informuje o zużyciu baterii. Czerwony włącza się, gdy baterie są już słabe. Na naszym zdjęciu baterijki miały się dobrze. Jeszcze.

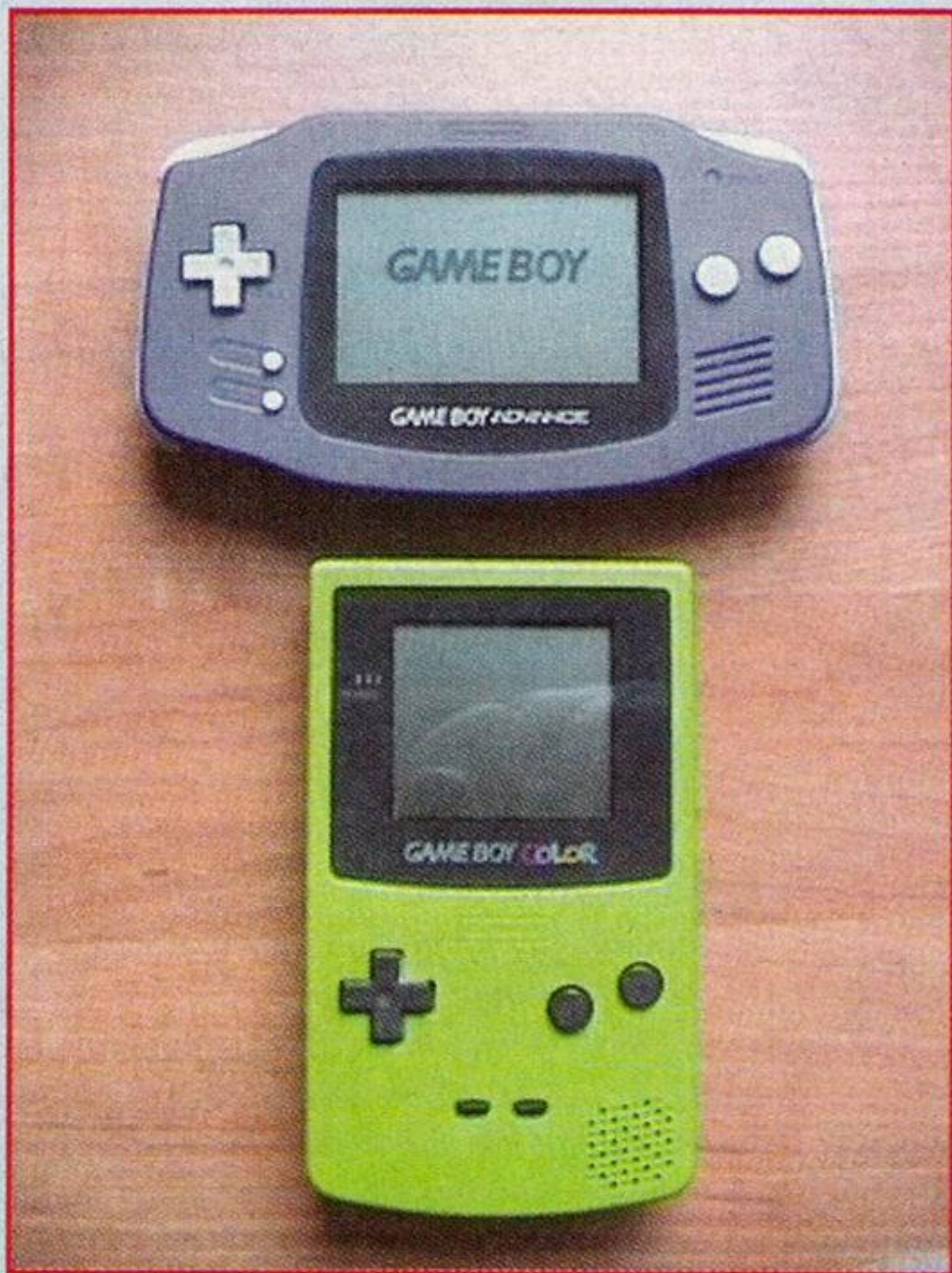
A na dole, pod przyciskami wejście na słuchawki (mały jack) i regulator głośności w formie kręcącego się kółeczka. Zupełnie tak samo, jak w GameBoy Color. Głośniczek ma za to zdecydowanie lepszą jakość. Osobiście polecamy jednak słuchawki, albo głośniczki komputerowe. Konkretna sprawa.

Miejsce na cartę i baterie. Baterie - dwa paluszki. Wejście na cartę odróżnia cartridge GB Color i GB od GB Advance. Dzieje się to na prostej zasadzie mechanicznej - w porcie są ząbki, które wciskane są przez kany na cartce od GBC i GB. Cart GBA ich nie ma, ponieważ w tym miejscu jest „ścięty”.

**ADVANCE OBOK KIELBAS**

Sceny, jakie pamiętamy z premier innych konsol, nie mogły nie mieć miejsca teraz. Oczekiwanie od poprzedniego dnia pod sklepem. Cała noc przed drzwiami! Na pytania dziennikarzy, czemu tak stoją – odpowiadali, że to „zabawne”. Rankiem 21 marca ulice miast były na wpół opustoszałe. Dwustu- i trzystuosobowe kolejki nie były niczym dziwnym. Niektórzy próbowali wślizgiwać się do sklepu tylnymi drzwiami, inni znów odbierać szczęśliwym, świeżym nadywcom konsolkę drogą napadu. We wszystkich tych przypadkach ujawniała się jednak solidarność fanów i przypadki tego rodzaju wspólnymi siłami doprowadzano do porządku.

Normalną kolejną rzeczą Japonia odnotowała w tych dniach zwolnienia z pracy i ze szkoły. Szef i rodzice rozumieją – „Masz tu kasę i kup przy okazji mnie” mówili do swoich podwładnych. Obstawianie sklepów ze sprzętem elektronicznym, zabawkami, ubraniami, a wreszcie sklepów spożywczych, do których zmyślni właściciele sprowadzili GameBoye. Sprzęt sprzedaje się na pniu!



Ciężko porównywać wielkość GBA i GBC. Wygląda jednak na to, że Nintendo idzie w stronę kina panoramicznego. :)

**LICZBY, LICZBY...**

Oto dane ze sprzedaży z ostatniego tygodnia marca dotyczące japońskiego GameBoya Advance i jego gier: GBA sprzedano 531 000 sztuk konsoli (dodajmy, że w tym samym czasie, po jej premierze sprzedano 70 000 sztuk PlayStation 2). Ciężko będzie powtórzyć ten sukces.

A teraz gry:

1. Super Mario Advance 159,000
2. F-Zero 80,000



Spójrzcie jak minimalna jest różnica wielkości między GBA a PS One. Ich ekraniki niemal wcale nie różnią się wielkością.

**PIERWSZE GRY NA GBA!**

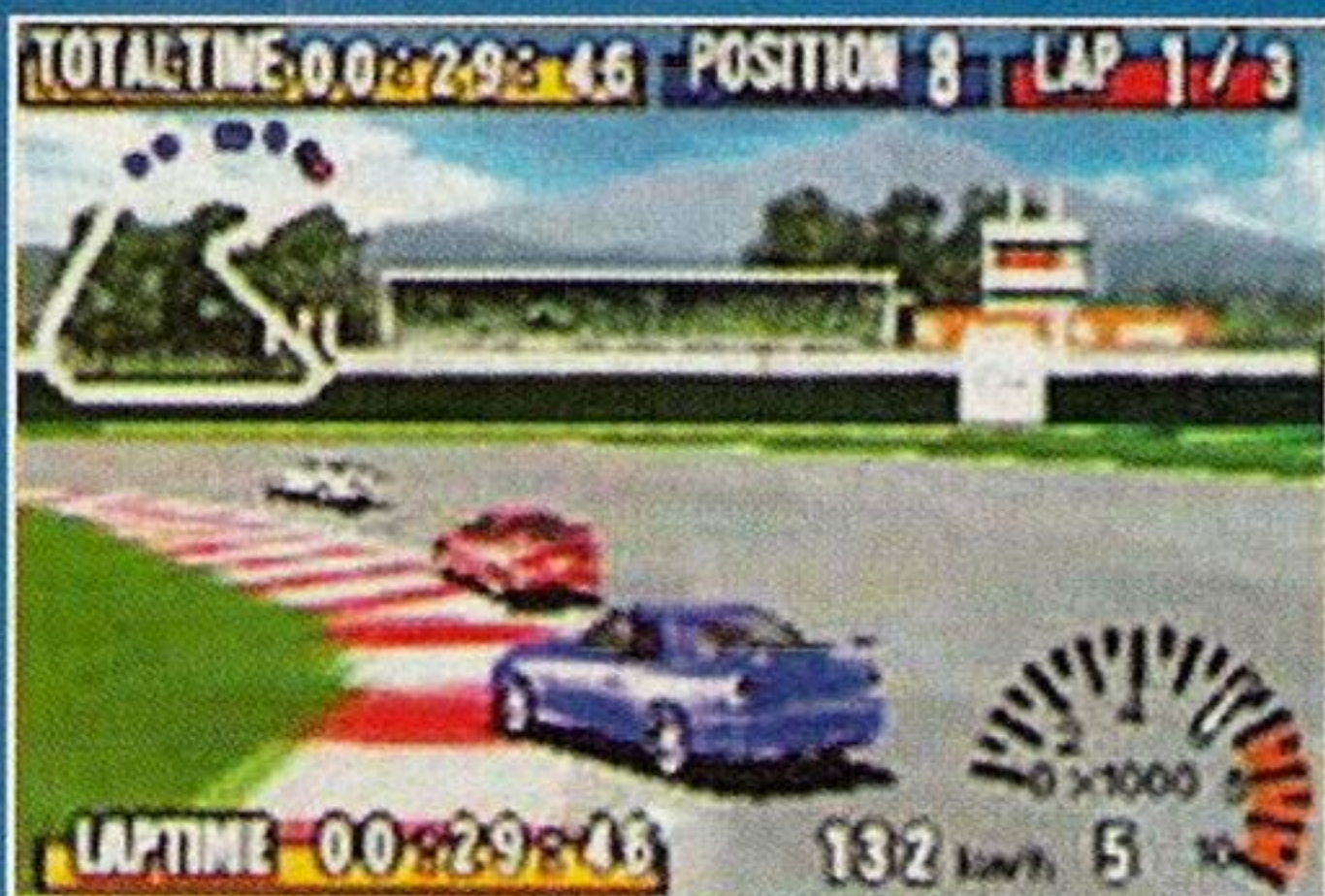
Razem z GBA w nasze żądne wrażeń łapki wpadło sześć gier. Z chęcią podzielimy się opinią... A na następnych stronach - 18 najciekawszych zapowiedzi!

**SUPER MARIO ADVANCE**

Ponieważ każda konsolka musi mieć swojego sztandarowego MARIO, GBA nie może być wyjątkiem. SUPER MARIO ADVANCE pochodzi ze znamienitego rodu platformerek firmy Nintendo. Zabawa polega – jak zwykle – na skakaniu po coraz dziwniejszych poziomach, zbieraniu bonusów i pokonywaniu przeciwności (oraz przeciwników). Dodatkową atrakcją tej gry jest opcja multiplayer, pozwalająca na zabawę nawet czterem osobom naraz i to przy jednym carcie! Odbija się to tak, że połączone konsole, które nie mają cartów, ściągają dane od GBA z cartem. Po kilkudziesięciu sekundach rozpoczyna się gra polegająca na tym, że wygrywa zawodnik, który ostatni zostanie na arenie, albo ten, który pierwszy zbierze sześć monet. Świetna,

**F-ZERO**

To uderzenie w kierunku wyścigów kosmicznych. Faktycznie udane. Od momentu premiery fani dyskutują co jest lepsze: F-ZERO, czy ADVANCE GT. Ciężko powiedzieć. W F-ZERO w szranki stają kierowcy hoverów, czyli pojazdów unoszących się tuż nad powierzchnią toru. Poprzez zminimalizowanie tarcia, możliwe jest osiągnięcie niesamowitych prędkości. Oto idea gry. Projekty torów zasługują co najmniej na pochwałę. Zabawa jest świetna, nie za prosta i im dalej w las, tym więcej ciekawostek. Pojawiają się przeszkody, fragmenty tras ze zmniejszoną grawitacją. Grafika jest płynna, a hitem jest specyficzny graficzny efekt, jakim zakodowano pobocze. Migoczące kolory sprawiają wrażenie ciekłej rtęci – naprawdę fenomenalne.

**ADVANCE GT**

No właśnie. Główną konkurencją dla F-ZERO (a może odwrotnie) jest wyścig samochodowy ADVANCE GT. Mimo idei tradycjonalizmu, jakiej holduje, ma w dziedzinie wyścigów sporo do powiedzenia. Mamy więc kilka rodzajów samochodów, wybieramy sobie ulubiony typ, a potem kolekcjonujemy ulubione części. Za kasę wygraną podczas wyścigów można nabyć amortyzatory, opony, hamulce – słowem: wszystko. I – co ciekawsze – ma to doskonale odbicie w osiągnięciach samochodu. Każdy wyścig ma swoje opcje uczestnictwa: można testować jakość dobranej opony, powalczyć na czas – wygrywając pozycję startową, czy wreszcie się ścigać. Dla fanów wyścigów to zupełnie nowa jakość. Wciąga nawet najtwardszych.

**ROCKMAN EXE**

Gry z serii o Mega Manie kojarzą się nieodmiennie z koleśkiem ubranym w stalową jesionkę, walczącym ze wszystkim co chce zagrozić ludzkości. Mega Man wystąpił w kilkudziesięciu grach i jest prawdziwym weteranem konsol. Tym razem jednak zobaczymy go w innym wcieleniu. MEGA MAN EXE na GBA, nie jest strzelanką, ani platformerem, jak miało to miejsce do tej pory. Jest strategiczną grą rpg. Rzecz cała toczy się w świecie, gdzie ludzie zafascynowani są Mega Manem. Mają nawet specjalne super-lalki, które posiadają moc tego superbohatera. Lalki owe stają do walki, wybrane przez swoich właścicieli. Tła przepiękne, lokacje ciekawe i całkiem sporo akcji. Nowe wcielenie Mega Mana zadziwiło cały świat.

**NAPOLEON**

Jest pierwszą grą strategiczną na GBA i – trzeba od razu zaznaczyć – udaną. Wcielamy się w postać słynnego małego – wielkiego generała Bonaparte, by siać śmierć i zniszczenie w oddziałach wroga. Zabawa polega na odpowiednim manewrowaniu armią, taktycznymi zagrywkami wpuszczania wroga w pułapki i wykorzystywania architektury terenu. NAPOLEON jest świetnym produktem. Akcja jest żywa, doskonale rozłożono system kierowania na dostępne w GBA klawisze, możliwości działania duże. Rozgrywka wiąże się z przemieszczaniem się osoby generała po polu bitwy i manewrowaniu wojskami. Należy jednak liczyć się z tym, że i generał nie jest z kamienia i kiedy rozgorzeje bitwa, powinien wyczołgać się na wzgórze.

**TWEETY AND THE MAGICAL JEWEL**

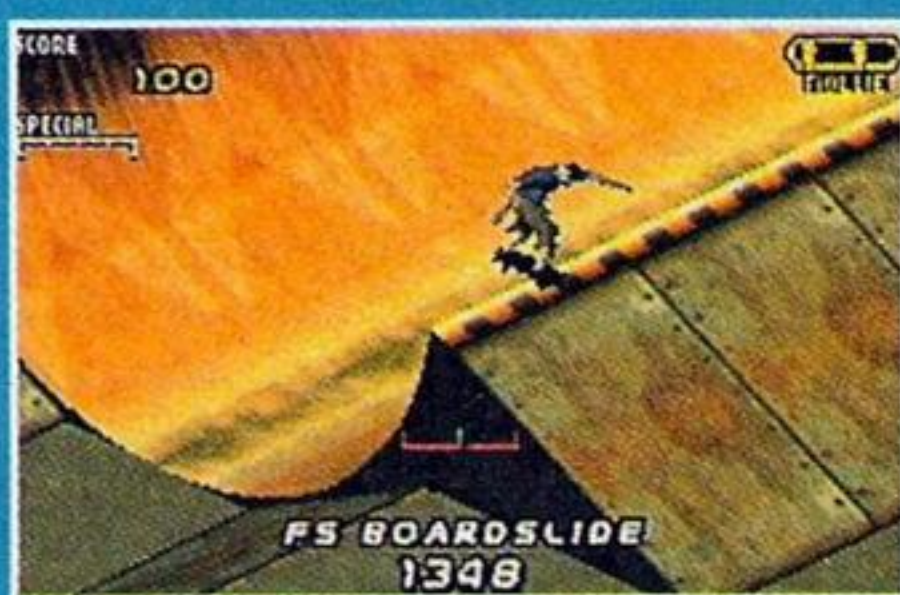
Jest pierwszą zaprojektowaną grą na GBA, która z założenia służyć ma kilku graczom na raz. Innymi słowy opcja multiplayer jest w niej podstawowa. Jest to jedyna gra na tej liście, co do której mamy jednoznacznie negatywne uczucia. Po pierwsze grywalność i pomysły na mini-gry, w których zmierzają uczestniczący w zabawie gracze, są wręcz cienkie, a niektóre z nich czysto skopiowane z TWEETY'S HIGH FLYING ADVENTURE. To źle, bo wskazuje na to, że pomysł w głowach koderów pojawił się tylko raz, a teraz chcą na nim dociągnąć dalej. Graficznie i muzycznie na przyzwoitym poziomie. A dlaczego w takim razie o tym piszemy? Żeby wam przypomnieć, że nie da się tak, żeby wszystko było super. Nie wszystko złoto co na GBA.



# CO NA HORYZONCIE?

## TONY HAWK PRO SKATER 2

Ugh – znowu. Niesamowite. Jak ta gra wygląda! Jest to symulator deski na GBA. Dostępnych będzie sześć skateparków (znanych z wersji na duże konsole) i tony zabawy. Screeny i filmiki – imponujące. Wreszcie przestanie to być schemat, a zacznie prawdziwy symulator. Spójrzcie sami.



## DODGEBALL ADVANCE

Pod tą skomplikowaną nazwą kryje się słynna gra, zwana u nas zbijakiem, lub grą w dwa ognie. W związku z rosnącą popularnością tej dyscypliny mamy grę sportową na GBA. I to jaką! Dla rozbudzenia smaku powiem tylko, że jest 50 technik rzutu piłki. Technika, kochani.

## CASTLEVANIA

To słynny, przewijany platformer – klasyka horroru swego gatunku. Wcielasz się w rolę jednego z dwóch uczniów pogromcy Draculi, który teraz uprowadził twojego Mistrza. Musisz wyruszyć w pełną koszmarów trasę i ukarać porywacza, uwalniając mistrza. Powrót do klasyki.



## MARIO KART ADVANCE

Wścig z opcją na kilku graczy. Postacie znane z gier cyklu Mario zasiadają w małych samochodzikach, typu gokart i zasuwać po torach. Dodatkowym elementem ubarwiającym grę są niespodzianki znajdujące na drodze, którymi można uprzykrzać życie oponentom.

## FINAL FIGHT ONE

FFO jest przeniesioną na GBA grą, która rządziła na SNESIE jeszcze w latach 90-tych poprzedniego wieku. Zasady proste: idziesz i rozwalasz wszystko co na twojej drodze za pomocą pięści, nóg i strzałów z banki. Można podnosić przedmioty, rzucać nimi, uderzać w przeciwników.



## RAYMAN ADVANCE

Oto wielki powrót króla piękności. RAYMAN konkretnie nakreśla swoje miejsce wśród gier platformowych i tym razem ma nie zawieść. Będzie to konwersja ze słynnej pierwszej części, dostosowana do warunków GBA i dojąca go z mocy obliczeniowej jak tylko można. Czy przebieje MARIO?

## STREET FIGHTER II

Jest opcja multiplayer, jest odpyta postaci i są combosy. Płynniutka i dokładna animacja. Czego chcieć więcej od gry, która jest mordobiciem? Nie ma w tym żadnego haka. Street Fighter powraca na łamy kieszonolek. Zapowiada się świetnie i jest już niemal pewne, że się na niej nie zawiedziemy.



## KONAMI KRAZY RACERS

Jedyna konkurencja dla MARIO KART ADVANCE. Znowu barwne, szybkie i wesołe wyścigi kartów. Dość rozbudowana opcja gry na czterech graczy promuje tę grę wysoko w rankingach. Dodatkowo płynna, wyrazista grafika. Czego chcieć więcej?

## BREATH OF FIRE

To kolejna gra RPG proponowana przez koderów z Japonii. Piękne pejzaże i postacie bohaterów, z których kilka odkrywa w sobie smocze moce. Powiada się, iż będzie to wielki powrót tej serii na GameBoya Advance. Jak będzie naprawdę – przekonamy się po premierze.



3. Power Pro Kun 77,000
4. Yugioh 56,000
5. Rockman EXE 46,000
6. Mr Driller 2 42,000
7. Kuru Kuru Kururin 34,000
8. Castlevania 23,000
9. Napoleon 14,000
10. Wai Wai Racing 13,000

Kalkulując dalej w pierwszym tygodniu sprzedano 544 000 kopii gier na GBA, co daje średnio 1.02 gry na jedną konsolę. Zwróćcie też uwagę jak wyprzedził inne tytuły SUPER MARIO ADVANCE – radzi sobie niemal dwukrotnie lepiej od F-ZERO. Na dzień dzisiejszy jest najbardziej poszukiwanym cartem w Japonii (choć naszym zdaniem, wcale nie jest rewelacyjny).



Oto cart do GBA (z lewej) i do GBC. Cart do GBA jest tak mały, że aż trudno uwierzyć. Chyba po to, żeby się gubił.

## KOLORY

Jeśli zaś chodzi o kolory GBA – bezdyskusyjnie wygrał milky blue, czyli półprzezroczysty, niebieskawy kolor obudowy. U nas będzie się on nazywał bodajże Glacjer (Złodowaciały?). To fakt, że w przypadku GBC półprzezroczyste kieszonolki wyglądały najładniej. Ciekawe dlaczego tak jest? Może nie wydają się nudne? W pogoni za dobrym trendem szykuje się premiera kolejnego półprzezroczystego koloru milky pink. Jeśli chcecie go zobaczyć – odsyłam do newsów w dziale POCKET w tym numerze.

Jeśli zaś mówić o zmianie nazw kolorów to w USA i Europie Violet będzie się nazywał Indigo, a White – Arctic. Poezja, panie, czy jak?



GBA z wciśniętym cartem wygląda jak zgrabna panienka. Kształty nienaganne. Wystaje tylko cymelek do wyciągnięcia.

## THANKS, EUROPE!

A tymczasem już wiadomo, że amerykańska premiera GBA będzie znacznie uboższa, niż planowano. Z jednego miliona rzuconych na rynek konsol Wielki Kraj Hamburgerów i



Za to z cartem do GBC niczym stara rajszpla. Obrzydliwie. Czy to ma zachęcać do kupna nowych gier?

# CO NA HORYZONCIE?

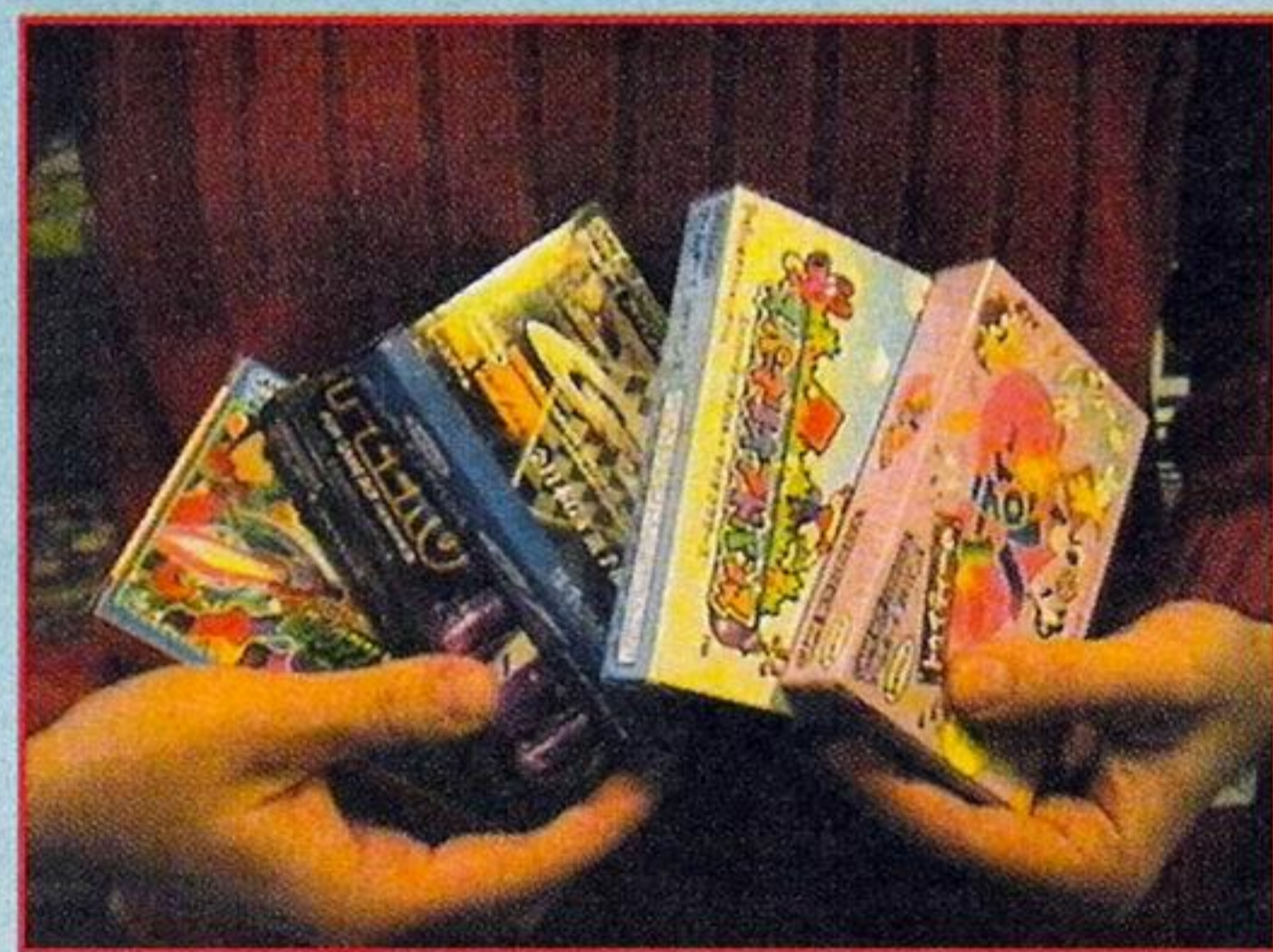


Zestaw niektórych cartów do GBA, które testowaliśmy. Zgrabna i zgodna rodzinka. Małeństwa.

Kłamczuchów dostanie tylko 500 000 sztuk. Dlaczego? Nintendo nie wyrobi się z produkcją dla dwóch wielkich rynków – pamiętajcie, że dosłownie dni po premierze w USA będzie premiera europejska. Trudno się dziwić, reakcjom amerykańskich fanów. Jeśli wkrótce spadną na nas bomby, na pewno rząd amerykański poda fakt dotyczący premiery GBA jako jeden z głównych motywów napaści. Japonia prowokatorem?

### A MY?

Premiera europejska będzie mieć miejsce 22 Lipca 2001 roku, jedenaście dni po premierze amerykańskiej. Cena konsolki będzie wynosić od 76 do 82 funtów brytyjskich (poszukajcie kursu funta i policzcie ile to kasy – zdziwicie się). Jakie gry? Oto lista: SUPER MARIO ADVANCE, KURU KURU KURURIN, F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY (to Nintendo), CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON i KONAMI CRAZY RACERS (w Japonii nazywało się Waiwai Racing) (to Konami), RAYMAN (to Ubi Soft), TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (to Activision), READY 2 RUMBLE: ROUND 2 (to Midway), GT CHAMPIONSHIP i TWEETY AND THE MAGICAL JEWEL (to Kemco). Cena gry wahać się będzie w wartości od 28 do 32 funtów. Znów możecie przeliczyć cenę. Nie nerwowo – to już niedługo.



Pudeleczka do gier na GBA, to majstersztyki. Miło jest móc postawić je na półce. Do tego jeszcze kolorowa instrukcja...

### PO NAS CHOĆBY...

Każda chyba konsola chciałaby mieć taki wstęp do rozgrywek, jak GBA. Założę się o 30 ton kiełbasy krakowskiej, że spece od marketingu z Microsoftu tłumaczą się już Gatesowi i jego kolegom, iż takiej premiery Xbox mieć nie może i nie będzie miał. A Gates robi się czerwony i paruje z niego tak, że jego elektroniczny dom cały zachodzi mgłą. Niestety. O GBA mówi się w samych superlatywach i kto żyw łączy do tej konsoli. Największe firmy developerskie i koderskie już wpuściły swoje macki w developers' kity na GBA, żeby produkować na ten rynek. Gry są podobno idealnie proste w kodzie, zwłaszcza dla tych, którzy ślęczą nad technologią od czasów NESa czy GBC. Idealna sprawa.

Weźmy za przykład przygotowywaną przez Disneya DISNEY'S ATLANTIS – jednocześnie na GBC i GBA – bez żadnych zgrzytów. Z drugiej strony seria patencików do GBA, która zalać ma rynek już na dniach. Poczawszy od lup na ekran, przez torby, zasilacze podłączane do zapalniczki w samochodzie, ochraniacze przeciwkoczuszowe, przystawkę mp3, elektroniczny notatnik i kalendarz, akumulatorki, itp, itd. GameBoy Advance przez swój rynkowy sukces stał się osobą, którą każdy chciałby mieć za kolegę. Z nim się nie przegrywa. Dzięki temu zaś GBA staje się atrakcyjny, bo powstaje do niego kupa dodatków i gier. Koło się zamyka. Ale dla GBA fortuna nie toczy się nim. Krótko mówiąc – szykujcie portfele.

PS: Podziękowania dla ULTIMY za szybki Import!

**IRIDION**  
Bez dyskusyjnie najbardziej oczekiwana gra przez miłośników gier zręcznościowych. Będzie kosmicznym shooterem 3D na GBA, a z pierwszych filmików i screenów widać, że będzie nie tylko płynna, ale i piękna! Sześć poziomów i kupa klatek. Nie ma jeszcze wydawcy.



**PINO BEE**  
Firmę Hudson znamy z Bloody Roar i Bombermana jeśli o małe. PINO BEE jest maskotką tych samych koleś, którzy zrobili w swoim czasie SONICa – klasa sama dla siebie. Już teraz PINO BEE uchodzi za najładniejszą zapowiadaną grę na GBA, a będzie platformerem z pszczołką.

**FIRE EMBLEM**  
Niewiele wiadomo na temat tej gry, ale Nintendo obiecuje sobie po niej sporo. Będzie to rpg, połączony ze strategią. Duży nacisk położony zostanie na scenariusz i role postaci występujących w grze. Gra ma zaskakiwać możliwościami interakcji z otoczeniem – można robić co się chce.



**GAMEBOY MUSIC**  
Oto z kolei program służący do komponowania muzyki na GBA. Będzie dostępnych 25 sampli różnych instrumentów, a do tego rytmy plus możliwość kompozycji. Można zatem zasiąść w zaciszu domowego piecyka i skomponować coś dla swojej dziewczyny...

**GOLDEN SUN**  
Uhhh... GOLDEN SUN ma być tym, czym seria Final Fantasy dla WonderSwana i PSX'a. Nie ma wątpliwości, że grafiką GOLDEN SUN dogania PINO BEE, a niektórzy sądzą, że przewyższa. Analogicznie topowy jest scenariusz – ponoć absolutne novum. Screeny onieśmielają.



**MONSTER BREEDER**  
O ile grafika nie zapowiada cudu, to scenariusz przypomina wiele gier, w które już graliśmy. Po pierwsze jesteśmy trenerami potworów, które trzeba szkolić do walki. Tych potworów jest 143 i wszystkie czekają na to, by je odkryć i podszkolić. Dodatkową zabawą jest możliwość gry przez mobile adapter,

**FIRE PRO WRESTLING**  
Na GBA nie może zabraknąć gier sportowych. Na pierwszą pozycję sformuje się powoli FIRE PRO WRESTLING, czyli wolna amerykanka na kieszonki, która ma być wreszcie grywalna. Opcje walki na kilku graczy, możliwość samodzielnej kreacji zawodnika.

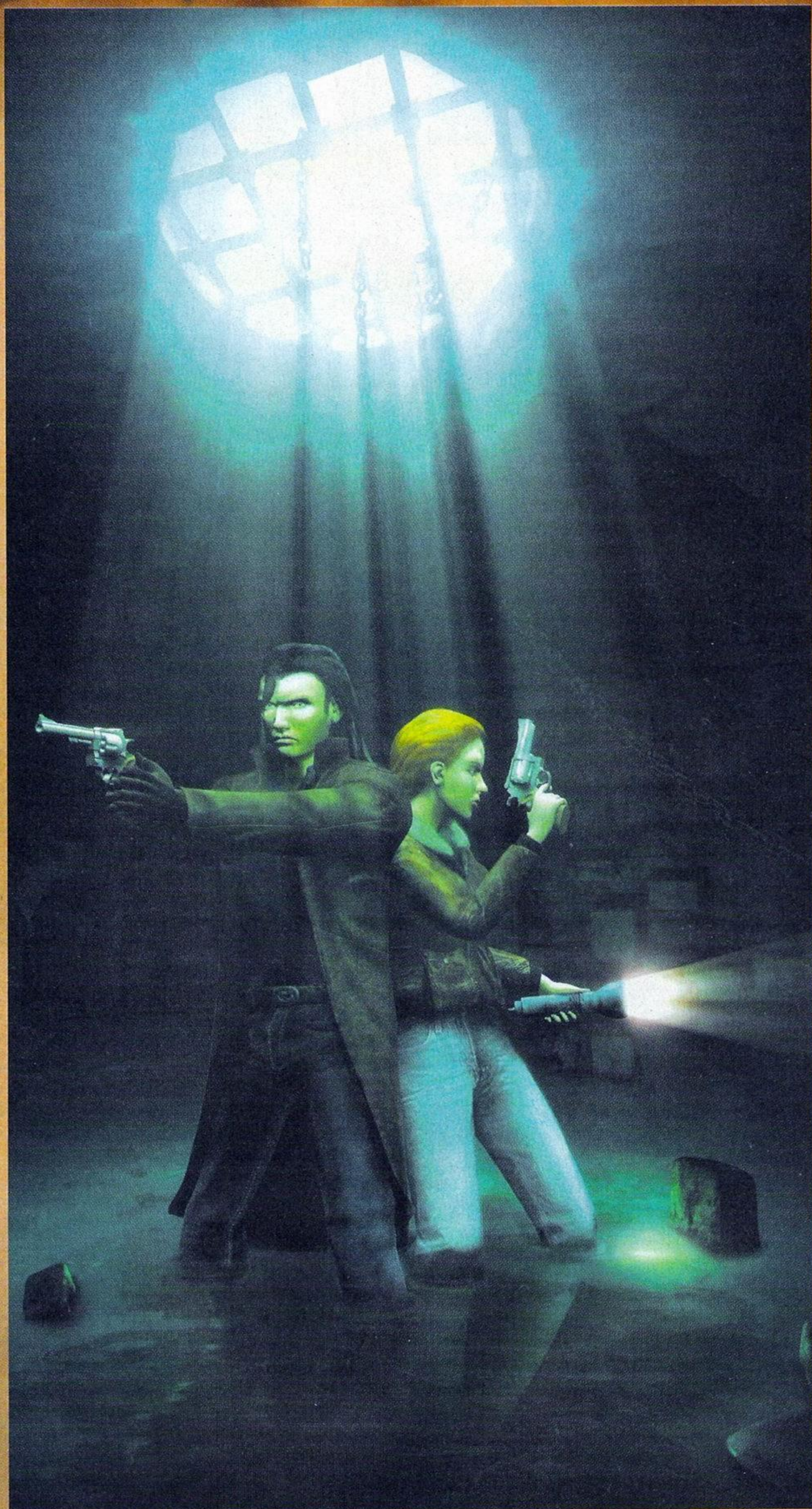


**F-14 TOMCAT**  
Symulator lotu myśliwcem bojowym. O ile jednak poprzednie wersje symulatorów na kieszonki nie budziły wielkich emocji, o tyle F-14 na GBA ma spore szanse przebicia się na rynku. Sporo opcji, grafika niaganą. Acha! No i opcja walki powietrznej na czterech graczy.

**MEINE LIEBE**  
A to ci zaskoczenie! Oto coś zupełnie nowego. Gra, w której wcielimy się w postać młodej uczestniczki campusa uczniowskiego, która spędza tam okres dwóch lat. Zabawa polega na włączaniu się w zabawy towarzyskie, a przede wszystkim podrywaniu pięknych studentów. Super.



**Przeciętny konsolowy gracz spotykający w ciemnym korytarzu nadmiernie owłosionego pająka o gabarytach dorodnego wieprzka, prawdopodobnie osunąłby się powoli po ścianie kwiląc cichutko albo zaczął biegać w kółko drąc się jak opętany. Jednak będąc świadkiem dokładnie tej samej sceny odwzorowanej w grze, tenże sam gracz uśmiechnąłby się z politowaniem i kwitując ewidentny brak polotu grafików rozniósłby ohydny dziwoląga z trzymanego w garści pistoletu. A szkoda, bo dla posiadaczy PSX'ów czas wczuwania się w survival horrory właśnie dobiegł końca. Przemyślcie to grając w nowego ALONE'a...**



# **ALONE** IN THE **DARK**

**THE NEW NIGHTMARE**





Edward Carnby powraca do walki ze złem. Wbrew pozorom nie jest to ten sam Edward co w poprzednich częściach AITD, ale jego nowe wcielenie. A co tam...

**P**ierwsza część Alone in the Dark była przełomem. Grali w nią wszyscy, a recenzenci piali z zachwytu nad perfekcyjnym połączeniem wciągającej fabuły i znakomitej trójwymiarowej grafiki. Sukces "jedynki" stał się udziałem również kolejnych dwóch części. Jak więc The New Nightmare, czwarta już odsłona horroru, prezentuje się na tle swoich poprzedniczek?

Zacznijmy od scenariusza, gdyż to właśnie on stanowi o prawdziwej wartości każdej gry starającej się oddziaływać na gracza klimatem. Od początku dostępne będą dwie postacie. Pierwsza z nich to znany z poprzednich części Edward Carnby. Jest on detektywem pracującym dla jednej z agencji wywiadowczych, w której pełni trefną rolę mulderowatego szpicla. Już jako dziecko bowiem "ujrzał zło", i od tego czasu wytrwale tropi rządowe spiski i tajne zgromadzenia. Niespodziewanie dociera do niego wiadomość o śmierci jego dobrego przyjaciela, Charlesa Fiske, będącego jednocześnie jego zwierzchnikiem. Okaleczone ciało Charlesa zostaje znalezione na brzegu pozornie wyludnionej Wyspy Cieni. Krótkie dochodzenie ujawnia cel podróży Fiskego: były nim trzy starożytne indiańskie tabliczki dające szczęśliwemu znalazcy niezwykłą moc. Carnby postanawia zgłębić sprawę i wyrusza w głąb wyspy pomścić śmierć swego przyjaciela. No a przynajmniej poznać oprawcę. W całej hocy bierze udział również tajna organizacja zwana Biurem 713 ([www.bureau713.org](http://www.bureau713.org)), której rola (przynajmniej na początku) ogranicza się do skrzytego ukrywania wszelkich danych na temat śmierci Fiskego. Należałoby w tym miejscu dodać, że Edward był jej pracownikiem na kilka lat przed wydarzeniami opisywanymi w grze.

Aby w jakiś sensowny sposób wytłumaczyć dlaczego Edward Carnby w ciągu kilkudziesięciu lat jakieś dzieła pierwszą część AITD od tej opisywanej tutaj, stracił kilkanaście kilogramów, zgolił włosy, zapuścił włosy i znacznie odmłodził, autorzy proponują takie oto rozwiązanie. Otóż co czterdzieści lat na świat przychodzi dziecko bez matki i ojca. Dziecko to nazywane jest Edwardem Carnby'm. No i staje ono do walki ze złem wszelakim. Nie będziemy tutaj szerzej komentować tej historyjki, ale "nitki", którymi jest wyszyta nadałyby się do cumowania statków. Drugą z postaci dramatu jest Aline Cedrac: 27-letnia, świeżo upieczona studentka antropologii. Jako młoda i "skazana na sukces" kobieta, wyróżnia się niebywałą pamięcią, olbrzymią wydajnością (pracy) i zamiłowaniem do badań nad niewielkim, wymarłym już plemieniem Indian, zwanych Abkanisami. Jej umiejętności logicznego myślenia niejednokrotnie wyratują z opresji zarówno ją samą, jak i Edwarda. Na wyspę przywiodła ją

chęć odkrycia prawdy o ojcu, i stawiam mój olejny grzejnik, że okaże się nim boss trzęsący całym interesem.

Zarówno Aline, jak i Edward zaczynają grę w dwóch różnych częściach wyspy. Pomimo, że ich cele pozornie nie mają ze sobą nic wspólnego, w ich zgłębianiu nieraz potrzebna będzie współpraca obydwu bohaterów. W czasie rozgrywki ich drogi skrzyżują się niejednokrotnie. Przez około 40% czasu gry ścieżki prowadzą tym samym tropem. W trakcie historii postacie wychodzą z

założenia, że ze straszliwym, śmiertelnie groźnym i nieznanym najlepiej jest walczyć pojedynczo, więc raczej nie ma się co spodziewać wsparcia i przechodzenia trudniejszych momentów z pomocą drugiej postaci. Ale to znany nam już standard wymyślony przez dobrych ludzi z Capcom i podchwyczony ochoczo przez wszystkie inne firmy zajmujące się survival horrorami. Panowie z Darkworks odpowiedzialni za AITD:NN postarali się jednak aby bohaterowie dobrze wiedzieli, kiedy drugi z nich znajduje się w



Pierwsze skrzypce w budowaniu atmosfery grozy odgrywa gra świateł. Ciemno, mroczno, ponuro...



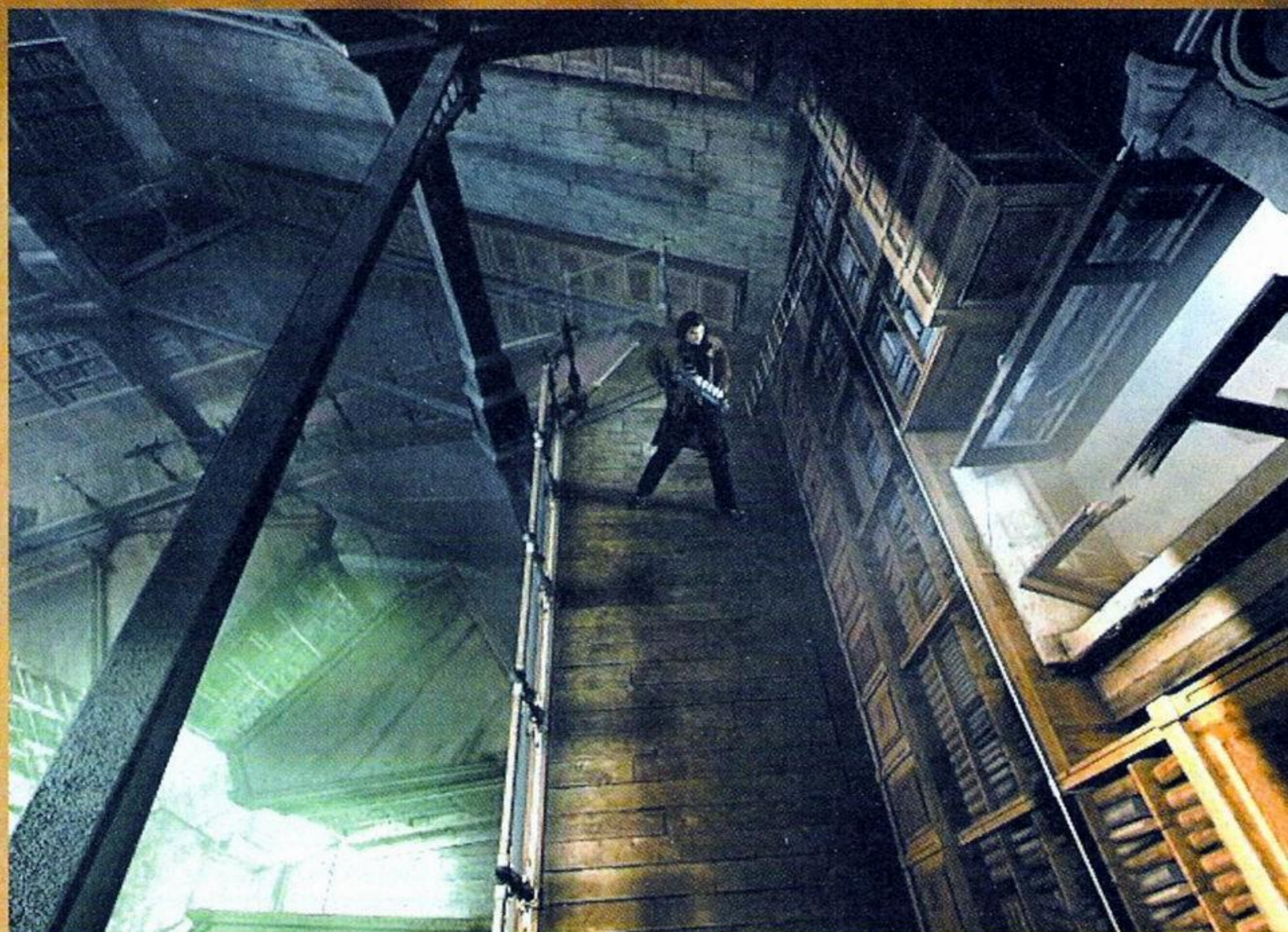
Na tych statycznych screenach otoczenie niemal poraża bogactwem szczegółów. Oby tak było...

tarapatach przez wyposażenie obojga w krótką łódkę. W czasie gry będziemy mogli więc spróbować skontaktować się z drugą osobą w celu wymiany poglądów czy informacji. Standardowo jednak zapewne, w momentach, których nie przewiduje scenariusz - czyli w większości przypadków - radio będzie pozostawało głuche.

Na dzień dzisiejszy znana jest również sylwetka jednej z niegrywalnych, choć istotnych postaci. Jest to niejaki Christopher Lamb, główny zły i prowodyr całego zamieszania. Nie, źle myślicie. Nie ujrzymy na ekranie telewizora nawet skrawka twarzy znanego aktora, pomimo przedziwnego podobieństwa nazwisk. Christopher Lamb to zły człowiek - zimny i okrutny komunista, a do tego Węgier. Kilka lat przed zajściami opisanymi w grze podjął nieudaną próbę samobójczą, w wyniku której ma sparaliżowaną nogę. Jego potajnym celem stało się odbudowanie potęgi Reichswehry i zawładnięcie światem (ciężko Amerykanom o poprawne wyobrażenie historii Europy, o ciężko).

Oprócz tego w grze pojawić się ma około 20 innych interaktywnych postaci, które mogą mieć wpływ na losy gracza. Przykładem niech będzie scena, w której Edward napotyka wychudzonego gościa, proszącego o trochę kul do pistoletu. Gdy gracz spełni jego prośbę, w krótkim czasie usłyszy huk samobójczego wystrzału...

Tak budowane napięcie przeplatane jest oczywiście walką z wążającymi się po wyspie potworami. Ich gatunki nie odbiegają zbytnio od horrorowego standardu jakim są zombiaki, upiory, wściekłe psy, stwory z rodzaju pełzakowato-włochatych i tym podobne dziwadła. Wymienione kreatury cechuje niewielka inteligencja, pozwalająca im jednak na ataki grupowe, bądź z zaskoczenia. Szczególnie te drugie będą zagrożeniem w ciemnych korytarzach, jakich pełno w opuszczonych budynkach znajdujących się na wyspie. Aby Edward dał sobie radę z paskudami, programiści uzbroili go w... latarkę! Tak, często to właśnie



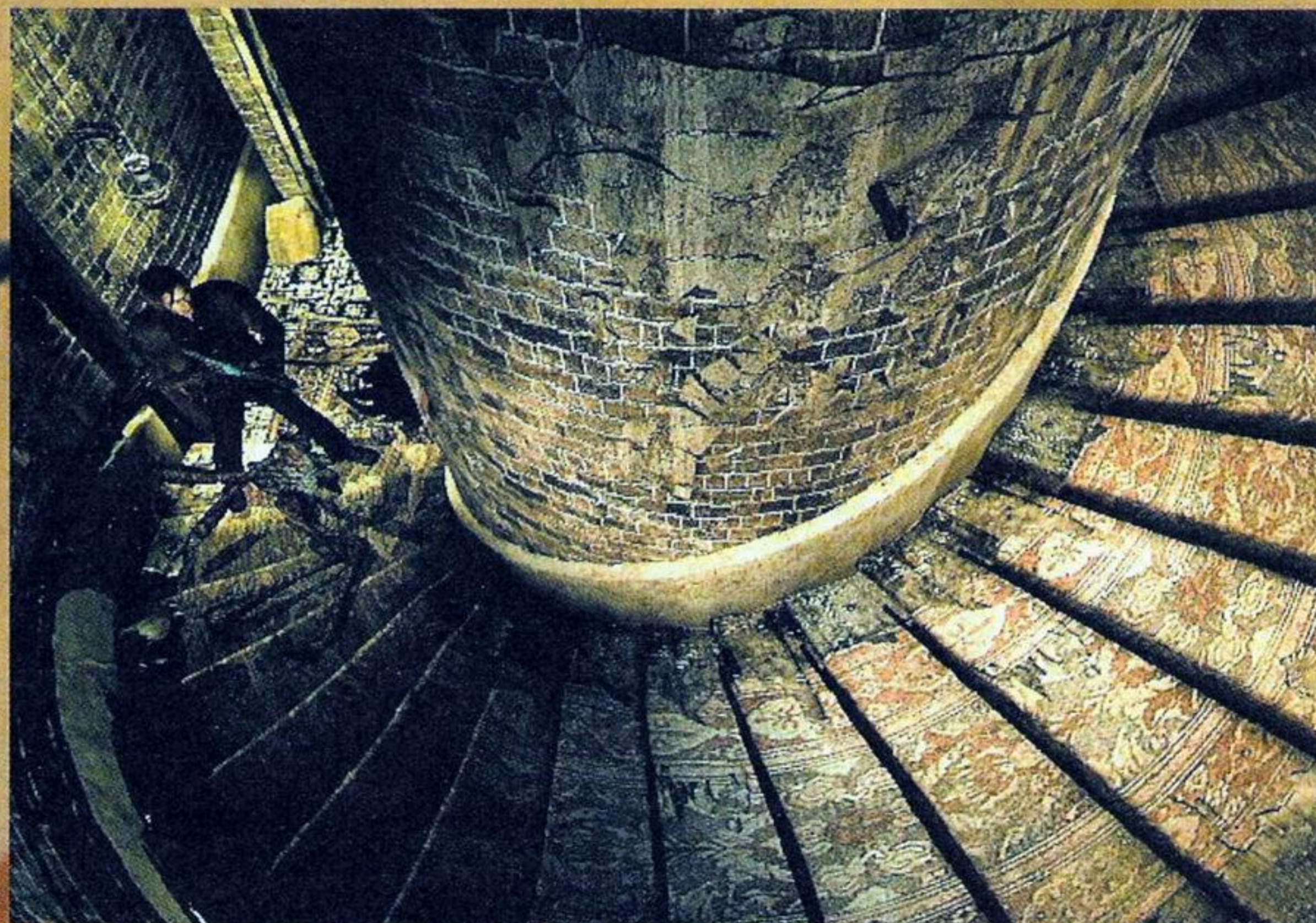
**Jeden z rozpadających się i kryjących mroczne tajemnice domów, od których zawsze w AITD się roilo.**

snop światła zwykłej "podchodówki" okazuje się wystarczającym orężem do pokonania potwornickich (w końcu to Wyspa Cieni). Lampion jest niezastąpiony również w poszukiwaniu cennych przedmiotów, które w świetle latarki skrzą się, oszczędzając znanego z przygodówek wodzenia kursorem po ekranie w celu znalezienia szukanej dupereli. Następny w kolejce jest pistolet: tu autorzy zastosowali dosyć ciekawe rozwiązanie, pozwalające Camby'emu skierować w monstrum giwerę i latarkę jednocześnie, oświetlając i oslepiając przeciwnika. Pozwoli to zaoszczędzić strzelania po ścianach i traceniu cennej amunicji. Reszta dostępnej broni to patenty znane już głównie z

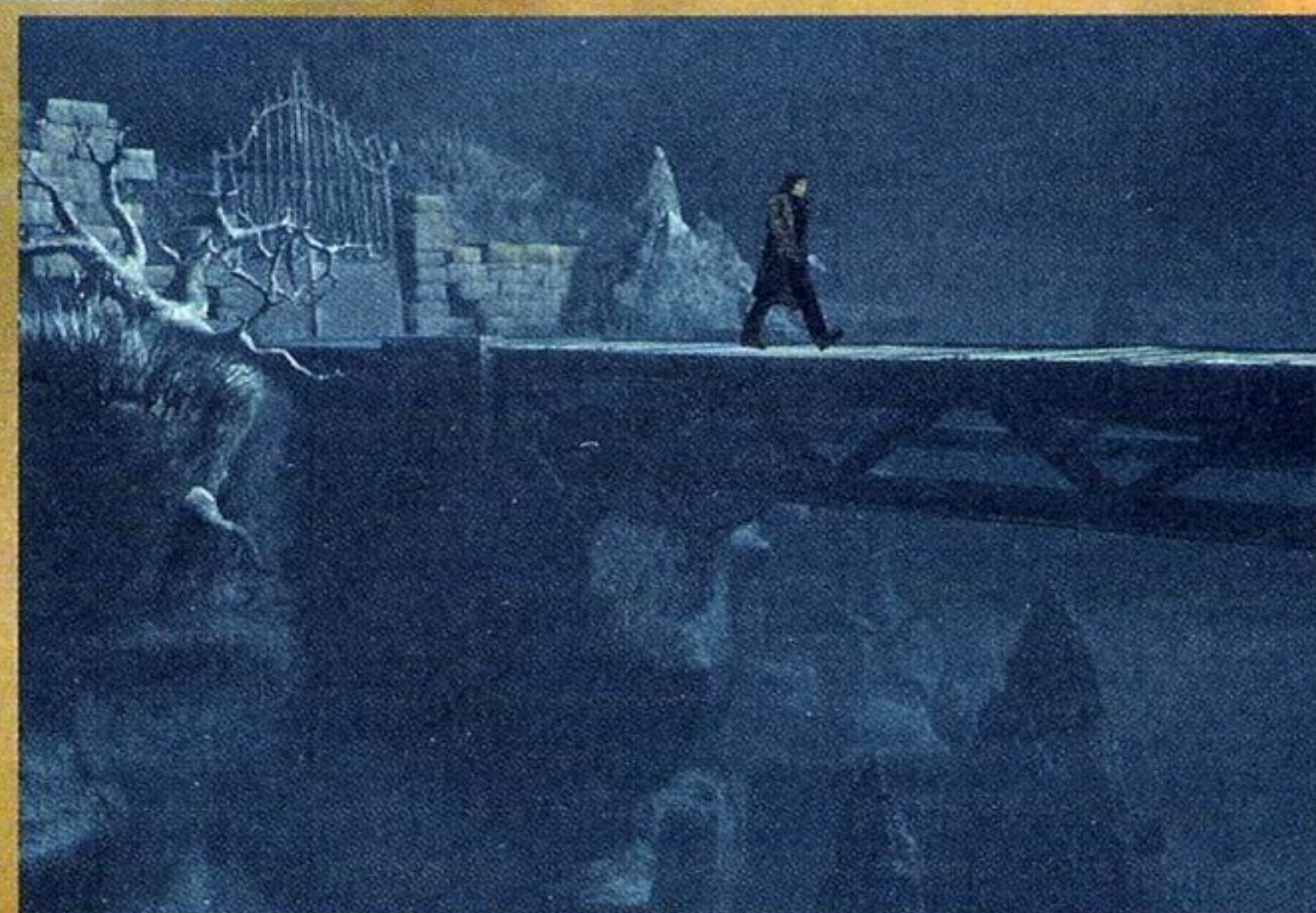
serii Resident Evil, z paralizatorem w roli głównej. Z racji natury występujących w grze istot, część broni będzie swoistymi prototypami gnatów wykorzystujących skupione wiązki światła jako amunicję. Zresztą sama latarka także może pomóc w odpędzeniu wrogich istot. Chociaż z drugiej strony - może przyciągnąć inne...

Taką formą rozwiązywania problemów brzydzi się jednak nasza pani magister, i specjalnie dla niej w drugi quest autorzy wtoczyli więcej łamigłówek i łamania tajnych szyfrów, niżli zwykłego strzelania. To znakomicie różnicuje rozgrywkę, i świetnie zabawią się zarówno fani szybkiej akcji, jak i ci, którzy najbardziej cenią wytrwałe ślęczenie nad zagadkami.

Kilka słów na temat oprawy audio-wizualnej gry. Grafika jest...dobra. Najpiękniej oczywiście prezentują się wszystkie prerenderowane tła. Są bardzo szczegółowe i dopracowane, nawet obrazy wiszące na ścianach to mikroskopijne reprodukcje oryginalnych dzieł! W grze występuje około 1200 lokacji, a każda z nich ma kilkadziesiąt różnych wariantów. Patent polega na tym, że za każdym razem kiedy skierujemy latarkę w inną stronę, błyskawicznie zostaje załadowany nowy obrazek z obszarem, na który właśnie pada światło. Jest to rozwiązanie nad wyraz godne pochwały, gdyż nie tracąc na jakości pomieszczeń, gracz ulega iluzji dynamicznego oświetlenia. Równie doskonale prezentują się postaci bohaterów. Ich sylwetki są duże i wyraźne, poruszają się płynnie i z gracją (szczególnie w wersji przeznaczony na Dreamcasta). Ogólny efekt psują jedynie nienaturalnie zachowujący się przeciwnicy. Wydaje się, jakby wisieli kilka centymetrów nad ziemią, zamiast stąpać po niej, co z okrutnych monstrów szybko czyni wzbudzące litość pokręcone człapy, mielące w powietrzu włochatymi łapskami.



**Oprócz światel, w klimacie horroru pomogą nam się wczuć schizo-klaustrofobiczne ujęcia kamer, jak to...**



**Akcja gry nie będzie koncentrować się jedynie na pięknie wyrenderowanych wnętrzach domów. Będziemy mieli okazję zwiedzić też straszną wyspę...**

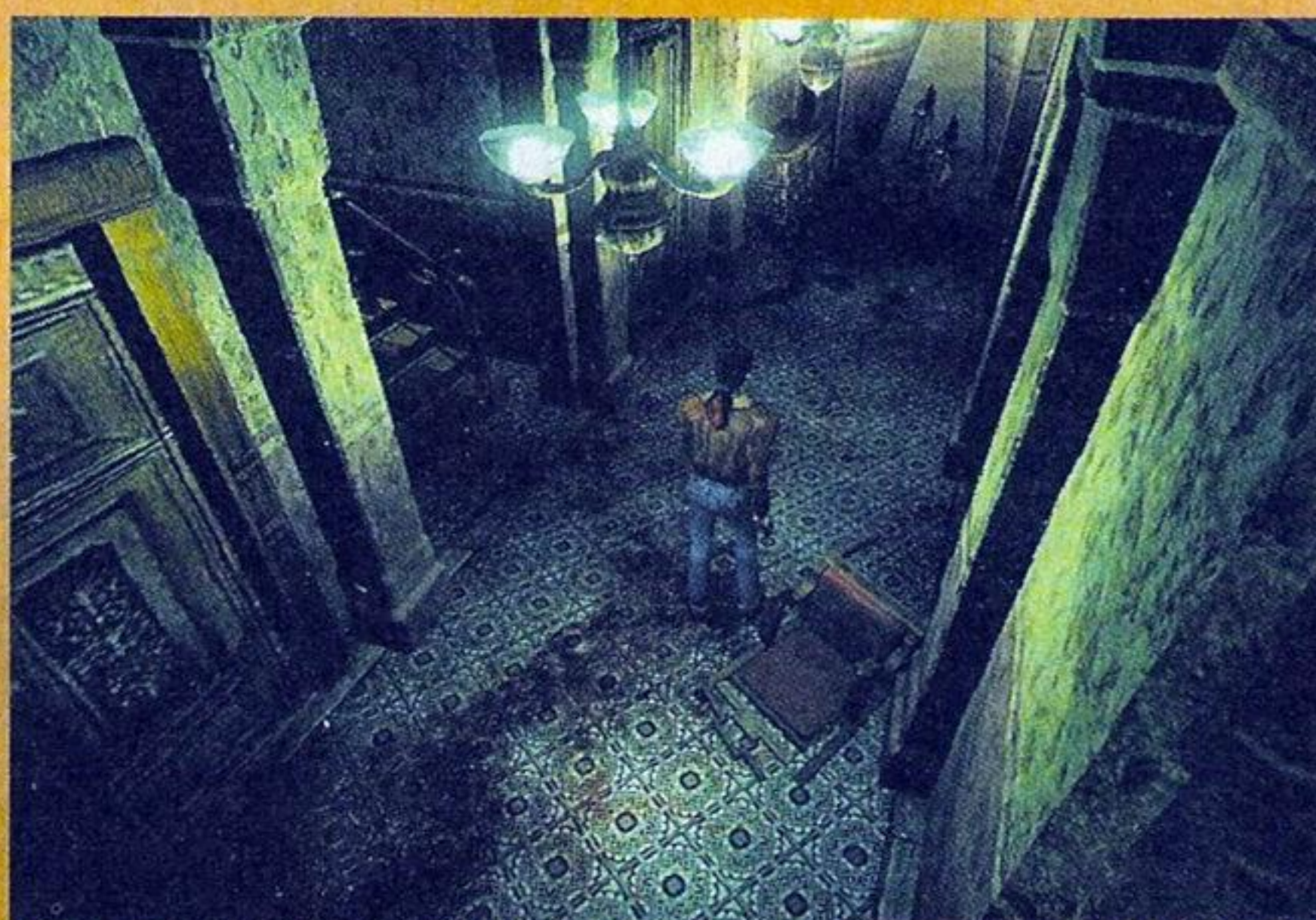


Ten dom nie wygląda na opuszczony, prawda? Nieważne. Ważne za to jak wygląda, bo czegoś tak słicznego nie było do tej pory w żadnym Residentie!

Co się zaś tyczy oprawy dźwiękowej, to za jej stworzenie wziął się Stewart Copeland - były perkusista kapeli The Police, a dziś muzyk studyjny i autor filmowych ścieżek dźwiękowych. Kompozycje jakie stworzył na potrzeby gry idealnie pasują do jej mrocznego klimatu. Są bardzo nastrojowe, i razem z sugestywną grafiką i ciekawym scenariuszem tworzą niepowtarzalny nastrój.

Sterowanie w grze zostało zapożyczony z serii Resident Evil i chyba nie ma co tutaj psioczyć. Tak to już jest z survival horrorami i basta. Reasumując: pomimo kilku niedoróbek, jakie widać na tym etapie tworzenia, Alone in the Dark: The New Nightmare ma spore szanse stać się bardzo dobrą grą. Wprawdzie nie będzie można powiedzieć tu o jakimś znaczącym nowatorstwie - porównania do

SILENT HILL i RESIDENT EVIL wydają się nieuniknione - z całą pewnością będzie tytułem, który wypatrujemy z niecierpliwością. Premiera wersji na PlayStation już w maju - wtedy też ocenimy ukończoną wersję. Późną wiosną gra zawita także na Pana Kolorowego. Nieco później, bo latem ma ukazać się wersja na Dreamcasta, a jesienią - także na PS2. Czekamy.



A oto nasza druga bohaterka - kobieta rozwiązująca problemy przy pomocy siły umysłu. Zobaczymy, jak poradzi sobie z mutantami-zombie o trzech głowach.

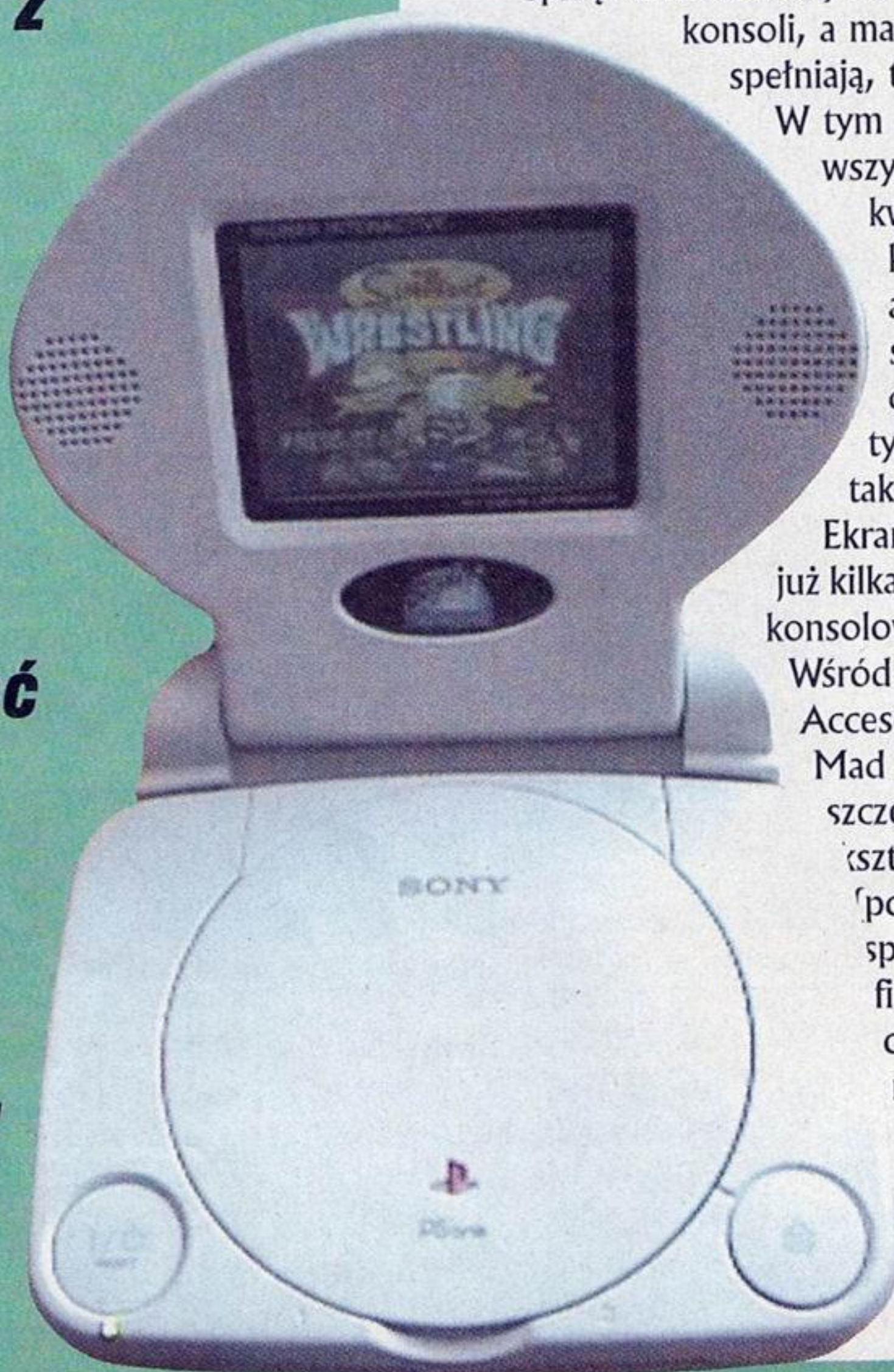
## Pożegnanie PlayStation

Wszystkie screeny prezentowane przez nas w artykule pochodzą z wersji na Dreamcasta. Teraz czas rzucić okiem na wyglądającą mniej efektownie, ale równie gorąco oczekiwaną wersję na PlayStation. Już na pierwszym screenie z lewej strony widać wyraźnie, że modele postaci są o wiele mniej dokładne od tych występujących na dużych konsolach. Mimo to wersja na PSX wygląda co najmniej dobrze i z pewnością sprawi wiele radości jej posiadaczom. Będzie to prawdziwe pożegnanie z PSX gatunku survival horror, a inne gry... Wygląda na to, że lista przebojowych rzeczy, które każdy posiadacz PSX'a winien mieć w swojej kolekcji powoli się kończy.



**Gdy w czerwcu 2000 roku Sony opublikowało pierwsze zdjęcia PS One wraz z dołączanym ekranikiem, od razu popuściliśmy wodze fantazji. Marzył nam się w pełni przenośny, 32-bitowy system z największym wyborem gier. Chcieliśmy zabrać PS One ze sobą na wakacje, na ławkę... Słowem - wziąć ją ze sobą tam, gdzie chcemy.**

**txt&foto:  
Gulash**



Od tego wydarzenia minął już prawie rok, a Sony w dalszym ciągu nie kwapi się do rozwinięcia tego tematu. Ekranu jak nie było - tak nie ma. Mało tego - nie został nawet ustalony termin jego premiery, a reprezentanci Sony nabrali wody w usta. Zalety takiego ekraniku są oczywiste. Mając go w domu można raz na zawsze położyć kres bataliom o to, kto akurat okupuje telewizor. W tym przypadku jednak zakup urządzenia traci sens, gdyż tańszym i o wiele lepszym rozwiązaniem będzie wydanie pieniędzy na 14-calowy telewizor. Ale gdy pomyślimy o graniu w samochodzie podczas długiej podróży na tylnym siedzeniu... Sami przyznacie, że to już jest coś.

Na szczęście Sony nie jest jedyną firmą produkującą sprzęt elektroniczny i akcesoria do swojej konsoli, a marzenia czasem się spełniają, tylko trzeba im pomóc.

W tym akurat przypadku wszystko jest już tylko kwestią zasobności naszej kieszeni. Producenci akcesoriów wzięli sprawy w swoje ręce dostarczając nam nie tylko kilka ekranów, ale także i akumulatory!

Ekran do PS One produkuje już kilka niezależnych, znanych konsolowym graczom firm.

Wśród nich są Interact, Pelican Accesories, BigBen Interactive, Mad Cow. Ekran różni się szczegółami wykonania, kształtem, jakością (podobno w akcji najlepiej sprawuje się ekran firmowany przez Interact) oraz możliwościami (do niektórych można podłączyć inne urządzenia AV). Łączy je jedno: razem z PS One wyglądają naprawdę ślicznie.

## CO BĘDZIE



**PS ONE** Jakoś tak się składa, że do grania na konsoli będzie po pierwsze potrzebna sama konsola. I najlepiej, żeby to była właśnie PS One. Dlaczego? No cóż, z kilku przyczyn. Po pierwsze ślicznie wygląda z podłączonym ekranem - i nie ważne, czy jest otwarty, czy zamknięty. No, ale to mniej istotny powód. Otóż część ekraników produkowana jest tylko i wyłącznie z myślą o tej konsoli i nie można podłączyć żadnego innego źródła obrazu. Tak było właśnie w przypadku ekraniku BigBen, który testowaliśmy. Z kolei sprzęt innych firm - jak na przykład Mad Catz'a - posiada wejście sygnału. Możecie na przykład podpiąć sobie sygnał video (lub inną, dowolną konsolę) i zabrać ekranik do wanny, by oglądać film.

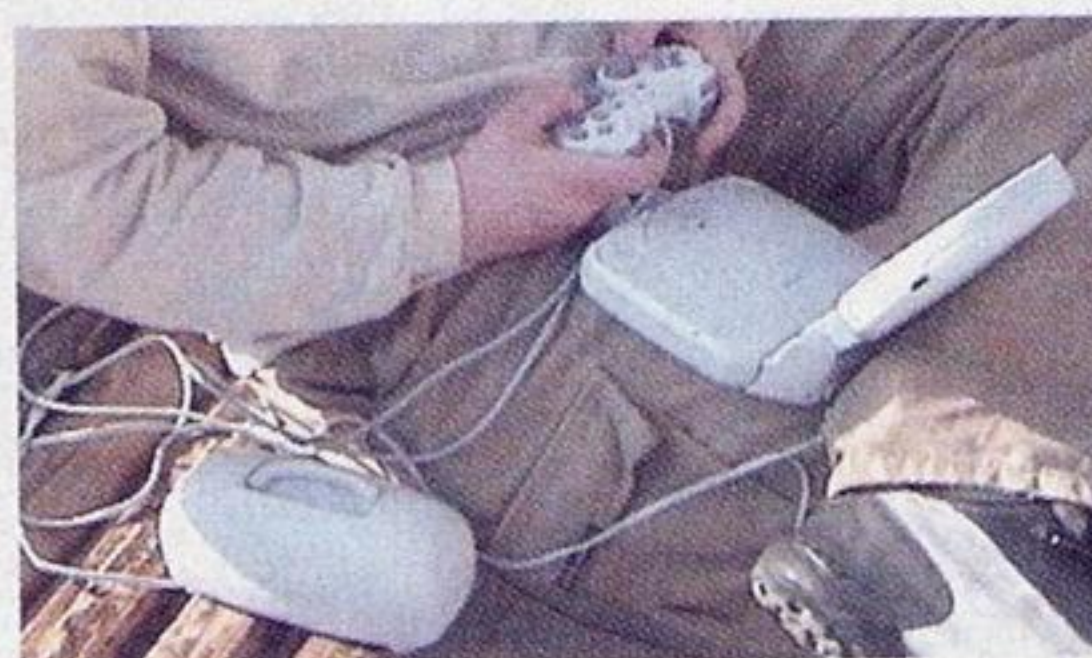
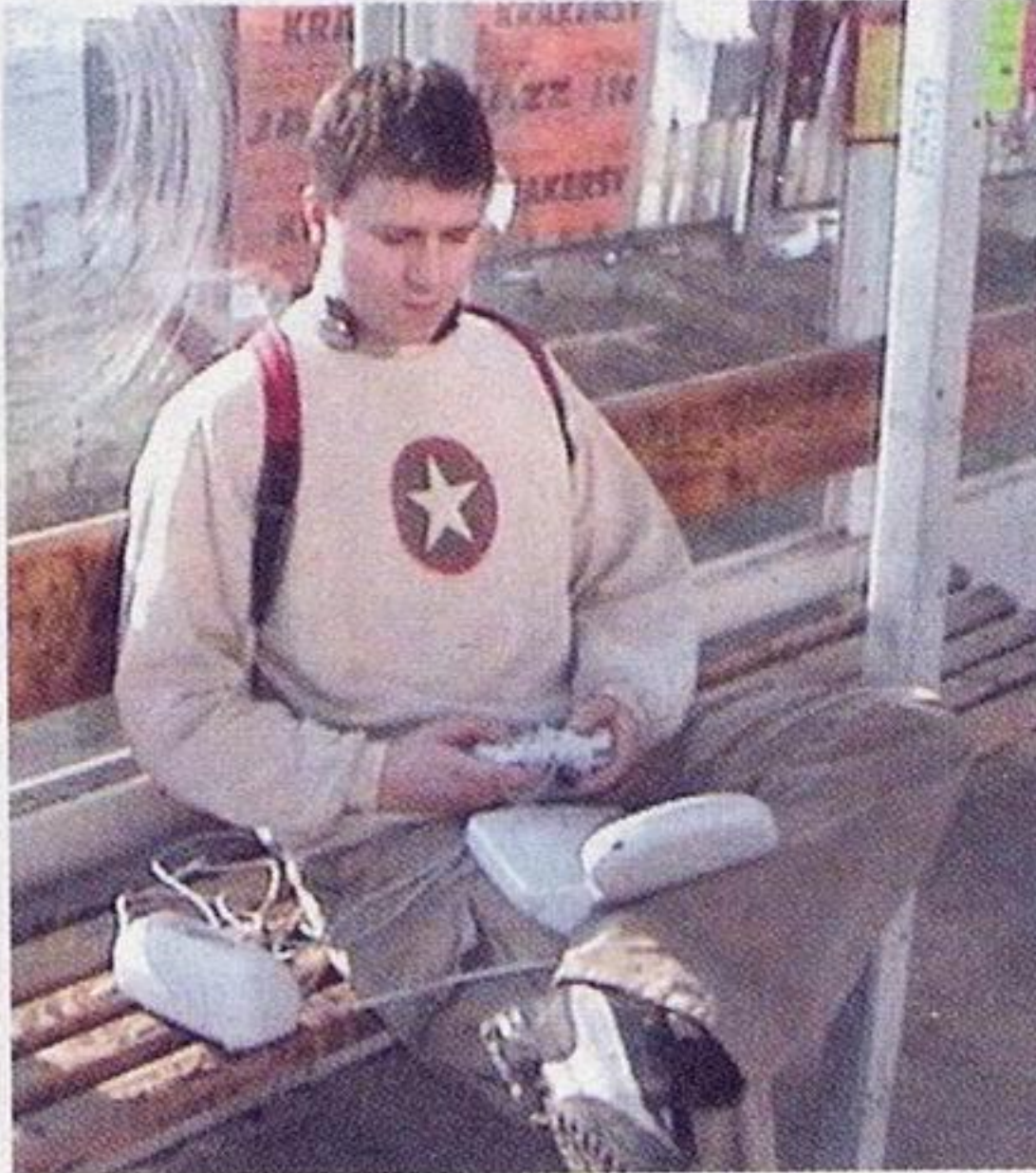
Kwestia źródła zasilania także została rozwiązana. Wystarczy kupić specjalny akumulator, podłączyć go do kontaktu w celu naładowania i... 3 godziny gry zapewnione. W samochodzie można skorzystać z konwertera zasilania podłączanego do gniazda zapalniczki. Nasze wrażenia z zabawy z przenośnym zestawem PS

# ZABIERZ JĄ!

### ...NA WŁASNY KWADRAT



Ciasne mieszkanie, rodzice w drugim pokoju... Czasem nie da się wyluzować, czasem nie można zaprosić gromady kumpli na Tekkena czy ISS-a. Z ekranem i akumulatorem można wyskoczyć na własny kwadrat by pograć w spokoju i bez stresów. Nasz fotomodel Banan akurat czeka na autobek, który zawiezie go do zakładu pracy. Obok typ w S-klasie, wkurzają go tacy... Etc, etc. Zwykle akumulator nosi w plecaku, ale tym razem go wyjął by ładnie wyglądał na zdjęciu.



### ...DO PRACY



Wychodząc do pracy nie trzeba zostawiać swojej ulubionej gry w domu. Wszystko jest kwestią organizacji. Szybka rozmowa z szefem, uścisk dłoni na znak zrozumienia i... PS One ląduje na biurku obok PeCeta. Teraz można grać na przykład podczas robienia kopii bezpieczeństwa czy innych zadań nie wymagających ingerencji człowieka. A podczas przerwy obiadowej nie lepiej będzie popykać na Peesie zamiast podrywać blondyny w barze?

# NAM POTRZEBNE? (by grać w ISS-a na plaży)



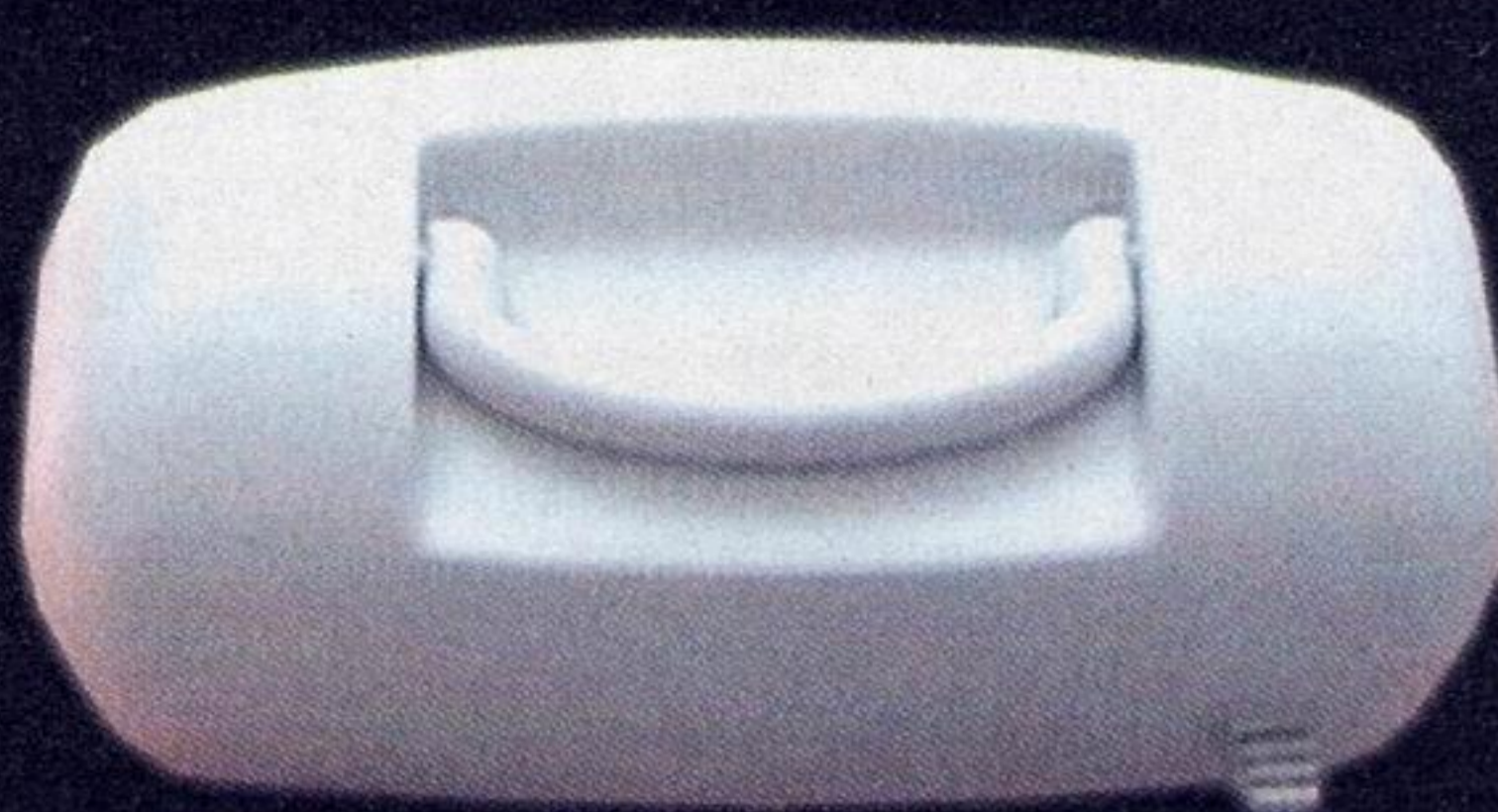
**EKRANIK** Ekraniki do PS One produkują już co najmniej trzy firmy: MadCatz, BigBen Interactive i Mad Cow. Mimo usilnych prób udało nam się zdobyć jedynie ten firmowany przez BigBen. Przekątna ekranu wynosi 4 cale (jeśli chcecie znać wielkość wyświetlacza, to popatrzcie na paczkę papierosów). Z boku ma wbudowane dwa głośniczki i gniazdo na słuchawki. Są także trzy pokręta - jedno do regulacji nasycenia kolorów, drugie do jasności a trzecie do głośności. Choć jakość obrazu pozostawia wiele do życzenia, to na upartego można grać nawet w zręcznościówki. Ale do erpegów - super.

## AKUMULATOR

Mamy już konsolę i ekran. Jednak by całe przedsięwzięcie miało ręce i nogi przyda się osobne źródło zasilania - wtedy nie jesteśmy przywiązani do kontaktu w ścianie. Ta przypominająca odkurzacz nieduża konstrukcja da zasilanie na 3 godziny intensywnego grania. Naturalnie akumulator trzeba wcześniej naładować, co wymaga osobnego zasilacza lub Car Adaptera. Niestety - trzeba je osobno dokupić.

## SZKŁO POWIĘKSZAJĄCE

Cale cztery całe wyświetlacza to naprawdę niewiele, o czym przekonacie się już po pierwszych kilku minutach zabawy. W sukurs przychodzi wtedy specjalne szkło powiększające, które da nam jakieś dodatkowe 2 cale - czyli w sumie będzie ich aż sześć. I tu znów mała uwaga - różne szkiełka są



produkowane do każdego z ekranów. To przedstawione na zdjęciu pasuje akurat do ekranu firmy Mad Cow, więc by zamontować je w naszym BigBenie musieliśmy przymocować je taśmą klejącą.

## CAR ADAPTER

Jeśli dużo jeździcie samochodem (naturalnie na fotelu pasażera), oprócz ekranu przyda się to urządzenie - da zasilanie do PS One przez gniazdo zapalniczki i można grać i grać...

Urządzenie można kupić osobno, bądź w komplecie z zasilaczem lub ekranem. Akurat ten Car Adapter był w pudełku razem z ekranem BigBena. A jeśli tato ma nowego, wypasionego Mesia lub Betę, to pewnie z tyłu zamontowane są już ekraniki. Wtedy wystarczy tylko PSone i trochę miejsca...



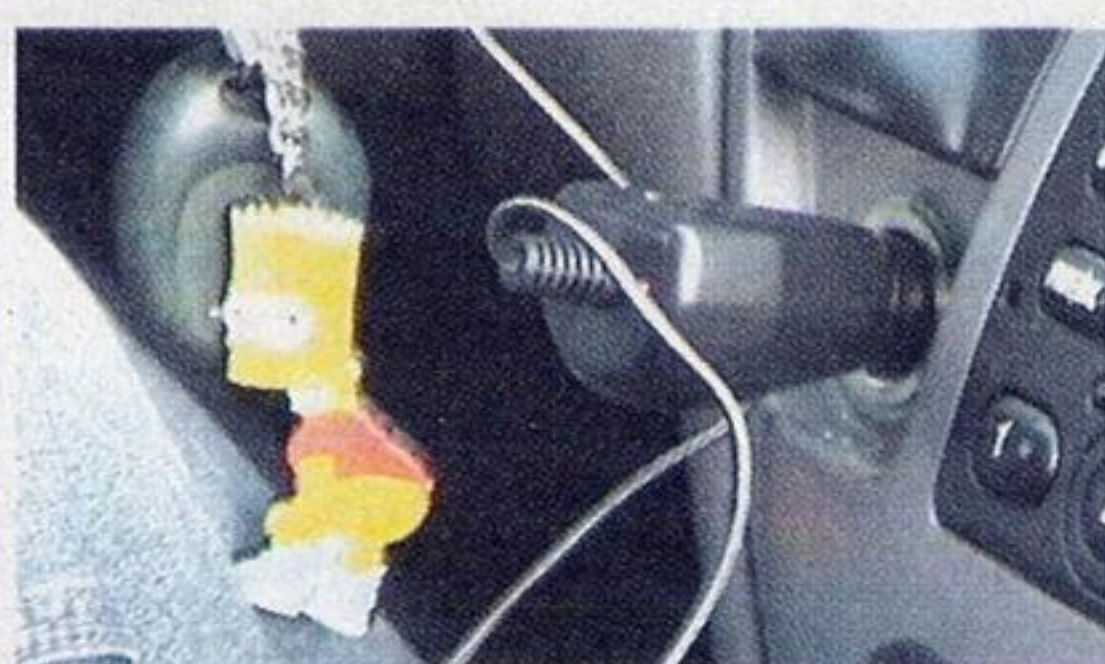
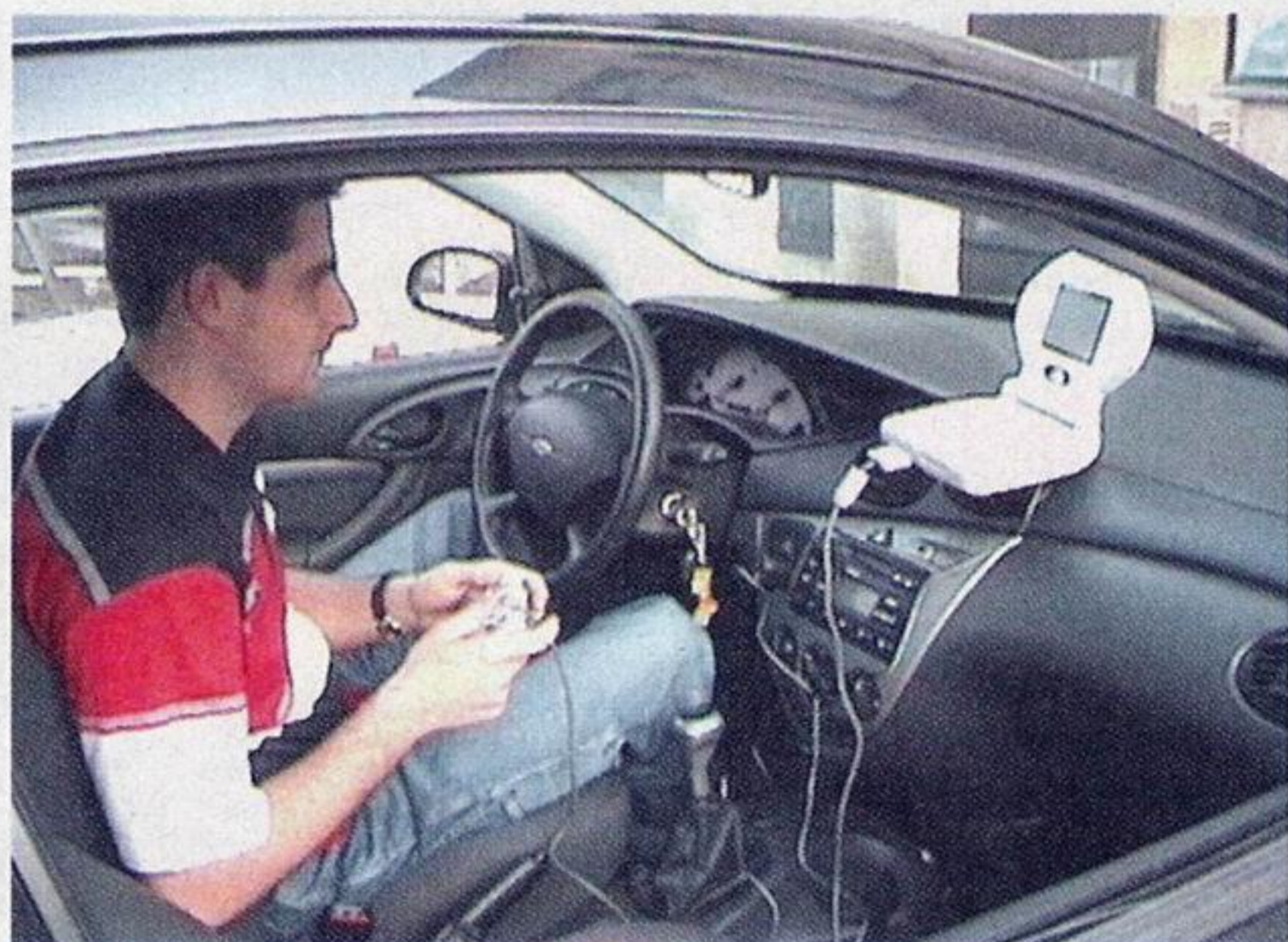
One są mieszane. Z jednej strony fajnie jest zabrać ze sobą konsolę na weekend na działkę. Z drugiej zaś ekran, z którym mieliśmy do czynienia nie zachowywał się najlepiej przy potężnym oświetleniu (w słońcu, bądź gdy sztuczne światło waliło wprost na niego). Jedno jest jednak pewne - pierwszy krok we właściwym kierunku został wykonany.

Wykaz cen znajdziecie w osobnej ramce. No i szybka odpowiedź na pytanie dlaczego to tyle kosztuje? Otóż wszystkiemu winna jest wysoka cena wykonania ciekłokrystalicznych wyświetlaczy (LCD). Popatrzcie na ceny laptopów, czyli przenośnych pecetów. Ogromne sumy, które przychodzi często za nie zapłacić spowodowane są właśnie tym czynnikiem.

I choć wspomniane ekrany do PS One mają przekątną o długości 4 i 5 cali (a w laptopach montuje się nawet 14 calowe ekrany!), koszt ich produkcji w dalszym ciągu nie są małe. Choć teraz będą już tylko tanieć i niewykluczone, że za rok będziemy mogli kupić PS One z ekranem za sumę stanowiącą połowę dzisiejszej ceny.

# ZE SOBĄ!

## ...W DALEKĄ PODRÓŻ



Jedziemy z rodzicami bądź z kumplami nad morze samochodem. Czeka nas ładnych kilka godzin wiercenia się na ciasnym siedzeniu. Bierzymy PS One, ekran i Car Adapter ze sobą i te kilka godzin zleci szybciej, niż się spodziewacie. Trzeba tylko przybrać odpowiednią pozycję by na ekran nie padało światło. Alternatywą może być też lektura. Na przykład szkolna... Akurat nasz fotomodel Joseph postanowił umilić sobie stanie w korkach i zamontował sobie zestaw z przodu.

## ILE TO KOSZTUJE?

**PS One** - po ostatniej obniżce ceny mała konsola Sony kosztuje 599 złotych.

**Ekran** - ceny 4-calowych ekranów w USA kształtują się na poziomie 150 dolarów, czyli około 600 złotych. W Europie można je dostać za nieco ponad 100 funtów, czyli za podobną cenę. W Niemczech 300-400 marek, zależnie od modelu. Z kolei w sklepach wysyłkowych w HongKongu najtańszy, 4-calowy ekran do PS One kosztuje... 90 dolarów, a 5-calowy równą setkę. Jednak gdy doliczymy koszt wysyłki oraz odpowiednie cło i podatek, cena nie będzie już dłużej wystarczająco atrakcyjna. Niestety.

**Akumulator** - ich cena kształtuje się w granicach 30 dolarów. Oczywiście nie licząc wspomnianych kosztów przesyłki, cła i podatku (o które upomni się odpowiedni urząd). W Niemczech widzieliśmy je za 100 marek (plus wysyłka, czyli w sumie jakieś 200 zł).

**Car Adapter** - samochodowy konwerter zasilania kosztuje 15 dolarów lub 35 marek (około 65 zł).

W sumie przenośny zestaw PS One będzie kosztował nas prawie 1500 zł. Kto się pisze?



Największym rozczarowaniem w tym miesiącu okazało się ZONE OF THE ENDERS. Ogromny potencjał nie został w pełni wykorzystany i zamiast gry wybitnej mamy... Jedynie dobrą. No i jakby ktoś przykreślił kurek w zalewie gier na DC. No nic, zapraszamy do recenzji.

## Ducati World

- Platforma: Dreamcast
- Wydawca: Acclaim
- Ocena: 4/10



Marzą się wam idealne konwersje? No to proszę bardzo, bezbłędna konwersja DUCATI WORLD z PS One na Dreamcasta. Grafika taka sama, tyle, że rozmyta. Kolory te same i takie same artefakty wyskakujące co chwila na trasie wyścigu. Ekstra!

Ktoś tu sobie nieczysto pogrywa. Acclaim jest taką firmą, która nie lubi się przemęczać. Konwersja ich wrestlingów (WWF ATTITUDE i ECW HARDCORE REVOLUTION) była tak samo skopana. Nie poprawiono żadnych błędów, wciśnięto grafikę w wyższą rozdzielczość i rozmyto tekstury. To robi naprawdę fatalne wrażenie - grafika, która na "szaraku" wyglądała przyzwoicie, tu w wysokiej rozdzielczości prezentuje głównie swoje błędy. Łamiące się linie, dorysowujący się krajobraz, fatalne kolizje i ogólna bieda wizualna. Czy nie można było udoskonalić projektów tras, dodać trochę fajnych elementów w otoczeniu torów i poprawić trochę bardziej wyglądu motocyklistów? Można było, ale się nie chciało panom "idącym na łatwiznę" programistom. Szkoda, bo DC naprawdę fatalnie się prezentuje. Przy tak wspaniałych graficznie grach jak MSR, F355 czy Test Drive Le Mans ta pozycja prezentuje się jak pierwszy Tekken na PSX'a przy TTT na PS2. Skandal. Reszta gry jest taka sama jak w wersji na Plejaka. Jeżeli jest ktoś szalony, kto chce zmarnować swój czas i pieniądze na DeCekową wersję gry to zapraszam do tamtego tekstu po szczegóły dotyczące trybów gry i innych takich. Zmarnowana. [Marcellus]

## Pool Master

- Platforma: PlayStation 2
- Wydawca: Take 2
- Ocena: 5/10

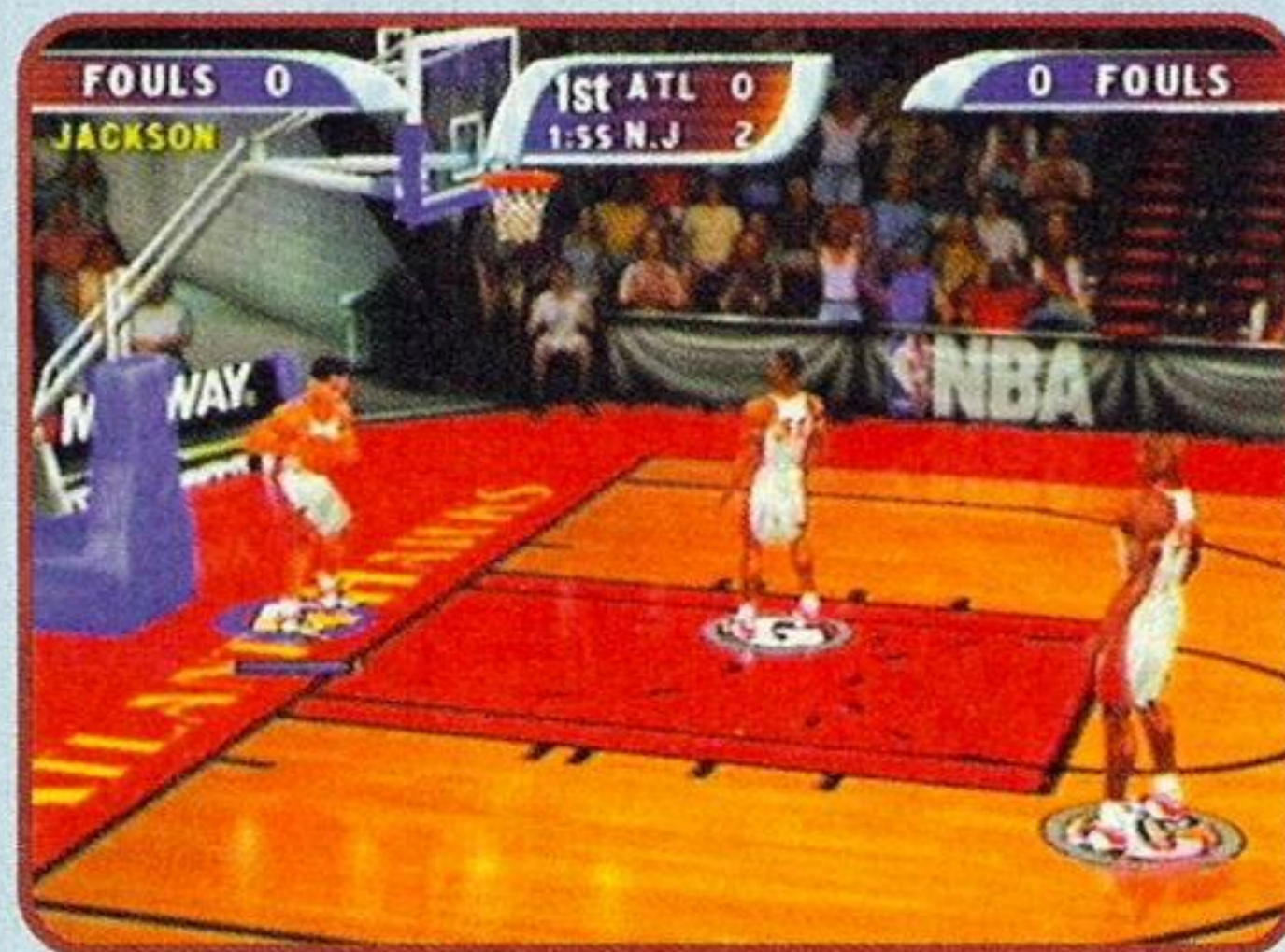


Jak można trzepać w gry klubowe w zaciszu własnego domu? Moim zdaniem się nie da.

- Gdzie drinki czy zimne piwo? Opary dymu papierosowego nie unoszą się w powietrzu, a już z całą pewnością nie ma na podorędziu tylu panienek w mini spódniczkach, co w intro tej gry.
- Wszystko to wprawdzie można zorganizować sobie własnym sumptem. Przygotować bar z zimnymi napojami, zaprosić dziewczyny aby się leniwie przechadzały i nadyić papierosami tak, żeby siekierę można było zawiesić. Tylko czy wtedy jest sens grać w bilard na konsoli? Nie sądzę... Tym bardziej, że jest dość nudny.
- W grze można wybierać spośród kilku pomieszczeń w jakich toczą się pojedynki. Do wyboru jest też sporo różnych rodzajów meczów. Zasady są dość jasne: wbij bilę do tuzy zanim zrobi to twój przeciwnik. Oczywiście kolejność wbijania bil może być narzucona (jak w US Nine Ball - od najniższej do najwyższej) lub dowolna jak w Eight Ball (trzeba wbijać swoje bile, czyli pełne lub połówki a na końcu do wybranej tuzy wbić czarną ósemkę).
- Graficznie jest bez rewelacji - prostota i brak polotu. Na dokładkę większość powierzchni denerwująco migocze. Muzyka jest bardzo nierówna, raz leca fajne, spokojne kawałki (np. Dic Dic Dan), a potem jakieś cieniutkie wycpiny chałturników. Grać oczywiście w to się da i nawet jest dość przyjemnie, choć szybko się nuży.
- Sterowanie łatwe i dość proste do opanowania. Ja jednak wolę więcej akcji na ekranie i inną wielkość kuli (nawierzchnia powinna być w tym samym kolorze). Dla zdecydowanych zwolenników tego typu rozrywki może być do przyjęcia. Dla reszty - nie.
- Gra w kulki. [Marcellus]

## NBA Hoopz

- Platforma: Dreamcast
- Wydawca: Acclaim
- Ocena: 4/10



- Kolejny arcade'owy basket od Midway. Wiecie o co chodzi: trzech na trzech, wsady z linii rzutów za trzy punkty i latanie kilka metrów nad tablicami. Wygrzew na maksa, tyle że szybko się nudzi i jest głupie.
- Sprawdza się tylko w roli party-games. Czterech koleś (najlepiej takich co nigdy w życiu nie grali w kosza na prawdziwym boisku) siada przed DC i mogą się bawić do bólu. Zabawa jest przednia, szczególnie dla laików. Nie obowiązują prawie żadne zasady znane z koszykówki. Gra jest tak skonstruowana, aby mecze były zacięte aż do końca. Nie myśl, że gdy uzyskasz kilkupunktową przewagę, to uda ci się ją dowieźć do syreny kończącej spotkanie. Konsola będzie blokować twoje rzuty, zabierać ci piłkę w niesamowity sposób i trafiać wszystkie trójaki.

- W przeciwieństwie do Gulasha, któremu HOOPZ na PSX bardzo się podobało osobiście szczerze nienawidzę takiej gry. Jestem tradycjonalistą, lubię przemyślane podania i sprytne akcje. Tu można rzucać bez namysłu i podawać bez sensu.
- Grafika jest bardzo prosta, a akcja potwornie szybka. Postacie wyglądają naprawdę obleśnie, wszystkie cierpią na jakąś paskudną chorobę skóry lub miały niedawno kontakt z wrzątkiem.
- Ciekawostką są mini gry, których nie było na PlayStation - można zagrać w 21 (kto pierwszy z trzech zawodników zdobędzie taką ilość punktów, ten wygrywa) lub w 2 ball (dwóch zawodników i jedna piłka, rzucają na przemian z wyznaczonych, różnie punktowanych, miejsc na boisku, para z większą ilością punktów wygrywa). Są też inne gierki, ale już nie tak ciekawe.
- Siła tego tytułu zupełnie na mnie nie działa. Tak "wysoką" ocenę zawdzięcza zaś tylko i wyłącznie mojemu dobremu nastrojowi. Idiotyczna. [Marcellus]

## Virtual Kasparov

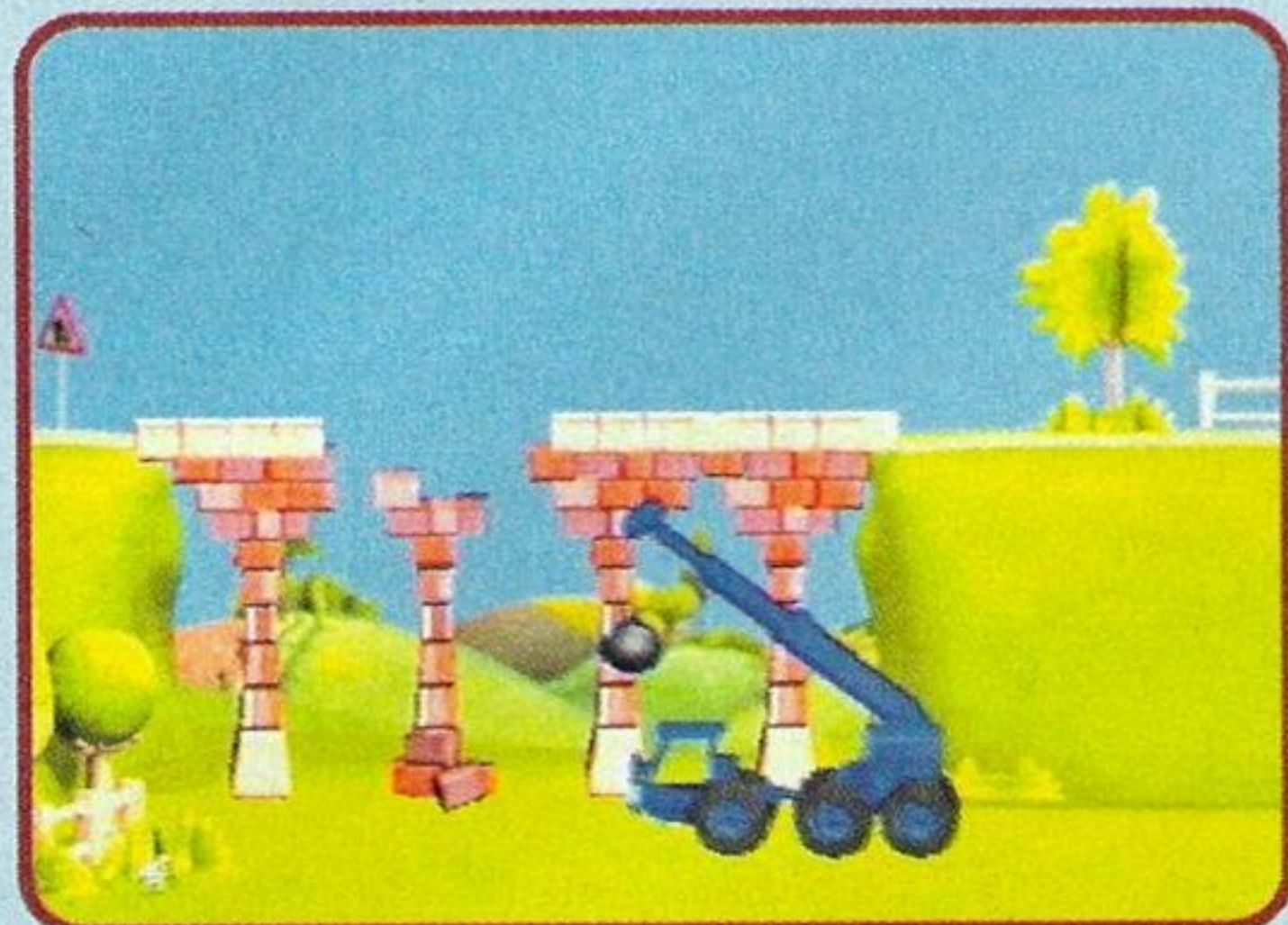
- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Titus
- Ocena: 7/10



- Miesiąc nie przestający mnie zaskakiwać. Oto kolejna gra, do której usiadłem, jak do pewniaka na crapa. A tu figa. VK daje do myślenia.
- Gra jest niezmiernie prosta graficznie. Szachy to najprostsze bryły, menu przypomina grę tekstową, a wszystko w kolorach, które na kolana nie rzucają. Ta gra jest faktycznie szachami i tyle. Gdyby jednak nie fakt, że jest także wielkim hołdem Kasparowowi - miałyby oceny mizerne. Po pierwsze ilość informacji o Mistrzu Szachów jest ogromna. Są informacje o życiu mistrza (biografia), spisane na kilku stronach tekstu. Oprócz tego wywiad z Kasparowem w formie filmików, które podzielone są na odpowiedzi na kolejne pytania. Po trzecie i chyba najciekawsze - są też słynne partie Kasparowa. Zapisano w tej grze pięćdziesiąt najsztywniejszych walk mistrza z lat 1978 - 1999. Można sobie dowolną z nich odpalić i śledzić krok po kroku. Mało tego! Po ciekawszych zagraniach gra zatrzymuje się i podpisy wyjaśniają nazwę i pochodzenie zagrania, czy debiutu. Fajowa sprawa. Oprócz tego w opcjach znajdziecie jeszcze informacje o tuzinie innych mistrzów szachowych, takich jak Spasski, czy Tarrash - każdy z nich ma wpisana w kod gry swoją mistrzowską walkę i także można je obejrzeć. W ten sposób okazuje się, że KASPAROV jest bankiem partii szachowych z dodatkiem szachów. Dla miłośników szachów - bajerek. Sam z przyjemnością poprzyglądałem się niektórym partiom, o których tylko czytałem, a nie znałem przebiegu. Oceniam bardzo pozytywnie - skromny program graficznie, ale potężny w zawartości. [Grabarz]

## Bob The Builder

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: BBC Multimedia
- Ocena: 6/10



Boooooooooooooob the builder... trututututu... Hehehe – fajowa gra. Oczywiście dla dzieciaków i oczywiście na podstawie znanego filmu o budowniczym Bobie, z animacją a la Miś Uszatek.

O co chodzi? Cała gra składa się z kilkunastu minigierek. Polegają one na układaniu puzzli, zaprzęgnięciu myślenia logicznego, kombinowaniu i oczywiście niektóre wymagają też zręczności. Dla przykładu pierwsza mini-gierka polega na tym, żeby (kolejno): zniszczyć most za pomocą słynnej kuli na łańcuchu (wiatr go nadkruszył i trzeba zbudować od nowa), potem zbudować go z fragmentów a la puzzle i na koniec znaleźć kociaka, który zapodział się w stercie cegieł. Mamy więc zadania na: a) zręczność (trzeba trafić kulką), b) umiejętności logiczne, c) spostrzegawczość. Bajerancka rzecz – BBC na topie. Żadnej agresji, a wszystko pomyślane tak, by kształtować pewne cechy dziecka. Jest to więc gra pre-edukacyjna. Nie daje wiedzy konkretnej, a kształtuje zdolności ogólne. Łatwo wywnioskować, że dla przeciętnego gracza poziom zabawy jest żenująco niski. I dobrze. Nie można narzekać na grafikę – jest rzetelna, choć jeśli macie małe telewizory – liczcie się z problemami. Niektóre modele są dość małe. Między poziomami śliczne renderki, atmosfera jest radosna i właściwie gra pozostawia po sobie dobre wrażenie. Dorośli z daleka i nawet nie próbujcie. Ale to najlepsza gra dla maluchów, jaką w życiu widziałem. [Grabarz]

## LEGO Island 2

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Lego Media
- Ocena: 4/10



“Równa z pani babka: 40-40-40” - mówił kiedyś Mann do Materny, przebranego za pielęgniarkę, w programie “Za chwilę dalszy ciąg programu”. Równa z pani gierka, pani LEGO ISLAND 2. 4-4-4-4. Tylko średniacka... Nie wyobrażam sobie prostszego świata do przedstawienia w grze niż świat klocków Lego. Wszystko jest kanciaste, te same elementy - banaf. Z drugiej strony ubiegły rok był pierwszym w historii firmy Lego, który przyniósł straty. Nie będziemy tu domniemywać dlaczego, ale wypada wręcz spytać, dlaczego LEGO Media nie próbuje

choć walczyć o utracone pozycje. Niestety. LEGO ISLAND 2 jest przygodówką dla dzieci, w którą dzieci w żadnym razie nie zagrają. Dlaczego? Bo nie mają szansy wygrać. Kierowanie legudkiem jest arcytrudne i właściwie nie wiadomo kiedy co zrobi - a to przez topografię i kolizje świata. Nagle może bowiem okazać się, że płaski teren, po którym idziesz jest górką, a płotek - mimo, że go minąłeś, wciąż stoi ci na drodze. Dodajmy do tego jeszcze, że miasto zaprojektowane jest alogicznie i ni w ząb nie sprawia przyjemności poruszanie się po nim, a oglądanie przyprawia o mdłości. To nie jest dobra gra. Marne próby podjęte przez koderów - wymyślenie scenariusza podnoszą ocenę miodności. Reszta - trzyma się jak trzeba. [Grabarz]

## A1 Games: Space Shoot

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



Grupa A1 jak zwykle pokazuje co potrafi. A choć nie potrafi wiele, pracuje nieprzerwanie nad jakością swoich produktów. I nieźle jej to idzie. No... może powiedzmy: coraz lepiej. Oto shooterek, czyli strzelanka kosmiczna. Leci stateczek, my widzimy go z boku - a do tego wszystkiego atakują go inne stateczki, statki i okręty kosmiczne. W tle jakaś scenografia - niemal bez wyjątku dwuwymiarowa, a na koniec poziomu boss - czyli większy statek, którego pokonanie zajmuje czas jakiś i prób ileś tam. Stereotypy. Generalnie rzecz biorąc wszystkie elementy tej gry są skądś skopiowane. Nie mówię o tym, że stateczek leci w prawo, bo wiadomo - scrollowane shootery są takie. Mówię o tym, że broń, statki, bossowie, tła - wszystko jako żywo przypomina serię R-TYPE. Ale mało tego - wszystko zerżnięte jest w potwornie ograniczony sposób. Nie ma bonusów i powerupów do zbierania, tła są takie, że nie widać pocisków na ekranie, piksele mają wielkość ekraniku zegarka elektronicznego. Druga

liga, o ile nie trzecia. Bossowie są wręcz potworni. Czy są jakieś plusy? Są - jest trójka bohaterów, którzy między misjami rozmawiają o różnych rzeczach. O dziewczynach, nowych komputerach, życiu, itp. Krótkie to rozmówki, nie spodziewajcie się nagle cudu, ale fajnie nadają grze głębi. To trójka fajnych znajomych, która staje do trudnego zadania. Już mi ich szkoda... [Grabarz]

## A1 Games: Top Shop

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



Spośród różnych dziwnych pomysłów jakie przychodzą do głowy ludziom robiącym gry konsolowe, ten wydał mi się nader interesujący. Niestety tylko z początku. Wyobraźcie sobie grę planszową, w której chodzi o to, że zakładacie sklep. Monopoli? Słuszne skojarzenie. Nasza rodzima produkcja pt. Bankrut też się pod to pisze. A jak to wygląda w grze? Po pierwsze mamy niemal dosłownie planszę do gry. Jest piętrowy pasaż handlowy, który został podzielony na lokale sklepowe. I teraz: mamy pulę kasy i startujemy. Oprócz nas - każdy w swojej turze - lecą też inni zawodnicy. Każdy rzuca o ile pól może się ruszyć. Po ruchu decyduje się na akcję. Przede wszystkim - zakładanie interesu. Jaki to może być interes? Otóż, na przykład, sklepy różnego rodzaju: z zabawkami, jedzeniem, a nawet komiksami. Mogą to także być restauracje. Się rozumie. Z czasem sklep można rozbudować (na sąsiednią komórkę), albo sprzedać - czasem, gdy wylosuje się aukcja - nawet za dwukrotną cenę kupna. Oprócz tego statystyki: kto ile czego ma, itp. Niby fajnie, ale gra jest dosyć nudna. Ciągłe te same plenery, te same, nudne zajęcia. W tle zmieniają się miesiące, a interes kwitnie. Grafika prosta, jak idea programu Big Brother, dźwięk takiż. I co? Gdybym był właścicielem sieci sklepów i chciał zachęcić dziecko do przejęcia interesu - kupiłbym tę grę. W innym przypadku skutecznie bym ją omijał. [Grabarz]

## Metal Slug X

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Agetec
- Ocena: 8/10

W importach mieliście już spore info o czym jest ta gra. Lecisz komandosem i nawalasz do pseudoszkopów. Strzelanka o maksymalnym poziomie jajcarstwa i absolutnie nie kierująca się prawami tego świata.

Idea jest taka: na Ziemię najechali kosmici (wyglądający jak zielone ośmiornice) i weszli w spółę z parafaszystami i chcą razem opanować świat. Co z tego wyniknie i kto kogo spierze, a kto przeciw komu się zjednoczy - zobaczycie. Na razie zdradzę wam tyle tylko, że jest kilka tematycznych poziomów (np. egipski - z mumiami, które zmieniają cię w mumię oddechem) i sporo zabawy ze ściąganiem z innych gier oraz filmów. Zabawa jest oczywiście dwuwymiarowa i w całej grze nie usłyszycie bryfy. Takie budowanie świata dwuwymiarowymi fatkami katalizuje specyficzny wygląd MSX, dzięki któremu nie można go pomylić z żadną inną grą. Dla przykładu: wielki czółg wygląda jak sterta trzęsących



się szmatek, jakby cały falował. Wtapia się nieźle w otoczenie. Nie widzę szans, żeby nie mieli tej gry miłośnicy gier zręcznościowych na PSXa - MSX to kolejna, wspaniała część serii, którą mieć trzeba. Nafaszowana pomysłami, które pozwolą się wam bawić nią jeszcze długo po skończeniu. A skończycie ją nie raz! Po wtóre można grać z kolegą - co zawsze było w cenie. A po trzecie i najważniejsze: widać tu solidną robotę koderów i zabawę produktem. Nie znać tej gry, to grzech. [Grabarz]



**Kolejna zmarnowana i na dokładkę nie wykorzystana licencja. Tak, pokrótce można określić nową piłkę nożną na PS One wydaną przez Infogrames. Duże pieniądze i gwiazdy ją firmujące nie uchroniły jej od porażki. Tym bardziej, że w tym numerze przyszło jej zmierzyć się z niezrównanym ISS'em.**

**O**dprawa przedmeczowa Po raz kolejny potwierdziło się, że nikt nie jest w stanie dorównać Konami na tym poletku. I nie chodzi tu tylko o grywalność. W tym aspekcie ISS jest i będzie niepokonany. Prawdę mówiąc cała UEFA Challenge jest wielką porażką. Wprawdzie sporo sobie po tej grze obiecywałem, ale rzeczywistość spadła na mnie jak tona cegieł i zniszczyła te marzenia. Pierwsze wrażenie jest niezłe. Demko otwierające grę nastroja pozytywnie. Luis Figo, Dwight Yorke, Stefan Effenberg i Sonny Anderson firmują ją swymi facjatami i nazwiskami. Dalej też jest całkiem niezłe. Dużo klubów z całej Europy, jest nawet jakaś drużyna z Warszawy. Niestety nie ma nazwy (po prostu Warsaw) i oryginalnych składów, ale po kolorze strojów wnioskuję, że to Legia. Zresztą wiele innych drużyn w tej grze nie ma oryginalnych nazw i składów. Dlaczego? Skoro gra ma licencję UEFA, to czemu tak wielu zawodników ma podrabiane nazwiska?

Kolejny zgrzyt jest przy reprezentacjach. Dawno już się nie zdarzyło, żeby zabrakło naszej jedenastki. A tu proszę. Są nasi najwięksi rywale z grupy: Norwegowie, Ukraińcy i Walijszczy. A nas nie ma! Brakuje też Armenii i Białorusi, ale te drużyny są bardzo daleko w rankingach. Niżej niż nasza reprezentacja na pewno znajduje się Macedonia, ale znalazła się w grze pewnie dlatego, że jest w grupie z Anglią. Od razu widać na jaki rynek jest przeznaczona ta gra. Brak naszych niepokonanych orłów bardzo poważnie zniechęcił mnie do dalszego obcowania z tą grą. A to dopiero wierzchołek góry lodowej! Po wybraniu jedenastki niecierpliwie czekałem na pierwszy gwizdek. Błąd, powinienem być uzbroić się w cierpliwość. Czas ładowania gry jest po prostu skandalicznie długi.

**Mecz** Uch, to będzie ciężki mecz, przeciwnik jest niewdzięczny i trudny. A jest nim oprawa graficzna tego dziełka. W porównaniu do ISS'a ta gra wygląda jakby zrobiono ją pięć lat temu. Wszelkie mankamenty szczególnie widoczne są na dużym telewizorze. Pikseloza jest maksymalna. Postacie kanciaste i brzydkie. Wszyscy mają bardzo dziwne, szerokie bary. Bramkarz podczas wykopywania "piątki" widziany od tyłu wygląda jak karykatura amerykańskiego futbolisty. I ma kwadratowy łeb. Śmiałem się naprawdę długo i szczerze. Animacja też pozostawia wiele



do życzenia. Gracze biegają pokrętnie, przejścia z jednego ruchu do następnego nie są płynne. Szybkość gry też nie jest rewelacyjna. Często zwalnia i gubi klatki animacji. Tylko w menusach grafika prezentuje się zadowalająco. Dźwięki jakie towarzyszą meczom są ledwo znośne, komentator gada jakieś bzdury. Publika szumi jednostajnie, a odgłosy podań, strzałów czy odbić piłki od słupków są nienaturalne.

**Komentarz po meczu** Sterowanie jest do bani, zawodnicy nie robią tego czego od nich wymagasz i nie ma sposobu by ich do tego zmusić. Strzały są nienaturalne, podania nieprzewidywalne (bardziej dla ciebie niż przeciwnika). Piłkarze zachowują się w idiotyczny sposób we wszystkich sytuacjach. Czy to w obronie czy w ataku potrafią zignorować piłkę leżącą tuż koło nogi. Bramkarze są naprawdę beznadziejni. Nie wychodzą do długich piłek, dziwnie się zachowują w sytuacjach jeden na jeden i są mało

agresywni i przewidujący. W grze nie pomagają nawet to, że można grać na identycznym sterowaniu jak w ISS. Gra się zupełnie inaczej i dużo gorzej niż się spodziewałem. Ta piłka to jakiś nieudana podróbka FIFY i gorsza nawet od niej. A ocena jest trochę naciągana. Irytująca.

Marcellus



# CHALLENGE

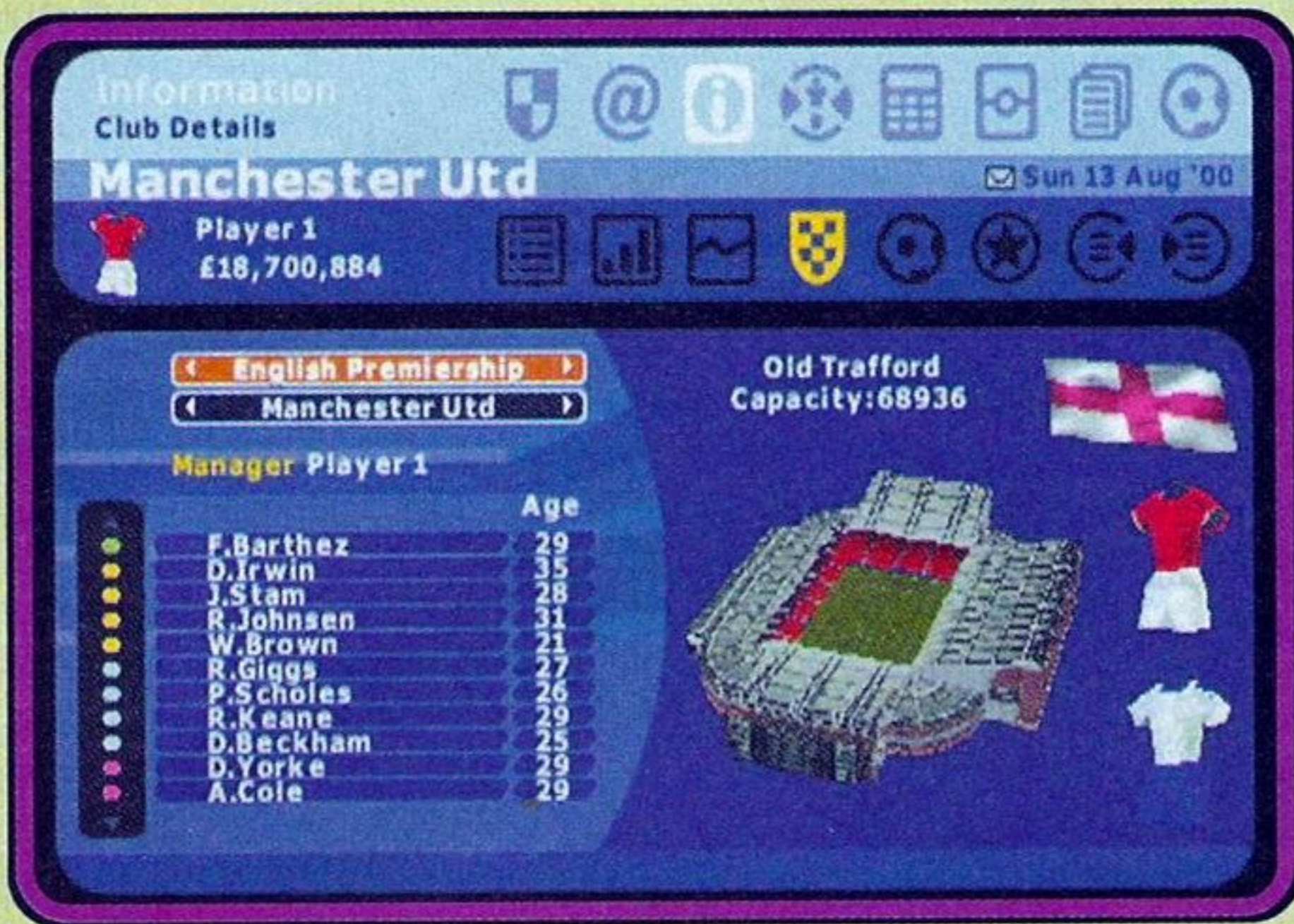
PlayStation

**5**

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

Wydawca: Infogrames  
Producent: Inf. Sheffield  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj  
Wykorzystuje: Dual Shock Memory Card





Kolejny "trener" piłkarski wyfrunął właśnie spod opiekuńczych skrzydeł Codemasters. Jak przystało na firmę o ustalonej już renomie dostarczyli naprawdę solidny produkt.

# LMA MANAGER 2001

Oczywiście jak na miarę możliwości platformy, na którą został przygotowany. PS One nie dysponuje ani pamięcią ani mocą, która pozwalałaby na dokładne i realistyczne odwzorowanie rzeczywistości piłkarskiego rynku czy złożoności taktyk. Nienajlepsze są także algorytmy rządzące poczynaniami graczy na boisku. Ale jeżeli musisz już grać w jakiegoś managera futbolowego na "szaraku" to powinieneś, z całą pewnością, wybrać właśnie ten. LMA 2001 to manager połączony z funkcją zarządzania finansami klubu, rozbudową infrastruktury stadionu, transferami i innymi koniecznymi do sprawnego funkcjonowania klubu rzeczami. Jest zatrudnianie asystentów, trenerów, fizjoterapeutów czy łowców talentów, którzy oprócz wyszukiwania uzdolnionych graczy mogą "szpiegować" wybrane kluby oraz najbliższych przeciwników. Wygodne jest to, że możesz przydzielić działaczy klubowych do wybranych zadań. Oszczędzasz w ten sposób mnóstwo czasu. A gra i tak pochłania go mnóstwo. Gra jest opracowana specjalnie dla mieszkańców wysp brytyjskich. Zawiera angielską Premiership oraz trzy niższe klasy rozgrywek. Jest także szkocka

ekstraklasa wraz z trzema niższymi ligami. To już jest tradycja. Składy drużyn są, w miarę możliwości, aktualne. W bazie danych jest mnóstwo zawodników z zespołów grających w najważniejszych ligach europejskich. Mistrz polski - Polonia Warszawa również się w niej znajduje, choć nie udało mi się znaleźć jej graczy na żadnej z list transferowych. Może dlatego, że nie jesteśmy jeszcze w Unii Europejskiej? To by się nawet zgadzało. Na wyspach istnieje prawo, które nakazuje każdemu obcokrajowcowi spoza krajów Unii uzyskanie pozwolenia na pracę. Pewnie nie chciano spędzać graczom snu z powiek podczas oczekiwania na decyzję z ministerstwa...

Na pierwszy rzut oka widać, że nie jest to robota amatorów



Wszystkie menu są zaprojektowane bardzo przejrzysto. Dobrze dobrane kolory i łatwa nawigacja pomiędzy opcjami pozwala na sprawne kontrolowanie gry.

Nie potrzeba myszki! Rozmiar czcionki nie zmusza do ciągłego mrużenia oczu.

Sam mecz odbywa się w następujący sposób. Widzimy z góry fragment boiska, po którym biegają małe figurki zawodników, a pomiędzy nimi lata piłka zostawiając za sobą zieloną smugę. Nie radzę włączać opcji "fast match": można dostać oczopląsu i chodźć potem skołowany przez kilkanaście dobrych minut. Dźwięk jest, nawet całkiem solidny, ale nie przygrywa tu żadna muzyczka, którą i tak wyłączylibyśmy po kwadransie. Po prostu sygnały dźwiękowe (nowa wiadomość) i szalejąca publika w trakcie meczu. Gra oferuje sporo ustawień taktycznych. Formacji jest 12 plus kilka predefiniowanych ustawień największych zespołów w historii (na przykład: Man Utd z 1999, mistrzowskie ustawienie Francji, czy też Liverpoolu z lat 70-tych). Ale każda drużyna może grać inaczej nawet w tej samej formacji. A to dzięki suwakom, za pomocą których możemy ustawić grę pressingiem lub cofnięcie się pod bramkę. Można też grać długimi lub krótkimi podaniami, rozgrywać piłkę uważnie i dokładnie lub grać na tak zwaną "afere". Wreszcie można grać środkiem lub skrzydłami. Oczywiście suwaki mogą być

także ustawione w pozycji neutralnej. Wybór wykonawców stałych fragmentów gry czy kapitana również pozostawiono do dyspozycji trenera. Po meczu przechodzimy do ciekawej opcji: wybrane, najciekawsze fragmenty meczu możemy obejrzeć na powtórki, w zwolnionym tempie, wraz z komentarzem specjalistów. Wprawdzie postacie są kanciaste i kulawo się poruszają ale i tak jest to duże urozmaicenie. Jeżeli lubicie strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym, to jest tu coś dla was: Speed Play. Wszystkie decyzje podejmujecie w czasie rzeczywistym, tyle że przyspieszonym (jedna godzina to jakieś 8 sekund, więc macie tylko około minuty w ciągu jednego dnia na wykonanie wszystkich czynności). Moim zdaniem irytujące, między innymi ze względu na sygnał dźwiękowy oznaczający mijające godziny, a pod koniec dnia także kwadrans. Na koniec zostawiam standardowy problem takich gier - potrzebne jest piętnaście wolnych bloków na memora. Dla maniaków piłkarskich managerów jest to gra na tyle dobra, że spokojnie możecie się w nią zaopatrzyć. Tym bardziej że można grać we dwóch! Jest możliwość rozegrania towarzyskiego spotkania pomiędzy zachowanymi lub standardowymi drużynami. Rewelacja. Polecam ze spokojnym sumieniem. Czasochłonna.

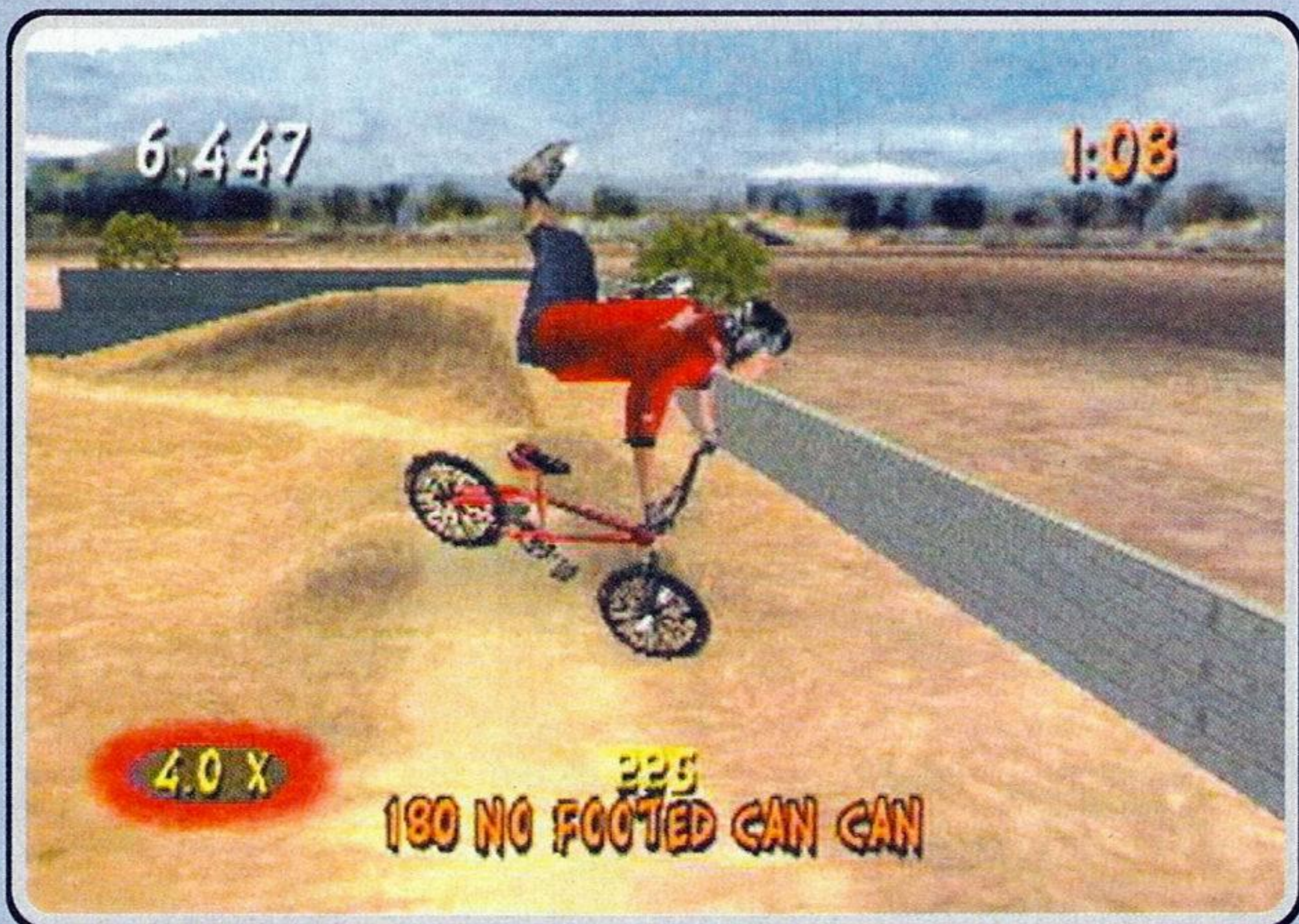
Marcellus

PlayStation **8**

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

Wydawca: Codemasters  
Producent: CM  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock.

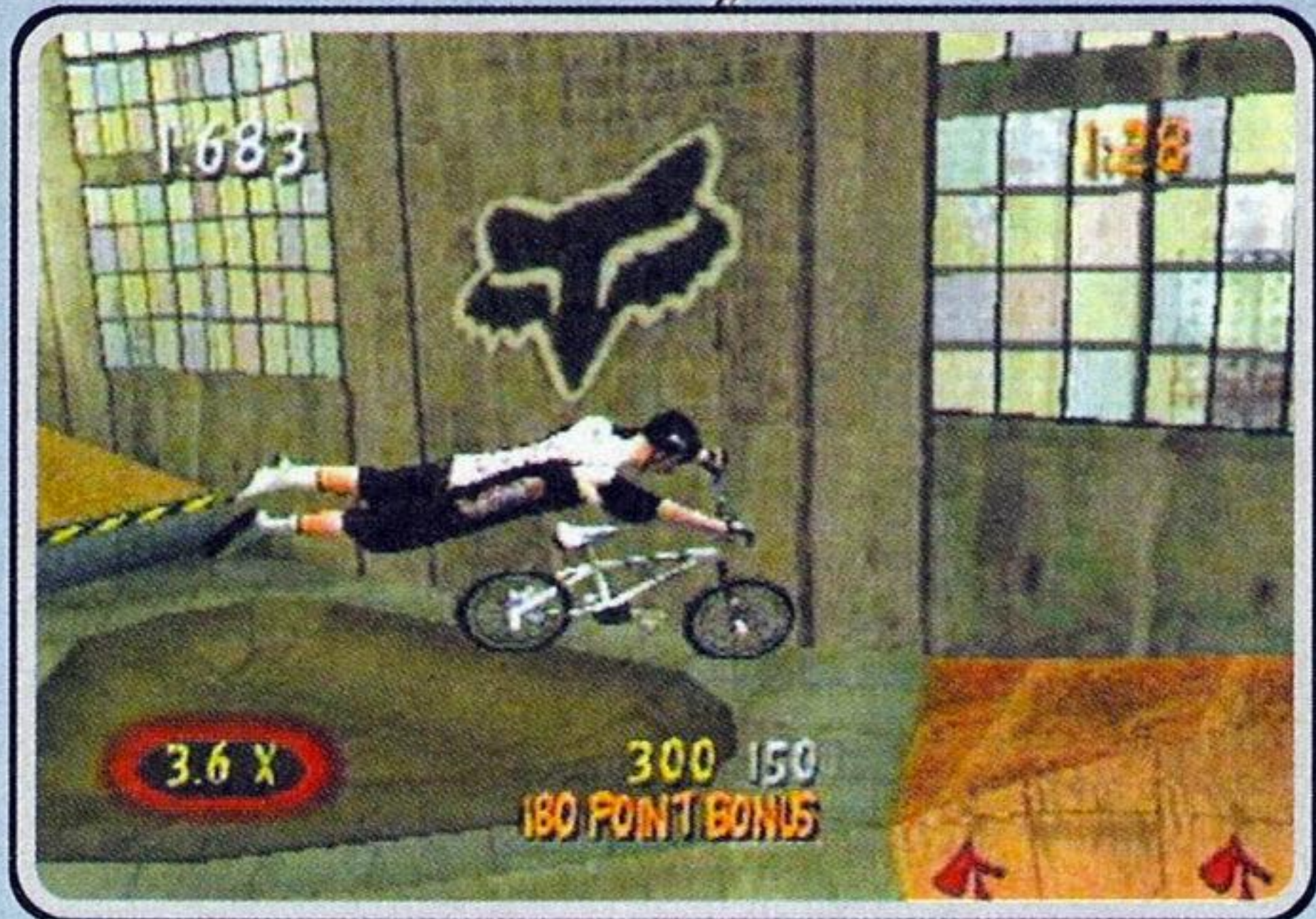
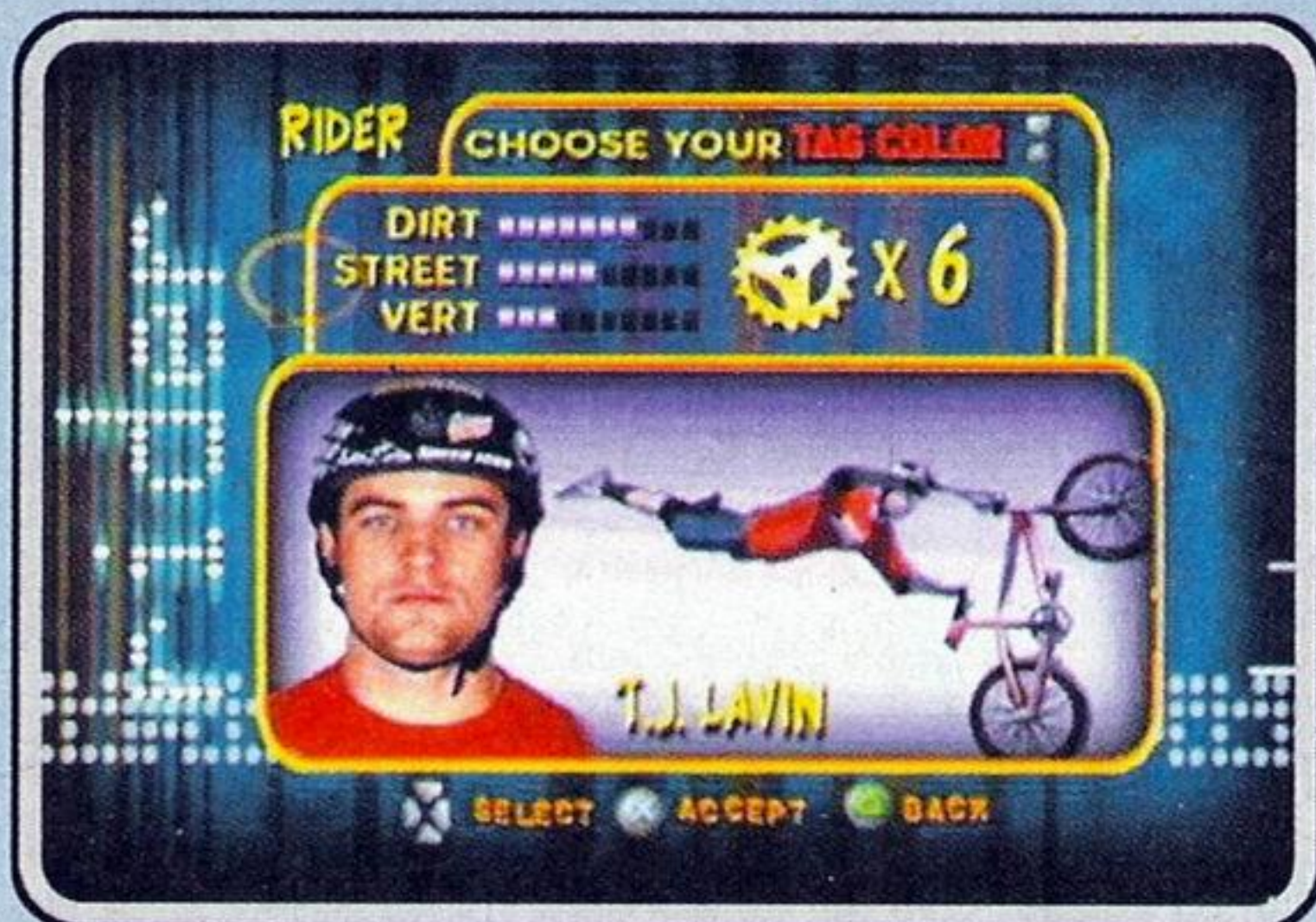


Od czasu pierwszego Tony'ego Hawka autorzy gier nie ustają w próbach przeniesienia kolejnych dyscyplin sportów ekstremalnych na ekrany naszych telewizorów. Po snowboardzie i desce to już trzecia gra firmowana przez logo MTV..

**I** drugi BMX na PlayStation. Autorzy gry poszli śladami Tony'ego niemal w każdym aspekcie: podobny tryb kariery, podobne zadania, podobnie podzielone levele, wreszcie identyczny system sterowania. Cóż, jedni wymyślają - inni imitują. Tak ten świat jest zbudowany. Mamy więc profesjonalnych rajderów różniących się charakterystykami. Mamy też zadania do zaliczenia w każdej lokacji - od wywalczenia określonej liczby punktów, przez odnalezienie logo MTV, uruchomienia pięciu alarmów w samochodach... I tak dalej.

12 poziomów zostało podzielonych na trzy kategorie: dirt, street i vert. Pierwsza kategoria - dirt - to oczywiście piach, czyli jazdeczka w terenie. Tu napotkamy liczne hopki usypane z piachu i inne naturalne elementy krajobrazu, które umożliwią nam czesanie trików. Street to oczywiście ulica - ślizgamy się więc na krawężnikach i wybijamy ze sztucznych skoczni. To przy okazji najlepiej zaprojektowane poziomy w grze. Odpowiednio poustawiane zabawki umożliwiają długie ślizgi i skoki, a w efekcie tego nabicie sporej liczby punktów. Ostatnim rodzajem atrakcji jest vert, czyli rampa. Zawody polegają na nabiciu jak największej liczby punktów. System trików bezwstydnie przerżnięto z Tony'ego Hawka. W sumie to dobrze - po co poznawać ciągle nowe systemy sterowania, skoro można skoncentrować się na jednym udanym i odpowiednio go rozwijać (choć MTV BMX

T.J. LAVIN'S  
**ULTIMATE**  
**BMX**



niczego nie rozwija). Trójkątem ślizgamy się na krawężniach, a kwadratem i kółkiem odpalamy triki. Iksem skaczemy. Rotacje to naturalnie R1 i L1. Autorzy zadbałi o odpowiednią ścieżkę dźwiękową. Do ekstremalnych wyczynów rozgrzewają nas ostre, ale fachowe kawałki mniej znanych kalifornijskich punkowców. W tym ulubione Kottonmouth Kings Banana. Niestety o grafice nie można już wyrazić się równie pozytywnie. Liczne błędy w kodzie (przenikanie, łamanie się obiektów i znikanie tekstur) psują nieco obraz gry, ale można je przeboleć - całość jest szybka i dynamiczna, a animacja przez cały czas pozostaje płynna. Spadając z roweru koleżka zachowuje się jak trzeba, choć do pracy kamery można już się trochę przyczepić, bo po lądowaniu nie zawsze ustawi się odpowiednio. W sumie nie jest to najładniejsza gra z jaką miałem do czynienia, ale widziałem też o wiele gorsze produkcje. Czasami daje się we znaki niedopracowany system kolizji obiektów. Nie wiadomo dlaczego koleżka zamiast wybić się w górę leci na pysk, trudno jest po zakręceniu w powietrzu posadzić rower na ziemi... Zbyt wiele rzeczy dzieje się przypadkiem, by je przepuścić. Minus. Ale choć produkt THQ nie gra w tej samej lidze co DAVE MIRRA FREESTYLE BMX, można przy nim spokojnie

spędzić trochę czasu. Zwłaszcza, że dużego wyboru nie ma. Tylko nie spodziewajcie się drugiego MIRRYS! W stosunku do fatalnego MTV SKATEBOARDING, MTV BMX jest sporym krokiem w dobrym kierunku. Ale jeśli chcecie sprawdzić tę grę w akcji, to lepiej róbcie to szybko - po półrocznym opóźnieniu i poprawkach nadciąga MAT HOFFMAN'S BMX, a także nowa wersja DAVE'a, o której pisaliśmy w newsach miesiąc temu.

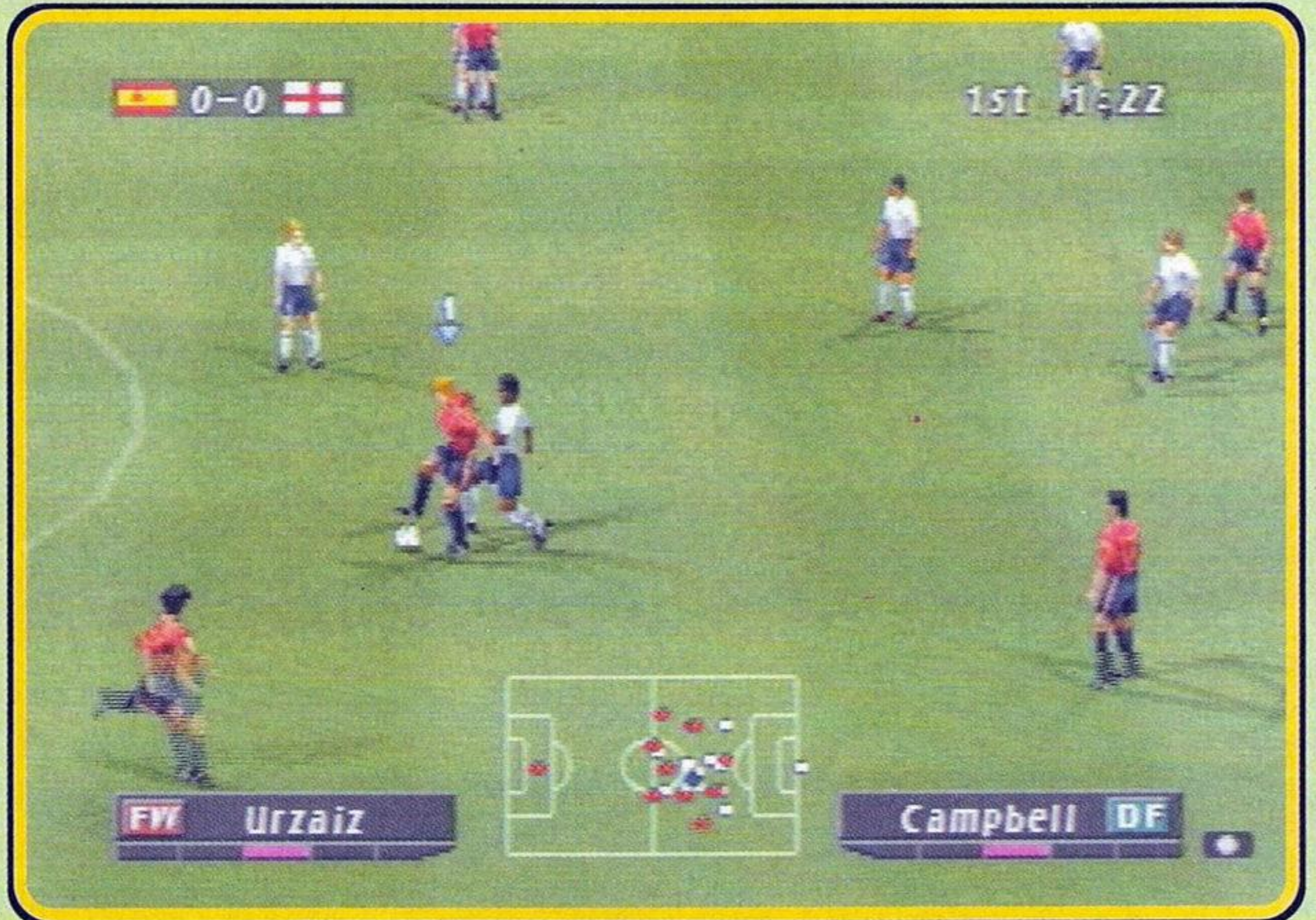
Gulash

**PlayStation 6**

Wydawca: THQ  
Producent: THQ  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj

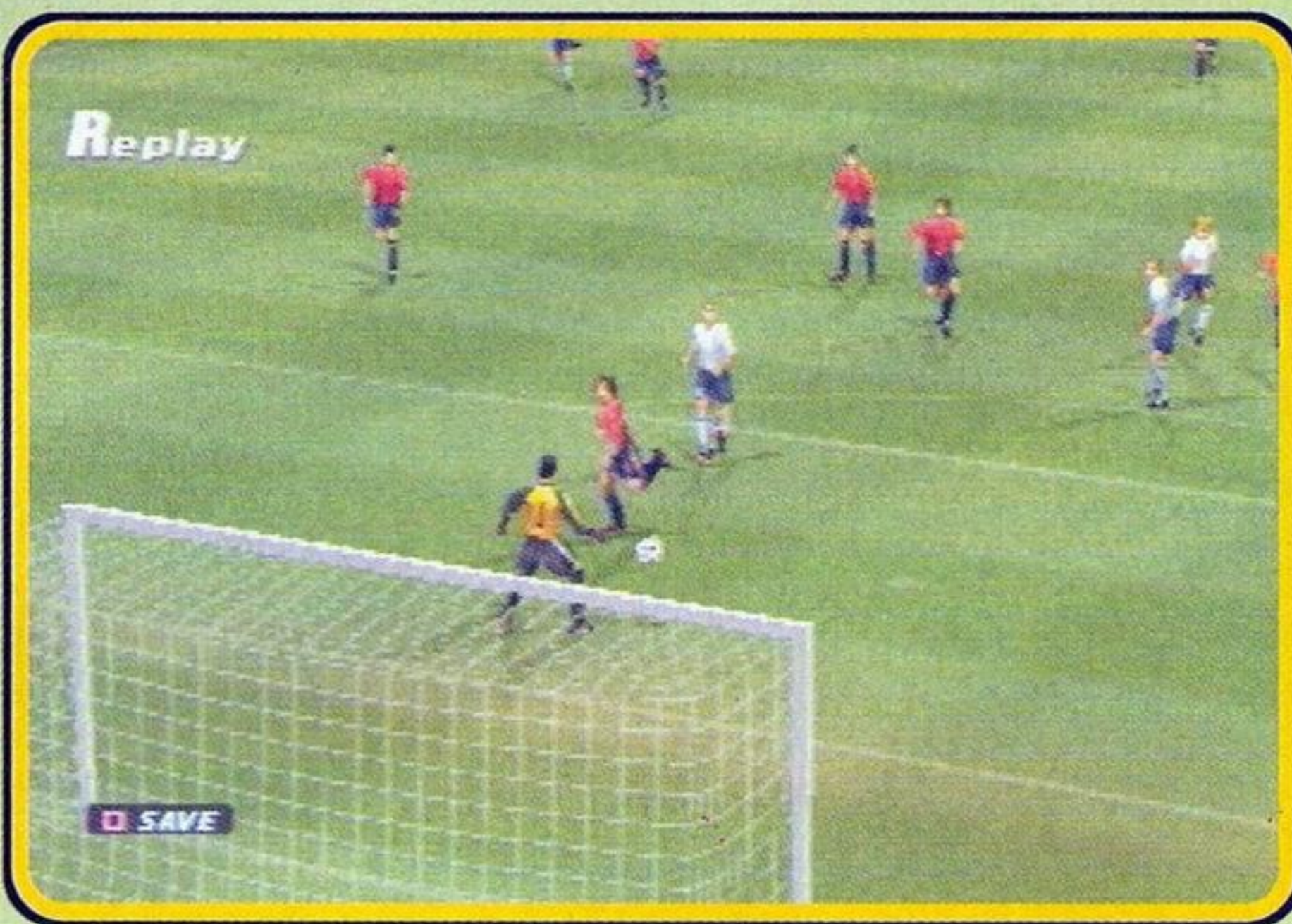
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 7  
MIÓD 6



Niestety część z wymienionych w mojej zapowiedzi ISS'a błędów nie została poprawiona. Nie ma to wprawdzie żadnego wpływu na grywalność, bo i mieć nie może, ale... błędy są błędami i na swoje usprawiedliwienie KCET nie ma nic. No, może oprócz faktu, że większość swych sił włożyli w WINNING ELEVEN 5 na PS2...

Pierwsze co zrobiłem po odpaleniu finalnej wersji nowego ISS'a to sprawdzenie tych bugów, które wypatrzyłem w becie. Niestety - nie cały proces weryfikacji przebiegł pomyślnie. Wspominałem o Schollu, który w reprezentacji Niemiec krył się pod tajemniczym nazwiskiem Schneider. W wersji pełnej naprawiono ten błąd w sposób, którego zupełnie się nie spodziewałem. Teraz zmyślone nazwisko jest nie tylko w drużynie narodowej, ale też w Bayernie! Poprawiono oczywiście zły odnośnik co do długości sezonu w League Mode i, jak należało się tego spodziewać, także komentarz jest już bezbłędny (co nie znaczy wcale że jest bardzo dobry - nadal powtarza się co kilkadziesiąt sekund).



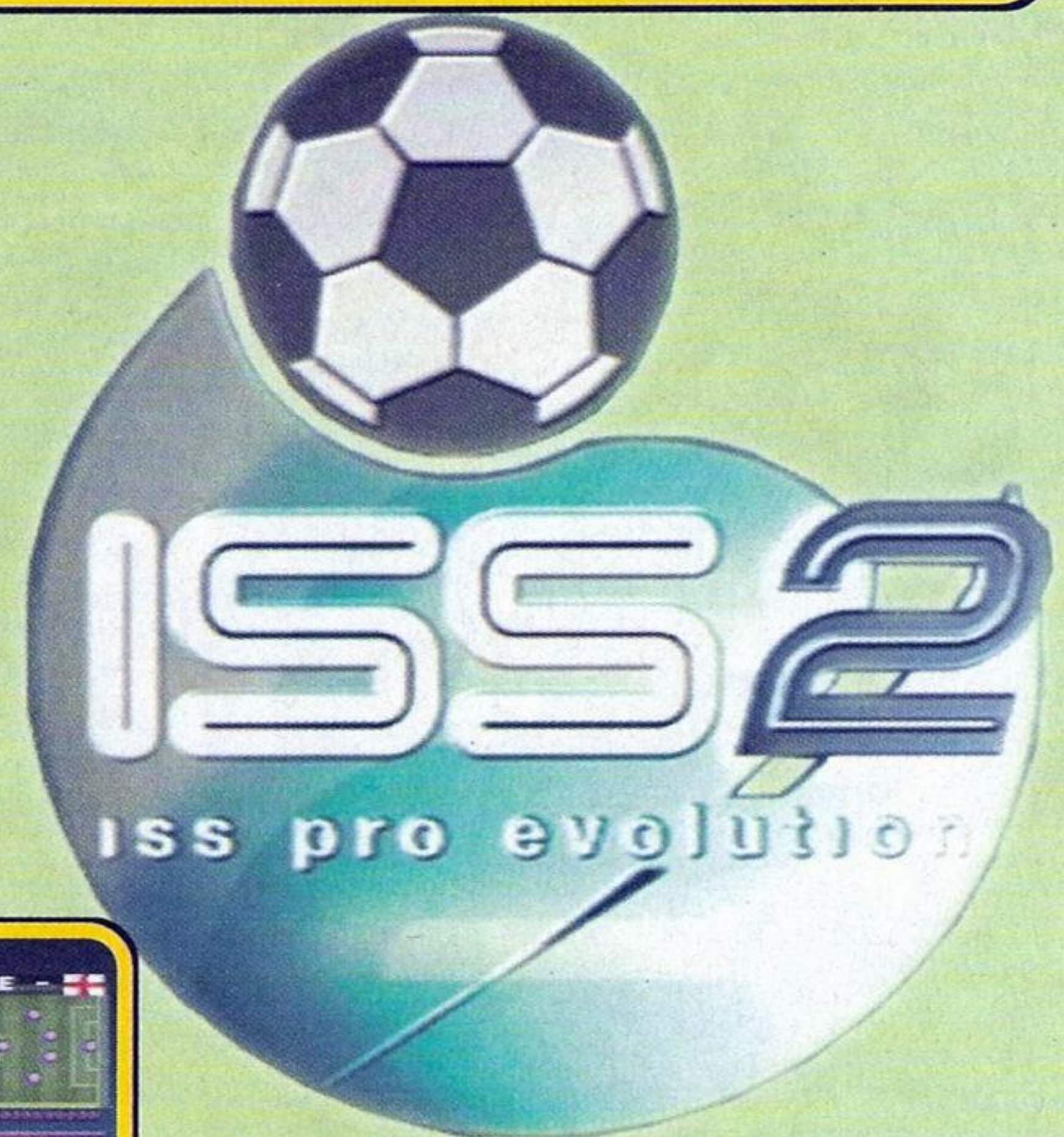
Co oferuje nam pełna wersja ISS'a? Jest jedna nowa reprezentacja, która po debiucie w Mistrzostwach Europy pojawiła się także w ISS'ie. Mowa oczywiście o Słowenii, ze Zlatko Zahowiczem na czele. Znaczne zmiany nastąpiły za to w lidze mistrzów. Z szesnastu zespołów rozrosła się do dwudziestu czterech. Doszły, takie zespoły jak: Leeds, West Ham (po co?), dwa zespoły z Ameryki Płd, a także Bayer Leverkusen, Valencia, Lazio i Fiorentina. Składy reprezentacji i drużyn klubowych są nieaktualne. Brak Olisadebe, Figo nadal w Barsie, Anelka w Realu, a Barthez w AS Monaco. To oczywiście tylko najważniejsze z nazwisk - od tych transferów i przyjęcia przez naszego ulubionego napastnika obywatelstwa minęło już prawie dziesięć miesięcy. To naprawdę mnóstwo czasu, więc można je było chyba uwzględnić? Na marginesie dodam, że w WE5 te transfery już zostały uwzględnione, a gra ukazała się w Japonii miesiąc temu. Komu jest bliżej do Europy, nam czy im? No cóż, takie życie, szarak zaczyna być traktowany po macoszemu nawet przez najsolidniejsze firmy. Wprawdzie to tylko kosmetyczne niedoróbki, ale czy naprawdę po raz kolejny musimy tworzyć graczy, którzy nie zostali uwzględnieni w grze?...

CHANCEABLE			Home Team Menu			CHANCEABLE		
Default			Exit			Default		
Canizarez	1	GK	Member Change		GK	1	Seaman	
Paco	18	CB	Select Kicker		CB	4	Campbell	
Hierro	6	CB	Select Captain		CB	5	Adams	
Aranzabal	3	LB	Formation		LB	3	P.Neville	
Salgado	2	RB	Strategy		RB	2	C.Neville	
Guardiola	4	DH	Copy Formation		DH	14	Ince	
Fran	8	LH			LH	11	McManaman	
Etzeberria	17	RH			RH	7	Beckham	
Valeron	21	OH			OH	6	Scholes	
Raul	10	CF			CF	10	Owen	
Urzaiz	20	CF			CF	9	Shearer	

Przejdźmy jednak do rzeczy, czyli samej zabawy. Wszystko to o czym pisałem w zapowiedzi zostało niezmienione i spisuje się naprawdę rewelacyjnie. Pierwsze kroki po przesiadce na drugą część ISS'a są dosyć trudne, ale już po kilkunastu rozegranych meczach można doskonale zaznajomić się z nowym sposobem gry i czerpać z niego olbrzymią przyjemność. Znacznie poprawiono system kolizji i zachowanie się piłki. Można założyć bramkarzowi "kanał", czyli puścić mu piłkę między nogami! Można strzelić



"szczurka" z rzutu wolnego tuż pod murem tak, że bramkarz nawet nie zauważy kiedy piłka wpadnie do bramki! Jeżeli lubisz wrzutki na pole karne a'la Beckham - proszę bardzo, można je wykonywać z dosyć dużym powodzeniem. Podania w pole karne wzdłuż linii bramkowej sięją prawdziwe spustoszenie i bardzo często padają z nich bramki. Jak już mówiłem, ta część serii nastawiona jest na szybkie, precyzyjne i, co najważniejsze, kombinacyjne rozegranie piłki. Kilka dokładnych podań przed polem karnym na pewno uwolni jednego z twych napastników spod opieki obrońców. Grafika i dźwięk nie uległy jakiejś kolosalnej poprawie. Jest tylko trochę lepiej. Animacja jest płynna i bardzo rzadko gra zwalnia. Z innych nowości warto wspomnieć o nowym



sposobie gry w rybie Master League. Teraz jest on podzielony na dwie ligi. Niższa jest gorzej opłacana - liczba punktów na zakup zawodnika jest mniejsza, niż w lidze wyższej. Dopiero po awansie do wyższej ligi i jej wygraniu można cieszyć się ze zdobycia pucharu ze swą ulubioną drużyną (nazwiska w klubach pisane dużymi literami to zawodnicy, którzy w pierwszej części reprezentowali swoje kraje, a w tej wypadli już ze składów).

Wprawdzie recenzja w części dotyczącej składów i nazwisk jest dość negatywna, to nie odbije się to ani trochę na końcowej ocenie. W końcu seria ISS nigdy nie miała oryginalnych nazwisk ani nie grzeszyła zbyt dużą aktualnością składów. A teraz przynajmniej kilku graczy ma prawdziwe nazwiska i większość składów jest w miarę na czasie. Cała siła gry leży jednak w niesamowitej (po raz kolejny to słowo i ile jeszcze razy będę musiał je powtórzyć? Mam nadzieję że wiele!) grywalności, realizmie i emocjach, które towarzyszą każdemu spotkaniu.

Nie masz jeszcze ISS'a? Kupuj! Masz starszego ISS'a? Też kupuj! Warty jest każdej wydanej złotówki. Z Bananem i Bratem gramy niemal codziennie i nie przestaniemy chyba nigdy. Co jakiś czas będziemy po prostu przesiadać się na kolejne, coraz lepsze, części. ISS ponad wszystko!

Marcellus

PlayStation 2

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 10

Wydawca: Konami  
 Producent: KCET  
 Liczba Graczy: 1-4  
 Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, VMO

# STRIKERS 1945

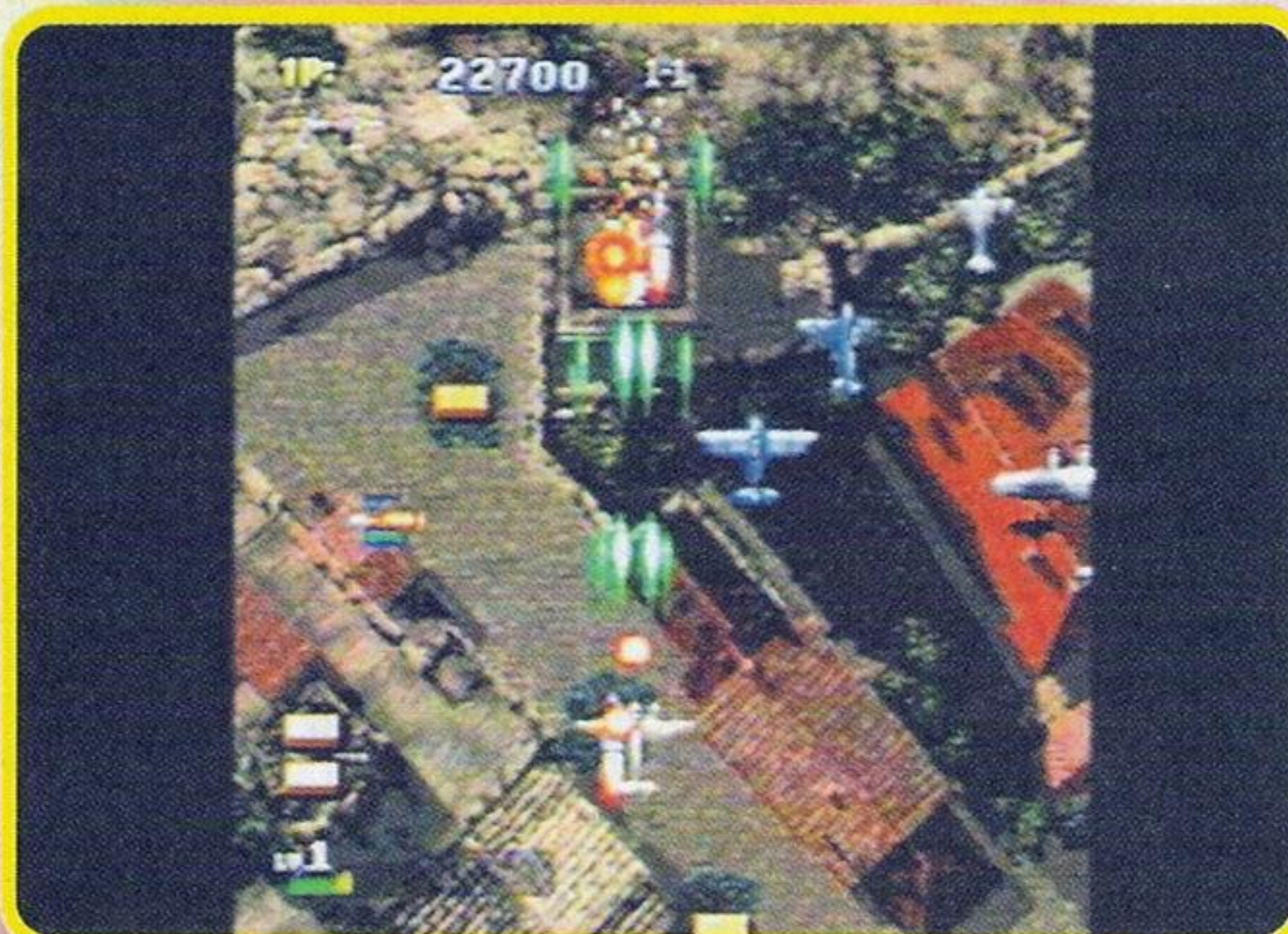
Fuhrer miał wiele namiętności. Jedną z nich było marzenie o mocy magicznej. Wysłał swoich historyków w poszukiwaniu Świętego Graala i innych „zabawek”, a chłopaki, jak tylko minęli granice Rzeszy, relaksowali się do końca wojny, udając, że szukają.

Do wielkich mitów Drugiej Wojny Światowej bezpośrednio nawiązuje gierka STRIKERS 1945. Gdybym miał wymyślić dla niej jakiś inny tytuł, pewnie napisałbym: ZABIJAJ I O NIC SIĘ NIE MARTW. Po kolei. Jest to oczywiście shooterek ze szlachetnej serii zapoczątkowanej strzelanką 1945. Samolotik widać z góry, leci nad różnymi miejscami na Ziemi, które – jak podejrzewam – są terytorium wroga i rozwała, strąca, dewastuje, gwałci... Hmm... Generalnie rzecz biorąc – rozwałka. Strzelamy do wszystkiego co się rusza, a nawet jak się nie rusza, a strzelimy w to i miga – rozwalamy. Zbieramy punkty i bonusy. Bonusy występują w dwóch rodzajach. Pierwszy wzmacnia naszą siłę ogniową. A jak wzmacnia? Na pierwszym poziomie strzelamy tylko do przodu, na drugim też na boki, na trzecim i



się w przypadku alternatywnego ataku: mogą wlecieć na pole bitwy małe samolotki, tworząc kordon nie do przebicia. Mogą wlecieć dwa wielkie latające skrzydła i ustawić się obok siebie, przysłaniając pół ekranu. Może wreszcie wlecieć wielka (wąska, ale długa) rakietka i zmieść wszystko na swojej drodze. Dźwięk i grafika nie są na najwyższym poziomie, ale ładnie trzymają się na sześć. Ciekawia mnie dwa czarne pasy z boku ekranu... Czyżby powrót do poziomych automatów? O czym zapomniałem? O bossach! Wszędzie jest ich w bród! I to takich na cały ekran – typu „Nieważne, że statek w takim kształcie nie popłynie”. Wada nr 1: osiem poziomów. Przejdźcie za trzecim razem. Trzeba podnieść sobie stopień trudności.

Grabarz



czwartym to samo, tylko, że coraz silniej. Zasada prosta. Drugi rodzaj bonusów, to super atak: na ekranie pojawia się jakiś inny pojazd powietrzny i nawala przez chwilę pomagając nam w dziele zniszczenia i chroniąc od pocisków. Rzecz komplikuje się nieco, gdy okaże się, iż do wyboru mamy sześć samolotów, a każdy z nich ma inne super ataki i inaczej radzi sobie z przeciwnikami w ogóle. Są więc takie, które, oprócz karabinów, strzelają zdalnie sterowanymi raketami. Rakietki wpadają do kabin najbliższych znajdujących się pojazdów. Są takie, które mają szybkostrzelne lasery, rażące w bok. Jest taki, który ma na podurzędziu dwa małe samolotki, latające niczym pchełki i nawalające do wszystkiego ciurkiem. Analogicznie rzecz ma

**PlayStation 6**

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	6
MIÓD	7

Wydawca: Agetec  
 Producent: Psikyo  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Maj  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

# SILPHEED THE LOST PLANET

Pierwszy SILPHEED pojawił się sporo czasu temu, jeszcze na konsoli SEGA MegaDrive CD. Mało kto o niej pamięta i nie jest istotne to, czy była dobra, czy zła (a była znakomita).

SILPHEED jest strzelanką klasyczną. Mamy stateczek, przewijający się krajobraz w tle i hordy przeciwników na pierwszym planie. Chyba trudno o gatunek, który tak mało ewoluował na przestrzeni ostatniej dekady. Co w grze? Stateczek z dwoma wysięgnikami, na których montowana jest broń. Przed każdą misją mamy możliwość wyboru uzbrojenia, możemy także je zmieniać w połowie, gdy tankowane jest paliwo. No i hordy nieprzyjaciół, których trzeba się pozbyć. Jeszcze jedno – nasz statek nie

eksploduje od każdego zetknięcia się z pociskami nieprzyjaciół, gdyż ma swój pasek energii. Dopiero przyjęcie odpowiedniej serii zmusi nas do zaczynania poziomu od początku. Jak przystało na klasyczną strzelankę na 128-bitowej konsoli, siła SILPHEED leży w grafice. Jest w porządku. Tła zawierają wiele szczegółów, na których przyjemnie zawiesić oko choćby na sekundę. Budynki się wałają, coś tam eksploduje, dzieje się wiele. Efekty towarzyszące strzałom i wybuchom także przetują się ślicznie. Przeciwnicy niosą

odpowiednią dawkę oryginalności, słowem – jest



dobrze. Warto także wspomnieć o znakomitych renderowanych animacjach. Najfajniejszy w SILPHEED są bossowie. Biomechaniczna inżynieria to hobby japońskich grafików, a w tej produkcji dali upust swoim chorym fantazjom. Mamy zmutowane robopajaki o kilku odnóżach,

dziwo) ośmiomice i inne takie przyjemności. Ruszają się ślicznie, ślicznie też wybuchają. Nie ma tu absolutnie niczego nowego, ale to, co jest wykonano ze smakiem, znanstwem i znajomością tematu. Jeśli szukacie klasycznego shootera na PS2, SILPHEED jest po prostu w porządku. Choć oczywiście mógłby być nieco dłuższy.

wielkie i humanoidalne (o

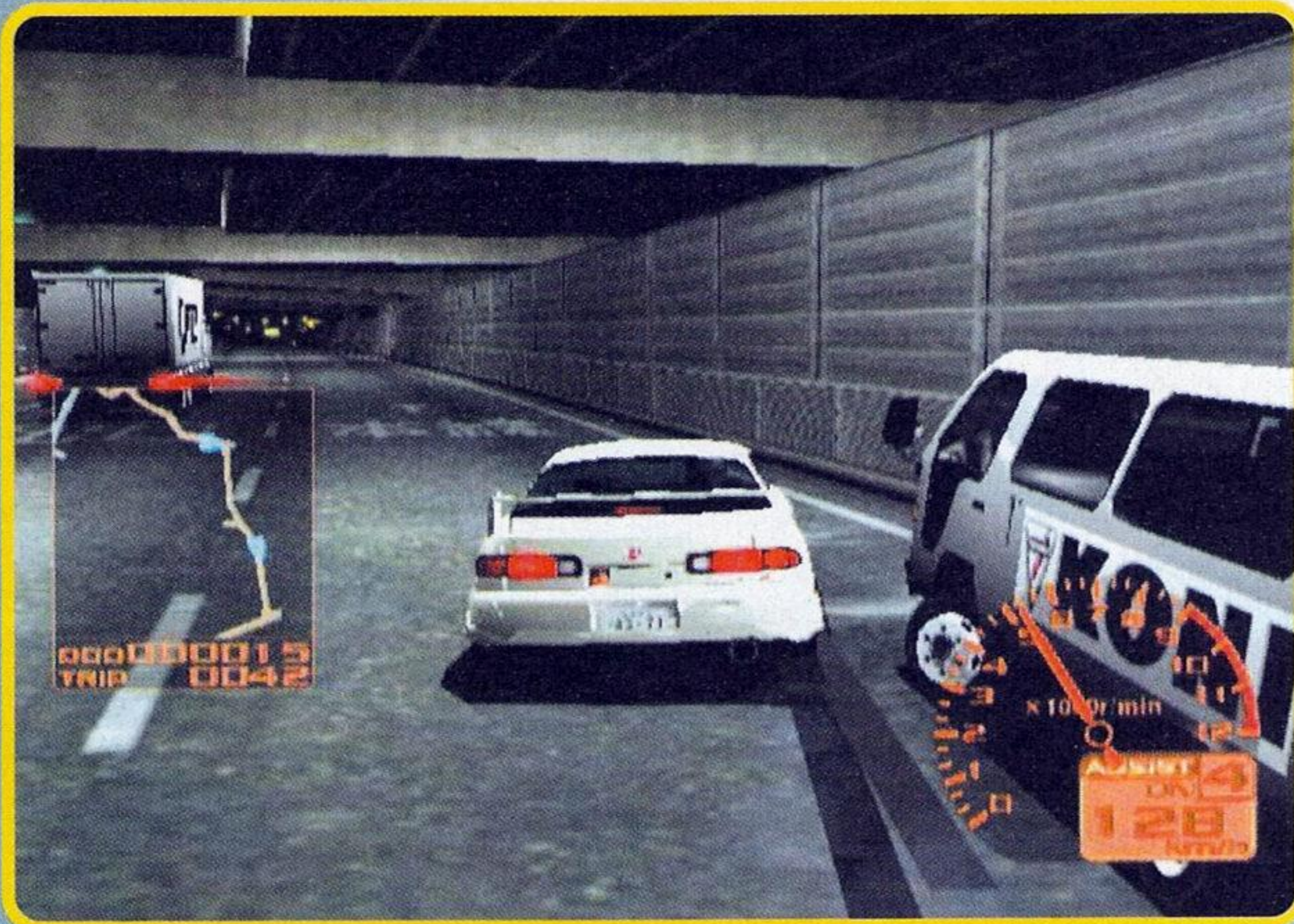
Gulash



**PlayStation 2 6**

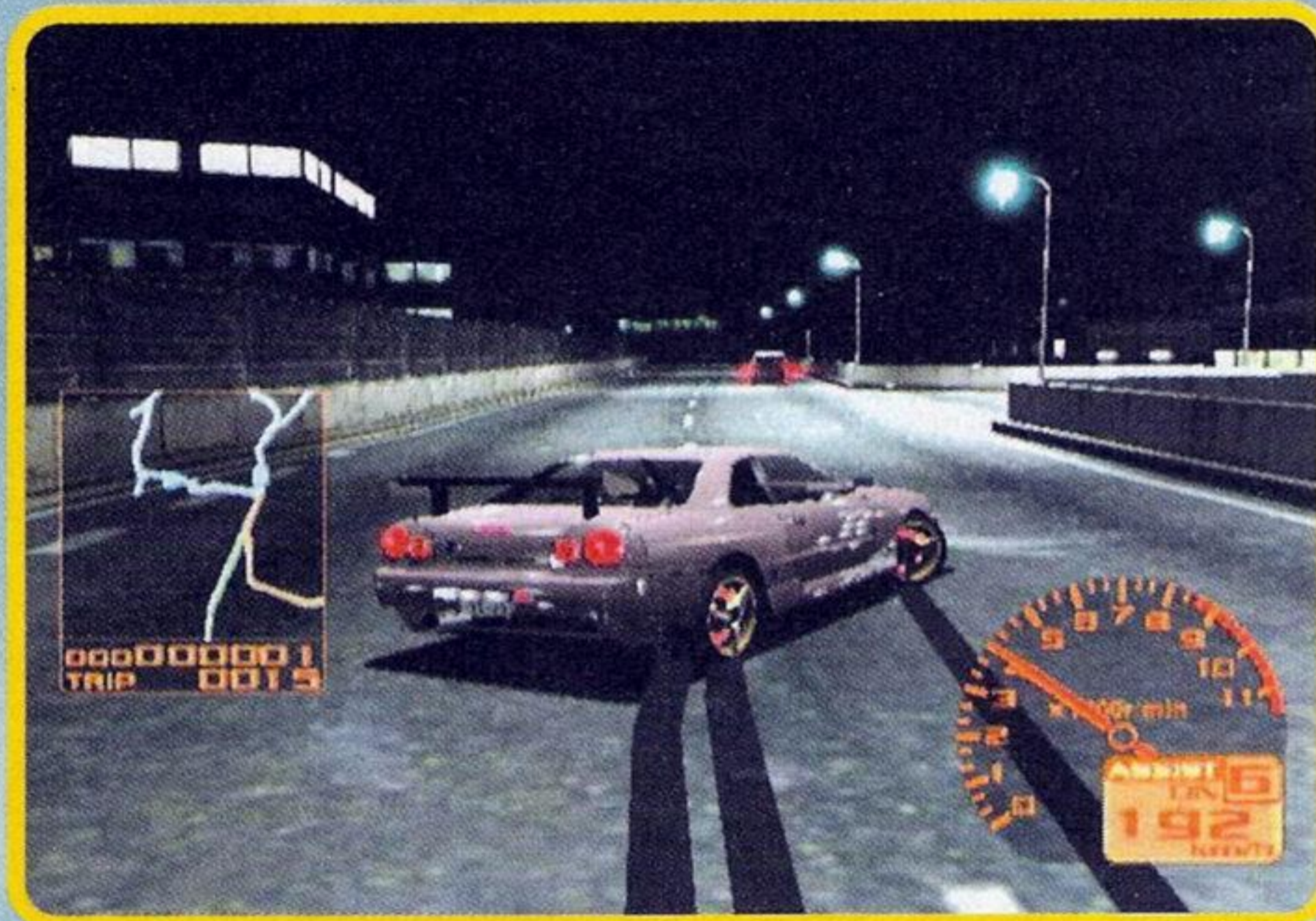
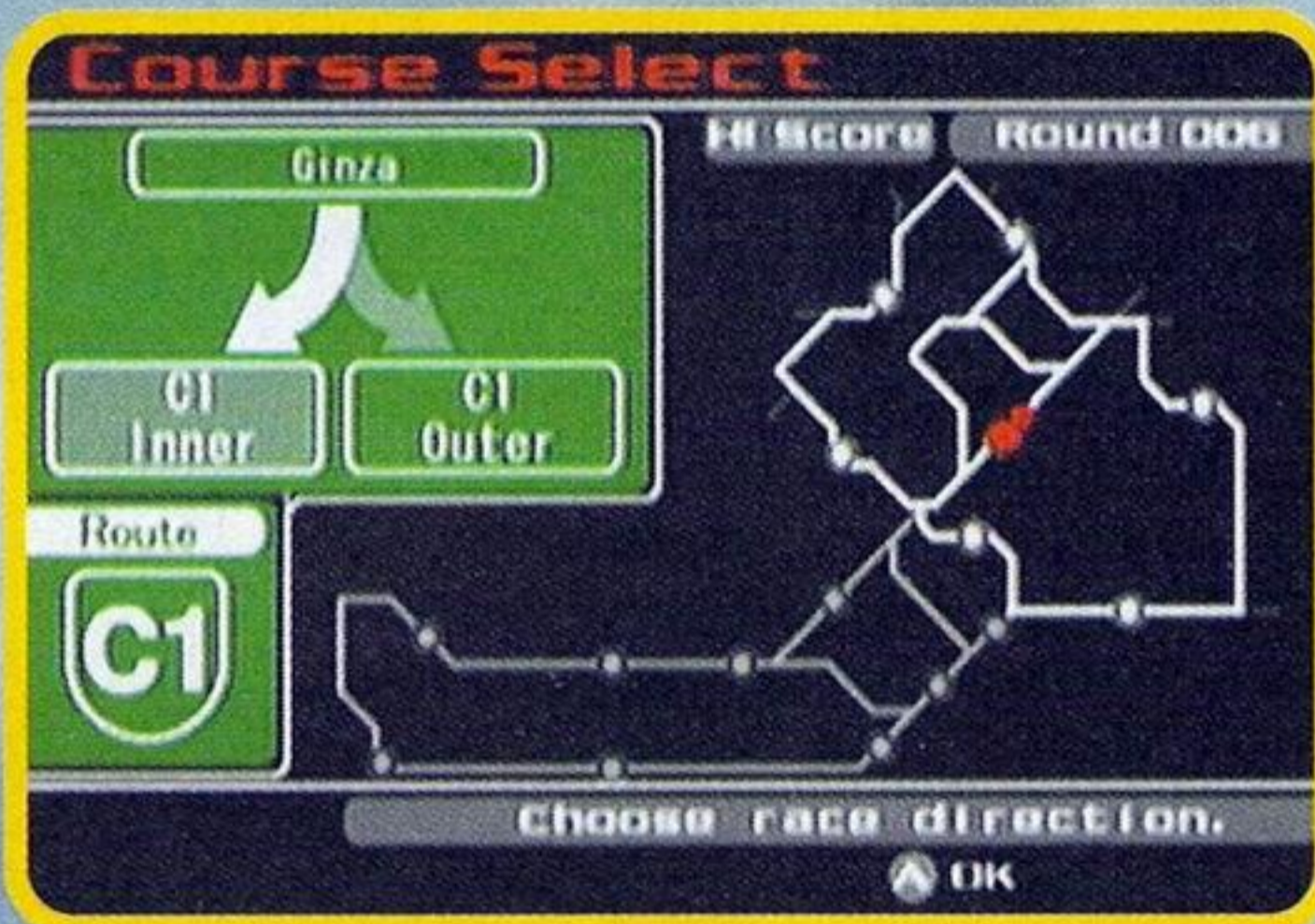
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	7
MIÓD	6

Wydawca: WDesigns  
 Producent: Game Arts  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Maj  
 Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb



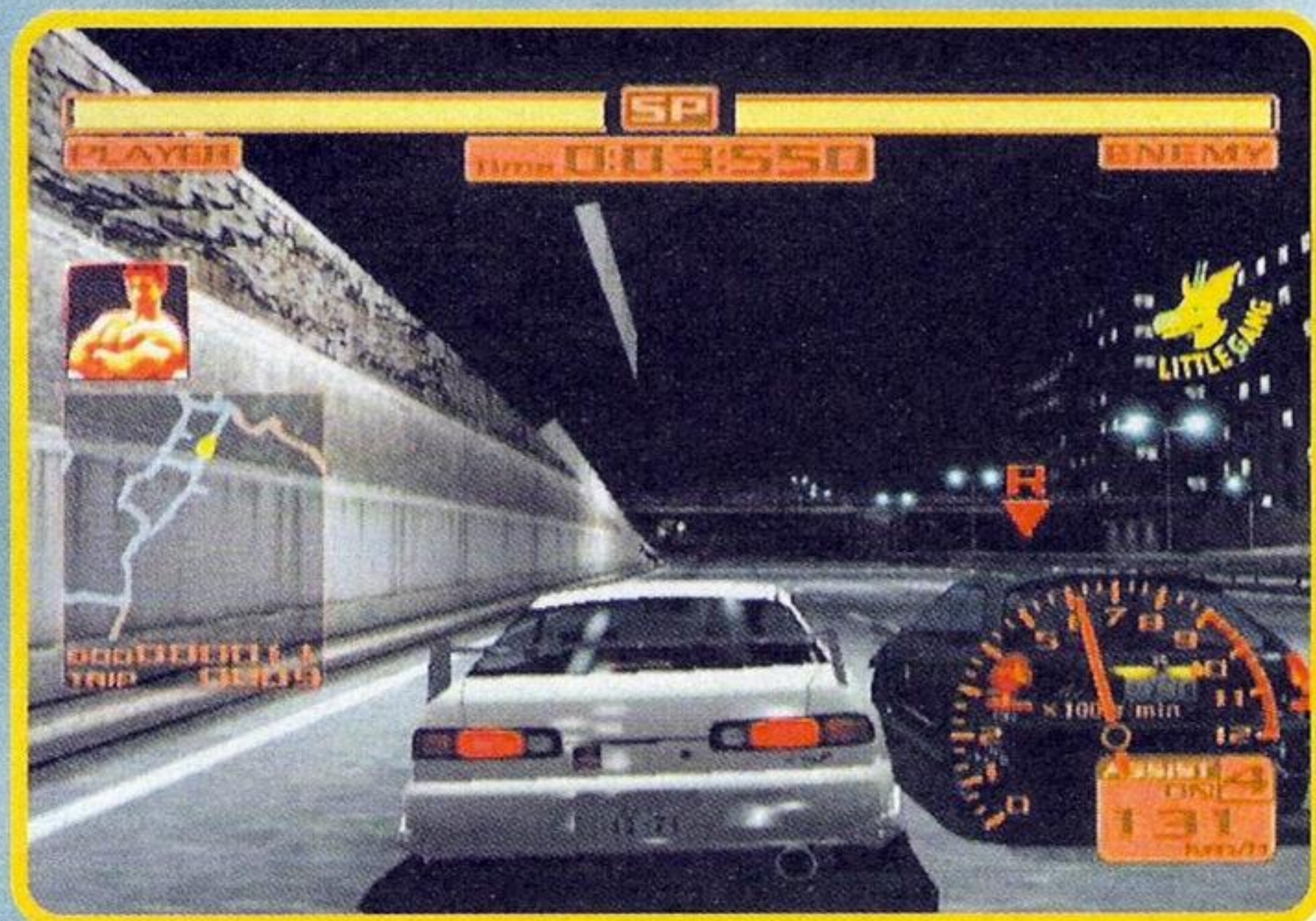
# TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2

*Każdy kierowca fajnego samochodu doświadczył już nie raz takiej akcji: stoi sobie na światłach, obok zatrzymuje się drugi koleżka. Porozumiewawcze spojrzenia, warknięcie silnikiem... Zapala się zielone światło. Ryk silników, pisk opon i swąd palonej gumi. Uliczne wyścigi!*



**T**HC 2 jest drugą próbą oddania klimatu, jaki towarzyszy takim nielegalnym zabawom. Poprzednia część gry została wydana już ponad półtora roku temu. Miała w sobie coś, ale nie była wybitnym dziełem. Przez ten czas wiele się nie zmieniło. Nadal jeździmy nocą po autostradach Tokio i wyzywamy przeciwników na pojedynki, lub sami jesteśmy wyzywani. Ściągamy się oczywiście o kasę, którą w konsekwencji możemy wydać na ulepszenie samochodu. A dalej... Dalej dopieszczamy brykę i ponownie wyruszamy na podbój asfaltowej dżungli. W naszym samochodzie możemy zmienić całkiem sporo, daleko mu jednak do Gran Turismo. Modyfikacje zawieszenia czy silnika są bardzo skromne. Zwiększamy ilość koników hasających pod maską, zmieniamy gumi i zawieszenie. Wszystko to bez zbędnych utrudnień więc raczej nie upaprącie się smarem. Możemy też zadbać o powierzchność naszego wozu. Zmienić mu lakier, założyć śliczne alufelę czy efektowną, podwójną końcówkę rury wydechowej. Dzięki tym zabiegom nasza fura uzyska niepowtarzalny i odlotowy wygląd. Oczywiście na samym początku mamy dostęp tylko do kilku najtańszych samochodów. Niestety - gra nie

posiada licencji od producentów. Nie ma jednak problemu - modele samochodów są identyczne jak ich realne odpowiedniki, a różnią się tylko nazwami. A te możemy sobie edytować. W najwyższej z trzech dostępnych klas, odnajdziemy między innymi takie bryki jak Toyota Supra, Nissan Skyline czy Subaru Impreza. Wicie już sporo o otocze gry, a jak wygląda sam wyścig? Zasada jest prosta - wybieramy sobie część miasta, po której chcemy jeździć i ruszamy. Po napotkaniu przeciwnika mrugamy do niego światłami i rozpoczyna się pojedynek. Każdy z pojazdów ma swój pasek energii, który zmniejsza się, gdy fura wjedzie na jakąś przeszkodę oraz (co ważniejsze), gdy jedzie na drugiej pozycji. Szybkość ubywania paska jest proporcjonalna do odległości między samochodami. Dzięki takiemu rozwiązaniu wyścigi trwają bardzo krótko i są emocjonujące. Grafika nie jest powalająca. Fury są wprawdzie dobrze wymodelowane i efektownie się prezentują, jednak otoczenie nie jest już takie fajne. Raczej ubogie i dość siemiężne. Znajdziemy jednak kilka fragmentów trasy gdzie jest na czym oko zacześcić. Ma to swoją



opony też piszcą jak trzeba. To już jednak standard. Sposób prowadzenia samochodu i jego zachowanie na drodze jest bardzo uproszczone i zahacza mocno o arcade. Z jednym małym wyjątkiem - fury reagują z pewnym opóźnieniem i są ociężałe. Taki model jest jednak do przełknięcia. Tylko maniacy realizmu będą psioczyć. Gra nie przypadnie do gustu każdemu, między innymi dlatego, że nie ma trybu dla dwóch graczy, a podstawowy tryb gry jest momentami trochę nużący. Jeżdżenie po pustych drogach w poszukiwaniu kolejnych przeciwników może się znudzić. Odmienne.

Marcellus

**Dreamcast** 7

**GRAFIKA** 7

**DŹWIĘK** 6

**MIÓD** 7

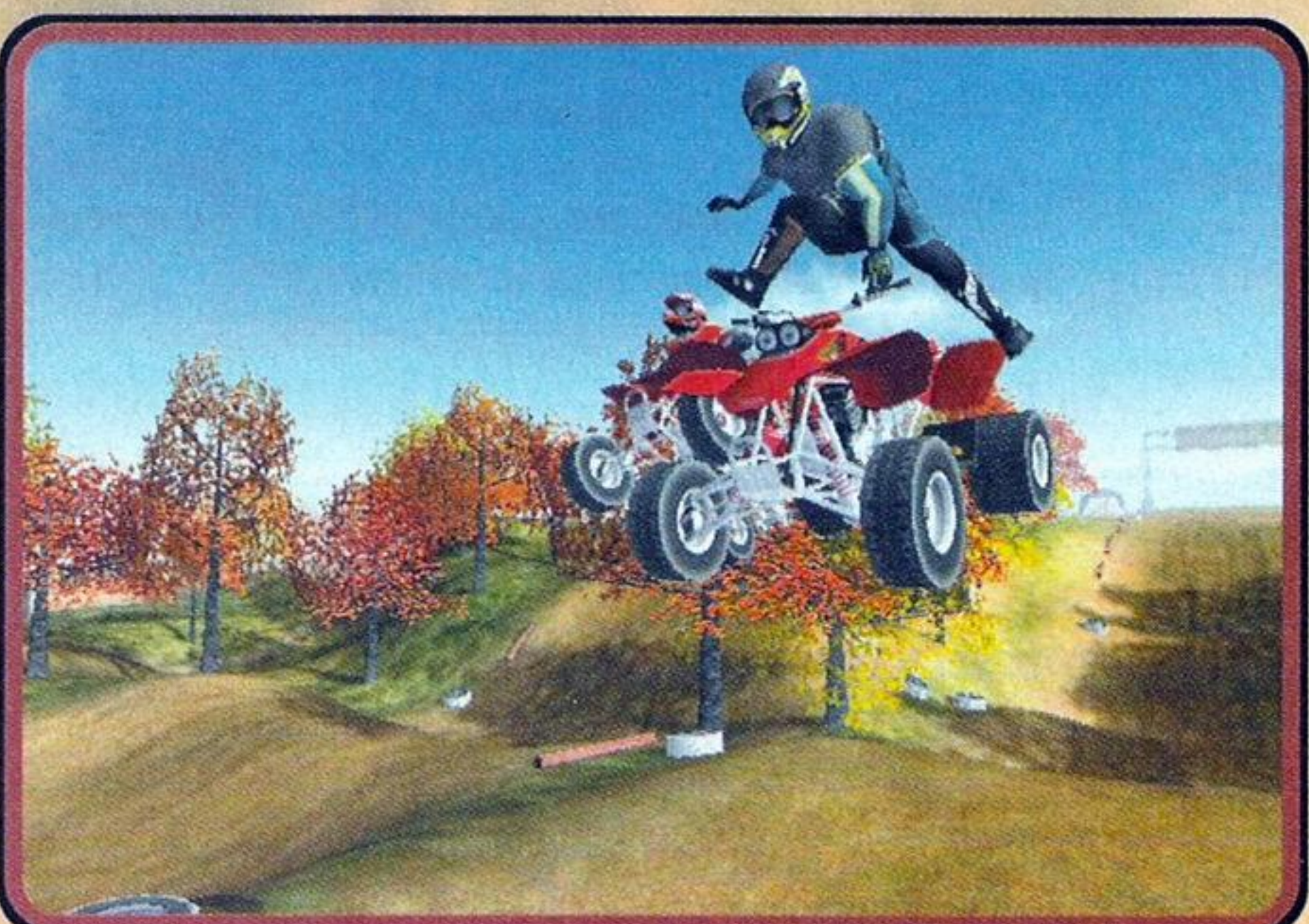
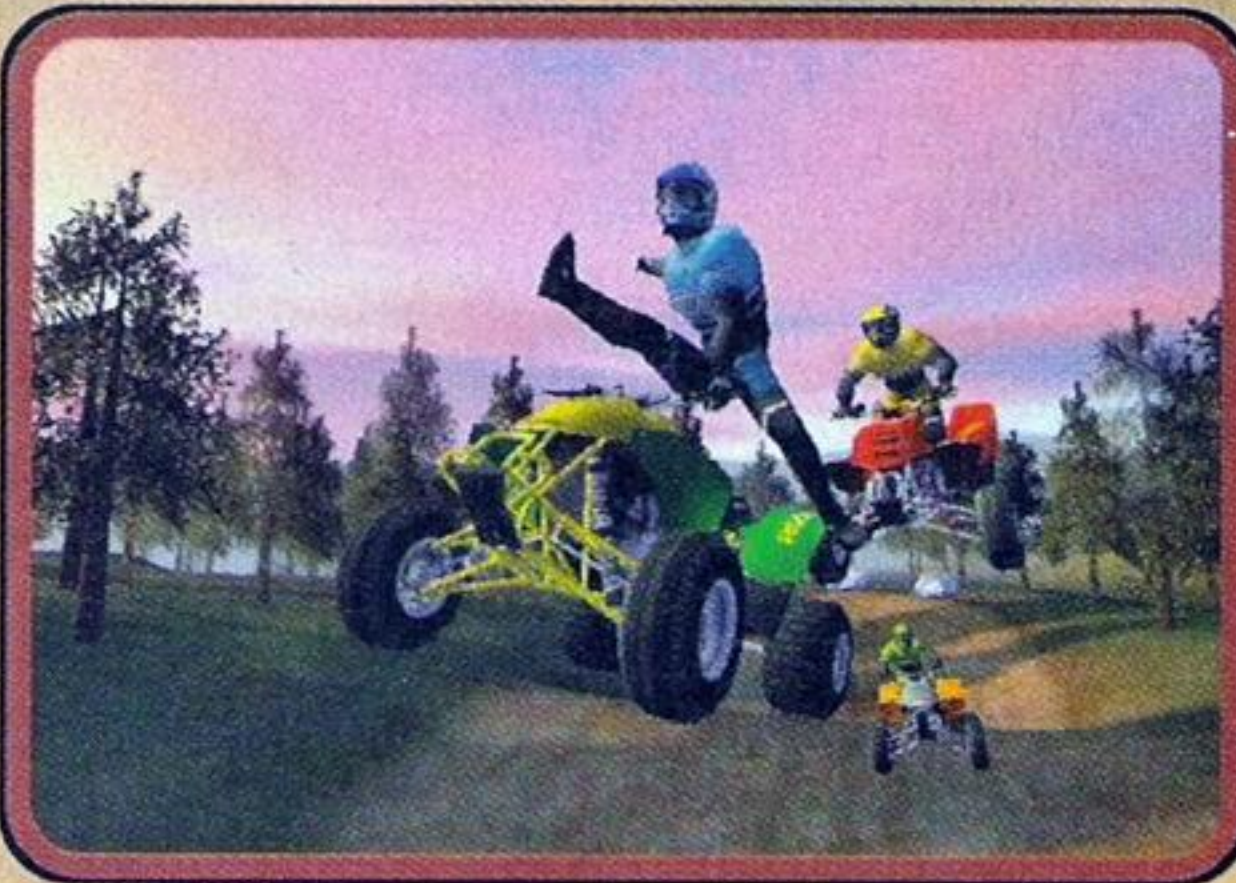
Wydawca: Ubi Soft  
 Producent: Crave  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Maj  
 Wykorzystuje: VMU, Jump Pak, Kierownica



**Kolejna wariacja na temat jazdy w terenie lub pod dachami wielkich sal widowiskowych. Widzieliśmy już tego sporo - motocross, bmx czy mountain bike. Teraz mamy możliwość wypróbować ATV (All Terrain Vehicle), czyli czterokołowe pojazdy terenowe o lekkiej konstrukcji.**

**LAL.  
ALE CZAD.**

Szczerze mówiąc nie spodziewałem się żadnej rewelacji, a tu proszę... Gdy po raz pierwszy uruchomiłem tę grę nie wierzyłem własnym oczom! A gdy zagrałem - nie mogłem oderwać się przez dobre kilka godzin. Jest aż tak dobrze. Wspaniałe sterowanie, doskonała fizyka świata i superpłynna (choć nie rewelacyjna) grafika świadczą bardzo dobrze o autorach gry. Teraz gdyby Rainbow Studios zabrało się za symulację wodnych skuterków... [Gulash]



# ATV Offroad FURY™



niewyczerpaną ilość różnych wyścigów, którymi możemy zameścić kumpli po raz kolejny udowadniając im kto tu rządzi.

Zabawy jest mnóstwo, a wyścigi są dużym wyzwaniem. Bez znajomości trasy nie ma co marzyć o zwycięstwie. Przeciwnicy nie dają forów i bezlitośnie wykorzystują każdy błąd. Fizyka jest naprawdę cudowna, czuć wagę pojazdu, każdą nierówność terenu czy rodzaj nawierzchni. Naprawdę kawał świetnej symulacji. Robi wielkie wrażenie.

Gra jest dopracowana pod każdym względem. Oprawa odpowiednio pieści nasze zmysły. A że dual odpowiednio wibruje, to do odczuwania gry wszystkimi zmysłami brakuje tylko zapachu spalin pomieszanego ze świeżym, leśnym czy górskim powietrzem (u mnie wprawdzie ze spalinami nie ma problemu - mieszkam przy stacji benzynowej - ale świeżego powietrza trochę brakuje). W każdym bądź razie grafika jest świetna: szybka, płynna i naprawdę wypieszczona. Animacja pojazdów i jeźdźców jest na najwyższym poziomie. Szczególnie rewelacyjnie prezentuje się podczas nieuniknionych kraks. Postać obija się bezlitośnie o elementy otoczenia (nigdy nie przenika, zawsze odbije się, czy to od drzewa, czy też tablicy reklamowej), ATV koziółkuje jak szalony i nieraz spadnie na biednego kierowcę. Z moich ust kilka razy wyrwał się bolesny okrzyk, gdy kierowca zaliczył kilkudziesięciometrowy lot zakończony wyrżnięciem fmem w coś twardego. Tę grę warto jest mieć dla samych wypadków! Tekstury dobrze oddają całe otoczenie, są szczegółowe i bardzo realistyczne. Muzyka - świetna - dobre, grunge'owe kawałki odpowiednio nastrojają do ostrej jazdy, a ta jest niezbędna by liczyć się w konkurencji. Odgłosy silników, nawierzchni czy kraks też są bardzo fajne. Gdy do tych superlatywów dodam jeszcze, że



sterowanie jest bezbłędnie dopracowane (przystępne, dokładne i intuicyjne) to już znacie werdykt: doskonała gra. A to dlatego, że żaden z jej elementów nie został zepsuty. Grafika nie ośniewa, ale jest ładna i solidna, podobnie jak dźwięk. Są świetne trasy i kilka odmiennych trybów gry oraz rosnący poziom trudności, który oferuje sporo wyzwań. To wszystko w połączeniu z prostą obsługą tworzy wyważoną i bardzo dobrą pozycję. Spodoba się nawet osobom, które do tej pory nie przepadały za wyścigami.

Marcellus

PlayStation 2

8

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

Wydawca: Sega  
Producent: Rainbow  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock 2,  
Memory Card 8MB

# SIMPSONS WRESTLING

Jeśli chcecie od kogoś wysępić jakąś przysługę, wystarczy poprosić go najpierw o spełnienie małej prośby, a potem dużej – tej, o którą faktycznie nam chodzi. Jest to doskonała metoda, zwłaszcza jeśli nasza ofiara ma dobry humor.

**A** ja nie mam humoru zbyt dobrego. Napaliłem się jak głupi na nową grę o Simpsonach i co? I...

Wpada tu tylko brzydki zrymować. Simpsonowie nie mieli nigdy szczęścia do gier na swój temat. Jedną z najlepszych kreskówek na świecie, zdecydowany pierwowzór South Park, nigdy nie przeniósł swego geniuszu na ekrany automatów, konsol, czy komputerów. Tradycja została podtrzymana.

Niniejszym proponuję wam wycieczkę do świata, w którym żyje nasza konsolowa gra. W świecie SIMPSONS WRESTLING



w stronę osoby znajdującej się obok. Chcesz opowiedzieć znajomemu, co u ciebie słychać? Nie możesz. Wszyscy ludzie znają tylko trzy odzywki i starcza im to za wszystko. To świat ograniczonych możliwości. A do tego wszystko wygląda jakby pokrywała to warstwa kurzu, a w tle rozbrzmiewa jeszcze jakieś brzęczenie... Ciężko o grę prostszą do skodowania (no, może gry o Lego). Postacie już są narysowane – tylko je przewalić. Dać ciekawe techniki... niestety. Wszystkiego jest mało, nudno i nie da się grać. Ta gra, to po prostu syf maksymalny! Opcje gry, techniki, animacja, projekty postaci – wszystko jest tak dziadowskie, że nie wiem, czy wściekła krowa z przyszłą świnią chciałyby na tym postawić kleksa. Jedyny plus za zaczepki, czyli taunty – dość ciekawa rzecz, choć animację mam lepszą, jak zmieniam kanały w telewizorze. No i wreszcie: jak można zrobić wrestling, w którym nie da się bić! Ba! Tam nawet ruszać się za wygodnie nie można. Techniki ataku wymyślono tak, żeby szanse na trafienie miał tylko Robocop, po dwuletnich obliczeniach trajektorii



ataku. Z daleka od tej gry!!! Pod żadnym pozorem nie dajcie się zwieść złudzeniu, że z takiego cuda jak "Simpsonowie" nie można było wyprodukować krapa. Można było.

Grabarz

wszystko toczy się dziwnie. Założmy, że wybierasz się do sklepu, a docierasz do miejskiego klozetu. Spotykasz tam swojego sąsiada, który właśnie szedł na lotnisko. W świecie SW nie udaje ci się iść w kierunku, który sobie zaplanowałeś. Chcesz się przywitać z kolegą, ale wsadzasz łapę do sedesu. Spoko – jesteś przyzwyczajony. W tym świecie nigdy nie odwrócisz się dokładnie



**PlayStation 2**

GRAFIKA 3  
DŹWIĘK 2  
MIÓD 2

Wydawca: Fox Inter.  
Producent: Big Ape  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



**Drogi Smerfy! Jeśli sądzicie że Sierotka Marycha i Krasnoludki albo Smerfy rządzą, to wyobraźcie sobie pomysły naszych znajomych z Wielkiej Brytanii, którzy mają znacznie więcej pomysłów na krasnale. Np. Tak zwany Tylokruj – skrzat, który chowa się za Tobą i robi różne psikusy. Nie ma co się za nim odwracać, bo zawsze zdąży schować się za ciebie.**

**A** le wracając do Smerfów – mamy oto całkiem składny wyścig z ich udziałem, czyli SMURF RACING. Prawdę powiedziawszy, nie spodziewałem się tego wszystkiego po Smerfach. Wyścig jest całkiem smerfny. Otóż każdy z naszych ulubionych Smerfów ma swój smerfowy samochodzik i smerfuje po torze, kto

pierwszy. Są trzy opcje rozgrywki: pojedynczy wyścig, mistrzostwa i flaga. Zaczę od końca. Flaga polega na tym, że smerfuje się po udiwnionym placu i ściga z przeciwnikiem: kto prędzej zbierze porozwalane tam flagi. Oprócz tego można zbierać broń i wysmerfiac flagi przeciwnikowi celnymi strzałami. Swoje punkty traci się, gdy smerfnie się zbyt mocno w ścianę. Jednakże podstawową formułą tej gry jest wyścig. Na początek dostępne są trzy trasy: wioska smerfów, śnieżny zamek i zamek Gargamela. Na koniec odsmerfowuje się jeszcze trasa kosmiczna. W każdym z miejsc są po trzy tory. I tu zaczyna się całe smerfowisko! Otóż tory tylko z początku są proste. Potem zaczynamy mieć problemy

ze znalezieniem trasy. Można smerfować na skróty, można naokoło – trzeba zapamiętywać jak i gdzie skręcać. Ale nie bójcie się, że się smerfniecie – gra jest prosta, a przez tę nieliniowość – dodatkowo ciekawa. Na torach znajdują się dwa rodzaje broni, której możesz użyć na przeciwnikach: smerfowana przed siebie i za siebie. Jaka to broń – zależy od smerfa. Bazowo mamy dostęp do ośmiu smerfów podstawowych, ale od razu widać, że jeszcze co najmniej cztery są zasmerfione. I co ja na to? Smerfne. Smerfna grafika – jak na PSX'a rzecz jasna, szybkość całkiem znośna. Samochodziki poruszają się według smerfowej fizyki i czasem, jak znajdziesz rakiety, na której możesz polecieć kawałek –

samochód zachowa się zupełnie niesmerfnie. Ale i stare smerfy znajdują w niej coś dla siebie. Generalnie oceniam grę jako smerfną drugiego stopnia.

Smerf Grabarz

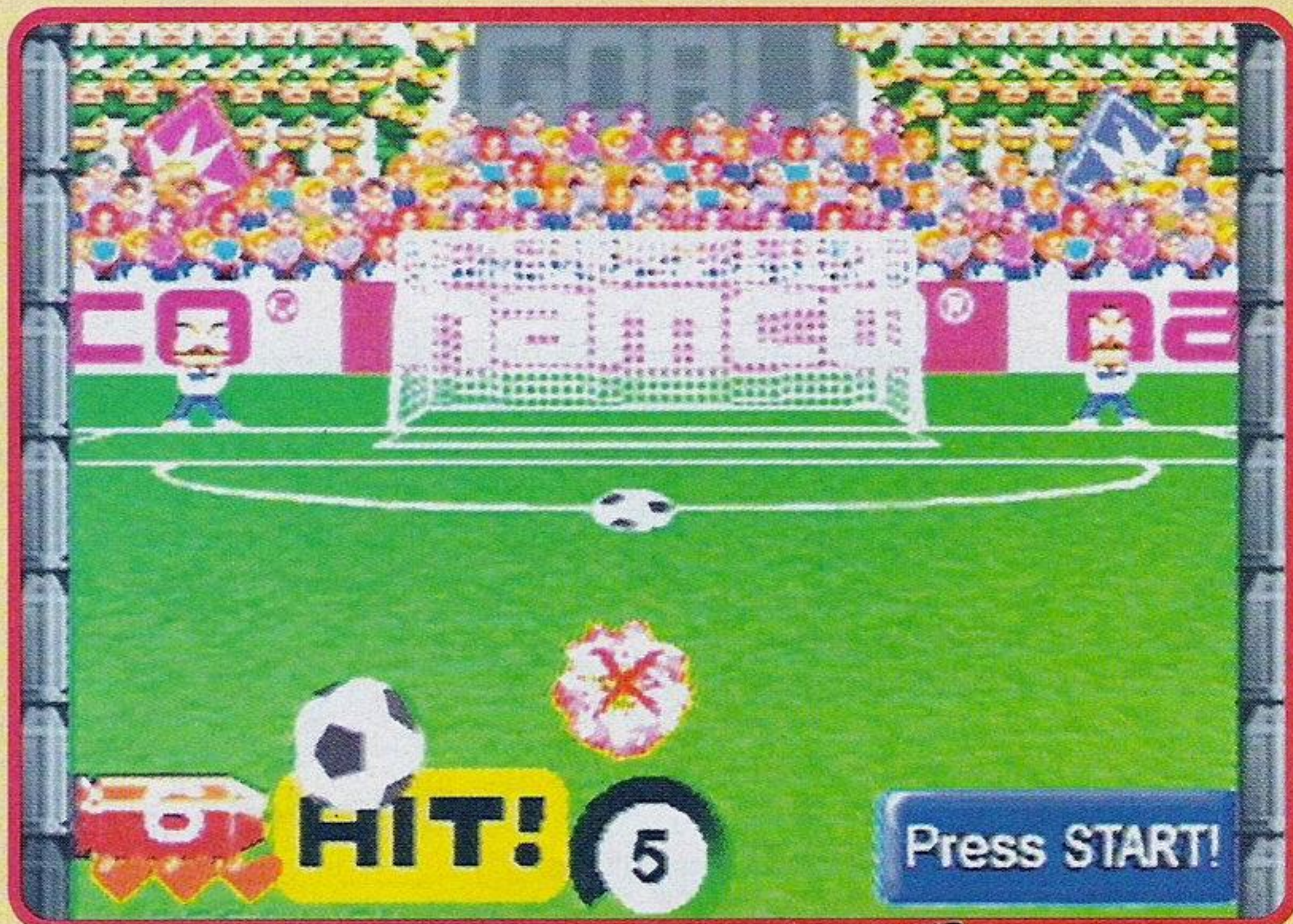


**PlayStation 6**

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 5  
MIÓD 6

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

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# POINT BLANK 3

Opowiadania o mistrzach sztuk walki, którzy mają jedno oko można wsadzić między bajki. Okazuje się bowiem, że do widzenia przestrzeni niezbędnych jest dwoje oczu. Spróbujcie trafić w coś mając zamknięte jedno oko. Po to właśnie mamy oczy z przodu głowy. A zawdzięczamy to naszym nadrzecznym przodkom, którzy nie lubili dostawać ciągle gałęziami po masce.

Jeśli zaś mówić o celowaniu i dziwnych tego okolicznościach – nie sposób pominąć gry POINT BLANK 3, która – jak już widzicie – jest naturalną kontynuacją serii POINT BLANKów. Gry te polegają na strzelaniu do celu. A areny w nich, to po prostu strzelnice najróżniejszego rodzaju. Weźmy sobie kilka przykładów, dla liźnięcia klimatu: są latające balony do strącania, albo w poprzek ekranu sady stado byków, które trzeba likwidować. Jest nawiedzony dom, w którym pojawiają się duchy i trzeba je trafiać w oknach i drzwiach. Jest Ninjas, którego strącić trzeba jednym strzałem, podczas, gdy hasa po tajemniczej posesji, pojawiając się tu i ówdzie. To jeszcze normalne. Ale cały urok POINT BLANK 3 polega na tym, że strzelnice są nieprzewidywalne! Ni z gruchy, ni z pietruchy łapiemy się na strzelnicę, gdzie na fortepianie gra jakiś wirtuoz, a obok drze się koleś w smokingu, fałszując do nieprzytomności. Wszystko to zaś dzieje się w operze i w tle widać zgromadzoną publiczność, która aktualnie wyraźnie nie akceptuje wyników i stara się trafić śpiewaka butelkami, pomidorami oraz programem opery zakupionym w kularach. A my mamy te butelki i pomidory strącać, żeby nie speszzyć nieświadomego tenora. Raz dostaje – koniec gry. Podobna sytuacja wystąpi w przypadku, gry trafiamy na strzelnicę, która jest pokazem iluzjonisty. Musimy jednym strzałem, w limicie sekund, trafić to, co wyciągnie z czarnej skrzyneczki. Grafika oczywiście dwuwymiarowa – żadnych wykopów z bryłami. Jednakże wszystko jest wyraźne i barwne. Gra nic na tym nie traci, bo i jej idea jest prosta i adekwatna do użytych środków. Analogicznie rzecz ma się z muzyką. Jednakowoż dyskusyjnym pozostaje, czy jest sens uderzać w PB3 jeśli nie masz pistoletu do konsoli. O ile w przypadku pewnych gier (jak VIRTUA COP, albo HOUSE OF THE DEAD na DC) można spokojnie



bawić się joypadem, to w przypadku PB3 po prostu nie ma takiej szansy. Czy to przyciski, czy gałka – nie jest to wygodne. Jeśli więc nie macie pistoletu – poważnie się zastanówcie. A jeśli macie: ta gra jest musem. Zawsze w wolnej chwili można coś rozwalić. No i sprawdza się jako party game.

Grabarz

PlayStation

7

GRAFIKA 6

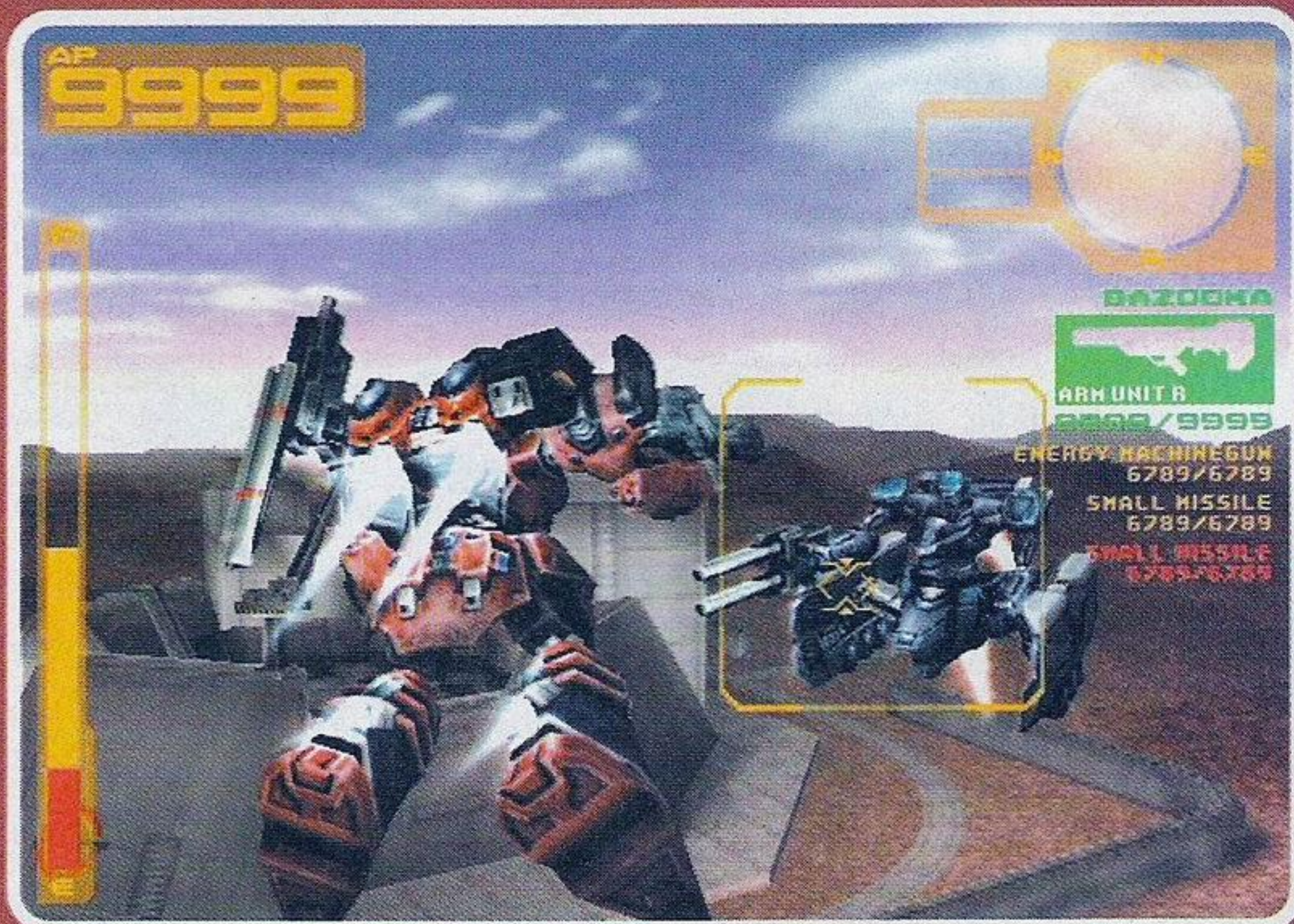
DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: Sony  
Producent: Namco  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, G-Con

# ARMORED CORE 2



ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE przybyło, swe zalety odsłoniło i na krytykę się wystawiło. Ale po kolei.

Może wydawać się, że opisywanie kontynuacji tak dobrej gry jaką był ARMORED CORE na tak niewielkiej powierzchni jest prawdziwym nietaktem. Ale tak nie jest. Po prostu to wciąż jest ta sama, tylko ładniejsza i wzbogacona nowszymi misjami, stara gra. Pierwszy AC był bardzo fajnym, udanym i pomysłowym tytułem z gatunku zręcznościowego shootera z elementami menadżera. I mechami w rolach głównych. Dwie części i jedną generację konsol później sytuacja przedstawia się identycznie. Autorzy zatrzymali się w rozwoju te kilka lat temu i tylko odgrzewają nowe misje z dużym robotem w roli głównej. Misje owe polegają zwykle na zniszczeniu przeciwników. Dostajemy za nie pieniądze, rozbudowujemy robota (tutaj całe mnóstwo części warunkujących osiągi naszego podopiecznego, jego siłę ognia, wytrzymałość, zasięg radaru, szybkość, siłę dopalacza itd.) i stajemy do następnych misji. Wszystko odbywa się na starych zasadach - ten sam widok z trzeciej osoby, z mechem na pierwszym planie, ta sama zasada sterowania, ten sam tryb walki polegający na strącaniu i skakaniu w powietrze przy jednoczesnym utrzymywaniu wroga na środku ekranu i strzelania do niego z posiadanych na pokładzie broni. Niestety jedynym usprawnieniem w stosunku do poprzednich części gry jest oprawa graficzna. Niestety - dla osób, które podobnie jak ja czekały na coś więcej. Mechy są duże i ładne, a animacja jest nienaganna. Jednocześnie odnośnie wrażenia, że graficy dostarczyli parę nowych kolorów w palecie, bo ponurym i mrocznym lokacjom z poprzednich gier spod znaku AC ustąpiły nieco bardziej zróżnicowane.



Trudno jest powiedzieć czy gra stanowi łakomy kąsek. Na pewno spodoba się tym, którzy grali we wcześniejsze wersje i chcą jeszcze. A inni? Chyba też. Tylko trochę szkoda, że twórcy gry poszli na łatwisnę. Misje w dalszym ciągu są dosyć proste i połączone są ze sobą nitką fabuły. Jako członek grupy pilotów-najemników często dostajemy różne wiadomości tekstowe urozmiacające czas pomiędzy zadaniami bojowymi. W sumie w grze znalazło się około 100 misji, w tym część dla dwóch osób walczących w trybie split screen. Porządna gra.

Banan

PlayStation 2

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Rgetec  
Producent: From Soft  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8 Mb



# ULTIMA

Świat Elektroniczne/Rzeczywistości

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

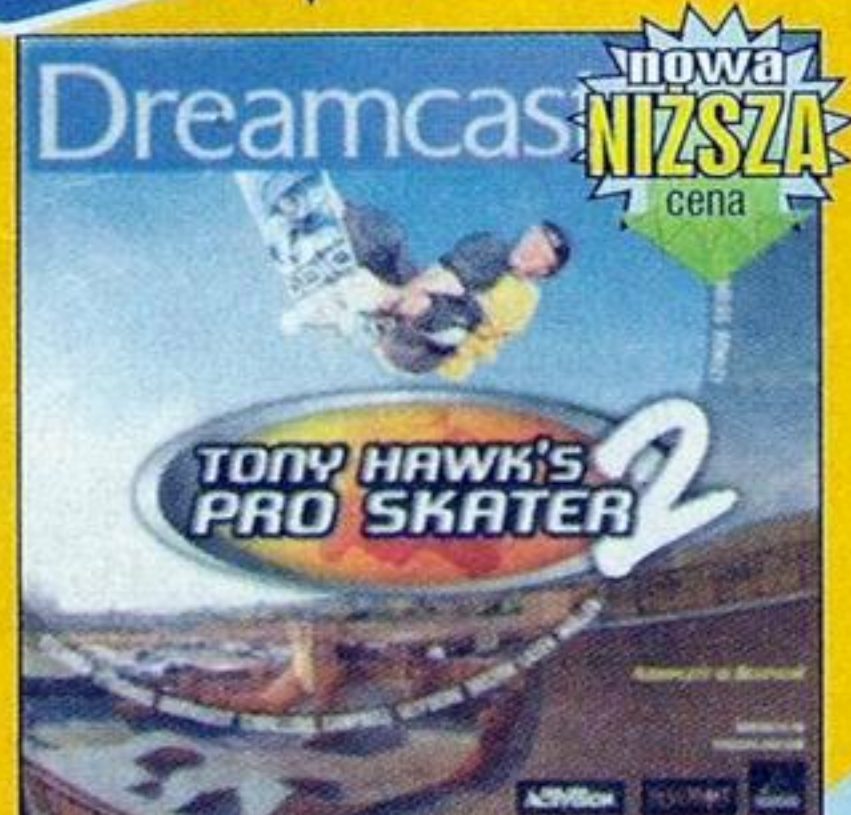
Kwiecień jest miesiącem, kiedy zaczyna pojawiać się dużo przedwakacyjnych hitów. Bądźcie gotowi, prawdziwy wysyp będzie za miesiąc. Pragmiemy zwrócić waszą uwagę na wspaniałe Phantasy Star Online, nowiutkie Final Fantasy IX, Banjo Tooie i całkiem nowe Pokemony na GameBoya - Silver i Gold. Każdy kto zrobi u nas zakupy na kwotę powyżej 250 zł otrzyma w prezencie wspaniałą, unikatową koszulkę z niespodzianką. W kwietniu pytajcie także o nowego GameBoya Advance.

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

**pamiętaj! z Kartą TANIEJ**

## amcast™ Dreamcast

Powyżej 250 zł  
koszulka niespodzianka GRATIS



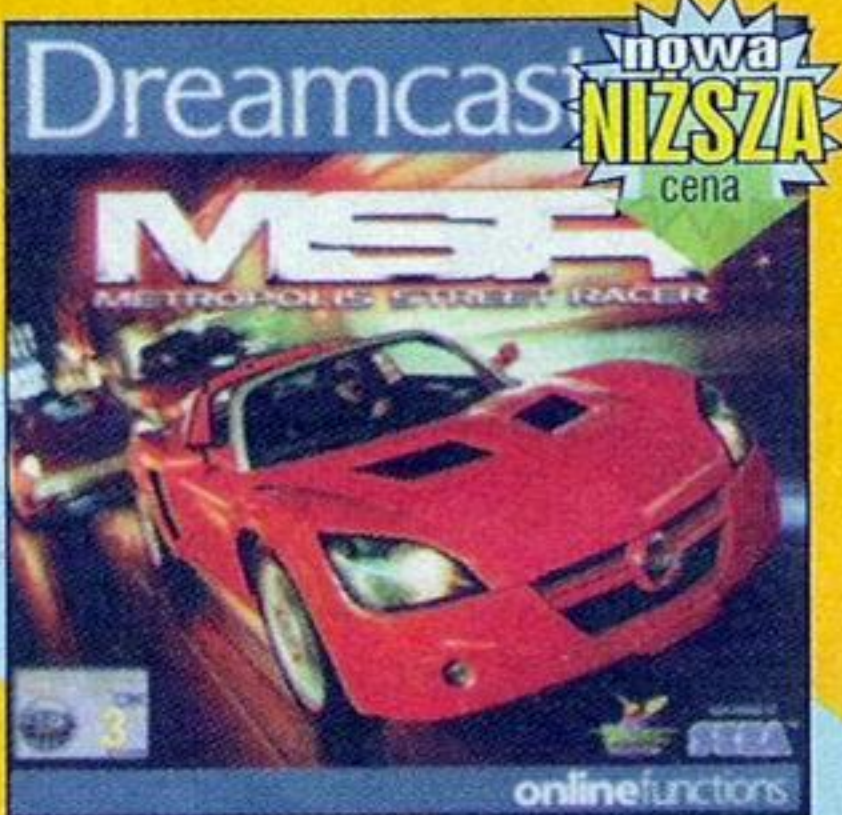
**229 zł** TONY HAWK'S PRO SKATER 2  
Zostań mistrzem deskorolki w drugiej części hitu!



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



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



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



**249 zł** PHANTASY STAR ONLINE  
Długo oczekiwany RPG z możliwością gry w sieci.



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



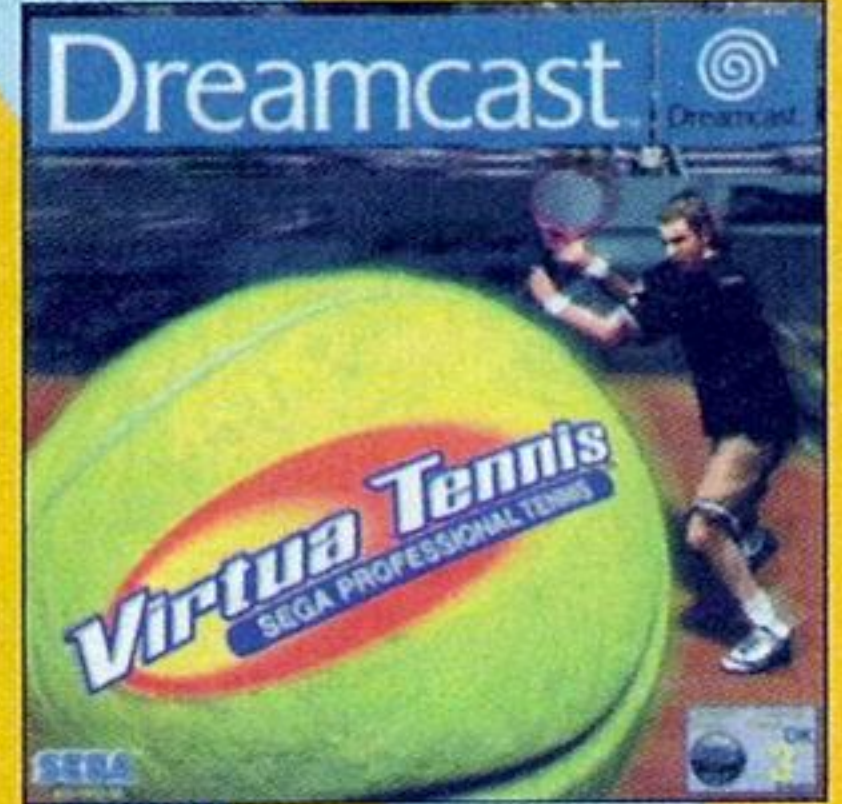
**219 zł** JET SET RADIO  
Niesamowita gra skate'owa. Prawdziwa gratka nie tylko dla rolkarzy.



**239 zł** DEAD OR ALIVE 2  
Kontynuacja popularnego mordobicia, która zdetronizowała Soul Calibur.



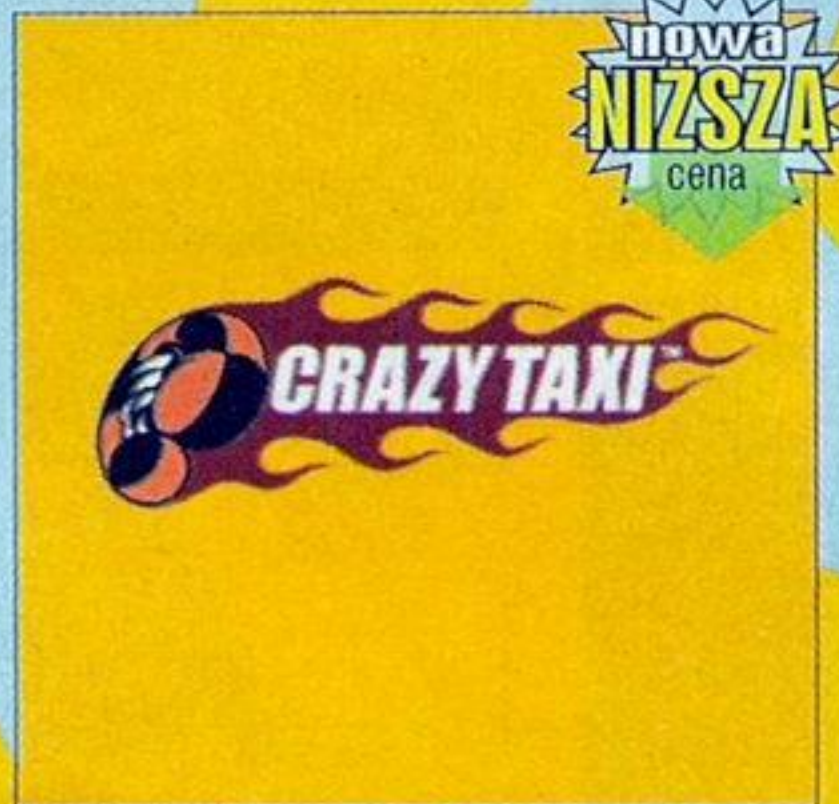
**229 zł** QUAKE 3: ARENA  
Gra której reklamować nie trzeba, ponieważ znają ją wszyscy!



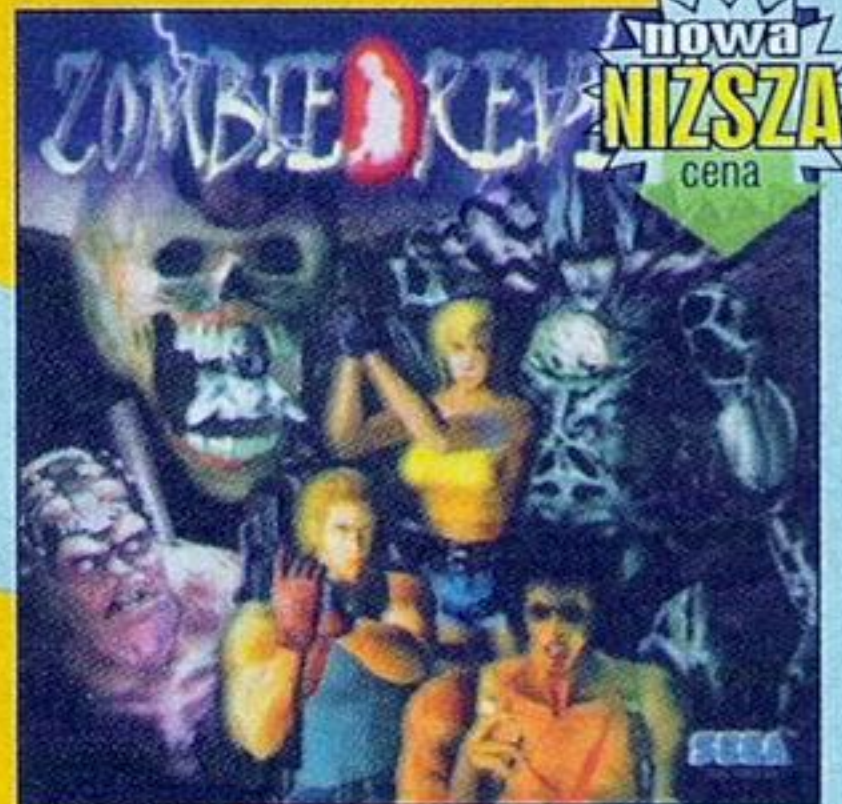
**219 zł** VIRTUA TENNIS  
Ocena 10/10 mówi sama za siebie. Po prostu tę grę musisz mieć.



**tel.** SOUL CALIBUR  
Każdy posiadacz Draemcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.



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



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



**149 zł** Przejściówka na akcesoria PSX, SAT, PC  
Umożliwia podłączenie padów, klawiatur, myszy od PSX, PC i Saturna.



**139 zł** Karta pamięci 4 MB  
Cztery razy więcej na save-y. Możliwość podłączenia do PC.



**699 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

- Przedłużacz do Joypada ..... 39
- Joypad MadCatz ..... 139
- Joypad PSX LOOK ..... 89
- VGA BOX (podłączenie do monitora PC) ... 99
- Przejściówka na akcesoria PC ..... 99

**Gry już od 69 zł  
Dzwoń po szczegóły!**



# PlayStation™ PlayStation

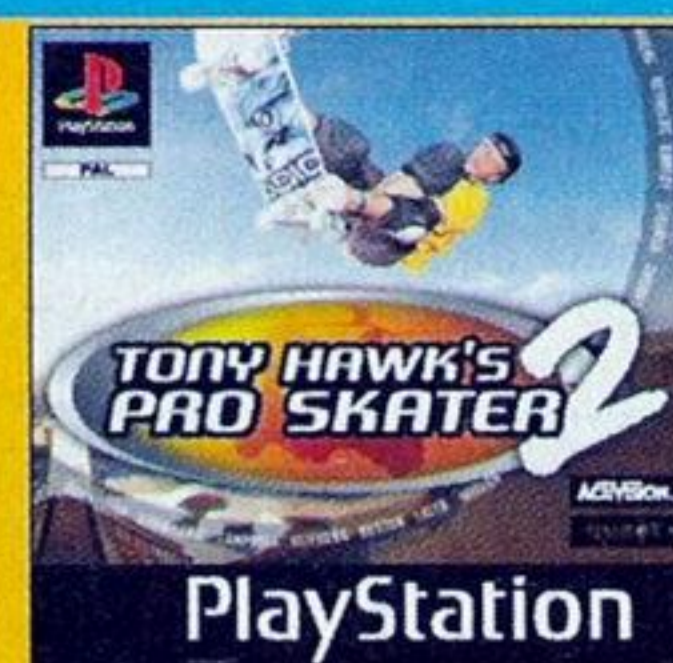
**pamiętaj!**  
**z Kartą**  
**TANIEJ**



**199 zł** TOMB RAIDER CHRONICLES



**199 zł** ALIEN RESURRECTION



**199 zł** TONY HAWK'S PRO SKATER 2



**69 zł** COLIN McRAE RALLY



**69 zł** NEED FOR SPEED 4



**69 zł** GTA LONDON  
nie wymaga GTA



**69 zł** CIVILIZATION 2



**69 zł** TOCA



**69 zł** DUNE



**69 zł** C&C: RED ALERT



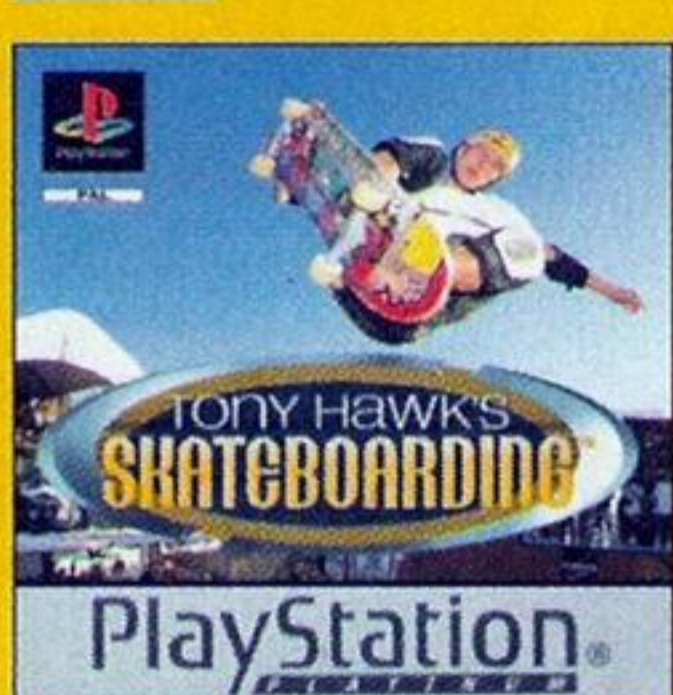
**109 zł** DRIVER



**99 zł** GRAN TURISMO 2



**119 zł** METAL GEAR SOLID



**109 zł** TONY HAWK'S SKATEBOARDING



**99 zł** TEKKEN 3



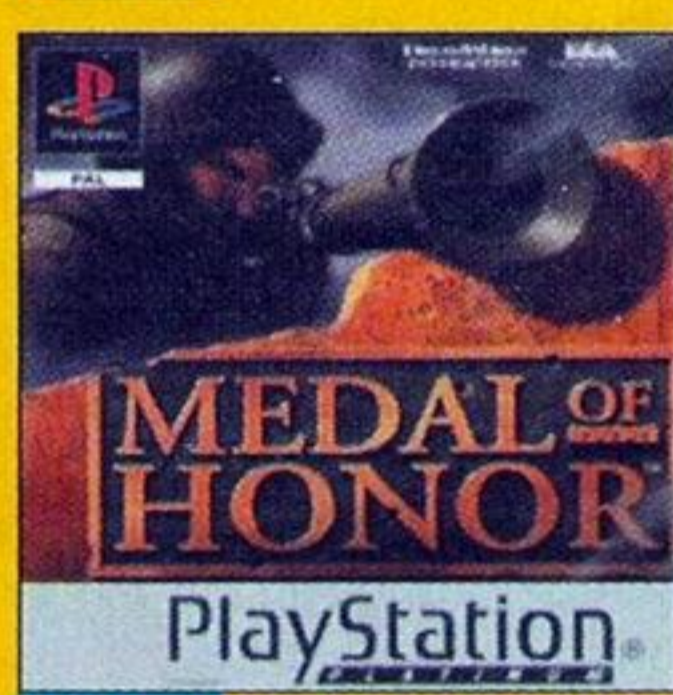
**109 zł** FINAL FANTASY VIII



**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
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	69
ISS PRO	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
SPEC OPS	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS 99	69
TOCA	69
TOMB RAIDER	69
WARPATH JURASSIC PARK	69
WARZONE 2100	69
WCW MAYHEM	69



**119 zł** MEDAL OF HONOR



**99 zł** CRASH TEAM RACING



**109 zł** TOY STORY 2



**99 zł** MULTI-TAP



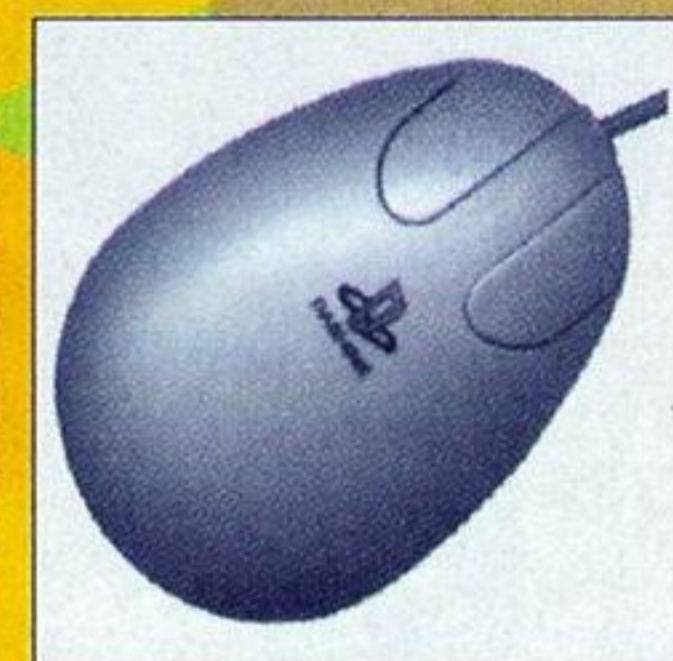
**119 zł** KARTA PAMIĘCI 120 bloków BEZ KOMPRESJI



**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** MYŚKA + PODKŁADKA  
Idealna sprawa do strategii, takich jak C&C Red Alert.



**24<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.



**189 zł** PlayStation 2 ACTION REPLAY 2



**619 zł** SCREEN STATION  
Ciekotkryształiczny wyświetlacz do PS ONE. Podłączenie do zapalniczki samochodowej.



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

NYKO



**599 zł** Konsola PS One + Dual Shock  
UWAGA! Oferta ograniczona!  
Mysz Sony 139 zł  
Karta pamięci 30 bloków 49,90 zł  
Karta pamięci 4 MB (bez kompresji) 79 zł

- 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.     |

# NINTENDO 64 NINTENDO 64

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

Powyżej 250 zł  
**?**  
koszulka niespodzianka GRATIS

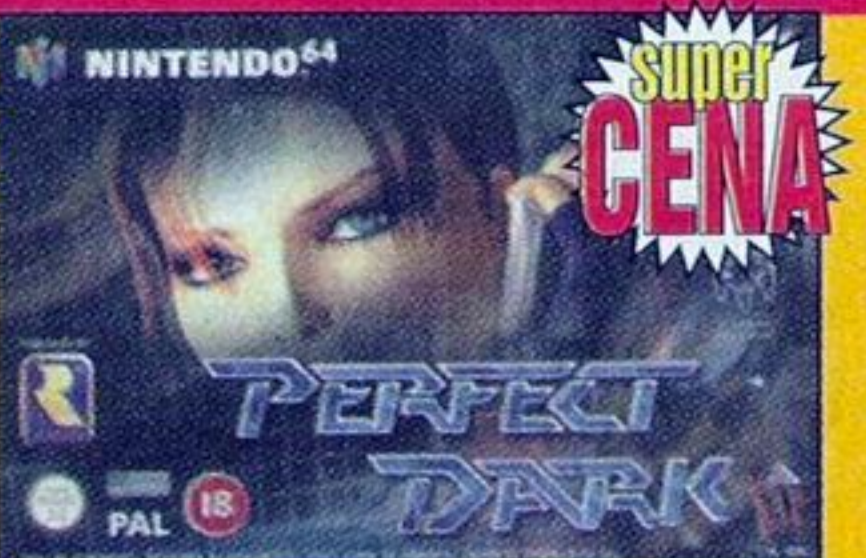
NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI



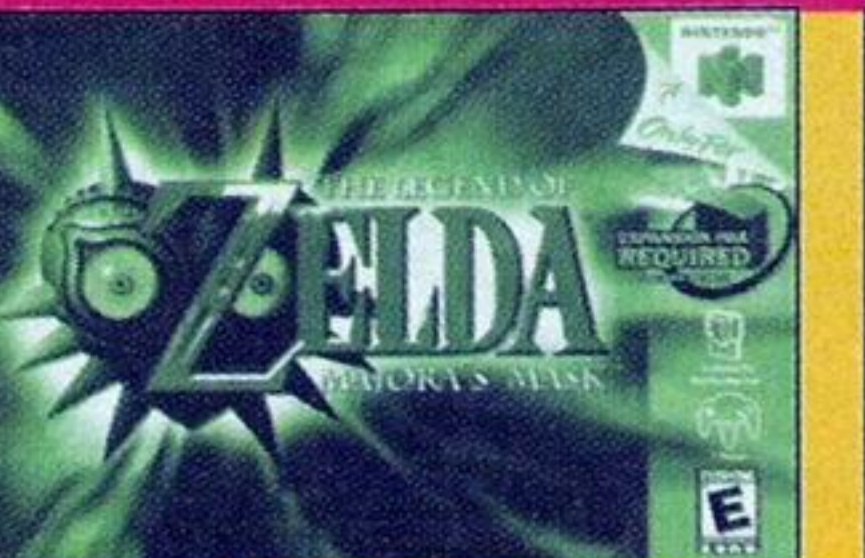
249 zł MARIO TENNIS



269 zł OPERATION WINBACK



229 zł PERFECT DARK



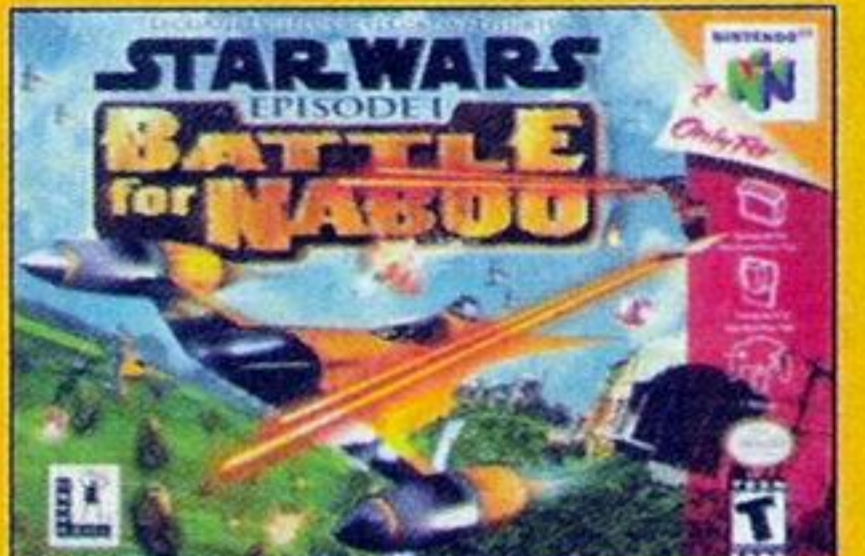
279 zł ZELDA Majora's Mask



279 zł WORLD IS NOT ENOUGH



tel. INDIANA JONES Infernal Machine



tel. SWE1 BATTLE FOR NABOO



199 zł RAINBOW SIX



199 zł DONKEY KONG 64 zawiera Memory Extension Pak



tel. BANJO TOOIE



tel. COOKER'S BAD FUR DAY

- GRY:**
- CLAY FIGHTER 63 1/2..... 89
  - GEX 64..... 149
  - GOLDENEYE 007..... 159
  - MARIO PARTY 2..... 249
  - MONSTER TRUCK MADNES 64... 129
  - STAR WARS EPISODE 1 RACER... 149

- AKCESORIA:**
- Kabel RGB Scart + AV..... 49

**POKÉMON**  
Gra karciana

Starter.....	46
Talia tematyczna.....	46
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown	
Talia tematyczna Team Rocket.....	49
Talia tematyczna Gym Heroes.....	54
Booster tematyczny.....	16
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown	
Booster tematyczny Team Rocket.....	17
Booster tematyczny Gym Heroes.....	18



# GAME BOY GAME BOY COLOR



299 zł GAMEBOY COLOR



149 zł POKEMON SILVER Original Version



149 zł POKEMON GOLD Original Version



139 zł POKEMON YELLOW Original Version



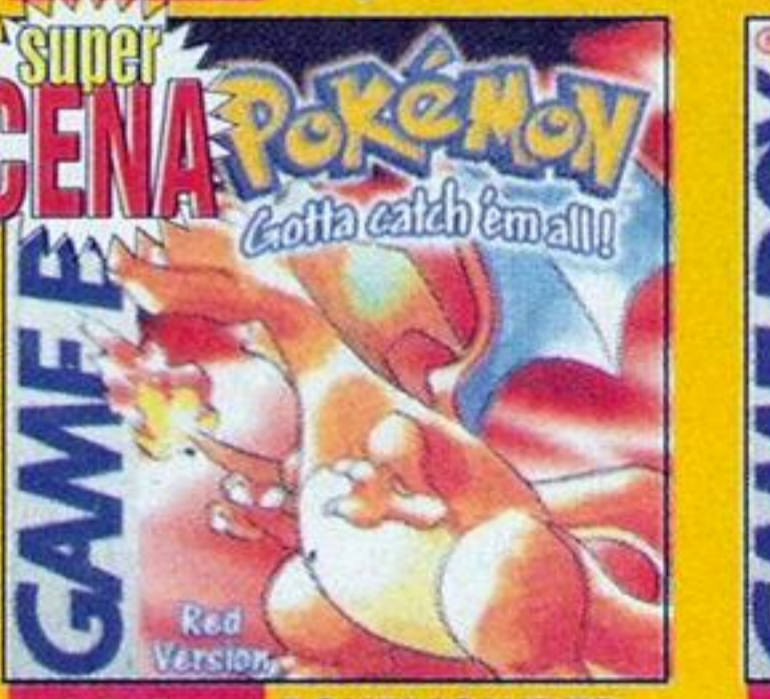
149 zł POKEMON PINBALL



149 zł POKEMON TRADING CARD GAME



389 zł GAME BOY COLOR + POKEMON BLUE



129 zł POKEMON RED Original Version



129 zł POKEMON BLUE Original Version



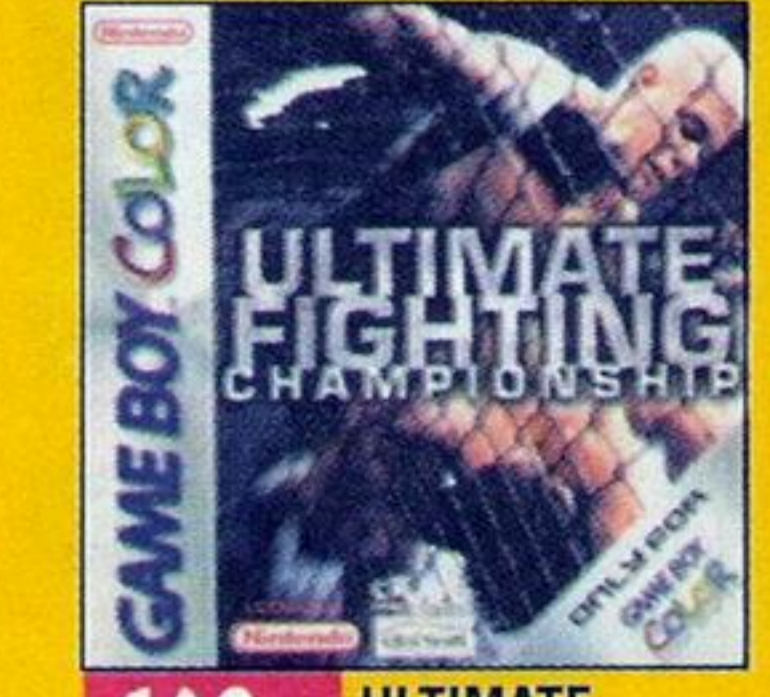
149 zł JUNGLE BOOK



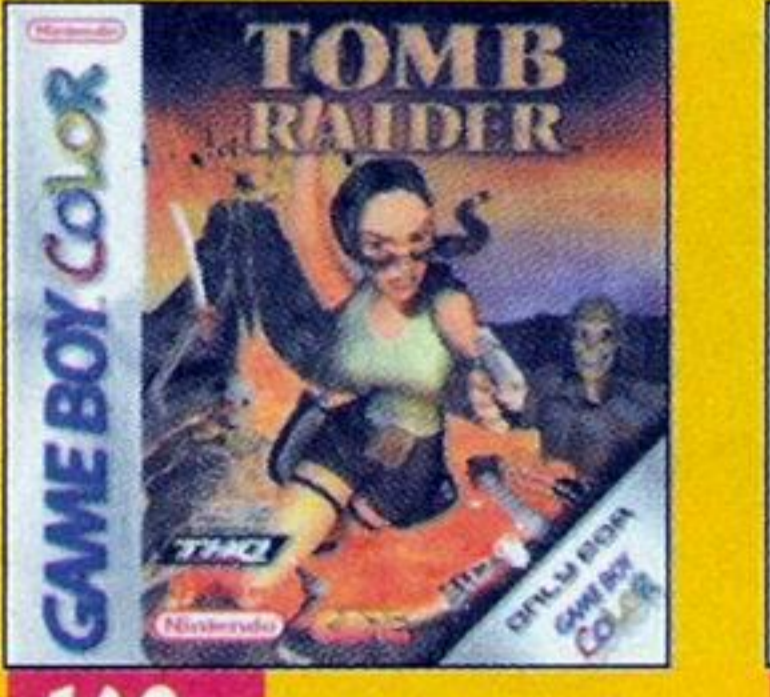
149 zł ODDWORLD ADVENTURES 2



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



149 zł ULTIMATE FIGHTING CHAMP.



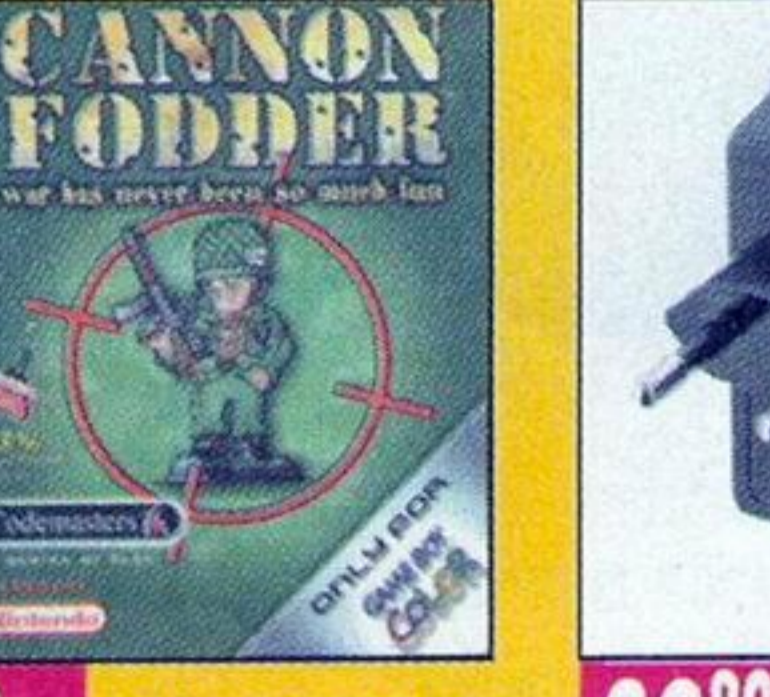
149 zł TOMB RAIDER



149 zł GTA



149 zł GTA 2



149 zł CANNON FODDER



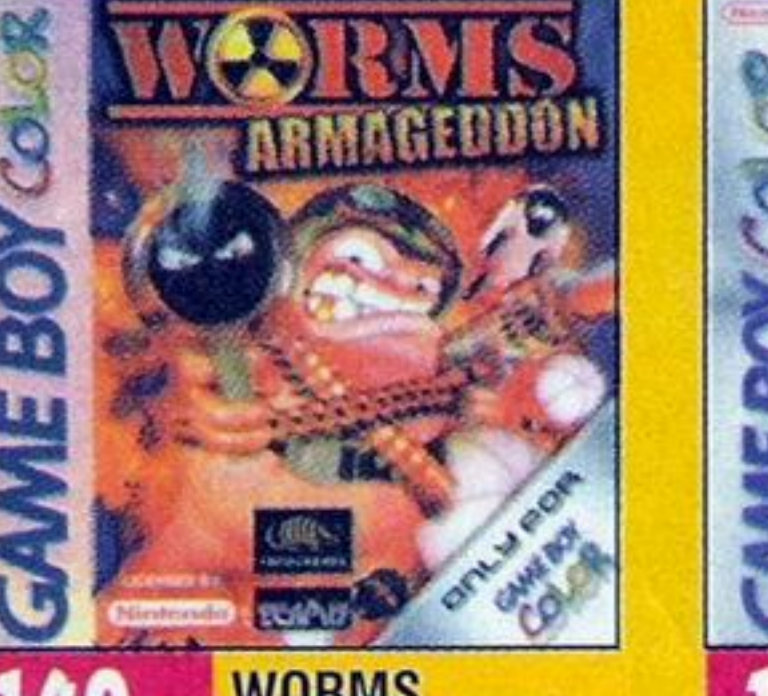
29<sup>90</sup> zł Zasilacz



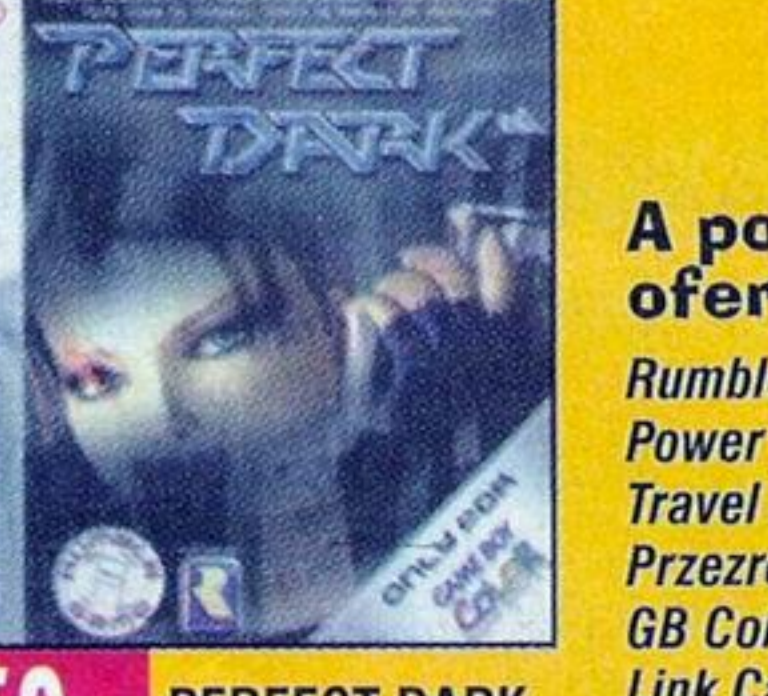
149 zł WARIO LAND 3



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
  - Przezroczysty pokrowiec na GBC..... 29,90 zł
  - GB Color Set „4 in 1”..... 119 zł
  - Link Cable..... 29,90 zł



Jeszcze nie tak dawno, bo w N+28 zachwycaliśmy się importem PROJECT JUSTICE, czyli kontynuacją RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE z PSX'a. Teraz nadszedł czas na angielską wersję gry...

Od wydarzeń przedstawionych w RIVAL SCHOOLS UBF minął rok. Bohaterowie powrócili do swoich codziennych obowiązków i wydawało się, że wszystko będzie okej. Naprawdę jednak nie jest okej. Od okej jest całkiem daleko...

Otóż prezydent Justice High został napadnięty przez bliżej niezidentyfikowanego osobnika, a wśród uczniów szybko rozniosła się plotka o złych mocach ingerujących w szkolne życie.

Tyle w kwestii fabuły. Warto jedynie dodać, że naszym celem w grze jest wyjaśnienie zaistniałych zdarzeń. A "wyjaśnianie" to po prostu obijanie kolejnych przeciwników - simple & funky.

PROJECT JUSTICE to firmowane przez Capcom pseudo-trójwymiarowe mordobicie. Cała grafika, czyli zarówno bohaterowie jak i areny, jest w pełni trójwymiarowa. Jednak sami wojownicy poruszają się w zasadzie tylko w dwóch wymiarach. Jedyny patent, który przenosi ich ruchy w głąb areny to uskok uzyskiwany po wciśnięciu dwóch przycisków naraz. Jednak nie jest to znany nam sidestep z TEKKENA czy SOUL CALIBUR, ale po prostu zejście z linii ciosu o jeden krok (czasem dłuższy). Jak dla mnie PJ mógłby spokojnie być w pełni dwuwymiarowym, rysowanym mordobicem i nic by na tym nie stracił.

Oczywiście trójwymiarowe modele wojowników oraz areny wyglądają bardzo dobrze. Na twarzach widać detale takie jak plaster na nosie czy strużki potu, a tła charakteryzują się świetnie dobranymi paletami kolorów oraz dużą ilością animowanych elementów takich jak na przykład przejeżdżający pociąg lub spadające liście z drzew. Wszystko zasuwa w 60 klatkach na sekundę i robi co najmniej dobre wrażenie. Całość uzupełniają fajna muzyka (raz niby-hipopowe beats, innym razem japoński rock) oraz przezabawne okrzyki bohaterów. Niezłym patentem są też rozmowy przed walkami pokazywane w formie komiksowych obrazków z dymkami. Nie wiem dlaczego, ale działają na mnie bardzo pozytywnie...

Jednak najważniejszym elementem mordobicia jest... właśnie - mordobicie. W PJ wybieramy do walki trzech



zawodników spośród 30. Zmieniać się możemy tylko między rundami, więc wojowników należy dobrać z głową. Podczas walki koledzy z zespołu mogą nam pomagać jedynie w zespołowych kombosach. Możemy odpalić zarówno dwu- jak i trzyosobowe combo, a wtedy ekran zaczyna wreszcie przypominać, że grę robi Capcom. Wyobraźcie sobie na przykład wyrzucenie przeciwnika w powietrze przez jednego członka zespołu, a następnie wysoki wyskok drugiego i skierowanie oponenta w stronę trzeciego zawodnika, który z kolei przywita wroga bejsbolem! Takie akcje w PS mają miejsce co chwilę, więc zabawa nie może być nudna! Do tego dochodzi możliwość przerywania kombosa (gdy odpowiednio wcześniej wciśniemy przyciski odpalające nasze combo ma miejsce walka do pierwszego uderzenia i w zależności od jej wyniku przerywamy combo wroga lub nie) oraz specjalne ataki każdego pacjenta. Efektem tego są wielkie mega-kombosy, które rozpoczynamy jednym, a kończymy trzema wojownikami. Acha, jeszcze jedno - podobnie jak w MARVEL VS CAPCOM możemy wysoko skakać, a podczas lotu prowadzić wymianę ciosów z przeciwnikiem! Uwielbiam to!!! PROJECT JUSTICE oprócz dwóch odmian trybu arcade (story - wybieramy z góry



ustalone zespoły dla każdej z sześciu szkół, free - sami komponujemy drużynę) możemy walczyć ze znajomymi, zrobić sobie turniej w systemie pucharowym lub rozpocząć ligę, gdzie zwycięża zespół mający na koncie najwięcej wygranych potyczek. Trochę boli fakt, że w zrozumiałej dla normalnego człowieka wersji (czyli angielskiej) brakuje znanego z japońskiego PJ trybu mini-rpg, w którym można było robić swojego zawodnika, a następnie podróżując szkolić go. Właśnie dlatego nie dam PROJECT JUSTICE dziewiątki. Poza tym gra jest, jak to kiedyś ktoś powiedział - megafakinkul. Capcom rządzi!

Nolster



Dreamcast

8

GRAFIKA 8  
DŹWIĘK 8  
MIÓD 8

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

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

# ZONE OF THE ENDERS

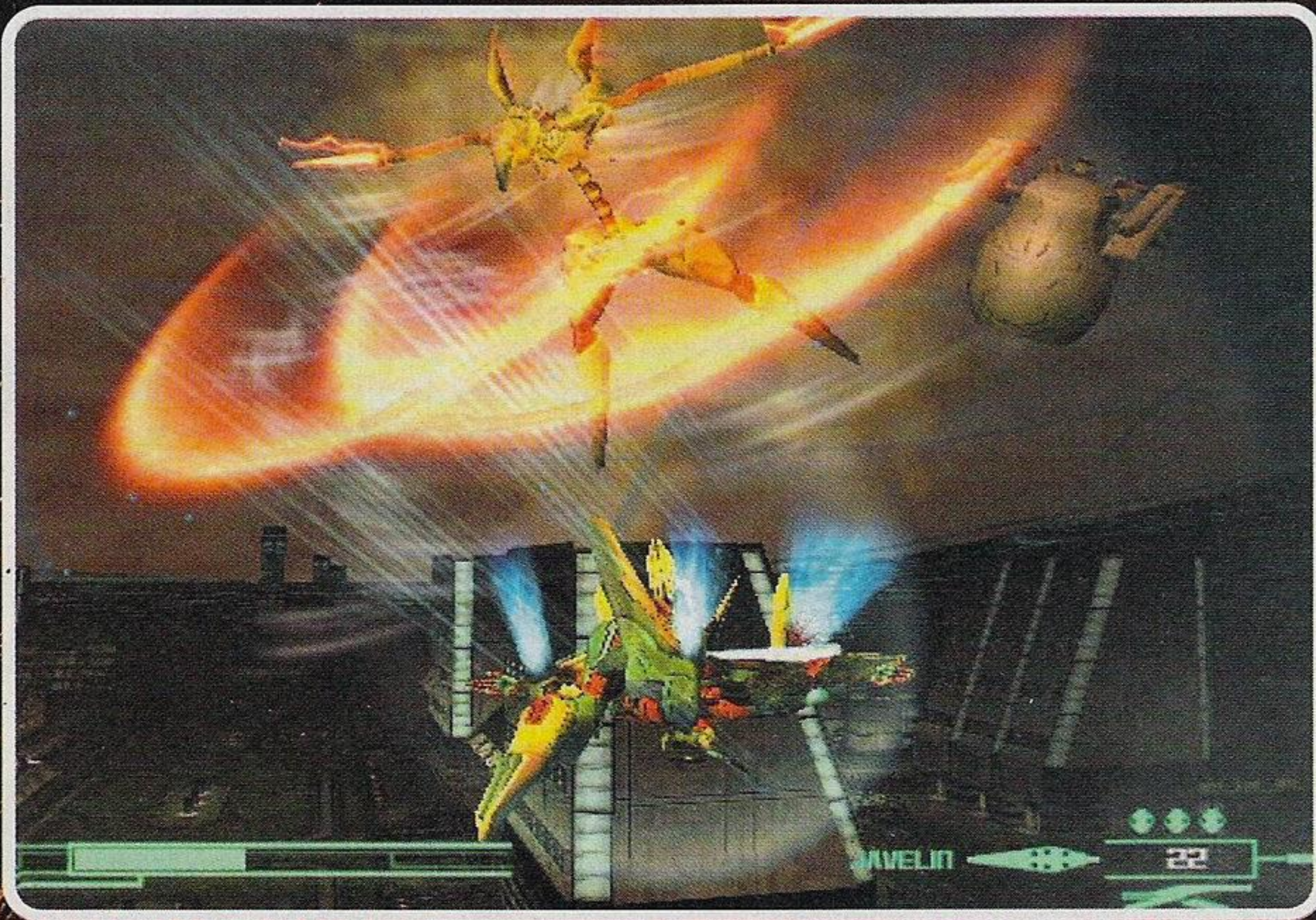
## ZONE OF THE CRAP

Wydaje mi się, że Gulash jest trochę zbyt łagodny. Cały czas nie wiem czy ta gra naprawdę zasługuje na siódmkę. Rzeczywiście model lotu został dopracowany w najdrobniejszych szczegółach i jest najlepszym tego typu ze wszystkich mechopodobnych gier. Przewyższa nawet mojego dotychczasowego faworyta czyli OMEGA BOOST.

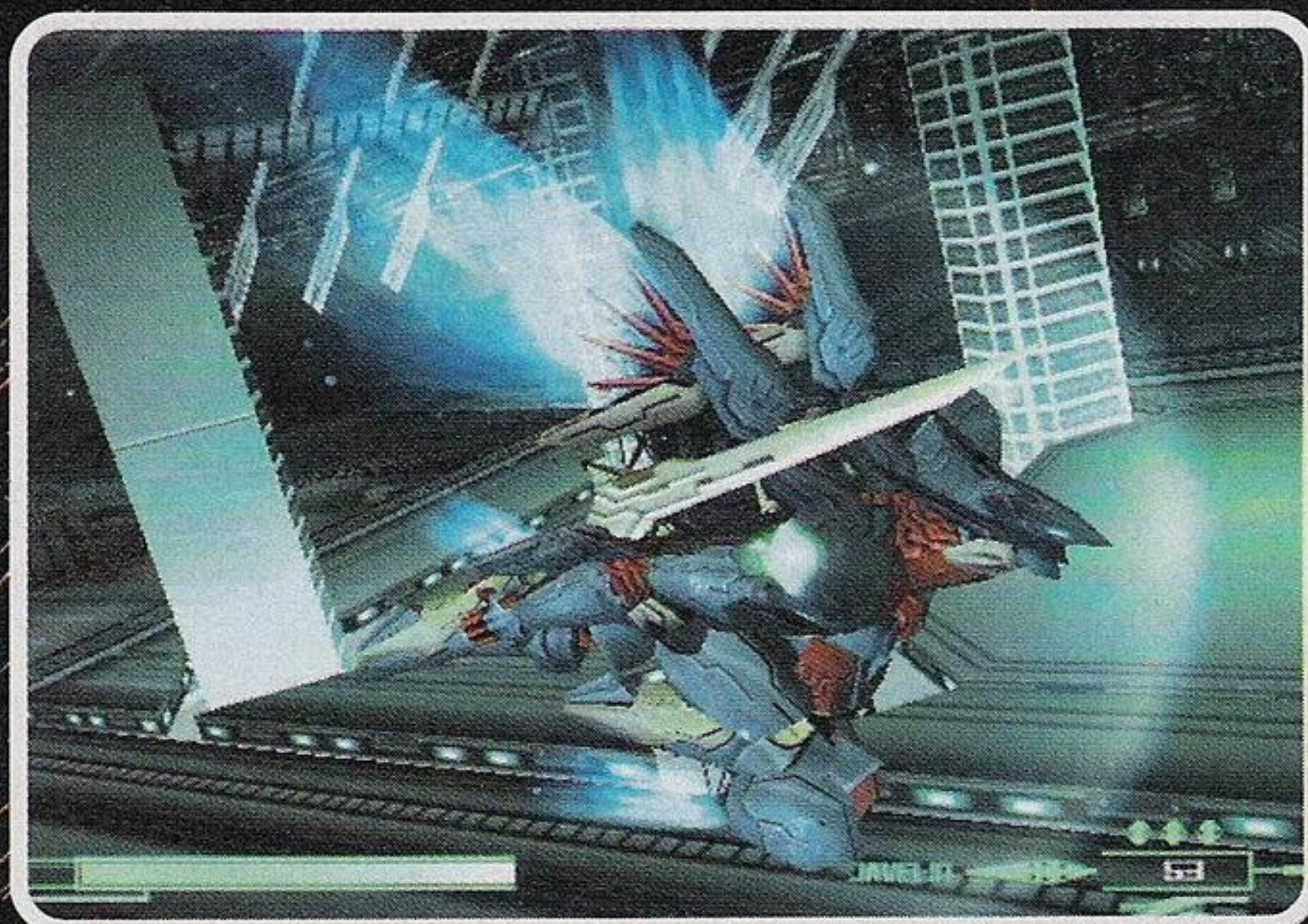
**B**ohaterem gry jest młodziwiec z wielkimi oczami i fryzurką przypominającą tę, którą straszyl nas Bolek w jednej takiej kreskówce. Leo - bo tak brzmi jego imię mieszka sobie z tatą na wielkiej stacji kosmicznej orbitującej wokół Jowisza. Jego tata jest jakimś inżynierem, czy coś w tym stylu. Życie w kolonii płynie sobie powoli i spokojnie aż do momentu, w którym zostaje podstępnie zaatakowana przez rebeliantów walczących o niepodległość planety Mars. Leo akurat bawi się z przyjaciółmi, gdy na ich drodze staje wielki mech... Niejako z winy naszego bohatera przyjaciele giną w wypadku. Leo ucieka walcząc o własne życie. No i jakoś tak wpada do kokpitu innego mecha, po czym odpala silniki i zaczyna robić porządek z najeźdźcami. Odnaleziony przypadkiem Jehuty

(mechy w ZOE to właśnie Jehuty, czytaj: Dżehuti) błyskawicznie dostają się do fal mózgowych naszego młodziwca i jeszcze szybciej proponuje mu trening bojowy. Razem z Leo uczymy się podstaw pilotażu i walki w powietrzu, bowiem roboty za sprawą nieznaną nam bliżej technologii potrafią latać. Poznajemy więc techniki pilotowania pojazdu, a dzięki naszym zręcznym palcom potrafi on całkiem sporo. Poruszamy się dowolnie w trzech wymiarach przy pomocy prawej analogowej gąłki, podczas gdy lewa służy do dowolnego manipulowania kamerą. Można przyspieszać używając specjalnej dopalki... Stop. Jedno trzeba szybko powiedzieć o ZOE - sterowanie jest po prostu genialne. W żadnej innej grze z mechami nie ma takiego uczucia pełnej kontroli nad maszyną, nigdzie indziej robot nie reaguje tak błyskawicznie na nasze polecenia. Cudo. Można latać dla samej przyjemności latania. Rozlokowanie przycisków także nie pozostawia wiele do życzenia. A do tego dochodzi przecież walka... Walczymy zarówno przy pomocy broni strzeleckiej, jak i białej. W trakcie gry odkryjemy kilka rodzajów fuzji i amunicję do nich. Każda nadaje się do innej rzeczy - jest laser, rozpylacz walący seriami i granaty do rzucania. Tak naprawdę jednak najbardziej emocjonujące są pojedynki wręcz, na miecze. Nasz Jehuty ma do dyspozycji proste, kilkuciosowe combo, potrafi złapać przeciwnika i rzucić go do tyłu, może wykonać kilka ślicznych piruetów i zwodów. Sama przyjemność. Przeciwnicy różnią się poziomami (obok każdego z nich znajduje się napis informujący o levelu przeciwnika), a tym samym inteligencją, walka z lepszymi będzie więc

*W przerwie między kolejnymi przygodami Snake'a pan Kojima funduje nam ZONE OD THE ENDERS. Ale mimo swych niewątpliwych walorów ZOE na zawsze będzie znane jako „gra, do której było dołączone demo METAL GEAR SOLID 2”.*



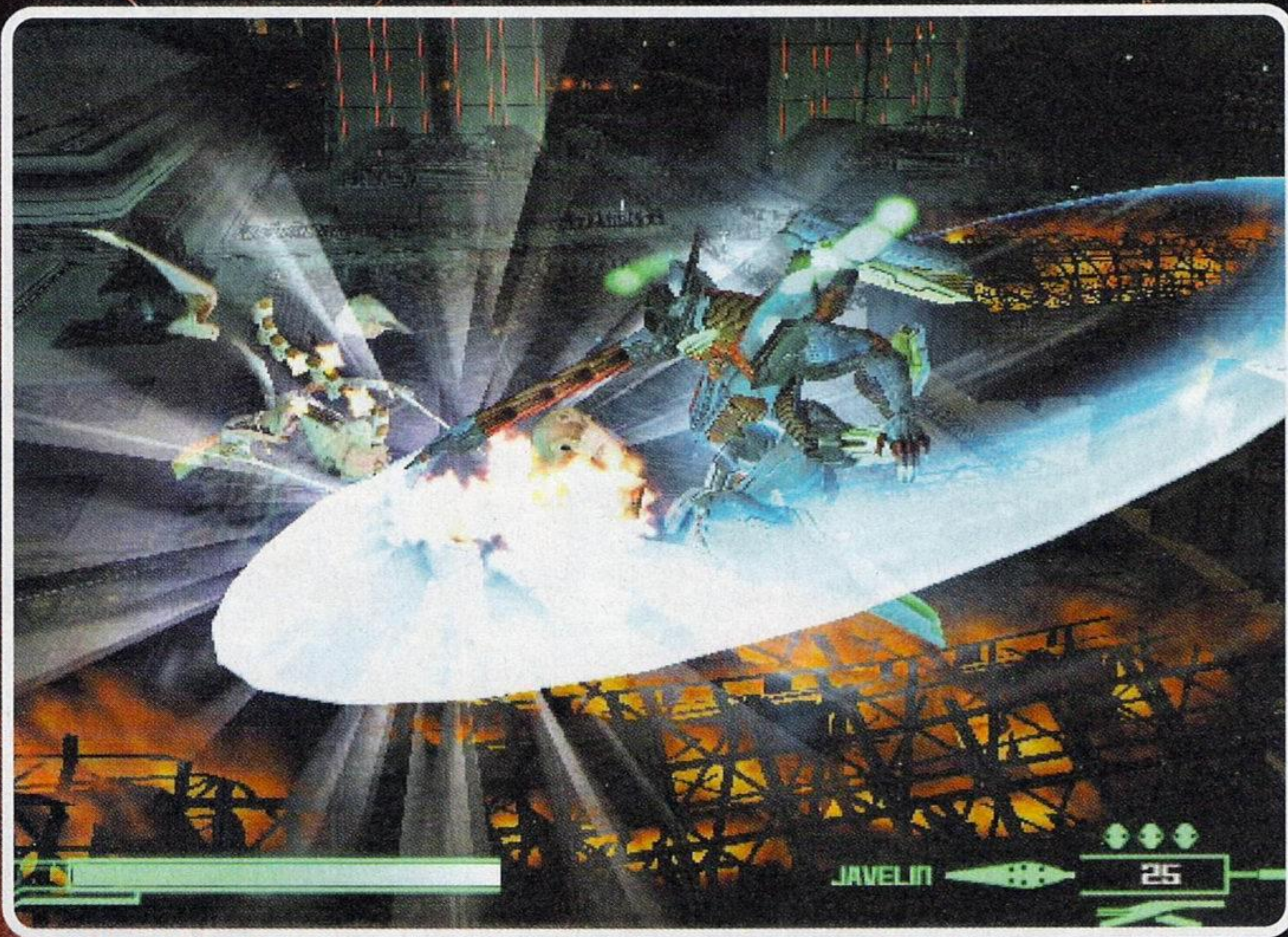
trudniejsza. Naturalnie nie brakuje także kilku bossów: bardzo fajnych, ale nieco zbyt łatwych do pokonania. Przebieg gry jest dość prosty. Szybujemy sobie swobodnie nad kolonią podzieloną na strefy. Gdy coś się dzieje w jednej z nich, dostajemy odpowiedni sygnał. Udajemy się we wskazanym kierunku, po czym wciskamy przycisk i wlatujemy do danej lokacji. Mamy do dyspozycji mapkę pokazującą lokalizację poszukiwanego przedmiotu czy położenie przeciwnika. Gdy załatwimy sprawę, wylatujemy i kierujemy się do innej strefy. Niemal na każdej planszy trzeba wyróżnić wszystkich lub prawie wszystkich przeciwników, odebrać im hasło do serwera i znaleźć go by zdobyć program. Celem misji może być także pozyskanie jakiegoś przedmiotu, który przyda się później. Posiadanie tego przedmiotu (bądź programu zdobytego z odblokowanego serwera) pozwoli nam powiększyć listę umiejętności. Na przykład jest program pomagający dostrzec przeciwników z termooptycznymi kamuflażami, z kolei tylko kule wystrzelone z karabinu snajperskiego przebijają pole siłowe generatora. Są także inne misje oferujące nieco różnicowania. Można ratować ludzi



## Multiplayer

Po ukończeniu gry i uzyskaniu oceny lepszej od D (czyli A, B lub C) w głównym menu pojawi się nowa opcja umożliwiająca zabawę dwóm graczom jednocześnie. Niestety - nie jest to kooperacja, a jedynie walka jeden na jednego. Do wyboru będą niemal wszystkie roboty poznane w grze prócz dwóch - te dwa ostatnie odkryje dopiero ponowne przejście gry.

Walka jest zabawna przez chwilę, ale tak naprawdę nie wnosi wiele. Wygrywa ten, kto pierwszy wsadzi serię kombosów przeciwnikowi.



(wyrzynając nieprzyjaciół, hmmm) czy przebijając się przez podziemny tunel w poszukiwaniu generatora lub strzelając ze wspomnianej snajperki, ale mimo to gra jest... schematyczna. Często trzeba wracać do poznanych wcześniej lokacji, walczyć z tymi samymi oddziałami. Nie jest nudno - o nie - ale więcej różnorodności byłoby mile widziane. Oprawa gry jest doskonała. Grafika - rewelka, samo patrzenie na ZOE sprawia przyjemność. Przede wszystkim piękne są same Jehuty, przypominają mechy z serialu anime Evangelion. Smukłe, o humanoidalnych kształtach poruszają się z gracją, a jednocześnie z nieprawdopodobną szybkością. Efekty specjalne towarzyszące walkom powodują oczopląs, szczególnie, gdy ma miejsce pojedynk na miecze świetlne. Wybuchy, smugi światła... po prostu odjazd. Z lokacjami jest już różnie. Te zasiedlone przez ludzi są wspaniale wykonane i pełne szczegółów (domki, drzewka, uliczki...), z kolei inne - poza kolonią - wypadają na ich tle ubogo. Animacja stale trzyma 50 klatek i jest superpłynna, co cieszy. Nie brakuje także bardzo pieczołowicie opracowanych filmów, a nośnik DVD oferuje znakomitą jakość kompresji. W tle przygrywa nam rytmiczne techno, a w menu mamy

rzewną pieśń w ojczystym języku autorów. Nie od dziś wiemy, że w większości japońskich gier pierwsze skrzypce gra fabuła. Gra może być prostym shooterem bądź bijatyką (jak choćby Bouncer), ale rozbudowany scenariusz zawsze jest na miejscu. No i nie zawsze jest tak, że orientalny scenariusz broni się poza Krajem Kwitnącej Wiśni. Japończycy inaczej pojmują niektóre sprawy, inne rzeczy ich ekscytują... Rewelacyjny scenariusz METAL GEAR SOLID pchał wszystko do przodu, a gracz z niecierpliwością czekał na to, co wydarzy się za chwilę. Za to ZOE zawodzi. Kojima przegiął - scenariusz jest zwyczajnie zbyt naiwny, by dać się mu porwać. Uciekający chłopczek opiera się o mecha, kłapa się otwiera, on wpada do środka i natychmiast rzuca się do walki? Dajcie spokój. Dialogi są pełne patetycznych i wzmożonych myśli. Bohaterowie posługują się dziwnymi zdaniami - normalni ludzie tak nie rozmawiają. Z uporem psychicznie chorego Leo obstaje przy swoich pomysłach. Do tego dochodzą niezbyt trafnie dobrani lektorzy. Gdy słuchałem piskliwego głosiku naszego bohatera, zamiast go polubić - odrzucało mnie. Być może to wina tłumaczenia, ale są pewne granice tolerancji. No i jeszcze jedno - gdy akcja

zaczyna się rozkręcać na dobre, a scenariusz zaczyna (wreszcie) wciągać, gra się kończy. Czuję się tak, jakbym przerwał oglądanie filmu w połowie. Mimo wymienionych przeze mnie zarzutów ZOE jest grą dobrą, która mogła być znakomitą. Ale nią nie jest, nad czym ubolewam. Z drugiej zaś strony piękna grafika, wspaniale sterowanie i porywająca akcja na pewno wciągną was na te całe 5 godzin, bo mniej więcej tyle trwa ukończenie gry za



pierwszym razem. Jest jednak sposób by wyciągnąć z ZOE maksimum przyjemności (i wydłużyć czas grania o jakieś 2 godziny). Trzeba zacząć od razu na poziomie hard, brać wszystkie misje ratunkowe, znaleźć każdą broń, zawsze wyrzynać wszystkich nieprzyjaciół na danej planszy. No a teraz Kojima i jego ludzie mają pole do popisu przy opracowywaniu drugiej części - bo „zakończenie” gry nie pozostawia żadnych złudzeń co to tego, czy ZOE 2 powstanie.

Gulash

>> Jednak ZOE jest grą zbyt... prostacką. Ją można przejść używając jednego przycisku. Przewyższa nawet mojego dotychczasowego faworyta czyli OMEGA BOOST. Jednak ZOE jest grą zbyt... prostacką. Ją można przejść używając jednego przycisku. A fabuła? Totalna padaka. Tego to się panie Kojima nie spodziewałem. Graficznie jest w sumie spoko, podobnie też z dźwiękiem. Ale za dużo tu nidoróhek. [Banan]



PlayStation 2

7

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Konami  
Producent: KCET  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: Memory Card 8Mb,  
Dual Shock 2



**Już sam fakt posiadania Dreamcasta rzuca nam pewne światło na właściciela tej konsoli. Otóż jest on przede wszystkim miłośnikiem gier zręcznościowych, konwersji z automatów, no i oczywiście strzelanin. Mamy tu jedną taką...**

**B**ANGAI-O jest kolejną japońską perełką rzuconą na anglojęzyczny rynek. Pierwotnie ukazała się ona blisko dwa lata temu na Nintendo 64, ale tylko na terenie Japonii. DC jest zatem naszą jedyną szansą na zapoznanie się z produkcją kultowej firmy Treasure. A naprawdę warto to zrobić.

Historijka jest jak zwykle pokręcona i tak naprawdę zupełnie nieistotna. Rodzeństwo o imionach Riki i Mami walczy ze złym Kosmo Gangiem. Żli ukradli kosmiczne owoce (!) i ukryli je w swojej bazie. Pozostaje więc najechać ich placówkę, rozwalić wszystko i zebrać owocki. Bohaterów poznamy bliżej w przerywnikach, z mangowymi rysunkami i dialogami. Gra jest przesiąknięta japońszczyzną w najbardziej skrajnym tego słowa znaczeniu (widać ją właśnie w tych przerywnikach - po prostu nie wiadomo o co chodziło autorom). Nie zwracamy jednak na to uwagi, tylko zaczynamy działać.

Nasi bohaterowie siedzą sobie w mechu. Mech na ekranie jest mały, ma wielkość paznokcia - taka jest skala poziomów. Latamy na jetpacku we wszystkie strony szukając przeciwników.. No tak, strzelamy. W tej grze strzela się do wszystkiego. I to nie tylko do tego, co się rusza.

Są tu bloki z wieszaczami ludzikami przeważnie wyrastające ze stropu, są działa nieustannie do nas przujące, wreszcie latający przeciwnicy. No i bossowie, ale ja bym ich nazwał mini-bossami. Praktycznie wszystko, co da się zestrzelić zostawia po sobie owoc. Zbiórstwo nagradzane jest punktami, a pokonanie bossa (to inny mini-mech, równie potężny jak my) premiowane jest przejściem do kolejnego poziomu. Brzmi dziwnie i mało ekscytujące? Możliwe. Ale



gra jest świetna i gwarantuję, że czegoś takiego jeszcze nie widzieliście. Bo nasz mech uzbrojony jest w atak specjalny nazwany Super Bomb. Polega on na jednoczesnym wystrzeleniu olbrzymiej liczby pocisków. No i tu zaczyna się jazda - pierwsze odpalenie setki rakietek Rikiego powoduje prawdziwy opad szczęki. Szukające celu pociski zostawiają za sobą ogony pokazujące tor lotu, a gdy już trafią w cel - eksplozjom nie będzie końca.

Coś niesamowitego. Równie kozacko (a może nawet bardziej) prezentuje się specjal Mami - są to promienie laserów odbijające się od ścian.

Wyobraźcie sobie równą setkę pocisków latających we wszystkie strony, krzyżujących się przez sekundę,

odbijających się i zapętających. W każdej chwili możemy zmienić postać, którą kierujemy (a przez to i system strzelania). Czasem wymaga tego sytuacja, na przykład przy przekopaniu tunelu i przeciskaniu się przez ciasne przejście niezastąpione okazały się lasery koleżanki. Z kolei Riki nie ma sobie równych w otwartych lokacjach i w walkach z Bossami. Sterowanie jest proste, ale trzeba zmienić konfigurację pada. Na początku krzyżak odpowiada za ruch, a analog za kierunek

ognia. Gdy przepiszemy ogień z analoga na zwykłe przyciski, otrzymamy ten sam efekt (by strzelać po ukosie trzeba będzie wcisnąć dwa przyciski, etc.). Spustem odpalamy specjalną: im dłużej go przytrzymamy, tym więcej naładujemy do jednego strzału.

Grafika jest dość prosta, ale bardzo przyjemna i kolorowa. W tle mamy statyczny obrazek, ruchomy jest za to pierwszy plan z wszystkimi instalacjami, bohaterami i pożąga. Wszystko ze sobą kapitalnie współgra, bardzo rzadko zdarzają się jakieś spowolnienia. Połączenie tych elementów (owoce, mechy, domy) jest udane, choć do rozkoszowania się grą przyda się otwarty umysł. Fajna jest muzyka - szczególnie motyw odgrywany w menu między poziomami.

Ponad 40 etapów zapewni kilka wieczorów strzelania na najwyższych obrotach. Dla mnie BANGAI-O to prawdziwy majstersztyk; ostatnio wołam gry o prostym pomysle, za to dopracowane. Wiadomo, że nie każdy musi być fanem hardcore'owych strzelanin, ale na tej grze po prostu nie sposób się zawieść.

Gulash

# BANGAI-O



Dreamcast

8

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: *Crave*

Producent: *Treasure*

Liczba Graczy: *1*

Termin: *Maj*

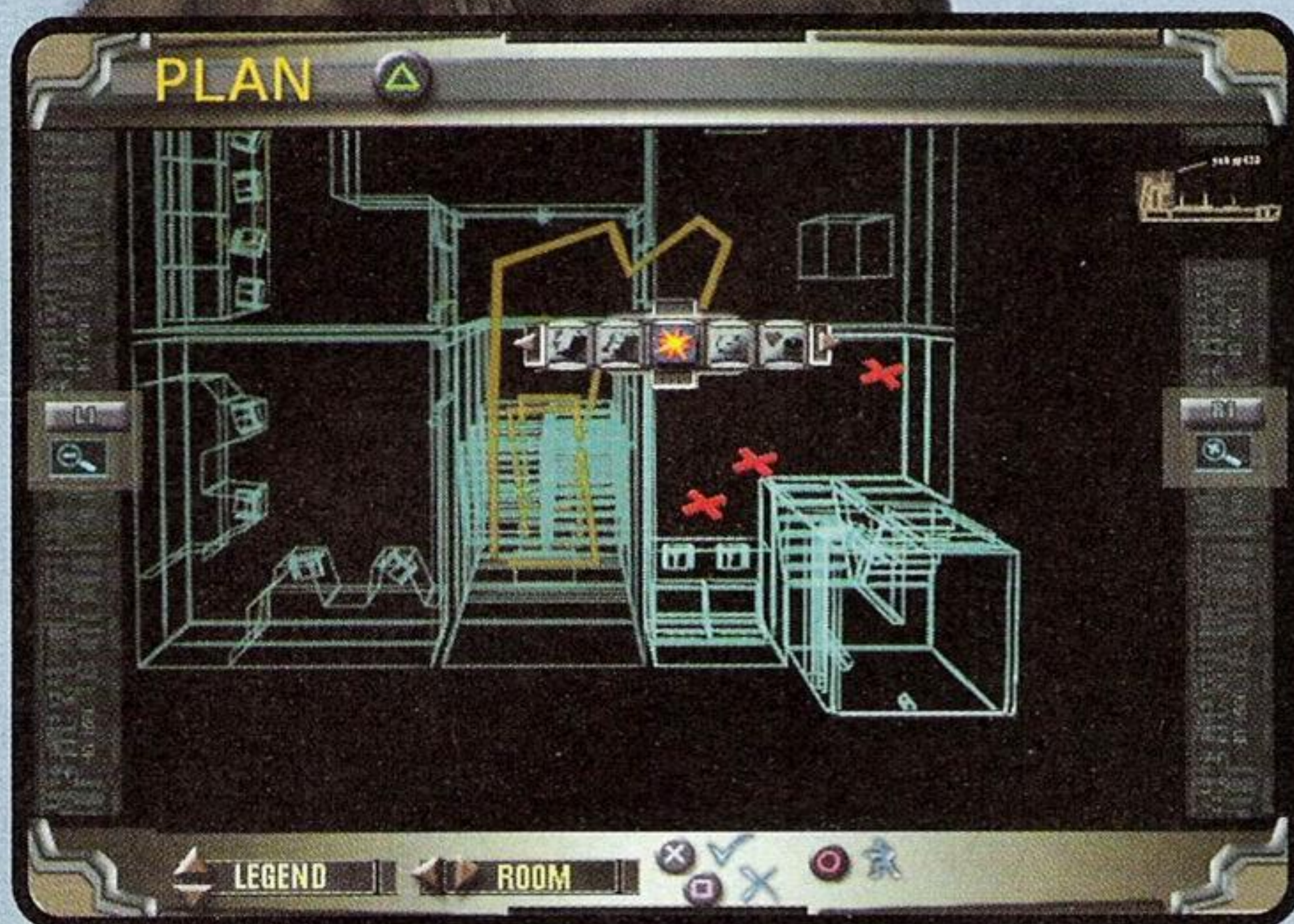
Wykorzystuje: *VMU, Vibration Unit, Gun*





# Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

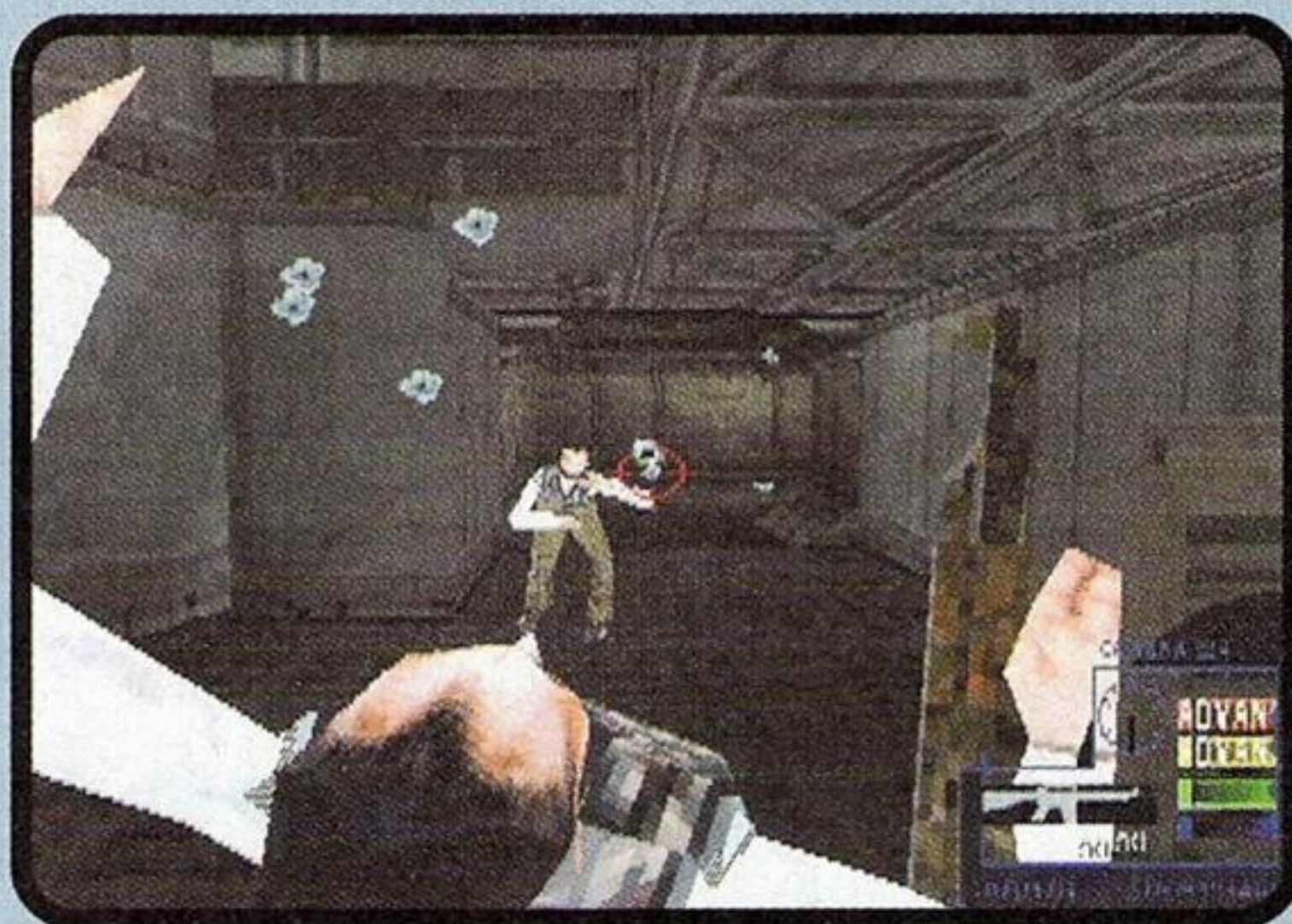
*Symulatory oddziałów szybkiego reagowania to dość popularny gatunek gier wśród posiadaczy sprzętu komputerowego. No właśnie, sprzętu komputerowego, bo konsole starej generacji nie zostały przystosowane do tego typu "zadań specjalnych".*



**M**imo to R6: ROGUE SPEAR zasługuje na uznanie już na samym początku. Choćby dlatego, że jest jedną z niewielu, naprawdę niewielu gier pozwalających nam pobawić się w dowódcę oddziału komandosów. Gra oferuje nam spore możliwości. Wcielamy się w przywódcę oddziału antyterrorystycznego. W 18 misjach uwalniamy zakładników, pacyfikujemy kompleksy budynków oraz niczym Snake wkradamy się na teren wroga. Oczywiście nie wystarczy pójść i zrobić to wszystko własnoręcznie. Liczy się plan, jak mawiał Olsen.

Dysponując rozkładem pomieszczeń terenu działań możemy ustalić z której strony wejdą nasi chłopcy, jak będą szli oraz ustalić po kolei wykonywane czynności (kiedy mają zakładać pluskwy, kiedy ściągać wrogów i kiedy osłaniać swój tyłek). Dodatkowo nasze wytyczne możemy dowolnie zmieniać w czasie trwania misji i dostosowywać je do aktualnej sytuacji. Trzeba przyznać, że to naprawdę wpływa na klimat gry i jest w sumie logicznym rozwiązaniem. Na dobrą sprawę nigdy dokładnie nie wiemy gdzie są terroryści.

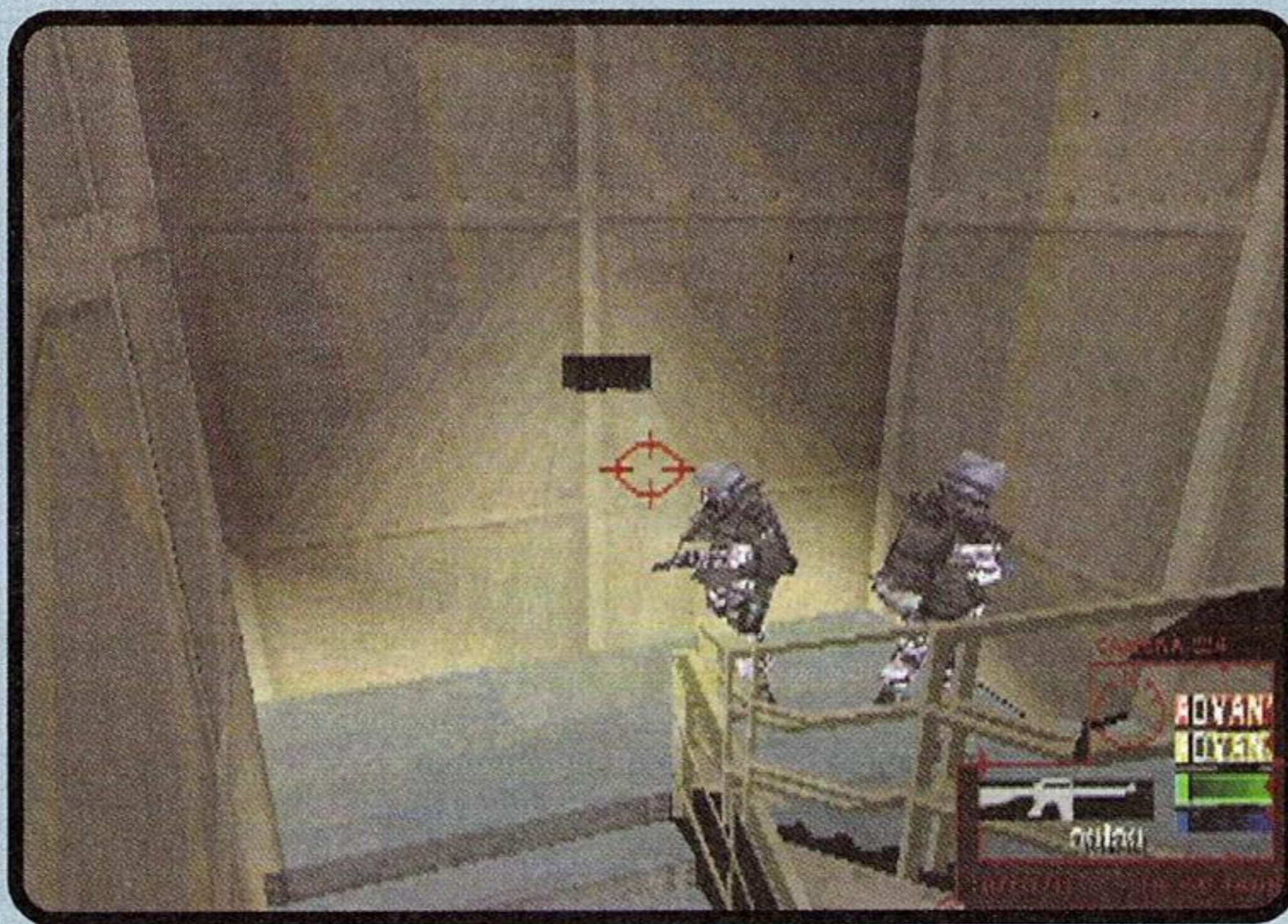
Kiedy wcielmy się w jednego z komandosów czeka nas trochę biegania i strzelania. Ten, kto liczy na jatki w stylu "Kłęja" zawiedzie się. Wystarczy jeden celny strzał w głowę, a komunikat "man down" oznajmi nam śmierć komandosa. Pełny realizm. Tym lepszy, że działa w obie strony. Do tego dochodzi cała gama uzbrojenia i różnych akcesoriów. Broni jest tu od zatrzęsienia: pistolety z tłumikiem, snajperki, karabiny, granaty. A co najważniejsze, każda broń zachowuje się realistycznie. Jeśli więc mamy typowy rozpylacz o dużym magazynku, to jego celność pozostawia wiele do życzenia. I odwrotnie - splota celna mieści w sobie tylko kilka naboji.



Do ekwipunku naszych antyterrorystów dochodzą także noktowizor, lornetka na podczerwień i elektroniczne zabawki, dzięki którym możemy rozbroić bombę bądź unieruchomić kamery. Na koniec pozostaje nam ubrać naszych chłopaków w odpowiedni strój maskujący i możemy ruszyć na wroga. Trzeba przyznać że wszystkie te duperele są bardzo przydatne podczas samej rozgrywki i budują klimat prawdziwych zmagania komandosów w grze. Jest jeszcze strona techniczna całej sprawy. I tu jest niestety gorzej, bo PSX to nie PC z potężnym zapleczem. Grafika prezentuje się słabo. Obiekty są kanciaste, z małą ilością szczegółów i kolorów.

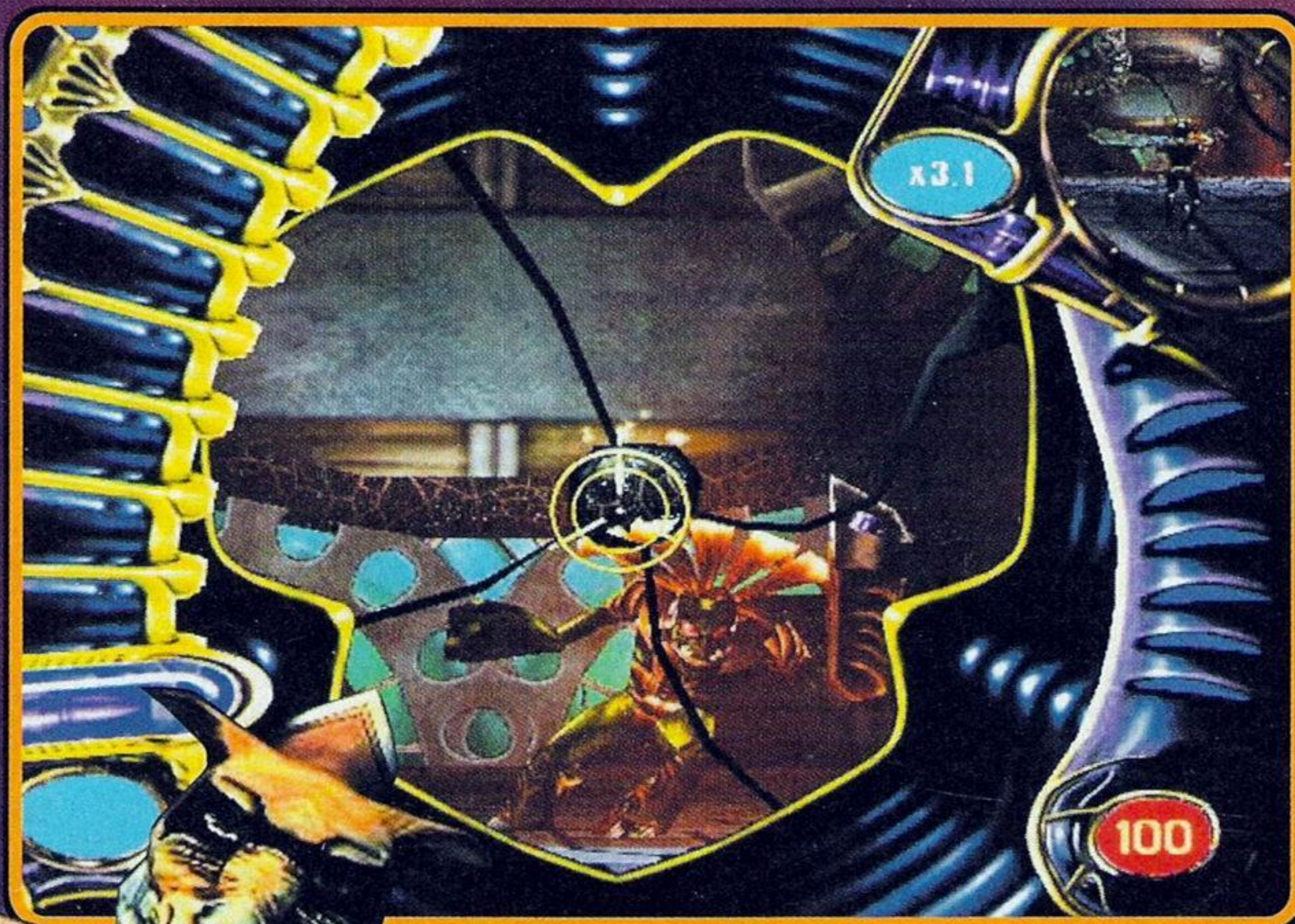
Bez wątpienia na początku można być zdegustowanym wyglądem plansz i ludzi (szczególnie zakładników), jednak w miarę grania strona wizualna przestaje mieć tak wielkie znaczenie, a zaczyna liczyć się wnętrze. Tak jak w związku. Szczególnie, że levele są dość różnorodne i przyjdzie nam walczyć na np. samolocie czy też łodzi podwodnej. Denerwują za to bugi, które naprawdę potrafią czasami przeszkodzić w rozkoszowaniu się grą (to też jak w związku). Blokowanie się postaci na elementach otoczenia i siódmy zmysł strażników potrafią zdenerwować. Na szczęście nie jest tego dużo i można tych kilka błędów przeboleć. Do tego nasi podwładni nie są zbyt inteligentni i w cichej akcji mogą zacząć strzelać, wszystko psując. Dlatego tak ważny jest plan. Natomiast oprawa dźwiękowa gry jest bez zarzutu. Strzały, krzyki i komunikaty radiowe są dobrej jakości i znów pozytywnie wpływają na klimat gry. Sterowanie jest dopracowane i niezbyt skomplikowane. Przełączanie się między komandosami i wydawanie im poleceń odbywa się podczas pauzy, nie uświadczymy więc nerwowego naciskania klawiszy. Warto także wspomnieć, że do zwykłych misji dorzucono tryb dla dwóch graczy. Co prawda wszystkie rodzaje tej rozgrywki to różne warianty deatchmatchu (np. osłaniają zakładnika sam pozostając przy życiu), ale ich obecność wydłuża żywotność gry. Szkoda tylko, że nie pokuszono się o kooperację, taka gra aż się o nią prosi. Biorąc pod uwagę obecną sytuację PSX'a RAINBOW SIX ROGUE SPEAR to bez wątpienia dobra gra. Jeśli chcecie się sprawdzić w roli szefa jednostki do zadań specjalnych - kupujcie.

Flik



**PlayStation 6**

GRAFIKA	5	Wydawca: Red Storm
DŹWIĘK	7	Producent: Saffire
MIÓD	7	Liczba Graczy: 1-2
		Termin: Maj
		Wykorzystuje: Dual Shock, Memry Card



*Jak znam życie, Grabarz byłby w stanie napisać tę recenzję korzystając tylko i wyłącznie ze słów rozpoczynających się na jedną z trzech liter występujących w enigmatycznym skrócie układającym się w tytuł tej doskonałej gry. Albo chociaż napisalby w leadzie, że małpy zatrzymują się na poziomie intelektualnym trzyletniego dziecka i połączyłby to w jakiś sposób z pierwszym zdaniem właściwego tekstu.*

**J**a zaś mogę jedynie wskazać na liczbę trzy - wspólną zarówno dla wieku małpy, jak i liczby głównych bohaterów MDK2. Firma Bioware postarała się, aby wersja gry wydanej na PS2 nosiła złowieszczy podtytuł ARMAGEDDON. Niezupeniej słusznie zresztą, bowiem jest to dokładnie ta sama gra, która jakiś czas temu pojawiła się na DeCeku. I wersja przeznaczona na konsolę Segi wypada od tej na PS2 nieco lepiej. Różnice pomiędzy obydwojema wersjami rzeczywiście są nieduże, ale jednak. Po pierwsze - grafika. Oprawa wersji DeCekowej jest bardziej... gładka. Chyba tak należałoby powiedzieć. A opisywana tu wersja ARMAGEDDON ma skoki animacji - czasami w momentach, które zupełnie by tego nie usprawiedliwiały - sylwetki postaci są bardziej chropowate, a cienie są praktycznie cały czas takie same. No, tyle na temat różnic w wyglądzie obydwojech wersji. Gra podzielona jest na rozdziały imitujące stare komiksy Marvela o superbohaterach. Dodatkowo w intrze możemy posłuchać lektora, który z emfazą godną filmów Eda Wood'a wprowadza nas w historię rozpoczętą jeszcze w pierwszym MDK. Dowiadujemy się z niej, że profesor Hawkins przy pomocy swojego mechanicznego, czteronożnego psa Maxa oraz dzielnego sprzątacza Kurta ratuje świat przed najazdem obcych. W zasadzie to w pierwszej części świat ratował odziany w specjalny skafander Kurt, ale ponieważ mózgiem całej operacji oraz wynalazcą superskafandra był doktor - to jemu przypiszmy chociaż część zasług. Początek MDK2 pokazuje bohaterów świętujących pokonanie złowrogich bestii z kosmosu. Przedwcześnie, jak się szybko okazuje. Po stwierdzeniu, że w zasięgu radarów pojawił się

nowy statek obcych, trójka bohaterów ponownie rusza do boju. W dodatku tym razem sterować będziemy każdą z bardzo różniących się od siebie postaci. Gra została podzielona w taki sposób, aby nikt nie został zaniedbany. Najpierw wcielamy się w odzianego w skafander Kurta. Jego atrybutami są: przyczepiony do ręki karabin maszynowy z nieograniczoną amunicją, zamontowany do hełmu karabin snajperski z możliwością bardzo dokładnego celowania oraz zgrabny spadochronik. Poziomy, w których występuje nasz sprzątaczą są mocno zręcznościowe, z dużą ilością strzelania oraz zabaw w snajpera. Następną postacią jest pies Max. Jego podstawowym atutem jest fakt posiadania czterech łap, w których może trzymać cztery różne spluwy. Ten zadziorny pies korzysta przede wszystkim z szerokiego asortymentu broni znajdujących na kolejnych poziomach - począwszy od Magnumów, przez shotguny, Uzi, Gatlingi i wyrzutnie rakiet. Drugim elementem wyposażenia jest jetpack. Poziomy Maxa to przede wszystkim akcja czyli walka z coraz to nowymi hordami przeciwników.

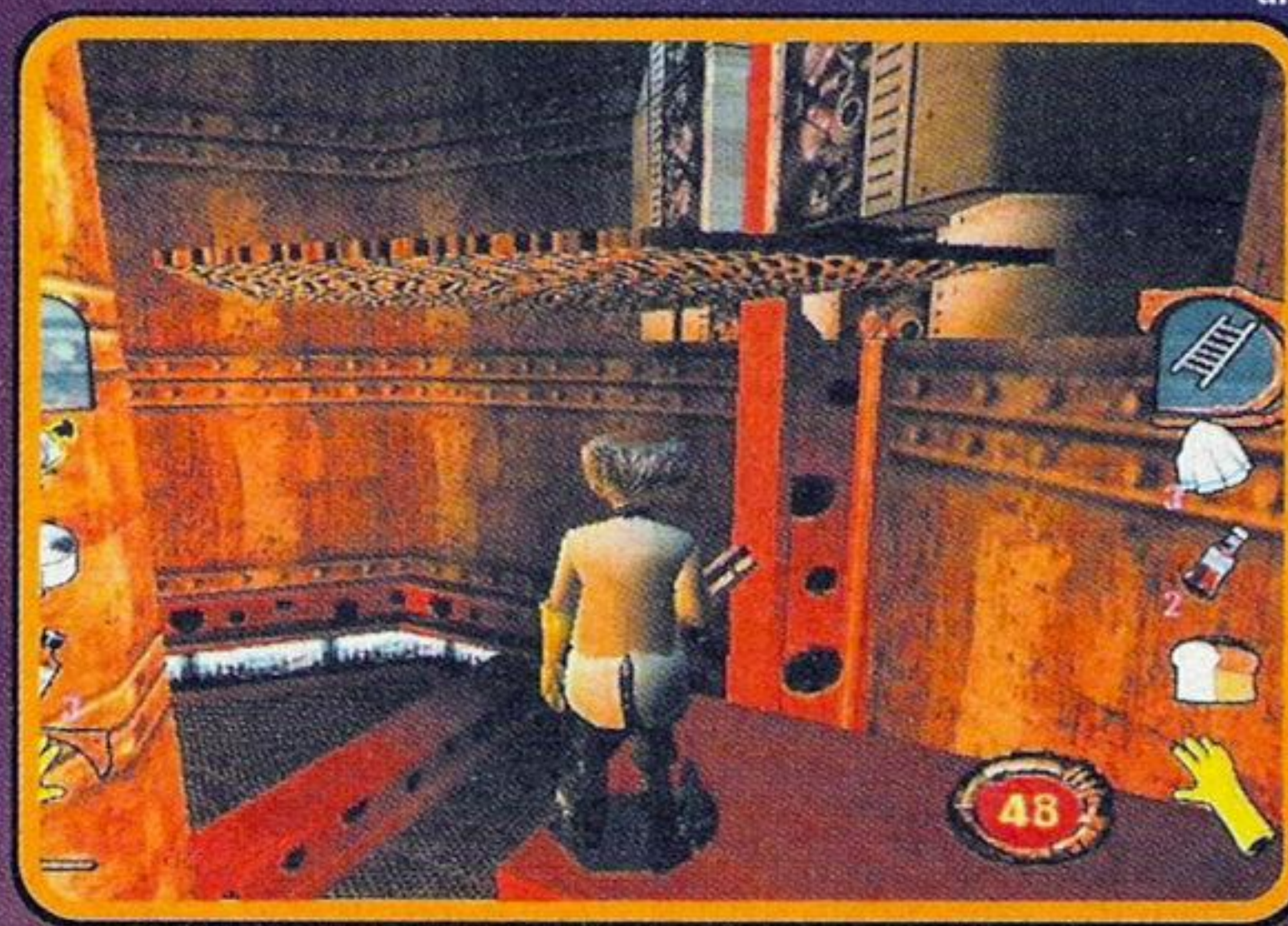
Doktor Hawkins staje przed zadaniami logicznymi i zręcznościowymi, ale oczywiście potrafi też walczyć. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że styl grania każdą z postaci bardzo różni się od siebie, dzięki czemu gra zyskuje jeszcze na atrakcyjności. A tej nie brakuje też z innych powodów. Akcja MDK2 po prostu jest ciekawa i obfituje w liczne niespodzianki. A jak to wszystko wygląda? Fajowo. Wydarzenia następują w błyskawicznym tempie, a całe otoczenie, w którym poruszają się nasi bohaterowie jest po prostu niezwykle. Obce kształty i budowle przemierzane przez zbawców Ziemi są niepowtarzalne. Wyobraźni autorom nie zabrakło przez całą, liczącą dziesięć sporawych poziomów grę. Dodatkowym plusem MDK2 jest ładunek humoru jaki autorzy umieścili w grze. Akcja przedstawiana jest z perspektywy trzeciej osoby, z

# MDK2 ARMAGEDDON



dodatkiem fpp'a przy snajperskim trybie Kurta. Tutaj plus - przybliżanie nawet bardzo oddalonych obiektów odbywa się bez większych kłopotów, a niektórzy przeciwnicy mogą być szybko uciszani jednym celnym strzałem. Specyficzna oprawa MDK2 nie każdemu przypadnie do gustu. Obco wyglądające kształty - zarówno budowli jak i wrogów są dosyć nietypowe, ale nie można odmówić im pewnego uroku. W sumie - oprawa i dźwięk na bardzo dobrym poziomie, podobnie też sama rozgrywka. Polecam.

Banan



**PlayStation 2** **8**

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

Wydawca: Interplay  
Producent: Bioware  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj  
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8 Mb



Od momentu, w którym dwójka naszych bohaterów załatwiła podstępna wiedźmę Gruntildę minęło dwa lata. Czarownicy udaje się wydostać z tarapatów, a w akcie zemsty atakuje dom Banjo. Przypadkiem też zabija przyjaciela niedźwiedzia i ptaka - kreta Bottlesa (teraz przyciskamy chusteczki do oczu).



**B**absztyl ucieka do swego legowiska, i z pomocą koleżanek rodem z Łysej Góry knuje jakiś naprawdę niecny plan okrutnej zemsty na naszych bohaterach. Banjo, Kazooie i spółka nie mogą do tego dopuścić.

Na początku gra wygląda niemal identycznie jak jej poprzedniczka. Miś dalej nosi ptaka w plecaku, albo ptak nosi miśka na plecach. Działając wspólnie mogą więcej i na tym opiera się cała idea. Dokładnie jak w BANJO-KAZOOIE. Gra została podzielona na dziewięć olbrzymich poziomów. Oczywiście dominuje klasyczne zbieractwo: w każdym z nich trzeba odnaleźć kilka elementów układanki, a oprócz tego setki innych przedmiotów. Piórka, jajka, nutki i tak dalej... Są bossowie, mini-gry i cała masa elementów zręcznościowych przeplatanych z famigłówkami. Są też postacie udzielające cennych wskazówek. Oprócz całej masy drugoplanowych bohaterów pojawiają się także dwie pary pomocnych dłoni. Najlepszego szamana w grze - Mumbo Jumbo - już znamy z poprzedniej części. Tym razem Mumbo chce być także bohaterem, jak niedźwiedź i ptak. Po odnalezieniu szamana, ten oferuje nam swoją pomoc - po czym zaczynamy kierować jego krokami. Szaman przyda się wiele razy, wszędzie tam, gdzie trzeba coś zaczarować. Już w pierwszym poziomie magia Mumbo pozwoli na wydobywanie z ziemi olbrzymiego posągu, wejście w niego, a następnie otwarcie z kopa wielkiej kamiennej bramy. Rywalką Mumbo (a naszą przyjaciółką) jest Humba Wumba, tytułująca się - a jakże - najlepszą szamanką w grze (i twierdząca, że Mumbo kłamie, że to on jest najlepszy). Humba zmieni kogo trzeba w przedstawiciela innego gatunku (na przykład małego szczura, który przecisną się przez wąską szczelinę). Szamani za swą pomoc żądają przedmiotu, który trzeba uprzednio odnaleźć. I koło się zamyka.

Przez cały czas gry para bohaterów uczy się nowych ruchów. To powoduje, że ciągle mamy do czynienia z nowymi motywami. A sama gra jest bardzo długa. Często trzeba wracać do poprzednich poziomów w poszukiwaniu rozwiązania jakiegoś problemu. Na szczęście autorzy umieścili na mnóstwo teleporterów, nie trzeba więc poginać na krótkich niedźwiedziach nóżkach przez cały długi level.

Wzorowym przykładem wykorzystania czterech gniazd joypadów w N64 jest kilkanaście multiplayerowych mini-gierek. Są to przeważnie proste rzeczy jak gra w kamienną piłkę kopaną bądź prosta



strzelanina fpp (zasuwamy jako Kazooie i

rzucamy granatami). Samo to, że są, zasługują na kolejnego plusa.

Przyznam szczerze, że gdy odpalałem Banjo-Tooie byłem nastawiony raczej obojętnie. Kolejny sequel, a raczej nowe misje - myślałem. W końcu pod względem grafiki dawno już wyciśnięto z Nintendo 64 maksimum mocy, a na odjazdową muzykę nie ma na kartę miejsca. I rzeczywiście - dalej jest niska rozdzielczość, tekstury często się powtarzają, a na dużym telewizorze sprzętowe rozmycie nie zawsze wygląda dobrze. Animacja przy większej liczbie obiektów zaczyna się wlec, muzyka potrafi zdenerwować.

Niestety, przez dwa lata niewiele zmieniło się w sprawie. Ale... Zawsze autorzy mogą



zrobić coś, co będzie powodować, że gracz zapomni o niedostatkach. Autorzy mogą wlać w grę miód, oddać jej kawałek swojego serca. I tak właśnie jest z BANJO-TOOIE. Wspaniałe projekty poziomów, znakomite i pełne humoru dialogi, rewelacyjnie wymyślone nazwy postaci.... Po godzinie zapominałem o niedoróbkach i z otwartymi oczami chłonałem kapitalne pomysły autorów i ich świetną realizację. Rare ponownie dostarcza. Magia ich gier jest wręcz niesamowita. Choć wyraźnie już widać, jak bardzo ogranicza ich moc sprzętu. Z całego serca życząc wszystkim producentom konsol takiego zespołu artystów. Jestem szalenie ciekawy, co pokażą na GameCube.

Gulash

Nintendo 64

9

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 9

Wydawca: Nintendo  
Producent: Rareware  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Maj

Wykorzystuje: Rumble Pak

# OPERATION WINBACK

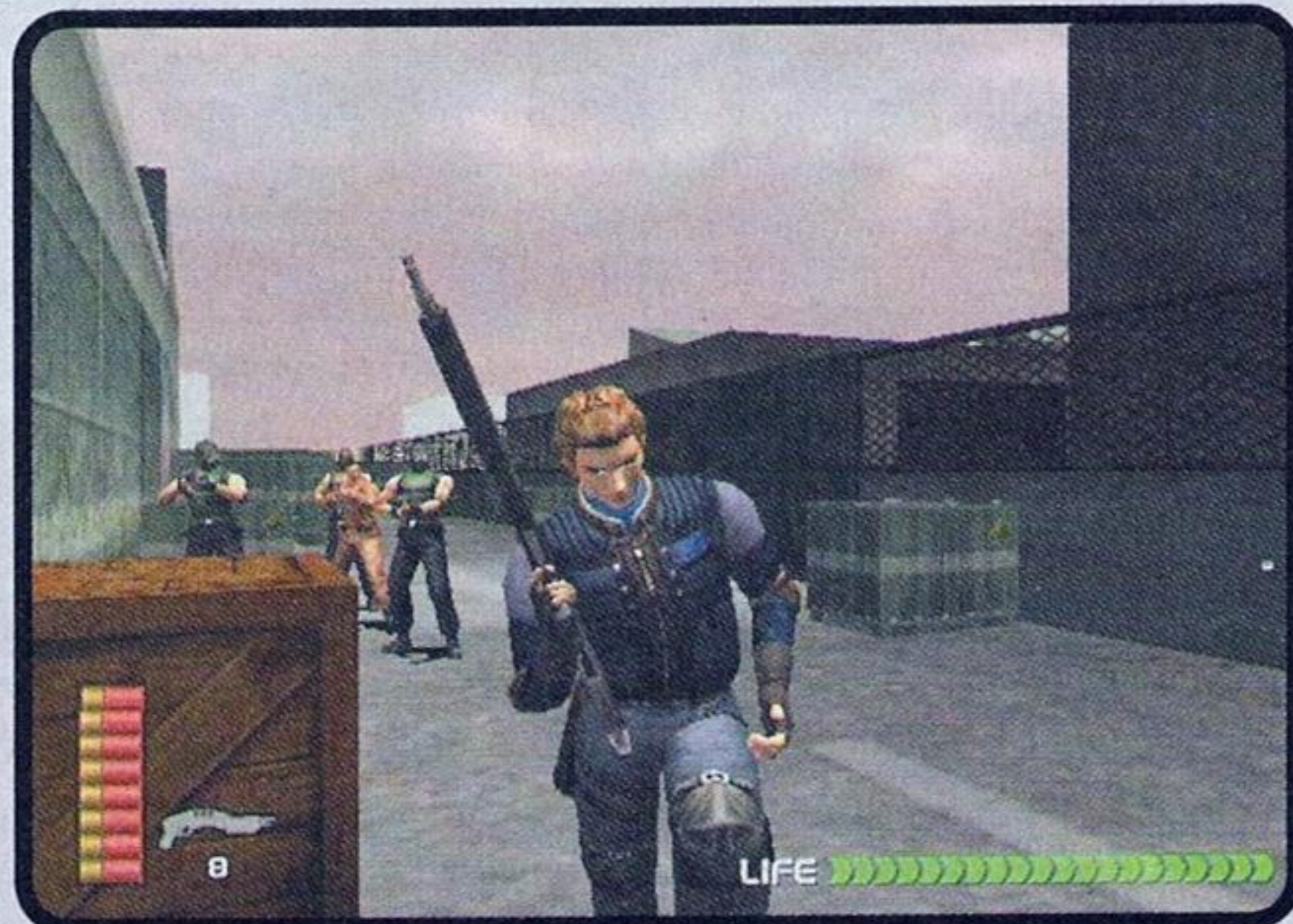
**Wydawać by się mogło, że niewiele może już człowieka zaskoczyć. Następny VF na PS2? Ok. Sega pisząca gry na Xboxa? Czemu nie? Ale żeby na PS2 robić konwersję gry z Nintendo 64?**

**M**oże nie jest to aż tak bardzo szokujące, ale mimo wszystko trochę dziwiłem się, kiedy wyszło na jaw, że Koei szykuje nową wersję swojej gry na drugiego Plejaka. Na szczęście okazała się całkiem porządna, więc poświęcimy jej trochę miejsca.

Kilka razy pisaliśmy już o samej fabule gry. Bohaterem jest członek specjalnej grupy komandosów, którzy zostają wysłani w celu unieszkodliwienia pewnej organizacji terrorystycznej. Sprawa jest o tyle poważna, że zrzeszeni w grupie Crying Lions panowie chcą niszczyć cele na Ziemi przy pomocy wielkiego orbitalnego lasera. Bo, tak się składa, opanowali oni centrum sterowania owym laserem.

Gra najczęściej była porównywana do MGS'a, ale w rzeczywistości jest czymś w rodzaju skrzyżowania SYPHON FILTER z X-SQUAD'em (tyle, że w pojedynkę).

Elementem MGS'owatym jest niewątpliwie konieczność przyklejania się plecami do ścian i wyskakiwania z nich z bronią wyciągniętą do strzału. Ale tak naprawdę ten tpp, jakim jest



WINBACK to gra o wiele bardziej

Zabawę przedłuża rozbudowany tryb multiplayer z licznymi postaciami do odkrycia. Opcji zabawy z kolegami (do czterech osób) jest sporo i wraz z dodatkowymi, dostępnymi tylko w tym trybie broniąmi mogą one przedłużyć zabawę. Szkoda jednak, że wersja na PS2 jest jedynie nieco usprawnioną graficznie konwersją, a nie czymś więcej.



stonowana i spokojniejsza niż MGS. Walka odbywa się przy użyciu arsenału zaledwie kilku broni (pistolet, karabin maszynowy, shotgun oraz wyrzutnia rakiet), a w celowaniu pomaga laserowy celownik oraz kamera, którą można obracać na wszystkie strony. Dostyc ciekawym elementem jest wprowadzenie szerokiej gamy ruchów pozwalających na ukrywanie się i atakowanie z zaskoczenia. Przeciwnicy są dosyć inteligentni i często pojawiają się tam, gdzie najmniej się ich można spodziewać. Ich zachowanie i miejsca pojawiania się są jednak z góry ustalone, więc po kilku nieoczekiwanych śmierciach grę przechodzi się już na pamięć. Pewnym urozmaiceniem są występujący co kilka poziomów bossowie, oraz poplątany scenariusz z tradycyjnie skopanymi dialogami.

PlayStation 2

Banan  
6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 6

Wydawca: Midas  
Producent: Koei  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Maj

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

# EVERGRACE

**Gra opowiada o losach Sharlene oraz Davida. Na skutek jakiegoś tajemniczego zamieszania trafili oni na kontynent uważanych przez wszystkich za niedostępny. Tego jeszcze nie było, co?**

**W**cielając się na przemian w obie postacie powoli odkrywamy z jakiej przyczyny dostali się do cesarstwa Rieubane i jaki związek mają z tym dziwne symbole, które noszą na rękach od dnia narodzin. Grę charakteryzuje pełna swoboda poruszania się po środowisku 3D, pojawiające się potwory i zręcznościowa walka. W swojej kolejnej grze zaliczającej się do nurtu rpg, From Software zaprezentowało nam dosyć realistyczną grafikę, oryginalny system zmian stroju postaci oraz mówione dialogi. System walki wykorzystuje analogowe możliwości pada Dual Shock 2 i siła z jaką wciskamy guziczki wpływa na to, jak mocno zostanie trafiony wróg na polu bitwy. To jest zaś zarazem polem, na którym prowadzimy eksplorację okolicy. Różne dziwne, ale niezbyt zmyślnie monstra (ktos zamawiał następnego chodzącego kwiatka?) materializują się tu dosłownie na naszych oczach i wystarczy do nich podejść aby rozpocząć starcie. Albo go

uniknąć i nie podchodzić. Jedynym wskaźnikiem podczas walki jest nasza siła. Po dłuższym biegu siła stopniowo spada i jeśli mając tylko połowę paska zaatakujemy wroga, to możemy mu przywalić tylko na pół gwizdka. Lepiej więc zaczekać chwilę aż nasza postać nabierze oddechu i dopiero wtedy walić. Przeciwnicy mają sporo energii i walki robią się denerwujące. Ale przedmioty pozostawiane przez niektóre gatunki bestii są przydatne do rozwoju cech postaci, więc jesteśmy na nie skazani. W starciach przydają się różne rodzaje broni. Większość z nich, jak również inne znajduwane akcesoria mają wskaźnik Parumila. Są to w zasadzie czary, których można używać w czasie walk, ale nie tylko. Ukłonem w stronę bardziej twórczego wykorzystania magii w grze są niektóre zagadki. Jedyna droga naprzód jest skuta lodem? Fireballem ją! Ekran kąpie się w lawie? No to lewitacja i do przodu! Poza tym każda z części ekwipunku zakładana na postać jest na niej widoczna potem, w grze. Znajdujemy gamek chroniący głowę i zakładamy go? Można się pośmiać patrząc potem na tak odwaloną bohaterkę. Przyznam, że zawsze chciałem, żeby elementy uzbrojenia wpływały na wygląd postaci i dziękuję panom z Fromu za wysłuchanie. Jednak to samo nie decyduje o jakości gry. Jedną z podstawowych przyczyn, dla których tej gry nie powinno stawiać się w szeregu z ZELDA, jest zamknięcie jej świata przez graczem. Tutaj odwiedzamy tylko wytyczone przez grę, mocno ograniczone, tereny. Przeciwnicy - mało pomysłowi, a poza okazjonalnym użyciem czaru pomagającego przebrnąć przez środowisko, nie dzieje się tu nic oryginalnego. Pobiec tu, znaleźć to, porozmawiać z tym, znaleźć przełącznik... I tak przez te kilkanaście godzin. Nadzieje rokował motyw wprowadzenia dwóch wątków, które



można prowadzić niemal jednocześnie korzystając ze specjalnych kryształów. Są one rozlokowane w grze i pozwalają przełączać się na drugą postać. Ale brakuje interakcji między bohaterami. W rezultacie najpierw w jednej lokacji robimy coś jako jedna osoba, a potem coś innego - jako druga. Dubbing zrealizowany na przyzwoitym poziomie. Wreszcie jakiś bohater brzmiący na luzaka. David ma młody i energiczny głos. Trochę gorzej spisuje się Sharlene. Inne postacie - różnie, ale ogólnie ocenilibym ten aspekt pozytywnie. Grafika to już co innego. Niby wyższa rozdzielczość, szczególnie postaci, ale już reszta... Poziomy są pustawe i niezabudowane. Widać tu wiele schematów i brak inwencji w zakresie wykreowania tego mającego być przecież tajemniczym światem. Trudno odnieść takie wrażenie.

Banan

PlayStation 2

Banan  
6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 7

MIÓD 6

Wydawca: Crave  
Producent: From Soft  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock 2,  
Memory Card 8 Mb



KUPON KONKURSYWY  
Inskrypcja na kartkę  
N-32-PS2



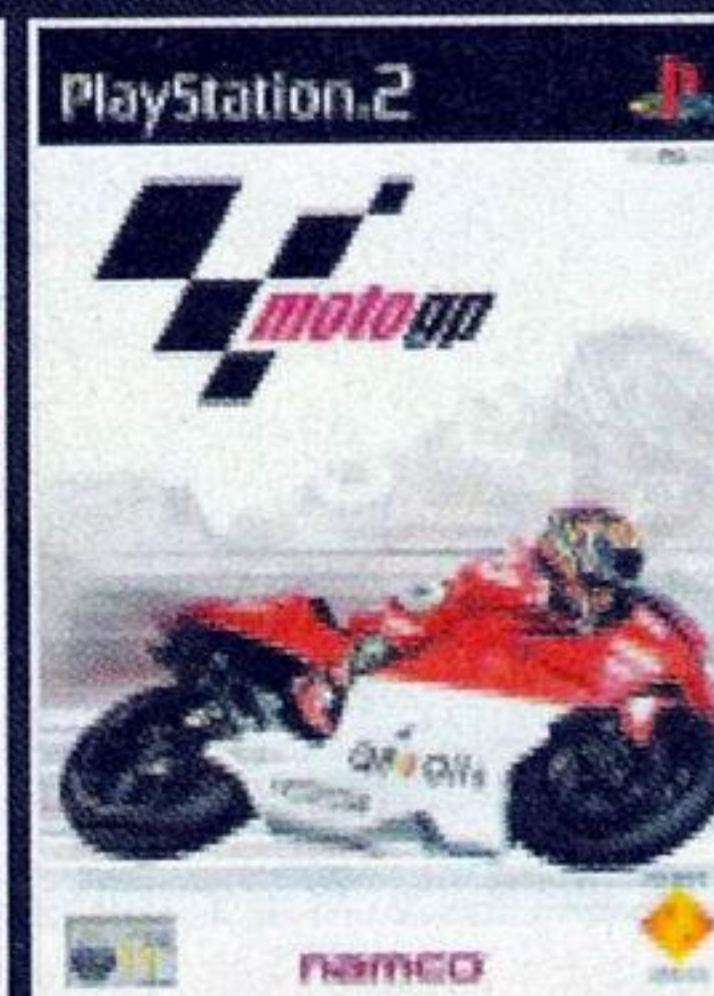
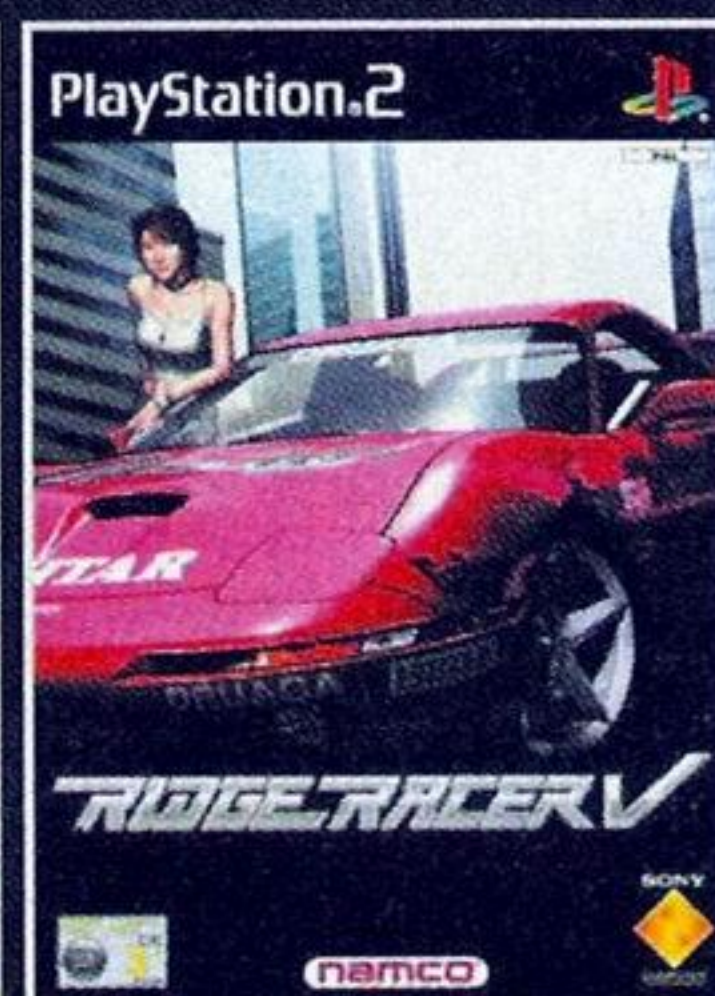
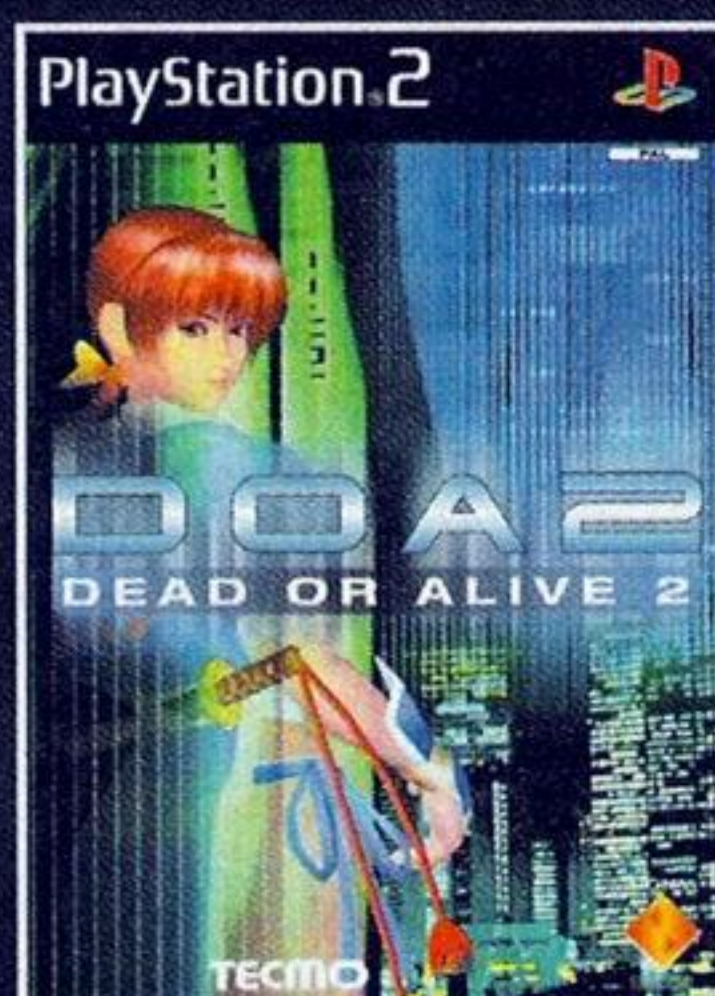
# KONKURS!

## DO WYGRANIA 16 GIER NA PLAYSTATION 2!

Konkurs podzielony jest na trzy części, które będą odkrywane w kolejnych numerach Neo Plus. Aby wziąć w nim udział wystarczy zebrać trzy kupony, wykonać trzy zadania i przesłać prace pod naszym adresem. Uwaga - wysyłajcie dopiero po zakończeniu trzeciej edycji!!!

Zadanie drugie: napiszcie wierszyk (dwie zwrotki po cztery wersy), kończący się wersem: "I odjechał w siną dal".

Nagrodami w konkursie będą cztery zestawy, po cztery gry na PlayStation 2. Jakie to będą gry? Spójrzcie na ich pudełka obok.



sponsorem nagród jest firma Sony Poland sp. z o. o.

# THE HUNTER

Strategie turowe z domieszką rpg są gatunkiem, który zajmuje silną pozycję na japońskim rynku. Szkoda, że mało takich gier ukazuje się w Europie. **THE HUNTER** jest klasycznym przedstawicielem tego gatunku.

Zabawę rozpoczynamy od stworzenia bohatera. Jest on opisany czterema współczynnikami: żywotności, ataku, obrony oraz szybkości. Po narodzinach naszego pupilka możemy przystąpić do wykonywania poszczególnych misji. Zaczynamy od odebrania zlecenia, które w większości przypadków polega na jak najszybszym odnalezieniu odpowiedniego przedmiotu. Po rozpoczęciu misji jesteśmy przenieszeni na trójwymiarową arenę, na której czeka na nas kilku wrogów, trzech innych łowców, kilka przedmiotów i cel misji. Zabawa podzielona jest na tury, w których możemy wykonać dwie czynności: ruszyć naszego bohatera lub - jeśli nadarzy się taka okazja - zaatakować kogoś lub zebrać przedmiot. Podczas gry zbieramy karty, które dają nam różnego rodzaju bonusy: dodatkowe pola ruchu, zastawienie pułapki oraz bitewne dodatki. Te ostatnie możemy wykorzystać podczas potyczki.

Pozwalają na zwiększenie siły ataku, obrony czy też gwarantuje regenerację sił po walce. Po zakończeniu misji czterech graczy zostaje poddanych ocenie za swe osiągnięcia na danym



poziomie. Liczy się tu zdobycie głównego

polubić. Przede wszystkim jest to pozycja bardzo prosta, a poznanie wszystkich zasad odbywa się bez zbędnego czytania długich tutoriali. Jednak po odbyciu kilkunastu misji zabawa przestaje być ciekawa i wdzierą się do niej nuda. Wygłodniali finałowcy taktownicy i wadliwi hartowcy mogą znaleźć coś dla siebie. Im przede wszystkim polecam tę grę.

Brat



artefaktu, ilość potyczek, inne przedmioty oraz jak dużo się nachodziliśmy. Pomiędzy misjami może podnieść swój poziom doświadczenia jeśli mamy odpowiednią ilość kasy, uzdrowić się w szpitalu oraz pohandlować z kupcem.

Oprawa Huntera jest bardzo przeciętna. Wszystko składa się z trójwymiarowych, ale bardzo prostych w swym schemacie elementów. Rządzą geometryczne kształty: podłoga to kwadratowe kafelki, brak tła - arena wygląda na zawieszoną w próżni. Design nadawałby się bardziej do gry logicznej niż strategii turowej. Widać, że nacisk położony jest na grywalność. Grafika nie była priorytetem dla autorów. W tle przygrywa mocna muzyka, choć skomponowana jest w sposób miły dla ucha.

HUNTER jest przyjazną grą, którą można dosyć szybko

**PlayStation 6**

GRAFIKA 5  
DŹWIĘK 5  
MIÓD 6

Wydawca: Midas  
Producent: Midas  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj

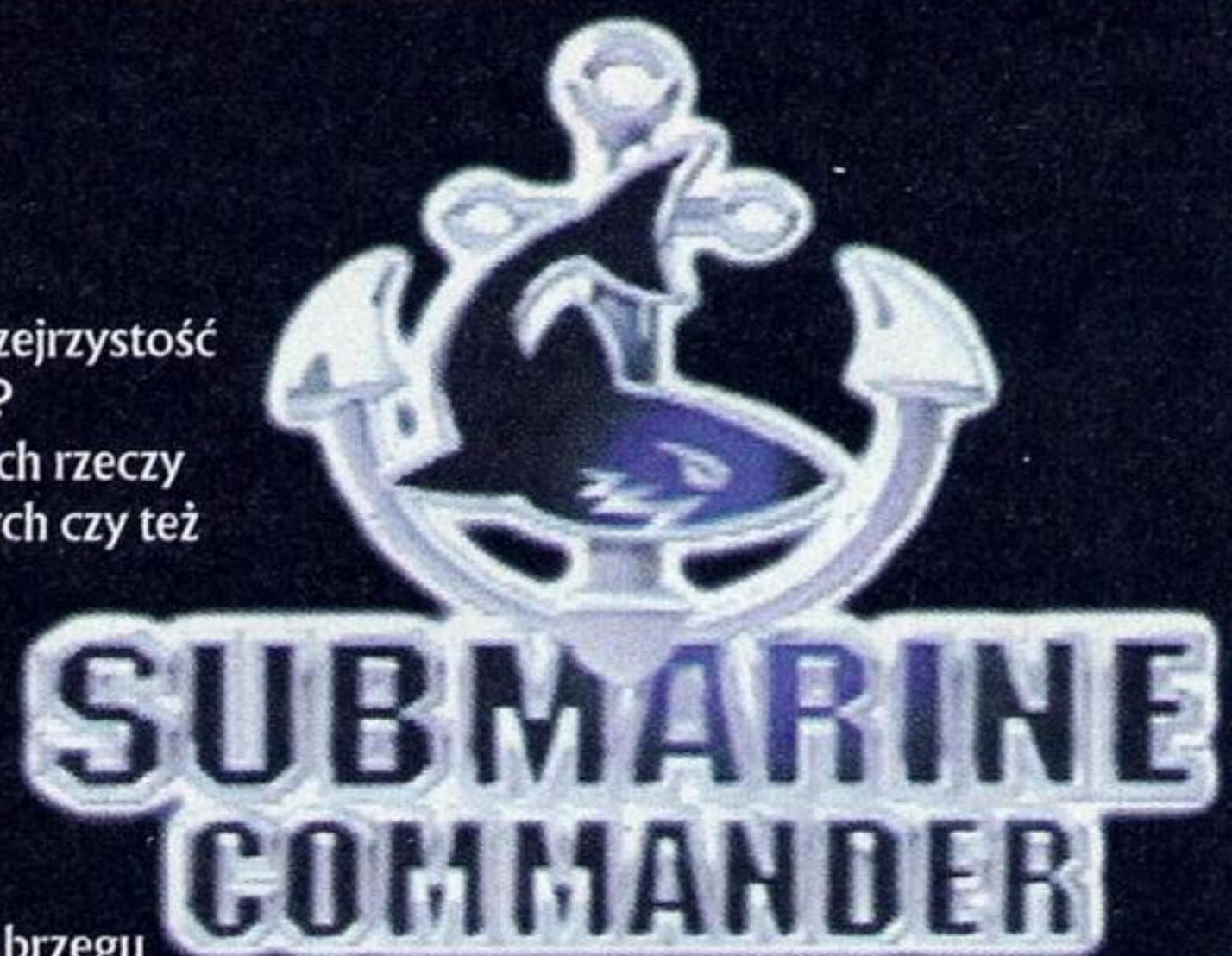
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

A teraz coś dla fanów "Polowania na Czerwony Październik" i "Karmazynowego Przyplwy". Amatorzy przygód podwodnych po siedmiu latach egzystencji PSX'a mają coś dla siebie. Tylko czy **SUBMARINE COMMANDER** spełni oczekiwania przyszłych kapitanów?

Przyznam, że po odpaleniu gry spodziewałem się podwodnej scenarii i gąszczu nieprzyjacielskich okrętów. Jednak SC z podwodną strzelanką ma niewiele wspólnego, za to próbuje w lepszy lub gorszy sposób udawać symulator łodzi podwodnej. Na początku należy skrupulatnie zapoznać się z systemem kierowania okrętem, czyli: zarządzanie silnikiem łodzi, sonarem, wabikami oraz oczywiście torpedami. Całą sztukę można osiągnąć w piętnaście minut. Gra jest mało dynamiczna. Wszystko odbywa się powoli, ale to zrozumiałe - łódź podwodna to nie myśliwiec. Cała sztuka polega na odpowiednim ustawianiu maszyny, szybkim rozpoznaniu terenu oraz zręcznym unikaniu wrogich torped. Mimo, że wszystkie czynności

wykonujesz sam, autorzy postanowili abyś poczuł się jak na prawdziwym wojskowym obiekcie. Wszystkie twoje poczynania są komentowane i odmeldowywane przez załogę. To bardzo fajny efekt powodujący wrażenie zarządzania dużą jednostką bojową. Graczowi dano teoretyczną swobodę ruchu, jednak jeśli chce się zrobić kilka nie przewidzianych rzeczy gra odmawia posłuszeństwa. Gdy tylko nauczyłem się sterować maszyną zapragnąłem wypłynąć na powierzchnię i oczywiście mi się nie udało. Tafla wody okazała się ścianą nie do przebicia - dziwne... Grafika jest bardzo słaba, a obiekty dorysowują się zbyt blisko przez co tworzy się brzydko pop up. Pod wodą oświetlenie jest sprawą najważniejszą, przecież refleksy światła są wszędzie na mniejszych głębokościach. Tego tutaj nie ma, a już szczytem jest sposób przedstawiania powierzchni. Wielka biała plama i to

wszystko? A gdzie większa przejrzystość przy mocniejszym oświetleniu? W SC pominięto kilka istotnych rzeczy takich jak brak prądów wodnych czy też niewielki wpływ czynników atmosferycznych na powierzchni. Wspominam o tym, ponieważ SUBMARINE COMMANDER ma aspiracje do bycia symulatorem, a nie strzelanką. Po dopłynięciu do brzegu i zainstalowaniu bazy mamy do czynienia z trybem quasi-przygodowym, w których rozmawiamy z ludźmi, uzupełniamy zapasy i chodzimy po bazie. Wszystko na statycznych obrazkach, raczej nieciekawe. Na zręcznościówkę SC jest za brzydko i za powolny, a na symulator zbyt mało zaawansowany. Tryb pseudo-przygodowy w środku także jest mało ciekawy. PANZER FRONT jest lepszy.



Brat



**PlayStation 4**

GRAFIKA 4  
DŹWIĘK 3  
MIÓD 4

Wydawca: JVC  
Producent: JVC  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Przyszedł czas na małą powtórkę z historii. PANZER FRONT przenosi nas w czasy Drugiej Wojny Światowej i bez zbędnych ceregieli osadza za sterami czołgu. Po raz kolejny trzeba pokazać Niemcom, że jednak przegrali wojnę!



# PANZER FRONT

Jak wynika ze wstępu mamy do czynienia z quasi-symulatorem czołgu. Sterowanie maszyną uproszczone jest do bólu co szczerze mówiąc specjalnie nie razi. Choć w trybie zaawansowanym joypad stara się oddać zabawę z wajchami (przypomnijcie sobie jak robił to Grigorij w Czterech Pancernych) przy pomocy czterech przycisków: R1, R2, L1 i L2.

Po odpaleniu gry otrzymujemy mały rys historyczny w postaci intra prezentującego grę w akcji na przemian z autentycznymi zdjęciami czołgów w boju. A po chwili przystępujemy do zabawy. Wybieramy jeden z kilku czołgów przygotowanych do misji. Poszczególne maszyny różnią się między sobą szybkością, zwrotnością, opancerzeniem i siłą ognia. Od wyboru konstrukcji zależą także misje, które przyjdzie nam wykonać. Amerykańskie czołgi nie walczyły przecież pod Stalingradem. Misji ostatnich jest kilkanaście. Są dość zróżnicowane - począwszy od akcji dywersyjnych, przez ochronę, a kończąc na zwykłym ataku. Warto przed rozpoczęciem zabawy przejść dwie misje treningowe, aby oswoić się z warunkami panującymi na polu bitwy. Obszar każdej z bitew jest bardzo duży. Należy uważnie badać teren i eliminować wrogie jednostki. Oczywiście najgroźniejsze są wrogie czołgi choć nie należy zapominać o działkach przeciwpancernych,



stanowiskach artyleryjskich oraz schronach. Po namierzeniu celu ekran przenosi nas do celownika, w którym dokładnie ustawiamy lufę czołgu. Mimo, że akcja jest stosunkowo ślamazarna (w końcu siedzimy w czołgu, a te stalowe potwory wcale nie poruszały się szybko), należy mieć baczenie na to, co dzieje się wokół nas. Tym bardziej, że niejednokrotnie podczas misji nie jesteśmy sami. Nasi sprzymierzeńcy mogą nam pomagać i my także musimy uważać na ich bezpieczeństwo. Przyznam, że organizacja i manewry na polu bitwy przypominają mi pecetowy symulator kosmiczny X-WING. Emanująca własnym życiem sceneria jest podobna w swym działaniu. Każdy ma swoje zadanie i próbuje je wykonać jak najlepiej. Teraz słówko o oprawie PANZER FRONT.

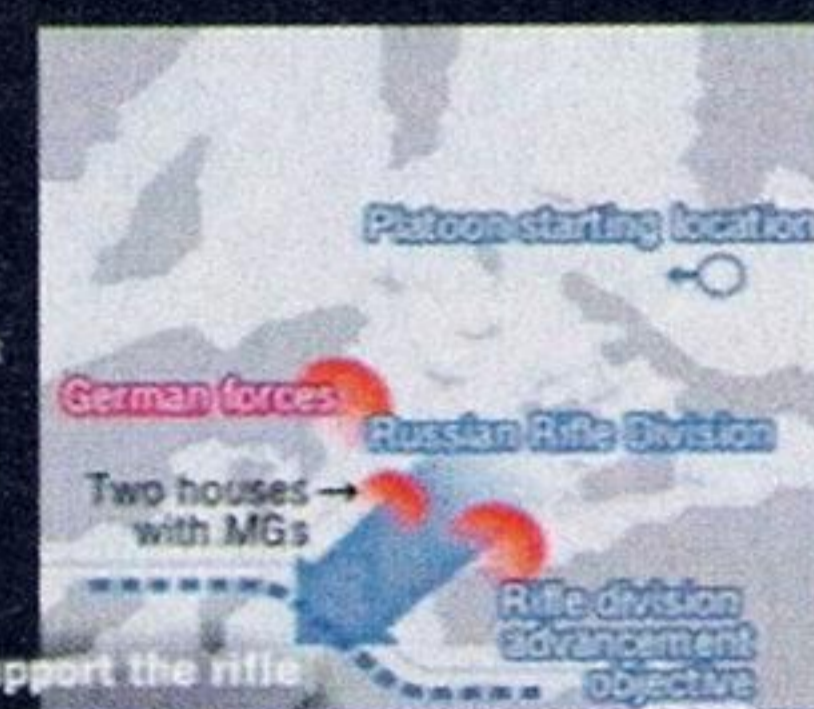
Grafika jest bardzo przeciętna. Powiedziałbym nawet, że słaba. Wszystko jest szare do bólu, a do tego powolne i rozpikselowane. Nie znalazłem w otoczeniu ani jednego elementu, który mógł uchodzić za dobrze zaprojektowany. Barwy wyblakłe są do tego stopnia, że nawet wybuch nie ma swej ostrości ani dynamiki. Jest to zdecydowanie najgłupsza część PANZER FRONT. Dźwięki stoją na przyzwoitym poziomie, co trochę ratuje ogólnie niskie wrażenia estetyczne. Mam mieszane uczucie jeśli chodzi o PF. Słaba grafika przeplata się z całkiem przyzwoitą miodnością. Nie ulega wątpliwości, że osoby mające

## 18 December 1941, Strike Army

Strike a definitive blow against the enemy on the east bank of the Volkov and wipe them out!

Our advancing rifle division has issued a request: "Enemy's defensive center well-armed. We need reinforcements!"

Comrade, it's up to you! Support the rifle division's efforts to capture the rail line!



mniej wrażliwe oczy będą zadowolone - misji jest wiele, a do tego są ciekawe. A jeśli dodać trzy poziomy trudności, zabawy może starczyć na kilka miłych wieczorów. Szkoda tylko, że nie ma bitwy pod Studziankami i chłopaków w Rudym 102.

Brat



PlayStation

6

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 6

MIÓD 6

Wydawca: JVC

Producent: JVC

Liczba Graczy: 1

Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Wszystkie moje zapasy tolerancji dla osobliwości zaczynają donośnie kwiczeć, kiedy na ekranie widzę dzieci salutujące sobie nawzajem i zapewniające się o lojalności wobec siebie i „Sprawy” (zawsze przez duże S). Nie wiem jak wam, ale mnie to nigdy nie wydawało się dobrą zabawą. Przeciwnie - kojarzyło z apelami na koloniach i sprawdzaniem czystości w pokojach. Ale może przesadzam.

Pisząc o drugiej części jakiejś gry, trudno mi jest uniknąć porównywania jej z pierwszą. Tutaj jest tak samo. Kolejne części nawet najlepszych gier często okazują się bezmyślną powtórką z rozrywki, służącą jedynie polepszeniu stanu konta bankowego producenta. Domyślam się, że nie jestem pierwszą osobą, która na to wpadła i to potępiła. Całkiem niewykluczone, że wpadli na to również panowie z Bandai, wykonali kilka szybkich telefonów i oto mamy efekt ich wysiłków. O ile bowiem w pierwszej części wcielaliśmy się w młodego wielbiciela digimonów cudem przeniesionego do ich świata, dopiero poznającego jego mieszkańców i rządzące światem zasady, o tyle w DW2 jesteśmy młodym, obiecującym kadetem właśnie kończącym szkolenie. Po ostatniej próbie (nota bene, chce zobaczyć tego, któremu nie uda się jej przejść pomyślnie) zostajemy oficjalnie mianowani pogromcą. Potem wybieramy jeden spośród trzech klanów pogromców digimonów. Na pierwszy rzut oka główną różnicą jest to, że jedni przywódcy klanów mówią w bardziej, inni w mniej napuszony sposób. Po przyłączeniu się do klanu otrzymujemy naszego stworka oraz pierwsze zadanie. DW2 jest też o wiele bardziej futurystyczne niż pierwsza część - tam spacerowaliśmy pieszo po

lesie i walczyliśmy z napotkanymi stworkami. Tutaj - zaczynamy w mieście i wychodzimy z niego tylko po to, żeby zwiedzić kolejne (pojawiające się na mapie w miarę



# DIGITAL MONSTERS DIGIMON WORLD 2

przynawania nam kolejnych zadań) podziemne jaskinie, w których każdy zakręt jest pod kątem prostym, przez co przejażdżka naszym mini-czołgiem wygląda jak spacer szczura po labiryncie. Tak, właśnie powiedziałam „mini-czołg”. To jest nasz nowy sposób poruszania się - i chociaż na pierwszy rzut oka wydaje się całkiem niezłym pomysłem, to jednak szybko zaczniecie go przeklinać... czołg działa bowiem na coś w rodzaju baterii. Dość słabych baterii. Zanim wybierzemy się więc na jakąś wycieczkę po kwadratowych jaskiniach, zaopatrujemy się w dodatkowe baterie - oczywiście o ile pozwala nam na to nasz skromny budżet. Niefrasobliwość w tej dziedzinie oznacza utknięcie w którejś części labiryntu i powrót do naszego miasta.

Najgorsze w całej grze są chyba jednak efekty dźwiękowe - donośne tupanie, słyszalne kiedy chodzimy po pomieszczeniach jest po prostu koszmarnie. Ale dziarska marszowa muzyczka towarzysząca nam podczas potyczek z dzikimi digimonami, jest skrzyżowaniem tego, co słyszemy w Star Wars i Pokemonie. A to naprawdę trudno wytrzymać. Jedyne ich jasną stroną są nazwy ataków, wypowiedziane częściowo po angielsku, częściowo po japońsku - brzmią naprawdę uroczo.

Czy ja aby za bardzo nie streszczam tej gry? Nie, chyba nie. Po prostu staram się uprzytomnić wszystkim myślącym „woow, pokemony na PSX'a!”, że to nie do końca jest prawda. Pomimo



to, DW2 jest całkiem przyjemnym tytułem, szczególnie dla fanów zbierania stworków - nie nastawiamy się jednak na zbyt skomplikowaną fabułę. Przygotujmy się lepiej na ciekawą, choć nieco infantylną grę z koszmarną muzyką i zabawnymi potworkami. A wszyscy, których uraziła moja uwaga o muzycze ze Star Wars, proszeni są o spamowanie wyłącznie mojej skrzynki.

Anek

**PlayStation 6**

GRAFIKA 6  
 DŹWIĘK 4  
 MIÓD 6

Wydawca: Bandai  
 Producent: Bandai  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Maj  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Wykroczę teraz trochę przed naszą epokę. ŚmieJCie się, śmieJCie, ale jak już podróże w czasie staną się rzeczywistością, to każdy przypomni sobie mądre słowa Banana.

Tak więc - w ramach przepisów BHP podróży w czasie - jeżeli kiedyś, cofając się o te kilkanaście lat natkniecie się na siebie samych, to raczej nie starajcie się przybić ze sobą samym piątki. Fatalny pomysł.

Najnowsza gra Konami nie jest przeznaczona dla wszystkich. Cały czas zresztą zastanawiam się czy użycie w jej kontekście słowa "gra" jest w ogóle uzasadnione. To raczej interaktywny film o sporych walorach artystycznych, które docenią zapewne tylko osoby o nieco bardziej wyrafinowanym smaku.

Trudne jest też zaklasyfikowanie "Cienia Wspomnień". Jeszcze klasyfikacja rodzaju gry jest stosunkowo prosta. Ta gra to przygodówka z widokiem z perspektywy trzeciej osoby podczas przechadzek na świeżym powietrzu, i z ustawionych kamer - w zamkniętych pomieszczeniach. Pod względem sposobu przedstawienia świata gry najbardziej przypomina SHENMUE. Jeżeli jednak miałbym spróbować przypisać tę grę do jakiegoś gatunku, to już mamy problem. Ma elementy suspensu, ciągnący się przez całe wieki wątek kryminalny i cała otoczona jest klimatem mistycyzmu. Jednocześnie jednak brak tu jakichś wyrwanych z rzeczywistości elementów w rodzaju nadludzkiej postaci, demonów czy czarów. Nie obyło się bez kilku nie do końca przyjętych przez naukę elementów - głównie związanych z kamieniem filozoficznym i tego, do czego może on posłużyć - ale praktycznie cała osnowa gry jest w miarę realistyczna.

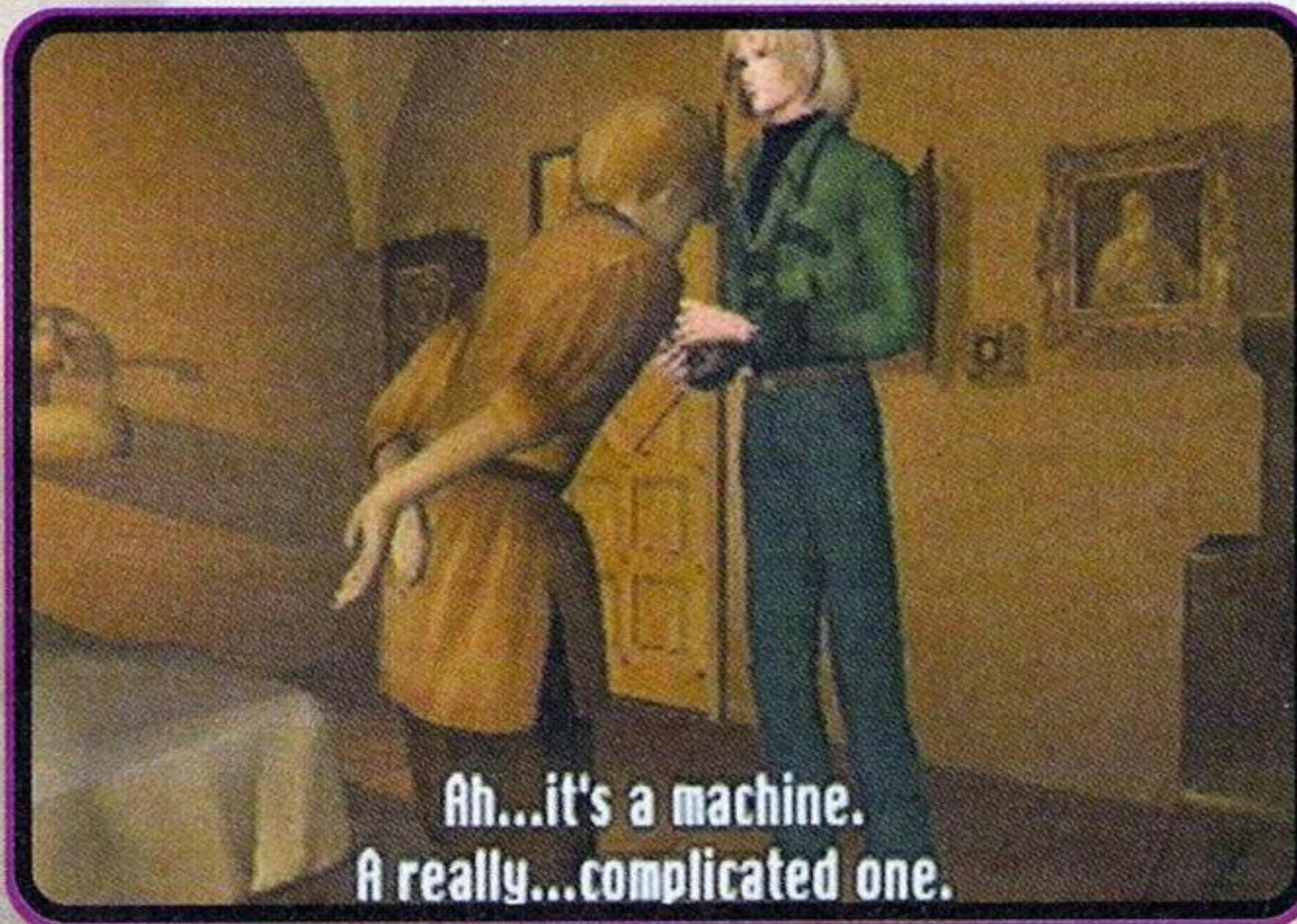
SOM najbardziej przypomina SILENT HILL, tyle że bez tych wszystkich potworów, walk i strasznych momentów. I nic w tym dziwnego - obydwie gry zostały stworzone przez tych samych ludzi. Jednak SOM w dużo większym stopniu odwołuje się do wyobraźni. No i pozbawiony jest jakiegokolwiek akcji. Najbardziej zręcznościowym elementem gry jest możliwość dokonania wyboru pomiędzy dwoma postawionymi kwestiami. Wiecie - górny, albo dolny wybór. I tyle. Poza tym jest tylko przemierzanie ulic tego samego miasteczka w różnych epokach, rozmawianie z zamieszkującymi je osobami oraz manipulacja znajduwanymi przedmiotami. Nie brzmi zbyt szczególnie, prawda?

Teoretycznie - tak. Ale w praktyce, SOM jest grą co najmniej dobrą.

Po pierwsze - historia. Główny bohater gry - Eike Kusch to sympatyczny młody człowiek, który pewnego dnia zostaje zamordowany. A potem jeszcze raz. I jeszcze raz. I następny. I wszystko to w przeciągu kilkunastu zaledwie godzin. Jak na razie brzmi to jak recenzja jakiegoś oldschool'owego scrollowanego platformera, ale tak nie jest. Po pierwszym morderstwie dokonanym na jego osobie, Eike budzi się w dziwnym pomieszczeniu. Zaraz po tym tajemniczy, śpiewny głos tłumaczy mu, że właśnie został przez kogoś załatwiony. Tenże sam głos decyduje się pomóc panu Kuschowi, wręcza mu Digipad - urządzenie pozwalające przemieszczać się w czasie i radzi aby ten skorzystał z maszyny w celu uniknięcia śmierci. Po chwili Eike - razem z nami - cofa się w czasie i wyrusza sobie samemu na



# Shadow of Memories



ratunek. Pierwszej śmierci uniknąć jest dosyć łatwo - wystarczy tylko cofnąć się o godzinę od feralnego wypadku, a następnie nakłonić kilka osób, aby zebrały się na rynku miasta, gdzie Eike został zaszyty. To wystarczy do odstraszenia zamachowca. Ale już w kilkadziesiąt minut później Eike pada ofiarą kolejnego zamachu. Tym razem morderca skrył się za drzewem na rynku. Co więc trzeba zrobić? Cofnąć się w czasie o pięćset lat i nie dopuścić do zasadzenia w tym miejscu feralnej sadzonki...

Temat podróży w czasie jest bardzo trudny, ale SOM radzi sobie z nim całkiem dobrze. W grze nie mamy pełnej swobody przemieszczania się po dowolnych okresach historycznych. Zamiast tego gra przedstawia kilka możliwości cofania się do konkretnych dat, tłumacząc to dosyć rozsądnie - Eike może odwiedzać tylko te okresy, które odgrywają w jego historii istotną rolę. Dzięki temu nie miotamy się po wszelkich okresach poszukując różnych wiadomości i informacji. Mimo to zadania stawiane przez kolejne rozdziały gry (jest ich w sumie dziesięć i każdy z nich polega na uniknięciu śmierci, która następuje na samym początku) stają się coraz trudniejsze. A co najważniejsze - są bardzo ciekawe. Podczas gry zwiędzamy to samo miasteczko w czasach obecnych, latach osiemdziesiątych, na początku dwudziestego wieku oraz pod koniec szesnastego. Możemy

obserwować zmiany jakie zaszły w jego zabudowie - możemy nawet zdecydować o kilku detalach - w rodzaju tego, czy będzie tam stała biblioteka czy muzeum, czy może w różnych momentach gry cofać się w czasie i podejmować te decyzje w zależności od potrzeb. Przez cały czas pomocą służy tajemniczy ktoś. I tu muszę się na chwilę zatrzymać. Głos Humunculusa jest jednym z najbardziej hipnotycznych w historii gier konsolowych. A ja właśnie stałem się tego głosu fanem. Przy okazji nie mógłbym też nie pochwalić innych lektorów użyczających swoich strun głosowych postaciom. Powiem krótko - zarówno treść jak i jakość dialogów są tu na bardzo wysokim poziomie, dobrze jest także z muzyką. Bardzo ważną rolę w tworzeniu klimatu odgrywa także grafika, a raczej ogólna barwa miasta w różnych okresach historycznych. Ciepłe, beżowo-brązowe kolory szesnastego wieku, zimne i przyprószone śniegiem - lat osiemdziesiątych czy krystalicznie ostre obrazy miasta z

dni obecnych - wszystko to tworzy świetny klimat. Architektonicznie miasteczko prezentuje się bez zarzutu, choć jest mocno uprpszczone. Pomimo braku jakichś szczególnie zachwycających budowli, to jednak ogólne wrażenie jest dobre. Postacie poruszają się dosyć realistycznie, a ich modele są hi-resowe. Może tylko przydałoby się więcej szczegółów. Przejście gry, szczególnie kiedy już wiadomo co trzeba zrobić, nie jest szczególnie trudne, ale zabawę przedłuża spora liczba zakończeń. I intrygująca fabuła. Na koniec uwaga. Ta gra nie przypomina tych, z którymi mieliście dotychczas do czynienia. Poza tym jeżeli było was stać na zakup PS2 w Polsce, to jest spora szansa, że należycie do grupy osób mogących pozwolić sobie na taką właśnie grę.

Banan



PlayStation 2 **7**

GRAFIKA	7	Wydawca:	Konami
DŹWIĘK	9	Producent:	KCET
MIÓD	7	Liczba Graczy:	1
		Termin:	Maj

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 2



**Najdziwniejszymi spośród grzybów nie są jakieś tam tropikalne czy egzotyczne wymysły, tylko zwyczajne, swojskie pieczarki. Dlaczego? Bo hodowane na najczarniejszym z możliwych podłoży - torfie - rosną białutkie jak śnieg. Myślałem o tym bardzo długo, ale ciągle nie wiem... Jak one to robią?**

**N**ie bez przyczyny piszę tu o rzeczach, które bez cienia wątpliwości nadawałyby się do "Archiwum X" bo oto przed nami rodzynek miesiąca. Gra dziwna, intrygująca, inna. Ale od początku.

Michael Reynolds, bogaty filmowiec postanowił stworzyć miasteczko horroru gdzie główne role graliby ochotnicy. Ten kto żywy przejdzie wszystkie siedem wielkich krain, dostanie jeden milion dolarów. Pewnego dnia czterech przyjaciół postanawia odwiedzić to miejsce z cichą nadzieją wygrania kasy. Jednak nasza bohaterka - Eriko wyłamuje się. I tu wszystko się zaczyna, bo jak nietrudno się domyślić znajomi przepadają, a Eriko wyrusza na ich poszukiwania.

Mając w pamięci przewalkowanego w każdą stronę RE: CV, wizja kolejnych dni spędzonych z survival horrorem, w którym więcej jest Residenta niż oryginalnej gry nie była przyjemna. I nawet nie wiecie jak miło zostałem zaskoczony.

Mamy tu kilka wskaźników, od których zależy nasza kondycja. Po pierwsze jest wszechobecna w grach wytrzymałość -

określa ona ilość ciosów, jakie możemy jeszcze otrzymać zanim postać umrze. Standard? No to co

powiecie na wskaźnik krwawienia?

A jeśli do tego dorzucimy jeszcze tętno? To jak? Zaczyna robić się ciekawie?

Dla przykładu: jeżeli Eriko jest ranna, to szybciej wykrwawi się kiedy będzie miała wysokie tętno. Z drugiej strony, jeśli straci dużo krwi to jej serce będzie biło coraz wolniej, aż do zgonu. Ale to jeszcze nie wszystko. Reakcje na te same zdarzenia mogą być diametralnie różne w zależności od tego jak bohater (bo po uratowaniu przyjaciół będziemy mogli również sterować ich poczynaniami) się czuje.

Zaczynając od wyczerpania, przez szok, aż po omdlenie. Autorzy poszli nawet dalej i dorzucili możliwość ulepszenia swojego ciała. Brzmi dziwnie i jednocześnie ciekawie, co?

A to także nie koniec. Do naszej dyspozycji oddano zmysły takie jak: wzrok, słuch, węch i ten szósty, czyli intuicję. Początkowo byłem sceptycznie nastawiony co do przydatności tychże zmysłów w omijaniu zastawionych przez grę pułapek, ale po pewnym czasie przyzwyczałem się. Powiem więcej - zmysły stały się podstawowym narzędziem jeśli chodzi o eksplorację świata. Poza tym są momenty, w których bez użycia zmysłów dalej nie przejdziecie. I muszę powiedzieć, że takie na przykład szukanie kija baseballowego w pierwszym levelu na zasadzie ciepło-zimno było niezłą zajawką.

Technicznie gra wygląda dobrze, choć w pewnych momentach nierówno. Grafika jest ostra jak zyleta. Nie można również powiedzieć aby grzeszyła nadmierną ilością szczegółów;

# ILLBLEED



jest po prostu dobrze.

Animacja jest płynna. Klimat lokacji jest na przemian groteskowy i nastrojowy, ale o to właśnie autorom chodziło i nie ma się czego czepiać.

Ogólnie praca kamery jest spoko, chociaż czasami potrafi się zaciąć przy przechodzeniu do następnego pomieszczenia. Tak samo sprawa ma się z muzyką. Same dźwięki są jak najbardziej poprawne tzn. sugestywne.

Sam pomysł pułapek i jego realizacja jest ciekawa. Wkraczając do każdego z siedmiu światów horroru poznajemy najpierw jego historię. Trzeba przyznać, że autorzy gry odrobili pracę domową. Wprowadzenia czerpią z klasyków kina klasy B. I mówimy tu o naprawdę naciąganych, ale też naprawdę klimatycznych scenariuszach. Ojciec mszczący się za przypadkowe podpalenie domostwa, w którym przebywał?

Oczywiście konkretnie nadpalony pokurcz pałęta się z palnikiem, próbując ukarać każdego, kto nawinie się pod rękę. Na początku gry biegasz bojąc się podejść bliżej do czegośkolwiek, jednak z czasem opanowujesz zasady jakimi rządzi się ten świat i to właśnie w tym wszystkim jest najfajniejsze. Sama walka z potworami zrealizowana jest w dość nowatorski sposób. W tym trybie masz ograniczone pole manewru, możesz zadawać ciosy, robić unik i uciec (co zajmuje trochę czasu). Jest to pewnego rodzaju kompromis i do tego nie najgorszy. Nie sposób również nie wspomnieć o kozackich animacjach, które od czasu do czasu będą umilać podróż po tym dziwnym świecie. Zrozumiecie o czym mówię, gdy ujrzycie jednego z bossów wyrwijającego kawał domu i rzucającego go na środek jeziora. Co do bossów, to każdy jest inny, ale walka z nimi zawsze opiera się na tych samych zasadach. Czas na werdykt. ILLBLEED wciąga. Z wielkim zdziwieniem obserwowałem swoje własne reakcje na to, co serwowwała mi

gra. Gdy przed rozpoczęciem każdego poziomu oglądamy animację z podkładem mówionym przez lektora prosto z horrorów klasy B, chce nam się śmiać. Jednakże powoli zagłębiając się w każdym ze światów zaczynamy się przejmować tym, co dzieje się po drugiej stronie ekranu. Choć wszystko jest tu potraktowane z lekkim przymrużeniem oka to trzeba pamiętać, że w założeniach jest to horror i tę rolę spełnia jak najbardziej. Po raz pierwszy, od pewnego czasu, grze udało się spowodować, że wyskoczyłem z mojego fotela.

Poza tym gra jest oryginalna (ach, jak ja uwielbiam to słowo!). Jeśli jesteście zatwardziałymi fanami serii RE i szukacie tylko takiej rozrywki to możecie się zawieść. Ale jeśli, tak jak ja, lubicie nowatorskie pomysły, które w dodatku wypaliły, to nie zastanawiajcie się długo.

o.g.

Dreamcast

8

GRAFIKA 7  
DŹWIĘK 7  
MIÓD 8

Wydawca: Sega  
Producent: Jaleco  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj

Wykorzystuje: VMI, Vibration Unit.



# POCKET



## MAMO... JEST PROBLEM...

Hihhi... Spodziewacie się już – to fajnie. A czego? Dostaję mnóstwo listów i maili z pytaniem: „Jak sprawić, żeby mama kupiła mi GBA?”. Otóż – może nie powinienem – ale powiem wam co sądzi o tym współczesna psychologia.

Po pierwsze – nie nerwowo. Nad mamą trzeba pracować. Męczyć i męczyć – pokazywać, że chcecie. Nie zyskacie nic na sto procent, jeśli przestaniecie. Wkrótce pierwszy czerwca – pierwsza szansa na obiecany prezent. Po drugie: powiedzcie, że nie chcecie nic na dzień dziecka, ale poprosicie potem (premiera pod koniec czerwca). Jest szansa, że mama będzie wolała odwleczony zakup, licząc, że Ci się znudzi. Po trzecie – mama spyta pewnie ile taki sprzęt kosztuje. Otóż proponuję załatwić to tak: Kosztuje <tu podajecie dwukrotną cenę> złotych... Ale mam szansę kupić – bo w sklepie jest promocja – za <tu podajesz właściwą cenę>. Sposób czwarty: Proszysz mamę, żeby pożyczyła Ci pięćdziesiąt złotych, a następnie mówisz, że może dołożyłaby ci do GBA. Przygotuj się też merytorycznie do pytania: po co Ci to?

Otóż nie unikaj odpowiedzi, że do zabawy. Ale także: do grania, do porozumiewania się, jako osobisty komputer. Rodziców przekonasz mówiąc, że konsola nie służy tylko do grania. Pamiętaj jednak, że mówienie o samych pozytywnych stronach tego rodzaju zakupów nie może nie wzbudzić podejrzeń rodziców. To proste. No i znos mamie numery N+, gdzie wypisujemy, że to modne, wesole i to co teraz na topie. Na koniec wreszcie ratuj się słynną zasadą: „Wszyscy to już mają, tylko ja jeszcze nie mam”. Może rodziców ruszy sumienie, że ich dziecko jest jedynym w okolicy, które nie ma GBA. Spójrzcie jak sprzedawły się w tym roku hulajnogi. I myślicie, że skąd to się wzięło? Acha! No i pamiętajcie, że nie jest ładnie kłamać! Jeśli będziecie kłamać język wam uschnie, a nos urośnie tak, że nie będziecie mogli całować dziewczyn! Wesolego weekendu majowego... hihhi. No i powodzenia na maturze dla tych co zdają.

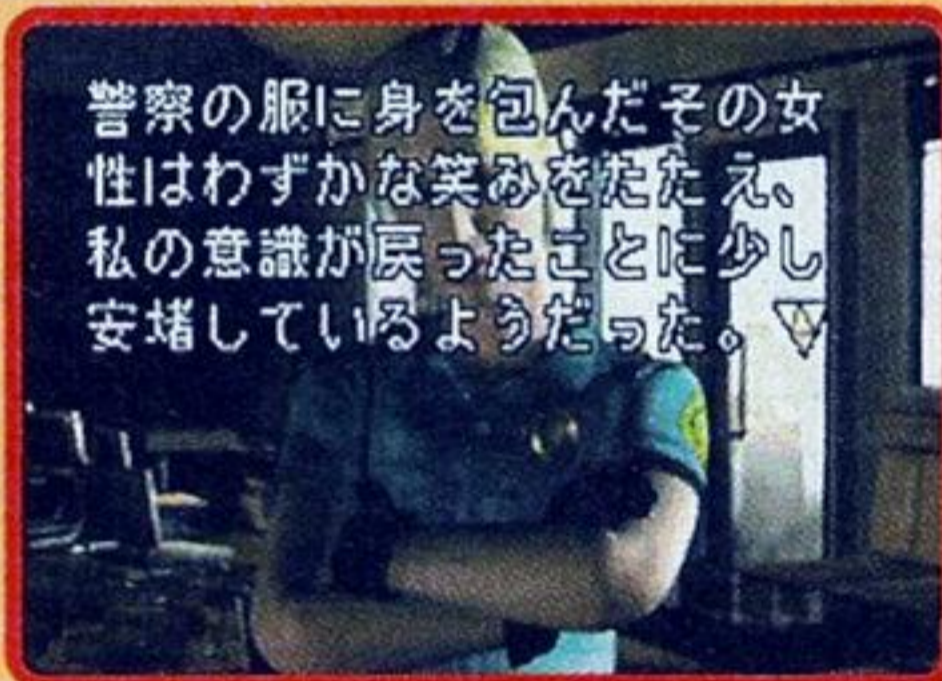
pocketto@poczta.wp.pl

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

Położyliśmy paluchy na GBA i macie o tym materiał w N+ – poszukajcie. Niesamowita sprawa. Dziewczynom się podoba. Nam też.

SILENT HILL PLAYNOVEL na GBA nie przestaje zaskakiwać. Okazuje się, że jest to typowa gra paragrafowa.

Sprzedawano u nas kiedyś podobne w formie książek. Czytasz, czytasz i nagle masz do wyboru: zapytać Anię, czy pójdzie ze mną do kina czy zabić Anię i ukraść jej chomika. Wybierasz i akcja toczy się dalej. Dwa scenariusze, trzeci można ściągnąć przez komórkę. Ponoć ładne filmiki... ale niewiele. Hmmm... Co o tym myśleć?



Nowa gra z fabryki snów Disneya pt. DISNEY'S ATLANTIS przygotowywana jest jednocześnie na GB COLOR i GB ADVANCE. Udało nam się trafić na screeny z wersji na GBC. Już tu wygląda niezłe. Wypada zwrócić uwagę na

sam film Disneya, który niedługo zobaczymy na ekranach naszych kin – podobno nie dla dzieci.

Nintendo zorganizowała specjalny obóz dla dziennikarzy z USA. W dzikiej głuszy, bez TV, zasięgu komórek, w przytulnych domkach wszyscy zacięcie rozgryzali najnowsze gry na GameBoya Advance. Wspaniała inicjatywa, nie sądzicie? A może by tak w Europie?

A to ci numer! W LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES zawarto kruczek dość ciekawy: jeśli podejdziesz się do jednego z domków w wiosce, to – jeśli grasz na GBC – drzwi będą zamknięte. A jeśli grasz na GBA – otwarte i będzie tam sklep. Niezła podpucha do kupowania GBA, co?

Żadna konsola nie obędzie się bez ARMY MEN – to już wiadomo. O ile AM na PS2 zaskakuje nową jakością, o tyle tak samo rzecz ma się w przypadku AM na GBA! Dla nas to po prostu skrzyżowanie CANNON FODDER i MICRO MACHINES. Dzięki temu styl superdeformed wkracza w świat żołnierzyków. No i przy okazji jest szansa na fajną i nienudną grę Army Men. A to by dopiero było...

Dla wszystkich, którzy lubią pomarzyć zamieszczamy obrazek ilustrujący wygląd amerykańskiego pudełka GBA. Na trzy-cztery wdychamy: WZDEEEEEECH! Ślicznie. Ciekawe jest tylko co zafundują nam w Europie.



Świat to za mało i N64, to też niewiele. James Bond uderza na GBC. Zupełnie nowa jakość pchnięta patentami z MISSION IMPOSSIBLE na ten sam sprzęt. Będą gadżety, kupa broni i piękne kobiety. Ponad piętnaście różnych środowisk gry. Wygląda na to, że koderzy zaczęli się starać.



Wiadomo wreszcie więcej o upadku projektu Red Jade. Jak pamiętacie miała to być konsolka, jednoznacznie kojarzona ze znaną skandynawską firmą Ericsson: przez nią głównie sponsorowana, reklamowana i sprzedawana. Mówiło się o RJ jako o zabójcy GBA ze względu na konfigurację i moc. Niestety – projekt upadł. Okazuje się, iż miało to związek z wielkimi stratami finansowymi firmy Ericsson na rynku telefonów komórkowych. Wycofano fundusze, a szkoda, bo mówiło się już głośno o kilku sycących tytułach, jak np. QUAKE III ARENA. Wyobrażacie sobie? Skoro jednak pomysł istniał, to znaczy, że się da... A skoro się da – wystarczy poczekać.

bazy i korytarze. Sześć różnych broni, z czego jedna ma opcję snajperską i pozwala załatwić wrogów z dużej odległości! No i oczywiście, to co twórcy lubią najbardziej: możliwość grania w cztery osoby naraz! Wystarczy podpiąć kabelek i można napaść się z kumplami, którzy też nudzą się na lekcji... znaczy w domu. Miodzio. Między poziomami oczywiście animowane scenki na naprawdę przyzwoitym poziomie. Jak nazywa się ten cud? DARK ARENA. Zapamiętajcie. Acha! W DA będzie można się skradać! Nie widzimy innej możliwości, jak zasadzić się na ten tytuł i pilnie go śledzić. Na dniach będzie wiadomo coś więcej. Znamy pierwszą zakładaną datę premiery: listopad.

A tymczasem w świecie GBC walka o władzę wre. Wiele mówi się ostatnio o odświeżonym pomysłem słynnego tytułu GHOSTBUSTERS. Gra ma być zręcznościówką i oczywiście polegać na łapaniu duchów. - Jestem Casper, przyjacielski duszek. A wy? - Ghostbusters, sukinsynu!



przekonani, że gra się rozwija.

Titus nie przestanie nas zaskakiwać. Ta najbardziej chyba ze wszystkich eksperymentująca firma proponuje nową, intelektualną rozrywkę pod nazwą ROX. Jest to mianowicie gra przypominająca nieco Tetrisa, w której oprócz tego, że mamy kolor klocka, mamy też numerek. Bo z góry spadają kostki sześciennie – takie jak do gry. Podobno zupełnie nowa jakość, dla superinteligentów. Eeeee... gugugugu... bubu... nie dla mnie.

COMMANDER KEEN, postać znana z Pecetów wraca na ekrany, tym razem – GBC. Spójrzcie, jak wygląda gorący screen. Wkrótce dalsze informacje. Na pewno zarządzi!



## W Przygotowaniu: DARK ARENA

Wyobraźcie sobie, że na sprzęcie, który bazowo nie ma możliwości generowania brył, tworzymy grę trójwymiarową. I to jaką! Zapowiada się, że będzie to coś na miarę WOLFENSTEINA dla Pecetów, czyli pierwsza, prawdziwa gra fpp dla konsolki ręcznych (czy wyprzedzi TEXA? Zapowiada się). Klimat najbardziej przypomina chyba DOOMA. Przyszłość, walka o przetrwanie, na specjalnie zaprojektowanym poligonie śmierci. Przeciwnicy są biologicznymi maszynami do zabijania. I mają tylko jeden cel - zabić wszystkie zarazki. Ty jesteś ostatnim. Co nas czeka? Dwadzieścia poziomów gry: wszystkie to przyszłościowe



## TIPS & TRICKS

### WORMS ARMAGEDDON

Level	Password
Jungle	Różowy robak, Bomba bananowa, Szkieleciasty robak, Różowy robak
Cheese	Różowy robak, Bomba bananowa, Niebieski robak, Dynamit
Medical	Szkieleciasty robak, Niebieski robak, Bomba bananowa, Bomba bananowa
Desert	Czerwony robak, Różowy robak, Szkieleciasty robak, Niebieski robak
Tools	Bomba bananowa, Różowy robak, Różowy robak, Niebieski robak
Egypt	Szkieleciasty robak, Różowy robak, Czerwony robak, Banana robak
Hell	Różowy robak, Niebieski robak, Czerwony robak, Dynamit
Treehut	Czerwony robak, Szkieleciasty robak, Dynamit, Niebieski robak
Garden	Bomba bananowa, Czerwony robak, Szkieleciasty robak, Dynamit
Snow	Dynamit, Różowy robak, Niebieski robak, Niebieski robak
Constyrd	Różowy robak, Różowy robak, Bomba bananowa, Bomba bananowa
Pirate	Dynamit, Niebieski robak, Dynamit, Szkieleciasty robak
Fruit	Szkieleciasty robak, Czerwony robak, Bomba bananowa, Szkieleciasty robak
Allen	Dynamit, Niebieski robak, Czerwony robak, Czerwony robak
Circuit	Czerwony robak, Dynamit, Dynamit, Dynamit
Medieval	Niebieski robak, Dynamit, Szkieleciasty robak, Niebieski robak

### BIONIC COMMANDO

Ponowne wyposażenie: podczas gry wciśnij start, a potem jednocześnie „A” i „B”.

### HARVEST MOON

Jak zarobić 200 dolców każdego dnia? Idź do komórki z narzędziami, a potem wyjdź tylnym wyjściem. Na dwóch, spośród leżących przed tobą skał, rosną grzyby. Zerwij je i umieść w „shipping box”. Rób tak codziennie.

### INSPECTOR GADGET

Nazwa poziomu	Hasło
2 The Plasma Heart	FH2KBH
3 The Volcano	FM!PQM
4 The Vats	FRVTLR
5 The Underground	FWQZ!?

### M&M'S MINIS MADNESS

Hasła do poziomów:  
 1-2 Żółty, Czerwony, Żółty, Żółty, Zielony, Żółty  
 1-3 Zielony, Żółty, Żółty, Czerwony, Żółty, Żółty  
 2-1 Zielony, Żółty, Zielony, Czerwony, Zielony, Żółty  
 2-2 Czerwony, Żółty, Pomarańczowy, Żółty, Brązowy, Żółty  
 2-3 Brązowy, Zielony, Czerwony, Żółty, Pomarańczowy, Żółty

### TONY HAWK'S PRO SKATER

Jak zdobyć wszystkie deski? Musisz w menu przejść do opcji PASSWORD i wpisać następujący kod: B58LPTG BBBV. Wszystkie dechy powinny być odkryte.

\* \* \*

### Pytania od Was: Dziś pytanką od Gusa

Hejho Pocketto! Mam 3 pytanką.

- 1) Kiedy i czy w ogóle wyjdzie na GBC Harvest Moon 2? Dziś pytanie – dziś odpowiedź. HW2, jest już dostępna. Pogadaj z tak zwanym „swoim ulubionym sklepem” i poproś, żeby specjalnie dla Ciebie sprowadzili. Recenzja obok. Oplaca się.
- 2) Który Pokemon jest lepszy - PG czy PS? Pokemon Gold, czy Silver? Tak naprawdę rozdzielanie jednej gry na dwa tytuły ma charakter czysto marketingowy. Po sukcesie podziału Red-Blue-Yellow, jest to naturalne. Nie ma lepszego i gorszego. Chyba, że spytasz...
- 3) Czym się różnią? Ha! Czekam na wasze zdanie! Puk, puk? Są tam jacyś pokemaniolę? Jeśli tak, to piszcie, jakie różnice zauważyliście w tych grach i czy któraś wydaje się Wam lepsza. Czekam na listy papierowe (adres w stopce tego numeru Neo Plus), albo elektroniczne: pocketto@wp.pl.

## HARVEST MOON 2



**KONSOLA**  
GBC  
**WYDAWCA**  
Natsume  
**OCENA**  
10/10

Hojnie rozdajemy te dychy, co? HARVEST MOON 2 to kontynuacja bezdyskusyjnego hitu, jakim był HARVEST MOON. Dla niezorientowanych przypomina, że w serii chodzi o to, że grasz sobie farmerem. Gospodarujesz swoją farmą, hodujesz zwierzęta, uprawiasz ogródek. Co jest jednak pasjonujące? Otóż to, że HARVEST MOON zawsze dążyła do tego samego ideału, co SHENMUE na Dreamcasta: aby rozgrywka była jak najbliższa rzeczywistości. Część druga realizuje tę ideę w stopniu wręcz onieśmielającym! Oprócz tego, że w sequele dochodzą nowe zwierzęta, narzędzia i metody pracy, okazuje się, że pojawia się także znacznie więcej NPC'ów, czyli ludzi, których spotykamy po drodze. Wersja ta, choć nadal ciągnie stary pomysł, jest znacznie większym ulepszeniem, niż POKEMON GOLD w stosunku do POKEMONA YELLOW. Mało tego – gra ta oferuje nieograniczoną wręcz liczbę możliwości zakończeń. I niczego nie faworyzuje! Wyobraźcie sobie, że z początku możecie nawiązywać znajomości, uderzyć w hodowlę zwierząt, itp – co tylko wam się zamarzy. Grałem w HW2 czas jakiś i absolutnie nigdzie nie czułem się kierowany! Nie zapowiada się żadna gra, która miałaby pod tym względem zagrozić HW2. Oto typowy produkt dla dorosłych – dla ludzi, którzy są cierpliwi i naprawdę potrafią planować długoterminowo. Po wtóre HW2 jest grą na długie dni, a nawet tygodnie. Planowanie przynosi efekty i cały czas otwierają się przed nami szersze horyzonty. Dodatkowym plusem tej gry jest możliwość wymiany hodowanych zwierzątek między HM2 a LEGEND OF THE RIVER KING 2 (ta druga dopiero nadchodzi). Jeśli więc macie poważne podejście do kieszonolek i czekacie znudzeni na jakąś nową produkcję, która wreszcie da wam satysfakcję – HARVEST MOON 2 jest produktem wspianym i idealnie trafiającym w wasze potrzeby. Hmm... Właśnie się zastanowiłem i oceniam, że każdy powinien zagrać w HW2, żeby mieć pojęcie co się dzieje w świecie kieszonolek i o co nam wszystkim chodzi. [Pocketto]



## BATMAN: CHAOS IN GOTHAM



**KONSOLA**  
GBC  
**WYDAWCA**  
Ubi Soft  
**OCENA**  
7/10

Batman powraca. Tym razem, wreszcie, lepszy. Ostatnia gra, jaką ostatnio mieliśmy w rękach okazała się – lekko mówiąc – lipą. Teraz jest już dobrze. A nawet lepiej. Mamy więc zręcznościówkę – niemal platformerka, składającą się z osiemnastu poziomów, w których trzeba zaprowadzić porządek. Sprawa staje się prostsza, gdy okaże się, że mamy do dyspozycji batmanowe gadżety, a oprócz tego dwie postacie do wyboru: Batmana i Batgirl. Mało? No dobra: są jeszcze trzy pojazdy Batsamochód, Batrower i Samolocik. Fajowe. Sporą część roboty dla oceny tej gry odwała także grafika. Gra jest wyrazista, ładna i bardzo smaczna jeśli chodzi o grafikę. Krótko mówiąc: zrobiono wszystko ze smakiem i rozsądnym. Efekty od razu widać. Jeśli miałbym komuś tej gry nie polecać... To pewnie tym, którzy zręcznościówek nie lubią. Cała reszta może spokojnie wyruszać do sklepów. Nie jest to nowatorstwo, ale gra się przyjemnie. [Pocketto]

## SCOOBY DOO: CCC



**KONSOLA**  
GBC  
**WYDAWCA**  
THQ  
**OCENA**  
7/10

Ale powrót! Po prawdzie nie spodziewałem się takiego obrotu sprawy. SCOOBY DOO: CLASSIC CREEP CAPERS wraca w chwale. Scenariusz jest taki: cała dzielna drużyna podróżuje (jak zwykle), nie wiadomo po co (jak zwykle). Nagle kończy się im paliwo i trafiają do tajemniczej posiadłości (jak zwykle), gdzie grasuje duch (jak zwykle) doktora Hyde'a. Gracz stoi u progu zagadki: Kim jest duch (jak zwykle)? Tak więc wychodzi na to, że SD:CCC jest grą żywcem zerzniętą z kreskówki. Mało tego! Nie jest to platformer, ani żadna inna zręcznościówka. Jest to najprawdziwsza, oldschoolowa gra w rozwiązywanie zagadek i zwiędzanie lokacji w poszukiwaniu wskazówek. Oniemiałem! Scenariusz jest naprawdę wciągający, dość złożony, choć zakończenie – jak zwykle – scoobiowe. Jeśli więc lubicie dobre przygodówki – SD: CCC jest wyborem jednoznacznym. Wyszedł dokładnie tak, jak planowali go koderzy. Bawcie się dobrze, kochani! [Pocketto]

**CZARNY KĄCIK POCKET** Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych. Nie powinniście wydawać na nie kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKETCIE, choć tytuły często mogą kusić.

**TECH DECK SKATEBOARDING** [gbc] – niestety kieszeczka. Miał być symulator jazdy na deskorolce, a wyszło nie wiadomo co. Techniki, grafika, cel gry – nic nie ciągnie do tego tytułu. Tak więc, po co się pchać? [2/10]

**EUROPEAN SUPER LEAGUE** [gbc] – Piłka nożna – strach mówić. Niestety – słabizna. Licha grafika, żadna możliwość wpływu na grę. Nie powinno się wypuszczać takich tytułów. Nawet jeśli to tylko kieszonsolka. Wstyd. [3/10]

**SPONGE BOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA** [gbc] – pretendent do najdłuższego tytułu roku, nie jest jednocześnie pretendentem do najlepszej gry. Grywalność słaba i beznadziejny scenariusz. [4/10]

**ELEVATOR ACTION** [gbc] – Stara szkoła chrzanienia tytułów. Grafika uniemożliwia cieszenie się tytułem. No i po co to wszystko się dzieje? Po to, żebym napisał o tym kilkaset znaków. I tyle. [3/10]

## Return of the Ninja



**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Natsume

**OCENA**  
8/10

Miesiąc Natsume – jak nic. Zapamiętajcie tę grupę – będzie o niej jeszcze głośno. A tymczasem mamy RETURN OF THE NINJA. Przyznam szczerze, że miałem różne dziwne przemyślenia związane z tą grą. Po pierwsze ninjasy – dwójka do wyboru, analogicznie, jak w TENCHU na PSX. Po drugie możliwość cięcia mieczem i rzucania czarów, oraz zakradania się od tyłu do przeciwników. Po trzecie prostota grafiki... Nieeee... – pomyślałem. – Ta gra nie zmieści się do POCKETA w tym miesiącu. Ale zagram sobie jeszcze chwilkę. I jak tak zacząłem grać okazało się, że wciąga niemiłosiernie. Poziomy są ciekawe – faktycznie. Każdy składa się z kilku kawałków o różnej scenografii. Robią niesamowite wrażenie. Można wskakiwać na domy, drzewa, są wielkie wodospady. Jednym słowem – gra ta ma niesamowity wręcz ładunek miłośności, o którym trudno wnioskować na podstawie grafiki. Jeśli lubicie ninjasów i te klimaty – gitowa rzecz. Lepsza od Batmana. [Pocketto]

## The Simpsons: TOH



**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
THQ

**OCENA**  
7/10

Simpsonowy wysyp na wiosnę. I znów kieszonsolki lepiej na tym wychodzą. Znacznie lepiej. THE SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORRORS jest grą, która doskonale miksuje w swoich założeniach zasady i radochę gry platformowej i przygodowej. Tak więc wykazać się trzeba zręcznością i pomysłem, by móc ukończyć wszystkie przygody. Graficznie i dźwiękowo gra wygląda całkiem interesująco. Postaci są średniej wielkości i doskonale przydaje się to w momencie, gdy chcemy się rozejrzeć wokół. Dzięki temu bowiem pole widzenia jest większe. Powiedzieć trzeba także o projektach poziomów – z przyjemnością oczekuje się postępów w scenariuszu, naprawdę jest co oglądać. Tak więc – zupełnie niespodzianie THE SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORRORS wygrywa siedem punktów i ląduje tym samym w czołówce gier na GBC w tym miesiącu. Jeśli jesteście fanami Simpsonów – konieczność. Jeśli przygodówek zręcznościowych – musicie się jeszcze zastanowić. [Pocketto]

## Robin Hood



**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
EA

**OCENA**  
8/10

ROBIN HOOD spisał się świetnie. Zabawa doprawdy wyśmienita. Mamy w ten sposób najciekawszą grę, po HARVEST MOON 2, na miesiąc maj. Przypomina mi klimatem ZELDE – podziemia, kombinowanie i podobna oprawa, choć zdecydowanie lepsza animacja. Mam niejasne wrażenie, że tych elementów jest całkiem sporo. Ale scenariusz na pewno inny: tym razem trzeba uratować Ryszarda Lwie Serce, który dostał się do niewoli i gdzie gnije, czekając na pomoc. Na ekranie dzieje się sporo. Często zmienia się scenografia, można zbierać broń i zagadywać spotykanych NPCów. Na screenie, który wam prezentujemy, widać lochy z początku gry: są migające lampki, łąpy wyciągnięte spod krat w podłodze i nasz animowany ludzik, który do tego wszystkiego powiewa włosami i kaftanikiem. Ach! Zapomniałem o przeciwnikach. Nieźle, co? Wygląda więc na to, że zupełnie przypadkiem mamy hiciorek. Jeśli czujecie klimat takich gier – spokojny marsz do sklepu. Nie powinniście się zawieść. [Pocketto]

## MaryKate & Ashley WC



**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Acclaim

**OCENA**  
7/10

“Prawdziwe gry dla prawdziwych dziewcząt” głosi napis na pudełku gry MARY-KATE AND ASHLEY: WINNER'S CIRCLE. Trzeba tu się na chwilę zatrzymać. Abstrahując od bezsensu tego hasła, Mary dwójka imion i Ashley, są panienkami, które zajmują się różnymi rzeczami. Między innymi kolekcjonują różne rzeczy, oraz wręcz kochają konie. A skoro kochają konie, to czas zrobić grę o konikach. Tak też się stało. Mamy oto produkt, który polega na tym, by wygrywać konne skoki. Jeśli o animację chodzi – nie ma na co specjalnie narzekać. Podobnie rzecz ma się z grafiką – jest wyraźna i szczegółowa. Właściwie nie można czeplić się w tej grze niczego. I poleciłbym ją z czystym sumieniem wszystkim miłośnikom koni wszelakiej maści, gdyby nie fakt, że można ją skończyć w kilkadziesiąt minut. I choć jest to kilkadziesiąt minut świetnej zabawy, to sami rozumiecie. Niemniej jednak – koniarzom bardzo serdecznie... zwłaszcza, że znam ich wielu, polecam. [Pocketto]

## Army Men Air Combat



**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
3DO

**OCENA**  
7/10

No i znów powrót plastikowych żołnierzyków. Trzeba jednak podkreślić, że w wersji na GameBoya Color wypadają znacznie lepiej niż w wersji na duże konsole. Tym razem jednak nie będziemy poruszać się pieszo, a za pomocą różnego rodzaju maszyn latających. Będzie więc szesnaście misji, cztery różne maszyny latające, a wszystko to nad czterema różnymi miejscami na Ziemi. I co? Rozpatrujmy to raczej w kategoriach gry o samolotach. Co się wtedy okaże? Otóż ARMY MEN AIR COMBAT jest grą całkiem dobrą. Wygodnie się lata i misje też są ciekawe. Gdyby nie świadomość faktu, że to seria o plastikowych żołnierzykach, która wszystkim się już przejadła – byłoby wspaniale. Bo i grafika i dźwięk także stoją na wysokim poziomie. Podstawowy problem: trudność gry. Ta gra jest naprawdę trudna i to – co najgorsze – już od pierwszych misji. W związku z powyższym polecam ją jedynie starszym graczom. Dzieciakom raczej wara. Chyba, że jakies zdolniachy. [Pocketto]

## LEGO Island 2



**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
LEGO

**OCENA**  
7/10

Okazuje się, że LEGO ISLAND 2 ma większe szanse na sukces w przypadku kieszonsolek, niż dużych konsol (zajrzyjcie do recenzji tej gry na PlayStation w tym N+). Otóż legudki i proste kształty legudkowego świata wspaniale dały się wkomponować w możliwości GBC. O co chodzi? LEGO ISLAND 2: THE BRICKSTERS REVENGE jest grą stricte przygodową. Jesteś doręczycielem pizzy i musisz dostarczyć placek do miejskiego więzienia. Od tego zaczynają się kłopoty – uwalnia się zło, które powinno zostać za kratkami. Przydałoby się to naprawić i zapobiec konsekwencjom. Graficznie wygląda wszystko dość ciekawie. Muzyka gorsza, ale da się słuchać. Jest to tym samym druga przygodówka w tym miesiącu, którą warto polecić. Jednakże pozwolę sobie polecić raczej SCOOBY'ego. Jest nieco ciekawszy i bardziej wymagający. Ale jeśli skończycie go wcześniej... Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby uderzać w LEGO. [Pocketto]

**Nie wiem jak dla was, ale dla mnie ILLBLEED jest po prostu super. Już nie mogę się doczekać kontynuacji, ale na razie wystarczyć musi nam pierwsza część. Z przyjemnością prezentuję wam opis do tej niesamowitej gry.**

**Txt: o.g.**

# ILLBLEED

## DOBRE RADY ZAWSZE W CENIE

### Menu

Grę zaczynasz po przejściu bram ILLBLEED'A - z prawej strony są trzy budynki. Na samym końcu znajdziesz Visitor Bank. Bliżej znajduje się apteka (Drug Store) gdzie możesz kupić lekarstwa i inne przydatne rzeczy. Naprzeciwko znajduje się zakład fotograficzny (Dummyman's World), gdzie możesz zapisać swoje postępy w grze.

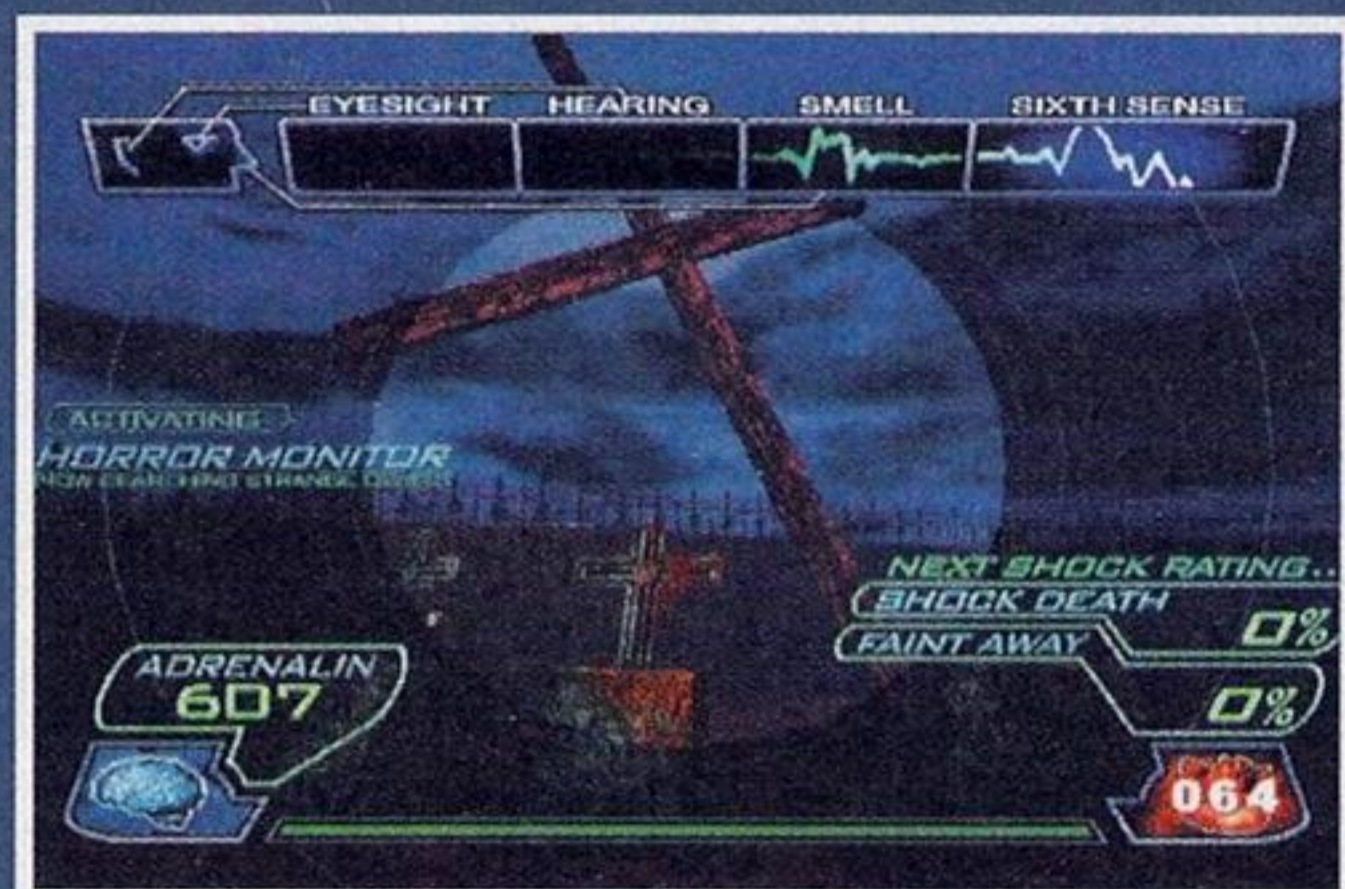
Po lewej stronie jest szpital (Emergency Operation), gdzie możesz przeprowadzić kilka operacji na własnym ciele. Po prawej stronie od szpitala jest cmentarz, gdzie możesz poćwiczyć swoje umiejętności, a na wprost znajduje się Cinema Zone gdzie znajdziesz kolejne levele gry.

### Zmysły

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

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

Ze względu na mało miejsca nie jestem w stanie podać gdzie można znaleźć wszystkie przedmioty, ale odnalezienie ich nie będzie trudne.



### Wskaźniki

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

Bleeding - krwawienie. Jest bardzo ważne. Im więcej krwawisz, tym postać jest słabsza i wolniej się porusza.

Jeśli nie będziesz zmuszał bohatera do biegania lub skakania - krwawienie po pewnym czasie ustanie.

Symbolizuje je czerwony pasek nad energią.

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

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

### Walka

Walka diametralnie różni się od zwykłego zwiedzania świata. Po jej rozpoczęciu, na ziemi zobaczysz niebieską poświatę - to przestrzeń, w której można się poruszać. Pojawia się tu także zielony punkt H. Kiedy na niego wejdziesz i zaczniesz szybko wciskać B, to postać będzie wołać o pomoc. Po chwili zobaczysz drabinę po której

będziesz mógł uciec. X jest odpowiedzialny za skok, A to unik, Y to uderzenie. Naciskając w odpowiednim momencie dwa ostatnie guziki jesteś w stanie wygrać walkę nie zostając ani razu zranionym. Unik jest bardzo dobrą metodą ucieczki przed atakiem, ale każdorazowe jego użycie podnosi tętno o 2 uderzenia. Jeżeli z walki wyjdiesz zwycięsko, to podskoczy ci poziom adrenaliny.



### Przedmioty

Podam tylko działanie tych standardowych, używanych podczas całej gry.

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

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

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

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

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

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

Plaster - zmniejsza krwawienie o 20 cc/min.

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

Zastrzyk - zwiększa poziom adrenaliny o 300.

Coagulant - zwiększa poziom adrenaliny do maksimum.

### Narzędzia

Horror Monitor - dzięki niemu możesz odkrywać pułapki i dezaktywować je. Korzysta się z niego naciskając R.

Wtedy widok przechodzi w fpp. Jeśli w zasięgu wzroku znajdzie się pułapka (czasami trzeba trochę pomanewrować) to średnica widoku zmniejszy się.

Naciskając A w tym momencie odkrywasz pułapkę (spada poziom adrenaliny). Pojawi się niebieska poświata, podejdź do niej i naciśnij A - odkryjesz pułapkę (bonus w postaci wzrostu adrenaliny).

Kalkulator - przy używaniu Horror Monitora oblicza prawdopodobieństwo zgonu.

Item Sensor - odkrywa na mapie wszystkie przedmioty.

### Pułapki

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

### Upgrade

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

## HOMERUN OF DEATH

- Nagroda: 50,000
- Czas: poniżej 50 minut
- Odkryte pułapki: powyżej 25
- Tętno: poniżej 120/min
- Energia: powyżej 150
- Adrenalina: powyżej 200
- Krwawienie: poniżej 20cc/min
- Historia: *Jimmy był dzieckiem jak każde inne. Uwielbiał grać ze swoim ojcem w baseball. Zdobywał nawet nagrody na zawodach. Pewnego dnia dzieci bawiące się w jego domu doprowadziły do wzniesienia pożaru, w którym Jimmy spłonął żywcem. Ojciec chłopca oszalał, a jego duch krąży w domu, do którego zaraz wejdziesz...*

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

Jedno z pół strzeleckich zaplonie niebieską poświatą - wejdź tam, a zobaczysz animację podczas której wyskoczy na ciebie boss. Nie walcz z nim. Uciekaj! Wbiegnij do nowego przejścia. Prowadzi ono do bardzo długiego i krętego korytarza. Droga jest tylko jedna, ale ma wiele rozgałęzień. Jesteś tu zdany tylko na siebie, ponieważ boss obiera różne drogi i nie można podać uniwersalnego sposobu na przejście tego etapu. Staraj się wsłuchiwać, z której strony nadbiega (charakterystyczny dźwięk) i uciekać w drugą. Do walki dochodzi tylko przy bezpośrednim kontakcie, więc nie bój się go ominąć. Ciągłe korzystaj z mapy (Y), a na pewno uda ci się odnaleźć właściwą drogę. W końcu dotrzesz do toalety. Zobaczą bossa i Kevina. Przeszukaj to pomieszczenie, a znajdziesz plazmę i drabinę (Speed Ladder) - dzięki niej będziesz mógł szybciej uciekać w trybie walki. Przebiegnij jeszcze kawałek korytarza, aż zobaczysz save point - skorzystaj z niego, bo zaraz czeka cię walka z bossem. Wejdź do kolejnego pomieszczenia. Po animacji rozpocznie się walka. Boss trzyma miotacz płomieni, ale jest łatwy. Biegaj wokół niego i okładaj kijem. Kiedy się skończy, podejdź do leżącego nieopodal przyjaciela. Jeśli dotarłeś tu wystarczająco szybko - uratujesz go. Idź dalej i z półki przy kanistrach weź Protektor i Amazon (działa na wszystkie parametry postaci i użycie go powoduje przywrócenie optymalnego statusu). Wejdź na górę - znajdziesz się w pokoju gościnnym. Wejdź na środek dywanu, a rozpocznie się kolejna animacja (super!). Po jej zakończeniu musisz zmierzyć się z ostateczną formą bossa. Skacz po belkach pływających w wodzie i staraj się do niej nie wpadać. W momencie, kiedy boss będzie atakował naciskaj A - to wywoła próbę uniku (który jednak nie zawsze wychodzi). Kiedy zobaczysz rozwidlenie drogi - koniecznie wybierz tę lewą. Dotrzesz nią do pokoju kontrolnego. Zobaczą gościa, który steruje potworem. Animacja pokaże ci co masz z nim zrobić. Spałuj go!!! Uff, od razu poczułem się lepiej. Teraz weź ID Card ze stołu, z drugiego pomieszczenia - jedzonko i wracaj po belkach na rozwidlenie drogi. Idź teraz drugą drogą aż dotrzesz na plażę. Po lewej stronie jest urządzenie sprawdzające karty - włóż tam własną. Potem wystarczy tylko przejść przez bramę na końcu drożki.



### THE REVENGE OF QUEEN WORM

- Nagroda: 80,000
- Czas: poniżej 30 minut
- Odkryte pułapki: 0
- Tętno: poniżej 120/min
- Energia: powyżej 90
- Adrenalina: powyżej 200
- Krwawienie: poniżej 30 cc/min
- Historia: *W niewielkim amerykańskim miasteczku doszło do tragedii, której nikt nie był w stanie wyjaśnić. Całkiem nagle całe miejsce zostało całkowicie wyludnione. Ta zagadka nie została rozwiązana aż do dziś...*

Jesteś w dużej lokacji. Z samochodu po lewej weź mózg, a z automatów - Horror Monitor - zabierze ci go malpa i ucieknie. Przy trupie znajdziesz starą gazetę. Idź z nią w prawo, aż do zerwanej blokady. Przy trupie przed nią leży Item Sensor. Idź drogą, aż usłyszysz wołanie o pomoc. Kiedy przejdiesz kilka kroków zatrzęsie się ziemia. Skręć w prawo i ze skrzynki na śmieci weź metalowy kij. Potem idź dalej, omiń jeden zakręt i skręć w ten w lewo. Ze śmietnika na końcu weź obiad. Wróć na główną drogę i znowu skręć na lewo. Z ziemi (miejsce pokazuje ci mapa) weź plazmę. Wracaj i skręć w drugi (od twojej strony) zakręt. Dojdiesz do dużej lokacji. Skręć w prawo i ze śmietnika weź drabinę. Idź teraz drugim przejściem i za zakrętem skręć w prawo. Ze śmietnika zgarnij plaster i wracaj na główną drogę. Jesteś w kolejnej dużej lokacji. Ze śmietnika wyjrnij pamiętnik i idź dalej. Na wprost znajdziesz save point. Skręć tutaj w prawo i po przejściu kilkunastu metrów skieruj się w lewo. Ze skrzynki weź pamiętnik. Idź dalej. Znajdziesz się na rozwidleniu dróg. Wybierz prawą. Znajdź pojemnik i zabierz z niego plaster. Biegnij dalej aż dotrzesz do trzech pojemników. Zabierz z nich nitroglicerynę, mózg i Amazon. Wracaj na rozwidlenie dróg i idź

prosto. Teraz aż do stacji benzynowej będzie cię prowadzić jedna droga. Podejdź do drzwi - usłyszysz za nimi rozmowę. Zbliź się do trupa, który leży nieopodal. Idź dalej i wejdź do garażu nad którym jest napis GOAL. W obronie Michel stoczysz tu trudną walkę z trzema malpami. Staraj się manewrować tak, aby trafiły w siebie nawzajem. W ten sposób jesteś w stanie wyeliminować jedną z nich i poważnie zranić drugą. A potem wykończ sytuację sam. Teraz idź do przejścia, które prowadzi do kina na świeżym powietrzu. Skocz na dach samochodu po lewej, a z niego - na asfaltową część podłoża. Jeśli ci się nie uda i dotkniesz ziemi - zaatakuje wielgachna dżdżownica. Idź prosto i z ziemi weź butelkę (Baby Bottle). Teraz wróć i użyj jej na drzwiach do stacji benzynowej. Głos zaprosi cię do środka. Podejdź do obrazu i posłuchaj co ma ci do powiedzenia. Z szafki, na której stoi zegar weź notatkę, a z zielonego pudła - klucz. Wróć do drugiej części pomieszczenia i weź dwa napoje, serce i nitroglicerynę. Wyjdź na zewnątrz i klucza użyj na bramie po lewej stronie budynku. Idź przed siebie. W pierwszej lokacji podejdź do trupa i weź starą gazetę. Teraz podejdź do wiszącego tu kościotrupa i weź od niego notatkę. Idź dalej aż dotrzesz do małej chatki. Podejdź do billboardu z napisem "Attack of the Bee Monster" i weź miotacz ognia (Flame Thrower). Wejdź do budynku. Z zielonej skrzyni weź klucz (Wrench), z półki obok - Biobody, a ze stołu zgarnij jeszcze pamiętnik. Animacja. Teraz znajdź billboard reklamujący pierwszą część trylogii o Dummymanie (w przejściu) i odkręć go kluczem (musisz stać dokładnie po środku). To samo zrób z billboardami z drugą i trzecią częścią Dummymana. Idź do przejścia prowadzącego do kina. Teraz czeka cię trudna rzecz. Musisz tak skakać po przewróconych billboardach i samochodach, aby dostać się do beczek z benzyną po drugiej stronie. Uważaj, bo jeśli popełnisz choć jeden błąd to będziesz musiał uciekać przed dżdżownicą i wrócisz na miejsce startu. Miotacza użyj (naciskając R) na beczkach, a rozpocznie się walka z bossem. Biegaj wokół, a kiedy oponent się wychyli - strzelaj. Staraj się nigdy nie podchodzić od przodu, tylko z boku lub tyłu. Po walce weź pojemnik z paliwem i idź do samochodu obok stacji. Wlej do niego paliwo (musisz stać przy przedniej masce) i wyjedź stamtąd.



### WOODPUPPETS

- Nagroda: 120,000
- Czas: poniżej 50 minut
- Odkryte pułapki: powyżej 18
- Tętno: poniżej 70/min
- Energia: powyżej 130
- Adrenalina: powyżej 400
- Krwawienie: poniżej 15 cc/min
- Historia: *Jeden z najslawniejszych drwali świata postanawia udowodnić swoją siłę ścinając prastare drzewo. To nagle polyka go... Sprawę tłumaczono atakiem niedźwiedzia. Kilkanaście lat później wszyscy pracownicy tartaku znikają, a na ich miejsce pojawiają się lalki...*

Uważaj na stojącą przed tobą ciężarówkę. Skręć w lewo i obejdź stróżówkę. Przy jej drzwiach znajdziesz Horror Monitor. Podejdź do plakatu naprzeciwko miejsca startu i weź serce. Idź dalej i obejrzyj animację, w której klucze rozwalą ciężarówkę. Potem ruszaj do drzwi na wprost. Znajdziesz się w muzeum. Sprawdź piły - zarówno leżące, jak i te powbijane w kłodę drewna. Potem wejdź na pierwsze piętro i ze standu obok drzwi weź plazmę. Następnie przejdź przez drzwi i podejdź do figury z lewej strony. Animacja. Weź kartkę. Teraz podejdź do figury z prawej i po animacji zabierz siekiere. Zejdź po schodach i ze skrzynki zabierz jedzonko. Idź dalej, a znajdziesz się w długim korytarzu. Podejdź do skrzynki, na której leży piła i zabierz z niej kalkulator. W kolejnych skrzynkach są pułapki. Sprawdź płamę krwi i dziury w ścianie. Dalej zwróć uwagę na okna i dach! Ze skrzynki z piłą weź bandaż. Potem znajdziesz bilet i strzykawkę. Idź do końca, a dostaniesz się do magazynu. Z lewej strony zobaczysz pojemnik z napisem Randy. Dalej ujrzyj jego samego zamienionego w lalkę. Przejdź przez drzwi i ze skrzyni zgarnij

mózg. Znajdziesz tu szpital - jeśli nie czujesz się najlepiej, to powinienś podłączyć swojego bohatera. Dalej czeka cię ciężka próba. Zejdź do podziemi (znajdziesz save point). Ze skrzynki weź plazmę. Po chwili dotrzesz do kostnicy. Zobaczą tu, jak ciała pozabawiane są skóry. Dalej trafisz na krótkie schody - wejdź po nich i od zombiaka przejmij kawałek drewna (Piece of Wood). Kiedy podejdiesz do wyjścia, zombiak ożywi się i zaatakuje cię. Musisz z nim walczyć, nie możesz uciec. Staraj się zachodzić go od tyłu i atakować siekiere. Po walce przejdź przez mały korytarz (uważaj na zapadnię na samym początku). Dalej znajdziesz się w pomieszczeniu z taśmociągami. Kiedy podejdiesz do wielkiego drzewa, na które ponabijane są trupy zobaczysz jak ciała przetwarzane są na lalki. W dalszej części pomieszczenia znajdziesz trzy pułapki. Omiń schody prowadzące na górę i ze skrzynki weź mózg Randy'ego. Teraz wbiegnij po schodach na górę i na samym końcu, przy maszynie, skorzystaj z kawałka drewna. Uruchom ją i wpisz kod: 1564. Wskocz do dziury i... Zamienisz się w lalkę. Przejdź przez drzwi z napisem "Keep out". Idź na koniec korytarza (uważaj na drugą żarówkę). Znajdziesz się w pomieszczeniu z generatorami prądu (uważaj na rury). Za drzwiami kryje się korytarz. Idź prosto, a potem w lewo. Zobaczą scenkę. Z budki po lewej stronie weź przewodnik. Teraz podejdź do budki po prawej. Gość powie ci, że zaraz rozpocznie się polowanie na ciebie. Weź listę i przejdź przez bramę. W korytarzu najpierw skręć w prawo i ze skrzynki weź Gaboie (działa na tętno i energię). Potem idź w lewo i zejdź do podziemia. Rozpocznie się polowanie, które będzie trwało prawie do samego końca. Jesteś w pierwszym pomieszczeniu, gdzie zastaniesz drwala. Walka rozpoczyna się dopiero po bezpośrednim kontakcie, więc staraj się wymijać przeciwnika lub też przed nim uciekać. W trybie walki Y odpowiada za kopnięcie (najlepiej jest je stosować, kiedy przeciwnik przewróci się), a R to atak rękami. Biegnij dalej i skręć w prawo, a przy skrzyniach w lewo. W kolejnym pomieszczeniu możesz wybrać dwie drogi ucieczki. Tak czy inaczej dotrzesz do pomostu, na którym zobaczysz lalkę. Musisz dostać się na górę, ale schody są zablokowane przez korzenie. Idź prosto i weź trochę robaków (Wudolla) i użyj ich na korzeniach. Dalej będzie tylko jedna droga, ale uważaj aby nie spaść na dół. Tam czeka na ciebie drwal. W pomieszczeniu, do którego dotrzesz będzie save point, obiad i CD (w skrzynkach). Biegnij dalej, a znajdziesz się w dziwnym korytarzu, a potem w jaskini. Przebiegnij przez nią i na dole skręć w prawo. Po stoczeniu walki z dwoma manekinami uratujesz Randy'ego. Teraz idź w drugą stronę, aż do kolejnej jaskini. Przebiegnij przez nią i wejdź na schody koło napisu GOAL. Znajdziesz się w długim korytarzu. Teraz z kolejnych szafek będą wyskakiwać drwale. W końcu dotrzesz do schodów prowadzących na dół - zejdź nimi. Zobaczą maszynę. Wejdź do niej, a zmienisz się z powrotem w człowieka. Idź dalej, a zobaczysz skrzynki - przeskocz je. Z szafki weź Gaboie, dalej znajdziesz jeszcze laleczkę (Sacrifice Mary). Przejdź przez drzwi, a dojdiesz do bossa. Jest nim wielkie drzewo. Walka będzie długa i trudna. Musisz zwracać uwagę na to, jakimi klęczkami ma zamiar zaatakować i ustawiać się tak, aby nie trafiło lub robić unik naciskając A. Oprócz ataku klęczkami drzewo może też pluć kwasem, który na szczęście nie jest zbyt szkodliwy. Ty natomiast musisz ograniczać się do zmuśnego atakowania siekiere. Kiedy już wyrwiesz chwast, przejdź przez drzwi i biegnij długą aleją aż do końca.



### KILLER DEPARTMENT STORE

- Nagroda: 150,000
- Czas: poniżej 1,15 h
- Odkryte pułapki: powyżej 28
- Tętno: poniżej 80/min
- Energia: powyżej 150
- Adrenalina: powyżej 250
- Krwawienie: poniżej 40 cc/min
- Historia: *Szalony właściciel sieci supermarketów morduje wszystkich klientów. Zostaje zabity, ale po pewnym czasie powraca z nowym wynalazkiem: produktami, które tajemniczą siłą wysysają z klientów pieniądze...*

Za koszykami znajdziesz obciętą głowę. Skręć w lewo do małego pokoju. Zgarnij: bombę, ulotkę, starą gazetę i Horror Monitor. Potem zbadaj trupa i weź notatkę. Wyjdź i idź prosto, aż dojdiesz do schodów prowadzących na górę. Weź siekiere (Hatchet) i ciasto (jest w kominku). Wróć na korytarz i idź dalej. W dużym pomieszczeniu przypominającym wnętrze fastfooda skręć w lewo. Weź truskawkę i wróć po czym z kasy weź kalkulator. Aby przedostać się dalej podejdź do gadającego ciasta. Po rozmowie daj mu obciętą głowę, którą wzięłeś na początku poziomu. Teraz możesz zabrać sobie to ciacho (odnawia energię). Z jednego ze stolików weź napój i zejdź po schodach. Znajdziesz save point. Zejdź niżej. Z lady możesz wziąć kurczaki, a dalej - wieprzowinę. Kolejną przeszkodą okaza się wielkie karaluchy. Daj im tyle jedzenia, ile chcą i idź dalej. Podejdź do kucharza. Po rozmowie z nim będziesz musiał walczyć z mięsem, które wcześniej zabrałeś. Zejdź ze stolika i przejdź do kolejnej lokacji. Dojdzie tu do ataku dżdżownic. Poza tym nie ma tu nic ciekawego, więc od razu skieruj się do wyjścia. W następnym pomieszczeniu idź w stronę windy. Przed nią zaatakują cię trzy dżdżownice. Nie możesz uciec. Pociachaj je więc i idź dalej - w lewo. Dojrzesz do pokoju z sejfem. Pozbieraj rzeczy, czyli: Plazmę, bombę, karabin (w kominku) i trzy notatki. Wyjdź stamtąd i wejdź do windy (w kształcie twarzy). Po przejeździe wal do drewnianych wrót. Zobaczysz drzwi z napisem "Kid's World". Otwórz je. Teraz będzie tylko jedna słusna droga. Kiedy zejdziesz po schodach, zobaczysz save point. Ze śmietników zgarnij Plazmę i jedzonko. Zejdź niżej, a znajdziesz się w okrągłym pomieszczeniu. Poznasz laleczkę, z którą będziesz się teraz "bawił". Potem trafisz do krętego korytarza. Musisz zebrać cztery części obrazka porozrzucone po lokacji. Laleczka cały czas będzie cię ściagała z nożem. Kiedy wreszcie cię dorwie, rozpocznie się walka. Najlepszy jest na nią karabin (prawy spust). Staraj się nie pozwolić lali, aby za bardzo się zbliżyła - jej ciosy są naprawdę mocne. Kiedy już skompletujesz wszystkie części, biegnij do wyjścia i wykorzystaj je tam. W kolejnej lokacji będziesz musiał bawić się w chowanego. Ze skrzyń po lewej weź Amazon i mózg. Podchodź do przedmiotów tu porozrzuconych i naciskaj A. Jeśli nie trafisz - przedmiot zaatakuje i podskoczy ci tętno. Kiedy odnajdziesz laleczkę, będziesz musiał z nią walczyć. Postępuj tak jak wcześniej. Po walce, z ostatniej ze skrzynek weź klucz, którym otworzysz wrota. Znajdziesz save point. W kolejnej lokacji przejdiesz ostatni test. Musisz skakać na skakance naciskając A. Wystarczy dziesięć skoków. Kiedy już skończysz się bawić ze skrzyń weź laleczkę, laskę i jedzonko. Idź do windy (save point). Na wielkim obrazie użyj laski, a otworzy się przejście. Dojdiesz do pokoju z sejfem (takim samym jak poprzednio). Zbierz przedmioty i podejdź do biurka. Wpisz kod: 1361. Otworzysz sejf. Następnie zjedź windą do pomieszczenia wypełnionego sejfami. Idź przed siebie, a wyskoczy boss. Jest to wielka twarz na pajęczych łapach. Omiń drania i uciekaj do korytarza po lewej. Dojrzesz do pokoju kontrolnego. Po animacji podejdź do konsoli i zabierz ją. Wróć na pole walki i sterując pajakiem rozwal go. Wystarczy naciskać B i skakać nim po ścianach. Dawno się tak dobrze nie bawilem...



KILLERMAN

- Nagroda: 50,000
- Czas: poniżej 50 minut
- Odkryte pułapki: powyżej 10
- Tętno: poniżej 80/min
- Energia: powyżej 180
- Adrenalina: powyżej 200
- Krwawienie: poniżej 10 cc/min
- Historia: *W latach trzydziestych XX wieku Ameryką wstrząsnęła seria morderstw. Wszystkie powiązane były jedną poszlaką - znakiem jaki znajdowano na ciele ofiary. Była nim wielka, czerwona gwiazda. Po 66 latach morderca zaatakował ponownie...*

Jesteś w sali kinowej. Zejdź na sam dół i skieruj się do wyjścia po prawej. Idź korytarzem aż do pokoju kontrolnego. Zabierz z niego Horror Monitor i idź dalej. Na drzwiach wpisz kod: 0017. Po minięciu korytarza znajdziesz się w pomieszczeniu z

postaciami twoich poprzednich przeciwników. Drwalowi zabierz siekiere. Dalej spotkasz pracownika, któremu uciekł Killerman. Kolejna lokacja to pomieszczenie z komputerami. Przysłuchaj się rozmowie i zejdź po schodach na prawo. Z zielonych szafek weź Item Sensor. W korytarzu skręć w lewo, a trafisz do magazynu (jest też save point). Znajdziesz tu również pierwsze pułapki. Z magazynu wydostaniesz się czerwoną bramą. W następnej lokacji zgarnij Biobody, Amazon, Plazmę i jedzonko, po czym wychodź stamtąd. Znajdziesz shotguna i ID Card. Karty użyj na drzwiach i wróć do pomieszczenia z komputerami. Podejdź do gościa grzebiącego przy półkach. Powie ci, abyś szukał jego szefa. Wróć do pokoju kontrolnego na początku i pogadaj tam z nowym znajomym. Teraz wróć do pomieszczenia z komputerami. Zobaczysz kolejnego trupa. Pogadaj z gościem. Z ciała weź ID Card, idź do drzwi z czytnikiem i wpisz tam kod: 0824. Znajdziesz się w kolejnym korytarzu. Biegnij, aż dotrzesz do torów (po drodze będzie dziura, do której nie możesz wskoczyć). Idź wzdłuż torów aż do wyjścia. Jesteś w pomieszczeniu z generatorami. Zobaczysz tu Killermana w akcji. Zejdź po schodach i spokojnie przebiegnij przez korytarz, aż do kolejnego pomieszczenia, gdzie ujrzesz Killermana. Zejdź na dolny poziom i z basenu weź Amazon (uwaga! - będzie tam też pułapka). Wróć na górę i wyjdź stamtąd, a znajdziesz się w chłodni. Obejrzyj scenkę. Twój kolega rzuci się w pogoń za Killermanem. Biegnij za nim. Wejdź po drabinie i przebiegnij korytarz, a potem wróć do pomieszczenia z komputerami. Zobaczysz, że ciało zniknęło. Po animacji idź do drzwi z napisem DANGER. Znajdziesz się na wielkim wysypisku. Na rozdrożu idź w prawo i weź napój. Skręć w lewo, biegnij prosto i po schodach na dół, a potem prosto - przed zakrętem wyskoczą na ciebie zombiaki. Uciekaj i po schodach dostań się na górę. Biegnij prosto, znowu zejdź na dół i wdrap się na schody po prawej. Zeskocz na tory i biegnij w lewo. Pamiętaj, aby uratować swojego kolegę i poszukać go w lewym rogu mapki. Będziesz leżał w wózku. Weź drugi zakręt w prawo i z wózka zgarnij Biobody. Potem idź prosto i kieruj się drugim zakrętem w prawo. Zgarnij plaster i przed tunelem zeskocz na dół. Po schodach dostaniesz się na górę (w korytarzu weź napój). Dojrzesz do dużej platformy. Idź prosto, znajdź przerwany barierkę i zeskocz na tory. Zrób obrót o 180 stopni i za zakrętem weź strzykawkę. Uwaga! na wagoniki - będą z nich wyskakiwać zombiaki. Znajdź schody, zeskocz na nie i biegnij prosto. Znajdziesz save point i bossa. Killerman ma kilka ataków. Pierwszy to energetyczny promień, którym strzela w linii prostej, drugim jest łańcuch gwiazd, a trzeci to pole energetyczne, które wróg generuje jeżeli za bardzo się do niego zbliżysz. Rób unik (A) i staraj się strzelać do Killermana z shotguna, kiedy tylko się pojawi (potrafi na chwilę zniknąć) - to spowoduje przerwanie jego ataku.



TOY HUNTER

- Nagroda: 300,000
- Czas: poniżej 1 godziny
- Odkryte historie: powyżej 15
- Tętno: poniżej 60/min
- Energia: powyżej 180
- Adrenalina: powyżej 250
- Krwawienie: poniżej 10 cc/min
- Historia: *Masz niepowtarzalną szansę wzięcia udziału we właśnie testowanym, nowym w świecie ILLBLEED levelu. Ale reguły gry będą się różnić...*

Z automatów weź pistolet i Horror Monitor. Podejdź do okienka, a wyskoczy z niego kukła - rozwal ją i zabierz bilet. Użyj go na drzwiach. Kiedy przejdiesz kilka kroków, zamienisz się w lalkę (cowboya). Wyskoczy druga i objaśni ci reguły gry. Zamiast pułapek będziesz odkrywał kolejne części opowieści. Przejdź przez drzwi do pokoju z zabawkami. Zeskocz do niego i po odkryciu wszystkiego wyjdź drzwiami za kredką. W kolejnym pomieszczeniu będziesz musiał wejść na linijkę, aby się z niego wydostać. Obadaj pomieszczenie z witrażami i przejdź do kopalni. Na końcu znajdziesz cementarz. Sprawdź małą kapliczkę w tylnej części. Następną lokacją to imitacja miasteczka. Sprawdź wszystkie znajdujące się tu kosze - z

jednego wyjmiesz bilet. Przejdź przez bar i zejdź schodami przeciwpożarowymi. Zostaniesz otoczony i musisz iść do komisariatu (save point). Przejdź się po więzieniu i zabierz z otwartych cel wszystkie rzeczy. Dotrzesz do sali rozpraw - po animacji idź dalej, a znajdziesz się w krwistym wydaniu więzienia. Kiedy zobaczysz strażnika wejdź do celi i wyjdź z niej przez dziurę w ścianie. W jednej z cel natrafisz na rakiety wbite w ścianę. Przejdź jedno pomieszczenie dalej, wyjdź i obszukaj dwie wcześniejsze cele. Znajdziesz paliwo. Zanieś je rakiecie. Pogadaj z nią i idź dalej. W kapliczce znajdziesz save point. Zejdź niżej, ominię gilotynę i krzesło elektryczne. Dojdiesz do szubienicy i rozpocznie się animacja. Jesteś w nieznanym miejscu. Z wózka, na którym leży ciało weź lekarstwo i wyjdź. Trafisz do kanałów. Idź w prawo, a drugim korytarzem w lewo. Dalej ruszaj prosto, aż do końca i w lewo, a potem cały czas przed siebie. W końcu wyjdiesz na kładkę (po lewej będą wisielcy). Znowu zobaczysz rakiety. Razem przelećcie spory kawałek drogi, ale skończy się paliwo i resztę będziesz musiał przejść. Wyjmij z rakiety procesor, abyś mógł dalej iść. Po przejściu przez drzwi znajdziesz się w mieście. Na pierwszym piętrze poszukaj okna, w którym siedzi dziecko (wcisnij A). Po animacji włóż chip do rakiety. Kolejna animacja. Wejdź po schodach i w następnym pomieszczeniu przejdź kilka kroków. Wylądowałeś w piekle. Idź naprzód i zeskocz na dół. Spotkasz nowe wcielenie szatana: Evil Sonica! Strzelaj do niego, a kiedy wylecą z niego pierścienie celuj w nie - to odbiera mu energię. Po zniszczeniu wszystkich zaliczysz ostatni level gry.



MUZEUM

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

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

Do zobaczenia buhehehehaha...





**SSX to wspaniała, ale także bardzo trudna gra. Dlatego też powinniście koniecznie zapoznać się z tym poradnikiem. Dzięki niemu powinniście zdobyć i odkryć wszystko co tylko się da w tej niesamowitej pozycji.**

txt: Marcellus



## ■ Kilka słów wstępu

W grze najważniejsza jest prędkość, unikaj więc głębokiego śniegu i gdy tylko możesz - używaj dopalacza. Ważne są też tricki ale nie przesadzaj z nimi podczas wyścigu - tu prędkość, a nie efekciarstwo ma decydujące znaczenie. Do kręcenia tricków jest specjalny tryb, w którym będziesz mógł się wyżyć do woli. Nie ścinaj oznaczonych na żółto i czerwono zakrętów, staraj się jechać jak najbliżej ich górnej krawędzi. Tym prostym manewrem zaoszczędzisz sporo cennych sekund, bo twoja prędkość nie spadnie tak drastycznie. Poluj na specjalne znajdujące się na trasie. Jeden z nich (żółte pioruny na obręczy) dodaje prędkości, a drugi (zielona kula z czerwonymi wstawkami) powoduje, że będziesz mógł wykręcić lepszą kombinację trików. Oczywiście duszenie non stop tych samych tricków nie jest wskazane. Raz - liczba punktów za każdym powtórzeniem się zmniejsza, a dwa, że powtórzenie ewolucji zmniejsza ilość dostępnego dopalacza.

## ■ Tryby Gry

Podstawy już znasz, możesz więc zasiąść do gry i spróbować swych sił w następujących trybach:

**Single Event** - rozrywkowa część gry, nie musisz martwić się o nic, bo zwycięstwo i tak nic nie daje (oprócz satysfakcji).

**Warmup** - rozgrzewka, czyli tor treningowy, na którym nauczysz się podstawowych manewrów i tricków.

**Race** - wyścig, możesz ścigać się ile wlezie z przeciwnikami sterowanymi przez konsolę.

**Showoff** - popisowa, jadąc po trasie kręcisz tricki i starasz się nabić jak najwięcej punktów.

**Freeride** - jazda bez ograniczeń, możesz, bez stresu, zapoznać się z całą trasą, szukać skrótów i ćwiczyć różne ewolucje.

**World Circuit** - podstawowy tryb gry, to tu zdobywasz kolejne trasy, dechy, ciuchy i postaci. Od Single Event różni się tylko tym, że nie ma w nim dostępu do Freeride, a także sposobem rozgrywania Race. W każdym z trzech wyścigów (ćwierćfinał, półfinał i finał) musisz zająć jedno z trzech pierwszych miejsc aby awansować dalej.

## ■ Sterowanie

**Select** - powrót na trasę (gdy znajdziesz się w niepożądanym miejscu i chcesz szybko wrócić do rywalizacji)

**X** - skok (im dłużej trzymasz tym wyżej skoczysz, ważny jest też odpowiedni moment wybicia się)

**□** - dopalka - jej wskaźnik widoczny jest po prawej stronie ekranu i zapełnia się po wykonaniu jakiegoś triku. Zwiększa prędkość jazdy i pozwala cześć fajniejsze ewolucje.

**△** - zmiana ustawienia kamery

**○** - spojrzenie do tyłu.

**l i p** - lewo / prawo. Kierowanie zawodnikiem w lewo lub prawo gdy jedzie i kręcenie obrotów w powietrzu (gdy wciśniesz X podczas jazdy to nie będziesz mógł skręcać). Im dłużej trzymasz wciśnięty jeden z kierunków wraz z X, tym szybciej zawodnik będzie wykonywał obroty. To samo dotyczy flipów do przodu i do tyłu.

**g** - góra. Nabieranie prędkości podczas jazdy i flip do przodu gdy zawodnik jest w powietrzu

**d** - dół. Zwalnianie podczas jazdy i flip do tyłu gdy zawodnik jest w powietrzu

**R1, R2, L1, L2** - graby czyli łapanie za deskę podczas skoku.

**⇒** - w spisie tricków dla postaci oznacza płynne przejście od jednej kombinacji do następnej.

## ZAWODNICY PODSTAWOWI

**Mac** - koleś preferujący styl jazdy zwany Freestyle. Nie jest szybki i nie najlepiej zakręca, ale dobrze trzyma się na nogach i ma niezłe tricki. Dość uniwersalny zawodnik.



**Moby** - zawodnik jeżdżący stylem Boardercross, jego umiejętności plasują go pomiędzy zjazdowcami, a freestyler'ami. Ma najbardziej zrównoważone statystyki.



**Elise** - panienka jeździ stylem Boardercross, ale jej statystyki i dechy wskazują na to, że wolalaby jeździć w Alpine. Jest bardzo szybka i świetnie skręca.



**Kaori** - malutka Japonczka, jeździ freestyle. Jej statystyki powodują, że jest po prostu najlepsza wśród startowych postaci, a druga najlepsza w całej grze.



## ZAWODNICY UKRYCI

**Jurgen** - ten olbrzym jest postacią jeżdżącą stylem Boardercross. Niestety jest powolny, co tylko w pewnym stopniu rekompensuje mu świetna stabilność. Odkrywany po zdobyciu jednego złotego medalu.



**JP** - francuzik jeździ Freestyle i ma dosyć zrównoważone statsy. Jedyną rysą na jego uniwersalności jest kiepska zdolność skręcania. Do odkrycia potrzebne są dwa złote medale.



**Zoe** - amerykanka szalejąca w stylu Boardercross, ma niesamowicie wyrównane statystyki. Jest bardzo uniwersalną postacią. Pojawi się, gdy zdobędziesz trzeci złoty medal.



**Hiro** - demon szybkości, jedyny zawodnik jeżdżący stylem zjazdowym (Alpine). Po dopasieniu jego charakterystyk staje się najszybszą dostępną postacią w całej grze. Cztery złote medale.



## SNOWBOARD SUPERCROSS - TRASY!

**Snowdream** - dostępna w Race, Showoff i Freeride. Pierwsza, dość krótka i najprostsza z dostępnych tras, służy do zapoznania się grą. Wybacza większość błędów i obfituje w skrót. Łatwo jest je odkryć, bo kryją się za wielkimi szklanymi tablicami z logiem SSX. Ta zasada odnosi się do wszystkich dostępnych tras oprócz Untracked i Pipedream.

**Elysium Alps** - dostępna w Race, Showoff i Freeride. Zwariowana, obfitująca w wielkie hopy, niesamowite skrót i bardzo szybka trasa. Nie wszystkie ze skrótów na niej dostępnych są przydatne. Niektóre są dość zdradliwe. Mimo wszystko oplaca się z nich korzystać, ale z umiarem.

**Mercury City Meltdown** - Race, Showoff i Freeride.

Piekielna trasa, trudna do bólu. Obfituje we wszelkie niespodzianki, a skrótów jest tak dużo, że niemal całą trasę można przejechać alternatywną drogą.

**Mesablanca** - dostępna w Race, Showoff i Freeride. Kolejna trasa, którą można niemal całą przejechać na skrót. Po szkole jaką da ci Mercury City, Meltdown będzie dziecinnie łatwa.

**Tokyo Megaplex** - dostępna w Race, Showoff i Freeride. Krótka, ale niech to cię nie

zwidzie, trzeba przejechać trzy pełne "okrążenia" aby wygrać wyścig. Ma mało skrótów - tylko trzy.

**Aloha Ice Jam** - dostępna w Race i Freeride. Tą trasę odkryjecie dopiero po skończeniu wszystkich poprzednich wyścigów w World Circuit. Bardzo ładna, świetnie zaprojektowana, prawdziwy bonus! Na niej także znajdzie się kilka pożytecznych skrótów.

**Pipedream** - dostępna w Showoff i Freeride. Do wygrania po zdobyciu po pokonaniu wszystkich dostępnych tras w trybie Showoff. Nie jest to trasa zjazdowa. Służy tylko i wyłącznie do czesania niesamowitych trików.

**Untracked** - dostępna tylko w Freeride. Odkrywana po zdobyciu złotego medalu na Pipedream (Showoff) i Aloha Ice Dream (Race). Olbrzymia trasa przełajowa gdzie nie obowiązują żadne ograniczenia. Można jeździć gdzie się chce i jak się chce. Wspaniała zabawa i niesamowita muza na tej trasie zapewniona!



## Na następnych stronach ewolucje poszczególnych zawodników

Kolejność wpisów: Nazwa triku - Kombinacja klawiszy - (Podstawowa wartość punktowa). UWAGA! Pod tymi samymi kombinacjami klawiszy kryją się różne rodzaje ewolucji. Wszystko zależy od tego na jakim rodzaju deski są wykonywane.

**Mac - decha Freestyle**

- Stiffy Air - L1+R1 (300)
- Stalemaskey Air - L2+R1 (300)
- Slob Air - L2+R1+R2 (300)
- Experimental Air - L1+L2+R1+R2 (300)
- Nosebleed Air - L1+L2+□ (600)
- Meatballed Spaghetti Air - L1+R1+R2+□ (600)
- Tailgrab Air - R1+R2 (300)
- Swiss Cheese Air - L1+R2 (300)
- Spaghetti Air - L1+R1+R2 (300)
- Holy Crail Air - L1+L2+R2+□ (600)
- 360 Flying Squirrel - I|p 360+L2+R2 (1250)
- Tailgrab to Late Stiffy Air - R1+R2 ⇒ L1+R1 (1050)
- Swiss Cheese to Late Stalemaskey Air - L1+R2 ⇒ L2+R1 (1050)
- Lein to Late Tailgrab Air - L1+L2+R1 ⇒ R1+R2 (1050)
- Spaghetti to Late Crail Air - L1+R1+R2 ⇒ L1+L2+R2 (1050)
- Slob to Late Experimental Air - L2+R1+R2 ⇒ L1+L2+R1+R2 (1200)
- 360 Mute - I|p 360+L1 (1300)
- 360 Swiss Cheese - I|p 360+L1+R2 (1400)
- 180 Nosegrab - I|p 180+L1+L2 (1050)
- Slob to Late Flying Squirrel Air - L2+R1+R2 ⇒ L2+R2 (1050)
- Front Flip Swiss Cheese to Late Fresh Stalemaskey - g 360+L1+R2 ⇒ L2+R1+□ (3300)
- Misty - I|p 360+g 360 (3120)
- 720 Tail Wag - I|p 720+R1+R2+□ (3000)
- Back Flip 360 Fresh Stalemaskey - I|p 360+d 360+L2+R1+□ (3500)
- Front Flip Tailgrab - g 360+R1+R2 (2200)
- Front Flip 180 Slob - I|p 180+g 360+L2+R1+R2 (2500)
- Front Flip 180 Iffy Stiffy - I|p 180+g 360+L1+R1+□ (2550)
- 720 Ripe Swiss Cheese - I|p 720+L1+R2+□ (2800)
- 900 Iffy Stiffy - I|p 900+L1+R1+□ (2800)
- Back Flip Mean Lein - d 360+L1+L2+R1+□ (2600)
- Front Flip 360 ML to LSpaghetti - I|p 360+g 360+L1+L2+R1+□ ⇒ L1+R1+R2 (4000)
- Back Flip 360 UE to Late Slob - I|p 360+d 360+L1+L2+R1+R2+□ ⇒ L2+R1+R2 (4000)
- Misty 720 Experimental - I|p 720+g 360+L1+L2+R1+R2 (4000)
- 900 Tail Wag to Late Nosebleed - I|p 900+R1+R2+□ ⇒ L1+L2+□ (4000)
- Front Flip 360 MethM to L Holy Crail - I|p 360+g 360+L2+□ ⇒ L1+L2+R2 + □ (4000)
- 1260 Sinful Indy - I|p 1260+R1+□ (4000)
- Misty 720 Crail - I|p 720+g 360+L1+L2+R2 (4000)
- Rodeo - I|p 540+d 360 (3100)
- Misty Tailgrab - I|p 540+g 360+R1+R2 (3500)
- 1080 Swiss Cheese - I|p 1080+L1+R2 (3600)
- Rodeo 720 Nosegrab to Late Iffy Stiffy - I|p 720+d 360+L1+L2 ⇒ L1+R1+□ (5000)
- Misty 720 Exp. to L-Ripe Cheese - I|p 720+g 360+L1+L2+R1+R2 ⇒ L1+R2+□ (5500)
- Double Back Flip 720 Skinned FlyS to Late Indy - I|p 720+d 720+L2+R2+□ ⇒ R1 (6000)
- Double Rodeo Holy Crail - I|p 1080+d 720+L1+L2+R2+□ (7000)
- Rodeo Stiffy to Late Flying Squirrel - I|p 540+d 360+L1+R1 ⇒ L2+R2 (4200)
- Rodeo 900 Sinful Indy to Late Method - I|p 900+d 360+R1+□ ⇒ L2 (5400)
- Rodeo 1440 - I|p 1440+d 360 (7200)
- Horrifying 1080 - I|p 1080+g 360 (7900)
- Misty 1260 Tailgrab to Late Nosegrab - I|p 1260+g 360+R1+R2 ⇒ L1+L2 (7600)
- Double Misty Swiss Cheese - I|p 1080+g 720+L1+R2 (5800)



**Moby - decha Boardercross**

- Stiffy Air - L1+R1 (300)
- Flying Squirrel Air - L2+R2 (300)
- Canadian Bacon - L1+R1+R2 (300)
- Crail Air - L1+L2+R1 (300)
- Rocket Air - L2+R1+R2 (300)
- Japan Air - L1+L2+R2 (600)
- Rubber Chicken Salad Air - L1+R2+□ (600)
- Iffy Stiffy Air - L1+R1+□ (600)
- Canadian Back Bacon Air - L1+R1+R2+□ (800)
- 360 Spin - I|p 360 (950)
- Back Flip - d 360 (1690)
- 540 Indy - I|p 540+R1 (1800)
- Unethical Experimental Air - L1+L2+R1+R2+□ (1250)
- 540 Canadian Bacon - I|p 540+L1+R1+R2 (1940)
- 180 Nosegrab to Tailgrab - I|p 180+L1+L2 ⇒ R1+R2 (1400)
- Front Flip - g 360 (1690)
- 720 Spin - I|p 720 (1910)
- Back Flip Stalefish - d 360+R2 (1980)
- 360 Mute - I|p 360+L1 (1380)
- 360 Skinned Flying Squirrel - I|p 360+L2+R2+□ (1610)
- 540 Canadian Back Bacon - I|p 540+L1+R1+R2+□ (2240)
- Misty - I|p 540+g 360 (2120)
- 900 Nosebleed - I|p 900+L1+L2+□ (2940)
- 720 Tail Wag - I|p 720+R1+R2+□ (2970)
- Back Flip Mutation - d 360+L1+□ (2360)
- Front Flip Rocket Booster - g 360+L2+R1+R2+□ (2230)
- 720 Iffy Stiffy - I|p 720+L1+R1+□ (2370)
- 540 Stalemaskey to Late Chicken Salad - I|p 540+L2+R1 ⇒ L1+R2 (2540)
- Front Flip Made in Japan - g 360+L1+L2+R2+□ (2310)
- 900 Holy Crail - I|p 900+L1+L2+R1+□ (2920)
- Rodeo - I|p 540+d 360 (3120)
- 900 Stalemaskey - I|p 900+L2+R1 (3430)
- 900 Skinned Flying Squirrel - I|p 900+L1+R2+□ (3330)
- Rodeo Filet O'Stalefish - I|p 540+d 360+R2+□ (3580)
- Front Flip 360 Iffy Stiffy - I|p 360+g 360+L1+R1+□ (3150)
- 1260 Stalemaskey - I|p 1260+L2+R1 (3690)
- 1080 Sinful Indy - I|p 1080+R1+□ (3290)
- Double Back Flip Method Madness - d 720+L2+□ (3880)
- Misty Nosebleed - I|p 540+g 360+L1+L2+□ (3700)
- Rodeo Skinned Flying Squirrel - I|p 540+d 360+L2+R2+□ (3700)
- Back Flip 360 Fresh Stalemaskey - I|p 360+d 360+L2+R1+□ (4210)
- Fr Flip 360 M-Mad to LMD in Japan - I|p 360+g 360+L2+□ ⇒ L1+L2+R2+□ (4340)
- Misty 720 Experimental - I|p 720+g 360+L1+L2+R1+R2 (4340)
- 900 Rubber Chicken Salad - I|p 900+L1+R2+□ (4410)
- Back Flip 360 SF to L-Combo Grab - I|p 360+d 360+R2 ⇒ R1 ⇒ R2 ⇒ L1 ⇒ L2 (4770)
- Double Back Flip Flying Squirrel to Late Sinful Indy - d 720+L2+R2 ⇒ R1+□ (5020)
- Full On 900 Stalefish - I|p 900+g 720+R2 (6100)
- Misty 720 Exp to Lt Rub Chicken SI - I|p 720+g 360+L1+L2+R1+R2 ⇒ L1+R2+□ (6610)
- Dbl Rodeo Chicken Salad to Late Filet O'Stalefish - I|p 1080+d 720+L1+R2 ⇒ R2+□ (8310)
- 900 Tail Wag to Late Nosebleed - I|p 900+R1+R2+□ ⇒ L1+L2+□ (6100)



**Elise - decha Boardercross**

- Tailgrab Air - L1+L2 (300)
- Iguana Air - L1+R1 (300)
- Japan Air - L2+R1 (300)
- Crail Air - L1+R1+R2 (300)
- Canadian Bacon Air - L2+R1+R2 (300)
- Experimental Air - L1+L2+R1+R2 (300)
- Sinful Indy Air - L2+□ (600)
- Tail Wag Air - L1+L2+□ (600)
- Holy Crail Air - L1+R1+R2+□ (600)
- Mean Lein Air - L1+L2+R1+□ (600)
- 360 Iffy Stiffy - I|p 360+L2+R2+□ (1300)
- 720 Tailgrab - I|p 720+L1+L2 (2300)
- 360 Nosegrab to Late Tailgrab - I|p 360+R1+R2 ⇒ L1+L2 (2100)
- Back Flip Stalefish to Late Indy - d 360+L1 ⇒ L2 (2600)
- 360 Roast Beef Jerky Air - I|p 360+L1+L2+R2+□ (1300)
- 540 Spin - I|p 540 (1430)
- 360 Canadian Back Bacon - I|p 360+L2+R1+R2+□ (1430)
- Back Flip 360 - I|p 360+d 360 (1690)
- Front Flip 360 - I|p 360+g 360 (1690)
- 360 Stalefish - I|p 360+L1 (1300)
- 720 Stalefish to Late Mute - I|p 720+L1 ⇒ R2 (3000)
- Misty - I|p 540+g 360 (3120)
- Rodeo - I|p 540+d 360 (3120)
- Back Flip 360 Method Madness - I|p 360+d 360+R1+□ (3200)
- 900 Iguana - I|p 900+L1+R1 (3000)
- Misty Tailgrab - I|p 540+g 360+L1+L2 (3660)
- Back Flip 360 Stalefish to Late Indy - d 360+L1 ⇒ L2 (2800)
- 720 Japan Air - I|p 720+L2+R1 (2400)
- Back Flip Canadian Bacon - d 360+L2+R1+R2 (2200)
- Front Flip 180 Stiffy - I|p 180+g 360+L2+R2 (2600)
- Double Front Flip Mutation Air - g 720+R2+□ (4000)
- 900 Method to Late Combo Grab - I|p 900+R1 ⇒ R2 ⇒ L2 (4500)
- Misty Rocket - I|p 540+g 360+L1+R2 (3700)
- 900 Experimental - I|p 900+L1+L2+R1+R2 (3300)
- Rodeo Tailgrab - I|p 540+d 360+L1+L2 (3800)
- Front Flip 360 Japan to Late Rocket - I|p 360+g 360+L2+R1 ⇒ R2+L1 (3600)
- Misty Mute - I|p 540+g 360+R2 (3500)
- 900 Indy - I|p 900+L2 (3400)
- Back Flip 360 Mute to Late Indy - I|p 360+d 360+R2 ⇒ L2 (3700)
- Back Flip 360 Nosegrab - I|p 360+d 360+R1+R2 (3200)
- 1080 Mutation to Late Sinful Indy - I|p 1080+R2+□ ⇒ L2+□ (5000)
- Full on 900 - I|p 900+g 360 (5700)
- 1080 Unethical Experimental - I|p 1080+L1+L2+R1+R2+□ (4000)
- Double Rodeo Experimental - I|p 1080+d 720+L1+L2+R1+R2 (6500)
- Double Misty Method to Late Indy - I|p 1080+g 720+R1 ⇒ L2 (7000)
- 1080 Lein - I|p 1080+L1+L2+R1 (4400)
- Misty 900 - I|p 900+g 360 (4100)
- Double Back Flip Experimental - d 720+L1+L2+R1+R2 (5200)
- Misty 720 Holy Crail - I|p 720+g 360+L1+R1+R2+□ (5000)
- Misty 1080 - I|p 1080+g 360 (4500)



**Hiro - decha Alpine**

- Method Air - L2 (300)
- Nosegrab Air - L1+L2 (300)
- Nuclear Air - L1+R2 (300)
- Rocket Air - L1+L2+R2 (300)
- Cross Air - L1+L2+R1+R2 (300)
- Sinful Indy Air - R1+□ (550)
- Mean Lein Air - R1+L2+□ (600)
- Holy Crail Air - L1+L2+R1+□ (600)
- Cross The Road Air - L1+L2+R1+R2+□ (600)
- 360 Spin - I|p 360 (950)
- 360 Sinful Indy - I|p 360+R1+□ (1220)
- 360 Cross Air - I|p 360+L1+L2+R1+R2 (1570)
- 180 Made in Japan Air - I|p 180+L2+R2+□ (1380)
- 180 Stalefish to Late Mute - I|p 180+R2 ⇒ L1 (1460)
- Front Flip Indy - g 360+R1 (1900)
- 360 Flying Squirrel - I|p 360+L1+R1 (1400)
- 360 Holy Crail - I|p 360+L1+L2+R1+□ (1430)
- 360 Cross The Road - I|p 360+L1+L2+R1+R2+□ (1500)
- Back Flip - d 360 (1690)
- Front Flip - g 360 (1690)
- Back Flip Made in Japan - d 360+L2+R2+□ (2260)
- 540 Nuclear Air - I|p 540+L1+R2+□ (2280)
- 720 Nuclear Air to Late Mean Lein Air - I|p 720+L1+R2 ⇒ L2+R1+□ (2640)
- Back Flip 360 Tailwag to Late Method - I|p 360+d 360+R1+R2+□ ⇒ L2 (2890)
- Front Flip Lein - g 360+L2+R1 (2140)
- Back Flip 360 - I|p 360+d 360 (2640)
- 1080 Spin - I|p 1080 (3860)
- 360 Nuclear Reactor - I|p 360+L1+R2+□ (2320)
- 720 Stalefish - I|p 720+R2 (2360)
- Tailwag to Late Nosebleed Air - R1+R2+□ ⇒ L1+L2+□ (2150)
- Back Flip 360 Flying Squirrel - I|p 360+d 360+L1+R1 (3130)
- FFlip 360 TG to Late Unethical Exp - I|p 360+g 360+R1+R2 ⇒ L1+R1+R2+□ (3450)
- Front Flip 360 FlySq to Late UnExp - I|p 360+g 360+L1+R1 ⇒ L1+R1+R2+□ (3620)
- 720 Experimental to Late Holy Crail - I|p 720+L1+R1+R2+□ ⇒ L1+L2+R1+□ (3950)
- Front Flip 360 Method Madness - I|p 360+g 360+L2+□
- Misty - I|p 540+g 360 (3120)
- Rodeo - I|p 540+d 360 (3120)
- Rodeo 720 - I|p 720+d 360 (3600)
- Front Flip Cross The Road - g 360+L1+L2+R1+R2+□ (3920)
- Double Back Flip Rocket - d 720+L1+L2+R2 (3690)
- Double Front Flip Cross The Road - g 720+L1+L2+R1+R2+□ (5140)
- 900 Tail Wag to Late Nosebleed - I|p 900+R1+R2+□ ⇒ L1+L2+□ (5360)
- Dbl FFlip 720 CTR to LS FlySq - I|p 720+g 720+L1+L2+R1+R2+□ ⇒ L1+R1+□ (7030)
- Triple Back Flip - d 1080 (5700)
- Rodeo Tailwag - I|p 540+d 360+R1+R2+□ (4110)
- Back Flip Nosebleed to Late Tailwag - d 360+L1+L2+□ ⇒ R1+R2+□ (4350)
- Double Front Flip 360 Method Madness - I|p 360+g 720+L2+□
- Double Back Flip CTR to Late NukeR - d 720+L1+L2+R1+R2+□ ⇒ L1+L2+□ (6780)
- Double Front Flip 720 SI to LC - I|p 720+g 720+R1+□ ⇒ L1+L2+R1+R2 (7040)
- Double Rodeo - I|p 1080+d 720 (6220)



**Jurgen - decha Boardercross**

- Mute Air - L1 (300)
- Tailgrab Air - R1+R2 (300)
- Stiffy Air - L1+R1 (300)
- Flying Squirrel Air - L2+R2 (300)
- Crail Air - L1+R1+R2 (300)
- Slob Air - L1+L2+R1 (300)
- Rocket Air - L1+L2+R2 (300)
- Method Madness Air - L2+□ (520)
- Mutation Air - L1+□ (580)
- Skinned Flying Squirrel Air - L2+R2+□ (620)
- 540 Crail - I|p 540+L1+R1+R2 (1730)
- 360 Nuclear - I|p 360+L1+R2 (1410)
- Unethical Experimental Air - L1+L2+R1+R2+□ (1180)
- 180 Rocket Booster - I|p 180+L1+L2+R2+□ (1400)
- Back Flip - d 360 (1690)
- 540 Stalefish - I|p 540+R2 (1830)
- 180 Lein to Late Nuclear - I|p 180+L2+R1 ⇒ L1+R2 (1520)
- 360 Stiffy - I|p 360+L1+R1 (1270)
- 360 Tail Wag - I|p 360+R1+R2+□ (1680)
- Front Flip - g 360 (1690)
- 720 Experimental - I|p 720+L1+L2+R1+R2 (2290)
- 720 Iffy Stiffy - I|p 720+L1+R1+□ (2420)
- 900 Method Madness - I|p 900+L2+□ (2920)
- Back Flip Mutation - d 360+L1+□ (2290)
- Front Flip Made in Japan - g 360+L2+R1+R2+□ (2260)
- 900 Flying Squirrel - I|p 900+L2+R2 (2790)
- 720 Slob Air - I|p 720+L1+L2+R1 (2430)
- Front Flip Lein - g 360+L2+R1 (2050)
- Back Flip Rocket - d 360+L1+L2+R2 (2070)
- 1080 Spin - I|p 1080 (2860)
- 900 Tail Wag - I|p 900+R1+R2+□ (3080)
- Misty - I|p 540+g 360 (3120)
- Rodeo - I|p 540+d 360 (3120)
- Misty Nuclear Reactor - I|p 540+g 360+L1+R2+□ (3710)
- Front Flip 360 Exp to Late Slob - I|p 360+g 360+L1+L2+R1+R2 ⇒ L1+L2+R1 (3810)
- Rodeo Holy Crail - I|p 540+d 360+L1+R1+R2+□ (3960)
- Rodeo Mutation - I|p 540+d 360+L1+□ (3740)
- Front Flip 360 Rocket Booster - I|p 360+p 360+L1+L2+R2)+□ (3440)
- Misty Holy Crail - I|p 540+g 360+L1+R1+R2+□ (3850)
- Rodeo Unethical Experimental - I|p 540+d 360+L1+L2+R1+R2+□ (3830)
- Front Flip 360 Nuclear to Late Lein - I|p 360+g 360+L1+R2 ⇒ L2+R1 (4060)
- Back Flip 360 NuclearR to L-M Lein - I|p 360+d 360+L1+R2+□ ⇒ L2+R1+□ (4330)
- Misty 720 Iffy Stiffy - I|p 720+g 360+L1+R1+□ (4330)
- Misty Flying Squirrel to Late Iffy Stiffy - I|p 540+g 360+L2+R2 ⇒ L1+R1+□ (4350)
- Misty Sk FlySq to L-Un Exp - I|p 540+g 360+L2+R2+□ ⇒ L1+L2+R1+R2+□ (4970)
- Full on 900 Mute to Late Stiffy - I|p 900+g 720+L1 ⇒ L1+R1 (6820)
- Tripped Out 900 Stiffy to Late Crail - I|p 900+d 720+L1+R1 ⇒ L1+R1+R2 (7160)
- Double Rodeo Nosebleed - I|p 1080+d 720+L1+L2+□ (7360)
- 900 Skinned Flying Squirrel - I|p 900+L2+R2+□ (4140)
- Double Rodeo Filet O'Stalefish - I|p 1080+d 720+R2 (6760)



**JP - decha Freestyle**

- Stalefish Air - R2 (300)
- Mute Air - L1 (300)
- Roast Beef Air - L1+R2 (300)
- Rocket Air - L2+R1+R2 (300)
- Iguana Air - L1+L2+R1 (300)
- Japan Air - L1+L2+R2 (300)
- Tail Wag- R1+R2+□ (600)
- Roast Beef Jerky - L1+L2+□ (600)
- Rocket Booster Air - L2+R1+R2+□ (600)
- 180 Method - I|p 180+L2 (800)
- 540 Tailgrab - I|p 540+R1+R2 (1880)
- 540 Spin - I|p 540 (1430)
- 360 Indy - I|p 360+R1 (1370)
- 180 Nosegrab - I|p 180+L1+L2 (1010)
- 360 Roast Beef - I|p 360+L1+R2 (1370)
- 180 Lein - I|p 180+L2+R1 (1010)
- 540 Crail - I|p 540+L1+R1+R2 (1760)
- Back Flip - d 360 (1690)
- Nosegrab to Late Tail Wag - L1+L2 ⇒ R1+R2+□ (1480)
- 720 Spin - I|p 720 (1910)
- 900 Spin - I|p 900 (2370)
- Back Flip 360 - I|p 360+d 360 (2640)
- Front Flip Roast Beef to Late Tailgrab - g 360+L1+R2 ⇒ R1+R2 (2710)
- 720 Flying Squirrel - I|p 720+L2+R2 (2720)
- Front Flip Indy - g 360+R1 (2090)
- 720 Nosegrab - I|p 720+L1+L2 (2410)
- Front Flip 360 Flying Squirrel - I|p 360+g 360+L2+R2 (3000)
- Misty 720 - I|p 720+g 360 (2700)
- Back Flip Stiffy - d 360+L1+R1 (2160)
- 720 Crail - I|p 720+L1+R1+R2 (2580)
- Misty - I|p 540+g 360 (3120)
- 900 Iguana - I|p 900+L1+L2+R1 (3310)
- Front Flip 360 Lein to Late Stalefish - I|p 360+g 360+L2+R1 ⇒ R2
- Rodeo - I|p 540+d 360 (3120)
- 900 Roast Beef Jerky - I|p 900+L1+R2+□ (3160)
- Back Flip 180 Exp to Late Crail - I|p 180+d 360+L1+L2+R1+R2 ⇒ L1+R1+R2 (3340)
- 900 Flying Squirrel to Late Stiffy - I|p 900+L2+R2 ⇒ L1+R1 (3350)
- Back Flip 360 Nosegrab to Late Mute - I|p 360+d 360+L1+L2 ⇒ L1 (3570)
- Rodeo Lein - I|p 540+d 360+L2+R1 (3640)
- Front Flip 360 Nosebleed - I|p 360+g 360+L1+L2+□ (3410)
- Misty 1260 - I|p 1260+g 360 (5030)
- Double Rodeo Mute - I|p 1080+d 720+L1 (6650)
- Misty 720 Experimental - I|p 540+g 360+L1+L2+R1+R2 (6740)
- Montezuma 1260 - I|p 1260+d 720 (8280)
- Rodeo Roast Beef to Late Lein - I|p 540+d 360+L1+R2 ⇒ L2+R1 (4320)
- F-Flip 360 U-Exp to L-Exp - I|p 360+g 360+L1+L2+R1+R2+□ ⇒ L1+L2+R1+R2 (4660)
- Front Flip 360 Exp to Late Tailgrab - I|p 360+g 360+L1+L2+R1+R2 ⇒ R1+R2 (4260)
- Misty 1080 Rocket - I|p 1080+g 360+L2+R1+R2 (4740)
- Rodeo 720 Nosegrab to Late Iffy Stiffy - I|p 720+d 360+L1+L2 ⇒ L1+R1+□ (4990)
- Triple Front Flip Method - g 1080+L2 (5800)



**Zoe - decha Boardercross**

- Indy Air - R1 (300)
- Stalefish Air - R2 (300)
- Tailgrab Air - R1+R2 (300)
- Stiffy Air - L1+R1 (300)
- Flying Squirrel Air - L2+R2 (300)
- Melancholy Air - L2+R1 (300)
- Japan Air - L1+L2+R1 (300)
- Experimental Air - L1+L2+R1+R2 (300)
- Tail Wag Air - R1+R2+□ (600)
- Holy Crail Air - L1+R1+R2+□ (600)
- Back Flip - d 360 (1690)
- 540 Japan Air - I|p 540+L1+L2+R1 (1800)
- 720 Spin - I|p 720 (1910)
- 540 Indy - I|p 540+R1 (1800)
- Back Flip Japan Air - d 360+L1+L2+R1 (1980)
- 540 Stiffy - I|p 540+L1+R1 (1820)
- Front Flip Crail - g 360+L1+R1+R2 (1990)
- Front Flip - g 360 (1620)
- 540 Experimental - I|p 540+L1+L2+R1+R2 (1940)
- 180 Swiss Cheese - I|p 180+L1+L2+R2 (1210)
- Back Flip 360 Crail - I|p 360+d 360+L1+R1+R2 (2970)
- 720 Gleeful Melancholy - I|p 720+L2+R1+□ (2880)
- Front Flip 180 Sinful Indy - I|p 180+g 360+R1+□ (2690)
- 1080 Spin - I|p 1080 (2860)
- 900 Swiss Cheese - I|p 900+L1+L2+R2 (2880)
- Front Flip Tailgrab - g 360+R1+R2 (2010)
- Front Flip 360 Flying Squirrel - I|p 360+g 360+L2+R2 (3000)
- 900 Spin Tail Wag - I|p 900+R1+R2+□ (2980)
- Back Flip 180 Roast Beef - I|p 180+d 360+L1+R2 (2540)
- Back Flip Unethical Experimental - d 360+L1+L2+R1+R2+□ (2450)
- 900 Stiffy - I|p 900+L1+R1 (3070)
- Misty - I|p 540+g 360 (3120)
- 900 Skinned Flying Squirrel - I|p 900+L2+R2+□ (3400)
- Back Flip 360 Nosebleed Air - I|p 360+d 360+L1+L2+□ (3670)
- 720 Holy Crail Air - I|p 720+L1+R1+R2+□ (3840)
- Rodeo - I|p 540+d 360 (3120)
- Rodeo Iffy Stiffy Air - I|p 540+d 360+L1+R1+□ (3720)
- 900 Roast Beef Jerky - I|p 900+L1+R2+□ (3560)
- Misty Tailgrab - I|p 540+g 360+R1+R2 (3550)
- Front Flip 360 Indy to Late Mute - I|p 360+g 360+R1 ⇒ L1 (3590)
- Back Flip 180 Tailgrab to Late Nosebleed - I|p 180+d 360+R1+R2 ⇒ L1+L2+□ (4300)
- 1080 Tail Wag to Late Nosebleed - I|p 1080+R1+R2+□ ⇒ L1+L2+□ (5000)
- Front Flip 360 M-Madto Lt MiJapan - I|p 360+g 360+L2+□ ⇒ L1+L2+R1+□ (5000)
- Double Back Flip Skinned Flying Squirrel to Late Indy - d 720+L2+R2+□ ⇒ R1 (6000)
- Double Front Flip Iffy Stiffy to Late Stalefish - g 720+L1+R1+□ ⇒ R2 (6200)
- Rodeo 900 Exp to Late IStiffy Air - I|p 900+d 360+L1+L2+R1+R2 ⇒ L1+R1+□ (6500)
- Tripped Out 900 Tailgrab - I|p 900+d 720+R1+R2 (7000)
- Full On 900 Made in Japan - I|p 900+g 720+L1+L2+R1+□ (7200)
- Misty 720 SwCheese to LGleeful Mel- I|p 720+g 360+L1+L2+R2 ⇒ L2+R1+□ (7500)
- Rodeo 720 NG to Late Made in Japan - I|p 720+d 360+L1+L2 ⇒ L1+L2+R1+□ (8400)



**Kaori - decha Freestyle**

- Flying Squirrel Air - L2+R2 (300)
- Stalefish Air - R2 (310)
- Stiffy Air - L1+R1 (310)
- Nuclear Air - L1+R2 (310)
- Crail Air - L1+L2+R1 (320)
- Japan Air - L2+R1+R2 (330)
- Canadian Back Bacon Air - L1+R1+R2+□ (720)
- Rocket Booster Air - L1+L2+R2+□ (730)
- Gleeful Melancholy - L2+R1+□ (760)
- Holy Crail Air - L1+L2+R1+□ (790)
- 360 Nuclear Reactor - I|p 360+L1+R2+□ (1590)
- 540 Sinful Indy - I|p 540+R1+□
- Experimental to Late Canadian Bacon Air - L1+L2+R1+R2 ⇒ L1+R1+R2 (1270)
- 360 Flying Squirrel - I|p 360+L2+R2 (1280)
- Back Flip - d 360 (1690)
- 360 Tailgrab - I|p 360+R1+R2 (1410)
- Front Flip - g 360 (1690)
- Back Flip Mute - d 360+L1 (1980)
- 360 Canadian Bacon - I|p 360+L1+R1+R2 (1350)
- Canadian Bacon to Late Japan - L1+R1+R2 ⇒ L2+R1+R2 (1150)
- Front Flip Nuclear - g 360+L1+R2 (2990)
- 720 Flying Squirrel - I|p 720+L2+R2 (2740)
- 720 Melancholy - I|p 720+L2+R1 (2500)
- Front Flip 360 - I|p 360+g 360 (2690)
- Back Flip Indy - d 360+R1 (2040)
- Front Flip Japan - g 360+L2+R1+R2 (2140)
- 720 Stiffy - I|p 720+L1+R1 (2390)
- 540 Unethical Experimental - I|p 540+L1+L2+R1+R2+□ (2860)
- 540 Rocket - I|p 540+L1+L2+R2 (2030)
- 720 Canadian Bacon - I|p 720+L1+R1+R2 (2510)
- Back Flip 360 Nosegrab - I|p 360+d 360+L1+L2 (3040)
- 900 Melancholy to Late Nuclear - I|p 900+L2+R1 ⇒ L1+R2 (3360)
- 900 Nosebleed - I|p 900+L1+L2+□ (3490)
- Back Flip Unethical Experimental - d 360+L1+L2+R1+R2+□ (3630)
- 900 Canadian Back Bacon - I|p 900+L1+R1+R2+□ (3900)
- 900 Stiffy to Late Flying Squirrel - I|p 900+L1+R1 ⇒ L2+R2 (3960)
- Rodeo - I|p 540+d 360 (3120)
- Front Flip Tailgrab - g 360+R1+R2 (3060)
- 900 Stiffy - I|p 900+L1+R1 (3040)
- Back Flip 360 Gleeful Melancholy - I|p 360+d 360+L2+R1+□ (3610)
- Misty Canadian Back Bacon - I|p 540+g 360+L1+R1+R2+□ (4230)
- Misty Can B-Bacon to Late Japan - I|p 540+g 360+L1+R1+R2+□ ⇒ L2+R1+R2 (4230)
- Rodeo Tailgrab to Late Nosebleed - I|p 540+d 360+R1+R2 ⇒ L1+L2+□ (4730)
- Misty Japan to Late Combo Grab - I|p 540+g 360+L2+R1+R2 ⇒ R1 ⇒ L2+R2 (5290)
- Misty Uneth Exp to L-Melancholy - I|p 540+g 360+L1+L2+R1+R2+□ ⇒ L2+R1 (5560)
- 900 Uneth Exp to L-Made in Ja - I|p 900+L1+L2+R1+R2+□ ⇒ L2+R1+R2+□ (5600)
- Double Front Flip 720 Experimental - I|p 720+g 720+L1+L2+R1+R2 (6640)
- Rodeo Melancholy to Late Nuclear - I|p 540+d 360+L2+R1 ⇒ L1+R2 (4450)
- Double Misty Melancholy - I|p 1080+g 720+L2+R1 (7470)
- Double Rodeo Can-Bac to L MiJapan - I|p 1080+d 720+L1+R1+R2 ⇒ L2+R1+R2 (7880)



# ISS PRO EVOLUTION 2

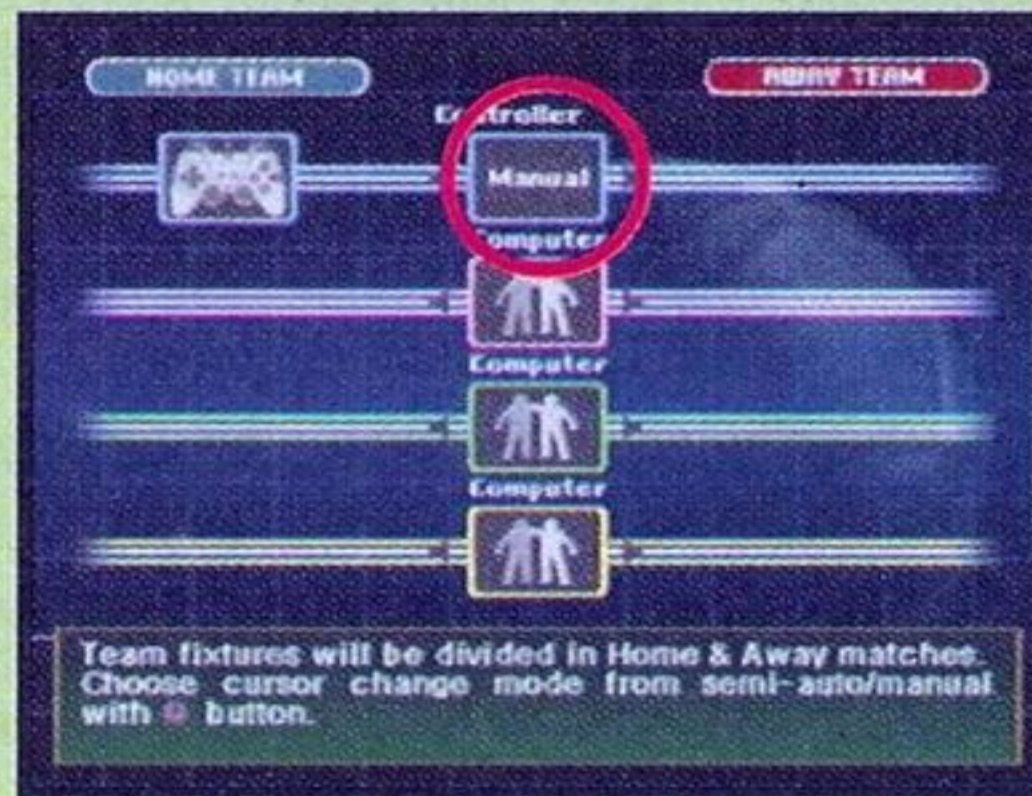
Pomimo tego, że nowy produkt KCET nie różni się zbyt wiele od poprzednika postanowiłem napisać ten poradnik. Nie jest on przeznaczony dla starych wyjadaczy (choć może i oni czegoś się z niego dowiedzą), a raczej dla tych którzy pierwszy raz zetknęli się z tą naj... naj... naj... Po prostu zetknęli się z ISS PRO EVO 2.

txt: Marcellus

Nie będę tu opisywał poszczególnych trybów rozgrywki. Są one tak oczywiste, że nie ma się nad czym rozwodzić. Zajmę się samą esencją gry: zagraniami, sterowaniem czy wykonywaniem statycznych elementów gry. Oczywiście same suche wiadomości nie spowodują, że od razu zaczniecie wygrywać. Nie obędzie się bez wielu godzin treningu i kilkuset meczów rozegranych z kumplami czy konsolą. Gra jest trudna i pewnie dlatego tak bardzo nie podoba się wielbicielom FIFA, gdzie wszystko opiera się na schematach i jest tylko jeden, słuszny sposób na strzelenie gola. Tu można strzelić bramkę na nieskończoną ilość sposobów. Dość powiedzieć, że rozegrałem już ponad 3000 meczów w oba ISS'y Pro Evo i nadal zdarza mi się przecierać oczy ze zdumienia po jakiejś rewelacyjnej bramce czy kiwce. Ta gra daje po prostu niesamowitą satysfakcję i wyzwala prawdziwe emocje (o czym może zaświadczyć kilka moich pokiereszowanych padów). Dlatego zapoznajcie się z tekstem, a potem siadajcie do padów i ćwiczcie. Pamiętajcie przy tym, że piłka jest okrągła, a bramki są dwie i dopóki piłka w grze wszystko może zdarzyć się.

## STEROWANIE CZYLI JAK ZMUSIĆ CHŁOPAKÓW DO POSŁUSZEŃSTWA

Są dwa rodzaje sterowania: manual i semi - manual. Przelączone  na ekranie wyboru pada (można tam także ustawić się w roli trenera - głowa pod krawatem, lub współpracować z zawodnikami sterowanymi przez konsolę - wybieramy dla siebie pada a potem na kolejnych pozycjach ustawiamy ikonkę z kołkami). Manual oznacza, że musisz samodzielnie przelączać się pomiędzy zawodnikami w obronie. W semi - manual zaś konsola sama przelącza się pomiędzy zawodnikami. Zawsze na tego, który jest bliżej piłki. Wybór należy do ciebie, w manualu masz większą kontrolę nad zawodnikami ale musisz się błyskawicznie orientować. W semi masz mniej roboty ale nie zawsze będziesz zadowolony z wyborów jakich dokonuje konsola (tekst pod tytułem "przeląc się, przeląc się... @#\$%^&!!", będzie często w użytku).



## Pierwsze kroki

Klawisze kierunkowe lub lewa gałka analogowa - poruszanie zawodnikiem.  
R1 - sprint.

L1 - przelączenie między zawodnikami.

R2 +  lub  - przesuwanie całego zespołu do przodu (do gry ofensywnej) lub cofanie do defensywnej. Efekt tego zabiegu jest widoczny na barze pod nazwiskiem zawodnika.

Przypomnę tylko, że atak to ten kierunek, który oznacza szpic tego paska.

L2 +  lub  lub  lub X - ustawianie taktyki lub zmiana formacji. Efekt (oprócz innego sposobu gry) to pojawienie się koło nazwiska zawodnika symbolu włączonej właśnie taktyki.

## Bez piłki, piłka w powietrzu

X - próba odebrania piłki, podanie głową.

- próba odebrania piłki i wezwanie zawodnika do pomocy, główka defensywna lub strzał głową i strzały specjalne (nożyce, przewrotka, szczupak, wolej).

- wślizg.

- wyjście bramkarzem.

## W posiadaniu piłki

X - podanie po ziemi. Można rozgrywać bez przyjęcia piłki - wystarczy, że zanim gała dotrze do adresata znów naciśniesz X, a odda on piłkę kolejnemu zawodnikowi. Ten sposób działa również z  i .

- strzał (siła strzału zależy od czasu trzymania przycisku), wybiecie piłki na oslep (na własnej połowie).

- podanie górą (siła podania zależy od czasu trzymania przycisku), wybiecie piłki (tylko pod własnym polem karnym), dośrodkowanie: naciśnięte raz - wysokie, dwa razy - średnie, trzy razy - po ziemi (tylko pod polem karnym przeciwnika).

- podanie na dobiegnięcie, podanie wzdłuż bramki (tylko pod polem karnym przeciwnika, biegnąc równoległe do linii bocznej boiska i gdy nie ma przed zawodnikiem innego gracza tej samej drużyny).

## Zagrania specjalne

R1 - w momencie gdy piłka po podaniu (płaskim) jest bardzo blisko zawodnika spowoduje, że przepuści on piłkę między nogami.

L1 + X: 1 - 2 - rozegranie "z klepki" między dwoma zawodnikami, oba podania po ziemi.

L1 + : 1 - 2 górą, jak wyżej, ale drugie podanie czyli oddanie, jest zrobione górą.

L1 + : podanie górą na dobiegnięcie.

L1 + : strzał lobem, wysoki.

Tyf + : strzał lobem, płaski. Użyteczny tylko podczas sprintu, w przeciwnym wypadku zawodnik zamiast strzelić odwróci się i strzeli słabo lub niecelnie.

L1, L1: drybling (przekładanka), tylko podczas normalnego biegu.

- gdy pasek strzału jest naciągnięty - powoduje skasowanie strzału a zawodnik normalnie przyjmuje piłkę.

+ X, lub  i gdy pasek jest już naciągnięty X: zwód do strzału, zawodnik symuluje, że będzie strzelał, a potem przetrzuca piłkę na drugą nogę. Przydatne do kładzenia bramkarzy lub obrońców w polu karnym.

Wypuszczenie piłki: podczas sprintu dwa razy naciśnięty kierunek, w którym biegniesz spowoduje, że zawodnik wypuści sobie piłkę kilka metrów do przodu.

## TRENER MARCELLUS RADZI

► Najlepszym sposobem poruszania się z piłką jest normalny bieg. Zawodnik daje się łatwo kontrolować. Nie znaczy to, że masz w ogóle nie używać sprintu. Stosuj sprint wtedy, gdy przed tobą nie ma żadnego przeciwnika.

► Wysokie podanie na dobiegnięcie jest dobre do rozrzucaania piłki na skrzydła, nie używaj go jednak zbyt często do przetrzucania piłki nad obrońcami w kierunku bramki. Nie łapią się na to tak jak w ISS Pro Evo. Bramkarze też lepiej reagują i przechwytyją takie podania.

► Morderczą bronią jest 1 - 2, szczególnie w okolicy pola karnego. Stosuj je nagminnie, komputer łatwo daje się na nie nabierać. Żywi przeciwnicy też, choć już nie jest tak słodko.

► Strzałami można, w pewnym stopniu, kierować. Dużo zależy od nogi, którą zawodnik strzela. Z prawej strony najlepiej strzelają zawodnicy lewonozni, a z lewej strony - prawonozni (piłka idzie w długi róg). Zawsze lepiej jest przetrzucić sobie piłkę na mocniejszą nogę, ale nie zawsze jest na to czas. Po strzale można spróbować podkręcić piłkę w żądanym kierunku naciskając klawisze kierunkowe. Siła strzału jest kwestią wyczucia. Bardzo lekkie strzały (szczurki) sprawdzają się w tłoku pod bramką i w sytuacji jeden na jeden. Choć nie zawsze, jeżeli bramkarz podbiegnie stosunkowo blisko to ma szansę na obronę. Najlepiej jest strzelać szcurka gdy tylko bramkarz ruszy w naszym kierunku z linii bramkowej lub gdy jest w połowie (mniej więcej) między strzelcem, a bramką.

► W obronie nie naciskaj X w momencie, gdy twój zawodnik dobiegnie do przeciwnika po tym jak ten przyjął już piłkę i jest odwrócony plecami do bramki. Piłki raczej nie odbierze, a zatrzyma się na chwilę i będzie łatwy do ominięcia. Poczekaj aż on zrobi pierwszy ruch i wtedy spróbuj odebrać mu piłkę. Nie trzymaj także non stop R1 + X lub R1 + , bo twój zawodnik zamiast odebrać piłkę przeciwnikowi będą za nim podążać jak ogon za kometa. Odpuść na moment i spróbuj zejść go od przodu.

► Przy dośrodkowaniach nie trzymaj R1, nic tym nie wskórasz. Próbuj normalnie dojść do pozycji pozwalającej na strzał. Patrz na punkt, w którym piłka spadnie i próbuj przeciąć jej lot kilka metrów przed lądowaniem.

► Próbuj wychodzić do podań po ziemi. To konieczność, w przeciwnym wypadku obrońca prawie zawsze cię wyprzedzi. To samo tyczy się podań po ziemi trójkątem w pole karne (wzdłuż bramki). Przed podaniem patrz na swojego napastnika i spróbuj wyprzedzić obrońcę aby wyjść na pozycję do strzału.

## STAŁE FRAGMENTY GRY

### Rzuty różne

X - podanie po ziemi do najbliższego zawodnika

- dośrodkowanie (siła zależy od czasu przytrzymania przycisku)

Dół +  - mocne dośrodkowanie po ziemi (jak wyżej)

Góra +  - wysokie, dokładniejsze dośrodkowanie (jak wyżej)

W zależności od tego jakie dośrodkowania wolisz, dochodzące czy odchodzące od bramki, dobieraj zawodników wykonujących rzuty różne. Dochodzące: lewa strona - prawonozni, prawa strona - lewonozni. Odchodzące: lewa strona - lewonozni, prawa strona - prawonozni.



### Rzuty wolne

Sprawa się komplikuje. Rzuty wolne są bardzo trudnym sposobem na zdobywanie bramek. Na dokładkę jest dużo sposobów na ich wykonanie. Potrzeba wiele godzin treningu, aby dojść do przyzwoitego poziomu ich egzekwowania. Można podzielić je na dwie kategorie:

#### ► 16m - 26m

Dół +  - strzał lobowany, nad murem. Najdokładniejszy ale lekki, czyli powolny i gdy jest źle wykonany łatwo wyłapuje go bramkarz.

- normalny strzał, wykonywać wtedy gdy piłka jest bliżej górnej granicy dystansu (powyżej 22 metrów).

Góra +  - mocny, płaski strzał. Gdy będzie wykonany jak szcurek może przejść pod murem (szczurka pod murem radzę wykonywać tylko wtedy gdy dystans jest poniżej 20m, choć z większych odległości też czasem wpadnie). Wprawdzie szansa na to, że piłka przejdzie pod murem jest niewielka ale jak już tak się stanie... Satysfakcja gwarantowana.

► 26m i więcej

□ - normalny strzał, do trafienia pomiędzy 26 a 30m, dalej już mało efektywny.  
 Góra + □ - mocny strzał, obowiązkowa silna rotacja piłki. Używać powyżej 30m.

Do wykonywania rzutów wolnych staraj się wybrać zawodnika o dużej celności strzału (Accuracy - 17 i więcej) i, w przypadku dużej odległości, także sile uderzenia (Power - 18 i więcej). Powinien także bardzo dobrze podkręcać piłkę (Curving - 18 i więcej). Zawsze staraj się strzelać w róg przeciwny od bramkarza. Jest jeden wyjątek: mocny strzał z bliskiej odległości - nie da się strzelić nim nad murem, ale można posłać piłkę tuż koło bramkarza omijając mur. Reszta zależy od treningu. Tylko wiele godzin spędzonych na monotonnym sprawdzaniu kolejnych rodzajów strzału w połączeniu ze zmianą kąta, siły i odległości przyniesie wam sukces.



Z rzutów wolnych można także podawać, co jest lepszym wyborem niż strzał z beznadziejnej pozycji: X - normalne podanie, ○ - podanie górą, △ - podanie na dobiegnięcie.

DOBIERANIE SKŁADU I TAKTYKI. CZYLI KIM, KIEDY I JAK GRAĆ

Menu: Formation Setting

Member Change - zmiana zawodników, przed meczem dowolnie, w trakcie spotkania maksymalnie trzy zmiany.

- GK - bramkarz
- CB - środkowy obrońca
- SB - boczny obrońca
- DH - defensywny pomocnik
- SH - boczny pomocnik
- OH - ofensywny pomocnik
- WG - skrzydłowy
- CF - środkowy napastnik



Większość zawodników może grać na kilku pozycjach, zależy to tylko od tego gdzie zechcecie go umieścić i od jego możliwości. Nie polecam jednak zmieniać im pozycji o więcej niż jedną, góra dwie w obie strony (CB może grać jako SB i ewentualnie jako DH, a WG spokojnie poradzi sobie jako CF i SH).

Forma

Czerwona strzałka - zawodnik w rewelacyjnej dyspozycji.

Pomarańczowa strzałka - forma powyżej przeciętnej.

Zielona kreska - zwykła dyspozycja, piłkarz gra na miarę swoich możliwości i nic ponadto

Niebieska strzałka - nie najlepiej, potrafi zagrać bardzo dobrze, ale także zepsuć banalną sytuację.

Czarna strzałka - na ławę, konieczna jest zmiana na innego zawodnika.



Kontuzje

Podczas meczu zdarzają się kontuzje. Jak przytrafi się lekka to pół biedy, zawodnikowi spadną fizyczne współczynniki. W przypadku ciężkiej kontuzji gracza trzeba zmienić. Ten rodzaj kontuzji w rozgrywkach Master League i pucharach oraz lidze wyklucza zawodnika na kilka spotkań.

Select Kicker

Wybór wykonawców stałych fragmentów gry  
 FK - rzut wolny: S - bliski (16m - 30m), L - daleki (31m - 41m).  
 CK - rzut różny: R - prawy, L - lewy.  
 PK - rzut karny.

Select Captain

Wybór kapitana drużyny, nie ma żadnego wpływu na jego grę. Uhonoruj tym swego ulubionego zawodnika lub tego, który często ratuje drużynę przed utratą bramek (u mnie Desailly lub Barthez), lub kogo tylko chcesz.

Formation

Change - zmiana formacji, wybierz ustawienie dla swych podopiecznych. Pomyśl o ich możliwościach i składzie kadrowym. Dla początkujących radzę wybrać ustawienie defensywne. Po nabraniu doświadczenia w przerywaniu ataków przeciwnika można przejść do bardziej ofensywnych ustawień. Oczywiście wybór formacji w ostateczności i tak należy do trenera, czyli ciebie.

Defence Type

Wybór sposobu w jaki zawodnik ma bronić:

Zone Mark - zwykle krycie strefowe, zawodnik będzie pilnował swojego kawałka boiska.

Covering - zawodnik zajmie się pierwszym zawodnikiem, który pojawi się w okolicy i to jego będzie pilnował

Man Mark - krycie indywidualne, gracz jest przypisany do jednego zawodnika i to jego będzie starał się upilnować. Są dwa rodzaje krycia indywidualnego: Normal i Aggressive.

Normal: gracz pilnuje swego przeciwnika dopiero w okolicy pola karnego (do pilnowania napastników, dla środkowych obrońców).

Aggressive: pilnuje przeciwnika cały czas (do pilnowania rozgrywających, dla defensywnych pomocników).



Offence Attitude

Mentalność zawodników wyrażona strzałkami. Strzałka do tyłu oznacza, że będzie on pilnował swojej pozycji i gdy tylko odda piłkę - natychmiast wróci (ważne w przypadku obrońców). Zwykła kreska to mentalność neutralna, zawodnik będzie starał włączać się do akcji ofensywnych i w razie potrzeby wracał do defensywy (głównie pomocnicy). Strzałka do przodu oznacza, że zawodnik jest nastawiony na atak i tylko o tym myśli. Lepiej się wystawia, próbuje wyjść na pozycję i uwolnić od obrońcy (dla napastników i skrzydłowych).

Position Edit

Możesz tutaj ustawić swoich zawodników tak, jak ci się podoba. Ale nie tylko, możesz też przypisać jednemu i tylko jednemu z obrońców jedną z funkcji: SW lub LIB. SW to sweeper i jego podstawowym zadaniem jest naprawianie wszelkich błędów popełnionych przez pozostałych obrońców. Musi być szybki i świetnie bronić, bo jego pozycja jest najważniejsza na boisku. Powinien być cofnięty kilka metrów za pozostałych obrońców.

LIB to po prostu libero czyli dowódca zespołu. To on odpowiada za defensywę i on rozpoczyna akcje zaczepne. Ten sposób gry jest już bardzo rzadko spotykany. Podobnie jak sweeper powinien być szybki i dobry w defensywie, ale musi też nieźle podawać.



WYBÓR STRATEGII, TAKTYKI I SPOSOBU GRY

Strategy Settings

Są dwa rodzaje ustawień Manual i Semi - Auto. Polecam tylko manual. Semi Auto powoduje, że gra sama zmienia taktyki i ustawienia w zależności od sytuacji na boisku. Nie polecam, bo można bardzo łatwo się zagubić.

Mamy do wyboru następujące strategie:

- Centre Attack - atak środkiem boiska, dobry na dośrodkowania, ale tylko wtedy gdy w akcję zaangażują się boczni obrońcy lub pomocnicy, a reszta graczy jest skupiona w środku.

- Right/Left Side Attack - atak prawą lub lewą stroną boiska. Jeżeli preferujesz, którąś ze stron boiska to wybierz odpowiednią taktykę, a twoi ludzie na niej właśnie się skupią.

- Opp. Side Attack - siłą tego ataku jest zmiana skrzydła, którym atakujesz. Prowadzisz atak lewą stroną i twoi zawodnicy skupiają się właśnie tu, ale jeden z nich zostaje na słabszej bronionym skrzydle. Wystarczy przerzucić piłkę na "słabsze" skrzydło i wykorzystać nadarzącą się sytuację.

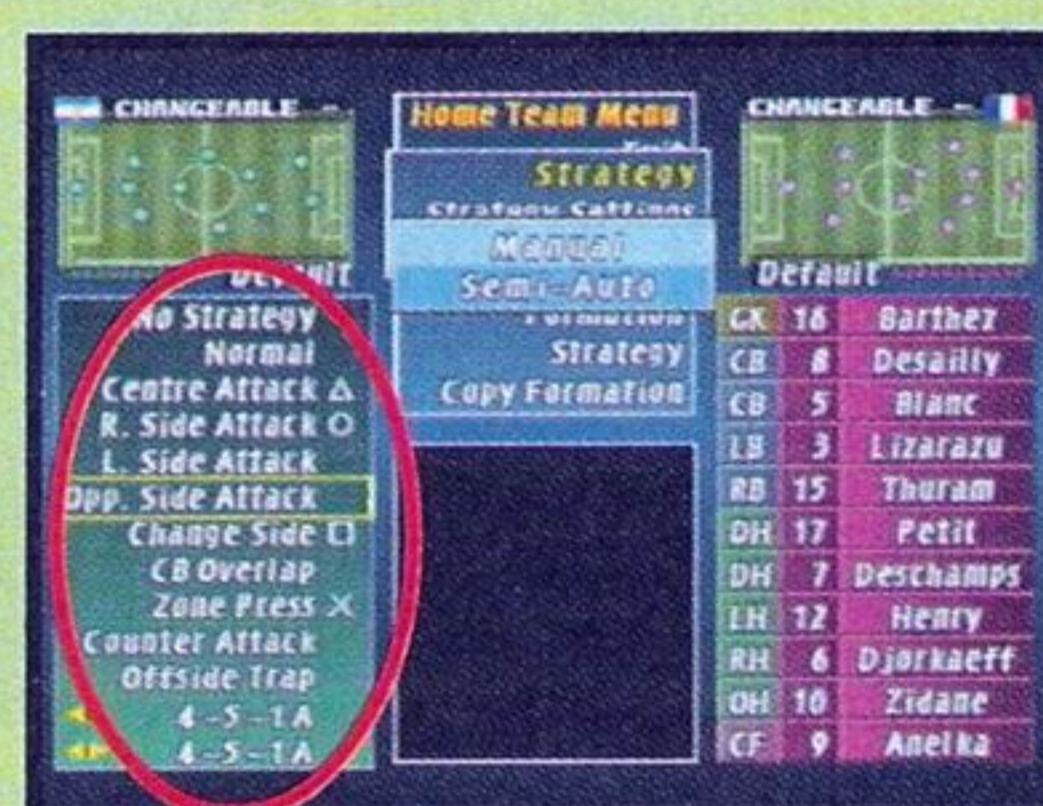
- Change Side - zamiana pozycji. Napastnicy, skrzydłowi lub boczni pomocnicy zamieniają się pozycjami (zależy od ustawienia). Dobre do zmylenia obrońców gdy przeciwnik ma ustawione indywidualne krycie.

- CB Overlap - twój środkowy obrońca będzie robił wycieczki pod pole karne przeciwnika. Bardzo fajne do stworzenia liczebnej przewagi, ale zdradliwe w przypadku kontrataku przeciwnika. Ryzyko należy do ciebie.

- Zone Press - po prostu pressing. Twoi zawodnicy będą starali się bardzo naprzykrzać przeciwnikowi. Świetne do utrudniania gry krótkimi podaniami.

- Counter Attack - kontratak, (według opinii fachowców, nasza reprezentacja ma najlepszy kontratak w Europie!). Ta taktyka opiera się na długich podaniach z głębi pola (z pominięciem drugiej linii). Gdy przeciwnik cię gniecie, zastosuj tę taktykę, a mina szybko mu zrzędzie.

- Offside Trap - pułapka ofsajdowa. To proste: twoi zawodnicy będą starali się złapać przeciwników na spalonym. Bardzo trudna taktyka, włączana tylko na moment i wszystko od tego momentu zależy. Fajne gdy chcesz zirytować przeciwnika, który gra z kontrataku lub podaniami na dojskie. Bardzo jednak niebezpieczne. Łatwo jest się pomylić i zostawić przeciwnika sam na sam z bramkarzem.



Off. and Def. Level - ustawienia ofensywy i defensywy

- Manual - o sposobie gry decydujesz samodzielnie.

- Auto Defence - twoja drużyna będzie zawsze bardziej skupiona na obronie niż na ataku.

- Normal - równowaga sił pomiędzy atakiem a obroną.

- Auto Offence - frontalny atak przez cały mecz.

Teraz już możesz zaczynać mecz. Powodzenia!

**Wprawdzie VALKYRIE PROFILE recenzowaliśmy już jakiś czas temu, gra zasługuje na większe przedstawienie. Dorwijcie ją - to jedna z najciekawszych pozycji na PSX'a minionego roku. Oraz prawdziwa uczta dla fanów nordyckiej mitologii. Dziś pierwsza płytka - za miesiąc druga część opisu. txt: Flik**



## POCZĄTEK

Rozkoszuj się filmikami, aby w przerwie wyjść i zaraz wejść do domu oraz odbyć dwie proste walki. Jedną z Ghoulem, drugą z Lombertem. Dopiero kiedy przeniesiesz się do Artolia Mountains Ruins zacznie się prawdziwa gra. Idź w prawo i wejdź do drugiego pokoju zabierając stamtąd Vegetable Seeds. Leć w prawo i wejdź po schodach. Ruszaj w lewo i zabierz z pokoju Iron Barred Key. Wróć teraz na sam początek do pierwszych drzwi. Wejdź tam i kluczem otwórz kraty w środku. Zeskocz teraz na dół z lewej i weź z półki zawartość dwóch skrzyń (Vegetable Seeds i Book of Everlasting Life). Leć w prawo i uderz w słup zasłaniający drogę. Dostaniesz 500 Event Experience. Skorzystaj z przejścia. Wejdź na platformę jeżdżącą nad kolcami i wskocz na półkę ze skrzynią (Element Scepter). Skocz w prawo i wejdź do przejścia by zabrać Fox Glove i Fire Lance. Wróć tam gdzie uderzałeś w słup i leć w lewo. W wysokim pokoju, w którym się znajdziesz używaj kryształów lodu aby dostać się na górę i zabrać Savory, Nightshade, Angelo Curio i Quartz Gem.

Teraz wyjdź stąd. Wejdź na górę (tak jak szedłeś) i ruszaj w prawo przejściem, które dotąd blokował słup. Weź ze skrzyń u góry Treasure Search i Vegetable Seeds. Przejdź teraz przejściem i ruszaj w prawo. Wejdź po drabinie do niszy z prawej i weź Lapis Lazuli. Wskocz stąd, wejdź po drabinie i ruszaj w prawo. Zrób save i biegnij w prawo. Czekać będzie tu na ciebie szeryf (Elder Vampire) i jego słudzy (Dragon Servant). Użyj kombinacji ataków, aby przelamać Combo Guard strażników, a potem wykończ wampira. Po walce będziesz mógł otworzyć skrzynię z prawej i zabrać lub wysłać do Odina znalezione artefakty. Polecam to drugie rozwiązanie, gdyż dostajemy za to EE i nie wpływa to ujemnie na nasze postacie. Jednak wybór należy do ciebie. Kiedy zrobisz co trzeba, wróć na mapę świata i naciśnij start by zacząć pierwszą część przygody.

## CZĘŚĆ 1

Teraz ruszaj do Lassen. Przenosząc się tu będziesz mógł obejrzeć piękną historię i zdobyć nowego członka do drużyny: Belenusa. Wracając do Lassen i wchodząc do domu Belenusa staniesz się właścicielem kwiatu (Pressed Flower), który chroni właściciela przed trucizną. Teraz wciel Belenusa do drużyny i trenuj go tak, by jego wartość wynosiła co najmniej 50 (musisz zredukować mu wszystkie zalety, a zalety - rozwinąć) i miał na maksymalnym poziomie trzy cechy: Identify, Leadership i Tactics. Radzę ci uzbroić go w jakiś lekki miecz np: Broad Sword. Kiedy tylko osiągnie wymagane parametry, zajmij się szkoleniem następnej postaci jaką jest Llewelyn. Tak naprawdę Belenusa będziesz musiał wyteleportować dopiero w drugiej części, jednak im wcześniej zaczniesz, tym lepiej. Teraz jednak przenieś się do Solde Catacombs. Jedynymi przeciwnikami na tym etapie są potwory zwane Dragon Servant. Są mistrzami blokowania, dlatego dobrze jest zaczynać kombinacje od Belenusa, który zazwyczaj łamie ich Combo Guard. Najlepiej jednak likwidować je za pomocą czarów Jelandy.

Wskocz do dziury z prawej i biegnij przejściem z lewej, gdzie zeskocz na dół (na półce u góry jest skrzynka). Przeczytaj napis na tablicy i idź przejściem. Rozwal szczątki z lewej i przeciągnij kamień z prawej na koło gdzie leżały szczątki (1000 EE za każdy). Wyjdź z przejścia i ruszaj w lewo (u góry jest Avoid). Idź znowu przejściem i przesun kamień na koło z lewej. Wróć i wślizgnij się przez dziurę z lewej. Idź do góry i przesun głaz. Biegnij w prawo i zabierz z góry Fire Lance. Zepchnij kolejny głaz i postaw go na kole. Wróć na górę i idź w prawo. Z półek u góry zabierz Broad Sword i Eye of Heaven. Rozbij statuetkę diabelka (5000 EE) i leć w prawo. Zeskocz teraz na dół i zrób save (kup potrzebne eliksiry), by ruszyć w prawo. Zabierz Element Scepter i idź przejściem. Spotkasz tu dwóch szamanów (Drow Shaman) i małpoluda (Rampathicus). Czarami Jelandy atakuj szamanów, a resztą drużyny - małpę. Nie zapomnij o uzdrawianiu, gdyż dwa ataki Fire Lance szamanów mogą uśmiercić jedną z twoich postaci. Po walce oddaj Odinowi trzy artefakty ze skrzyń obok i wyjdź po drabinie na górę (zabierz jeszcze ze skrzyni obok Frigid Damsel i Magic Pow). Kiedy będziesz na mapie świata naciśnij

start i ruszaj w wyznaczone miejsce, czyli do Forest of Woe. Na szczęście nie spotkasz tu żadnych nowych wrogów, więc nie ma się czym martwić. Z lewej zabierz Eye of Heaven i biegnij w prawo. Przywłaszcz sobie Icicle Edge i ruszaj przejściem. Wejdź do przejścia z prawej. Ruszaj teraz w lewo, by zrobić save i zaopatrzyć się w eliksiry. Podążaj cały czas w lewo, a dotrzesz do trzech śniegowych małpoludów (Insane Yeti). Są wrażliwi na ogień - wykorzystaj to. Wróć się dwoma przesiekami i ruszaj w lewo. W pierwszym przejściu znajdziesz Lapis Lazuli, a w drugim dwa egzemplarze Element Scepter. Wróć na mapę i zrób to samo co zwykle, aby znaleźć się w Cave of Oblivion. Za każdym razem kiedy tu wchodzisz możesz zastać inny układ lochów i przedmiotów do znalezienia. Jeśli nie znalazłbyś nic, to tylko zabij potworki dla doświadczenia. Potem przenieś się na mapę i naciśnij start, aby trafić do Crell Monferaigne. Obejrzyj tu wzruszającą wstawkę o miłości, a zdobędziesz Llewelyna (jeśli chcesz go już szkolić, daj mu Superior Crossbow). Jeśli wrócisz potem na polanę gdzie stali Llewelyn i jego ukochana, znajdziesz naszyjnik (Goddess Pendant). Przenieś się na mapę i zrób co trzeba, a będziesz mógł lecieć do: Weepin' Lyly Meadow. Obejrzyj scenę (coś się dzieje z Valkyrią) i wróć na mapę. Leć do Artolii i z domu Arngrima zabierz Smoczy Miecz (Dragon Slayer). Możesz teraz odpocząć naciskając start w menu lub poćwiczyć trochę drużynę przenosząc się do miejsc, które już odwiedzałeś.

## CZĘŚĆ 2

Wysłuchaj co ma ci do powiedzenia Freya i jeśli Belenus ma odpowiednie parametry wyślij go i przyłącz Llewelyna. Leć teraz do Artolii i popatrz na scenkę, a dostaniesz nowego kompana: Lawfera. Przenieś się teraz do Dragoncastle Caverns. Postaraj się tu w pierwszej kolejności wykańczać Banshee. Potem zajmuj się potworami typu Mounstrous Viper i Venomous Spider. Atakuj głównie magią Jelandy. Idź w lewo i zejź po drabinie do pierwszej odnogi z lewej. Podążaj tym szlakiem, aż dojdiesz do drabiny. Miń ją (prowadzi do wyjścia) i wskocz do dziury w podłodze. Ruszaj w prawo i wejdź do przejścia. Teraz idź w lewo. W niszach u góry znajdziesz Lapis Lazuli, Fire Storm, a także Fox Glove i Element Scepter. Nie zapomnij zachować gry. Wyjdź z wnętrza ruszaj w lewo (skrzynia). Biegnij w prawo (save). Wykwiupij się teraz w Smoczy Miecz i zeskocz do dziury, by zabić tam smoka: Lesser Dragon (jeden cios i gad zdechnie). Uwolnij dwa artefakty i weź zawartość trzech skrzyń z lewej. Możesz teraz wyjść i udać się do Hai Lan. Przypatrz się tu scenie, a zdobędziesz nowego człowieka: Juna. Wróć na mapę i wciśnij start, a będziesz mógł ruszać do Nethov Swamp. Uważaj tu na Pongo Rubustus. Te małpy potrafią wiele znieść, więc zalecam specjale. Mantrap Plants atakuj za pomocą czarów, gdyż są nie tylko wytrzymałe, ale i groźne. Stwory typu Figment wykańczaj ręcznie, gdyż są raczej odporne na magię. Idź w lewo i ruszaj przejściem. Leć w prawo i weź Shadow Servant, a potem ruszaj w lewo. Wbiegnij po krętej drodze w prawo i zabierz Holy Crystal. Wejdź do przejścia i zabierz Charge. Wróć po krętej drodze na dół i biegnij w prawo, by wyjść przejściem. Idź cały czas w lewo i nie wchodź do przejść. Zaskave'uuj grę i biegnij w prawo. Uderz w drzewo (EE), przeskocz na drugą stronę i idź przejściem w tle zabierając wcześniej Eye of Heaven. Przeskocz przez drzewo z lewej i zabierz Element Scepter. Wróć na skarpe za złamanym drzewem i idź przejściem do ekranu. Zrób save z prawej i leć w lewo. Teraz ruszaj przejściem. Zeskocz na dół i stań do walki ze smokiem- zombie (Zombie Dragon). Wyjmij Smoczy Miecz i zabij gada tak jak poprzednio. Po walce odeślij dwa artefakty leżące z prawej do Odina. Wróć na mapę i wciśnij start. Jeśli Belenus jest już dobrze wyszkolony, wyślij go do Asgardu. Nie zapomnij

wytrenować go w odpowiednich cechach. Na koniec możesz przenieść się do Cave of Oblivion. Może tym razem znajdziesz tam coś wartościowego, nigdy nie wiadomo.

## CZĘŚĆ 3

Od Freyi dostaniesz wytyczne co do cech, jakie posiadać ma Llewelyn. Kiedy będziesz mógł go odesłać, zrób to bezwzględnie. Na początku (naciskając wcześniej start) przenieś się do: Camille Village. Uważaj na Knight Fiend i Lesser Vampire. Są bardzo mocni i wytrzymali. Stosuj kombosy i specjale. Jednak w pierwszej kolejności wykańczaj Drow Shaman. Jeśli stoją z tyłu, staraj się ich chociaż ogłuszyć lub zatruć. Obejrzyj filmik, a zdobędziesz Kashela. Kiedy zostaniesz wyrzucony na mapę świata, wróć do wioski i wejdź na cmentarz. Biegnij w lewo, a zostaniesz właścicielem miecza (Vainlayer). Ruszaj teraz do lochów, które znajdują się z lewej strony. W środku idź najpierw w prawo, by zabić smoka (nie zapomnij o Smoczym Mieczu) i wziąć ze skrzyni Bastard Sword. Ruszaj w lewo i wejdź do przejścia by wziąć Defend. Wyjdź stąd i ruszaj w lewo. Przeskocz zamrażającą statuetkę i omiń dwa promienie. Wejdź do przejścia i ruszaj w prawo (omiń zamrażające przeszkadzajki). Omiń przejście (potem będziesz tu wracał) i idź w prawo. W końcu dotrzesz do zapy i oka. Utwórz tu kryształ z lodu, tak by promień z galki odbił się i zamroził zaporę. Rozbij ją teraz i ruszaj w prawo. Zejź na dół i idź w lewo. Zabij smoka i ze skrzyń wyjmij trzy rzeczy: Dragon Slayer, Eye of Heaven i Sap Guard. Z prawej znajdziesz Warhammer i Ticky Step. Wróć teraz do przejścia, które minąłeś i wejdź do niego. Podłóż tu kryształ, by tak jak poprzednio zamrozić zaporę. Idź w lewo i podłóż kryształ w tym samym miejscu co poprzednio. Następny przyklej do sufitu, w miejscu gdzie odbija się promień. Kolejny sopelek postaw na podłodze (oczywiście w miejscu odbicia), a ostatni na zaporze (u góry).

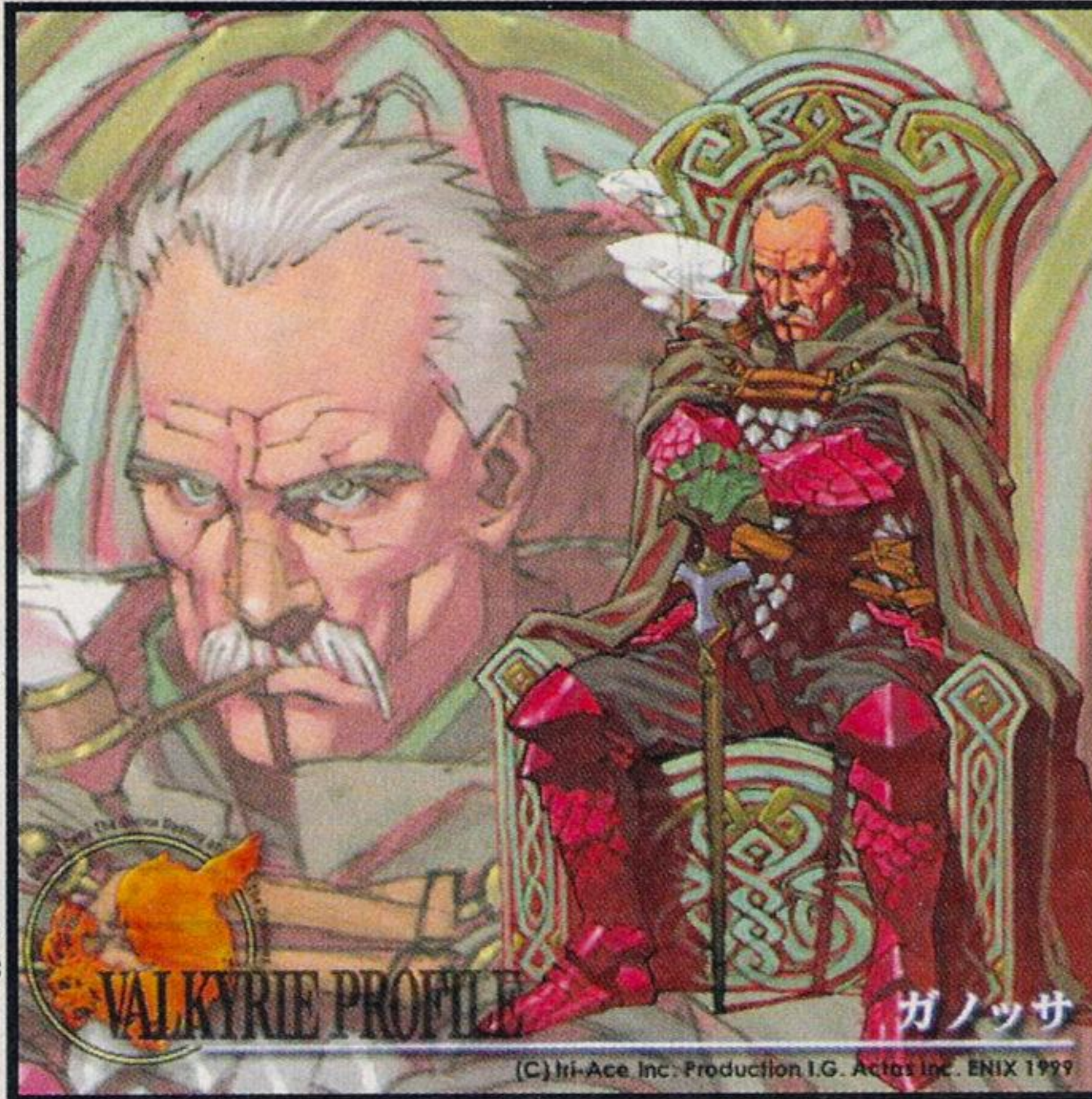
Kiedy zamroziš barierę, rozwal ją i leć w lewo. Zejź po schodach i rozwal kolejną barierę (zamrażając ją najpierw) i podążaj w tym samym kierunku do save. Teraz odbij w prawo i idź przejściem do kolejnego punktu save, a dotrzesz do bossa: Demona (Greater Demon). Jeśli masz miecz Demon Slayer to nie będzie problemu. Jednak gdybyś go przegapił to musisz wykończyć demona w regularnej bitwie. Stosuj kombosy, specjale i nie zapomnij o uzdrawianiu. Przenieś się do Hai Lan i wejdź na plażę, aby zdobyć Fragment of Lapis Gem. Teraz leć do Goria Cult HQ. Jeśli masz sprawne palce to nie będziesz musiał walczyć z żadnym ze stworków. Biegnij w prawo i wejdź do dolnego przejścia, by wziąć Eye of Heaven. Wyjdź z niego i idź w



prawo. Miń kolejne rozgałęzienie i weź ze skrzyni Guts. Wróć i idź górnym przejściem. Leć w prawo i zrób save. Wejź po schodach i ruszaj w prawo. Po drodze miniesz zwodzony most (zapamiętaj to miejsce). Idź dalej, a w ostatnim pokoju po lewej znajdziesz Sap Power. Wróć na rozgałęzienie i ruszaj dolnym przejściem. Leć cały czas w prawo, a dojdiesz do kolejnego bossa: wampira (Elder Vampire) i jego trzech kulek (Will O Wisps). Na początku musisz pozbyć się trzech kulek. Atakuj je kombosami i specjalami, tak by jeden twój atak równał się śmierci jednego wroga (kiedy kulom schodzi energia wybuchają odbierając ci mnóstwo energii). Po walce wampir ucieknie na zwodzony most. Biegnij tam teraz i wykończ drania, stosując kombosy i specjale. Ruszaj teraz do Crell Monferaigne. Wejź do miasta, a zdobędziesz Janusa. Potem wróć tu i wejź do domu Janusa, a staniesz się właścicielem Raven. Biegnij teraz do Cave of Oblivion. Może dopisze ci szczęście. Kiedy spenetrujesz kolejne lochy wyszukaj na mapie Brahm's Castle i poleć tam. Na przejście zamku masz tylko cztery minuty, radziłbym więc nie wdawać się w zbędne walki z potworkami. Na początku biegnij w prawo. Wejź do pierwszego przejścia i biegnij w lewo. Za kurtyną znajdziesz skrzynię z Unicorn Horn. Teraz skieruj się w prawo. Wejź do przejścia na dole i zabierz z pokoju Burgundy Flask. Biegnij dalej w prawo i z kolejnego pokoju na dole zabierz Beast Fangs. Teraz wejź na schody, aby zabrać z pokoju u góry Combo Counter i Nightshade. Zejź schodami w dół i ruszaj przejściem w dół cztery razy. Biegnij w prawo by zrobić save (jeśli masz mniej niż trzy minuty to nakup tylko potrzebnych rzeczy). Ruszaj teraz w lewo (zapamiętaj pierwsze drzwi po drodze), by na końcu znaleźć Flare Beselard. Wróć do zapamiętanych drzwi i przejdź przez nie. Idąc w prawo pozwiędzaj pokoje zabierając Vegetable Seeds i Throw. Wejź teraz na schody i skocz w prawy róg na półkę. Idź w prawo i kiedy zobaczysz ogromnego wojownika wejź do pokoi obok zabierając z nich Warhammer, Lapis Lazuli, i Mithril Ore, a dopiero potem stań z nim do walki. Bydle (Ram Guardian) jest bardzo silne (zabija jednym uderzeniem) i wytrzymałe. Najlepsza taktyka na niego to użyć czaru zamieniającego w kamień i stosować kombosy oraz specjale. W razie gdyby padła ci jakąś postać, używaj wskrzeszania. Kiedy zabijesz szeryfa ruszaj w lewo i zrób save. Podążaj dalej w lewo, a włączysz się scena gdzie będziesz mógł walczyć z Brahmsem. Odmów mu tej przyjemności, bo, szczerze mówiąc, nie masz na razie szans i opuść zamek. Jeżeli zostały ci jakieś periody to albo odpocznij, albo potrenuj w lochach.

## CZEŚĆ 4

Teraz będziesz musiał rozstać się z Jelandą (wytrenuj jej odpowiednie cechy). Prawdopodobnie będziesz mógł odesłać ją już teraz, ale radziłbym ci poczekać aż zdobędziesz Lorentę, która spokojnie może zająć jej miejsce. Na początku, używając duchowej koncentracji, przenieś się do Villnore, gdzie zdobędziesz Aelię. Możesz teraz udać się do Cave of Oblivion i spróbować szczęścia po raz kolejny. Kiedy przetrząsniesz lochy leć do Black Dream Tower. Musisz uważać tu na eksplodujące kule Will O Wisps (najlepiej je omijać). Na Harpy stosuj kombosy i specjale bo to twarde sztuki. Idź najpierw cały czas w prawo, potem skorzystaj z przejścia i leć w lewo. Znowu przejdź przejściem i w prawo. Potem wejź do pierwszego z prawej przejścia. Weź z prawej miecz Vain Slayer. Leć teraz na koniec w lewo i weź Auto Item. Wróć się tam gdzie był Vain Slayer i wejź do pierwszego po lewej przejścia. Weź z podłogi Hit i wejź po paszczach na górę (skorzystaj z liny), by wziąć Quartz Gem. Kiedy będziesz na górze idź w lewo, a potem skorzystaj z przejścia. Biegnij teraz w prawo do pierwszego przejścia, z którego weź Dancing Sword. Wyjź stąd i leć do przejścia z lewej. Teraz biegnij w prawo do kolejnego przejścia i znów w prawo do ostatniego przejścia (zrób save'a). Teraz czeka cię walka z bossami (Wise Sorcerer i dwa razy Dragon Tooth Warrior). Za pomocą Smoczego Miecza wykończ dwóch bydlaków z przodu i użyj kombosów oraz specjal na czarownika (jeśli padnie ci któraś postać, przywróć ją do życia). Po pokonaniu wrogów uwolnij artefakty i wyjdź z komnaty szeryfa. Wróć się teraz do przejścia, które minąłeś po drodze, aby zdobyć kilka rzeczy ukrytych w skrzyniach. Kiedy to zrobisz, będziesz mógł opuścić te nieprzyjemne lochy i udać się do Hai Lan. Zdobędziesz tu Nanami, a kiedy wrócisz się - dostaniesz artefakt. Teraz leć do Cave of Thackus. Kłopoty mogą sprawić ci tu tylko kraby giganty (Giant Crab). Jednak są one nieodporne na ogień. Wiedząc to, nie powinieneś mieć większych problemów. Ruszaj w lewo, a po słupach dostaniesz się wyżej. Idź teraz przejściem, a potem wskocz do basenu. Kucnij na podwodnej lili



i uderz w nią. Skacz w prawo i pogadaj z duchem czarownika (zrób save). Biegnij przejściem i wejź do wody. Podbiegnij do ostatniej lili i zrób to samo co przedtem. Biegnij w lewo i wskocz do wody. Przejdź przejściem i podążaj po wodą w lewo. Wejź do kolejnego przejścia i używając lili dostań się do skrzyni, w której jest Flare Beselard. Wróć tam gdzie wskakiwałeś do wody i po lili wyjdź w lewo. Kiedy droga rozdzieli się na górną i dolną, idź tą drugą. Kiedy staniesz przed wodospadem strzel w kule po jego drugiej stronie i wróć do górnego przejścia. Zamknij tu służę i wskocz do dziury. Idź w lewo, aż dojdiesz do pentagramu. Wróć się do czarownika i pogadaj z nim. Teraz znowu biegnij do pentagramu i przygotuj się do walki z bossami: ośmiornicą i krabami (Kraken i 3 razy Giant Crab). Mając Janusa w drużynie zatruj ośmiornicę, a kraby wykończ czarami ogniowymi. Postacie, które padną przywracaj do życia. Kiedy zostanie już sama ośmiornica stosuj kombosy. Użyj koncentracji duchowej i udaj się do Flencburga. Będąc świadkiem wydarzeń, zdobędziesz Lorentę (przyłącz ją do drużyny (świetnie posługuje się czarami). Kiedy obejrzyś wszystko staniesz przed kolejnymi lochami do spenetrowania, tym razem w wieży Lezarda. Uważaj na przeciwników Wise Sorcerer i wykańczaj ich najpierw. Potem zajmij się Blood Sucker, bo te bestyjki lubią ogłuszać. Najpierw zrób save, a potem wejź do drzwi obok (to winda). Wsiądź na pierwszym przystanku i wyjdź przejściem. Teraz leć w prawo, aby zmierzyć się z bestią (Manticore). Wyjmij Miecz Bestii (Beast Slayer) i zabij kreaturę jednym cięciem. Biegnij w prawo i weź Book of Everlasting Life. Zjedź windą na dół (obok save) i leć w lewo. Wejź do windy i wsiądź na kolejnym przystanku, aby zabrać ze skrzyni Warhammer i Eye of Heaven. Wsiądź do windy i jedź jeszcze raz. Wsiądź i idź przejściem. Ruszaj w prawo i weź Splash. Ruszaj w lewo i zabij po drodze smoka (nie zapomnij o Smoczym Mieczu). Teraz przejdź przez drzwi. Leć w prawo i zejź ze schodów by odbić w lewo. Pomiń pierwsze drzwi skorzystaj z drugich. Leć cały czas w prawo. Potem skorzystaj z przejścia i ruszaj w lewo. Dojdiesz do kolejnej bestii (Manticore). Wykończ ją i weź ze skrzyni za nią Nightshade i Frigid Damsel. Wróć do drzwi które pominąłeś, a dostaniesz się do windy. Wsiądź na drugim przystanku. Wyjź i weź Bastard Sword, Citrine i Icicle Edge. Wejź znowu do windy i wsiądź na drugim przystanku. Biegnij w lewo i zabij dwa smoki. Weź Teaching of Asa. Leć w prawo i skorzystaj z przejścia. Zabij bestię i biegnij w lewo by skorzystać z drzwi prowadzących do góry. Idź schodami w prawej i wykończ bestię. Teraz odbij w lewo i uderz w statwę mieczem (12000EE). Wróć do drzwi. od których szedłeś schodami i biegnij w lewo. Skorzystaj z przejścia i leć znowu w lewo. Wejź do przejścia i zrób save. Zabierz także Dancing Sword, Lapis Lazuli i Citrine. Idź w lewo i zejź po schodach, gdzie wykończ dwa smoki. Wejź do pomieszczenia, które zaślaniały i uderz kolejną statwę. Zaczynaj teraz wracać tam gdzie była winda, a po drodze znajdziesz teleport. Przenieś się nim i leć dwa ekrany w prawo. Wejź po schodach i znowu biegnij dwa ekrany w prawo. Znajdziesz tu Ether Scepter, Creation Gem i Timer Ring. Zaczynaj wracać się tam gdzie były dwie statuy i save. Znajdziesz po drodze kolejny teleport. Skorzystaj z niego i kiedy się przeniesiesz zabierz Base Matel i Normalize. Wejź do przejścia i leć w lewo. Staniesz do walki z tym czubem Lezardem. Będzie stał za dwoma smoczymi wojownikami i rzucał potężne czary. Proponuję ci użyć Gemów (obojętnie jakich) aby zabić Lezarda, a potem zając się wojownikami. Inaczej możesz mieć problemy. Potem pozostaje ci już tylko polecieć do Gerabellum i zobaczyć jak radzi sobie nasz znajomy. Właśnie skończyłeś dysk pierwszy.

## Szkolenie

Dusyczki które zbieramy podczas naszej podróży Valkyrią są głównym tematem gry. Trzeba je szkolić w odpowiednich dziedzinach i podnosić ich wartość (Hero Value). Odbywa się to w Traits za pomocą premiowania dobrych cech i usuwania złych. Do tego wszystkiego służy CP, którego zawsze trochę zostaje po podniesieniu się levelu postaci. Dlatego bohater, którego wysyłamy do Odina musi walczyć przy naszym boku, by mógł się rozwijać do pożądanego poziomu. Podczas wykonywania nietypowych czynności dostajemy specjalne doświadczenie: Event Experience, które zgromadzone jest w Experience Orb i które możemy dowolnie przyznawać podwyższając poziom.

## Walka

Odbywa się na zasadzie mordobitki. Wciskamy kolejno klawisze, a nasze postacie reagują w określony sposób. Kiedy pasek uderzeń w lewym rogu naładuje się możemy odpalić specjale. Z tego też powodu, najlepiej atakować jest wszystkimi naraz. Jednak przeciwnicy często się blokują stosując Combo Guard. Aby "rozbroić" takiego oponenta najlepiej jest zaczynać atak od postaci z szybką bronią (luk, kusza), lub magią, a dopiero później szturmować resztą (i, ewentualnie, odpalać specjale). Warto mieć także zawsze wyuczone trzy umiejętności z Support Skill: First Aid (odnawia energię), Cure Condition (leczy paraliż itd.) i Auto Item (postać sama używa rzeczy z plecaka).

## Czary

Fire Lance - Prosty atak ogniowy, obejmujący wszystkie jednostki.  
 Frigid Damsel - Trzy dość mocne lodowe kolce, atakujące jednego wroga.  
 Shadow Servant - Trzy mocne ataki na każdego wroga, jeden z najlepszych czarów.  
 Stone Torch - Zmienia wroga w kamień na cztery tury. Szkoda że tak rzadko działa.  
 Heal - Uzdrawia całą drużynę.  
 Normalize - Usuwa skutki paraliżu zamrożenia itd.  
 Mystic Cross - Czar atakujący "świętością" (dział na niektóre stwory).  
 Sap Guard - Redukuje obronność wroga.  
 Invoke Feather - Wskrzesza bohatera i daje mu 80 procent energii.  
 Lightning Bolt - Mocny czar atakujący wszystkich wrogów błyskawicą  
 Dampen Magic - Na pięć tu osłabia magię wroga.  
 Reflect magic - Jeśli uda się go rzucić to potrafi odbijać magię oponentów  
 Icicle Edge - Średni czar lodu obejmujący wszystkich.  
 Firestorm - Tak samo jak poprzedni tyle że z gatunku ognistych.  
 Dark Savior - Mocny czar ciemności atakujący jednego wroga.  
 Sacred Jewelyn - Kolejny święty czar, obejmujący tym razem jednego oponenta.  
 Poison Bow - Zatrzuwa wroga i zabiera mu z każdą turą 10 procent energii.

Podczas gry występują także Gemy. Są to kamienie, zawierające różnorakie czary o wielkiej sile. Radzę ci je schować na koniec i używać tylko w sytuacjach podbramkowych (które podają w tekście).

## Dream Team

Moja drużyna składa się oczywiście z Valkyrii, Arngrima i postaci które trzeba szkolić. Arngrim to naprawdę wspaniały wojak i można go sobie zostawić. Jego Two Handed Sword jest dobry, jednak kiedy tylko będziesz mógł, kup mu Claymoore. Dla Valkyrii polecam Waloos Sword. Dobrze jest zawsze mieć w drużynie maga. Na początku może to być Jelandą, potem mamy zaś Lorentę i Mysinę (z tych lepszych). Dobrze jest kupić dla nich Ether Scepter. Do tego składu po wysłaniu wyszkolonej postaci dodaje zawsze Janusa uzbrojonego w Arbalet. Uzbrojenie, tak jak magiczne napoje i biżuterię, możemy kupować w Divine Items w menu kiedy jesteśmy w punkcie save lub na mapie świata. Pieniądze zastępuje tu MP, którego pulę dostajemy po skończeniu każdej części.

Przed wami opis do tej ciekawej gry na PlayStation. Szczerze mówiąc w tej wersji tryb planowania misji nie jest aż tak istotny, jakby chcieli tego autorzy. Ale zawsze warto pobawić się samemu.

txt: Flik

# Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

## UZBROJENIE

W grze występuje wiele rodzajów broni, jednak niewiele z nich nadaje się do efektywnego użytku w walce. Zawsze jednak warto mieć przy sobie granaty ogluszające Flashbangs i te zwykłe - Frag Grenade. Oto najużyteczniejsze typy broni:

### Primary Weapon

**0.45 SMG SD** - Największą zaletą tego karabinu jest szybkość. Jednak posiada on także wadę, jaką jest duży rozrzut.

**Carbine/Mill Carbine** - Jedna z najlepszych spluw. Szybka i celna, posiadająca jednocześnie spory magazynek (30 naboji).

**0.50 AM Rifle** - Połączenie strzelby i karabinu snajperskiego. Dobra do zdejmowania oddalonych od nas wrogów.

**Auto Shotgun** - Jego główną zaletą jest siła. Doskonale sprawdza się w bliskich spotkaniach.

### Secondary Weapon

**0.40 Pistol** - Bardzo poręczny pistolet. Polecam jako drugą broń.

**0.50\0.357 Pistol** - Dwa obrzyny. Ich główną zaletą jest spora siła rażenia.

**0.45 SD Pistol** - Najlepsza z cichych spluw.

## UBRANKA

Kamizelki kuloodporne w RAINBOW SIX dzielą się pod względem stylu i ciężkości. Pierwszego parametru radzę nie ruszać i zostawić takim jaki jest w każdej misji (komandos ubrany na zielono będzie zbyt widoczny na np. śniegu). Co do grubości kamizelek proponuję przywdziać na siebie coś lekkiego, nie utrudniającego ruchów (a co za tym idzie celowania), natomiast ciężkie ubranie dać komandosom sterowanym przez konsolę.

## KILKA RAD

- Wchodząc do pomieszczenia z balkonami, wyślij na rekonesans drugą drużynę, która szybciej i sprawniej od ciebie usunie ewentualnych snajperów czających się u góry.

- Nigdy nie ufaj inteligencji swoich podwładnych. Lepiej odłącz ich i sam wykonaj zadanie.

- Przy wchodzeniu do dużych pomieszczeń, postaraj się robić to ze wszystkich stron naraz. Najlepiej poustawiaj punkty stopu tuż przed drzwiami i wejdź wszystkimi jednocześnie.

- Wychylając się zza rogu, rób to powoli, kolejno ściągając przeciwników pojawiających się w polu widzenia.

- Kiedy wchodzisz do małego pomieszczenia, wrzuć tam granat (pod warunkiem, że nie ma tam zakładników).

## STEROWANIE

### Lewa Galka

Poruszanie się do przodu, tyłu i strafe'owanie. Kiedy ją naciśniesz, będziesz mógł zrobić zbliżenie.

### Prawa Galka

Obracanie głową. Przy wciskaniu nasza postać biegnie.

## JAK PRZECHODZIĆ MISJE?

### Pandora Trigger

Prosta misja polegająca na uwolnieniu zakładników. Możesz bez problemów wykorzystać plan, który oferuje ci kwatery. Musisz tylko uważać na dwa punkty. Tuż przy wejściu są snajperzy na balkonach, których trzeba szybko się pozbyć. Później na rozgałęzieniu z prawej druga drużyna pójdzie lewym przejściem, a ty powinieneś iść prawym, aby osłaniać kolegów. Kiedy dotrzesz do pokoju z zakładnikami, najlepiej wejdź tam sam i wykończ bandziorów. Potem wyprowadź odbitych ludzi.

### Arctic Flare

Kolejne odbijanie ludzi, tym razem z tankowca. Tu także najużyteczniejszy jest plan z bazy. Kiedy obie drużyny będą skradać się do nadbudówki, ściągaj gościa na środku (twoi go nie widzą). Ustaw punkt stopu drugiej drużynie przed pomieszczeniem z zakładnikami, gdyż mogą wejść i narozrabiać. Potem jak zwykle sam uwolnij marynarzy i zaprowadź ich na początek.

### Sand Hammer

Musisz uważać i nie dać dojść twoim ludziom do celu. Siedzi tam facet, który uwolni toksyny, jeśli zareagujesz zbyt wolno. Powinieneś więc zrobić to sam. Jednym z niewralgicznych punktów tej misji jest wielka hala przed korytarzem z toksyniarzem. Wyznacz komandosom ścieżki tak, aby weszli wraz z tobą z dwóch stron.

### Outer Sedition

Wyznacz drugiej drużynie trasę naokoło, tak by spotkanie nastąpiło przed pokojem z zakładnikami. Sam idź do pokoju gdzie powinieneś wyłączyć światło i wykonać zadanie. Włącz noktowizor i ruszaj do pokoju z więźniami (uważaj na hangar). Wparuj do środka i odbij ludzi.

### Perfect Sword

Musisz teraz oswobodzić samolot. Najlepiej zrób to sam (z jednym człowiekiem przy boku), gdyż reszta twoich komandosów raczej zaszkodzi ci niż pomoże. Najpierw zdejmij ludzi na dole (ewentualnie wyślij jednego człowieka, aby zdjął terrorystów z lewej). Odbij zakładniczkę i ruszaj na górę, aby zabrać resztę ludzi.

### Crystal Arc

Ta misja to czysty rekonesans. Jeśli zostaniesz zauważony, będziesz musiał zaczynać od początku. Odłącz resztę drużyny i podążaj sam. Idź do drzwi na

wprost (zamknij je za sobą). Potem biegnij w prawo i przejdź przez pokój ze stołem bilardowym (uważaj na gościa zaczajonego z prawej). Włącz lornetkę na podczerwień i ruszaj na schody. Załóż tu kamerę i idź dalej po schodach do pokoju z prawej. Poczekaj aż strażnicy odejdą i w pokoju z prawej załóż pluskwę. Wyjdź teraz tą samą drogą, którą wszedłeś.

### Defiant Burst

Kolejna misja zwiadowcza. Znowu musisz iść sam. Nie korzystaj z planu, tylko idź lewą stroną całego kompleksu - jest tam mniej strażników. Używaj lornetki na podczerwień, aby nie zostać zauważonym przez strażników. Posiadając doświadczenia z poprzedniego zadania nie powinieneś mieć większych problemów.

### Feral Burn

Ustaw ścieżki dla swoich tak aby zbiegły się na głównym placu przy samochodzie. Zostaw tam dwóch komandosów. Będą zabijać wrogów próbujących dostać się do pojazdu. Sam wraz z partnerem wejdź do hangaru z prawej i przejrzyj wszystkie pomieszczenia ubijając terrorystów.

### Diamond Edge

Kolejne odbijanie zakładników. Możesz korzystać z planu kwatery, Powinieneś zmodyfikować go tylko w jednym miejscu. Wyślij drużynę na dach, gdyż ludzie na nim mogą być dość upierdliwi. Nie zapomnij także zatrzymać swoich ludzi przed pokojem z zakładnikami i samemu ich odbić.

### Silver Snake

Powtórka z Crystal Arc, tyle że tym razem musisz wszystkich wystrzelać. Wyślij drużynę naokoło, by pozdejmowali snajperów z balkonów. Potem wydaj rozkaz by szli inną drogą, a punkt spotkania wyznacz przed ostatnim pokojem. Dwa niewralgiczne punkty to feralny pokój ze stołem bilardowym i ostatni pokój. Do pierwszego musisz się powoli zakraść i z zaskoczenia ściągnąć przeciwnika. W drugim miejscu powinieneś szybko wpaść do pomieszczenia i sprzątnąć dwóch gości z prawej.

### Oracle Stone

Bez wątpienia najtrudniejsza misja w grze. Czysty rekonesans. Pokusiłem się o dokładny opis. Wejdź więc najpierw do bramy z prawej i podejdź do drzwi z lewej. Włącz podczerwień i poczekaj, aż strażnik odejdzie. Otwórz





drzwi i ruszaj prosto, a potem w prawo. Znajdziesz się w pokoju z basenami. Podłóż tu pluskwę w telefonie. Włącz podczerwień i ruszaj drzwiami po prawej. Idź korytarzem aż do drzwi. Teraz poczekaj, aż odejdzie strażnik i wejdź do korytarza w prawym górnym rogu. Dojdiesz do pomieszczenia z obrazem, gdzie powinieneś podłożyć kamerę. Kiedy to zrobisz, pozostanie ci tylko wrócić tą drogą, którą przyszedłeś.

### Temple Gate

Kolejne odbijanie zakładników. Idź według planu kwatery. Uważać musisz tylko w sali teatralnej. Za kurtyną kryją się terroryści, którzy mają na muszce zakładniczkę. Zajdź ich więc z prawej strony, a drugą drużynę wyślij z lewej z niewielkim opóźnieniem, tak abyś mógł zabezpieczyć zakładniczkę. Nie zapomnij zatrzymać swoich przed wejściem do drugiego pomieszczenia z zakładnikami.

### Sargasso Fade

Zaczynasz po drugiej stronie niż wskazuje plan. Wyślij jedną grupę do pierwszego bunkra, a sam idź do dużego budynku. Oczyszcz go z przeciwników i podłóż bombę. Teraz przywołaj drugą drużynę i zejście na sam dół.

### Majestic Gold

Drugą drużynę wyślij naokoło tak, by zdjęli snajperów usadowionych na dwóch murach okalających teren działania. Samemu zajmij się bombami. Nie powinieneś mieć większych problemów.

### Frost Light

Powtórka z misji Oracle Stone. Tym razem możesz sobie pofolgować. Wypuść komandosów na podwórze zamku, a sam skieruj się do pomieszczenia z zakładnikami. Zdejmuj terrorystów, według tego samego schematu jakim posługiwałeś się będąc tu po raz pierwszy.

### Hero Claw

Misja identyczna jak Feral Burn, tyle że bardziej rozbudowana. Ustaw dwójkę ludzi koło samochodu, a sam wykończ resztę rozmieszczoną po budynkach.

### Stone Chasm

Prościutka i krótka misja. Ustaw ścieżki dla obu drużyn tak, aby obeszły łódź z obydwóch stron. Jeśli będziesz działał zdecydowanie, terroryści nie zdążą uruchomić łodzi.

### Zero Gambit

Mimo iż jest to ostanía misja, nie jest wcale najtrudniejsza. Aby ją przejść musisz pamiętać o wszystkich wcześniejszych doświadczeniach. Staraj się zaskoczyć terrorystów z paru stron, gdyż jest ich tu całkiem sporo.

*To by było na tyle. Teraz pozostaje ci już tylko rozkoszować się outrem, lub wrócić do gry i pobawić się w tworzenie własnych taktyk. Powodzenia.*

**Nowy numer już w sprzedaży!**  
**Szukaj nas w kioskach i empikach!**

# FANTASTYKA NAUKOWA PO POLSKU SCIENCE FICTION

NUMER 03(03) KWIECIEŃ 2001

ISSN 1641-4292 INDEX 36360X

CENA 4.99 zł

w tym VAT 7%

ZIMNIAK  
CZTERDZIESTU  
MAŁYCH KOCHANKÓW

KOCHAŃSKI  
SHORTY

PACYŃSKI  
NAGRODA

FALZMANN  
CZY KOBIETY  
POWINNY SŁUŻYĆ  
W WOJSKU?

PONADTO

SZYDA

ZARĘBA

KOZAKOWSKI

MICHAŁOWSKA

ŚWIDZIENIEWSKI

IMPORT: USPIENSKI  
ŚWIATY BRACI STRUGACKICH

## SMOCZE MLEKO

KOMIKS: BOHDANOWSKI GAJOWY NIKITYCZ RECENZJE PUPILEK, GRACZ,  
OCZAROWANIE, SHERWOOD FILM: ŻONA ASTRONAUTY, ROCKY I ŁOŚ SUPERKTOŚ,  
KOSMICZNI KOWBOJE, GOŚCIE, GOŚCIE W AMERYCE FANDOM NAGRODA IM. J. ZAJDLA



9771641429017

**Triple Play Baseball**



**EA Sports Dream Team**  
Wybierz z głównego menu "Single Game". Następnie na ekranie wyboru zespołu wciśnij Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz komentatora.

**Wielkie rękawice**  
Podczas jednego meczu złap dwa razy piłkę lecąc "na szczupaka".

**Pulsująca rękawica (?)**  
Podczas jednego meczu złap trzy razy piłkę lecąc "na szczupaka".

**Duży kij**  
Wybij piłkę na Home Run dwa razy pod rząd.

**Duża piłka**  
Rzucając piłką wyeliminuj pod rząd sześciu pałkarzy.

**Wielka piłka**  
Rzucając piłką wyeliminuj pod rząd dziewięciu pałkarzy.

**Pałca się piłka**  
Rzucając piłką wyeliminuj pod rząd dwunastu pałkarzy.

**Mali gracze**  
Odbij piłkę więcej niż jedenaście razy podczas meczu.

**Inne dźwięki**  
Podczas obiegania baz po wybiciu na Home Run, wciskaj Trójkąt, Kwadrat lub Kółko, aby usłyszeć różne ciekawe dźwięki.

**Rainbow Six Rogue Spear**



**Wybór etapu**  
Rozpocznij grę nie wkładając karty pamięci do konsoli. Wybierz kampanię, a następnie opcję Load Game. Teraz wklep jeden z poniższych kodów, aby dostać się do danego etapu:

- 02 ..... 4yh8h8pyp?h87
- 03 ..... wyl8l8xqh?l8z
- 04 ..... !yp5p5?qh?p8z
- 05 ..... czt5t5hrf?t8z
- 06 ..... kzx5v5prf?x8z
- 07 ..... sz75z5xrf?78z
- 08 ..... 6z?595?rf??8z
- 09 ..... c6dvbvh9d9j
- 10 ..... k6gvfrpsf9g9j
- 11 ..... s6kvjrcf9k9j

Wszystkie etapy: P8H!H!P8P?H!?

**LMA Manager 2001**



**500 milionów funtów**  
Jako imię wpisz FILTHY RICH. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Rating zawodników na poziomie 90%**  
Jako imię wpisz SUPERSTARS. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Szybkie leczenie kontuzjowanych**  
Jako imię wpisz POTIONS. Jeśli kod został wpisany poprawnie,

usłyszysz dźwięk.

**Szybkie budowanie stadionów**  
Jako imię wpisz NO CONSTRUCTION. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Każdy mecz wygrany**  
Jako imię wpisz LUCKY STREAK. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Najlepszy zespół i taktyka**  
Jako imię wpisz EASY LIFE. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Darmowe transfery do twojego klubu**  
Jako imię wpisz YOU THE DADDY. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Szybcy zawodnicy**  
Jako imię wpisz AMPHETAMINE. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Agresywni zawodnicy**  
Jako imię wpisz HARD AS NAILS. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Simpsons Wrestling**



**Bumblebee Man**  
W trybie New Challenger pokonaj Bumblebee Mana, a następnie zapisz stan gry, aby mieć dostęp do nowego zawodnika.

**Moe**  
W trybie Defender pokonaj Moe, a następnie zapisz stan gry, aby mieć dostęp do nowego zawodnika.

**Professor Frink**  
W trybie Champion pokonaj Profesora Frinka, a następnie zapisz stan gry, aby mieć dostęp do nowego zawodnika.

**Ned Flanders**  
W trybie Champion pokonaj Neda Flandersa, a następnie zapisz stan gry, aby mieć dostęp do nowego zawodnika.

**Cheat mode**  
Ukończ tryby New Challenger, Defender oraz Champion, aby odblokować menu z cheatami.

**Shadow of Memories**



**Dodatkowe zakończenie**  
Ukończ grę oglądając pięć podstawowych zakończeń. Pojawi się nowy tryb gry, a gdy go ukończysz, obejrzyś szóste zakończenie.

**Dodatkowe sekwencje FMV**  
Ukończ grę, aby obejrzeć filmik z Tokyo Game Show 2000. Gdy ukończysz grę trzy razy, oglądając inne zakończenia, odblokujesz film z prezentacji Konami w Europie. Ukończ grę oglądając wszystkie możliwe zakończenia (+ szóste dodatkowe), aby zobaczyć kolejny film z TGS 2000. Powodzenia, będzie ci potrzebne.

**Top Gear Daredevil**



**Inne malowanie samochodów**  
W menu głównym wciśnij Dół, Kwadrat, Dół, R1, Prawo, Prawo, Góra, Lewo, Kółko, Kółko, L2, L1, aby zmienić malowanie auta, którym rozpoczniesz grę.

**Motion Blur**  
W menu głównym wciśnij Góra, Lewo, Kółko, Dół, Prawo, Kwadrat, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Kółko, Kwadrat, aby odblokować Motion Blur w opcjach.

**The Geeze**  
Zbierz wszystkie monety na pierwszym levelu w Rzymie.

**P-nut**  
Zbierz wszystkie monety na drugim levelu w Rzymie.

**Froggy**  
Zbierz wszystkie monety na trzecim levelu w Rzymie.

**Super Genius**  
Zbierz wszystkie monety na pierwszym levelu w Londynie.

**Turtle (Garbus)**  
Zbierz wszystkie monety na drugim levelu w Londynie.

**Ricochet (Audi TT)**  
Zbierz wszystkie monety na trzecim levelu w Londynie.

**Fang (Mazda MR2)**  
Zbierz wszystkie monety na czwartym levelu w Londynie.

**Road Shark (Honda S2000)**  
Zbierz wszystkie monety na piątym levelu w Londynie.

**Portabello (Lotus Elise)**  
Zbierz wszystkie monety na pierwszym levelu w Tokio.

**Street Eagle (Porsche 911)**  
Zbierz wszystkie monety na drugim levelu w Tokio.

**Black Widow (Plymouth Prowler)**  
Zbierz wszystkie monety na trzecim levelu w Tokio.

**MDK 2 Armageddon**



**Kurt w bokserkach**  
W menu głównym trzymając L2 + R2 wciśnij kolejno Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat.

**Zmutowane pokolenie**  
Zapauzuj grę i trzymając L2 + R2 wciśnij kolejno Góra, Dół, Prawo, Lewo, X, Trójkąt, Kółko, Kwadrat, Kwadrat + Start.

**Zakręcona kamera**  
Zapauzuj grę i trzymając L2 + R2 wciśnij kolejno X, Kółko, X, Kółko.

**Dziwna kamera**  
Zapauzuj grę i trzymając L2 + R2 wciśnij kolejno Kółko, X, Kółko, X.

**Zwolnione tempo**  
Grając Maxem przytrzymaj R2 i wciśnij Góra, Góra, Góra, Góra.

**Doktor Hawkins robi brzydkie rzeczy...**  
Grając Hawkinsem przytrzymaj L2 + R2 + Lewo + X.

**Max Steel**



**Cheat mode**  
Na ekranie tytułowym przytrzymaj Start i wklep Y, A, B, B, Y, A, X, B, X, B, aby odblokować cheat menu. Wciśnięcie X wyświetli ekran wyboru etapów.

**Przeskakiwanie do kolejnego etapu**  
Podczas gry przytrzymaj L + Start + Y.

**Nietykalność**  
Podczas gry przytrzymaj L + Start + X.

**Wszystkie przedmioty, broń, zdrowie, amunicja**  
Podczas gry przytrzymaj L + Start + A.

**Unreal Tournament**



**Przeskakiwanie do kolejnego etapu**  
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno Góra, Dół, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo.

**Nietykalność**  
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Dół.

**Max amunicji**  
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo.

**Uzupełnienie energii**  
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno Dół, Dół, Dół, Lewo, Góra, Prawo.

**Army Men Sarge's Heroes**



**Wszyscy bohaterowie**  
Jako hasło wpisz BTTLN.

**Różowy królik**  
Jako hasło wpisz PNKBNN.

**Szkielet**  
Jako hasło wpisz SKLL

**Tryb Mini**  
Jako hasło wpisz DRVLLVSMM.

**Dodatkowe info**  
Jako hasło wpisz THDTST.

**Phantasy Star Online**



**Nowe szaty bohatera**  
Rozpocznij grę i wpisz jedno z haseł jako imię dla odpowiedniego bohatera, aby dostać dwa nowe kolory stroju:

- Bohater ..... Imię
- Fomarl ..... DNEAOHUHEK
- Fonewearl ..... XSYGSSHEOH
- Fonewm ..... ASUEBHEBUI
- Hucast ..... RUUHANGBRT
- Humar ..... KSKAUDONSU
- Hunewearl ..... MOUEOSRHUN
- Racaseal ..... NUDNAFJOOH
- Racat ..... MEIAUGHSYN
- Ramar ..... SOUDEGMKSG

**The Bouncer****Leann Caldwell**

Ukończ tryb Story grając tylko Kou. Gdy pokonasz Duragona staniesz do walki z Leann. Pokonaj ją, aby odblokować tę postać w trybie versus oraz survival.

**Wong Leung**

Ukończ tryb Story dowolnym bohaterem, ale nie używając Siona przeciwko Kaldei, a po tym pojedynku używając Sion do ukończenia gry. Gdy pokonasz Duragona staniesz do walki z Wong Leungiem. Pokonaj go, aby odblokować tę postać w trybie versus oraz survival.

**Duragon bez koszulki**

Ukończ tryb Story trzy razy dowolnym bohaterem.

**Bonusowi bohaterowie**

Ukończ tryb Story, aby uzyskać dostęp do nowych bohaterów.

**Inne kostiumy**

Podczas wyboru bohatera w trybie versus oraz arcade przytrzymaj L1, L2 lub R2, a następnie wybierz wojownika.

**Macross M3****YF-21**

W opcjach wybierz Internet, a

następnie wejdź do Passwords. Teraz wpisz 25193621, aby odblokować nowy samolot w trybie free mission.

**MoHo****Wszystkie więzienia (areny)**

Na ekranie wyboru więzienia przytrzymaj L i wciśnij kolejno: A, B, A, X, A, Y, A, A, B, A, X, X, A, Y, A.

**R/C Revenge Pro****Wszystkie trasy**

W menu głównym wciśnij L1, R1, R2, Kwadrat, Kółko, aby odblokować wszystkie trasy.

**Wszystkie pojazdy**

W menu głównym wciśnij L1, R1, R2, Kółko, Kwadrat, aby odblokować wszystkie samochodziki.

**Nowy tryb**

W menu głównym wciśnij L1, R1, R2, L2.

**NBA Live 2001****Supa Star**

W menu głównym wciśnij Kółko, aby wejść do aktualnie podświetlonego menu. Teraz wybierz "Roster", a następnie "Edit Player". Jeśli nic nie wpiszesz na ekranie "Create A Player", stworzysz super gwiazdę. Teraz wciskaj R2, aby podbić

statystyki zawodnika. Wciśnięcie L2 powoduje powrót do "Create A Player".

**Mocne podanie**

Wciśnij L2 + X, aby szybciej podać piłkę.

**Podanie między nogami**

Wciśnij R2 + X, aby wykonać podanie między nogami.

**Winback****Trial mode**

Na ekranie tytułowym (z napisem "Press Start") szybko wciśnij Góra, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, a następnie trzymając Trójkąt wciśnij Start. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Szybka Śmierć (alias "jednostrzałowiec")**

Na ekranie tytułowym (z napisem "Press Start") szybko wciśnij L2, R2, L2, R2, Kółko, Trójkąt, Kółko, Trójkąt, a następnie trzymając L1 wciśnij Start. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

**Wszystkie bronie, max amunicji**

Na ekranie tytułowym (z napisem "Press Start") szybko wciśnij L1, R2, L2, R2, L2, Trójkąt, Kółko, Trójkąt, Kółko, a następnie trzymając L1 wciśnij Start. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

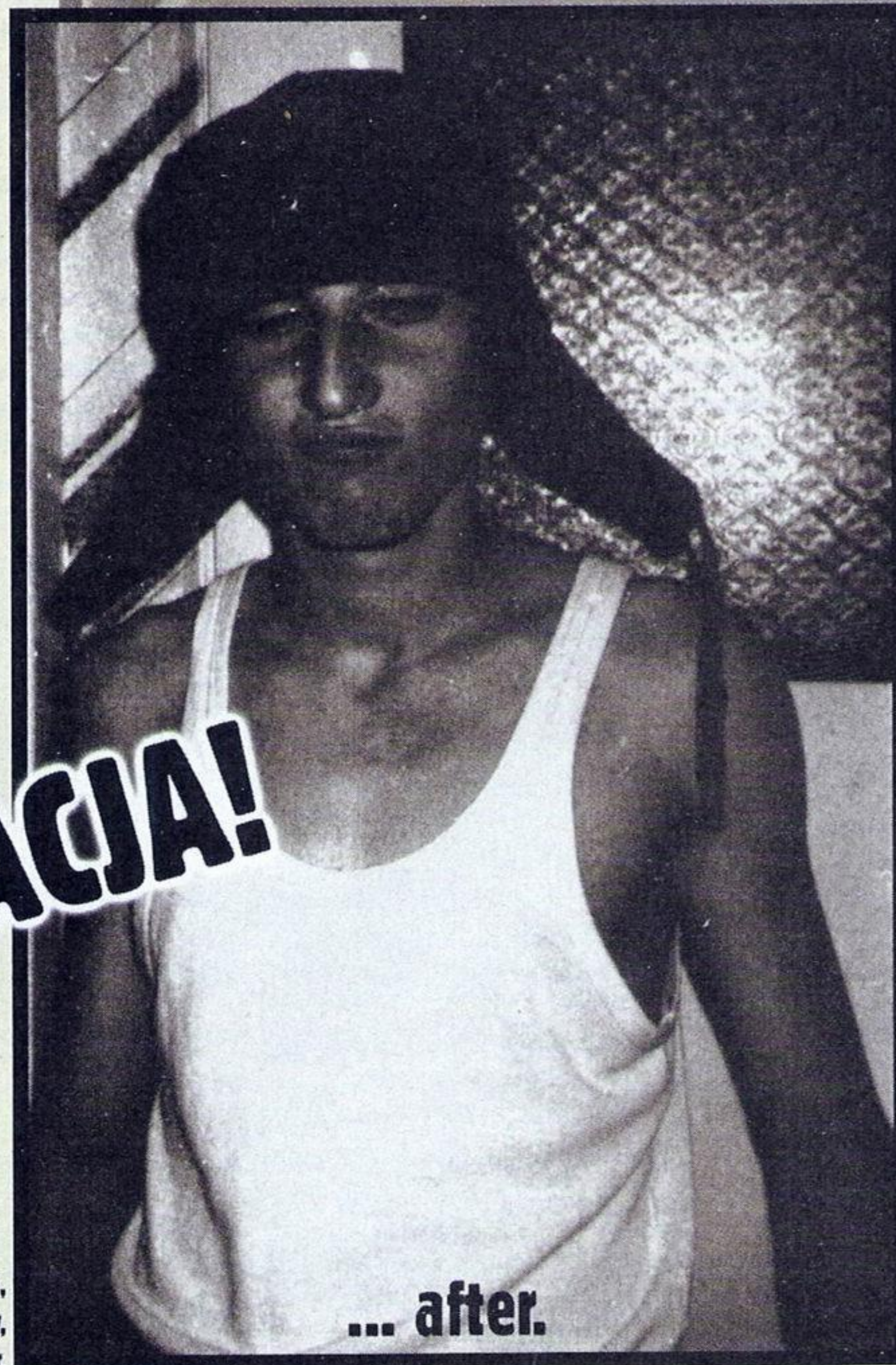
Wszyscy multiplayerowi bohaterowie  
Na ekranie tytułowym (z napisem "Press Start") szybko wciśnij Góra, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, a następnie trzymając Kółko wciśnij Start. Jeśli kod został wpisany OK, usłyszysz dźwięk.

**The Mummy GBC**

Etap	Kod
3-1	..... [Kije] 178
3-2	..... 1434
4-1	..... X57 [Łopata]
5-1	..... 77 [Odwrócony trójkąt] X
6-1	..... 1 [Odwrócony trójkąt] 5 [Odwrócony trójkąt]
6-2	..... [Diament] 9 [Czerwone kółko] 8
6-3	..... 3457
7-2	..... [Odwrócony trójkąt] 3 13

**The Grinch GBC**

Etap	Kod
1-1	..... 97 [Plus] 2428 [Minus] 3
2-1	..... 48 [Minus] 4 [Max] [Grinch] [Max] X2
3-1	..... 37 [Minus] 262 CindyLouWho X3
4-1	..... 4X02 [Plus] 74 [Plus] 8
5-1	..... [Max] 4606 [Plus] 8 [CindyLouWho] 9
6-1	..... 08 [Minus] [CindyLouWho] 1 [Grinch] 8X4
7-1	..... [Minus] X0 [Grinch] [Plus] 7170
7-6	..... 74206 [Plus] [Plus] XX

**PRODUKT zmieni Twoje życie!****Before...****... after.**

Marian Kuncyk,  
pracownik fizyczny,  
lat 36, kawaler.

**REWELACJA!**

Wypróbuj, skutek murowany albo zwrot pieniędzy! Do kupienia bez recepty w empikach, salonach prasowych i kioskach. Przed użyciem przeczytaj ulotkę!

**Produkt**  
magazyn komiksowy

# ISS PARTY

Po emocjach związanych z meczami reprezentacji nadszedł czas na decydującą fazę Ligi Mistrzów. Wprawdzie mój ukochany Manchester już odpadł, ale gra jeszcze rewelacja tego sezonu - Leeds. Mam nadzieję, że dojdą do finału. Pamiętajcie - nadal czekam na wasze bramki i taktyki. Zresztą nie tylko ja. Reszta futbolowej braci też chętnie by się czegoś więcej dowiedziała. A jak pogoda dopisze to wyjdzie na boisko i pokopcie trochę w prawdziwą galę. Potrzeba nam młodych zdolnych piłkarzy. Następców Waldocha, Hajty, Juskowiaka i reszty lekko już się starzejących zawodników.

marcellus3@wp.pl

Cześć!

Mam małe pytanko, czy na konkurs bramek, można wysłać save'y mailem? Czy macie jakiś Dex Drive czy coś podobnego? Pozdrawiam,

• czy wygrales. Co do drugiego pytania: nie, nie przysylajcie prosze memerek z save'ami z serii Winning Eleven. Uznajemy tylko bramki zdobyte w ISS Pro Evo i ISS Pro Evo 2.

• memorkę i będziemy na niej nagrywać piękne gole • które wam prześlemy), która wyjdzie lada dzień • (może już jest?). Widzieliśmy ją w programie o grach • Giga Games i już nie możemy się doczekać. Ale • będą boje... Na razie to tyle. Pozdrawiamy • serdecznie wszystkich (redakcję, czytelników i • fanów ISS-a). Cheerio!

Przykro mi ale nie, nie można przysłać bramek mailem. Uznaję tylko memorki i kasyety wideo.

Paweł Cześć!

• To znowu ja (a raczej my). Dzięki za wydrukowanie • naszego listu w numerze 30 (pisałem pod wpływem • emocji i chyba nie wyszło całkiem składnie...). W • uzupełnieniu do niego dodam, że ISS-a polecam • wszystkim znajomym. Na chatach Fify (raz jeden gość • powiedział, że ISS PRO musi być cienki bo go nie • opisali w CD-Action - idiota, he he) i na forum ŚGK. • I przynosi to skutek w postaci większej liczby fanów • ISS-a (zawsze to kilka osób więcej). No tak, tylko że • zatwardziali Fifowcy nie dadzą się za nic przekonać • że to gra Konami rulez. Właśnie na forum ŚGK (jaka • jest liczba mnoga forum?) ktoś napisał, że ISS ma • fatalną grafikę ("nie wiadomo co tam biega, postać • czy krowi placek", "gra jest wolna i szybko się • nudzi") i ogólnie jest do d...Ignoranci, nie wiedzą co • jest najlepsze. Ale są też obiektywni pececjarze • którzy powiedzieli że muszą zagrać w ISS PRO bo • słyszeli, że to cool game a ci co już grali, napisali • że Fifa się do niego nie umywa i że coraz więcej • osób które grały w Fifę gra teraz w ISS-a bo Fifa nie • oferuje niczego nowego. Jak widać są obiektywni • gracze i gracze z klapkami na oczach do których nie • trafiają żadne argumenty (pecetowi szowiniści). Co • ja tu jeszcze... Aha, moimi ulubionymi drużynami w • ISS PRO (98) są Holandia, Dania oraz Francja.

• Fani najlepszej gry na świecie:  
Adam i Janusz Rugała, Opole

Hej!

Ilesesa2 ma kumpel od niedawna i od tamtego czasu gramy w niego kiedy tylko mamy czas. Jest ekstra. Preferuje Anglię ale nie mam jeszcze opracowanych jakichś rewelacyjnych taktyk. Tak więc opublikuj proszę moją prośbę o ciekawe i skuteczne ustawienia dla tej drużyny. Mam nadzieję, że to zrobisz, bo wpisywałem ten list dobre 10 minut na padzie.

gromstein

Wobec wysiłku jaki włożyłeś w napisanie tego listu nie mogłem pozostać obojętny. Oto twoja prośba. Jak widzę posiadacze DC używają go, aby pisać maile o swej ulubionej grze na PS One. Tak trzymać, ISS rulez!

• Natomiast brat preferuje też Francję oraz Nigerię i • Brazylię. Zauważyłem, że drużyną posiadającą • wysokich zawodników takich jak Norwegia strzela • się o wiele (co oczywiste) łatwiej bramki głową • (pociągnięcie wzdłuż linii bocznej, szybkie podanie • ze skrzydła, główka i goool, ups, trochę się • zagalopowałem:)). A co do ISS PRO Evolution to • oczywiście zamierzamy z bratem kupić, ale od razu • drugą część (wtedy też zakupimy jakąś tanią

• PS. Polska wygrała z Norwegią na wyjeździe i • Armenią u siebie. Szkoda tylko, że Białoruś nie • zremisowała z Norwegią bo depczą nam po piętach • (3 punkty przewagi nad Białorusią i 5 nad Ukrainą. • Norwegia się już nie liczy, co jest sporą • niespodzianką). Ale i tak jest świetnie! Teraz albo • nigdy! Polska gola!

Yo!!!

Mam kilka bramek z polowy (m.in. dla Bartheza i van der Sara), czy jest sens je przysłać, czy was interesują?

Czy można przysłać memorki z we4?(ntsc/jap) 3.V. się

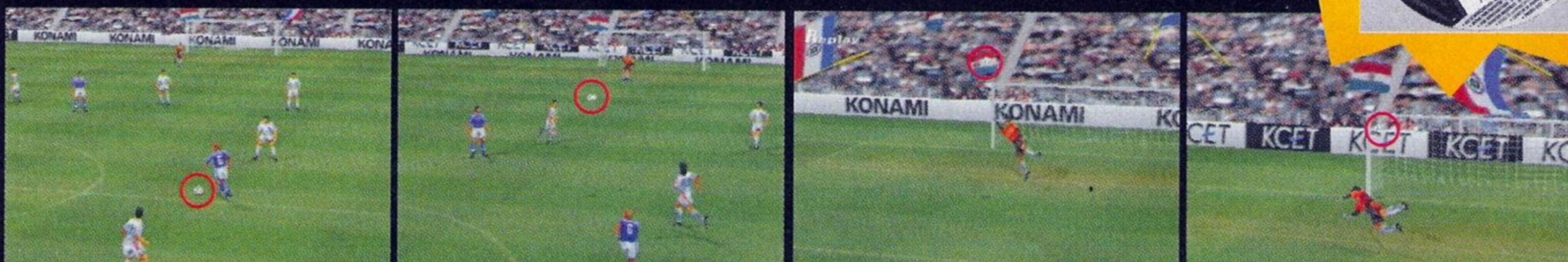
slick\_

Pytanie jest poniżej pasa. Interesują mnie wprawdzie wszystkie bramki. Ale to by było zbyt proste, zapytać się czy bramka ma szansę na wygranie, a dopiero potem ją przysłać. Spróbuj przysłać jakieś swoje zdobycze, a się przekonasz

• Co do wyczynów naszej reprezentacji. Mogę tylko • powiedzieć: a nie mówiłem! Wprawdzie wynik z • mojego meczu z Norwegią w WE 5 • się nie sprawdził. Za to • z Armenią było po • prostu łatwiutko i • zostali oni • według naszego • slangu • @!\$%#%^&\* • Tak trzymać!



## BRAMKI MIESIĄCA



Brazylia vs Paragwaj, bramka Roberto Carlosa z połowy boiska i Gooooooool! Joypad oraz gra TERRACON na PSX leżą do Grzegorza Pełcha ze Zgorzelca



Holandia vs Nigeria, po wrzutce ze skrzydła Davids „był tam, gdzie być powinien” z nożycami z półobrotu i... Siedzi. Joypad oraz Gra TERRACON leżą do Sławka Kicińskiego ze Złotoryi.

real-istyczne symulatory w real-nych cenach

# RADICA:



## STEALTH ASSAULT

SYMULATOR MYŚLIWCA  
system sterowania wychyłami gry

49<sup>95</sup> zł

NIGHT VISION  
**SUB**  
ASSAULT



JESTEŚ  
KAPITANEM  
OKRĘTU  
WOJENNEGO!

59<sup>95</sup> zł



## Sport Bass Fishin'

SYMULATOR WĘDKI

39<sup>95</sup> zł

Virtual  
**RACING**

Odpal swoją maszynę!



Wibrująca kierownica sprawia wrażenie naturalizmu!

69<sup>95</sup> zł

## BUG 'EM



Słyszysz wszystko,  
nawet tam gdzie Cię nie ma!



59<sup>95</sup> zł

Szukaj w sieci sklepów

# real-

Możesz podsłuchiwać na odległość  
Zasięg 23 metry

# RPGGamer

**Lipiec 2001. Japonia. Trzy słowa, a tyle radości.**

**Listopad 2001. Stany i Europa. Pięć słów. I już tej radości tak trochę mniej...**

## FINAL FANTASY X - PS2

I tak nie było co się łudzić - gry z serii Final Fantasy z reguły pojawiają się w Europie przed Gwiazdką, aby jak najwięcej pociech mogło nakłonić rodziców do zakupienia najnowszej ostatniej fantazji. Zresztą to i dobrze - jest szansa, że przed świętami cena PS2 zdąży jeszcze trochę spaść i będzie można pozwolić sobie na pakiet gry oraz konsoli w cenie poniżej dwóch kafi.

A że jest na co czekać mieli okazję przekonać się goście obecni na wiosennej edycji tegorocznej imprezy Tokyo Game Show. To właśnie tam, na stoisku Squaresoftu po raz pierwszy zaprezentowana została grywalna wersja ich pierwszego na PS2 Finala. Z tego co udało mi się dojrzeć na screenach i filmach - było na co popatrzeć. Zaczniemy jednak od tego na to co tygrysy lubią najbardziej. Walka, mimo wcześniejszych doniesień, odbywa się w sposób tradycyjny. Ładują się paski energii, postacie wykonują ataki i jazda. Czyli - na razie wszystko jak trzeba. Na szczęście są też pewne zmiany. Po pierwsze - summony występują teraz jako postacie, którymi można sterować. Na jednym z filmów można było zobaczyć przyzwanego Ifrita - wielką, demoniczną bestię przypisaną do żywiołu ognia. Po spektakularnym przywołaniu Ifrita przez Yunę bestia stanęła do walki z przeciwnikami znajdującymi się na ekranie korzystając głównie z ataków magicznych.

Takie wykorzystanie summonów jest naturalną konsekwencją tego, co widzieliśmy w FFVII. Tam na czas przywołania bestii, energia postaci przywołującej była zastępowana energią summona właśnie. Aż do czasu jego pojawienia. W tej chwili summony funkcjonują jak normalne postacie, stając u boku zaklinacza i atakując wrogów. Rodzaje działań jakie mogą podejmować bestie są w sumie cztery. Atak fizyczny, atak magiczny, summonowy Limit Break oraz jeszcze jeden, nie bazujący na żadnym żywiole specjalny atak.

Poza zmianą dotyczącą summonów, małej modyfikacji uległ też ekran walki. Po pierwsze - z prawej strony widoczne są twarze wszystkich postaci w drużynie. Na ekranie jednorazowo mogą znajdować się trzy osoby. Jednak można wymieniać je na innych członków ekipy przy pomocy L1. Czy jednak funkcja ta będzie dostępna przez cały czas trwania gry, czy tylko w określonych momentach - nie wiadomo. Możliwość tasowania postaciami w zależności od odnoszonych przez nie ran zbytnio ułatwiałaby rozgrywkę, więc autorzy zapewne wprowadzą tu jakieś obwarowania. Poza dwójką postaci przedstawianych w RPGGamerze z N+29 w demie z TGS'u pojawiła się garstka nowych osób. Pierwszym z bohaterów jest Wakka. Oprócz hawajsko brzmiącego imienia ma on sterzące czerwone włosy, opaskę i wygląda na sportowca. Wakka używa w czasie walki Blitzball'a - piłki, która rzuca w przeciwników. Wakka wygląda na bohatera fizycznego, który prawdopodobnie nie będzie rządził jeżeli chodzi o magię. Druga postać to odziana w gustowne czarne futerko Lulu - kobieta - czarny mag, wykorzystująca do standardowych ataków

małe magii, które podbiegają do przeciwników i boleśnie ich trafiają. Z kolei Kimari Lonzo to wielka bestia o umiejętnościach rezerwowanych w grach z serii FF jako niebieski mag (czyli taki, który zdobywa umiejętności od przeciwników - patrz Quistis z FFVIII czy Quina z FFX). Obdarzony bujną niebieską grzywą byczek walczy przy pomocy długiej włóczni, z którą poczyna sobie całkiem niezłe. Jego pierwsze spotkanie z Tidusem przypomina trochę początek znajomości Robin Hooda z Małym Johnem. Dopiero po krótkiej walce obydwaj panowie dowiadują się, że są po tej samej stronie. Dodam tylko, że wszystko kończy się szczęśliwie - Kimari jest bowiem strażnikiem Yuny...

Nieco inaczej niż dotychczas zaprojektowane jest też menu, z którego wybiera się ataki. W miejsce dobrze znanych ramek z tekstem wyrastających w rogu ekranu, tym razem na samym dole pojawiają się niebieskie pola. To z nich wybiera się opcje ataku, obrony i umiejętności specjalnych postaci. Sam sposób przedstawiania momentu kolejkowej postaci także się zmienił. Teraz symbolizuje go pasek znajdujący się obok każdego z wizerunków postaci z prawej strony ekranu.



Kiedy napełnia się do końca - nadchodzi kolej danej postaci. Ostatnim detalem związanym z walkami, a o którym mieliśmy okazję się przekonać jest zdobywanie doświadczenia przez postacie. Po skończonej walce pojawia się ekran, na którym pokazane są imiona wszystkich pięciorga bohaterów. To dlatego, że można och zmieniać podczas walki. Grafika FFX jest świetna. Walki z bossami odbywają się w lokacjach, w których napotyka się danego przeciwnika. Niemal niezauważalny jest sam moment przeskoku z trybu eksploracji do walki. Walki ze zwykłymi przeciwnikami odbywają się za to po standardowym przeskoku z trybu eksploracji do ekranu bitwy. Jedną z takich walk Tidus odbywał pod wodą, pod wpływając do przeciwnika w momencie zadawania ciosu. Efekty towarzyszące walkom są bardzo fachowe i wyraźnie widać, że moc PS2 jest tu wykorzystywana godnie. Sam model Tidusa biegnącego po przestronnych pomieszczeniach i otwartych przestrzeniach jest ogromnym skokiem naprzód w stosunku do poprzednich Finali. Renderowane wstawki to w dalszym ciągu pierwsza liga.

Squaerio



**Mogłoby się wydawać, że w dobie PS2 wydawanie odgrzewanych gier z epoki SNES'a mija się z celem. Jednak można zimportować z USA FINAL FANTASY VI na... PlayStation. Jeśli wziąć pod uwagę świetność i wielkość serii FINAL FANTASY, propozycja SquareSoftu wydaje się całkowicie na miejscu.**

#### FINAL FANTASY VI - PSX

Widać z tego samego założeniu wyszli szefowie wspomnianej firmy i zdecydowali się na opublikowanie na PSX'a piątej i szóstej części najstarszej serii RPG na konsole w zestawie nazwanym FINAL FANTASY ANTHOLOGY. Dziś zajmiemy się szóstą częścią Finala. Zaraz po odpaleniu gry naszym oczom ukazują się długie i, przyznam, bardzo ładne intro. Zachęca do zabawy niebywale, szczególnie jeśli ktoś grał w kolejne części (lub poprzednie - jeśli myśleć peesowo-chronologicznie). Jednak po rozpoczęciu zabawy czeka nas mały szok. Ale po kolei. Może na początek podam zarys polityczny i historyczny FFVI. Jak zwykle akcja osadzona jest w bliżej nie określonym świecie oraz czasie. Zakątkiem globu, po którym będziemy się poruszać rządzi Imperium. Temu z kolei przewodzi niezbyt przyjazny ludowi cesarz Kefka. Mieszkańcy są całkowicie podporządkowani jego rządowi, jednak coraz częściej szepczą o buncie. Kefka, znając zapisy starych podań i legend poszukuje kobiety, za pomocą której może zawładnąć światem. W tej kobiecie nie byłoby nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że potrafi posługiwać się magią. A w tym świecie to prawdziwa rzadkość - tylko nieliczni dostąpili tego zaszczytu i posiadli wspomniany talent. I mimo, że postaci w FFVI jest bardzo wiele, to cała akcja kręci się wokół Terry. Bo to właśnie ona jest tą młodą władczynią magii. Została siłą wcielona do armii cesarza. Jest też całkowicie ubezwłasnowolniona za pomocą tajemniczej korony. Właśnie w tym momencie rozpoczyna się akcja gry. Jesteśmy świadkami jak Terra wykonuje kolejną misję, i w wyniku wypadku dostaje się pod opiekę jednego z mieszkańców wioski. Ten uwalnia ją od amnestycznego działania korony i od tego momentu Terra staje się głównym wrogiem Imperium i Cesarza. Ściągając na siebie uwagę wszystkich szpiegów, żołnierzy i łowców głów. Jak wspominałem, oprócz Terry jest jeszcze 13 innych postaci. Są to Locke - łowca skarbów o typowo złodziejskich umiejętnościach, Edgar - król Figaro mający niezły arsenał ciosów specjalnych, brat Edgara - Sabin, tajemniczy Ninja, Celes - imperialny generał, który zostanie nawrócony, Gau - dziecko-bestia, Cyan - szlachetny rycerz, Setzer - sympatyczny i dowcipny oszust, Relm - młody artysta, Strago - przybrany dziadek Relma władający magią, milutki Moogle - Mog, nieprzewidywalny towarzysz podróży Umaro... Na koniec tajemniczy zmiennokształtny Gogo, który potrafi naśladować czyjeś ruchy. Każda z tych postaci ma charakterystyczne dla siebie ciosy oraz dialogi. Sami przyznacie, że garnitur naszych bohaterów jest imponujący, i żadna z kolejnych (poprzednich) części nie miała aż tak szerokiego wachlarza

postaci. To bardzo urozmaica grę i powoduje, że akcja nabiera tempa. FFVI jest bardzo istotną częścią serii. To właśnie tutaj ukształtował się szkielet całej sagi. Trochę mnie zdziwiło, że tytuł, który został stworzony siedem lat temu w swej warstwie merytorycznej zupełnie nie różni się od współczesnych wydań. System walki jest na dobrą sprawę identyczny. Oczywiście inny jest arsenał ciosów oraz wygląd pola walki - tutaj mamy cały czas 2D. Lecz potyczka jest nadal pseudo real-time'owa. Obserwujemy pasek, który w momencie napełnienia pozwala na podjęcie jakiejś akcji. Co śmieszne, sposób rozwoju scenariusza także jest identyczny. Na początku gra napakowana jest akcją aż do bólu. Ciężka potyczka z bossem, tajemnicze przebudzenie, ucieczka przed gwardzistami, zabawa w jaskiniach z mooglesami. Akcja aż wyrывa się z ekranu telewizora. Natomiast po dwudziestu godzinach zaczyna stygnąć po to, aby przerodzić się w młóckę z coraz trudniejszymi do pokonania potworami. Widać taka cecha FF.

Może teraz wspomnijmy o wyglądzie FF. Nie ma co się oszukiwać. Jest 16-bitowo. W większości przypadków to właśnie wygląd zadecyduje o tym, czy w ogóle będziecie mieli ochotę zagrać. I zapewne grafika zniechęci większość osób zapatrzonych na oprawę. Bo ta jest niestety naprawdę nędzna. Wszystko 2D. Ale można się do niej przyzwyczaić, a poza tym warto dogłębnie skupić na scenariuszu. Jednak są dwie rzeczy, których nie zdzierżyłem. Po pierwsze, dźwięk. Irytuje do granic możliwości. Niektóre tony i melodyjki mogą zamęczyć na śmierć. Polecam jak najszybsze wyłączenie. I teraz was zaskoczę. Gra jest bardzo powolna. Mimo, że na SNESIE chodziła szybko, to na PSX ślimaczy się niemożliwie. Animacja jest powolna i mało precyzyjna, przez co można utknąć w wąskich przejściach. Nasza postać porusza się tylko w czterech kierunkach - brak ukosów, co naprawdę może straszliwie wkurzać. Jeśli chcesz wejść do statystyk to musisz poczekać, aż zostaną doczytane! Doładowywanie pola walki też nie odbywa się błyskawicznie, a reakcje postaci są anemiczne. Chciałbym skończyć FFVI ale nie dam rady. Ta gra jest zbyt ślamazarna. Nie można było tego jakoś zoptymalizować? Bardzo lubię oldschoolowe gry czego dowód dałem recenzując pozytywnie obydwie LUNARY. Jednak tutaj nie został przekroczony pewien poziom, od którego da się grać. Potraktowałem FFVI jako ciekawostkę do wszystkich fanatyków FINALA. Jeśli przewątkowaliście już na wszystkie strony FFVII, VIII i IX - może macie ochotę na wglądzenie się w korzenie serii. Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej o peesiksowej odstonie FINAL FANTASY V - napiszcie.

wielki BRAT



TERRA: Who do you think you are?



# ARCADEIA

## Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

**Mamy wiosnę w pełnym rozkwicie i pomyślałem, że przyda się wam trochę powiewu mroźnego powietrza. To nie tylko metafora, ARCTIC THUNDER naprawdę dmucha zimnym powietrzem...**

**P**omysł umieszczenia sprężarki lodówkowej w tego rodzaju symulatorze jest super! Jak sądzę nie wynika on tylko z chęci pomocy producentom tego rodzaju urządzeń w upłynnieniu nadwyżek produkcyjnych. Mroźne powietrze wali prosto w szeroko otwarte oczy gracza z otworu nad ekranem i jest to strumień tym mocniejszy, im szybciej nasz skuter śnieżny wyrwa do przodu. Nowy symulator firmy Midway daje graczom coś więcej niż tylko możliwość przemieszczenia się z jednego punktu do drugiego, lub zrobienia kilku okrążeń jak w typowych racerach. Niestety - wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż jest to ostatnia maszyna wyprodukowana przez tę chicagowską firmę. Szefowie Midway zdecydowali się bowiem ostatecznie opuścić rynek automatów. Przejdźmy jednak do meritum. Gracz może wybrać jedną z sześciu różnych postaci. Każda z nich posiada własny skuter śnieżny różniący się od pozostałych kolorem i wyposażeniem. Po zdecydowaniu się na jedną z nich możemy wybrać, czy chcemy współzawodniczyć w wyścigu (czterech graczy maksymalnie), czy może tylko przejechać się samotnie po stoku. Przejazdka oczywiście dostarcza wielu wrażeń, ale prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero w trybie wielu graczy. Wspomniałem już wcześniej o różnym wyposażeniu

sań i warto w tym miejscu dodać, że nie polega to tylko na zróżnicowaniu ich prędkości i sterowności. Mamy tu także możliwości walki z przeciwnikiem. Walimy konkurenta atomową, śnieżną kulą; odpalamy w jego kierunku samonaprowadzające się rakiety czy też po prostu dajemy mu kopa.

Twórcy gry przewidzieli dla nas sześć różnych scenariuszy wyścigów. Możemy zjeżdżać na złamanie karku ze stromych alpejskich stoków, pomykać wzdłuż ropociągu na Alasce,

odwiedzić zagubione

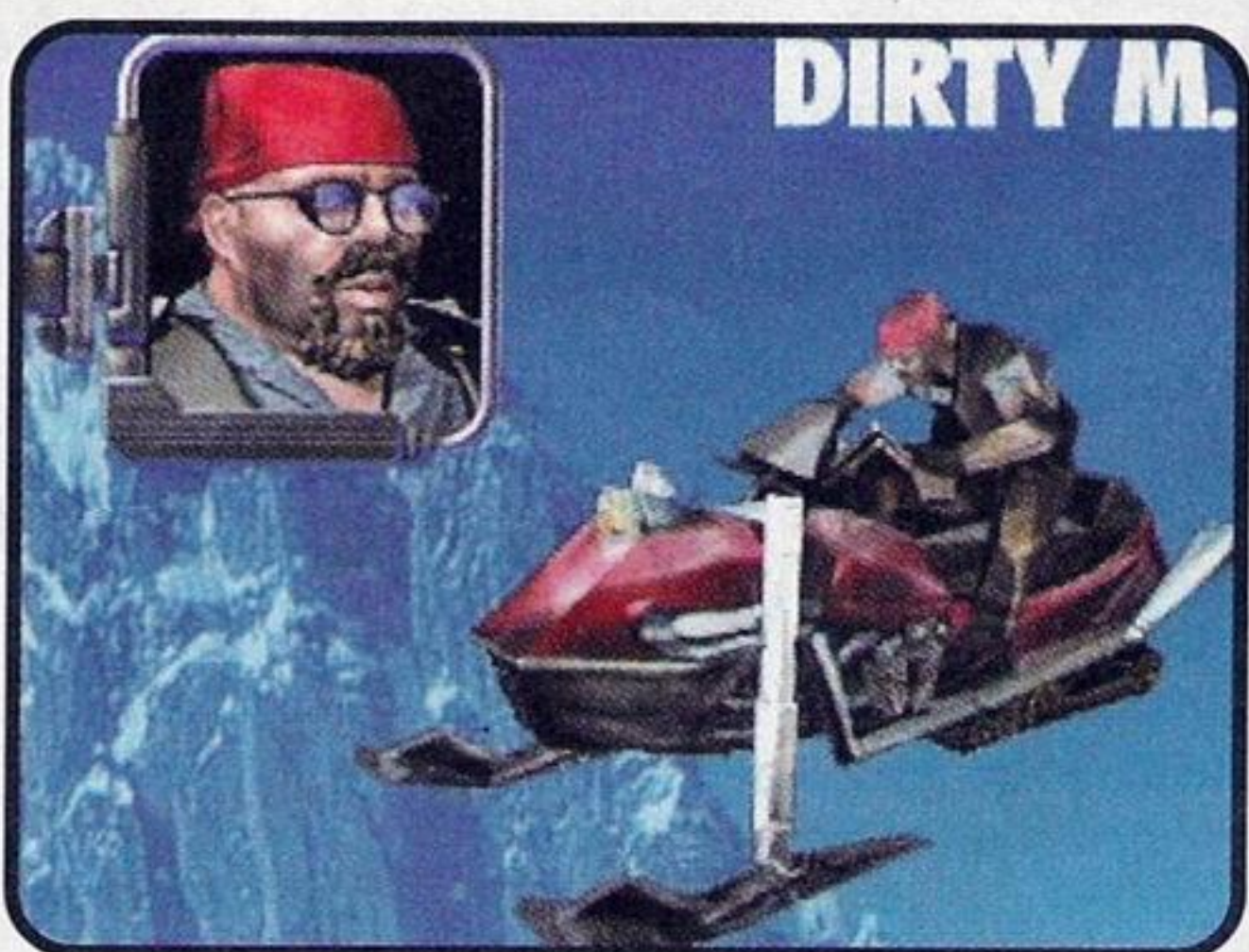


gdzieś w Himalajach miasto, zrobić sobie ślalom między zombiakami, popylać po zasypanym śniegiem po pachy Waszyngtonie, czy wreszcie zaliczyć odpowiednią dawkę promieniowania w Czarnobylu.

W każdym przejeździe znajdziemy różnego rodzaju atrakcje sprytnie wkomponowane w grę przez projektantów. Na Alasce z zamrożonego jeziora wynurza się radziecka atomowa łódź podwodna (skąd oni się tam wzięli!?). W Czarnobylu obserwujemy jak rozpada się reaktor jądrowy, a w Waszyngtonie robimy demolkę w Białym Domu. Apogeum zabawy następuje w Nawiedzonym Lesie, przy którym HOUSE OF THE DEAD to zabawa dla przedszkolaków. Wszystkie przejazdy pozwalają na dokonywanie nieprawdopodobnych wyskoków, wykorzystanie sekretnych skrótów, i wreszcie zdobywanie power-up'ów. Do wielu tego rodzaju dodatków firma Midway zdążyła już przyzwyczaić graczy. Począwszy od rozpoczętej w 1994 roku serii CRUISIN'ów, a skończywszy na OFF ROAD CHALLENGE czy HYDRO THUNDER. Tu jednak wszystko to odkrywamy w jakże innej, zimowej scenarii. To, że grę wyposażono w dodatki pozwalające na eliminację przeciwników z wyścigu dodaje jej specyficznego smaczku. Jak powiedział jeden z głównych projektantów Brian Eddy - "To, co daje tej grze możliwości ultra-współzawodnictwa, to umieszczone w niej power-up'y. Gracz może zbierać ikony w trakcie gry i wykorzystać je w odpowiednim momencie, lub omijać je i tylko się ścigać." Szczerze powiedziawszy mnie osobiście nie zdarzyło się przejechać wyścigu bez dokopania przeciwnikowi, ale ja już taki jestem złośliwy.

Wykorzystując power-up'y dostajemy dodatkowe szanse w określonym czasie. Boost powoduje większe przyspieszenie, Shield chroni przed atakiem przeciwnika, Atomic Snowballs pozwalają zbombardować konkurentów, Health pozwala na odbudowanie straconej energii i wreszcie Super Attack wymiata do czysta wszystko co znajdzie się na naszej drodze. Mnogość skoczni i ikon trickowych pozwala wyszaleć się przy skokach. Oj, Adasiowi by się podobało!

Warto też dodać, że siedzenie w ARCTIC THUNDER zawieszono jest na hydraulicznych wysięgnikach. Umieszczony tam silnik powoduje, że dokładnie odczuwamy wszelkie nierówności terenu i wysoki. Midway proponuje jak zwykle dwie odmiany automatu: standardową, z 27-calowym ekranem i Deluxe, z 39-calową bańką. Obie wersje wyposażono we wspomniany wcześniej nawiew mroźnego powietrza i siedzenia z wibratorem. Wszystko to, łącznie z dowcipnie



zaprojektowanymi trasami daje „chłodną”, szalenie zawansowaną maszynę, którą jak najszybciej powinniśmy zobaczyć także w naszych salonach. W każdym razie Wielki Brat jest pod wrażeniem.

Val B.





# GAWĘDY PO FAI

**Floty jak lodu, wakacje na Mauritiusie, helikopter dowożący na własne pole golfowe i wszystkie możliwe konsole świata - czy naprawdę tak wygląda życie twórców gier?**

**J**ak niektórzy z was być może wiedzą jestem developerem. Czyli twórcą gier komputerowych. Osobiście nie przepadam za nadużywaniem języka angielskiego, ale słowo "developer" zastąpić trudno. Jesteś na spotkaniu branżowym, ktoś się pyta, co robi twoja firma, i wtedy krótkie "jesteśmy developerem" wydaje się lepsze niż "zajmujemy się tworzeniem i produkcją gier komputerowych". Ale odbiegam od tematu, a brzmi on dzisiaj: bycia developerem plusy i minusy.

Jestem przekonany, iż wielu czytelnikom "Neo+" czasem żarzą się druciki w głowie w stylu: "Kurde, taki developer to musi tłuc kasę, aż miło. Skoro wydali na Final Fantasy kilkadziesiąt milionów baksów, to ile musieli zarobić!". Albo: "Boże, jaka ta gra jest syfiasta. Z kumplem napisalibyśmy lepszą w trzy dni". A jednak pierwsza opinia jest tylko w połowie prawdziwa, zaś druga wcale. Jak to naprawdę? Czy tworzenie gier to czysta radocha czy niewolnicza harówka? Ile, do kroćset, oni konkretnie pieniędzy z tego wyciągają? Cóż, jako człowiek od lat związany z maf... to jest, chciałem powiedzieć, że środowiskiem developerów, postaram się rzucić nieco światła na te ciemnawe do tej pory obszary. Obiecuję konkrety, a nie jakieś ogólniki wysrane z brudnego palca kłamszczuszka. W dzisiejszym odcinku (a będą w sumie aż dwa) przedstawię 5 powodów, dla których warto być developerem. Start!

#### Miejsce 5:

Developerzy mają dostęp nie tylko do każdej konsoli (firmy same im przysyłają, byleby tylko przeciągnąć twórców na swoją stronę), ale także do wielu gier. Podobnie jak dziennikarze mogą się bawić nie tylko wersjami oficjalnymi, ale także betami, tajnymi wersjami demo itd. Nie fajnie byłoby już dzisiaj popykać sobie w Virtua Fighter 4?...

#### Miejsce 4:

Można nieźle poznać świat. Nie jest to oczywiście takie szaleństwo, jak w przypadku świata mody czy filmu, ale źle nie jest. Nie licząc imprez firmowych (ECTS w Londynie, E3 w Los Angeles, czy Milia w Cannes) często wydawcy zapraszają swoich developerów na specjalne, wewnętrzne party w jakimś egzotycznym miejscu (lub przynajmniej w znakomitym hotelu ze znakomitym żarciem. Ja np. miałem okazję kiedyś

spędzić całkiem przyjemny tydzień w monachijskim Hiltonie). Czas płynie leniwie i miło jest mieć świadomość, że wydawca nas lubi i chce dopieścić, aby przypadkiem nie przyszła nam do głowy zmiana barw klubowych.

#### Miejsce 3:

Godziny pracy są - delikatnie rzecz ujmując - swobodne. Mnie osobiście najlepiej pracuje się w nocy, kiedy telefony nie dzwonią, a na dworze jeno sowa pohukuje (odgłosów wycia alarmów okradanych samochodów i pistoletowych strzelanin nie liczę, w Warszawie po kilku dniach już się tego nawet nie zauważa). Jeśli więc ktoś nienawidzi rygoru pracy 8.00 - 16.00, to praca w zespole developerskim jest prawdziwym wybawieniem. Plotki o pracujących wieczorami programistach otoczonych hałdami pudełek po pizzy i kosmicznym zapasem Pepsi czy Coca-Coli to nie rezultat zazdrosnych knoń ignorantów, ale rzeczywisty obraz dużej części developerów.

#### Miejsce 2:

Jeśli zrobiona przez ciebie i twój team gra

odniesie sukces komercyjny (to znaczy niekoniecznie u krytyków, ale koniecznie u kupujących), będziesz pływał w forsie. Twój lokaj będzie miał własnego służącego, który będzie mu przypalał hawajskie cygara studolarówką. Tylko dwie osoby na świecie będą miały nowy model Mercedesa: ty i szef CIA. Ale jego będzie kradziony, a twój otrzymany w prezencie. Będziesz musiał nająć Żelaznego Mike'a, aby cię bronił przed natarczywością Cindy, Pameli i Naomi (i Karoliny z Big Brothera).

Okay, może trochę przesadziłem, ale taki np. Peter Molyneux, twórca m.in. Populouza czy Black & White, należał swego czasu do 100 najbogatszych ludzi Anglii, a na pewnym sympozjum w Japonii został umieszczony w hierarchii gości wyżej od niejakiego Billa Gatesa!

Chcecie jeszcze bardziej konkretnych danych? Proszę bardzo. Niejaki Scott Miller wydał grę Duke Nukem w 1991 roku. Była to platformowa strzelanka o okropnej grafice (nie mylić z Duke Nukem 3D), a przynosiła firmie dochód w wysokości 50 tysięcy dolarów miesięcznie! Ten sam pan i jego firma Apogee wydały Wolfensteina, który przez ponad rok przynosił miesięcznie ponad 250 tysięcy dolarów! To jest ponad milion polskich złotych m-i-e-s-i-ę-c-z-n-i-e. I to prawie 10 lat temu, kiedy graczy na świecie było 10 razy mniej...

#### Miejsce 1:

Większość ludzi jest konsumentami. Nie chcą dawać i oferować nic od siebie (np. robić filmy), chcą jeno brać (np. oglądać filmy). I bardzo dobrze, że tak jest, bo inaczej ci, którzy chcą dawać i oferować nie mieliby tego dla kogo robić. A tak się składa, że ludzie, którzy czują w sobie twórcze powołanie, których rozsądza kreatywna energia i którzy wierzą, iż mają coś do powiedzenia innym mogą się znakomicie realizować jako twórcy gier. Czy nie byłoby miło zostać głównym designerem gry, w którą miliony graczy na całym świecie nap...arzać będą dniami i nocami, zawalając szkołę i inne słuszne obowiązki społeczne?

Tyle miodu. Bycie developerem to jednak także wiele koszmarnych minusów. Ale o tym za miesiąc!

Adrian Chmielarz

*Autor felietonu jest twórcą gier komputerowych i szefem firmy Coda Development. A te poglądy są jego własnymi*



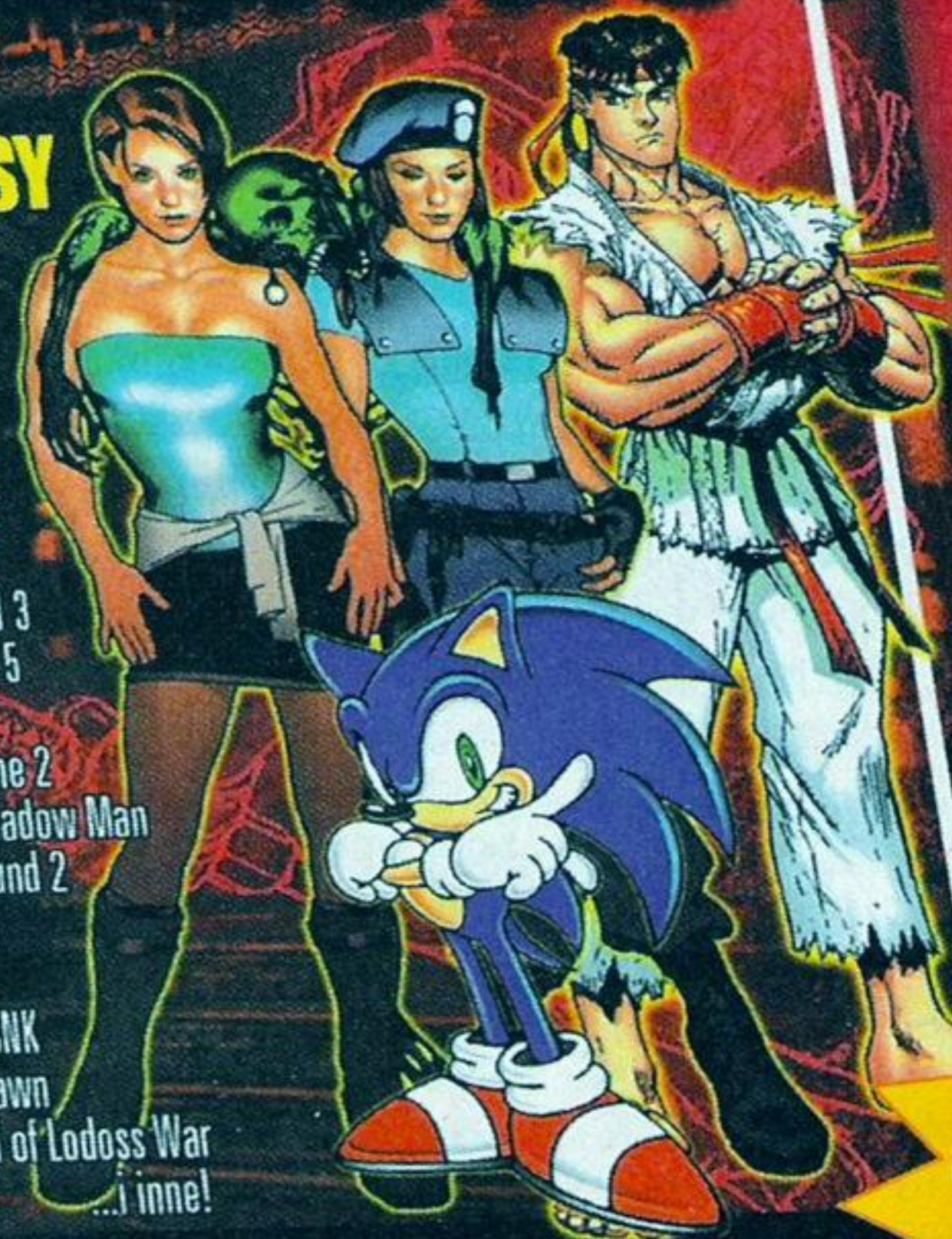
Yui Naka (szef Sonic Team) i Yu Suzuki (szef AM2) wyglądają na normalnych kolesi. Ale tak naprawdę są autorami gier. Bogatymi.

NEO PLUS PRZEDSTAWIA DEFINITYWNA KSIĄŻKĘ DLA POSIADACZY DC  
 oficjalny produkt Neo Plus. zawiera nie publikowany wcześniej materiał

## konsolowe kompendium 3 Dreamcast

### DOKŁADNE OPISY

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



**BONUS** tysiące tipsów i kodów do gier

# Konsolowe Kompendium 3 Dreamcast

Biblia dla wszystkich posiadaczy

Dreamcasta - ponad 40 opisów najlepszych gier na konsolę Segi.

Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione opisy z N+, jak i premierowe materiały: Soul Calibur, Virtua Fighter 3, Dead Or Alive 2, Marvel vs Capcom 2, Capcom vs SNK, Jet Set Radio, Virtua Tennis, M-SR,

Sega GT, F355 Challenge, UFC, 18 Wheeler, Shenmue, RE: Code Veronica, Tomb Raider 4 i 5 oraz masę innych! Na końcu zaś TYSIĄCE TIPSÓW I KODÓW DO GIER!

Nie zwlekaj - zamów już dziś!!!

**cena**

$$15 + 4.90 = 19.90$$

Koszty przesyłki

## NEO PLUS VIDEO 5

ECTS Trade Show 200 Londyn  
 Tokyo Game Show Jesień 2000

**nowa niższa cena**

$$25 + 4.90 = 29.90$$

Koszty przesyłki

**TERAZ O DYCHĘ TANIEJ!**

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

■ Kaseeta 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.

■ CZAS: 180 minut

■ KOMENTARZ: polski



## KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

**cena**

$$18 + 4.90 = 22.90$$

Koszty przesyłki

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. **KOMPENDIUM 2** z pewnością wam się spodoba!

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST

## Konsolowe KOMPENDIUM 2

- PLAYSTATION**  
 FINAL FANTASY 8  
 STAR WARS EPISODE I - THE PHANTOM MENACE  
 DRIVER, SILENT HILL, SYMPHON FILTER  
 STREET FIGHTER ALPHA 3  
 RIDGE RACER TYPE 4  
 LEGAIA, HENSEI  
 LUNAR GUARDIANS CRUSADE  
 ... i wiele innych!

**DREAMCAST**  
 SONIC, POWERSTONE  
 BLUE STINGER i inne...

**NINTENDO 64**  
 STAR WARS. SUPER SMASH BROS

**GAMEBOY**  
 ZELDA i masa tipsów!

**Plus Hity!**

FINAL FANTASY 7,  
 RESIDENT EVIL 1+2  
 SUPER MARIO 64

**BONUS! NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY**



# DAZY WYSYŁKOWEJ

## PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -  
- zaprenumeruj NEO PLUS!

### JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompedium, 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

<p>SWW 2711</p> <h3>PRENUMERATA</h3> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>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>SWW 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p>	<p>SWW 2713</p> <h3>PRODUKT</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p>	<p>SWW 2714</p> <h3>PRENUMERATA</h3> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>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>SWW 2711</p> <h3>PRENUMERATA</h3> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>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>SWW 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p>	<p>SWW 2713</p> <h3>PRODUKT</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p>	<p>SWW 2714</p> <h3>PRENUMERATA</h3> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>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>SWW 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p>	<p>SWW 2713</p> <h3>PRODUKT</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p>	<p>SWW 2714</p> <h3>PRENUMERATA</h3> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>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>SWW 2715</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h3> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</h3> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</h3> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</h3> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>NEO PLUS VIDEO 5</h3> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>NEO PLUS VIDEO 5</h3> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>NEO PLUS VIDEO 5</h3> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>NEO PLUS VIDEO 5</h3> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (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 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 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 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 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 9 kwiecień 99

**RECENZJE:** Guardian's Crusade, Legend of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill i inne...

**EXTRA:** FINAL FANTASY 8 - megareport z wersji japońskiej!

**OPISY:** Syphon Filter 2, Silent Hill



### NEO PLUS nr 10 maj 99

**RECENZJE:** Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer 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 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 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 13 wrzesień 99

**RECENZJE:** Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral, V-Rally 2, Virus, Disney'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 14 październik 99

**OPISY I RECENZJE:** Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade

**RECENZJE:** Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Star Wars Episode 1 The Phantom Menace, Wipeout 3 i inne...

**EXTRA:** ECTS 1999 czyli relacja z wystawy w Londynie



### NEO PLUS nr 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 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 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 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 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 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 21 maj 00

**OPISY I RECENZJE:** Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medieval 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3

**RECENZJE:** Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles, Army Men 3, Silent Bomber, Street Sk8er 2 i inne...

**EXTRA:** Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynach dwóch supermordobić na PS2 oraz raport z Tokyo Game Show wiosna 2000



### NEO PLUS nr 22 czerwiec 00

**OPISY I RECENZJE:** Wild Arms 2, Jojo's Bizarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story

**RECENZJE:** Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing, Raycrisis, Daikatana 64, Ghoul Panic, Armorines

**EXTRA:** E3 2000 - Relacja z największego show Los Angeles, część pierwsza + pierwsze screeny z Metal Gear Solid 2!



### 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 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 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 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 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!



### NEO PLUS nr 28 styczeń 01

**OPISY I RECENZJE:** Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2

**RECENZJE:** Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The Grinch, Cannon Spike, Bugs Bunny, WWF Smackdown 2, Pokemon Snap, Sheep i inne

**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

# FAWQ

**Dzień dobry Państwu. Rozpoczynamy kolejną emisję naszej odcinkowej sagi z życia graczy. A przynajmniej tej wybranej grupy, która nie dość, że chce to jeszcze potrafi napisać list albo e-mail. A propos - całkiem sporo dostajemy od was maili z komórek. Odpowiadając na pytanie zawarte w jednym z nich zdradzę, że miło jest nam dostawać przyjemne, krzepiące na duchu wiadomości. A skoro przy tak miłych sprawach jesteśmy, to ponawiam apel o nadsyłanie listów pisanych przez wasze wybranki serca. No i powodzenia na maturach!**

**Jednocześnie proszę o kontakt autora maila, który przysłał mi kilka fajnych, oldschoolowych screenów tematycznych na przełomie marca/kwietnia. Nie piszę o co dokładnie chodzi, bo nie lubię ułatwiać zadania ksero-bojom. Podpowiem tylko, że dotyczyły one pewnego zaniedbywanego aspektu gier. [banan@neoplus.com.pl](mailto:banan@neoplus.com.pl)**

Zeszły miesiąc był tym szczególnym okresem w roku, kiedy robi się różne żarty mając nadzieję, że nabierze się na nie jak największa grupa osób. Przynajmniej - jeżeli ma się możliwość do takowej grupy dotarcia. Z tym większym smutkiem donoszę, że Pokemon Green rzeczywiście istnieje.

Nie myślcie sobie. Pokusa zwalenia tego błędu na karb Prima Aprilisu była duża. Naprawdę duża. Z każdym odbieraniem przeze mnie mailem, w którym sugerowaliście istnienie tej gry coraz większą ochotę miałem wytłumaczyć to świątecznym psikusem.

Ale ten dziwny głos we wnętrzu (ten sam, który karze robić te wszystkie dziwne rzeczy po zmroku) mówi mi, że to nie byłoby fair. No a poza tym pewnie byście tego nie fyknęli. No więc dobrze. Dziękujemy wam wszystkim za zwrócenie uwagi na istnienie zielonej wersji Pokemona. Jeden z bardziej litościwych czytelników zwrócił uwagę na fragment, w którym autor przedstawionego przez nas tekstu pisze o tym, że "W gimnazjum możesz zmierzyć się z liderem miasta." Żle przetłumaczone słowo Gym i fakt stworzenia nowej posady nie jest jednak wystarczającym usprawiedliwieniem umieszczenia tego błędu w OMEGA BOOST ZA FRAJER(ÓW). Jest nam tak wstyd, że w tym miesiącu Omegi nie ma.

## TWARDY, TWARDZYSZY... GIZMO

Siema !!

Nie będę zaczynał tak jak większość i nie powiem wam, że czytam N+ od początku (bo nie czytam).

### ☒ Mówi się trudno.

No więc mam do was kilka spraw:

1. Czytając list Jaunty'ego popieram jego filozofię i pomysł z utworzeniem kąciku dla rasistów.

☒ **OK, ksenofobiczni czytelnicy. Siadajcie do piór i ślijcie swe przepelnione żółcią i jadem teksty dotyczące swojej nienawiści do świata skoncentrowanej na małym, niewinnym pudełku z makaronem, takim z napisem PS2 czy jakimkolwiek jeszcze innym.**

2. Co do obgadywania to mam przeciwne zdanie. Każdy ma prawo wypowiedzieć się na temat tego co mu się podoba i jaka jest jego religia. Sam też lubię obrzucić gó..... dresiarские PSX. Gdyby nie piraty, to Sony nie osiągnęłoby takiego sukcesu. Jedynie subkultura dresiarzy gra na PSX'ie (są pewne wyjątki ale jest ich bardzo mało).

☒ **A więc wreszcie mogę bez większych skrępowań napisać, że nasza redakcja jest wyjątkowa. Bo wiesz co - lubimy grać w fajne gry. A tych, jak być może nie zauważyłeś - jest na PSX'ie całkiem sporo.**

☒ **Chociaż tak na marginesie to przyznam, że mam w szafie fajne dresikowe spodnie z małą fajeczką z boku.**

3. Chociaż nie mam żadnej konsoli to się trochę w tych sprawach orientuję i zazwyczaj gdy czytam wasze pismo jest w nim bardzo mało o grach na stare konsole takie jak np. SNES.

☒ **Rzeczywiście. Jest tak dlatego, że na rynku nie ma jeszcze miejsca dla pisma oldschool'owego. Ale, żeby było uczciwie, to nad naszym logo na okładce umieściliśmy listę konsol, o których piszemy.**

4. Zauważyłem w tymże liście taki tekst, z którym jestem w 100% zgodny. Jest to tekst dotyczący osób uważających się za graczy, którzy niby mają konsolę, a wcale na niej nie grają. Tak jak jest tam napisane tacy ludzie się zdarzają. Sam znam takiego człowieka, który ma Nintendo 64, ale wcale na nim nie gra. Na jego padzie zapewne ja więcej grałem niż on sam. Są też ludzie, którzy nie mają konsoli z bardzo prostych przyczyn takich jak np.: rodzice czy brak kasy. Wielu z tych graczy jest lepszych od tych co posiadają konsole i mogą na niej grać i ćwiczyć ale z różnych powodów nie praktykują tej religii. To już ich sprawa.

☒ **Pomimo, że lektura Neo Plus ma was przekonać, że jest inaczej, to jednak nie da się ukryć, że są ludzie, którzy konsolami się najzwyczajniej w świecie nie interesują. Ba! Tacy ludzie zawsze byli i zawsze będą. Przeróżająca, ale najprawdziwsza prawda.**

5. W waszej gazecie znajdują się dwa ciekawe działy znane pod nazwą HELP i tips&tricks. Są ludzie, którzy pierwsze co robią po kupieniu owej gazety to czytają te dwa lamerskie działy. Moim zdaniem ci ludzie to nie gracze tylko pozerzy udający gracza (znam parę przypadków).

☒ **Tak samo jak te wszystkie lamerskie gospodynie domowe sięgające do książek kucharskich i lamerscy uczniowie zaglądnący do podręczników. Daj spokój. I nie przesadzaj z tą swoją hardcore'owością.**

6. Na zakończenie mam pewną prośbę: zamieście jakiś test na hardcore'owca tylko lepszy od tego co ukazał się

w którymś z pierwszych numerów  
Pozdrowienia

GiZmO

☒ **W tej chwili nie planujemy, ale to sprawa otwarta.**

## LISTOWNE LISTY Z LISTAMI

Good Morning. Bez długich wstępów, będę pisał w punktach.

1. He he - ciekawe kto się nabrał na Wasz żarcik ze strony 98 :).

☒ **O dziwo znalazło się kilka osób.**

2. Pytaliście się o nazwę do działu listy-proponuję po prostu...listy.

☒ **Łał. (odgłos spuszczonej wody).**

3. To mógłby być temat na odrębny list ale co mi tam. Otóż nie lubię grać kobietami w grach (choćby niekiedy jednak zagram sobie jakąś niewiastą). Nie, nie jestem męskim szowinistą. Po prostu jakoś nie czuję satysfakcji z gry żeńską postacią (nawet Larą Croft). Z kolei mojemu bratu i innym graczom, których znam, raczej zwiasta to kim grają. Czy ja jestem inny?

☒ **Dobre! Naprawdę dobre! Trafieś w mój czuły punkt. Odczuwam dokładnie to samo co ty. W grach pokroju TOMB RAIDER czy ONI, gdy nie ma żadnego wyboru dotyczącego postaci jest jeszcze spoko, ale mordobicia... Powiem jedno - w żadnym mordobicciu nie natrafiłem jeszcze na kobiecą postać, którą chciałbym walczyć. Po prostu nie mogę przekonać się do postaci kobiet w grach. Owszem - niektóre postacie kobiet przedstawiane w grach nawet mi się podobają (ideał to Edea z FFVIII), ale grać nimi - a fe! Nie wiem nawet co w tym jest. Pewnie po krótkiej sesji z psychoanalitykiem wyszedłbym z diagnozą w rodzaju maskowania swego kryptotransseksualizmu, albo rozpoznaniem głęboko skrywanego lęku przed płcią przeciwną, tkwiącego korzeniami w traumatycznych przeżyciach z przedszkolnej piaskownicy. Ale nie zmienia to faktu, że postacie kobiece w grach mi nie leżą. I niech nikt nie pomyśli, że mam coś do pań. A skąd. Tylko one zawsze przedstawiane są w grach w pewien bardzo określony, nie odpowiadający mi sposób. Cukierki, kokardki, wielkie oczy, warkoczyki, wielkie biusty... No dobra,**



## TERAZ POLSKA!

Grupa chłopaków z time2die jest nieustępliwa i non stop atakuje nas relacjami ze swoich poczynań. Jeszcze spoko jak ma to jakiś związek z grami, ale przeważnie mamy update'y na temat nowego plecaka albo zdobycia jakiegoś biletu na koncert. Super. Prawie jak SMS-y z Big Bro. Nie da się jednak ukryć, że panowie naprawdę interesują się grami. Na dowód przedstawiamy w pełni profesjonalny gabinet pozwalający rozkoszować się np. grą w GOLDEN-EYE teoretycznie nie widząc gdzie campują pozostali koledzy.

zagalopowałem się - akurat jeden z tych elementów zupełnie mi nie przeszkadza, ale wiecie o co chodzi. Te grove stereotypy kobiet są dla mnie kiczowate. Zresztą spójrzcie na postaci kobiece z serii FF. Przecież każda z dziewczyn występujących w Finalach od czasów siódemki jest kolejną wersją Tify - Rinoa, Garnet, zaraz - Yuna. Stąd moja sympatia do Edei. Wracając jednak do sprawy. A co wy czytelnicy sądzicie o postaciach kobiecych w grach? Aha - zwróć tu uwagę na jeszcze jeden szczegół. Nie wiem czy zauważyliście, że autorzy najczęściej umieszczają postaci kobiece w grach z widokiem z tpp...

4. Czy Sony dobrze się czuje? Chodzi o to, że przedstawiciele Sony'ego stwierdzili, że ich inżynierowie myślą już intensywnie (myślą, czy już dłużej?) o PS3. Po co teraz o tym trąbią? Przecież PS2 jest dopiero od roku, a w USA i Europie - od paru miesięcy. Zastanawiam się czy warto kupić teraz PS2 skoro niedługo może wyjść PS3... Taka polityka S(f)ony zniechęca. Nie mogą sobie po prostu cicho dłużyć w trzecim Soniaku zamiast o tym teraz się chwalić? A może chodzi im o przyciągnięcie jak największej liczby graczy do siebie ("PSX-a sprzedaliśmy w 80 milionach egzemplarzy, mamy silną PS2 i będziemy mieć 1000 razy silniejszą PS3. Można nam zaufać bo na nas się nie zawiedziecie. Czekajcie z nami piękna przyszłość").

☒ Mnie również wydaje się, że informacje o PS3 były trochę przedwcześnie (tym bardziej, że pierwsze pogłoski o PS3 pojawiły się zaraz po japońskiej premierze PS2). Natomiast co do losu PS2 to nie obawiaj się. Z informacji krążących po Internecie wynika, że Sony intensyfikuje właśnie kampanię reklamową, mającą na celu sprzedaż jak największej liczby konsol PS2 w Europie. Najwyraźniej firma chce jak najlepiej wykorzystać czas przed pojawieniem się na rynku produktów innych firm i zainstalować do tego czasu jak największą bazę użytkowników.

5. Ja się cieszę, że Sega będzie robić gry na wszystkich platformy. Wreszcie będą mogli skoncentrować się na tym na czym się najlepiej znają. Czyli na robieniu hitów. Na PS2 będzie m.in. VF 4 oraz seria Shenmue - to kolejny plus przemawiający za kupnem konsoli Sony.

☒ My wszyscy także bardzo się z tego cieszymy. Pamiętajcie - przede wszystkim gry. Ale Shenmue na PS2 nie będzie.

6. Moja najlepsza gra wszechczasów to ISS PRO (cała seria). A teraz się spytam nieśmiało jaka jest ulubiona (oczywiście uwzględniając wszystkie platformy) gierka redaktorów NEO PLUS.

☒ Nie mam jak ich zapytać. Redaktorkowie porozbiegali się po całej redakcji i zajmują się swoimi codziennymi sprawami. Jeden turla właśnie jabłko do kuchni, drugi schował się do pudełka zapatek, a paru innych właśnie pluska się w umywalce.

7. Chciałem się zapytać czy uruchomicie na swojej stronie chat? Macie to w planach?

☒ Trudno powiedzieć. Na razie - nie.

8. Z ostatniej chwili-MGS 2 nie będzie na PS2! Ponoć Konami wysiadł prąd gdy robili tę gierkę i stracili wszystkie dane. Szkoda... Co o tym myślicie?

☒ Podobno jeden z młodszych programistów zachował najważniejsze dane na flopetce i jest spora szansa, że prace jednak się nie opóźnią.

9. Wszystkiego najlepszego dla Gulka, który (mam nadzieję że nie strzeliłem gąfy) ma w kwietniu urodzinki. Sto lat!

☒ Nie strzeliłeś gąfy. Traffieś. W płót dokładnie. Skoro nie pytasz to podpowiem, że Gulash ma urodziny tydzień przede mną - 19 stycznia.

10. To tyle:).  
Pozdrawiam wszystkich serdecznie (redakcję, czytelników w ogóle wszystko co się rusza-jestem w dobrym

humorku:).

Adam z Opoła

• PS. Oglądacie Wielkiego Brata?

• ☒ Nie wiem jak chłopaki, ale na dobrą sprawę nie ma szans, żeby tego nie oglądać. Ja sam jestem antyfanem. Wolę Cartoon Network z Krową i Kurczakiem, Jamfasicą, Atomówkami i Dexterem. Sto razy lepsza zabawa. Innym antyfanom mogą tylko polecić fachową stronkę o BB, podsycającą płomień mojej niechęci.  
• <http://bigbrother.blog.pl/>

## SZEROKI HORYZONT

• Cześć Banan  
• Piszę do Was pierwszy raz i pewnie nigdy bym nie napisał gdyby nie list niejakiego randa z poprzedniego N+. Trochę mnie zdenerwowało jego "błyskotliwe" spostrzeżenie na temat MGS-a. Spokojnie, obejdzie się bez bluzgów, sam napisałem w N+ 23, że "konstruktywna krytyka to bardzo ważna rzecz:". A więc zaczynam  
• - kto porównuje MGS-a do R2?. To tak, jakby porównać owczarka niemieckiego do puchacza zachodniosyberyjskiego i dać pierwsze miejsce puchaczowi dlatego, że umie latać. A tak w ogóle to jak sobie wyobraża pan Rand walkę z Ravenem w pomieszczeniu, w którym sufit ma kolor różowy, ściany jaskrawoniebieskie, a podłoga zielona - przecież to chyba jakiś kabaret?? A to, że MGS2 "nie wygląda dużo lepiej" skomentuję pobłażliwą ciszą (...). Myślę, że nie tylko ja mam takie odczucia, ale i większość czytelników. I na koniec życzę Randowi, żeby spotkał się w cztery oczy z samym panem Solid Snake, zobaczymy co wtedy powie (jeżeli przeżyje, he he).  
Pozdrowka dla całej redakcji N+.

Juri z Opoła

• ☒ Rzeczowe argumenty, barwne porównanie i słuszna teraz. Jest tylko jedno małe ale, Juri. Rand porównał tak zupełnie niepodobne do siebie gry, że nie mogłem powstrzymać się od zaprezentowania wam jego opinii. Byłem ciekaw jak zareaguje szerokie grono naszych szanownych czytelników na tak obrazoburczy tekst. I wiecie co? Juri jest jedynym czytelnikiem, którego w ogóle obeszło to dosyć nietypowe przecież porównanie. Stoicki spokój z jakim zareagowała cała reszta czytelników wskazuje na jedną z kilku rzeczy:  
• a). jesteście wszyscy niezwykle tolerancyjni ludźmi wyposażonymi w szerokie horyzonty pozwalające na wychwycenie płaszczyzny porównania dwóch tak różnych od siebie tytułów  
• b). możemy opublikować tu dowolny list i nie doczekać się jakiegokolwiek reakcji  
• c). Oprócz Juri'ego wszyscy zgadzacie się z Randem

## GODZILLA GENERATIONS: OTWINOZAUER VS. OŚMIORNICA

• Cze. Mam fajny pomysł na piractwo, a raczej jak zrobić żeby zjawisko to po części zlikwidować. No to tak: w sejmie posłowie uchwalą ustawę "akcyza na CD-R" (co jest - robi wrażenie). Ta ustawa będzie polegała na nałożeniu podatku na płyty i każdy pirat, który będzie chciał nagrać płytę będzie musiał ją kupić - płytę (czystą), która będzie kosztować tyle prawie co oryginał (100zł) i ludzie, zamiast kupić pirata, będą kupować oryginalne a przy okazji rząd się wzbogaci (nie będzie żadnych strajków pielęgniarek, koledzy rolnicy nie będą blokować dróg i wszyscy będą szczęśliwi). I co jest - dobry mam pomysł? Co by tu napisać jeszcze, że w stare spodnie się nie mieszczę. A tak w ogóle to jesteście kóll. Zróbcie kącik internetowy - już niedługo plejak będzie miał neta, xksik  
• też, a w ogóle mam Dreama i powinniście pisać różne newsy jakby tu uruchomić gierkę w necie itd. Pozdrawia was

Otwinozaur

• ☒ Pomysł fajny. Szczególnie dla osób, które chciałyby na czystych płytkach wypalić sobie archiwum twardego dysku. Ale coś w tym jest.

## KONSOLOWY ANTYRASIZM

• List jest podzielony na dwie połowy. Jedna to pytanie, a

## GAWĘDY NA BANI

Chcemy tego czy nie, wojna konsol zbliża się coraz większymi krokami. Terminy wypuszczenia na rynek zarówno Xboxa, jak i GameCube są już kwestią kilku miesięcy, a już na E3 w maju zobaczymy te cudenka w akcji. Jak wobec takich wydarzeń powinien zachować się zwykły Jasio, który zastanawia się nad przesiadką ze starego, wysłużonego sprząciorka na zupełnie nowiutką maszynę do zabijania?  
Jasiu! Nadchodzę!

No dobra może nie dokładnie... W każdym razie, japońscy specjaliści ocenili, że Jasio najchętniej wybierze PS2. Nie jest to może zaskoczenie, ale warto odnotować spostrzeżenie naszych japońskich braci. Uważają, że tuż potem zasiądzie za GameCube, najnowszym potworkiem ze stajni Nintendo. A Xbox nasz miluteńki? Co z nim? Aaaa! I tu właśnie zaczynają się tak zwane schody. Japońscy specjaliści sami nie wiedzą (jak to specjaliści), co z tym fantem zrobić. Ale nie bójcie się! Japońscy specjaliści to lamy. Zaraz sami do tego dojdziemy.

Otóż wszyscy są zdania, że najprawdopodobniej GameCube nie stanie w szranki z rydwanami Sony i Microsoftu. Mówią, że zadowolili się on rzeszą graczy w wieku 6-14. Tyle, że lista wydawnicza trochę do tego obrazu nie pasuje... Gry takie, jak: "Too Human", "Resident Evil 0", "Perfect Dark 2" nie są chyba skierowane do grupy odbiorców 6-14 lat? Ostatnio zapowiedziany Mortal Kombat 5 zdaje się też nie powinien być główną rozrywką dla siedmioletniego Grzesia... Ale my tu o Grzesiu, a miało być o Jasiu... Trzeba w każdym razie stwierdzić, że Nintendo będzie kontynuowało swoją politykę "malo, a dobrze", a większość z gier dostępnych na tę platformę będą zapewne stanowić miluteńkie platformerki. No i fajnie.

PS2- start bardzo udany (lekkie tylko koszty), a potem lekki jęk zawodu konsolowej braci. Na szczęście zapowiedziane zostały GT 2000, "MGS2, VF4 oraz FFX, bo perspektywy tej konsolki jawiły się w coraz bardziej pastelowych (fuj!) barwach. Teraz jednak wszystko idzie ku dobremu, a oglądając na Necie nowe screeny z wyżej wymienionych gier, Jasio już dostaje wypieków. PS2 wciąż dobrze się sprzedaje, a kiedy te gry uderzą do sklepów, sprzedaż Soniaka 2 dostanie taaaakiego kopa. No i fajnie.

A co z Xbox'em? W tym miejscu spuszcza wodę na japońskich specjalistów (którzy na ten temat i tak bredzą jak potluczeni) i biorę sprawy we własne ręce. No, więc jedziemy. Xbox, jak wszyscy wiemy, jest solidnym kawałkiem rydwanu, na którym pan Bill Gates (uznawany przez graczy za "zło wcielone") ma zamiar wjechać pod telewizory ludzi na całym świecie. I nie chcę zapeszyć, ale chyba mu się to uda. No... Może oprócz tej nieszczęsnej Japonii.. Po pierwsze, zawarł z Segą umowę na 11 (!) tytułów, a w tym: JET SET RADIO, PANZER DRAGOON, GUNVALKYRIE i SEGA GT. Są to pierwsze cztery ujawnione tytuły. Głupio byłoby jednak sądzić, że AM2, nie wypuści na Xbox'ie swojego kolejnego "Virtua Fightera". Bill Gates dwoi się i troi (a ma co dwoić i troić), bo większość japońskich specjalistów (Jezu...) jest zdania, że Xbox nie odniesie sukcesu na ich rodzimym rynku. Mówią, że się nie przyjmie. Cóż, ale z zapowiedzianym SILENT HILL X i METAL GEAR SOLID X może mu się jednak uda? Ale co my gadamy o Japonii, jak mieliśmy gadać o Jasiu? Rdzennie polskim Jasieczku, bez żadnych japońskich specjalistów i ksenofobii! No więc dla Jasia w Polsce ważny jest ubaw i radocha! A to akurat Sega i Konami mogą mu zagwarantować.

Z innej beczki, Tecmo (a w zasadzie Team Ninja) zrobiło śmieszny rzecz. Otóż wzięli sobie DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE z PS2 i skonwertowali go sobie na Xbox'a. Ile to trwało? Całe dwa miesiące. To raczej niedługo. A co się stało z grą? Ruszyła z kopyta z prędkością 130 klatek na sekundę (przy 60 na PS2). To może jednak coś w tym Xbox'ie jednak jest. Aha! Team Ninja jest w trakcie tworzenia "Dead or Alive 3", który najprawdopodobniej będzie exclusivem na Xbox'a, gotowym już na czas premiery konsoli. Moim zdaniem zaczniesz się teraz całkiem pokazywać wysyp gier na konsolę Microsoftu. A to z dwóch powodów:

• Łatwe i przyjemne programowanie (w skrócie chodzi, że tanie). Bezpieczeństwo pod skrzydłami Microsoftu.  
• Oprócz tego będzie to całe HALO, PROJECT GOTHAM, następny MEDAL OF HONOR, MUNCH'S ODYSSEY, GTA3, CRAZY TAXI 3... Nie wiem, ale mnie się coś wydaje, że Gates szykuje całkiem solidne rydwanisko... No i fajnie.

Andrzej z yahoo

☒ Bardzo dojrzały, fachowy i analityczny list. Nie chciałem wtrącać się w tekst Andrzeja, ale jego tekst nasunął mi pewien pomysł. Już ustaliliśmy, że nie chcemy pisać na łamach tej rubryki jaka konsola jest lepsza, jaka gorsza, a jaka średniejsza. Zamiast tego postaramy się zamieszczać subiektywne komentarze, podsumowujące sytuację wszystkich ważniejszych konsol na rynku w danym miesiącu. Dzięki temu, oprócz całej masy newsów, zapowiedzi i recenzji będziecie też mogli zapoznać się ze wszystkimi ważniejszymi faktami w pigułce. Mamy nadzieję, że to pomoże.

druga to opinie.

1. Po pierwsze to będzie apel (manifest) [wszyscy siadać i czytać] o rasizmie wśród braci konsolowców: często jest tak, że kłócą [młóca] się o sprzęt, którego nie mają [a zamierzają kupić] i po co. Przecież posiadana konsola nie jest wyznacznikiem wartości człowieka, czyli nie można powiedzieć, że ktoś jest głupi bo ma N64 (PSX/DC) [kolejność przypadkowa] bo każdy kupuje tę konsolę, na którą według niego są najlepsze gry [sam miałem kupić N64 (1080 Snowboarding), ale tego nie zrobiłem bo wszyscy mi odradzali i mówili "PSX sobie spiracisz i będziesz miał spoko". PSX'a kupiłem, a konsoli nie spiracifem. To może i dobrze, ponieważ jak kupię sobie grę za te 200 złocisz, to młócę ją cały czas, a nie jak piracik zatnie się w FF7 czy 8 to leci na stadion, kupuje inną grę i później - od nowa. Ale wróćmy do tematu. Kupiłem PSX i FF7, i okazało się, że teraz kupuję tylko gry SQUARE i to prawie same rpg'i [no, może jeszcze gry Konami].

Nie można powiedzieć, że inna platforma jest lepsza [zmierzam kupić PS2, ale ostatnie gry i cena DC - [PSO rules] nawet DeCekerzy nie wiedzą jak im zazdrościć] sprawiają, że może zmienię zdanie [ale z drugiej strony, tam nie ma porządných rpg-ów].

A teraz sprawa bardzo kontrowersyjna. Ludzie, nawet nie wiecie jak się ucieszyłem, gdy Sega oświadczyła, że daje sobie spokój z DC. Wiecie co to znaczy?! Gry Segi [Sonic Team !!!! i PSO3] na PS2!!!!!!! Nawet nie wiecie, jak się cieszę. Nie żebym nie lubił DeCekowców, ale te gry są po prostu jednymi z najlepszych [a poza tym i tak zazdrościć im SH & SH2, PSO1 & PSO2 i wielu innych - mają szczęście].

A teraz haselko miesiąca "wspominajcie razem, to co mieliście [Pegasus], a nie kłóćcie się o to, czego jeszcze nie macie [DC czy PS2]". A tak poza tym, można jeszcze tępić PeCetowców.

☒ **Dobre. Tylko tak naprawdę wcale nie trzeba nikogo tępić.**

Teraz pytania. Czy to prawda, że FFX ma wyjść na PS2 w wersji deluxe [płyta DVD i podkrecona grafika], bo jak nie to koniecznie odpisz, bo kupię ją sobie na PSX'a. Koniecznie odpisz, bo jak nie kupię FF9, to wpadnie CHRONO CROSS.

Czy BOUNCER może obsługiwać zwykłego Dual Shocka.

Paweł z interii

☒ **Tak, Finale XII, XIII i XI mają ukazać się na PS2 w wersjach deluxe. Mówi się o grafice w wysokiej rozdzielczości i lepszej jakości filmów. Natomiast jest pewne, że FFX wyjdzie na PS2 w dwóch wersjach - wersja deluxe będzie wzbogacona w stosunku do tej podstawowej o jedną płytę DVD. Co na niej będzie - nie wiadomo.**

Bouncer działa tylko z Dual Shock 2. Jeśli chcesz grać z trzema kumplami, musicie mieć nowe pady Sony.

## JAK ZDOBYĆ KONSOLĘ W TYDZIEŃ

Była chłodna, grudniowa niedziela. Wracałem z giełdy komputerowej i wiedziałem, że bez konsoli to nie jest życie. Po tym jak sprzedałem moją drugą Plejstację, kupiłem na pocieszenie Gejmboja i... zobaczyłem Code Veronica na w/w giełdzie na DeCeku. To był przełom. Stwierdziłem, że muszę go zdobyć za wszelką cenę. Gotówki mało, ale święta za pasem. I zacząłem działać już od poniedziałku, aby w tydzień - do następnej giełdy - zdobyć kasę na DeCe. Miałem 150 pln a potrzebne było 825 pln. Rozmowa z rodzicami (prezent świąteczny) - jest 100, rozmowa z dziadkiem (ten sam tekst) - jest 100. To i tak na razie 350. Wycieczka do lombardu z moim ulubionym walkmanem i pani mi powiedziała, że czegoś takiego nie skupują. Ale była dziewczyna, która pytała o walkmana i pracuje w rzeźni naprzeciwko. Biegnę do rzeźni i mówię, że nowy to ze 300 pln ale sprzedam jej za 200. Ona na to, że da 150 i dała. No to mam 500. Sprzedałem harmonijkę ustną Hohnera za 30 pln. Dalej brakuje. Ostateczność - zapożyczyć się. Tak, ale u kogo? Telefon do kuzyna, do Wrocławia. Mała ściema i ok, pożyczę 300 pln. Do niedzieli dwa dni. Giełda we Wrocławiu, więc z kuzynem umówiłem się, że da mi kasę właśnie w niedzielę. Bilety PKP 10 pln. Jeszcze telefon do handlarza, żeby miał dla mnie konsolę na niedzielę. Ok. Piątek, sobota żeby niczego nie popsuć nie wychodzę

• nawet do baru na piwo. Niedziela. Wrocław, 9:00.  
• Szybko tramwajami (bez biletów) do kuzyna na drugi koniec Wrocławia. Jest i podwiezie mnie na giełdę. Ok.  
• Jestem na giełdzie, znajduję handlarza i okazuje się, że... nie ma konsoli !!! Mówię do niego: Darek, nie rób mi tego, musi być. Po półgodzinnej nerwówce - jest. Ktoś niesie biało-niebieskie pudełko. To MÓJ Dreamcast.  
• Sprawdzam czy wszystko jest w porządku, biorę FERRARI 355 (grę) i śmigam na pociąg. Nie muszę chyba mówić jak dłużyła mi się podróż. I tak oto kończy się pierwsza część opowieści jak uratowałem świat (mój) przed zagładą (moją).  
• Druga część mojej opowieści to FERRARI 355. Jako maniak Gran Turismo olałem MSR i wybrałem właśnie Ferrari z uwagi na symulację. Mamy połowę kwietnia, grę mam od połowy grudnia ubiegłego roku i właśnie tyle czasu zajęło mi zrozumienie tej gry (może jestem tępy).  
• Ale cofnijmy się w czasie o jakieś 4 miesiące. W wielu gazetach czytałem, że Ferrari rządzi na DeCeku w samochodówkach. Jednak gdy ją odpaliłem nie poczułem tego. Pogrywałem sobie ot tak, raz na jakiś czas i w sumie nic wielkiego. Kumpel - maniak GT też nie stwierdził rewelacji, aż do pewnego dnia gdy obaj to zobaczyliśmy. Było weekendowe popołudnie, postanowiliśmy dać Ferrari jeszcze jedną szansę.  
• Usiedliśmy i zaczęliśmy grać. Graliśmy na zmianę cały czas na tej samej trasie. Minęła godzina, dwie i...  
• Napięcie w pokoju wzrosło do kilku atmosfer. Tego się po prostu nie da opisać. Realizm, walka o każdą setną sekundę, wykorzystywanie każdego centymetra asfaltu i samochód, który nie toleruje żadnych błędów.  
• ZAJAWKA. Od czasu kiedy to poczułem nie włączam innej gry i zamiast uczyć się do majowej matury godzinami gram. GT przy F355 to jak RR przy GT. Yu Suzuki to bóg.  
• Pozdrawiam i życzę posiadaczom innych konsol równie wyśmienitych tytułów.

Slide Joker - F355 maniak

• P.S. Dalej wiszę kasę za konsolę.

• **Kolejna lekcja życia drodzy czytelnicy. Brawa dla Slide Jokera za samozaparcie. Tylko nie zawał matury...**

## N-PLUS FIGHTERS!

• Na wstępie chcę powiedzieć, iż recenzowana przez Pocketto gra N-PLUS FIGHTERS! zasługuje w pełni na 10. Gram w nią godzinami i z dumą oznajmiam, iż odblokowałem pierwszą ukrytą postać a mianowicie "VAT". Hmm - nie wierzcie - załączam screena. Gra jest wspaniała i przed ludźmi z Independent Dreams widzę świetlaną przyszłość. Ale niech się mają na baczności bo oto niejaka firma Capcom wypuściła na rynek bardzo podobnie wyglądającą grę SNK VS CAPCOM w wersji na NeoGeo. Ja bez wahania oskarżyłbym ten cały kapkom o plagiat.  
• Drugą sprawą to ten wspaniały wynalazek jakim niewątpliwie jest PSOne Supercharger. To jest po prostu niesamowite - gierki z PS2 na PSOne ja kupuję PSOne i to cudem jak tylko pojawi się w Polsce.

Miki

• ☒ **Naprawdę przyjemnie jest patrzeć na bezinteresowne starania czytelników. Wielkie dzięki za maila i rysunek, Miki. Takie gesty są dla nas naprawdę bardzo ważne.**

## POMPKĄ W BICEPS

• Piszę do was by poruszyć pewną sprawę. Rozumiem, że w gazetach traktujących o grach komputerowych recenzje okrasza się humorem, po to by nie paplać tylko o sprzęcie i grach. Jednak to co przeczytałem w "Gawędach po Fai" w N+31 - a konkretnie w tekście Adriana Chmielarza ("Lada dzień wyfrunie tyle świetnych tytułów, że kciuki od grania będę miał spuchnięte jak bicepsy Arnolda po dwustu pompkach"), sikałem ze

• śmiechu ale nie z dowcipu, ale z jego niewiedzy. Otóż drogi Adrianie, jeśli nie wiesz o co chodzi, to przyjmij do wiadomości, że po pompkach bicepsu nie napompujesz choćby naszprycował się najlepszym koksem. Sam zajmuję się dźwiganiem ciężarów i jeśli chcesz wiedzieć, to dzięki pompkom napompujesz wszystkie inne mięśnie tułowia i ramion, oprócz bicepsów. Tak więc Adrianie następnym razem nie powołuj się na kulturystykę, by znowu się nie skompromitować. Pozdrawiam i tyle.

Pietia z Łodzi

• PS. Jeśli chcesz się przekonać o efektywności pompek sam spróbuj, lecz o bicepsach zapomnij (na nie najlepsze jest podnoszenie ramion ze sztangą). Prędej spuchnie ci triceps leżący po przeciwnej stronie ramienia.

• ☒ **Dzięki za wyjaśnienie Pietia. Rzeczywiście zabawna wpadka - mam tylko nadzieję, że nie trafimy z nią do "Beczki Protein Bomb 4000, Omka + Mietek za Frajer(ów)" w najbliższym numerze Muscle & Fitness...**

## ONA I KONSOLA

• Witajcie.  
• Przyznam, że rzadko czytam wasze pismo, jednak list sygnowany przez Gargu zmusił mnie do napisania tego listu i to nie z powodu źle pojętej "solidarności jajników".  
• Otóż ja również jestem żoną zapalonego gracza, którego związek z konsolami zaczął się dużo wcześniej niż ten ze mną. I chociaż często się zżymam, że muszę sama pójść z dzieckiem na spacer czy zrobić zakupy, to rozumiem jego pasję. Co więcej, kiedy jego sfatygowany PSX wymagał naprawy kupiłem mu Dreamcasta (jeszcze zanim pojawił się w Europie) za niemałą wtedy kwotę. I to ja muszę teraz tak planować domowy budżet aby wystarczyło na gry, gdy pojawia się tyle świetnych tytułów.  
• W tym miejscu chciałabym dodać, że na wydrukowanej przez was liście gier, które są planowane na DC mój mąż zakreślił około 60-ciu tytułów "obowiązkowych". Mam cichą nadzieję, że nie wszystkie pojawią się w Polsce.  
• Moja wyrozumiałość nie wynika (niestety) z charakteru lecz z tego, że mam fantastycznego, ciężko pracującego mężczyznę, który nie myśli jak się mnie pozbyć, żeby móc pograć tylko pamięta o miłym słowie, kwiatkach i tych wszystkich drobiazgach, do których wszystkie dziewczyny i żony przykładają wagę. I stąd moja osobista rada dla Gargu - spędź z żoną choć jeden wieczór w tygodniu, to nie będziesz musiał czekać do późna, aby zasiąść przez telewizorem. Pozdrowienia dla całego zespołu,

Renata z Wołomina

☒ **Renato, bardzo dziękujemy za napisanie tego listu. Jest tak ciepły i miły, że aż się przy nim człowiek może rozmarzyć. Dlaczego? Ponieważ każdy właściciel konsoli marzy o związku z osobą tak wyrozumiałą i dobrą jak ty.**

• **Mężowi gratulujemy małżonki, a tobie życzymy wszystkiego naj naj...**

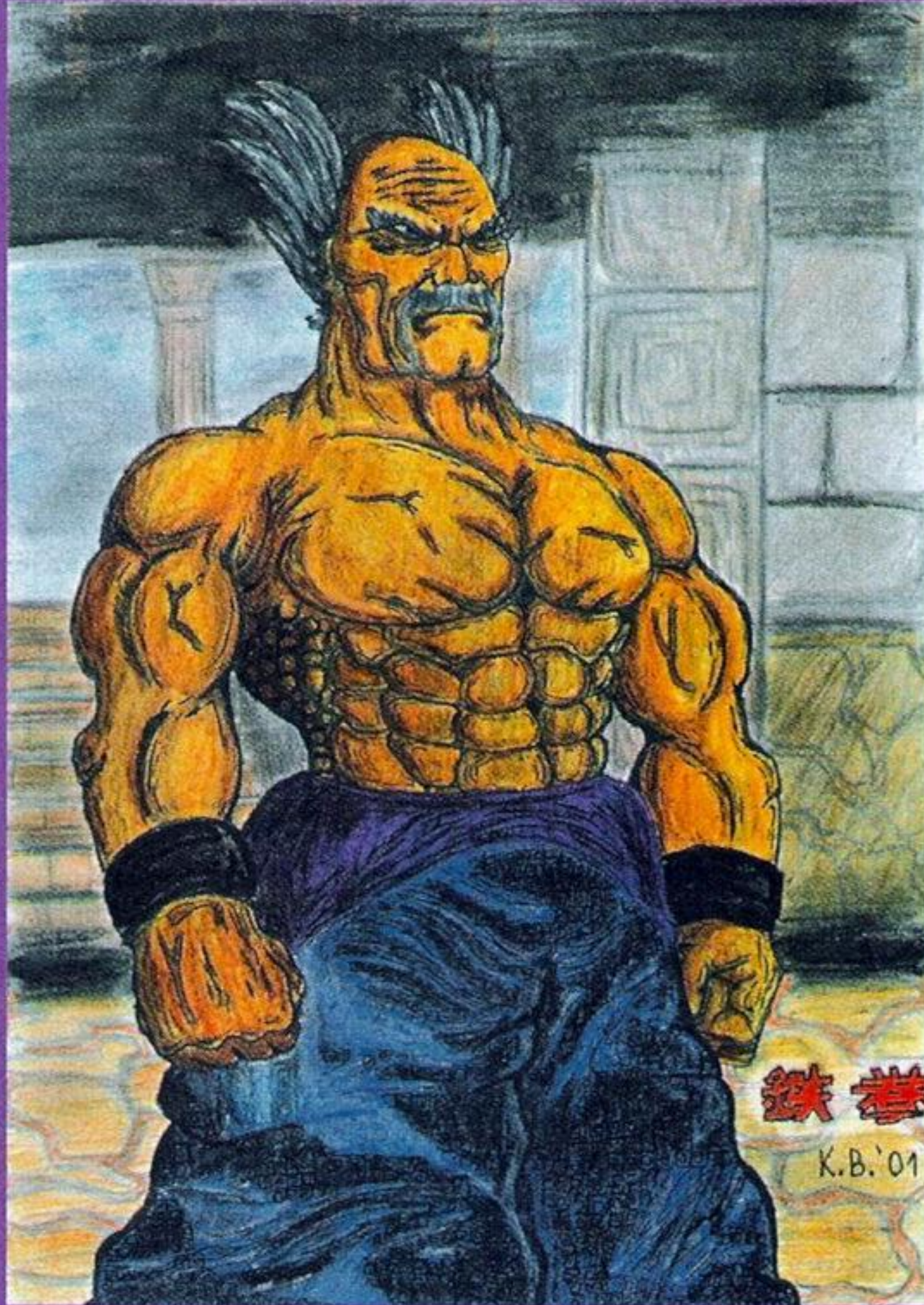
The screenshot shows the 'Console Net' website. At the top, there's a navigation menu with options like 'News', 'Zapowiedzi', 'Recenzje', 'Tapety', 'Top Lista', 'Download', and 'Forum'. A search bar is visible with the text 'www.pilka-na-zywo.hoga.pl'. Below the menu, there's a 'NEWS' section with two articles: '20 Kwiecień' and '19 Kwiecień'. The '20 Kwiecień' article mentions 'Sega o Sedze' and 'Lid znowu przygotował dla Was super artykuł, tym razem traktujący o spotkaniu urzędowym przez szefów SEGA. Zapraszam wszystkich do czytania, gdyż naprawdę warto... wspani! >>>'. The '19 Kwiecień' article mentions 'Sonic Adventure 2 - nowe screeny 1 : :'. At the bottom, there's a 'KĄCIK INTERNETOWY' section with the URL 'http://konsole.hoga.pl' and a description: 'Kolejny serwis internetowy z aktualnościami dotyczącymi gier konsolowych. Dobra do szybkiego zapoznania się z aktualnościami - mało recenzji i brak form publicystycznych.'



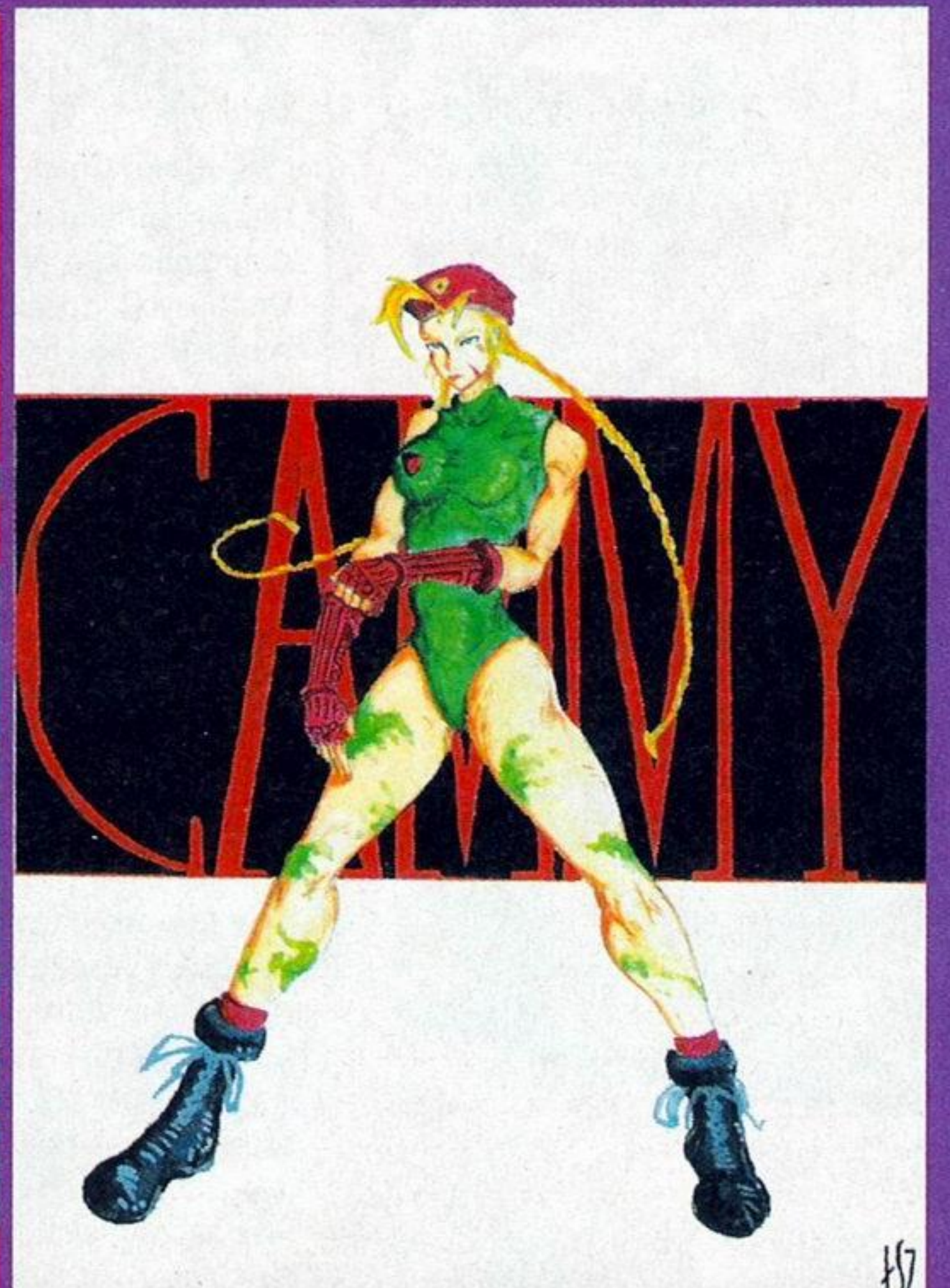
# Galeria NEO PLUS

Cześć!  
Kolejny miesiąc i kolejna galeria. Wyjątkowo przyznaliśmy nagrody pocieszenia za konkurs Spyro. Po rozstrzygnięciu konkursu przyszło jeszcze sporo prac więc postanowiliśmy je zaprezentować. A są jeszcze inne. Do następnego!

Krzysztof Boruciński - bardzo fajne rysunki, szczególnie stary dziad Heihachi. Sub-Zero także jest wporzo.



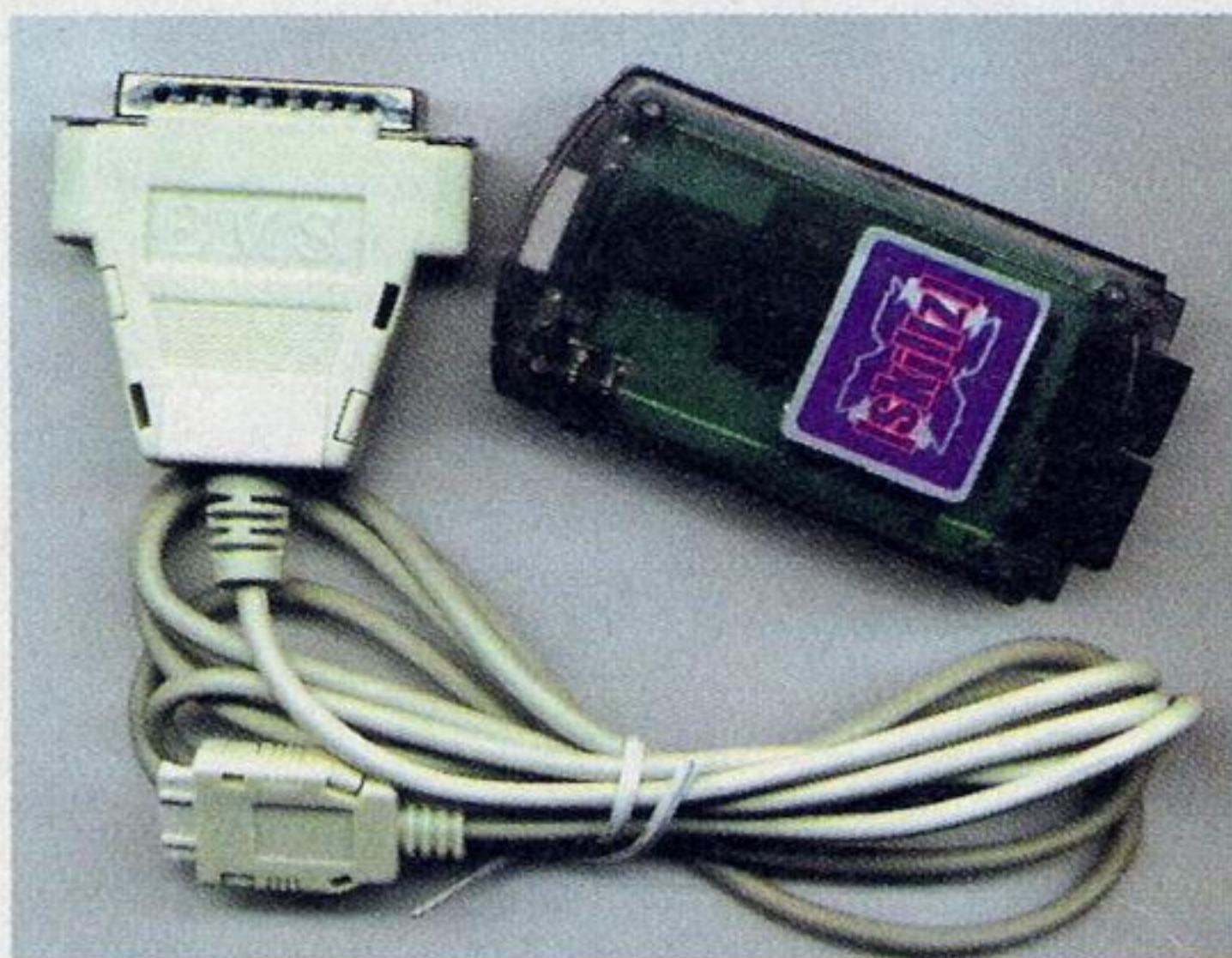
Łukasz Szalach - druga porcja rysunków Łukasza na łamach NEO Plus. Bardzo fajne i dynamiczne!



ECHA KONKURSU SPYRO - Wyjątkowo postanowiliśmy przyznać nagrody pocieszenia pięciu pracom, które przysły już po zamknięciu konkursu. Sami wiecie, jak to z bywa...

Nagrody pocieszenia to pięć gier na PlayStation - dwa razy Mr. Driller, dwa razy X-Games Pro Boarder oraz jedna Anna Kournikova Smash Court Tennis. PAPA!





## DC 4M Memory Skillz

Pod tą tajemniczą nazwą kryje się równie tajemnicze urządzenie, łączące Dreamcasta z komputerem klasy PC, celem wymiany danych. W zestawie dostajemy kartę pamięci do DC z wbudowanym portem oraz przewód, który z jednej strony ma wtyczkę pasującą do portu w karcie, a z drugiej wtyczkę do portu LTP w komputerze. Niestety - jak już pewnie zauważyliście nie ma oprogramowania. Należy je ściągnąć z internetu. Łatwo zrozumieć politykę firmy: skoro chcesz ściągać save'y z internetu - ściągniesz sobie przy okazji oprogramowanie. A firma zaoszczędzi po 50 centów za dyskietkę. Czy to dobry pomysł? Pewnie dla tych, którzy są skorzy wybulić za inet 5 razy więcej, niż kosztowałaby firmę dyskietka. Pliki z save'ami do DC mają ledwie po kilka kilobajtów - rzadko więcej. Tak więc decyzję podejmijcie sami. Czy nie lepiej łączyć się więc przez DC? Jedyny plus, jaki widzę: można składować save'y w komputerze. Tylko znów pytanie: po co? Przecież na necie ich pełno. A może na coś nie wpadłem?  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

## PS2 Action Replay 2

Action Replaje mają już swoje miejsce w sercu każdego sfrustrowanego gracza. Jak wiecie (lub nie) służą do wpisywania kodów, poprzez bezpośrednią ingerencję w ładowany kod gry. Nieśmiertelność, nieskończona amunicja, dowolny czas, 15:0 dla ciebie na samym początku meczu piłkarskiego, jeden cios zabija w mordobiciach, odkrycie wszystkich poziomów itp. - to drugie imię tego sprzętu. To prawda - kodów do AR jest mnóstwo i to takie kody pojawiają się najszybciej po ukazaniu się gry. Tak więc mamy przystawkę do PS2, która działa także z PSXem i PSOne, umożliwiającą zabawę tego typu. Zestaw składa się z przystawki wsadzanej w port kart pamięci (musi być włożona) i dwóch płyt. Na pierwszej z nich znajduje się oprogramowanie dla PS2, a na drugiej PSX i PSOne. To dobre rozwiązanie zważywszy na fakt, że ani PSOne, ani ostatnie PSX'y nie mają portu Parallel I/O, z którego korzystały te urządzenia do tej pory. Oczywiście można wetknąć do PS2 płytę z grą na PSX'a i wszystko będzie działało (wtedy - z oprogramowaniem do PSX). Bajerancka rzecz. Zestaw wygląda ładnie: karta jest stylowa, opcji kupa - dodawanie nowych kodów, edycja starych, adres internetowy z kodami ([www.codejunkies.com](http://www.codejunkies.com)) - produkt na szóstkę z serduszkami i kwiatkami. Super sprawa.  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16



## Final Fantasy Tactics OST

I kolejny już w naszym kąciку soundtrack, czyli muzyka z gry. Jak dotąd gościliśmy muzykę z gier japońskich, bo i wszak to głównie one zawałają rynek. I słusznie. Po stokroć słusznie i stojedenkroć - ze względu na to, co właśnie leży przede mną. Są to mianowicie dwie płyty z muzyką skomponowaną przez Masaharu Iwatę i Hitoshiego Sakimoto, dwóch młodych faceciaków z kraju, gdzie o pieniądzech rozmawia się na końcu. 71 kompozycji, których nie powstydziliby się Hohner, Kamen i cała reszta supermanów kompozycji filmowych. Jest to głównie muzyka spokojna, harfa, skrzypce, fortepian, kontrabas - sugeruje wykonanie symfoniczne, takim jednak nie jest. Sporo elementów z muzyki poważnej, ale także folku, a nawet popu. Generalnie rzecz biorąc nie jest to jednak mocne uderzenie. Kawałki dynamiczne mają raczej wydźwięk skoczny, rzadko przygnębiający. Znacznie zaś więcej tu spokojnego klimatu, który nadaje się do słuchania przy książce, albo kawie i paluszkach z koleżanką.  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

## Game Boy Color - Pokemon Special Edition

Tak się to musiało skończyć. A może zacząć? Mamy oto zwykłego GameBoya Color przyozdobionego w „fartuszki”. Pierwszym fartuszkim jest kolor. Otóż kieszonsolka ta jest koloru żółtego. Mocno żółtego - niczym żółtko w kurzym jajku. Nad czarnymi przyciskami widnieje żółty napis Pokemon. Krzyżak kierunków jest granatowy, przycisk „A” koloru czerwonego, a „B” zielonego. Dodatkowo, na czarnej obwódce wokół ekranu fikają radośnie Pikachu i Pichu. Ten drugi zwłaszcza eksponowany jest ostatnio w Japonii i poza nią. Młoda forma Pikachu uderzyła najpierw w karciance Pokemon i talii NEO. Tylko grach. Trzeba powiedzieć, że żółty GameBoy wygląda ciekawie nie tylko dla fanów Pokemona, ale elegancki. Radosny i zrobiony ze smakiem. Tak więc - jeśli macie ochotę na GBC - ten wydaje się najładniejszym dostępnym modelem. Chyba nawet ładniejszy od milky'ego. Decyzję - jak zwykle - pozostawiamy wam.  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

## GBC Pokemon Carrying Case

I znów długa nazwa. Ale i skomplikowana rzecz. Jest to mianowicie torebka na GameBoya Color i resztę zabawek. Które nosimy z naszym ulubionym maluchem, kiedy wyjeżdżamy sobie dalej od domu. Jest więc miejsce na kieszonsolkę - zapinane na samym dole, na rzepy. Kieszonsolka ustawia się w nim poziomo. Jest miejsce na cztery karty do gier oraz na talię karcianki Pokemona. Oprócz tego, z tyłu torby jest jeszcze miejsce na całą resztę zabawek, które zechcemy wcisnąć tam sobie na drogę: kabelki, przystawki, itp. No i mała kieszonka na zamek (reszta na rzepy) i na małe bajerki. Całość wykonano z nieprzemakalnego materiału i zaopatrzone w sznureczki, dzięki którym można całość nosić na szyi, albo owinąć na rękę, jak saszetkę. Sama torba wygląda solidnie. Jedyne zastrzeżenie do sznureczków, które nie dość, że cienkie (nie kwestionuję tu wytrzymałości, a wygodę), to dodatkowo umocowane na małych plastikowych zapieciach, albo wszyte. Nie darzyłbym tego zaufaniem. Ale w końcu i obciążenia nie będą za wielkie.  
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16



# NIEZBĘDNIK KAŻDEGO FANA DREAMCASTA

NEO PLUS PRZEDSTAWIA DEFINITYWNA KSIĄŻKĘ DLA POSIADACZY DC

oficjalny produkt Neo Plus. zawiera nie publikowany wcześniej materiał

konsolowe kompendium 3

## Dreamcast

### DOKŁADNE OPISY

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



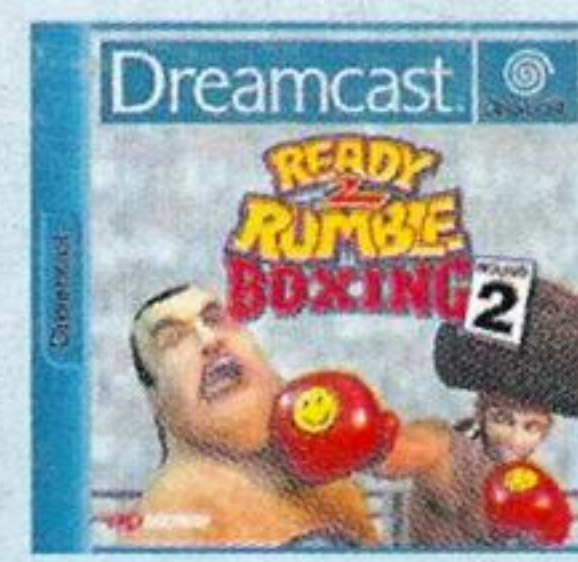
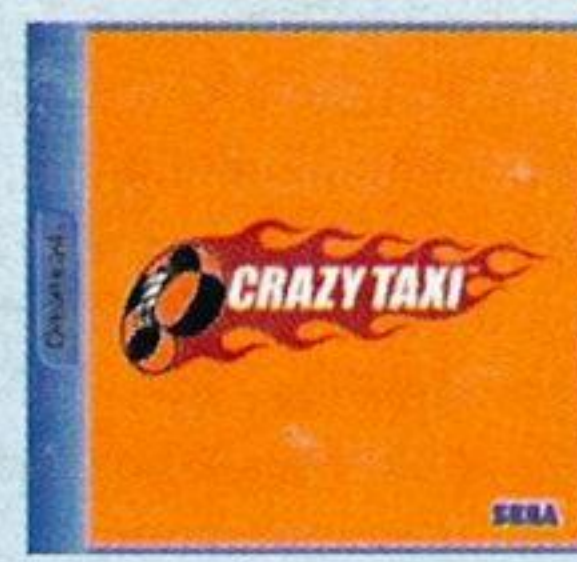
**BONUS** tysiące tipsów i kodów do gier!

JUŻ W  
MAJU!

**Zamów  
już dziś!  
Kupon  
na  
stronie  
92!**

## DEFINITYWNA LEKTURA DLA WSZYSTKICH POSIADACZY DC

- Kompendium 3 DC to ponad 40 opisów do największych hitów w bibliotece Dreamcasta
- Opisy, których nie znajdziecie nigdzie indziej: Soul Calibur, Dead Or Alive 2, Sega GT, Virtua Fighter 3, Quake III, Jet Set Radio, Metropolis Street Racer, Marvel vs Capcom 2 i inne!
- Tysiące kodów i tipsów do niemal wszystkich dostępnych gier na Dreamcasta
- Wyciśnij wszystko ze swoich ulubionych gier: Shenmue, RE Code Veronice, Virtua Tennis i masy innych pozycji



DC-UK: 5/10

DC-UK: 6/10

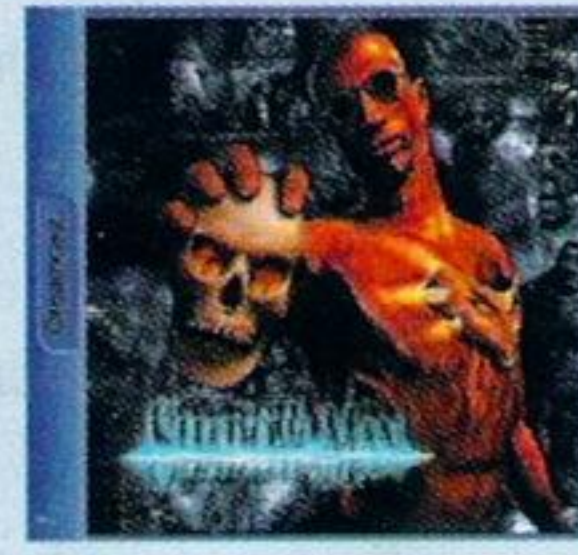
DC-UK: 7/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 9/10



DC-UK: 6/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 5/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 5/10



DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 7/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 7/10

DC-UK: 7/10

# TO



DC-UK: 10/10

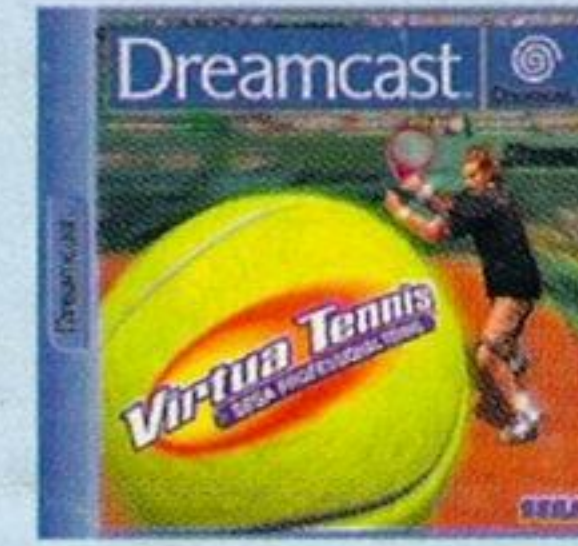
DC-UK: 10/10

DC-UK: 10/10

DC-UK: 7/10

DC-UK: 7/10

# NIE JAJA



DC-UK: 9/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 10/10

# 699,-



DC-UK: 7/10

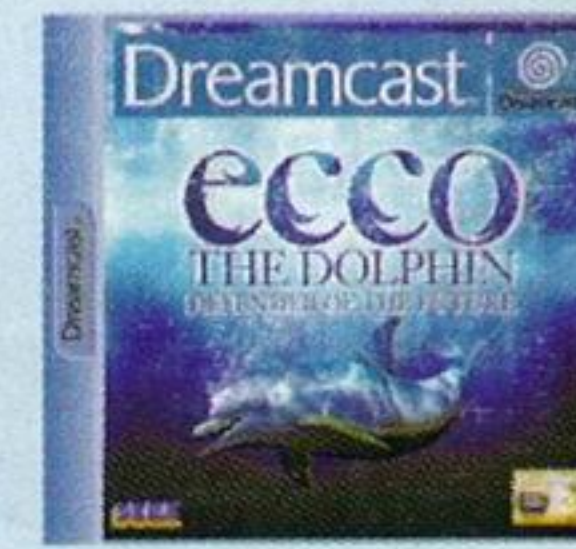
DC-UK: 9/10



DC-UK: 8/10

DC-UK: 9/10

# GRAMY DALEJ



DC-UK: 8/10



Dreamcast

www.dreamcast.pl

39 % oferty gier to Mega Hity i Hity: oceny od 8-10/10  
 42 % oferty to tytuły Bardzo Dobre i Dobre: oceny od 6-7/10  
 11 % oferty to gry przeciętne: oceny 5/10  
 9 % gier to pomyłka przy pracy: oceny 3-4/10  
 \* dane na bazie DC-UK Magazine, liczba gier w teście 153.

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

www.lanser.net



Lanser.net