

3 RAZY STAR WARS NA KONSOLE - WIEKSZE FAQ plus HARDCORE - KONKURS MEDIEVIL 2

PlayStation + Nintendo 64 + Dreamcast + GameBoy

NEOPLUS

CZERWIEC 2000 (06/00) - CENA 5.90 ZŁ

22



RELACJA Z LOS ANGELES

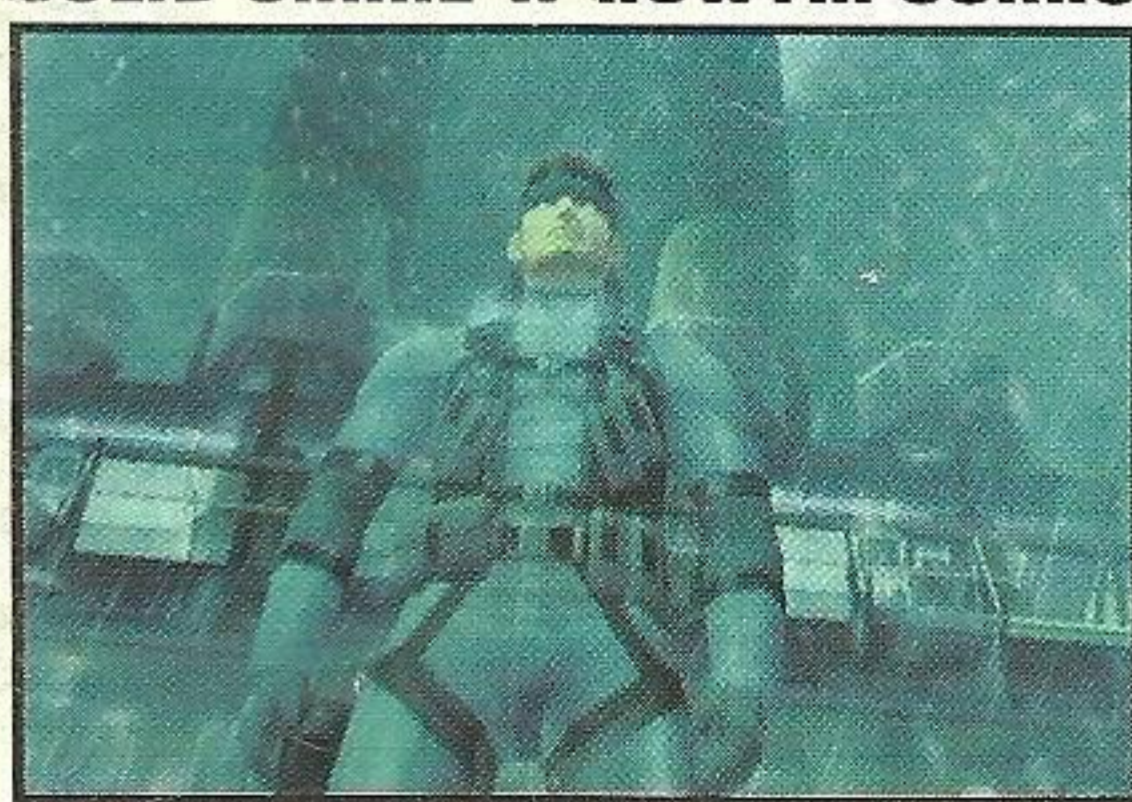
- DATA PREMIERY PLAYSTATION 2 W EUROPIE
- DYSK TWARDY DO PLAYSTATION 2
- EMULATOR PLAYSTATION NA DREAMCASTA
- QUAKE III W SIECI NA KONSOLI
- CO NOWEGO SZYKUJA DLA NAS GIGANCI: SONY, SEGA I NINTENDO
- PIERWSZA CZĘŚĆ OBSZERNEGO PRZEGLĄDU NAJNOWSZYCH KONSOLOWYCH GIER

DLA TEJ GRY KUPICIE PLAYSTATION 2

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

SOLID SNAKE W NOWYM JORKU

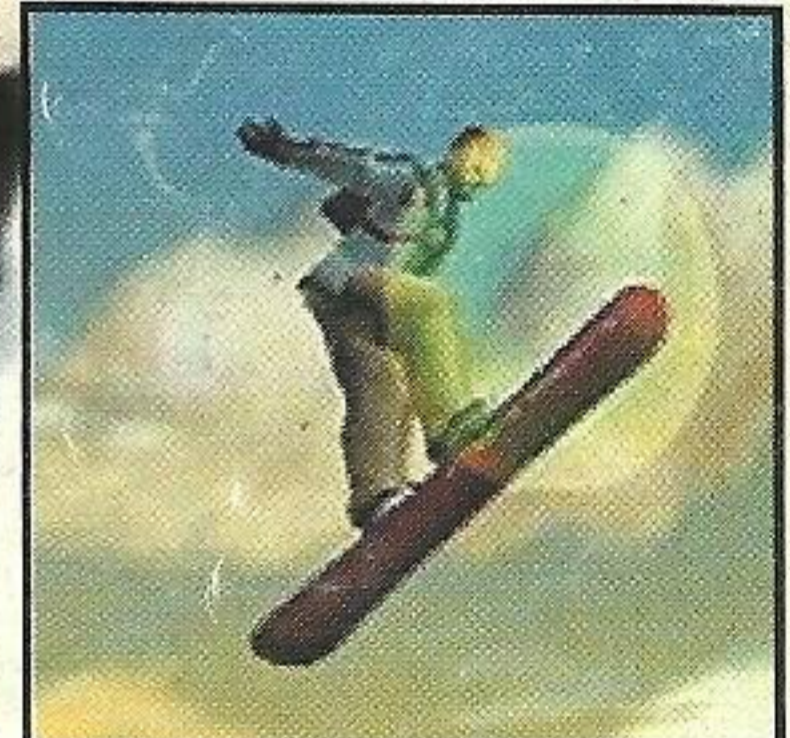


RECENZJE I OPISY

- WILD ARMS 2 - JOJO'S BIZARRE ADVENTURE MISADVENTURES OF TRONN BONE - GEKIDO
- VAGRANT STORY po angielsku - CRAZY TAXI

IMPORTY

NOWOŚCI Z JAPONII



- PS2: SKY SURFER, FANTAVISION, PRIMAL IMAGE, DRIVING EMOTION TYPE-S
- DC: SEGA GT, VIRTUAL ON 2, SPACE CHANNEL 5
- PS1: VIB RIBBON, MACROSS VFH-2
- NG4: ZELDA 2 - MAJORA'S MASK

- PLUS!
- Red Dog
 - Raycrisis
 - Excitebike 64
 - Mupper Race Mania
 - Daikatana 64
 - Ghoul Panic
 - Grudge Warriors
 - Armorines S.W.A.R.M. PSX
 - Astro Trooper Vanark
 - Victory Boxing New Challenger

ZOMBIE REVENGE

RALLY MASTERS

MICRO MANIACS

N-GEN RACING

NEOPLUS Dress 06

9 771505 820004

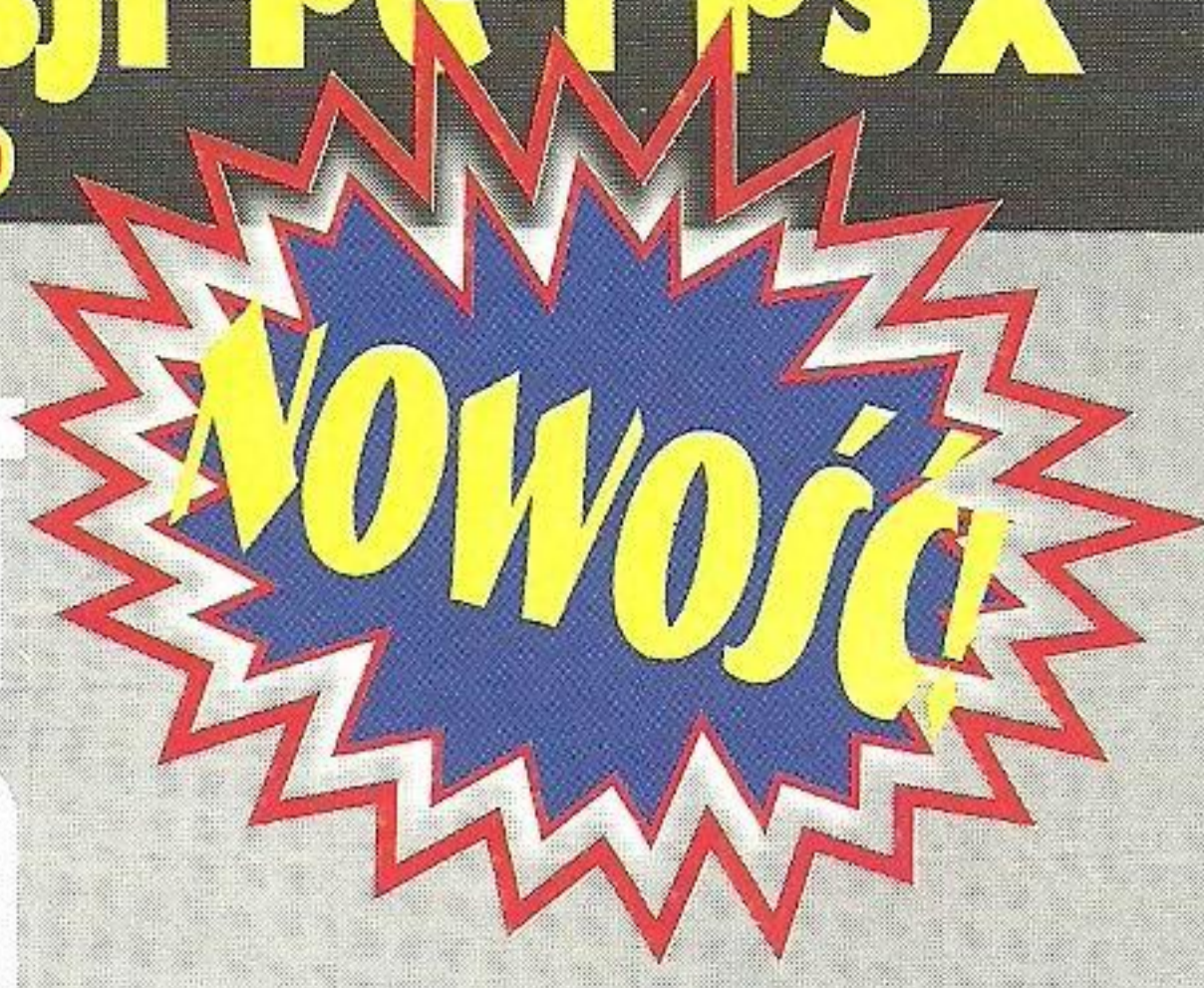
WWW.NEOPUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

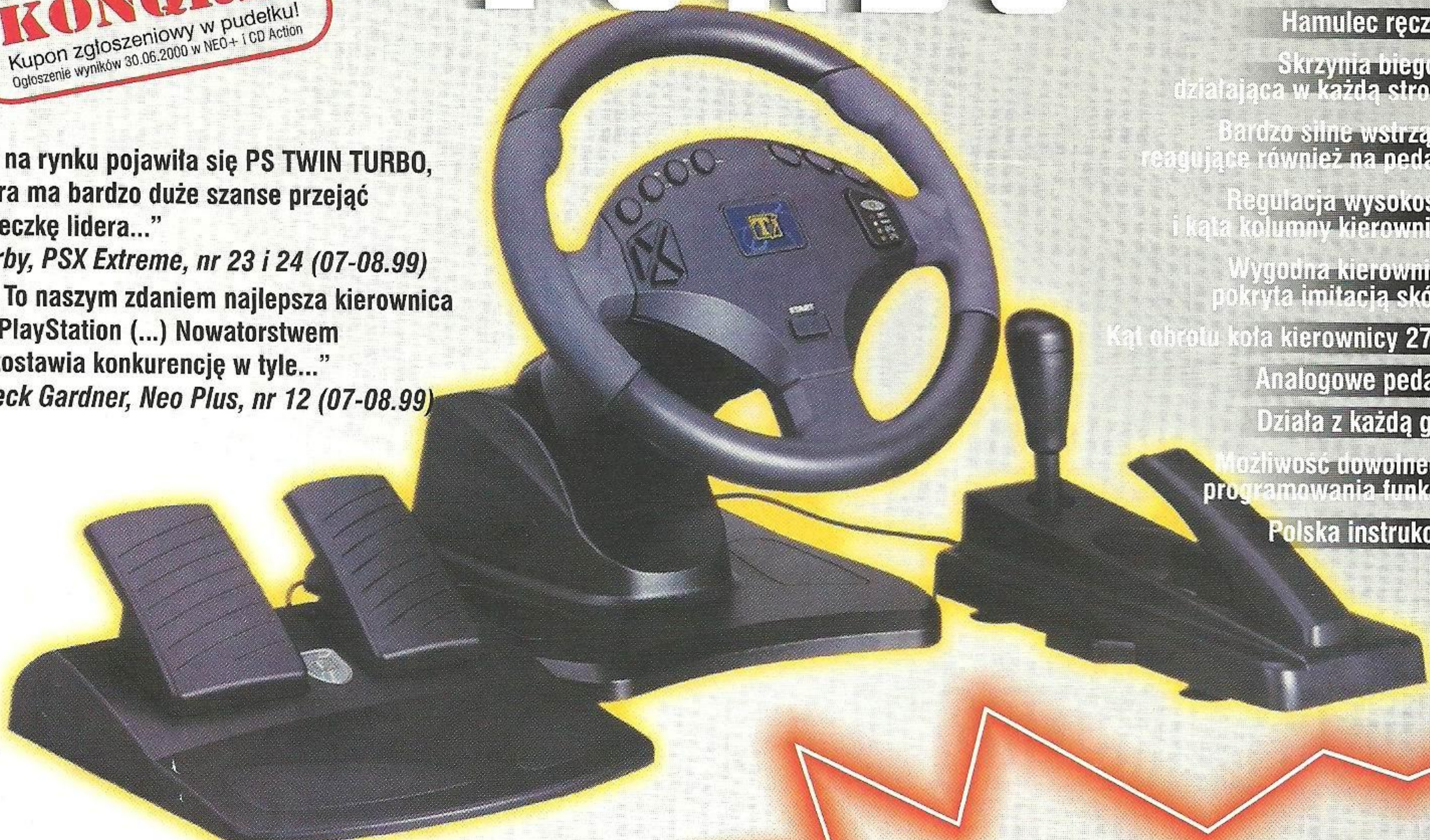
Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

PS/PC TWIN TURBO

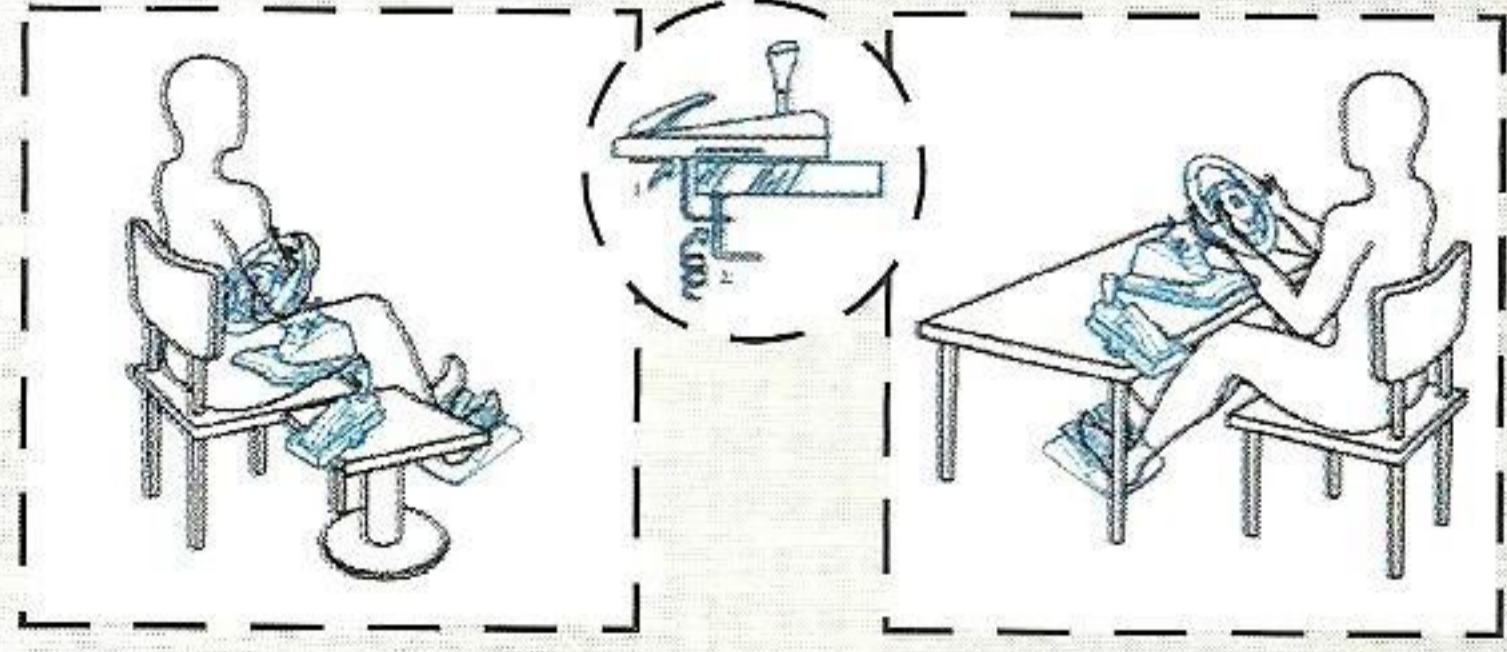
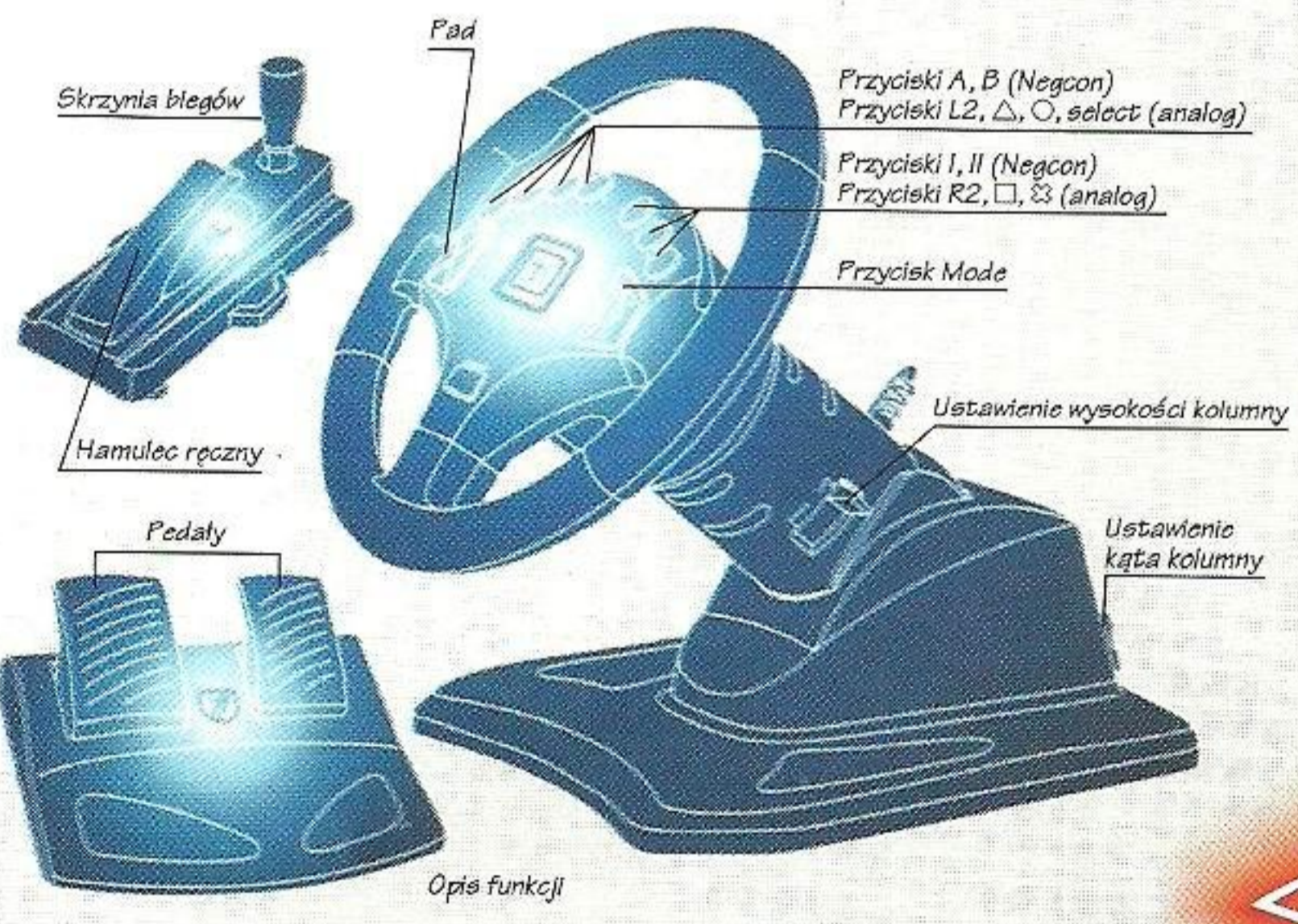


UWAGA! KONORS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+ i CD Action

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera...”
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle...”
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- ← 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



Technologia TILT - wychyły, emocje...

139 zł
Sugerowana cena detaliczna



- ← Joypad do PlayStation
- ← Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- ← Sterowanie również za pomocą wychyłów kontrolera
- ← Działa ze wszystkimi grami
- ← Autofire, Slow i programowanie

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@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci **EMPIK**

SOFTBOX

M U L T I M E D I A

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

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

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



GRY PSX



ACE COMBAT 3	199
AMERZONE	169
ARMY MEN - AIR ATTACK	199
ATITUDE	199
BUGS BUNNY LOST IN TIME	189
CARMAGEDDON	199
CASTROL HONDA SUPERBIKE	199
CHAMPIONSHIP MOTO CROSS	199
COOL BOARDERS 4	199
COLLIN MCRAE RALLY PLATINIUM	109
COMMAND & CONQUER PLATINIUM	109
CRASH BANDICOOT 3 PLATINIUM	109
CRASH TEAM RACING	199
FIFA 2000	209
FIGHTING FORCE 2	199
FINAL FANTASY 7 PLATINIUM	99
FINAL FANTASY 8	199
FORMULA 1 2000	199
GRAN TURISMO 2	199
GRAN TURISMO PLATINIUM	99
GTA 2	199
GTA PLATINIUM	109
HERCULES PLATINIUM	109
ISS PRO EVOLUTION	209
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	199
JADE COCOON	199
KNOCKOUT KINGS 2000	199
MEDAL OF HONOR	209
MEDIEVIL PLATINIUM	99
METAL GEAR SOLID	119
METAL GEAR SOLID MISSION	109
MICKEY'S MOUSE PLATINIUM	109
MISSION IMPOSSIBLE	199
MEDAL OF HONOR	209
MEDIEVIL PLATINIUM	99
MTV SNOWBOARDING	169
MUSIC 2000	209
NBA LIVE 2000	199
NEED FOR SPEED PORSHE 2000	209
NHL 2000 LIVE	199
NHL CHAMPIONSHIP 2000	199
QUAKE 2	199
RAINBOW SIX	169
RALLY CHAMPIONSHIP	199
READY 2 RAMBLE	199
RESIDENT EVIL 2 PLATINIUM	109
RESIDENT EVIL 3	219
RESIDENT EVIL SURVIVOR	199
ROAD RUSH JAILBREAK	199
SHAOLIN	169
SILENT HILL	199
SOUL BLADE PLATINIUM	109
SOUL REVAL	199
SOUTH PARK	189
SPEC OPS	199
SPYRO THE DRAGOON 2	199
SW I PHANTOM MENACE	209
SYPHON FILTER	199
TARZAN	189
TEKKEN 3 PLATINIUM	99
TETRIS DISNEY	149
TOMMOROW NEVER DIES	199
TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION	209
TONY HOUK SKATEBOARDING	199
TOY STORY 2	199
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 99-00	199
URBAN CHAOS	199
V-RALLY 2	199
VAMPIRE HUNTER D	199
VIGILANTE 8 2	209
WCW MAYHEN	199
WORMS PINBALL	199
X-FILE	199
XSENA -WARRIOR PRINCESS	199

AKCESORIA PSX

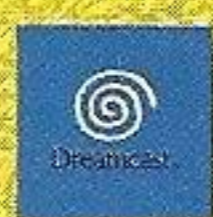
PISTOLET	119
MC30 BLOKÓW	59
KIEROWNICA TWIN TURBO	379
KABEL RFU	69
PAD MAX	39
KONSOLA PSX + GRA	599
KABEK RGB+AUDIO	35
PAL CONVERTER + RFU	59
MC120 BLOKÓW	59
DUAL COLOR	75
PRO SHOCK ARCADE	99
MC15 BLOKÓW	29
DUAL SHOCK SONY	119

GRY GBC



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

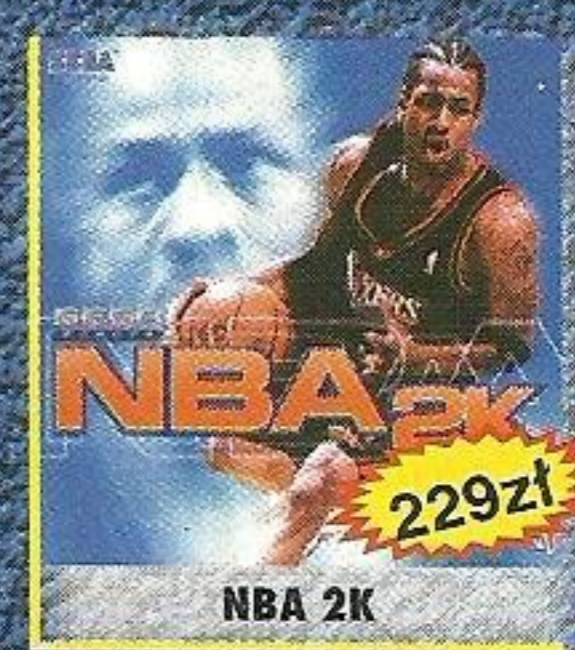
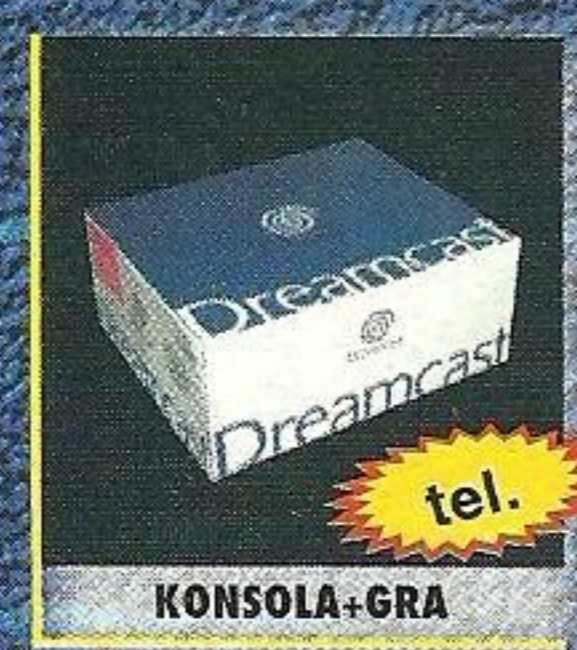
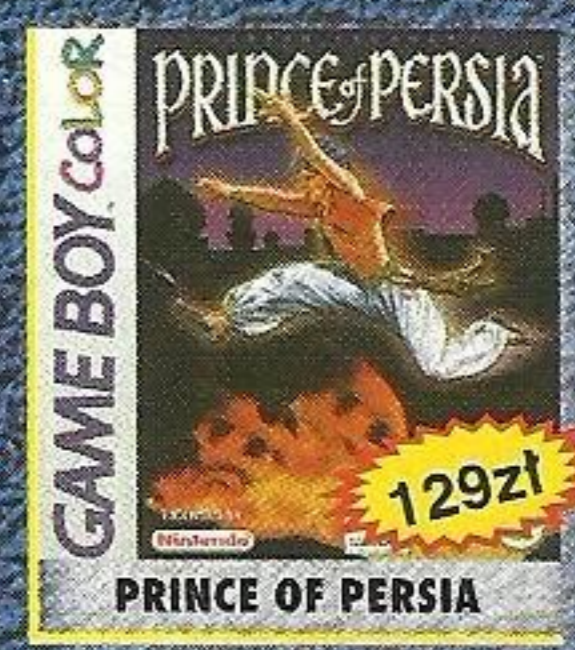
GRY DREAMCAST



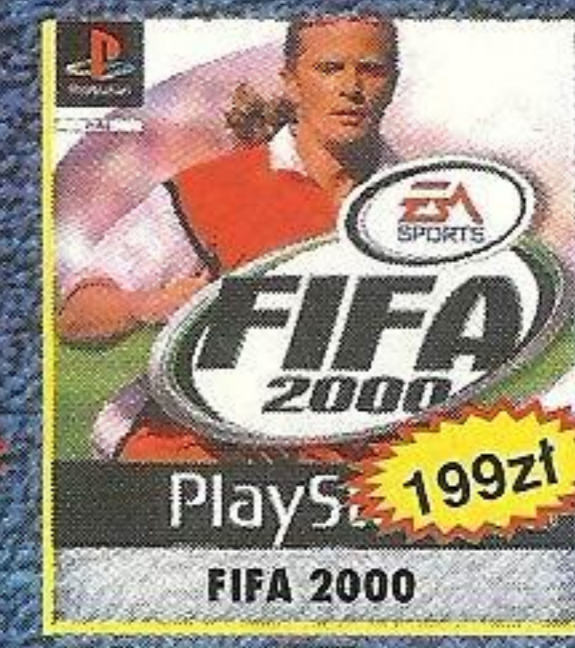
BLUE STINGER	239
NBA 2K	245
SOUL FIGHTER	245
CRAZY TAXI	245
NBA SHOW TIME	245
SPEED DEVIL	239
DYNAMITE COP	239
POWER STONE	245
SUZUKI ALL STAR RACER	245
ECW Hardcore REVOLUTION	245
RAYMAN 2	245
SNOW SURFERS	245
F1 WORLD GRAND PRIX	245
READY 2 RAMBLE	245
TOMB RAIDER 4	245
FIGHTING FORCE 2	245
RACING SIMULATION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

AKCESORJA DREAMCAST

KONSOLA DC + GRA	tel.
KARTA PAMIĘCI X4	219
VIBRATION PAK	79
PAD DC	159
KABEL RGB + AUDIO	69
PISTOLET	169
KARTA PAMIĘCI VMS	159
KABEL CHINCH	69



W naszej ofercie znajdziesz również wszystko na N64 w najlepszych cenach



NEO PLUS

nr 22 czerwiec
(06/2000)
ISSN 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nac.
Krzysztof Papliński

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

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Ciekły Wąż

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 8
00-963 Warszawa

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

www
www.neoplus.com.pl

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

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

Wydawca
INDEPENDENT PRESS

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

Greetz:
Bruce Campbell za to, że jest taki sam na żywo jak w „Armii Ciemności”,

oraz

Asja Carrera
i Ron Jeremy



Cześć!

Maj/Czerwiec / Przełom tych dwóch miesięcy to chyba najślabszy okres w roku - nie pojawiło się zbyt wiele nowych gier. Mamy wszystko to, co zdążyło się ukazać. Na szczęście jednak w maju odbyło się...

E3 / Byliśmy, widzieliśmy i opisujemy. W tym roku show był naprawdę niesamowity: tylu nowych i fajnych pozycji w jednym miejscu jeszcze w swoim życiu nie widziałem.

Szykuje się prawdziwy wysyp gier po wakacjach, autorzy przebakują o rychłej recesji PCetowego rynku, a spośród nowych konsol znamy dopiero dwie pozycje: DC i PS2. Jeszcze Dolphin i Xbox... Cieszymy się wszyscy bo nowa generacja nadchodzi już nie małymi krokami, ale w siedmiomilowych butach!

Neo Plus 23 / Podobnie jak rok temu przygotujemy jeden numer na wakacje - kiedyś trzeba przecież odpocząć. Wakacyjne N+ ukaże się jak zwykle pod koniec czerwca. Może was trochę zaskoczy, ale chyba lubicie niespodzianki.

(g-) Ash

IMPORTY

Importy na stałe wracają do naszego magazynu. Zobaczcie, w co właśnie teraz grają nasi skośnoocy bracia (i w co my będziemy grać już niedługo).

str 25



RAPORT Z E3 CZEŚĆ 1



Największa wystawa gier odbyła się w dniach 11-13 maja w Los Angeles, w USA. Jak zwykle wyruszyliśmy tam w silnym składzie, by przyjrzeć się temu, w co będziemy grać przez najbliższy rok.

str 25

PORADNIKI

Opisy i poradniki do takich pozycji, jak: VAGRANT STORY (wersja angielska), WILD ARMS 2, GEKIDO, MISADVENTURES OF TRON BONNE, JOJO'S BIZARRE ADVENTURE I CRAZY TAXI

początek str 71



Gekido - str. 44
 Grabarz sieje pożogę na ulicach miasta jako jeden z czworga napakowanych naukowców. Ha, ha, ha.



Red Dog - str. 62
 Całkiem niezły shooter na Dreamcast, w którym narzędziem zniszczenia staje się pojazd mechaniczny. Banan sez.



N.Gen Racing - str. 62
 Czy stara ekipa z pierwszego WipeOut pamięta jeszcze, jak się kodyuje na PlayStation? Brat sprawdza.



Daikatana 64 - str. 61
 O tej grze mówiło się od dawna, szczególnie wśród PeCetowców. A konsole dostają ją pierwszą. Gsh.



Wild Arms 2 - str. 65
 Siłą PlayStation są gry RPG. I tym razem wyzwanie uratowania świata podejmuje niezastąpiony Brat...

news

Premiera PS2 w Europie nadchodzi 06
 XBOX i Dolphin - plotki 07

raport

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
 2000 - Los Angeles, część 1 - 25

importy

DRIVING EMOTION TYPE-S 21
 FANTAVISION 21
 MACROSS VFX-2 22
 PRIMAL IMAGE 20
 SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL 19
 SPACE CHANNEL 5 18
 SKY SURFER 20
 VIB RIBBON 22
 VITRUAL ON: OT 18
 ZELDA: MAJORA'S MASK 23

recenzje

ASTRO TROOPER VANARK 60
 ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M. 40
 BATTLEZONE 64 41
 DAIKATANA 61
 GEKIDO 44
 GHOUL PANIC 58
 GRUDGE WARRIORS 41
 JIMMY WHITE'S CUEBALL 42
 JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 43
 MICRO MANIACS 57
 MISADVENTURES OF TRON BONNE 64
 MUPPETS RACE MANIA 55
 MR. DRILLER 56
 N.GEN RACING 62
 RALLY MASTERS 46
 RAYCRISIS 59
 RED DOG 45
 VAGRANT STORY 66
 WETRIX PLUS 56
 WILD ARMS 2 65
 ZOMBIE REVENGE 63

help!

CRAZY TAXI 74
 GEKIDO 71
 JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 82
 MISADVENTURES OF TRON BONNE 80
 WILD ARMS 2 75
 VAGRANT STORY 72

redakcja

ARCADIA 90
 ARCHIWALIA 94
 COOL STUPH 98
 FAQ 95
 GAWĘDY PO FAI 89
 POCKET 72
 PRENUMERATA 93
 RPGAMER 89
 N(E)O COMMENTS: HC edition 91
 STARA SZKOŁA 88

NEWS

PlayStation 2

WRESZCIE USTALONA ZOSTAŁA DATA PREMIERY PLAYSTATION 2 W STANACH ZJEDNOCZONYCH I EUROPIE. Z PÓŁEK SKLEPOWYCH KONSOLA ZNIKAĆ ZACZNIE 26 PAŹDZIERNIKA 2000, A SZCZĘŚLIWI AMERYKANIE WYŁOŻĄ NA LADE 299\$ ZA KAŻDE PUDEŁKO Z LITERKAMI PS2. W DNIU PREMIERY PRZYGOTOWANYCH MA BYĆ MILION JEDNOSTEK NA USA.

Nie do końca wiadomo jeszcze ile egzemplarzy będzie przyszykowanych w dniu premiery europejskiej, ale pewnie też będzie to coś koło miliona. Cena europejska także nie jest do końca znana i może być ekwiwalentem 299 dolarów (około 1400 zł) bądź też 299 funtów (około 2000 zł). Wspólnie wywierajmy presję naszymi siłami Chi i mocami psionicznymi, aby sprawdził się ten pierwszy wariant. Przypomnijmy tylko, że taką właśnie cenę zaproponowało Sony przy okazji premiery PlayStation. Oby utrzymała się też tendencja spadania cen...

Gry mają być wycenione na 49\$ sztuka, a dodatkowe pady, 8-megowa karta pamięci i Multi Tap polecą za 34\$ każdy. A będzie to wszystko trzeba kupić - amerykańska i europejska konsola nie będzie bowiem miała karty pamięci w zestawie. To zresztą jeszcze nie wszystko czego będzie jej brakowało. Z tyłu urządzenia pojawi się bowiem wielka dziura - miejsce na twardy dysk i modem, które w sprzedaży pojawią się gdzieś w okolicach połowy 2001 roku. O kartach sieciowych do stałego łącza z Internetem na razie cicho.

Twardy dysk ma pozwolić graczom na ściąganie sobie z internetu różnych plików i przechowywanie ich na konsoli, a nowa struktura powinna zabezpieczyć Sony przed problemami ze sterownikami do czytnika DVD. Teraz będą one wbudowane w sprzęt i nie trzeba będzie korzystać ze sterowników na karcie pamięci. Powinno usunąć to problemy z przegrywaniem płyt DVD na kasety VHS, za co Sony zebrało już baty od producentów filmów, a także nie dopuścić do powtórzenia problemów z zachowaniem danych z gier na karcie, które najwyraźniej gryzły się w niektórych wypadkach ze sterownikami.

Aha, tak się składa, większość rzeczy, które piszmy o USA znajdzie też odbicie w Europie. Najgorszej jest jedno. Nie wiadomo jeszcze kiedy będzie premiera w Australii i Ameryce Południowej. Jak tylko czegoś się na ten temat dowiemy - napiszemy.

Przy okazji Sony pochwaliło się kilkoma ciekawymi osiągnięciami:

- W roku 1999, cztery razy więcej ludzi kupiło PlayStation niż odwiedziło Disneyland - jedno z najbardziej popularnych miejsc odwiedzanych przez Amerykanów.

- Na 31 marca sprzedaż konsoli Sony przekroczyła 72 miliony egzemplarzy: Japonia: 17.4, Północna Ameryka: 27.11, Europa: 28.41

- Na 31 Marca, sprzedaż gier do

PlayStation przekroczyła liczbę 630 milionów: Japonia: 224, Północna Ameryka: 234, Europa: 172

Jedyną ryską na premierze PlayStation 2 jest Bleemcast! - kolejny projekt tak ulubionej przez Sony firmy Bleem - tym razem Sony w dziwny sposób nie wykazuje specjalnego entuzjazmu z pomysłu, który przekształca Dreamcasta w maszynkę zdolną odtwarzać gry z PlayStation z wygładzonymi teksturami i w wysokiej rozdzielczości, czego nie potrafi nawet PlayStation 2. Sony po raz kolejny pozwało firmę do sądu, tym razem oskarżając ją o naruszenie sześciu patentów Sony.

Sieć sklepów Electronics Boutique wprowadziła już na swoją stronę internetową siedemdziesiąt produktów związanych z PlayStation 2.

Jednocześnie ogłosili, że zaprzestali już przyjmować zgłoszenia na preordery w sklepach z powodu przekroczenia limitu. A oto na co można już się zapisać w EB w dniu premiery PS2. Naturalnie nie są to pewniaki (FFX i XI to jeszcze z rok...), a jedynie przewidywania największej sieci sklepów z grami w USA.

Sprzęt: AC Cable (\$9.99), Memory Card (\$31.99), Kierownica Blue Thunder (\$69.99), Pudełko na gry (\$12.99), Przedłużacz do pada (\$9.99), Dual Impact 2 GamePad (\$29.99), Pilot do DVD (\$19.99), Mega Memory Card PS2 (\$49.99) Multi Player Adapter PS2 (\$29.99), PlayStation 2 (\$299.99), Joypad Sony (\$34.99), Memory Card 8MB Sony (\$34.99), Multitap Sony (\$31.99), Wędka Reel Pro Fishing (\$29.99), RFU Adapter (\$14.99)

Gry: (po \$49.99): Age of Empires 2, Armored Core 2, Beast Wars, Big SXX Snowboard Supercross, Carrier, Champs F1 Racing, Dark Cloud, Driving Emotion Type-S, Ephemeral Fantasia, ESPN International Track & Field, ESPN NBA 2 Night, ESPN NFL Prime Time, ESPN X Games Snowboarding, Ever Grace, Fantavision, FIFA 2001 Major League Soccer, Final Fantasy X, Final Fantasy XI, Gradius III & IV, Gran Turismo 2000, Gunslinger, Ico, Kessen, Knockout Kings 2001, Madden 2001, Midnight Club: Street Racing, Moto GP, Nascar 2001, Navy Seals, NFL Gameday 2001, Off Road Thunder, Oni, Onimusha Warlords, Orphen, Ready 2 Rumble Boxing 2nd Round.

Powoli szykujemy portfele. Trochę kasy polecą jak nic.

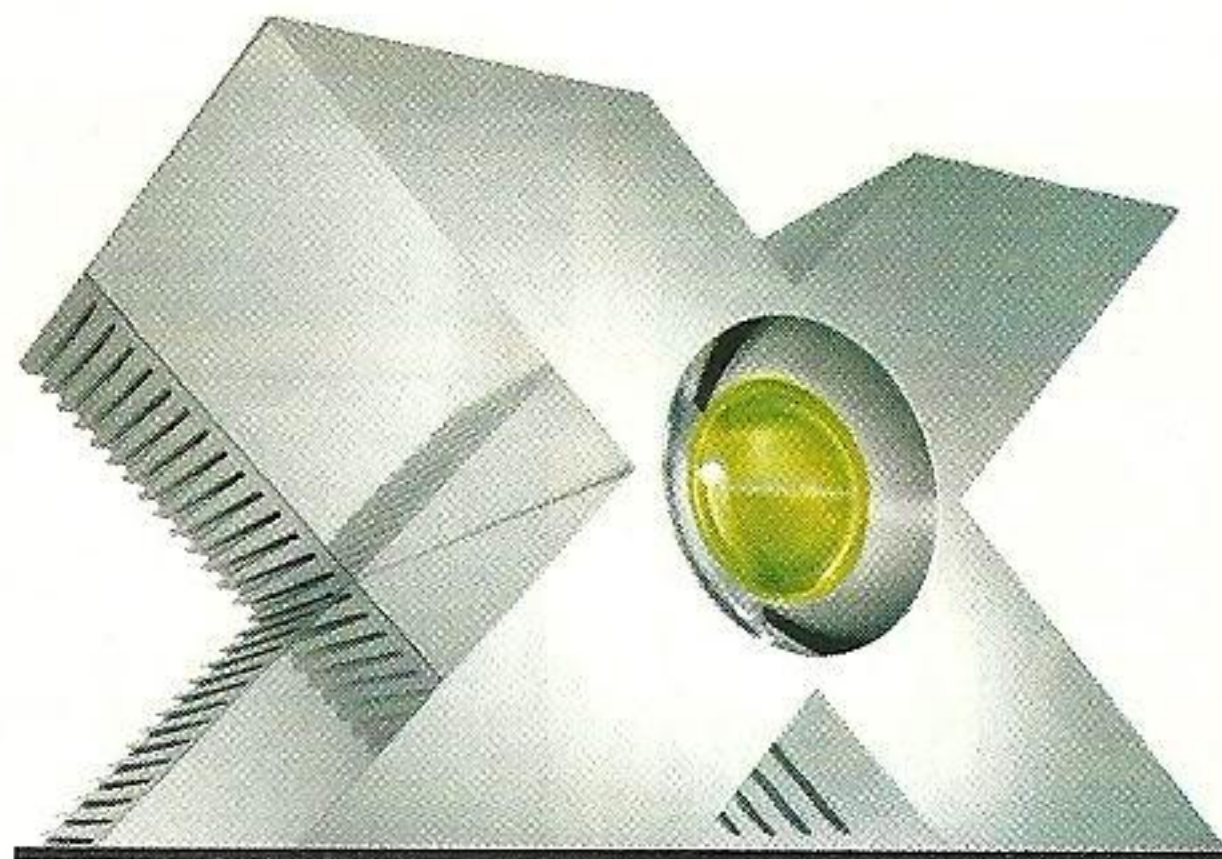


Kazuo Hirai, szef Sony America demonstruje dziurę w miejscu, w którym znajdował się slot PCIMCIA w Japońskiej konsoli. Teraz będzie to tray na twardy dysk i modem.



MAŁE KINO I FILMY, KTÓRE MOŻNA BYŁO OBEJRZEĆ NA INTERNECIE JUŻ JAKIŚ CZAS TEMU. MICROSOFT NIE WYCIĄGNAŁ ŻADNYCH WNIOSKÓW Z TEGO, ŻE LUDZIE CHCĄ PODSYCAĆ SWOJĄ WYOBRAŹNIĘ CIĄGLE NOWYMI OBRAZAMI, A TAKIE OKAZJE JAK E3 ZDARZAJĄ SIĘ RAZ DO ROKU. NO TRUDNO.

Z wywiadu udzielonego jednemu z internetowych serwisów przez pana Kevin Bachusa - szefa wydziału zajmującego się kontaktem z developerami third party można było jednak dowiedzieć się kilku ciekawostek. Przede wszystkim, zgodnie z naszymi przewidywaniami specyfikacja konsoli zmienia się wraz z rozwojem części: zamiast procesora z częstotliwością 600 Mhz, będzie szybszy - 766 Mhz. Jak na razie szykuje się konsola do gier - Microsoft nie rozważa w tej chwili możliwości



dorzucenia urządzeń takich jak np. drukarka, co mogłoby sugerować, że Xbox rzeczywiście nie będzie wchodził w parady PeCetom jeżeli chodzi o tę dziedzinę. Xbox zostanie wyposażony w kartę sieciową, ale nie została jeszcze podjęta decyzja co do modemu. Stosowny komunikat na ten temat pojawi się już niedługo, nieznane są też losy karty pamięci do konsoli. Nie wiadomo też jeszcze jakiego kształtu będzie konsola. Pan Bachus powiedział tylko, że będzie niewielka, ale to trochę zbyt mało żeby wyciągać jakieś wnioski. Utrwalona została jednak nazwa konsoli. Niniejszym Xbox przestał być już kryptonimem projektu Microsoftu. Przy okazji też poznaliśmy poprawną pisownię nazwy. Xbox. Na kilku stronach w tym N+ możecie zobaczyć jeszcze pisownię X-Box, ale wynika to z chronologii przygotowywania materiałów - w momencie kiedy piszę te słowa, tamte strony są już w drukarni. Od następnego numeru ujednotocimy już pisownię. Developers kity nazwane 'DirectX-8 X-Box Tools' trafią do programistów już w czerwcu tego roku - ponad rok przed premierą. Programiści z Oddworld Inhabitants, autorzy kultowej serii o przygodach Abe'a poważnie rozważają możliwość przejścia do obozu Microsoftu ze swoją grą MUNCH'S ODDYSEE. Powodem są trudności, jakie spotykają ich przy kodowaniu na PS2.



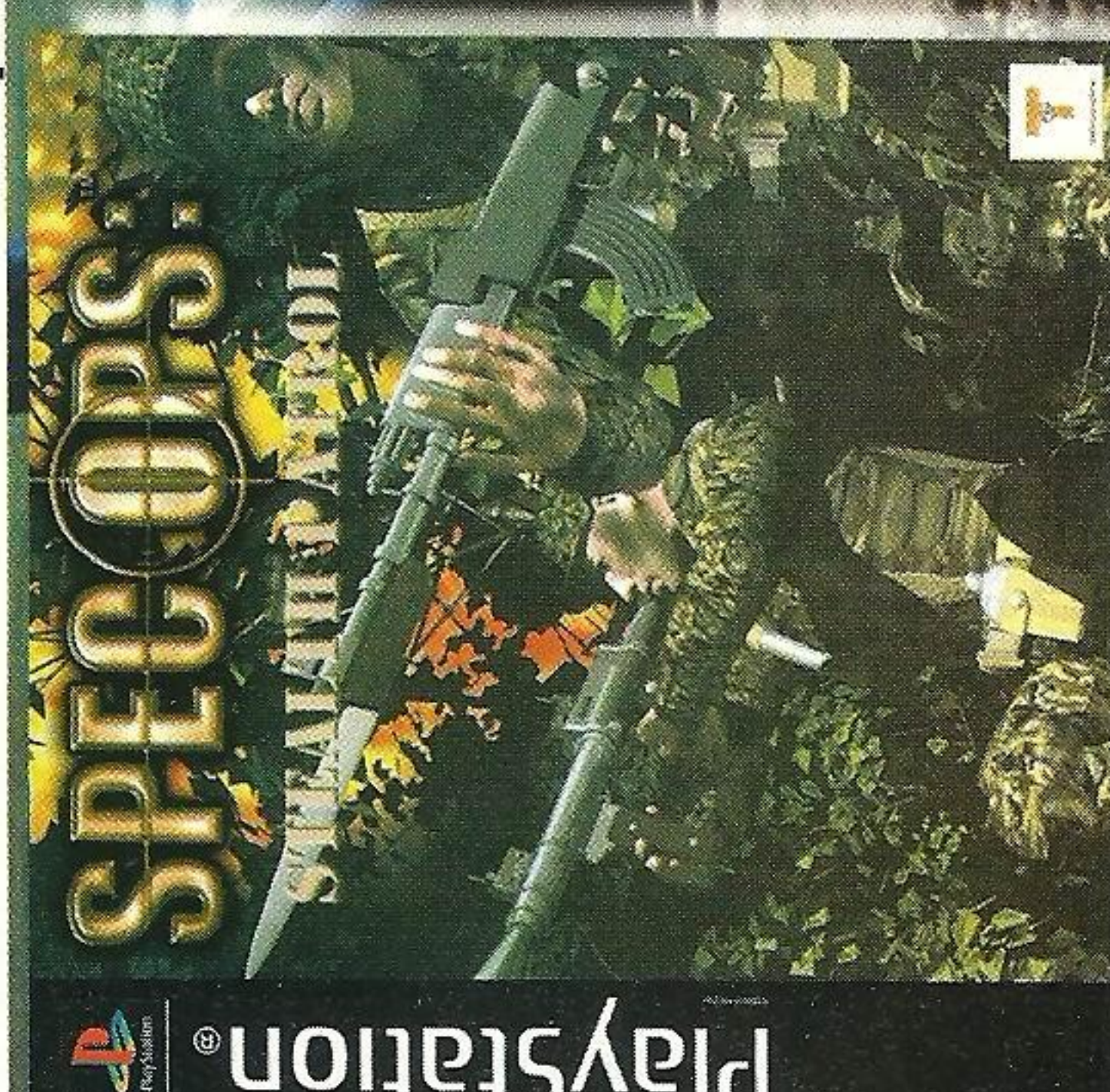
SILENT SCOPE

W OSTATNIEJ CHWILI NADESZŁY SCREENY Z KONWERSJI SILENT SCOPE - UBÓSTWIANEJ PRZEZ NAS GRĘ SNAJPEERSKIEJ NA KONSOLE PS2 I DC.

O tej grze pisaliśmy już sporo w Arcadii (gdzie też w dzisiejszym numerze gości jej druga część), mogliście ją też obserwować w akcji na naszej kasecie. Podczas E3 Konami ogłosiło, że konwersja zmierza na PS2 i DC, ale nie rozpuściło wśród odwiedzających wystawę dziennikarzy żadnych screenów. Dopiero teraz firma złamała się i opublikowała dwa obrazki zrzucone z wersji na Dreamcast. W konwersji zabraknie jednej, ale bardzo istotnej rzeczy: karabinu snajperskiego z lunetką z wyświetlaczem, który był integralną częścią gry. Po wielu próbach Konami postanowiło przerobić grę w taki sposób, by ta NIE wykorzystywała pistoletów. Celowanie odbywać się będzie przy pomocy joypada - kółko widoczne na górnym screenie to celownik, który po naciśnięciu przycisku będzie przybliżał znajdujące się tam obiekty. Przyznajcie sami - gry snajperskie to naprawdę coś nowego i ekscytującego. Zobaczymy jednak, czy gra obroni się bez dedykowanego automatu.



ZŁE ŚMIERCIA IM DO TWARZY



WYDAWCA: PLATFORMA DYSTRYBUCCJA: PLAY
 Dystribucja w Polsce: www.play-it.pl
 Sprzedaż wysyłkowa: (023) 811-87-29 www.mig.pl

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY® Playstation

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

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO. Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

**DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI**

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

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO

HURT-DETAL ~~X~~ PLN + koszt wysyłki

15 zł + 22% Vat = 18.30 + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

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

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.UNIRAT.COM

NIKO
www.niko-radom.prv.pl

GRY KONSOLE AKCESORIA

**PlayStation 2, Dreamcast
PlayStation, NeoGeo Pocket, GameBoy Color**

**Gry NTSC
do PlayStation 2 :**

Dead or Alive II
Ridge Racer V5
Tekken TAG
Kessen
GT 2000
Street Fighter i inne

**Gry NTSC
do Dreamcast :**

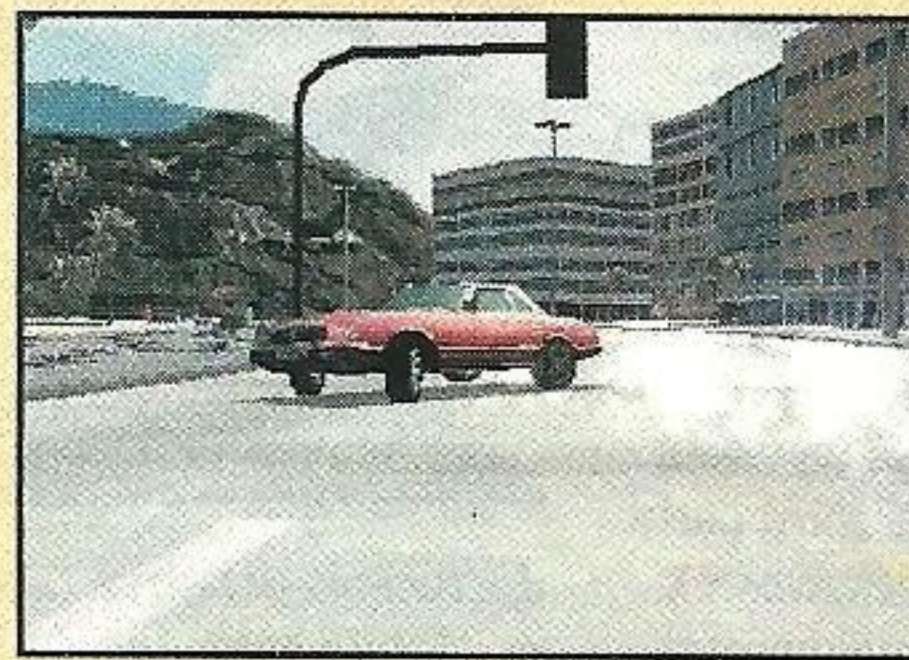
MDK II
Dead or Alive II
Star Wars Racer
Resident-Code Ver.
Carrier
Shenmue i inne

UWAGA:

Przestrajamy konsole **Dreamcast** instalując ModChip PAL-NTSC NTSC-PAL. Sprzedajemy gry PAL-NTSC do Dreamcast. Sprzedaż i wymiana gier wysyłkowo lub w naszej firmie. Wszystkie aktualne nowości gier.

26-600 RADOM ul. Reja 3, tel. (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

Driver 2



Jest tylko pewien mały szkopuł. Widzieliśmy grę w akcji i na razie nie wyglądała zbyt dobrze. Wolna, brzydka i puste ulice. Ale jeszcze sporo czasu do daty premiery.

Gra korzysta z usprawnionego engine'u poprzedniczki, a twórcy obiecują, że będzie szybsza i bardziej efektowna od jedynki. Akcja osadzonego w scenerii lat 70-tych DRIVERA2 będzie przenosić się po całym świecie - gracze pojeżdżą sobie między innymi po Las Vegas, Hawanie, Chicago i Rio de Janeiro. Największym i najbardziej chyba znaczącym odstępstwem od pierwszej części jest to, iż nasz bohater może opuszczać samochód i przemieszczać się po mieście przy pomocy swych odzwyczajonych od chodzenia nóg. Jest to w pewnym sensie nawiązanie do podobnego tematycznie, choć zrealizowanego w inny sposób GTA - Tanner będzie mógł teraz wskakiwać do dowolnie wybranych samochodów i zasiadać za ich kółkiem.

W dalszym ciągu gra będzie starała się zaprezentować wciągającą i emocjonującą fabułę - czterdzieści zaplanowanych przez programistów misji ma pozwolić na przykucie do ekranu telewizora na ładnych kilkanaście-kilkadziesiąt godzin. Gdyby zaś ktoś chciał zaprosić do zabawy kumpla - można bez problemu pobawić się w trybie dla dwóch graczy. Jeszcze nie wiadomo jakie dokładnie tryby dla dwóch graczy pojawią się w sequelu, ale pewnie będzie to jakiś wyścig, być może też zabawa w policjantów i złodziei. [PSX]

Kengo

Ciekawe BUSHIDO BLADE 1 i 2 były jedynymi jak do tej pory grami, które starały się w miarę realistycznie zasymulować walkę na miecze. Jak to osiągnęły? W bardzo prosty sposób. Walka mogła być rozstrzygnięta jednym celnym ciosem. Hmm. Marzyło się nam coś takiego w ONIMUSHY, ale najwyraźniej tamta gra traktuje kwestię wytrzymałości ludzkiego ciała na ciosy ostrymi jak brzytwa mieczami z lekkim przymrużeniem oka. Na szczęście więc pojawia się trzecia część BUSHIDO.

Gra wydawana będzie przez Crave, które zgarnęło już chyba połowę biblioteki gier na wszystkie platformy i będzie wydawać wszystko i na wszystko.

Przy produkcji KENGO autorzy wzięli sobie do serca sugestie graczy, którym przypadł do gustu realistyczny model walki, ale nie podobał się im bardzo mało atrakcyjny tryb gry dla jednej osoby. Teraz walka z kolejnymi przeciwnikami została ubrana w garniturek historii wojownika, który powoli zdobywa sobie uznanie pokonując przeciwników wyzywanych na drodze do turnieju organizowanego przez Cesarza. W trybie tym można podnosić swoje umiejętności poprzez pokonywanie kolejnych wrogów, nie bez znaczenia pozostaje tu również czynnik reputacji. [PSX]



Odpowiednio podszkoleną postać można następnie zgrać sobie na kartę pamięci i zachować ją na specjalne okazje. Acha - grę opracowuje zespół Lightweight, czyli autorzy poprzednich części BUSHIDO BLADE.

DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO



■ W trakcie wywiadu, jaki przeprowadził ostatnio Business Week Online z szefem Sega.com Brad'em Huang'iem na jaw wyszło kilka interesujących faktów. Jak już wcześniej informowaliśmy udział Segi w rynku wynosi obecnie 15%, lecz analitycy przewidują, iż może on wzrosnąć nawet do 25% i to zanim na rynku pojawi się PS2. Co więcej szacuje się, iż około 500 tys. posiadaczy DC skorzysta z oferty Sega.com, a dalszy milion również złoży swój podpis na umowie aby otrzymać konsolę za darmo. Ponadto SOA ma przeznaczyć 135 milionów dolarów na promocję i reklamę SegaNet'u. Dzięki tym posunięciom analitycy szacują, iż wartość firmy wzrośnie z 2,5 do 10 miliardów dolarów. Pan Huang ma w kieszeni jeszcze jedną niespodziankę, a jest nią scenariusz filmu, który będzie bazował na którejś z gier Segi. Pomimo, iż sprawa nie jest jeszcze przesądzona, rozmowy z Warner Bros są już w toku.

■ Fanów DC przybywa także i w naszym, ładnym kraju. Szczęśliwcy, którzy mają dostęp do Internetu powinni zajrzeć pod adres <http://www.dece.tc.pl>, gdzie znajdą pierwszy fansite poświęcony w całości konsoli Dreamcast. Oprócz nowinek, recenzji i opisów są tam również adresy innych posiadaczy konsoli, z którymi można nawiązać kontakt.



■ Konami przełożyło termin premiery ESPN NBA 2NIGHT. Powodem jest fakt, iż developer nie zdążył ukończyć prac nad grą w określonym terminie i wydanie jej w momencie gdy faza rozgrywek play off dobiega końca nie jest dobrym pomysłem. Tym samym Konami popracuje jeszcze trochę nad tym tytułem, a jego premiera nastąpi w okolicach listopada.

■ Są już kolejne tytuły ze stajni Namco, które pojawią się niebawem na DC. Tak więc jeżeli MR. DRILLER z trybem internetowym nie spełni waszych oczekiwań to zrobi to na pewno MS. PAC MAN MAZE MADNESS. O ile sam tytuł ma być przepiękny mini grami,

sekretami, multiplayerową zabawą w odpowiedniej szacie graficznej, to chyba jednak nie tego spodziewali się fani tego developera. Tak czy inaczej gra ukaże się w Stanach już w październiku za cenę \$29.95. Jeżeli przypadkiem macie ochotę na jeszcze, to możecie już zacząć wypatrywać NAMCO MUSEUM, które będzie zawierać pięć solidnych klasyków: Pacman, Ms. Pacman, Dig Dug, Pole Position i Galaga.

■ Programiści z Kalisto kończą właśnie prace nad NIGHTMARE CREATURES 2 i z tej okazji nie omieszkali wspomnieć, będzie znacznie zmieniona w stosunku do oryginału. A stanie się to głównie dzięki większym lokacjom, oraz muzyce za którą odpowiedzialny jest sam Rob Zombie. Amerykańska premiera przewidziana jest na początek maja.

■ Jak zapewne pamiętacie Ripcord Games ma zamiar wydać na DC cztery sieciowe tytuły: QUEST OF THE BLADE MASTERS, SPEC OPS ONLINE, GORKA MORKA oraz M.O.U.T. 2025. Nową informacją na dzień dzisiejszy jest to, iż wszystkie pozostaną kompatybilne z wersjami PC, co oznacza, że będzie można grać w nie online razem lub przeciwko "blacharzom".



■ Według ostatnich doniesień Crave Entertainment pracują ponoć nad "śnieżnym racerem" zatytułowanym SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING. Do wyboru będą prawdziwe skutery Yamaha, sporo lokacji, odpowiadających tym rzeczywistym oraz edytor tras i parę innych bajerów. Oprócz tego Crave ma zamiar wydać następujące tytuły: AEROWINGS 2: AIR STRIKE, DRACONUS: CULT OF THE WYRM, MAGFORCE RACING, SUPER MAGNETIC NEO, SOLDIER OF FORTUNE, STARLANCER, TOKYO XTREME RACER 2, TONY HAWK'S PRO SKATER oraz ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP. Tymczasem Ubi Soft wyda HEROES OF MIGHT AND MAGIC III, Tommo już wydali JOJO'S BIZARRE ADVENTURE Capcomu, a już niedługo wypuszczą I-SPY. W planach mają także wydanie MONSTER BREEDER. Sega planuje na lipiec VIRTUA ATHLETE 2K, natomiast Activision szykuje PRO BMX gdzie każdy będzie mógł poszaleć jako Matt Hoffman, Dennis McCoy czy Mike Escamilla.



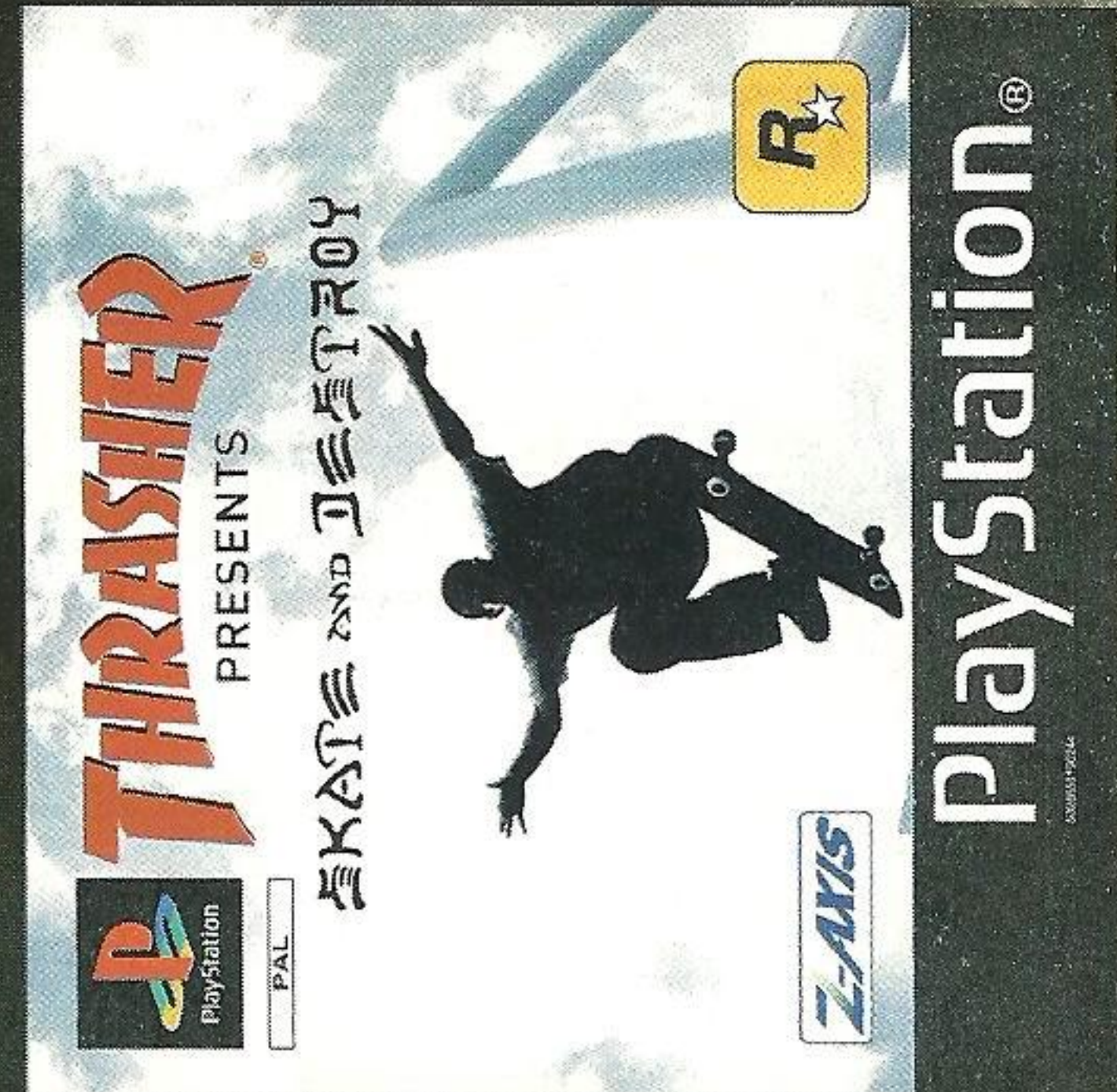
■ W ostatnim czasie pojawiła się kolejna ciekawostka odnośnie METROPOLIS STREET RACER. Programiści z Bizarre Creations dodali ponoć opcję, która pozwoli na umieszczanie swoich wyników w Internecie. Najlepsze jest jednak to, że każdy będzie mógł sobie zgrać wynik innej osoby, a następnie odtworzyć go we wspólnym wyścigu gdzie przeciwnik będzie jechał jako "ghost".

■ Po japońskich nominacjach oraz nagrodach w dziedzinie gier video przyszedł czas na USA. Wybitne osobistości z Academy of Interactive Arts and Sciences przedstawiły poniższe DC nominacje w odpowiednich kategoriach. Zwycięzcy zostaną wyłonieni 11 maja w

trakcie Electronic Entertainment Expo. I tak, SOUL CALIBUR otrzymał nominację do gry roku oraz konsolowej gry roku wraz z CRAZY TAXI. Taksówka załapała się także razem z ARMADĄ jako gra akcji bieżącego roku. Do tytułu "Fighting Game of the Year" mianowano oczywiście SC oraz READY 2 RUMBLE. Natomiast NFL 2K przedstawiono do sportowego tytułu roku. Pozycja ta wraz z NBA 2K i SONIC ADVENTURE pojawia się także w nominacji CRAFT:Visual Engineering.

■ Na skutek pewnych komplikacji, JET SET RADIO zostanie wydane w Stanach jako JET GRIND RADIO.

■ Midway ukończył właśnie prace nad racer'em 4 WHEEL THUNDER. Gra jest ponoć bardzo szybka, rusza się w 60 fps'ach, a do wyboru jest ponad 30 różnych pojazdów terenowych, w tym monster truck'ów. Całości dopełnia 30 tras, z czego 5 jest dostępnych tylko w multiplayerze, masa efektów graficznych oraz wsparcie dla jump pack'a oraz VMS'a. Biorąc pod uwagę, iż HYDRO THUNDER był całkiem niezłą pozycją, wygląda na to, iż ten tytuł również nie powinien zawieść graczy.



najbardziejziej hardcorowy symulator deski...
...PO PROSTU ZDOBĄDŹ ULICĘ!!!

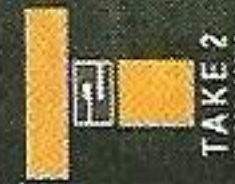
DYSTRYBUCJA:



PLATFORMA:



WYDAWCA:



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

© 2000 Take 2 Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.

STAR WARS
SUPER BOMBAD RACING

STAR WARS
EPISODE I
BATTLE for NABOO

STAR WARS
EPISODE I
STARFIGHTER

STAR WARS
DEMOLITION

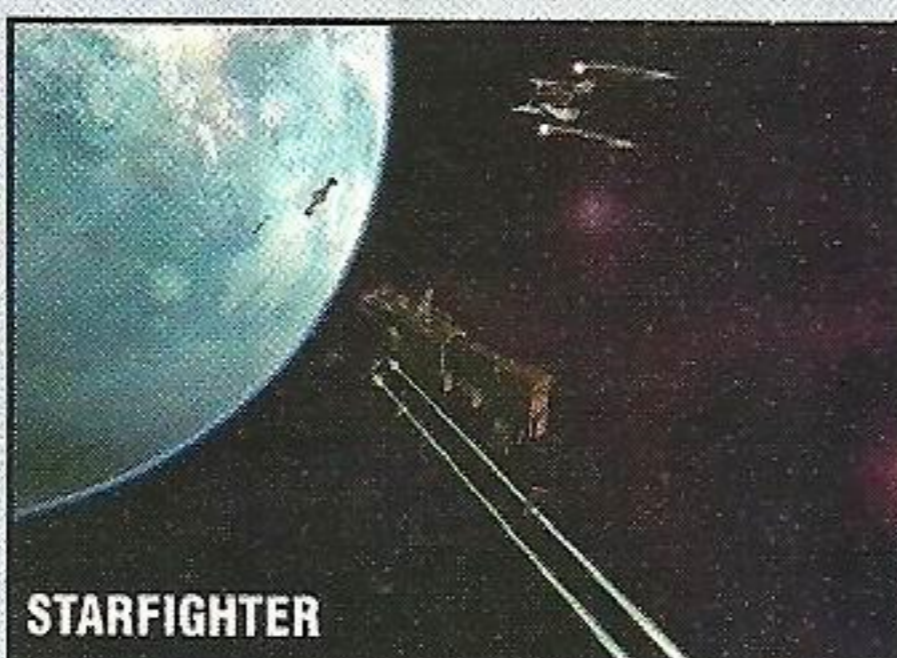
Cztery nowe gry Star Wars

NASZYM SKROMNYM ZDANIEM PIERWSZY EPIZOD, POMIMO ŻE MIAŁ SWOJE MOMENTY, NIE DORASTA DO PIĘT STARSZYM CZĘŚCIOM STAR WARS.

I mając już za sobą to trudne stwierdzenie, że spokojem mogę przyznać, że na razie poziom gier opieranych na tamtym filmie także nie dorasta do pięt tym, które wzorowane były na przygodach Hana, Luke'a, Lei i całej reszty (na myśli mam głównie PeCetowe symulatory). Takie gnioty jak robione na tym samym engine PHANTOM MENACE i JEDI POWER BATTLES są tego wyraźnymi przykładami. Ale nie przeszkadza to naturalnie nikomu i za chwilę otrzymamy kolejną porcję gier z czasów, kiedy Obi Wan Kenobi wyglądał jeszcze jak wychudły ćpun, oglądający sobie pociągi w Wielkiej Brytanii. Nie myślcie przypadkiem, że jestem negatywnie nastawiony do zbliżających się produkcji. Ależ skąd. Po prostu trochę się martwię.

STAR WARS: STARFIGHTER (PS2), STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING (PS2 i DC), STAR WARS: DEMOLITION (PSX) i STAR WARS: THE BATTLE FOR NABOO (N64).

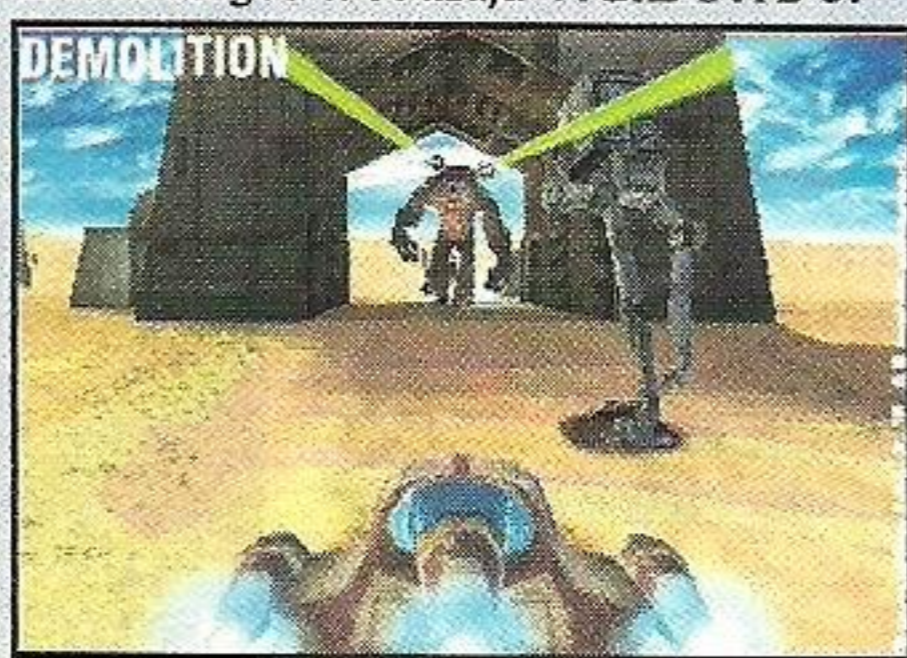
Pierwsza gra zapowiada się na obiecujący zręcznościowy symulator utrzymujący w konwencji STAR WARS: ROGUE SQUADRON z N64 z bardzo doszlifowaną i efektowną grafiką. Oraz niezgrabnymi myśląciami z epizodu pierwszego w roli głównej. Akcja ma miejsce mniej więcej równoległe do wydarzeń z filmu - trójka bohaterów chwytają za broń kiedy Federacja Handlowa podejmuje próbę przejęcia planety Naboo. Są to Vanna, Nym i Reeves Dallows. Każda z postaci będzie miała swój własny statek. Gracz wcielać będzie się kolejno w każdą z postaci wykorzystując mocne strony każdego ze



statków. **SUPER BOMBAD RACING.** Karting w świecie Gwiezdnego Wojen. Muszę dodawać coś więcej? Sebulba, Darth Maul, Anakin, Yoda, spługawiony Jar-Jar... Nie, po prostu nie mogę. Majestatyczny Darth przykurczony w małym gokarcie? 25 broni, dziewięć zacierpiętych z filmu tras, tryb dla czterech graczy itd. Wciąż jestem w szoku. Aha - dodam tylko, że bohaterowie gry występują w postaci "super deformed" z wielkimi głowami. To nie żart. Czy naprawdę nie ma już żadnych świętości? Skoro połączyło się już świat Gwiezdnego Wojen z MARIO KART, to czemu by nie zrobić czegoś w rodzaju VIGILANTE 8?

No więc leci **DEMOLITION.** Rozwalać i niszczyć będą się takie osobistości jak Boba Fett, przy okazji dorzucone są też tematyczne areny. W swojej jamie na nieszczęśliwców czeka Sarlac, po Tatooine przechadzają się AT-AT Walkery, a na Gwieździe Śmierci zarządzają Szturmowcy. Jak być może mieliście okazję zauważyć, akcja tej akurat gry bliższa jest raczej późniejszym epizodom. To prawda, należałoby umiejscowić ją gdzieś pomiędzy "Imperium Kontratakuje" a "Powrotem Jedi". Jatkan na arenach odbywa się naturalnie pod patronatem amatora zdrowej i uczciwej rywalizacji - Jabby The Hutta. Ostatnią wreszcie grą ma być **BATTLE**

FOR NABOO - korzystając z engine ROGUE SQUADRON poztcja, w której stajemy do walki o Naboo. Jako oddany swej planecie żołnierz - Gavin Sykes rozwalać będziemy statki Federacji Handlowej, która to chce ją sobie podporządkować. Dużo pojazdów, różnorodne misje (w tym takie, w których zasiadamy za sterami pojazdów naziemnych) itp. itd. Na koniec jeszcze słówko o niezapowiedzianej jeszcze oficjalnie na żadną konsolę grze fpp STAR WARS: OBI WAN. Wiadomo, że szykuje się na PeCeta. Ale jest szansa, że pojawi się na PS2. Nic więcej nie wiadomo. No i będzie też JEDI POWER BATTLES na DC.



Newsflash co tam słycać w wielkim świecie

■ W ostatnim wywiadzie szef projektu o nazwie METAL GEAR SOLID 2 - Hideo Kojima - zaskoczył wszystkich stwierdzeniem: „Nie uda nam się osiągnąć tego, co planowaliśmy. Gdy Sony zapowiedziało PlayStation 2, obiecywało jakość renderowanych filmów z Hollywood (TOY STORY itd..) i to jest prawda. Tylko, że niemożliwe jest uzyskanie takiej jakości grafiki podczas gry.” Na szczęście mistrz potem dodaje: „To, co widzieliście z MGS2 to dopiero początek. Tak samo jak miało to miejsce kiedy po raz pierwszy pokazaliśmy film z MGS na E3, tak i tym

razem minie jeszcze sporo czasu do pojawienia się finalnej wersji gry. A będzie ona wyglądała znacznie lepiej niż to co pokazywaliśmy tutaj”.

■ Kolejnym zaskakującym posunięciem było przesunięcie przez Square do przodu premiery FINAL FANTASY IX. Gra ukaże się w Japonii już 7 lipca. Ruch ten spowodowany był ustaleniem przez Enix daty wydania DRAGON QUEST VII na 26 sierpnia - zobaczą, jak wielką popularnością cieszy się ta seria w Japonii, skoro Square ustala termin premiery swojego nowego hitu według niej. Z innych rpg'owych wiadomości - GRANDIA II

pojawi się w Japonii już 3 sierpnia.

■ Zachodnim hackerom udało się złamać zabezpieczenie przed kopiowaniem gier w PlayStation 2.

■ Co słycać u Capcom? Firma zapowiedziała, że będzie opracowywać gry na Xbox i że ma już w posiadaniu zestawu do tworzenia gier. Spodziewamy się podobnych wypowiedzi od innych dużych japońskich firm.

■ A co zapowiedziało Namco? MR. DRILLER 2 pojawi się na automatach już w czerwcu. Później naturalnie

zostanie skonwertowany na konsolę. Och. Krążą też plotki, że Namco wspólnie z Segą opracowuje wyścig w oparciu o płytę Naomi.

■ Ubi Soft zapowiedział swoją najlepszą grę - RAYMAN 2 - w wersji na PlayStation 2. RAYMAN 2 REVOLUTION będzie zawierać usprawnioną grafikę (a można ją jeszcze usprawnić?) oraz nowe dla tej wersji poziomy. Gra ma pojawić się pod koniec roku.

■ Na początku przyszłego roku pojawi się kolejna przygodówka na PS2 - kontynuacja psycho-thrillera GALERIANs.

■ Sega zakupiła licencję na system Dolby Surround do stosowania w grach wydawanych na Dreamcasta i rozdaje licencję developerom. Zobaczymy, jaki zrobią z tego użytek.

■ THE BOUNCER nie był grywalny na E3. Ba, nie pokazano nawet ani jednej scenki z właściwej gry - tylko jakieś przerywniki liczone w czasie rzeczywistym. Square jednak twierdzi, że gra ma pojawić się już jesienią w USA, a dopiero potem w Japonii. Podejrzewamy jednak, że nic z tego nie wyjdzie - albo wyjdzie EHRGEIZ 2.

DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO



■ Po sukcesie jaki odniosło CRAZY TAXI Sega postanowiła uraczyć graczy kolejną konwersją arcade. Tym samym 18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER zostanie wydany już w okolicach końca wakacji gdy tylko programiści zadbają o odpowiednie wzbogacenie domowej wersji, w postaci dodatkowych tras, mini gier i tym podobnych. Tytuł w formie grywalnej został zaprezentowany w trakcie E3.

■ Podczas minionego TGS Shoichiro Irimajiri zdradził pierwsze plany łączenia w sieć tamtejszych salonów gier. I tak poczynając od lipca Sega oraz Tokyo Telecommunication Network (TTNet) i PNJ Communications zepną światłowodami kilka wybranych centrów aby sprawdzić pomysł w praktyce. Jeżeli eksperyment się powiedzie to do końca roku Japończycy będą mieli połączonych w ten sposób ponad 200 salonów.

■ Wiadomo już, iż nowy VMS, który zaprezentowano w trakcie TGS będzie zawierał 64MB pamięci. Jak pewnie pamiętacie oprócz zapisywania save'ów z gier będzie do niego można wrzucać także pliki MP3 z internetu. 64Mb pozwoli na zachowanie około 15 utworów, czyli ponad godzinę muzyki. Japońska premiera przewidziana jest na początek wakacji.

■ Po wydaniu SAMBA DE AMIGO w wersji arcade, Sega pokusiła się o kolejną produkcję typowo muzyczną, tym razem zatytułowaną CRACKIN' DJ. Tytuł ma być zbliżony do BEATMANII Konami, a pierwszą różnicą, o jakiej już wiadomo, jest bardziej autentyczny kontroler, który znacznie pomoże wczuć się w rolę wszystkim dużym i małym d'om. Pozostając przy SDA warto nadmienić, iż Sonic Team przedstawił listę tematów muzycznych jakie będzie można usłyszeć w grze po ściągnięciu z netu odpowiednich dodatków. Są to: "Open Your Heart" (Sonic Adventure), "Sonic - You Can Do Anything" (Sonic CD), "Super Sonic Racing" (Sonic R), "Burning Hearts" (Burning Rangers), "Dreams Dreams" (Nights), "Magical Sound Shower" (Outrun), "After Burner" (After Burner), "Opa-Opa!" (Fantasy Zone) i "Rent a Hero No. 1" (Rent a Hero). Natomiast bez żadnych "kompliakcji" dostępne są: "Samba De Janeiro", "Tubthumping", "Mambo Beat", "Macarena", "Mas Que Nada", "Take On Me", "La Bamba", "Tequila", "Soul Bossa Nova", "Love Lease", "The Theme Of Inoki", "El Mambo", "El Ritmo Tropical" oraz tytułowa "Samba De Amigo". Z powodu trudności natury prawnej wersja domowa nie zawiera kawałków Ricky'ego Martin'a.



■ Japoński developer Takyuo zdradził kilka sekretów związanych z ich action rpg RING AGE. Do wyboru będzie 8 postaci, których celem jest odnalezienie skarbu, ukrytego gdzieś w lochach. Wbrew pozorom gra nie powinna być aż tak nudna, a to dlatego, iż w wyścigu będzie można sobie wzajemnie przeszkadzać, zastawiając różnego rodzaju pułapki, tak jak miało to miejsce w klasyku SPY VS SPY. Poza tym w lochach znajdują się także różnego rodzaju przeciwnicy, włącznie z tymi generowanymi losowo, a wraz z postępem nasz bohater będzie przechodził do kolejnych kategorii. Gra oczywiście będzie posiadać opcję dla jednego gracza, jakkolwiek developer rzetelnie ostrzega, iż główna zabawa to multiplayer.

Premiera RA jest przewidziana na początek wakacji.

■ Wygląda na to, iż oprócz SHEN MUE Sega ma jeszcze jedną mega produkcję w zanadru, a jest nią SAKURA WARS III. Seria ta cieszy się ogromną popularnością w Japonii i w przypadku Saturna pomogła sprzedać wiele konsol. Czy tym razem będzie podobnie, nie wiadomo. Faktem jednak jest, iż nad grą pracuje zespół złożony z 250 osób, a wstępny termin wydania to wrzesień '00. Tymczasem 25 maja do sprzedaży trafi ponownie pierwsza część serii, którą nieco podrasowano do możliwości DC. W komplecie znajdują się także bonusowe płytki, zawierające preview trzeciej części oraz przedsmak remake'u drugiej.

■ Według japońskich przecieków wynika, iż niebawem Sega poda informację na temat rozpoczęcia prac nad popularnym racerem jaki ukaże się niedługo na DC. Czy będzie to DAYTONA 2, czy może coś zupełnie innego przekonamy się już niebawem.

■ Capcom szykuje kolejną pozycję na DC jaką jest GUNSPIKE. Tytuł ten będzie stanowić konkretną dawkę dla fanów pozycji COMMANDO / CONTRA i już zapowiada się na kawał dobrej zabawy w starym stylu. Innym tytułem na DeCe, który zobaczy wkrótce światło dzienne jest wcześniej zapowiadany STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE, z możliwością łączenia się z Internetem i grania multiplayerowego. Przypomnijmy, że Capcom-Net w Japonii działa już od kilku miesięcy i można tam zagrać między innymi w MvsC 2.

■ Po sukcesie jaki odniósł elektroniczny piesek Poo-chi Sega przygotowała kolejną zabawkę, nieco zbliżoną do gry SEAMAN. Fish Life, bo o tym mowa, stanowi wirtualne akwarium. System składa się z 15 calowego ekranu oraz odpowiedniego oprogramowania, które odpowiada za zawartość akwarium. Co ciekawe rybki reagują na głos oraz dotyk akwarium, tzn. ekranu. Przewidziana jest także możliwość odgrywania muzyki, a w przyszłości dodatkowe oprogramowanie z nowymi rybkami i wystrojami środowiska.

■ Plotka niesie, że DRIVER 2 ukaże się w wersji na Dreamcasta. Na razie jednak wydawca gry - firma Infogrames - nie ma na ten temat wiele do powiedzenia. A właściwie nie mówi nic.

■ Wszystkie osoby, które zakupiły GET BASS: SEGA BASS FISHING wraz z kontrolerem w kształcie wędki, mogą tylko cieszyć się z nowej wędkarskiej pozycji: SEGA MARINE FISHING, w którą będzie można zagrać po wakacjach. Jest to konwersja z automatu, a fowiskiem tym razem będzie ocean.

■ Przedstawiany już przez nas wieloczęściowy (każda kolejna część ma się ukazywać co miesiąc) RPG z Capcom na Dreamcasta ELDORADO GATE staje się faktem. Pierwszy rozdział ukaże się w Japonii już w czerwcu i będzie kosztować tylko 2800 jenów (mniej niż 100 złotych). Chcemy tak i u nas!

Sztuka z GUNSPIKE

Edycja specjalna
zawiera

kolekcyjną kartę pamięci

GTA2

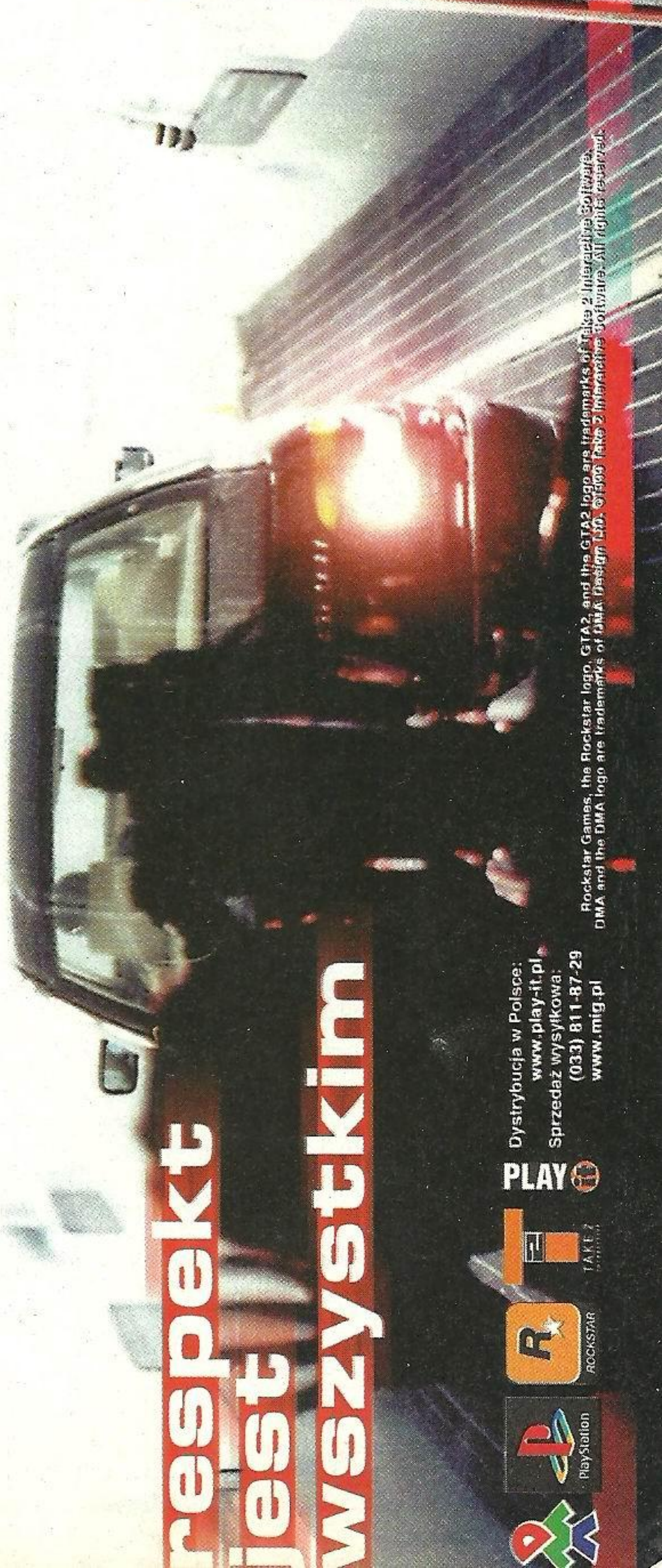
JOYTECH®
GTA2
1 Mb Memory Card

CENSORED

this
game

PlayStation® Compatible

PlayStation



respekt
jest
wszystkim

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

PLAY

TAKE 2

ROCKSTAR

PlayStation

Rockstar Games, the Rockstar logo, GTA2, and the GTA2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. DMA and the DMA logo are trademarks of DMA Design Ltd. ©1999 Take 2 Interactive Software. All rights reserved.

The Legend of Mana

Powoli, ale nieuchronnie zbliżamy się do europejskiej premiery LEGEND OF MANA - kontynuacji popularnej w Japonii serii rpg-ów Squaresoftu. Korzenie Seiken Densetsu sięgają roku 1991 i konsolki GameBoy. Tego samego roku pozycja trafiła na rynek amerykański i w ramach sprytniej polityki Square, podciągającej wówczas wszystkie niemal tytuły pod swoją najbardziej popularną serię, nazwana została FINAL FANTASY ADVENTURE. Rzecz opowiadała o losach gladiatora, który zyskuje sobie wolność, po czym staje do

walki z całym złem swego świata - musi nie dopuścić, aby niedobrzy ludzie wykorzystali Drzewo Many do swoich niecznych celów. Następna część gry, nazwana z kolei: Seiken Densetsu trafiła w 1993 roku na japoński odpowiednik SNESA - Super Famicom. W Stanach gra pojawiła się jeszcze tego samego roku - tym razem została już zatytułowana tak jak powinna - SECRET OF MANA. Główny bohater - młody chłopak znajduje tajemniczy, starożytny miecz i ściga na swoją wioskę nieszczęście. Zostaje w rezultacie wygnany, co dość



szczęśliwie się składa, bo jest jedyną osobą, która może stawić czoła złu, po raz kolejny chcącemu zagarnąć dla siebie kawałek tortu, którym jest pokojowy i praworządny świat Seiken Densetsu. Trzecia część gry została wydana tylko w Japonii. Po raz kolejny platformą wyboru Square był SNES. Gra, opatrzona cyferką trzy w tytule, opowiadała o chaosie, który ogarniał planetę w rezultacie słabnącej mocy drzewa Many. W historię zaplątanych było sześcioro dzieci, które zostały wygnane ze swych domów, a teraz jednoczą swe siły, aby

po raz kolejny nie dopuścić do zagłady świata z Seiken Densetsu. No a teraz mamy część czwartą - tym razem już na PlayStation. Grafika LEGEND OF MANA przypomina nieco tę SAGA FRONTIER 2, z nieco bardziej jednak szczegółowymi tłami (także malowanymi ręcznie). Obiecujemy sobie sporo po tym tytule - można będzie samemu kształtować świat gry, rozegrać przygodę na dwa sposoby (dwójka głównych bohaterów z odrębnymi questami). Do tego sporo bitew, ciekawy scenariusz i... będzie hit.



FIFA 2001 na PlayStation 2

Podczas E3 mieliśmy szansę obejrzeć wczesną wersję FIFA 2001 na PlayStation 2. Przyjrzelśmy się jej bliżej z uwagi na fakt, że Konami postanowiło nie wystawiać swojego ISS na PS2.

Na pierwszy rzut oka nie widać drastycznych zmian w stosunku do starszych wersji, naturalnie poza podciągniętą do standardów PS2 grafiką w wysokiej rozdzielczości i świetnymi modelami piłkarzy (choć trybuny dalej robione są za pomocą trików, ale nie jest to już rozmazana bitmapa). Dzięki nowej kamerze nareszcie dokładnie widać co się dzieje, wreszcie też scrolling nadąża za piłką i zawodnikami. Jak się dowiedzieliśmy, nie jest to konwersja z PeCeta, ale gra pisana zupełnie od podstaw na PS2. Grało się płynnie, bez szarpania. Dużo trudniej też strzelić bramkę rywalowi. Bardzo fajnie prezentowały się dynamiczne wstawki po strzeleniu



bramki, czy przy wyjściu zawodników na boisko. Kamera zbliżała się do twarzy piłkarzy bez obawy, że pokaże



graczom gigantyczną rozpikselowaną bryłę. Okazuje się, że najprawdopodobniej

zyskuje się dobra gra. Zapewne będzie to jeden z pierwszych tytułów dostępnych w Europie. [PS2]

Newsflash co tam słycać w wielkim świecie

■ Sony potwierdziło, że pracuje nad specjalnym mikrofonem do PS2. Urządzenie ma być kompatybilne z portami USB.

■ W wyniku umowy z Sega, Tecmo nie może wydać w obecnym stanie konwersji DEAD OR ALIVE 2 na PlayStation 2 w USA (z kolei DOA2 na DC nie ukazała się w Japonii). W związku z tym firma przygotowuje specjalną wersję gry, zatytułowaną DOA2 Platinum, zaopatrzoną w konkretną liczbę dodatków. Nie wątpimy też, że ta wersja ukaże się w Europie. A jakie to będą bonusy naturalnie na

razie nie wiadomo.

■ 3DO opracowuje trzy gry na PlayStation 2. Tak, zgadliście. Są to: ARMY MEN AIR ATTACK 2, ARMY MEN SARGE'S HEROES 2 oraz... LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC.

■ Smutna wiadomość dla wszystkich fanów obdartego Raziela. LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 nie ukaże się na PlayStation, a jedynie na Dreamcast i PlayStation 2. Reprezentanci Crystal Dynamics twierdzą, że są zachwyceni jakością grafiki nowych konsol i dlatego zdecydowali się przerwać

prace nad projektem, tymczasem nam się wydaje, że Eidos chce jak najszybciej wskoczyć do worka z napisem „128-bitów”. I to za wszelką cenę.

■ COLIN McRAE RALLY 2 ukaże się jednocześnie na PlayStation i Dreamcasta.

■ Electronic Arts będzie wydawcą gry KESSEN na PS2 na rynku amerykańskim i europejskim. Cieszymy się, że wreszcie będzie można coś zrozumieć z bogatego scenariusza i skomplikowanego menu tej szalenie interesującej i nowatorskiej pozycji.

■ UWAGA - NOWE ISS'Y NA PSX! Może nie do końca nowe, ale zawsze. Konami zapowiedziało wydanie nowej wersji najlepszej konsolowej piłki nożnej wszech czasów. Zatytułowana JIKKYOU WORLD SOCCER WINNING ELEVEN -OLYMPICS 2000 gra koncentrować się będzie na reprezentacjach olimpijskich, zgodnie z duchem zbliżających się igrzysk w Sydney. Tymczasem w USA nasz ISS ukaże się jako MLS (Major League Soccer). Graliśmy we wczesną wersję i udało nam się zaobserwować między innymi prawdziwe składy (były też jedenastki narodowe). Każdy nowy ISS

wnosił jakieś usprawnienia, może tak być i tym razem. A może i nie - zobaczymy.

■ Będzie nowa gra z E.T. Dla odmiany, firmy Amblin Entertainment i Universal Studios zapowiedziały, że pozycja ukaże się na: PSX, PS2, DC, Dolphina, GBC, GBA i PC. Powodzenia, chłopaki.

■ Myśląc o nieuchronnej przyszłości Sony zarejestrowało domenę www.ps3.net w Internecie.

■ MTV SNOWBOARDING doczeka się sequela zatytułowanego PURE RIDE.

tel. 0-602 32 36 91
 czynne codziennie od 9.00 do 19.00

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA
 05-300 Mińsk Mazowiecki
 ul. Stanisławowska 1/18

WYMIANA GIER

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

SONY PSX

NOWE UŻYW.

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

NINTENDO 64

NOWE UŻYW.

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

SEGA DREAMCAST

NOWE UŻYW.

Konsole Dreamcast PAL	tel.	tel.
Joystick	159,-	129,-
Joystick platforma	269,-	tel.
Karta Pamięci	159,-	129,-
Pistolet	189,-	tel.
Blue Stinger	229,-	169,-
Buggy Heat	229,-	169,-
Crazy Taxi	245,-	199,-
Code Veronica	249,-	219,-
Dead or Alive 2	245,-	209,-
Deka 2	239,-	169,-
Ecco the Dolphin	245,-	209,-
Expen Dable	239,-	169,-
F1 World Grand Prix 2	239,-	189,-
Fighting Force 2	239,-	169,-
Get Bass + wędka	429,-	380,-
House of Death 2 + pistolet	399,-	379,-
MDK 2	245,-	209,-
Metropolis Racer	245,-	209,-
NBA 2000	239,-	209,-
Power Stone	239,-	179,-
Rayman 2	239,-	209,-
Ready 2 Ramble	239,-	169,-
Red Dog	245,-	209,-
Resident Evil 2	245,-	199,-
Sega Rally 2	229,-	169,-
Shadow Man	239,-	189,-
Snow Surfers	239,-	179,-
Sonic Adventure	239,-	199,-
Soul Calibur	245,-	209,-
Soul Fighter	239,-	179,-
Soul Reaver	239,-	179,-
Speed Devil	239,-	179,-
Super Speed Racing	219,-	149,-
SWWS 2000	219,-	149,-
Toy Commander	239,-	149,-
UEFA Striker	239,-	179,-
Vigilante 8	239,-	199,-
Virtua Fighter 3	239,-	149,-
Virtua Striker 2	239,-	189,-
Worms	239,-	189,-
WWF Attitude	239,-	189,-
Zombi Rewenge	245,-	209,-
nowości	tel.	tel.

GRY NTSC TEL.



340,-



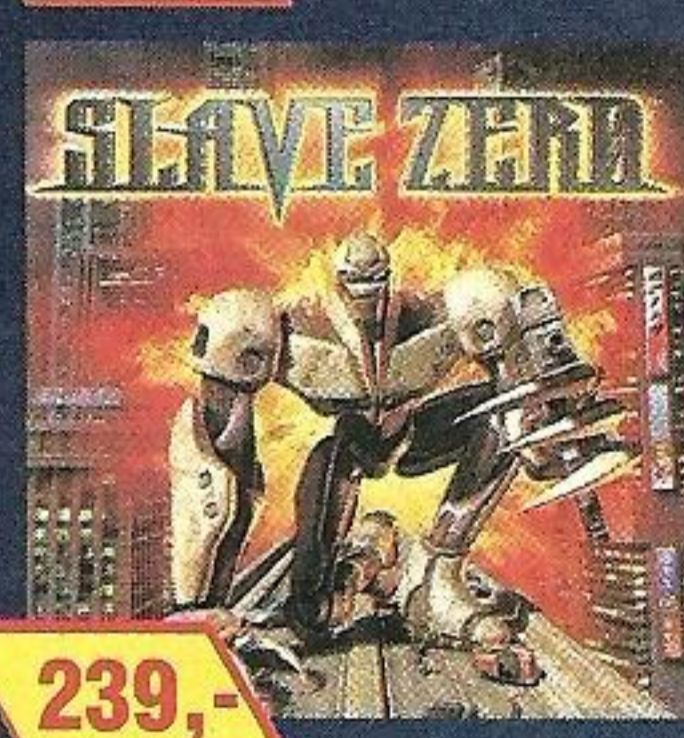
340,-



245,-



239,-



239,-

GAME BOY

Konsole Game Boy

Gex 3D	99,-
ISS Pro 99	145,-
Lucky Luck	145,-
Montazuma Returns	99,-
Mortal Kombat 4	145,-
NBA Jam 99	145,-
MGS	145,-
Star Wars: Racer	145,-

Pokemon Red

Pokemon Blue	tel.
Spy vs Spy	145,-
Rugrats Movie	145,-
Spy vs Spy	145,-
Top-Gear-Rally	145,-
Turok 2	99,-
Sylwester	99,-
GTA	145,-
Wario Land 2	145,-

Armorines

Zelda	145,-
Super Mario Bros.	145,-
FIFA 2000	145,-
Bomber Man	99,-
Prince of Persia	145,-
WWF Attitude	145,-
V-Rally	145,-
nowości	tel.

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



PlaySta 195,-



PlayStati 199,-



PlaySta 195,-



PlaySta 195,-



PlaySta 195,-



249,-



249,-



Tel.



249,-

Acclaim

FERRARI na PS2

Za sprawą Acclaim, które jest w posiadaniu odpowiedniej licencji, na PlayStation 2 niebawem ukażą się wyścigi zatytułowane jeszcze nie wiadomo jak. Wiadomo jednak, że jeździć będzie się w Ferrari.



HBO BOXING

Kolejna gra tej firmy to boks na zwykłego szaraka, także z licencją - tym razem telewizji HBO. Stacja ta ma prawa do wielu walk, można się więc spodziewać mnóstwa prawdziwych zawodników. Gra będzie kłaść większy nacisk na symulację, niż na wyżywkę.



Ultimate Fighting Champ.

Jest taka dyscyplina, w której po ringu biega sobie dwóch niemilosierdzie napakowanych gości walczących różnymi stylami i napażają się bez opamiętania. Nie, nie mówię o ściemnionym wrestlingu. Mam na myśli federację UCF. Goście, którzy potykają się w tym odpowiedniku ekranowego "Bloodsportu" to prawdziwi twardziele. Walki odbywają się bez żadnych zabezpieczeń - zawodnicy mają na pięściach jedynie małe ochraniacze. I po wejściu na arenę zaczynają tłuc się niemilosierdzie. Krew leje się strumieniami, kończyny chrzęszczą, nosy się łamią - tutaj naprawdę dzieje się wszystko to, co tak nieudolnie udaje wrestling. Adaptacją walk UCF na konsole zajęła się firma Crave. Obiecuje wprowadzenie sporej liczby zawodników posługujących się różnorodnymi stylami, wspaniałej



grafiki oraz beczki miodu. Niestety na E3 gra nie wyglądała jeszcze zbyt rewolucyjnie. Postacie wyglądały i poruszały się bardzo podobnie, a garnitur ciosów był niemal jednolity dla wszystkich obecnych fighterów. Czuć jednak było power ciosów. Grafika rzeczywiście jest dobra, choć nie jakaś niezwykła, ale gra jest jeszcze w dosyć wczesnym stadium produkcji. Będziemy informować o postępach. [PSX i DC]



Ultrabrutalna to ta gra nie będzie (bez krwi), ale jest duża szansa na chrzęst łananych kości i nosów.

HalfLife na Dreamcasta

W ślad za jednym z dwóch najlepszych obecnie multiplayerowych fpp'ów, na DeCeka zmierza z kolei najlepszy PeCetowy fpp ubiegłego roku przeznaczony dla jednego gracza. Taka informacja może tylko cieszyć. Za konwersję gry odpowiedzialna jest firma Captivation Digital Laboratories - ta sama, która przygotowała technologiczne demka prezentujące możliwości obliczeniowo - graficzne Dreamcasta jeszcze przed premierą konsoli. Na razie wiadomo, że zespół pracuje nad tym, aby oprócz podstawowego scenariusza z HALF-LIFE dorzucić też, bardzo uznany przez graczy, dodatkowy pakiet z misjami OPPOSING FORCE. Trzymamy kciuki za dobrą konwersję gry - jest to rzeczywiście rewelacyjny od strony fabularnej i bardzo dobry od graficznej tytuł, który pokazuje jak powinna przebiegać akcja wciągającego i konsekwentnego shootera fpp. Przy okazji, HALF LIFE cechuje się jednym z najbardziej zaawansowanych systemów sztucznej inteligencji jaki miałem okazję ujrzeć w życiu.



Po tym co na E3 zademonstrowali ludzie z Segi na przykładzie QUAKE 3, nie musimy już obawiać się jak konsola radzi sobie z grami fpp przenoszonymi z PeCetów.

Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

■ Niewielka angielska firma Empire pracuje nad wyścigiem WORLD SPORTS CARS na PlayStation 2.

■ Kolejna gra na PlayStation 2 będąca aktualnie w fazie produkcji to MDK ARMAGEDDON. Nie zajmuje się nią bezpośrednio Shiny, ani też Bioware - twórcy MDK2, ale firma Digital Mayhem. Gra ma być gotowa już jesienią.

■ Pojawiły się kolejne plotki na temat Namco, które sugerują, że RIDGE RACER V pojawi się na

Dolphinie. Byłoby to jak najbardziej zrozumiałe, zważywszy na gigantyczną sprzedaż RIDGE RACER 64 na Nintendo 64.

■ I jeszcze jedna pozycja na PlayStation 2. Eidos zapowiedział, że pracuje nad projektem TIMESPLITTERS. Będzie to strzelanina fpp, a w skład grupy autorów wchodzi członkowie zespołu pracującego kiedyś nad GOLDENEYE dla Rare. Gra będzie przenosić nas w czasie - od 1935 aż do 2035 roku, będzie wyposażona w edytor map oraz tryb multiplayer dla 3 osób (w tym także kooperacyjny).

■ Od jakiegoś czasu pojawiają się plotki na temat przenośnego PlayStation. Pierwsze źródło twierdzi, że PSX COMPACT pojawi się w sklepach zimą, i będzie to urządzenie wielkości Discmana, bez wyświetlacza. Sony ma reklamować maszynkę jako przenośnego PSX'a, który może być wszędzie zabierany. Konsola ma też mieć specjalną przejściówkę na zasilanie z samochodowej zapalniczki. Drugie źródło z kolei twierdzi, że PC COMPACT będzie urządzeniem zbliżonym wyglądem do przenośnych playerów DVD i będzie mieć wyświetlacz. No, ciekawe...

■ Interact zapowiedział wydanie przystawki SHARK MX do Gameboya, za pomocą której będzie możliwe podłączenie się do Internetu i obsługa poczty elektronicznej. Urządzenie z wbudowanym modemem wkłada się zwyczajnie w slot carta, a końcówkę wtyka do gniazdka telefonicznego. Użytkownicy SHARK MX mają otrzymać darmowe konta e-mail na serwerze firmy.

■ SNK vs CAPCOM zadebiutuje w salonach gier już w lipcu. Oprócz mnóstwa bajerów, będzie dostępnych 28 postaci obu firm.

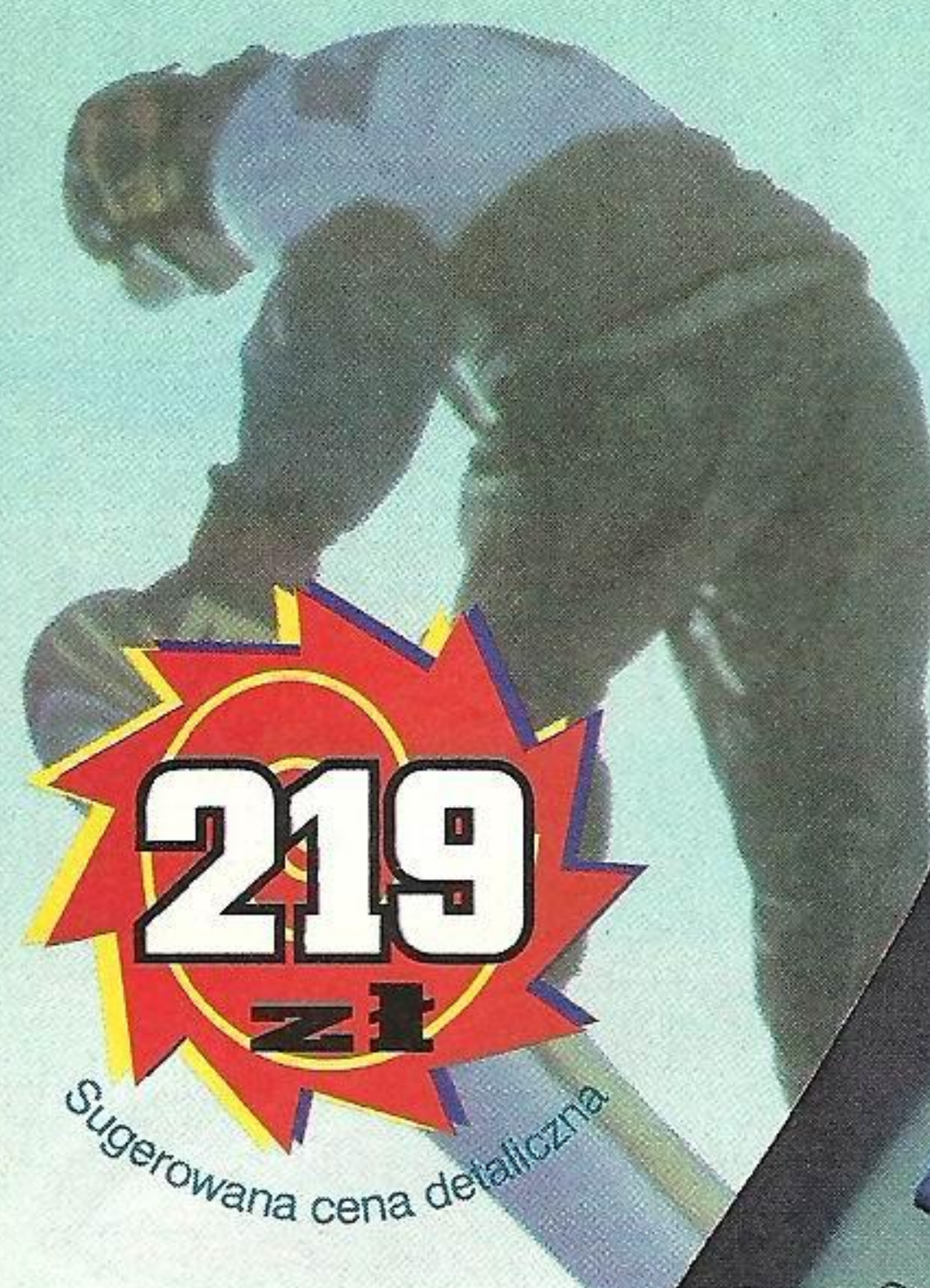
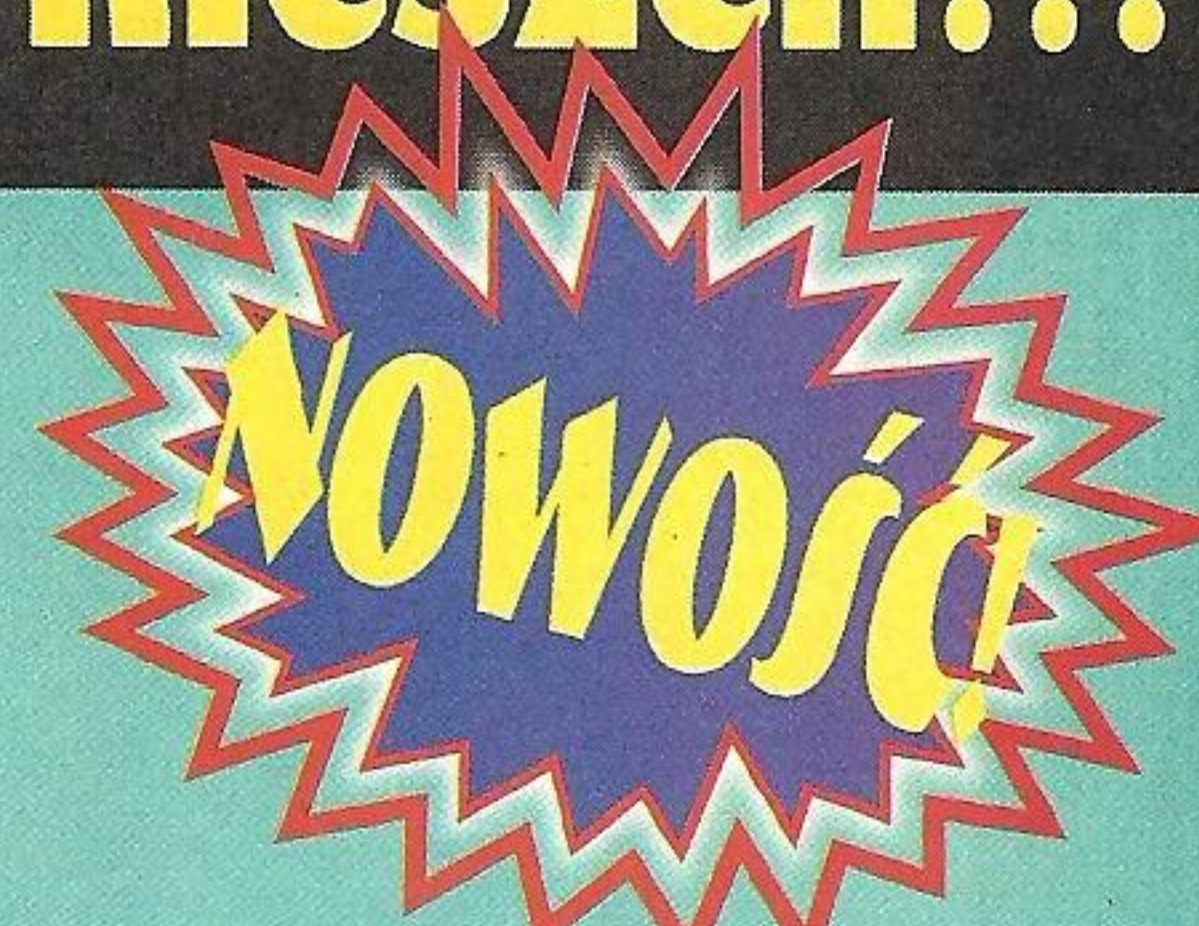
■ Z ostatniej chwili: w dniu, w którym oddawaliśmy pismo do druku otrzymaliśmy pocztą piękny cart na N64 z napisem PERFECT DARK. Recenzja za miesiąc.

■ Activision jest pierwszą nie-japońską firmą, która opracowuje grę muzyczną polegającą na tańczeniu na PlayStation. W JUNGLE BOOK: RHYTHM 'N' GROOVE Mowgli tańczy wraz ze swoimi zwierzęcymi przyjaciółmi. Podpinamy do PSX'a matę (którą produkować będzie Interact) i stawiamy na niej młodszą siostrę... Idealna zabawa.

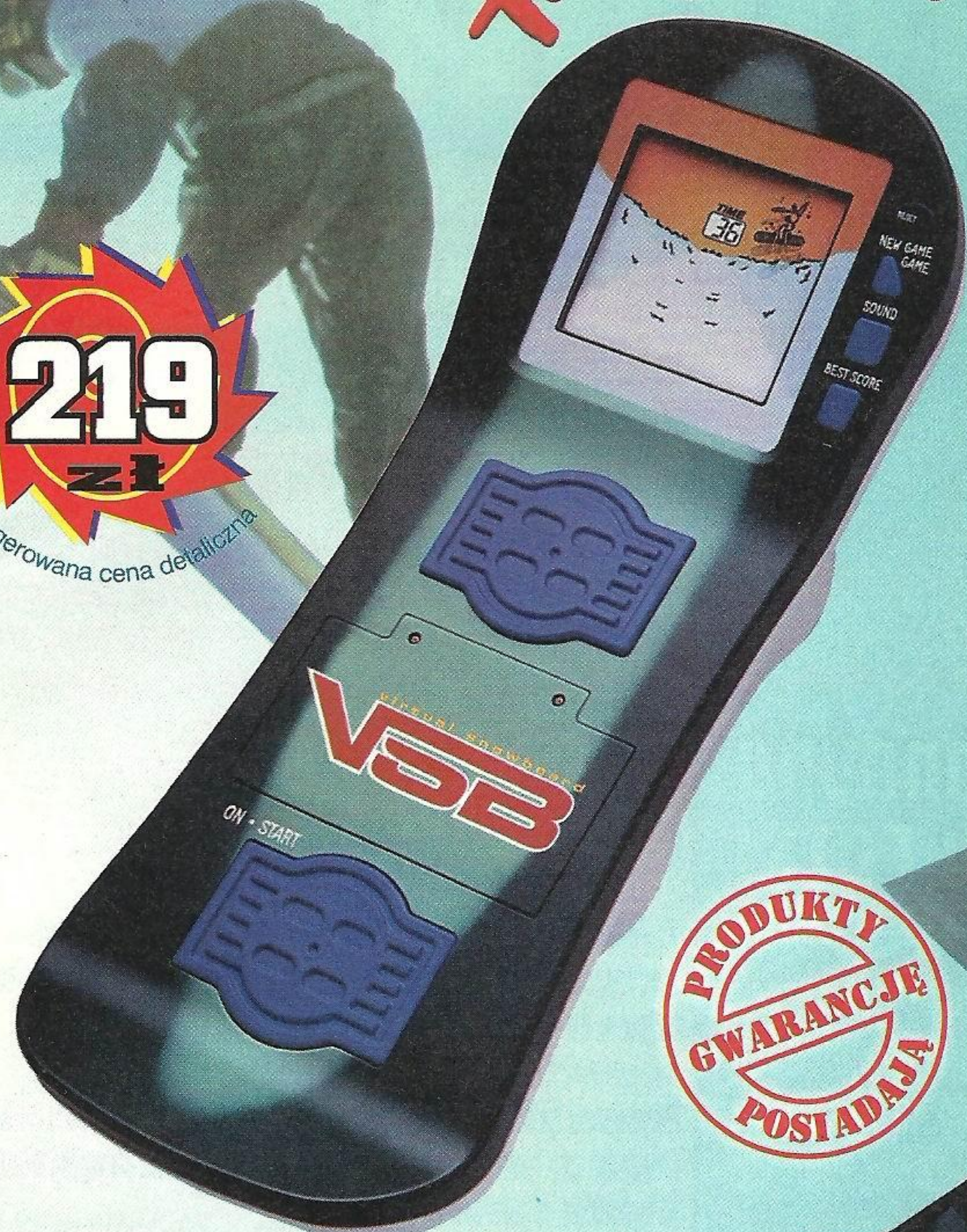
RADICA: gry na każdą kieszeń!!!

RADICA:

Rider



219 zł
Sugerowana cena detaliczna



- Najnowszy i najwierniejszy symulator na rynku
Grasz stojąc na desce
- Niespotykany realizm gry
- Wbudowany sensor ruchu reagujący na wszelkie wychyły deski
- Duży i czytelny wyświetlacz ciekłokrystaliczny
- Doskonała oprawa myzyczna i dźwiękowa
- Trzy tryby grania (slalom, triki, half-pipe)
- Przykładowe triki: Flip, Stalefish, Rodeo Fish, 180°, 360° to Stalefish
- Posiada certyfikat jakości ISO 9000
- Wymiary 70 x 30 x 10 cm



STEALTH ASSAULT



109 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Najnowszy i najwierniejszy symulator niewidzialnego myśliwca F117A
- Niespotykany realizm gry.
- Gra się przykładając do oczu jak lornetkę
- Duży i czytelny podświetlany wyświetlacz ciekłokrystaliczny umożliwiający grę również w nocy
- Gzujniki wychyłowe do kierowania samolotem (VMS)
- System wczesnego wykrywania wrogich jednostek
- Opcja wyboru broni
- Wiele rozbudowanych poziomów gry
- Posiada certyfikat jakości ISO 9000
- Baterie w zestawie
- Wymiary 34 x 23 x 10 cm



Wylączna dystrybucja w Polsce produktów

RADICA:



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

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

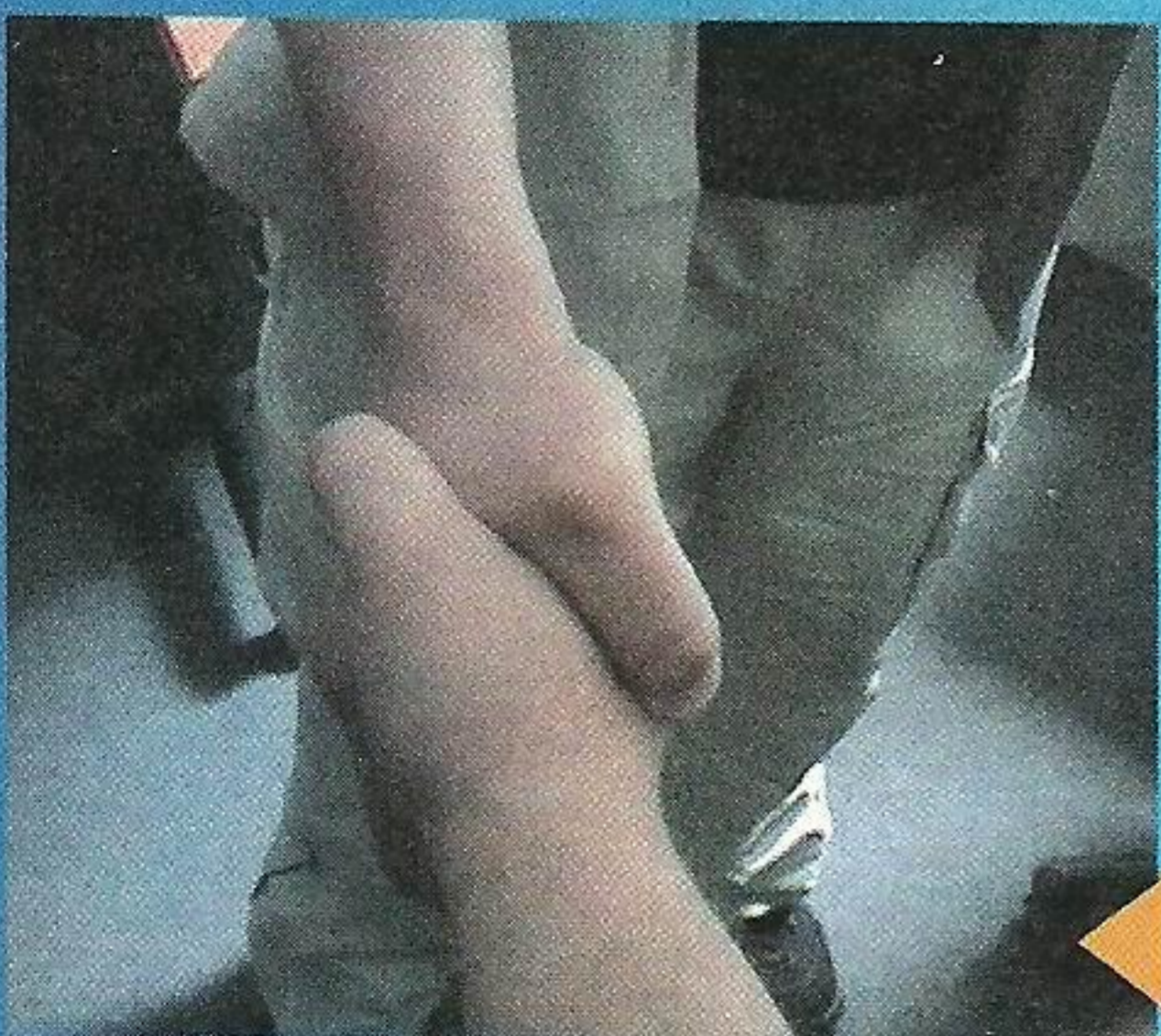
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

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

GigantoMania

MegaKonkurs!



No i nie zapominajmy o najważniejszej nagrodzie. To uścisk dłoni prezesa.

Jedź z nami do Londynu na show ECTS!

Tak jest - zwycięzca GigantoManii pojedzie z nami we wrześniu na kilka dni do Londynu, aby obejrzeć i zagrać we wszystkie nowości. Fundujemy przelot, hotel i pobyt. Zapewniamy wstęp na wystawę*. Trzy dni, podczas których wszystko może się zdarzyć!

* - Niestety, aby wejść na ECTS trzeba mieć ukończone 18 lat.

ALBO...

Zabierz do domu PlayStation 2!



Najnowsza konsola Sony* w prezencie od Neo Plus dla najwierniejszego czytelnika naszego magazynu. Naturalnie z dowolnie wybraną grą!

* - Zwycięzca otrzyma konsolę w wersji NTSC, lub - jeśli będzie chciał poczekać do jej europejskiej premiery - PAL. Do tego nie trzeba mieć 18 lat.

JUŻ CZAS!!!

Tak jest, kochani czytelnicy. Wybiła już godzina „Wysyłamy”. Czas, aby jury wnikliwie oceniło wasze prace. Aby zmieścić się w czasie, musimy mieć je przed 22 sierpnia. Postarajcie się więc, by wystać je do nas **NIE PÓŹNIEJ NIŻ 5 SIERPNIA**. Do roboty - wycinajcie kupony, naklejajcie je i ślijcie, ślijcie, ślijcie...

ZASADY KONKURSU

1. Pierwsza rzecz. Przysłaliście już wiele listów z zapytaniem czy zwycięzca konkursu wraca do domu z PlayStation 2 pod pachą i biletem do Londynu w drugiej ręce?

Odpowiedź brzmi: Nie. Albo albo. Tutaj bez zmian.

Zwycięzca konkursu sam zadecyduje czy woli pojechać na show do Londynu czy też raczej zgarnąć drugiego Plejaka. Drugiej osobie przypadnie w udziale druga opcja.

1. PlayStation 2 lub wyjazd. Pozostaje tylko pytanie: w jaki sposób?

Jeżeli jeszcze nie znacie odpowiedzi na to pytanie to już raczej nie pomoże.

Podsumowując: To miało być duże, jak największe i związane z Neo Plus.

Zwycięzców wyłoni jury składające się z członków redakcji. Ew. ekipa z urzędu Wagi i Miary.

2. Trzeba też zgromadzić 6 kuponów konkursowych, które będą drukowane w kolejnych numerach NEO PLUS w okresie styczeń-czerwiec. Kolejny kupon znajduje się na tej stronie w lewym dolnym rogu. Jeżeli jakiś przegapiliście - możecie spróbować pokombinować w numerach archiwalnych. **UWAGA:** Kupony należy przystać razem z pracą.

Oprócz dwóch głównych nagród będzie jeszcze masa niespodzianek - wśród pozostałych uczestników konkursu rozlosujemy konsolę SEGA DREAMCAST, maństwo konsolowych akcesoriów (pady, karty pamięci, figurki itd.) oraz śliczne oryginalne gry. Warunek: posiadanie kuponów. Zachęcamy jednak do kreatywności... bo i nagrody są zacne.

Prace ślijcie do nas pod adresem:

NEO PLUS, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

Disclaimer: W wyniku naszego konkursu nie zyskacie papierowych głów, które obejmował będzie Bernie Stolar. Śniadania w Sheratonie, spotkania z Shigeru i gry w SHENMUZ też nie zaklepaliliśmy. Wiecie - chwyt reklamowy. Ale cała reszta to prawda...

Gigantomania
Kupon 06 numer 22

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION

PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64

PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST

WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY

COLOR, POCKET, GRY

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78

TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - SOBOTA 11 - 18

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"

ul.Raszkowska 32

63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Gry - Konsole - Akcesoria

W STAŁEJ OFERCIE WSZYSTKIE
GRY DOSTĘPNE NA RYNKU

SKUP - SPRZEDAŻ - WYMIANA

Sony PlayStation

- tytuły już od 45 złotych -

Sega Dreamcast

- tytuły już od 189 złotych -

Nintendo 64

- tytuły już od 59 złotych -

GameBoy Color

- tytuły już od 99 złotych -

PlayStation 2 - informacja telefoniczna

Informacje i zamówienia

tel. kom. 0601 91 51 99

Autoryzowany dystrybutor PlayStation



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

tel/fax (012) 422-30-33 w. 346

tel. 0501 420 450

tel. 0501 420 440

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

Sprzedż wysyłkowa!

Możliwość
realizacji
zamówienia
w 24h

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

Gry dla PlayStation



Doskonałe gry w **super cenie**
Platynowa seria



ponad 400
innych
tytułów
w naszej
ofercie
DZWOŃ

SUPER OFERTA !!!



599zł

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

Przy zakupie wysyłkowym
PRZESYŁKA GRATIS !!!
DZWOŃ

Karta pamięci



85zł

Pad DualShock



139zł

Najwyraźniej dojrzelismy do tego, by sekcja importów powróciła na stałe. W Japonii ukazuje się sporo gier, które czasem nie przebijają się nie tylko do Europy, ale nawet i USA. A jeśli już się pojawiają, to z kilkumiesięcznym opóźnieniem. Warto jednak śledzić rynek naszych skośnookich braci - niektóre z tych pozycji zapowiadają się na prawdziwe hity, a świadomy gracz powinien przecież wiedzieć co jest grane.

Space Channel 5

Platforma: Dreamcast
Producent: Sega



Ulala to kawał futurystycznej sztuki...

Jeżeli widzieliście kiedyś przypadkiem teledysk zespołu Deee Lite "Groove is in the Heart" lub pierwsze przygody Austina Powersa - niesamowicie atrakcyjnego szpiega - i podobał się wam klimat lat 60 w nich zawarty - powinniście polubić też styl retro ze SPACE CHANNEL 5. Główna bohaterka - Ulala, jest reporterką tytułowego Kanału 5. Tak się składa, że znajduje się ona w pobliżu, kiedy na jeden z portów kosmicznych napadają obcy przypominający żelkowate ślimaki bez skorup chodzące na dwóch nogach. Ulala przybywa na miejsce z zadaniem zdania relacji z wydarzenia. Oraz pokonania złych Morolian i oswobodzenia chwytanym przez nich ludzi. Brzmi jak typowe wprowadzenie do shootera z coraz bardziej popularną rolą żeńską, prawda? No więc nie. SPACE CHANNEL to gra taneczno-koordynacyjna z rodzaju takich jak PARAPPA. Ulala bardzo zgrabnie chodzi sobie po kosmicznych porcie i jego najbliższych okolicach i tańcem pokonuje Morolian. Kiedy zbliża się do grupki obcych zaczyna się krótka zabawa z powtarzaniem wykonywanych przez obcych sekwencji zgranych z muzyką w tle. Po kilkakrotnym powtórzeniu układów przy użyciu kierunków (np. góra, góra, prawo, prawo, dół) wreszcie pojawiają się momenty, w których Ulala może sięgnąć po swój malutki, zgrabniutki pistolecik. I skasować nim obcych lub oswobodzić ludzi. Do każdej z tych czynności służy inny pistolecik i nie należy ich raczej mylić. Po pokonaniu jednej grupki, Ulala kieruje się dalej pokonując następnych przeciwników i oswobadzając ludzi, którzy dołączają się do jej roztańczonego orszaku. W rezultacie, zaprawieni w tańcach gracze idą na czele sporej gromadki postaci poruszających się w ślad za Ulalą i w bardzo sprawny sposób naśladowujących jej zgrabne i wdzięczne ruchy.



Grafika prezentuje się po prostu rewelacyjnie...

Najbardziej przyciągającym oczy elementem gry jest jej stylizacja. Autorom udało się uchwycić umyślnie kiczowaty, plastikowy i odrealniony okres lat sześćdziesiątych, podkolorować go futurystycznymi gadżetami i zrobić z tego całkiem udaną mieszankę. Poza tym doskonale zanimowana została główna bohaterka gry - naprawdę przyjemnie jest patrzeć na kroki Ulali. Już nawet nie tylko dlatego, że obdarzona jest wszystkim co rusza co bardziej rozwiniętych samców - długimi i zgrabnymi nogami otulonymi króciutką spódniczką, ładnie wciętą talią i miłą buzią - ona po prostu świetnie się porusza. Na biednej, zdeformowanej Larze Croft nie zostawia suchej nitki. Jest o niebo bardziej kobieca. Gra nie jest trudna ale wymaga dobrego wyczucia. Zawarte w niej utwory pasują do klimatu świetnie. Ogólnie - oryginalny, fajny, choć nie wystarczający na zbyt długi produkt.



Kawalki są szybsze i wolniejsze, ale łączy je to, że komponują się z wystrojem. No i nie zapominajmy, że Michael Jackson - król popu i sztucznego nosa - bawi z gościnnym występem.

Virtual On: Oratorio Tangram

Platforma: Dreamcast
Producent: Sega

Najnowszy symulator pojedynku wielkich mechów pierwsze obłężenie przeżywał po trafieniu do salonów gier w Japonii - automaty były wręcz oblegane przez amatorów walk metalowych kolosów na wielkich arenach. Gra miała bardzo dobrą grafikę i ciekawe dosyć, jak na ten typ gry, sterowanie - dwa drążki i kilka przycisków. W sumie wyglądało to nieco jak stery w czołgu (przynajmniej tak to sobie wyobrażam od czasu obejrzenia "Czterech pancernych..."). Drążki nie są jednak kaprysem, a raczej racjonalnym rozwiązaniem - sterowanie krokami robota oraz jego korpusem odbywa się bowiem oddzielnie, dzięki czemu analogia z czołgiem wydaje się bardziej trafna. Kiedy więc gra trafiła na Dreamcasta od razu oczy

wszystkich skierowały się na to jak rozwiązana została kwestia sterowania. No i tutaj mamy mały rozdźwięk. Do gry można dokupić specjalny kontroler z dwoma drążkami - czyli tak samo jak w salonach gier. Sprawdza się świetnie. Jednak jest drogi. No i nie zanoszą się, żeby można było z niego korzystać przy zbyt wielu tytułach. Niestety zaś, sterowanie na zwykłym padzie jest porąbane na maksa. I praktycznie nie do przełknięcia bez kilkutygodniowego przygotowania - do sterowania robotem wykorzystuje się wszystkie przyciski i analogową gałkę. No właśnie. Wszystko to jest tym bardziej przykre, że konwersja gry z salonów wyszła bezbłędnie, po raz kolejny dowodząc, że arcade'y Segi bez problemu adaptują się na DeCeka.



Szczęśliwi Japończycy mogą sobie grać przez internet - VO:OT jest jednym z pierwszych tytułów, które to umożliwiają.

Sega GT Homologation Special



Platforma: Dreamcast
Producent: Sega

Jak w każdej nowej grze wyścigowej, także i tutaj nie brakuje efektownych replayów. Pod tym względem przegrywa jednak z RRV.

Od początku głośno obwieszczana jako odpowiedź Segi na GRAN TURISMO, gra ta być może zupełnie niepotrzebnie obarczy się trudnym zadaniem jakim jest rywalizacja z doskonałym tytułem firmowanym przez Polyphony Digital.

Pierwszym atutem produktu Segi jest różnorodność trybów w jakich brać udział mogą gracze decydujący się zasiąść za kółkiem pierwszego chyba symulatora jazdy na Dreamcasta. Puchary, testy, licencje, pojedyncze wyścigi zwykłe i rally - to wszystko zawiera się w jednym, bardzo rozbudowanym i wciągającym trybie championship przeznaczonym dla pojedynczego gracza. System przechodzenia do dalszych opcji w tym trybie dyktowany jest często warunkami, jakie należy spełnić. Dzięki temu, ściągniętemu z PSX-owego GT modelowi, stopniowe doskonalenie umiejętności jest wskazane w celu osiągnięcia dobrych wyników. W wyniku wygrywania poszczególnych wyścigów gracz jest nagradzany kolejnymi wózkami a la wspomniane już GT. W pozostałych przypadkach ścigamy się o pieniądze. Choć w grze nie znalazło się aż tyle maszyn co w PSX-owym kuzynie, gra Segi także pozwala na sprawdzenie w akcji sporej liczby samochodów. W sumie jest ich około 100 i praktycznie wszystkie są japońskie. Model jazdy nie należy do bardzo realistycznych i raczej zwraca się w stronę przyjemnie arcade'owych, chociaż bez przesady. Natomiast sterowanie (szczególnie jeżeli chodzi o gałkę analogową) należy do bardzo wrażliwych i może z początku nastęrczać pewne trudności. Najmocniejszym atutem gry jest z pewnością jej oprawa. Wygląd samochodów i tras przebija wszystkie dotychczasowe produkcje na systemy poniżej DeCe. Sprawa ma się nieco inaczej w

zestawieniu z nową konsolą Sony, ale na swojej platformie SEGA GT króluje. Nie ma nawet sensu specjalnie rzucać superlatywami - dość powiedzieć, że jest najładniejszym Dreamcastowym racerem.

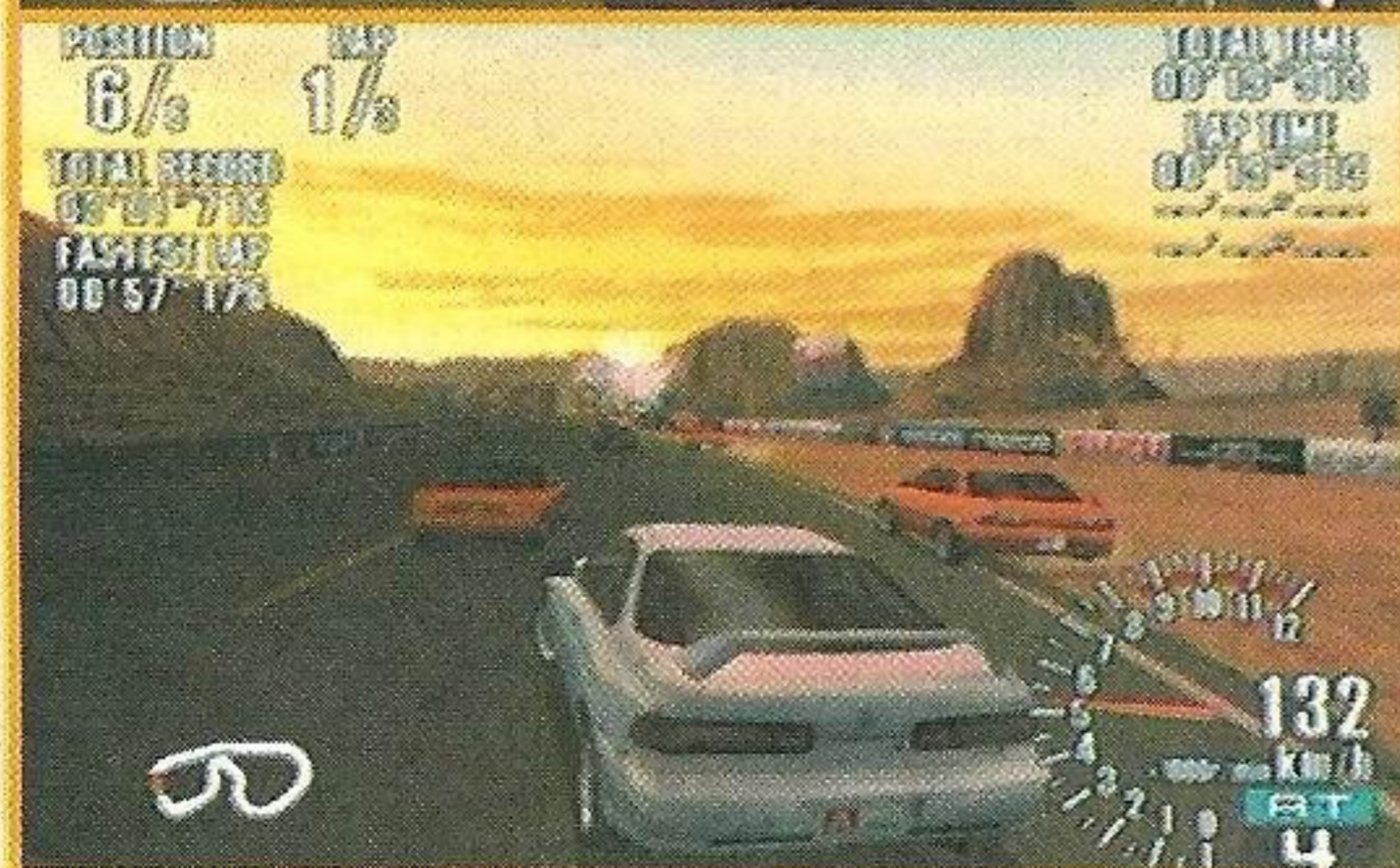
Muzyka i dźwięk nie wybijają się szczególnie - z jednej strony mamy bowiem realistyczne odgłosy silników, ale z drugiej nie do końca rewelacyjny soundtrack z gitarowymi riffami - w sumie jest to kwestia gustu, ale...

Z pewnością może podobać się dosyć rozbudowany tryb własnego projektowania samochodów w drobnych szczegółach korzystając z opcji Carrozeria. Nie zabrakło także możliwości obejrzenia zgrzanych na VMS powtórek, trybu split screen oraz kilku innych, nie wymagających brnięcia przez całe to bagno z licencjami i zaliczaniem kolejnych wyścigów w trybach jazdy na czas, pojedynczego biegu itd.

Czy gra jest lepsza od GRAN TURISMO 2, dosyć trudno powiedzieć. I z pewnością znajdą się ludzie skłonni potwierdzić oraz spora rzesza, która temu zaprzeczy. Ale na Dreamcasta nie znajdziecie w tej chwili innej gry, która zbliżyłaby się do tamtego przeboju Polyphony. Wasz wybór. Gra pojawi się w Europie już po wakacjach.



Choć w SEGA GT nie znajduje się tak olbrzymia liczba pojazdów jak w GRAN TURISMO, i tak jest w czym wybierać.



Jazda samochodem prezentuje się dość realistycznie, ale nie na tyle, by zepsuć zabawę - jak choćby w TYPE-S na PlayStation 2.

Sky Surfer

Platforma: PlayStation 2
Producent: Idea Factory

Swego czasu sport ekstremalny polegający na skakaniu z samolotu ze spadochronem i snowboardem przyczepionym do nóg był nawet dosyć popularny. MTV Sports zademonstrowało niejedną relację z wyczynów szaleńców uważających, że fajnie jest okręcać się wokół własnej osi z deską u nóg, popularność udokumentował też Aerosmith ze swoim teledyskiem "Amazing". Ale, jak się tego należało spodziewać, moda przeminęła szybko. I obawiam się, że programiści z firmy Idea Factory mogą przekonać się iż przeminęła zdecydowanie zbyt szybko. W sumie naprawdę wysiłam się, aby znowu nie rzucić tekstu z demonstracją możliwości technologicznych konsoli. Nie, SKY SURFER można już nazwać grą. Ale to i tak czysto teoretyczne podejście, bo z praktycznej strony - elementów właściwych dla gier ze świecą tu szukać. Największą atrakcją rozgrywki mają być z pewnością tricki, wykonywane po wstukiwaniu kombinacji przycisków "geometrycznych". Niestety - większość z nich nie jest efektowna, a brak kontaktu z podłożem do którego przyzwyczailiśmy nas inne gry z trickami w rolach głównych jest bardzo widoczny.

O ile jednak wahałem się powiedzieć, że SKY SURFER jest demkiem technologicznym, o tyle nie mam żadnych oporów, żeby zdradzić wam, że jest to coś strasznie nudnego - a na tę przypadłość jak już może wicie cierpią także PRIMAL IMAGE i FANTAVISION. W rezultacie mamy do czynienia z trzema grami, które sprzedają się w wielotysięcznych nakładach tylko dlatego, że nie mają obecnie konkurencji. I chociaż

każda z nich jest naprawdę innowacyjnym, oryginalnym i ciekawym pomysłem, to niestety - niewiele dobrego można powiedzieć o nich jako o pełnowartościowych grach. Którymi po prostu nie są.



Przed upadkiem na ziemię ratuje zawodnika spadochron.

Może sprzedawane jako pakiet trzy w jednym za cenę jednej zwykłej gry miałyby szanse zaistnieć, ale w takiej postaci... Nie są warte swoich pieniędzy. Choć naturalnie mają bardzo dobrą oprawę audio-wizualną - w końcu to nowa generacja. Ciężko już tutaj mówić o przypadku. Wygląda na to, że są to gry nieprzemysłane, przygotowane na chybcika i mające za zadanie zapchania miejsca na półkach sklepów. Na szczęście na horyzoncie pojawiają się już tytuły, które... Aha. Zauważyliście. No dobra - zapewniam. Faktycznie o SKY SURFER nie ma już czego napisać i sprawdzam co zdanie ile jeszcze zostało znaków do zakończenia tekstu. Ehh. No więc szczerze - pojawi się jeszcze wiele dobrych pozycji, a SKY SURFER 2 - mam nadzieję, że raczej nam nie zagrozi. O. Koniec.



Dobra grafika to nie wszystko! Choć i tutaj nie można mówić o jakimś fenomenie - TEKKEN TAG, RR5 i DOA2 wykorzystują znacznie więcej możliwości konsoli

Primal Image

Platforma: PlayStation 2
Producent: Atlus

Niestety eksperyment Atlusa należy uznać za nieudany. Graczom, którzy zakupią PRIMAL IMAGE zostanie bowiem wciśnięty kolejny obok FANTAVISION produkt, będący de facto demonstracją możliwości technicznych konsoli. Wybierając jedną z trzech wirtualnych modelek zaprezentowanych w grze musimy pstrykać im zdjęcia. Modelki są ładne i można je przebierać w różne ciuszki, dochodzi do tego opcja ustawiania ich w otoczeniu różnych przedmiotów. Można zrobić to w ciekawy sposób. Ale Atlusowi się nie udało. Zdjęcia robi się w ciągu piętnastosekundowego objazdu kamery i wysoka punktacja

(za najbardziej seksowne ujęcia) okazuje się bardziej sprawą przypadku niż umiejętności. Poza tym szybko okazuje się, że sekwencje są te same, dziewczyny szybko się nudzą, a ustawianie panienek wśród przedmiotów, nawet pomimo że okraszony możliwością wykręcania kończyn na wszystkie strony, nie daje w zamian nic. Podsumowując - grą PRIMAL IMAGE nie jest. Można spędzić przy niej trochę czasu, żeby popatrzeć na wirtualne modelki, ale grać - w pełnym tego słowa znaczeniu - po prostu się nie da. Najgorsze jest to, że ten pomysł można było zrealizować w sposób o wiele ciekawszy. W zamian mamy zaś zaledwie eksperyment. Nieudany.



Podtytuł gry brzmi Primal Image Vol. 1 - zapewne druga część jest już tuż - tuż. Może autorzy zadbają o więcej interakcji z otoczeniem (mhhmm...?).

Driving Emotion Type-S

Przy okazji PlayStation 2 Squaresoft postanowił zaprezentować szeroki wachlarz swoich developerskich umiejętności w zakresie gier, nazwijmy je, okołorpg-owych. Dlatego też z prezentowanych na TGS'ie tytułów mogliśmy w akcji ujrzeć wrestling, baseball i racer. Skoncentrujemy się na tej najmniej egzotycznej i chyba najbardziej godnej uwagi. Gdyby ktoś chciał spróbować określić jakie to emocje, idąc tropem tytułu gry, chcieli wywołać jej twórcy, z pewnością padłyby teksty w rodzaju - wrażenie prawdziwej jazdy, emocje szalonych wyścigów czy też nastrój rywalizacji pomiędzy kierowcami.

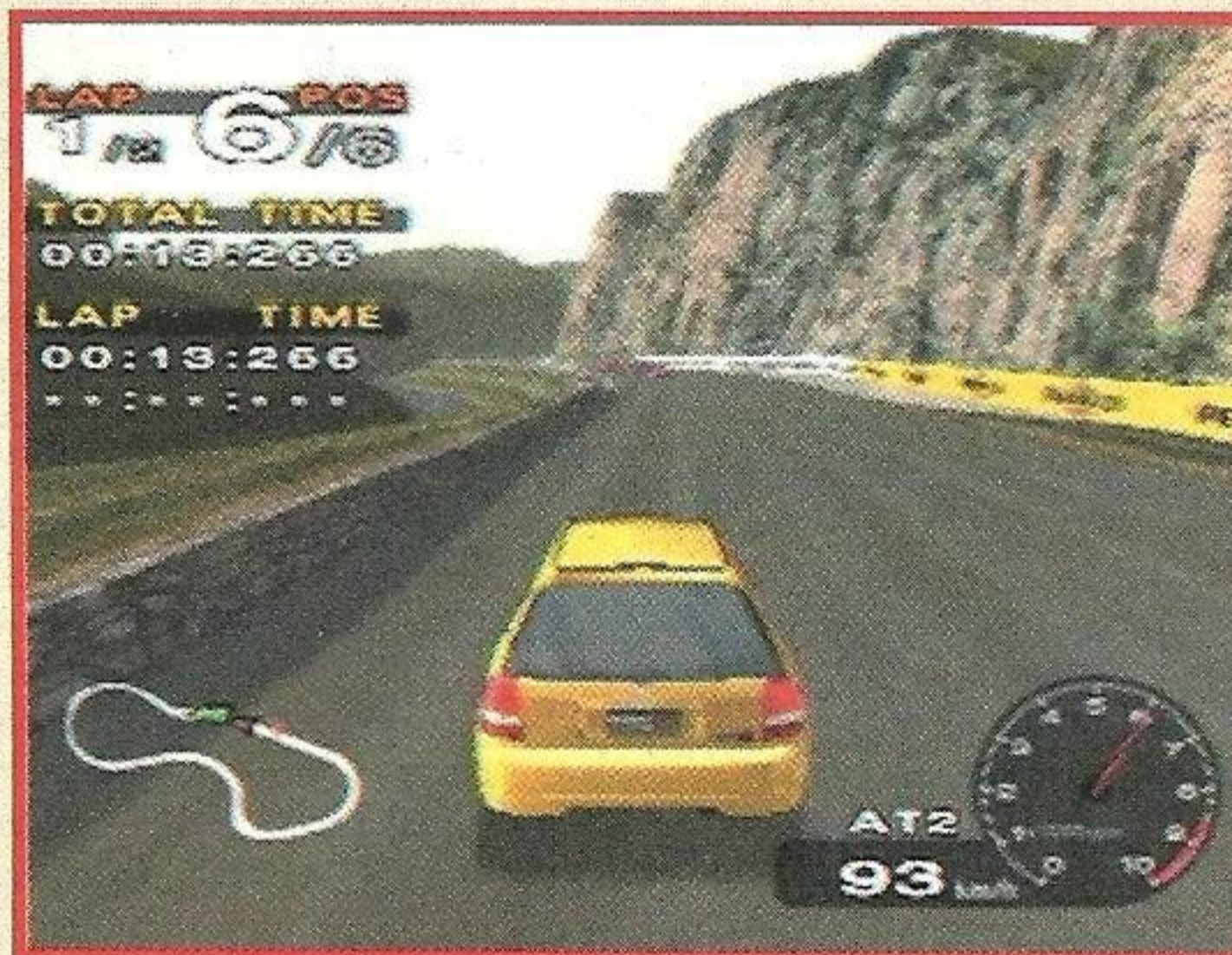
Nic bardziej błędnego. W DRIVING EMOTION TYPE S pierwsze skrzypce grają emocje negatywne. W szczególności złość i frustracja płynąca z niesamowicie irytującego sterowania pojazdem. Od razu przyznaję - w naszej redakcji pojawili się mistrzowie, którzy bez najmniejszego problemu przejeżdżali trasy przy odpowiednim pogrzebaniu w ustawieniach już przy pierwszym kontakcie z grą, ale dla znacznej większości z nas przeszkodą nie do pokonania okazał się pierwszy napotkany zakręt. Pomimo różnych opcji ustawienia wspomaganie kierownicy, kółko za którym siedzi nasz kierowca, reaguje w dosyć niepokojący sposób. Przy delikatnym nawet skrucie koła bardzo wychylają się i próba skorygowania kursu najczęściej powoduje coraz większe huśtanie po całej drodze, a w rezultacie - zaliczenie ściany domu lub barierki odgradzającej drogę. Na początku jest to tylko dziwne, ale po krótkim czasie wprowadza zwykłego człowieka w furję.

Niemожność zapanowania nad kapryśnym samochodem irytuje niesamowicie. A że graficznie tytuł przedstawia się bardzo dobrze ze szczególnie realistycznym widokiem z kabiny samochodu — dodatkowo smutne jest udziwnione sterowanie. Nie mówię, że w grze nie można tras przejechać. Jest to jednak po prostu bardzo trudne. A wyścigi z wystawianymi przez konsolę przeciwnikami, nawet na najłatwiejszym poziomie, oferują tylko dwie możliwości ujrzenia samochodów przeciwnika. Zaraz na starcie, oraz później, kiedy dublują nasz obijający się naprzemiennie o pobocza wózek.

Platforma: PlayStation 2
Producent: Squaresoft



Z ostatniej chwili: japońska wersja gry została tak zniszczona przez ogólnosiwiatową prasę (za to koszarne sterowanie), że...



... Squaresoft podczas E3 zapowiedział, że ten element gry zostanie kompletnie zmieniony do czasu premiery w USA i Europie. OK!

Fantavision

Platforma: PlayStation 2
Producent: Sony SCEI

Prawdę powiedziawszy nie jest to gra, tylko sprytny sposób na zaprezentowanie możliwości graficznych konsoli. Nasze stanowisko w tej sprawie jest takie, że FANTAVISION powinno być bezpłatnie rozprowadzane w zestawie razem z konsolą, ale wpływu na to nie mamy. Mówi się trudno. Gra jest spektakularna, ale do czasu. Naszym zadaniem jest sterowanie małym celowniczym i skakanie z jednego fajerwerku na drugi. Po przeskokowaniu na kilka fajerwerków (i zaznaczeniu każdego z nich przez obwiedzenie kwadratową ramką) można następnie odpalić zaznaczone petardy przekształcając je w fontannę kolorowych iskier. Wybuchające w sąsiedztwie innych petard fajerwerki powodują wybuch reszty - łączenie wybuchów w takie łańcuchy jest zaś godnie nagradzane. I tak sobie skaczemy celowniczym po ekranie, powodujemy wybuchy i wszystko jest super. Pojawiają się bonusy w postaci literek lub gwiazdek, cały ekran kąpie się w deszczu iskier, ale po pięciu minutach gra się nudzi. I chociaż fajne jest sterowanie kamerą i włączanie różnych efektów pogodowych podczas oglądanych powtórek, to cała rzecz po prostu nie potrafi przyciągnąć na dłużej do telewizora. Gra jest niewątpliwie spektakularna, ale nie stanowi

żadnego zagrożenia dla dowolnego tytułu logicznego (bo chyba tak należałoby ją zaklasyfikować) jaki pojawił się na PSX-a. Nie ukrywam, że engine gry obrabiający każdy z fajerwerków z osobna jest nieprzeciętny, ale nie ma się co łudzić. FANTAVISION to demonstracja możliwości. To nie jest gra. I nie sposób jest polecić jej zakup, nawet pomimo że jest o te 1000 jenów tańsza niż pozostałe tytuły. Po prostu szkoda pieniędzy - to nudzi się nawet nie po godzinie, ale wcześniej...



Przez pierwsze pięć minut patrzyliśmy na grę jak zahipnotyzowani. Potem przez kolejne pół godziny nie mogliśmy uwierzyć, że to cały gameplay...



...z drugiej zaś strony gra jest ewidentnie kierowana do dzieciaków (co sugeruje zawarty w niej filmik), pełno w niej wartości familijnych, jest bezkrawna itd itp.

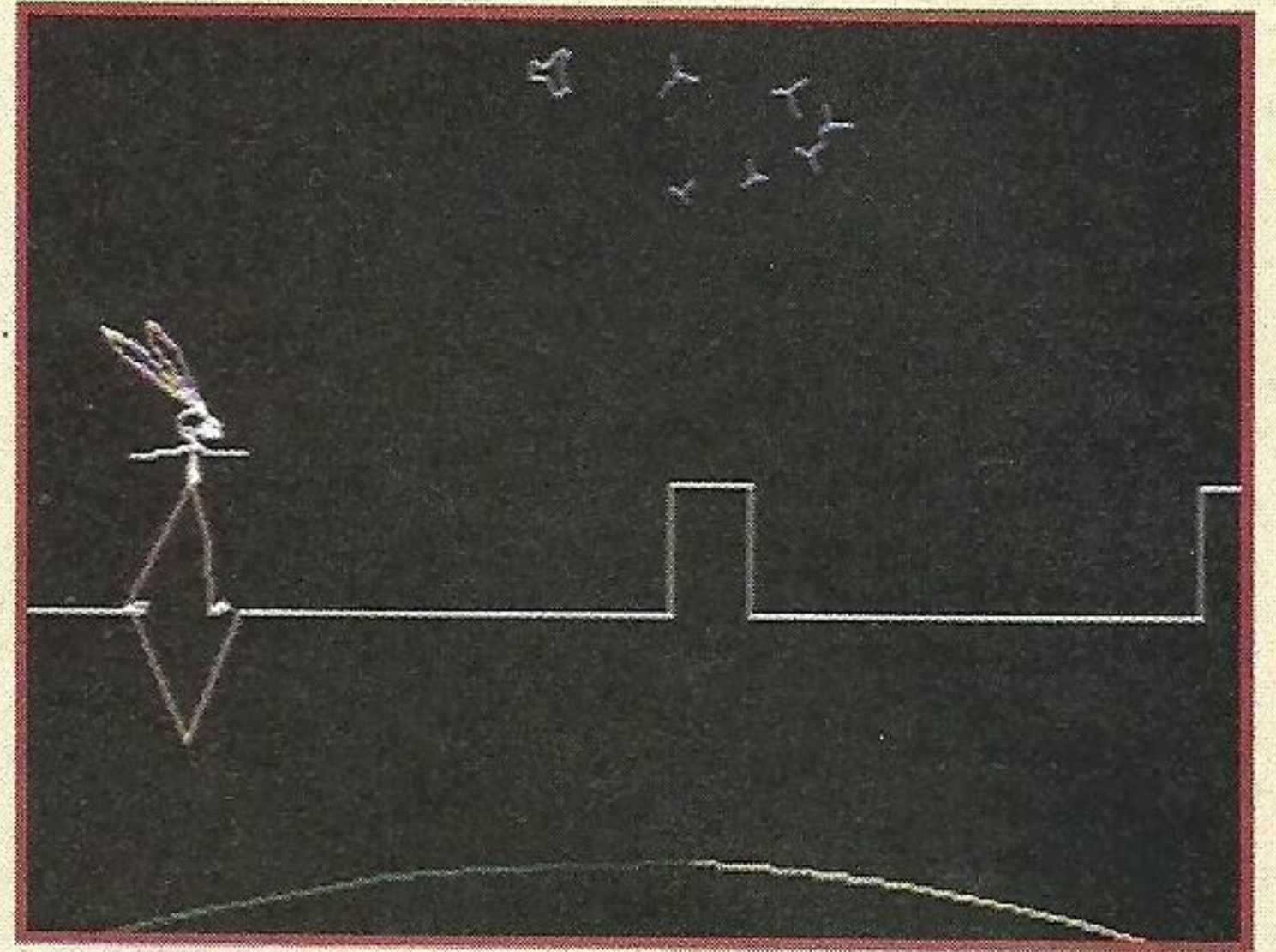
Vib Ribbon

Platforma: PlayStation
Producent: Sony

Trochę dziwne. Ale prawdziwe. Twórca PARAPPA THE RAPPER, niczym wizjonerzy z nie istniejącego już zespołu KLF postanowił zaprezentować światu japońskich graczy o co tak naprawdę chodziło mu z tymi grami muzyczno-tanecznymi. I stworzył grę - happening. Niekomercyjną do bólu. Niezwykłą. Niemal dzieło sztuki.

Od razu stała się bestsellerem. Zaaprobowana wreszcie przez Sony do dystrybuowania poza granicami kraju i okrzyknięta przez zachodnich recenzentów jako przygody "królika na cracku" gra ma jednak pewien wciągający mikroklimacik. I jest śmieszna.

W grze sterujemy koślawo narysowanym i prześmiesznie, w ten niezdamy sposób, animowanym królikiem. Przypomina trochę tego małego gostka z reklam Sim Plusa.



Myslicie, że te screenshots to jakiś ponury żart? Otóż nie, tak wygląda jedna z najnowszych gier na PSX firmowana przez Sony.



Można korzystać z własnych płyt i chodzić po poziomach kreowanych pod wpływem kawałków 'N Sync, Sodomu czy Milano.

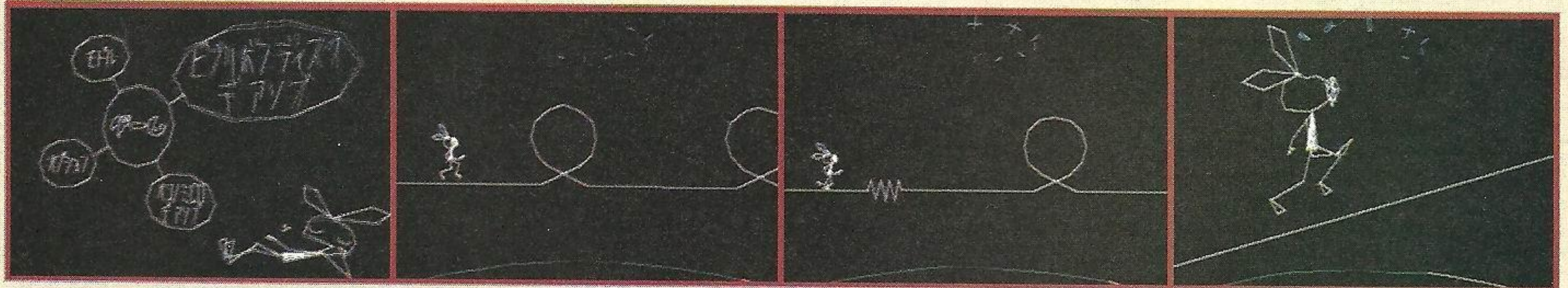
No więc stricte dwuwymiarowy królik chodzi po białej kresce i omija przeszkody.

Koniec fabuły. I zasad. Żadnego ściemniania, że o coś chodzi.

W tle przygrywa muzyczka, obraz jest dwukolorowy, a nasz dzielny stworek musi mijać pojawiające się przeszkody. W odpowiednim momencie naciskamy stosowny przycisk, a stworzonko, które początkowo jest królikiem adekwatnie reaguje. Nad trójkątnymi wyrwami daje większy krok, na wystające bloki wskakuje, po pętelkach - okręca się - i idzie dalej. Niesamowicie wciągające. Żadnego drugiego dna, głębszego przesłania czy sekretów. Muzyka gra, Vibri (to jego imię) chodzi i tyle. Jedyne co się zmienia to kolejność pojawiania się przeszkód oraz wygląd naszej

postaci. Po bezbłędnym pokonaniu odpowiedniej liczby przeszkód królik zamienia się w coś w rodzaju aniołka w koronie i trochę inaczej pokonuje przeszkody. Inaczej jest kiedy za bardzo chrzanimy - wtedy królik zmienia się w małego gada pełzającego po ziemi. Pod koniec poziomu podliczane są punkty i ruszamy znowu. Tu następuje kluczowy moment.

Pan Masaya Matsuura pozwolił sobie na dosyć odważny eksperyment. Chciał sprawdzić czy gra opierająca się na dokładnie tych samych zasadach co BUST A GROOVE i PARAPPA, odarta jednak z całej szaty graficznej przyjmie się w Kraju Kwitnącej Wiśni. Czy graczom wystarczy sama radość z naciskania przycisków na padzie w odpowiednich momentach, czy może potrzebują do tego ciekawej grafiki i niesamowitych kawałków? Odpowiedź poniżej.



Wystarczyło. Świadczą o tym japońskie półki sklepowe, na których przy pudełku z VIB RIBBON widoczne były małe karteczki z napisem „Sold Out”.

Macross VFX-2

Platforma: PlayStation
Producent: Bandai

Kolejna próba ewokowania popularnego niegdyś w Japonii anime Macrossa jest prawdopodobnie tym na co czekają liczne rzesze fanów filmu w Kraju Kwitnącej Wiśni. Niestety dobrą grą - raczej nie jest.

Gra przepełniona jest anime'owymi wstawkami, mówionymi dialogami, przy pomocy których komunikują się bohaterowie gry. I niezbyt dobrym engine'em którym nie powinien szczyścić się żaden tytuł, opuszczając stajnię zawodowego developera i kierując się na obecną na rynku od pięciu lat platformę.

Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się całkiem przyzwoicie. Ładne filmy, dobrze mówione (choć zupełnie niezrozumiałe ze

względu na język) dialogi. Ciekawe, opatrzone licznymi wskaźnikami menuy pokazują, że designerzy nie olewali sprawy po czym... Zaczyna się dziwne, wyposażony w bardzo irytujące sterowanie symulator zręcznościowy. Polygonalne modele samolotów nie są zbyt szczegółowe, ale wyglądają dosyć porządnie. Sterowany przez nas samolot może ponadto zmieniać się w mecha. Niestety spore kłopoty można mieć ze sterowaniem pojazdem - kamera przesuwa się o wiele szybciej niż celownik, dzięki czemu możemy bez problemu śledzić cel, ale nie mierzyć w niego z broni. Nieco irytujące. Do tego dochodzi bardzo marnie tło - widoczna na dole ziemia to ordynarna bitmapa pokazywana cały czas z jednej perspektywy.



Kiepsko to wygląda. Nie sądzę aby gra miała trafić poza granice Japonii, ale raczej nie ma co załamywać rąk. Hicior to to raczej nie jest.

Zelda: Majora's Mask



Platforma: Nintendo 64
Producent: Nintendo

Jak widać Epona także pojawi się w kolejnym epizodzie przygód Linka. Podobnie jak nasz długouchy przyjaciel. Kto by pomyślał.

Kontynuacja jednej z najlepszych gier konsolowych pojawiła się niedawno w Japonii. Chciecie posłuchać? Najbardziej zaskakującym faktem dotyczącym nowych przygód Linka jest zaprezentowany świat. Shigeru postanowił pokazać nam, że nawet tak zupełnie nieprawdopodobna i niewykonalna czynność jak zachowywanie stanu gry może znaleźć logiczne (w miarę) wytłumaczenie.

Najpierw jednak szybko fabułka. Otóż Link zostaje na początku gry okradziony. Mały chłopczek napada go, kradnie mu konia i Okarynę po czym rzuca się do ucieczki. Nasz bohater goni go, wpada do dziury i ląduje w alternatywnym świecie, podobnym bardzo do Królestwa Hyrule, a jednak innym. Ta kraina nazywa się Talmina. I to tu Link spędzi trzy dni, które przeżyje kilka-kilkanaście czy nawet kilkadziesiąt razy. Jak to? Zaraz się dowiecie.

Po dojściu do siebie i rozmowie z napotkanym gościem Link dowiadyuje się, że nad Talminą zawisło niebezpieczeństwo w postaci Księżyca, który ma spaść na ziemię za trzy dni. Mieszkańcy Talminy celebują zbliżającą się zagładę, a Link dochodzi do wniosku, że fajnie byłoby odzyskać Okarynę, Eponę i wyrwać się z tego skazanego na zagładę miejsca. No chyba, że dałoby się je uratować, bo tak się składa, że w te klocki nasz bohater jest całkiem dobry. W czasie gry Link odnajduje mnóstwo różnych masek, które może następnie zakładać. Trzy z nich zmieniają go w inne postacie, z których każda obdarowana jest innymi właściwościami. Maską Deku zmienia Linka w małego orzeszka, który może m.in. skakać po wodzie, jako Goron może turlać się i chodzić po lawie, a jako Zora - bez problemu przecina wodę z szybkością ryby. Sam moment transformacji Linka w jedną z istot jest dosyć niepokojący - jego twarz wykrzywia się w straszliwy

grymas i... Uh. Nieprzyjemna sprawa. No ale teraz na temat zachowywania gry. Link dosyć szybko odzyskuje swoją Okarynę (Eponę już później) i zaczyna się zabawa.

Czas w grze leci bardzo szybko. Te trzy dni, które mamy na uratowanie świata to około 35-40 minut czasu rzeczywistego. Poniżej godziny! Jak to, przecież ta gra ma być kontynuacją

LEGEND OF ZELDA, którą kończyło się w kilkadziesiąt godzin?!

Spoko. Tu pojawia się motyw zachowywania.

Otóż mając Okarynę możemy odgrywać piosenkę, która cofa Linka w czasie

do pierwszego dnia. Link zatrzymuje wszystkie przedmioty, ale np. bossowie powracają, rozmowy uznawane są za niebyte. Na szczęście bossów wystarczy załatwić raz i zabrać przedmiot, którego strzeżę, potem można ich już olać.

Gra kończy się w momencie kiedy czas dobiegnie do końca. Nie można do tego dopuścić - dlatego też Okaryna będzie grana bardzo często. Aha - gra zachowuje się po odegraniu pieśni na Okarynie i powrocie do pierwszego dnia. Po dłuższym zastanowieniu doszedłem do wniosku, że to ma sens. Cały system gry jest dosyć złożony. Wszystkie postacie mają swoje harmonogramy i działają według nich, wiele czynności i rozmów można odbyć tylko o określonej porze i określonego dnia - dzięki temu przeżywanie tych trzech dni się nie nudzi. Tym bardziej, że do zwiedzenia jest kilkanaście różnych, dosyć obszernych lokacji. Gra pojawi się w Stanach pod koniec listopada.



Świątynia wody była jedną z trudniejszych lokacji w pierwszej Zeldzie. W drugiej części raczej też nie będzie zbyt prosta.



Gra wymaga rozszerzenia pamięci do N64 - bez niego nie ruszy. Nie ma wysokiej rozdzielczości, ale jest za to większa liczba szczegółów i bardziej rozbudowana paleta kolorów

Konkurs Medievil 2

Zadanie: Napiszcie krótki, dwuzwrotkowy wierszyk z Danny'm w roli głównej. Tematyka - dowolna, ale utwór musi kończyć się wersem "... lecz nie był już dłużej w stanie"

Wierszyki na kartkach pocztowych slijcie na adres:
NED PLUS
Skrytka pocztowa 85
00-963 Warszawa
z dopiskiem Danny Boy

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

Nagrodami w konkursie są trzy egzemplarze limitowanej niedostępnej w sprzedaży wersji gry **MEDIEVIL 2** na PlayStation





Electronic Entertainment Expo 2000

CZĘŚĆ 1

Jeszcze długo wspominać będziemy pyszny posiłek, którym powitały nas stewardessy linii lotniczych KLM mniej więcej po pięciu godzinach lotu. Głodni, zmęczeni i zziębnięci (klima działała nieźle) niczym niemieccy żołnierze podczas zdobywania Stalingradu z radością powitaliśmy posiłki, które składały się z zimnych szparagów pomieszanych z czymś co wyglądało jak ziemniaki (albo kluskami, jak obstawiał Gulash) i plastrem zimnego fososia. Pycha. Żaden z nas nie przewalczył posiłku. W przeciwieństwie do podróżujących z nami Amerykanów - wszyscy dookoła nas zmietli talerze do czysta.

Po kilku krótkich incydentach, w których główną rolę odegrały: butelka whisky, wyświetlany w samolocie odcinek z Tweety'm i Sylwestrem (w którym ptaszek tyknął napój doktora Jekylla i zmieniał się w wielkiego mutanta), zaraźliwy śmiech Wicika i stewardessy zwracające nam uwagę dotarliśmy w końcu na lotnisko LAX w Los Angeles.

Mieliśmy tylko dwa dni na sprawdzenie okolicy. Przekonałiśmy się, że w Las Vegas 50% populacji to staruszki o kulach oparci o jednorękich bandytów, których karmią non stop monetami. Pozostałe 40% to ich wiekowe żony, które albo robią to samo (większość) albo zapraszają młodych ludzi z Polski na imprezę w hotelowym lobby (mniejszość; dokładnie trzy sztuki). Aha - końcówka to mieszkańcy Las Vegas, którzy przycinają na tych wszystkich biednych ludziach kasę, pracują jako krupierzy, kelnerzy itd. A dalej było już tylko E3. Ciężka, długa i wyczerpująca praca, w której pomiędzy odwiedzinami w każdej robiącej coś na konsole firmie można było przy okazji przetestować jedną z kilkuset prezentowanych gier.

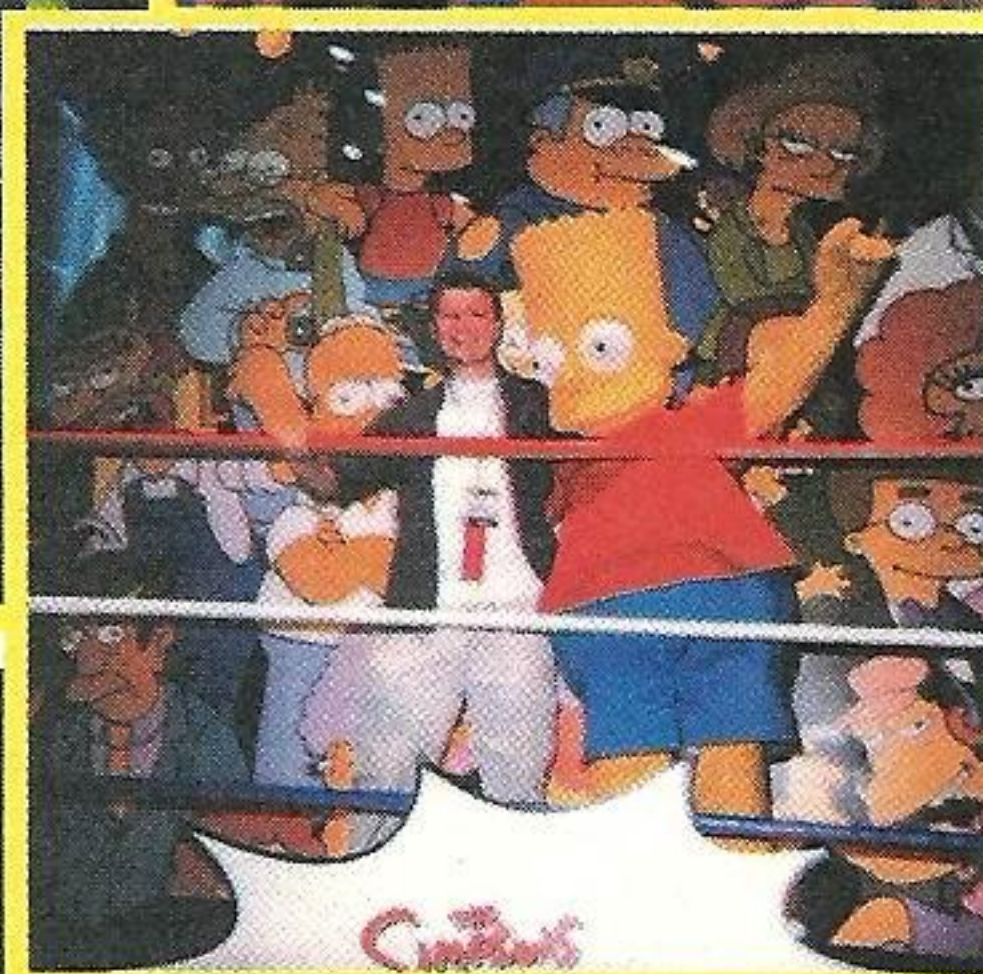
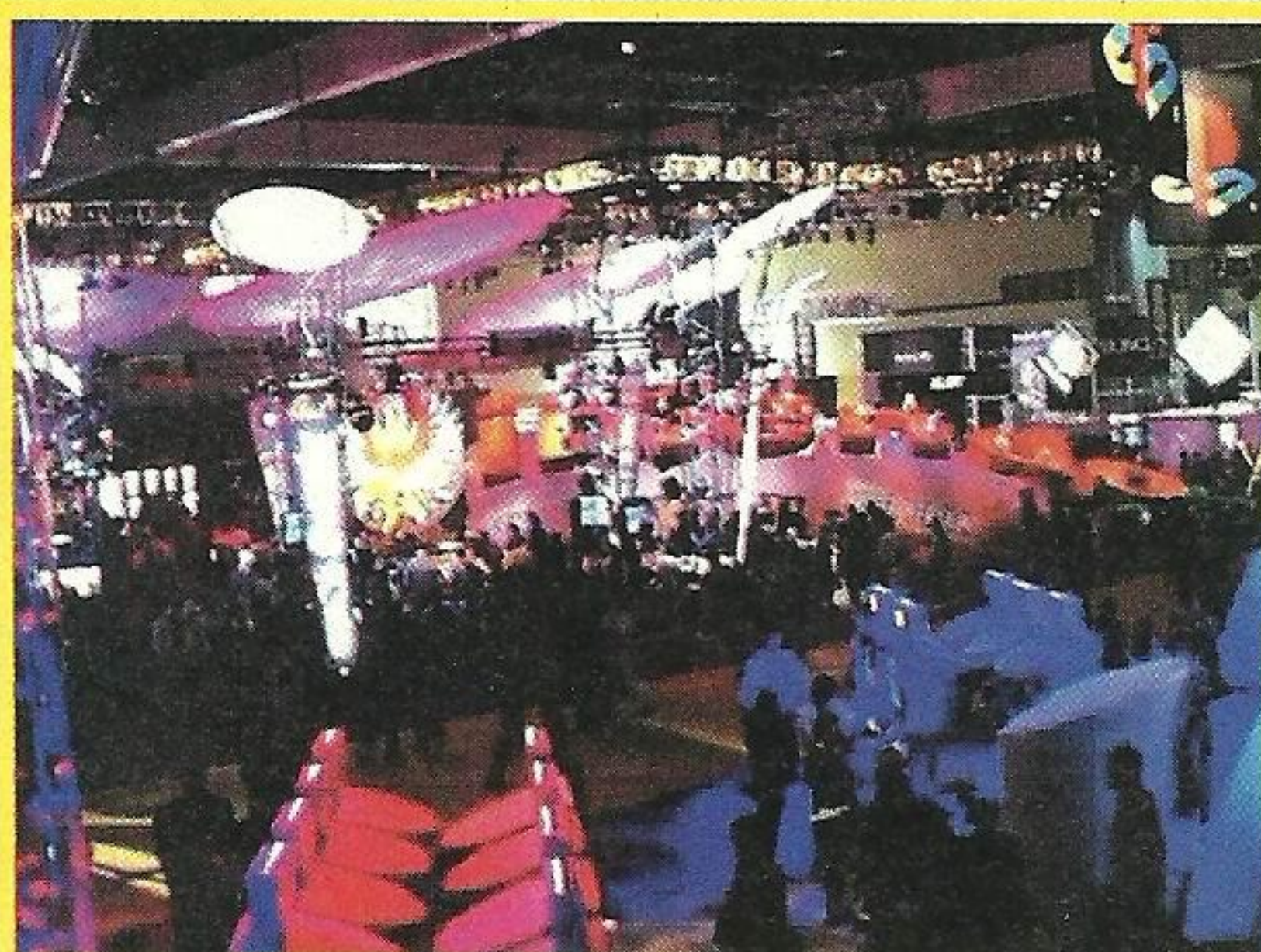
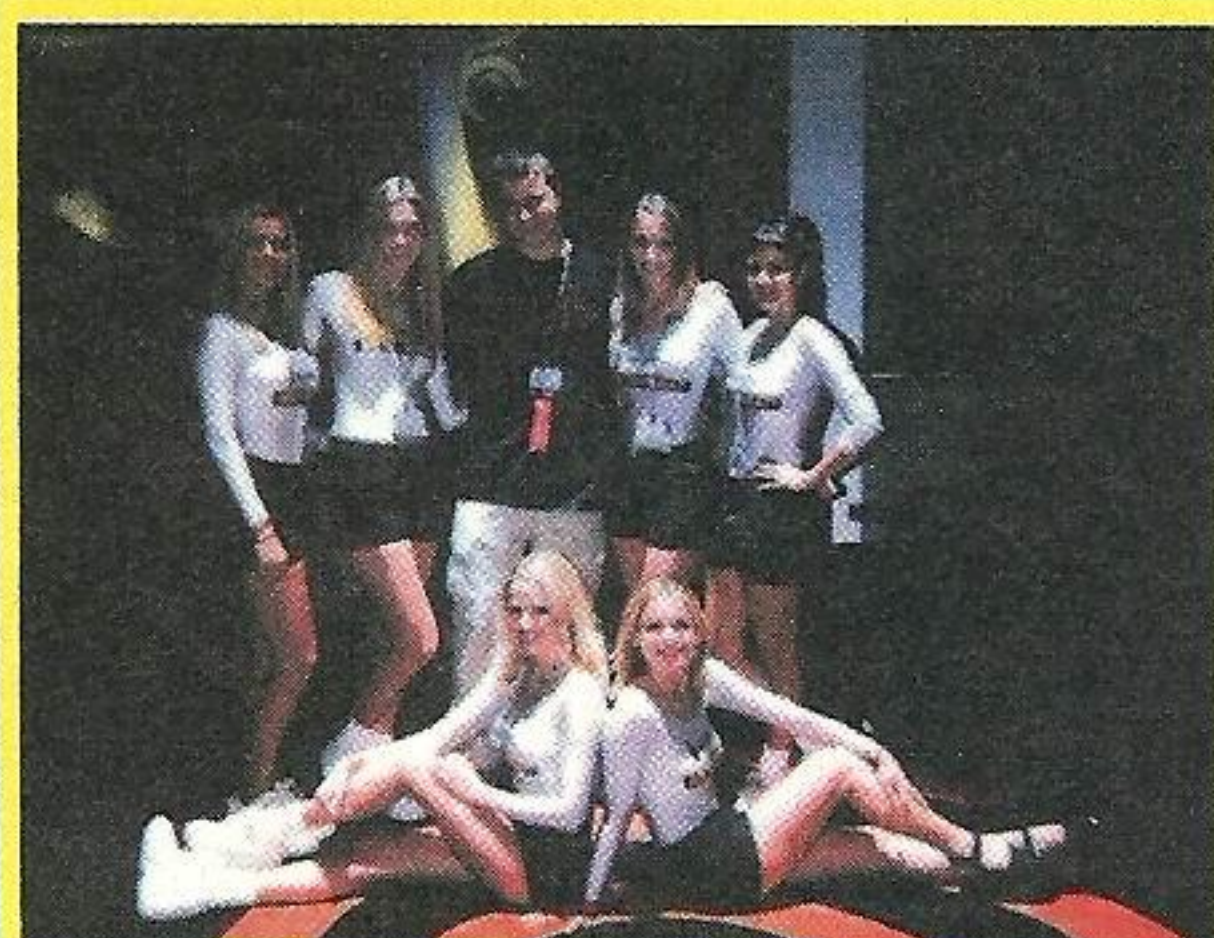
W sumie przez imprezę przewaliło się ponad 65 tysięcy osób. Dziennikarze i osoby związane jakoś z mediami miały fajnie - wjazd za friko, ale cała ta biedna reszta musiała wykupić bilety po 200 dolarów sztuka. Najwyraźniej nie było promocji.

Pięć hal wynajętych w Convention Center jak zwykle zaludniały piękne dziewczęta, nie zabrakło znanych osobistości oraz postaci z gier. Można było spotkać nawet Toksykznego Mutanta z filmów Trome (na żywo jest jeszcze bardziej urodziwy, Shpaq), jednak zniknął w tłumie zanim zdołaliśmy chwycić za aparat.

Podsumowując - wycieczka była udana, choć męcząca. Ale z dziennikarskiego obowiązku deklarujemy, że jesteśmy w stanie poświęcać się jeszcze nie raz i w przyszłych latach również odwiedzać Miasto Aniołów jeżeli przyjdzie taka konieczność.

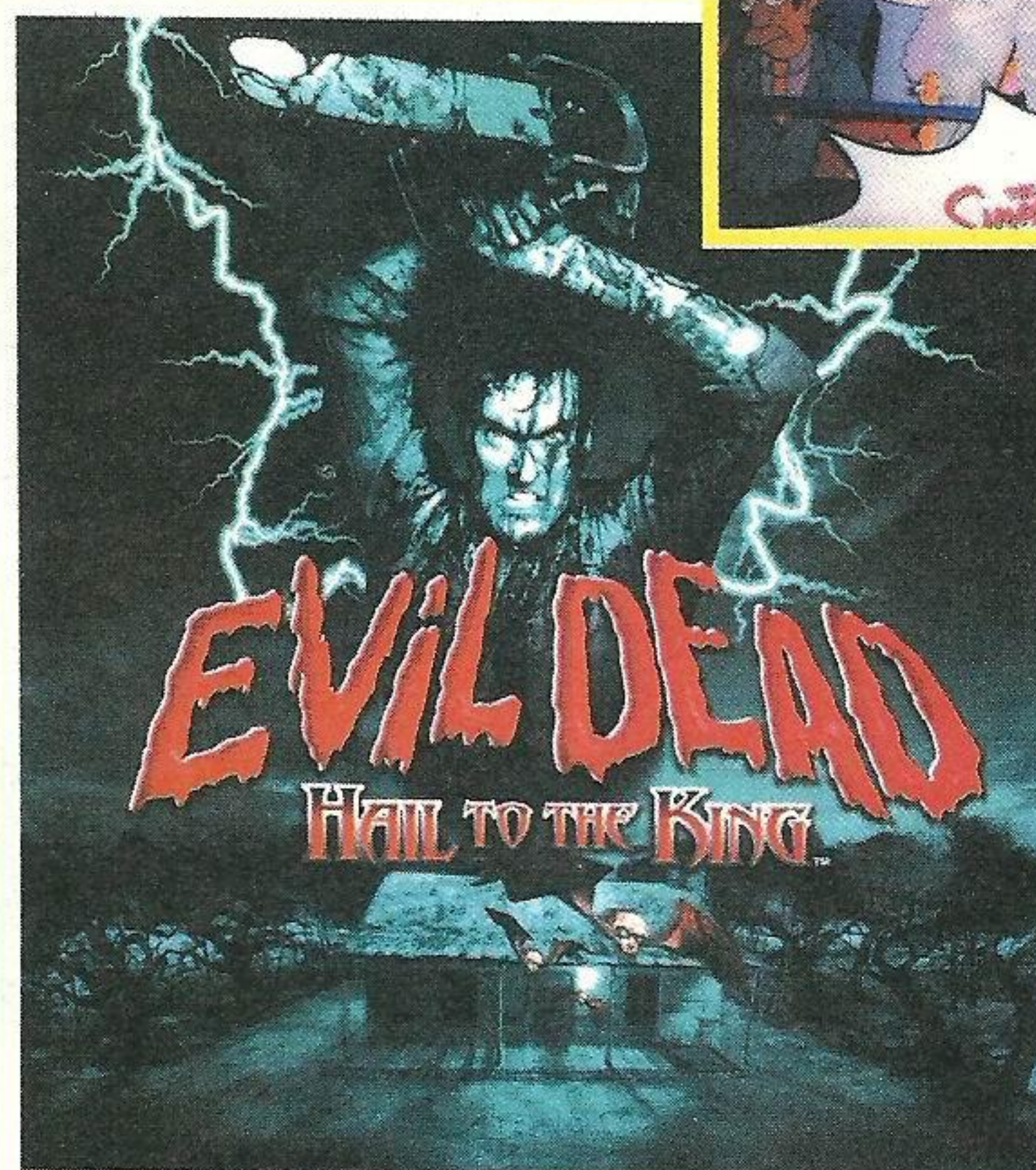
Bo wiecie - nie śpi ktoś aby spać mógł ktoś.

Za miesiąc druga część relacji i reszta firm...



MR BLACK
Dariusz
MARCIN GOBECKI
EXECUTIVE EDITOR IN CHIEF
NEO PLUS

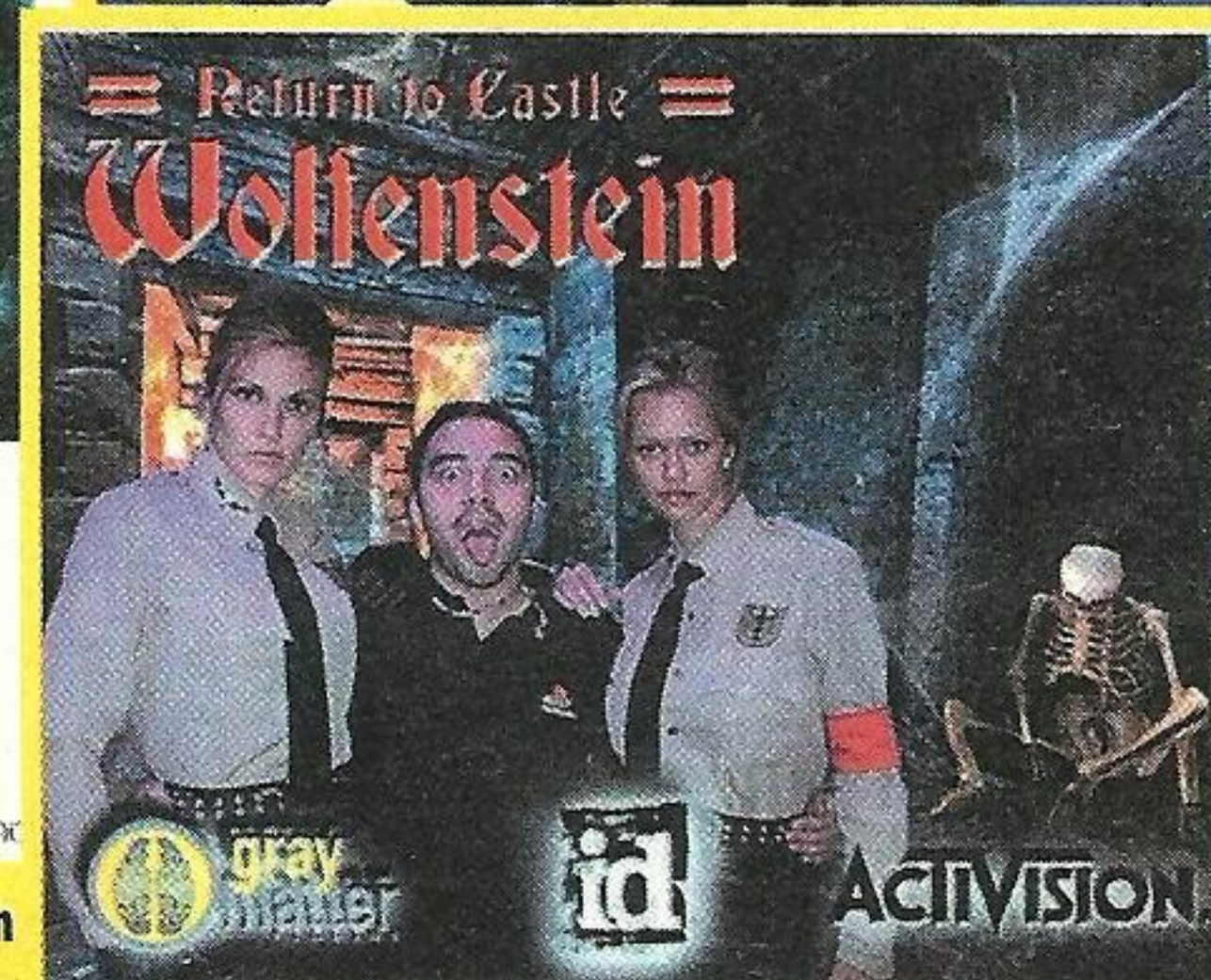
MR BLACK
Dariusz
CHRIS PAPIŃSKI
EXECUTIVE DEPUTY EDITOR
NEO PLUS MAGAZINE



Featuring
Bruce Campbell as Ash

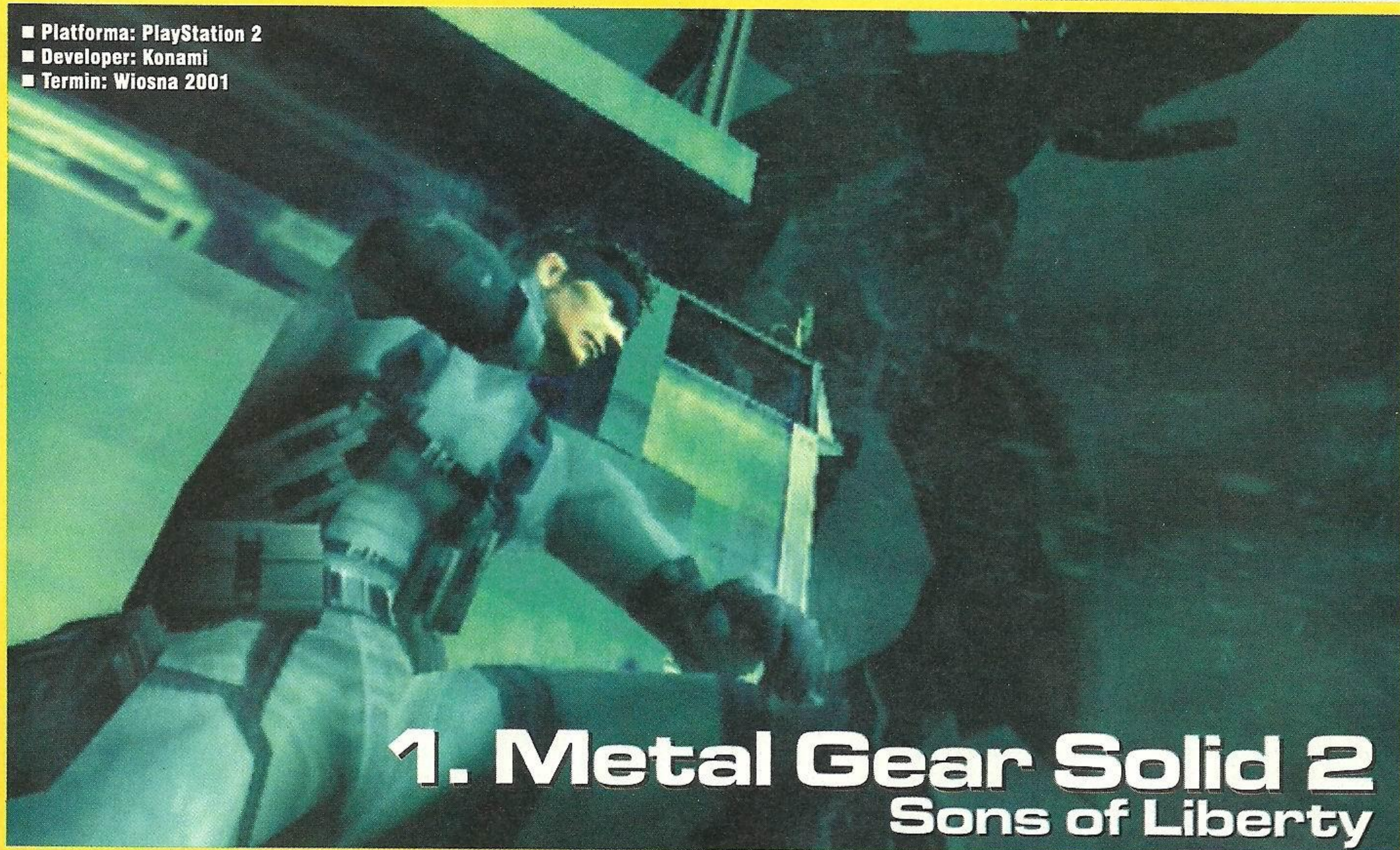
THQ
www.thq.com
www.EvilDeadGame.com

Sega Dreamcast
gray matter
id
ACTIVISION



Widzicie ten autograf na reklamówce EVIL DEAD? Złożył go nam sam Bruce Campbell, nieprawdopodobny facet! Uwielbiamy tego aktora...

- Platforma: PlayStation 2
- Developer: Konami
- Termin: Wiosna 2001



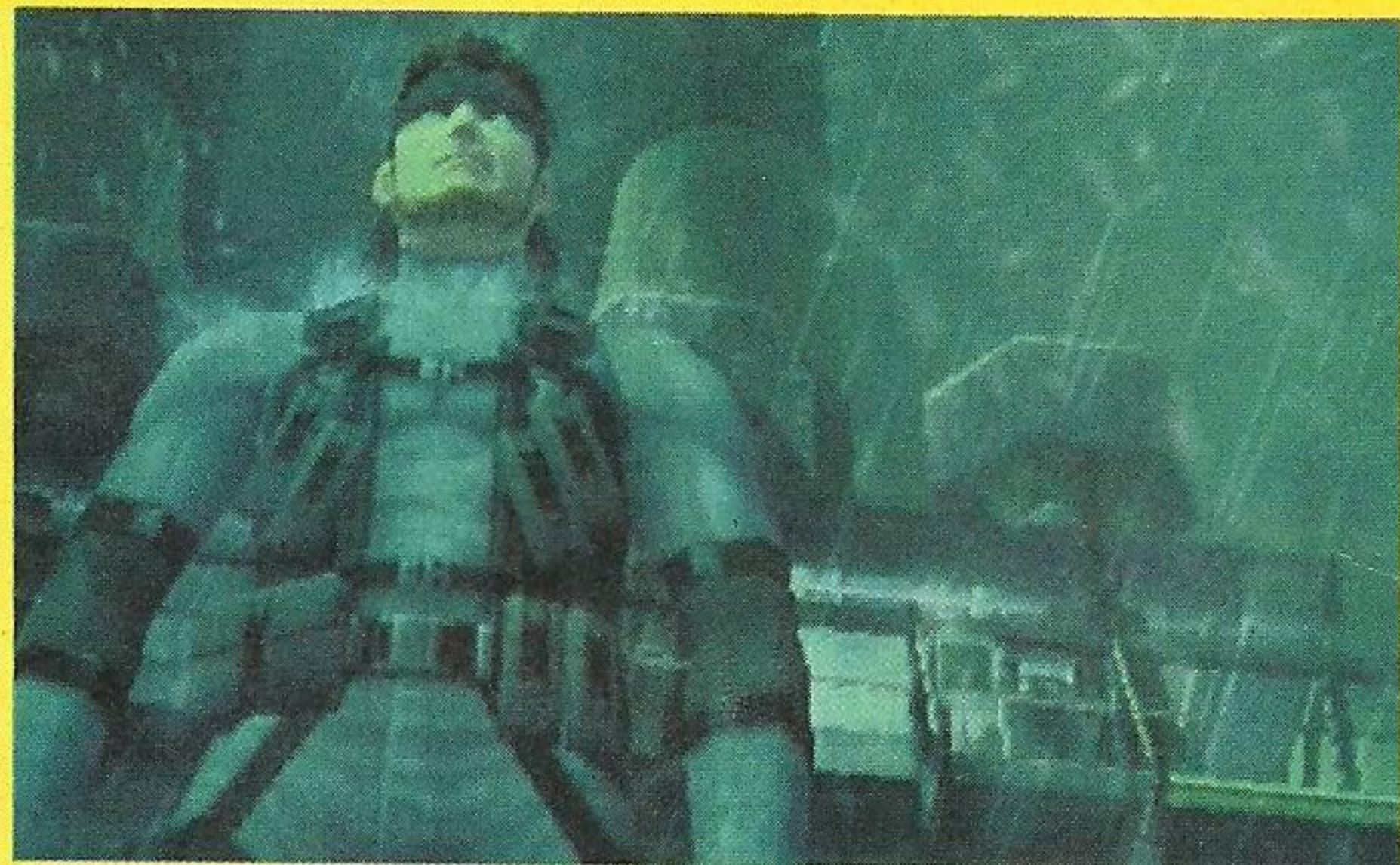
1. Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

PÓJDZIESZ I KUPISZ METAL GEAR SOLID 2. PÓJDZIESZ I KUPISZ METAL GEAR SOLID 2. PÓJDZIESZ I KUPISZ METAL GEAR SOLID 2. NO RACZEJ...

Tym co zafascynowało serca wszystkich zebranych na tegorocznym E3 graczy była niewątpliwie dziesięciminutowa prezentacja kontynuacji przygód Solid Snake'a w wydaniu na PlayStation2. Prezentowana na wielkim telebimie na stoisku Konami o każdej równej godzinie, bez przerwy ściągająca tłumy ludzi, które z wlepionym w górę wzrokiem wpatrywały się w największe wydarzenie tej edycji E3. Akcja zaczyna się na morzu, gdzie targany potężnymi falami okręt przemierza fale w czasie sztormu. Na jego pokładzie znajduje się nasz dobry znajomy - Snake. Z rozmowy

jaką przez Codec przeprowadza z Otaconem dowiadujemy się, iż po incydencie z METAL GEAR SOLID informacje na temat sekretnej produkcji Rexem w roli głównej przeciekły praktycznie wszędzie i masowa produkcja meków ruszyła pełną parą na całym świecie. Przykra sprawa - najwyraźniej nie wystarczająco postaraliśmy się przy okazji jedynki... W każdym razie, rząd Stanów Zjednoczonych widząc, że główny atut w postaci Metal Gear Rexa stał się już jedynie blotką, postanowił wyprodukować konkurencyjną broń. Poznajcie Metal Gear Raya - nowego super potężnego i gigantycznego... potwora. To już nawet nie jest zwykły mech - Ray przypomina raczej kolosalnego insekta.

Od tego momentu zaczyna się pełna napięcia akcja. Na pokład okrętu desantuje się z helikoptera dobrze zorganizowana grupa żołnierzy, która następnie przejmuje nad nim kontrolę. Od momentu kiedy żołnierze stawiają swe kroki na pokładzie jesteście potraktowani uczcżą, jakiej nie powstydziliby się żadna produkcja filmowa. Cała prezentacja gry miała miejsce w czasie rzeczywistym i efekty po prostu zmiatały. Krople deszczu rozbryzgujące się na pochylonych, przemykających z wyciągniętymi karabinami sylwetkach ludzi, efekty rozmycia wstrząsanego podmuchami wiatru pokładu, wałące pioruny... Dzień wcześniej widzieliśmy krótką zapowiedź filmu "Perfect Storm" - jedna ze scen pokazywała małą łupinę szkunera rybackiego w samym oku szalejącego sztormu. Wygenerowane



Co ciekawe, Hideo Kojima twierdzi, że nie zależy mu na rewolucyjnej grafice, a na jak najwierniejszym oddaniu realizmu. Coż, grafika chyba wyszła przypadkiem.

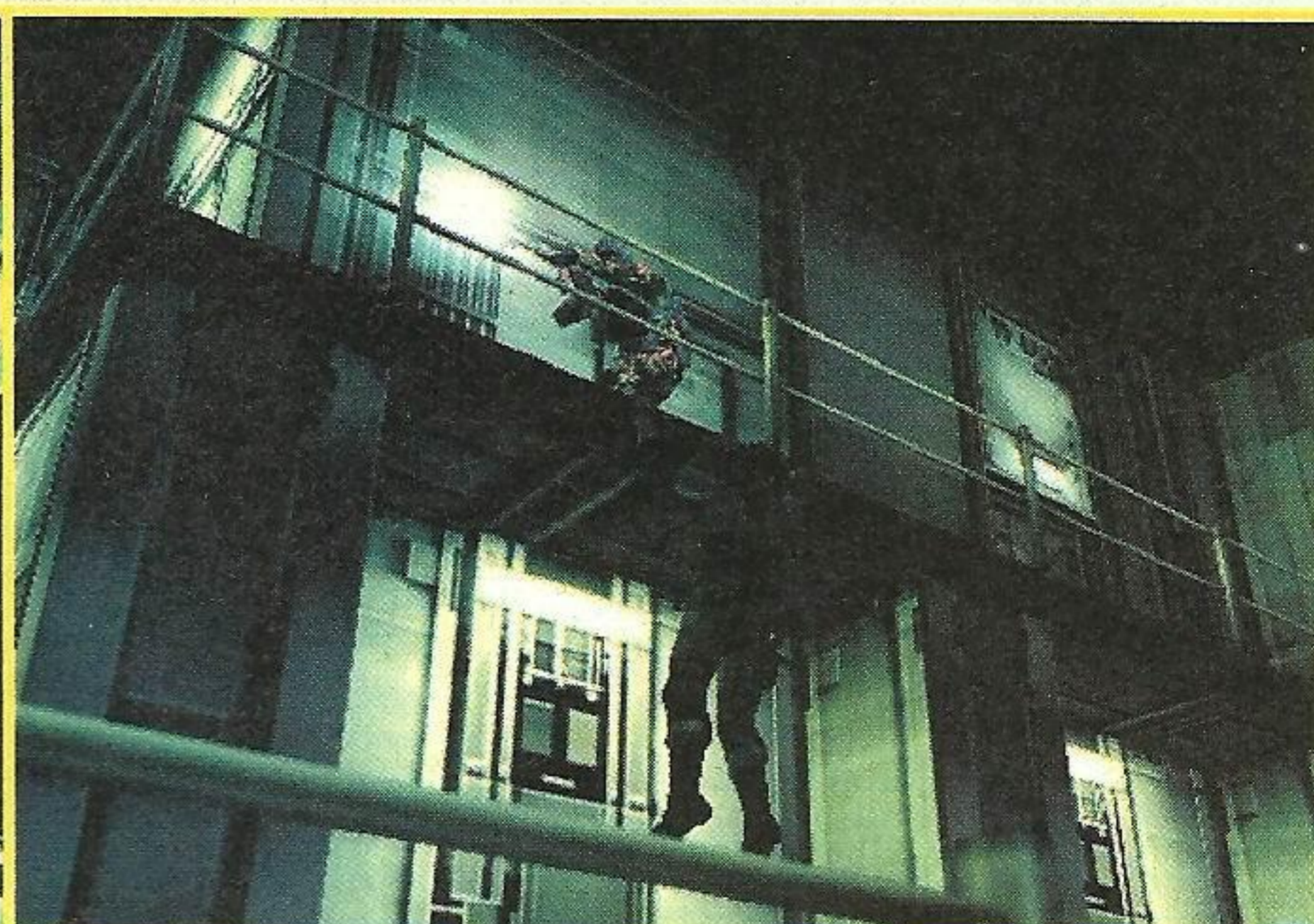
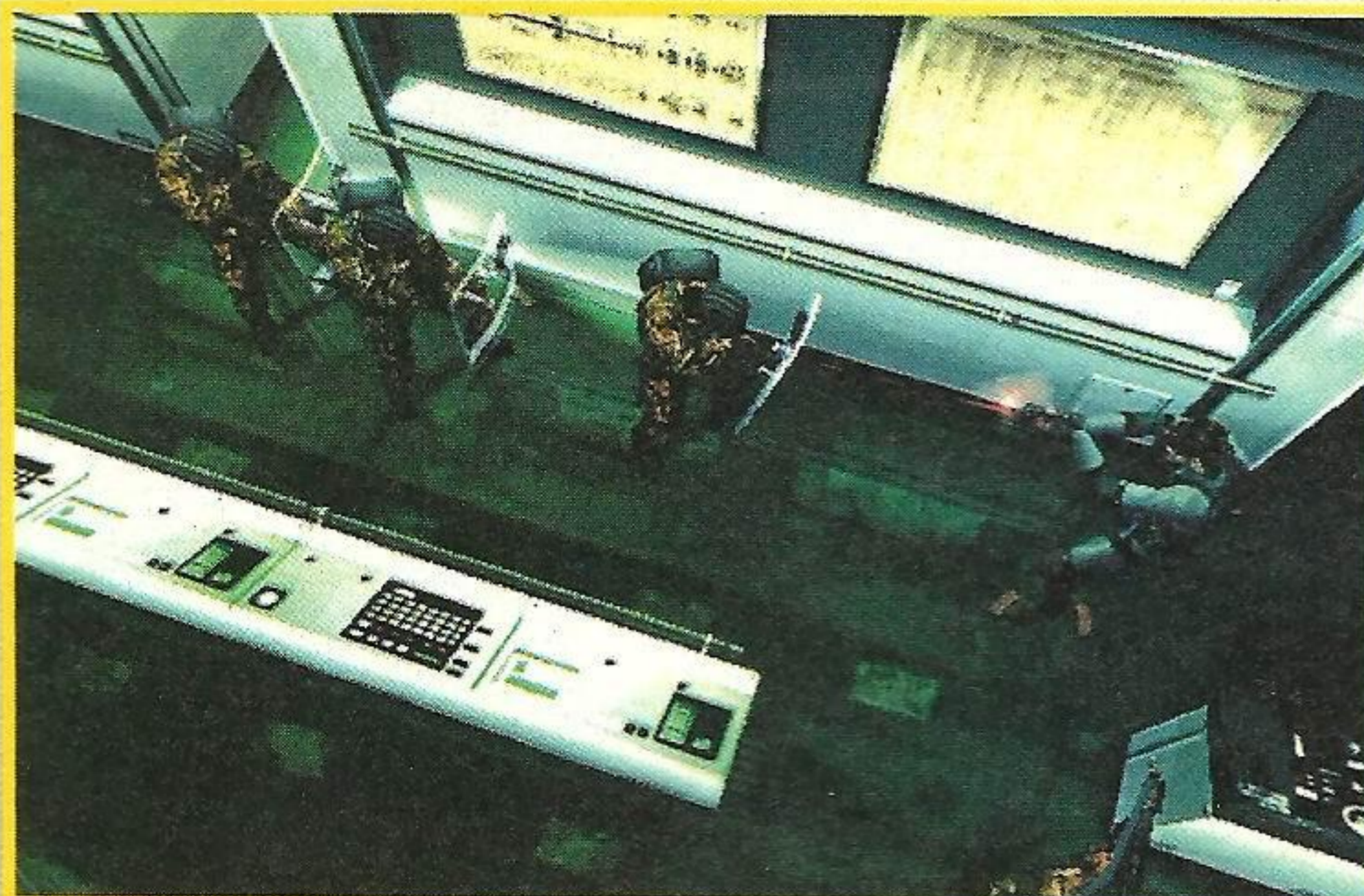
przez procesor PlayStation 2 efekty z MGS 2 w niczym nie ustępowały tym, które zastosowano w owym wysokobudżetowym filmie.

Pomimo, że z uzyskanych przez nas dotychczas informacji wynikało, iż akcja gry będzie rozgrywała się w Nowym Jorku to film prezentowany na E3 demonstrował wydarzenia tylko na pokładzie okrętu. Ale czy słowo "tylko" jest tu właściwe?

To co działo się na ekranie w ciągu najbliższych kilku minut było eksplodującą mieszanką demonstrującą nowe umiejętności Snake'a w konfrontacji ze stojącymi mu na drodze ludźmi. I nie tylko.

W jednej ze scen Snake zwiesza się z sufitu na rękach, zeskakuje za niczego nie spodziewającym się strażnikiem i powoli do niego podchodzi. W innej scenie Snake odciągał nieprzytomnego lub martwego

Snake jest wyraźnie starszy i bardziej doświadczony. Tak, niejedno ten już pan przeżył.



Przeciwnicy atakują grupami nawzajem się osłaniając, są też wyposażeni w tarcze używane m.in. przez policję. Dalej - Snake wiszący na rękach (można się poruszać).

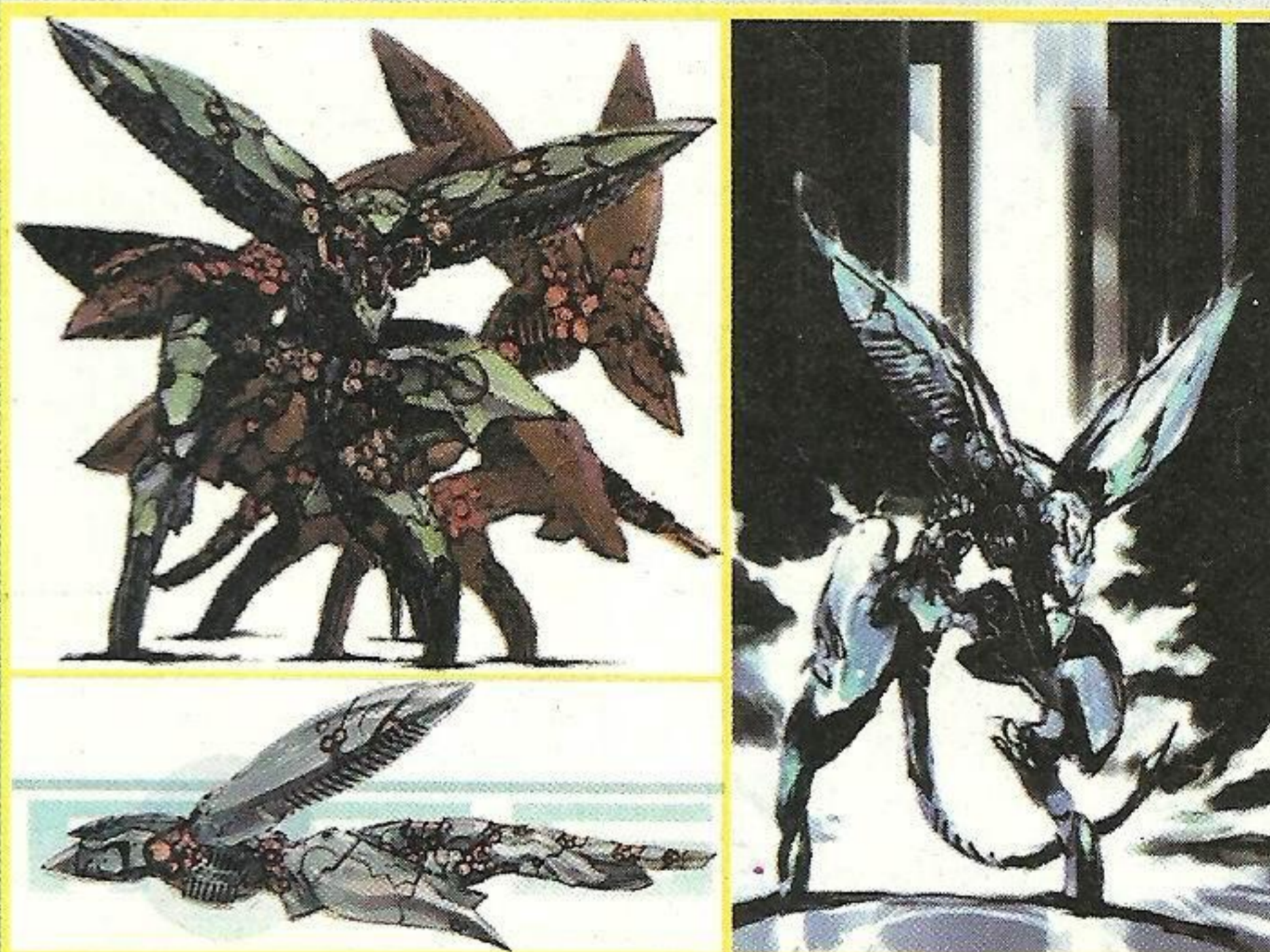
żołnierza - element, który mimo zapowiedzi nie trafił do pierwszej części. Jeszcze dalej nasz bohater ciska jakiś metalowy przedmiot, odciągając tym samym patrolującego teren strażnika, po czym przebiega za jego plecami. Sam moment wychylania się i wyglądania za róg także się zmienił i wygląda trochę bardziej naturalnie. Ciekawie przedstawia się moment, kiedy Snake podszedł z wyciągniętą bronią do strażnika, który w rezultacie mu się poddał. Nie wspomnę nawet o scenie walki w okrętowym barze, z pryskającymi butelkami rozwalanymi przez przecinające powietrze pociski.

Na osobny paragraf zasługują przeciwnicy. Praktycznie wszyscy adwersarze byli ubrani w brązowe mundury i każdy wyposażony był w plecak oraz karabin maszynowy. W kilku scenach do karabinów mieli doczepione latarki, podczas jednej z sekwencji mieli noktowizory, w jeszcze innej - przezroczyste tarcze, z których korzysta policja. Podczas walki z nimi MGS2 zdradził swój kolejny sekret - Snake przeszedł w tryb fpp i zaczął strzelać w napastników. Pociski odbijały się jednak od tarczy, która sięgała tylko do mniej więcej połowy kolan. Co po chwili obróciło się przeciwko nim, kiedy Snake obniżył nieco lufę i podziurkował im nogi. Podobno w trybie fpp będzie można tylko strzelać, ale nie ruszać się, co powinno zabezpieczyć nas przed zmienieniem MGS'a 2 w kolejnego fpp shootera. Jak twierdzi Hideo Kojima można przejść całą grę bez zabicia ani jednego strażnika - na pewno przyda się tu pistolet na strzałki usypiające, z którego Snake korzysta w kilku momentach. Jak wieść niesie, strażnicy mają prezentować bardzo zaawansowany poziom inteligencji, na który idzie podobno 1/3 mocy Emotion Engine.

Rzeczywiście w niektórych ujęciach widać było jak żołnierze z latarkami szukali Snake'a ładnie osłaniając się nawzajem. Widać było, że większy nacisk jest tu położony na pracę zespołową strażników. Z kolei otworzyły się pewne nowe możliwości - niszcząc radio przyłączone do paska możemy upewnić się, że nie nadejdą żadne posiłki, a strzelając w rurę z gorącym powietrzem można uziemić delikwenta. Detale, detale...

Ze starych znajomych wiadomo już o powrocie Otacona, jest też Revolver Ocelot, któremu brak dłoni najwyraźniej nie przeszkadza. Mamy też okazję dowiedzieć się o kolejnym bracie Snake'a - Solidusie, był też głos do złudzenia przypominający Liquid'a.... Pojawia się on jednak tylko w jednym z dialogów.

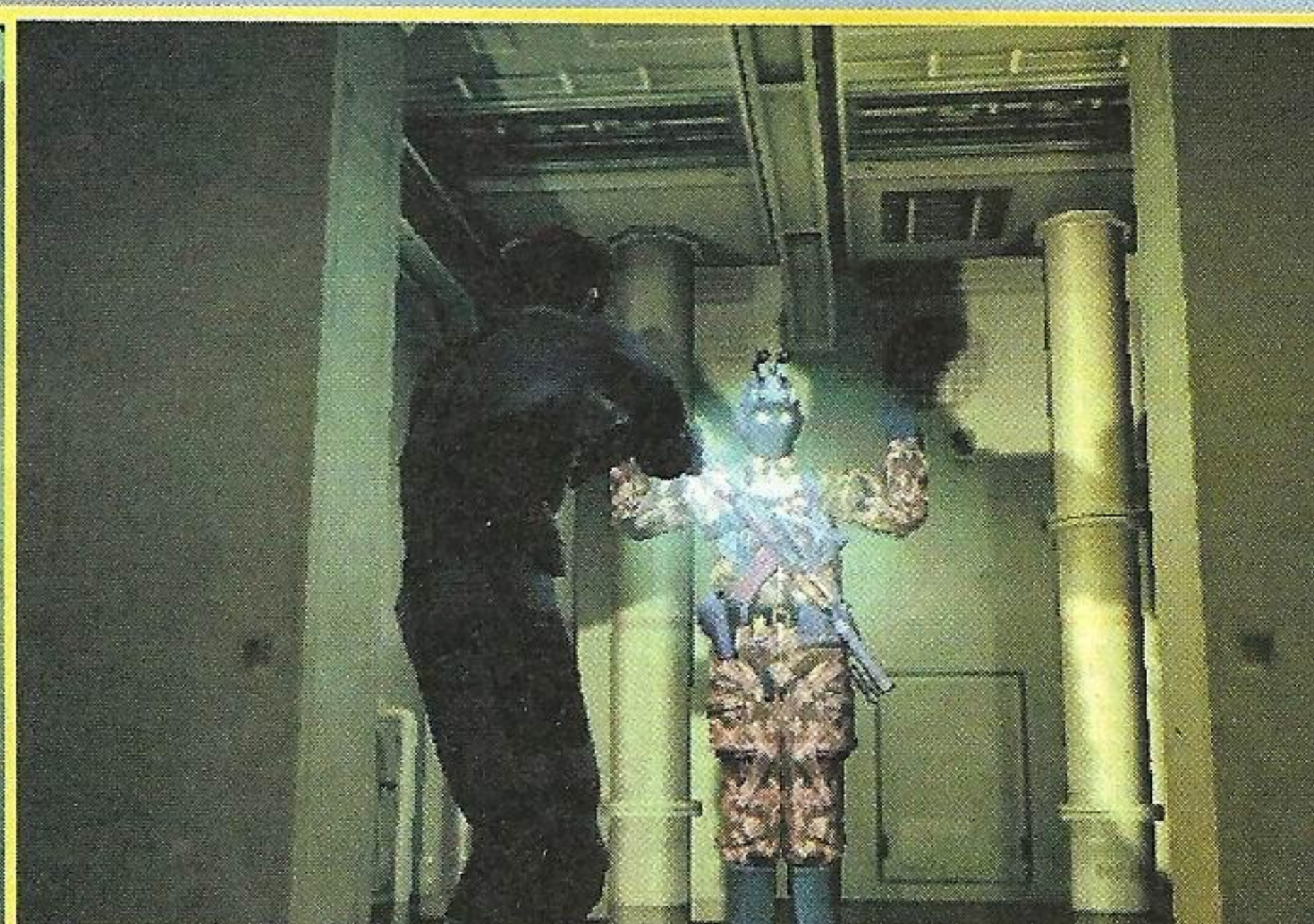
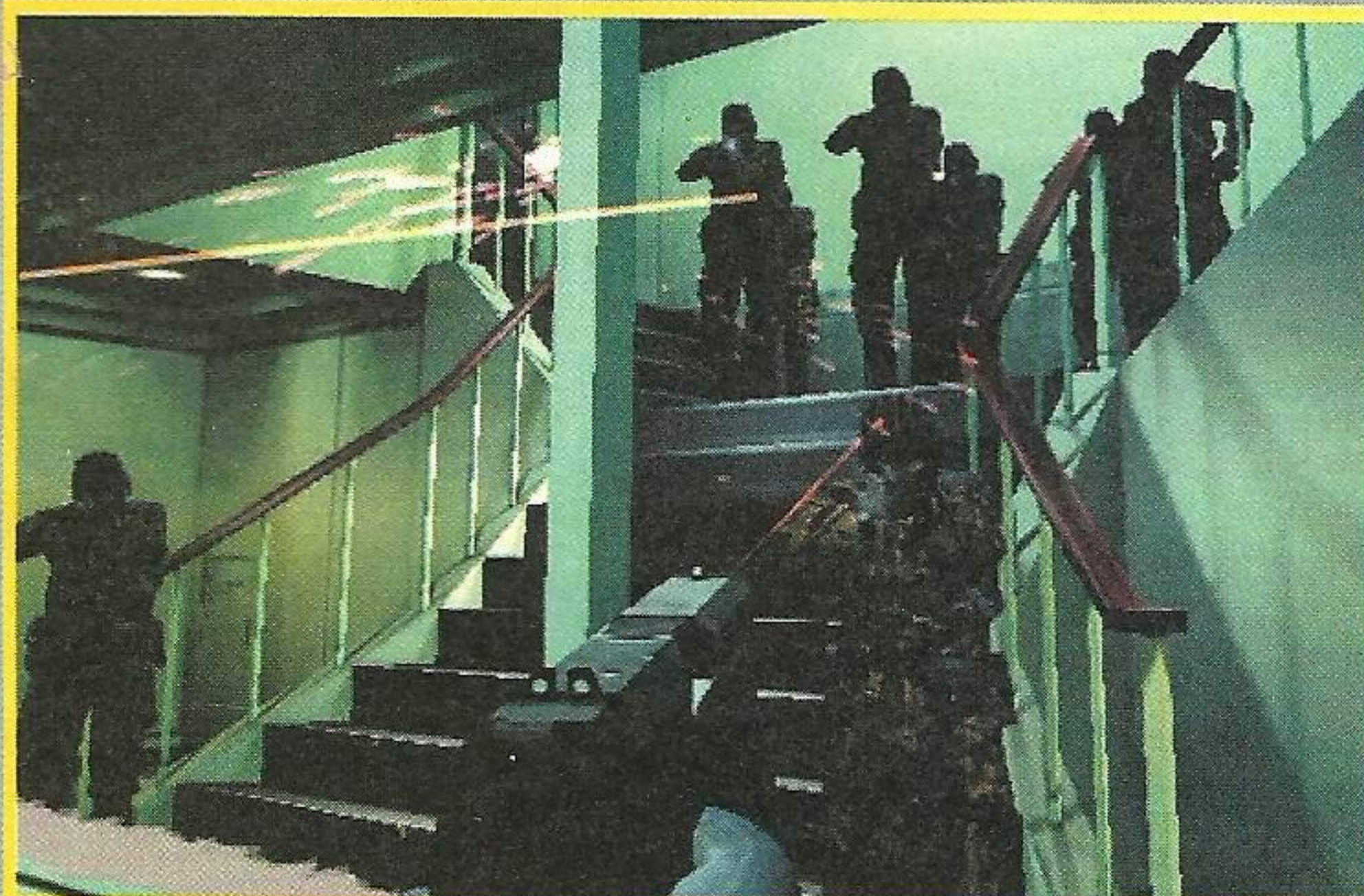
Podsumowując - nawet pomimo, że gra zaprezentowana była jedynie w postaci filmu, to nie sposób było nie zauważyć iż na pokaz składały się sceny żywcem wyjęte z gry. Co potwierdził sam pan Hideo Kojima. Absolutna rewelacja.



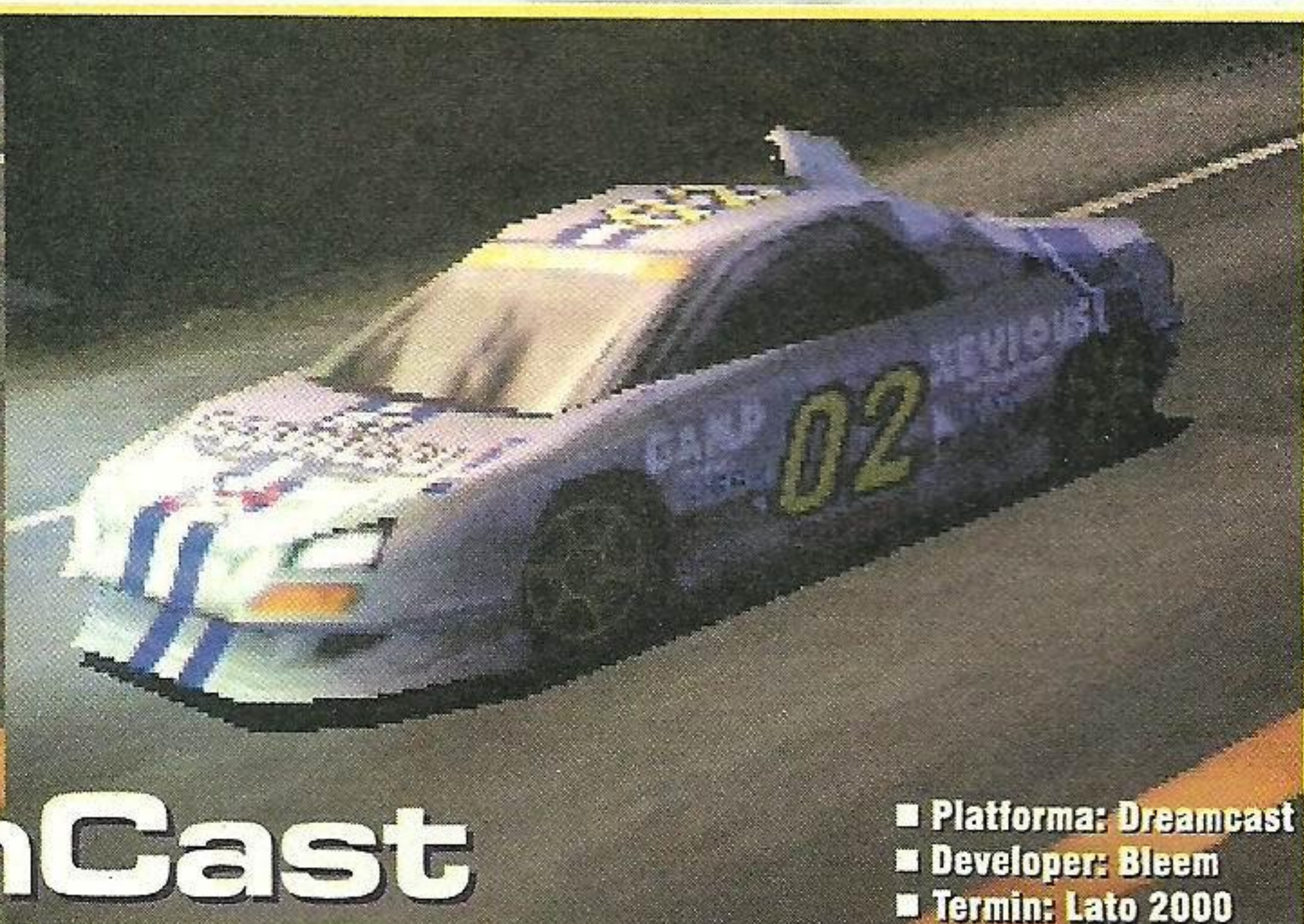
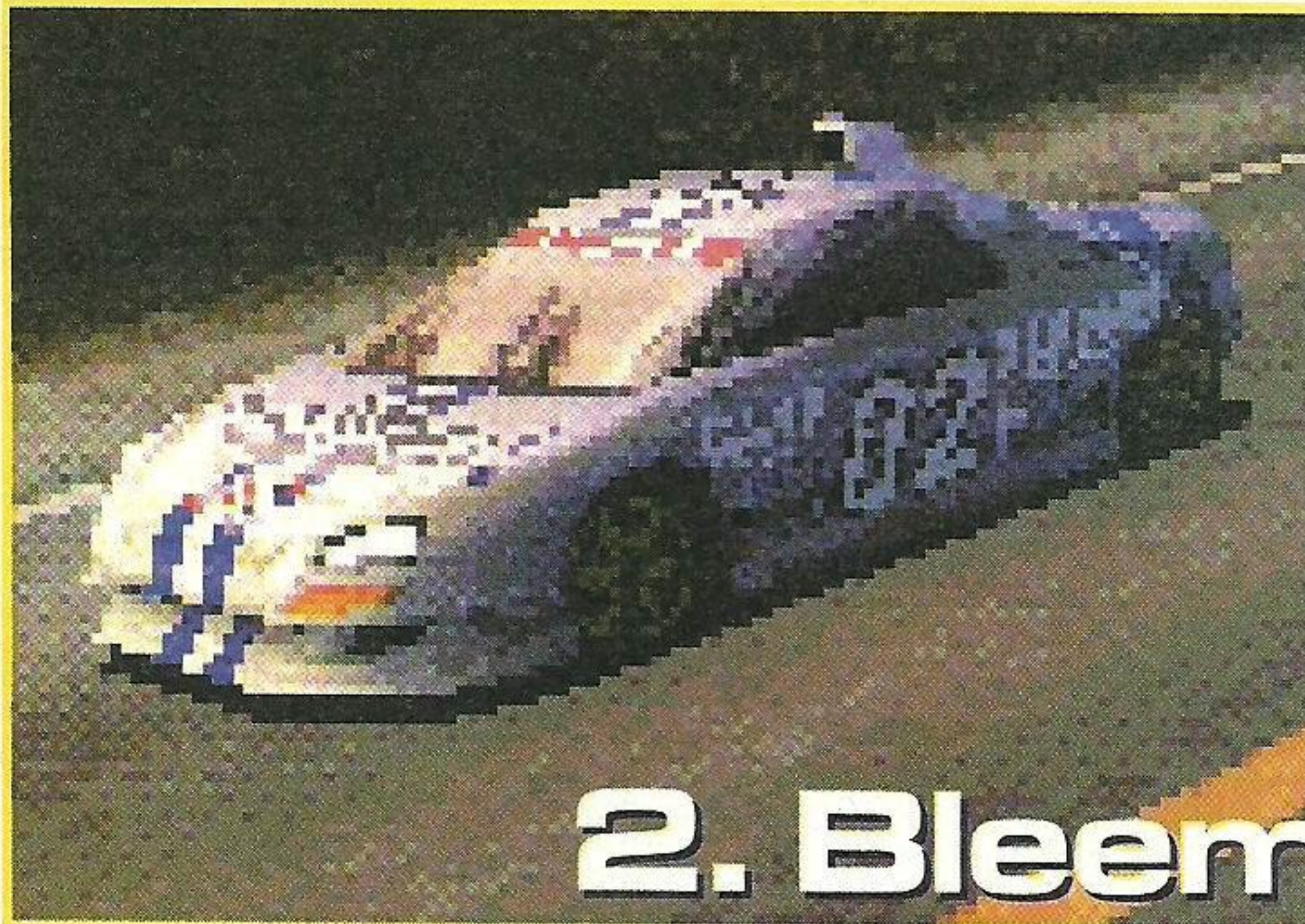
Bioniczne kształty Metal Gear Ray'a przypominają roboty z anime Evangelion...



Wstępne szkice postaci wykonane przez artystów zatrudnionych przy produkcji gry. Pierwsza postać to Solid Snake, druga to naturalnie Ocelot, trzecią jest tajemnicza sztuka (w akcji rodem z Matrixa - musicie to zobaczyć!). Czwarta? Janek Kos !



Na pierwszym screenie widać jak Snake celuje do przeciwników (z widokiem z oczu). Na drugim obserwujemy poddanie się strażnika, którego można ogtuszyć bądź zabić.



2. BleemCast

■ Platforma: Dreamcast
 ■ Developer: Bleem
 ■ Termin: Lato 2000

W LATO 2000 ROKU BIBLIOTEKA GIER NA DREAMCASTA POWIĘKSY SIĘ O KOLEJNE 400 POZYCJI. O 400 DOBRZYCH GIER Z PLAYSTATION.

Niewielkie stoisko firmy Bleem ulokowane naprzeciwko hali kinowej Square przeżywało prawdziwy najazd dziennikarzy. Firma zaprezentowała bowiem emulator PlayStation na Dreamcasta. Tak, dobrze przeczytaliście - PSX na DC. Bleemcast nie tylko emuluje gry na PSX, ale także poprawia w nich grafikę - jest wysoka rozdzielczość, wygładzone krawędzie i rozmyte tekstury. Widok dwóch telewizorów, na których leciały obok siebie GRAN TURISMO 2 z PSX i DC był wystarczającym dowodem. Udało nam się zamienić kilka słów z ludźmi z Bleem! i dowiedzieć się następujących rzeczy:

■ Produkt ma trafić do sprzedaży latem

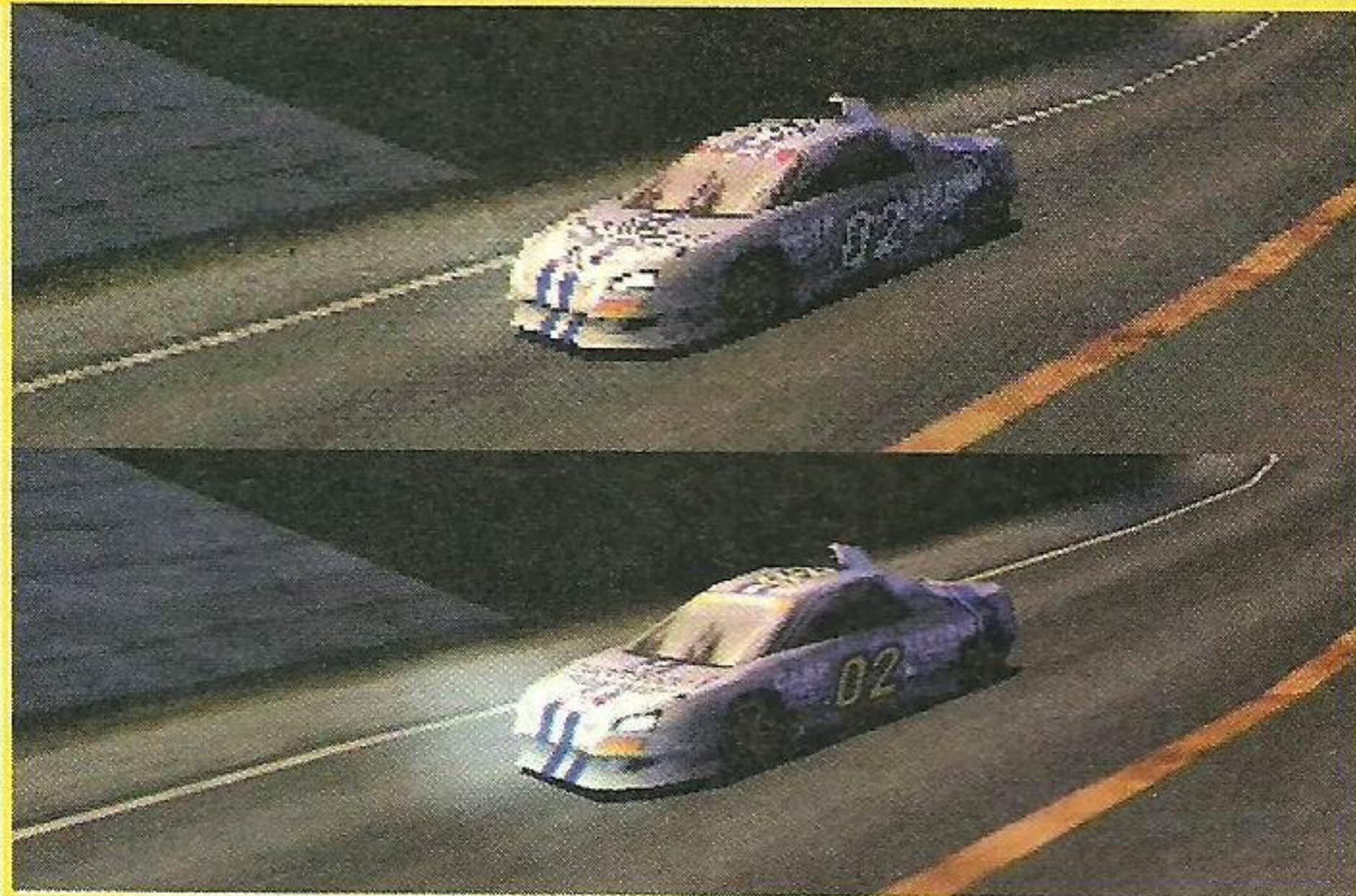
■ Emulator zostanie podzielony na cztery części (płyty), każda z nich będzie uruchamiać 100 gier z PlayStation.

■ Jeden pakiet będzie szedł za 19.99\$.

Aby mieć wszystkie, trzeba wydać 80\$

■ Bleemcast nie ma nic wspólnego z Sony, tak więc teoretycznie gigant nie może niczego narzucić. Z tego powodu emulator będzie pozbawiony zabezpieczeń regionalnych, co oznacza, że będą działać gry na PSX z wszystkich krajów.

Zobaczmy, czy to wszystko się potwierdzi. W międzyczasie Sony złożyło do sądu kolejny pozew przeciwko firmie Bleem, tym razem o złamanie sześciu patentów. Poprzednie pozwy Sony zostały oddalone.



Screeny z RIDGE RACER TYPE 4. Z lewej i u góry - PSX. Z prawej i na dole - Bleemcast. Fajnie - skończymy sobie jeszcze raz MGS'a.



3. PS2 & DC



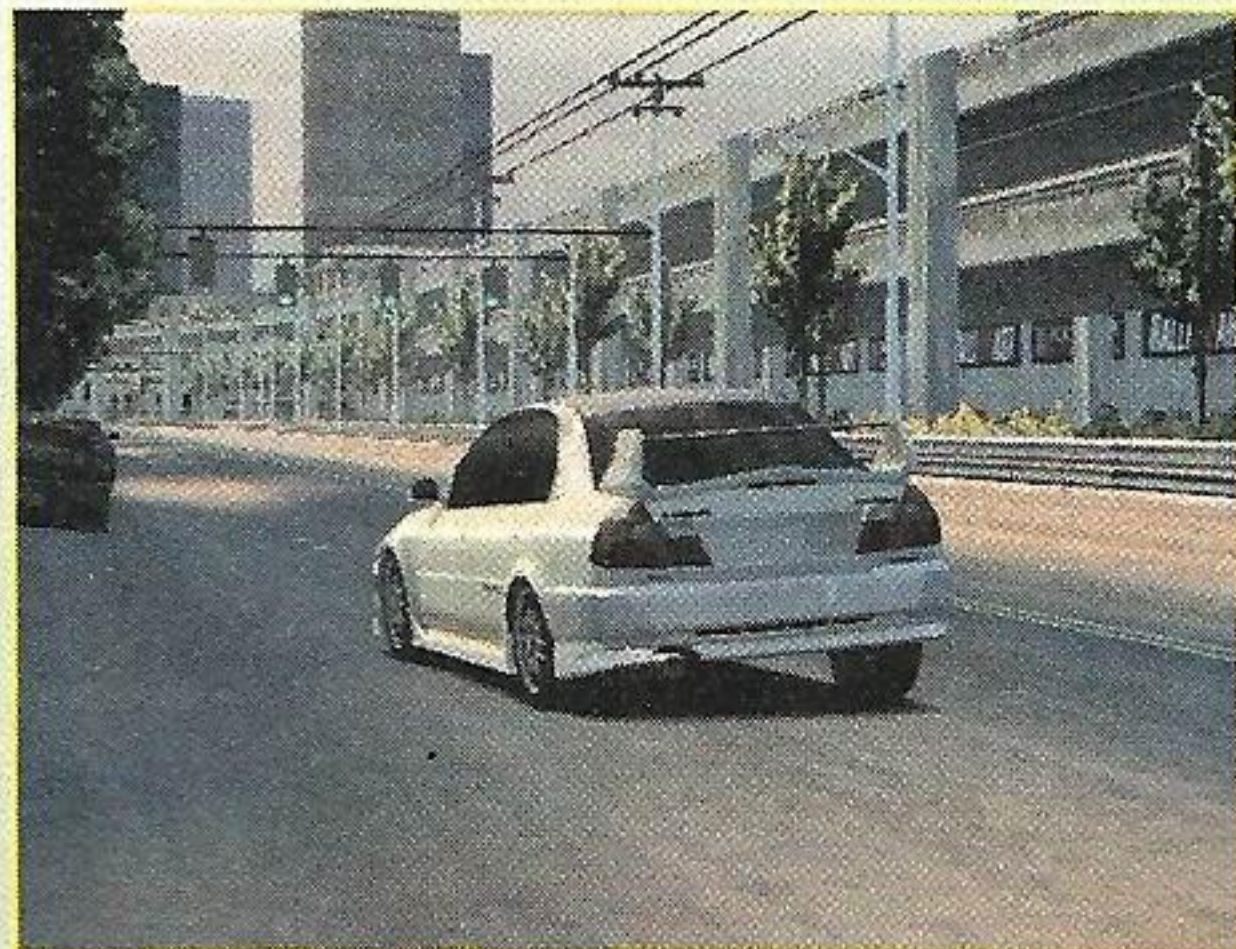
EX EQUO NA TRZECIM MIEJSCU PS2 I DC. ZARÓWNO SONY, JAK I SEGA SPISAŁY SIĘ PODCZAS E3 NA MEDAL.. PRAWDZIWA WALKA JEDNAK DOPIERO PRZED NAMI, A ZACZNIE SIĘ ONA JUŻ 26 PAŹDZIERNIKA, KIEDY TO NASTĄPI AMERYKAŃSKA I EUROPEJSKA PREMIERA PS2.

Wracając jednak do zawartości PlayStation 2 na E3 trzeba przyznać, że Sony zadbało o odpowiednią oprawę. Firma zaprezentowała mnóstwo gier i choć większość z nich znajdowała się jeszcze w bardzo wczesnym stadium produkcji, widać już, że z dnia na dzień będzie już tylko coraz lepiej. Sony dopilnowało także tego, z czym nie mogła do tej pory poradzić sobie Sega: od początku na PS2 będzie sporo długich i rozbudowanych gier przygodowych. Mamy tu na myśli zarówno platformery 3D, RPG'i i

poходne. Brakowało nam trochę dobrych pozycji czysto zręcznościowych i sportowych (choć EA, Konami i 989 Sports już ostro nad nimi pracują), które królowały u Segi. Jednak tytuły takie jak MGS2 i GT 2000 prezentowały się rewelacyjnie i to one zebrały największe owacje uczestników. Nam także najbardziej podobały się te dwie gry. Nie do końca też wiadomo jak to będzie z Internetem w PS2. Akurat w tym przypadku mamy w kraju oficjalnego dystrybutora i będzie o co się bić, gdy nadejdzie czas.

Konsola Segi jest dostępna na rynku od jakiegoś czasu, także autorzy gier mają już sporo doświadczenia przy pisaniu na nią gier i to widać. Gier było dużo, a większość z nich stanowiła mieszankę dobrej grafiki, porządnego kodu i dobrych pomysłów. Sega udowodniła także, że ma pomysł na Internet - do końca roku amerykańscy gracze będą mogli zagrać w 16 pozycji, kolejne zaś będą przybywać. Powstaje specjalna sieć serwerów Seganet, a konsole w USA rozdawane są za darmo osobom, które zdecydują się korzystać z

usług Segi jako dostawcy Internetu (e-mail, www, gry i inne atrakcje). Oficjalne dane mówią o sprzedanych na świecie 6 milionach konsol DC - to bardzo dużo jak na firmę, która przez wielu była już spisana na straty. Sega musi jednak utrzymać sprzedaż konsoli jeśli nie chce, by DC podzieliło los Saturna (mało sprzedanych konsol=mało autorów piszących gry=jeszcze mniej sprzedanych konsol=RIP). Na stosku Segi królowały szybkie zręcznościówki i rewelacyjne gry sportowe. Wreszcie pojawiły się też gry przygodowe, ale nie w takiej ilości jak na PS2.



4. Gran Turismo 2000

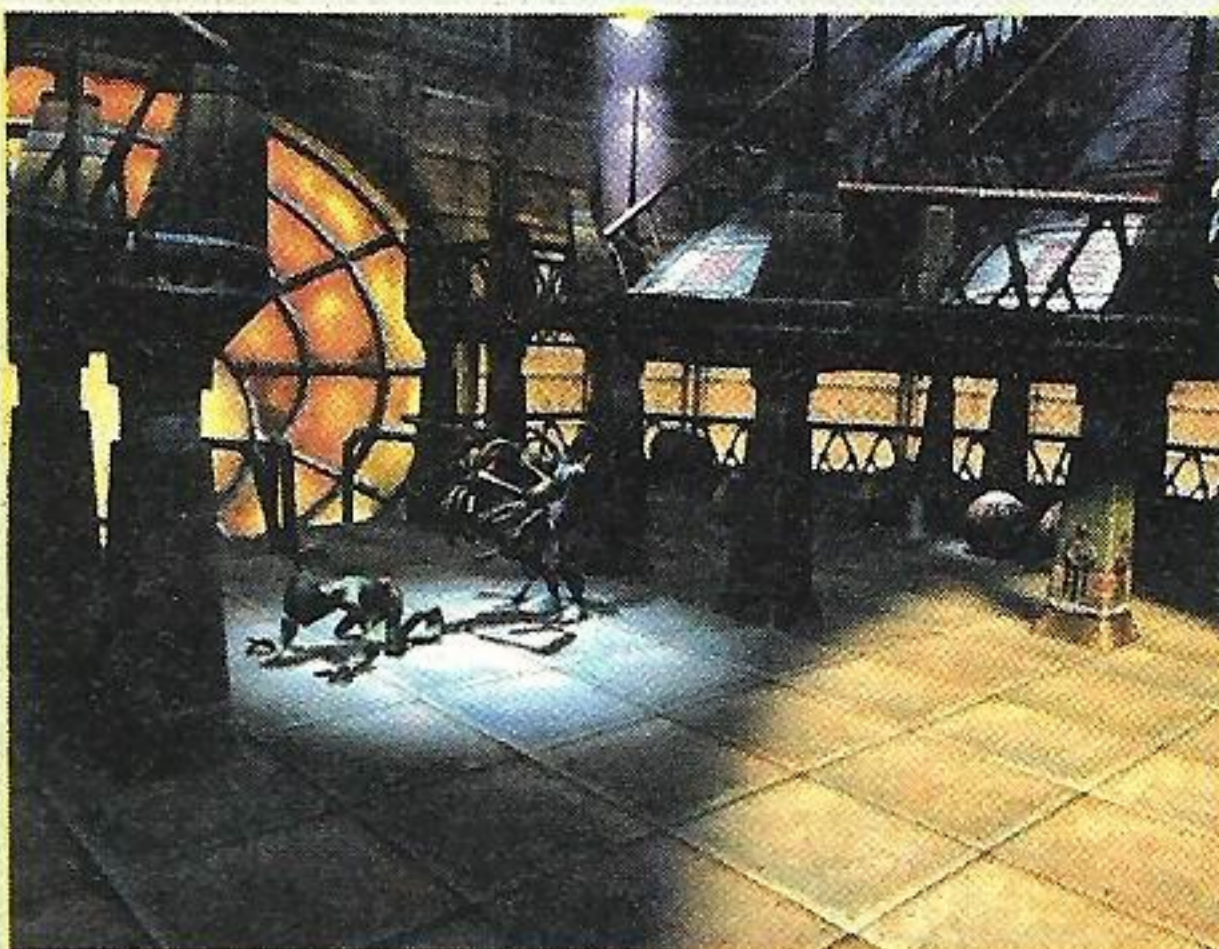
- Platforma: PlayStation 2
- Developer: Konami
- Termin: Wiosna 2001

Zacznijmy od liczb. W sposób najbardziej przemawiający do wyobraźni można powiedzieć tak - GT2000 będzie grą posiadającą około dziesięć razy więcej mocy niż poprzednia gra Polyphony - GT2 na PlayStation. Podobnie jak w przypadku MGS2, autorzy starają się sięgnąć po efekty wizualne takie jak deszcz i mgła aby wprowadzić gracza w odpowiedni nastrój. Hideo Kojima starał się za pomocą środków wizualnych stworzyć wrażenie odczuwania nawet temperatury poprzez zastosowanie odpowiednich barw i efektów - tutaj będzie podobnie. Unosząca się nad drogą mgła czy długie cienie nie będą zasłoną wykreowaną w celu ukrycia defektów gry czy też zbyt dużego pop-upu - będą tu wyłącznie po to, aby zrobić odpowiedni nastrój i podkreślić realizm.

Podobno do takiego stopnia, że kierowcy mają prezentować na drodze umiejętności bardziej przypominające te prawdziwe, ludzkie niż tylko automatyczne. Zaimplementowano nawet czynnik emocji wpływających na poziom oraz sposób jazdy przez konsolowych przeciwników. Podobno jeżeli mijając kogoś, całkiem "niechętnie" puknęliśmy bo w bok lub zepchnęliśmy na pobocze - gość zapamięta to i postara się przy najbliższej okazji odpłacić pięknym za nadobne.

W stosunku do GT2, w GT2000 znajdują się o dwie trasy więcej, jednak do końcowej wersji gry prawdopodobnie trafi mniej samochodów niż miało to miejsce w GT2.

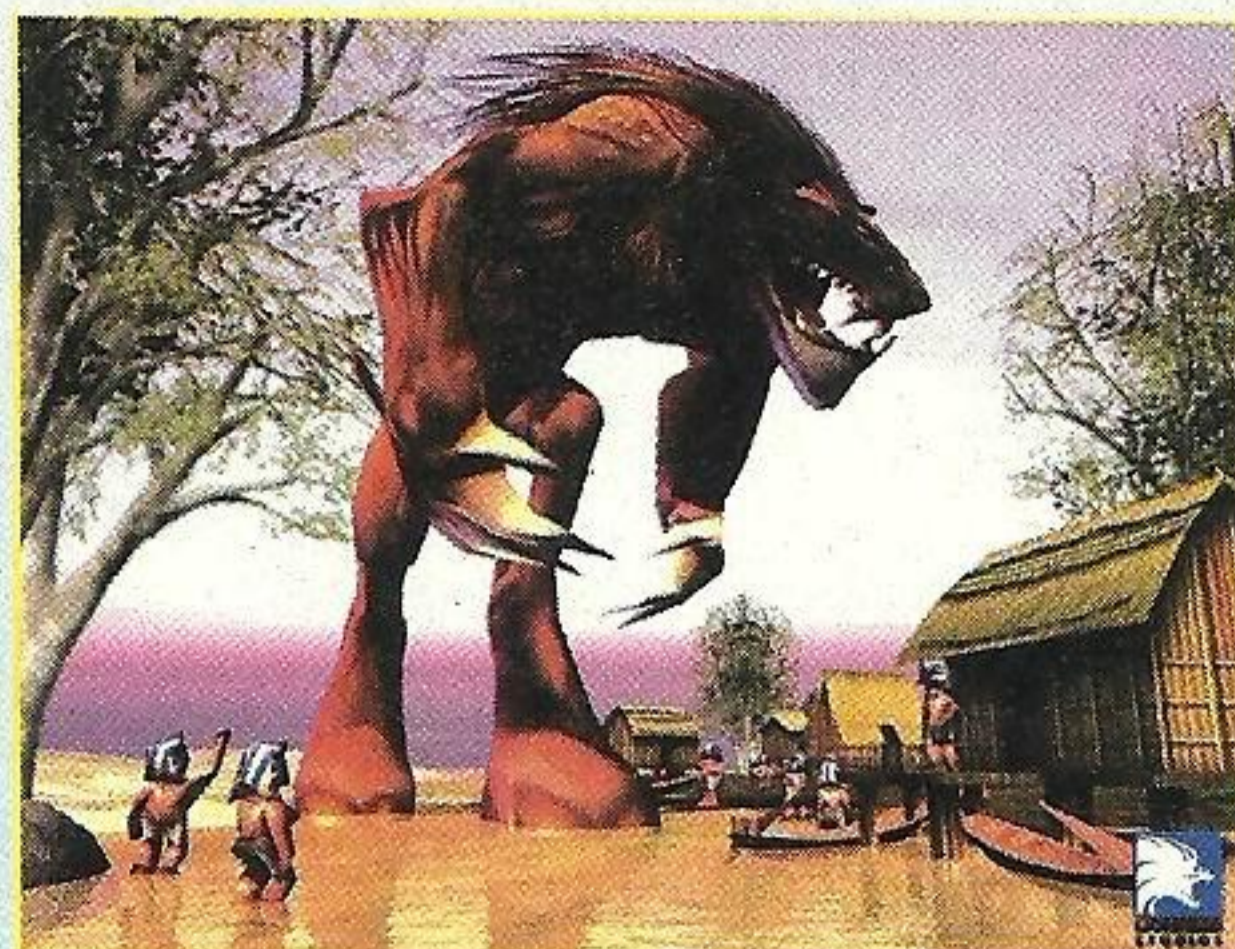
I jeszcze jedno: wygląda to nieprawdopodobnie dobrze, a samochody prowadzi się niesamowicie realistycznie. Ta gra jest prawdziwym pokazem mocy obliczeniowej PlayStation 2.



5. Munch's Oddysee

- Platforma: PlayStation 2
- Developer: Oddworld Inhabitants
- Termin: Zima 2000

Kolejna część wizjonerskiej serii Oddworld Inhabitants prezentowana była, podobnie jak i MGS2, w postaci filmu, przedstawiającego kilka scen z życia Mudokon, Glikkonów, Sligów i innych. Plenery Muncha wyglądają po prostu przepięknie. Ze względu na charakter gry - skłaniający się w stronę epickiej baśni, lokacje nie są może fotorealistyczne, ale przypominają raczej prawdziwe pejzaże zabarwione kropelką rysunkowej kolorystyki. W jednej ze sceny pokazywany był efekt zmiany pór dnia, z wydłużającymi się cieniami w miarę nadchodzenia zmroku pełnym odcieni granatu i szarości, aby za chwilę znowu mogło wstać słońce i wydobyć kolory z drzew, strumyków i nieba. Poza prezentacją pogody, sceną w której Mudokoniści drwale ścinają drzewa, odnawiane następnie przez działanie - czarowników-ogrodników (śmieszni Mudokonowie w białych czepcach), była też demonstracja biegu wielkiego stada Scrabów, uruchamiania przez jakiegoś Sliga syreny alarmowej po tym jak zauważył nadlatujące baloniaste pojazdy. Najciekawsze były jednak sceny w fabryce. Kamera ustawiona była nie tyle w taki sposób aby pokazać co graficy potrafili zrobić ze swoim engine'em, ale jak może wyglądać to w akcji. Wygląda to tak, jakby kamera, która w dwuwymiarowych przygodach Abe'a sunęła niejako po szynie równoległej do ekranu telewizora i w ten sposób pokazywała akcję, teraz nagle została podniesiona, pokazując, że wszystkie lokacje są w 3D. No więc we wspaniałej, bardzo szczegółowo zaprojektowanej fabryce Abe skradał się w cieniach, zachodził od tyłu Sligów, łapał ich za kołnierze i albo wrzucał do młynków do mielenia, albo zrzucił z wieży. Oba sposoby - dosyć krwawe, ale fajne. W grze pojawić mają się różnice klasowe - każda rasa występująca w grze będzie miała swoją hierarchię i trzeba będzie pracować nad tym, żeby wspiąć się jak najwyżej po drabinie społecznej.



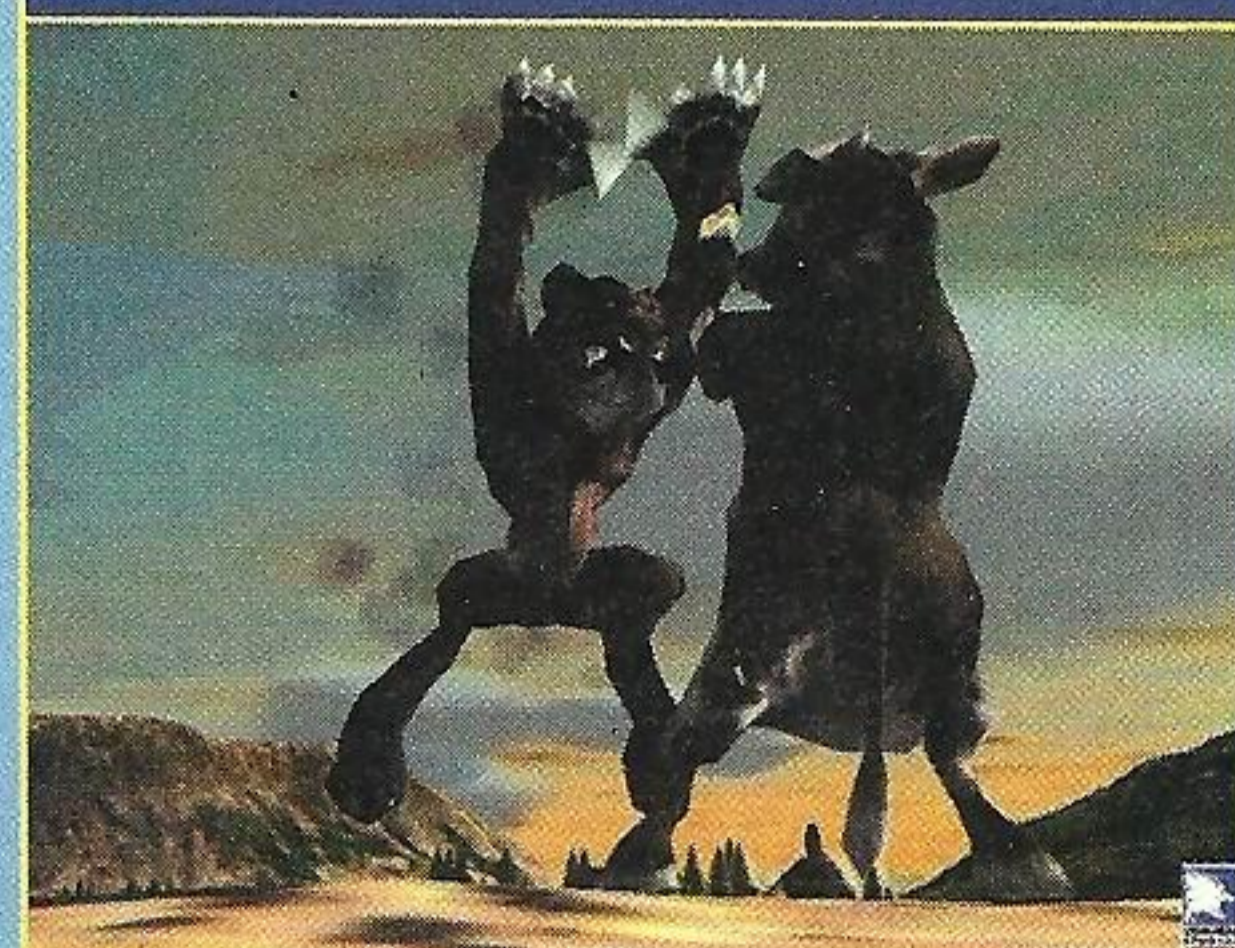
6. Black & White

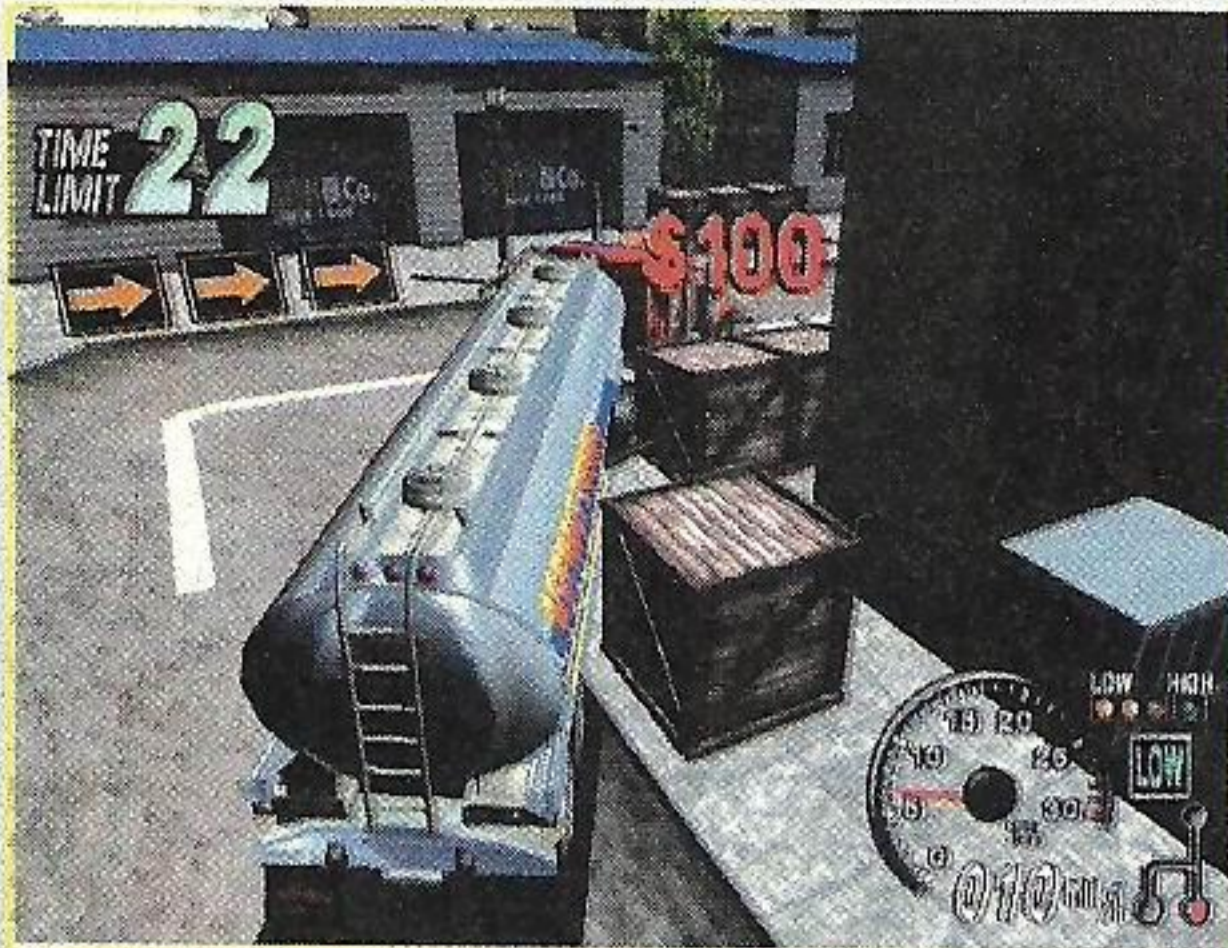
- Platforma: PlayStation 2 i Dreamcast
- Developer: Lionhead
- Termin: Zima 2000

Miałem zamiar podzielić się teraz z wami informacją, że Peter Molyneux definitywnie zaniecha robienia gier na blaszaki po tym jak zakończą się już prace nad BLACK & WHITE, ale ten akurat tekst pisany jest jako ostatni, a to samo napisał już Adrian i parę innych osób. Powiem więc tylko, że dobrze będzie mieć na konsolowym pokładzie gościa, który robi tak wyglądające i tak dopracowane tytuły jak B&W.

Gry takie jak MUNCH'S ODDYSEE i B&W pokazują, że konsole otrzymują coraz więcej gier ambitnych i ciekawych, nie mieszczących się w ramach żadnych znanych i popularnych gatunków. Chociaż więc na upartego można nazwać B&W kolejnym god simem, a MUNCH - rozbudowaną, epicką przygodówką 3D, to wszyscy i tak przekonamy się, że są to zupełnie nowe rzeczy.

Jeszcze tytułem samej gry. Mieliśmy okazję ujrzeć w akcji walkę wielkich potworów, które możemy hodować w grze. Poza tym demonstrowane były ulubione przez Molyneux efekty czarów zmieniających ukształtowanie terenu - grady meteorów, erupujące wulkany i wałce wszędzie pioruny. Oprócz oszałamiającej grafiki i sprawnie działającego engine'u gry, wrażenie robiło też bardzo proste i intuicyjne sterowanie wydarzeniami na ekranie. Praktycznie wszystkie czynności w grze wykonuje się przy pomocy dfonbi, którą robi się praktycznie wszystko. Fajne jest na przykład zaznaczanie terenu, który ma zostać objęty działaniem rzucanego czaru. Po prostu zalaowujemy wybrany płachetek ziemi (najlepiej taki z wrogimi plemięcami) i puszczaemy im kilka płonących głazów. Przyjemnie jest być goziem...





9. 18 Wheeler Protrucker

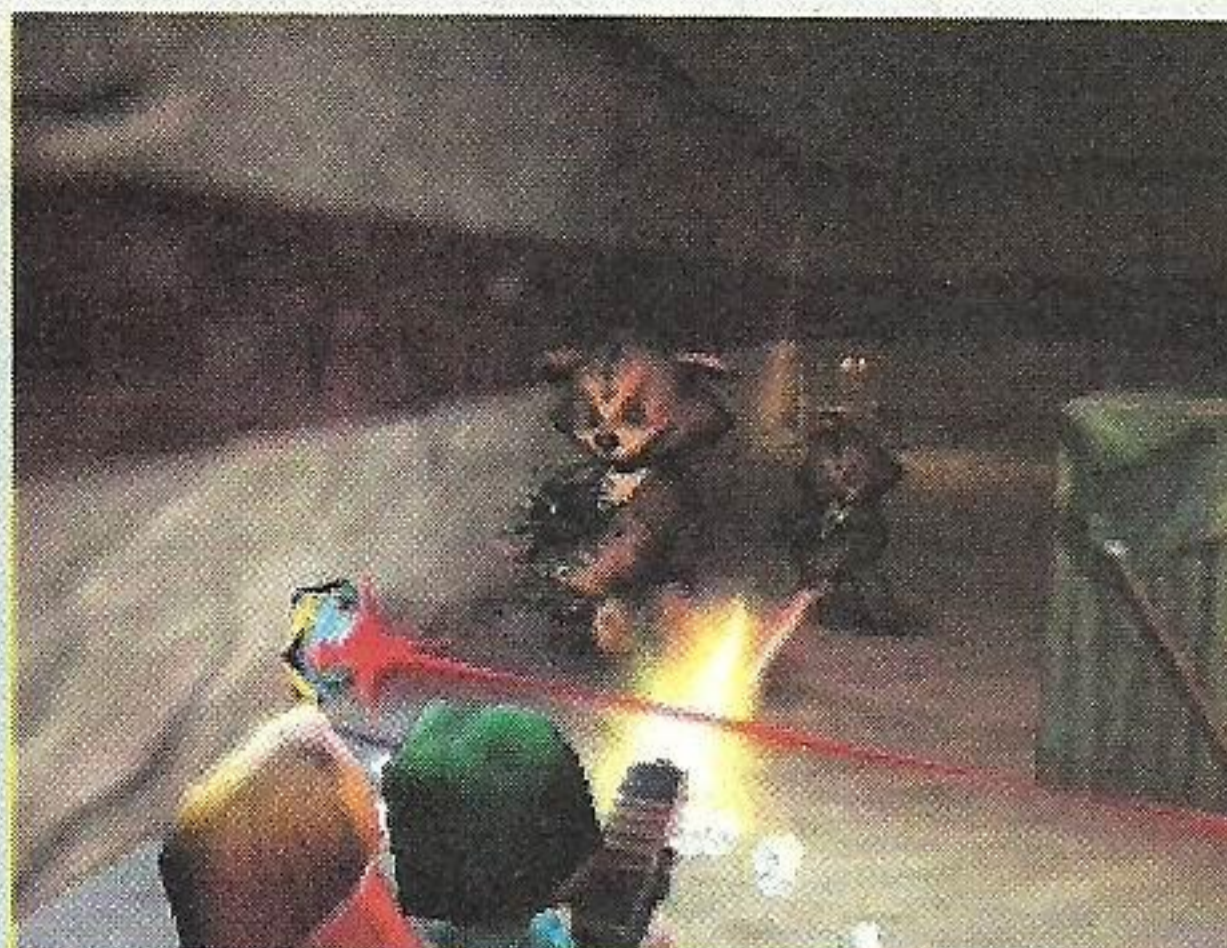
- Platforma: PlayStation 2
- Developer: Capcom
- Termin: Zima 2000

Kolejna doskonała konwersja z arcade'ów Segi pozwala zasiąść za sterami wielkiej, osiemnastokołowej ciężarówki, która przewozi tony towaru z jednego krańca Stanów na drugi. Jak zwykle jest to zrobione w sposób, który może tylko i wyłącznie bawić. I chociaż zasiadając przy DeCeku nie mamy możliwości chwycić olbrzymiej kierownicy, w którą wyposażony był automat, to jednak ubaw przy kontrolerze jest nie mniejszy. Maszynę prowadzi się naprawdę trudno i gracze przyzwyczajeni do szaleńczej jazdy w CRAZY TAXI mogą się na początku nie wczuć, ale to szybko mija. W 18 WHEELER także jest upływ czasu - przejechanie z towarem wyznaczonego kawałka Stanu jest ograniczone narzuconym odgórnie limitem.

Jako że osiemnastokołowce nie należą do najbardziej zwrotnych maszyn, akcja rozgrywa się głównie na szerokich autostradach prowadzących przez wielkie połacie pustyni, bezdroża czy nawet tereny podmiejskie. Każdy szanujący się fan Gumowej Kaczki może tu udowodnić innym użytkownikom dróg dłaczego kierowcom wielkich samochodów ciężarowych należy cię szacunek.

Mamy oczywiście kilka możliwych ustawień kamery, ale najciekawsze z nich to chyba to ułożone w kabinie kierowcy. Dyndające na lusterku badźwie, wielka kierownica i przesuwający się ekran bardzo dobrze naśladują to jak "chodzi" wielka maszyna z tak dużą liczbą kół.

Sega bardzo konsekwentnie realizuje swoją politykę przenoszenia arcade'owych tytułów na Dreamcasta. A że arcade'y robią naprawdę bardzo miodne - przebój goni przebój. Oby tylko 18 WHEELER nie okazał się zbyt krótki dla posiadaczy konsol. Napis „online multiplayer at launch” robi jednak swoje.



8. Conker's Bad Fur Day

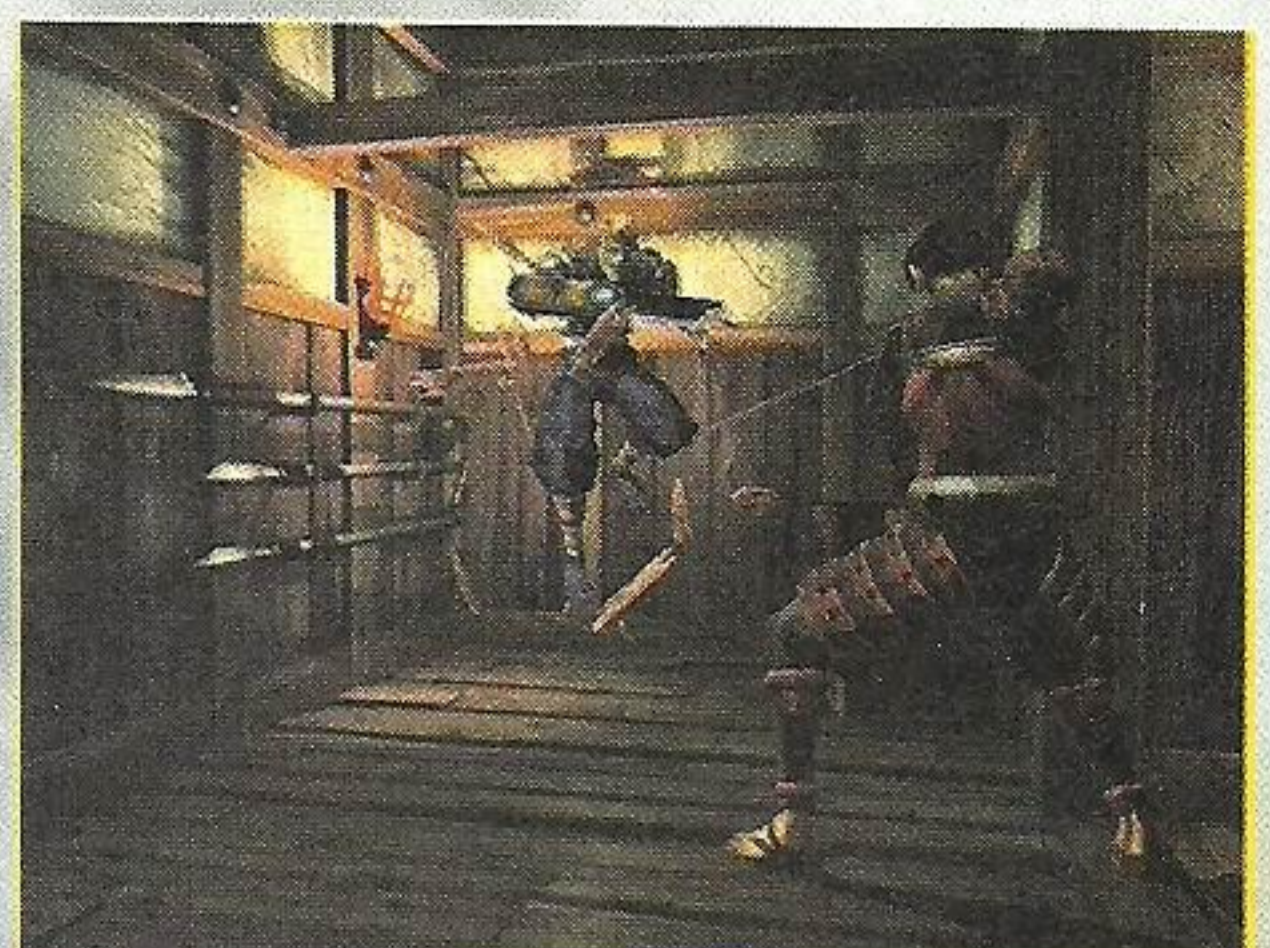
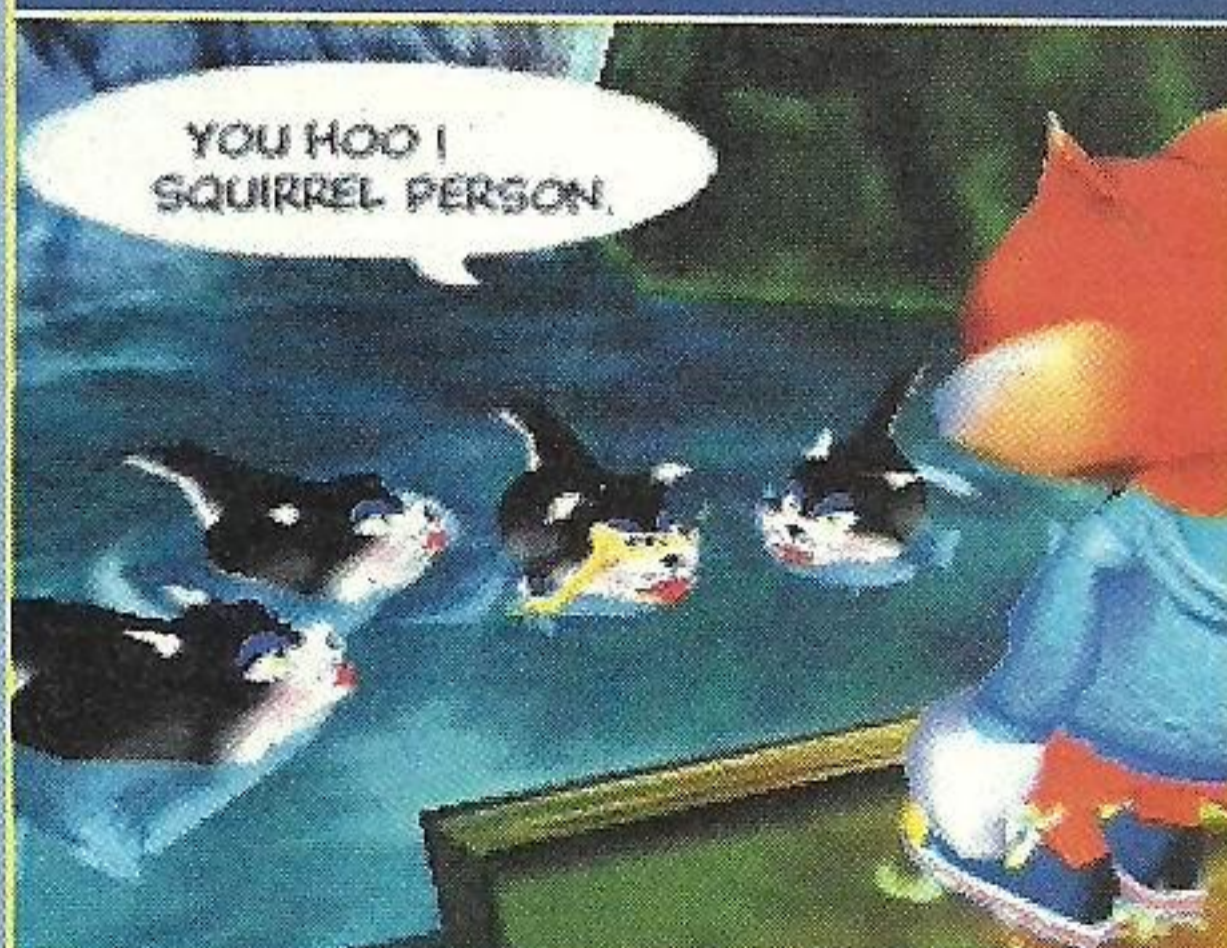
- Platforma: Nintendo 64
- Developer: Rareware
- Termin: Zima 2000

Nintendo w sprytny sposób zapewniło sobie tłumy gawiedzi przybywające aby ujrzeć ten oryginalny i o dziwo udany eksperyment Rare. Otóż CONKER'S BFD (bardzo niejednoznaczny skrót) prezentowany był w specjalnej sali, do której wejście blokował postawny ochroniarz mający sprawdzać dowody tożsamości zwiedzających. A to dlatego, że gra z sympatyczną, rysunkową grafiką nie jest przeznaczona dla najmłodszych. No a poza tym, w sali rozdawane było darmowe piwo...

Na pierwszy rzut oka CONKER nie różni się zbyt od tytułów takich jak prezentowany niedaleko BANJO TOOIE, ale to tylko pozory. Pod maską milusińskiej wiewiórki kryje się gra pełna bluzgów, chlapiąca na wszystkie strony krwią i epatująca żartami z seksem i fekaliami w rolach głównych. Brzmi trochę jak South Park, nie? Rzeczywiście. I przy okazji pokazuje czym mogłoby uraczyć nas Rare, gdyby ktoś z licencją tego popularnego serialu rysunkowego zwrócił się do nich. No, ale to tylko taka dygresja.

Już sam początek Conkera obnaża jego klimat. Początek to kalka motywu z "Szeregowca Ryan'a", gdzie znajdujące się w pojeździe desantowym wiewiórki zostają wykoszone równo z ziemią. A potem jest jeszcze lepiej. Jeden z poziomów, na który dostawał się Conker pokazywał dwa rozmawiające ze sobą ogniki, które chciały spalić naszego bohatera. Kiedy ten wchodzi na arenę, opija się piwem i walczy z ognikami przy pomocy strumienia żółtego płynu pochodzenia organicznego. Fachowa akcja, a gra jest takich pełna.

Tak naprawdę, to w CBFD to właśnie to decyduje o atrakcyjności gry. Nie grafika, która niczym nowym nie jest, ale właśnie ten zdecydowanie nie dziecinny klimat. Śmiała próba.



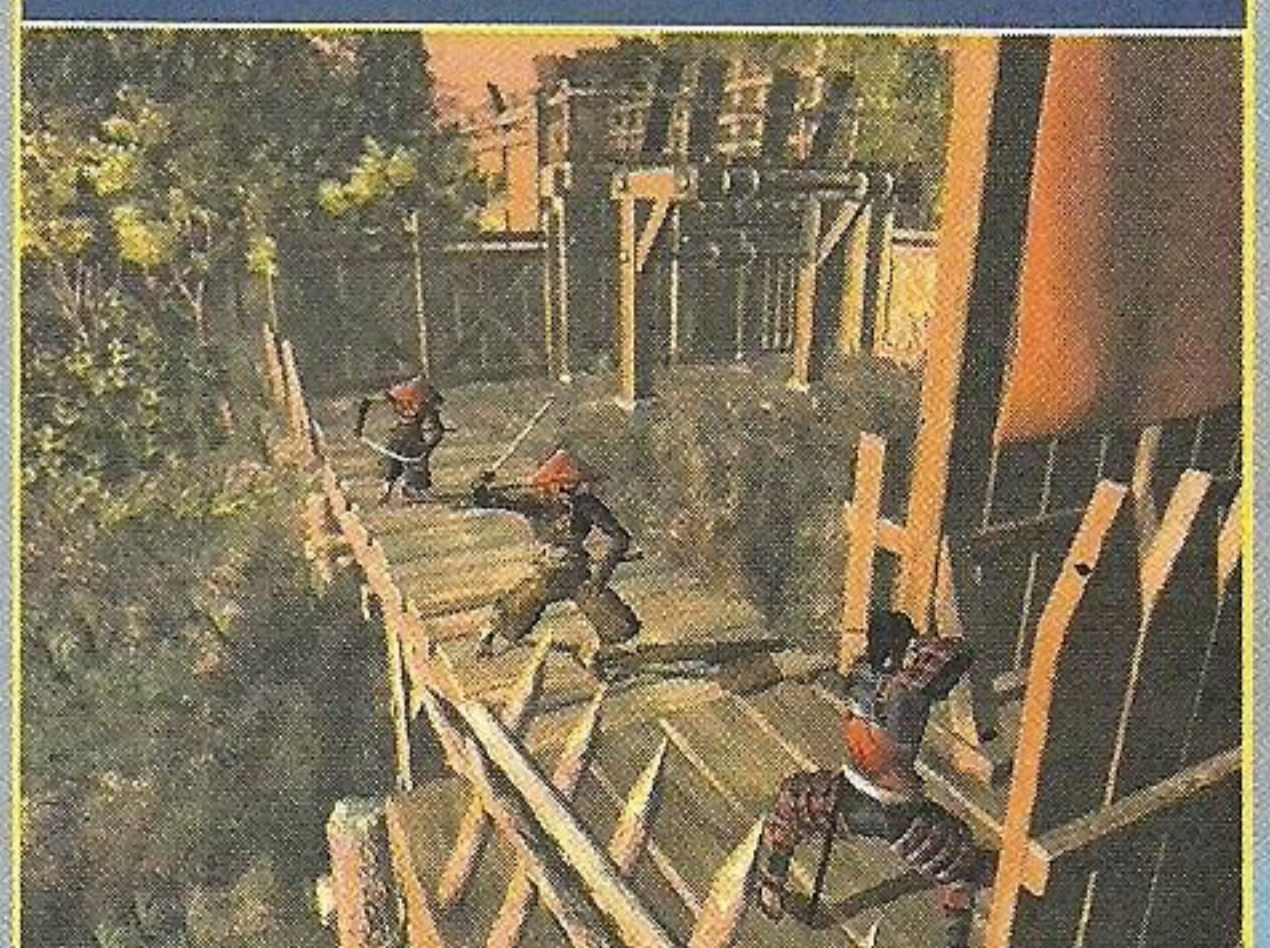
6. Onimusha: Warlords

- Platforma: PlayStation 2
- Developer: Capcom
- Termin: Zima 2000

Niesamowity respekt budzi budżet, jaki dostał od Capcomu szef projektu (około 7,5 mln dolarów) czy takie detale jak fakt zatrudnienia całej, liczącej 300 osób orkiestry do nagrania utworów muzycznych. Ponadto wystarczy popatrzeć na graficzną stronę prezentowanej ONIMUSHY (jakość grafiki zwyczajnie powala), aby dać porwać się temu Residentowemu w założeniach horrorowi, którego akcja ma miejsce w feudalnej Japonii.

Wersja prezentowana na stoisku Capcomu była dosyć zaawansowana jeżeli brać pod uwagę oprawę graficzną, podobno jednak przeciwnicy nie mieli zaimplementowanych szczególnie złożonych procedur sztucznej inteligencji. Tak czy inaczej walka z nimi nie należała do najtrudniejszych. Odbyna się przy użyciu broni białej. Być może w pełnej wersji gry pojawią się nowe rodzaje katan, ale tutaj można było machać tylko jedną. Szczególnie fajne jest zwłaszcza dobiecie. Okazuje się, że przeciwnicy są dosyć wytrzymali i nie wystarczy ciągnąć ich przez klatkę aby odpadli. Do leżącego klienta najlepiej jest szybko podbiec i dobić go poprzez wbicie miecza mniej więcej w okolice krzyża. Samo wbicie naszemu bohaterowi nie wystarcza, dlatego też przekręca ostrze w ciele ofiary i dopiero wyciąga je ze znieruchomiłych zwłok.

Chodzenie wysokopolygonowym bohaterem po prerenderowanych lokacjach Capcom prezentował nam już kilka razy i chociaż teraz jest to z pewnością o wiele ładniejsze, to jednak budzi mniej przerażenia niż miało to miejsce w Raccoon. Ciekawy był jednak pewien element pseudologiczny z belkami. W jednej z lokacji pod górę wchodziła banda przeciwników (na E3 był tylko jeden ich rodzaj: taki demon - wieśniak z mieczem). Jeżeli odpowiednio szybko udało się dobiec i przeciąć linę trzymającą bale drewna to spadały one i przygniatały wchodzących.





10. Spawn / Outtrigger

- Platforma: Dreamcast
- Developer: Capcom / Sega
- Termin: Jesień 2000

Dwie niezwykle na pierwszy rzut oka podobne do siebie gry propagujące bieganie po dużych arenach i strzelanie do siebie. W SPAWN każdy bohater ma po kilka charakterystycznych dla siebie rodzajów broni do użycia, może znajdować dodatkowe na arenach. Grafika bardzo wyraźna i kolorowa, przy projektowaniu postaci udział brał sam Todd MacFarlane - Spawn ma płaszcz, fańcuchy i niezłą spluwę, jest też Clown, Brimstone, Redeemer, doszedł też Al Simmons (tylko DeCe) i kilku innych znanych z komiksów bohaterów. Gra jest szybka i ma proste sterowanie. Ale prosta nie jest. Każda z postaci ma własną taktykę i trzeba nauczyć się wykorzystywać mocne strony każdej z nich. Broni każdy ma po trzy do sześciu rodzajów, ale prawie każda ma dodatkowy tryb działania (niektóre np. fpp). Poza tym gra obfituje w bardzo groteskowe i krwawe sceny śmierci. Outtrigger z kolei to konsolowy odpowiednik shootera FPP, również bardzo dobry, a już napewno trzy razy szybszy niż QUAKE 3. Obie gry dla 1/4 graczy, będzie się - piękna sprawa. (screen z Outtrigger)



11. Chrono Cross

- Platforma: PlayStation
- Developer: Squaresoft
- Termin: Jesień 2000

Gra pokazywana była w postaci filmu prezentowanego w małym kinie, które zawsze, na wszelki wypadek, zawsze ma ze sobą Squaresoft. Muszę przyznać, że początkowo nieco zignorowałem ten tytuł, który tymczasem okazał się prawdziwym killerem. Graficznie przypomina bardzo FFVIII, system walki ma w ciekawy sposób złożony, a fabuła wciąga niczym noc z seansem filmów czeskich. To znaczy nie wiem jak, bo z filmu raczej niewiele można było wyczytać, a o akcji ze śmiercią głównego bohatera już i tak wiecie. Nie wiecie? Tego, że główny bohater przenosi się do równoległego świata, gdzie okazuje się, że jego lokalny odpowiednik już umarł? No to teraz już wiecie. Nie chciałbym za bardzo wdawać się tu w szczegóły, których i tak w większości nie znam, ale ważne jest jedno. Zwracamy waszą uwagę na ten tytuł bo jest on godny uwagi każdego fana rpg-ów. I nie tylko. To chyba najlepsza pozycja RPG prezentowana podczas E3.



12. Jet Grind Radio

- Platforma: Dreamcast
- Developer: Sega
- Termin: Jesień 2000

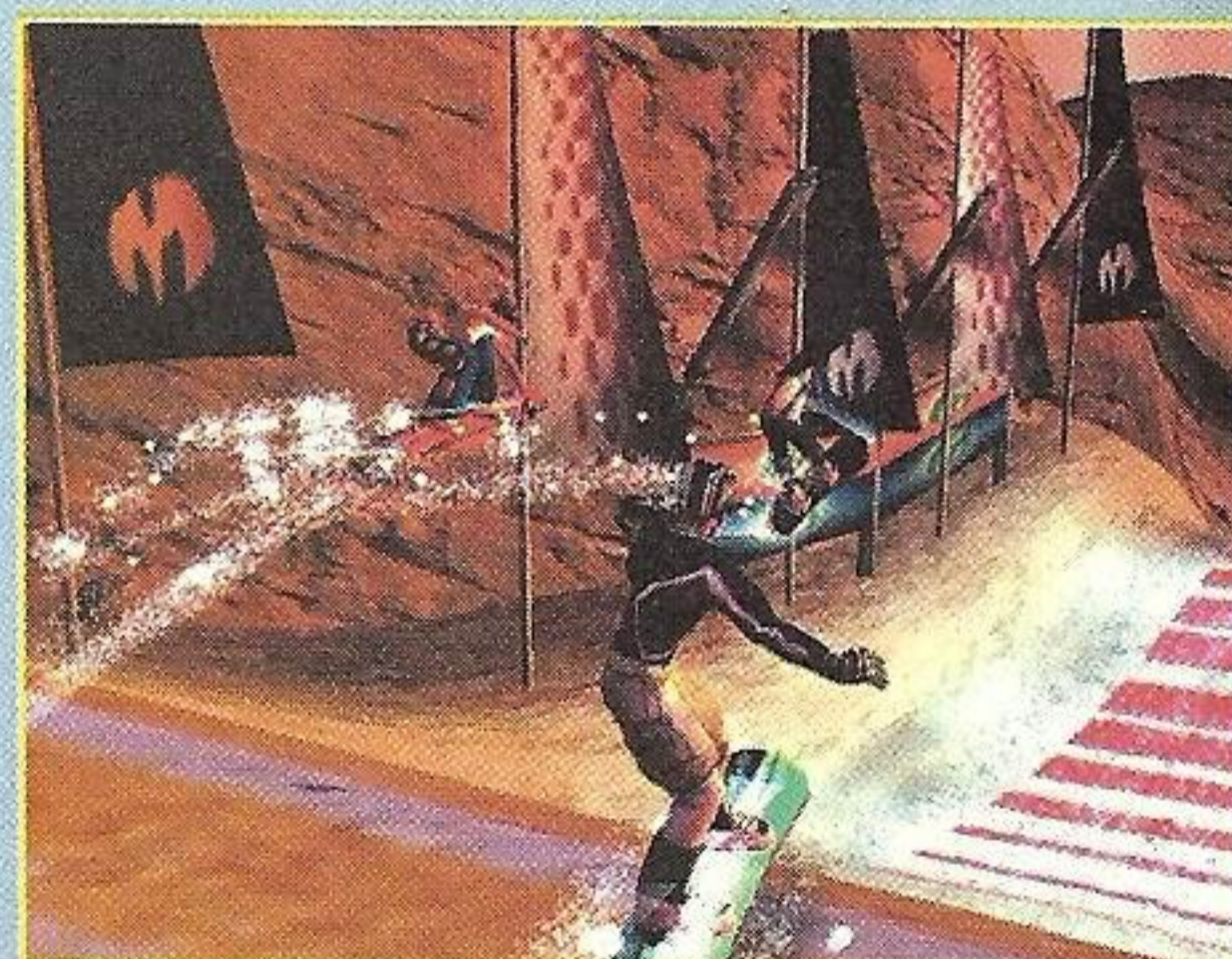
Wczasie jaki minął od zaprezentowania tej gry na TGS'ie zdążył już zmienić się tytuł gry - Grind wyparło Set. Podobno Sega miała jakieś problemy z rejestracją tytułu. Ale całą reszta pozostała ta sama. Czyli - rolkowe szaleństwo, w dziwacznej, tripowej grafice pseudokomiksowej (odpowiednio ponakładane na poligony tekstury i cienie) - niezbyt głębokie, ale przyjemne. Wybieramy jeźdźca i ruszamy w miasto, zbierając po drodze puszki z farbą i sprayując w odpowiednich miejscach. To znaczy odpowiednich w mniemaniu naszego bohatera, bo już na przykład stróża prawa są nieco odmiennego zdania. Grafika jest po prostu rewelacyjna, z kapitalnie zaprojektowanymi zarówno bohaterami, jak i otoczeniem. Przypomina to wszystko interaktywny, żywy komiks. A gracz, zamiast go oglądać, bierze w nim czynny udział. Do tego znakomita muzyka przemiesz, z hip-hopem i funkiem. Naprawdę diabelska mieszanka - widać, że gra ma znakomitego producenta.



13. Spiderman

- Platforma: PlayStation
- Developer: Neversoft
- Termin: Zima 2000

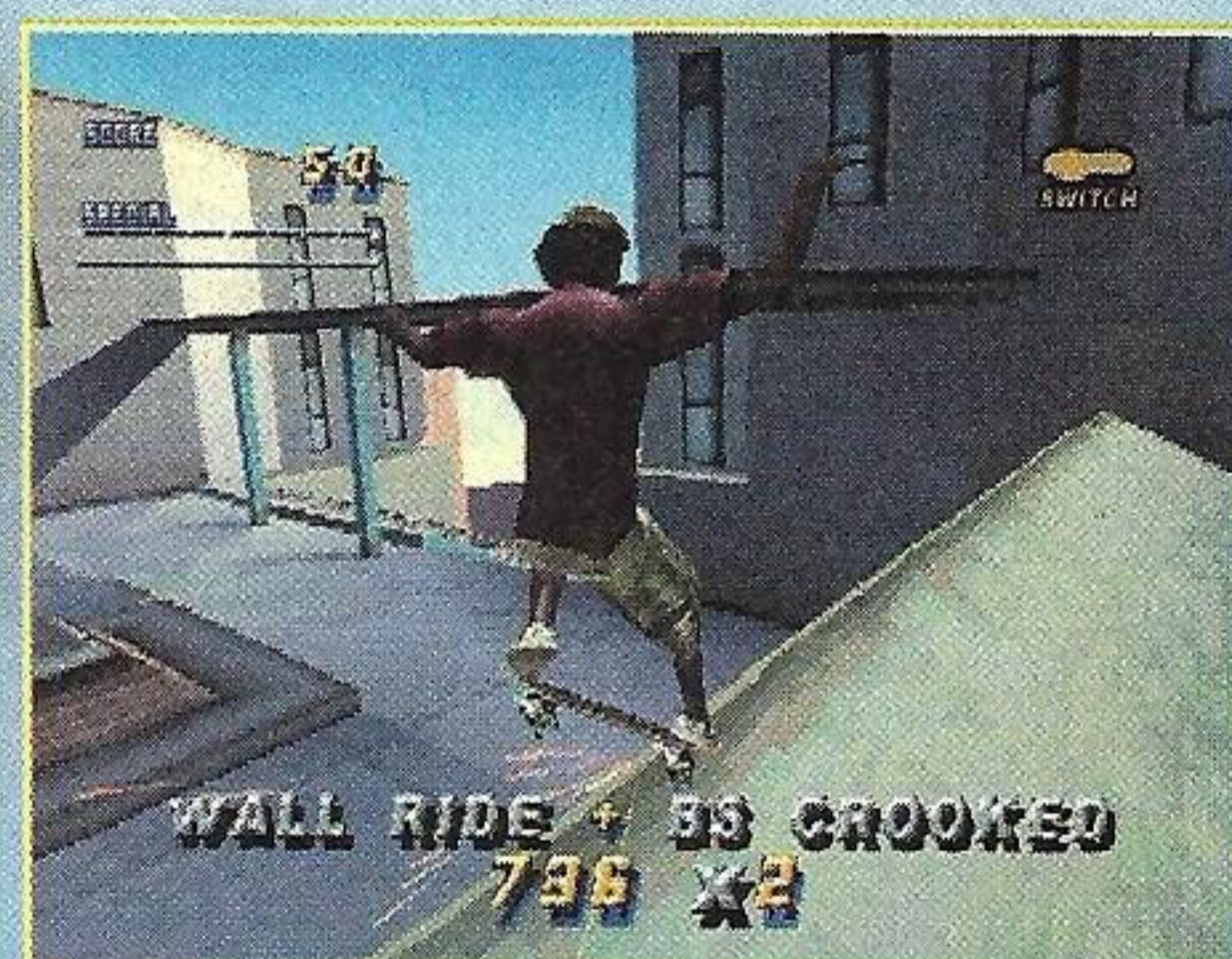
Oparty na dobrym silniku TONY HAWK'A Spider rzeczywiście doczekał się godnej adaptacji na PSX-a. Płynne, pającze ruchy Spidermana, ciskana przez niego sieć czy też urągające prawom reumatologii ciosy stanowią świetną, szybką i absolutnie właściwą mieszankę. Spider buja się na pajęczynie niczym Tarzan na linie, celowniczek wskazuje przeciwników i nawałamy, nawałamy. Może grafika nie jest bardzo szczegółowa, a niektóre modele (szczególnie budynków) są nadmiernie uproszczone, ale wszystko to aby utrzymać płynność animacji. I to się udało - przemieszczanie się Peterem na pajęczynie jeszcze nigdy nie było tak przyjemne. Cieszy nas, że wreszcie udało się zrobić grę z bohaterem komiksowym, która nie jest kiepska. Powiem więcej. Grę, która jest dobra. Na DeCeka pojawił się też SPAWN, który w bardzo udany sposób zerwał z niechlubną tradycją rozpoczętą przez SPAWNA z PSX-a. Aż nie mogę doczekać się następnej gry Neversoftu...



14. Big SSX

- Platforma: PlayStation 2
- Developer: EA Sports
- Termin: Jesień 2000

To najlepsza gra, którą w tym roku zaprezentowało Electronic Arts. BIG SSX to głównie zawody boardercrossowe (czterech zawodników jednocześnie staje do wyścigu) ze świetną oprawą, ale także i szalenie miodne. Po pierwsze: trasy. Kolejne tory są najdłuższe, jakie mieliśmy przyjemność oglądać w jakiegokolwiek grze tego typu - stanie w kolejce do pada było bardzo bolesne, ale gdy już się zaczęło, strumienia miodu nie można było powstrzymać. Wszędzie pełno jest skrótów, skoczni i innych bajerów, a każdy tor znacznie różni się od innych. Klimat znakomicie potęguje rewelacyjna ścieżka dźwiękowa, ze scratch'ującym DJ'em w tle. Jest kilka rodzajów kamer prezentujących różną wielkość zawodnika (od zajmującego cały ekran aż do wielkości małego palca). Zauważyliśmy tylko dwie wady: można się było zakleszczyć między kamieniami (Select pozwalał wrócić na trasę) oraz rwąca animacja (Z 60 klatek spadała czasem na 30), ale EA obiecało, że poprawi to do czasu naszej premiery. Jeśli to zrobią, będzie świetna gra.



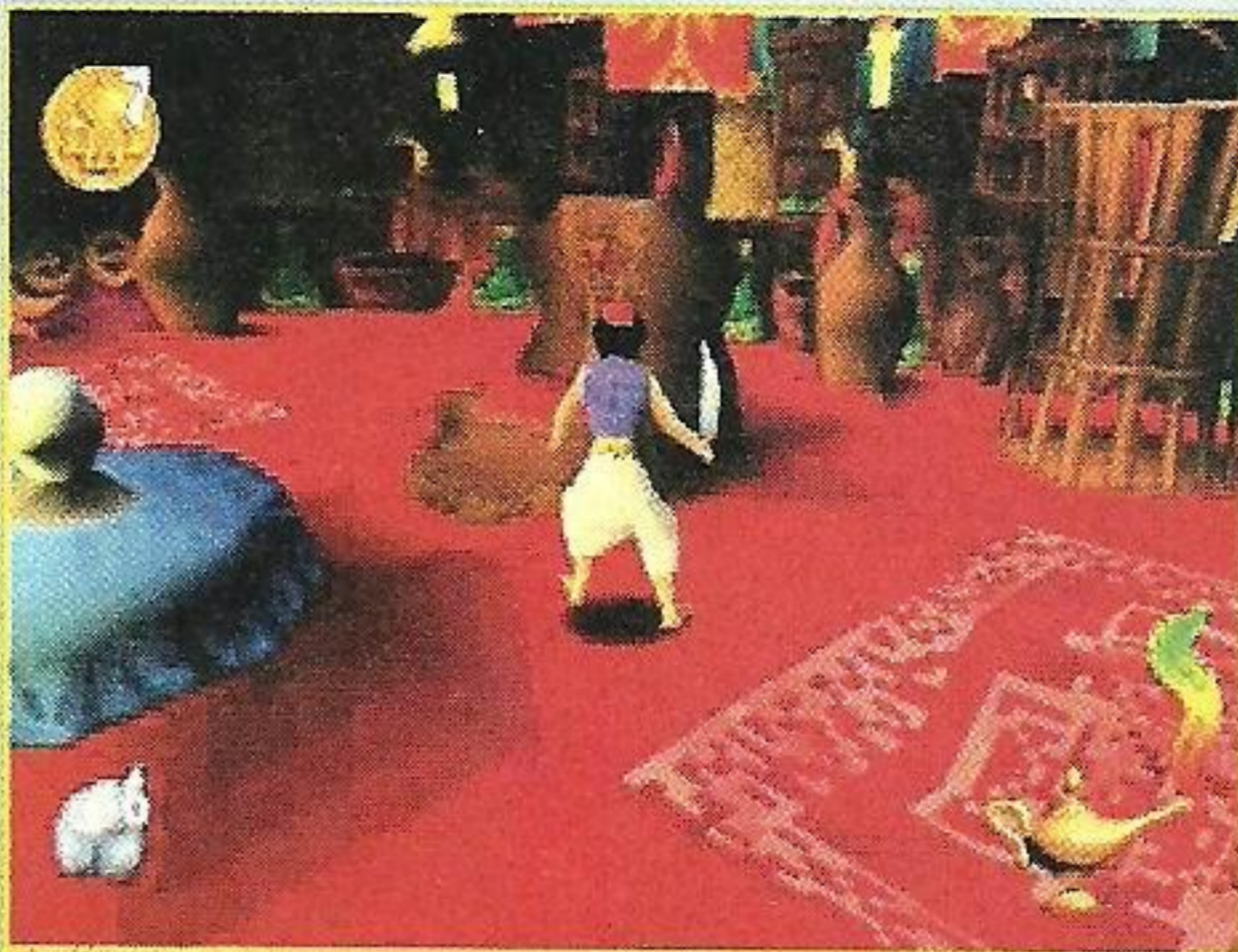
15. Tenchu 2 / Tony Hawk 2

- Platforma: PlayStation
- Developer: Ativision / Neversoft
- Termin: Jesień 2000 / Jesień 2000

Tony 2 to bardzo dobra i dosyć wierna kontynuacja zeszłorocznego przeboju - na pierwszy rzut oka wygląda jak więcej tego samego, tylko trochę ulepszony (+edytor skatera i tras). Dlatego przejdę do TENCHU 2, w którym wiele się zmieniło. Po pierwsze - przesunięta została kamera - w taki sposób, że przedstawia bohatera z bliższej odległości. Druga rzecz - grafika, to już większy zgrzyt. Mroki nocy z jedyńki bardzo dobrze maskowały niedociągnięcia czy może raczej po prostu - braki tej. Była po prostu ściana nocy i wszystko w porządku. Natomiast tutaj, w misjach dziennych, sposób przedstawienia niektórych obiektów woła o pomstę do nieba. Na szczęście wynagradza to fakt, że poziomy są bardziej rozległe i urozmaicone. Są trzy postacie do wyboru, nasi ninja wreszcie nauczyli się pływać (można nawet oddychać przez rurkę zostając długo pod wodą), ciała zabitych nieprzyjaciół można przenosić (!), można też przeszukiwać i wiele, wiele innych. Tak powinna wyglądać prawdziwa kontynuacja!

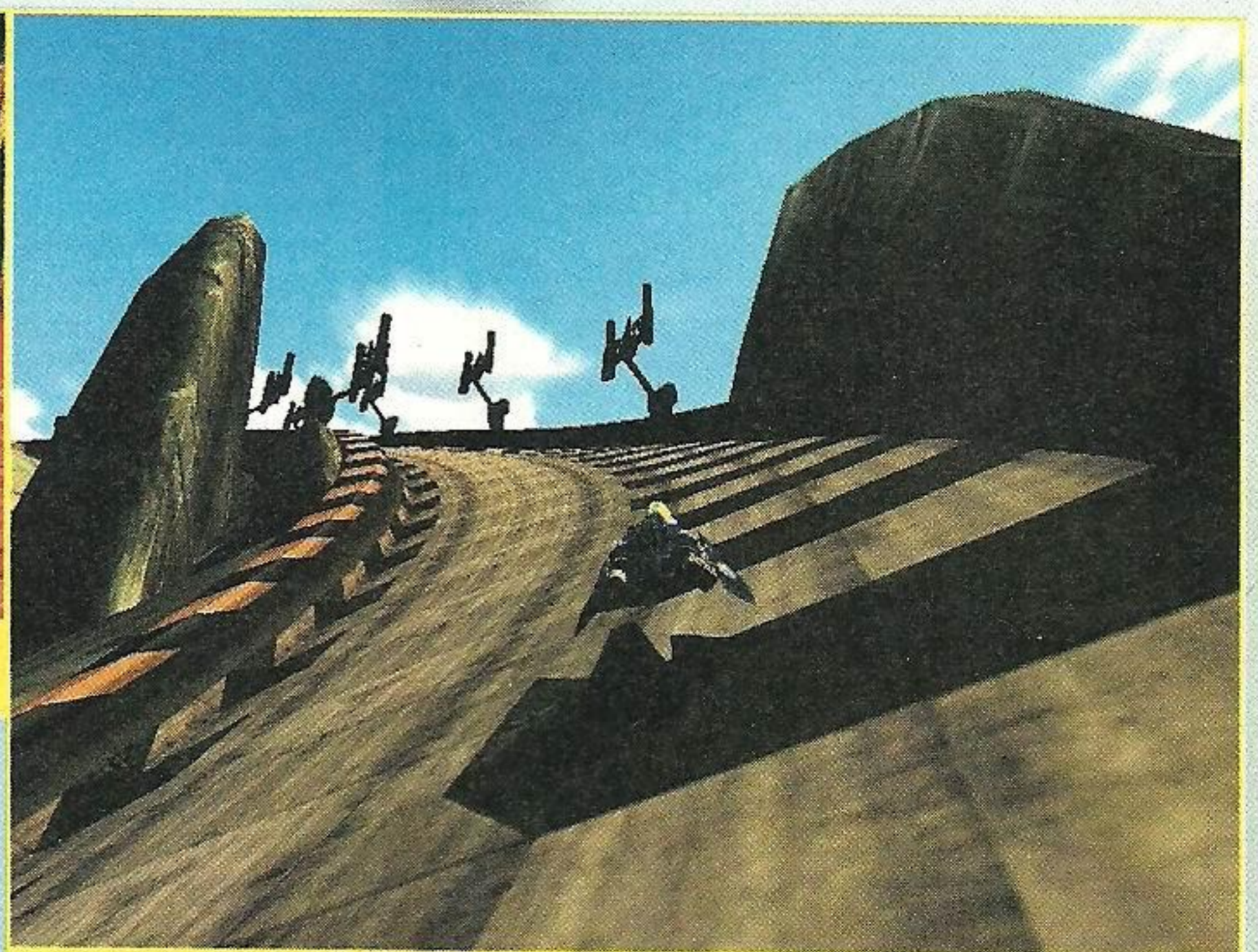
Sony

Dwie konsole i wcale nie taka masa nowości. No ale po kolei: na początek i CRASH BASH (PSX) z dobrze znanym wszystkim liskiem w roli głównej. Gra ta składa się w sumie z około 30 rozbudowanych mini gier w rodzaju tych z MARIO PARTY. Biorą w nich udział bohaterowie rozstawieni przez Naughty Dog w dotychczasowych tytułach z Craschem w roli głównej. Jak widać nie tylko Sega poszła po rozum do głowy robiąc swoją DeCekową wariację przygód hydraulika. CRASH BASH różni się jednak od MARIO PARTY i SONIC SHUFFLE poprzez wyeliminowanie elementu chodzenia po planszy. Jeszcze zobaczymy w jaki sposób zostaną wszystkie te gierki połączone. Gra jest w zasadzie jedną wielką strzykawką adrenaliny. Czysta akcja - ściganie, nawalanie, strzelanie - wszystko utrzymane jest więc w tradycyjnej Crashowej konwencji. Dalej prezentowany był też DRAGON VALOR (PSX) - nie tak dobra gra Namco na jaką liczyliśmy widząc jej zapowiedzi kawałek czasu temu. DRAGON VALOR ma ciekawy pomysł - jest scrollowanym fighterem, który jednak nie został zrealizowany w odpowiedni sposób. Gra stara się udawać nieco głębszą niż chodzone mordobicie, ale robi to nieudolnie. Walki są posklejane w sposób mało atrakcyjny, a akcja nie jest zbyt dynamiczna. Jest za to dużo ciosów, dosyć złożona fabuła, możliwość grania jako cała linia bohaterów (główny



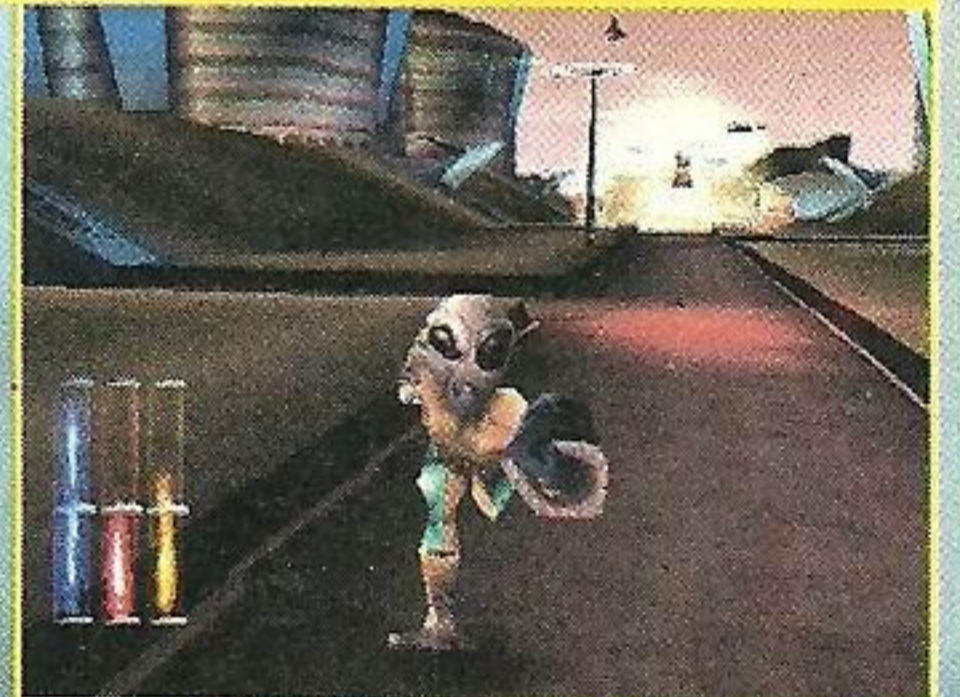
ALLADIN 2 (PSX) - Sony wykupiło prawa do tej gry od Disneya i opracowuje grę po swoim, zakłada bowiem w pewnym momencie rodzinę i gramy później jego synem). Dodatkowo gra jest nieliniowa - potomek zależy przecież od wyboru małżonki. No, zobaczymy przy recenzji. Nie mogło zabraknąć też przygód małego smoka - SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON (PSX) po raz kolejny wyzierał na nas z telewizorów ustawionych na stoisku Sony. I podobnie jak i w zeszłym roku kilka razy mijałem go, sądząc, że jest to poprzedni SPYRO. Powiedzmy sobie szczerze - gry o małym smoku wyglądają cały czas tak samo. Nie zagłębiałem się w szczegóły, ale wizualnie trudno jest dostrzec jakieś różnice. Historyjka jest taka. Po niezłej imprezce, jaką po końcu drugiej części gry

urządzą sobie wszystkie smoki przychodzi czas na odpoczynek. I właśnie w czasie takiej drzemki Zła Czarodziejka kradnie wszystkie smocze jaja i ucieka z nimi do swojej krainy. W ślad za nią rusza Spyro. Z nowych umiejętności, które przydadzą mu się na 31 poziomach należy wymienić m.in. jeżdżenie na deskorolce, boksowanie i strzelanie. Można będzie popływać też łodzią podwodną i motorówką oraz



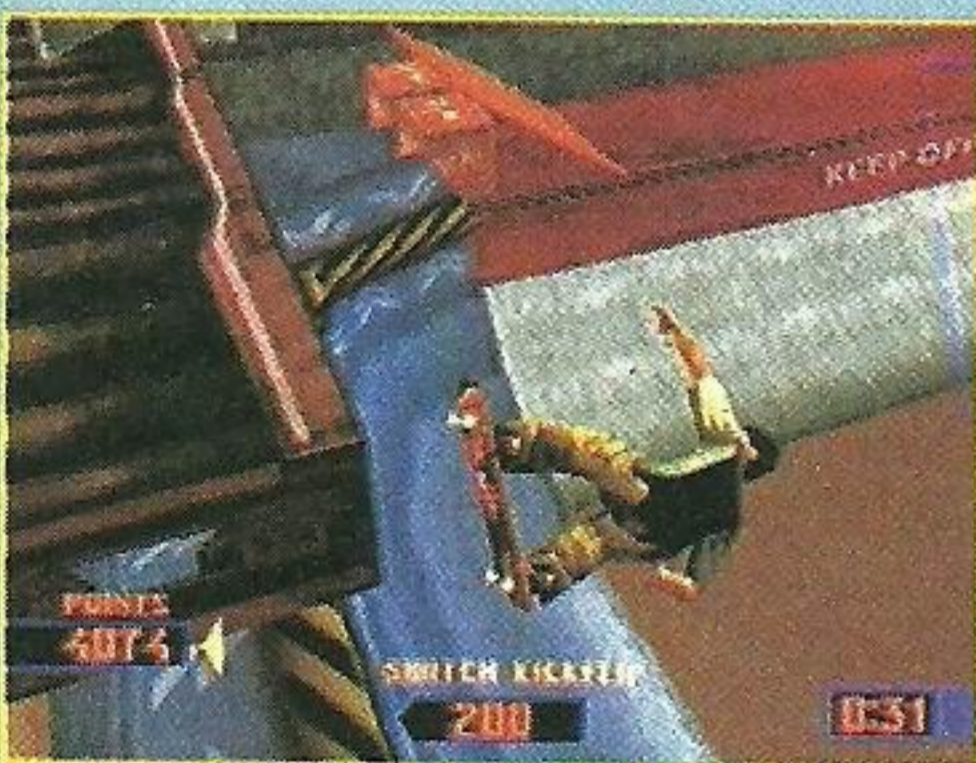
WIPEOUT FUSION (PS2) - jedyne, co widzieliśmy to przelot kamery nad trasą w majestatycznej wysokiej rozdzielczości. W nocy oświetlenie wygląda zabójczo.

pojeździć czółgiem i wystrzelić się z działa. Na smoczyce to działa. Psygnosis szykuje FORMULA ONE 2000 (dwie wersje - na PS i PS2) z mnóstwem prawdziwych kierowców (wszyscy ścigający się w sezonie 2000), komentatorów wyścigów Formuły 1 (pary komentatorów - chyba w sześciu językach; oczywiście polskiego nie ma, ale chyba nie musiałem



Patrzcie na koszulkę, a nie na twarz.

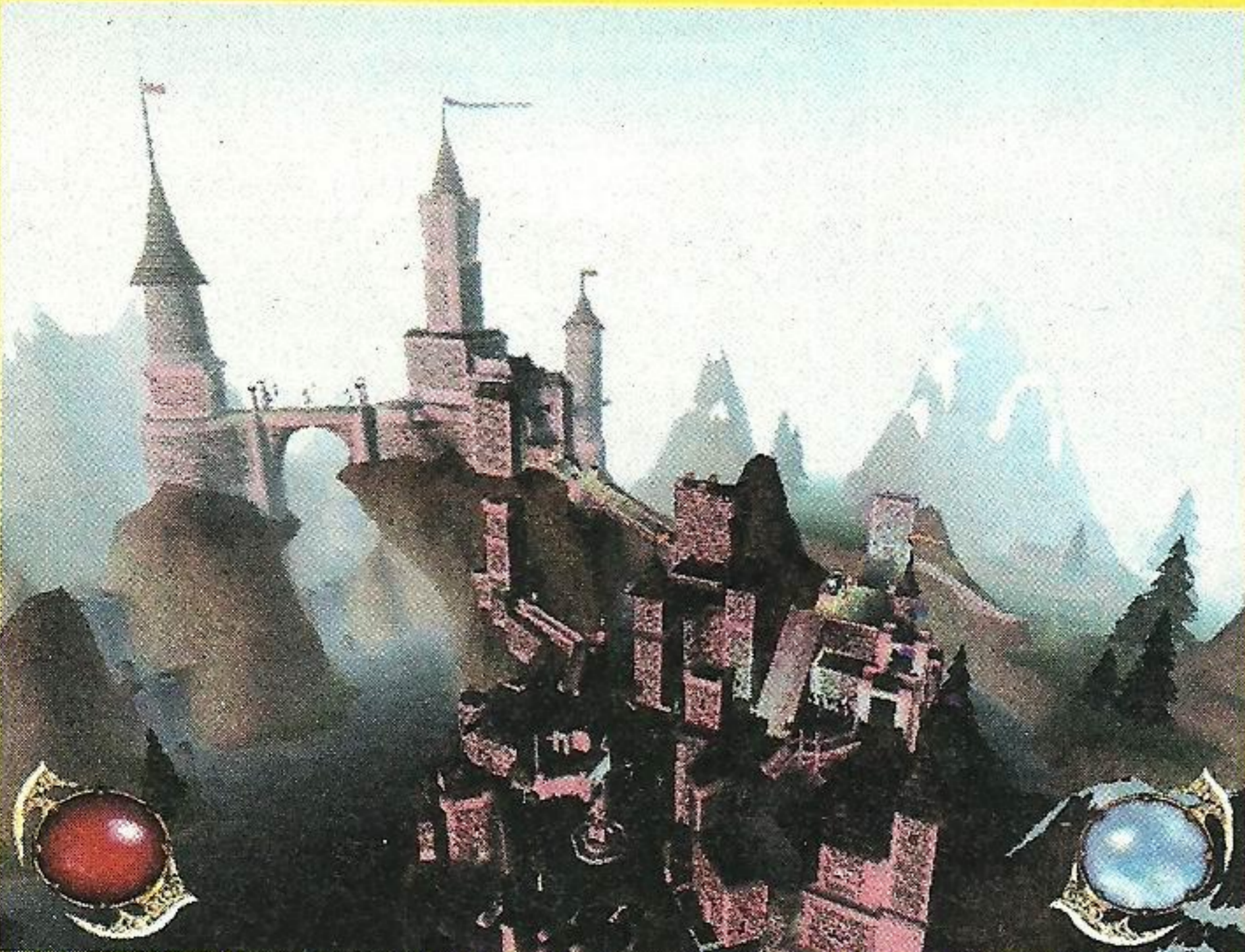
rozgrywania spotkań. I tutaj najciekawsze. Otóż oprócz różnych ciekawych możliwości, takich jak rozgrywanie meczu z prawdziwymi drużynami z ostatnich pięćdziesięciu lat jest też całkiem sporo lig - World Club Cup (Puchar Świata drużyn klubowych - grają w nim drużyny, które wyjdą z EuroSuperligi), Euro Super League (Liga Mistrzów - aby do niej wejść trzeba zdobyć mistrzostwo ligi we własnym kraju), Euro Club Cup (Puchar UEFA - w zależności od kraju należy ukończyć sezon pomiędzy drugim-szóstym



GRIND SESSION (PSX) - skateboard.



CRASH BASH (PSX) - po sukcesie Mario Party wszyscy biorą się za podobne gry, włączając w to Sony i Segę.



DRAKAN 2 (PS2) - spójrzcie, jak bardzo szczegółowa może być grafika! Nie możemy się już doczekać tej gry.

tego dodawać) wiernie odwzorowanymi siedemnastoma torami itd. Jest też podobno nowy tryb kariery, przemodelowany kokpit z lusterkami, opcja gry na czterech z Multitapem oraz różnorodne warunki pogodowe. No i spoko.

Dowodem na to w jaki sposób można odkrywać nowe dziedziny w tematach tak ogranych jak piłka nożna jest THIS IS FOOTBALL 2 (PSX). Oprócz zapowiadanych nowych zagrań zawodników i grafiki, pojawią się udoskonalenia m.in. zastosowany został system sterowania z TOTAL NBA, będzie lepsze reagowanie zawodników boisku, nie zabraknie obficie pocienionych zawodników oraz wielu różnych trybów



MOTO RACER 3 na PSX.



LEGEND OF DRAGOON (PSX) - czteropłytowe, monumentalne RPG na PlayStation. Ładne.



GETAWAY (PS2) - mamy jeszcze w zanadru kilka screenów z tej gry, ale będziemy je pokazywać stopniowo. Jeśli to będzie tak wyglądać, to będzie przełom.



FORMULA 1 2000 (PSX, PS2) - gra ma duży potencjał, ale czy naprawdę potrzebujemy jeszcze jednej Formuły?

mam nadzieję, że była to jakaś bardzo, bardzo, bardzo wczesna beta. A najlepiej w ogóle omega. Obiecująco wyglądał DESTRUCTION DERBY RAW (PSX) z nowymi trybami rozwalania się na trasie i podkręcaną

grafiką. Oprócz tego można było sprawdzić też kilka innych gier - masową grę logiczno-zręcznościową TEAM BUDDIES (PSX), trójwymiarową przygodówkę akcji z brzydkim obcym w roli głównej TERRACON (PSX), MOTO RACER WORLD TOUR (PSX) - wyścigi motocyklowe we wszystkich klasach pojemności i JUNGLE BOOK GROOVE PARTY (PSX), w którym wcielamy się w Mowglię oraz ALLADIN 2, tym razem w pełnym trójwymiarze. Na koniec jeszcze jedna dobra wiadomość. Pojawi się też gra z naszym ulubionym królikiem na cracku. Sony widząc jak dobrze gra poradziła sobie w Japonii postanowiła przenieść ją także na terytoria, w których ludzie mają PAL w telewizorach. No. I o to chodzi. 989 Studios przetrzuca się powoli na PlayStation 2, ale póki co uderzy jeszcze raz z serią swoich gier sportowych na szaraka. Pokazano przede wszystkim NCAA GAMEDAY 2001 - chyba najfajniejszą sportówkę tej firmy, oprócz tego kolejną wersję



IN COLD BLOOD (PSX) - przynajmniej, że na screenach gra wygląda świetnie. W akcji - totalna kupa.

to co zobaczyłem na ekranie przypomniało mi recenzowany w N+21 OVERBLOOD 2. I w tamtej recenzji

razem na grafikę. A tutaj było jeszcze gorzej. Naprawdę zastanawiałem się co jest nie tak, bo gra zapowiadała się nieźle, a wygląda tragicznie. Pierwsza generacja. Dla dobra twórców i nas, gazy

też części jednak na samym Sony. WIPEOUT FUSION tylko w formie filmu pokazującego przelot po trasie - kapitalna grafika, ale nic jeszcze z samej gry. DROPSHIP zapowiada się ciekawie, ale znów tylko film. Podobnie DRAKAN 2. Z GETAWAY pokazano jedynie te kilka screenów, które wam zaprezentowaliśmy w formie slajdów. Była też FORMULA ONE 2000 - wygląda pięknie, działa płynnie i ma spore szanse zarządzić. DARK CLOUD z kolei to lekki zawód, przynajmniej, jeśli chodzi o system walki. Jest podobny do Zeldy (lokowanie na przeciwnikach), ale nie działa tak dobrze jak tam. Grafika za to pierwszej próby. O GT2000 już wiecie - sam miód. Ponadto w materiałach prasowych znaleźliśmy informacje o kilku grach na PS2, których nie pokazywano: racerach EVO RALLY (roboczy tytuł), SPIN - SPRINT CAR RACING (też roboczy) i PS2'owej wersji THIS IS FOOTBALL 2. Na kilkunastu stoiskach prezentowano także możliwości DVD konsoli, z nieodłącznym Matrixem oraz Stuartem Malutkim. Filmy wyglądały znakomicie, o czym na własne oczy przekonacie się już niebawem. Ogólnie stoisko robiło dobre wrażenie i choć widać (i słysząc od

developerów), że pisanie gier na PS2 jest trudne, to prace nad nimi nie ustają. I dobrze, w

miejscem), Domestic Tournaments (turnieje lokalne - do 32 drużyn w ligach angielskiej i francuskiej oraz do 16 w pozostałych), Timewarp League (ligi z drużynami historycznymi) oraz - Kids League. Rozgrywana na boisku zlokalizowanym w parku obok szkoły, z bramkami ustawionymi z teczek i tornistrów. Moim zdaniem naprawdę mistrzowski pomysł. Chciałbym zagrać w coś takiego. Gdyby taki tryb dać w ostatnim ISS'ie...
Następną sportówką jest GRIND SESSION (PSX) - skateboarding mocno zaczął się pazurami w świecie gier konsolowych i nie zamierza puszczać. Wiele przeszkód do wykorzystania, sporo skaterów, mnóstwo tricków, tryb Chump udający Horse z TONY'ego, osiem różnych aren, odtworzone prawdziwe skateparki itd. Jest kilku prosów - John Cardiel, Ed Templeton, Cara-beth Burnside, Daewon Song i Willy Santos. Do tego dochodzą sponsorzy sprzętu, który można będzie naturalnie upgrade'ować i trzy tryby gry.
A teraz mały szok. Kiedy czytałem o IN COLD BLOOD (PSX) z całym tym skradankowym i ciekawym klimatem - byłem nieźle zainteresowany. Natomiast

razem na grafikę. A tutaj było jeszcze gorzej. Naprawdę zastanawiałem się co jest nie tak, bo gra zapowiadała się nieźle, a wygląda tragicznie. Pierwsza generacja. Dla dobra twórców i nas, gazy



MEGAMAN LEGENDS 2 (PSX) - uuuh...



DESTRUCTION DERBY RAW (PSX) - trzecia część samochodowej jatki.



coś trzeba będzie przecież grać!

Konami

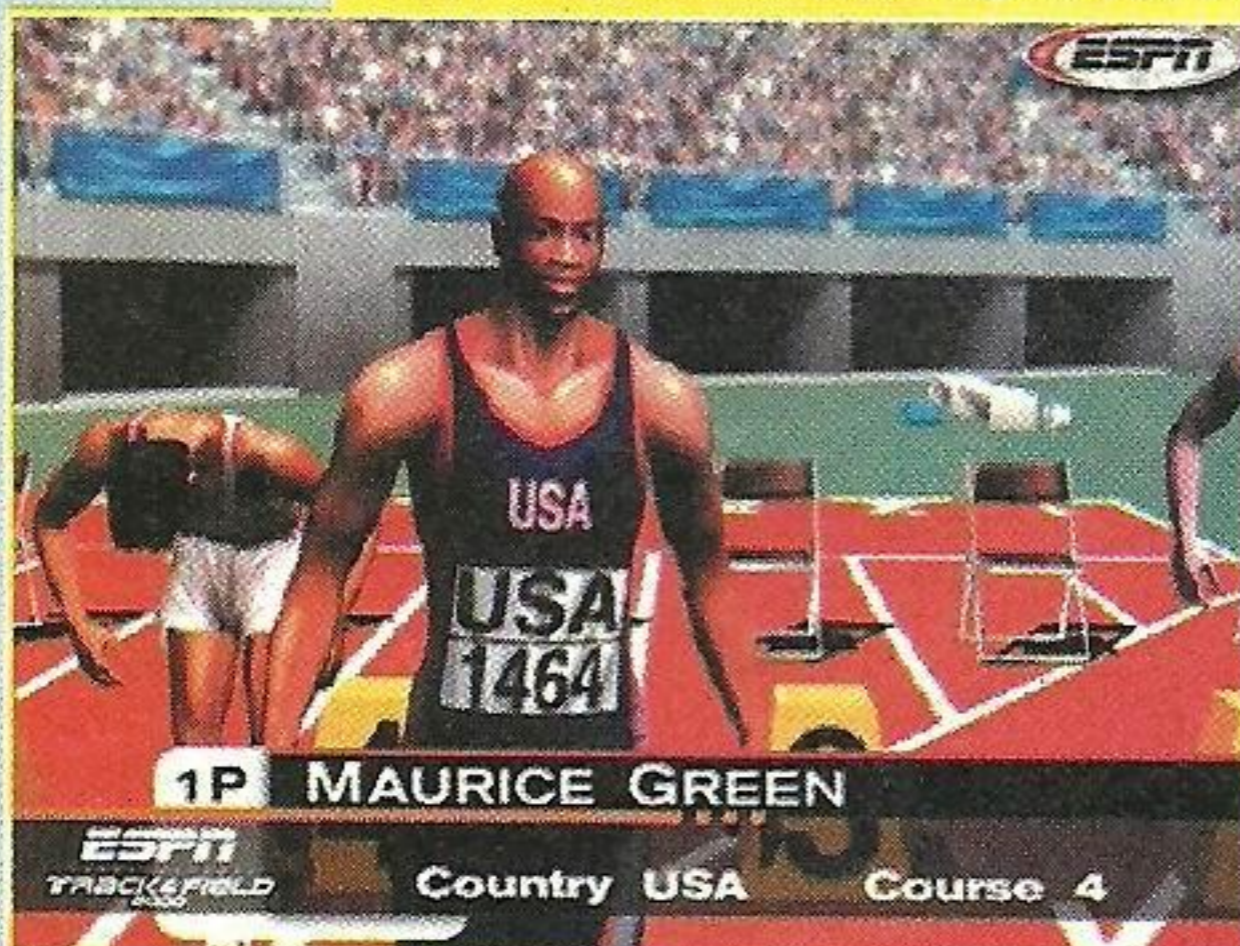
Stoisko Konami cieszyło się bardzo dużym powodzeniem z powodu wyświetlanego MGS'a 2 oraz kilku innych, przedstawianych jedynie w postaci zapisu video, filmów. Pierwszym z nich był 7 BLADES. Na filmie widzieliśmy człowieka, który wyglądał na dalekiego kuzyna Mitsurugiego. Walczył z kilkoma przeciwnikami przy pomocy swojej katany. Sceneria - oczywiście feudalna Japonia. Po scenach walk z kilkoma przeciwnikami naraz, bohater skrzyżował miecz z jakimś duchem, którego następnie przeciął na pół. Dalej jeszcze tylko schowanie miecza do pochwy i powolne odejście od kamery...

Film z ZONE OF THE ENDERS po raz kolejny pokazał jak trudno jest wychwycić jakiegokolwiek informacji na temat tej gry. Epickie bitwy rozgrywane w przestrzeni kosmicznej przez mechy, statki kosmiczne i stacje orbitalne wyglądały jak sceny z jakiegoś anime o dużych robotach. Po prostu trudno jest wyczuć gdzie w środku całej tej jatką jaka była udziałem stalowych kolosów znajdowała się gra. Prawdę mówiąc, z uwagi na bardzo wysoką jakość skomplikowanych modeli pokazanych na filmie, nie sposób oprzeć się wrażeniu że wszystko co widzieliśmy było prerenderowane... I na tym właśnie chyba polega siła PS2...

Kolejne dwa tytuły to SHADOW OF DESTINY i REISELIED: EPHEMERAL FANTASIA, dwóch dosyć ładnie (choć w przypadku tego drugiego - nieco zbyt schematycznie kiedy przychodzi do walki) wyglądających rpg-ów. Nic, czego nie widzielibyśmy do tej pory - więcej o tych grach, kiedy już pojawią się jakieś bardziej rzeczowe informacje. Z ważniejszych informacji jakie można powiedzieć na temat Konami, na czoło wysuwa się ta o grach sportowych z licencją ESPN - w sumie Konami upchnęło ją gdzie się tylko da i trzyma w zanadrzu aż sześć gier sportowych dla posiadaczy wszystkich platform sprzętowych. ESPN X Games-Snowboarding (PS2) to dobrze wyglądający snowboard (choć SSX jest lepszy), ESPN International Track & Field (DC/PS2) to

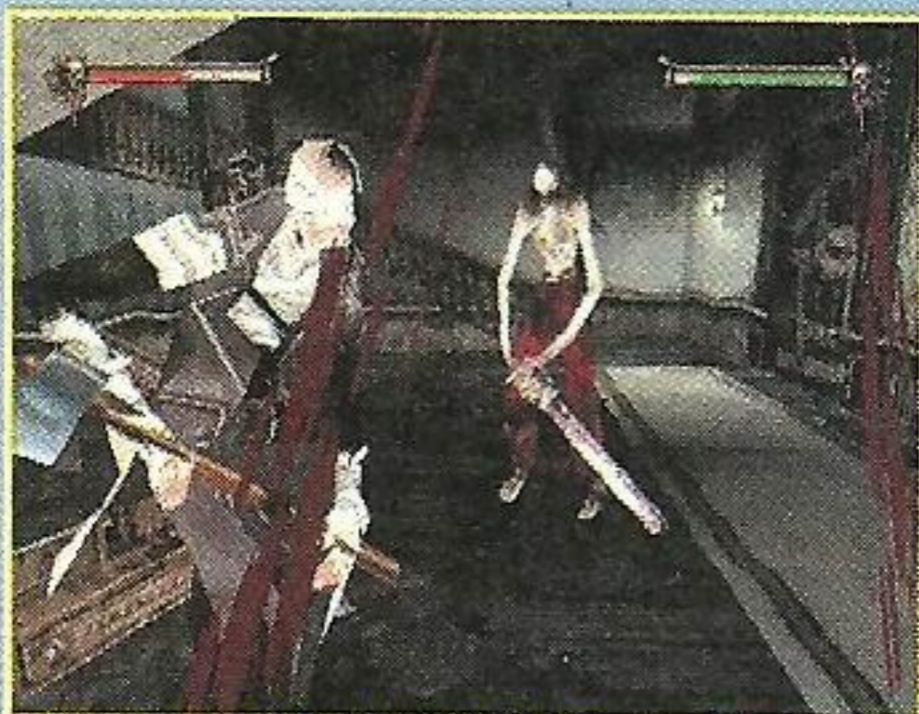


AGE OF EMPIRES 2 - strategiczny przebój Microsoftu z PeCetów jest konwertowany na PS2 i DC.



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD (PS2) - piękna grafika, ale czy dalej będziemy nawalać w przyciski?

mistrzostwa w lekkiej atletyce o starannej oprawie, Baseball Tonight (DC) jest z tego co słyszałem od fanów gatunku niepotrzebnie skomplikowany gdzie nie powinien i zarazem zbyt prosty tam gdzie nie powinien, ESPN Great Outdoor Games: Bass Fishing (PSX) to kolejne łowienie rybek wyglądające zwyczajnie, ESPN MLS GameNight (PSX) - ISS w nowych ciuszkach - rewelacja jak zawsze oraz ESPN NBA 2Night (DC/PS2/ GBC) - staranna grafika i stylizacja na prawdziwą relację telewizyjną ESPN... Z innych ciekawych gier był NIGHTMARE CREATURES 2 z biednym, steranym i pokrytym bliznami



NIGHTMARE CREATURES 2 - lada dzień!

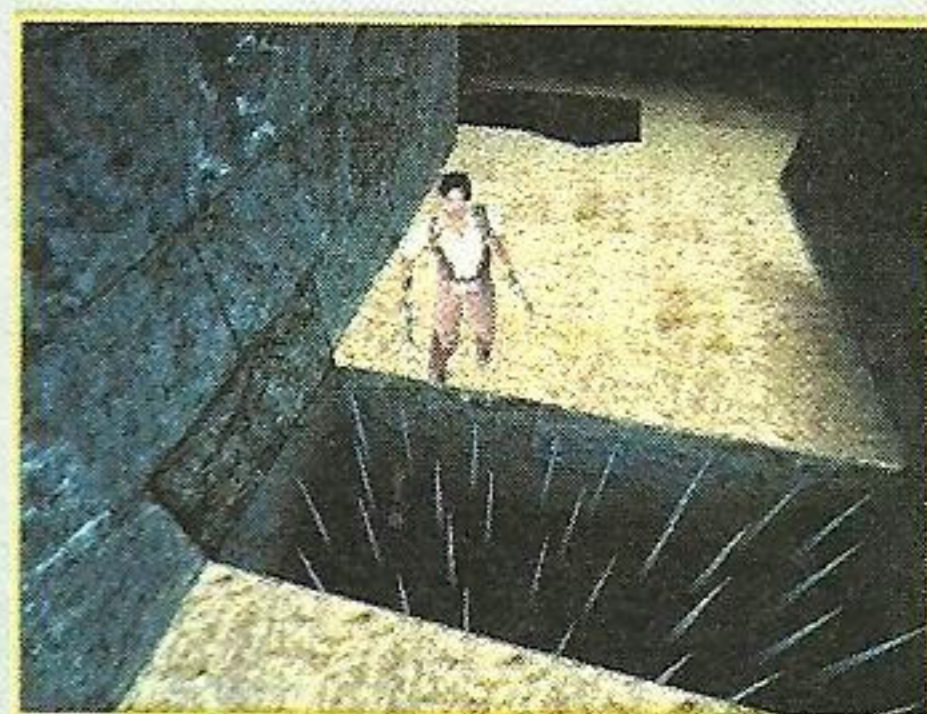
Herbertem błyskawicznym szalonymi oczami spod pokrąwionych bandaży. W sumie po zapowiedziach spodziewałem się gry z pogranicza horroru, ale się

przejechałem bo utrzymana została splatterowa konwencja NIGHTMARE CREATURES - po prostu nieustająca jatka z gejerami krwi sikającymi na wszystkie strony. Ale nie znaczy to, że mi się nie podobała. Jest chora i po prostu trudno się oderwać od sterowania Herbertem machającym swoim toporem. Muszę zresztą przyznać, że obłąkany protagonista tej gry bardzo przypadł mi do gustu.

Raczej porażką nazwałbym inną demonstrowaną grę, mającą nawet dedykowane stoisko - THE MUMMY (o dziwo - w Polsce był wyświetlany jako "Mumia") oparta na motywach filmu z Brendanem Fraserem, który nie zyskał sobie uznania w oczach krytyki (i film, i Brendon). Gra prezentowana na PSX-ie i DeCe była w bardzo wczesnej fazie produkcji. Bieganie po realistycznych korytarzach grobowca było jednak nieco nudne.

Być może dlatego, że w środku nie było nikogo, komu można byłoby skopać jego zmuszały, liczący tysiąc lat tyłek. Na razie widać jednak spory potencjał - przywiązanie do detali było naprawdę bardzo widoczne. Nie do końca podobała mi się animacja głównego bohatera, ale jeszcze za wcześnie na werdykt.

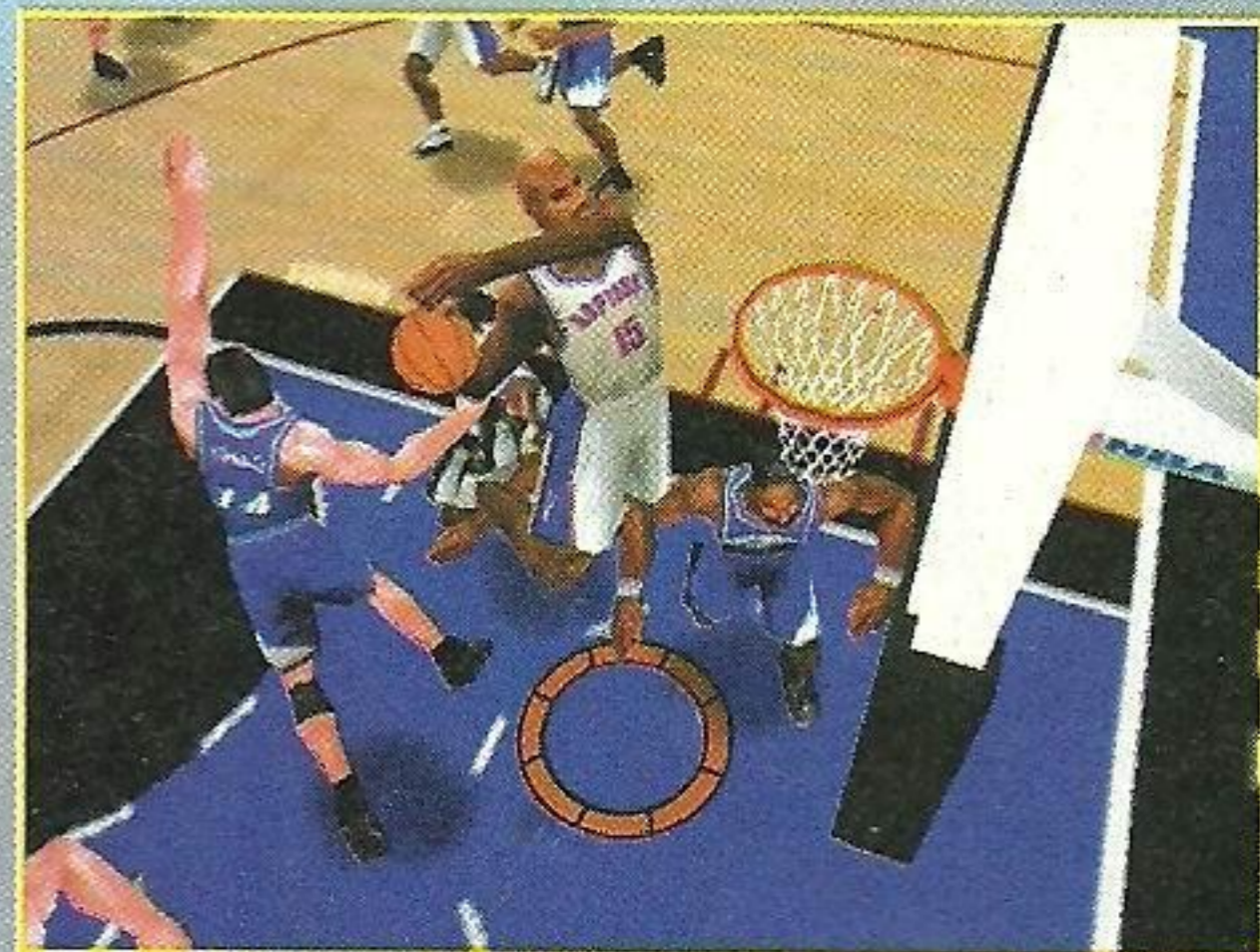
Nie chcąc zostawać zbyt daleko w tyle za twórcami gier z cyklu MARIO KART czy CRASH TEAM RACING, Konami sięgnęło po licencję Universal Studios i zaproponowało WOODY WOODPECKER RACING. Jest to chyba niezbyt popularny w Polsce bohater, ale to akurat nie odgrywa w tym przypadku żadnej roli. Jakże to będzie?... Nie wiadomo. Na razie nie żałowano żywych i ładnych kolorów oraz sporych sylwetek postaci, które będą sobie jeździć w kółko i zatruwać życie. Trochę mało kierowców oddanych do dyspozycji będzie miało pojazdy, które można upgrade'ować na sześć różnych sposobów na każdej z osiemnastu tras. Dalej mamy jeszcze znajdujący się w bardzo wczesnej fazie produkcji AGE OF EMPIRES II - absolutny przebój z PeCetów przenoszony na DeCe i PS2 (zapowiada się wierna konwersja), dziwną przygodówkę-grę akcji w



THE MUMMY - nieudany klon Tomb'a.

środkowisku 3D z nie mniej pokreślonym bohaterem w postaci THE GRINCH (niestety wypada błodo i niezbyt atrakcyjnie - trochę przypominała BLASTO) oraz MONSTER FORCE z małymi wcieleniami znanych potworów takich jak wilkołak czy pan z głową dyni walczących między sobą (tpp). Wreszcie - zapowiedziany został SILENT SCOPE na DeCe - arcade'owy symulator snajpera. Konwersja ma być bardzo wierna jeżeli chodzi o grafikę, niestety nie będzie kontrolera w postaci karabinku snajperskiego. Zamiast tego przystosowany został pad, gdzie triggerzy przybliżają widok po najechnaniu na cel. Gra ma zostać też wzbogacona o jakieś dodatki, które przedłużą czas rozgrywki.

Skoro napisałem już co było, nie można pominąć tego, czego nie było. Porażka jeżeli chodzi o gry muzyczne - Konami nie przedstawiło żadnych informacji na temat wersji przeznaczonych poza rynek Japonii. A szkoda. Widać nie są pewni.



ESPN NBA 2NIGHT (PS2 i DC) - widać wyraźnie, że Konami chce bardziej uderzyć na rynek gier sportowych.

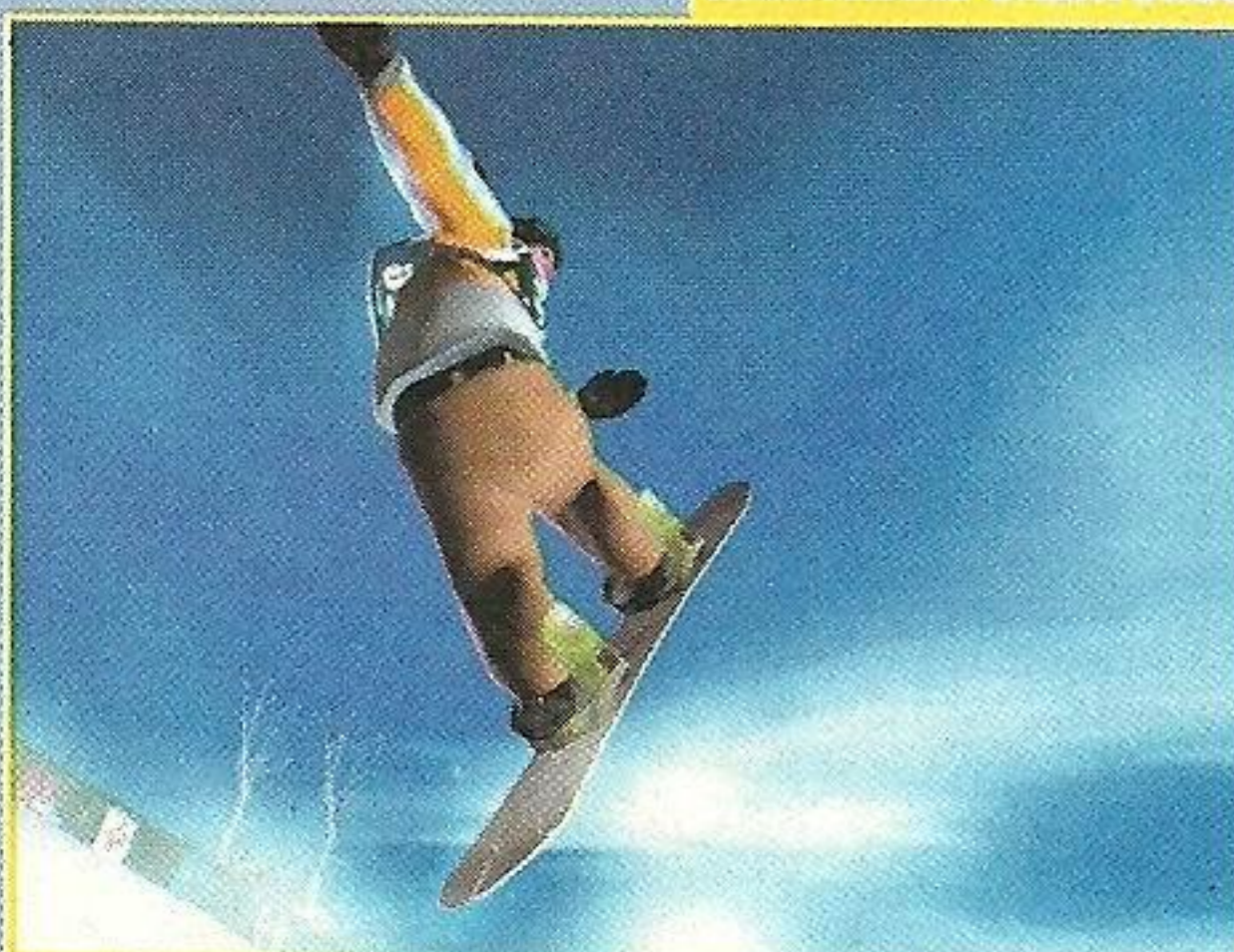
Capcom

Z pewnością chłopcy z Capcomu mogą mówić o udanym show. Zaprezentowali dosyć szeroki wachlarz naprawdę dobrych gier. Amatorzy rpg-ów powinni czuć się usatysfakcjonowani - BREATH OF FIRE IV jest bardzo rzetelną i udaną kontynuacją cyklu gier, w których zawsze występuje jakaś księżniczka Nina i chłopiec zmieniający się w smoka imieniem Ryu. System mieszania kryształów z trzeciej części zmieni możliwość przywoływania na pomoc różnych smoków przez głównego bohatera (aby móc przyzywać danego smoka, Ryu musi najpierw go spotkać). Do tego dochodzi ciekawy system combosów - jeżeli np. jedna postać rzuci na przeciwnika czar danego rodzaju, a

zaraz po niej drugi bohater zrobi to samo, to czary zlewają się zmieniając w bardziej destruktywną formę. Dzięki temu mamy namiastkę tworzenia własnych czarów. Grafika jest oparta na tych samych zasadach co w pierwszej



BREATH OF FIRE IV (PSX) - klasyka.



X-GAMES SNOWBOARDING. Jeśli mielibyśmy wybierać, SSX z Electronic Arts wygrywa.

części - dwuwymiarowe sylwetki postaci na trójwymiarowych tłach. Trochę bardziej dojrzały jednak sylwetki postaci - wyglądają bardziej realnie niż mangowe sylwetki z BOFIII. Dobra gra.

Dalej następuje wylew Megamanów 64 na Nintendo oraz MEGAMAN LEGENDS 2 na PlayStation. Nie mam już siły

mówić o tym niebieskim gostku ciągnącym się za Capcomem już od trzynastu lat. Dalej mamy oldschool'owego GUNBIRDA z lataniem w górę i rozwalaniem przeciwników, RESIDENT EVIL ZERO na N64, RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR (obie po angielsku)

oraz, tu mała niespodzianka, DINO CRISIS 2. Nowe przygody Reginy i paczki zostały pomyślane w nieco inny sposób niż te z jedynek. Najwyraźniej Capcom wziął sobie do serca uwagi graczy zachodnich i dał możliwość

większego wyżycia się na przeciwnikach bez obawy o amunicję. W demonstrowanej wersji gry bohaterowie wyposażeni byli w naprawdę kozackie spluwy, którymi dziurawili biedne dinozaury jak chcieli. Po schwytaniu profesora Kirka, zebraniu owoców jego prac i osadzeniu go w więzieniu Regina myślała, że już będzie miała spokój. Okazuje się jednak, że szalencie nazwiskiem Shinji Mikami ma wobec niej inne plany. Wymyśla więc, że prace badawcze nad Trzecią Energią przejął sektor wojskowy i w bardzo szybkim czasie doprowadził do bardzo niezwykłych wyników: miasto Edward (ciekawe jak miał na imię jego założyciel), w którym prowadzone były badania zniknęło z powierzchni ziemi, a w jego miejscu wyrosła gęsta i zamieszkała przez

dinozaurów. W grze sterować będziemy dwójką bohaterów, którzy mają nieco różnić się pewnymi cechami - na przykład Regina jest zwinna i cicha, a Dylan - bardziej wytrzymały. W czasie swej misji natkniemy się na kilka fajnych patentów - pojawiają się sekwencje, w których jedną z postaci musimy osłaniać drugą, można używać dwóch broni naraz (to akurat powinno się przydać, bo gracze będą częściej natykać się na agresywne grupy dinozaurów występujących tutaj w dziesięciu gatunkach), pojawiają się akcje z pływaniem pod wodą... Dojdą też minigry, w których trzeba będzie wykonać pewną czynność w określonym czasie (wspomniane już osłanianie partnera,

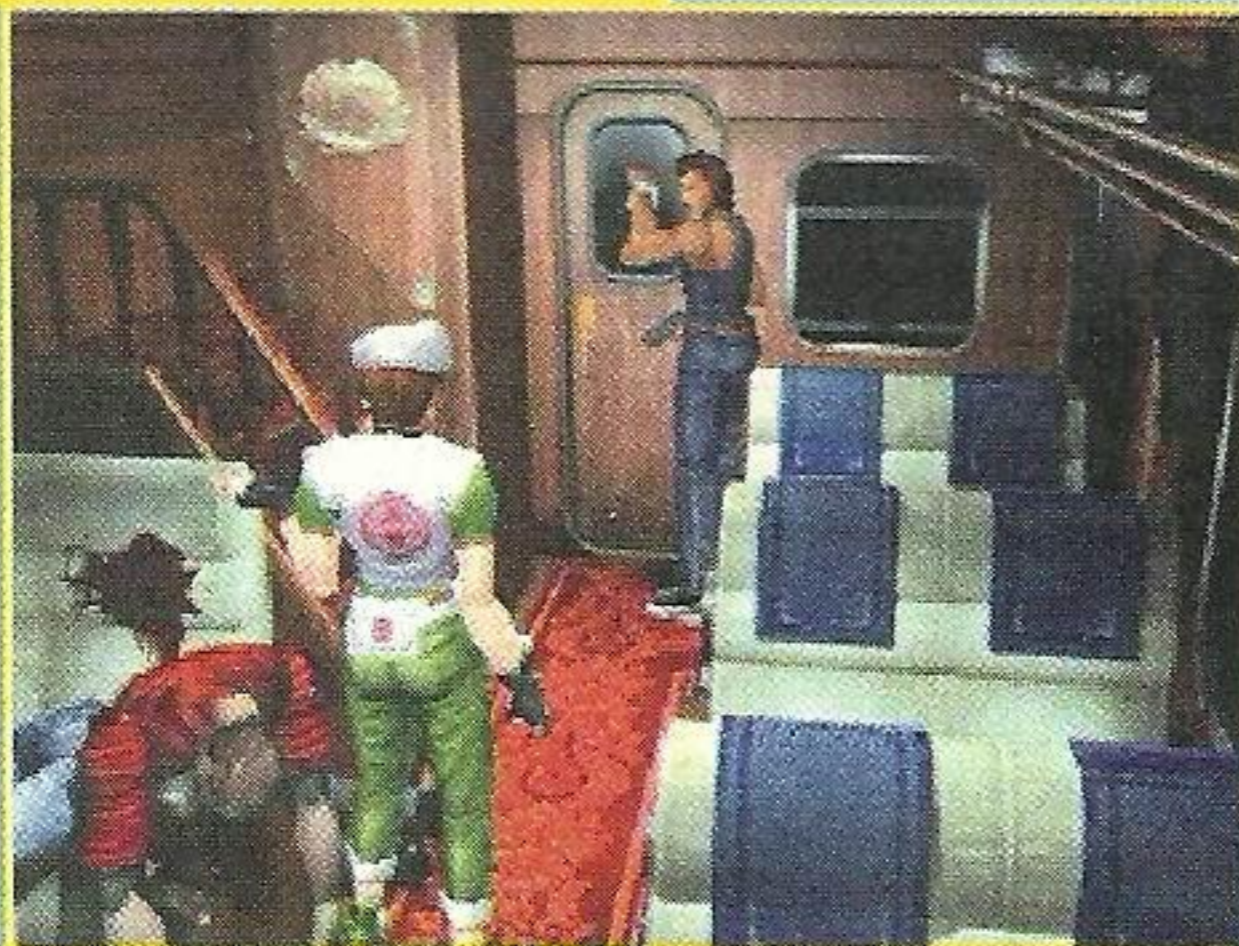
dinozaury dżungla. Rząd decyduje się podjąć próbę wydostania naukowców uwięzionych w przedpotopowej dżungli, po czym wpada na pomysł wysłania dwójki agentów w czasie z zadaniem załatwienia dinozaurów... Trochę to zagmatwane, ale... W zadanie wyrusza para bohaterów - Regina, oraz jej nowy partner - napakowany twarżel Dylan. Na szczęście nasi bohaterowie mniej więcej wiedzą na co mogą natrafić na swej drodze, więc zabierają ze sobą konkretnie podkręcone spluwy pomocne w eliminowaniu



DINO CRISIS 2 (PSX) - niespodziewana kontynuacja przeboju, tym razem jeszcze na PSX!



MEGAMAN LEGENDS 2 (PSX) - uuuuh...



RESIDENT EVIL 0 (N64) - Capcom po trzech latach zorientował się, że na N64 oplaca się pisać gry.



POWERSTONE 2 (DC) - dodanie trybu gry na 4 osoby to prawdziwy strzał w dziesiątkę. To jest to.

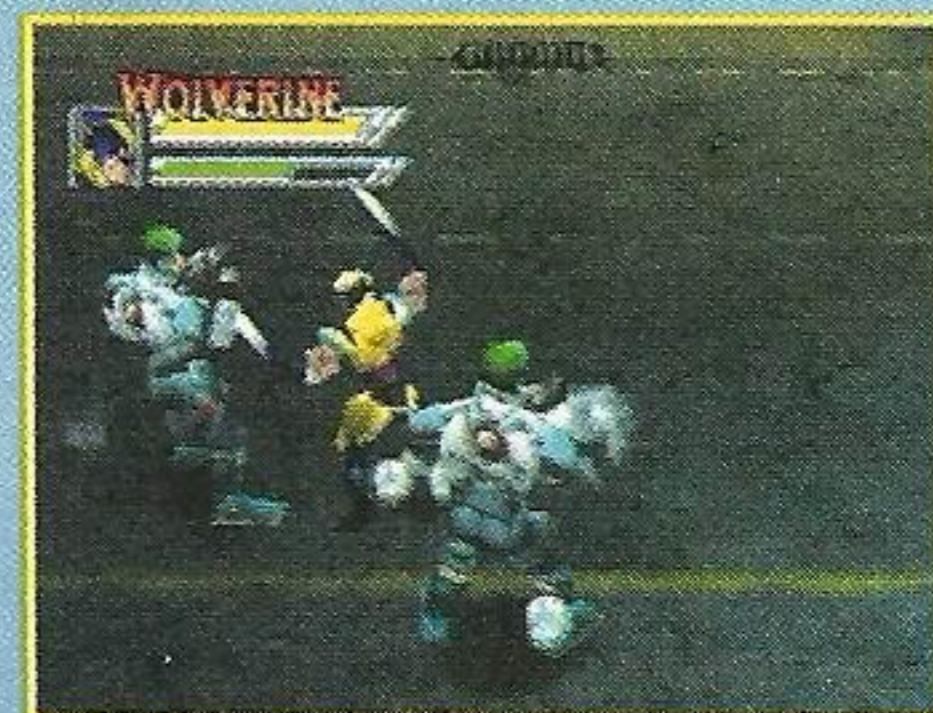
osłanianie partnera, czy ściganie uciekającego z jakimś ważnym kluczem dinozaura), będzie można atakować przeciwników np. z góry, pozostając poza zasięgiem ich ataku (np. z mostu, pod którym przechodzi stadko, dajmy na to, welocira-ktorów). Ostatni dodatek to punkty. Za załatwianie gadów gracz dostawać będzie punkty, które następnie wymienia się na amunicję, dodatkowe uzbrojenie czy artykuły pierwszej pomocy. Jednym słowem - bardziej zorientowana na akcję kontynuacja. Z bardzo dobrą grafiką. I na PlayStation. Bardzo dobrze. Innym ambitnym produktem jest CANNON SPIKE - nowy tytuł, zbierający bohaterów z licznych gier Capcomu i stawiający ich przed niełatwym zadaniem ratowania świata. Gra utrzymana jest w konwencji. Gatunek? Izometryczny shooter 3D w stylu EXPENDABLE. Postacie? Charlie - kumpel Guile'a z serii STREET FIGHTER i Cammy z tej samej serii, Arthur - bohater ze świata GHOSTS'N GOBLINS, Shiva - nowa sztuka i była mistrzyni świata w jeździe na snowboardzie, BB Hood z

Darkstalkers, Mega Man oraz Simone - ekspert w dziedzinie szermierki. Nasz dzielna i zupełnie pomieszana grupa bohaterów zasila szeregi organizacji walczącej z nowym niebezpieczeństwem - grupą robotów-terrorystów szalejących po świecie. Aha - na okazję wstąpienia do szeregów Specjalnych Sił PrzeciwoRobotowych, każdy z bohaterów został obdarowany przez grafików zupełnie nowym strojem. Gra ma bardzo fajną grafikę, szybka akcja i zawiera spory ładunek miodu. W dodatku ciekawie jest zobaczyć w akcji kilka starych i nowych postaci, choć wyraźnie widać, że Capcom nie chciał ryzykować rzucając do akcji swych co bardziej szacownych herosów. O POWERSTONE 2 pisałem więcej przy okazji relacji z TGS, ograniczę się więc do stwierdzenia, że zapowiada się prawdziwy, 4-osobowy przeboj. Oprócz tego można było pograć sobie w MARVEL VS CAPCOM 2 uznawany za jedno z najlepszych dwuwymiarowych mordobicz Capcomu oraz STREET FIGHTER III 3rd STRIKE (trzecia wersja SF3, uuuuhh) i STREET FIGHTER EX3. SPAWN i ONIMUSHA występowały już wcześniej.

Activision

Ciągnąc dalej wózek z licencjami, Activision inwestuje też czas i pieniądze w przygotowanie gier na motywach komiksu o przygodach Blade'a - łowcy wychudłych i białych wampirów oraz, licząc na wydanie w okolicy premiery filmu fabularnego, dwóch nowych X-Menów - X-MEN MUTANT ACADEMY oraz X-MEN MUTANT WARS. Blade będzie reprezentował gatunek tpp z domieszką walki, akcji, eksploracji i narracji. Z tego co widziałem w akcji, główny bohater porusza się nieco zbyt sztywno - podobnie zresztą jak Wesley w filmie. Pewnie to zamierzony efekt, ale nie wygląda naturalnie. Blade będzie miał oczywiście arsenał środków do wykorzystania przeciw swoim dalekim kuzynom - ja najbardziej czekam na ostro zakończony, nasączony wywarem z czosnku kołek z osikowego drewna, z nasadką ze srebra i wysadzany kawałkami potłuczonego lusterka. W sumie - 21 poziomów i 34 potwory. X-MEN MUTANT ACADEMY to trójwymiarowe mordobicie

z bohaterami marvellowskimi w rolach głównych. Zadanie - jako jeden z dziesięciu flagowych bohaterów musimy pokonać resztę aby udowodnić swoją wartość jako mutanta. W rolach głównych Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Magneto, Sabretooth, Mystique i Toad. X-MEN MUTANT WARS to chodzone mordobicie z tymi samymi bohaterami w rolach głównych. Gra sprytnie klasyfikowana jest jako action adventure (przygodówka akcji?) co oznacza po prostu, że będziemy chodzić jednym mutantem po różnych planszach i rozważać innych, co jakiś czas przerzucając jakies



X-MEN MUTANT WARS - sidescroller.



X-MEN MUTANT ACADEMY (PSX) - jest znacznie lepiej, niż rok temu. Może coś z tego będzie.



STAR TREK INVASION (PSX) - fani serialu dostaną, co im się należy. Gra jest już na ukończeniu.

na powstającym właśnie serialu dla dzieci ma pojawić się niebawem. Ale... No właśnie. Jeżeli to ma być gra dla dzieci, to tytuł powinien być chyba nieco krótszy. Mamo, mamo kupcie mi Dixneypizbuzzolfer... disneypisneybullzight... pixerdisneybuuzozofyer... Nie, wiecie co, kupcie mi trzeciego Crasha. Gra wygląda dosyć sympatycznie i przypomina na pierwszy

wajchy. Grafika wyglądała tu buro i ponuro. Nie wiem, ale jakoś ujmowani w trzy wymiary X-Meni wiele tracą na swej atrakcyjności. Mógłby wziąć się za taką grę Neversoft - wtedy można byłoby być pewnym wyników. A tak?... Zobaczymy.



TENCHU 2 (PSX). Cisi zabójcy wracają.

rzut oka TOY STORY 2 - też mamy tu 3D i Buzza w roli głównej. Akcja ma przenosić się po różnych planetach - Buzz ściga bowiem złowrogiego imperatora Zerga. Dla młodszych graczy. Activision przyjmie

Był też (uwaga, uwaga, kolejna licencja) pierwszy tytuł ze świata Star Trek na PSX'a. STAR TREK INVADERS to w założeniach kosmiczny shooter. Wcielamy się w postać młodego pilota elitarniej Czerwonej Eskadry dowodzonej przez porucznika Worfa. Mająca pojawić się w okolicach wakacji gra zapowiada się nieźle - są misje zarówno na pokładzie myśliwca jak i te, w których gracz zasiada za sterami działka na większych pojazdach. Nie przepadam za światem Star Trek, ale przyznaję szczerze, że ten tytuł wygląda obiecująco. Widać Activision uznało, że Psygnosis ze swoim COLONY WARS ma zbyt wolną rękę. Dalej... No proszę, kolejna licencja. Co powiecie na taki tytuł: DISNEY/PIXAR'S BUZZ LIGHTYEAR OF SPACE COMMAND? Nieźle, nie? Gra, oparta



BUZZ LIGHTYEAR OF SPACE COMMAND (DC i PSX) - Spadaj Woody, Buzz jest prawdziwym bohaterem.

też na siebie dystrybucję COVERT OPS: NUCLEAR DAWN (czyli CHASE THE EXPRESS) oraz VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM - bardzo dobry symulator pojedynków mechów ze sterowaniem nie do opanowania, przynajmniej jeżeli chodzi o zwykłego pada do DeCeka. Ciekawe czy w Europie będzie dostępny specjalny kontroler do tej gry...

Sega

Po raz kolejny Sega zaprezentowała bardzo fajny line-up gier szycujących się do przejęcia kontroli nad portfelami graczy. W sumie, stoisko zajmowane przez producenta znanych wam być

może konsol - Saturna i Dreamcasta wrzuciło naprawdę mnóstwo świetnych pozycji. Ale po kolei. Zainteresowany tym jak idzie tłumaczenie SHENMUE rzucim okiem na kilka monitorów



SAMBA DE AMIGO (DC) - kapitalna gra muzyczna z marakasami w roli głównej.

prezentujących różne tryby gry. Najważniejsze jest jedno - gra ma dubbing. Niestety zapowiada się, że będzie to jeden z najbardziej koszmarnych dubbingów jakie słyszeliśmy. Nie przesadzajmy jednak o wszystkim - gra ma się pojawić w październiku bądź listopadzie. Ale obstawiamy grudzień. No i to jest chyba wszystko co powinniście o niej wiedzieć. Bo jak wygląda i co sobą reprezentuje - wiecie.



Rapper ICE-T na stoisku Segi rozegrał partyjkę w NBA 2001 przez Internet ze swoim człowiekiem z innego miasta. „Liroy is OG, so dont...blahblah” - pamiętacie?

Z innych gier, które koniecznie chciałem zobaczyć w akcji należy wymienić SEAMANA - pana z głową rybą, który pływa sobie po akwarium i rozmawia z graczami przy pomocy mikrofonu. Pan ryba wygląda groteskowo i makabrycznie - grając w to w ciemnym pokoju można (jak słyszałem od znajomego Japończyka) przypękać nie mniej niż przy kulminacyjnych momentach SILENT HILL czy RE:CV. Rozmowy z Seamanem są naprawdę dziwne - nie ma tutaj mowy o sztucznej inteligencji, a raczej procedurze analizowania odpowiedzi i bazowania pytań opartych na nich, ale wrażenie jest niezwykle. W Japonii podobno produkuje się już kolejną część, bądź też dysk „rozrodzcy” dzięki któremu będziemy mogli zarybiać nasze akwarium. Brrrr.

Tłumy porwała też SAMBA DE AMIGO, przy której namiętnie machali marakasami gracze w każdym wieku. Jest to gra muzyczna, która nie wymaga skakania ani naciskania przycisków, ale jedynie koordynacji rąk. Trzymanymi w rękach marakasami wymachujemy na osiem kierunków, nierzadko w przeciwnych. Ale ścieżka dźwiękowa jest niesamowita. Podobną furorę robiła Ulala ze



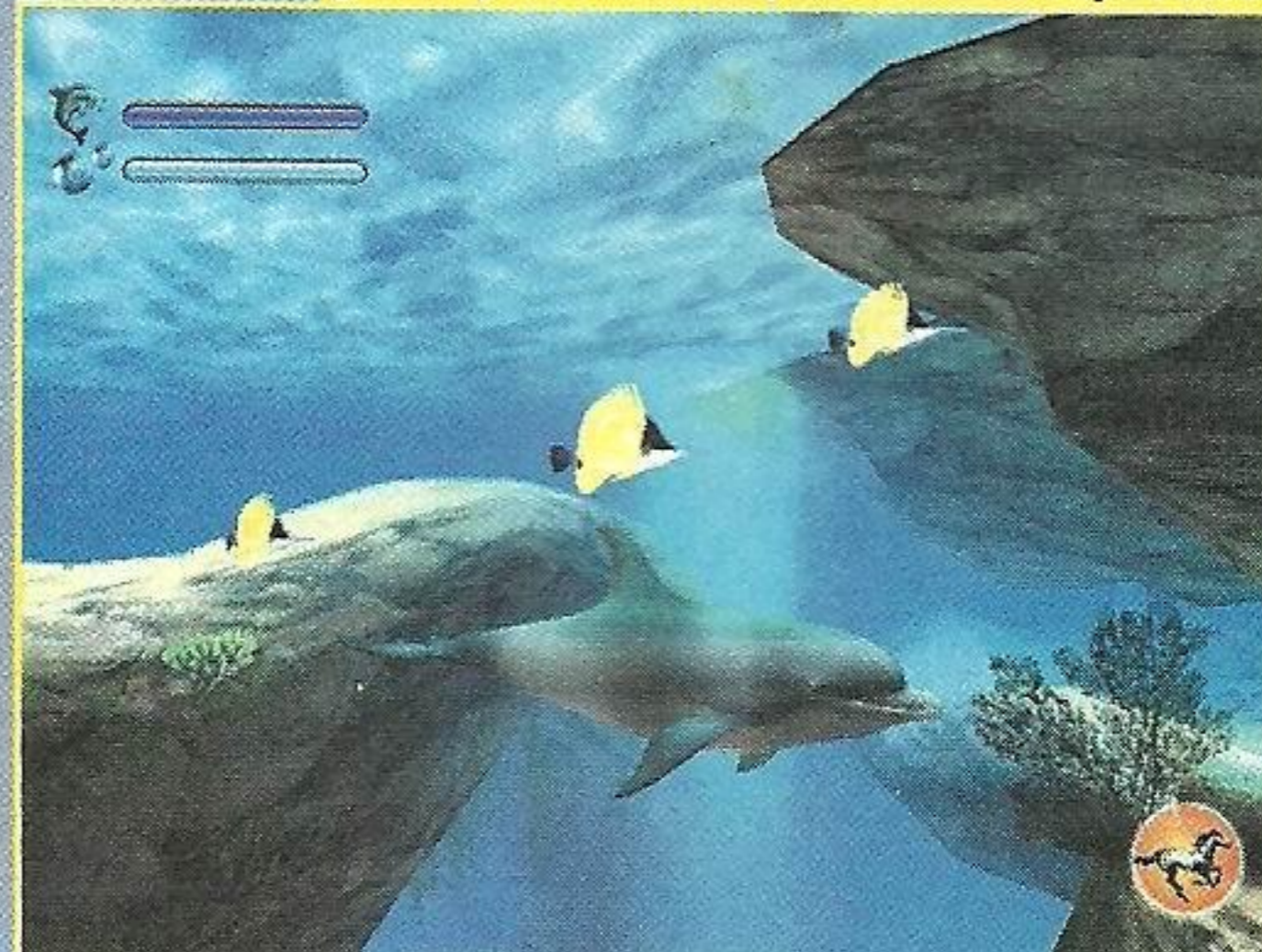
Patrzcie na koszulkę, a nie na twarz.

SPACE CHANNEL 5. Mamy tu zresztą przykład postaci nie mieszczącej się w ramach samej gry. Ulala jest już osobistością publiczną, ma mieć własny program na MTV i z pewnością przeczytamy o niej niejedną artykuł w prasie nie związanej z grami. Na stoisku Segi odbywały się co jakiś czas pokazy tańca skromnie odzianych i urodziwych panienek z Ulalą na czele (zobaczcie zdjęcie). A ponieważ występów tego rodzaju nie było zbyt wiele, a Ulala to

kawałek naprawdę niezłej sztuki - skradła serca bardzo wielu graczy. O reszcie prezentowanych gier z wyścigiem 18 WHEELER, niezbyt ciepło przyjętym przez graczy japońskich

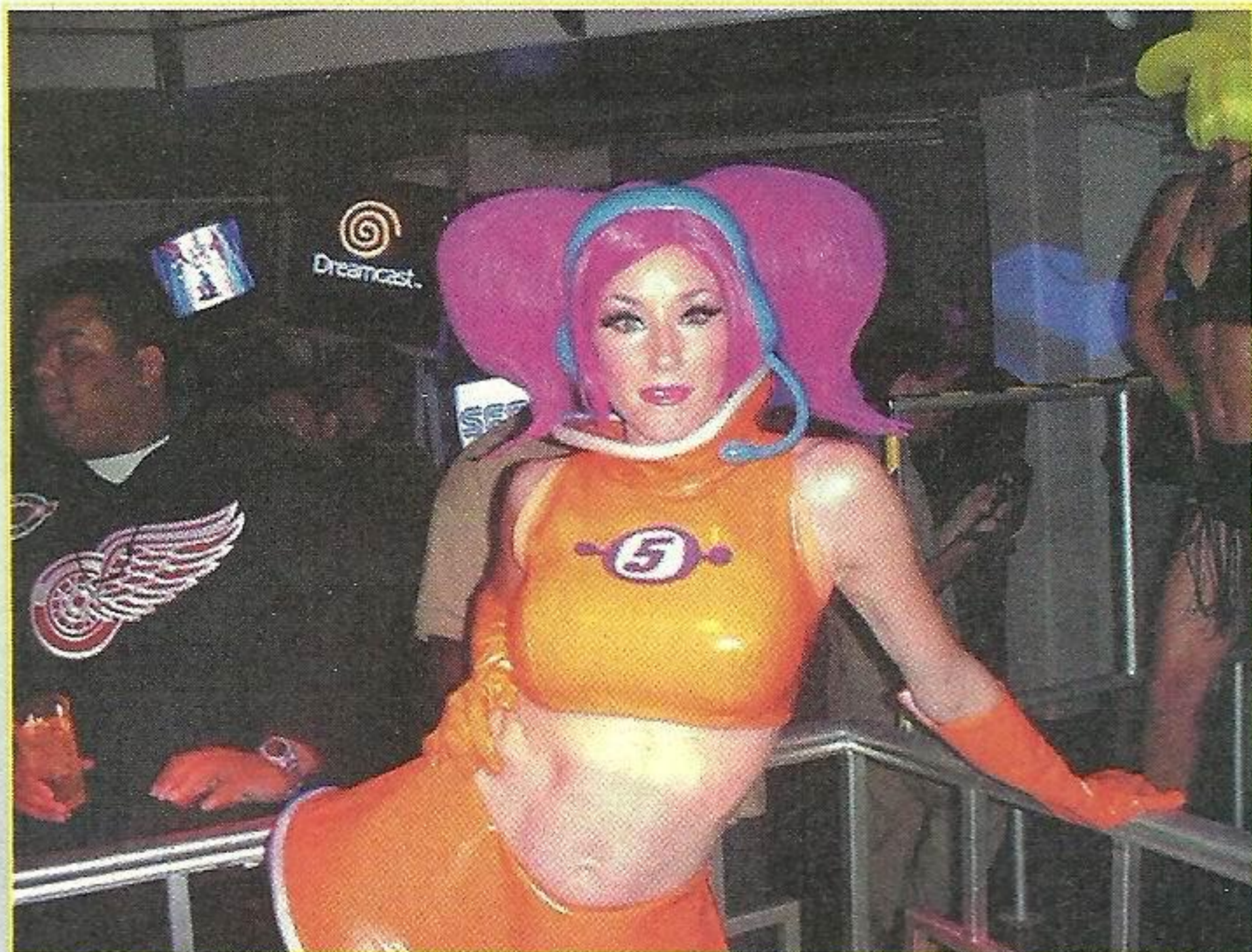


QUAKE III Arena (DC) - Płynny, z botami i możliwością grania przez Internet, ale również i split/screen.



ECCO THE DOLPHIN (DC) - Europejski oddział Segi produkuje bardzo ładną pozycję.

horrorze D2, JET GRIND RADIO, RED DOGU i ZOMBIE REVENGE wspominać nie będę. Ale były. Natomiast nie sposób nie wspomnieć o świetnym QUAKE 3. Tutaj ciekawa sprawa - można grać przy pomocy standardowego pada, ale można też dokupić specjalny joystick z trackballem z boku, ewentualnie

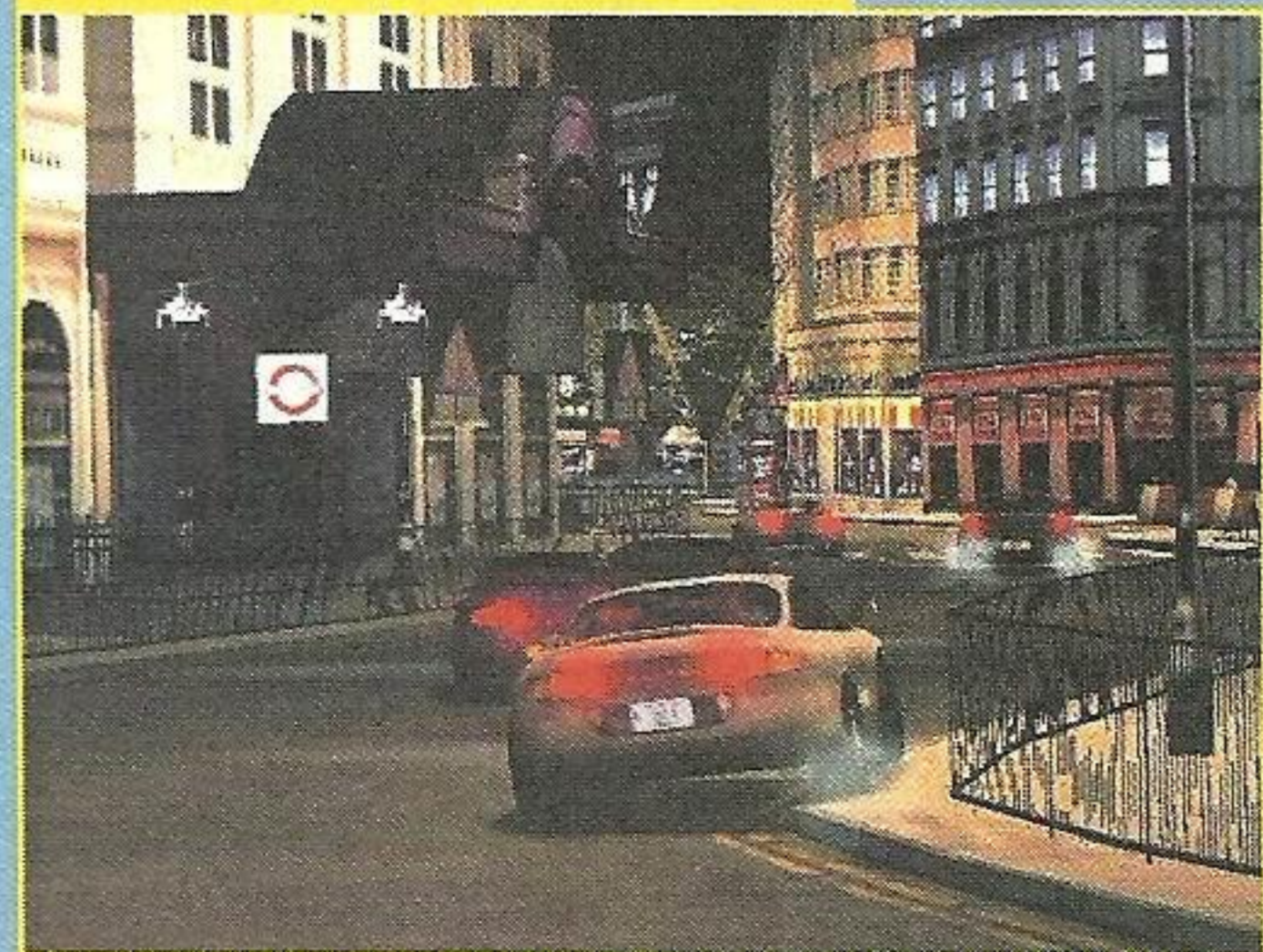


Ta ULALA jest zdecydowanie nieprawdziwa. Prawdziwa ULALA żyje tylko na ekranie telewizora.

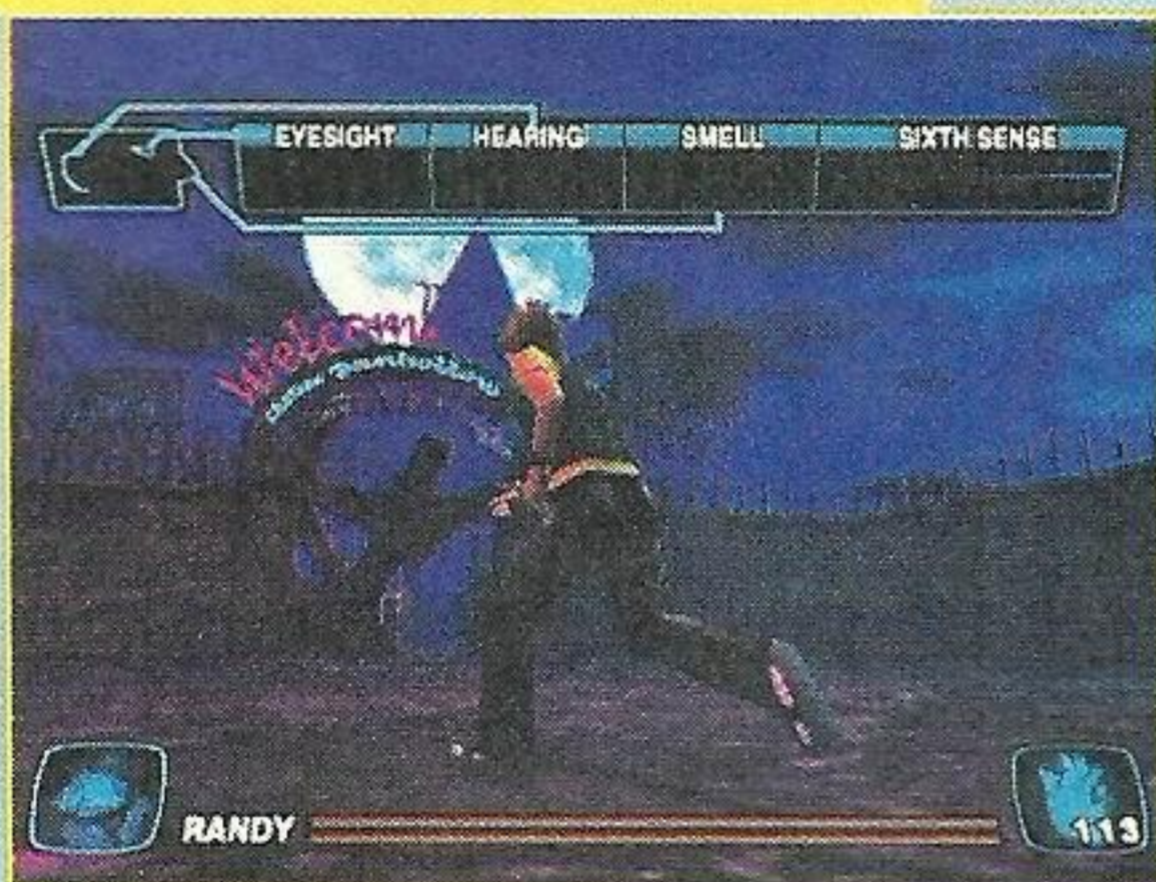
zestaw myszka + klawiatura. Oops, wydało się - będzie myszka do DC dla surfujących po necie i grających w shootery fpp. Klawiatura jest przecież od jakiegoś czasu. No i najważniejsze - Q3 zapyla po sieci jak szalony, ma świetną grafikę i nie rwie tak jak UNREAL TOURNAMENT na PS2, choć był dopiero gotowy w 40 procentach. Dalej. Muzyczna i kojąca gra ECCO THE DOLPHIN, w której pływamy pod wodą delfinkiem z misją uratowania świata. Wspaniała podwodna grafika robi swoje - ludzie tłoczyli się by wypróbować tę pozycję. Majestatyczny rpg z bajeczną grafiką i standardowym systemem rozgrywania bitew na łądzie (oraz niestandardowym - w powietrzu) to oczywiście ETERNAL ARCADIA, potem bardzo fajny shooter fpp/tpm OUTTRIGGER idący też w tę z SPAWNEM (pisaaliśmy o nich w naszym TOP 15), PHANTASY STAR ONLINE - pierwszy konsolowy, sieciowy rpg z anime'ową grafiką (o tym pisałem już miesiąc temu w relacji z Tokio, tutaj był także niegrywalny), VIRTUA TENNIS z niesamowicie realistyczną grafiką (przyciągał spore tłumy - kapitalna konwersja z automatów)...



SONIC SHUFFLE (DC) - multi rocks!



METROPOLIS STREET RACER (DC) - Sami popatrzcie, jak wygląda Londyn nocą. Prawie tak jak w rzeczywistości.

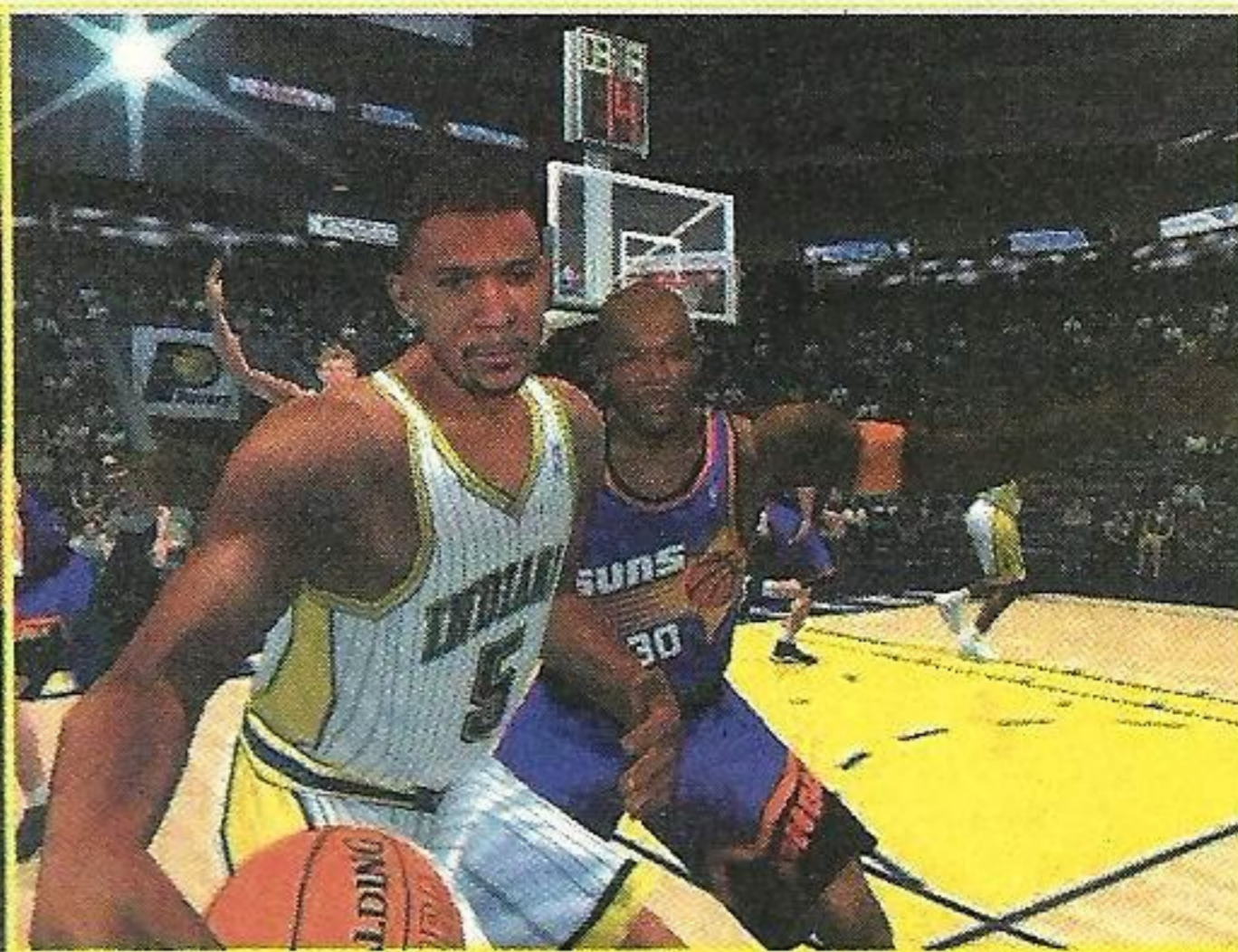


ILLBLEED (DC) - nowa gra autorów BLUE STINGER. Wygląda też o wiele lepiej.

Ciekawie zapowiada się też tajemniczy tytuł HEADHUNTER.

Wyglądający jak survival horror z ruchomymi kamerami i dużym przywiązaniem do detali. Na temat samej gry niewiele wiadomo, ale na pewno będzie można poruszać się zarówno na piechotę jak i pojazdami znajdującymi się w grze. METROPOLIS STREET RACER - to już kolejny show, na którym pokazywana jest ta gra i wygląda ona za każdym razem coraz lepiej. Tym razem można było poszaleć po San Francisco i Londynie - bardzo realistyczna grafika. Zauważyłem jednak, że trasy są bardzo ograniczone do kilku ulic na krzyż - może w pełnej wersji się to zmieni. Samochody za to prowadzi się aradde'owo.

Inną ciekawostką jest SONIC SHUFFLE czyli próba stworzenia odpowiednika MARIO PARTY na Dreamcasta. Powinno być fajnie - w sumie nie ma to jak zabawa z przyjaciółmi. Minigierek nie powinno zabraknąć. Zreklamujcie też



NBA 2001 (DC) - piękna gra. Dodano nowy widok kamery - z boku, bardziej standardowy.

prezentował się SONIC ADVENTURE 2 puszczany w formie filmu w specjalnym kinie Segi. Grafika wygląda rewelacyjnie - widać, że pan

Yui Naka i jego chłopcy z Sonic Team opanowali nowe sztuczki i teraz już wiedzą, do czego Dreamcast jest

naprawdę zdolny. Będziemy szukać informacji o tej grze. Niezwykle interesująco zapowiada się ILLBLEED - survival horror, w którym gracz trafia do wesołego miasteczka, z którego musi się następnie wydostać. I zainkasować milion dolarów.



HEADHUNTER (DC) - wczesna wersja.

zawał, zemdleć itd. Oryginalne pomysły? Na pewno. Zespół Climax postanowił podciągnąć swój engine z BLUE STINGER i wykorzystać go w nowym, ambitnym projekcie. Pokazano także gry sportowe opatrzone cyferkami 2001 - i tak NBA 2001, NFL 2001 oraz MLB 2001. Baseball i football amerykański raczej do nas nie dotrą, więc powiem jedynie, że wyglądają przepięknie.

Natomiast NBA 2001 ma mieć

poprawione błędy przy faulach oraz możliwość gry we

4 osoby przez sieć.

Na specjalnej konferencji prasowej pojawił się niejaki ICE-T, który rozegrał przez Net partyjkę z kumplem po drugiej stronie Stanów.

Płynne 60 fps, żadnego rwania animacji czy szarpanej gry - i to wszystko przez modem.

Zaprawdę, powiadam wam - kiedyś ta nowa era dotrze i do nas. Rewelacja.

Operacja pod nazwą SEGA.NET nie dotyczy Europy (a nas już szczególnie), więc ograniczę się do stwierdzenia, że do końca roku gracze w USA będą mieli możliwość zagrania w 16 gier przez Internet. Między innymi we wspomnianą QUAKE 3 - także łącząc się z PeCetowymi serwerami. W USA trwa także promocja - dostajesz DC za darmo, jeśli podepniesz się do SEGA.NET na dwa lata (ok. 20\$ za miesiąc). Licząc na półtora miliona nowych klientów do końca promocji Sega dorzuca jeszcze czek na 50\$. W tej chwili baza użytkowników DC na całym świecie to około 6 milionów.



Nintendo

ZELDA: MAJORA'S MASK I BANJO TOOIE

były wielkimi kontynuacjami bardzo uznanych gier Nintendo. Łączy je jeszcze jedno. Obydwe nie bardzo różnią się od swoich pierwowzorów, nawet pomimo że prace nad nimi trwają już kawałek czasu. ZELDA wykorzystuje rozszerzenie pamięci, ale mimo to wizualnie jest to wciąż stara, dobra ZELDA. W dodatku gra prezentowana była w swojej japońskiej wersji językowej. Szczerze mówiąc po raz pierwszy

widziałem na E3 aby japońską wersję gry demonstrował którykolwiek z producentów sprzętu. Nie krytykuję tego jednak, po prostu stwierdzam fakt. O grze bliżej możecie poczytać w dziale importów. BANJO TOOIE

nie robi już takiego wrażenia jak kiedyś, szczególnie, że prawdziwie niedźwiedzia przysługę miśkowi zrobiła wiewiórka Conker.

Z nowych tytułów, którymi poszczycić może się Nintendo na czoło wysuwają się CONKER, PERFECT DARK, ETERNAL DARKNESS oraz DINOSAUR PLANET. Na temat PERFECT DARK poczytacie już niebawem, kiedy wreszcie w recenzji odkryjemy przed wami wszelkie sekrety tej gry. Teraz mogę powiedzieć tylko jedno - wygląda rzeczywiście na prawdziwego killera i jest dopieszczona we wszystkich chyba aspektach... z wyjątkiem jednego. Ta gra chrupie. ETERNAL DARKNESS to dosyć nietypowy jak na Nintendo gatunek. Nie, nie rpg. To gra z pogranicza horroru/thrillera tworzona przez ojców najpopularniejszego PSX-owego wampira - Kaina. Silicon Knights jest już jednak developerem Nintendo i właśnie prezentuje swoją najnowszą produkcję. Gra jest trójwymiarową przygodówką. Najłatwiej jest chyba porównać tę grę do serii Resident'ów, ale taki los czeka prawdopodobnie każdą grę, w której z perspektywy trzeciej osoby obserwujemy losy bohatera ocierającego się o rzeczy tajemnicze i przerażające. Najlepiej jeszcze w jakimś wielkim, opuszczonym budynku. A tak jest też w tym przypadku.

Nie bez zmian, naturalnie. Środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe, dzięki czemu kamera może być dowolnie konfigurowana. Fabuła gry ma dotyczyć pradawnych istot, które całe eony, jeszcze przed pojawieniem się jakichkolwiek istot ludzkich, władały naszą planetą. W pewnym momencie z różnych przyczyn postanowiły jednak niejako usnąć i zaczekać na odpowiedni moment przebudzenia. W czasach obecnych do władzy próbują dorwać się różne tajemnicze organizacje, które chcą wykorzystać niewyobrażalną moc jaką władali Starożytni. I próbują pomóc im w ponownym przejęciu ziemi w swoje



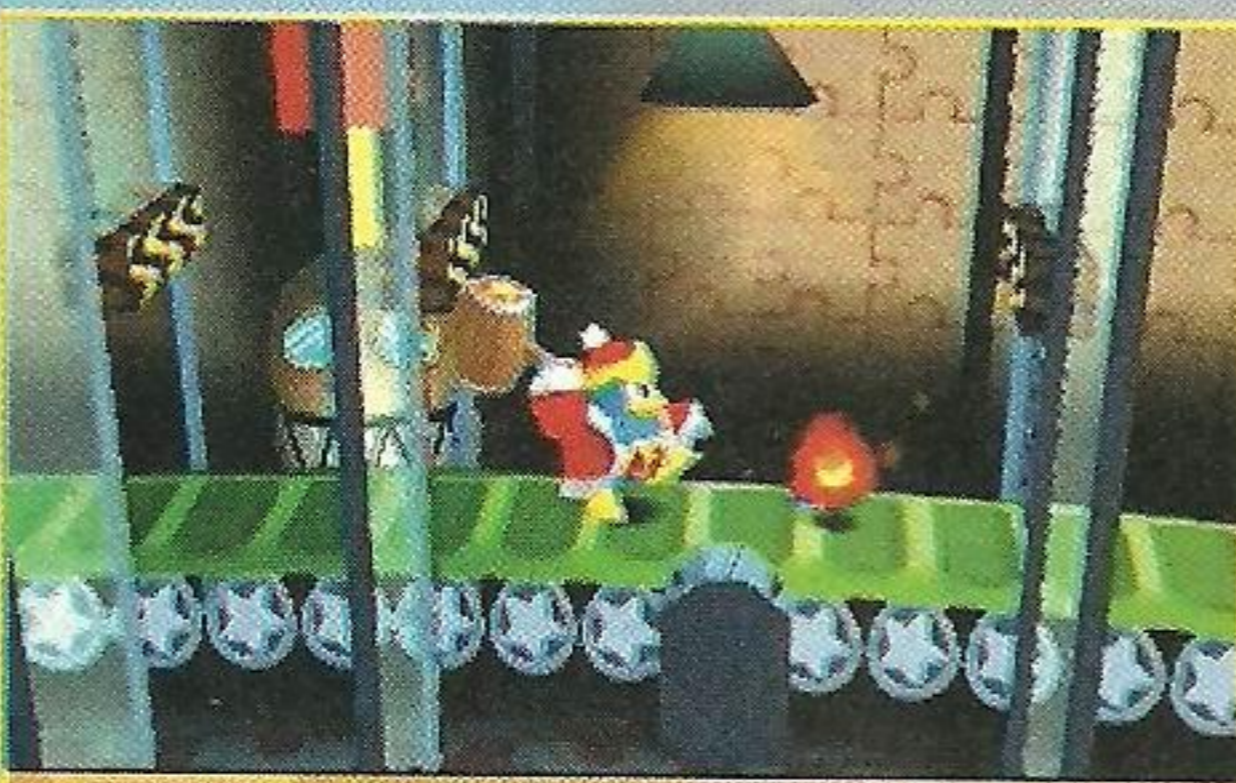
BANJO-TOOIE (N64) - wbrew tytułowi głównymi bohaterami ponownie są Banjo i Kazooie.



DINOSAUR PLANET (N64) - to największa i najbardziej ambitna gra Rare do tej pory. Czy skończą ją w 2002?

władanie. Jak do tej pory przepełnione krwią ofiar i licznymi modłami próby przywołania Starożytnych kończyły się fiaskiem. Ale niebawem sytuacja może się zmienić...

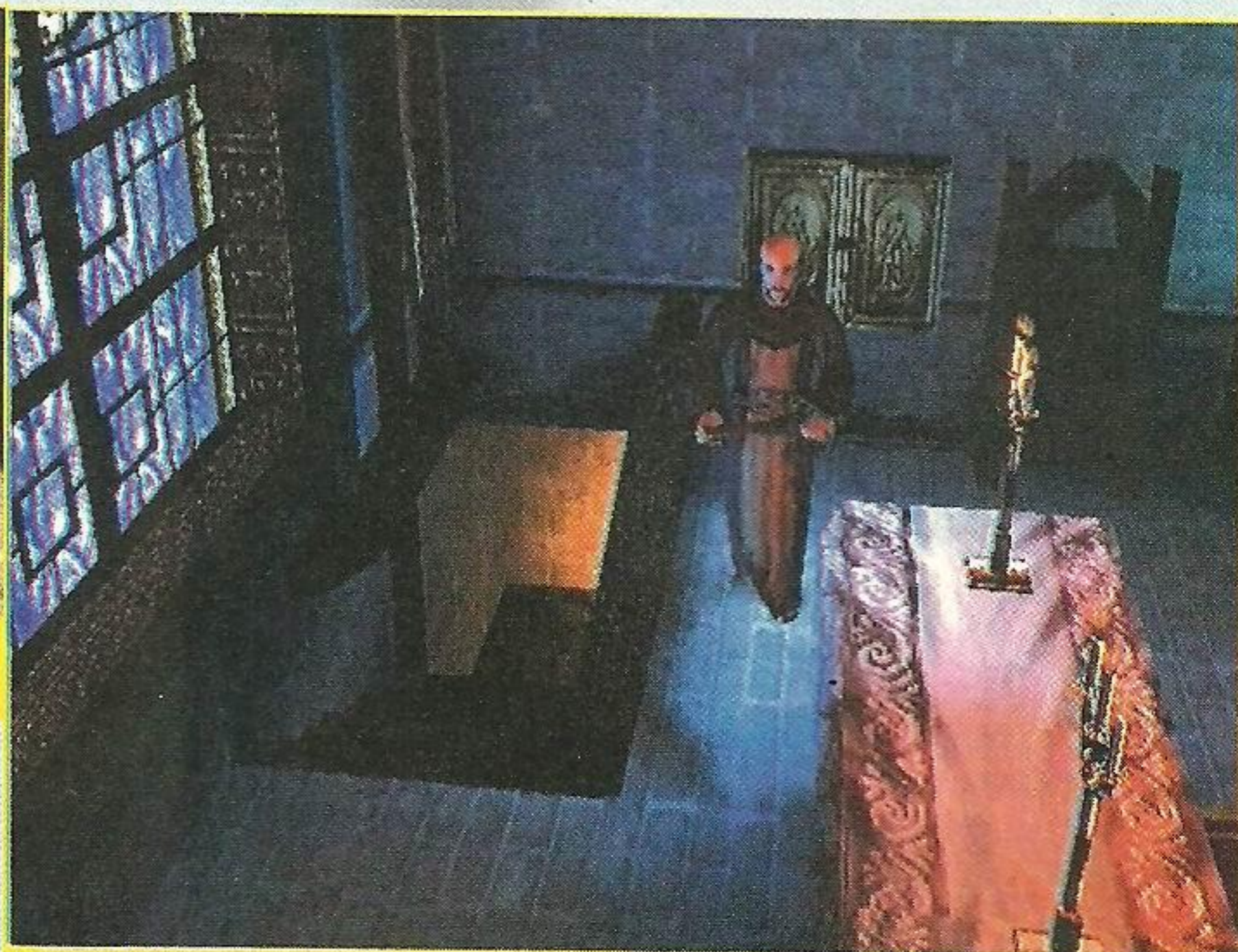
Nie da się ukryć, że panowie z Silicon Knights mieli okazję zapoznać się z prozą Lovecrafta. Zręby fabuły nawiązują do niej w bardzo wyraźny sposób. Do takiego stopnia, że w grze pojawia odpowiednik wskaźnika poziomu szaleństwa, wykorzystywanego w fabularnym systemie rpg "Zew Cthulhu". Otóż postać bohatera, napotyka ją na swej drodze rzeczy przerażające i niepojęte nie będzie pozostawała na nie obojętna i wskaźnik normalności będzie powoli malał. Na końcu zaś czeka szaleństwo. Błogie, niczym nie skrępowane i wyzwolone od jakichkolwiek lęków i obaw. No, na pewno jest to jakieś wyjście...



KIRBY 64 (N64) - 800 tysięcy japońskich graczy nie może się mylić! Gee...



PAPER MARIO (N64) - czyżby to właśnie miało być Super Mario RPG 2? Postacie są 2D - jak w Parappie...



ETERNAL DARKNESS (N64) - gra zapowiadająca się na prawdziwego killera. Szkoda, że tak późno...

Podobno w pewien sposób można utrzymać wskaźnik na stałym poziomie, ale gracze będą musieli dojść do tego jak to osiągnąć. Podpowiem jedno. Przyda się miecz lub strzelba. ETERNAL DARKNESS to gra z niesłychanym potencjałem i ogromną liczbą oryginalnych pomysłów. W trakcie gry natkniemy się na trzynaście postaci z różnych okresów historycznych, którymi będziemy sterowali w rezultacie nieostrożnego obcowania z pewną magiczną księgą. Bohaterowie mają w trakcie gry różne wizje, które przeplatają się z rzeczywistą rozgrywką. Widoczne jest też ogromne przywiązanie do detali. Podczas przenoszenia w postaci Centuriona jesteśmy świadkami rozmowy przeprowadzanej pomiędzy legionistami w łacinie! W tym samym czasie na dole

ekranu pojawiają się napisy tłumaczące dialog, po czym po kilku zdaniach rozmowa płynie przezchodź w angielski. Świetny efekt przypominający to, jak główny bohater

"Trzynastego Wojownika" uczy się mowy Wikingów. No tak. Nie wspominałem wcześniej, ale dialogi w grze są naturalnie mówione. Podsumuję to w jeden sposób. Nintendo nie przypadkowo uczyniło z Silicon Knights second party developera (co stawia teraz SK w rzędzie z m.in. Rare) - czyli developera tworzącego gry tylko i wyłącznie na ich



MICKEY SPEEDWAY USA (N64) - Hmph.

platformę. No i jeszcze jedno. Ta gra jest inna. Będziemy uważnie śledzić jej losy. Kolejną ciekawie zapowiadającą się grą jest DINOSAUR PLANET. Epicką historię opowiadającą o losach pary... Nie, nie dinozaurów. Też byłem zdziwiony. Tutaj rolę bohaterów pełnią humanoidalne lisy - Sabre i Krystal. DINOSAUR PLANET robi Rare. Bezdyskusyjnie najlepszy i najbardziej ambitny developer gier na Nintendo. 512 - megabitowy kartridż powoli staje się już normalną rzeczą (ETERNAL DARKNESS prawdopodobnie też na nim pojedzie), o rozszerzeniu pamięci nawet nie wspomnę. Ale gra oferuje niesamowitą wręcz grafikę. W jednej z prezentowanych scen gracz dosiadał pterodaktyla i wzbijał się w przestworza - widząc, jak sytuację tę prezentował ktoś na stoisku sądziłem, że właśnie oglądam sobie przerywnik. Ale się myliłem.

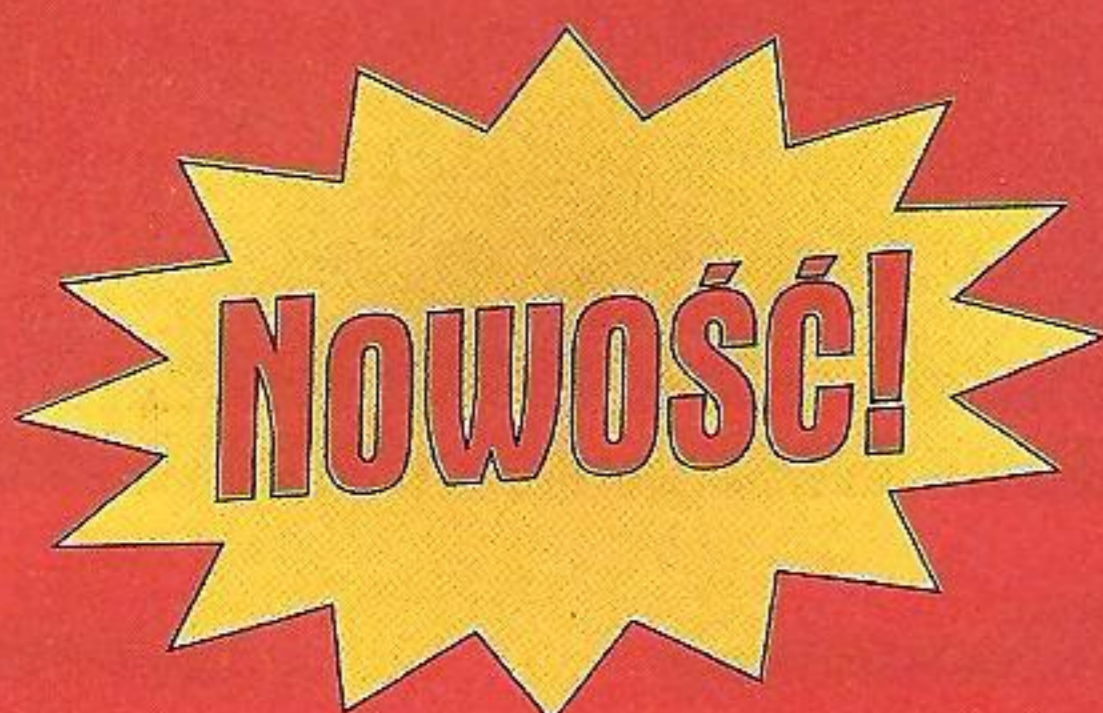
Na stoisku Nintendo można było też znowu ujrzeć STARCRAFT 64 zapowiadający się na bardzo porządny tytuł, KIRBY 64 - grę, którą w Japonii kupiło więcej osób, niż DOA 2 i TTT razem wziętych, bo ponad 800 tysięcy (fenomen jakiś?).

Oprócz tego można było przetestować bardzo chwalony wyścig motocrossowy EXCITEBIKE 64 (remake klasycznego hitu), miodny MARIO TENNIS ze sporą liczbą dodatków uatrakcyjniających bieganie po korcie, MICKEY'S SPEEDWAY USA (kolejne wyścigi kartów, tym razem z postaciami Disneya - Rare ma na swoim koncie już DIDDY KONG RACING, więc powinno się udać. Na sam koniec zostawiliśmy PAPER MARIO - dziwny miks przygodówki i RPG, który był na razie w całości po japońsku, a nad którym czuwa ręka Miyamoto.

Neo Plus Video 4

RELACJA Z

Tokyo Game Show Wiosna 2000 Electronic Entertainment Expo 2000



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

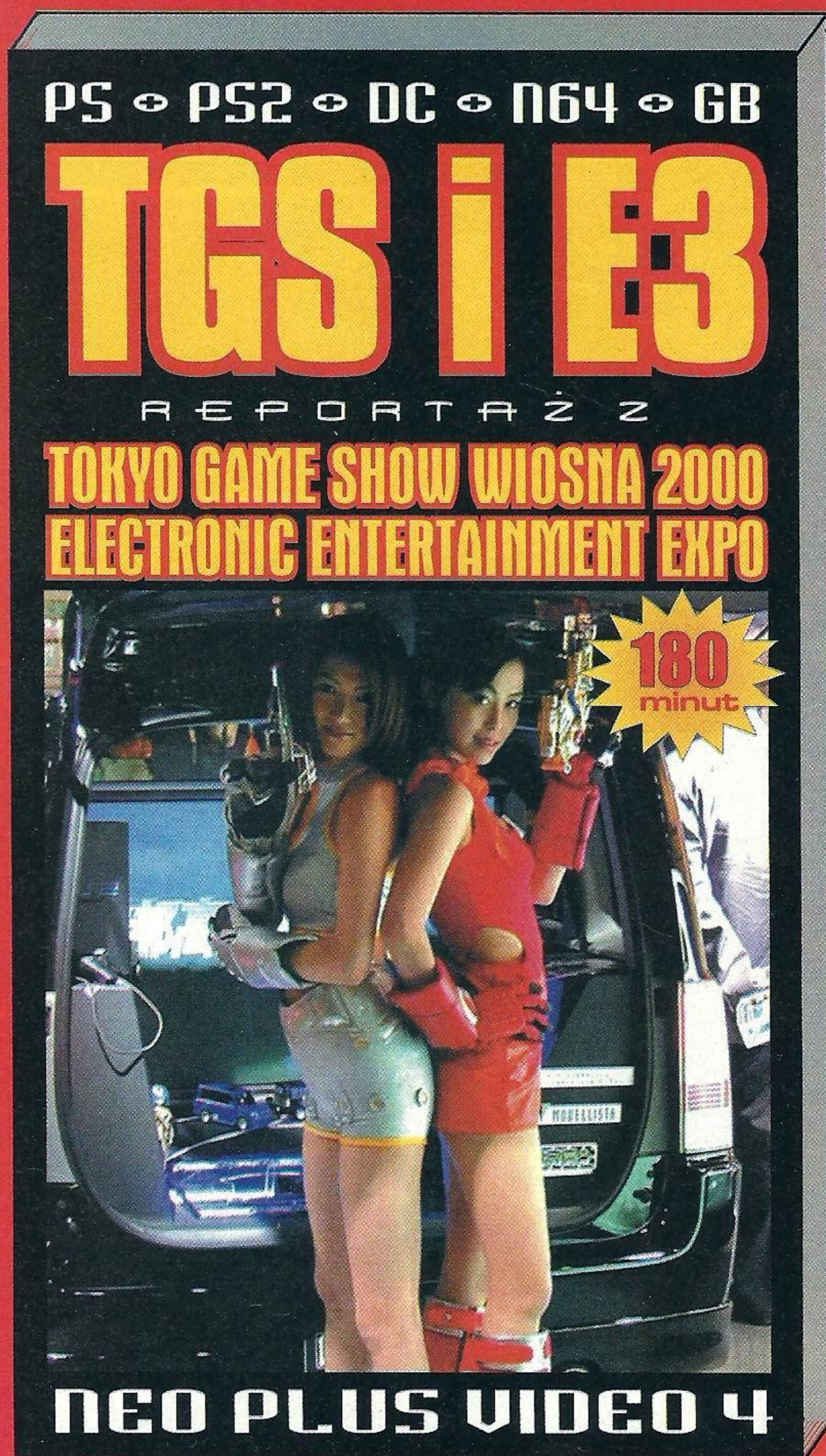
Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - Tokyo Game Show i E3 2000, na których zaprezentowano ponad 400 gier. My wybraliśmy dla was te najlepsze!

180 minut czyli 3 godziny - dwa razy więcej, niż na N+ Video 3.

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

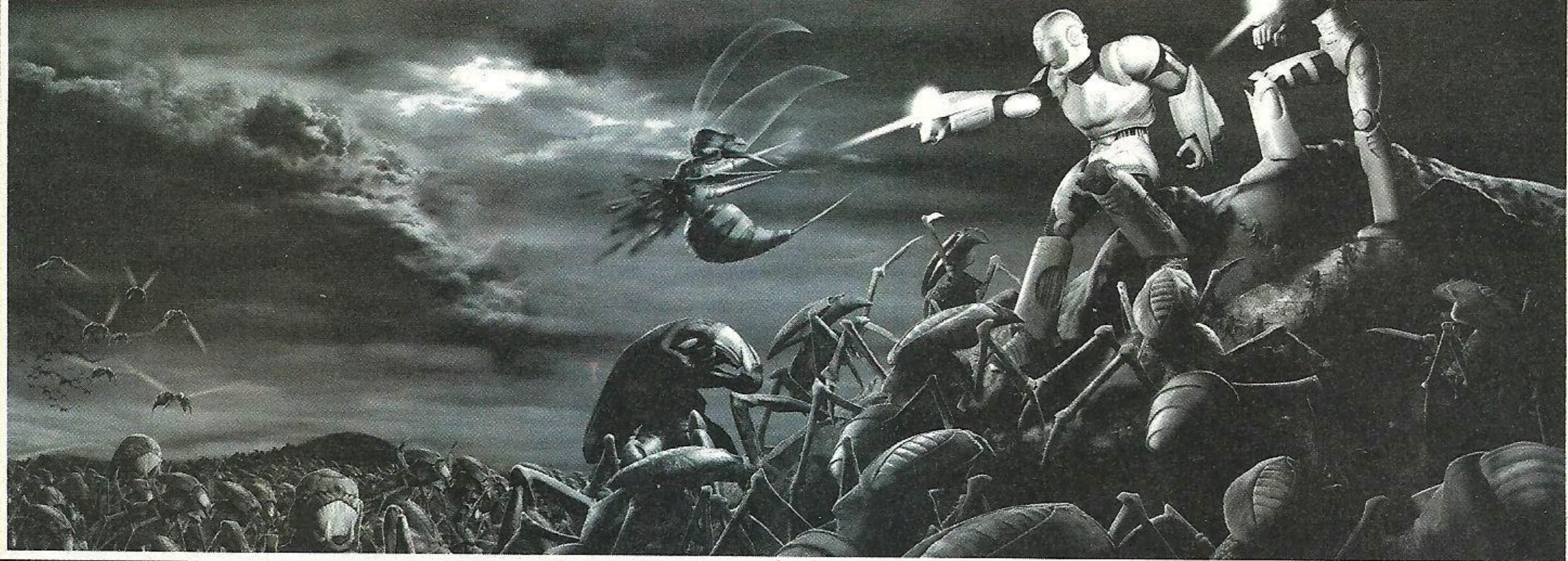
Nie zapominamy też o PSX, GameBoy i N64!

CZAS: 180 minut
CENA: 39.90
KOMENTARZ: polski



Kupon zamówienia na stronie 93

ARMORINES™



Czy wiecie jakie jest najdłuższe zwierzę naturalnie żyjące w Polsce? Otóż - jak dowiedziałem się ostatnio z telewizji - tasiemiec. Jedna pani zahadowała sobie ich w brzuszku aż siedem. Nie, nie ma czego zazdrościć.

Tak samo jak nie było czego zazdrościć posiadaczom N64 i nie było potrzeby wydawać ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M na Playstation.

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M to shooter idea (tylko!) przypominający bardzo świętego QUAKE. Widok z pierwszej osoby, biegańsko po poziomach w poszukiwaniu checkpointów (dźwigni do otwierania kolejnych drzwi, czy specyficznych miejsc) i rozwalania owadów (yeah - jak w "Żołnierzach Kosmosu"). Tak czy owad... eeee owak, chodzi o wybitie wroga do nogi.

Od zupełnego dna (zaraz do tego dojdziemy) odbija gre tryb cooperate, na dwie osoby - rzecz jasna. Można więc sobie zgamać towarzysza, ekran podzieli się horyzontalnie i jazda. Gra się dziwnie, bo wystarczy, że jedna osoba przelezie poziom - druga teleportuje się do końca automatycznie. Co jest liche?

Grafika. Jest po prostu słaba. Poziomy są średnio rozległe, a do tego surowe. Na środku wala się kilka budynków, skrzynia, a to znów bunkier. Wszystko to wygląda jak makietka zrobiona przez aptekarza. Niby co jakiś czas coś się trafi, ale wszystko plastikowe i rznie po ekranie pikselami.

Animacja. A właściwie "animacja". Pierwszy śmiech wywoła u was pewnie widok postaci kolegi, z którym gracie. Porusza się z gracją bohaterów "Southparku". Kulaskami macha zupełnie nie w tempie marszu - prześmieszne. Po wtóre animacja robaków. Rozumiem, że jeśli Coś ma więcej niż dwie nogi, to animacja Tego może sprawić programistom nieco problemów. Zgoda. Ale jak



można wykazać się taką indolencją! Przecież te pająki w ogóle nie są zainteresowane. Mają po trzy cztery głupowate klatki - ni to trzęsą się, ni to przebierają odnóżami. Niby - na pozór nie przeszkadza, ale zacznie, kiedy spróbujecie do tego strzelać. Otóż współczesna balistyka niewiele zna celów trudniejszych do "zdjęcia", niż trzęsące się pająki z Chorobą Parkinsona. Nigdy nie wiesz, gdzie takiego targnie, nie mówiąc już o sytuacji, gdy siedzi ci na głowie (bo te bestyjki obleśnie dążą do fizycznego zbliżenia). Wtedy możesz nie zabić go trafiając i nie trafiając zabić. Losowy generator trafienia.

System prowadzenia postaci. Jeśli nie masz duala z dwiema gałkami analogowymi - zapomnij. A nawet jak masz gałki naucz się najpierw operować na raz prawą gałką, lewą, a do tego wciskać "x". To najdogodniejsza metoda. Wiele nawyków wykształca się w trakcie gry, ale jak dotąd nie odkryłem jak płynnie prowadzić prawą gałkę i wciskać krzyżyk na padzie. Acha! Krzyżyk na padzie to strzelanie, więc trzeba często, a permanentnie trzymać nie można, bo amunicji nie za dużo.

No i zbieranie magazynków z gleby - mój as z rękawa. Trzeba przymierzyć co do centymetra. Jak się lekko przesuniesz - nie zbierzesz. Krótko mówiąc, więcej czasu zajmuje czasem zebranie dwu magazynków z okolicy, niż zdjęcie dziesięciu wrogów.

No właśnie. Ale gra nie może być do końca taka crapowata. No faktycznie. Niby jakas miodność tam ma. Bo i te pająki elegancko odrzuca jak strzelasz i fabuła jakaś jest dodana, i misje różnorodnie. Np. trzeba coś ostanąć, albo jedziesz wozem bojowym i prujesz w co popadnie (nieograniczona

amunicja), albo bossowie są ciekawi (walka z nimi to zupełnie inna sprawa).

Poza tym, na plus zaliczyć trzeba bez wątpienia opcję cooperate - rzadko nam się trafia, ale to naprawdę zabawa, ganiać z kumplem i ostanąć się, przeszukiwać poziomy. Trzeba dodać, że przeciwnicy dobrani są akurat tak, żeby nie wzbudzać najmniejszych oznak współczucia. Gra jest absolutnie beztraska.

W każdej recenzji jest tak, że wypada na koniec napisać jakie jest ogólne wrażenie z gry. Moje - z ARMORINES jest złe. Gra na pewno nie jest warta

pieniędzy. Być może podkuszają się na nią miłośnicy "Żołnierzy Kosmosu" i wywalania w pająki całych magazynków. Nie powinni. Kto zatem powinien? Uważam, że najlepszymi klientami ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M są maniacy shooterów FPP, którzy nie będą zwracać uwagi na uchybienia koderów. Bo - napomknąć wypada - ARMORINES trafiło w okresową dziurę, jeśli chodzi o shooterki FPP na PSX. Jeśli odniesie gdzieś jakiś sukces - tylko temu należy to przypisać. Szkoda.

Grabarz



PlayStation **5**

GRAFIKA **5**
DŹWIĘK **5**
MIÓD **5**

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



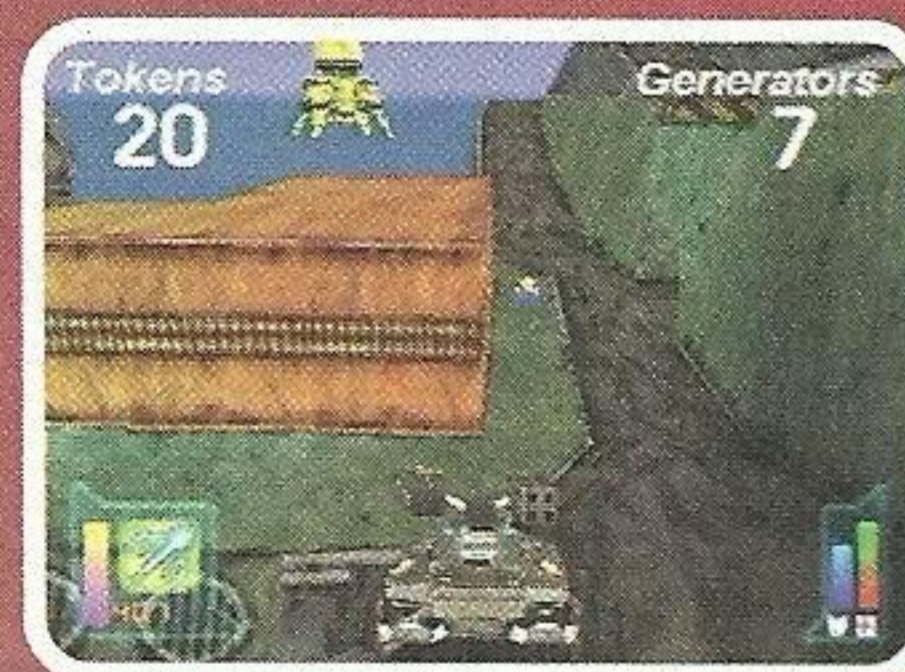
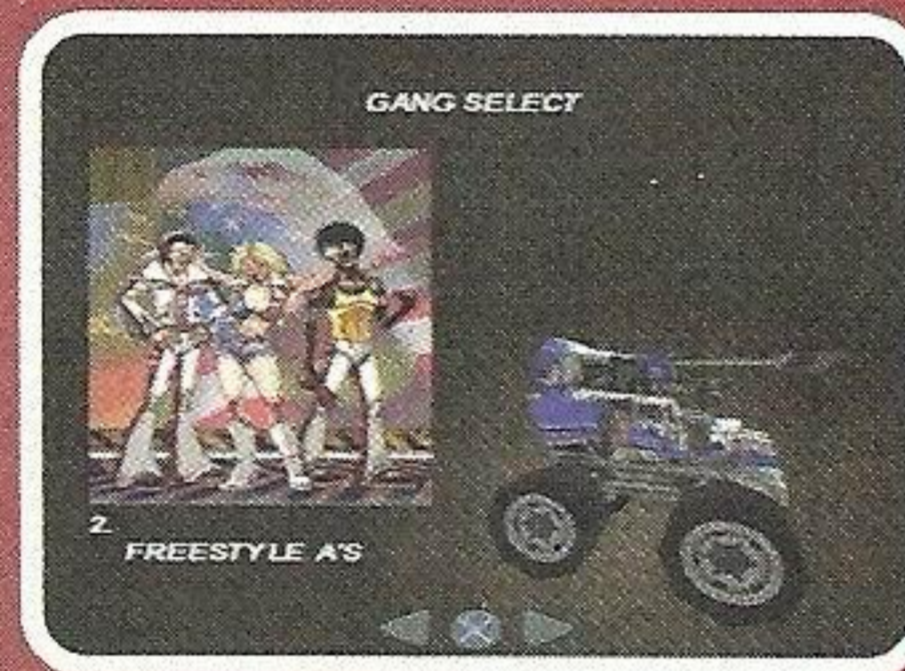
Ktoś w Take 2 wymyślił, że jeżeli gracze zagrywali się w takiego dajmy na to VIGILANTE 8, to z pewnością lękają jak Colę w gorący dzień inną grę traktującą o jeżdżących, czterokołowych platformach strzelniczych. Błąd.

Do tego, aby przekonać gracza do wydania swych ciężko uzbieranych pieniędzy nie wystarczy coś, co ma kilka kópek i sporo broni. Potrzeba czegoś więcej. A tego "czegoś" w tej grze zabrakło.

Po pierwsze: pomysłu. Najprostszym przecież sposobem na stworzenie gry jest przyjęcie "ad priori" że walka nie musi mieć jakiegoś istotnego powodu. Ma po prostu trwać, cel nie jest istotny. Po drugie: gangi dostępne w grze, a jest ich dziesięć nie mają "ikry" która mogłaby przekonać do walki właśnie w tych, a nie innych barwach. Różnią się między sobą tylko wyglądem zewnętrznym "łazików" efektami wizualnymi używanych broni oraz nazwami. Postacie w V8 miały po tysiącokrotnie więcej klimatu.

Po trzecie: wysepki, na których toczy się śmiertelny bój są małe, kiepsko zaprojektowane i nudne nad pojęcie, szczególnie jeżeli walcymy w deathmatch'u z kolegą na podzielonym ekranie. Po czwarte: kompletnie skasowano broń i dostępne power'upy: jakieś tam rakiety, bombki, laser, a z dopałem np. turbo i niewidzialność. Bez jaj panowie, bez jaj. Jak sobie przypomnę specjały z V8, to myślę że tutaj komuś zabrakło konceptu lub po prostu poszedł na łatwiznę. A tego drugiego naprawdę nie trawię. Producenci, jak nie masz pomysłu na grę, to jej po prostu nie rób. Nie wyłudźaj pieniędzy od graczy, niech lepiej chowają kasę na naprawdę porządne tytuły.

Wizualnie GW nie prezentuje się jakoś słabo, ale niczym specjalnym się nie wyróżnia. Rzemieślnicza, solidna robota bez fajerwerków. Tekstury się kleją, kolizje obiektów dopracowane na poziomie, niewielka pikseloza. Wszystko w normie. Z udźwiękowieniem jest podobnie, zostało porządnie wykonane. Odgłosy w miarę wiarygodne, muzyka przygrywiająca w tle też nie przeszkadza. Walka jest nawet przyjemna, ale nie angażuje tak naprawdę gracza, ot po prostu jeżdżę i rozwalam, bez przekonania. Pojazdy dają się łatwo kontrolować. Tak naprawdę nie ma się do czego w tej grze tak na poważnie przychylić. Ale nie ma się też nad czym zachwycać. W tej produkcji wyraźnie i boleśnie



odczuwalny jest brak ręki mistrza, który mógłby ją dopracować tak, by nabrała odrobiny wyrazu. GW jest przykładem na grę całkiem solidnie wykonaną od strony technicznej, ale skopaną w samym ogólnym założeniu. Brak jej pomysłów, świeżości i grywalności. Klapa.

Marcellus

PlayStation

5

GRAFIKA **5**

DŹWIĘK **5**

MIÓD **5**

Wydawca: Take2
Producent: Take2
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



BATTLEZONE 64

Houston, mamy problem.

Nie tylko z tą grą.

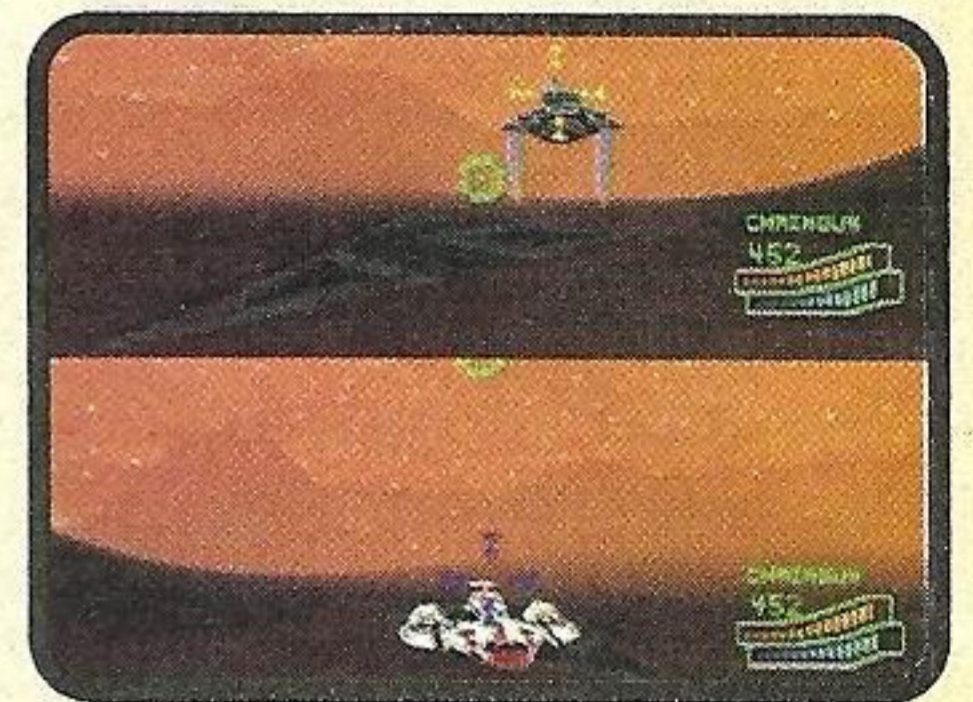
Mamy problem na linii frontu opisanej hasłem Nintendo 64.

Kiedy Amerykanie, Rosjanie i tajemnicza grupa rebeliantów o nazwie Black Dog stawiali swoje pierwsze kroki na Księżycu, nie spodziewali się nawet jaki los zgotują im graficy i programiści w ukryciu przygotowujący ambitną grę ze spartolonym wykonaniem. BATTLEZONE jest czymś co w normalnych warunkach nazywamy konwersją, ale tutaj można raczej mówić o nieudolnej próbie odtworzenia tytułu z PeCetów. Bardzo dobrego tytułu, dodajmy. Pierwowzór został określony jako jeden z najbardziej ambitnych produktów 1998 roku i zyskł uznanie w oczach krytyki, choć sprzedał się w skandalicznie małej ilości. Druga część właśnie nadchodzi wielkimi krokami - ale to na PeCeta.

Tym bardziej dziwi fakt, że Crave - firma znana z całkiem solidnych, choć pozbawionych ikry pozycji firmuje swoim logo coś takiego. Ale cóż. Napisałem, że gra jest ambitna - a to dlatego, że stara się połączyć dwa rodzaje rozgrywki - symulator czołgopoduszkowca (i kilku innych maszyn) oraz strategię rozgrywaną w czasie rzeczywistym.

Tymczasem dwa z trzech trybów gry dla jednej osoby to porażka, gdzie bierzemy udział w nudnej mieszance jeżdżenia i niszczenia kolejnych nacierających celów. Zero polotu i finezji, wieje nudą już od samego początku. Obiecujący wydaje się tryb Commander, w którym przejmujemy kontrolę nad oddziałami, dochodzi kwestia zarządzania surowcami i tak dalej.

Niestety, BATTLEZONE pokazuje, że sterowanie za pomocą standardowego pada w niestandardowych grach jest dla wielu producentów przeszkodą nie do przeskoczenia. I tak jest też tutaj - praktycznie nie da się w to grać. A gdyby ktoś miał



jednak jeszcze ochotę, skutecznie obrzydzi mu to grafika. Jest zwyczajnie brzydka, rozmydlona i bura w kolorystyce. Nieciekawa jest też animacja.

Mamy tu szampowy przykład gry, która nie jest dobra. Powiem więcej: jest kiepska. A miała spore szanse, gdyby autorom udało się wepchnąć choćby 50% tego co było w wersji PeCetowej. Tymczasem nie udało im się. Nie ratują gry trzy tryby multiplayerowe. Obawiam się, że nie powinniście w to grać moi drodzy.

Brock Landers

Nintendo 64

3

GRAFIKA **3**

DŹWIĘK **4**

MIÓD **3**

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

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



Victory Boxing Challenger

No i doczekaliśmy się, znana z rynku Hi-Fi firma JVC zrobiła nam tę przykrość i pokusiła się o wydanie kolejnej odsłony swego na maxa crapowatego boks. Nie wstyd wam panowie?

Od momentu, w którym dowiedziałem się co będę miał wątpliwą przyjemność recenzować, domyślałem się że to będzie słaba gra. Jeszcze w drodze do domu tudziłem się nadzieją, że może to nie będzie takie straszne doświadczenie. O ja głupi i naiwny, to co zobaczyły moje sterane oczy przeszło najśmielsze oczekiwania. To jest po prostu syf. W tym momencie mógłbym zakończyć tę recenzję, ale z obowiązku pociągnę ją dalej.

Co więc takiego ciekawego ma ta gra do zaoferowania, aby przekonać kogoś do jej zakupu? Podstawą jest kariera. Walczymy o coraz wyższe miejsce w rankingu, trenujemy swego punchera i dobieramy mu sparring partnerów spośród pokonanych już bokserów. Samo w sobie całkiem niezłe i raczej normalne. Diabeł wybrał sobie inne miejsce aby się zagnieździć.

Grafika jest tak fatalna, że nawet w roku wypuszczenia na rynek PSX nie zrobiłaby furory. Postacie są topornie wykonane i jeszcze gorzej animowane, że już o ich kompletnym braku jakiegokolwiek wyrazu nie wspomnę. W walkach o tytuł publika miłosiernie została skryta w głębokim mroku (engine by jej nie pociągnął). Natomiast wystrój sali sparringowej... Ech, szkoda gadać.

Oprawa dźwiękowa z trudem dorównuje grafice, odgłosy walki są po prostu żałosne. Sekundant powtarza się co drugie zdanie, a konferansjerowi do Michaela Buffera i jego "Are you ready to rumble?" brakuje tyle, że nawet astronomiczne wielkości tego nie oddadzą. Niestety, to jeszcze nie wszystko - najgorsze dopiero przed wami. Sterowanie i zasób ciosów naszych ringowych



wojowników są poza wszelkimi normami przyzwoitości. Ciosów jest mało i wszystkie kiepawe. Ale to nic - dałoby się wybaczyć, gdyby nie fakt, że mają olbrzymie opóźnienie, przez co nijak nie da się walczyć. Ogólne wrażenie z gry jest nokautujące, a nokaut ten jest ciężki i bolesny niczym ten, który spotkał Andrzeja po ciosach Lennox'a.

Gdyby nie takie błahostki jak grafika, dźwięk i sterowanie, byłby to boks zasługujący aż na 5. Nie wiem po jaką cholereę ktokolwiek wydaje takie gry, gdy możemy sobie z radością pogrywać w R2R lub KNOCKOUT KINGS 2000. Nie podchodzić.

Marcellus

PlayStation

2

GRAFIKA 2

DŹWIĘK 2

MIÓD 2

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

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

JIMMY WHITE'S CUEBALL 2

Jest w psychologii takie słynne prawo, które mówi o tym jak zależy poziom chęci od tego jak nam coś wychodzi. I okazuje się, że tylko do pewnego stopnia jest tak, że im bardziej się staramy, tym lepiej. W pewnym momencie jakość zaczyna spadać. Mówiąc krótko: jeśli postaramy się za bardzo - to co robimy po prostu nie ma szans wyjść nam dobrze. Najlepiej starać się średnio.

Takim właśnie efektem średniego starania się jest gra JIMMY WHITE'S CUEBALL 2, która pozornie jest symulatorem bilarda na Dreamcast.

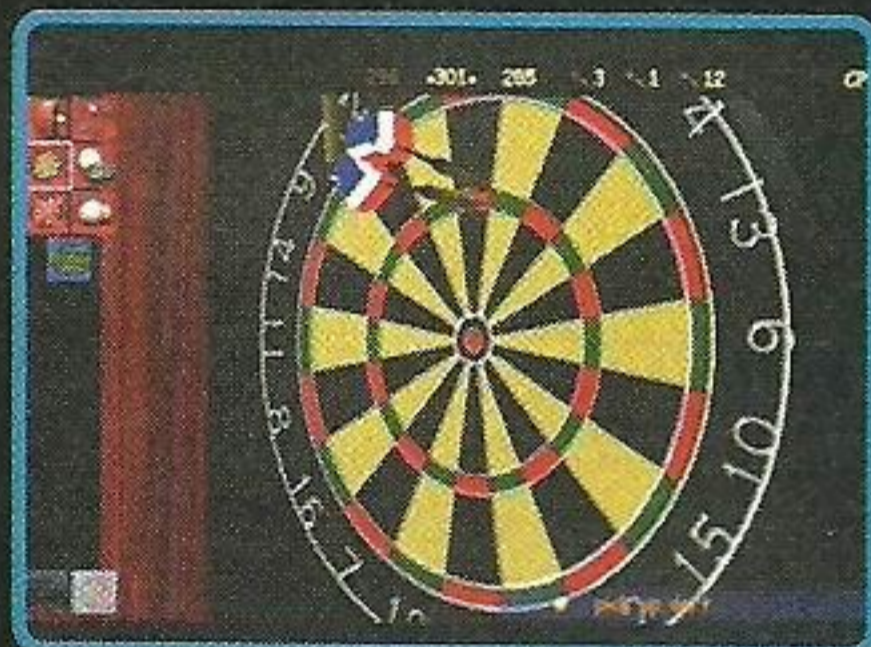
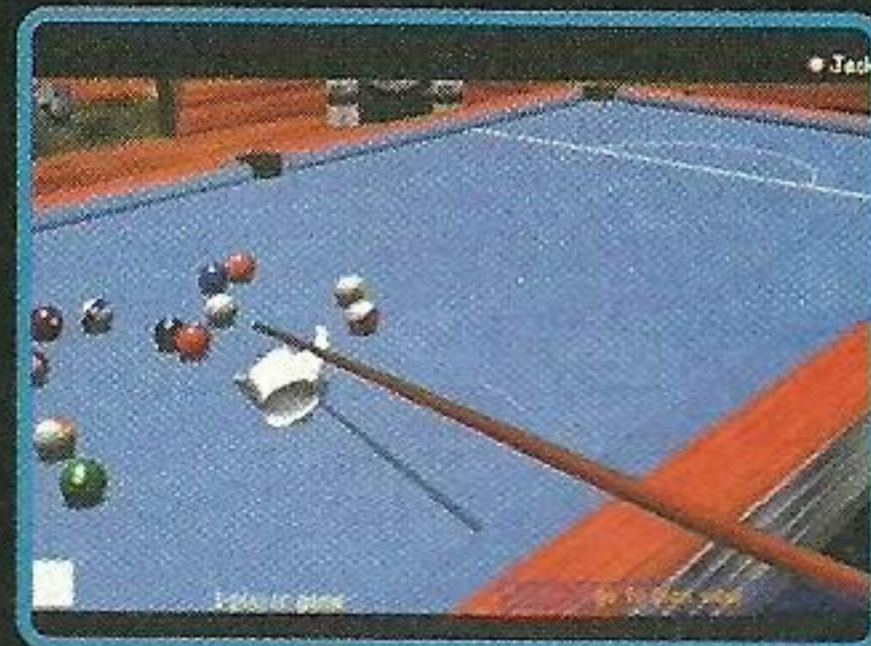
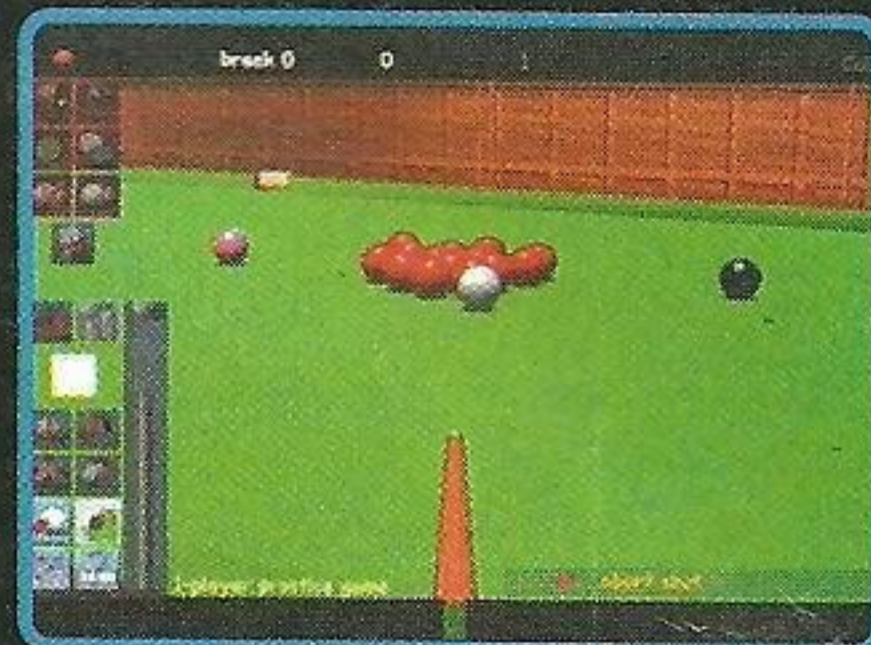
Wiadomo: będą stoły, będzie kilka opcji gry.

Na co zwraca się uwagę w takich grach: na fizykę bil (w bilardzie to bardzo ważne), na menu i przystępność kodu sterowania. Nie ma co się rozwodzić: JWC2 wydaje się produktem zrobionym doskonale. Menu jest - mówi się - intuicyjne. Jedno z najwygodniejszych jakie w ogóle widziałem w grach. Moc strzału, widok z kamery, ustawienie kija - wszystko możliwe do zaprogramowania w prosty sposób. Do grafiki też nie mogę się czeplić. Bardzo dobra. Widać wszystko i tak jak powinno.

Nie to jednak stanowi o sile tej gry. Otóż w JWC2 neurony wyczesuje dystans z jakim twórcy podeszli do całego projektu. Po pierwsze: niby nic - jeśli chodzi o postacie zawodników, widać tylko dłonie (w białych rękawiczkach) zawodnika, którym się bawisz i dłonie przeciwnika. Dłonie przeciwnika widzisz jak grasz - siada po drugiej stronie stołu. Ale co te dłonie tam wyprawiają?! Rozluźniają się, drapią po niewidzialnej głowie, poprawiają rękawiczki. Wygląda to przeuroczo. Poza tym całość zrobiona jest na klimatyczny klubik - pub exclusive. A więc w rogu stoi zegar z wielkim wahadłem, które - rzecz jasna - ślicznie się buja, wnętrza eleganckie. A do tego wszystkiego stoi automat z jednorękim bandytą, prosty arcade z oryginalną grą DROPZONE (pamiętacie ją jeszcze?), tarcza do lotek, warcaby... I w to wszystko można sobie pograć jak znudzi się snooker.

JWC2 to jedyny bilard na DC, ale też jedna z najlepszych pozycji tego typu jakie widziałem na konsole. Stara się być nie tylko bilardem, ale miłą opcją spędzania wolnego czasu w ciekawy sposób. A wszystko to klimatyczne, eleganckie, z niesamowitym wręcz smakiem. Gratulacje za pomysł. Spójne, nie aspirujące wysoko, dobre dzieło.

Grabarz



Dreamcast

7

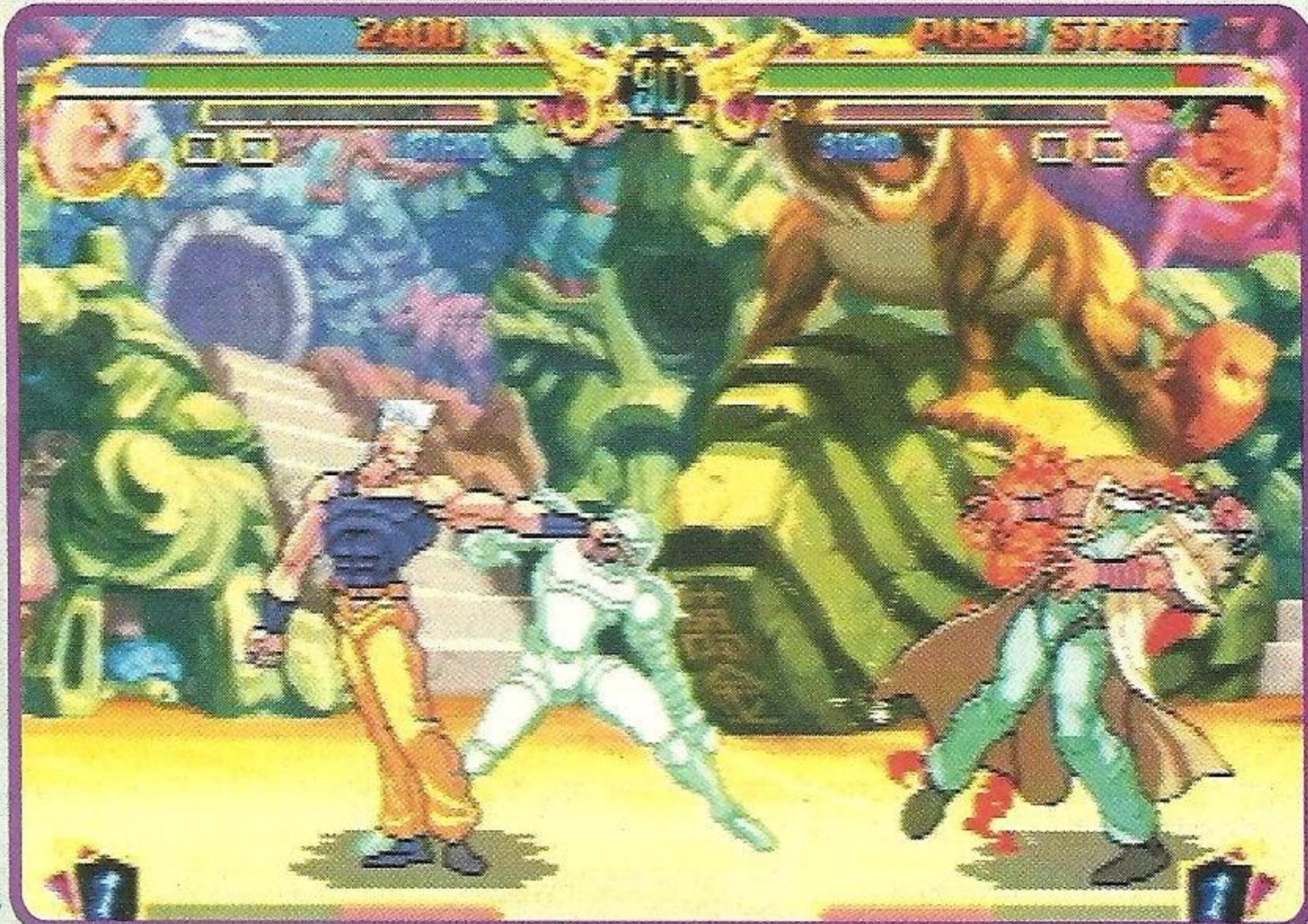
GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

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

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak



Swego czasu, żeby ograniczyć napady padaczki, skalpelkiem rozdzielano ludziom półkule mózgu. Okazało się, że człowiek miał wtedy dwa umysły. Najgorsze jest to, że tylko lewa półkula odpowiada za mowę, więc prawa nie mogła się wypowiedzieć. Głupia sprawa.

W nowym dziele bogów Capcomu, pt. JOJO'S BIZARRE ADVENTURE, dualizm duszy też występuje, tyle że jest to klimat bardziej uduchowiony, a rzecz by można wręcz demoniczny.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE to dwuwymiarowe mordobicie, z wielkiej i niekończącej się serii dwuwymiarowych mordobicz znamiennej firmy na "C". Trudno rozwikłać jego idee przewodnią, ale spróbujemy. Generalnie klimat nawiązuje do szerokiego pola od mangi i anime, przez komiks, po horrory klasy B i A. To ze względu na postacie.

Bo postacie gry są zupełnie od czapy. Jest koleś, za którym wisi ogromny na 75% ekranu duch, przy specjalach goniący wroga po planszy i łatający mu eleganckie fangi. Jest lalkarz - gdy z nim walczysz na głębie areny leży lalka, przy specjalach koleś używa lalce duszy, ona się podrywa i ładuje ostrego (ma jakieś sztylety) combolca. Jest piesek ledwie odstawający od poziomu gruntu, który ma za sobą jednego z najpotężniejszych demonów w tej grze - jego specjal jedzą energię jak bitą śmietaną. Są kolesie, którzy przez 90% walki trzymają fapy w kieszeniach, z płonącymi wilkołakami jako duchami - pomocnikami, półnagie panienki... Ot specyficzny wizerunek JBA.

A do tego 2D, postacie nie za małe, combolce po 20 hit robione trzeba klawiszami, eksplozje, zbliżenia twarzy przed superem, fajerwery. Znamy klimat?

Na sumieniu recenzentów JBA zagrać miały też pewnie tryby rozgrywki. Jest to mianowicie zrobione tak sprytnie, że w miarę przełazenia gry, odkrywa się komiks - kolejne obrazki. A co jakiś czas trafia się dodatek. Oprócz tego na dole ekranu migocze licznik czasu gry, jaki w ogóle poświęciliśmy na tę zabawę. Jak ktoś nie lubi, wystarczy włączyć sobie konsolkę na noc i ma się nowe opcje (hehe).

Trzecią opcją wartą wzmianki jest STORY MODE, czyli tajemnicze zjawisko prób wmówienia nam przez scenarzystów, że postacie nie leją się bez powodu. Czeka nas więc kilka kolorowych plansz z podpisanymi przed każdą walką.

Uff... Sytuacja dojrzała już do tego, by powiedzieć jak się gra. Lichawo. Gra ma przede wszystkim klimat. Wykreślony klimat "Batmana", czy "Edwarda Nożycorękiego". Postacie są niesamowite i dadzą się polubić. Niestety, wszystkie średniackie, ciosy na odwal i mimo, że spektakularne - więcej tandetą. Podobnie ze scenariuszem - kaprawy. Myśl mnie taka głęboka naszła: jak się robi taką grę w Capcomie. Optuję za takim



rozwiązaniem: jeden koleś wymyśla jakie będą postacie (jedyne, który się tu napracuje) - daje pomysł szefostwu i mówi: mam pomysł na mordobicie, które wyglądać będzie tak (tu opis). Git - mówią bossowie, do roboty. Koderzy zwlekają się z dywanu i zaczynają produkować. A ponieważ nie specjalnie im się chce, scenariusz wymyślany w nocy w metrze, ciosy na poczekaniu, to potem wyłazi taki cukiereczek. A mówiłem już, że widać czasem piksele wielkości febków od szpilki? Nie? To mówię.

A do tego jeszcze bugi w stylu: przejdź całą grę jednym ciosem. Odpalam na pierwszym stopniu trudności - przeszedłem, na ostatnim - przeszedłem. Nieprawdopodobne. I to nie jest tak, że konsola się nie uczy - po prostu wpada w dziecinne prostego juggle'a i jak raz mu się nie uda obronić, ma rundę z głowy. Jak nazwać taką sytuację? No bo z kim pogracie taką postacją? Kończy się to zwykle tak, że kiedy wpadają kumple to narzucają zasadę, że nie można grać tym kolesiem. Chyba coś nie tak.

Krótko mówiąc grałem i grałem w JOJO'S BIZARRE ADVENTURE i nie widziałem postaci, którą chciałbym wyszkolić. Niby niektóre wyglądają fajnie, ale ciosy są żałosne. Tak więc co z tego, że wszędzie walają się tony grafik, że fajerwery, że combosy, jak wszystko to

jakieś suche, bez polotu, a postacie poruszają się jakby kij pofknęły.

JBA nie będzie u nas hitem, może kupią ją miłośnicy 2D i ci, którzy szukają wykreślonych pomysłów, ale... Co ja mówię. Spójrzmy prawdzie w oczy: to nie jest gra, na którą warto wydać kasę. Choć jest niezła, nie będziecie w nią grać i tyle. Oto fakty.

Grabarz



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

PlayStation

6

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 5

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba graczy: 1-2
Termin: Czerwiec

Wykorzystuje: Dual Shock,
Memory Card

GEKIDO

Niedowlarki mają pecha. Kiedy ostatnio kilku naukowców wymądrzyło się na temat sztuk walki i ich nierealności - na Oklnawie odnaleziono żelazną tarczę z głębokim odciskiem zaciśniętej pięści.

Inny przykład. Kiedy kilku niedowlarków wypowiedziało się, że robienie "PeeSiXowych" mordobić na 4 osoby mija się z celem, Infogrames dmuchnęło w rynek gierką pt. GEKIDO - URBAN FIGHTERS. I gwiazdy pogasty.

Znaczy... Hmmm... Pewnie, że jest scenariusz. Chodzi o zmutowany program antywirusowy, sztuczną inteligencję, rok 2011 i grupę specjalistów wysłanych przez rząd, aby zaradzić kryzysowej sytuacji. Grupa składa się niby z techników i naukowców, ale jej wyczyny świadczą o czym innym. GEKIDO jest mianowicie elegancką jak Solid Snake podczas czwartego przechodzenia MGSa i miodną jak stój Puchatka "chodzonką mordobitką".

Parafrazując (i wykręcając) słowa wyroczeni z Matrixa: "Z dobrą grą jest tak, jak z byciem zakochanym. Nikt ci tego nie powie. Sam to wiesz". Wystarczy włożyć CD do konsoli i już wiesz, że GEKIDO jest grą świetną, ponieważ:

Można walczyć na arenie czterema postaciami. I to nie są jakieś przygłupawe mokujiny, ale najnormalniejsze, grove postacie. Przełazić można to z kumplem (albo dziewczyną) i prac w trybie cooperative. Poziomy zaprojektowane są wręcz r e w e l a c y j n i e ! Cały czas coś się dzieje, tła i scenografia niemożliwie przepakowane detalami. Jak to osiągnięto? Ano tak, że idzie się - jak zwykle - w korytku (znaczy przeciwległa ściana bliżutko), a dzięki temu zostało od pytona pamięci do przerabiania brył.

A co przerabiać? Przede wszystkim przeciwników! Psy, ninjasy, żołnierze wyszkoleni w różnych dziwacznych dyscyplinach (granaciarze, strzelcy, komandosi, rzucający dymne granaty...), a do tego cała gwardia wykręcanych, japońskich mutantów: człowiek-żółw, jakieś duchy, roboty, kołesie zionący ogniem, magowie... Wszystko od czapy i pomieszane! Safatka git!

No i do przerabiania są jeszcze



przedmioty, które można podnosić z ziemi. Nie tylko te upuszczane przez przeciwników (pistolety, karabiny, granaty, fomy i reszta broni), ale beczki, skrzynie - czy same dogorywające zwłoki, które można rzucić kolegom ku przestrodze. Mówiąc krótko - przez całą grę równo przeciskamy się między przeciwnikami i przedmiotami porozwalanymi na poziomie. A do tego jeszcze jeżdżą samochody, łażą przechodnie, latają samoloty, motocykliści... Jak oni, do diabła, wszystko to wcisnęli w dwa megabajty RAMu? Oto zagadka wszechświata. Ale to się naprawdę dzieje!

Mało? No to dosypię jeszcze. Na murach widać rysy, powybijane szyby, po chodniku walają się śmieci, są poziomy, gdzie walczy się po kolana w wodzie, można rozwalac samochody. Jeszcze stoicie? Twardziele. No to ja jeszcze: każda z postaci ma kilkanaście kombosów, które poznaje się podczas gry. Nawet nie wiecie jaka to radocha! To co się dzieje na ekranie sięga geniuszu bogów z Capcomu!



jak powinny i nie mamy pewności, czy to dlatego, że jest w kodzie robak, czy dlatego, że źle przymierzaliśmy. Więcej złego słowa nie powiem. Gra jest dla PSXa rewelacją. Poziomy sięgają miodnością największych klasyków, bossowie bez wahania wywalają kredki z tomistra, zupełnie wykręceni - tylko po to, żeby zabawa była git. Na przykład trzech lewitujących koleś i la Psycho Mantis z MGS płynnie nad ulicą, a miejsca, które mijają eksplodują: szyby w oknach, wybuchają samochody - za nimi tylko zgłiszcza.

Dzieje się wszystko - często bez logicznego uzasadnienia. Wszystko nastawione jest na zabawę. I co tu dużo gadać - taka powinna być każda gra. A GEKIDO jest taka bez wątpliwości!

...
Co? Jeszcze tu jesteście? Do sklepów!

Grabarz



Wyskokki, eksplozje, implozje... Rewela! A do tego jeszcze oczywiście rzuty. Cudzik.

Ufff... Przydałoby się, żebym teraz chwilę pomarudził. Będzie trudno, bo w ogóle się czegoś takiego nie spodziewałem. Ale jak się człowiek uprze, to zawsze da radę.

Po pierwsze gra jest za krótka. To prawda - otwierają się dodatkowe areny do walki deathmatch, postacie są ukryte, ale za szybko się przechodzi. Liczę na to, że przeciętny odbiorca tej gry po tygodniu będzie miał już wszystko skończone. Jeśli nie znajdzie on radochy w zpraszaniu kumpli i grze na arenie - to licho.

Po drugie można mieć zastrzeżenia do pracy kamer, a przez to systemu kolizji. Czasem rzeczy nie dzieją się tak

PlayStation **8**

GRAFIKA **9**

DŹWIĘK **9**

MIÓD **8**

Wydawca: Infogrames
Producent: Gremlin
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

Nie bardzo chce się walczyć o ludzkość, która z takim zapamiętaniem raz po raz ściąga na siebie coraz to większe niebezpieczeństwo, ale służba nie drużba. I dlatego biedni gracze muszą teraz walczyć z całym tym obcym tałatajstwem, które ziemianie sami zaprosili na naszą gościnną planetę.

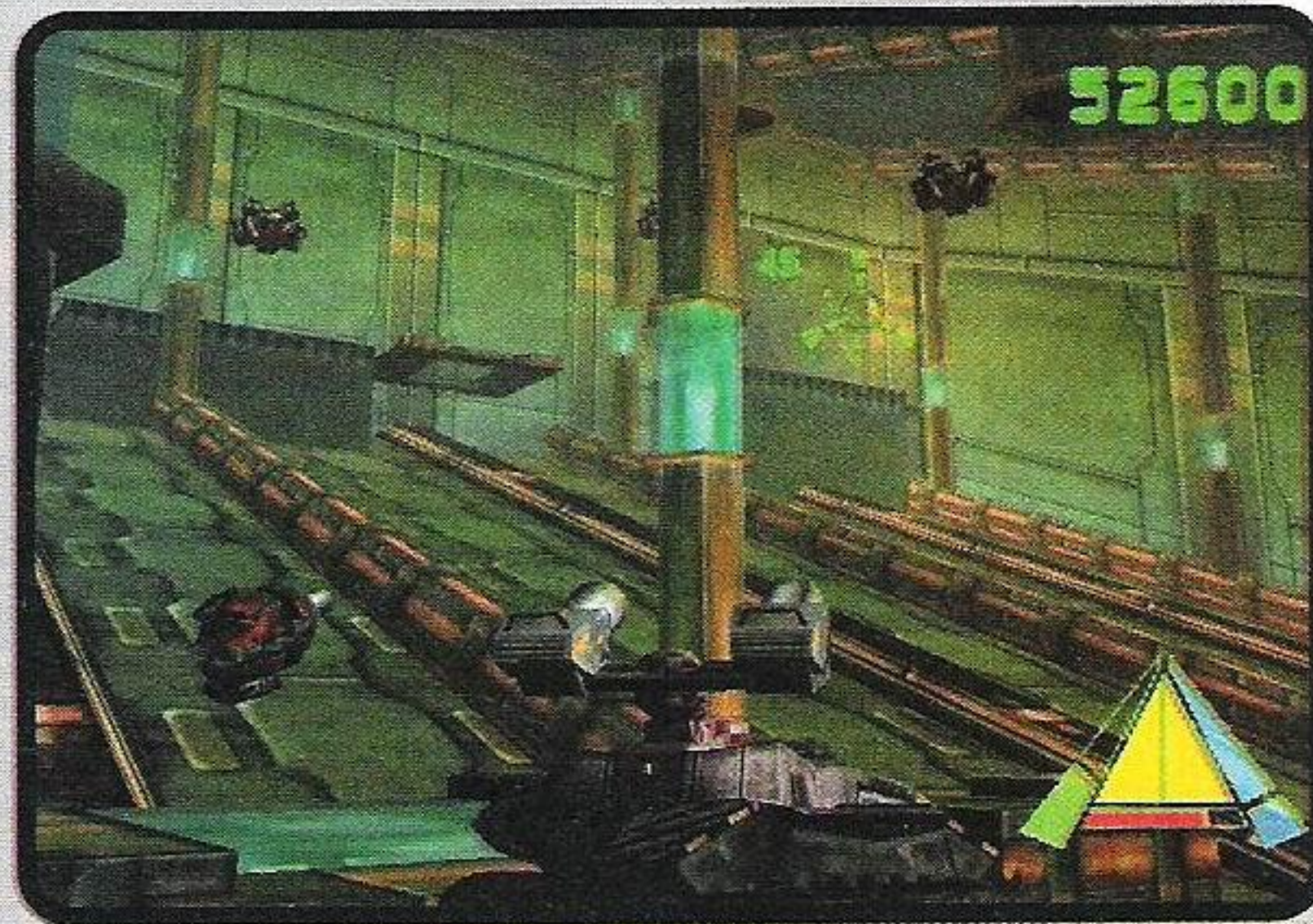
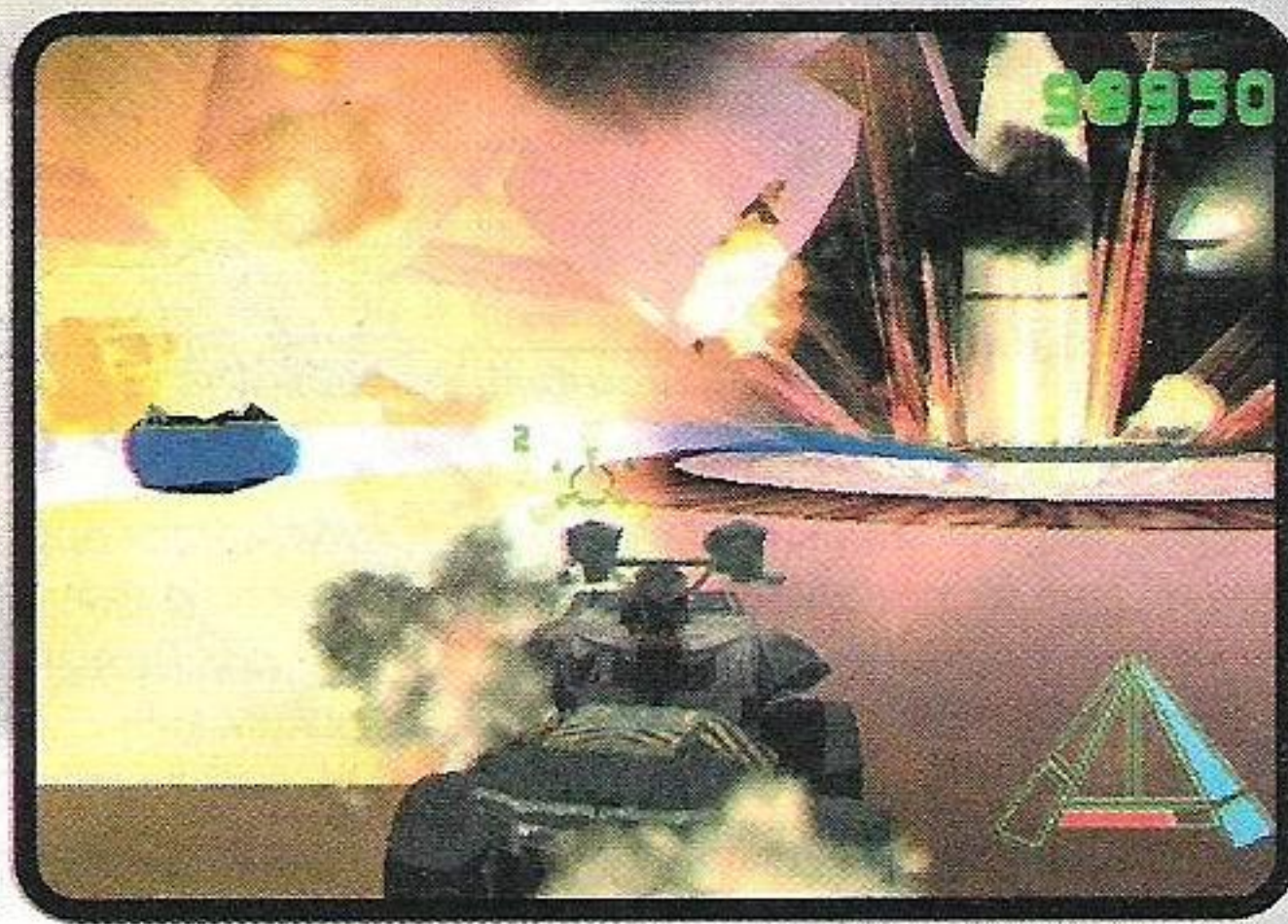
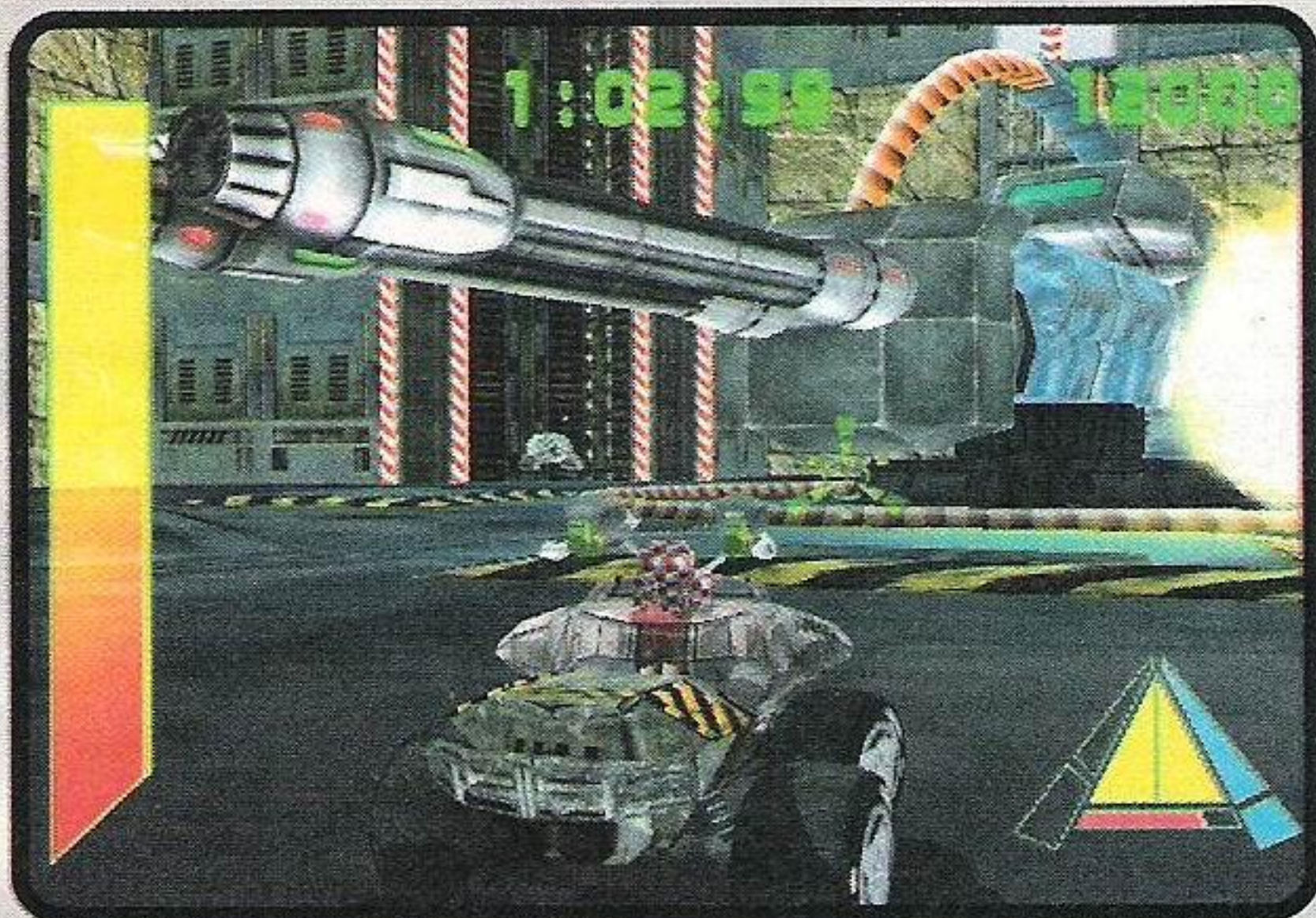


Jakiś zapatrzony w "Bliskie Spotkania Trzeciego Stopnia" wizjoner przyszłości, zaprasza na Ziemię przedstawicieli obcych ras, aby móc wykorzystać ich wiedzę do słusznych celów. Obcy przybywają i dosyć szybko zaczynają demonstrować przyniesione ze sobą wynalazki i rozwiązania. Głównie te z zakresu do podbijania naiwnych Ziemiaków. Od najazdu obcych i głupoty naszych rodaków oddziela biednych mieszkańców błękitnego globu tylko specjalny, wielozadaniowy czołg o nazwie Red Dog. A kto zasiada za jego sterami?

Ni mniej ni więcej, tylko etatowy obrońca ciemnych, młot na obcych i różga na niegrzecznych - posiadacz konsoli (tu - DeCe). Po braku jakiegokolwiek intra witamy się z możliwością zapoznania się z dostępnymi rodzajami broni po czym wybieramy misję. W okienku pojawia się tekst, w którym wypunktowane są zadania i zaczyna się zabawa. Cel gry jest prosty.

Jeżdżąc tytułowym pojazdem walczymy z atakującymi przeciwnikami i zbieramy power upy. Co jakiś czas natrafimy na bossa, załatwiamy go i od nowa to samo. Bardzo zmyślnie zostało zaimplementowane sterowanie. Nasz wózek nie jest może zbyt szybki, ale ma możliwość strafe'owania, o co nie podejrzewaliśmy tej gry pisząc jej zapowiedź w ostatnim numerze N+.

Otóż naciskając jeden z triggerów jedziemy do przodu, drugi - do tyłu, a naciskając obydwa naraz - kółka kierują się w bok i możemy strafe'ować w linii prostej. To proste rozwiązanie bardzo wiele dodaje grze - pojazd nie jest bowiem zbyt szybki i trudno byłoby uciekać przez strzałami przeciwników bez tego małego udogodnienia. Oprócz możliwości jeżdżenia w linii prostej możemy też na pewien czas osłaniać pojazd tarczą pojawiającą się z przodu. Nie można jeździć z nią cały czas, ponieważ zużywa ona energię, która następnie musi się zregenerować (samoistnie, ale trochę to trwa), a poza tym nie można przez nią strzelać, choć odbija niektóre strzały. Jeżeli jesteśmy już przy strzelaniu to wspomnę jeszcze o arsenale "Czerwonego Psa". Standardowa broń to laserek. Strzelamy nim sobie przy pomocy obsługiwanego gałką analogową celowniczką. Nie jest zbyt potężny, ale na słabszych wrogów - jak znalazł.



Jeżeli jednak pozbieramy specjalne kulki energii, znajduwane w różnych pojemnikach (należy je jednak najpierw zniszczyć) lub też uwalniane przez rozwalanych przeciwników, możemy okresowo zwiększyć siłę strzału. Wystarczy najpierw przekazać energię do działek i patrzeć jak

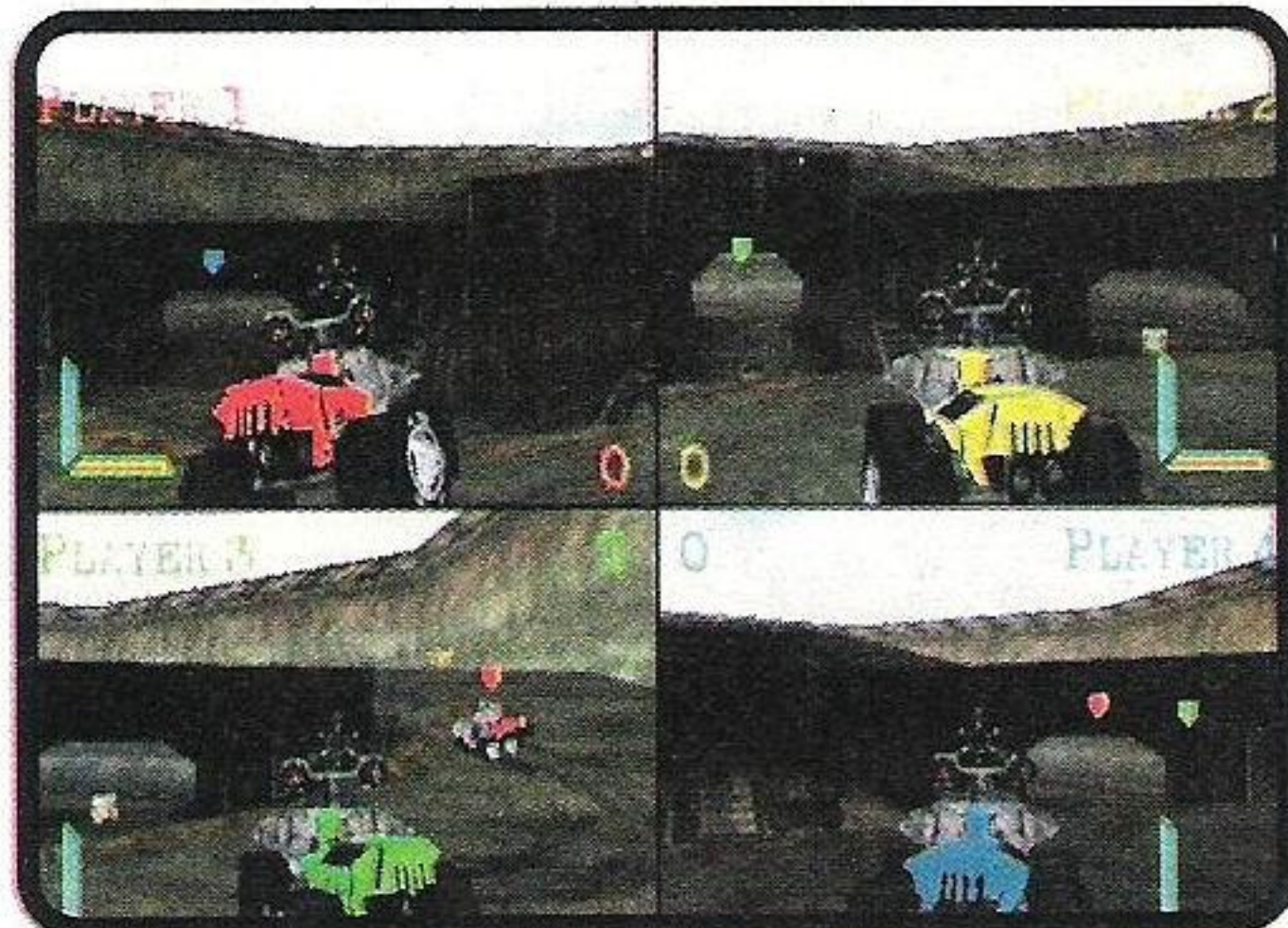
przeciwnicy giną pod śmiertelnym działaniem wyrzeliwanych promieni. Szczególnie przydatne na bossów. Oprócz tych standardowych pomysłów jest też możliwość znalezienia specjalnych kul energii pozwalających na używanie dodatkowych broni jak np. małego robota unoszącego się obok naszego wozu bojowego i wyrzeliwującego samonaprowadzające pociski. Liczba tych specjalnych ataków jest oczywiście ograniczona. Grafika RED DOGA jest bardzo wyraźna i ostra, a przeciwnicy - dobrze wykonani. Podobnie też

scenerie z często opadającym lub wznoszącym się terenem - na tym polu gra jest bez zarzutu. Małe zastrzeżenia można mieć do wybuchów - te większe nie robią zbyt dobrego wrażenia, ale to drobnostka. Po pewnym czasie okazuje się jednak, że gra nie ma tej ikry - rzeczywiście jest w porządku, jeździ się i strzela, jeździ i strzela, ale mimo najszerszych chęci nie potrafiem się wkręcić. Nie ma tu elementu, który spowodowałby zachwyty - RED DOG to raczej kawałek solidnego rzemiosła, z fajnym pojazdem, ciekawymi pomysłami (poruszający się na boki pojazd na kółkach czy fajnie zrobiona tarcza), ale na dłuższą metę staje się trochę nudny. Na szczęście solidny tryb multiplayer poprawia zachwianą trochę pozycję.

Banan

Multiplayer

Czerwony Pies ma jeden z bardziej starannie dopracowanych trybów gry dla kilku graczy jednocześnie. Tak rozbudowany, że aż poświęcamy temu osobny akapit. Jest aż sześć trybów rozgrywki, w których brać może od dwóch do czterech graczy na stosownie podzielonym ekranie. W dodatku autorzy nie poszli na łatwiznę wprowadzając kilka fajnych patentów - niektóre wymagają czegoś więcej niż tylko dobrego refleksu i celnego oka. Ot co!



Dreamcast

7

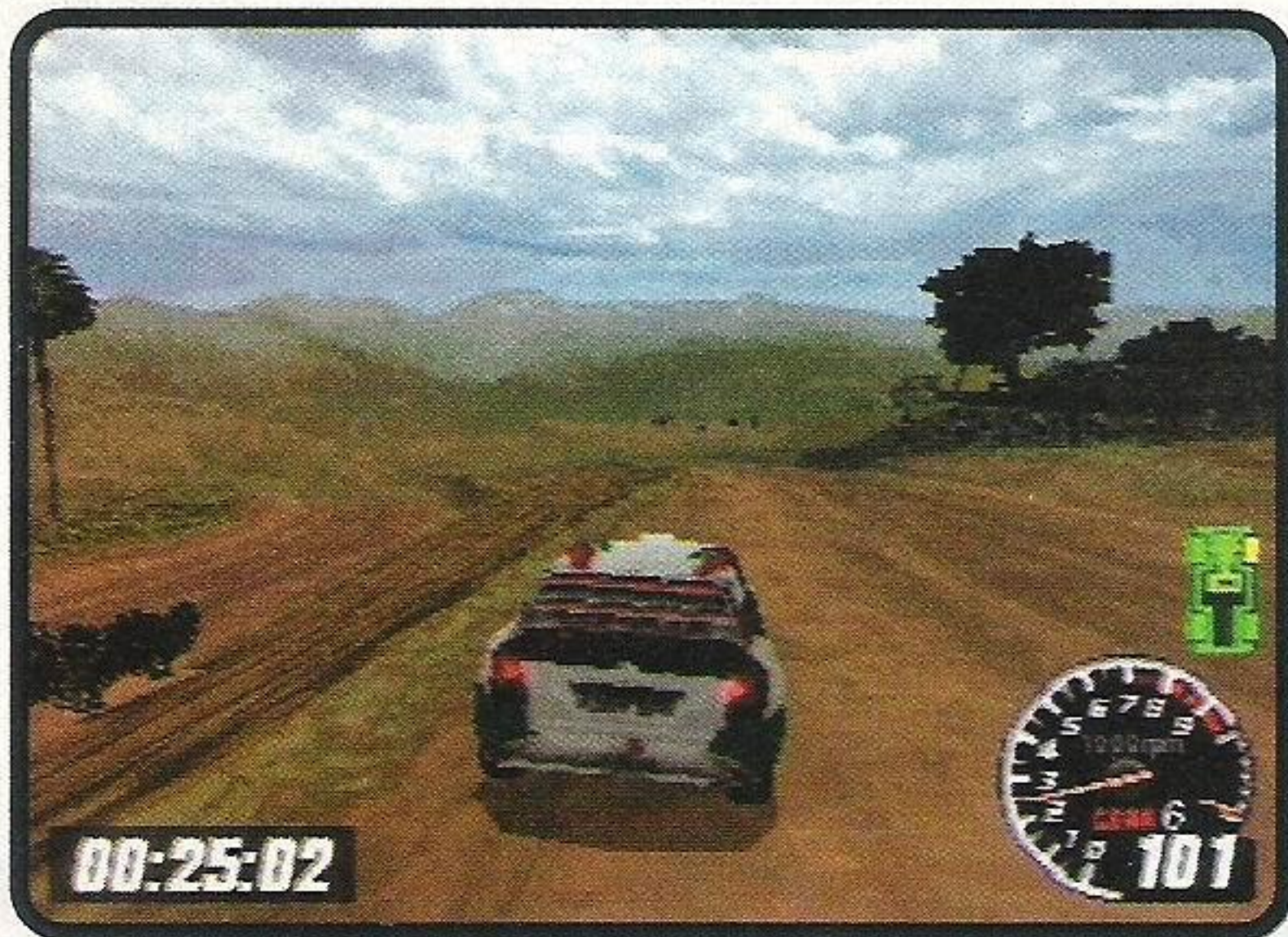
GRAFIKA 8

DŹWIĘK 5

MIÓD

Wydawca: Sega
Producent: Argonaut
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Czerwiec

Wykorzystuje: V.M.U. Jump Pak



Po stajni, z której z ostrym czadem wyjechał V-RALLY 2 można się spodziewać bardzo wiele. Z tym większą przyjemnością odpaliłem RALLY MASTERS. Oto co mam do powiedzenia po kilkunastu godzinach spędzonych z tą grą.

RALLY MASTERS

RACE OF CHAMPIONS

RALLY MASTERS jest pozycją z gatunku rajdów szutrowych. Uważam za kompletną pomyłkę wypuszczanie gier, które nie mają licencji na wykorzystanie prawdziwych nazwisk kierowców oraz rzeczywistych marek samochodów. Na szczęście Infogrames korzysta jeszcze z niewygasłej umowy, którą podpisali przy okazji wydawania V-RALLY. Przypomnę, że ten ostatni tytuł był prawdziwym przebojem. Choć dwójka nie za bardzo przypadła mi do gustu, a to za sprawą trudnego sterowania.



amerykańskiego Chevrolet'a pick upa (choć trzeba pamiętać, że niektóre z tych wózków posiadają naprawdę potężne silniki).

RALLY MASTERS jest grą wyważoną. Nie jest to symulator, ale do wolnego jak ptak rajdu arcade'owego także mu brakuje. Przed graczem do przejechania jest kilkanaście tras w pojedynku z komputerowym przeciwnikiem. Zorganizowane jest to w taki sposób, że ściga się po dwóch pętlach - zewnętrznej i wewnętrznej, które w pewnym momencie przeplatają się ze sobą. Powoduje to, że każdy kierowca ma równe szanse.

Każda wygrana jest odpowiednio punktowana. Zasiadamy za kierownicą różnych samochodów zarówno tych z klasy WRC jak i niższych. Obecne są Renault, Peugeot, Citroen, Ford i wiele innych. Zdziwiła mnie także obecność starego

Na trasie rządzi tzw. miękki model jazdy. Samochód nie trzyma się drogi jak klejony, lecz delikatnie i płynnie reaguje na poczynania palców gracza. Przyznam, że ten sposób jeżdżenia dużo bardziej mi się podoba niż w V-RALLY 2. Na uwagę zasługują dobrze rozwinięte możliwości ingerencji w ustawienia samochodu. Możemy rozdzielić siłę hamowania, ustawić skrzynię, obniżyć zawieszenie itd. Przyznam, że nie ma to istotnego wpływu na przebieg rajdu, różnice są wręcz niezauważalne. Podczas samego wyścigu razi brak pilota, a RALLY MASTERS nie jest typem gry, w której gracz z ochotą nauczy się rozplanowania kolejnych zakrętów na pamięć.

Całość niestety rozkłada grafika. Jest zdecydowanie za słaba. Żaden z koderów nie wysilił się specjalnie, przez co mamy do

czynienia z otoczeniem w typie szaroburym. Taki wygląd gry doprowadza mnie do szału, jeśli spojrzeć na to, co się dzieje w innych produkcjach. Zbyt dużo jest nie zagospodarowanych pości ekranu. Drugi plan praktycznie nie istnieje, wszędzie unosi się też mgła. Muzyki w tle jest niewiele, a doładowywanie kolejnych tras trwa zbyt długo, co spowodowało, że raz wyłączyłem konsolę myśląc, że się zawiesiła. Od strony technicznej RM to przykładowe kucnięcie na akcji.

W tej chwili każdy kto wypuszcza na rynek nowy rajd samochodowy jest mało ambitny albo też lubi ryzyko. Po wydaniu GT2, w którym mamy wszystko na najwyższym poziomie, grafikę, muzykę, rajdy GT i szutrowe, komu potrzebny jest jeszcze jeden tytuł? Poza tym prędkość z GT na RALLY MASTERS to jak przez całe życie podróżować Mercedesem a potem zacząć jeździć Skodą Favorit. Różnica klas jest zbyt duża...

Brat

SELECT CAR Renault Megane F2

Engine
Turbo: -
Volume: 7.7056 cc
Power: 17.856 hp
Transmission
Gears: 7
Drivetype: FWD
Dimensions
Length: 1.4 m
Width: 0.123734 m
Height: 61.835 mm
Weight: 0.55296 kg

RENAULT
Megane



PlayStation **5**

GRAFIKA **5**
DŹWIĘK **5**
MIÓD **6**

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



HYPERKNIGHT

QUOX

GALA

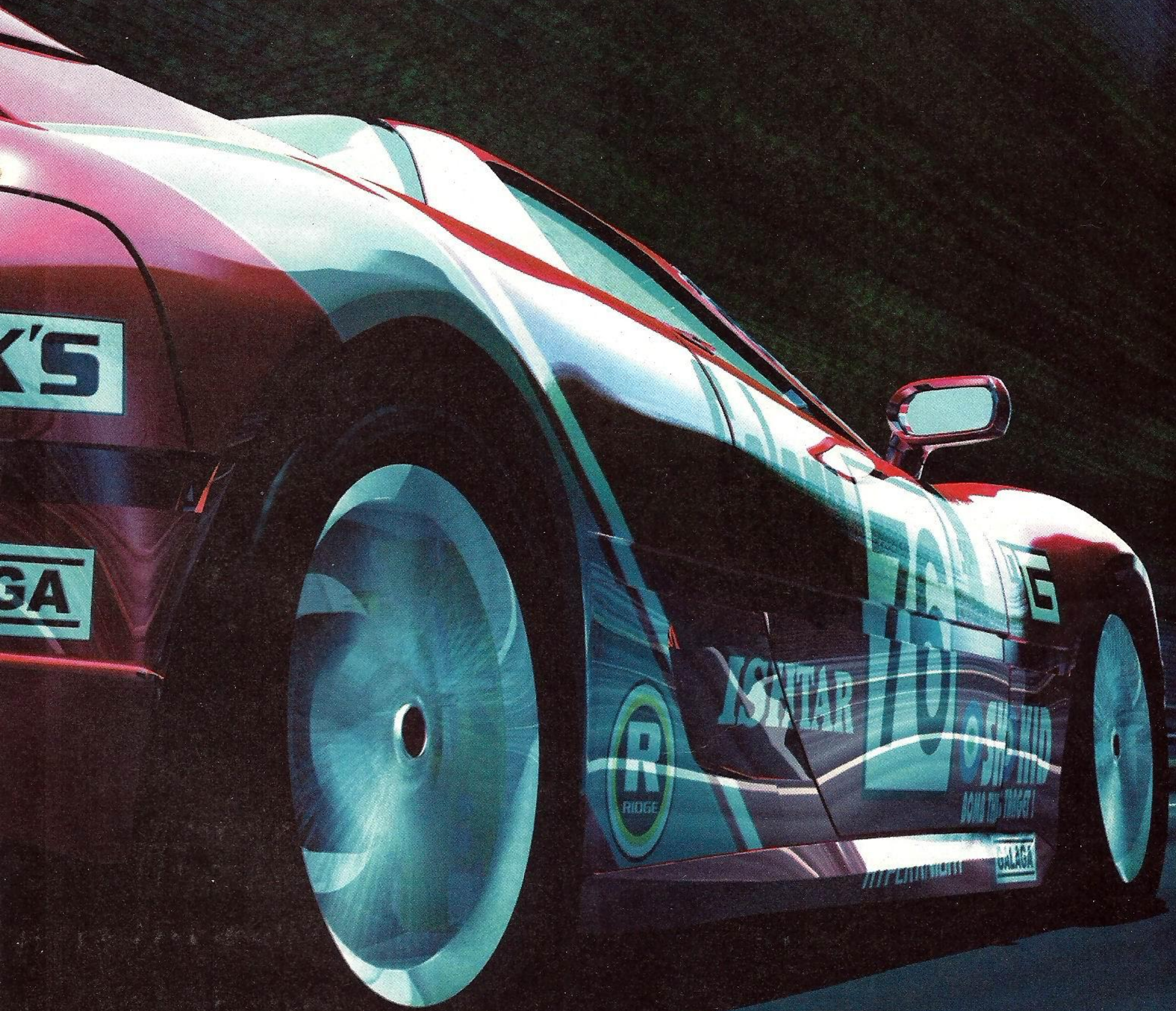


namco



RIDGE

**NEO
PLUS**



ACCELER V

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

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

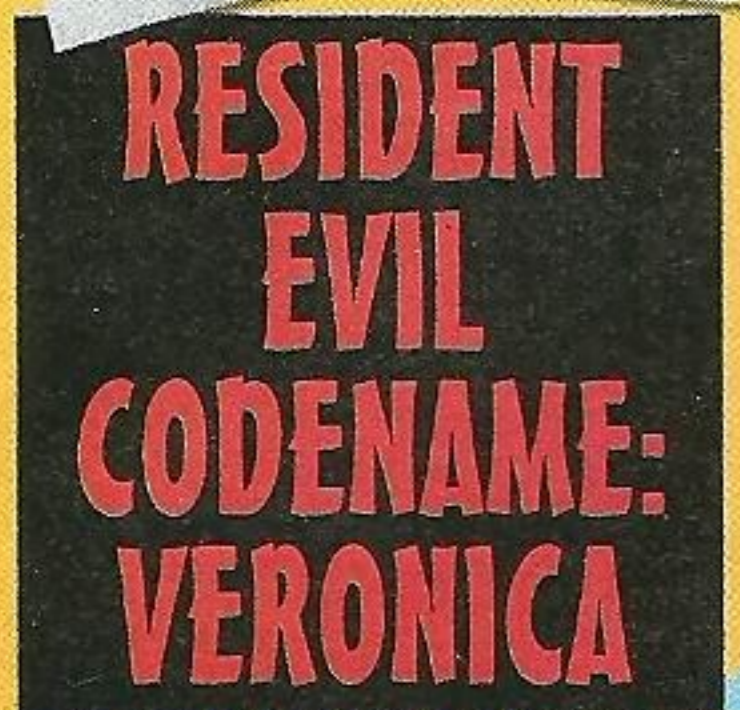
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00
Sklep: ULTIMA, CH „PROMENADA”
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

W tym miesiącu ciąg dalszy naszych wielkich promocji! Sprawdź nowe rewelacyjne ceny na PSX i DC. Dla posiadaczy Dreamcasta mamy amerykańską przeglądarkę do Internetu, która pozwoli surfować na ekranie telewizora. Aby jednak program zadziałał, konsola musi być odpowiednio przygotowana. Szczegóły poniżej. Teraz więcej konsolowców będzie mogło odwiedzać naszą stronę! Zapraszamy!

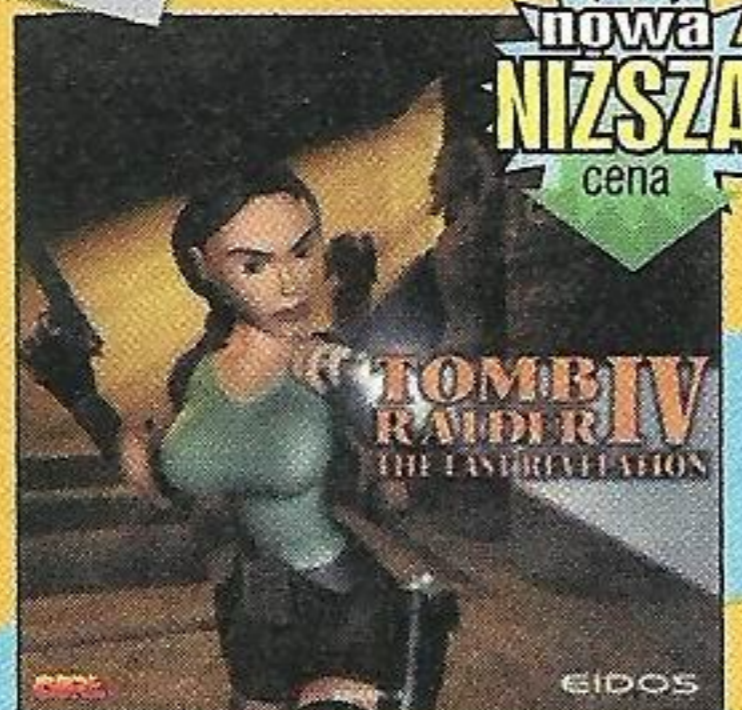
Znajdziesz nas w Internecie... www.ultima.pl



Dreamcast™



RESIDENT EVIL CODENAME: VERONICA
tel. PREMIERA 10.06.2000. Nie zwlekaj. Tą grę musi mieć każdy!



229 zł TOMB RAIDER IV
Lara wręcznie na DC. Super grafika i animacja.



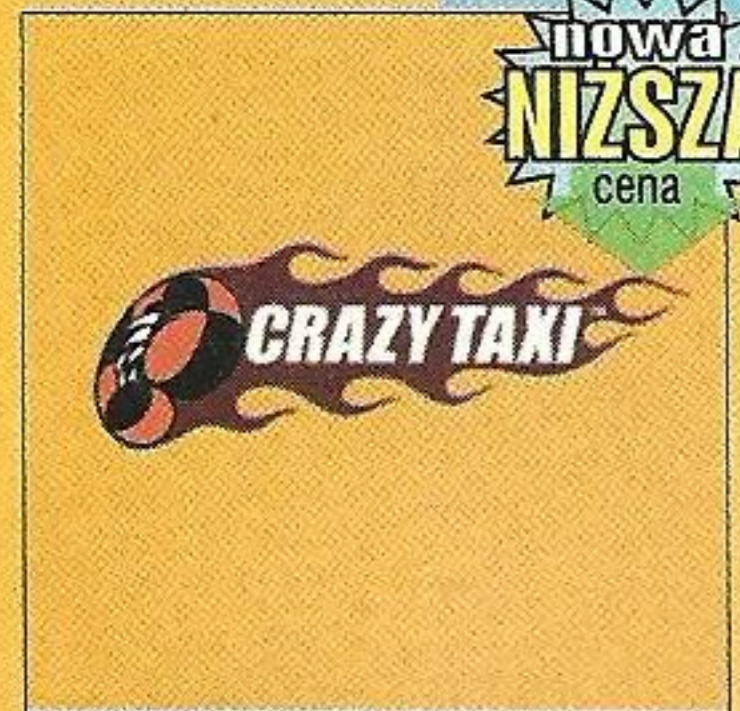
249 zł JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Nowa bijatyka od mistrzów z Capcom.



229 zł RAYMAN 2
Najpopularniejsza platformówka w niespotykanej dotąd jakości. PRO



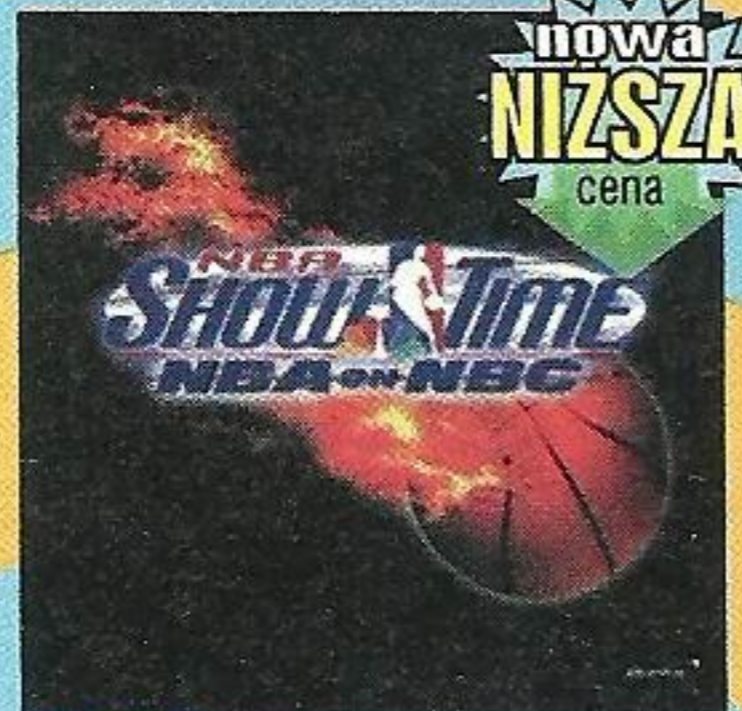
INTERNET na DC!
Amerykańska przeglądarka do Internetu. Umożliwia połączenie się z dowolnym numerem providera, także w Polsce, np. 0-20-21-22. Wymaga amerykańskiej konsoli lub wmontowania multisystemu. Przeglądarka - 79,90 zł. Przeglądarka + multisystem (z montażem) - 149 zł



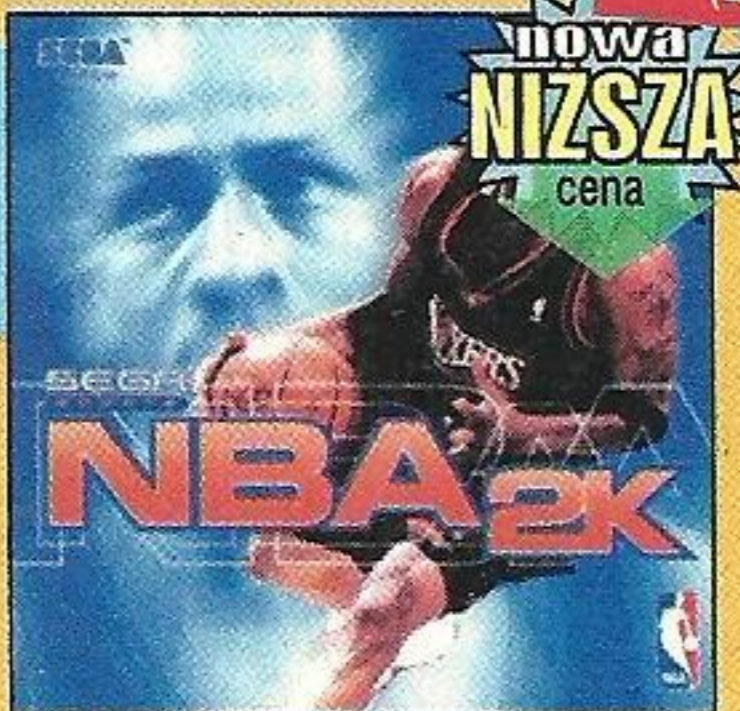
239 zł CRAZY TAXI
Zasiądź za sterami zwirowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!



239 zł SLAVE ZERO
Wielki mech siejący zniszczenie w ogromnych futurystycznych aglomeracjach.



239 zł NBA SHOW TIME
Pełna energii koszykówka na wesoło. Dwóch na dwóch.



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



249 zł MARVEL vs CAPCOM
Ostatnie, najlepsze dwuwymiarowe mordobicie prosto z Capcom.



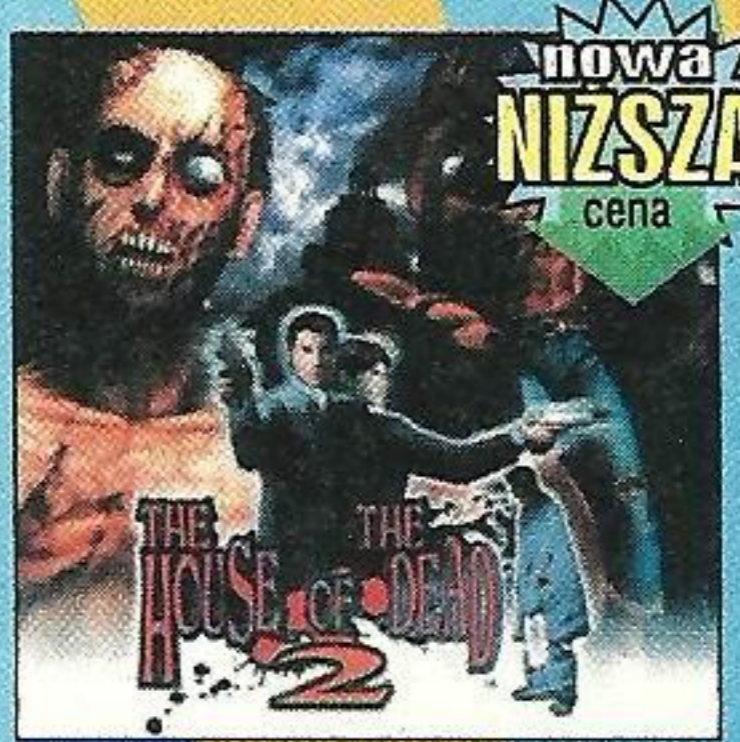
229 zł SOUL CALIBUR
Każdy posiadacz Dreamcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.



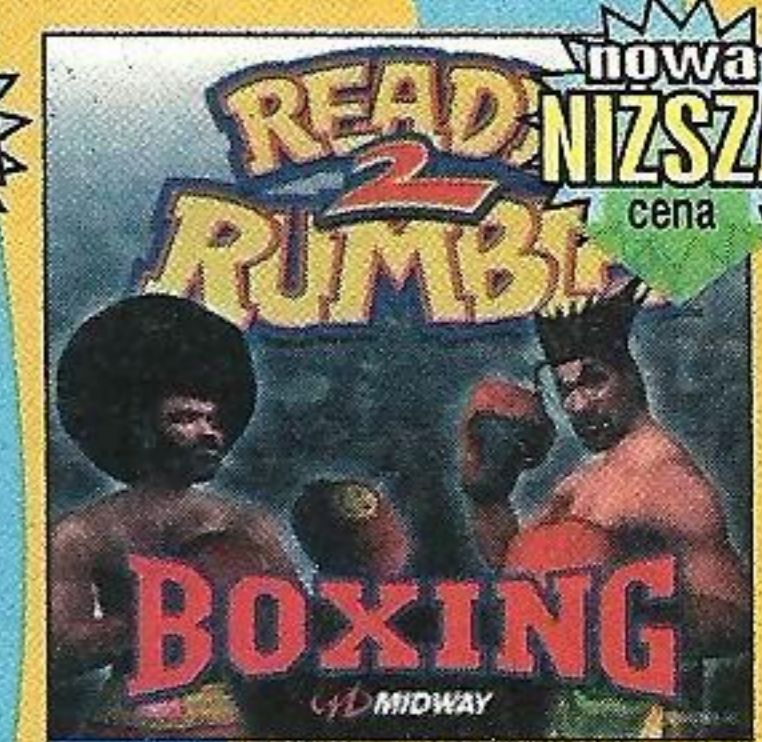
219 zł SONIC ADVENTURE
Super szybkie i kolorowe przygody maskotki Segi.



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



229 zł HOUSE OF THE DEAD 2
Ty sam z pistoletem w garści przeciwko tysiącom zombiaków. Pistolet jako opcja.



219 zł READY 2 RUMBLE BOXING
Najlepsza adaptacja boksu jaką stworzono na konsole.



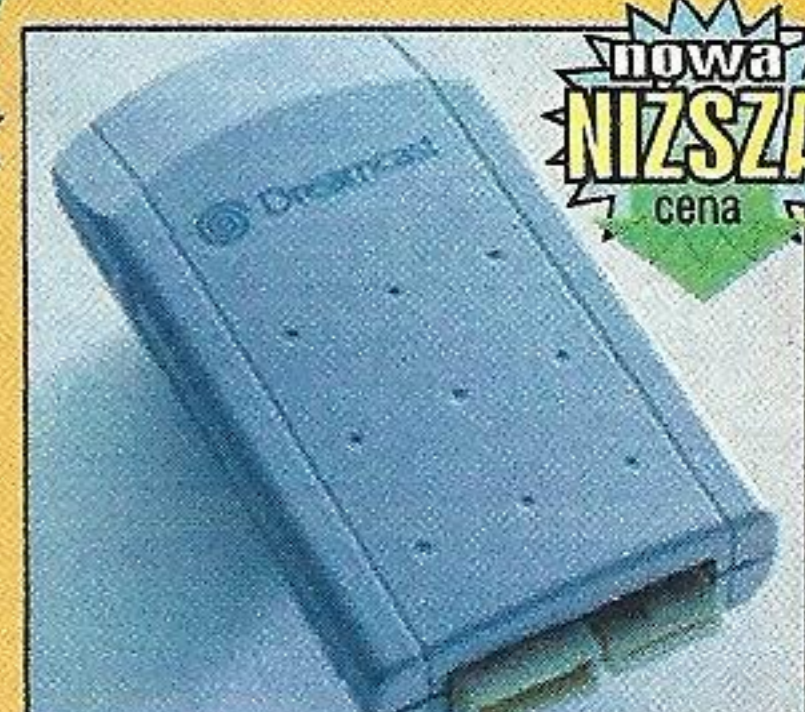
tel. DREAMCAST



149 zł ORIGINALNY JOYPAD



149 zł KARTA PAMIĘCI VMU



149 zł JUMP PACK (VIBRATIONS)

AKCESORIA

- Kierownica 299
- Vibration Pack (nieoryginalny) 109
- RGB Scart Cable 49
- RGB Scart Cable + AV 59
- AV Cable 59

- Pistolet 179
- Karta pamięci 4MB 189
- Karta pamięci bez wyświetlacza ... 119
- Przedłużacz do Joypada 59

- a także nowe gry:
- MDK 2 tel.
- RED DOG 249
- ZOMBIE REVENGE tel.
- i inne

Pamiętaj!
z Kartą
TANIEJ

PlayStation 2

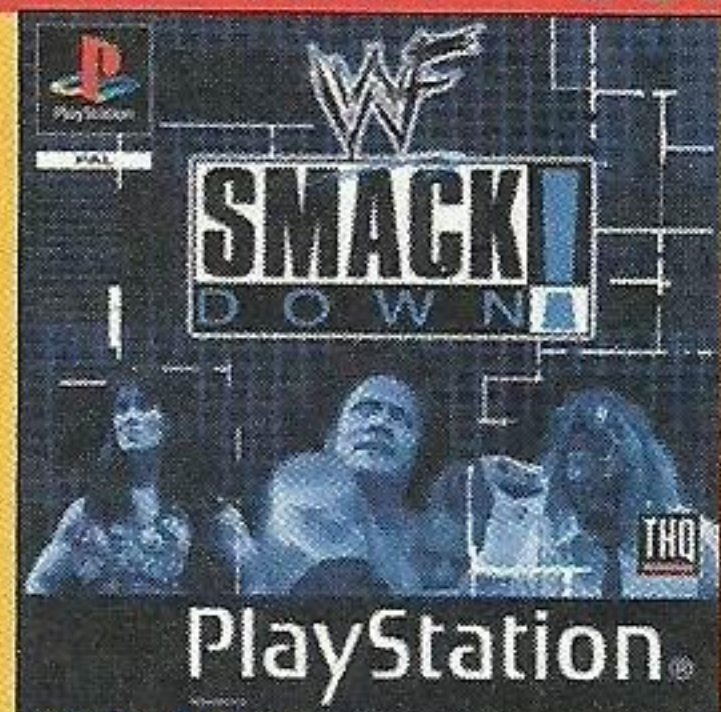


Do zamówienia powyżej 150 zł
koszulka GRATIS!

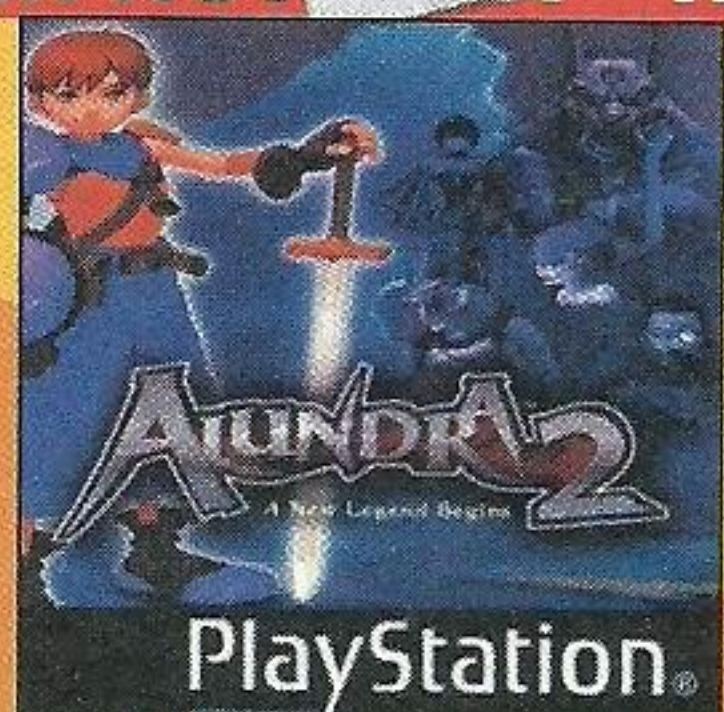
... SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *



199 zł STAR WARS Episode 1 JEDI POWER BATTLES
Najnowsza propozycja z tematyki 1 Epizodu. Wciel się w postać jednego z wojowników Jedi. Angielska wersja.



209 zł WWF SMACK DOWN
Najnowsza i najlepsza edycja wrestlingu na PSX. Smack Down nakarmi Twoje najdziksze zapędy. Angielska wersja.



tel. ALUNDRA 2
Kontynuacja jednego z najpopularniejszych RPG. W czerwcu już w sprzedaży. Nie zwlekaj, zamów już dziś.



179 zł SYPHON FILTER 2
Sequel najpopularniejszej skradanki ubiegłego roku. To trzeba mieć! Angielska wersja. Polska instrukcja.



159 zł MEDIEVL 2
Sir Dan powraca w drugiej części bestsellera. Dużo zagadek i czarnego humoru. Angielska wersja. Polska instrukcja.



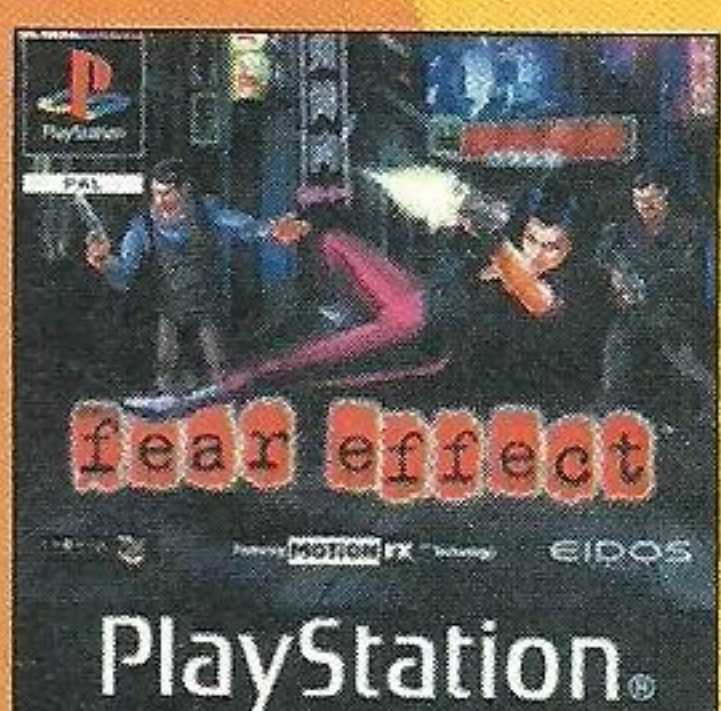
129 zł STAR OCEAN 2
Kontynuacja doskonałego, kultowego RPG. Ocena NEO+ 8/10 (nr 12). Angielska wersja. Polska instrukcja.



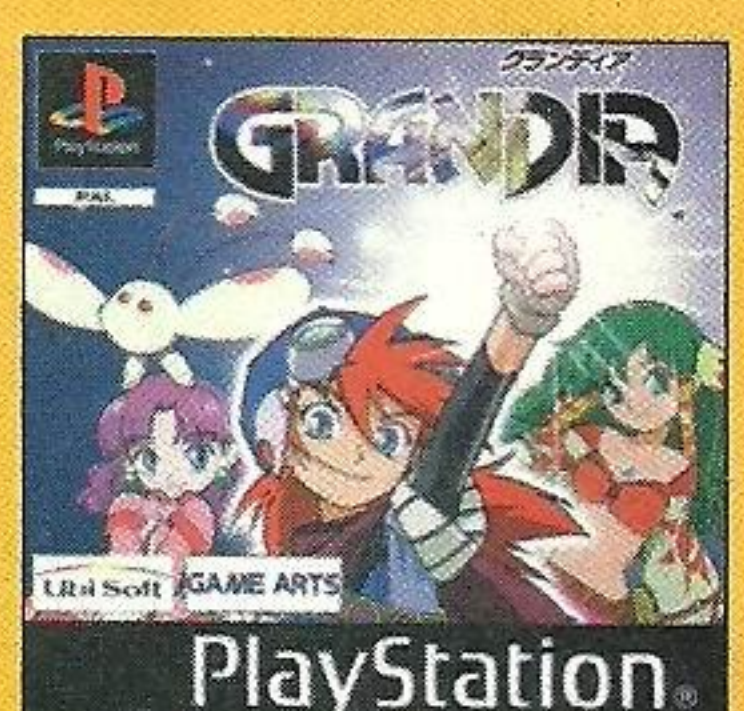
129 zł COLONY WARS RED SUN
Trzecia odłona kosmicznego symulatora. Strzelaj, ścigaj, podbijaj... Angielska wersja. Polska instrukcja.



179 zł SAGA FRONTIER 2
RPG o istic książkowej fabule prosto od mistrzów ze Square. Do wybory dwie postaci (różne fabuły). Angielska wersja. Polska instrukcja.



219 zł FEAR EFFECT
Nowa pozycja z gatunku survival TPP. Tym razem w klimacie cyber-punk. Sprawdź to! Ocena NEO+ 8/10 (nr 20). Angielska wersja.



209 zł GRANDIA
Nowy japoński RPG wrzeszcie w Europie. Angielska wersja. Uwaga! Ilość ograniczona.



219 zł RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
Kontynuacja kultowego już horroru z Raccoon City. To Trzeba zobaczyć. Angielska wersja.



199 zł THEME PARK WORLD
Wyśmienita gra ekonomiczno-strategiczna. Zbuduj swój własny świat. Angielska wersja.



199 zł MARVEL vs CAPCOM
Pojedynek bohaterów komiksów Marvela i bijatyk Capcomu w jednym z lepszych dwuwymiarowych mordobici.



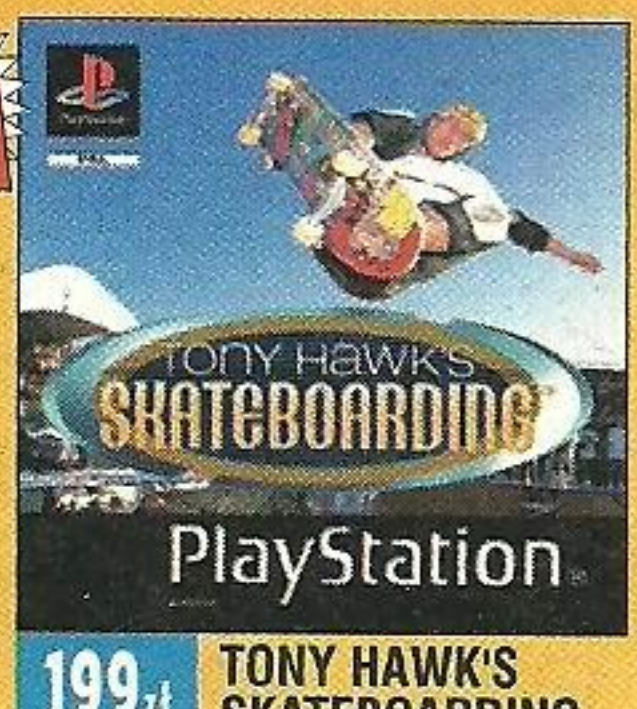
209 zł RESIDENT EVIL SURVIVOR
Side story popularnej serii z zombiakami. Tym razem weź spuław w swoje ręce i załatw sprawę osobiście. Angielska wersja.



209 zł ISS PRO EVOLUTION
Przez fachowców uznawany za najlepszą piłkę. Najlepszy z najlepszych tylko na PSX! Angielska wersja.



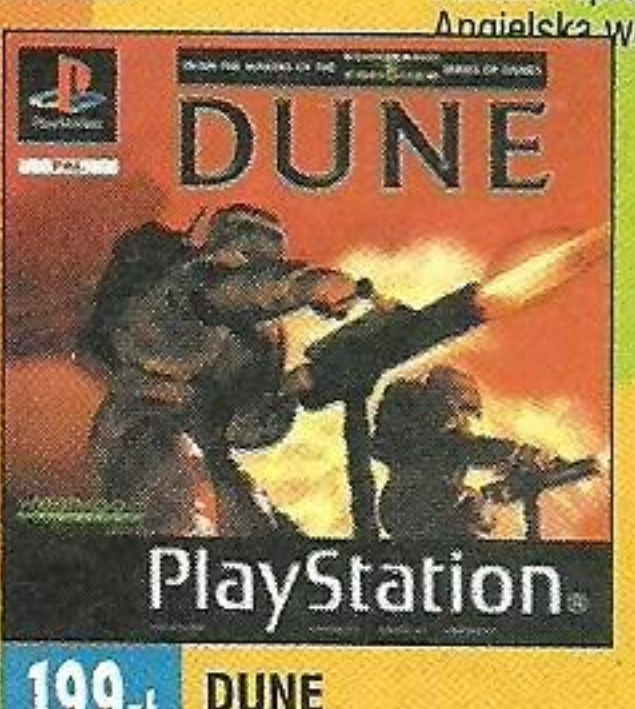
179 zł MUPPET RACEMANIA



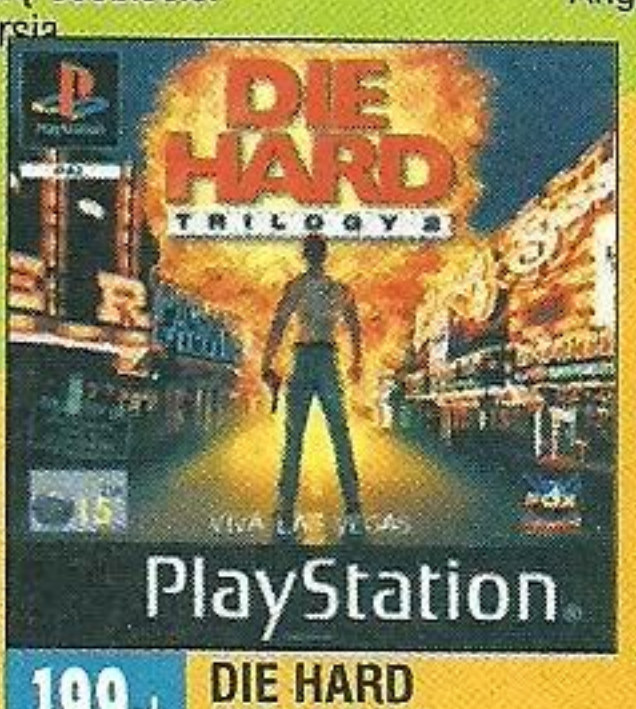
199 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



199 zł COOLBOARDERS 4



199 zł DUNE



199 zł DIE HARD TRILOGY 2



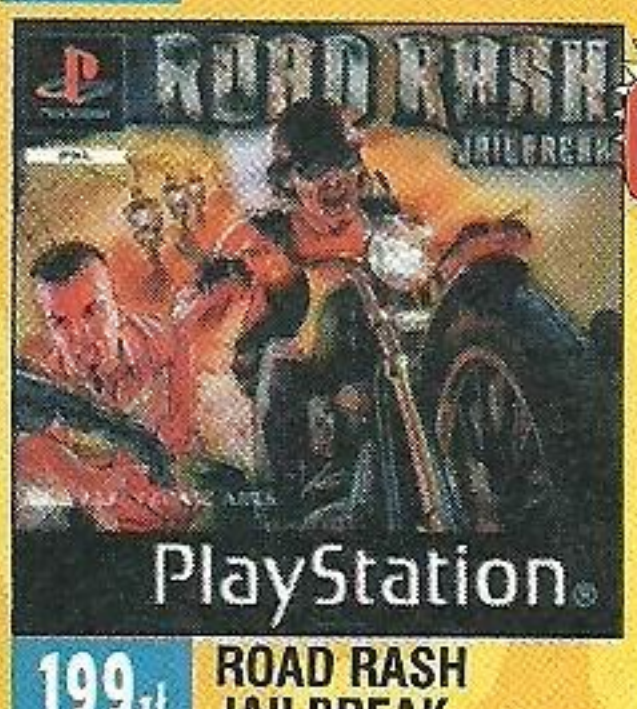
119 zł METAL GEAR SOLID



199 zł FINAL FANTASY VIII



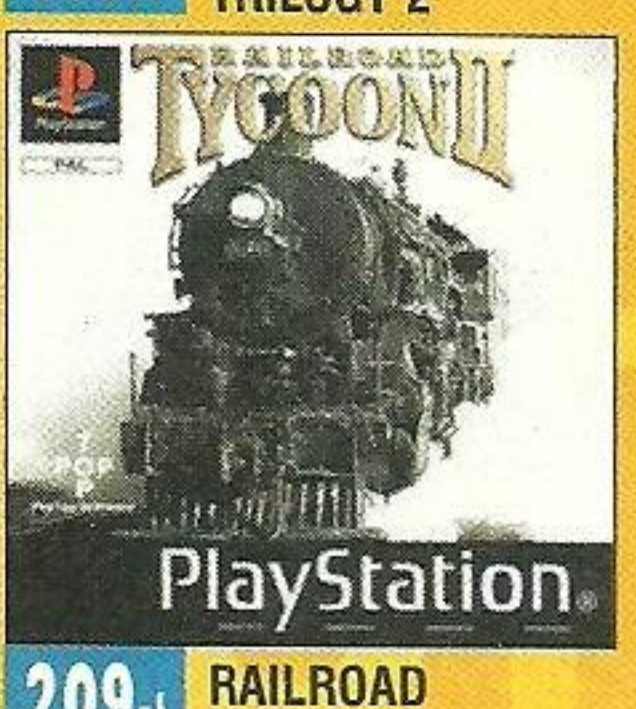
209 zł TOY STORY 2



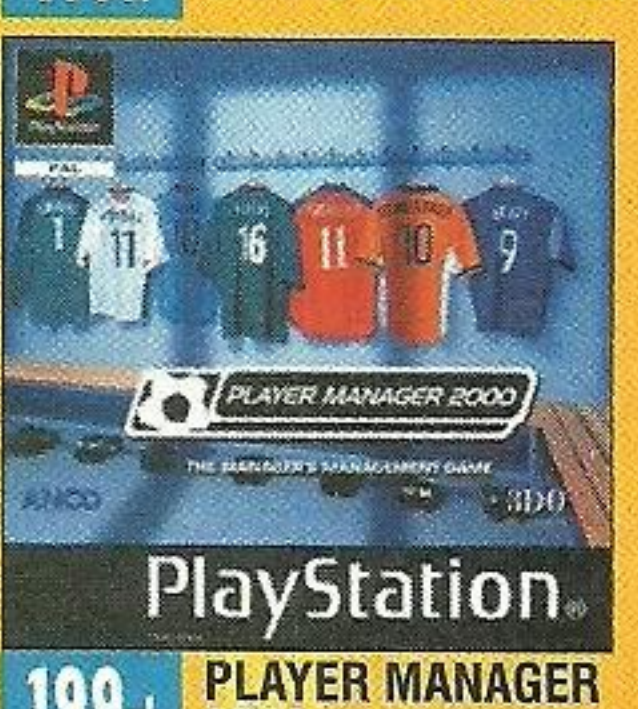
199 zł ROAD RASH JAILBREAK



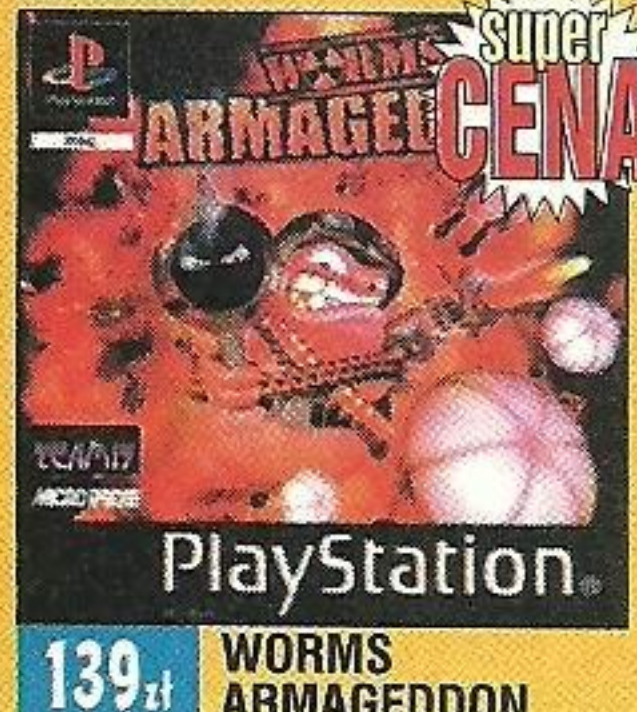
149 zł EHRGEIZ



209 zł RAILROAD TYCOON 2



199 zł PLAYER MANAGER 2000



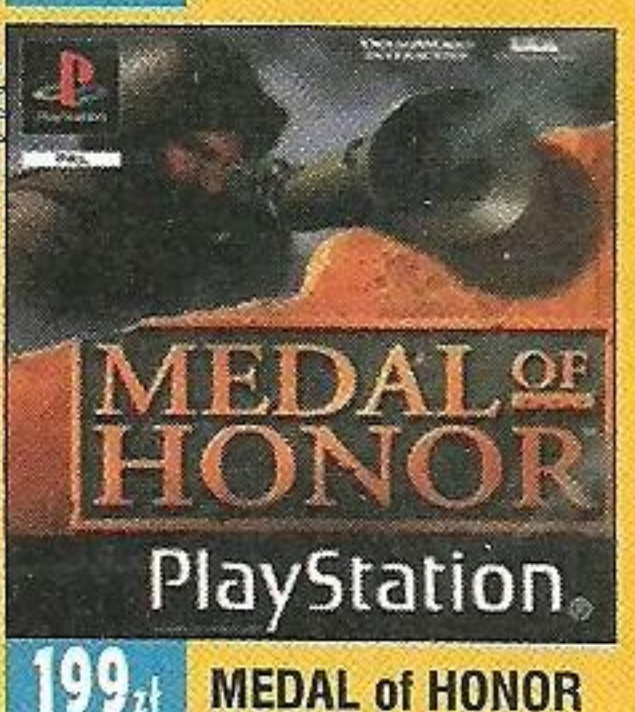
139 zł WORMS ARMAGEDDON



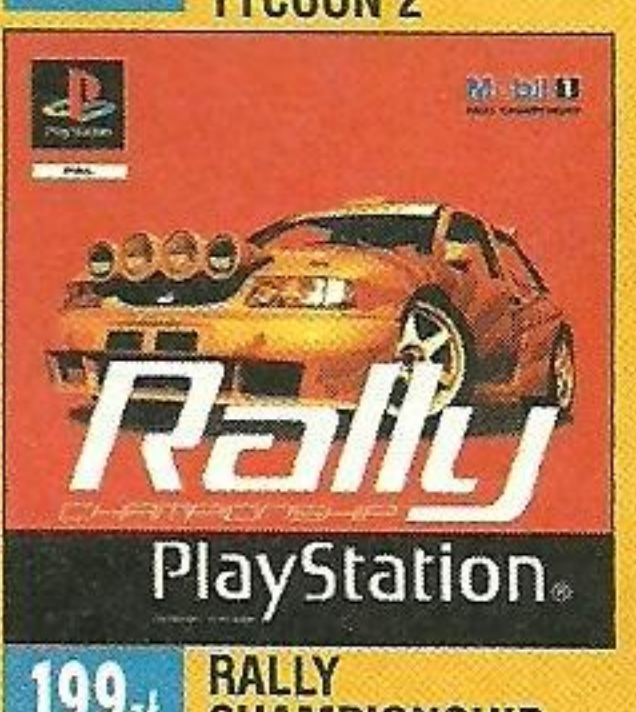
169 zł GRAN TURISMO 2



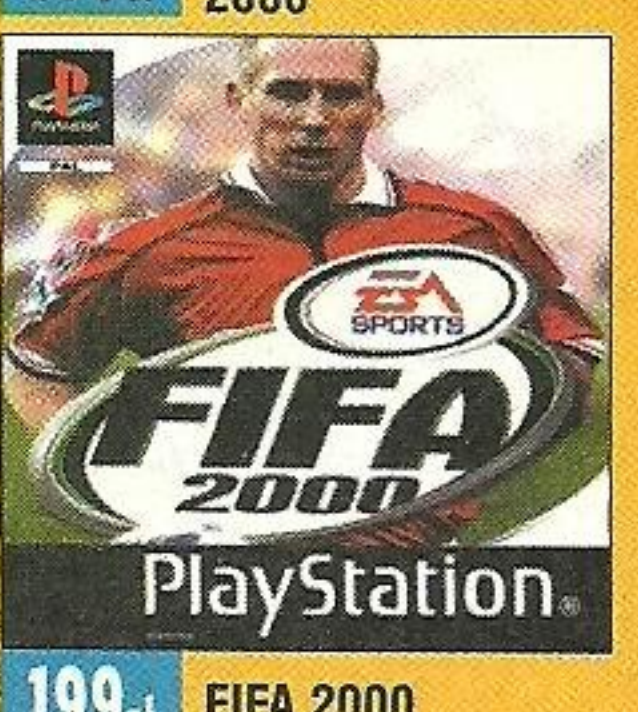
159 zł SHADOW MADNESS



199 zł MEDAL OF HONOR

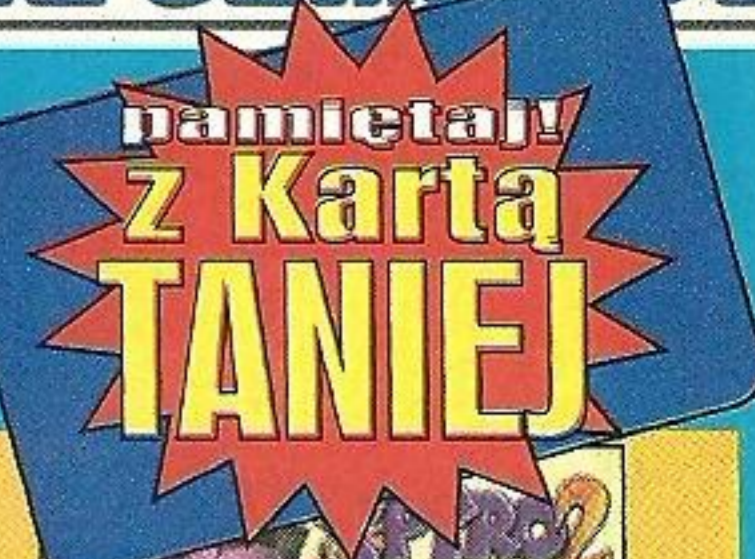


199 zł RALLY CHAMPIONSHIP

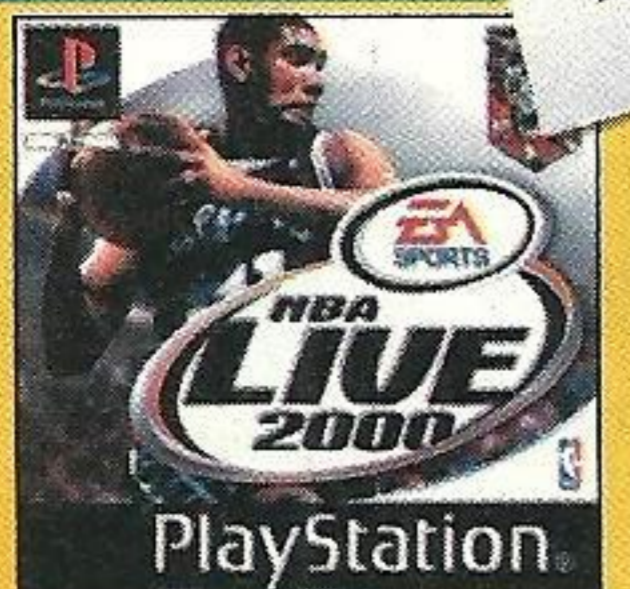


199 zł FIFA 2000

PlayStation PlayStation



199 zł CRASH TEAM RACING



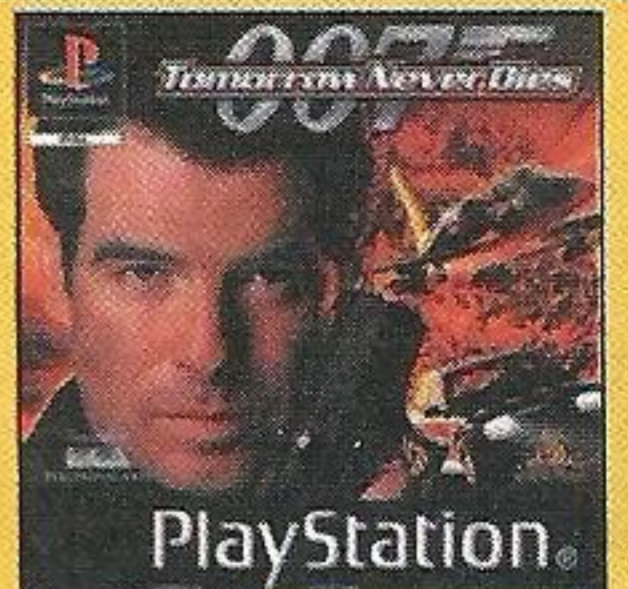
199 zł NBA LIVE 2000



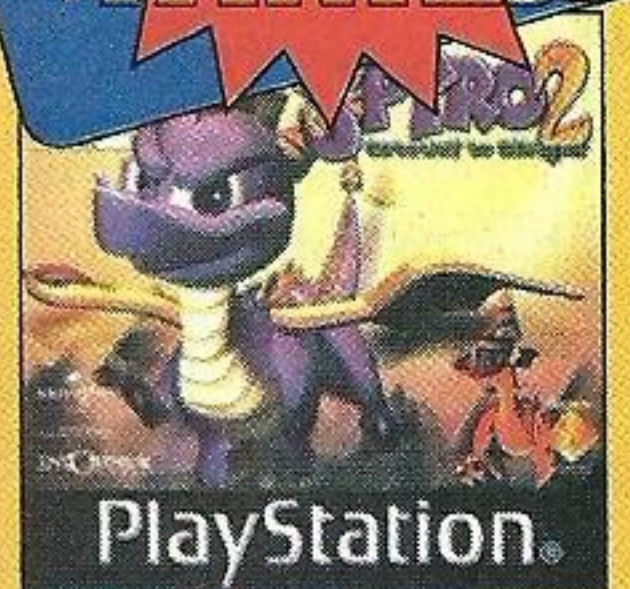
199 zł ACE COMBAT 3



199 zł XENA



199 zł TOMMOROW NEVER DIES



199 zł SPYRO 2



199 zł MUSIC 2000



199 zł THRASHER



199 zł SPEC OPS



199 zł GTA 2



209 zł TOMB RAIDER 4



189 zł EAGLE ONE



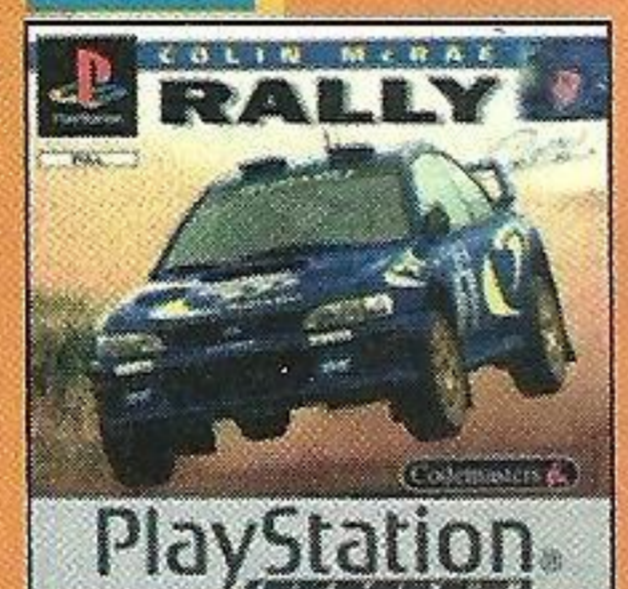
199 zł SYPHON FILTER



99 zł SPYRO THE DRAGON



99 zł TEKKEN 3



109 zł COLIN McRAE RALLY



99 zł GRAN TURISMO



99 zł FINAL FANTASY VII



99 zł CRASH BANDICOOT 3



109 zł GTA



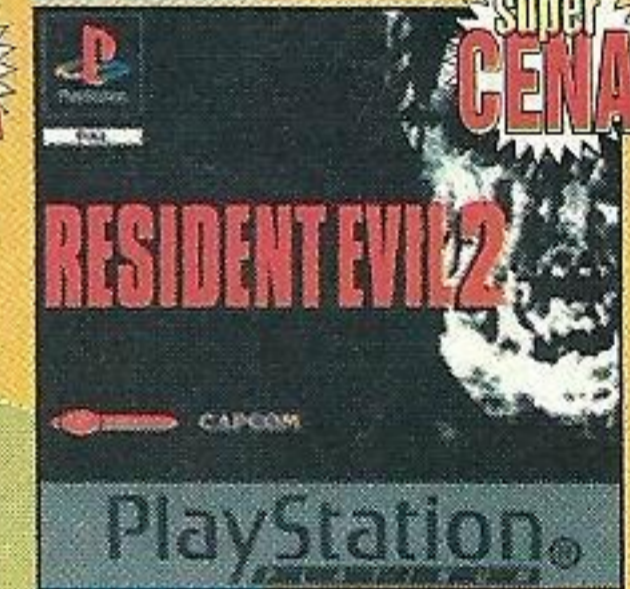
99 zł CRASH 2



109 zł SOUL BLADE



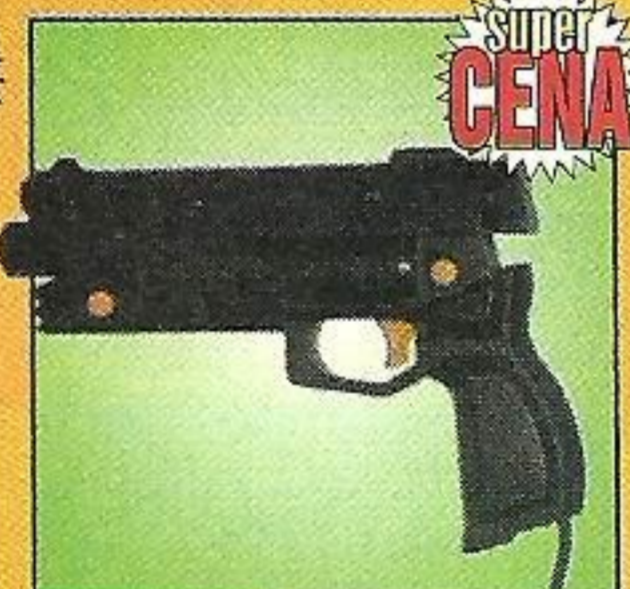
99 zł MEDIEVIL



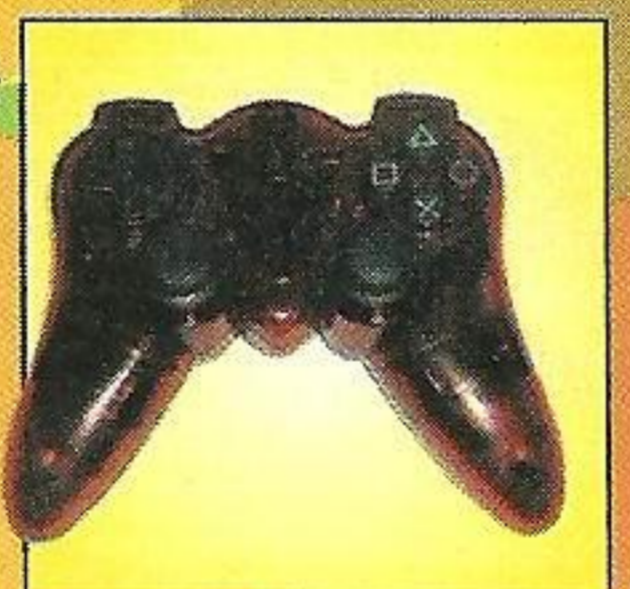
109 zł RESIDENT EVIL 2



29⁹⁰ zł PSX JOYPAD
Bardzo dobry, tani pad do PSX.



129 zł PISTOLET SHOCK GUN
Doskonały pistolet do wszystkich strzelanek. Zawiera pedał. Działa w trybie Namco.



79 zł SUPER SHOCK
Możliwości Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.



24⁹⁰ zł MEMORY CARD
Karty pamięci 15 bloków już od 24,90 zł.



69 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków
Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



69 zł GAME HUNTER PRO
Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



379 zł KIEROWNICA McLAREN
Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Skrzynia biegów i hamulec ręczny. CZAD!!!



289 zł KIEROWNICA TWIN TURBO
Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie! Dostępna w wersji PSX i PC.



24⁹⁰ zł KABEL RGB - SCART
Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.



69 zł TORBA NA KONSOLĘ
Torba do przenoszenia konsoli zabezpieczająca przed ew. uszkodzeniami. Pasuje do PSX, DC i N64.



139 zł DUAL SHOCK
Analogowy joypad trzęsący się w dłońach w trakcie gry! Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 9zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA PROMOCJA

Link Kabel	29,90 zł
Kabel RFU - adapter	49 zł
Sony MultiTap	189 zł
MultiPlayer Adapter	129 zł
Kierownica DUAL FORCE	369 zł
ACTION REPLAY	99 zł

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

Konsola PSX 9002 + torba	629 zł
Mysz	59 zł
Mysz Sony	139 zł
Karta pamięci 30 bloków	65,90 zł
Przedłużacze do Joypada	29,90 zł



39⁹⁰ zł 29⁹⁰ zł

pamiętaj!
z Kartą
TANIEJ

NINTENDO NINTENDO 64



SAJR NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SAJR NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

 299 zł DONKEY KONG 64 <i>nowa NIZSZA cena</i>	 269 zł CASTLEVANIA Legacy of Darkness <i>nowa NIZSZA cena</i>	 269 zł TOP GEAR RALLY 2	 299 zł RESIDENT EVIL 2	 269 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING <i>nowa NIZSZA cena</i>
 259 zł READY 2 RUMBLE BOXING <i>nowa NIZSZA cena</i>	 259 zł MAYHEM <i>nowa NIZSZA cena</i>	 269 zł NBA LIVE 2000	 289 zł RAINBOW SIX	 259 zł DESTRUCTION DERBY 64 <i>nowa NIZSZA cena</i>
 219 zł RAYMAN 2 <i>nowa NIZSZA cena</i>	 269 zł FIFA 2000	 269 zł GEX 3 DEEP COVER GECKO	 269 zł DUKE NUKEM ZERO HOUR	 259 zł COMMAND & CONQUER
 259 zł STAR WARS EPISODE 1 RACER	 259 zł QUAKE 2	 199 zł XENA WARRIOR PRINCESS	 259 zł SUPER SMASH BROS	 229 zł GOLDEN EYE 007
 249 zł TUROK RAGE WARS	 259 zł WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	 249 zł BEETLE ADVENTURE RACING	AKCESORIA: Konsola N64 549 Karta pamięci 1M 49 Tremor Pak + karta pamięci 79 Joypad (oryginalny) 129	

GAME BOY COLOR

 289 zł GAMEBOY COLOR <i>majowa STOP cena</i>	 149 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING	 149 zł ARMORINES	 149 zł INTERNATIONAL TRACK FIELD
 149 zł STREET FIGHTER ALPHA	 149 zł READY 2 RUMBLE BOXING	 149 zł MISSION: IMPOSSIBLE	<p>A ponadto w naszej ofercie znajdziesz</p> <ul style="list-style-type: none"> Kabelek do podłączenia konsol (pocket, zwykły, color) 29,90 zł Lupa na ekran z podświetleniem 29 zł Rumble Pak do GB Color 59 zł Power Pak (akumulator + zasilacz) 89 zł Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba) 119 zł Pudełko na 10 gier 15 zł

NEOGEO

 339 zł NEOGEO POCKET <i>super CENA</i>	 149 zł METAL SLUG
 149 zł KING OF FIGHTERS 2	 149 zł PUZZLE BOBBLE MINI

W ofercie ponad 10 tytułów



Fairy Tail





Chyba widzieliśmy już wszystkich bohaterów kreskówek i filmów dla dzieci zasiadających za sterami przedziwnych pojazdów. Do tego szanownego grona dołączają Mapety. Teraz brakuje tylko Gumisiów.

Wielki świat gier konsolowych przyzwyczył nas do pewnego zjawiska. Jeśli na rynku pojawi się dobra pozycja z jakiegoś gatunku, dosłownie po chwili jak grzyby po deszczu zaczynają pojawiać się kopie wspomnianej gry. Tak też było ze SPEED FREAKS. Po spektakularnym sukcesie tej pozycji za chwilę pojawiło się trzysta nowych gier łudząco podobnych do pierwowzoru. Choć wiadomo, że kopie zawsze stoją na bardzo słabym poziomie wykonania, to w tej branży nie ma reguły, co śmiało udowadnia MUPPET RACEMANIA.

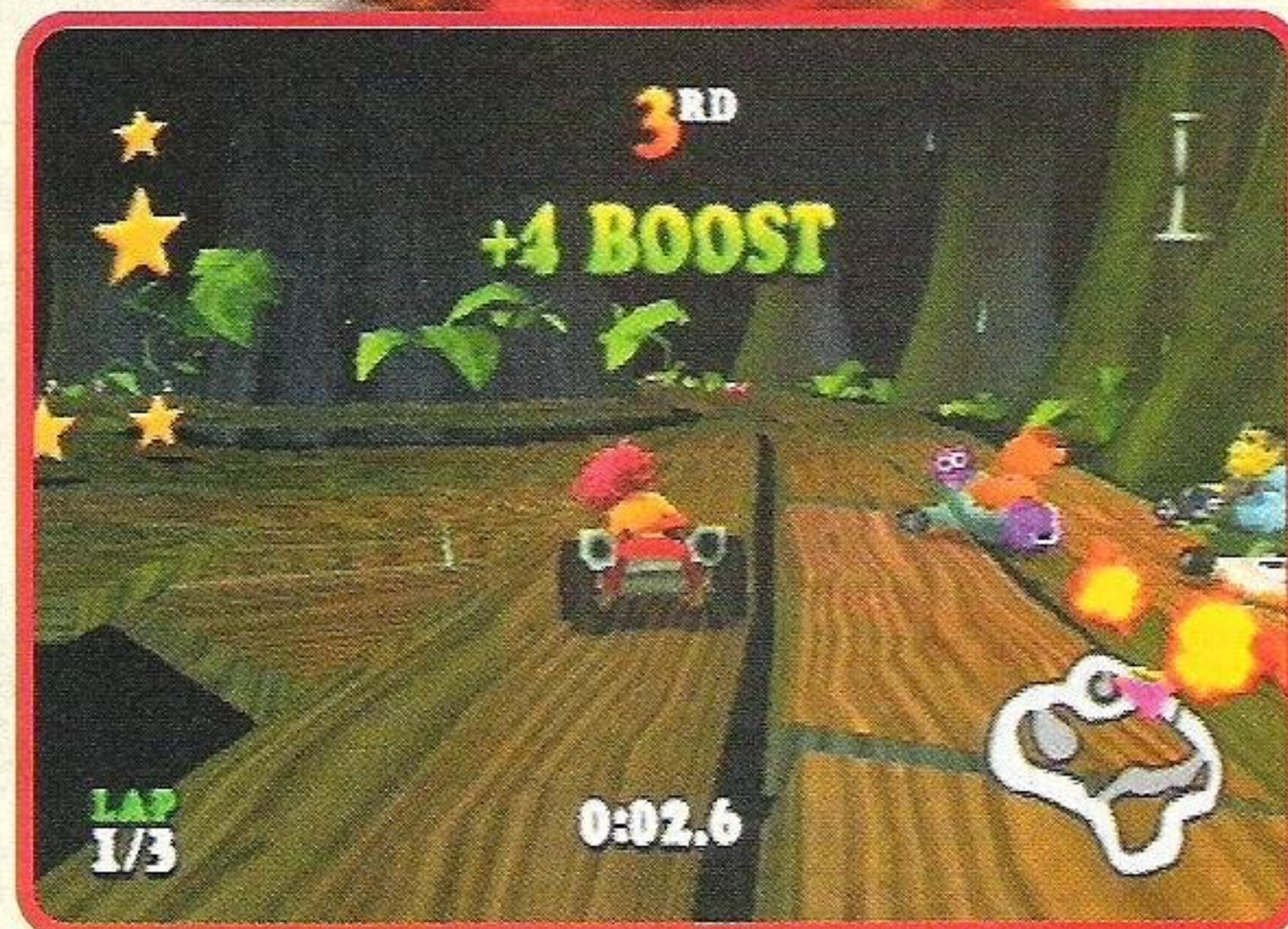
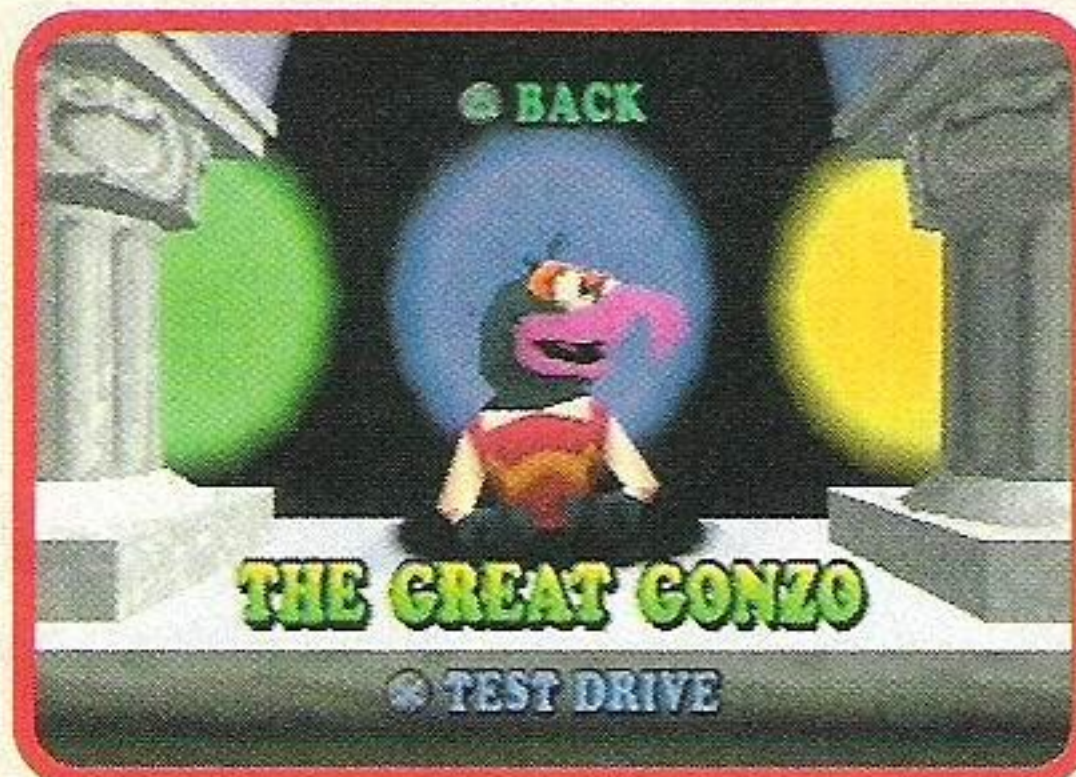
Gra, choć nie tak dobra jak SF, zaskakuje w wielu momentach. Jak się zapewne domyśliście MR należy do gatunków racerów, w których prawa fizyki są wypaczone do granic możliwości. W rolach głównych zostały obsadzone tytułowe futrzaki. Chyba wszyscy pamiętają jeszcze Kermita, Piggy czy Zwierzaka? Oczywiście postaci do wyboru jest o wiele więcej. Do przejechania są trzy turnieje, jednak drugi i trzeci dostępne są dopiero po wygraniu poprzednich.

Trasy przygotowane są bardzo atrakcyjnie. Ścigamy się po bagnach, Cental Parku, korytarzach hotelowych czy po porcie. Każdy z torów obfituje w różne atrakcje. Niespodziewane przeszkody ustawione zaraz za zakrętem, rampy i pułapki takie jak uśpienie, dziura czy unieruchamiająca bańka powietrza - to tylko kilka z wielu atrakcji. Do całej tej zabawy dochodzi kilka bardzo świeżych pomysłów. Po ukończonym wyścigu punkty dostaje się w wielu kategoriach, za zajęte miejsce, za wyrządzone szkody kumplom, za najlepszy start i za najlepsze okrążenie. Jak widać nobilitowane jest wyrządzenie szkody bliźniemu.

Tuż przed rozpoczęciem wyścigu na ekranie pojawiają się przyciski układające się w pewne sekwencje. Im szybciej się je powtórzy, tym lepszego mamy kopa na starcie. Także ciekawie zrealizowany jest dopalacz. Jego działanie do pewnego momentu jest standardowe, czyli ogień z tyłka i ruszamy szybciej do przodu.

Jednak jeśli napełnimy cały bak

owocami zamieniamy się w piorun kulisty i przez pewien czas lecimy na autopilocie.



Poza tym walka wygląda

standardowo: zbieramy power up'y i naturalnie wykorzystujemy je przeciw rywalom. Zaskakująco dobra jest grafika. Każda trasa jest świetnie przygotowana od strony wizualnej. Otoczenie jest bardzo kolorowe tak aby cieszyło oko każdego dziecka. Gra pracuje w najwyższej dostępnej rozdzielczości, bez przeplotu, co w zupełności wystarcza aby cieszyć się bardzo przyjemnie zrealizowanym otoczeniem. Po każdym wyścigu możemy obejrzeć digitalizowany filmik z przygodami pupilków Jima Hansona. W tle przygrywa skoczna muzyeczka, a futrzaki chętnie używają swoich gardeł, docinając przegrywającym kumplom. Kilka świeżych pomysłów zawartych w MUPPET RACEMANIA powoduje, że gra staje się bardzo

ciekawa nawet po miesiącu spędzonym przy SPEED FREAKS czy CRASH TEAM RACING. Gra nie jest za trudna i nie koniecznie przeznaczona dla najmłodszych graczy. Wszyscy fani gatunku śmiało mogą atakować choć w multiplayer nadal lepszy jest SPEED FREAKS.

Brat

MUPPET RaceMania

PlayStation

7

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Sony SCEE
Producent: T-Tales
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap, Dual Shock





WETRIX+

WETRIX już gościł kiedyś na naszych łamach, a to za sprawą pierwowzoru na Nintendo 64. Było to jednak już tak dawno temu, że większość nie pamięta tej malutkiej, przyjemnej gry. Za sprawą Infogrames pozycja trafia na głodny rynek DC.

Zadanie gracza polega na zbudowaniu tamy, która będzie zapobiegać przelewaniu się wody. Sprawa wydaje się być prosta - z góry spadają klocki o różnych kształtach i jedyne, co trzeba zrobić to je dopasować. Za chwilę jednak runie woda i nie będzie już tak łatwo. Oprócz tego są jeszcze bomby, które dziurawią nasze małe poletko i specjalne suszarki czyszczące z wody fragment terenu.

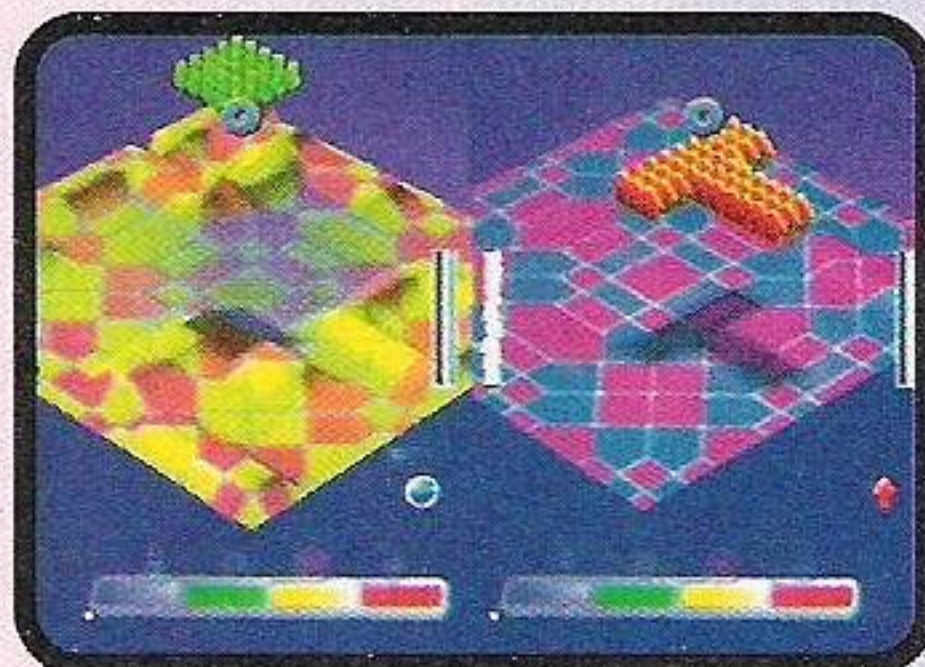
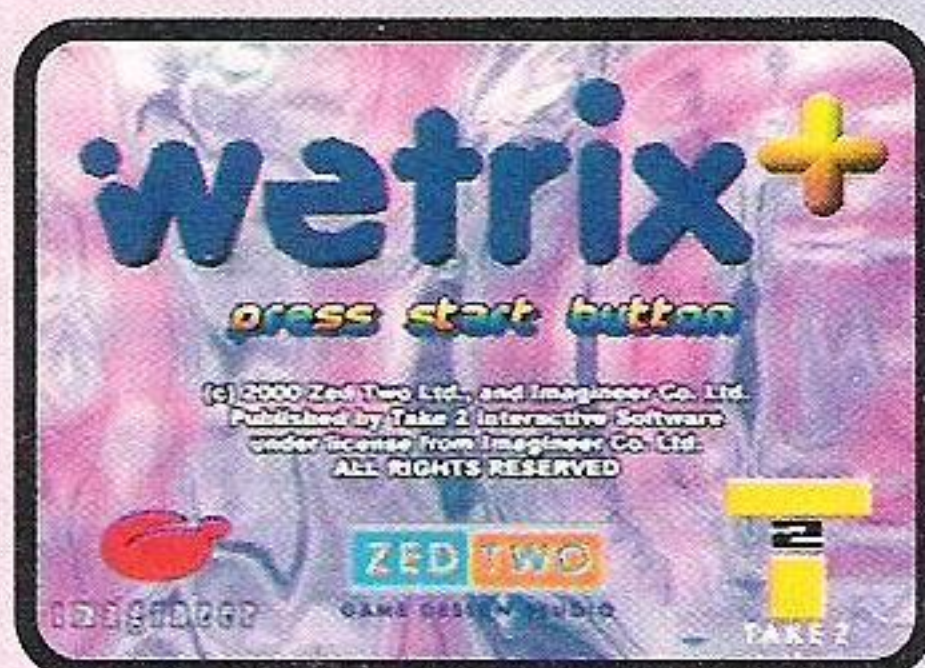
Gry logiczne na ogół są bardzo wciągające i podobnie jest także w przypadku WETRIX+. Układanie tamy i wlewanie kolejnych hektolitrow wody, aby je potem błyskawicznie osuszyć rzeczywiście może się przez dłuższy czas podobać. Po jakimś czasie naturalnie przychodzi znużenie, ale w samych założeniach takie gry stanowią przerwę od dłuższych, bardziej wymagających pozycji. I tak też działa WETRIX+.

Czas też wreszcie podważyć mit nieśmiertelności TETRIS'a. Owszem - TETRIS fajny jest, ale ile razy można patrzeć na te dwuwymiarowe, spadające z góry klocki? To tak, jak oglądanie po raz setny Gwiezdných Wojen.

Warto może rozejrzeć się za czymś innym, co może być równie zabawne, a jednocześnie bardziej nowoczesne. A przede wszystkim przestrzenne. Choćby tak, jak WETRIX+.

Kto powiedział, że gra logiczna nie może mieć pięknej, wybuchowej grafiki i doskonale dobranego dźwięku? WETRIX+ jest po prostu śliczny. Woda mieni się setkami odcieni błękitu, przelewa i wariuje. Wysoka rozdzielczość czyni cuda, a i muzyka przyciąga w szalenie sympatyczny sposób. Krótko mówiąc: bomba. Całości dopełniają liczne tryby gry, z multiplayerem na 2 osoby włącznie.

Przy okazji: warto chyba, by niektórzy wydawcy gier po raz kolejny przeanalizowali politykę cenową. Jak to jest, że recenzowany obok MR. DRILLER może w USA kosztować połowę tego, co na przykład taki SOUL REAVER (MR.D - 20\$, SR - 40\$), a na DC WETRIX+ stoi w tej samej klasie cenowej co SOUL CALIBUR? Przecież SC wymaga dużo więcej pracy, badań i tak



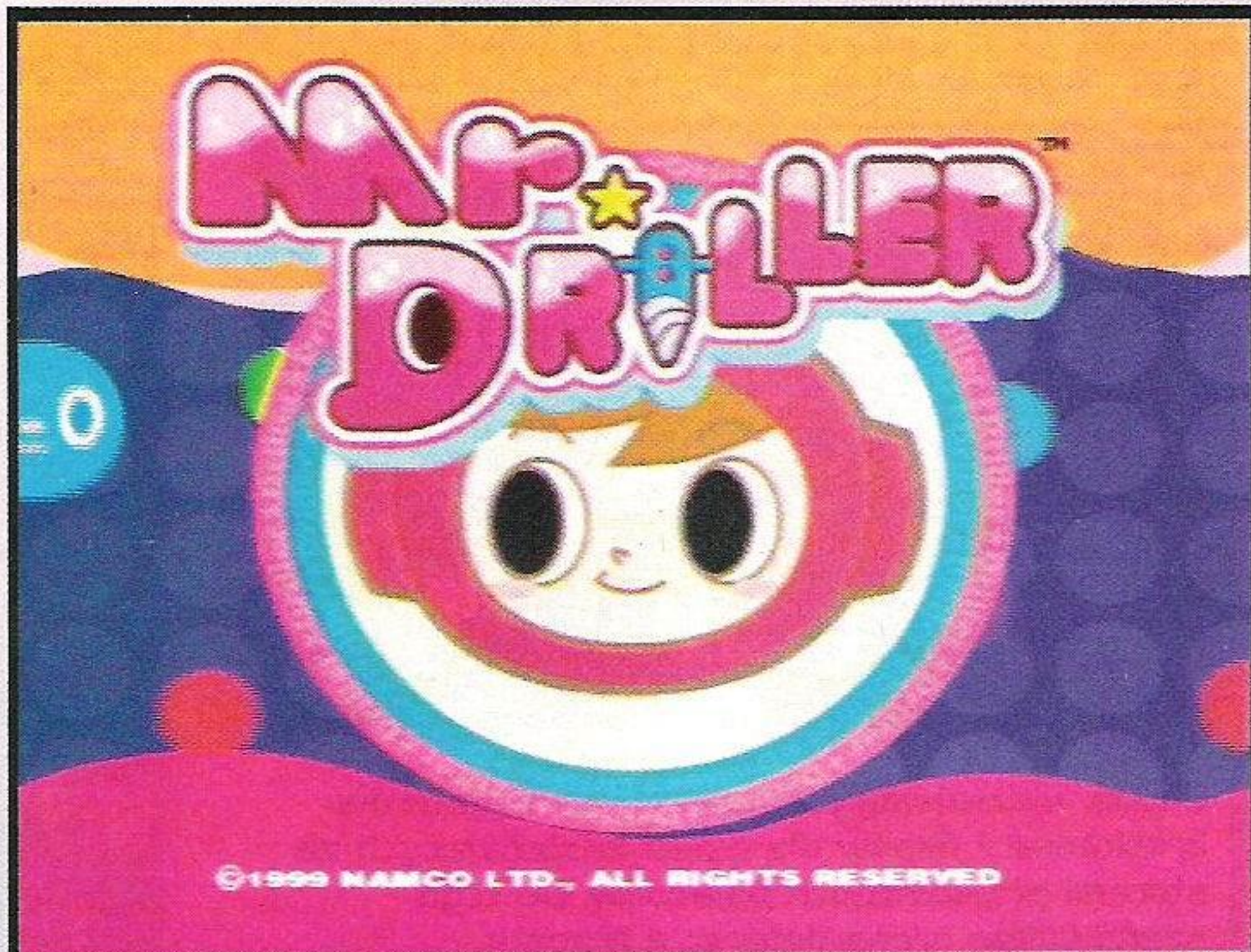
dalej. Tymczasem takiego WETRIX+ średnio utalentowany zespół koderów jest w stanie wyprodukować w 3 miesiące. Nie zrozumcie mnie źle - to bardzo porządna gra, ale płacenie nawet za najlepszą grę logiczną ponad 200 złotych po prostu w głowie mi się nie mieści.

Gulash

Dreamcast 6

GRAFIKA 6
 DŹWIĘK 6
 MIÓD 7

Wydawca: Infogrames
 Producent: Logic Fact.
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Czerwiec
 Wykorzystuje: VMU



Produkcje Namco można podzielić na dwie kategorie. W tej pierwszej znajdują się wysokobudżetowe pozycje podnoszące prestiż firmy, natomiast w drugiej można znaleźć kilka bardzo słabych tytułów, które mają za zadanie wypełnianie katalogu wydawniczego.

Niestety MR. DRILLER zdecydowania trafia do tej gorszej części gier kultowego Namco.

MR. DRILLER jest odgrzewanym tytułem, który swe lata świetności ma dawno za sobą. W połowie lat osiemdziesiątych na automatach i komputerach ośmiobitowych wszyscy świetnie bawili się kierując małym ludkiem niszczącym zagrażające miastu kolory. Gra należy do gatunku quasi logicznych, z dużą domieszką zręcznościówki. Naszym zadaniem jest dokopać się jak najniżej, samemu przy tym nie ginąć.

A śmierć czai się wszędzie: nieodpowiednie usunięcie koloru powoduje zawalenie znajdujących się wyżej elementów. Gracz musi sam ocenić, które pole zlikwidować tak, aby ocalić swą cenną głowę. Cały czas walczymy z czasem, gdyż farba w pistolecie dosyć szybko wysycha, a bez niej nie ma kopania. W nowej wersji jak można się domyślać - poprawiono oprawę.

Ale zdecydowanie niewystarczająco. MR. DRILLER wygląda jak tytuł sprzed siedmiu lat. Wszystko jest duże, kwadratowe, i pikselowate. Kilka trybów rozgrywki także nie jest w stanie wystarczająco zachęcić do dłuższej batalii przy padzie. Nawet telefon do przyjaciela nie jest w stanie pomóc, gdyż przybycie kolegi spowoduje dezaprobatę gościa i propozycję rozegrania kolejnego meczu w ISS'a.

MR. DRILLER sprzedawany jest w USA za 20 dolarów, to połowa tego, co kosztują duże produkcje. Mimo to chyba nie warto po niego sięgać, chyba, że ktoś na gwałt potrzebuje czegoś aby zająć czymś młodszą siostrę czy braciuzka.

I nawet pomimo mojej wielkiej słabości do gier logicznych muszę powiedzieć, że od czasów BUST - A - MOVE nie ukazało się nic równie smacowego. Zastanawiające



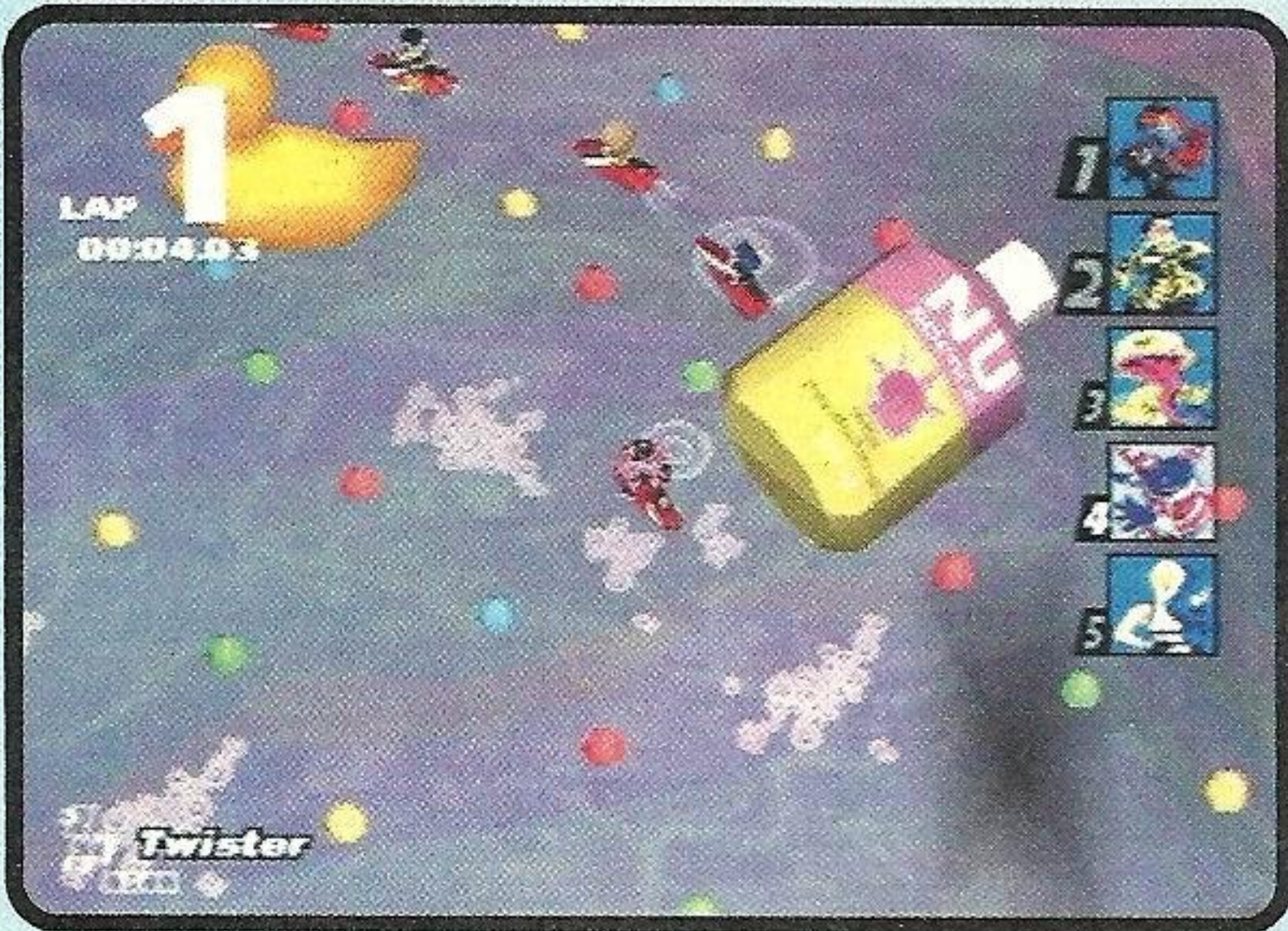
jest, znajdzie się jeszcze miejsce na świeże pomysły. Czy też zawsze będą już rządzić wysokobudżetowe produkty. Oby nie, bo tylko nowatorskie gry są wieczne, reszta jak wiecie przemija. Nie obraćcie się ale o FF VIII za dwa lata nikt nie będzie pamiętał, a TETRIS będzie powracał zawsze.

Brat

PlayStation 5

GRAFIKA 5
 DŹWIĘK 5
 MIÓD 5

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



Codemasters praktycznie rzecz biorąc stynie z jednego tylko tytułu. Wszyscy wiemy jakiego. Postanowili pociągnąć pomysł dalej, zmieniając tylko bohaterów...

Wygłąda na to, że MICRO MANIACS to tytuł, który jest o krok od komercyjnej wpadki. Dlaczego? Bo bardzo, ale to bardzo niewiele zmieniło się od czasów MICRO MACHINES 3. Idea jest taka sama: trzeba wygrać wyścig ścigając się po domowych zakamarkach. A tymi ostatnimi są stoły, krzesła, poduchy, warsztaty i wiele innych. Tras jest ponad trzydzieści dwie, więc wybór jest niemały.

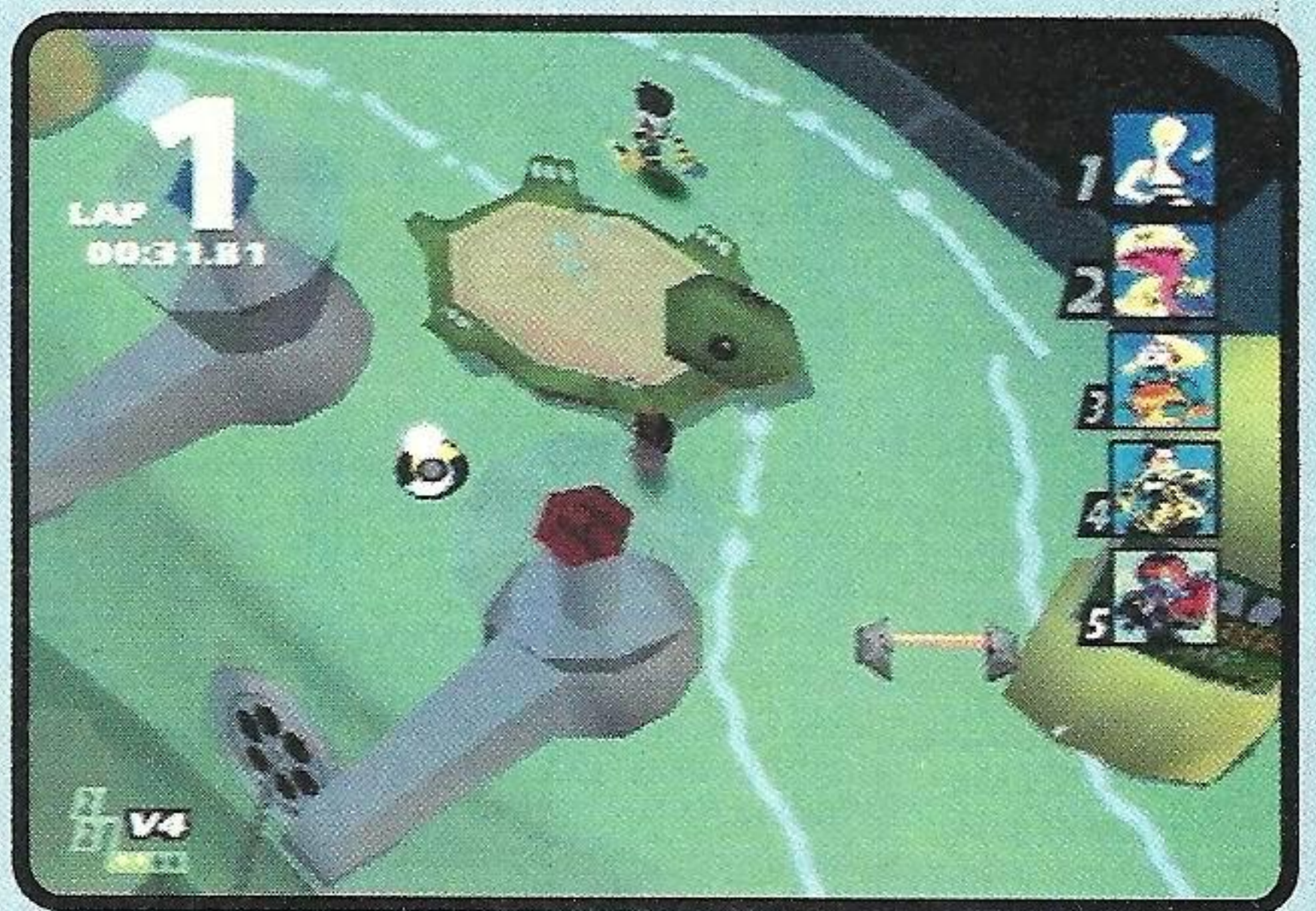
Najbardziej istotna różnica leży w naszych bohaterach, którzy przybyli nie wiadomo skąd ale wiadomo po co. Oczywiście by się ścigać. Zawodnicy to obrzydliwe stworki z wielkimi głowami, zębami, a do tego część z nich jest nieprzyzwoicie owłosiona. Zamiast małych rajdówek, za środek transportu robią ich własne nogi. Po wodzie chodził tylko Jezus, więc tutaj przesiądą się na motorówki i tak dalej...

W MICRO MANIACS podano olbrzymią porcję czarnego humoru, co jest czynnikiem ratującym tę grę i windującym ją na listy przebojów. Widać, że autorzy postanowili dotrzeć do trochę starszych graczy. Za przeszkody robią poważne narzędzia domowe, takie jak imadło, włączona wiertarka, nóż czy piła. Zetknięcie się delikwenta ze wspomnianym precjozum kończy się tragicznie. Tylko widać jak łebek odpada. Takie sytuacje budzą gromki śmiech, przyznam, że byłem bardzo mile zaskoczony. A jeśli jeszcze dodam, że gra stworzona jest dla czterech graczy wtedy balanga zaczyna się na całego. Wszyscy siedzą, śmieją się odcinając głowy, spalają się, czy topią podczas nieudanych prób pokonania którejś z przeszkód.

Mocną stroną MICRO MANIACS jest grafika, która, mimo że oparta jest na starym engine, nadal prezentuje się wybornie. Najwyższa rozdzielczość, płynniutka animacja, duże, wyraźne, kolorowe obiekty... Czego chcieć więcej? W tle przygrywa skoczna muzyczka, która w sam raz pasuje do atmosfery sielanki.

Na przykładzie MM uważam, że znaczna większość gier mogłaby mieć dużo lepszą oprawę, wystarczy tylko chcieć. Konsola potrafi wygenerować i przeanimować dużo obiektów, pod warunkiem, że się wie jak to zakodować. Za grafikę nie będzie dziewiątki, dlatego, że chłopcy mogliby coś usprawnić i dodać od czasów MICRO MACHINES 3. A dodali bardzo niewiele, bądź zwyczajnie tego nie widać.

Nie ukrywam, że MM bardzo



mi się spodobał. Ale prawdą jest także, że ich poprzednie dzieła Codemasters były dla mnie zapomnieniem na parę ładnych dni. Ogromny wybór tras oraz nowe spojrzenie na temat dodają siły grze ale należy pamiętać, że znaczna część młodszych klientów odpadnie. I pozostaniemy my - zramolali

gracze, którzy pomiędzy poważnymi erpegami nie mamy wiele czasu na takie lekkie zręcznościówki. Choć na dobrą sprawę wystarczy posadzić czterech takich grzybów przy czterech padach i patrzeć jak się radośnie bawią. Jestem ciekaw ilu z nich wróci w ciągu czterech godzin do FFVIII. Podejrzewam, że żaden...

Brat

PlayStation

7

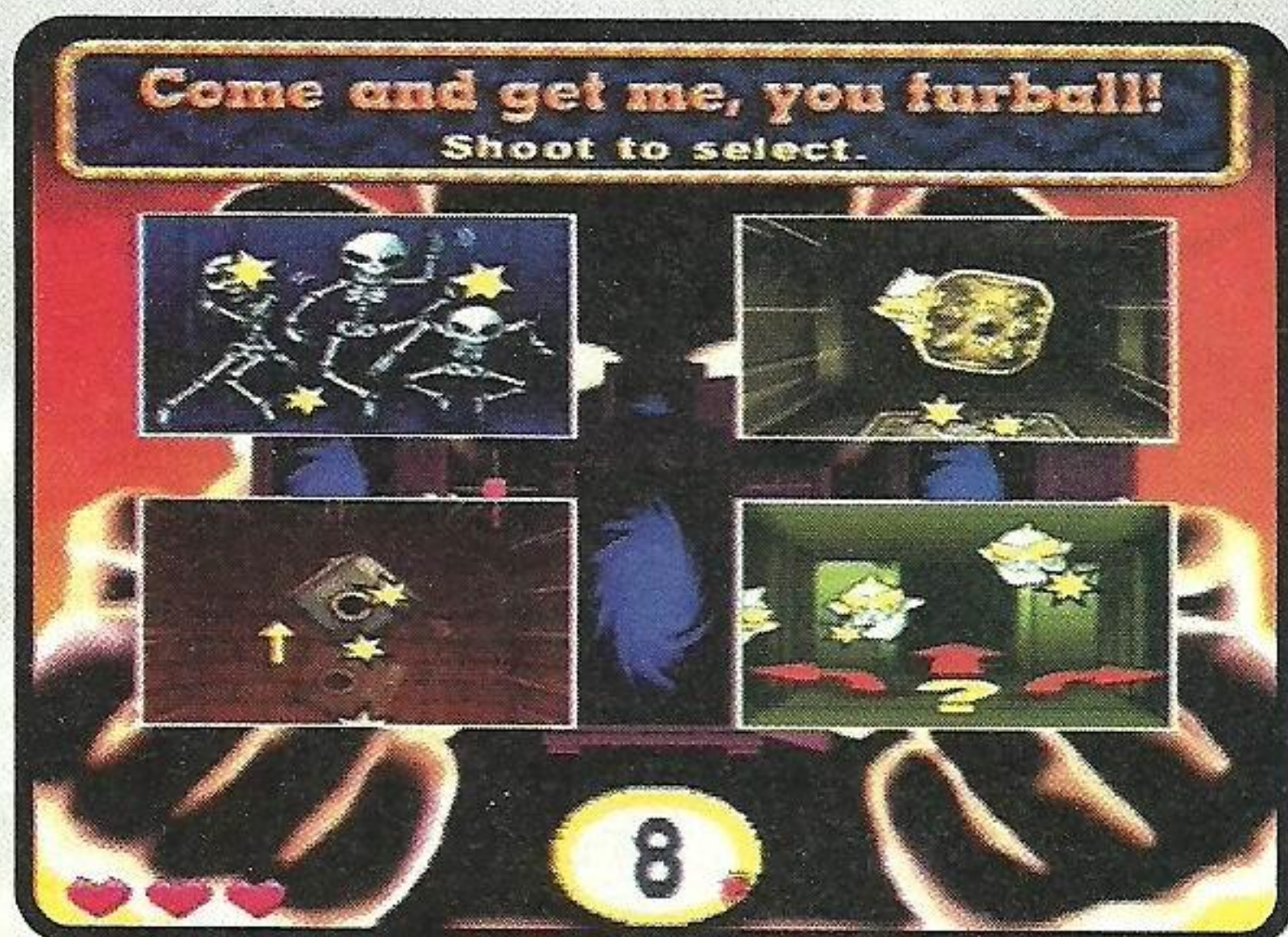
GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

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

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap



Wydawcy gier nie rozpieszczają posiadaczy pistoletów. Gier jest mało, a naprawdę dobrych jeszcze mniej. Dlatego każda nowa strzelanka budzi uzasadnione zainteresowanie.

Zatrzymać przemoc!

Ja ci Marcello odpowiem na pytanie, dlaczego nie robi się brutalnych gier na pistolet. Sprawa jest prosta: w obawie przed procesami. Po kolejnej masakrze młody Amerykanin stwierdzi, że to wszystko z powodu gier video, że nastrzelał się do telewizora i chciał sprawdzić jak to jest naprawdę... Prawnicy wyrwą sześciocyfrowe odszkodowanie, producent gry zostanie publicznie ukrzyżowany i tak dalej. Krótko mówiąc: nie oplaca się robić brutalnych gier na pistolet.

Choć najwyraźniej Sega ma trochę inne zdanie na ten temat. Ale nawet mimo to HOUSE OF THE DEAD 2 jest sprzedawany w USA bez pistoletu. [Gulash]

Namco uraczyło nas właśnie kolejną, niestety niezbyt udaną, no chyba że ktoś lubi takie klimaty. Odkurzyłem oraz naładowałem pistolet i z niecierpliwością oczekiwałem na rozpoczęcie strzelaniny. Niestety spotkało mnie srogie rozczarowanie. Choć nastrój gry jest mangowy, to jednak nie taki jak w mistrzowskim anime "Ghost In The Shell". Duchów napotkamy wprawdzie bardzo dużo, ale wszystkie są słodko-cukierkowe. Strzelając do nich czułem się jakbym wykonywał nieskończoną egzekucję na Kacprze, przyjaznym duchu.

Głównymi postaciami jest parka bojowych, chodzących na tylnych łapkach i wielkookich kotów, walczących o uwolnienie swych znajomych i przyjaciół z nawiedzonego domu. Japoński standard fabularny, na nasze nieszczęście to sformułowanie w tym przypadku nie ma pozytywnego wydźwięku. Choć czego wymagać od tego typu gier, przecież nawet rewelacyjny House of the Dead 2 warstwą fabularną ma taką że aż brak słów na opisanie takiego poziomu infantylności.

Zabawy nie jest zbyt dużo. Znajdziemy tu standardowy Arcade gdzie mamy "przestrzelać" kolejne zadania (np. zestrzelić 16 duchów w ograniczonym czasie). Po przejściu czterech poziomów czeka nas spotkanie z bossem itd. W trybie Adventure eksplorujemy naszymi kociakami dom pełen duchów. Postaciami sterujemy strzelając w strzałki oznaczające kierunki, w które następnie mają się one udać. W kolejnych pomieszczeniach pokonujemy wyzwania identyczne z tymi z arcade'a. Napotkamy też zagadki, choć ich poziom trudności nie zasługuje na tak wielkie słowo.



GHOUL PANIC™



Możemy też zagrać w Survival gdzie mamy trzy życia, a po każdym nieudanym zadaniu tracimy jedno z nich. A ja w swojej ignorancji myślałem że koty mają dziewięć żyć. Ostatnią z możliwości jest Party, gdzie jedną z trzech możliwości jest uczestnictwo w wyścigu. Za przejście wyznaczonego zadania otrzymujemy ilość metrów, którą przejedzie nasz wózek. W ogóle cała gra nie potrafi wciągnąć na zbyt długo, a nawet jeżeli jej się to uda, to skończy się zanim zdążysz się obejrzeć.

Oprawa graficzna jest estetyczna i ciesząca oko, pastelowe kolorki, zabawne postacie i śmieszni wrogowie. Nawiedzony dwór nie przestraszyłby wystrojem wewnątrz nawet przedszkolaka. Przygrywająca muzyczka i wszystkie inne dźwięki również są lekkie i dziecinne. Ten radosny klimacik bardziej jednak przypadnie do gustu bardzo młodym graczom niż żadnym krwi hardcore'owym wyjadaczom. Starsi pragną przecież zaspokojenia swych prymitywnych instynktów w niepoohamowanej orgii posoki, ognia i destrukcji. Ta pozycja nie zaspokaja tych pragnień w żadnym z wymienionych aspektów. Gdyby zaś puszczano ją w telewizji, to w prawym dolnym rogu

zobaczylibyście pewnie małe zielone kófecko. Najpoważniejszą wadą tej gry jest krótki czas zabawy i cały opisany już klimat rodem z kreskówki dla małych dzieci. Na tę pozycję mogą się szarpnąć tylko nieuleczalni maniacy "pistoletówek", cierpiący na ich niezaspokojony głód. Są przecież na PSX'a pozycje bardzo brutalne, dlaczego więc nie robi się takich strzelanin? Chyba maczają w tym swoje paluchy stare dewotki...

Marcellus

PlayStation **5**

GRAFIKA **5**
DŹWIĘK **5**
MIÓD **5**

Wydawca: Sony
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: GunCon, Memory Card.



RAYCRISIS

Dwuwymiarowe shootery widziane z góry to mięso tego, co staramy się nazywać klasycznymi oldschoolowymi perełkami. Ostatnia konwersja znanego z automatów (oraz pierwszej części - RAYSTORM) RAYCRISISA firmy Taito jest tego najlepszym przykładem.

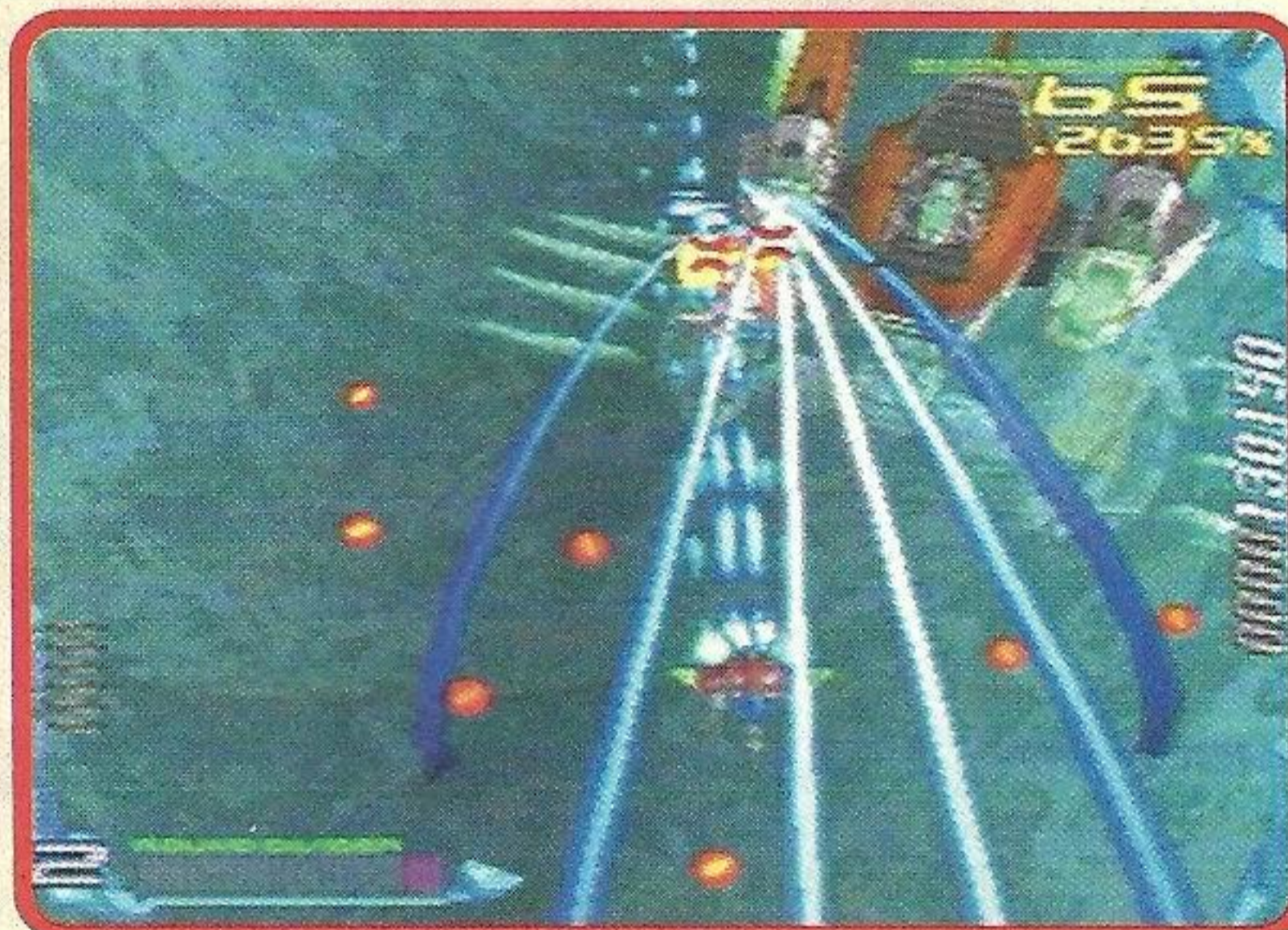
Na początek trochę arytmetyki. Pięć światów, trzy statki z dwoma rodzajami broni każdy i dwa tryby rozgrywki. Niewiele trzeba aby zrobić dobrą grę, prawda?

RAYCRISIS oferuje możliwość sprawdzenia refleksu w walce z nadlatującymi z góry ekranu przeciwnikami - jak na scrollowany shooter to nie schodzi z utartej przez inne gry ścieżki pozwalając na poruszanie się w lewo, prawo, do góry i na dół podczas gdy ekran systematycznie przesuwa się do przodu. Autorzy sprytnie uruchomili jednak kamerę, która czasami tańczy wokół naszego statku, pokazując go na przykład od przodu, kiedy z tyłu właśnie majestatycznie zbliża się wielki boss. Dzięki temu, nawet pomimo że akcja cały czas pokazywana jest z jednej perspektywy gra nabiera wspaniałej dynamiki - bo kiedy tylko się da, w króciutkich przerwach pomiędzy walkami, operator jak szalony zaczyna wirować wokół pojazdu pokazując go z różnych stron.

No właśnie - pojazdu. Do wyboru są jak już wspominałem trzy maszyny i każda z nich różni się w dosyć istotny sposób od poprzedniej. Podstawowym czynnikiem odróżniającym od siebie statki jest ich wygląd, jednak nie ma on większego wpływu na rozgrywkę. Dalej idzie podstawowa broń. Jeden z pojazdów wypływa z siebie cztery strumienie pocisków prosto i dwa nieco na ukos - ma największą siłę rażenia, najlepszy skupiony ogień i w ogóle jest niezły. Drugi statek to dwa strumienie energii, które przyklejają się do wrogów i rozwalają ich w krótkim czasie. Trzeci pojazd wywala dziesiątki małych, samonaprowadzających się rakietek, które następnie jak szarańcza atakują najbliższy cel. Trudna do skontrolowania, bo całkowicie samodzielna broń i rakietyk zadają małe obrażenia.

W tym jednak momencie pojawiają się dodatkowe bronie. Przed każdym ze stateczków znajduje się celownik, którym zaznaczamy cele po najechnaniu na nie. Pojazdy różnią się tym, ilu przeciwników mogą zaznaczyć. Kiedy już to zrobimy - odpalamy drugą broń, która atakuje wybrane cele. Pierwszy statek wyrzeliwuje promienie, które dopadają wszystkich przeciwników, drugi (moim zdaniem najfajniejszy) wyrzeliwuje błyskawicę, która przeskakuje z celu na cel rozwalając wszystko po drodze, zaś trzeci wyrzeliwuje spore kule energii, które szturmują cele.

Gra wygląda więc tak, że cały czas walimy z podstawowej broni do wszystkiego co się rusza, a cele poruszające się w tle namierzamy celownikiem i uruchamiamy drugi środek zagłady. Oprócz tego są też specjalne, rozwalające wszystko na ekranie ataki specjalne, ale to raczej rzadkość. Wykorzystywanie dwóch tylko rodzajów broni może być bardzo fajne (vide GHOST



IN THE SHELL) i tak też jest tutaj. Bronie na wszystkich pojazdach są różnorodne i wymagają odpowiedniego podejścia - a to jest plus.

Grafika prezentuje się dobrze, i pomimo, że gra jest w zasadzie dwuwymiarowa, to jednak we wszystko tchnięty jest ten magiczny trzeci wymiar, w podobny sposób do tego jak zostało to wykorzystane w EINHANDER Squaresoftu. Muzyka jest dobra i generalnie jest to techno, ale w mniej natarczywej i agresywnej formie - raczej coś z pogranicza ambientu i goa. Jest dobrze zgrana z wyglądem poszczególnych terenów, nad którymi śmigamy. Nie ma może zbyt wiele czasu by się im przyglądać, ale spełniają swoje zadanie. I są futurystyczne.

Przeciwnicy są starannie dopracowani, bossowie - ogromni i z czasem nabierają nieprzyjemnego nawyku obsiewania dosłownie całego ekranu pociskami. Rozbawiła mnie tylko nazwa jednego z szefów - Sem-Slut. Nie jest specjalnie dobrze trafiona i ciekawe czy ulegnie zmianie przy okazji tłumaczenia gry przed puszczeniem jej na amerykański rynek.

Banan

PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Taito
Producent: Taito
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



Gry mogą zaskakiwać na dwa sposoby. Myślimy, że będą fajne i są crapowate - wariant pierwszy, częstszy i mniej pożądaný. Myślimy, że będą crapowate, a są fajne - wariant drugi, rzadszy, ale o wiele sympatyczniejszy.

ASTRO TROOPER VANARK

Astro Trooper Veneryk

Tytuł brzmi groźnie: VANARRRRRRR. Prawie jak warczenie dobiegające z gardziela rozsierzonego zwierza. Zaraz o czym to ja... Ach tak. Bardzo fajna gra dla wszystkich miłośników shooterów „na torach”. W tym miesiącu w ogóle obrodziło aż w dwie pozycje z tego gatunku, radujmy się więc bracia! [Gulash]

O VANARKU było tak cicho, że nawet nie wiedzieliśmy co myśleć. Co automatycznie wyklucza tę grę z powyższej klasyfikacji.

Na szczęście okazało się, że gra ta jest zaskakująco dobra, pomimo kilku zauważalnych wad. Zaczniemy jednak od uchylenia rąbka tajemnicy. VANARK to shooter z gatunku takich hiciorów jak PANZER DRAGON, STARFOX czy OMEGA BOOST, w których mamy wrażenie pełnej swobody, ale faktycznie poruszamy się jedynie w obrębie ograniczonego mocno pola pozostawionego przez autorów. Gry te polegają zwykle na strącaniu nadlatujących przeciwników występujących w bardzo dużych ilościach, omijaniu wystrzelianych przez nich pocisków (oraz przeszkod naturalnych ciskanych pod nogi przez autorów) oraz ścieraniu w proch wielkich bossów w ramach bonusu.

Nie inaczej jest też i tutaj. Tylko, że na dokrętkę dorzucony został niedopracowany element przygodowy z widokiem a la RESIDENT EVIL.

W grze wcielamy się w rolę młodego pilota Shuna - będącego członkiem marsjańskich sił obronnych. Gra osadzona jest bowiem w przyszłości, kiedy to na Ziemi nie ma już warunków zdalnych do życia naszego gatunku. Tak więc nasi mędrcy postanowili przenieść się na planetę, którą wszyscy autorzy książek, filmów i gier o tematyce SF uznają za najmniej nam przyjazną. I jak uradzili, tak zrobili. I nie uwierzycie. To nie był najlepszy pomysł.



zniszczyć złowrogą organizację prowadzącą badania nad nowymi formami życia, zdolnymi egzystować w warunkach przestrzeni kosmicznej. Organizacja ta, w ramach eksperymentu stworzyła też kilkanaście gatunków zmutowanych zwierząt, mechanicznych potworów oraz kilku bossów, z którymi trzeba będzie się zmierzyć.

Gra nie wystarcza być może na długo, ale gwarantuje kilka godzin dość ciekawej rozrywki.

Pomimo, że grafika nie należy do olśniewających, to dobrze oddaje różnorodność kolejnych terenów nad którymi przelatujemy z misją zniszczenia wszystkiego co strzela lub fruwa. Raz lecimy przez jaskinie pełne wystrzeliwujących gejzerów lawy, innym razem na skuterze przemykamy pomiędzy budynkami kompleksu zakładów energetycznych czy nad powierzchnią wody ze stylizowanymi na starogreckie kolumnami wystającymi tu i ówdzie. Dochodzi też do momentu, kiedy sterowany przez nas statek zanurza się, aby w otchłani zmierzyć się z wygłodniałymi i cybernetycznie usprawnionymi rekinami. Poszczególne modele przeciwników, ze szczególnym uwzględnieniem bossów są dobre, nawet pomimo niezbyt dużej liczby polygonów. Gra maskuje jednak wszelkie niedociągnięcia czy braki szybkością - co najbardziej widoczne jest podczas momentów szaleńczej ucieczki przed lawą w wąskich tunelach w jednej z misji.

Mało efektownie wypada jednak wspomniany już Residentowy motyw fabularny. Po każdej misji nasz bohater może w całej swej krasie zwiedzać pojazd, z którego działa marsjański ruch oporu i rozmawiać z postaciami. Niestety jednak, możliwości zwiedzania są zwykle bardzo

ograniczone i nachalnie sugerowane. Przez co zamiast odkrywać nowe wątki fabuły w zasadzie bierzemy udział w przerywnikach poprzez ślepe chodzenie z miejsca na miejsce i wysłuchiwanie źle przetłumaczonych dialogów. Gdyby autorzy popracowali trochę nad tym elementem - byłoby fajnie. Ale niestety. Pojawiają się tu co prawda mini gierki jak ta z rozbrajaniem bomby umieszczonej w ciele jednego z pilotów, ale to nie wystarcza.

Przed każdą misją możemy wybrać sobie pilota lecącego na skrzydle - każdy ze wspomnianej już wcześniej czwórki jest dobry w jednej ze statystyk, ponadto możemy też dobrać sobie odpowiedni rodzaj uzbrojenia, ale nie ma to tak dużego wpływu na rozgrywkę jak mogłoby się wydawać. Na koniec - muzyka nie jest za dobra, efekty dźwiękowe - średnie, ale za to renderowane filmiki - jak najbardziej. Ale za krótka jest ta gra, za krótka.

Banan



Powiem tylko, że Shun, wraz z dwoma członkami marsjańskich sił obronnych (na początku jest tylko dwójka, ale wraz z rozwojem fabuły dochodzą nowi - w sumie cztery osoby) musi

PlayStation

7

GRAFIKA 7

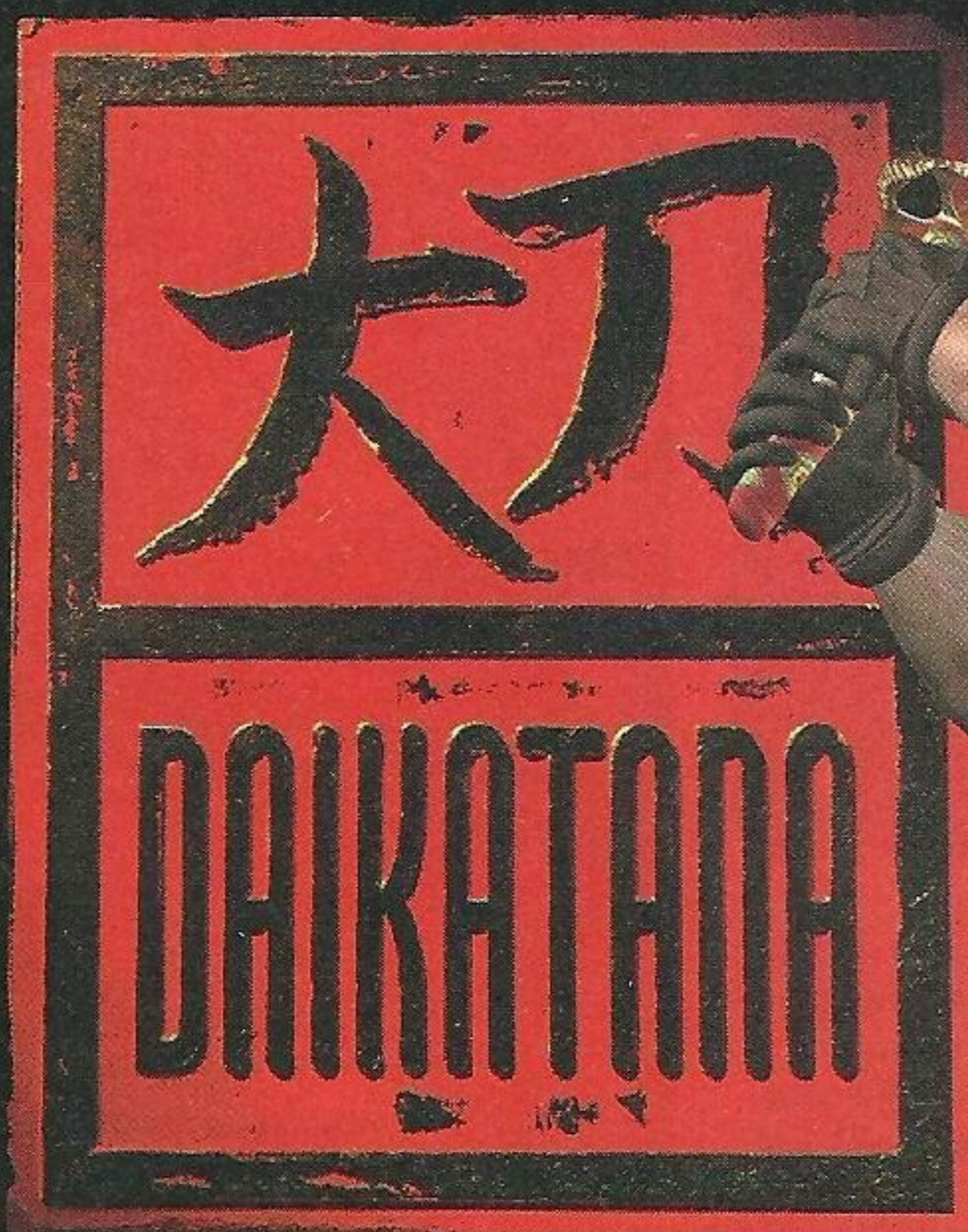
DŹWIĘK 7

MIÓD 6

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Microcabin
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock,
Memory Card, Link Cable

Z dużym zdziwieniem przyjęliśmy do wiadomości fakt, że DAIKATANA - nowa strzelanina fpp autorstwa Johna Romero, twórcy DOOM i QUAKE - zagości najpierw na Nintendo 64, a dopiero potem na Pecetach. A oto efekty przeniesienia w połowie ukończonej gry na konsolę.



Tak jest, w połowie ukończonej. Nikt nie wmówi mi przecież, że w momencie, w którym pan Romero ze swoją ekipą wypuszcza w czeluście Internetu pierwsze demo swojej gry przeznaczone dla jednego gracza, to ma już gotową całą resztę. Nie mam pojęcia jakim cudem programiści z Kemco ukończyli konwersję wcześniej, niż Ion Storm skodował swój pierwowzór. Ale skoro tak już się stało, czas przyjrzeć się grze. Bohaterem jest Hiro, młody koleżka, którego dziadek odkrył tajemniczy miecz dający swojemu posiadaczowi możliwość przenoszenia się w czasie. Niestety, dziadek zostaje załatwiony przez swojego asystenta, który kradnie miecz i zamierza nieźle namieszać. Dodam tylko, że stawką w grze jest lekarstwo na chorobę zwaną AIDS.

Gra przenosi nas w czasie do różnych epok: Japonia przyszłości, starożytna Grecja, czas Wikingów... Mimo, że różnią się wizualnie, gra jest strasznie liniowa i mało przebojowa. W DAIKATANE gra się identycznie, jak w inne strzelaniny fpp. Model sterowania zaczerpnięto bezpośrednio z Turoka, ale można je skonfigurować po swojemu. Jest jednak zbyt

czułe i skakanie po platformach może być bardzo bolesne. Także 25 rodzajów broni (różnych dla każdej z epok) nie prezentuje zbyt dużego zróżnicowania. Sporo mówiło się też o wpleceniu elementów RPG do tego shootera. Tymczasem okazuje się, że w miarę masakrowania kolejnych przeciwników podwyższają się nam statystyki - prędkość, wyższy poziom... A tak naprawdę nie daje to właściwie nic prócz satysfakcji. Gra staje się bardzo szybko nudna, a skutecznie pomagają w tym bezmyślne puzzle. Och, czy nikt z Ion Storm/Kemco nie grał nigdy w GoldenEye? Oprawa gry jest dość przeciętna. Grafika nie jest w stanie niczym zaskoczyć. Dominują szaro-bure kolory, które nie wywołują pozytywnych odczuć u gracza. Przeciwnicy są dość różnorodni, ale także nie grzeszą bogactwem detali. Brakuje pięknych efektów świetlnych znanych choćby z QUAKE 2, czy wykonanych z dużą starannością lokacji z TUROK 2. W sumie brakuje wszystkiego Najbardziej zirytował



mnie fakt, że o ile w samej grze spowolnienia się zdarzają, to nie widać ich aż tak, jak przy przerywnikach. Liczone w czasie rzeczywistym przez konsolę sceny, w których odświeżane są niuanse scenariusza chrupią tak wstrętnie, że można stracić ochotę do dalszej gry. O wysokiej rozdzielczości nawet nie myślcie - na ekranie oglądamy wtedy prawdziwy pokaz slajdów. W tle

rzępoli jakaś muzyczka, z której nie zostaje w głowie nawet jeden motyw. Interesujący jest też fakt, że DAIKATANA nie posiada trybu multiplayer. To ostatecznie potwierdza teorię o niewielkich umiejętnościach programistów a także fakt, że była wydawana w pośpiechu - aby zdążyć zanim uderzy nowa gra Rare. Wydanie tej gry to krok desperacji ze strony Kemco. Dlaczego desperacji? Do PERFECT DARK został już tylko miesiąc i jest pewne, że przygody Joanny Dark będą 1000 razy ciekawsze niż wędrówki Hiro przez różne epoki. Oprócz tego można kupić o wiele ciekawsze GOLDENEYE i



QUAKE 2, o dwóch ostatnich epizodach Turoka nie wspominając. Krótko mówiąc napisałem tę recenzję po to, abyście nie kupowali tej gry. Nawet pomimo, że Hiro ma na nazwisko Miyamoto.

Gulash



Nintendo 64

5

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 4

MIÓD 5

Wydawca: Kemco

Producent: Kemco

Liczba Graczy: 1

Termin: Czerwiec

Wykorzystuje: Rumble Pak
Controller Pak, Expansion Pak



Coś te wyścigi samolotów nie mogą się przebić do pierwszej ligi. Tym razem otrzymujemy świetnie skodowany N-GEN, ale czy to wystarczy by znaleźć się wśród najlepszych?

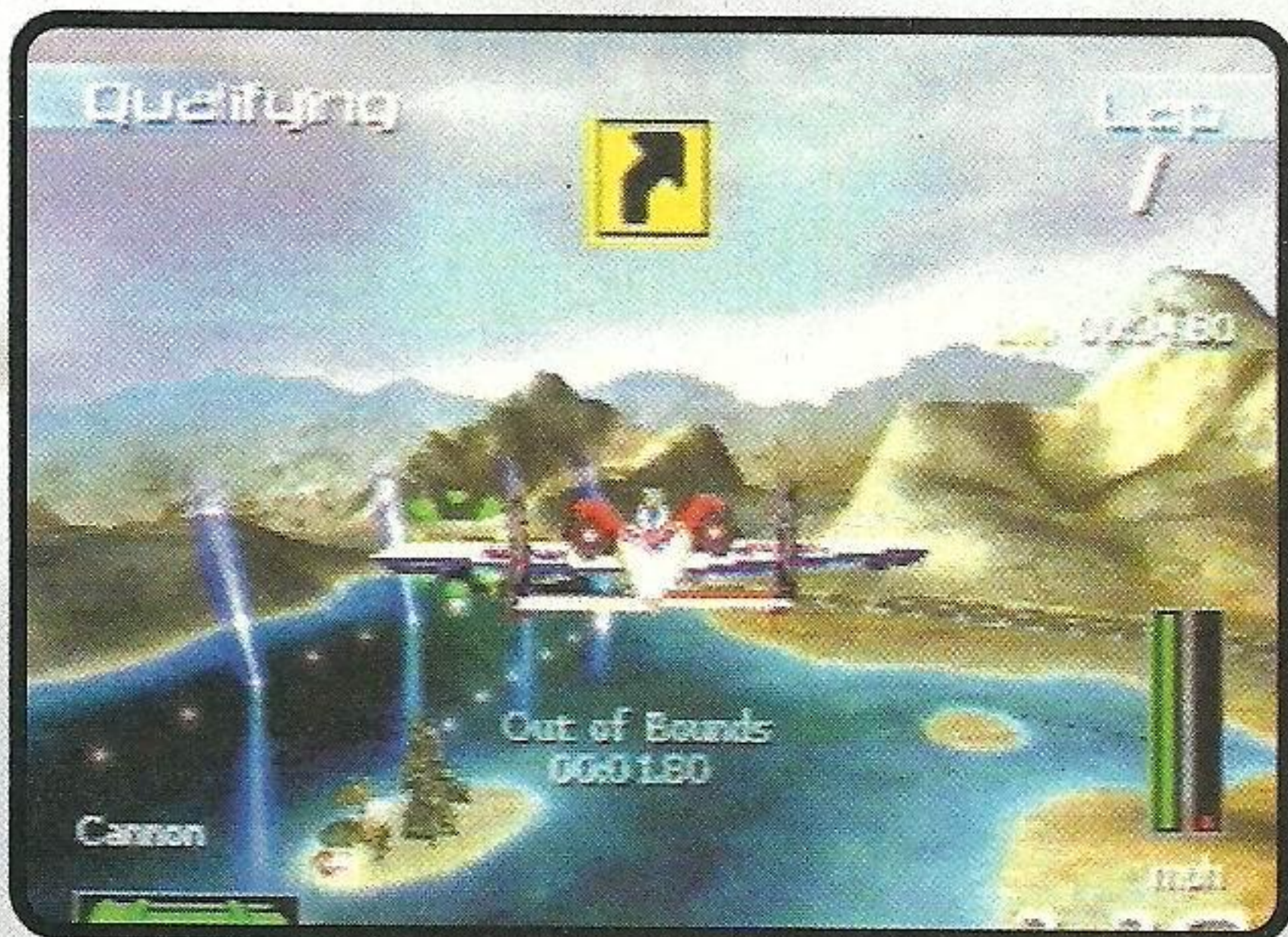
Zapowiadało się lepiej.

Przyznam, że na N-GEN czekałem ze sporymi nadziejami: w końcu jej autorami są członkowie zespołu WIPEOUT. Niestety, zapomnieli chyba jak się koduje. Rzeczywiście dynamika jest do kitu - gdy odpaliłem grę po raz pierwszy, nie mogłem uwierzyć, że odrzutowce latają tak wolno. Przeleciałem kilka turniejów, dostałem szybsze maszyny, ale w dalszym ciągu to nie ta klasa co WIPEOUT. Ale mimo wszystko w grze jest coś, co może wciągnąć. Może kupa bajerów? Fajne powtórki, niezły soundtrack, design menuów i tak dalej. Gdybym miał ją oceniać, uderzyłbym chyba z 6/10. [Gulash]

Może zacznijmy od tego, że pomysł ścigania się samolotami uważam za kompletnie chybiony. Latające maszyny mają to do siebie, że mogą poruszać się we wszystkich kierunkach z pełną swobodą. Każda próba osadzenia samolotu w kanionie czy innym wymyślanym torze jest kompletnie bez sensu. A do tego dosyć często autorzy silą się na zachowanie jakiegoś poziomu realizmu, przez co gra staje się ślamazarna.

I dokładnie tak to się odbywa w N-GEN. Mimo, że przy pierwszym kontakcie gra może wywrzeć dobre wrażenie, to później robi się coraz gorzej. Wszystkie menuy, ramki i obrazki porobione są w wysokiej rozdzielczości, co zwyczajnie cieszy oko. Po przeniesieniu się na tor otoczenie sprawia wrażenie świetnie przygotowanego. Startuję, samolot nabiera prędkości, a ja zamiast dyszeć z nadmiaru adrenaliny spoglądam na źle wycelowany obraz czy nie wystawiłem klap przez przypadek. Ale okazuje się, że nie. Pruję z największą prędkością! O rany... No, to anemicy będą mieli swój kultowy tytuł. Dynamika i nuda zniszczyły ten bardzo dobry od strony technicznej tytuł. Gracz oczekuje czegoś więcej niż toru, który wyznaczają świecące kropki. Chciałby załatwić przeciwnika lecącego parę metrów z przodu. Niekoniecznie zgodnie z zasadami

N-GEN RACING



fair play. Ale cóż, do dyspozycji nie ma żadnych broni. N-GEN jest za bardzo zwykły, a przy tej konkurencji gry bez polotu przechodzą kompletnie niezauważane. Prawda - pojawiają się nowe, szybsze samoloty, ale to cały czas nie jest to. Bardzo mocną stroną N-GEN jest cała oprawa. Na torze rządzą bardzo dokładne tekstury, świetnie przefiltrowane, a do tego ostre aż do bólu. Wiele produkcji mogłoby brać przykład z tak zorganizowanego engine'u. Wspaniale przygotowane są źródła światła - wszystko opiera się właśnie na nich. Każde zbcze, lampka, nawet litery są specyficznie oświetlane, z zachowaniem praw fizyki. A na deser otrzymujemy bardzo płynną animację, która mimo że powolna, jest bardzo płynna. W parze z dobrą grafiką idzie nie gorzej przygotowana muzyka. Podejrzewam, że profesjonalnie wydany soundtrack mógłby zagościć na dłużej w dyskotekach. Ktoś miał dobre ucho, bo techno płynące z głośników jest bardzo melodyczne, a do tego dziesięć razy bardziej dynamiczne od samej gry. Autorom udało się stworzyć fajny klimat, ale to tylko za sprawą grafiki i muzyki. Same maszyny przygotowane są bez jaja i nie pomoże tu ich duży wybór. Także nikogo nie obchodzi, że tras jest ponad dziesięć i że są podzielone na trzy mistrzostwa, gdyż po

kilku minutach każdy fan WIPEOUT'a odłoży kompakt z grą na półkę. Ślamazarność całej produkcji jest jej największą wadą. Ale nie należy zapominać, że autorzy kompletnie zapomnieli o jakichkolwiek urozmaicheniach. Oprócz tankowania maszyny, zwiększania jej energii i łapania boosterów pozostaje tylko latanie. W sumie od startu do mety dbamy o to, aby wziąć zakręty po wewnętrznej bo tylko tak da się dogonić przeciwnika. N-GEN dzięki dobrej pracy koderów broni się w klasie przeciętnej, ale chyba ambicją każdego jest trafić na listy przebojów, na co ta gra po prostu nie ma szans.

Brat



PlayStation **5**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 4

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

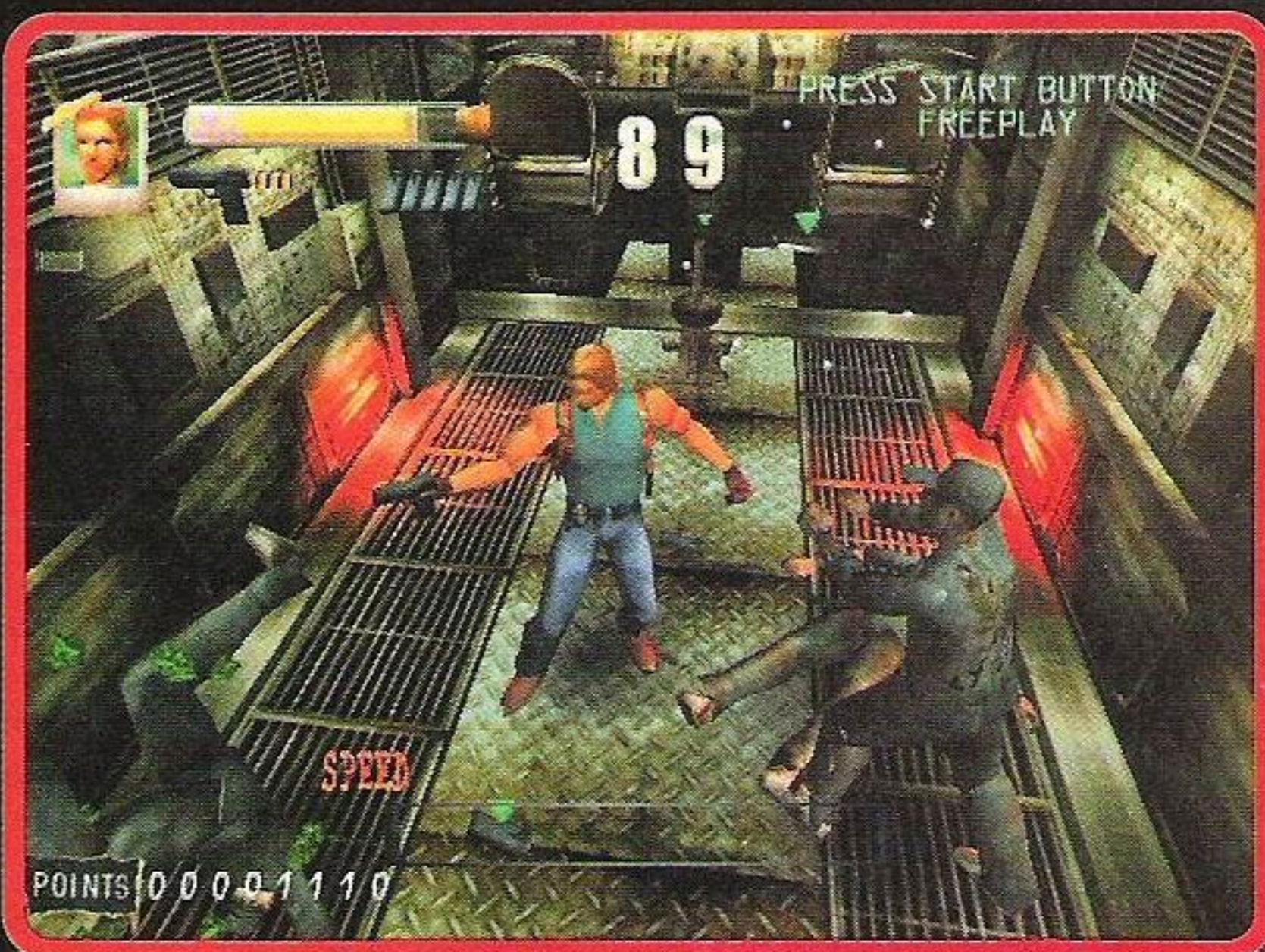
ZOMBIE REVENGE

Szkoda, że Sega przesunęła europejską premierę ZOMBIE REVENGE z marca aż na czerwiec. Przez ten czas gra jakby straciła trochę ze swej mocy, choć i tak powinna błyskawicznie opanować umysły wszystkich posiadaczy Dece...

Krótko przypomnę - chodzone mordobitce wreszcie wykorzystujące 128 bitów, a na dodatek utrzymane w uwielbianej przez wszystkich konwencji horroru z zombiakami. Do wyboru troje bohaterów różniących się ciosami, szybkością i powerem. Walka z hordami nieumarłych odbywa się przy pomocy olbrzymiego arsenału - od pistoletów, przez karabiny i granaty, a kończąc na wiertarce udarowej (!), miotaczach ognia i kanistrach z benzyną. Jest kupa ukrytych wejść z bonusami (które odkrywa się z prawdziwą przyjemnością i bez kategorii!), możliwość, a nawet konieczność gry multiplayer, konkretna liczba poziomów i beczka miodu. Oto krótka charakterystyka ZOMBIE REVENGE.

Autorom oprawy graficznej należą się nasze szczerze gratulacje. Design zarówno naszych bohaterów, jak i wolno sunących na rzeź zombiaków jest fantastyczny. Kolejne poziomy są bogato teksturowane i dopracowane w najmniejszych szczegółach. Przede wszystkim jednak są klimatyczne. Zarówno opuszczona fabryka, jak i niemal cuchnące zgnilizną ścieki idealnie komponują się z dekapitacjami odbywającymi się na ekranie z częstotliwością trzech sekund. Szczytem efekciarstwa jest poziom, w którym akcja przenosi się na dachy wagonów pędzącego pociągu, gdzie latające w powietrzu siekiery skutecznie odstraszały amatorów ludzkich mózgów. Nasi trzej zawodnicy mogą zombiaki zastrzelić, przeciąć w pół, mogą je połamać, spalić, zarżnąć, udusić... Ufff...

Nie można też zapomnieć o olbrzymich bossach, torturujących naszych bohaterów pod koniec każdego poziomu. Jest skrzydlata bestia,



olbrzymi mutant strzelający prądem czy wreszcie mag czający się na końcu HOUSE OF THE DEAD 2. Dźwięk trzyma tradycję

konsolowych horrorów, z odpowiednio zenującymi głosami bohaterów, dobrymi efektami i adekwatną do akcji mroczną muzyką.

Jak to często u Segi bywa dodatki w stosunku do wersji arcade to śmiech na sali. Najgorszy jest tryb walki 1-na-1 - wygrywa w nim ten, kto szybciej wciska punch. Nie trzeba nawet się ruszać. Są też mini-gierki na VMU, po przejściu których można otrzymać większą liczbę kredytów. Standardowo jest ich tylko 10 i dzięki temu nie skończycie tej gry bez tygodniowego, intensywnego treningu. Szczerze mówiąc akurat w tym przypadku uważam ograniczenie liczby kontynuacji za znakomite rozwiązanie - gra jest trudna, a przez to robi się bardziej

wymagająca. I dobrze. Co ciekawe, graliśmy w ZR kawał czasu i naprawdę nie znudziło się nam zaczynanie od początku. Taki już urok tego horroru.

ZOMBIE REVENGE to bardzo porządna pozycja i z pewnością przypadnie do gustu wszystkim fanom gier zręcznościowych. Najlepiej jest oczywiście w multiplayerze, z dwoma drącymi się kumplami przed konsolą. Jeśli jednak ktoś nie przepada za taką rozwałką - cóż, chyba przy zakupie sprzętu do grania pomylił kwadratowy, bezduszny kawał blachy ze ślicznie wyprofilowanym plastikiem Dreamcasta.

Gulash

Dreamcast

7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

The Misadventures of TRON Bonne

Capcom uraczył nas kolejną pozycją z serii "Megaman Legends". Tym razem nie będzie jednak Megamana tylko jego przeciwnicy - rodzinka Bonne. Oni są naprawdę zwariowani i przezabawni. Sami sprawdźcie.

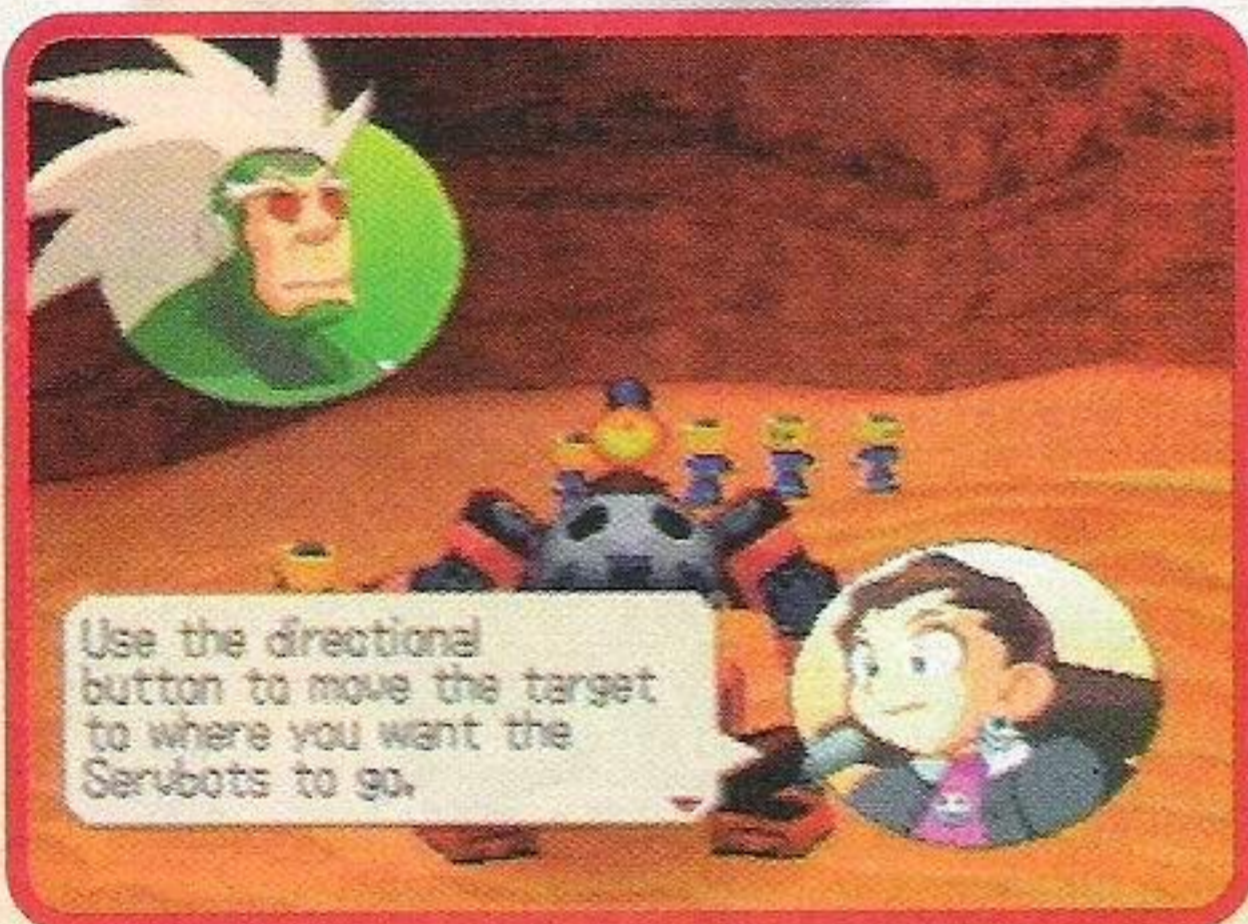
Przy pierwszym kontakcie z grą pomyślałem, że to pozycja typowo dla dzieci. Po jej ukończeniu nieco zweryfikowałem swoje poglądy. Dzieci mogą się dobrze bawić w misjach strzelankowych i przygodowych.

Ale misje puzzle na wyższych poziomach z naprawdę trudnymi łamigłówkami mogą stanowić nie lada wyzwanie dla każdego gracza.

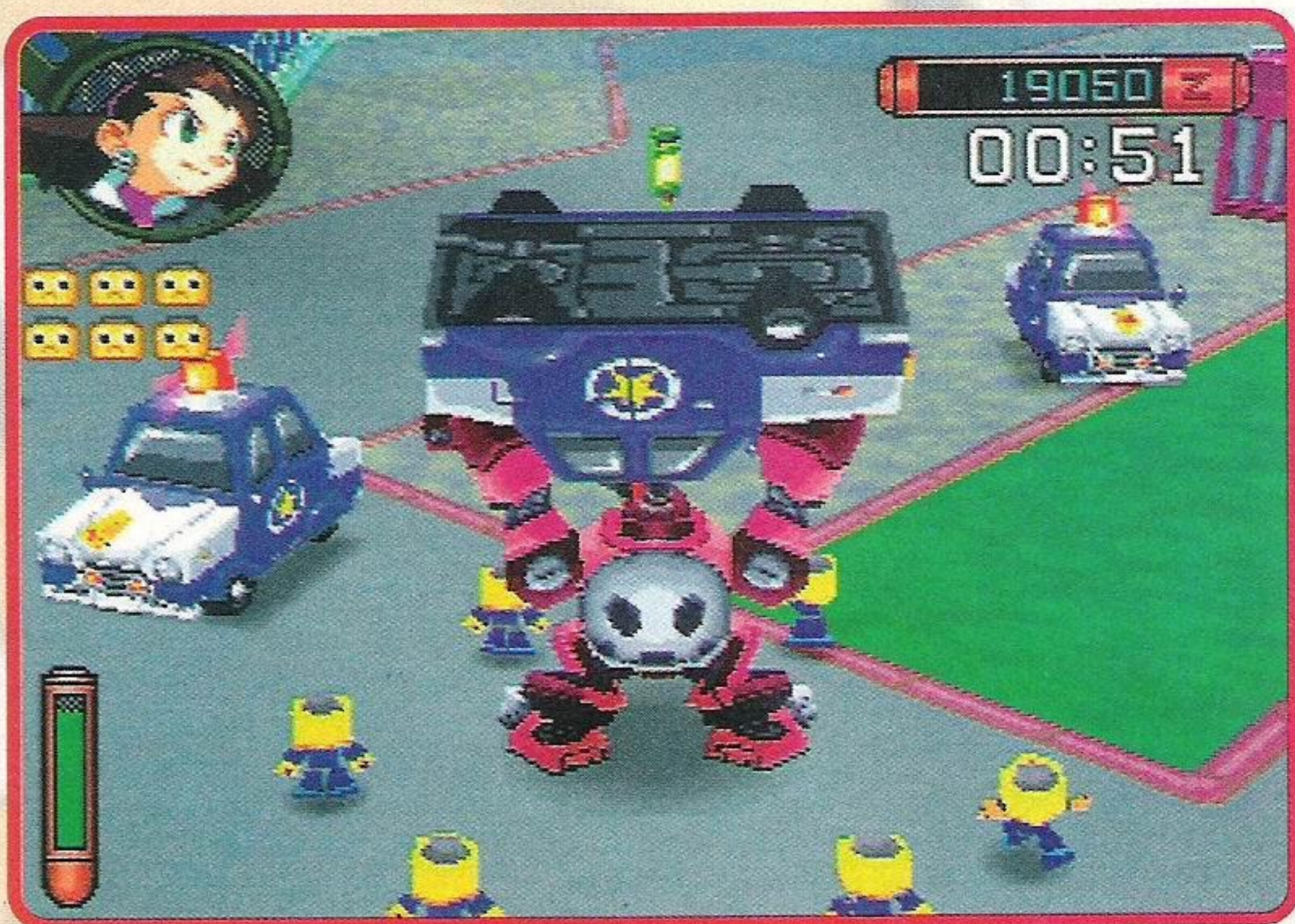
A więc mamy tu przygody pani Tron Bonne. Znajdzie tu coś dla siebie miłośnik niemal wszystkich rodzajów gier. Chcesz strzelać - nie ma sprawy, chcesz zwiedzać podziemia i przemierzać rozległe korytarze ruin budowli starożytnych cywilizacji - proszę bardzo.

Poziom trudności części przygodowej nie jest zbyt wygórowany, długość gry również pozostawia wiele do życzenia. Z erpega znajdziemy tu rozwijanie postaci i poszukiwanie przedmiotów. Niewiele.

Misje w większości przypadków pokonujemy robotem bojowym. Regularnie należy usprawniać go w laboratorium. Cała zabawa polega jednak na trenowaniu małych roboczków będących pomocnikami i służącymi głównej bohaterki. Jest ich aż 40 i nie zabraknie roboty nad ich ulepszaniem. A zabawy jest mnóstwo, ponieważ pomocnicy są bardzo zabawni i sympatyczni. To bardziej małe dzieci niż roboty. Nie raz będziesz zrywał boki ze śmiechu, gdy zobaczysz je w akcji.



W grze tego typu nie mogło zabraknąć mini gier. Są dwie, a mają na celu podniesienie współczynników robopomocników. Początkowo wydają się nawet zabawne ale po chwili stają się nużące i frustrujące. Moim zdaniem powinno ich być więcej, bo te dwie szybko się nudzą. Naturalnie nie brakuje też mnóstwa przedmiotów do zdobycia. Niektóre są użyteczne inne nie, nigdy jednak nie wiadomo do czego dana rzecz może się przydać. Czas na oprawę audio - wizualną. Manga, manga, i jeszcze raz manga. A czego się spodziewaliście? Grafika nie



dźwiękowe w trakcie misji są dobrze dobrane, robociki wydają śmieszne odgłosy, przeciwnikom też się to zdarza. Wybuchy i odgłosy strażów też są przyzwoicie oddane. Ale największe brawa należą się aktorom podkładającym

głosy pod robopomocników i resztę postaci mówiących w grze.

Bardzo, bardzo dobre, z dużym poczuciem humoru i zrozumieniem mangowego klimatu.

Sterowanie jest identyczne jak to znane z poprzednich części i dość łatwe do opanowania. Sama gra jest bardzo łatwa i przyjemna, rzadko dochodzi do sytuacji w której można się zaciąć (choć w misjach logicznych jest to nieuniknione). Czas jaki potrzebny jest na całkowite ukończenie gry wynosi około 25-30 godzin, z czego większość trzeba poświęcić na łamigłówkę. Nie za długo nie za krótko, tak w sam raz.

Jest to pozycja dla wielbicieli "Megaman Legends" i mangowego, prześmiesznego klimaciku. A że nie jest bardzo frustrująca to mogę ją spokojnie polecić młodszym graczom, choć myślę że jej walory humorystycznym przypadłyby do gustu prawie wszystkim. Rozweselająca.

Marcellus



jest może najwyższych lotów. Wprawdzie jest pełne 3D, ale żadnych fajerków tu nie ujrzycie. Wszystko jest proste, klarowne i oszczędnie przedstawione. Kolorki są mangowe, postacie i ich zachowanie również. Muzyczka lecąca w menuach i mini grach potrafi ogłupić człowieka na bardzo długo. Mnie śni się po nocach. Efekty

PlayStation

7

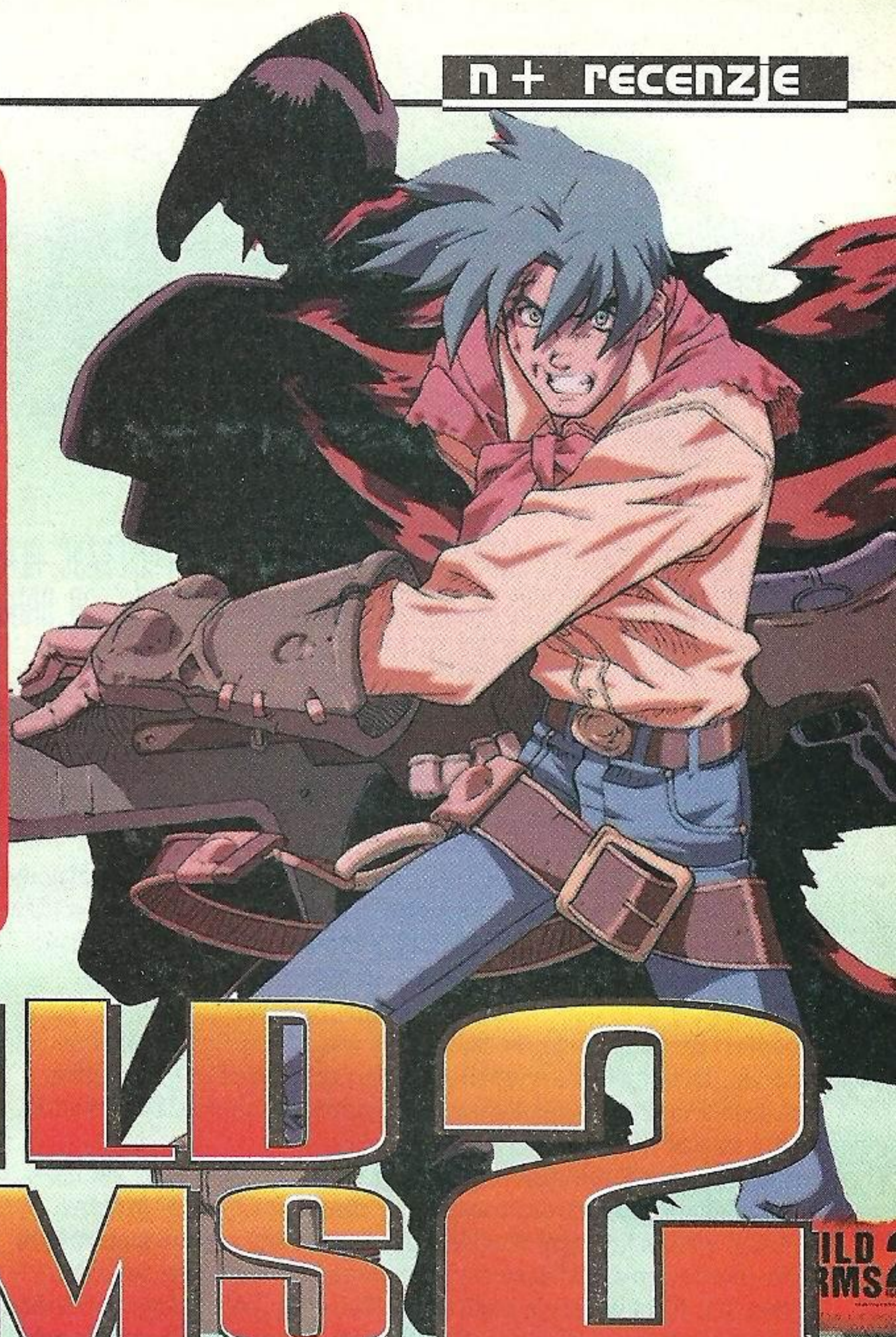
GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

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

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Druga część jednego z najbardziej kontrowersyjnych erpegów sprzed dwóch lat właśnie zawitała na nasze europejskie konsole. Co zostało zmienione i czy te zmiany są wystarczające, aby przyciągnąć rozpieszczonych przez gry Square graczy?

WILD ARMS 2

Odpowiedź jest bardziej zaskakująca, niż myślicie. Można się było spodziewać, że gra będzie kiepska lub super fajna... Pierwszy kontakt jest jak najbardziej pozytywny.

Dwuwymiarowe otoczenie przeniesiono w pełne 3D. Teraz to już klasyka w rpg. Komnaty i lokacje możemy oglądać z czterech różnych kątów. Zmieniono także najważniejszą rzecz, czyli walki. Chodzi tu o ich częstotliwość.

Wszyscy pamiętamy wydarzenia w LEGEND OF LEGAIA i WA1. Gry które na dobrą sprawę można było skończyć w trzy godziny, kończyło się w trzydzieści. Dlatego, że dwadzieścia siedem zajmowała walka i doładowywanie kolejnych potyczek. Machało się mieczem co 12 sekund. Masakra. W WA2 na szczęście tego nie ma, a w kilku przypadkach sami decydujemy, czy podejmujemy potyczkę czy nie.

Do zakupienia gry zachęca także objętość - dwa kompaktki to nie lada gratka dla lubiących wstawki FMV. Ale można się srodze zawieść: w grze są dwa filmy godne uwagi (otwierający drugi dysk oraz końcowy). Reszta to liczone w czasie rzeczywistym, przynudzające scenki.



Duże zastrzeżenia mam do systemu walki, chłopcy mogliby wymyślić coś nowego. Interfejs niewiele się zmienił od czasów pierwszej części. Denerwuje też brak możliwości używania czarów uzdrawiających pomiędzy walkami oraz absencja przedmiotów leczących w sklepach (oprócz ukrytego Black Market dostępnego pod koniec gry). Ale to są wszystko drobne niedociągnięcia i ogólnie WA2 prezentuje się bardzo dobrze... do pewnego momentu.

Wszystko byłoby ok. gdyby nie drugi kompakt. Dam sobie głowę uciąć, że nikt nie planował takiego rozwoju sytuacji. Dopiero gdy zauważono, że gra jest za krótka dla producenta, podjęto decyzję o wydłużeniu scenariusza. I stąd też na drugim kompakcie robią się jakieś kompletne jaja. Rządzą dziwne lokacje takie jak Life Form, nagle dowiadujemy się, że ten gość w środku mnie to demon i jest głównym mąciemlem w grze. To takie tworzenie 2000 odcinka Dynastii. Choć nie można narzekać na brak questów pobocznych. W te ostatnie gra po prostu obfituje. Jest ukryta postać, dużo podziemi oraz ciekawie rozwiązana sprawa katalogowania potworów. Reasumując wszystko byłoby super gdyby nie końcówka, która

doprowadziła mnie do szału i spowodowała drastyczne obniżenie oceny, szkoda.

Dlaczego szkoda? Bo gra ma wszystko na swoim miejscu, niczym przyzwoita panienska. Jest ładna grafika, długi, smukły scenariusz (tylko, że ma potwornego platfusa) i śliczny głos. Ale cóż z tego jeśli dziewczyna chodzi jak kaczka?

Tak samo jest z WA2. Wszystko ci się podoba, dopóki nie dojedziesz do drugiego kompaktu. Ale tak samo jak z platfusem, jest wiele osób którym on nie przeszkadza...

Byłaby ósemka, lecz po 45 godzinach gry jest szóstka i nic na to nie poradzę. Sam miałem kiedyś platfusa, dlatego nie chcę patrzeć na niego u innych. Ot, co.

Brat



PlayStation

6

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 6

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

Wykorzystuje: Dual Shock
Memory Card

VAGRANT STORY

WIDZĄC W AKCJI VAGRANT STORY MOŻNA ALBO BARDZO SIĘ UCIESZYĆ, ALBO BARDZO ZASMUCIĆ. PIERWSZE - BO JEST TO JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER JAKIE SWĄ CYFROWĄ OBECNOŚCIĄ ZASZCZYLIŁY PIERWSZĄ KONSOLĘ SONY. DRUGIE - BO MOZEMY POMYSLEĆ, ŻE JESZCZE PIĘĆ LAT MINIE DO CZASU AZ GRY TEGO POKROJU POJAWIĄ SIĘ NA PLAYSTATION 2.

Gra zapowiadała się na dosyć ciekawe i ambitne, ale zakrojone na małą skalę dzieło pana Sakaguchi. Krótki flirt z gatunkiem akcji, rpg-iem i przygodówką. Pokazywany z perspektywy przywodzącej od razu na myśl przygodę Solid Snake'a.

Rzeczywistość okazała się jednak znacznie inna. VAGRANT STORY to jeden z najciekawszych rpg-ów jakie pojawiły się w historii PlayStation. Niezwykle starannie dopracowana grafika z ujęciami kamer naśladowującymi kadry filmowe, doskonała muzyka, ciekawi bohaterowie. Bardzo fajnie, ale wszystkie te elementy pojawiają się w grach coraz częściej, nieprawdaż?

Prawdaż, prawdaż. Tyle, że Sakaguchi wie, iż grę tworzą drobne smaczki. Detale, które wyróżniają jeden tytuł ze staranną grafiką, doskonałą muzyką i ciekawymi bohaterami od innych. I te smaczki mamy tu podane na tacy.

Przykłady - każdemu pojawieniu się na ekranie głównego antagonisty, Sydneya Losstarota towarzyszy niesamowity chór głosów. Podczas walk z licznymi wielkimi bestiami jedną z głównych ról gra efekt blurrowania nadający ruchom smoków niezwyklej szybkości i zwinności. No i wreszcie ostatnie. Wiwisekcja jaką Sakaguchi dokonał na tradycyjnych systemach walki wykorzystywanych w rpg-ach. Kiedy w grze w rodzaju FINAL FANTASY czy GRANDIA wybieramy z menu atak i potwora, którego chcemy smagnąć reszta dzieje się już sama. Tak naprawdę nie do końca wiadomo jaka broń jak na kogo działa, w jaki sposób naliczane są przez grę bonusy i dlaczego raz trafiamy goblina stalowym mieczem i zadajemy mu pięć obrażeń, a następnym już osiem. W każdej grze zajmuje się tym bardziej lub mniej zaawansowany system decydujący o wyniku starć oraz o wszystkim co jest z nimi związane. I system ten jest zwykle ukryty gdzieś w gąszczu danych tworzących kod gry. A w VS cały jest wybebeszony na wierzch. Tylko czeka abyśmy zechcieli go zbadać. Przepelniony uzupełniającymi się statystykami sposób kategoryzacji broni i zbroi z początku powoduje niemałe zamieszanie. Każda niemal część ekwipunku opisana jest trzema zestawami statystyk, które ulegają zmianie w ciągu rozgrywki. Dzięki temu, miecz którego często używamy do walki z duchami stanie się dobrą na nie bronią, jednak automatycznie stanie się o wiele mniej skuteczny w walce z materialnymi przeciwnikami. A to i tak tylko wierzchołek góry. W grze należy zwracać uwagę na takie detale jak rodzaj broni, zadawane przez nią obrażenia, przynależność żywiołów, punkty wytrzymałości oraz punkty skuteczności. Dalej leci to samo ze zbrojami. Aha - każdy element uzbrojenia lub orężu można też podrasować specjalnymi kamieniami znajduwanymi w trakcie gry. Potem idzie system walki. Przypomnę szybko - po naciśnięciu kółka (atak) pojawia się sfera symbolizująca zasięg broni trzymanej w rękę przez naszego bohatera. Jeżeli przeciwnik znajduje się w polu - można go zaatakować. Po jednorazowym

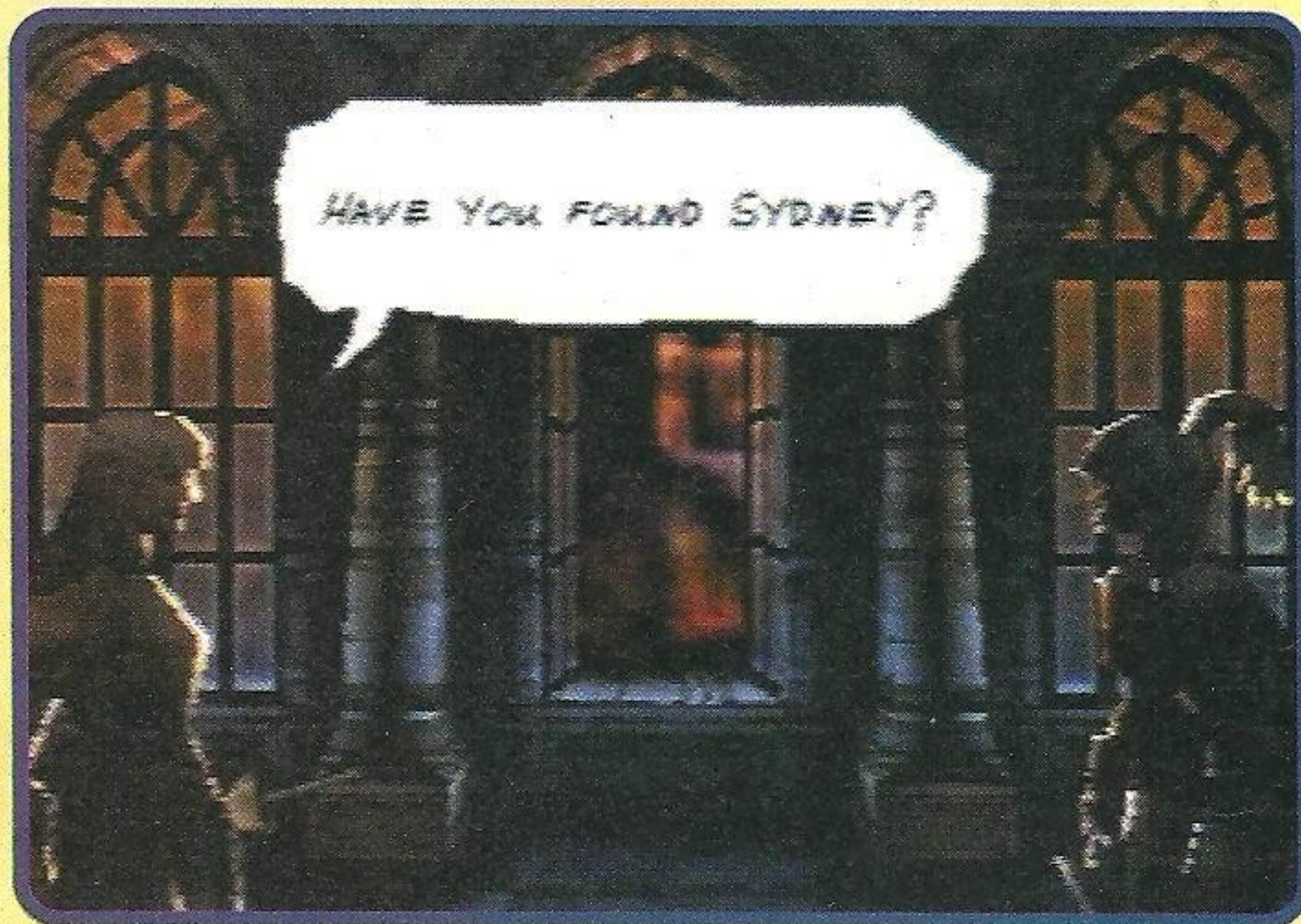
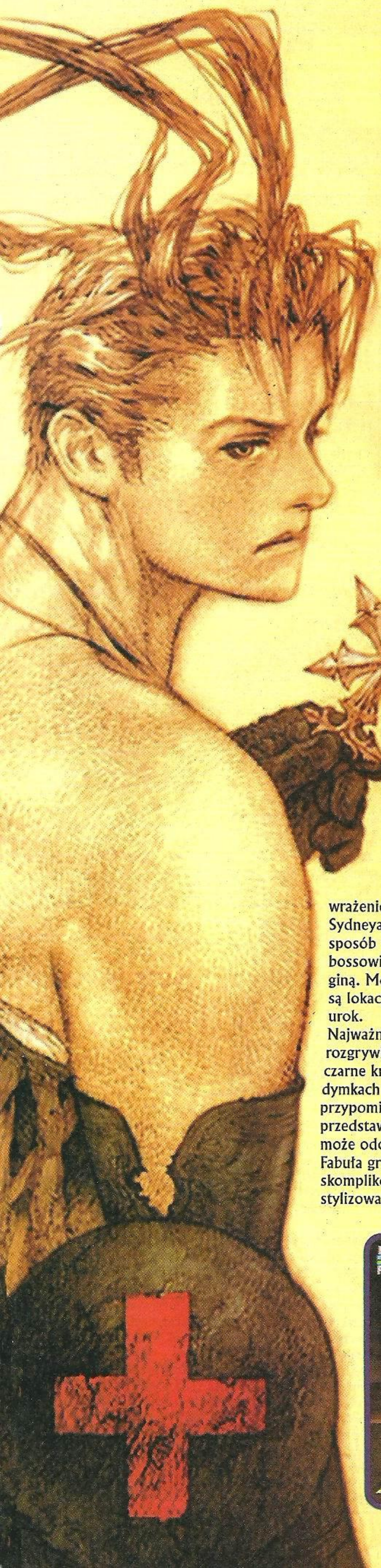


- trafieniu pojawia się jednak możliwość przedłużenia sekwencji
- - jeżeli w odpowiednim momencie wciśniemy jeden z geometrycznych symboli na padzie możemy pójść za ciosem. I następnym i następnym. W zasadzie aplikacja tych łańcuchów jest bardzo prosta w realizacji i przypomina nieco Limit Break Squalla. Różnią się tu jednak trzy rzeczy. Po pierwsze - Ashley może władać bardzo różnymi broniąmi i każda z nich ma inny moment trafienia w cel (a co za tym idzie - inaczej trzeba wyczuwać moment naciśnięcia przycisków). Po drugie - każdy rodzaj broni ma około trzech animacji ciosu - toporem może to być na przykład zamaszyste cięcie, młynec lub inny - jeszcze cios - i znowu każdą z animacji trzeba dobrze wyczuć i w odpowiednim momencie nacisnąć przycisk. Trzecie wreszcie to wskaźnik poziomu ryzyka - Risk. Każdy kolejny cios w łańcuchu zwiększa wartość tego wskaźnika. A to wpływa na dwa elementy. Zmniejsza szanse na kolejne trafienie, oraz czyni ataki przeciwników bardziej dotkliwymi. Przy wskaźniku 10-15 jeszcze jest w porządku (choć w mniejsze części przeciwników dosyć trudno jest trafić), ale kiedy Risk wynosi około 70-80 - ciosy przeciwników są po prostu zabójcze. Zmniejszać ryzyko można na dwa sposoby - używając specjalnych roślinek albo odkładając broń i uciekając przed oponentami. To drugie wyjście jest jednak bardzo bolesne w przypadku walk z bossami w zamkniętych komnatach - każdy z bossów ma przynajmniej jeden konkretny atak z daleka i korzysta z faktu iż ty właśnie pomykasz gdzieś przy ścianach.

Dzięki wprowadzeniu takiego systemu walki gra robi się bardzo ciekawa i bardziej zależna od umiejętności i zręczności gracza niż w typowo turowych grach.

Na temat grafiki i ogólnych walorów gry wypowiedział się już Grabarz w N+ 19. Dodam tylko, że jestem pod całkowitym





wrażeniem motywu muzycznego Sydneya, bardzo podoba mi się sposób w jaki przedstawiani są bossowie, oraz to w jaki sposób giną. Może trochę zbyt monotonne są lokacje, ale taki ich już psi urok. Najważniejsze jest jednak to jak na rozgrywkę wpływa fakt, iż małe czarne kreseczki pojawiające się w dymkach nad głowami bohaterów przypominają już coś co statystyczny przedstawiciel rasy białej lub czarnej może odcyfrować. Fabuła gry jest dosyć skomplikowana, a dialogi stylizowane są na staroangielski.

- Ogólnie tłumaczenie jest dobre (to znaczy brzmi dobrze, bo zgodności z oryginałem raczej nie potrafię stwierdzić), ale wydaje mi się, że coś szwankuje po wyjściu z ruin Lea Monde. Nic szczególnie rzucającego się w oczy, ale wygląda to prawie tak jakby zmienił się wtedy tłumacz. Nareszcie jednak można bez trudu odcyfrować wszystkie te liczne menu, podteksty, statystyki i wyjaśnienia. Bez tego naprawdę nie sposób jest naprawdę cieszyć się tą grą.
- Najgorsze jest jednak to, że nawet z tym nie jest wcale tak łatwo.
- Największa zaleta VAGRANT STORY jest jednocześnie największą wadą gry.
- Wielu graczy może nie dać sobie rady z niektórymi przeciwnikami i z całą pewnością liczni skończą VS nie zgłębiając wszystkich tajemnic, które kryje ona w sobie. Sam twórca gry także nie ukrywał, że nie jest to tytuł dla wszystkich, ale raczej dla osób, które znudziły się już tradycyjnymi systemami walki w rpg-ach i szukają jakiejś odmiany.
- System konstruowania broni i combosów jest momentami aż za bardzo rozbudowany. Między innymi z tego powodu gra kierowana jest do dość wąskiego grona odbiorców.

Powtórzmy więc - VS jest jednym z najbardziej oryginalnych tytułów jakie pojawiły się na PSX-ie. Jest przy tym trudny, co przedłuża jeszcze czas rozgrywki (który wynosi około 20-30 godzin). Polecam.

Banan



PlayStation

9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 9

MIÓD 9

Wydawca: EA Square
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec

Wykorzystuje: Dual Shock
Memory Card



POCKET

Cześć i czołem!
Pytacie skąd się wziąłem?
Jestem wesóły Romel...
Itp itd...

news - news - news - news - news - news

XENA wychodzi na GBC.

Oparta na tym samym silniku co HERCULES ma podobno wykorzystywać tę grę także do odkrywania sekretów.

Wszystkiego szesnaście misji:

od walki bronią, po typowe zręcznościówki, jazda wagonikiem po kopalniach, itp. XENA nie miała coś szczęścia do gier elektronicznych. Może teraz?



Wreszcie, wreszcie. TITUS THE FOX, klasyka wśród platformerek wyjdzie na GBC. 17 poziomów, dwie postacie do odegrania, a przede wszystkim sprawdzona grupa koderów powinny być gwarantem sukcesu liska Tytusa. Czekamy niecierpliwie.

Nieźle zapowiada się też INSPECTOR GADGET na GBC. Dwadzieścia poziomów (pięć światów) i wszystkie gadżetowate wynalazki mogą sprawić, że gra podkreśli swoje znaczenie na rynku.

BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER to gra zręcznościowa, która zawierać ma trzynaście poziomów żywcem wyróżnionych z serialu Buffi: Postrach Wampirów. Będzie można pracować w ostrym, "buffiowym" stylu i - rzecz jasna - przebijając kofkami. Warto zwrócić uwagę na ten tytuł, bo autorzy coś za bardzo się przechwalają miodnością. Zobaczmy.

Pełzaki czyli RUGRATS IN PARIS - THE MOVIE na GBC. Zabawnie będzie pooglądać wielkogłowe bachorki baraszujące wśród 16 poziomów nieprzyjaznego Paryża. Nie zapowiada się to na "najlepszą" (jak zwykły mawiać) platformerkę sezonu, ale wnioskując z zapowiedzi nie można jej pominąć.

Osiem samochodów na raz, dziewięć torów, zmienne warunki pogodowe, osiem trybów rozgrywki - oto statystyki TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, która już niebawem na GBC. Już dziś - po wstępnych testach wersji dziennikarskiej - TOCA określana jest jako najlepszy wyścig, jaki kiedykolwiek ukazał się na ręcznej platformie. Może zarządzić.



METAL WALKER to RPG na GBC (ale skrótów!), w którym - uwaga, wreszcie - można bawić się monstrialnymi mekami! W grę wchodzi rzecz jasna możliwość rozbudowy, kreowania własnych, chorych idei, a także walki z kumplem, który też wykreuje sobie swojego stalowego potwora. Przeciek jeszcze ciepłutki. Śledzimy tytuł.

Skoro tak wszyscy marudzą na samochody, to może wyścigi na wodzie? VR POWERBOATS da nam poczuć ile może GBC w kwestii generowania toru wodnego. Nie wygląda to wszystko zachwycająco, ale ponoć maszyny poruszają się tu znacznie naturalniej, niż samochody w wyścigach na GBC. Może to tędy droga?

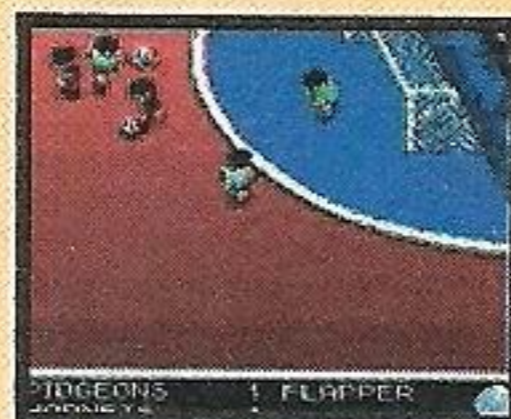


Muminki!!! MOOMIN'S TALE ma zapełnić, ponoć w sposób idealny, niszkę radosnych, beztrudnych platformerek dla dzieci. Poziom trudności zapowiada się na niski, żeby nie powiedzieć łatwiutki. Levele barwne i ciekawe. Ma być też ponoć wątek przygodowy. Czyżby wreszcie coś czym zajmiemy młodszego rodzeństwo, kiedy przyjdą odwiedzić nas nieśmiałe koleżanki? Oby.

Nimbem tajemnicy okryta jest produkcja AIR FORCE DELTA, czyli symulator latania precyzyjnego na GBC. Nie są dostępne żadne screeny, autorzy zapowiadają przełom, a wszyscy zastanawiają się jak też mały Boy Color pociągnie takiego smoka, jeśli chodzi o kod. Taka gra musi być szybka, dokładna - bez skoków. Nie ukrywamy niedowierzania.

Oto lista najlepszych gier na kieszonkowe konsolki prezentowanych na E3. Nie ma co - na te tytuły trzeba bezdyskusyjnie uważać - obserwatorzy są niemal zgodni. Acha! Wszystkie gry na GBC I miejsce: PERFECT DARK, II - POKEMON GOLD I SILVER, III - TOMB RAIDER, IV - LEGEND OF ZELDA: MYSTICAL SEEDS OF POWER, V - TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP. Różnorodność wielka - zapowiada się ostra jazda.

POCKET SOCCER zaskoczył wielu nie tylko ilością opcji gry (bo jest to oczywiście piłka nożna na GBC), ale przede wszystkim widowiskowością i tempem przerobu detali na ekraniku. Podobno gierka jest płynna jak nalewka babuni, a wrażenie po niej jeszcze lepsze. Będzie chyba nowy lider.



CRYSTALIS to "zeldopodobna" przygodówka koleśki od BIONIC COMMANDO. CRYSTALIS, tak jak COMMANDO, będzie konwersją z NESa. Gra ma być podobno ładniejsza, a przede wszystkim zawierać sceny i wątki, których nie uświadczysz na ojczystej konsolce CRYSTALISA. Koderzy zapowiadają, że rozgrywki będzie na długie godziny.



W PRZYGOTOWANIU

WARLOCKED

WARLOCKED na GBC będzie pewnie niezłą niespodzianką dla wszystkich. Zapowiada się bowiem, że ta pierwsza w świecie strategia czasu rzeczywistego stanie się grą przez wielkie "G". Żadnych skrótów - wszystko jak należy. Wiadomo, że będą dwie rasy: Ludzi i Bestii, walczące o dominację na terenie. Wiadomo też, że trzeba będzie umiejętnie gospodarować swoimi zasobami - jak to bywa w RTSach: wydobywać, wydawać kasę, budować fabryki, szkolić żołnierzy, posyłać ludzi na roboty 9np. do wycinania drzewa w lesie). Całość utrzymana - rzecz jasna - w klimacie fantasy. A do tego cztery różne tereny walki: śnieg, pustynia, lawa i las.

Akcja widziana będzie z perspektywy anioła stróża, czyli z góry. Do wyboru (zależnie od strony konfliktu, którą będzie się reprezentował) będzie kilka rodzajów jednostek pieszych: od fuczniaków, przez rycerzy, po magów.

Już niedokończone wersje testowe tej gierki oceniane są bardzo wysoko, nie należy więc liczyć na porażkę.



Metal Gear Solid



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Konami

OCENA
9/10

Myślałem, że się rozplączę. W MGSa na PSX grałem jak psychopata - to gra, która darzę wielkim sentymentem. Martwiłem się o jej los na GBC. Jak się okazało - nie było o co.

Zobaczcie, że i wam łezki cisną się w oczy, kiedy zobaczycie na swoich małych ekranikach logo MGSa, Snake'a, Campbella... Usłyszycie te same muzyczki, te same dźwięki... Znow skradanie się, długie rozmowy przez codec, zbieranie broni, czołganie się po zakamarkach.

Acha! Napomknąć trzeba, że to zupełnie inny scenariusz i inna gra. Ale duch MGSa jest. Nie skłamię ani na jotę mówiąc, że ta gra nie straciła nawet pół punktu ze swojej miodności. Grafika wyraźna, ciekawa, z detalami - nie ma zastrzeżeń. Animacja płynna. W rogu ekraniku maleńka mapka. Broni od zarabiania, znajomych w codecach, z którymi można gadać przez radio też. System walki, menu - bez zastrzeżeń - jak na cztery dostępne przyciski w GBC - rewelka! To się nazywa robienie gry na ręcznej konsolce!

A co powiecie na to, że są dostępne wszystkie słynne Viral Missions, czyli trening w wirtualnym świecie? Nie do uwierzenia? A jednak. I - jak w dużej wersji - liczą się procenty! Zatem nie jakieś tam kilka misji, ale kilkadziesiąt.

MGS to bez wątpienia pierwsza gra, która może wreszcie zagrozić dominacji RPGów w dziedzinie gier "dla starszych graczy" na ręcznej konsolce. Właściwie to już je z tronu zwałifa. I tyle.

...No nie mogę. Snake nawet puka w ściany i wabi przeciwników! Uwierzyć? [Pocketto]

CZARNY KĄCIK POCKET

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

- **CATZ i DOGZ** [GBC] - miały zastąpić tamagotchi na ręczne konsolki. Są to jednak programiki o straszliwym wręcz wyglądzie, niegrywalne i zupełnie bez smaku. Do wyboru po trzy charakterne zwierczaki do mycia, pieszczenia i zabawy. Koncepcja i wykonanie do niczego. [3/10]
- **BATTLE TANX** [GBC] - Czołgi są po prostu słabe. A tak na nie liczyliśmy. Gra jest zupełnie średniacka i szybko się nudzi. W żadnym wypadku nie warta kasy. Zapomnijcie. [4/10]
- **DIVE ALERT** [NGPC] - I miałoby Neo Geo swojego fajnego RPGa. A nie ma. DA jest słabiutkie. Wszystko w tej grze ssie (może poza średnią grafiką). Zwłaszcza scenariusz i system gry. Przykro mi. [4/10]
- **BASSMASTERS CLASSIC** [GBC] - Game Boy COLOR wciąż bez dobrego wędkarza. BMC to dno kompletne. Silnik gry uniemożliwia wręcz zabawę. Jak można było coś takiego puścić? Żart? [2/10]

BOMBERMAN MAX RED



KONSOLA
GameBoy
.....
WYDAWCA
Hudson
.....
OCENA
7/10

Stworzona do pary z pozycją BOMBERMAN MAX BLUE: CHAMPION, BOMBERMAN MAX RED: CHALLENGER nie jest zwykłym bombermanem. Owszem są do rozwalania plansze, jest ganiecie za bombami, ale - na co wskazywać powinien już tytuł - występuje w tej grze kilka hmmm... Zapożyczeń?

W pierwszej z gier wcielasz się w białego bombermana, w drugiej w Maxa Red obaj przeszukiwać będą plansze nie tylko z nadzieją na odnalezienie kolejnych powerupów, ale też z nadzieją na...? Pamiętacie jakie to śliczne gierki były w odmianach RED i BLUE? Tak POKEMON! I słusznie - otóż w Bombermanie też pobieramy sobie zwierzątka, które potem można wymienić ze znajomym.

Poza tym, jak zwykle, parędziesiąt poziomów, sekrety - które można uruchomić w dość ciekawy sposób (a mianowicie potrzebny jest do tego pilot od telewizora). Całość składa się w przystępną, ciekawie wykonaną i wciągającą zręcznościówkę. Dobry wybór dla miłośników bombermana, mimo pokemonowych zapędów. [Pocketto]

CROSS COUNTRY RACING



KONSOLA
GameBoy
.....
WYDAWCA
Konami
.....
OCENA
7/10

Pewnych standardów graficznych pewnie nie przeskoczmy. Wyścigów na ręczne konsolki jest niemało, ale - przyznacie - te oglądane zza samochodu wyglądają podobnie. Na horyzoncie jeden, przesuwany się obrazek, co jakiś czas mijamy drzewko, czy pojedynczy samochód - wokół pustka. Pewnie lepiej w tej materii się nie da. Można jednak kombinować. I pokombinowali autorzy CCR wzbogacając techniczną stronę wyścigu. A to zmieniają się warunki jazdy, a to można pogrzebać przy samochodzie i wymienić części na dostosowane do toru czy warunków. Można nawet dowiedzieć się czegoś o torze, wypytyując znajomych, którzy już po nim jeździli.

Wszystko to sprawia, że gra nie jest tylko wyścigiem (który tu nie różni się od innych, podobnych pozycji, jak np. TOP GEAR RALLY), ale urozmaicono ją o wątek strategiczny. To wysuwa chyba aktualnie CROSS COUNTRY RACING na prowadzenie wśród wyścigów na GBC. Bez wątpienia, dla miłośników wyścigów jest to na pewno pozycja warta uwagi. [Pocketto]

DRIVER



KONSOLA
GameBoy
.....
WYDAWCA
Crawfish
.....
OCENA
7/10

Oto kolejna dobra, rzetelna konwersja z PSXa. W przeciwieństwie do zupełnie niegrywalnego GRAND THEFT AUTO, DRIVER prezentuje się nadzwyczaj atrakcyjnie. Zasady proste: wykonujesz zlecenia dla mafii, pracując jako kierowca. Tu kogoś podwieźć, tam dojechać, tu obstawić, tam zastawić. I śmigamy. Samochodzik widać z góry - nie jest za wielki, ale za to po ulicach nie jeździ sam. Ma wręcz sporo towarzystwa. Faktycznie gania cię policja, próbując zablokować drogę, a ty prujesz wywalając w powietrze pacholki i szlabany (póki nie zepsujesz samochodu, rzecz jasna). W wersji na PSXa nie można było rozjechać przechodniów - tu ich po prostu nie ma.

Nie widać tylko świateł na skrzyżowaniach (bo z góry trudno) więc trudno też się dziwić, że czasem nie uda się przejechać na zielonym. Poza tym jednak nie znalazłem większych wad i śmiem twierdzić, że jeśli potrzebujecie gry z jajkiem, w której jeździ się samochodami po mieście - DRIVER jest aktualnie bezkonkurencyjny. [Pocketto]

LEMMINGS VS



KONSOLA
GameBoy
.....
WYDAWCA
?
.....
OCENA
8/10

Potężne uderzenie ze strony lemingów. Chyba nikt się nie spodziewał. Ale od początku. O co chodzi w lemingach wiecie. Pełzną przez plansze małe ludziki i trzeba je doprowadzić do wyjścia, przydzielając różne funkcje: kopaczka, budowniczego mostów, dawać spadochroniki, itp. Dwie główne zasady: funkcji jest ograniczona liczba, a przeprowadzić trzeba zawsze określoną liczbę lemingów (a więc strategia). Po wtóre trzeba nadążać czasem z wyznaczaniem funkcji, zanim będzie za późno (np. lemingi polecą w przepaść).

Gra wygląda bardzo dobrze. Jest wręcz pierwszorzędowym produktem. Zrobiona w sposób przystępny nie zabija grafiką, ale widać co trzeba. Nie ma problemu z kierowaniem kursorem po ekranie i wyborem opcji z menu (co powinno odbywać się czasem bardzo szybko). I po trzecie gra jest ogroooooomna! LEMMINGS VS to pewnie propozycja dla każdego miłośnika gier logicznych (strategicznych?), który boi się, że za szybko skończy zabawę. Naprawdę poziomów jest niezliczona ilość. [Pocketto]

THE MUPPETS



KONSOLA
GameBoy
.....
WYDAWCA
Capcom
.....
OCENA
7/10

Jeśli mówić o platformerach na ten miesiąc i konsolkach ręcznych, to wypada powiedzieć o grze THE MUPPETS. Nie jest rewelacją, ale całkiem sympatycznym przeżyciem przed małym ekranem. Kieruje się rzecz jasna poczynaniami jednego, wybranego muppeta z arsenału Jima Hensona. Muppet podróżując w czasie i przestrzeni zwiędzać może piramidy egipskie, śmigać między nogami dinozaurów, czy miotać się po dżungli. Wszędzie zaś roi się od przepaści, lin, po których można się wspinać, jaskiń z bonusami i sekrecików. Jednym słowem to, co każdy platformer ma na podstawowym wyposażeniu.

I nie byłoby tak źle, gdyby koderom nie zabrakło polotu. Spisał się grafik i kompozytor muzyki. Nie spisali się animatorzy i projektanci poziomów. Wszystko podobne, małe, blade. Nie jest tak do końca źle, ale jeśli pojawiają się pozycje pokroju RAYMANA, to nie ma o czym mówić - poprzeczka jest nieco wyżej. Stąd też THE MUPPETS należy raczej omijać łukiem. Jeśli zaś szukacie gry dla dzieci, może okazać się nieco zbyt trudna. Dla miłośników. [Pocketto]

RAINBOW SIX



KONSOLA
Gameboy
.....
WYDAWCA
Red Storm
.....
OCENA
6/10

Obrodziło ostatnio w gry dla dorosłych - rzecz by można. RAINBOW SIX też do nich należy. Mimo hucznych zapowiedzi gra nie reprezentuje się najlepiej, niemniej należy do grona tych, które z pewnością znajdą swoich wielkich miłośników.

Idea była taka, żeby przenieść na GBC grę, w której operuje się drużynowo oddziałem antyterrorystycznym. Miała to być gra taktyczna, dla cierpliwych, poważna.

I rzeczywiście. Zanim zaczniesz rozgrywkę musisz przebić się przez grube warstwy różnego rodzaju menu: skompletować ekwipunek dla składu (jeden dla wszystkich, albo dla każdej osoby po kolei), wybrać zespoły i ustawić je tak, by ich członkowie jak najlepiej się uzupełniali, itp. Kilka dobrych minut roboty. Potem do akcji. Kierujesz jednym kolesiem wydając komendy reszcie. Widok z boku, albo z góry. Grafika nie poraża jakością, ale nie o to tu chodzi. Chodzi bowiem o to, że R6 jest grą naprawdę taktyczną, dla dębacy i spokojniaków. Sięgnęła ona jeszcze dalej w ideę cierpliwości niż MGS. Takie planowanie to wielki urok tej gry. Naprawdę. Za co niska ocena? Za to, że ludziki na planszy grzebią się czasem niemożliwie. Gra zbyt często zwalnia. [Pocketto]

Konsoleowe Kompedium

Najbardziej szczegółowe opisy do kilkudziesięciu najlepszych gier na PlayStation, Nintendo 64, Dreamcasta i GameBoya przygotowane przez redaktorów Neo Plus i zebrane w dwóch grubych książkach.

PlayStation & Nintendo 64

UNIKALNA KSIĘGA DLA WSZYSTKICH FANÓW GIER VIDEO

Konsoleowe KOMPEDIUM

Poradniki

Tomb Raider 3
Tekken 3
Gran Turismo
Tenchu
Metal Gear Solid
Legend Of Zelda
Xenogears
Brave Fencer Musashi
Parasite Eve
Turok 2
1080 Snowboarding
Spyro the Dragon
Banjo-Kazooie
Mission: Impossible
Heart Of Darkness

XTRA!

ACTION REPLAY PRO
tysiące nowych kodów!

9798391143208
ISBN: 83-911432-0-1

Konsoleowe Kompedium

Playstation: METAL GEAR SOLID, TOMB RAIDER 3, GRAN TURISMO, TEKKEN 3, TENCHU: STEALTH ASSASINS, SPYRO THE DRAGON, HEART OF DARKNESS, XENOGEAR, BRAVE FENCER MUSASHI, PARASITE EVE.

Nintendo 64: BANJO-KAZOOIE, LEGEND OF ZELDA 64, MISSION: IMPOSSIBLE, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING

Oraz: NAJWIĘKSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW, RYSUNKI CZYTELNIKÓW, METAL GEAR SOLID - PEŁEN SCENARIUSZ GRY W JĘZYKU POLSKIM W FORMIE OPOWIADANIA I WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS

Konsoleowe Kompedium 2

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...
Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...
Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST • GAMEBOY

oficjalny produkt Neo Plus. zawiera się publikowany wcześniej materiał.

Konsoleowe KOMPEDIUM 2

PlayStation

FINAL FANTASY 8
STAR WARS EPISODE 1
THE PHANTOM MENACE
DRIVER, SILENT HILL
SYPHON FILTER
STREET FIGHTER ALPHA 3
RIDGE RACER TYPE 4
LEGAIA, KENSEI
LUNAR, GUARDIANS CRUSADE
... i wiele innych!

DREAMCAST

SONIC, POWERSTONE
BLUE STINGER i inne...

Nintendo 64

STAR WARS, SUPER SMASH BROS

GameBoy

ZELDA i masa tipsów!

Plus Hity!

FINAL FANTASY 7,
RESIDENT EVIL 1-2
SUPER MARIO 64

**BONUS! NAJNOWSZE TIPSY
ORAZ KODY DO ACTION REPLAY**

GEKIDO

DAWNO NIE MIELIŚMY DO CZYNIEŃIA Z CHODZONYM MORDOBICIEM TEJ KLASY CO GEKIDO. WYPADA WIĘC PRZYPOMNIEĆ
 JAK W TAKIE CUDĄ SIĘ GRA I WGRYŻĆ W ZAKAMARKI TAKTYK. A JEST W COI ZAPRASZAM DO LEKTURY.

TXT: GRABARZ

Nie ma się co oszukiwać, że główną opcją do jakiej sięgnie użytkownik tej gry będzie opcja "urban fighters", czyli typowy, scrollowany marsz przez miasto. O tym zatem powiemy. Ale zupełnie na początku powiedzieć sobie trzeba o czymś innym, a mianowicie o postaciach - ich wadach i zaletach.

W GEKIDO dostępne są cztery podstawowe postaci i na nich opiera się cała rozgrywka. Są to: Ushi, Travis, Michelle i Tetsuo.

TETSUO

Jak piszą sami autorzy "Tetsuo to uliczna krzyżówka Bruce'a Lee i Jet'a Li". W rzeczy samej. Jest to postać szybka i spektakularna. Zamiatająca niesamowitą ilością jugglę'i i lekkich smagnięć. Wszystko to wskazuje na fakt, że w walce z pojedynczym przeciwnikiem Tetsuo nie ma sobie równych. Raz wpuszczony w combosa przeciwnik nie wychodzi zeń żywy. Niestety - Tetsuo potrzebuje przestrzeni, żeby pracować. Kiedy zaczniesz grać nim sami, zorientujecie się, że sytuacja na polu walki wygląda przeważnie tak: wasza postać w środku, dookoła grupka przeciwników i każdy co jakiś czas strzelił wam po pysku. Jeśli zacząć kręcić komplecik, Tetsuo zwykle skupi się na jednym przeciwniku, a ten, który stoi za nim, przywali mu w plecy. Owszem - są techniki "rozganiacze", ale nie ma co marzyć o ich permanentnym stosowaniu. Są zbyt wolne, a przeciwników przybywa. Krótko mówiąc Tetsuo (i Travis - o czym zaraz powiem) są ostatnimi, najcięższymi postaciami do przechodzenia w pojedynek. Stanowią za to wspaniałe uzupełnienie dla Ushiego i Michelle.

Jeśli jednak chcesz grać Tetsuo musisz nauczyć się podchodzić do każdego przeciwnika indywidualnie, a najlepiej toczyć z nim walkę z dala od tłumu. Twoją wielką zaletą będzie szybkość: pierwszy przy porzuconych broniach, pierwszy do skrzyń, którymi można rzucać. Na to kładź nacisk. Długie komplety tylko na bossów i pojedynczych przeciwników.

MICHELLE

Inspiracją dla tej postaci jest ukochana przez wszystkich Cammy ze STREET FIGHTERa i Dizzy Florez z "Żołnierzy Kosmosu". Michelle miała być komandoską rzucającą, wyłamującą stawy - równą babką, marzeniem każdego chłopca, Guillem z SF w GEKIDO. A kim jest? Przede wszystkim najślabszą (pod względem siły ciosów), ale i najszybszą postacią w grze. Ma jednak niepowtarzalne zalety i, wbrew pozorom, jest jedną z dwu najlepszych postaci do gry w pojedynek.

Po pierwsze jest szybka. Ba - najszybsza. Wszędzie jest pierwsza, uprzedza ciosy przeciwników - sprawnie używając kompletów możesz kończyć oponentów zanim dobrze wleżą na arenę. Po drugie ma takie combosy, że nie łączenie ich powinno się uznać za grzech ciężki. Pozostawiona sama z pojedynczym przeciwnikiem jest już automatycznie wygraną stroną. Jej komplety można łączyć w nieskończoność. Nie jest to rzecz jasna łatwe, ale wykonalne. Po trzecie - co odróżnia ją od Tetsuo - wiele kompletów Michelle zawiera techniki rozganiające. A to wykreśli spiralę pod niebo zbierając wszystko co się podsunie, a to eksplozję wyrzucającą w powietrze żywe tkanki. Jeśli zacząć bawić się z Michelle w ten sposób, okaże się, że kolega, z którym grasz aktualnie nie ma nic do roboty, a wręcz nie może się znaleźć w kłębie lśniących spiral i eksplozji. Trzeba na to uważać.

Z kilkunastu specjali dostępnych dla Michelle zwracaj więc uwagę na rozganiacze i od samego początku (!) próbuj łączyć komplety. Inaczej uczynisz z Michelle ruchomy cel dla przeciwników - na kilka trafień.

TRAVIS

Choć nie widać tego na pierwszy rzut oka Travis jest lekko tylko wolniejszy, ale też lekko silniejszy od Tetsuo. Travis to twardziel. Gliniarz. Nieźle strzela. I właściwie - choć może budzić wielkie nadzieje, staje się dobrą postacią do uzupełnienia zespołu. Wydaje się jednak, że ciężko nim wypracować konkretną, charakterystyczną taktykę.

Podstawową wadą jego kompletów jest to, że najsilniejsze z nich są pionowe. To znaczy, że wystarczy lekko przesunąć się na bok i rozjuszony Travis przeleci tuż obok nie robiąc nam krzywdy. A my go wtedy w plecki. To nie jest dobra postać - jest niepefna i śmiem twierdzić, że koderzy nie mieli na nią dobrego pomysłu.

USHI

Ushi władował się do GEKIDO jak kombajn w tani zboża. Odpowiednikiem dla niego miał być Hulk i Beast z X-Men. To wyjaśnia wszystko. Jednak radość gry tą postacią jest dyskusyjna. Przejście nią gry już za pierwszym razem nie przedstawia najmniejszego problemu. Do ponad połowy gry blisko 70% wychodzących przeciwników da się zdjąć jednym rzutem (krzyżek+kwadrat), albo celnie wklepaną serią. Ushi ma 214 cm wzrostu i wygląda przy reszcie postaci jak boss z końca poziomu. Jest przeogromny.

Ushi nie musi się ruszać. Wręcz nie powinien za dużo. Powinien zwabiać przeciwników do siebie i rzucać jednych w drugich. Jego specjale zgarniają wszystko co znajdzie się na drodze. Mało który cios trafiając na dwie osoby, odrzuci tylko jedną.

Ale combosów robić się po prostu nie da. Są za wolne, nie przemyślane. Jak to się kończy? Ano tak, że zaczyna się koncert rzucania. Bez przerwy. To jest taktyka Ushiego. Rzuty i broń palna. Czy i jak grać tą postacią, zdecydujecie sami.

TAKTYKA GRY:

Pierwszą i podstawową odpowiedzią na pytanie jak grać jest: w dwie osoby. Można sobie wtedy pomagać, przeszkadzać, wyzywać się - to zapamiętajcie. Po drugie: walić combosy. Bo w grze jest tak, że nowe komplety pokazują się w trakcie gry na ekranie. Radzę je notować (start - pauza). Im więcej robicie kompletów, tym częściej pokazują się nowe. Za same rzuty się nie pokazują.

Dalej. W GEKIDO pomyślano sprawę tak, że nie idzie się bez przerwy do przodu. Idziesz kawałek - pokonujesz przeciwników i znów idziesz kawałek. Znów wylatuje porcja. Nie da się przejść dalej, jeśli nie pokonasz grupki przeznaczonej na ten odcinek trasy. Jednakże, gdy wchodzisz na nowy odcinek pojawić się może tylko pół składu (drugie pół wylezie, gdy dojdiesz kilka kroków w przód). Dlatego też najlepiej:

a) nie oddalać się zbyttno od krawędzi ekranu, zza której się wyszło - jeśli nie jest się pewnym czy coś dalej nie wylezie - im mniej przeciwników na raz, tym lepiej;

b) szukać zawsze takiego miejsca, gdzie najwygodniej

będzie walczyć.

Ano właśnie. Nigdy nie stawaj tam, gdzie nie możesz poruszać się swobodnie. Można oczywiście stać przy ścianie, ale nigdy między skrzyniami, albo w kącie - to dlatego, że grafika kuleje jeszcze trochę w grach na konsolę i sam dokładnie nie wiesz, gdzie możesz ewentualnie uciec. Niestety po upadku zawodnicy otrząsają się bardzo długo i jeśli w takim tłoku, stojąc w kącie dasz się zwalić na glebę, możesz się już nie podnieść. Najlepiej zawsze mieć gdzie nawiąć.

Kim się zajmować? Nie zawsze tymi, którzy stoją najbliżej. Hierarchia prania jest następująca:

- kolesie z bronią;
- kolesie z granatami;
- boss;
- kolesie z ogniem;
- grubasy;
- cała reszta.

Dlaczego taka kolejność? Od początku.

Kolesie z bronią. Mając broń możesz rozwalić każdego. Nie musisz nawet podchodzić. Zabierz ją każdemu kto ma na planszy, zanim wystrzela naboje (na ciebie). Bossowie są bezbronni wobec kul.

Kolesie z granatami. Oni jedyni będą się od ciebie odsuwać. Rzucają z daleka i to jest upierdliwe. Trzeba się do nich przedrzeć przez tłumek, zgasić i zabrać granat. Rzucić i walczyć dalej. Jeśli są na planszy strasznie ciężko jest walczyć, bo co chwila upadasz.

Boss. Z dwu powodów: czasem boss pojawia się z pomocnikami. Należy go zabić jak najszybciej, bo kiedy zginie, giną automatycznie jego poplecznicy. Po wtóre, im więcej osób na arenie, tym rzadziej atakuje boss - łatwiej go podejść. Taka już zasada.

Kolesie z ogniem. Zabierają sporo energii i są natarczywi. Zwykle nim zioną.

Grubasy. Jest ich kilka wersji - problem polega na tym, że walą z byka i przeważnie trafiają. Trzeba ich kończyć jak tylko się da najprędzej, bo też będą się odsuwać i brać rozpęd.

KILKA UWAG NA KONIEC:

1) Kiedy walczysz z lewitującymi kolesiami wymiatającymi prądem - najpierw zabijaj ich, potem resztę na planszy.

2) Kiedy walczysz z bossem, który ma do pomocy wilka (ASKY) - skop najpierw wilka - on jest siłą bossa.

3) Gdy GORILLA wali beczkami wiej w lewy, górny róg areny.

4) Nie zostawiaj słabych przeciwników na arenie mówiąc - później ich dokończę. Rozrąbią ci plecy.

5) Motocyklistów zwalaj najsilniejszymi superami. Dla Ushi: L1+L2+R1+R2, a dla Tetsuo: LP+HP+skok, skok+HP (dzięki, Kali!).

6) Zbieraj sztabyki złota, kasę i żarcie - to pomaga. Za punkty masz potem dodatkowe życia.

7) Na ostatnim poziomie masz do wyboru schody, albo windę. Winda jest prostsza.

8) Każdy atak bossa wycelowany jest w miejsce, w którym przed chwilą stałeś - nie stój w miejscu!

9) Jeśli nie rzucaś skrzyniami - kop w nie - nie dasz ich przeciwnikom.

10) USTAW REGULATOTR NA MAXA I NAWALAJ MUZYKĄ Z GRY NA CAŁE OSIEDLE!!! RZADZI!

Mifej zabawy, twardziele!

VAGRANT STORY™

TXT BY: BANAN

VAGRANT STORY JEST NAJBARDZIEJ GŁĘBOKIM RPG-IEM JAKI POJAWIŁ SIĘ DOTYCHCZAS NA PLAYSTATION. I MA NAJBARDZIEJ SKOMPLIKOWANY SYSTEM WALKI ZE WSZYSTKICH, Z KTÓRYMI MIAŁEM DO CZYNNIENIA. *I FAJNE, ALE TO JUŻ OSTATNI RAZ KIEDY VS GOŚCI NA NASZYCH ŁAMACH - GSH*

COMMAND	
MAGIC	▶
BREAK ARTS	▶
BATTLE ABILITIES	▶
ITEMS	▶
STATUS	▶
MAP	▶
DATA	▶
OPTIONS	▶
SCORE	▶
QUICK MANUAL	▶

Magii uczymy się z kamieni zwanych Grimoire. Po znalezieniu takiego kamienia używamy go z menu przedmiotów, Ashley uczy się czaru i może rzucać go odtąd w czasie walki. Kamienie Grimoire znajdujemy po walkach z bossami lub w skrzyniach. W menu magia aktywuje się po użyciu pierwszego.

Specjalne ataki aktywujące się tylko, gdy Ashley trzyma w ręku broń. Każda broń ma cztery rodzaje tych specjal - są to potężne ataki, ale ich wadą jest to, że odbierają też część życia Ashleyowi. Nowe specjale poznaje się w miarę wykorzystywania danej broni.

Aktywowane po walce z pierwszym bossem opcje pozwalające na wykonywanie łańcuchów ciosów oraz na odbijanie lub anulowanie ataków przeciwnika. W miarę używania łańcuchów wzrasta wskaźnik BA i możemy uczyć się nowych kombinacji. Do używania w czasie walki.

Bardzo rozbudowane menu pozwalające na manipulację ekwipunkiem, zakładanie elementów uzbrojenia i zbroi, używanie napojów magicznych i regenerujących. Będąc w kuźni możemy też składać tu i rozkładać broń.

Stan zdrowia naszego bohatera wraz ze wskaźnikiem odporności oraz stanem zdrowia wszystkich kończyn. Po udanym użyciu czaru "Analyze" można podglądać tu statystyki "przeskanowanych" potworów i wykryć ich słabe punkty.

Dosyć prosta sprawa. Mapa pozwala na zorientowanie się w terenie i obejrzenie sobie wszystkich miniętych komnat i sal. Są tu zaznaczone drzwi, które otwieramy specjalnymi kluczami zdobytymi na pokonanych potworach.

Zachowywanie i ładowanie stanu gry. Odbywać może się tylko w dwóch miejscach - albo po wejściu na okrągłe, błękitne pole, albo po otwarciu skrzyni służącej do przechowywania przedmiotów. Te ostatnie występują dosyć rzadko (we wszystkich kuźniach i kilku miejscach poza nimi).

Tutaj z kolei dostajemy niepowtarzalną szansę na włączenie i wyłączenie różnych ciekawych rzeczy, np. wykrzyknika symbolizującego moment, w którym należy wcisnąć przycisk aby wszedł Break Arts, informacji na mapie, wibracji w padzie, dźwięku itd. Ot, takie informacje pomocnicze.

Wszelkie ciekawe informacje na temat naszego questu, napotkanych i pokonanych przeciwników, używanej broni, liczbie razy jakie ukończona została przez was gra itd. Polecam lekturę encyklopedii, z której można dowiedzieć się do jakich grup zaliczają się potwory (aby wybrać odpowiednią broń).

Spis informacji, które mogą uratować wam życie. Kwintesencja tego co na temat systemów zawartych w VAGRANT STORY powinien wiedzieć każdy gracz. Bardzo przydatna lektura, zwłaszcza dla początkujących.

HP	MP	RISK	MENU
273/260	50/50	3	MAGIC
			BARLOCK (ATT)
			Spirit Surge
			Explosion
	36		
INFORMATION			
Physical Attack: Evocation: Multiple Targets.			
A highly focused, devastating blast.			

BATTLE ABILITIES

Oprócz wykonywania normalnych ataków można też łączyć je w łańcuchy dzięki wykorzystaniu kolejno poznawanych specjalnych ataków. Przypisuje się je trygonometrycznym symbolom na padzie (z wyjątkiem x-a). I tak można np. pod kwadratem zaprogramować sobie atak ze zdwojoną siłą, pod

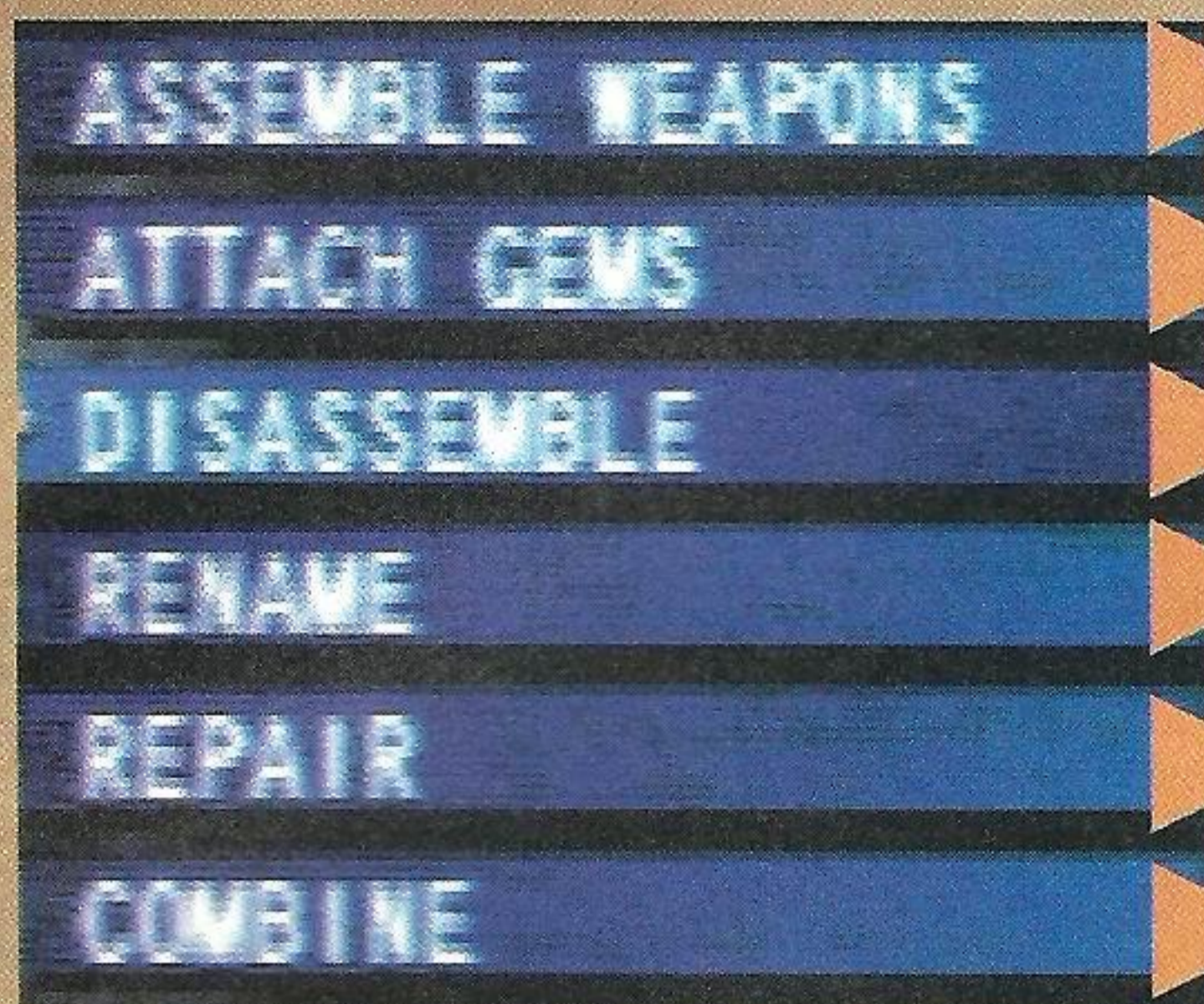
trójkątem - atak ztruający wroga, a pod kółkiem - taki, który regeneruje żywotność bohatera. Ponadto można też przypisać tym samym symbolom działania defensywne - np. kółko - odbicie połowy obrażeń zadanych przy użyciu broni, trójkąt - odbicie połowy obrażeń zadanych przy użyciu magii i kwadrat - anulowanie ataku bazującego na żywiole ognia. I teraz po zaatakowaniu potwora i trafieniu go po raz pierwszy, trzeba wyczuć dobrze moment (krótka chwila, podczas której na ekranie pojawia się wykrzyknik) i wcisnąć jeden z przycisków. Wchodzi drugie trafienie i można próbować trzeciego. Jeżeli i to wyjdzie, lecimy dalej i tak w kółko. Łączone w ten sposób ciosy tworzą łańcuchy. Z obroną jest nieco inaczej - jeżeli dobrze wyczujemy moment i naciśniemy jeden z symboli dokładnie w momencie, kiedy trafia nas atak przeciwnika i odpowiednio dobraliśmy sposób obrony (czyli - jeśli walił mieczem to użyliśmy anulowanie połowy obrażeń zadanych bronią białą) - osiągniemy pożądaną efekt. Jednak nie ma za dobrze. Nie można tylko bezrozumnie tłuc wroga, do perfekcji opanowując moment wcisnięcia ataku lub analogicznie w przypadku obrony. Wraz z kolejnymi wcisnięciami przycisków wzrasta wskaźnik Risk. Jest to o tyle niebezpieczne, że w miarę wzrastania wskaźnika coraz trudniej jest trafić wrogów, a dodatkowo ich trafienia są wtedy bardziej skuteczne i zadają więcej obrażeń.

HP	MP	RISK	STATUS	MENU
177/221	21/24	0		Goblin
				R.ARM EXCELLENT
				L.ARM EXCELLENT
				HEAD DYING
				BODY GOOD
				LEGS EXCELLENT
ORG/EQP				
STRENGTH 105 105				
INTELLIGENCE 119 119				
AGILITY 106 106				
INFORMATION				
R.ARM / Excellent condition.				

WALKA

Najbardziej istotne jest zwracanie uwagi na to jakim orężem zadaje się przeciwnikom największą krzywdę. Pomijam jednak celowo wszelkie atrybuty żywiołów. Chodzi tu tylko o rodzaj zadawanych obrażeń - cięte, klute (pierce) czy obuchowe (blunt). Jeżeli macie już czar Analyze to możecie rzucić okiem na statystyki

danego wroga i ocenić czym najłatwiej uszczuplić mu zasoby sił. Zasadniczo należy zawsze nosić ze sobą po jednym egzemplarzu broni zadającej obrażenia z każdej z trzech podanych tu grup. I kiedy atakujecie jakiegoś gościa i za każdym ciosem trafiacie go za dwa-trzy punkty, szybko zmieniajcie broń na taką, która zadaje innego rodzaju obrażenia. Któras powinna bardziej go klepać. Statystyki takie jak żywioły czy rodzaj przeciwników, do którego przyzwyczajają się dany oręż, można już regulować samemu. Albo to przez specjalne kamienie, które można wkładać i wyjmować z broni (lub wkładać do i wyjmować ze zbroi i tarcz) co można robić w każdym momencie, albo też poprzez majstrowanie w kuźniach, gdzie można przekuwać jedne rodzaje broni na drugie. Kamienie stają się szczególnie przydatne w momentach, gdy dochodzi do walki z bossami. Odpowiednie umieszczenie kamieni w tarczach tak aby chroniły przez atakami, oraz wyposażenie broni w atrybuty zadające najwięcej obrażeń. Podczas walki należy też zwracać uwagę na to, którą kończynę atakować. Jeżeli chcecie polegać w walkach na łańcuchach ciosów to pamiętajcie, że przy wybieraniu części ciała do ataku zwracajcie uwagę na wartość procentową przy niej - czym jest niższa, tym większa szansa na trafienie wyprowadzonym ciosem. Łańcuchy nie są kluczowym elementem i okazuje się, że ważniejsze jest odpowiednie dobranie broni.



Składanie broni z trzymanyh właśnie w plecaku Ashleya elementów. Każda broń składa się z dwóch elementów. W tej grze nazwijmy je wszystkie według kategorii broni białej jelicem i ostrzem. Jelec oznacza tę część broni, którą trzymamy w rękę, a ostrze - tę, którą atakujemy.

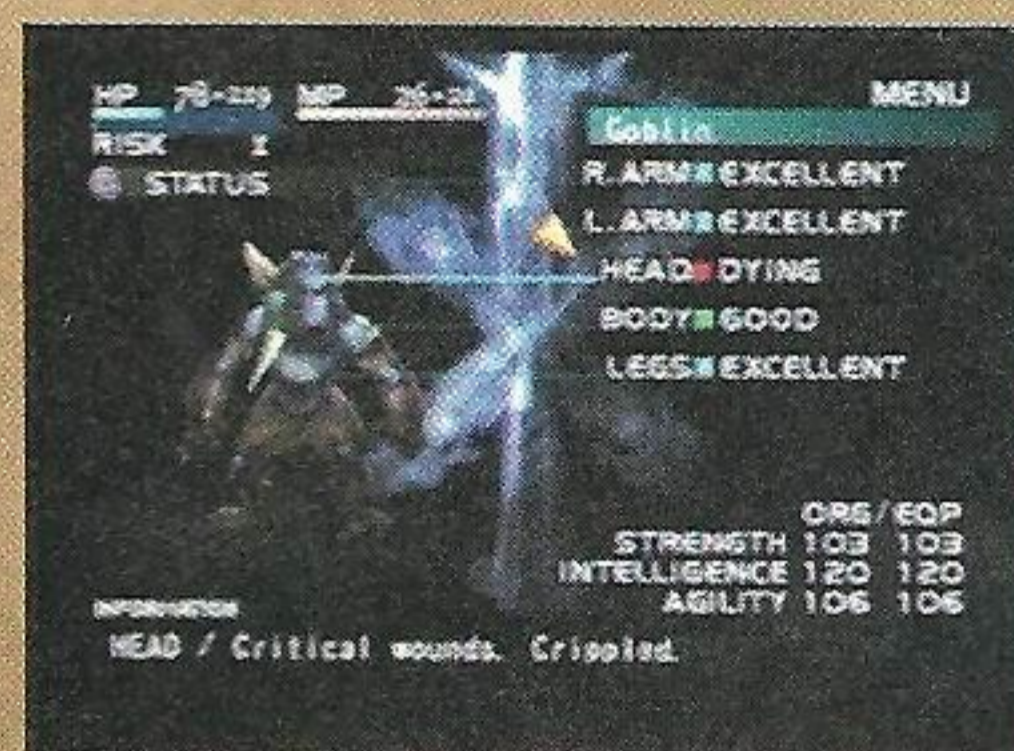
Do broni oraz zbroi można też dołączyć kamienie poprawiające pewne statystyki. Kamienie można dołączać i odłączać kiedy tylko się chce (w przeciwieństwie do składania broni - to można robić tylko w kuźni).

Rozmontowywanie broni. Służy do rozbierania posiadanych już broni w celu uzyskania części zamiennych. Jeżeli na przykład macie dobre ostrze miecza w jelicu mieszczącym tylko jeden kamień, to warto jest wybebeszyć inny mieczyk, który pozwala na wsadzenie dwóch lub trzech...

Zmiana nazwy broni to czysto kosmetyczny detal, ale sprawia to wiele satysfakcji. W zasadzie wszystko co można tu zrobić to nazwanie własnej broni w jakiś zabawny, groźny lub zupełnie absurdalny sposób.

Reperowanie broni, dostępne tylko w kuźniach, powoduje, no w zasadzie... zreperowanie wszystkich elementów zbroi i broni na stanie. Warto jest często odwiedzać kuźnię w celu reperowania, bo w miarę niszczenia walory oręża i odzienia bardzo się zmniejszają.

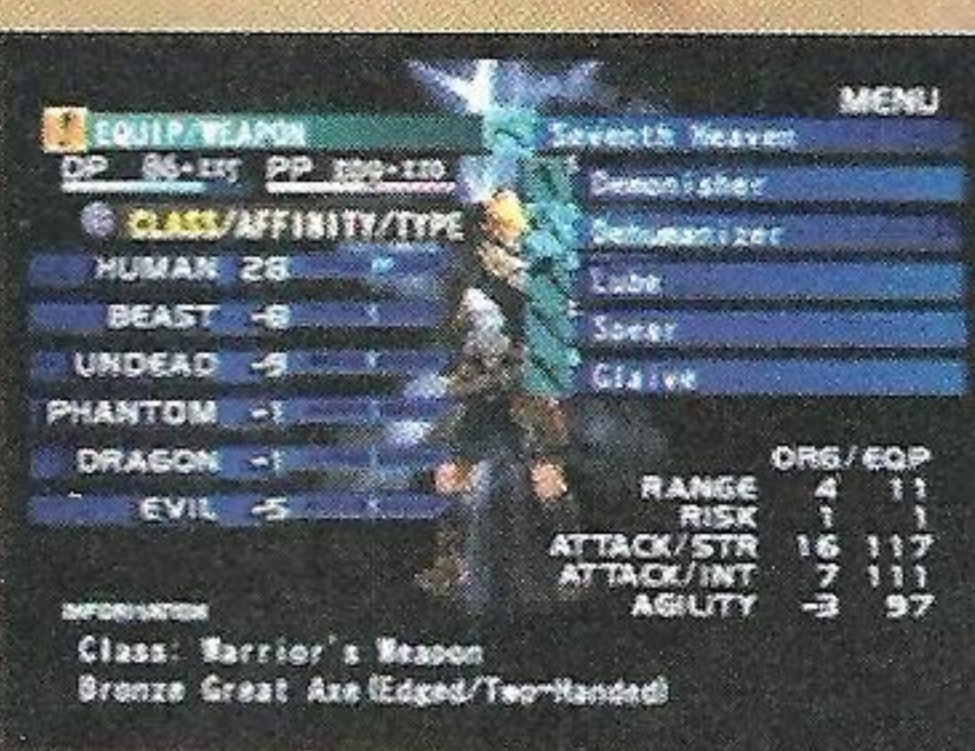
Tutaj możemy zaś łączyć ze sobą dwa elementy ekwipunku w celu uzyskania nowych, jeszcze lepszych kombinacji. Lepiej jest zachowywać stan gry przed kombinowaniem - nie chcecie przecież gorszych efektów, prawda?...



ZŁY

Na screenie widzicie wynik skutecznie rzuconego czaru Analize. Kiedy już poddamy przeciwnika jego działaniu możemy następnie wejść do opcji Status i obejrzeć sobie jego statystyki. Zobaczmy więc co możemy wyczytać. Po pierwsze - goblin nieźle oberwał już w czaszkę, więc rozsądnie byłoby nadal go tam atakować. Wskaźniki: HP - czyli ile zdrowia pozostało

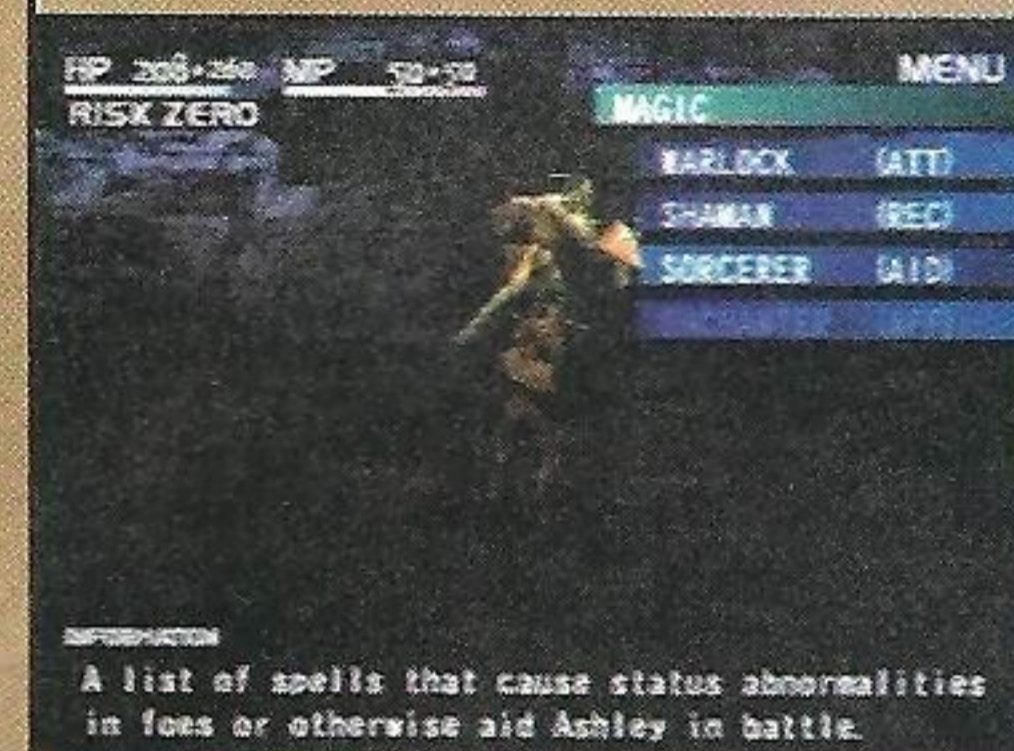
delikwentowi do wyciągnięcia jego krótkich, krzywych goblinich nóg
MP - liczba punktów magicznych jakie ma w zapasie
RISK - ryzyko. W przypadku goblina nie jest to ważne, ale Ashley także ma taki wskaźnik. Rośnie w miarę robienia łańcuchów ciosów - czym wyższy tym gorzej dla Ashleya.
Kwadrat oznacza, że możemy przyrzeć się bliżej i obiektowi, na który wskazuje kursor (w tym przypadku - na głowę).
Można też przyrzeć się na jakiego rodzaju obrażenia goblin jest szczególnie podatny i następnie dobrać stosowną broń aby złoić mu skórę.



DOBRY

Oto ekran przybliżający nieco sytuację z bronią. Przed zdecydowaniem w jaką broń chcemy wyposażać Ashleya można dokładnie przyrzeć się jej statystkom i wyciągnąć odpowiednie wnioski. Po najechaniu na interesujący nas oręż naciskamy kwadrat i możemy zobaczyć jakiego rodzaju obrażenia zadaje (kłute, cięte czy obuchowe) oraz (co widać akurat na obrazku)

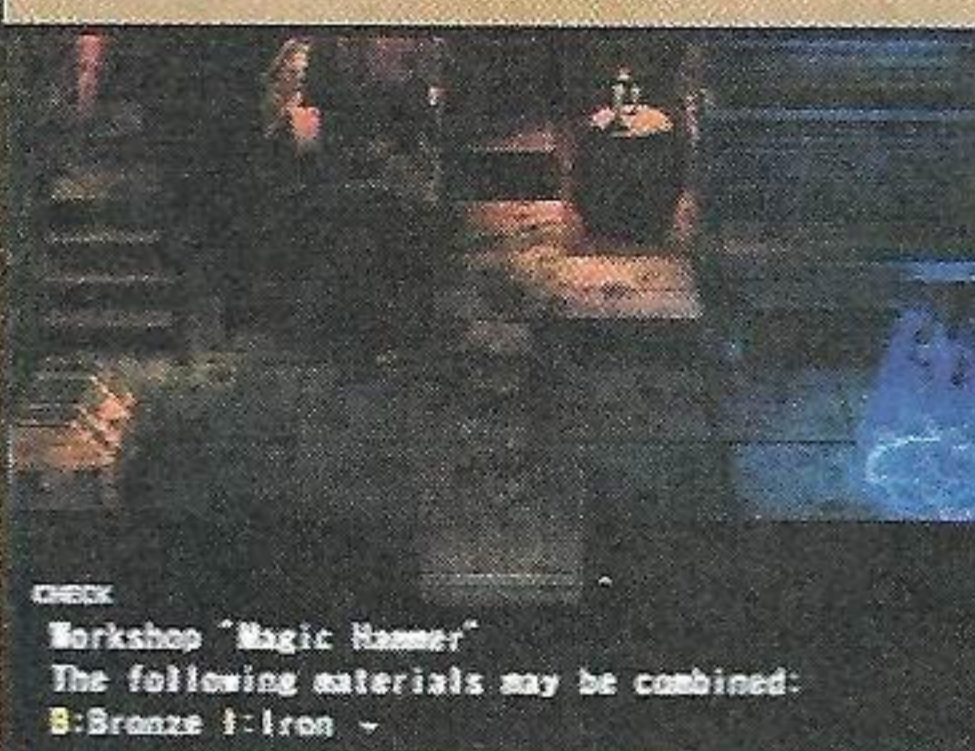
przeciwko jakim przeciwnikom jest szczególnie skuteczna. Tutaj akurat widać, że Dehumanizer jest dosyć przydatny na ludzi - dlatego też to właśnie jego powinien Ashley brać do walki z rycerzami czy goblinami (zaliczają się do rasy półludzi). Słowa: Class/Affinity/Type określają kolejno - jak dana broń radzi sobie z poszczególnymi grupami istot, jak z poszczególnymi żywiołami i wreszcie - jakiego rodzaju zadaje obrażenia.
Nad tymi informacjami znajduje się jeszcze wskaźnik zniszczenia broni (DP) - czym jest niższy tym gorzej (broń należy reperować w kuźni) oraz wskaźnik Phantom Points - doświadczenia broni - czym pełniejszy, tym lepiej dla niej.



MAGIA

W grze występują cztery rodzaje magii. Każda spełnia nieco inną rolę - magia z rodzaju Shaman to czary defensywne (uzdrawiające i leczące), magia Warlock odpowiada za arsenał zdecydowanie ofensywnych środków, służących do jak największego nadszarpnięcia siły przeciwnika. Dwa pozostałe rodzaje to magia żywiołów (Enchanter) obdarzająca broń lub

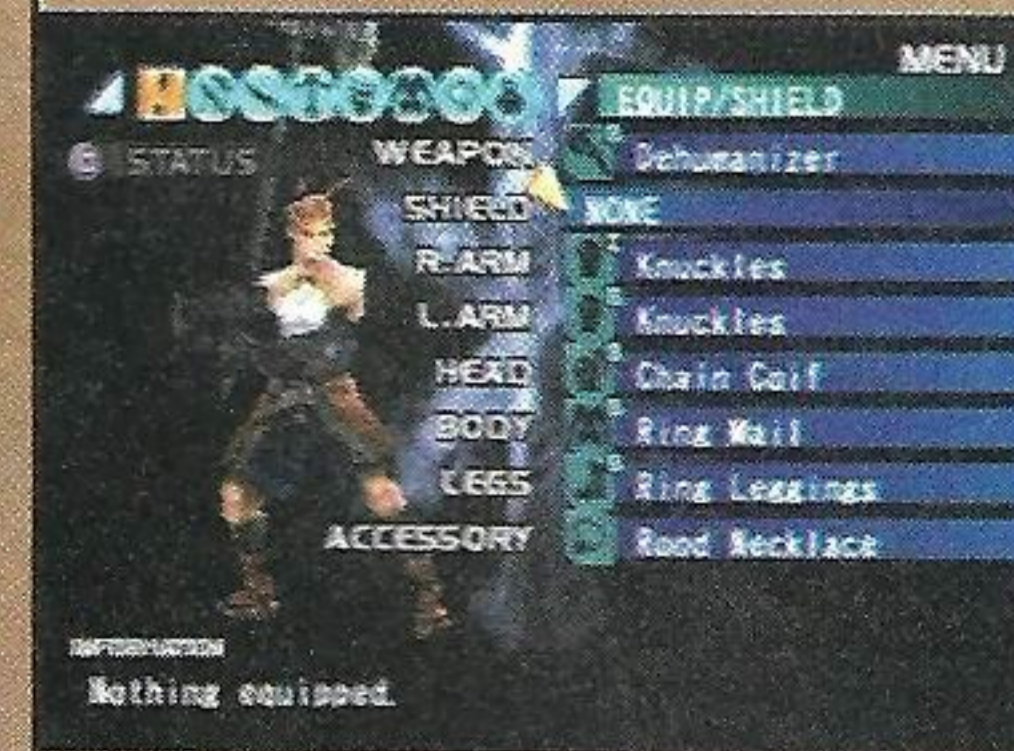
zbroję stosownymi parametrami oraz magia pomocna zarówno w czasie walki jak i podczas rozgrywki - Sorcerer (np. czary takie jak Analize czy Degenerate - kolejno analizujące przeciwnika i obniżające jego możliwości bojowe) oraz takie jak pułapki, pokazujące wszystkie ukryte w pomieszczeniach elementy. Magia odgrywa w późniejszych poziomach bardzo ważną rolę, dlatego też kluczowe jest odpowiednio szybko z niej korzystanie. Poprzez wciskanie skrótów na padzie można bardzo szybko aktywować czary - L2 + Kwadrat, L2 + X, L2 + Kółko oraz L2 + Trójkąt. Przypominam raz jeszcze, że czary poznaje się dopiero po odnalezieniu i użyciu kamieni Grimoire.



KUŹNIA

To w pomieszczeniach takich jak to można oddać się rozkoszom zabawy ze sprzętem. Potraktujcie to pomieszczenie jako zestaw "Małego Kowala", gdzie możecie łączyć, rozkładać na części i montować sobie najróżniejsze bronie. Kuźnie nie występują zbyt często i mają pewne narzucone odgórnie zalecenia. Po pierwsze - można

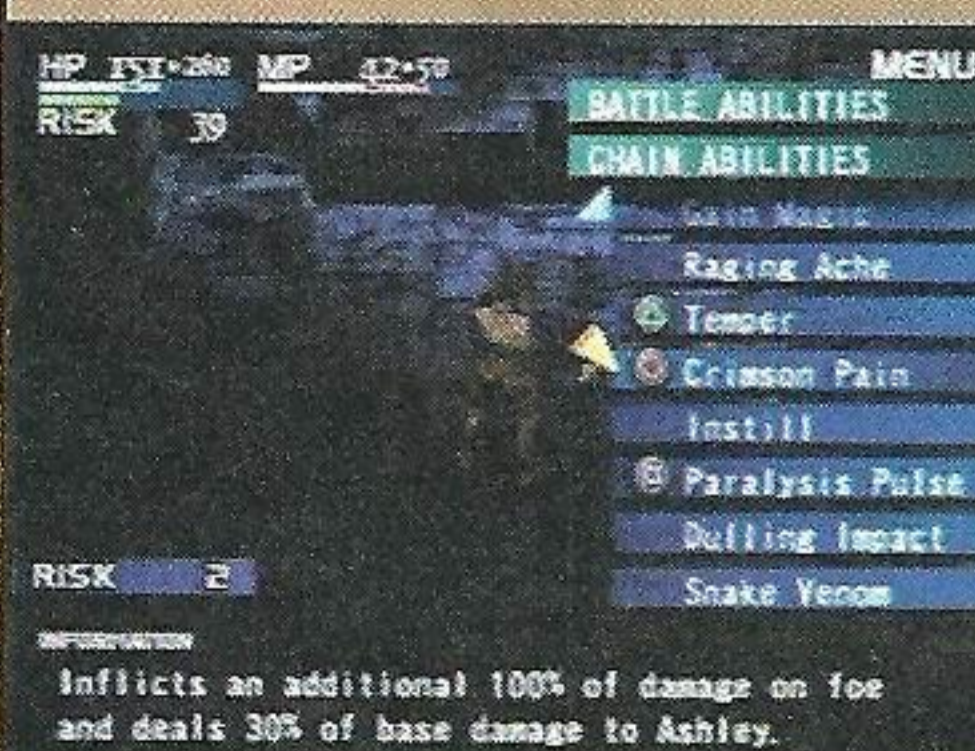
montować w nich tylko bronie wykonane z kruszców lub stopów, których nazwy pojawiają się zaraz po tym jak Ashley wchodzi do pomieszczenia. Wszystkie opcje opisane na samej górze tej strony, pojawiają się, kiedy stojąc w kuźni wejdziecie do menu wciskając trójkąt, po czym z menu Items wybierzeć opcję Setup. To pozwoli na konfigurację arsenału według własnego uznania. W każdej kuźni zawsze jest skrzynia - można do niej schować część przedmiotów, których nie chcecie nosić ze sobą ze względu na brak miejsca. Zawsze dobrze jest mieć wolne miejsce w plecaku - po walkach z bossami często czekają przydatne przedmioty.



PRZEDMIOTY

Wybierając Items z menu mamy następnie możliwość przyjrzenia się różnym przedmiotom. Wciskając kwadrat na broniach poznajemy ich statystyki
Ikonki od lewej strony, po kolei: Options: Equip pozwala zakładać części zbroi oraz uzbrojenia; Setup pozwala na zabawę w kowala
Weapons: pozwala na obejrzenie

statystyk posiadanych przez Ashleya broni (każda składa się z Blade i Grip)
Blades: pokazuje posiadane przez Ashleya głównie bronie - nie trzeba rozbierać broni w kuźni aby poznać jej cechy
Grips: pokazuje posiadane przez Ashleya jelce - można je tu obejrzeć przez przemontowanie broni w kuźni
Shields: pokazuje tarcze posiadane przez Ashleya
Armor: pokazuje zbroje w posiadaniu Ashleya
Gems: poprawiające statystyki kamienie montowane na zbrojach i broniach
Misc: inne przedmioty: leczące, zdejmujące efekty czarów, niwelujące ryzyko itd.



BREAK ARTS

Kiedy trzymamy w rękę oręż i właśnie szykujemy się do zaatakowania jakiegoś potężnego potwora można rozważyć Break Arts - możliwość wykorzystania specjalnych ataków przypisanych do każdego rodzaju broni. Używanie BA może wydawać się na pierwszy rzut oka bez sensu - ataki często nie są zbyt potężne, a przy

tym pożerają energię Ashleya. Ale nie dajcie się zwieść. Każdy z tych specjalnych ataków jest w bardzo precyzyjny sposób określony i wykorzystany przeciw odpowiedniemu wrogowi może być bardzo przydatny. Wybierając z menu opcję BA możemy sprawdzić jak wiele punktów zostało jeszcze do nauczania kolejnego specjalnego ataku dla danej broni (w sumie są po cztery specjale dla każdego rodzaju). Punkty, które pozostają do nauczania nowego specjalu symbolizują liczbę przeciwników, których należy ubić przy użyciu broni danego rodzaju. Wystarczy więc tylko przyłożyć się i ubić kilku drani.

Gra ta wywołuje spore emocje wśród naszych czytelników. Dla tych, którzy chcieliby wiedzieć więcej garść porad. Nie myślcie tylko, że robiąc 10 tysięcy jesteście już niezłi - rekordziści tłuką ponad setkę. Powaga.

KASA I KLIENCI

- Zielony - za ten kurs dostaniesz najwięcej kasy, ale jest najdłuższy
- Żółto-zielony - dobra kasa, trochę krótszy dystans
- Żółty - niezła kasa, średnia odległość
- Pomarańczowy - taka sobie kasa, niezbyt duża odległość
- Czerwony - mała kasa i odległość

BONUSY CZASOWE

- Speedy: + 5 sekund (jeśli dojedziesz na zielonym)
- Normal: + 2 sekundy (jeśli dojedziesz na żółtym)
- Slow: nic (jeśli dojedziesz na czerwonym)
- Bad: nic, a w dodatku klient nie zapłaci (jeżeli nie zmieścisz się w czasie)

SPECJALNE TECHNIKI

Nie korzystając z podanych niżej technik z pewnością możecie sobie trochę pojeździć i dobrze się pobawić, ale jeżeli chcecie osiągnąć jakiś lepszy wynik lub chociażby pomyśleć o ukończeniu trybu Crazy Box. No więc - do roboty.

■ **Crazy Dash** - przyspieszenie. Taki dopalacz na krótką metę - przydatny jeżeli chcecie gdzieś się przecisnąć, lub wycisnąć z fury wszystko na jakiejś prostej. Jadąc prosto puść (R), naciśnij (B) i zaraz potem (R). Trzeba zrobić to bardzo szybko - najlepiej w taki sposób, że kciukiem jedynie przejeżdżasz po (B), jak przy pstrykaniu palcami i natychmiast wciskasz (R). Pierwszych kilka razy może się nie udać, ale w pewnym momencie zobaczysz, że samochód przyspiesza.

■ **Crazy Drift** - powerslide. Jadąc prosto wrzuc (B), po czym wejdź w zakręt naciskając jednocześnie (A). Po pewnym czasie nauczysz się robić to w taki sposób, że palcami tylko przejeżdżasz po (B) i (A), w międzyczasie wchodząc jednocześnie w zakręt.

■ **Crazy Stop** - po tym jak zrobisz Crazy Dash i chcesz zatrzymać się tuż przy kliencie, wciśnij (B) i natychmiast potem hamuj (L).

■ **Crazy Back Dash** - przyspieszenie do tyłu. Najpierw zróbcie Crazy Dash, po czym wciśnijcie (A) trzymając (R).

■ **Crazy Back Drift** - powerslide do tyłu. Zrób najpierw Crazy Drift, potem (B), następnie (A) i zakręt w pożądanym kierunku.

■ **Crazy Through** - mijając blisko inne samochody zalicza się dodatkową kasę.

■ **Crazy Jump** - wybijając się z jakiejś rampy i wzbijając w powietrze robisz automatycznie Crazy Jump. Czym dłużej lecisz, tym więcej kasy sygnie pasażer.

■ **Air Drift** - kiedy lecisz w powietrzu skreć maksymalnie w jedną stronę i naciśnij hamulec (L). Trzymaj przyciski do momentu spadnięcia na ziemię. Tylko jedna uwaga - jeżeli chcesz odwrócić się w prawo po spadnięciu na ziemię - w powietrzu trzymaj kierunek lewo i vice versa.

■ **Crazy Turn** - po zatrzymaniu samochodu naciśnij (A), na maksa dociśnij (R) i skreć w jedną stronę. Kiedy samochód ruszy puść (R), przejeźdź palcami po (B) i (A) (w tej kolejności) i naciśnij znowu gaz.

■ **Limiter Cut** - przyspieszenie w przyspieszeniu. Początkowo trudne do wykonania, bo trzeba dobrze wyczuć moment zrobienia drugiego Crazy Dash. Najpierw zrób Crazy Dash, potem puść R i wciśnij (B), odczekaj chwilę i następnie zrób drugi Crazy Dash. Trochę zajmie wam odpowiednie zrobienie tego tricku, ale samochód przyspiesza wtedy naprawdę niezłe.

TXT: BROCK LANDERS



Mapa miasta z trybu Arcade

KODY

Brak celu dojazdu
Przed ekranem wyboru kierowcy przyciśnij L+Start. Kiedy pojawi się ekran wyboru złotowy pojawi się napis "No destination Mark". W czasie jazdy nie będzie "klatek" oznaczających miejsce wyrzucenia klientów.

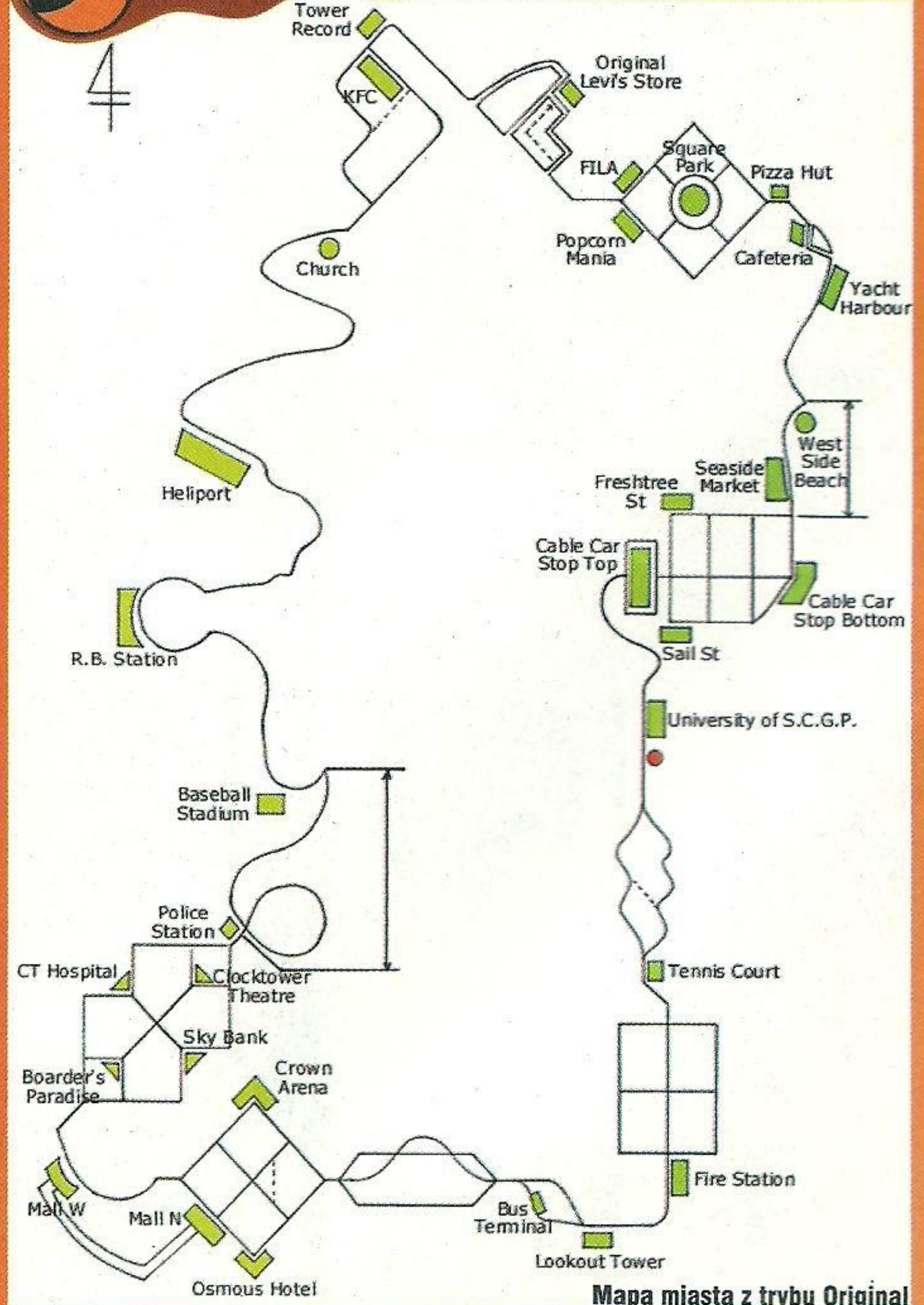
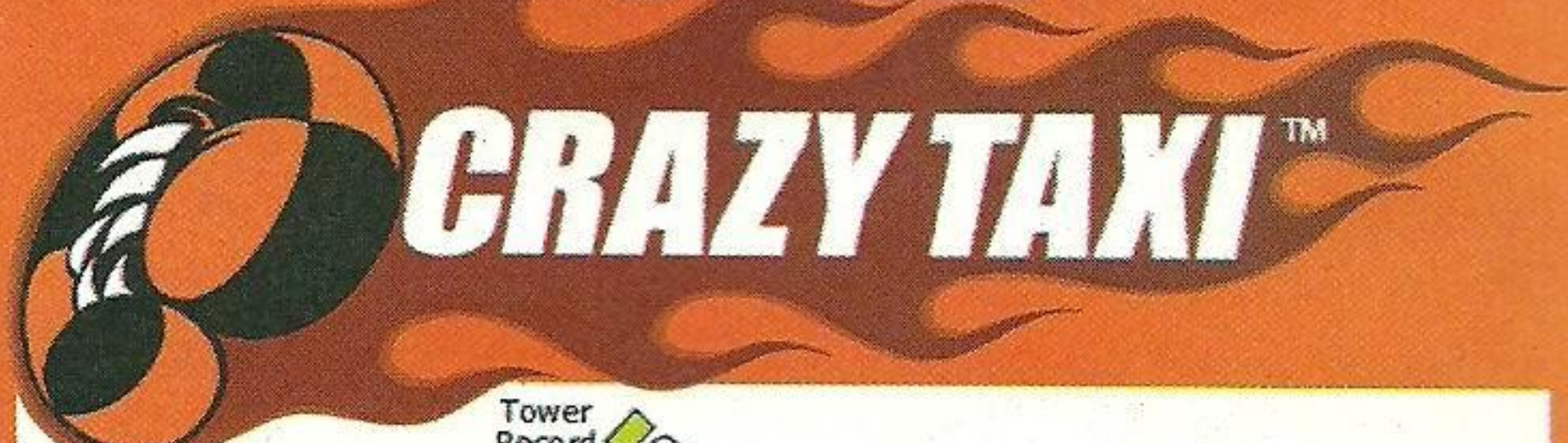
Brak strzałek
Tak jak wyżej, tylko przytrzymaj R+Start. Przy wyborze taryfiarza pojawi się napis "No arrows". W czasie drogi nie będą pojawiały się strzałki.

Tryb fachowców
Jak wyżej, tylko przytrzymaj R+L+Start. Przy wyborze cierpiarza pojawi się napis "Expert". Tryb ten jest połączeniem dwóch powyższych i wymaga dobrej znajomości miasta.

Nowa taksówka
Jeżeli będziecie mieli kłopoty z ukończeniem trybu Crazy Box, a mimo to chcielibyście pojeździć rykszą, na ekranie wyboru taksówkarza naciśnijcie L, trzymając L wciśnijcie R, po czym puśćcie L trzymając wciąż R, a następnie puśćcie R. I tak w sumie trzy razy. Powinien zadzwonić dzwoneczek. Teraz wybierzcie dowolnego kierowcę i hajda z górki na pazurki....

Nowy dzień
Aby pojeździć w nieco zmienionych okolicznościach przyrody, na ekranie wyboru pana kierowcy wciśnijcie R, puśćcie, jeszcze raz wciśnijcie, po czym wciąż trzymając przycisk wybierzcie swojego człowieka. Uaktywni się tryb nowego dnia.

Inne widoki
Jeżeli w czasie jazdy chcielibyście pooglądać sobie inne widoki, to włączcie kontroler do portu trzeciego, uruchomcie grę w dowolnym trybie, wciśnijcie Start na trzecim padzie i naciskajcie - A, B, X (pięć razy aby uruchomić i potem pięć aby wyłączyć) lub Y. Pierwszy to tryb normalny, drugi - z kabiny, trzeci - licznik (włącz/wyłącz), a czwarty jest praktycznie nie do pojeźdzenia. Ale jak ktoś się uprze...



Mapa miasta z trybu Original

WAZ TO CIĘŻKA I DŁUGA GRA. SĄ W NIEJ MOMENTY, W KTÓRYCH MOŻNA ZACIĄĆ SIĘ NA AMEN I NAWET STARY WYJADACZ NIC NIE ZDZIAŁA. DLATEGO TEŻ PONIŻEJ PRZYCHODZI WYBRAWIENIE. ZAGRAJCIE, A ZROZUMIECIE.

TXT: BRAT

WILD 2 ARMS 2

■ ■ ■ NA POCZĄTEK ■ ■ ■

PPS

Są to specjalne punkty, które decydują o zdolnościach każdej postaci. Za awans na każdy poziom dostajesz jeden taki punkt. Warto je przeznaczyć na regenerację HP, zmniejszenie zużycia FP, odporności CONFUSE, PETRIFY, WEAKNESS, POISON, DEATH, counter i critical. Jeśli dojdzie nowa postać do drużyny pamiętaj, że ma tyle punktów ile poziomów doświadczenia.

ARMS

Dwie postacie używają broni palnych. Każdą z ich można usprawniać. Należy pamiętać o jednej zasadzie. Usprawnić możesz tylko dziesięć razy niezależnie od tego co upgrad'ujesz.

MAPA

To kawałek ciężkiego chleba. Aby jakakolwiek lokacja się pojawiła musisz o niej wcześniej wiedzieć. Poznasz to po tym, że jakaś wypowiedź jest zaznaczona na żółto. Po takiej rozmowie wychodzisz na mapę i odszukujesz dane miejsce.

WALKI

Nie walcz jeśli nie musisz. A nie musisz gdy pojawia biały lub zielony wykrzyknik. Wystarczy wtedy wcisnąć kółko.

■ ■ ■ OPIS PRZEJŚCIA ■ ■ ■

Greenhel - rozpoczęcie Brad'a

Idź ścieżką, proponuję zwracać jak największą uwagę na skrzynie zarówno te drewniane jak i te czerwone. Możesz znaleźć kilka przedmiotów podnoszących na stałe statystyki. Na skrzyżowaniu skręć w prawo. Dojdiesz do domku. W środku jest save point oraz skrzynia z Kick Boots. Dzięki nowemu znalezisku możesz rozwalić niektóre barierki oraz porządnie przykopać. Obok domu jest barierka do rozwalenia a za nią skrzynia. Wracaj do skrzyżowania i idź drugą odnogą. Dojdiesz do słupa od kolejki linowej. Uderz w niego kopniakiem i wskakuj na wagonik. Po drugiej stronie pogadaj z żołnierzami i spotkaj się z pierwszym bossem. Nie jest trudny, żołądek(stomach) ma zaledwie 400HP a sam główny potwór 750HP. Po walce wyjdź z lasu i przeczytaj drogowskaz. Udaj się na północny zachód do wioski T'Bok. Tam obejrzyj scenkę aresztowania.

The Millennium Puzzle - rozpoczęcie Lilki

Obejrzyj scenkę. Twoim zadaniem jest dostać się na wyżej położone półki i stamtąd zlikwidować czerwone sześciąny. Aby tego dokonać musisz użyć każdego z trzech teleportów. Wszystkie ruchome płytki włączysz strzelając z różdżki w czerwony głaz. Problem może sprawić ostatni teleport. Za save point'em dotrzesz do pomieszczenia z pięcioma teleportami. Wejdź do tego głównego i tam ustaw głazy tak aby ich wysokość wynosiła: czerwony - 1, zielony - trzy, niebieski - trzy, żółty - dwa. Dalej już będziesz wiedział co robić. Gdy przejdiesz przez główne wrota akcja powróci do wioski Palace Village. Po rozmowie wyjdź na zewnątrz i pogadaj ze wszystkimi. Następnie ponownie zrób rundkę po wiosce i pozaczepiaj tubylców, w pewnym momencie usłyszysz ryk i przybędzie potwór. Do pokonania są dwie części jego ciała. Stopy (Feet) są

naprawdę mało wytrzymałe 200HP, natomiast sam potwór ma zaledwie 500HP. Obejrzyj pożegnalną scenkę.

Withered Ruins - rozpoczęcie Ashley'a

Idź przed siebie aż dojdiesz do kołosa, który rozgląda się przy skarpie. Pogadaj z nim, a odsunie się. Zeskocz na dół i ocuc leżącego żołnierza. Dostaniesz od niego Hurl Knife. Tym nożem możesz rzucać w niebieskie owale. Skorzystaj z rady i wracaj na górę. Rzuć w słup i wejdź w nowo otwarte drzwi. Idź przed siebie, w pewnym momencie dojdiesz do wysokiego słupa pod którym stoi oval. Musisz się ustawić dokładnie naprzeciwko-powyżej tego owalu i rzucić nożem. Odbita od ściany broń trafi w cel i będziesz mógł iść dalej. W następnej komnacie uważaj na spadające klepki. Gdy dojdiesz do porywaczy zamień z nimi słówko. Nimi się nie przejmuj, gdyż do pokonania jest boss. Najpierw zajmij się lewą i prawą ręką - mają po 200HP. Sam potwór ma 400HP. Obejrzyj scenkę ucieczki i zakończ ten rozdział.

Mieria Town

Wstań, porozmawiaj z Mariną i wyjdź przed piekarnię. Pogadaj z Tim'em i resztą dzieciaków. Zgódź się pomóc złapać kota. Wejdź do piekarni ponownie i po drabinie wejdź na dach. Pogoń za kotem, aż przeskocz ponownie na dach piekarni. Wróć się, podejdź do gościa przy lufciku i poproś go aby zastawił pułapkę. Ponownie wejdź po drabinie na dach i znowu biegnij za kotem. Tym razem zwierzę zostanie złapane i będziesz je mógł odnieść Timowi. Po chwili dostaniesz od Mariny list. Następnego dnia podejdź do bramy i pogadaj z dzieciakiem tam stojącym. Dowiesz się od niego gdzie znajduje się Sword Cathedral.

Sword Cathedral

Na głównej mapie idź na północ z lekkim wskazaniem na wschód. Wejdź do budowli i obejrzyj scenkę. W sali biesiadnej porozmawiaj ze wszystkimi. Pojawi się dziwna mgła i zamieni wszystkich w potwory. Ty także zostaniesz przemieniony. Załatw wszystkie monstra i dostań się do głównej nawy, gdzie wyjmij miecz z kamienia. Obejrzyj scenkę.

Meria Town (ponownie)

Po przebudzeniu porozmawiaj z Mariną. Zejdź na dół i wyjdź z piekarni. Natkniesz się na Lilkę. Zamień z nią parę słów i nakarm w piekarni. Zwiedz miasto aby znaleźć jak najwięcej przedmiotów. Uzbrój się w sklepie i odwiedź wielki garaż w zamku. Koło ciężarówki stoi skrzynia. Wyjdź z miasta i idź na północ. Powinieneś dojechać do wielkiej skarpy. Obejdź ją i wejdź na górę. Na jej końcu znajduje się Valeria Chateau

Valeria Chateau

Wejdź do budowli i zamień słówko z odźwiernym. Obejrzyj długa scenkę. Właśnie zostałeś wcielony do elitarnego oddziału ARMS, który składa się z Lilki i z ... Ciebie. Następnie zostaniesz aresztowany i przeniesiony do więzienia.

Illsveil Prison

W więzieniu jako Lilka podejdź do terminalu i otwórz nim drzwi. Z szafek zabierz przedmioty. Zejdź na dół. Działka możesz rozwalić za pomocą różdżki. Idź na drugą stronę więzienia i także przy celach podejdź do terminalu, którym otwórz drzwi. Z szafek zabierz Jail Card i inne przedmioty. Wracaj do Ashley'a i otwórz kartą kratę. Razem zejdźcie po schodach i dotrzyjcie do pomieszczenia, z którego widać strażnika stojącego poniżej. Jako Ashley ustaw się naprzeciw niego i rzuć nożem. Zejdź na dół i teraz bez przeszkód odnajdź kolejne cele. W jednej z nich znajdziesz Brada. Uwolnij go i za pomocą jego kopniaka w terminal otwórz kolejne drzwi. Z szafek zabierz wszystkie rzeczy i idź dalej. Zostaniesz zatrzymany przez robota więziennego. Jego prawa ręka ma 1300HP a sam złom 1800HP. Po walce wydostaniesz się na plażę, gdzie czeka na ciebie Irving. Obejrzyj scenkę i wracajcie do Valeria.

Under Traffic Cave

Wyjdź z zamku i odnajdź wejście do jaskiń. Znajduje się ono na zachód od Withered Ruins. W środku idź przed siebie. Te jaskinie nie są zbyt trudne, musisz użyć kopniaków Brada i różdżki Lilki na skrzyniach i głazach aby torować sobie przejście. Ważne jest abyś zebrał wszystkie przedmioty, a w szczególności Map Scope. Przy wyjściu spotkasz rannego człowieka, którego zabierz ze sobą. Na zewnątrz zadzwoni Irving i poda dokładne namiary Damzen City. Udaj się tam.

Damzen City

Idź na drugi koniec miasta i wejdź do kliniki. Tam uzdrów napotkanego biedaka. Wyjdź i idź do baru. Pogadaj ze wszystkimi i jako Brad kup najdroższego drinka. Dowiesz się od barmanki o Odd HQ. Więcej o tym bardzo ciekawym miejscu w sekcji sekrety. Wróć pod klinikę i odbij w prawo. Napotkasz Marivel, chyba najciekawszą postać w grze. Pogadaj z nią, a następnie idź na przeciwny kraniec miasta. Wejdź do ostatniego budynku i pogadaj z domownikami, a szczególnie ze starcem na górze. Dowiesz się od nich gdzie znajduje się Telepath Tower. Wyjdź z Damzen i odbij na wschód do wspomnianej wieży.

Telepath Tower

Aby dostań się do środka musisz trzema skrzyniami trafić w lampy na górze i na dole aby je zapalić. Pnij się schodami na górę. Do dźwigni dosięgniesz zeskakując z otwartej rampy na górze. Zbieraj wszystkie przedmioty i koniecznie znajdź Booty Call. Jest to tool dla Ashley'a, który sprawdza obecność skarbów w pomieszczeniu. Na samej górze znajdziesz się w pomieszczeniu z wieloma dźwigniami. Musisz wymanewrować tak aby otworzyć przegrody prowadzące do wyjścia. Jeśli chcesz zebrać ARM z białej skrzyni musisz wejść do tego pomieszczenia z drugiej strony. Tylko wtedy będziesz mógł dostać się do przegrody ze skrzynią. Otworzysz ją kopniakiem Brada. Za pomieszczeniem z dźwigniami czeka cię walka z bossem. Jego HP to 2600, a lewa i prawa ręka mają po 1100HP. Po walce skorzystaj z windy aby zjechać na sam dół i wracaj do Damzen.

Damzen (ponownie)

Po powrocie do miasta udaj się do tego samego budynku, w którym dowiedziałeś się o wieży. Pogadaj

ze wszystkimi i gdy będziesz wychodził spotkasz ponownie Marivel. Pogadaj z nią i dowiedz się o terrorystach. Wyjdź z miasta i udaj się do Mt. Chug-Chug.

Mt. Chug-Chug

W środku zachodnimi drzwiami się nawet nie przejmuj. Wejdź na lewo. Znajdź działającą windę i wjedź na górę. Gdy dojdiesz do wagoniku, kopnij go Bradem tak aby spadł na szyny poniżej. Wróć na dół i wskakuj do kolejki. Dalej przesun dźwignię, włącz komputer zasilający wszystkie windy. Znajdź dziurę w podłodze i wskocz do niej. Spadniesz na występ z windą. Skorzystaj z niej, zapisz grę i wyjdź na zewnątrz. Spotkasz bossa, którego musisz pokonać. Ptolomea ma 3200HP. Mimo zwycięskiej walki terroryści zwięją.

Valeria Chateau (ponownie)

Obejrzyj scenkę, porozmawiaj ze wszystkimi i zejdź na dół. Wyjdź z zamku.

Meria Town (ponownie)

Udaj się do rodzinnego miasteczka. Na placu powita cię Tim i kompania. Pogadaj z nimi i idź do piekarni. Daj Marini kamień i pogadaj z nią. Po chwili przybędą twoi przyjaciele, razem wracajcie do Valeria. Tam dowiesz się o nowej misji. Wyjdź na główną mapę i znajdź Live Reflector.

Live Reflector

Wejdź w drzwi po prawej i zejdź na dół. Spotkasz trójkę urwisów, po rozmowie z nimi zejdźcie na sam dół. Przy głównym komputerze rozegra się scenka. Musisz walczyć z bossem. Jego ręce mają po 1000HP a sam potwór 2500HP. Po walce uruchom Reflector i idź do komnaty teleportacyjnej. Podejdź do środkowego obrazka i uruchom maszynę. Stań na środkowym piedestale i ruszaj w drogę.

Sylvaland Castle

Udaj się do królowej i dostarcz list. Na początku będzie sceptycznie odnosiła do pomysłu uruchomienia Live Reflector'ów. Jednak za chwilę przybędzie poseł i poinformuje o kłopotach w Halmetz. Wyjdź z sali tronowej i przeszukaj zamek. Przy śpiącym strażniku jest przedmiot. Polecam wycieczkę do biblioteki. Przeszukaj półki aby znaleźć przycisk. Następnie pogadaj ze strażnikami, jeden z nich powie ci gdzie jest Halmetz. Udaj się tam.

Halmetz

Jak tylko wejdiesz, zaniepokoi cię brak jakichkolwiek oznak życia w mieście. Obejrzyj scenkę i rozpocznij pojedynek z bossem. Trask ma 3700HP. Nie ma znaczenia twoja wygrana, gdyż i tak wyładujesz w więzieniu.

Golgotha Prison

Aby wydostać się z celi musisz obejrzyć dokładnie kamienie pod ścianą. Jeden z nich jest wysunięty. Kopnij Bradem w ten kamień, a potem go przesun. Odkryje się dziura, z której oczywiście skorzystaj. Idź dalej, uważaj na włócznie wyskakujące ze ścian. Za save point'em dojdiesz do zamkniętych drzwi. Po prawej stronie z dziury wystaje deseczka. Musisz kopnąć w nią kilka razy, z przodu i z tyłu, aż otworzą się drzwi. W następnej komnacie Lilką zapal pochodnię. Gdy dojdiesz do dźwigni, Bradem naciskaj na nią, aż całkowicie się przesunie. Porozmawiaj z mieszkańcami Halmetz i ruszaj dalej. Czeka cię jeszcze pogawędka z żołnierzami Odessy, a potem już prosto do wyjścia. Na zewnątrz obejrzyj scenkę. Ashley musi walczyć sam z Traskiem. Ale nie ma problemu, gdyż odtąd nasz bohater potrafi się transformować. Naciągnij FP do 50 i użyj Banisher'a. Trask jest usmażony. Wracaj do Sylvaland. Obejrzyj scenkę w sali tronowej, odbierz podziękowania oraz

pozwolenie na korzystanie z teleportów. Obejrzyj scenki. W Valeria spotkasz Marivel. Udaj się ponownie do Life Reflector.

Holst

Holst to mała, górnicza miejscina. Porozmawiaj ze wszystkimi aby dowiedzieć się o ukrytych bombach w gospodzie. Udaj się do zajazdu i wejdź na drugie piętro. Podejdź do jednego z łóżek i wyjmij stamtąd bomby dla Brada. Teraz już możesz udać się do kopalni.

Mine Shaft

Głazy możesz rozwalić bombą. W pomieszczeniu z dwoma dźwigniami, przy jednej ustaw bombę, a w drugą albo kopnij albo rzuć skrzynią, ale tak aby przesunęła się w tym samym czasie co pierwsza. Idź dalej, uważaj na białą skrzynię, w której znajduje się ARM dla Brada. W małej komnacie z wielkim skalnym blokiem musisz ułożyć jak najwięcej bomb. Tylko wtedy sześcian wybuchnie. W następnej komnacie na czterech płytach ułóż szybko bomby, jeśli zdążysz otworzą się drzwi. Ze skrzyni zabierz kamień po który przyszedłeś. Teraz wracaj do Life Reflector i udaj się do Raline Observatory.

Raline Observatory

Jak tylko wejdiesz, usłyszysz wołanie o pomoc. Za chwilę pozansz dwie wyjątkowo wstrętne jaszczurki. Pomóż im i pokonaj bossa. Jego brzuch jest wytrzymały 3000HP, natomiast on sam ma mniej woli życia - 2000HP. Po pokonaniu, pogadaj z ocalonymi i zgódź się na współpracę. W komnacie z poruszającymi się głazami, Ard utknie. Musisz mu pomóc. Pod wysuniętymi głazami po każdej stronie stoją po dwa posągi. Jeden z nich daje się ruszyć. Przesun go tak, aby kumpel mógł się wydostać. Dalej Ard będzie rzucał swoim kolegą i generalnie nie ma już nic trudnego poza jednym momentem. Gdy ogon jaszczurki utknie w ustach płaskorzeźby, jako Brad wejdź na półkę i z tyłu porządnie mu przykop. Jaszczur będzie wolny. Gdy dotrzecie do skarbu okaże się, że chłopaki pracują dla Odessy. Musisz ich pokonać. Proponuję najpierw zająć się Ardem. Gady mają około 3000HP.

Uruchomienie Valeria Chateau

Obejrzyj scenkę i idź do Meria Town. Gdy tylko wejdiesz zobaczysz jak trzech zbirów napastuje twoich młodszych przyjaciół. Pomóż Timowi, za chwilę dostaniesz telefon o powrocie do Valeria. Obejrzyj filmik i wracaj do bazy. Czeka cię krótka scenka a potem walka z bossem. Potwór ma 5000HP, a jego stopy po 1500HP. Po walce będziesz musiał nauczyć się pilotować Valeria. Zabierz z Meria Town Tima i udaj się do Baskar za pomocą autopilota.

Baskar Village

Idź do szefa wioski i pogadaj z nim. Teraz jako Tim zwiedz sobie miejscinę. Gdy już się nachodzisz wejdź do pustego domu i podejdź do stołu. Obejrzyj czerwony kamień, przyjdzie Colette, która także jest medium. Pogadaj z nią. Wyjdź z wioski i udaj się na południe.

Tim's Trial

Idź przed siebie aż spotkasz Pooka, to tool dla Tim'a. Idź dalej, jeśli chcesz przycisnąć przyciski równocześnie musisz jeden wcisnąć Tim'em a drugi Pooka. Wszystkie platformy, którymi chcesz się przetransportować możesz uruchomić na odległość używając Pooka. Teraz musisz wykończyć bossa, co nie jest łatwe (ma ponad 5000HP). Idź dalej, po pewnym czasie twoi towarzysze cię opuszczają. Jako Tim idź sam, aż dojdiesz do końcowego bossa. Aby z nim wygrać musisz użyć zdolności Combine i przywołać, któregoś z Guardian'ów. Wystarczy to zrobić tylko raz aby zafatwić przeciwnika.

Baskar i Valeria (ponownie)

Po powrocie Tim dostanie podarunek i pójdzie spać. W nocy podsłucha paru przepowiedni. Następna scena odbędzie się w Valeria. A&K zameldują o intruzach na pokładzie. Musisz walczyć z Anteną na dole Valeria. Po wygranej, Tony będzie próbował zmobilizować Tim'a do obrony Colette. W końcu Tim postanowi walczyć z Jubbecą sam na sam. Aby wygrać tę walkę musisz użyć jak najwięcej combine. Po trzech przywołaniach powinieneś wygrać. Ale to nie koniec walk. Czeka cię jeszcze jeden pojedynek. Kolejny boss jest trochę trudniejszy. Kluczem do jego pokonania jest wykorzystanie jego achillesowej pięty - niskiej odporności na ogień.

Statek Odessy

Obejrzyj scenki w Valeria, zamku Meria oraz na zjeździe. Następnie zostaniesz przeniesiony na statek Odessy. Aby zniszczyć maszynę kopnij w nią. W następnym pomieszczeniu są trzy odnogi. W prawej i lewej są lasery zagrażające drogę. Aby je wyłączyć musisz dostać się do terminali w pomieszczeniach obok. Terminal po lewej ma także możliwość włączenia zasilania dla tego po prawej. Pod koniec każdej odnogi dostaniesz się do głównego komputera. Tam musisz podać kod dla każdego z nich. Oto one: TA2360, TB8180, TC6503. Gdy to uczynisz, wróć do głównego pomieszczenia i spróbuj wyjść. Przybędzie Ptolomea i czas ponownie stanąć z nią do walki. Tym razem przeciwnik jest mocniejszy 7500HP. Po wygranej wjedź windą na górę i spokojnie poczekaj na katastrofę. Valeria wyfowi was z morza.

Poszukiwanie Data Tablets

Kolejnym zadaniem jest odszukanie Data Tablets, zaginionych podczas katastrofy statku. Do waszej dyspozycji zostanie oddany Hovercraft. Mały wodny poduszkiowiec może poruszać się po morzu. Znajdziesz go na jednej z plaż niedaleko Meria Town. Teraz musisz przeszukać morze w poszukiwaniu zaginionych danych. Cóż, podpowiem tylko, że każda z tablic znajduje się w pobliżu plaży więc tylko tam szukajcie. Nie powinno zająć to zbyt wiele czasu. Gdy już będziecie mieli trzy znaleźiska wracajcie do Meria Town. Wejdź do zamku i obejrzyj scenkę. Dostań się do Damzen i wejdź do baru. Pogadaj ze wszystkimi, jeden z tubylców da ci specjalny klucz, otwierający drzwi w Mt. Chug-Chug.

Mt. Chug-Chug (ponownie)

Wejdź do jaskini i tym razem skieruj się w prawo. Zdobądź Freeze Rod dla Lilki. Wszystkie znicze możesz zgasić tą różdżką. Reszta komnat nie jest trudna więc bez problemu dotrzesz do wyjścia.

Scene: Sielje

Odszukaj śnieżne miasteczko i wejdź do środka. Zjedź windą na dół. Przywita cię mały zadziorny smarkacz. Wejdź do szkoły i przeszukaj ją. Znajdź nauczyciela przy którym stoi chłopiec, którego już poznałeś. Porozmawiaj z nim i obejrzyj scenkę. Pojawi się Irving. Wyjdź ze szkoły i udaj się na zewnątrz. Obejdź masyw górski i udaj się w kierunku wielkiego mostu. Gdy tam dotrzesz wejdź do środka. Obejrzyj scenkę z jaszczurkami w rolach głównych. Od teraz masz pięć minut na przedostanie się na drugą stronę. Nie powinno to nastęczać problemów, tym bardziej, że jedynym przeciwnikiem są bomby, które można ominąć. Gdy dotrzesz do gadów pogadaj z nimi i ponownie spuść im lanie. Tchorze wezwą na pomoc Traska, więc temu też zmóć tyłek. Skrzynią się na razie nie przejmuj. Wyjdź na zewnątrz i odszukaj dwa białe pilary, symbolizujące wejście do lasu. Drogę przez Greenhel już znasz gdyż byłeś tu na samym początku gry. Ponownie użyj kolejki linowej. Dostań się do T'Bok Village.

T'Bok Village (ponownie)

Wejdź do wioski i pogadaj ze wszystkimi. Znajdź też skrzynię z ARM dla Brada. Gdy już odwiedzisz wszystkich podejdź do psa. Powinna pojawić się

dziewczyna, którą poznałeś na samym początku. Pogadaj z nią i wstaw imię psa Rush. Panią zaprowadzi cię do domu mera, gdzie ponownie musisz rozpoznać starego przyjaciela. Pogadaj z nim i wyjdź. Podejdz ponownie do psa, a ten przyniesie ci Data Tablet. Odezwie się Irving i poleci ci abys udał się do Quartly. Twój Teleport Gem zamieni się w Teleport Orb. Tego ostatniego użyj do przeniesienia się na poduszkiwiec, spójrz na mapę (tę wydrukowaną u nas) i popłynij na odpowiednią plażę. Wsiądź i przeszukaj najbliższą okolicę. Powinien pojawić się drogowskaz. Idź na północ po pustyni, i odbij na zachód. Dotrzesz w ten sposób do Quartly.

Quartly

Zrób zakupy i idź na drugą stronę miasta. Obejrzyj scenkę i wróć do gospody. W nocy wyjdź na zewnątrz aby podsłuchać Brada. Wracaj do łóżka i następnego dnia udaj się na północ do Slayheim Castle.

Slayheim Castle

Gdy wejdiesz, otwarte będą tylko wschodnie drzwi. Skorzystaj z nich i w jednym z pomieszczeń podejdz do obrazu. Przekręć go i idź dalej. Dotrzyj do końca korytarza i obejrzyj scenkę. Teraz wróć do głównego pomieszczenia i skręć w otwarte drzwi. Tutaj także musisz dotrzeć do skrzynki i obejrzeć wspominki Brada. Komnatę z dziurami się nie przejmuj, gdyż nie wskórasz. Gdy otworzą się główne wrota, skorzystaj z nich. Przy drzwiach znajduje się przycisk, lecz jest za wysoko. Pooka też nic tu nie zdziała. Wróć na górę, podejdz do kolumny i kopnij ją. Teraz już możesz iść dalej. Obejrzyj kolejną scenkę i wracaj do głównego holu. Tam spotkasz Kanon, z którą musisz walczyć. Gdy wygrasz, wracaj do Quartly. Obejrzyj scenkę w gospodzie i wyjdź ponownie na pustynię. Czeka cię zadanie odszukania Alchemic Plant. Zbadaj południowo - wschodnią część obszaru.

Alchemic Plant

Idź przed siebie. W pewnym momencie Brad zdecyduje się odłączyć i zająć komputerem. Musisz mu zaufać. Zeskocz na dół, robota zagrządzającego drogę rozwalisz strzelając z Fire Rod. Operatorów możesz podsłuchiwać za pomocą swojej komórki. Gdy dojdiesz do drzwi zabezpieczonych hasłem, wejdź do pomieszczenia naprzeciwko. Z szafki wyjmij książkę kodową i ją przeczytaj. Aktualne hasło to te w dokładnie środkowym rzędzie, uważaj na czcionkę, łatwo jest pomylić litery. Za drzwiami z hasłem będziesz potrzebował autoryzacji aby dostać się do głównej komnaty. Idź w prawo i podsłuchuj. W pewnym momencie powinieneś wyłowić z rozmowy, że ktoś zaczyna nagrywać raport. Wtedy wyjdź z tej komnaty i wróć, pokój powinien być pusty. Z szafki zabierz recorder. Teraz znajdź gościa, który rozmawia z samą Antenora i nagraj jej głos. Wracaj pod główne drzwi i skorzystaj z nagranych głosu. W środku pojawi się Antenora razem z fałszywym Bradem. Pokonaj ją, a następnie porozmawiaj z Bradem. Czeka cię jeszcze potyczka z dopelanger'ami. Potem pożegnaj się z najsilniejszą postacią w drużynie na jakiś czas.

Urartu Station



Mapa świata WILD ARMS 2 będzie bardzo przydatna podczas całej wędrówki.

W Valeria dostaniesz kolejną misję - masz eskortować syna króla Guild Galad do jego rodzinnego miasta. Udaj się na stację Urartu i zejdź na dół. Poznaj młodego królewicza i wsiadaj do pociągu.

Emulator Zone

Wyjdź na zewnątrz i idź przed siebie. Przesuń kamień na odpowiednie miejsce by zaktywować bramę. Przejdź przez nią i skręć w prawo, potem w lewo, prawo i jeszcze raz lewo. Dojdiesz do pomieszczenia z nieaktywną bramą. Wyjdź tym samym przejściem, z którego przed chwilą korzystałeś. Znajdziesz się w innej komnacie. Teraz musisz użyć Pooka by dostać się do skrzyni. Zgarnąłeś właśnie Air Ballet, tool dla Tima. Za pomocą nowej zabawki przesunij głaz na właściwe miejsce i wyjdź z komnaty. Teraz brama jest aktywna, więc przejdź przez nią. Ale zanim to zrobisz musisz jeszcze pokonać bossa. Skorzystaj z lewego teleportu aby opuścić prawą platformę. Wyjdź drugimi drzwiami. Znajdziesz się w pomieszczeniu pełnym teleportów. Stań na środkowym. Teraz otaczają cię cztery inne teleporty. Skorzystaj po kolei z trzech z nich tak aby przechodząc przez bramkę pojawiać się w innej części serca generatora. Tam musisz za pomocą Tima zdmuchnąć głaz. Gdy zrobisz to trzykrotnie pojawi się Kanon, z którą ponownie musisz walczyć. Pamiętajcie, żeby najpierw korzystać ze środkowego teleportu, a potem z kolejnych - inaczej się pogubicie. Gdy pokonasz Kanon masz parę minut na powrót do pociągu. Gdy ci się uda obejrzyj scenkę, jak tracisz najpotężniejszy ładunek nuklearny. Na zewnątrz udaj się do Guild Galad i w sali tronowej zbiierz cięgi za średnio udaną misję.

Holst (ponownie)

Udaj się do Holst i pogadaj z ludźmi, a dowiesz się o zamkniętej kopalni.

Closed Mine Shaft

Dostaniesz się tam lądując na plaży poduszkiwiec. Wejdz do środka, aby oczyścić przejście musisz zdetonować ładunek. Kilka komnat dalej czeka cię mała zręcznościowa przeprawa. Podpal lont i zakręcaj wodę ciekącą z rur. Musisz tak dobrać moment, aby przeciek nie zdążył się odnowić. W końcu dotrzesz do sali tronowej, gdzie spotkasz Kanon. Musisz ją pokonać po raz ostatni. Potem po długiej namowie wiedźminka przyłączy się do ciebie. Razem wracajcie do Holst. Tam pogadaj z Marivel i wyjdź na zewnątrz na spotkanie Judecca. Z zajazdu przyjdzie Kanon i stanie do walki z bossem. Po wygranej wracaj do Valeria.

Coffin of 100 Eyes

Te dungeon'y są dosyć rozległe lecz łatwe logicznie. Najpierw musisz znaleźć tool dla Kanon. Za pomocą jej haka możesz przetransportować się w powietrzu. Korzystaj z tego i idź na przód. Pamiętaj o skrzyniach, w których są przydatne przedmioty. Pod sam koniec spotkasz po raz ostatni jaszczurki. Zmłóć ich a potem pokonaj kolejnego bossa. Następnie spróbuj wrócić a zadzwoni Irving. Pogadaj z nim i obejrzyj scenkę. Brad powrócił! W Valeria dowiesz się o czterech Diablo Pilars. Musisz je wszystkie odnaleźć aby pokonać Odesę.

Meria Town (ponownie)

Pogadaj z Mariną i obiecaj, że wrócisz. Zbierz ekipę do

kupy i ruszajcie. Pierwszy Pilar znajduje się na południe od Guild Galad. Dostaniesz się tam za pomocą Valerii.

Pillar: Caina

Budowa każdego z Pilarów jest taka sama. W połowie każdego z nich czeka na ciebie boss, a na samej górze kolejny przeciwnik z grupy Coctypous. Pilary różnią się zadaniami logicznymi. Akurat w tym musisz trafić w cel omijając latające obiekty.

Pillar: Antenora

Aby się tu dostać musisz użyć Valeria i znaleźć miejsce w lesie na południe od Baskar. W środku w jednej z komnat musisz powtórzyć kombinację dziewięciu przycisków. Nie jest to łatwe, lepiej jest zapisywać. Kolejne puzzle to wciśnięcie wszystkich przycisków oprócz tego jednego niewłaściwego. To sprawa losowa czy będziesz miał fart. Na samej górze czeka na ciebie Antenora.

Pillar: Judecca

Teraz udaj się do Quartly i wypytaj wszystkich o zaginione miasto. Wyjdź na lodową pustynię i idź przed siebie. W kręgu kamieni powinieneś znaleźć Lost City Archeim. W środku odszukaj budynek po drugiej stronie miasteczka. Za pomocą Pooka wyjmij ze skrzyni fioletowy gem i wykorzystaj go w pomieszczeniu obok. Zjedź na dół i przesunij dwie wajchy. Wyjdź na zewnątrz i przeszukaj budynki w poszukiwaniu kolejnego fioletowego gemu. Znajdziesz go w jednej z drewnianych skrzynek. Tera znajdź zawałone drzwi i wysadź je bombą. W środku znajdziesz Medium. Wyjdź i znajdź jedyny dwupiętrowy budynek. W środku na górze wysadź ścianę i wyjdź na zewnątrz. Hakami Kanon dostaniesz się do początkowego budynku. Zeskocz na dół i odblokuj sobie drzwi. Teraz zjedź windą na dół i pokonaj kolejnego bossa. Gdy ci się uda idź dalej do ukrytego Life Reflector'a. Skorzystaj z niego i przenieś się na wyspę z Pillarem. W środku czeka cię zabawa z jeżdżącą platformą. Musisz się na niej tak ustawić aby cię nie strąciły miny. Na samej górze Judecca czeka na ciebie z otwartymi ramionami.

Pillar: Ptolomaea

Najtrudniejszy Pilar ze względu na sub bossa, który jest wyjątkowo trudny. Poruszające się kamienie zniszczysz bombą, i radzę nie forsować ich gdyż zabraknie HP.

Heimdall Gasso

Gdy już zaliczyłeś wszystkie Pillary, zdemaskowane zostanie Heimdall Gasso. Spójrz na naszą mapę aby dowiedzieć się gdzie można znaleźć ten statek. Przeszukaj okolicę dokładnie, gdyż baza jest trudna do zauważenia. Komnaty nie obfitują w trudne zagadki. Drzwi otwiera się za pomocą terminali. Każdy z terminali przełącza status kolorów na otwarty lub zamknięty. Gdy dostaniesz się Vinsfelda, czeka cię walka z nim. Po potyczce musisz ewakuować całą drużynę. Od tej chwili wszyscy są rozdzieleni. Aby dostać się do kapsuł ratunkowych musisz współpracować między postaciami - motyw znany z Legend of Legaia i z WA1. Nie jest to trudne ale żmudne. Jeden przełącza, drugi naciska i tak dalej. Po wybuchu statku czeka cię żenujący, zrobiony na siłę drugi dysk.

Memory Maze

Jakby to powiedzieć... Ashley jest na tamtym świecie. Musisz mu pomóc. Pogadaj z dziewczyną i razem wejdźcie do świątyni. Idź przed siebie, niewidzialne bariery omijaj. Jeśli przejście jest zablokowane musisz odnaleźć tajemniczą dziewczynę aby ci pomogła. Jedyna trudniejsza zagadka jest po odwiedzeniu drugiego kryształ. W jednej z komnat przyjrzyj się półkom nad filarami. Powinieneś zobaczyć dziewczynę, uderz w niebieską kolumnę w momencie gdy dziewczyna jest na prawej półce, tak aby spadła razem z nią. Gdy odwiedzisz trzeci kryształ powrócisz do Filgali.

Millenium Puzzle (ponownie)

Razem z Irvingiem ustalicie, że jest szansa uratowania Ashley'a. W tym celu przeniesiecie się do Millenium Puzzle. Zasada jest taka sama jak za pierwszym razem, jednak tym razem do zdjęcia jest pięć kamieni. Solve ponownie tu nic nie pomoże. Przemieszczać się możecie za pomocą płytek odpalanych strzałem z różdżki w odpowiedni klocek. Jest jeden nieprzyjemny moment. Natraficie na dwa poruszające się bloki ale w żadnym momencie nie stykające się ze sobą. Wtedy musisz skorzystać z Freeze Rod aby zamrozić jeden z nich, a po drugim spokojnie przejść. Zagadka z wyrastającymi kamieniami także się powtarza. Tym razem ustaw: niebieski - jeden, czerwony - trzy, zielony - dwa, żółty - cztery. Przejdź przez główną bramę i spotkaj się z Ashley'em. Po szczęśliwym powrocie czeka na ciebie kolejny quest.

Grotto of Lourdes

Aby się tam dostać teleportuj się do Sielje i udaj się na południe poduszkwocem. Na jednej z wysp znajdziesz jaskinię. Wejdź do niej i podejdź do drzwi. Przełącz się na Kanon i zweryfikuj siatkówkę oka. Idź dalej i znajdź skrzynię z drugim tool dla Kanon. Buty pozwalają na przemieszczanie się po lawie. Jednak nie masz wtedy kontroli nad postacią. Idź aż dojdiesz do komnaty z wieloma drzwiami. Musisz wchodzić po kolei w każde z nich i na piedestałach oglądać wspominki Kanon. W końcu dotrzesz do ostatniego piedestału i zakończysz ten level.

Sacrificial Altar

Idź do wioskowego mędrca i pogadaj z nim. Zostaniesz wysłany do Sacrificial Altar. Udaj się tam, lokacje znajdziesz na mapie. Jest to na południe od Guild Galad. W środku podejdź do drzwi i odwróć się. Na jednym ze słupów powinieneś znaleźć przełącznik. W następnej komnacie w jednym z kół na słupach znajduje się kolejny przełącznik. Jednak żeby go zobaczyć trzeba kopniakiem rozwalić to koło. W następnej komnacie aby obniżyć półkę musisz kopnąć w podtrzymujący ją słup. W komnacie z przyciskami sterującymi blokami ostatni ruszysz dopiero po zeskoczeniu na niego z najwyższego mostka. Pod koniec obejrzyj scenkę.

The Lost Garden

Wróć do Valeria i udaj się do Lost Garden. Znajdziesz to miejsce na mapie. W środku ruszaj przed siebie. Musisz dojść do zamkniętych drzwi z pentagramem znajdującym się na półce wyżej. Ustaw tam swoją postać i idź dalej. Zagadki polegają na umiejętnym manewrowaniu klockami danego koloru. Jeśli wciśniemy czerwony z jednej strony, wyskoczymy na czerwony z drugiej. Taka sobie dzwignia. Na każdym z pentagramów musisz zostawiać postać. Pamiętaj, że na danym klocku możesz stanąć tak, aby go nie przycisnąć (ta uwaga przyda ci się na samej górze). Gdy dostaniesz się do bossa - zmłóć go i odbij Marine.

Grauswein

Teraz obejrzyj scenki i przygotuj się do walki. Czekają cię dwa pojedynki z nuklearnym smokiem. Raz całą drużyną a raz samym Ashley'em. Wbrew pozorom walka nie jest trudna. Po wygranej zostaniesz odesłany do Sleeping Volcano aby zaprzyjaźnić się ze smokiem.

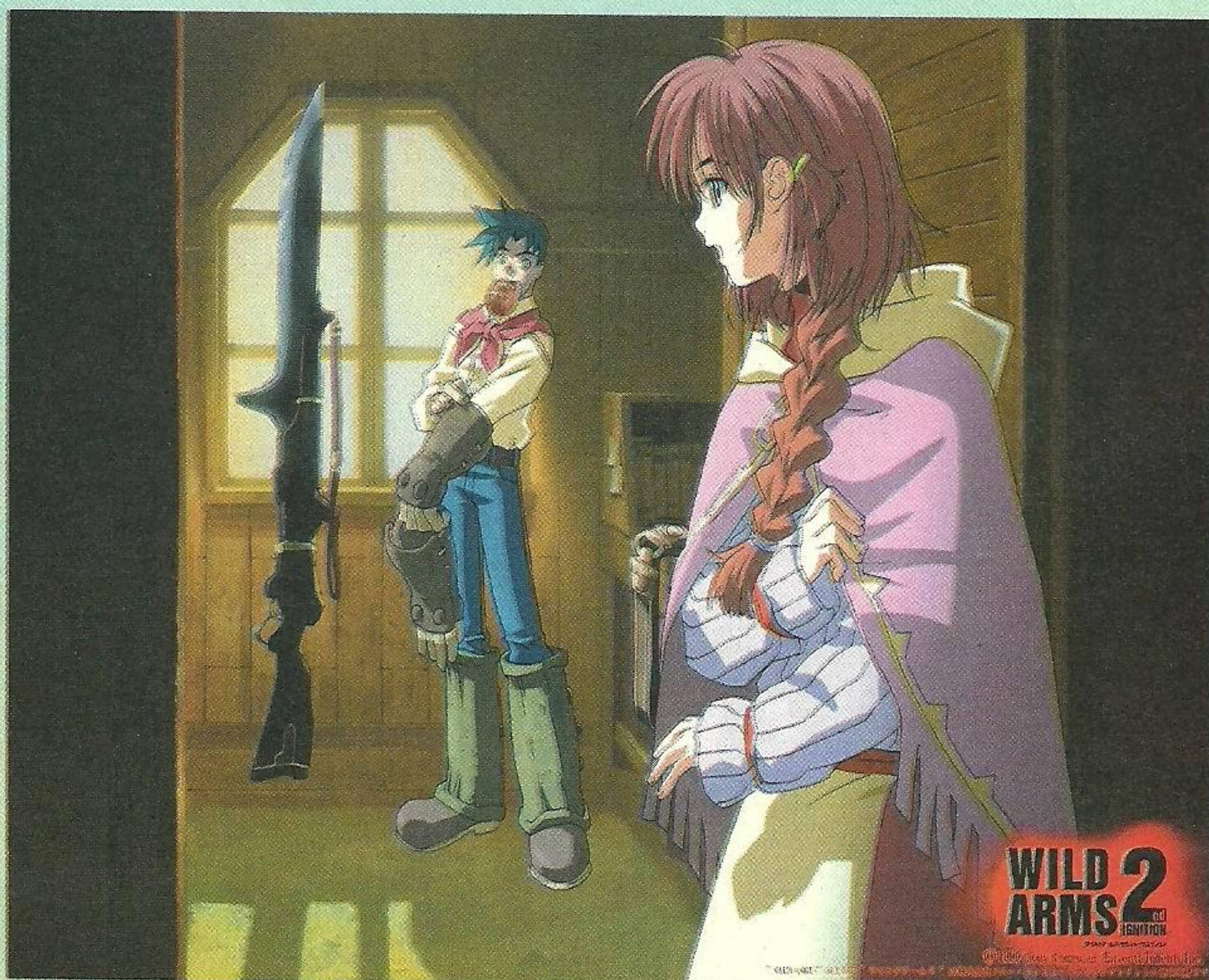
Sleeping Volcano

Na północ od Raline Observatory znajdziesz to miejsce. Aha, przed wyprawą proponuję na poziomie B1 od gościa kupić pierścienie wodne. Sam zobacz jakie będą efekty. W środku musisz w jednej z jaskiń wysadzić gaz w powietrze. Musisz to zrobić z trzech różnych stron aby skały ułożyły przejście. Wejście do smoka otworzy bomba przy obelisku i wysadzenie kolejnego strumienia gazu. Walka ze smokiem nie jest trudna jeśli masz wspomniane pierścienie. Po wygranej Lombardia przyłączy się do ciebie. Teraz jest idealny moment abyś zwiedził cały świat i na przykład zdobył szóstą postać Marivel'a. Gdy już się zdecydujesz kontynuować wędrówkę czeka cię misja z czterema raypoint'ami.

Udaj się smokiem na północ od Meria Town na wyspę. Znajdziesz na niej Palace Village. Zrób zakupy i wyjdź z miasta. W pobliżu znajduje się Raypoint Flam.

Raypoint Flam

Najpierw znajdź ostatni tool Lilki Change Rod. Za pomocą tej różdżki możesz zmieniać pomarańczowe płytki. Jeśli chodzi o czerwone i fioletowe znicze to musisz zapalić wszystkie, które znajdują się w komnacie, a następnie zgasić tylko te fioletowe (za pomocą Freeze Rod). Pod koniec także czeka cię zapalenie zniczy na czas. Pamiętaj, że Change Rod działa w obie strony, z kryształów robi płytki. Pod koniec walka z rycerzem ognia. Jeśli masz wodne pierścienie - nie będzie to żaden problem.



WILD ARMS 2

Raypoint Wing

Teraz wróć na moment na Valerię i zakup pierścienie Ziemi. Udaj się do tego punktu, znajdziesz go na mapie, wisi w powietrzu. W środku znajdziesz Mist Cloak dla Tim'a. Dzięki niemu możesz przenikać przez kraty oraz przelatywać małe odległości. Gdy dotrzesz do komnaty czterema półkami i czterema wentylatorami, wyjdź na zewnątrz i za pomocą Air Ballet zmień kierunek wiatru. Wróć i przetransportuj się za pomocą Mist Cloak. Następnie czeka cię walka z bossem. Jeśli masz pierścienie to będzie pestka. Dalej czeka cię jeszcze odwiedzenie czterech odnóg, w każdej z nich musisz zebrać symbol. Gdy będziesz miał cztery z nich wsadź je przed główną bramą i zakończ ten level.

Raypoint Geo

Wróć na Valerię i zakup pierścienie wiatru i ognia. Idź do Raypoint Geo. W środku za pomocą Pooka załatw Brad'owi trzecie tool Earthquake. Dalej jest łatwo. Wiszące mostki poruszysz za pomocą trzęsienia. A głazy zagrażające drogę podniesiesz na pewien czas za pomocą bomby. Na końcu boss i koniec lochów.

Raypoint Muse

Aby się tu dostać wróć do mostu i podejdź do kraty koło skrzyni. Użyj Mist Cloak i weź przedmiot ze skrzyni. Użyj komputera aby podnieść most. Teraz wsiadaj do poduszkowca i płyn do Muse. Załóż pierścienie ognia. Ten Raypoint dał mi w kość potężnie. Idź przed siebie. Z głównej komnaty prowadzą zawsze tylko jedne nie zatopione drzwi. W każdej z odnóg musisz najpierw rozsunąć głazy tak aby utorować sobie przejście a następnie zakręcić zawór. Podczas tej wędrówki zapamiętaj komnatę z pojedynczą statuą. Gdy będziesz na samym dole przejdź przez drzwi i pokonaj bossa. Teraz wejdź górnym przejściem i zeskocz na dół. Wyjmij ze skrzyni tool dla Kanon. Dzięki nim możesz skakać bardzo wysoko. Wróć do save point'u i skorzystaj z przejścia niżej. Podejdź do pomników i odczytaj napisy. Tak możesz sobie robić kroki na północ i na zachód. To nic nie da bo perfidni autorzy umieścili słowo "samotna statua" a te są dwie. Wróć do posągu, o którym wcześniej wspominałem. Rozejrzyj się i znajdź ciemniejszą platformę. Zrób pięć kroków na północ, i trzy na zachód oraz podskocz na platformie. Spadniesz na dół. Aby wejść do końcowej komnaty musisz sobie zrzucić platformę z góry. W komnacie ze statuetkami musisz je tak ustawić aby były twarzami do siebie. Te bez kamienia w środku nie mogą się obracać. Po wykonaniu tego zadania zostaniesz przeniesiony do innego planu.

Life Form

Jest to najbardziej żenujący z poziomów w całej tej grze. Twoim zadaniem jest chodzenie na ślepo i teleportowanie się po różnych platformach. Jedynym ułatwieniem są gemy rozłożone przed teleportem. Gdy będziesz w niego wchodził zostaw sobie jeden kamień abyś wiedział, że tu byłeś. Gdy dotrzesz do trzech długich i o ile się nie mylę fioletowych odnóg skorzystaj z północnego teleportu aby dostać się do środka.

Fiery Wreckage

Teleportuj się do Halmetz i spójrz na radar. Idź w stronę zielonej kropki (jeśli Marivel usprawnił ci Map Scope - jeśli nie to idź do Valeria i pogadaj z nim w komnacie Irvinga). Gdy będziesz w środku, od razu walnij trzęsieniem Bradem tak aby otworzyć wszystkie drzwi. Teraz musisz się dostać do poszczególnych komnat i włączyć terminale. Przy komnacie z mieczem, będziesz musiał walczyć z duchem Vinsfelda. Jest na niego prosty sposób: Kanon używa Lucky Card, Lilka rzuca QUICK na Tima, a Tim rzuca Turn Undead. I co powiecie na tak zarobione 24000 exp? Tylko ta metoda skutkuje, gdyż w innym wypadku zaliczysz po 6000 obrażeń i padniesz w pierwszej rundzie. Gdy to zrobisz odnajdź główny komputer i po jego obu stronach także włącz terminale. Podejdź do wielkiego ekranu.

**Spiral Tower**

Znajduje się obok Lost Garden. W środku najtrudniejsze są początkowe puzzle, musisz uderzyć w siedem platform w odpowiedniej kolejności. Oto ona: prawa-wschodnia, lewa zachodnia, lewa wschodnia, środkowa wschodnia, środkowa zachodnia i północna. Dalej nie ma chyba nic trudnego. Po walce z bossem musisz jeszcze walczyć z potworami z lochów aby odblokować poszczególne drzwi. I nie zapomnij zgarnąć Flare Gun dla Ashley'a.

Glaive Le Gable

To już ostatni dungeon, jest to labirynt korytarzy. Jeśli znajdziesz parę posągów musisz je obrócić w stronę drzwi, które chcesz otworzyć. Końcowy pokój to sześć małych drzwi i jedne wielkie. W tych mniejszych znajdują się różne przedmioty, za tymi dużymi wiadomo co. Teraz musisz wybrać trójkę bohaterów, która będzie walczyć z trzema bossami solo. Jeśli masz big berry nie będzie problemów. Ostatni boss to masakra. Tak jak walki w całej grze były łatwe tak ten przeciwnik jest nie do wysadzenia. Ale cóż, cały drugi dysk to absurd. Jeśli uda ci się pokonać Lorda Blazer'a - obejrzyj długie zakończenie i zadaj sobie pytanie: warto było?

■ ■ ■ SEKRETY ■ ■ ■**GILDIA LEVEL 2**

Gdy będziesz już miał Teleport Orb niech użyje go Lilka. Zostanie przeniesiona na Island Outpost. Wejdź do domku i pogadaj z kobietą. Dostaniesz od niej księgę, którą dostarcz do Sjelie. Tam znajdź człowieka w bibliotece i oddaj mu przesyłkę. Wróć na Island Outpost aby zakupić czary.

ZDOLNOŚCI LEVEL 3 dla Ashley'a i Lilki

Jeśli chodzi o Lilkę to po usłużeniu kobiecie z Island Outpost wróć tam na drugim dysku i z nią pogadaj. Udaj się do Sjelie i pogadaj z tym samym człowiekiem, któremu oddawałeś księgę. Jeszcze raz wróć na wysepkę - dostaniesz od niej zdolność, która wzmacnia czar 1.5 razy. Natomiast jako Ashley udaj się do króla Guild Galad i pogadaj z jego synem.

MEDIUM

Dodatkowych guardianów można zdobyć kończąc dodatkowe dungeony oto ich spis: Valeria Chateau

(drugie piętro, pogadaj z gościem aby cię wpuścił do zastrzeżonego obszaru), Wind's Trigger Den, Shining Garden, Thunder Lion Cage, Abandoned Ice Box, Lost City of Archeim, Dark Retreat, Promised Catacombs, Meteorite Crater. Lokacje zaznaczone są na mapie.

MARIVEL

Jest ostatnią postacią, która można nieobowiązkowo dołączyć. Jest bardzo przydatna i przede wszystkim jest kluczem do otwarcia sekretnych drzwi i skrzyń w grze. Bez niej nie odkryjesz połowy wątków. Znajdziesz ją w trumnie w Crimson Castle. Zobacz lokalizację na mapie.

MARIVEL DRUGI I TRZECI TOOL oraz TIMA MEDIUM

Idź do zamku w Meria Town. Następnie jako Marivel w bibliotece przeczytaj wszystkie książki. Dowiesz się o wspomnianej lokacji. Teraz spójrz na mapę i udaj się tam. Dungeony są żmudne ale opłaca się je przejść gdyż nagrodą są Windup Key oraz bardzo dobre medium dla Tim'a. Gdy będziesz miał Windup Key wróć do Lost Garden. Pamiętaj o otwartych drzwiach i głazach z uśmiechniętymi twarzami? Teraz już możesz otworzyć przejście i zgarnąć trzeci tool My Mike dla Marivel.

JEŚLI MASZ MY MIKE

Zauważyłeś zapewne małe piramidki w niektórych lokacjach. Jeśli użyjesz na nich My Mike będziesz walczył z nietatwym do pokonania potworem. Ale za to poziom umiejętności Marivel będzie się podnosił. Oto osiem lokacji:

1. Mt. Chug-Chug
2. Slayheim Castle
3. Wind Tiger's Den
4. Golgotha Prison
5. Closed Mine Shaft
6. Meteorite Crater
7. Halmetz
8. Kopalnia w Holtz

ODD HQ I BERRY DO KUPIENIA

Jedyną szansą kupienia przedmiotów leczących jest Black Market. Jeśli masz w drużynie Marivela udaj się do Damzen. Wejdź do baru i jako Brad kup najdroższego drinka. Barman opowie ci o miejscu na NE. Idź tam. W sklepiku możesz kupić karty do albumu. Bardzo fajna sprawa, gdyż możesz dowiedzieć się wszystkiego o potworach i ich słabościach. Niżej użyj Electra na robocie aby dostać się do Black Market.

Rodzinka Bonne trudniąc się piractwem i kradzieżami składa się z trzech osób: Teisel'a (najstarszego) jego siostry Tron i najmłodszego braciśka - Bon Bonne'a. Przed rozpoczęciem gry zostaniesz poproszony o wybór sposobu celowania (ręczny lub automatyczny) i rodzaju sterowania (dla tych, którzy grali już w gry z serii Megaman Legends lub dla nowicjuszy).

Podczas pierwszej, treningowej misji, w której sterujesz Teiselem (a raczej jego robotem bojowym) zapoznasz się z wybranym rodzajem sterowania i podstawowymi funkcjami robopomocników (to oczywiście te małe legołudki) takimi jak: wchodzenie w niedostępne miejsca i przeszkadzanie przeciwnikom podczas walki. Czas tej misji jest nielimitowany więc możesz sobie spokojnie popracować nad poruszaniem się i strzelaniem. Przyda się, ponieważ po dojeździe na miejsce spotkania z Bon Bonnem będziesz miał pierwszą "poważną" walkę. Twoim przeciwnikiem jest Glyde. Jego robot jest dość powolny i słaby. Unikaj strażów i wysyłaj pomocników aby unieruchomili jego robota. Gdy jest zajęty, wal jak do tarczy. Padł szybciej, prawda? Leszcz. Ale przeciwnicy w japońskich grach rzadko są jednorazowi. Podobnie i tym razem. Glyde wkurzył się, wystartował swoim robotem i rozwalil Teisela tak samo jak wcześniej Bon Bonna.

I w tym momencie na arenę wydarzeń wkracza główna bohaterka czyli Tron. Okazuje się że Teisel ma olbrzymi dług do spłacenia (okragły milion), a Glyde jest wysłannikiem wierzytela, który nie chciał już dłużej czekać. Porwał on i uwięził obu braci. Zgadnij jakie jest twoje zadanie? To oczywiście: spłacić dług i uwolnić braci. W tym miejscu rozpoczyna się prawdziwa gra. Jesteś w sterowni (HQ) rodzinnego statku o dźwięcznej nazwie Gesellschaft. Wszędzie kręcą się robociki i nie dziwota gdyż pod twoją opieką znajduje się ich aż 40! Większość z nich ma specjalne zdolności, które z czasem (i moją pomocą) uda ci się odkryć. Robopomocnicy opisani są czterema współzynnkami: Attack, Speed, Brain i Sloth. Attack odpowiada za siłę ataku i celność strażów, Speed odpowiada za śledzenie celu i szybkość poruszania, a Brain za siłę rozumków małych pomagierów. Ostatni ze współzynnków odpowiada za lenistwo i im jest wyższy tym bardziej robocik się objaja. Specjalną zdolność można odkryć dając robocikowi jakiś specjalny przedmiot lub doprowadzając do maksimum jeden z jego współzynnków. Z każdym z nich można pogadać, niektórzy dają rady lub przedmioty inni mówią czego potrzeba aby ulepszyć Gustaff'a (to wasz robot bojowy). Postaraj się zapoznać ze wszystkimi pomocnikami - nigdy nie wiadomo który z nich może okazać się przydatny.

Rzeczy, które możesz robić w menu na ekranie w HQ

Mission - wyruszenie na misję. Szczegóły później.

Talk - pogadaj z robocikiem na którym znajduje się kursor (wcisnij X). Jeżeli zamiast X naciśniesz O, to pojawi się następne menu a w nim: Give - daj przedmiot, Data - wyświetla współzynniki, List - lista wszystkich robocików i Naming - możesz nadać robocikowi imię.

Move - przejdź do wybranego pomieszczenia. Opis pomieszczeń za chwilę.

Scout - wyslij trzy wybrane robociki na zwiad do wybranych obszarów. Wyniki zwiadu będą przedstawione po wykonaniu misji.

System - możesz tu zachować stan gry i ustawić dźwięk lub zmienić sposób sterowania.

Opis pomieszczeń

W każdym z pomieszczeń znajduje się przynajmniej jeden robocik. Oto lista wraz z numerkami:

HQ - serce statku. To tu wybierasz się na misję.

1 - najstarszy ze wszystkich, ma już na starcie umiejętność Sniper. Zabieraj go na misję jako celowniczego w Gustaffie (przynajmniej na początku). Da ci "Strategy Notes" - przekaż je numerowi 37, a zdobędzie zdolność Strategy i będzie mógł służyć ci radą.

6 - nic szczególnego.

11 - pilotuje Gesellschaft.

15 - nic szczególnego.

16 - nic szczególnego.

40 - po zbudowaniu Tron's Room (po dwóch wykonanych misjach) przenosi się tam. Jak znajdziesz "Design Magazine" - daj mu go, a zdobędzie umiejętność Design.

LAB - laboratorium. Tu usprawniasz Gustaff'a (Develop).

2 - da ci "Paint Set". Oddaj przedmiot nr 35, a zdobędzie on umiejętność Painting i na twe życzenie będzie przemalowywał Gustaff'a.

30 - po kupieniu Tank Parts zdobędzie umiejętność Tank

The Misadventures of

TRON BONNE

TXT: MARCELLUS

CO ZA PRZYJEMNA I ZAKRĘCONA GIERKA. SPRAWDŹCIE JĄ W WOLNEJ CHWILI.

Development i będzie pracował nad usprawnianiem Gustaffa. On wymyśla części zwane "E. Tank", zwiększają one odporność robota bojowego. Jak tylko znajdziesz przedmioty zwane "Litinium", "Hi - Density Tank" i "Rusted Tank" to też nie ociągaj się i mu je oddaj.

31 - po kupieniu "Bazooka Parts" zdobędzie umiejętność Bazooka Development i zajmie się wymyślaniem broni "Bonne Bazooka". Przedmiot potrzebny do opracowania Bazooki to "Pipe". Do znalezienia w Mission 4: Ruins.

32 - po kupieniu "Gatling Parts" zdobędzie umiejętność Gatling Development i zajmie się wymyślaniem broni "Gatling Gun". Przedmiot potrzebny do opracowania Gatlinga to "Fireworks". Do znalezienia w Mission 4: Ruins.

33 - posiada umiejętność Bottle Development. Jak znajdziesz "Bottle Notes" to mu je oddaj, a będzie mógł zrobić "E. Bottle 4". Butelki są eliksirami przywracającymi energię.

34 - po kupieniu "Armor Parts" zdobędzie umiejętność Armor Development i zajmie się ulepszaniem pancerza Gustaffa. Przedmiot potrzebny do ulepszenia pancerza to "Steel Armor". Do znalezienia w Mission 4: Ruins.

STORAGE - magazyn. Tu możesz przyjść, wycenić (Appraise) i dowiedzieć się do czego mogą przydać się znalezione przedmioty. W menu "Sell" możesz sprzedać to co zdobyłeś.

4 - chyba się zgubił...

14 - posiada umiejętność Appraise. Szef magazynu.

19 - zastępca nr 14. Jeżeli wysłałeś 14 na zwiad, to 19 go zastępuje. Ale dopiero wtedy gdy jego Brain osiągnie 4.

CAFE - tutaj twoje robociki się posilają.

2 - siedzi tu cały czas i się obżera.

5 - nie wie co ze sobą zrobić.

21 - szef kuchni

26 - uczeń szefa, ciągle myli przepisy.

39 - martwi się że nie posiada żadnej umiejętności. Od nr 4 dostaniesz "Poetry Book" daj mu ją, a zacznie układać wierszyki o innych robocikach. Z tych wierszy możesz się dowiedzieć, który ze współzynnków danego robopomocnika podnieść do maximum aby wydobyć jego specjalną zdolność.

MTG ROOM - pokój narad.

7 - objaja się.

8 - początkowo nieobecny (jest na zwiadzie). Pewnego dnia dowiesz się od nr 1 iż nr 8 bardzo pragnie zostać snajperem. Pogadaj z nim a dowiesz się że nawet kupił sobie szkła kontaktowe ("Contact Lens") bo słabo widzi, ale je zgubił. Znajdzie je nr 10. Oddaj je właścicielowi, a uzyska umiejętność Sniper.

10 - następny leń.

35 - robi samolociki, jak dostanie "Paint Set" to będzie mógł przemalowywać Gustaff'a aby wyglądał np. Hip - hop'owo lub słodko (Cute) jest wtedy cały różowutki (bleee...). Jak znajdziesz "Memento" lub "Handkerchief" to mu daj.

37 - posiada umiejętność Strategy. Może służyć radami, ale nie są one bardzo pomocne.

GYM - sala treningowa dla robocików.

Początkowo dostępny jest tylko trening ataku. Wybierz Train i Course 1. Jest to trening rzutów bombami do celu. Początkowo wydaje się być łatwy. Musisz fapać rzucone do ciebie bomby (kwadratem) i tym samym klawiszem je odrzucać. Aby dorzucić do drugiego rzędu musisz wyskoczyć (X). Ale na najwyższym poziomie, kiedy chcesz aby współzynniki Attack danego robocika osiągnął poziom 4 (musisz strącić ich aż 50 w czasie 1 minuty) staje się to mocno frustrujące. Powinieneś nauczyć się strącać dwie plansze jedną bombą. W odpowiednim momencie używaj bazooki - najlepiej rób to wtedy gdy postawiona jest większość postaci. Nie zapomnij również złapać i zjeść rzuconego curry (kółkiem), zatrzymuje ono na chwilę czas. Mój rekord to 52 strącone postacie. I jeszcze jedno.

Pielęgniarka, facet z wielkim uśmiechem i Glyde liczą się za dwa punkty. Reszta postaci i bazooka - za jeden punkt.

Drugi trening pojawia się po pewnym czasie. Jest to trening szybkości. Polega on na serwowaniu posiłków wygodniałym robocikom. Sterowanie podane jest na dole ekranu. Początkowo jest bardzo łatwy. Musisz w 36 sekund nakarmić 20, 22 i 24 robociki (dla postaci ze Speed 1) ale aby twój robopomocnik osiągnął poziom 4 musisz trzeciego dnia nakarmić aż 38 robocików w 36 sek. Potwornie trudne. Mój rekord to 38 głodomorów w 35.23 sekund. Współzynnika Brain nie da się wytrenować. Zwiększa się on gdy zabierasz robociki na misje. Gdy nie chcesz się męczyć z wprowadzaniem postaci na najwyższy poziom umiejętności użyj znajdujących czasem przedmiotów:

"Attack Cube" - zwiększa atak o 1.

"Speed Cube" - zwiększa szybkość o 1.

"Brain Cube" - zwiększa inteligencję o 1.

9 - pogadaj z nim po dwóch wykonanych misjach, a da ci "Red Head Parts" ta część dana wybranemu przez ciebie robocikowi podniesie mu umiejętności i uczyni go twym ulubieńcem. Wyróżniał się będzie czerwonym szczytem głowy. Ważne jest abyś wybrał dobrze, gdyż będzie on ważną postacią pod koniec gry. Aby odkryć umiejętność Sniper nr 9 daj mu "Comic".

12 - trenuje.

13 - trenuje. Po wykonaniu 8 misji da ci "Bon Parts". Daj je nr 35.

38 - szef programu treningowego.

TRON'S - pokój Tron. Pojawia się po dwóch wykonanych misjach.

17 - jak już wybierzesz swego ulubieńca to nr 17 zaferuje ci wypoczynek. Na ten czas robocik z czerwonym szczytem głowyki obejmuje dowództwo i pojawi się mini gra w Kasynie. Można grać w Bingo, ale to strata czasu i pieniędzy. Nie ma żadnego sposobu aby wygrać - liczy się tylko fart.

18 - nic nie robi.

36 - Jak dasz mu "Shell" to zbudzisz w nim zamiłowanie do muzyki. Będzie mógł komponować nowe podkłady muzyczne dla HQ. Jak znajdziesz "Loader Parts" lub "Old Instrument" to mu je oddaj. Jeżeli znudzi ci się jakiś podkład muzyczny - przyjdź do niego, a będziesz mógł go zmienić.

40 - dekorator wnętrz.

DECK - górny pokład statku. Dostępny po 5 wykonanych misjach.

22 - sprząta.

24 - patrzy przez lornetkę. W pewnym momencie da ci "Flier" - oddaj go nr 35.

25 - pamiętacie Leo w "Titanicu"? On to chyba oglądał...

TEISEL'S - pokój Teisel'a. Dostępny po 8 wykonanych misjach.

28 - pogadaj z nim, a da ci "Bottle Notes". Oddaj je nr 32.

ENGINE - siłownia statku. Pojawia się po 11 wykonanych misjach.

22 - główny mechanik.

23 - zastępca głównego mechanika.

27 - macha chorągiewkami.

TORTURE ROOM - sala tortur.

Pojawia się, gdy współzynniki lenistwa (Sloth) któregośkolwiek z robocików osiągnie 4. Tutaj wyleczysz go stosując tortury (Punish). Polega to na skutecznym odpalaniu kolejnych urządzeń i zbitiu paska robocika do zera czasie 30 sek., kwadrat uruchamia kolce (po lewej), O podpala (po prawej) delikwenta a X rzuca na niego 10 tonowy odważnik (u dołu). Odpowiednie wyciucie momentu to wszystko czego ci trzeba do ukarania leniucha.

20 - chyba lubi swoją pracę.

Misje

Najpierw odprawa, dowiadujesz się co masz zrobić. Jakiego robota będziesz używał i które robociki pójdą z tobą na misję. Robopomocników możesz dobierać według własnego uznania. Ale na misje bojowe wybieraj zawsze Sniper'a do sterowania Gustaff'em, a do pomocy koleś z umiejętnościami: Bazooka, Grenades, Rapid i Slings. Oczywiście powinni mieć dość wysokie współczynniki ataku i szybkości, ale nawet gdy mają nie za duże to i tak są lepsi od matków bez bojowych umiejętności. Do pomocy w misjach Puzzle zabieraj pomocnika z wysokim Brain (najlepiej 4). Misje nie muszą być wykonywane po kolei. Szczególnie trudne są końcowe misje typu Puzzle więc możesz je ominąć. Niestety, z braku miejsca nie mogę opisać przejścia tych najfajniejszych ale i najtrudniejszych misji. Będziesz więc musiał sam wysilać mózgowicę.

MISSION 1: BANK - ACTION. LEVEL 1.

Misje typu Action polegają na rozwaleniu wszystkiego co się da i ukradnięciu jak najwięcej kasy lub innych wartościowych przedmiotów.

Pierwsza misja jest dość łatwa, wprawdzie miałeś obrabować bank, ale na skutek błędu robocików wylądowałeś przed lecznicą dla zwierząt. Nie przejmuj się tym, tylko ruszaj śmiało. Wyślij do środka robociki, jak wrócić rozwał budynek aż do fundamentów i pozbieraj leżące przedmioty oraz popiersie jakiegoś frajera stojące na środku rumowiska. Podobnie uczyni z resztą budynków w okolicy (jak po raz pierwszy twoje robociki wpadną do budynku mieszkalnego pojawi się krótka scenka, zwróć w niej uwagę na konsolę stojącą pod telewizorem... to Dreamcast!!!). W pewnym momencie pojawiają się policjanci. Możesz ich rozwalić, ale najpierw wyślij robociki na ich samochody, a ukradną z nich koła i koguta! Na całą misję masz 3 min. a twoim celem jest uzbieranie 50000 zenny. Jak uzbierasz nakazaną sumę pojawi się pierwszy boss - Denise (jak na bossa wygląda niepozornie). Początkowo jeździ wokół ciebie małym pojazdem. Nie stój w miejscu. Wyślij robociki. Spowolnij jej wóz, a ty będziesz mógł do niego spokojnie strzelać. Jak go rozwalisz nie pozwól jej się do siebie zbliżyć - nieźle zna judo. Strzelaj aż padnie. Zadanie wykonane.

MISSION 1: BANK - ACTION. LEVEL 2.

No cóż, znowu wtopa. Ponownie wylądowałeś przed lecznicą. Tym razem jednak nie ma ograniczenia czasu, więc spokojnie zdemoluj i obrabuj wszystko w okolicy. Jak wejdziesz na drugi most, to zarwie się on pod tobą, wyślij więc robociki do ciężarówce stojącej na krawężniku, i po niej wejdź na górę. Później, gdy drogę zatarasuje ci opancerzony wóz policyjny także użyj pomocników. Gdy dotrzesz w końcu do banku, spotkasz się ponownie z Denise. Przeszła chyba twardy trening. Najlepszą taktyką jest nie dać się jej zbliżyć. Jej pomocnikami są policjanci z tarczami, których już wcześniej spotkałeś. Potrafią oni bardzo utrudnić życie. Na tę misję powinienes się wyposażyć w dużą liczbę napojów regenerujących. Podczas walki z Denise spróbuj wysłać swych pomocników do środka banku, pewnie coś ukradną. Jak pokonasz Denise, sejf ze złotem jest twój.

MISSION 1: BANK - ACTION. LEVEL 3.

Ponownie napad na bank. Tym razem łądujesz dużo bliżej, ale niestety most jest zerwany, więc musisz iść naokoło. Większość przeciwników jest ci już znanych i łatwych do pokonania. Od twojego uznania zależy czy będziesz starał się obrabować wszystkie domy czy też będziesz parł do przodu. W pierwszym wypadku potrzebujesz bardzo dużo napojów. Przejście przez most tarasują dwa wozy pancerne, ruszają one jednocześnie i blokują ci przejście. Wyślij robociki aby unieruchomiły jeden, a gdy ruszy drugi przejdź na drugą stronę. Napotkasz tam nowy rodzaj latającego przeciwnika, coś na kształt helikoptera. To irytujący, ale niezbyt mocny przeciwnik. Gorsze są wieżyczki strzelnicze. Jeżeli masz już robociki z bojowymi umiejętnościami to wyręcz się nimi. Jeżeli nie, to trudno będzie ci się przedostać (więcej eliksirów). Gdy dojdiesz do banku, znowu napotkasz Denise; tym razem w maszynie a'la robot Ripley z "Aliens". Jest dość powolny, ale wytrzymały. Jeżeli robociki mają zdolności bojowe (mam nadzieję że nie zapomniałeś ich wytrenować) to walka będzie zaskakująco krótka. Znowu ograbiłeś bank.

MISSION 2: CONTAINERS - PUZZLE. LEVEL 1,2,3.

Tu nie potrzeba umiejętności bojowych. Przyda się za to sprawna mózgowica. Twoim zadaniem jest zebranie wszystkich kontenerów. Na każdej z plansz (na każdym

poziomie są 3, co raz trudniejsze) do zebrania są 4 obowiązkowe kontenery i jeden bonusowy. Rozgrywka ma pewne zasady: 8 podniesień w rundzie. Po podniesieniu kontenera masz tylko 10 kroków na przeniesienie go na statek. Stalowe kontenery są zbyt ciężkie aby je przenosić - możesz je podnieść ale nie możesz się z nimi poruszać. Drewniane pudła możesz przenosić na dowolną odległość. Kontenery można wrzucać do wody aby utworzyć pomosty. Na poziomie trzecim pojawiają się taśmowe transportery, przejazd nimi nie kosztuje punktów ruchu. Próbować przejść każdą z plansz możesz aż do skutku. Życzę powodzenia i jasności umysłu.

MISSION 3: DIGOUT - RPG. LEVEL 1.

Czeka cię zwiedzanie podziemi oraz rozmowy z napotkanymi poszukiwaczami skarbów. Aby rozmawiać wyślij robociki. Tym razem sterujesz małym pojazdem zwanym Finkel. Nie posiada on praktycznie żadnej siły ognia więc warto być miał ze sobą pomocników zdolnych do walki. Podziemia są proste, musisz po prostu zajrzeć do każdego korytarza i każdej dziury, a zdobędziesz wszystko co jest do zdobycia. Po drodze napotkasz różne pułapki. Są one śmiechu warte, bo zawsze tuż za pułapką znajduje się wyłącznik. Wyślij robociki aby dezaktywowały pułapkę i droga wolna. Jak znajdziesz skrzynkę ze skarbem, a nie masz do niej klucza to się nie przejmuj, musi znajdować się gdzieś blisko. Po zwiedzeniu całych podziemi dojdiesz do miejsca o odmiennym wystroju, to znak że boss jest blisko. Jest dość silny, ale wyszkolone robociki rozwalą go błyskawicznie.

MISSION 3: DIGOUT - RPG. LEVEL 2.

Znowu podziemia, trochę bardziej skomplikowane ale nadal łatwe do przejścia. Tym razem towarzyszył ci będzie pomocnik w pojeździe zdolnym do przewiercania się przez ściany w odpowiednich miejscach (są one zaznaczone na mapie). W pewnym momencie spotkasz Zhi'g'a i Zha'g'a, będą, łobuzy, zadawać ci zagadki. Oto odpowiedzi: 1.b, 2.c, 3.a, 4.b, 5.a, 6.b, 7.c, 8.c, 9.a, 10.b. Zwiędz wszystkie tunele (koniecznie znajdź "Super Drill" - wiertło potrzebne do przewiercania się przez twardsze miejsca) i ruszaj na bossa. Tym razem jest to horda prawie niezniszczalnych robotów. Nie przejmuj się nimi (są powolne jak żółwie) tylko znajdź w kącie robota różniącego się od pozostałych wyglądem i go rozwal. Wygrałeś.

MISSION 3: DIGOUT - RPG. LEVEL 3.

Kolejna porcja podziemi, trochę trudniejsza od poprzedniej. Zwiedzaj tunele i zbieraj co popadnie. Gdy napotkasz miejsce przez które nie możesz się przewiercić, poszukaj "Hyper Drill" - z tym wiertłem przebijesz się przez każdą skałę. Pod koniec podziemi napotkasz złożoną pułapkę, wahał się łatwo jest wyłączyć ale spadające skały i ogień musisz pokonać metodą "na chama" (pamiętaj o uzupełnieniu energii). Teraz walka z bossem. Jest wielki, odporny na normalne ciosy i lata. Unikaj jego ataków, a gdy wylądaje - wyślij robociki do otworów umieszczonych w dolnej części korpusu. Coś mu w środku zdemolują. Powtarzaj do skutku. Zrobione. I chyba nie było zbyt trudne, co?

MISSION 4: RUINS - FREE.

Czeka cię zwiedzanie korytarzy podziemnego kompleksu, do którego wejście widziałeś w misji treningowej. Nie porywaj się na tę misję zbyt wcześnie. Powinieneś mieć wytrenowanych pomocników, dużo energii oraz napojów. Na całe szczęście misję tę można przechodzić wielokrotnie. Za pierwszym razem postaraj się znaleźć "Fireworks" i "Pipe" oraz ewentualnie "Steel Armor", potem wychodź. Po powrocie na statek wyprodukuj "Bonne Bazooka", "Gatling Gun" i "Hard Armor" i przed ponownym wyruszeniem na misję wyposaż Gustaff'a w bazookę. Teraz jesteś w stanie pokonać każdego przeciwnika w tych ruinach oraz przebijając się przez ściany w miejscach osłabionych pęknięciami. Jeżeli chcesz, możesz zwiedzić całe podziemia, ale nie jest to konieczne. Bossem w ruinach jest olbrzymi robot leżący w basenie. Jedynym sposobem na pokonanie jest zmuszenie go do otwarcia paszczy i wstrzelenie mu potężnej dawki ołowiu do gardła. W tym celu musisz wejść na jedną z jego łap i wysłać robociki do jego nozdrzy. Po chwili otworzy się paszcza. Ognia! Powtarzaj do skutku. Po pokonaniu tego przeciwnika zdobędziesz okrągły milion zenny. Po powrocie do bazy czeka cię więc wizyta u złego Loath'a, który pożyczył twemu bratu taką kasę. Facet jest naprawdę denerwujący. Zabiera ci twój ciężko zarobiony milion i żąda jeszcze dwóch! Dzięki jego zachciankom masz do przejścia jeszcze kilka misji.

MISSION 5: FARM - ACTION. LEVEL 1.

Zabawna i niezbyt trudna misja polegająca na zebraniu 6 świń. Świniki zbierasz za pomocą robocików, które łapią je i wrzucają na ciężarówkę (pamiętaj aby chronić ciężarówkę przed zniszczeniem w tej i następnych misjach). Łapać możesz też inne stworzenia oraz pilotów maszyn przeciwnika. Po złapaniu wszystkich prosiaków nadlecą trzy różowe roboty przeciwnika, atakują z powietrza ale jeżeli masz bazookę i wyszkolone robociki to walka będzie krótka.

MISSION 5: FARM - ACTION. LEVEL 2.

Tym razem trzeba wyłapać krowy, przeciwnicy tacy sami jak poprzednio (z małym wyjątkiem) jako podobne i szybkie jak błyskawica roboty przeszkadzające twoim pomocnikom w dostarczeniu krów na ciężarówkę. Są niezniszczalne gdy się nie poruszają, więc się nie musisz wysilać. Do wykonania tej misji potrzebne jest trochę cierpliwości i sporo eliksirów. Bossem jest robot podobny do AT - ST ze "Star Wars". Twoje robociki szybko się z nim uporają.

MISSION 5: FARM - ACTION. LEVEL 3.

Kolej na konie, skład przeciwników identyczny jak poprzednio ale jest ich dużo więcej i jaja są bardziej upierdliwe. Wykonanie zadania jest naprawdę męczące. Potrzeba jeszcze więcej cierpliwości i eliksirów niż poprzednio. Tym razem przeciwnikami finałowymi są połączone siły z dwóch poprzednich leveli. Zastosuj tę samą taktykę, a będziesz zwycięzcą.

MISSION 6: CONTAINER 2 - PUZZLE. LEVEL 1,2,3.

Znowu kontenery ale strasznie uciążliwe i utrudnione do maksimum. Już nie tylko transportery taśmowe, ale również podnośnik i dźwigi. Te misje są naprawdę trudne do wykonania. Zasady prawie nie uległy zmianie. Zmienna jest tylko ilość podniesień i bywa ona różna na kolejnych planszach. Podnośnikiem steruje twój pomocnik, więc gdy oczyścisz mu drogę do kontenera który ma być dostarczony na statek to będzie mógł go przewieźć z dowolnej odległości. Dźwigi podnoszą wszystko i nie mają limitu podniesień, ale niestety ich zasięg to dwa pola od podstawy (ani bliżej, ani dalej). Tu potrzeba naprawdę mocnej głowy i kreatywnego myślenia. Spróbuj podjąć to wyzwanie.

Gdy uzbierałeś już wymagane 2 miliony to w menu w HQ pojawi się opcja "Pay Back". Zasygnalizuj i zakup maksymalną liczbę wszystkich eliksirów przed wybraniem tej pozycji gdyż nie będziesz miał już więcej takiej możliwości. Tron udaje się do Loath'a aby oddać dług. Niestety podelec zabiera kasę, a ją samą wrzuca do celi, w której znajdują się jej bracia. Na ratunek udaje się ulubiony robocik, sterujący Gustaffem, wraz z kumpłami.

PAY BACK

Pierwszy etap misji ratunkowej jest łatwy, musisz znaleźć nie strzeżoną celę i uwolnić więźniów. Po drodze napotkasz znajome niebieskie roboty z farmy. Nie strzelaj do nich są niezniszczalne. Po uwolnieniu rodziny przychodzi czas na główne danie. Pierwszym z bossów finałowych jest Glyde. Jest bardzo szybki, ale z bazooką i pomocą robocików szybko padnie. Teraz czas na bossa bossów: Collosus jedynym sposobem na pokonanie go jest zniszczenie zasilających go czerwonych prętów. Na górnym poziomie jest ich osiem (cztery na rogach platformy i po dwa po obu stronach pyska). Te na platformie wyrwij z podłoża i odrzuć. Z tymi na głowie jest większy problem. Musisz dobrze wycelować i wysłać robocika aby je wyrwał. Niestety wyrwanie postępuje pojedynczo więc potrzebne ci będzie dużo eliksirów ponieważ ataki bossa i jego pomocników są bardzo mocne. Jeżeli udało ci się wyrwać wszystkie pręty na górnym poziomie to już prawie wygrałeś. Teraz zejź na niższy poziom i wyrwij pozostałe osiem prętów zasilających. Na niższym poziomie nikt nie będzie ci przeszkadzał. Pierwszy etap walki z kolosem został ukończony. Teraz do pokonania pozostała ci jego głowa. Prosta walka, ataki głowy są łatwe do uniknięcia, choć bardzo mocne. Wysyłaj robociki i wal z bazooką, a po dłuższej chwili zobaczysz ubytek na jej olbrzymim pasku energii. Nie poddawaj się, zażywaj eliksiry i wal aż ją wykończysz. Boom! Wygrałeś. The End

P.S. Nie resetuj konsoli jak zobaczysz napisy końcowe. Poczekaj do końca i obejrzyj epilog. Zabawne, prawda?

OZNACZENIA

P - Przód, T - Tył, D - Dół, G - Góra

Podbiegnięcie - dwukrotne, szybkie wciśnięcie klawisza przód

Odskok - dwukrotne, szybkie wciśnięcie tyłu.

Niski skok - wciśnięcie klawisza góra z pozycji stojącej.

Średni skok - wciśnięcie "górze" podczas podbiegania.

Wysoki skok - wciśnięcie klawisza góra podczas niskiego skoku.

L - Light Attack (Lekkie uderzenie - kwadrat)

M - Medium Attack (Umiarkowane uderzenie - trójkąt)

H - Heavy Attack (Silne uderzenie - kółko)

S - Stand Button (pozycja "Stand")

Jeśli nie będzie to napisane inaczej, "A" oznacza wciśnięcie dowolnego klawisza ataku (L, M, H).



DOBRE RADY ZAWSZE W CENIE

Skala "Super"

Zauważcie, że w JBA mamy do czynienia ze znaną już z serii STREET FIGHTER skalą "super mocy". Rośnie ona, kiedy zadajemy ciosy, a im są mocniejsze i celniejsze, tym szybciej się to odbywa. Na początku każdej walki zaczynacie z numerem 1 (pierwszy poziom), maksimum to 9. Po co to? Ano głównie do używania specjalnych ciosów (wiele z nich korzysta z mocy zgromadzonej w skali), albo wykonywania ataków tandemowych (parz niżej).

Recovery (otrząsanie się)

Aby otrząsnąć się natychmiast po otrzymaniu celnego uderzenia od przeciwnika, należy wcisnąć dwa dowolne klawisze ataku naraz. Umiejętność prawidłowego zastosowania tej techniki jest gwarantem wyjścia z juggle' i (żonglowania), które próbuje na tobie robić przeciwnik.

Unik

Wykonywany przez wciśnięcie trzech klawiszy ataku jednocześnie. Wygląda tak, że twoja postać startuje w przód, przemieszczając się o kilkanaście centymetrów ekranu - jest w tym czasie niemożliwa do trafienia przez przeciwnika. Dzięki unikowi można wyjść z zasięgu rażenia przeciwnika, ustawiając się za nim. Polecane zwłaszcza wtedy, gdy oponent składa się do supera. Uwaga: jeśli stoisz za daleko, twoja postać podbiegnie prosto pod pięchy przeciwnika. Trzeba dobrze wymierzyć.

Obrona aktywna

Kiedy blokujesz atak przeciwnika, wciskając trzy klawisze ataku naraz, wykonasz obronę aktywną. Jeśli masz z przeciwnikiem kontakt fizyczny (uderza cię pięściami, nogami, a nie np. strzela) przeciwnik zostanie odepchnięty na niewielką odległość.

Counter z obrony

Kiedy blokujesz atak przeciwnika, wyszukując w nim przerwy, możesz wklepać następującą kombinację klawiszy: D, DP, P + [dowolny atak]. Dzięki temu nie tylko zbijesz jego ataki, ale i wetniesz się jednym ze swoich własnych. Jest to bardzo dobra metoda na masherów. Uwaga: ważne, by nie trafić w środek długiej kombinacji.

Opcja Stand

Opcja Stand wiąże się z użyciem duchowego patrona wojownika. Wojownicy w JBA dzielą się na dwie grupy: aktywnych i pasywnych.

Aktywni: Jotaro, Joseph, Avdol Kakyoin New Kakyoin Polnareff Iggy Chaca, Devo, Alessi, Midler, Vanilla Ice, Dio

Pasywni: Young Joseph, Shadow Dio, Black Polnareff, Rubber Soul, Khan Pet Shop, Mariah, Hol Horse, Hol Horse i Boingo

Jaki z tego pożytek (poza tym, że fajnie wygląda)?

Na przykład tak: kiedy skala pod skalą "życia" wypełni się i zacznie mrugać, przytrzymując S wchodzisz w stan, kiedy to owa niebieska skala będzie przyjmować obrażenia za ciebie. Spadłszy do zera wywoła u ciebie efekt chwilowego oszołomienia i znów zacznie powoli rosnąć. Od tego czasu znów ty przyjmować będziesz obrażenia, już na swoją skalę "życia".

W ten sam sposób, w przypadku niektórych postaci, wywołasz ich opiekuńczego ducha, dzięki obecności którego możesz teraz wykonywać ataki niedostępne dla twojej postaci przedtem. Ponadto ataków wykonanych przez opiekuńczego ducha nie da się zablokować bez strat energii. Przeciwnik zawsze coś straci.

Wciskając D, DP, P + S także wywołasz swojego ducha, ale zamiast po prostu się pojawić, wywali od razu technikę ofensywną na przeciwnika. Nieźła rzecz. I potrafi zaskoczyć.

Dalej. Grając takimi postaciami jak: Avdol, Kakyoin czy Polnareff i wciskając przód + AA (atak dwa razy, szybko) możesz manipulować swoim duchem. Twoja postać pozostaje wtedy niestety bezbronna. Możesz zrezygnować ze sterowania wciskając S. W innym razie duch zniknie, gdy licznik pod skalą "życia" spadnie do zera.

I na koniec przekąseczka sezonu: wklepujemy tak - D, DT, T + S (trzymamy S!!!) teraz (trzymając S!) wklepujemy komplecik (gra na chwilę zamiera).

Teraz możesz puścić S i twój duch ruszy wywalając wszystko co wklepałeś. Twoja fizyczna postać jest oczywiście wolna i może się przyłączyć. Ależ to wygląda!!!



KUJO JOTARO

Techniki Specjalne:

Ora-Ora - D,DP,P + A (Wciskaj A bez opamiętania)

Mach-Ora - D,DT,T + A (D,DT,T + A)

Star Finger - P,D,DP + przytrzymaj A (puść A, by móc zaatakować)

Techniki Dodatkowe:

Patsun-Ora - D,DP,P + AA

Star Breaker - D,DT,T + przytrzymaj AA (puść AA, by móc zaatakować)

Star Platinum "The World" - Do przodu, M, L, Do przodu, S

JOSEPH JOESTAR

Techniki Specjalne:

Sunlight Yellow Overdrive - P,D,DP + A

Hamon's Beat - obrót 360 + A (kiedy jesteś blisko przeciwnika)

Strategist's Profession - D,DT,T + A

Turquoise Blue Overdrive - D,DP,P + A

Hermit Web - D,DP,P + A, W tył + A lub A bez opamiętania

Techniki Dodatkowe:

Master's Teachings - D,DP,P + AA

Hamon Overdrive - 720 stopni obrotu + AA (kiedy jesteś blisko przeciwnika)

MUHAMMAD AVDOL

Techniki Specjalne:

Cross Fire Hurricane - D,DP,P + A

Fire Wall - P,D,DP + A

Flame Tracker - D,DT,T + przytrzymaj A (puść A, by eksplodować)

Fire Eagle - D,DP,P + A (podczas skoku)

Flames of Hell - P,DP,D,DT,T + A

Techniki Dodatkowe:

Napalm Bomb - D,DP,P + AA

Cross Fire Hurricane Special - D,DT,T + AA

KAKYOIN

Techniki Specjalne:

Emerald Splash - D,DP,P + A

Tairap Snake - T,P,DP,D,DT,T + przytrzymaj A (puść A, by móc zaatakować)

Hierophant Field - D,DT,T + przytrzymaj A (puść A, by móc zaatakować)

Techniki Dodatkowe:

20-Meter Emerald Splash - D,DP,P + AA

India's Arm - D,DT,T + AA (ramię można kontrolować)

Shichi no Jikan - L, L, DO PRZODU, M, H

JEAN PIERRE POLNAREFF

Techniki Specjalne:

Million Spit - Wciskaj A bez opamiętania
Raydarts - Przytrzymaj T, P + A
Shooting Star - Przytrzymaj D, G + A
Piercing Needles Sentence - D,DT,T + A

Techniki Dodatkowe:

Armor Takeoff - D,DP,P + AA
Last Shot: - D,DT,T + AA

IGGY

Techniki Specjalne:

Sand Crush - Przytrzymaj T, P + A
Sand Attack - Przytrzymaj D, G + A
Sand Clutch - P,DP,D,DT,T + A
Sand Magic - P,D,DP lub T,D,DT + A
Levitation - Wciskaj "górze", podczas skoku

Techniki Dodatkowe:

Big Sand Wave - D,DP,P + AA
Sand Storm - L, L, Do przodu, M, H

YOUNG JOSEPH

Techniki Specjalne:

Hamon Cola - P,D,DP + A
Hamon Cutter - D,DP,P + A
Iron Bowgun - P,DP,D,DT,T + A

Techniki Dodatkowe:

Wasurenu Omoi - D,DP,P + AA
Asia no Seki-seki - D,DT,T + AA

Extra Ataki:

Cracker Boomerang - D,DT,T + S
Cracker Volley - D,DP,P + S

CHACA

Techniki Specjalne:

Oboetazo! - D,DT,T + A (Counter)
KirenZan - D,DP,P + A (można trzy razy)
TsubameGaeshi - P,D,DP + A

Techniki Dodatkowe:

JigenZan - D,DP,P + AA
KetsukeZan - D,DP,P + AA

DEVO

Techniki Specjalne:

Piranha Dive - D,DP,P + A
Propellor Cutter - D,D + A, A bez opamiętania
Hopping Hunter - D,DT,T + A, Dół + A

Techniki Dodatkowe:

Junky Carnival - D,DP,P + przytrzymaj AA (puść by móc zaatakować)
Barrel Roll Crusher - D,DT,T + AA

ALESSI

Techniki Specjalne:

Hachi no Nosu-da - T,DT,D,DP,P + wciskaj A (można kontrolować)
Gakinchiyoga - P,DP,D,DT,T + A
Kasabaiteyaru - Przytrzymaj AA

Techniki Dodatkowe:

Zetsubou-oodane - D,DP,P + AA
Ushi-ushi-ushi - D,DT,T + AA

Extra ataki:

Kage no Bashi - Przytrzymaj dół i S

MIDLER

Techniki Specjalne:

Harpoon Shot - D,DP,P + A
Motor Head - D,DT,T + A

Techniki Dodatkowe:

Mega Harpoon Strike - D,DP,P + AA
Motor Show - D,DT,T + AA
Dinner Time - P,D,DP + AA

DIO

Techniki Specjalne:

Muda-Muda - D,DP,P + A
Mudaaa! - D,DT,T + A (można dwa razy)
The World - P,D,DP + A
Wocone! - P,D,DP + A
KuretsuGanshiha - Do przodu, H, M, L, Do przodu

Techniki Dodatkowe:

Checkmate-da - D,DP,P + AA
Road Roller-da - D,DT,T + AA
Tokyo-tomare! - Do przodu, H, L, Do przodu, S

SHADOW DIO

Techniki Specjalne:

Throw Knives - T,DT,D,DP,P + A (można potem P,DP,D + A)
KuretsuGanshiha - P,DP,D,DT,T + A (trzym.)
"Scales of Horror" - T,D,DT + A (counter)
Nazimuzo! - P,D,DP + A (kiedy jesteś blisko przeciwnika)

Techniki Dodatkowe:

Punishment - D,DP,P + AA
Charisma! - D,DT,T + AA
Tokyo-tomare! - L, Do przodu, H, W tył, S

Extra ataki:

World 21 - T,DT,D,DP,P + S

PET SHOP

Techniki Specjalne:

Ice Bullet - D,DP,P + A
Ice Lance - D,DT,T + A
Icicle Pick - Przytrzymaj A

Techniki Dodatkowe:

Giga Prison - D,DP,P + AA
Death Penalty - D,DT,T + AA
Banchiyou no Maukou - L, L, Do przodu, M, H

Extra ataki:

Kill Freeze - S
Death Freeze - gdy podbiegasz, wciskaj S
Prison - T,DT,D,DP + S

MARIAH

Techniki Specjalne:

Collection - D,DP,P + A
Gunbatsu no Ashi - D,DT,T + A
Kandenkuro-Koge - P,D,DP + A

Techniki Dodatkowe:

Nanisouzoushiten-nosa - D,DP,P + AA
Iron Crush - D,DT,T + AA

Extra ataki: Bast's Magnetism - S

HOL HORSE

Techniki Specjalne:

Hajikida! - D,DP,P + A => Przytrzymaj G albo D żeby wykalibrować tor lotu
J.Gile no Danha! - P,D,DP + A
Hanged Man - D,DT,T + A

Techniki Dodatkowe:

Fuchimakeru! - D,DP,P + AA
Saikyo no Combi "Hanged Man" - D,DT,T + AA
Dangan no Modou - T,D,DT + AA (można kontrolować)

Extra ataki: Emperor - kierunek + S

ANUBIS-NITOHRYU POLNAREFF

Techniki Specjalne:

Oboetazo! - D,DT,T + A (Counter)
Tatsujin-Nitohryu - P,D,DP + A
Kirenzan - D,DP,P + A (można jeszcze raz, albo D,DT,T + A)

Techniki Dodatkowe:

Dameoshitoyatsuda - D,DP,P + AA
ZetainiMakennoda - D,DT,T + AA

Extra ataki: Chariot's Spit - S

VANILLA ICE

Techniki Specjalne:

Dark Space - D,DP,P + A, kierunek + A
Cream! - D,DT,T + A
BaraMai-teyaro - D,DT,T + A
Futsutobashi-teyaro - D, przytrzymaj, G + A

Techniki Dodatkowe:

Dochukushiyouga! - D,DP,P + przytrzymaj AA (puść, by móc zaatakować)
Madness Sorrow - D,DT,T + AA
Circle Locus - P,D,DP + AA

RUBBER SOUL

Techniki Specjalne:

Hedobuchidomana - D,DP,P + A
Shokuchideyaro - D,DT,T + A

Techniki Dodatkowe:

Jyamanishidekuwaruze - D,DP,P + AA
Coconuts Breaker - 360 stopni obrotu + A

Extra ataki:

Fake Temperance - S
Jiyakountai - D,DT,T + S

KHAN

Techniki Specjalne:

Oboetazo! - D,DT,T + A
Kimeizan - P,D,DP + A
Kigouzan - T, przytrzymaj, P + A

Techniki Dodatkowe:

Zangaizan - D,DP,P + AA
Ichitaitou - D,DT,T + AA

Extra ataki: Dogiyaan - S

HOL HORSE i BOINGO

Techniki Specjalne:

Hajikida! - D,DP,P + A (G lub D celem kontrolowania toru lotu)
Glass Shower - P,D,DP + A

Techniki Dodatkowe:

Fuchimakeru! - D,DP,P + AA
Pipe Maze - T,D,DT + AA
Absolute Premonition - 360 stopni + A (blisko)

Extra ataki: Emperor - D-PAD + S

NEW KAKYOIN

Techniki Specjalne:

Emerald Splash - D,DP,P + A
Tairap Snake - D,DT,T + A
Hierophant Field - D,DT,T + przytrzymaj A (puść A, by móc zaatakować)

Techniki Dodatkowe:

20-Meter Emerald Splash - D,DP,P + AA
New 20-M Emerald Splash - D,DP,P + AA
India's Arm - D,DT,T + AA (można kontrolować ramię)
Shichi no Jikan - L, L, Do przodu, M, H

**NHL
Rock the Rink**



King Of The Rink mode
Na ekranie tytułowym wciśnij kolejno Select, Trójkąt, R2, L1, Prawo, Lewo, Dół, X.

Nowy team (Reapers)
Skończ tryb King Of The Rink.

NHL Elite
Zdobądź 500 bramek, a odkryjesz nowy zespół, złożony z gwiazd NHL.

Nieskończone turbo
Skończ NHL Challenge, korzystając ze stworzonego przez siebie zespołu.

Podwojona prędkość
Wygraj King Of The Rink cztery razy pod rząd.

NHL 2000



Nieskończona liczba timeout'ów
Wciśnij Start zaraz po gwizdku, a następnie wejdź do menu wyboru strategii i wybierz "Timeout". Szybko wciśnij Trójkąt, wejdź jeszcze raz do "Timeout" i szybko wciśnij X. Tę operację możesz powtarzać do oporu.

The Dude
Wejdź do menu kreacji zawodników i wpisz nowego pacjenta jako Bruce Willis. Teraz komentator będzie na niego mówić "The Dude".

Super napastnicy
W menu kreacji zawodników wpisz Peter Forsberg lub Joe Sakic jako imię. Na pytanie odpowiedz "Yes".

Super obrońca
W menu kreacji zawodników wpisz Sandis Ozolinsh jako imię. Na pytanie odpowiedz "Yes".

Super bramkarz
W menu kreacji zawodników wpisz Patrick Roy jako imię. I znowu "Yes".



**BattleTanx
Global Assault**



Wybór etapu
Jako hasło wpisz BCKDR

Wszystkie czołgi
Jako hasło wpisz THRTN

Wszystkie bronie
Jako hasło wpisz SRTHMB

Nieskończona ilość amunicji
Jako hasło wpisz BCKDR

Bonusowy czołg
Jako hasło wpisz PPCKTS

Nowe gangi
Wpisz SMSLGNG lub NSTYGR

KOF '99



Nieskończona ilość czasu w survival mode
Podświetl tryb survival, a następnie trzymając Start + Trójkąt, wciśnij Kółko.

Krizalid
Na ekranie wyboru zawodników podświetl ikonę losowego wyboru zawodnika. Teraz trzymając Select wciśnij Kółko, X, Trójkąt, Kwadrat.



Vanark



Nietykalność
Na ekranie z napisem "Start Up Engine" wciśnij i przytrzymaj L1 + R2 + Select + Trójkąt.

Ukończenie poziomu i dostęp do zakończeń
Zapauzuj grę i wybierz Abort Mission. Podświetl Yes i przytrzymaj L2 + Lewo + Select. Teraz naciśnij X.

Wybór poziomu (bez zakończeń)
Na ekranie tytułowym wstukaj: Góra, Dół, Prawo, Lewo, Dół, Góra, Trójkąt.

**Jackie Chan
Stuntmaster**



Movie theater
Zdobądź dwadzieścia złotych smoków, aby odblokować nową opcję w menu.

Rayman 2



Globox Disc (multi-playerowy level)
W menu głównym przytrzymaj L + R, a następnie klep B, B, B, B.

Map bonus na końcu każdego etapu (Raycap)
Zanim pojawi się napis "Access denied", wklep A, B, X, Y, X, Y.

Tekstury jak z kaleidoskopu
Dół, A, Dół, B, A, Y, X, X.

Ikonka Raymana na VMU
Góra, X, Y, Dół, Y, X, Lewo, Prawo.

Pełna energia
Podczas gry klep rytmicznie R. Sprawdź różne prędkości "klepania", bo trzeba wyczuć akcje.

Fighting Force 2



Wybór etapu
Na ekranie z napisem Press Start wciśnij Lewo, Góra, X, Góra, Prawo, Y. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran błyśnie.

Max zdrowia
Na ekranie z napisem Press Start, wciśnij L + R + Lewo + Y + A. Jeśli kod został wpisany poprawnie, ekran błyśnie

Sztuczne ognie
Ukończ grę, a następnie wejdź do opcji i wybierz nowy tryb - Fireworks

Expendable



Dodatkowe kontynuacje
Zapauzuj grę i wstukaj: X, Góra, Dół, Trójkąt, Kółko, Kółko, Kółko, L1.

Dodatkowe życia
Zapauzuj grę i wstukaj: Kwadrat, Dół, Prawo, Kółko, Kwadrat, Lewo, Góra, X.

Widok FPP
Zapauzuj grę i wstukaj: L1, Góra, Lewo, Trójkąt, X, L2, R1, L2.

Tryb Boga
Zapauzuj grę i wstukaj: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, L1, R1, L1, R1.

Wybór poziomu
Zapauzuj grę i wstukaj: Góra, Dół, Prawo, Lewo, X, X, X, Trójkąt.

UEFA Striker



Kontrola nad piłką
Zapauzuj grę i wstukaj: Up, Góra, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, R, L, R, L. Teraz przytrzymaj L + R i wciśnij lewo lub prawo by przesunąć piłkę po boisku.



Slave Zero



Nietykalność
W trybie single player podłącz drugi pad do konsoli. Teraz aby uaktywnić kod wciśnij L + R + B na tym padzie. Aby go wyłączyć, powórz kombinację.

Max energii i amunicji
W trybie single player podłącz drugi pad do konsoli. Teraz aby uaktywnić kod wciśnij L + R + X na tym padzie.

Włączanie/wyłączanie inteligencji przeciwników
W trybie single player podłącz drugi pad do konsoli. Teraz aby uaktywnić kod wciśnij L + R + A na tym padzie. Aby go wyłączyć, powtórz kombinację.

Soul Fighter



Cheaty
Na ekranie z logo gry wciśnij Lewo + Y. Teraz wejdź do opcji i wyjdź. Jeśli zrobisz to dobrze, pojawi się

cheat menu. Teraz wpiszuj:

Energia: ABXXYA
Wszystkie bronie: XAAYBB
Level 2: AABXYA
Level 3: XAYAAAB
Level 4: YYBAXA
Level 5: BABXXY
Level 6: XAXBYY
Level 7: ABXBYB
Level 8: YBBAXY
Level 9: BYAAXB
Level 10: XABBAX
Level 11: YBYXAB
Level 12: XBAXBY
Credits: AAAAAA

MDK 2



Kurt w stroju domowym
W menu głównym przytrzymaj L + R i klep kolejno X, X, Y, X.

Latająca kamera
Zapauzuj grę, a następnie trzymając L + R, wciskaj B, A, B, A.

Zwolnione tempo gry
Podczas grania Max'em, przytrzymaj R i klep Góra, Góra, Góra, Góra.

Ukryta akcja Doctor Hawkinsa
Podczas gry Hawkins'em, wciśnij L + R + Lewo + A.

Audio CD
Po wsadzeniu płyty z grą do napędu CD, można sobie posłuchać soundtracku.

Excitebike 64



Oryginalne Excitebike
Skończ tryb tutorial, aby zobaczyć jak rzecz wyglądała na 8-bitowym NES-ie.

Soccer mode
Skończ silver round w trybie novice season.

Hill climb mode
Skończ gold round w trybie amateur season,

3D mode
Skończ challenge round w trybie pro season.

Cheat menu
W menu głównym wciśnij i przytrzymaj L + C-Prawo + C-Dół, a następnie wciśnij A. Teraz wpisując poniższe kody uzyskasz opisany efekt:

Niewidzialni kierowcy: INVISRIDER
Wielkie głowy: BLAHBLAH
Wszystkie tricki: TRICKSTER
Bonus wyczynowy: SHOWOFF
Lutrzane odbicia tras: YADAYADA

Toy Story 2



Wybór poziomu
Wejdź do ekranu opcji i wstukaj kombinację: Prawo, Lewo, Kółko, Trójkąt. Pamiętaj jednak, że aby ukończyć grę trzeba pozbiierać wszystkie monety.

PRO ACTION REPLAY PSX

Vanark

Nieskończona ilość kontynuacji
30015C60 0005
Nieskończona ilość czasu
80015C22 00B3

Jackie Chan Stuntmaster

Nieskończona ilość żyć
80129230 000A
Max zdrówka
80128FB4 00C8
Modyfikator ilości posiadanych Czerwonych Smoków
800E7230 ??00

Expendable NTSC

Nieskończona ilość kontynuacji - Gracz 1
800A0618 0005
Nieskończona ilość żyć - Gracz 1
800A6364 0063
Max zdrowie - Gracz 1
800A6396 0063
Zatrzymanie czasu
800A0834 012B
Szybkie strzelanie - Gracz 1
800A6384 0000
Laser Site - Gracz 1

800A63F8 0001
Wszystkie klucze
800B6BAC 0500
Wszystkie karty
800B6B84 0101
800B6B82 0100
800B6B86 0001
Max punktacja - Gracz 1
800A6344 6E7F
800A6346 0651
Nieskończona ilość amunicji - Gracz 1
50001202 0000
800A63C8 03E7
800A63BE 03E7

ISS Pro Evolution

Gospodarze kończą bez bramki
800759C2 0000
Gospodarze kończą z 15 golami
800759C2 000F
Modyfikator punktacji gospodarzy
800759C2 00??
Goście kończą bez bramki
0 800759C4 0000
Goście kończą z 15 golami
800759C4 000F
Modyfikator punktacji gości
800759C4 00??

Hot Shots Golf 2

Wszystkie pola
E2046BAA 0005
30046BAA 0005
E204757C 00FF
3004757C 00FF
Wszystkie postacie
D2046B98 FFFF
80046B98 FFFF
D2046B9A FFFF
80046B9A FFFF
Wszystkie bonusy
D2046BA0 FFFF
80046BA0 FFFF
D2046BA2 FFFF
80046BA2 FFFF
E2046BA4 0063
30046BA4 0063
Wszystkie poziomy trudności
D20D364E 0004
800D364E 0004
L2 + R2 załatwia wygraną
D004AC04 0003
8004666C 0012

Sim Theme Park

Nieskończoność materiału dla Rides
8005EA72 2400
Nieskończoność materiału dla Shops
8005E4DE 2400

Nieskończoność materiału dla Sideshows
8005E20E 2400
Nieskończoność materiału dla Features
8005E376 2400
Nieskończona ilość kabony na Prehistoric World
801D56B8 FFFF
801D56BA 00FF

Spec Ops

Wyłączenie czasu na wszystkich poziomach
80065EBC 0BBC

MediEvil 2 PAL

Nieskończona energia
800AED4A 3C00
Max punktów życia
300F11C9 0009
800F11C4 0834
100% kielichów
800EFB1C 0063
Extra złoto
800F1248 270F
12 duchów
800F1288 000C
Wszystkie bronie z pełną amunicją
50001404 0000
800F11F0 1000

Misadventures of the Tronn Bone

Max energii
800C8622 10F0
Nieskończona energia
D30C8620 0070
800C8620 10F0
Extra Zenny
800C85D4 FFFF
800C85D6 1000

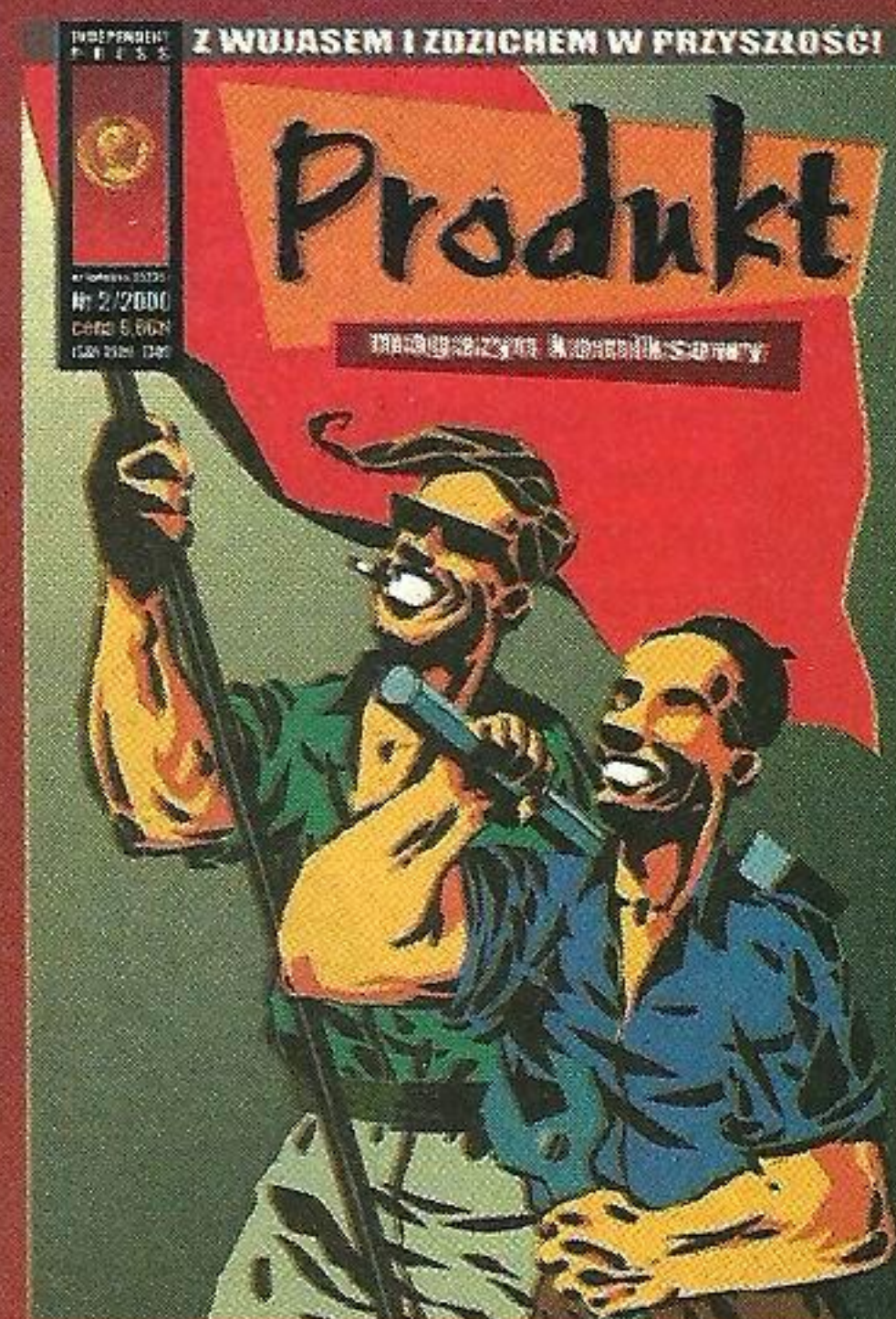
Mr Driller

Nieskończone życia
8019A598 000A
Nieskończone powietrze
801F0700 49F0
Nietykalność
801F06C0 0000
Max punktów
801F06C8 FFFF
Zatrzymuje czas
800D2CFE 3C00
Otwiera bonusy
801983E0 FFFF
801983E2 000F
80198458 FFFF
8019845A 000F
Kófkem przechodzisz przez bloki
D01BE934 2000
801F0680 0002
801F06C0 0000

Polowanie na Bizona



czy Zdzichu i Wujas upolują Bizona
dowiesz się kupując
nowy Produkt



już w czerwcu

występują:
Zdzichu i Wujas

Stara Szkoła

OKREŚLANY JEST JAKO NAJSŁAWNIEJSZY TWÓRCA GIER ARCADE, KTÓRY ZWYKŁ MAWIAĆ, IŻ TO TECHNOLOGIA ORAZ TREŚĆ SĄ SKŁADNIKAMI STANOWIĄCYMI GWARANCJĘ SUKCESU. PONIŻEJ PRZEDSTAWIAMY HISTORIĘ JEDNEJ Z CZTERECH KLUCZOWYCH DLA SUKCESU SEGI POSTACI.

Yu Suzuki urodził się 10 czerwca 1958 roku w Tokyo, w Japonii. Tam też spędził swoje młodościowe lata, a po ukończeniu szkoły średniej kontynuował naukę w Okayama University of Science, kończąc kierunek Electronic Science. Wybór profilu studiów nie był przypadkowy, ponieważ Suzuki był już wtedy zdecydowany co chce robić. Jego marzenia ziściły się z dniem 4 stycznia 1983 roku kiedy uzyskał stanowisko programisty / producenta w Sega Enterprises.

Zapał i pracowitość młodego pracownika, nie przeszły bez echa, i niespełna dwa lata później Yu Suzuki stworzył swoją pierwszą grę, zatytułowaną HANG ON. W przeciwieństwie do pozostałych automatów, które można było spotkać w ówczesnych salonach gier, tylko ten jeden wyróżniał się nowatorskim podejściem, a związane było to z faktem, iż zamiast zwykłego joystick'a zastosowano tu replikę prawdziwego motoru, wyznaczając jednocześnie standard w tego typu grach. Jednak główną przyczyną sukcesu zdecydowanie była jakość. HO był szybki, wciągający, a przy tym wymagał pewnych umiejętności. Z tytułem tym wiąże się również pewna ciekawostka. Otóż kierownictwo Segi nie było przekonane co do całokształtu projektu, a główną przeszkodą była cena tak wykonanego automatu, i co za tym idzie, obawa, iż gra nie sprzeda się dobrze. W obliczu zagrożenia projektu Suzuki zaproponował więc, że jeżeli tak się stanie to zrezygnuje on z należnego mu wynagrodzenia. Na szczęście jednak dla obu stron HANG ON przyjął się znakomicie.

Tym samym młody programista miał zielone światło na swoje pomysły i w grudniu 1985 roku zaprezentował shooter'a - SPACE HARRIER. W sferze wizualnej jak i muzycznej czuć było tu ducha poprzedniej pozycji. Duże sprite'y, dynamika oraz niezła grywalność sprawiły, iż gra była całkiem dobra, a Sega ponownie znalazła się w centrum zainteresowania.



Jednak prawdziwą rewelacją stanowił OUTRUN, wydany we wrześniu 1986. Tytuł ten był niekwestionowanym numerem jeden wśród "samochodówek" tamtych dni, a co starsi gracze zapewne pamiętają go do dziś. Doskonała muzyka, którą można było wybierać przed rozpoczęciem jazdy, w połączeniu ze zróżnicowaną i kolorową grafiką robiły naprawdę ogromne wrażenie. Co więcej, jazda sportowym samochodem wciąż pozostawała niesamowicie szybka i dynamiczna, powodując miły przypływ adrenaliny. Ostatecznie OUTRUN zyskał miano klasyka jeżeli chodzi o gry samochodowe. Kolejność wydanych tytułów sprawia, iż Suzuki poświęcił się pracy nad następnym shooter'em.

Tak powstał AFTER BURNER, wydany w lipcu '87 r. Sama gra przypominała w zasadzie wydany wcześniej SH ze zmienioną scenerią, ale ze względu na brak innych pozycji o podobnym klimacie cieszyła się również sporą popularnością.

I tak prezentując się w 2D, spod ręki Suzuki'ego wychodziły kolejno: racer POWER DRIFT w sierpniu '89, shooter G-LOC w maju '90 oraz shooter R-360 w listopadzie tego samego roku. Przez kolejne dwa lata Suzuki przygotowywał się do kolejnego przełomu jaki nastąpił w sierpniu '92 roku. Wtedy to światło dzienne ujrzał VIRTUA RACING, pierwszy 3D racer, który działał w oparciu o arcade board Model 1, ten sam, na którym rok później zadebiutował VIRTUA FIGHTER, prekursor kolejnych twarzących w trzecim wymiarze.

Odbiór obu pozycji był bardzo pozytywny. Ze względu na nową jakość oraz talent kreatora, Sega ponownie znalazła się w centrum zainteresowania, udowadniając, iż to właśnie oni znów dokonali przełomu. Suzuki jednak nie spoczął na laurach i wraz z kolejną wersją płyty arcade przygotował sequel VF, wydany w listopadzie 1994 roku. Świat został zadziwiony ponownie, dwa lata później gdy zaprezentowano trzecią odsłonę VF, również spod ręki mistrza. W

Yu Suzuki, numer 1 Segi...



Debiut Suzukiego w postaci gry HANG-ON - szybkie, efektowne wyścigi. Jak na tamte czasy...



SPACE HARRIER to bez wątpienia pozycja kultowa. Doczekała się kilku kontynuacji i to ona zapoczątkowała strzelaniny „na szynach” - jak PANZER DRAGON, OMEGA BOOST itp...



OUTRUN był długo najlepszym wyścigiem...



Ale Yu Suzuki będzie zawsze pamiętany jako twórca pierwszego mordobicia 3D - VIRTUA FIGHTER. Taka-Arashi pojawił się dopiero w trzeciej części.

międzyczasie Yu Suzuki, który osiągnął stanowisko dyrektora i głównego managera zespołu developerskiego AM2, zajmował się konwersjami swoich produkcji na 32 bitową konsolę Segi.

Oprócz VF2 nie można tu nie wspomnieć o FIGHTERS MEGAMIX czy FIGHTING VIPERS. Tymczasem Sega zaczęła przygotowywać się do premiery DC oraz do zastąpienia płyty Model 3 przez Naomi. Suzuki wydał na pożegnanie SPIKE OUT FINAL EDITION w kwietniu '99 i rozpoczął prace nad FERRARI F355 CHALLENGE, kompletnym symulatorem w wersji arcade oraz SHEN MUE, grą którą sam twórca zdefiniował jako (F)ull (R)eactive (E)yes (E)ntertainment. O jakości tych produkcji słyszeliście już niejednokrotnie i chyba nie trzeba nikogo przekonywać, iż stanowią one klasę samą w sobie. Na dzień dzisiejszy wiadomo, iż pan Suzuki

zaangażowany jest w prace nad kolejnymi częściami SHEN MUE, a nieoficjalnie wspomina się już o projekcie VIRTUA FIGHTER 4 oraz SLASH OUT, sequele bardzo popularnego w salonach gier SPIKE OUT'a.

Patrząc na historię produkcji mistrza oraz ich tematykę nietrudno zauważyć, iż dominują tu gry typowo zręcznościowe. Jak dotąd, Suzuki niemal na zmianę pracował wyłącznie nad racer'ami, shooter'ami i fighter'ami i w zasadzie SM stanowi tutaj jedyny wyjątek, tym bardziej, iż jest jego pierwszą grą pisaną na konsolę. Nie jest to bynajmniej powód do zmartwień, a wręcz przeciwnie, bo być może niebawem będziemy mieli okazję doświadczyć innych, "domowych" tytułów firmowanych przez znajome logo AM2 oraz nazwisko kreatora.

Origin



GAWĘDY PO FAI

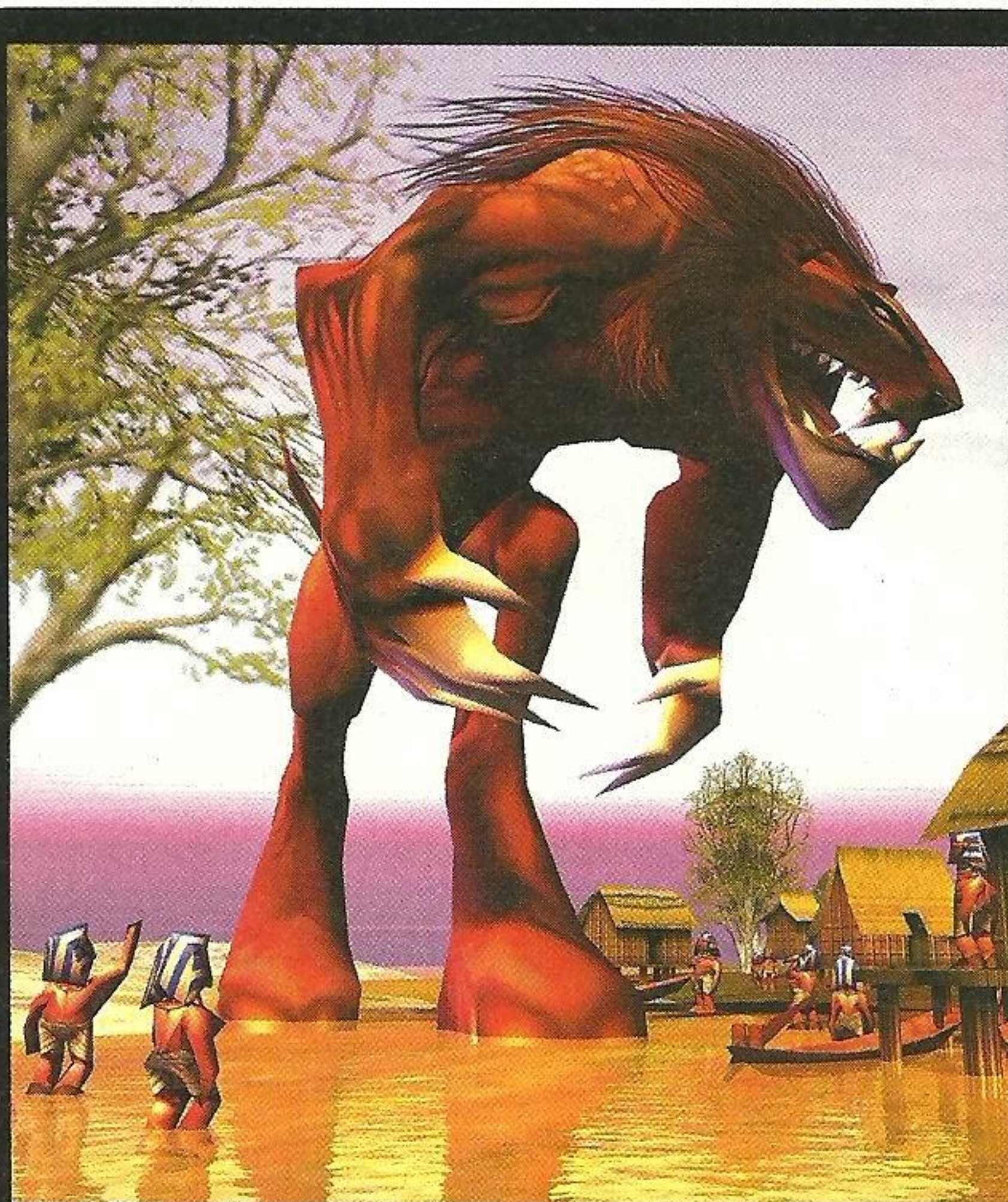
STAŁO SIĘ, I DOBRZE. PETER MOLYNEUX, LEGENDARNY TWÓRCA TAKICH HITÓW JAK POPULOUS, MAGIC CARPET CZY DUNGEON KEEPER, PRACUJĄCY OSTATNIE KILKA LAT NAD GIERKĄ BLACK & WHITE OGŁOSIŁ, IŻ RZECZONA GRA JEST OSTATNIA, JAKĄ ROBI NA PECETA.

Jego firma - Lionhead - nie zamierza więcej robić tytułów na "zwykły" komputer. Molyneux interesują od teraz tylko konsole, i to oczywiście te najnowszej generacji. Czy stało się tak w wyniku spektakularnego sukcesu konsol nad pecetami na tegorocznym E3? Być może tak, być może było to ziarno przechylające szalę na korzyść małych pudełek podłączanych do telewizora. Przyznam się szczerze, że choć na E3 nie byłem, to być może jestem nawet lepiej zorientowany od wszystkich tych, którzy byli - a to dlatego, że przeczytałem prawie każdy chyba reportaż, jaki z targów został napisany. A z reportaży tych, obojętnie czy umieszczanych na сайtach pecetowych czy konsolowych, wynika jedno: umarł król (PC), niech żyje król (konsole).

Poważnie. Menedżerowie odpowiadający za rynek komputerów osobistych i developerzy tworzący na peceta snuli się po E3 z niewyraźnymi minami widząc, z jak wielkim lekceważeniem traktowana jest ich ulubiona platforma. Nic dziwnego: nakłady gier na PC w USA maleją (kiedyś hitem było 500.000 sprzedanych egzemplarzy, dzisiaj wystarczy niecałe 100.000), a perspektywy rozsiewane przed konsolami są oszałamiające. Nie zrozumiemy się źle, pecet nie zdechnie tak szybko - choćby z tego powodu, że ciągle łatwiej korzystać z Internetu za pomocą klawiatury i komputerowego monitora - ale zdecydowanie stracił koronę na rzecz swoich największych wrogów: konsol.

Alé odpowiedź na pytanie: która z konsol okaże się dominująca, wcale nie jest proste. Zaczniemy od największego pretendenta, czyli Sony. W wojnie konsol 32-bitowych okazali się bezapelacyjnym zwycięzcą, miażdżąc Saturna i usuwając N64 na boczny tor. Po czym ogłosili, że nowa konsola będzie posiadała odgrywarke DVD, będzie kompatybilna w dół z PlayStation, a jej moc będzie tak przerażająca, że rząd japoński rozważał nawet zakaz eksportu urządzenia (co zresztą osobiście wydaje mi się niczym więcej jak tylko sprytnym zabiegiem marketingowym). Wszyscy obserwatorzy rynku nie zastanawiali się, czy Sony wygra, tylko w której rundzie...

A tu niespodzianka. Ogólne odczucia dziennikarzy po E3 są mieszane. Bo owszem, w dość zgodnej opinii Metal Gear Solid 2 na PS2 okazał się najlepszą i najefektowniejszą grą targów (jestem pewien, że Gulash et consortes w innym miejscu pisma już ochrypli z zachwytów nad tym tytułem), to jednak on sam nie był w stanie ukryć faktu, że na stoisku Sony trochę piszczało cieniżną. Ponoć znalazły się tam nawet



...I przyszedł Pan do wiochy i rzekł: dajcie mi tu na pożarcie ze dwie dziewice... Czyli kadr z gry BLACK&WHITE (PS2, DC). Peter Molyneux ma dość, a za nim pójdą inni. Naturalnie tylko ci, których będzie stać na Developer's Kity do nowych konsol. Zaczyna się nowa era świetności systemów domowych...

produkty, które nie były nawet w fazie demo, i nieraz rzucał się w oczy wkurzony jegomość rzucający padem o ziemię, bo testowana przezeń gra chodziła 5 klatek na sekundę...

Firma Sony, oczywiście, jest sama sobie winna. Amerykańscy twórcy gier otrzymali tzw. development kits dopiero w styczniu, a cztery miesiące na poznanie i napisanie choćby kawałka sensownej gry to wyjątkowo mało. Ale nawet nie to jest najgorsze: PS2 jest podobno tak trudny w opanowaniu, że większość programistów ma przez ten przykry fakt ogromne opóźnienia. Osobiście nie rozumiem, jak można tak sp...artolić robotę wiedząc, że kłopoty z systemem były jedną z głównych przyczyn porażki Saturna. Na litość boską!

A Sega, ku zdziwieniu większości, rządziła na E3. Fajne gry, fajne stoisko, luźna atmosfera. Cena w USA \$150 (PS2 ma kosztować \$300), darmowy dostęp do sieci i inne ciekawe rzeczy, o których na pewno czytaliście w dziale Newsów spowodowały, że nawet największe niedowiarki dostąpiły zaszczytu odkupienia i przeprosiły za grzechy. Dreamcast jest, będzie, i nigdzie się nie wybiera. Sega zawsze powtarzała, że najważniejsze są gry, a nie sprzęt (trudno się nie zgodzić, wiadomo przecież, że sprawny komandos

unieszkodliwi przeciwnika szczoteczką do zębów, a amator może sobie nie poradzić nawet z panzerfaustem w rękach), i tym razem było to bardzo boleśnie - dla Sony - widoczne. Ale jak rewolucyjne Shen Mue miało przegrać z Tekkenem Tagiem, będącym tą samą, starą grą, tyle że w nowej grafice?

Zamieszanie dookoła Sony wykorzystał Microsoft, wszędzie reklamując Xboxa (tak to się oficjalnie pisze, Xbox, a nie X-Box). Przed gmach targów zajeżdżał wielki samochód, na jego dach zwinnie wskoczyła technofuturystyczna podróbka Lary Croft, o równie porażających - ku ucieście gawiedzi - drugorzędnych cechach płciowych, zamachała gigantycznymi kombinerkami i oczom tłuszczy ukazało się logo Xboxa. Później... No właśnie. Nie było później. Oprócz stosu reklam i dość mało szokującego demo DirectMusic niczego więcej na E3 nie było. W sumie nic dziwnego, skoro konsola ma się ukazać za 18 miesięcy. A developerzy już sobie ostrzą ząbki i wygląda na to, że Xbox okaże się kolejnym sukcesem Billa Gatesa, który po przespaniu Internetu nie chce stracić kolejnych zielonych. I wygląda na to, że podjął słuszną decyzję.

Co z Nintendo? Cóż, rok temu Nintendo ogłosiło powstanie nowej cudownej konsoli o nazwie roboczej Dolphin. Najwyraźniej po zacerpnięciu powietrza mały delfinek głęboko zanurkował, bo na E3 ani go widu, ani słyhu. Naprawdę. Owszem Nintendo miało stoisko, całkiem zresztą niczego sobie, i miało też wspaniałe nowe gry na N64, ale o Dolphinie słuch zaginął. Myślę, że to mimo wszystko dobra decyzja. Nintendo i tak jeszcze sprzeda miliardy handheldów, a lepiej, żeby wyskakując z Dolphinem pokazało sprzęt, który będzie w stanie konkurować z innymi przez ładnych kilka lat, a nie miesiące.

Konsole, konsole, jak wiele się tam dzieje ciekawego... A Peter Molyneux, guru twórców gier i postać wręcz historyczna, nie będzie więcej robił gier na peceta, ale na konsole. Umarł król, niech żyje król.

Adrian Chmielarz

Od redakcji: Molyneux nie jest jedynym, który coś takiego ogłosił. Mniej więcej miesiąc temu ekipa z Epic Megagames, twórcy UNREAL TOURNAMENT również stwierdziła, że to była ich ostatnia gra na PeCeta. Będą pisać bezpośrednio na konsole, a konwersjami ich tytułów na PC będą zajmować się później, lub będą zlecać to innym firmom. Niech żyje król.

ARCADEIA

SILENT SCOPE ODNIOŚŁ W MINIONYM ROKU OGROMNY SUKCES. TA GRA OBOK MASZYNEK MUZYCZNYCH ZAPEWNIŁA FIRMIE KONAMI POZYCJĘ LIDERA W REWITALIZACJI SALONÓW GIER NA ŚWIECIE. WSZYSTKO WSKAZUJE NA TO, ŻE SEQUEL, CZYLI SILENT SCOPE 2: FATAL JUDGEMENT TO TAKŻE PRAWDZIWY STRZAŁ W DZIESIĄTKĘ.

SMIERTELNY WYROK czy też OSTATECZNE ROZWIĄZANIE (stawiałbym na Zabójczy Osąd - Ban), jak można by tłumaczyć tę nazwę, to krok naprzód w stosunku do pierwowzoru, który przebojem zdobył sobie salony gier w ubiegłym roku. W maszynie używamy snajperskiego karabinka zamontowanego przed ekranem, a dodatkowy ekran umieszczony w lunecie pozwala nam dostrzec szczegóły niewidoczne na polu akcji. To właśnie pomysł, który zdecydował o popularności tej gry i, co nie bez znaczenia, jest prawie nie do zaadaptowania w domowych konsolach.

Mamy trzy rodzaje gry do wyboru (pierwsze dwa były także dostępne w SILENT SCOPE 1): opcja treningowa, gdzie gracze mogli podszkolić swoje umiejętności strzelnicze i fabularyzowana opowieść, która wprowadzała graczy w opanowany przez terrorystów fragment wirtualnego świata. Trzeci rodzaj gry to pojedynek bądź kooperacja, wykorzystujące nową opcję dodaną do sequela - możliwość połączenia dwóch maszyn. Dzięki linkowi możemy teraz walczyć przeciwko sobie lub połączyć swe siły w walce przeciwko złu.

Akcja gry przenosi nas tym razem do Wielkiej Brytanii, a wcielamy się w agenta Brytyjskiej Secret Service. Poprzednio robiliśmy za amerykańskiego żołnierza sił specjalnych. Jak to zwykle w tego typu grach, wstrętni terroryści porywają "dziewczynę Bonda". Tym razem jest to ładna blondyneczka Laura. Agent specjalnej troski, w którego się wcielamy, penetruje więc kolejne lokacje by uwolnić w końcu porwaną dziewczynę. Przy okazji trup ściele się gęsto. Zaczynamy grę od sekwencji, w której bad guys ukrywają się na moście Tower i trzeba ich stamtąd wyfuskać. Dla utrudnienia boss nazwiskiem Falco fruwa sobie z zakładniczką helikopterem. Tower Bridge, Tamizę i nadbrzeże udało się programistom oddać z fotograficzną wręcz dokładnością. W pewnym momencie akcja przenosi się na szczyt Big Bena. Boss przykuty kajdankami do zakładniczki wypada za barierkę. Laura z trudem utrzymuje go na swoim wątyłym nadgarstku. Uratować może ją tylko precyzyjne przestrelanie łańcuszka kajdanek.

To tylko pierwsza misja. Kolejna prowadzi nas do arktycznej bazy terrorystów, gdzie tym razem męsko-damski tandem bossów usiłuje nas przypalić miotaczami ognia. Zanim jednak do tego dojdzie musimy wykazać się kocią zręcznością i poruszając się na nartach lub śnieżnym skuterem strzelać jeszcze ze snajperki do równie mobilnych celów. Terroryści dla utrudnienia ubrani są w tym stage'u w białe kombinizony i odróżnić ich od śniegu jest niezwykle trudno.

Następna misja prowadzi nas na lotnisko Gatwick. Tam z kolei terroryści usiłują wystartować ogromnym transportowym Herculesem. Boss pojawia się tutaj w otwartych tylnych drzwiach pędzącej po pasie startowym maszyny. Niestety ukrywa się za wiszącym w tychże drzwiach zakładnikiem. Jedyne moment pozwalający skutecznie wyeliminować go o przewisku Cobra, to chwila w której wychyla się by wyrzucić z samolotu kolejnego zakładnika.

Kolejne zadanie rzuca nas na bagienne tereny Norfolk, gdzie przydaje się noktowizor i możliwość przemieszczania terenu promieniami Roentgena. Swoją drogą z sekwencją, gdzie boss ukrywa się w czołgu tratującym ołtarz w kościele, koleś trochę chyba przesadzili.

Przedostatnia misja rozgrywa się na przedstawieniu w teatrze w Birmingham. Trudna jest o tyle, że terroryści doskonale wtapiają się w tłum gości przybyłych na spektakl. Boss o nazwisku, a jakże by inaczej

- Star, występuje na scenie. Pojawia się i znika w teatralnych dekoracjach. Kończymy grę w tajnej bazie terrorystów gdzieś na przedmieściach Londynu. Po trudach poprzednich misji cholernie ruchliwi bossowie-akrobaci, wyposażeni w miecze o podwójnych ostrzach, to już tylko chlebek z masłem. Generalnie rzecz biorąc gra jest znacznie trudniejsza od swej poprzedniczki. Do przejścia całej gry w trybie story potrzeba przeciętnemu graczowi tak na oko 50 kredytów, a napis "Continue" pojawia się nader często. Zdecydowanie nie polecam Wam więc odwiedzania zachodnich salonów bez większej gotówki.

Tak jak i w poprzedniczce, życie poszczególnych postaci występujących w grze podzielono na części.

I tak szeregowi terroryści to zwykle jedno trafienie 1/1. By zabić bossa trzeba trafić trzy (3/3), pięć (5/5) lub nawet dziesięć razy (10/10). Jeśli jesteśmy Leonem Zawodowcem korzystamy zwykle z możliwości trafienia bossa w słaby punkt (weak point), co pozwala nam mieć go z głowy za jednym strzałem.

By łatwiej odnaleźć maskujących się terrorystów, projektanci z Konami pomyśleli o specjalnych opcjach nazwanych thermal mode i x-ray mode. Pierwsza zamienia naszą lunetę optyczną w kamerę termiczną, a druga pozwala prześwietlać przeszkody promieniami Roentgena.

Zdecydowanie najbardziej wyróżniającą się spośród wszystkich nowych funkcji, jakie umieszczono w SILENT SCOPE 2, jest możliwość rejestracji wyników w sieci. Funkcja ta została nazwana KIC czyli Konami Internet Challenge. Każda z maszyn ma swe specyficzne hasło. Używając hasła możemy zarejestrować swój najlepszy wynik w internecie i zmierzyć się w swoistej rywalizacji z graczami w całej Europie. Konami zapewnia ze swej strony nagrody dla najlepszego gracza dla konkretnej maszyny, kraju i Europy. Operatorzy z Wielkiej Brytanii dostają to wszystko za jedyne 100 funtów miesięcznie. Dlatego też pierwsze 1000 automatów zostało wyposażonych w specjalne plansze reklamowe i gadżety zachęcające do europejskiego współzawodnictwa snajperów.

Konami w swej reklamowej ulotce zachęca operatorów do skorzystania z jednej z trzech możliwości zakupu. Pierwsza to zakup całkiem nowej maszyny. Druga promuje właścicieli SILENT SCOPE, którzy kupując nową maszynę i tzw. Twin conversion kit, mogą połączyć starą wersję z nową i skorzystać z nowych opcji dla dwóch graczy. Trzecia to zakup dwóch maszyn, by w pełni wykorzystać ich możliwości.

Na zakończenie kilka słów komentarza na temat brutalności gry. Nieprzypadkowo Konami przeniosło akcję gry do bardziej tolerancyjnej Europy. W większości stanów USA po ostatnich strzelaninach wprowadzono bardzo restrykcyjne przepisy dotyczące brutalności gier video. Co ciekawe jednak nikt, jak na razie, nie ogranicza tam dostępności do prawdziwej broni.

Ja osobiście postawię ryzykowną tezę: im bardziej brutalne gry - tym mniej brutalne czasy.

Ostatnie dziesięć lat rozwoju gier komputerowych to jednocześnie najbardziej spokojny czas na naszej planecie. Historia ludzkości to historia wojen i konfliktów. Mordowano i gwałcono od czasów Kaina i Abla, a obwinianie gier za wydobywanie z ludzi zbrodniczych instynktów to moim zdaniem głębokie nieporozumienie.

Val B.

(tak jest, Val! - Gsh)

Fatal Judgement
SILENTSCOPE 2

'FATAL JUDGEMENT' - the sequel to SILENT SCOPE 1... a government agent and cold-hearted mercenary are thrown together in spectacular London scenes with the KONAMI STRIKE THE FUTURE

MISSION of Restoring the Nation's Security!

- The next instalment of Silent Scope 1 - STILL claiming the No.1 income in many arcades!
- Stunning graphics of British scenery
- Ambience improved by Konami's exclusive soundtrack
- Gameplay and strategy specifically created for Europe
- Inbuilt KIC Function for varied stages and tournament facility

'Fatal Judgement' offers plenty of flexibility, just select one of the following...

- Buy one brand new 'Fatal Judgement' machine and use it alone to offer your players 3 exciting modes and the game experience of a winner!
- For owners of Silent Scope 1, Konami have developed a Low Cost, High Impact option especially for your location! All you need is 1 'Fatal Judgement' machine and it's twin conversion kit! For a very small price you can link 'Fatal Judgement' to Silent Scope 1 and reap the benefits of a 'Fatal Judgement' twin machine offering Dual and Duel play... a total of 5 modes!
- Put 2 brand new 'Fatal Judgement' machines in your arcade and both 'Fatal Judgements' may be operated as single machines offering your location greater flexibility!

KONAMI STRONGLY RECOMMEND YOU SELECT OPTION 2 or 3!

Dual Action, Duel Play
It couldn't be simpler



My z kolei słyszeliśmy, że akcja została przeniesiona nie dlatego, że Europa jest trochę mniej surowa pod względem przemocy w grach (kurczę, przecież to w Stanach każdy ma gnata). Gra odniosła po prostu niesamowity sukces w Wielkiej Brytanii i w ukłonie w stronę wyspiarzy ludzie z Konami właśnie tam osadzili jej akcję.

RPGamer

SQUARE MA CIĘŻKI DRAŻEK DO ZGRZYBIENIA. PO GIGANTYCZNYCH SUKCESACH ODNIESIONYCH PRZEZ KLASYKI - FFVII I FFVIII STOI PRZED CIĘŻKIM ZADANIEM UTRZYMANIA ŚWIETNOŚCI SERII. CAŁY TEN CIĘŻAR ODPOWIEDZIALNOŚCI POCZUŁ PRODUCENT - HIRONOBU SAKAGUCHI I POSTANOWIŁ WPROWADZIĆ SPORO ZMIAN W STOSUNKU DO DWÓCH OSTATNICH CZĘŚCI. NA STOŁEK GŁÓWNEGO DESIGNERA POWRÓCIŁ YOSHITAKA AMANO. A TO MOŻE OZNACZAĆ TYLKO JEDNO - POWRÓT DO OSADZONYCH GŁĘBOKO W NURCIE FANTASY KORZENI.

Posiadacze PSX'a postrzegają finalowy świat jako potężną mieszankę cyber-punku z niewielkimi elementami fantasy. Jednak w FFXIII będziemy mieli do czynienia z czysto baśniowymi lokacjami i krainami, zamieszkałymi przez istoty nie z tego świata. Nie oznacza to, że scenariusz jest cukierkowy i mało poważny. Wręcz przeciwnie. Choć tym razem będzie mniej strzelania, a więcej magii i walki na miecze w klasycznym znaczeniu tego słowa.

Podobnie jak w ósemce, tak i tutaj przyjdzie nam poznać ośmiu głównych bohaterów, z akcentem położonym na losy trójki z nich. Choć chodzą też słuchy, że być może fabuła nie skoncentruje się na losach żadnej z postaci i zamiast tego "czasem fabularnym" wszyscy zostaną obdarowani równo.

Pierwszym z bohaterów jest Adelbert Steiner - trzydziestotrzyletni rycerz i oddany sługa księżniczki. Następnym to Zidane Tribal - kochliwy siedemnastoletni chłopak zafascynowany złodziejskim rzemiosłem. Wielką trójkę zamyka VIVI Ornitier - dziewięcioletnia dziewczynka parająca się czarną magią. Warto także wspomnieć o pozostałej nie mniej ważnej piątce. Oto oni. Eiko Carol, to jeszcze dziecko, nasza bohaterka ma zaledwie sześć lat. Freija Crescent, to parająca się rzemiosłem rycerskim wojowniczką, próbująca rozwikłać swoje tajemnicze problemy z przeszłości. Quina Quen jest przesympatycznym potworkiem, którego interesuje tylko i wyłącznie jedzenie. Panią Quina'y jest Garnet Tale Alexandros, która jest księżniczką z królewskiej rodziny.

Ostatnim z bohaterów jest Salamander Coral, dziwny i tajemniczy gość, który nikomu nie ufa (co nie przysparza mu zbyt wielu przyjaciół). Każda z tych postaci ma swoją istotną rolę w całej fabule. Niestety, jeśli chodzi o scenariusz, Square zazdrośnie strzeże swojej tajemnicy. Wiadomo jest, że zamierzają się spodziewać utrzymanej w epickiej konwencji poruszającej historii opowiadającej o grupie młodych ludzi, których dzieje nie są bez znaczenia dla losów świata. Coś nowego i nieznanego? No raczej. Każda z postaci ma swoją profesję, w której się kształci. Kierować będziemy złodziejem, magiem, wiedźmą, rycerzem itd. Każda z powyższych klas determinuje wysokość współczynników poszczególnych postaci. To oczywiste że, mag ma najwięcej spell pointów, rycerz jest silny i wytrzymały, a złodziej zręczny jak kot. Nasza ósemka dosyć często będzie miała okazję sprawdzić się jak dobrze jest wyszkolona. Walki będą częste, choć miejmy nadzieję, że nie gęste. System prawdopodobnie nie ulegnie drastycznym zmianom. Ponownie będziemy mieli do czynienia z pseudo real-time'owymi walkami, w których ataki zależą od szybkości poszczególnych postaci. Obecnie trwa gorąca dyskusja na temat systemu magii. Autorzy nie mogą się zdecydować, czy czary będzie się jakoś znajdować, uczyć czy też będą wynikały z posiadania jakichś konkretnych przedmiotów, np. przynależących do jakiegoś żywiołu.

Z ciekawostek warto wspomnieć o bardzo ciekawym pomysle dotyczącym wykorzystywania przedmiotów. Znaleźiska obdarzone są pewnymi cechami, które w połączeniu z innymi charakterystykami bohatera dają określony efekt. I tak jedna z postaci noszących pierścień ma dodatkowe punkty życia, jednak jeśli inny bohater założy ten sam klejnot, mogą mu wzrosnąć inne atrybuty lub nawet przedmiot może wywołać jakies negatywne skutki. Graficznie jak zwykle można się spodziewać największego przepychu. Gigantyczna ilość wstawek filmowych i renderowane tła będą odpowiedzialne za przyciągnięcie gracza do pada i konsoli. Scenariusz zrobi resztę.

Ciekawe, czy do gustu przypadnie wszystkim nowy design postaci. Nie są to już realistyczni młodzi panowie i panie, jak w FFVIII, ani też zdeformowane, mangowe ludki z FFVII. Nasi bohaterowie stworzeni są bardzo finezyjną i baśniową kreską. Na przykład czarodziej ma wielki spiczasty kapelusz, a rycerz - nienaturalnie wielki miecz (ale nie tak jak Cloud). Ma to na celu jak najszybsze przeniesienie nas do świata fantasy, w których miejsca na maszyny i roboty jest niewiele. Przyznaję, że z punktu widzenia europejczyka wychowanego na klasycznych systemach fabularnych, pomysł uważam za



Zamiast oglądać w przerwie jakiegoś programu panią golącą sobie nogi z uśmiechem na ustach, drugą - lejącą atrament na podpaski i trzecią - sypiącą proszek do pralki, gdzie jej mąż głuptasek wrzucił swą umorusaną koszulę - postacie z FF biegnące za kapslem od coli? W każdej chwili. Piękny to kraj ta Japonia...

jak najbardziej trafny. Szykujcie się na kolejną ciężką batalię, tym razem przeciwko smokom, wiedźmom i potworom służącym czarnej magii.

Tegoroczna wystawa TGS okraszana była pojawiającymi się w telewizji, oraz widniejącymi na plakatach rozklejanych w Tokio, sylwetkami bohaterów gier Final Fantasy wspierających kampanię reklamową Coca Coli. W specjalnie przygotowanym filmie występują bohaterowie FFXIII z Zidane'em na czele. Bohater ściga kapsel z butelki po napoju. Akcja jest dosyć szybka, a animacja - na wysokim, squarowo-renderowanym poziomie. W Japonii sprzedawane są obecnie specjalne zestawy - z półlitrowymi butelkami sprzedawane będą małe figurki z serii FF, a z półtora litrowymi - specjalne karty z sylwetkami bohaterów.

Na rynek trafiły też specjalne karty do wymieniania z postaciami z FF - raczej nie powtórzą sukcesu Pokemona, ale z pewnością niejednym młodym Japończykiem zapragnie własnego małego Squalla czy Clouda.

Amerykańska wersja VAGRANT STORY, która już trafiła na półki sklepowe szczęśliwych poddanych Wujka Sama zawiera dodatkową płytkę z grywalnymi demkami CHOCOBO RACING, FRONT MISSION 3, THREADS

OF FATE oraz filmami z CHOCOBO'S DUNGEON 2, LEGEND OF MANA I CHRONO CROSS.

Inną "drobnościami" jest to, że Square oficjalnie zapowiedziało, iż zamierza rozpocząć testowanie swojego projektu Play Online już na jesieni bieżącego roku, wypuszczając grywalną betę FFXIII wykorzystującą możliwości sieciowe. Ponadto Square wciąż rozważa sposób zaimplementowania owego trybu sieciowego. Są dwie drogi. Jedna - Play Online wykorzysta modem do PS2, który powinien być już dostępny jesienią. Druga, wcale nie mniej prawdopodobna mówi, że być może firma nawiąże współpracę z firmami telekomunikacyjnymi, dzięki czemu dostęp do sieci gracze uzyskiwaliby po zakupieniu odpowiednich kart współpracujących z PlayStation 2. Ponadto krążą plotki jakoby FFXIII miało pojawić się także na PC i Xboxie...

Hironobu Sakaguchi, jako trzeci w historii twórca gier (po Shigeru Miyamoto oraz Sidzie Meyerze (twórcy m.in. CIVILISATION) został uhonorowany przez przyjęcie do Hali Sław Akademii Interaktywnych Sztuk i Nauki podczas tegorocznej wystawy E3, 11 Maja. I całkiem słusznie.

Brat i Squaerio

NEO PLUS VIDEO 4

Tokyo Game Show Wiosna 2000
ORAZ

Electronic Entertainment Expo 2000

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

Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - Tokyo Game Show i E3 2000, na których zaprezentowano ponad 400 gier. My wybraliśmy dla was te najlepsze!

180 minut czyli 3 godziny - dwa razy więcej, niż na N+ Video 3.

Nowość!

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

Nie zapominamy też o PSX, GameBoy i N64!

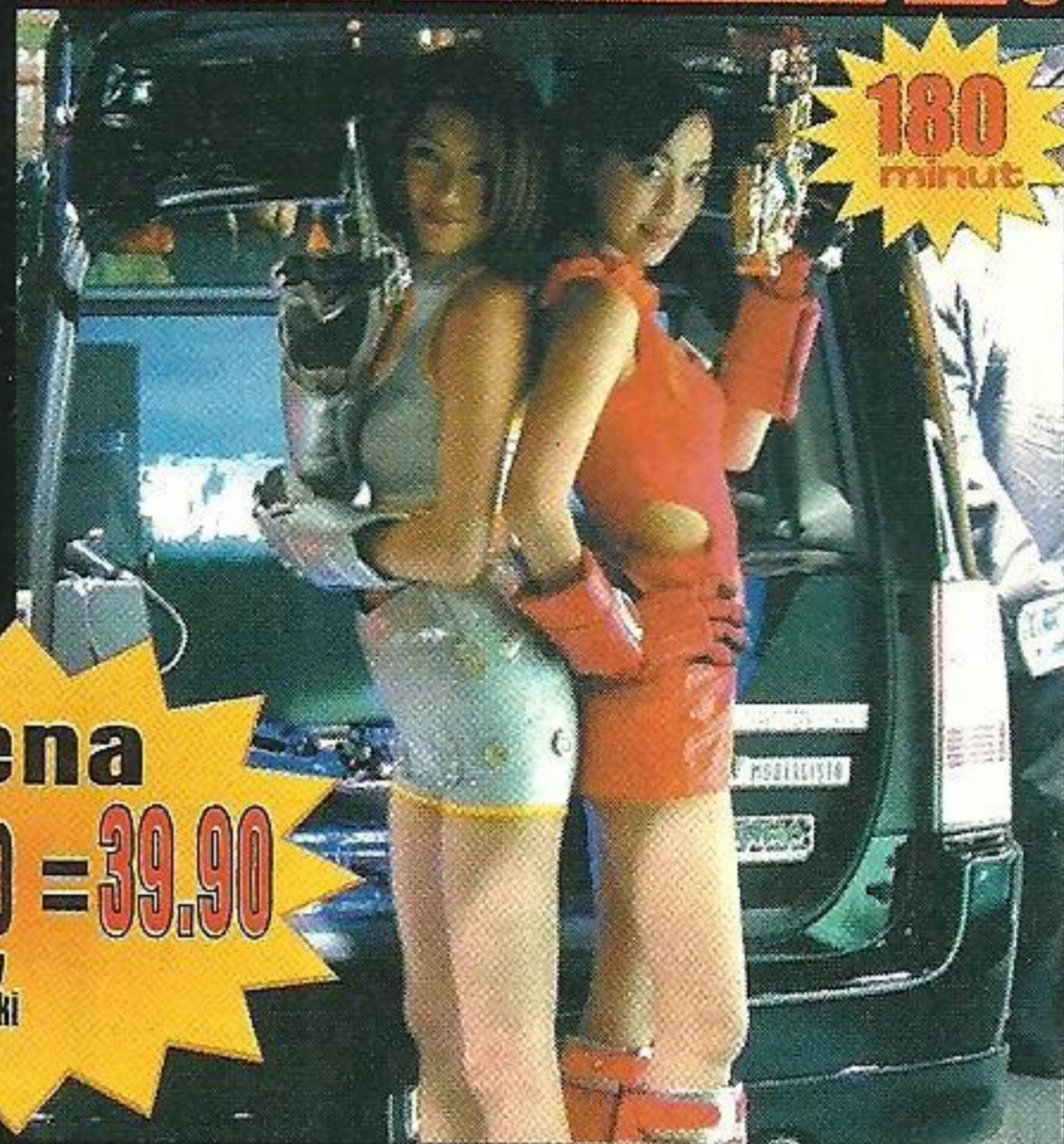
CENA: 39.90. KOMENTARZ: polski

PS • PS2 • DC • N64 • GB

TGS i E3

REPORTAŻ Z

TOKYO GAME SHOW WIOSNA 2000
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



NEO PLUS VIDEO 4

cena

35 + 4.90 = 39.90

koszty
przesyłki

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST

oficjalny produkt Neo Plus. zawiera nie publikowany wcześniej

Konsolowe KOMPENDIUM

PlayStation

FINAL FANTASY 8
STAR WARS EPISODE 1
THE PHANTOM MENACE

DRIVER, SILENT HILL,
SYPHON FILTER

STREET FIGHTER ALPHA 3
RIDGE RACER TYPE 4

LEGAIA, KENSEI
LUNAR, GUARDIANS CRUSADE

... i wiele innych!

DREAMCAST

SONIC, POWERSTONE
BLUE STINGER i inne...

NINTENDO 64

STAR WARS, SUPER SMASH BROS

GAMEBOY

ZELDA i masa tipsów!

Plus Hity!

FINAL FANTASY 7,
RESIDENT EVIL 1+2
SUPER MARIO 64

**BONUS! NAJNOWSZE TIPSY
ORAZ KODY DO ACTION REPLAY**

cena

18 + 4.90 = 22.90

koszty
przesyłki

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video opracowane
przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. **KOMPENDIUM 2** z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, RESIDENT EVIL 1, 2 i 3, FINAL FANTASY 7,

Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 i POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS i TIPSY!

Gameboy: LEGEND OF ZELDA i MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 i 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawiło się pod koniec października.

DAZY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 i 2 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 kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 33 zł
12 numerów - tylko 65 zł

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



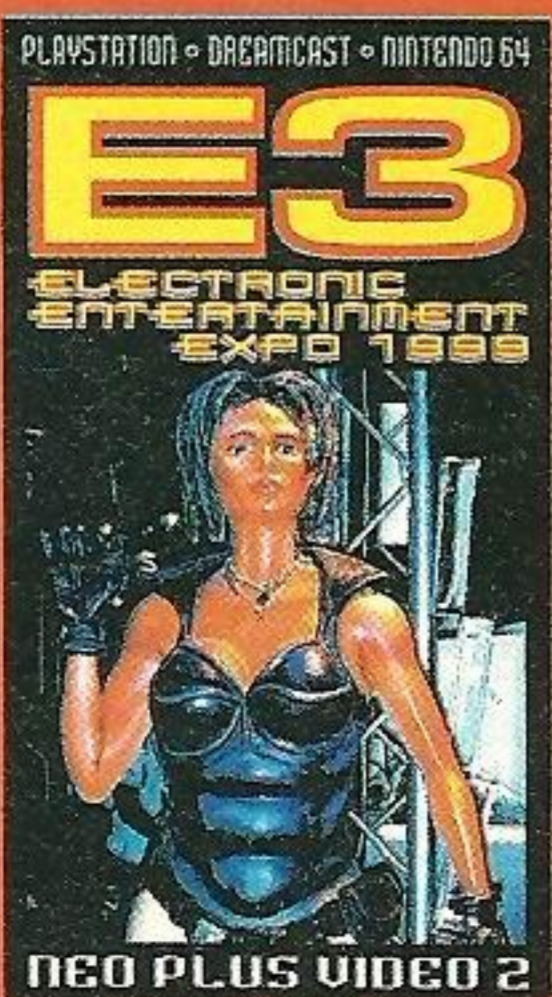
cena
15 + 4.90 = **19.90**
kosztu przesyłki

KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - megaporaadnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64. Na 272 stronach zamieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGears, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.



cena
25 + 4.90 = **29.90**
kosztu przesyłki



cena
35 + 4.90 = **39.90**
kosztu przesyłki



cena
25 + 4.90 = **29.90**
kosztu przesyłki

W SKLEPIE ULTIMA

SWW 2711	SWW 2711	SWW 2711	SWW 2711	SWW 2711	SWW 2711
PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) Neo Plus numerzy: _____ KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) NEO PLUS VIDEO 4 Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)	PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) Neo Plus numerzy: _____ KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) NEO PLUS VIDEO 4 Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)	PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) Neo Plus numerzy: _____ KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) NEO PLUS VIDEO 4 Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)	PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) Neo Plus numerzy: _____ KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) NEO PLUS VIDEO 4 Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)	PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) Neo Plus numerzy: _____ KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) NEO PLUS VIDEO 4 Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)	PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 33 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 65 zł ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) Neo Plus numerzy: _____ KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) NEO PLUS VIDEO 4 Zamawiam nową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu- wysyłamy go pocztą pod twoim adresem!

numery 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ciągle dostępne



NEO PLUS nr 8 marzec 99

RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99 **HELP:** CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!**: ATEI 99 - Raport z wystawy automatów w Londynie



NEO PLUS nr 9 kwiecień 99

RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, **HELP:** SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks **XTRA!**: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!



NEO PLUS nr 10 maj 99

RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98 **HELP:** POPULOUS 3, Tips&Tricks **XTRA!**: TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!



NEO PLUS nr 11 czerwiec 99

RECENZJE: STREET FIGHTER ALPHA 3, OMEGA BOOST, SPEED FREAKS, SUPER SMASH BROS, WARZONE 2100, GTA LONDON 1969, BIG AIR, HARD EDGE, GLOBAL DOMINATION **XTRA!**: E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja z Kalifornii



NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99

RECENZJE: STAR WARS EPISODE 1 RACER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2, DRIVER, EHRGEIZ, STAR OCEAN THE SECOND STORY, WWF ATTITUDE, LUNAR: SILVER STAR STORY, CROC 2, **HELP:** STAR WARS EPISODE 1 RACER



NEO PLUS nr 13 wrzesień 99

RECENZJE: DINO CRISIS, BUGS BUNNY LOST IN TIME, DECEPTION 2, METAL GEAR SOLID INTEGRAL, VRALLY 2, VIRUS, TARZAN, ECHONIGHT **HELP:** BUGS BUNNY LOST IN TIME, DINO CRISIS, METAL GEAR SOLID VR MISSIONS, ECHONIGHT, FIGHTER MAKER. **XTRA!**: DREAMCAST - podsumowanie przed premierą



NEO PLUS nr 14 październik 99

RECENZJE I OPISY: SOUL REAVER, FINAL FANTASY 8, SHADOWMAN, SOUL OF THE SAMURAI - RONIN BLADE **RECENZJE:** TONY HAWK'S SKATEBOARDING, REVOLT, STAR WARS THE PHANTOM MENACE, WIP3OUT **XTRA!**: ECTS 1999 relacja z wystawy w Londynie



NEO PLUS nr 15 listopad 99

RECENZJE I OPISY: RESIDENT EVIL 3, SOUL OF THE SAMURAI cz 2, X-FILES, TONY HAWK'S SKATEBOARDING **RECENZJE:** 40 WINKS, ISS PRO EVOLUTION, QUAKE 2, XENA, WCW MAYHEM, GAUNTLET LEGENDS, CARMAGEDDON **XTRA!**: TOKYO GAME SHOW Jesień 99



NEO PLUS nr 16 grudzień 99

RECENZJE: ARMY MEN AIR ATTACK, COOL BOARDERS 4, CRASH TEAM RACING, FIFA 2000, FORMULA 1, GTA2, GRANDIA, KO KINGS 2000, MISSION: IMPOSSIBLE, MTV SNOWBOARDING, READY 2 RUMBLE BOXING, SPYRO 2, TOY COMMANDER WU-TANG i inne **HELP:** SPYRO 2, WU-TANG, ISS PRO EVOLUTION, READY 2 RUMBLE BOXING, GRANDIACIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!**: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie



NEO PLUS nr 17 styczeń 00

RECENZJE I OPISY: TOMB RAIDER 4, DUNE 2000, TOY STORY 2, MEDAL OF HONOR, TOMORROW NEVER DIES **RECENZJE:** TEST DRIVE 6, SOUL CALIBUR, VIGILANTE 8 2, NBA LIVE 2000, TUROK RAGE WARS, SKATE & DESTROY, TWISTED METAL 4 **XTRA!**: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy



NEO PLUS nr 18 luty 00

RECENZJE I OPISY: GRAN TURISMO 2, DONKEY KONG 64, VANDAL HEARTS 2, SHAOLIN, AMERZONE **RECENZJE:** ACE COMBAT 3, ARMORINES, MUSIC 2000, RAINBOW SIX, SAGA FRONTIER 2, XENA, RENEGADE RACERS, NBA JAM 2000 **XTRA!**: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers o Speddball 2100



NEO PLUS nr 19 marzec 00

RECENZJE I OPISY: RESIDENT EVIL GIN SURVIVOR, CHASE THE EXPRESS, TOMBI 2, GRAN TURISMO 2 część 2, SHAOLIN część 2, VAGRANT STORY część 1 **RECENZJE:** CRAZY TAXI, ECW HARDCORE, NBA 2K, MARVEL VS CAPCOM, SF EX 2 PLUS i inne **XTRA!**: RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: CODE VERONICA na DC, RE2 na N64, GUN SURVIVOR na PSX

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%: - VAT 22% kwota: zł gr słownie złotych: groszy jak wyżej: wpłacający: ul. na dobro: P.H.U. "FAT" na rachunek w: PBK III o/W-wa numer: 11101024-971889-2720-3-42 Datownik opłata podpis przyjmującego	Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%: - VAT 22% kwota: zł gr słownie złotych: groszy jak wyżej: wpłacający: ul. na dobro: P.H.U. "FAT" na rachunek w: PBK III o/W-wa numer: 11101024-971889-2720-3-42 Datownik opłata podpis przyjmującego	Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%: - VAT 22% kwota: zł gr słownie złotych: groszy jak wyżej: wpłacający: ul. na dobro: P.H.U. "FAT" na rachunek w: PBK III o/W-wa numer: 11101024-971889-2720-3-42 telefon: Datownik opłata podpis przyjmującego	Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%: - VAT 22% kwota: zł gr słownie złotych: groszy jak wyżej: wpłacający: ul. na dobro: P.H.U. "FAT" na rachunek w: PBK III o/W-wa numer: 11101024-971889-2720-3-42 Datownik opłata podpis przyjmującego
--	---	---	--

N(a)O COMMENTS

Hardcore Edition

POWOLUTKU, POWOLUTKU, ALE JEDNAK NIEKTÓRZY DECYDUJĄ SIĘ NA WYJŚCIE Z CIENIA I ODSŁONIĘCIE CHOCIAZ RĄBKĄ SWOICH TAJEMNIC, NA KTÓRE CAŁY ŚWIAT PATRZYŁBY SPODE ŁBA. ALE TUTAJ - W NASZYM KĄCIKU HACE JUPITERY ŚWIECĄ DLA LUDZI TAKICH JAK TY, WY, ONI I MY. NIEOCZEKIWANIE W SUKURS SYLWKOWI PRZYSZEDŁ TANAKA PRZYSYLAJĄC ZDJĘCIA, KTÓRE POKAZUJĄ, ŻE POLAK CHCE I POTRAFI.

O powiem wam taką krótką historyjkę. Hmm. Trochę mi głupio. Podejrzewam, że i tak nikt, może nie tyle nie uwierzy, co po prostu nie przełoży tego feelingu na swój język. Ale spoko, postaram się - wiem, że każde zjawisko jakiego doświadczamy jest (choćby po trosze) wyrażalne - spróbujcie.

Hardcore to w sumie taki wesoły temat. Mógłbym na początek opowiedzieć, jak to przed laty zawiązywały się przyjaźnie dzięki wspólnemu graniu, jak razem z kumplami spędzaliśmy czas i jak dziwnie się czułem, kiedy nie było już z kim pograć... Czyli po prostu przejechać się po tym poletku, które stało się areną naszej socjalizacji, akulturacji i czego tam jeszcze. I pewnie. Te małe epizody mają swój kącik w mojej pamięci, należy im się choćby linijka tekstu.

Pamiętacie "Karatekę" na małe Atari? To była jedna z pierwszych gier, która mogła pochwalić się taką animacją bohaterów (jak Prince of Persia, prawie). Był taki czas, że gadaliśmy o niej bez przerwy na... na pauzach w budzie. Opowiadałem kumplowi jak to po pokonaniu kilku (teraz już za Chiny Ludowe nie wiem ilu) przeciwników przechodzi się do dalszego etapu. Patrzył na mnie dziwnie, ale się nie odzywał. Po paru dniach zadzwonił - zajrzyj, właśnie gramy i ni huhu końca 1-go poziomu nie widać. Idę i patrzę, a oni cuzezer z drugim kolem, leżą w prawo, metodycznie rozwalają przeciwników, pierwszego, piątego, dziesiątego (jak już powiedziałem, nie wiem ilu ich było, dość że ze dwa razy więcej niż u mnie) no i siłą rzeczy, gdzieś tam około, założmy, środka drugiej dziesiątki, wymiękają. No to wziąłem joy'a do ręki i pokazałem im, że można b i e g a ć. Ergo - być przy końcu etapu dużo szybciej, a co za tym idzie, napotykać mniej przeciwników, bo ci wyłazili nie tyle w konkretnym miejscu, a raczej co jakiś czas... To tak, jakbyście dzisiaj grającemu w RTS'y pokazali, że można grupować jednostki by nie zapychać każdą z osobna. Miałem z tego niezły ubaw (jeden do drugiego powiedział: "...nie mówię?!"). Jeszcze raz powiesz, że mi się przywidziało, to ci ...huknę", ale ich miny nakazały mi zachować powagę. Wiem, że od tego czasu byłem traktowany jako osoba, która wie "coś-niecoś" o grach i komputerach... he, he.

Inny numer, to dużo późniejsze czasy PeCetów i Eye of the Beholder, klasycznego AD&D (kiedyś na cga, zieloniutki monitork - monochrom, bomba po prostu). Była w którejś części taka zagadka - komnata 3x3 pola, za nią drzwi i w każdym z dziewięciu kwadratów podłogi dająca się nacisnąć płyta. Trzeba było na tych płytkach tak poukładać przedmioty, żeby otworzyły się te cholerne wrota. Nie wiem czy gdzieś coś ominąłem, czy po prostu to było takie oczywiste, dość, że zaciąłem się na tym na bardzo długo. I zwierzyłem się z problemem przyjacielowi. A ten, w trosce i z ewidentnych nudów, rozpiął mi na kartce wszystkie (chyba ponad 500!!!) kombinacje ułożenia gratów na podłodze... No zabił mnie, po prostu. Widzicie te pięćset kwadracików 3 na 3 na papierach w kratkę A4 z pozaznaczanymi krzyżykami w miejscu przedmiotów ??? Geez, te kartki pewnie jeszcze gdzieś tu leżą... Rozwiązanie było proste - przedmioty miały być ustawione jak cyfra "5" na sześciociennej kostce... Ale ja dotarłem do tego późno - rozpiska, uważacie, zaczynała się według klucza "1 przedmiot na lewo-góra; 1 przedmiot na środek-góra;..... 2 przedmioty sąsiadująco - lewo-góra+środek-góra..... and so on...

Dobra, dość. Teraz to, co właśnie wywołało moje zakłopotanie. Wczujcie się. Dune 2 to było coś - czy dla pecciarzy czy amigowców, tytuł obowiązkowy. Czasy 386sx, VGA mono - skąd ja wiedziałem, że to w ogóle moje jednostki? Grałem jak głupi, choć na początku obśmiewałem diuny, że guzik mają wspólnego z Herbertem. Grałem, grałem i grałem. Łeb mnie bolał, oczy wypływały, a ja grałem. Poznałem grę na wylot. To jest tak - po pewnym czasie znasz już mechanizm, czujesz algorytmy... tak jakbyś "widział w kodzie"... jak Neo z "The Matrix", dajmy na to. No i moment odpalenia rakiety przez Harkonnenów umiałem wyczuć z zawiązanymi oczami. Po co oczy, zresztą. Ważne było, by w naprawdę krytycznym momencie zrobić save'a, po chwili sprawdzić gdzie pierdyknęła rakietka, ocenić straty i załadować, bądź grać dalej, jeśli kiepsko trafili. To były emocje. A teraz uwaga, jazda. Po nocce z diumą, rano matma w liceum. Babiszon ma zły dzień i jakoś dziwnie na nas patrzy. Patrzy i

gada, że dawno nie miała okazji efektywnie, rozumiecie, sprawdzić naszej wiedzy. A ja, heh, nie mogę... czuję jak włącza mi się w głowie takie małe czerwone światełko które krzyczy - CZAS NA SAVE stary!!! Czas na save!!! Nie wytrzymuję, śmieję się, przepraszam i wychodzę. Nie wiem czy rozumiecie, ale to było dokładnie to samo uczucie - zagrożenie, świadomość możliwości utraty wszystkiego co się zbudowało... (nigdy nie byłem dobry z matmy ;). Tyle tylko, że nie mogąc zasejnować w tamtym momencie poczułem się trochę oszukany... Back to reality man, back in pain. Nigdy nikomu tego nie mówiłem, ale myślę, że Wy to zrozumiecie... he, he. Ja do tej pory nie wiem, śmiać się czy płakać. Nigdy już nie krytykowałem laików, którzy głośno chrzaniłi, że od grania można dostać szajby. Później poczułem się lepiej, gdy wyszło na to, że w epoce mocno "niegrywalnej" Stanisław Lem pojechał po tym klimacie - w którejś ze swych podróży Tichy, bohater "Dzienników..." trafia na planetę, gdzie mordercze deszcze meteorytów są czymś normalnym, a mieszkańcy w związku z tym opracowali metody zapobiegawcze - tzw. "rezerwy". Jak kto dostał meteorytem w czołko i odchodził na wieczny spoczynek, natychmiast dostarczano jego rezerwy, wierną kopię "psychofizyczną" sprzed momentu śmierci. Ha, mnie nie na wiele wówczas ta metoda by się przydała, ale przyznacie - nieźle...

Sylwek, Łódź



Wspomniane krzesło konstrukcji Tanaki, które pomagał też budować Pająk.

Po listach Stelmiego, Punk'a (cyber) i Slide Joker'a i ja postanowiłem powspominać trochę (dorzucić swoje 3 grosze). Zaczęło się od zwykłej gry TV, miałem wtedy około 4-5 lat (miał swój szczyt, mój tata przyniósł pewne czarne pudełko do domu, podłączył do TV a moim oczom ukazał się... PONG, oryginalny i w kilku wariacjach (hokej, squash itp...).

Zabawa była przednia. Pamiętam do dziś jak zasuwałem z bratem w "hokeja" (był najfajniejszy bo trzeba było trafić do bramki) lub squasha do późnych (na owy wiek) godzin wieczornych (czyt. 18:00), nawet kontrolery były oryginalne bo zamiast kursorów kręciło się gałką (teraz tego nie ma. Później nadeszła era "komodorca", aż się łezka w oku kręci kiedy przypominam sobie długi okres wcztywania (udanego lub nie - syntax error), a potem naginanie w Space Invaders, Enduro, Ninja, Midway, Giana Sisters (niech się Mario schowa), Barbarian, Comando i wiele innych wspaniałych tytułów, a najbardziej mi się podobało nastawianie głowicy). Niestety LIFE IS BRUTAL i trzeba było się rozstać z ukochanym C-64, ale przyszło coś lepszego, a mianowicie AMISIA 500 (nawet z rozszerzeniem pamięci do 1 MB - yeah!). Mojej radości z gier nie da się opisać, najlepiej jak podam tytuły: Battle Squadron (najlepszy shooter na dwóch!), Toki, Cannon Fodder (War never been so much fun), Mortal Kombat, Street Fighter 2, Dungeons of Avalon (notabene mój pierwszy eRPeG), Sensible Soccer, Birds of Prey (pierwsza zakupiona gra), Speedball 2, Double Dragon, Crazy Sue, International Karate (pierwsza gra z powodu której wagarowałem) i wiele innych, których nie wymienię (luki w pamięci). Najlepsze było to, że większość gier była na jednej lub dwóch dyskietkach, pamiętam jakim szokiem było dla mnie jak zobaczyłem grę na 9 dyskietkach (nie pamiętam tytułu). Ogólnie Amiga była wspaniała - wiele joystick'ów poszło w piach). Już wtedy od czasu do czasu pogrywałem na "piecu" u taty w pracy w jakiejś "formułki" czy Sokobana. Pewnego smutnego dnia nadszedł czas pożegnania się z ukochaną Misią. Długo protestowałem, ale pod namowami rodziców (na PeCecie będziesz robił różne rzeczy, a nie tylko grał) pożegnałem swoją miłość, i ze łzami w oczach zacząłem oczekiwać na PC (całe wakacje bez grania - co za męka), kupiłem sobie nawet Strike Commandera.

Nadszedł długo oczekiwany moment kiedy to piec zawitał w moje skromne progi. Jak go zobaczyłem to odrzuciło mnie na kilometr - "jakie to brzydkie" - myślałem - "misia była lepsza!". To był prawdziwy sprzącior - 386, ale wkrótce zmienił się na 486, wtedy zaczął się szaf - X-Wing, Strike Commander (najlepszy symulator), Lost Vikings, Settlers (w których prędzej grałem na misi), Cannon Fodder (ale to nie było to...), Mortal Kombat (wreszcie :-)) i wiele innych których nie wymienię - każdy wie co na pieca wyszło).

Teraz czas na watek główny - konsole. Pierwszą była ww. gra TV, później był Pegasus (nawet z Gunem), który miał coś w sobie co zmuszało mnie do porzucenia pieca i grania po raz setny w Contra, ale pierwszą konsolą z prawdziwego zdarzenia był Saturn. Pamiętam pół roku błądzenia o PlayStation (tak, tak), i kiedy już miałem kupować PSX'a (znaczy się rodzice mieli kupić) zobaczyłem małe, czarne coś z napisem Sega (a co to jest?) w 36 numerze Secret Service, kiedy przeczytałem zachwyty recenzenta bez wahania wyzebrałiśmy u rodziców Saturna + Virtua Fighter 2 na gwiazdkę (kolejnym powodem był wbudowany Memory Card :-), grało się wspaniale, Virtua Cop 2 (z gunem), Athlete Kings, WorldWide Soccer, Guardian Heroes, Sega Rally i Die Hard Arcade wszystko na dwóch - z bratem ostro pykaliśmy (Guardian Heroes roolz!). Niestety po raz kolejny okazało się, że LIFE IS BRUTAL - znaczy się Saturn umierał jak to się mówi slowly but surely (i trzeba było go sprzedać

(wcale nie!) - to był jeden z największych błędów w moim życiu. Sprzedany za psie pieniądze marnuje się u jakiegoś szczyła/li któr(z)y nie potrafi(a) docenić wspaniałego dzieła AM2 - Virtua Figther 2 (najlepszy figther na świecie). Mieliliśmy z bratem kasę (psią) i zamiar - Big N 64, uzbieraliśmy jeszcze trochę i wystarczyło, szybki wypad do Makro (więcej tam nie kupię niczego poza papierem... ten tego... :-)) i w domu stało świeże N64 z GoldeEye'm, wow (faj) co za grafika!, później był Wave Racer - wow co za gra!, później ISS 64 (the best soccer ever), następny Mario 64 (pożyczony) - powiem (napiszę) to tak - żadna gra nie dała mi tyle

radości z bezcelowego łożenia co Marian Wąsaty), następną grą był Turok - jednym słowem szczenopad), a później jeszcze F1 World Grand Prix (syf i w dodatku po niemiecku - ble!). Oczywiście grałem wtedy u kumpli w Tekkena 3 (ślinotok totalny), Dead or Alive i inne gry na PSX'a. Pewnego pięknego dnia skończył się "dzień dziecka" i Big N powędrowało do kuchni, a ja (sam) uciulałem pieniądze i kupiłem sobie PSX (grudzień 1999).

Gdybym nie grał w Virtua Fightera 2, Guardian Heroes i Mario 64 to powiedziałbym, że jest to najlepsza konsola na świecie. Pamiętam jak pierwszy raz zobaczyłem Tekken 3 (myślałem, że nigdy nikogo nie pokonam Hwoarangiem, bo to trzeba być super graczem żeby naciskać cały czas XXXXXXXXXXXX) gały wyleciały mi do sufitu, ale to była efekciarska gra bez głębi jak VF2 (teraz pewnie sobie narobiłem dużo wrogów), później zagrałem w FFFVII - tego się nie da opisać, ale w zalewie tytułów na PSX'a wrażenie na mnie zrobiły tylko FFFVII, Bust-A-Move 2, Tekken 3, DOA (yeah! baby), Gran Turismo, Metal Gear Solid i Silent Hill (najlepszy horror na świecie - scenka z trupem w szafce jest genialna). Teraz gram tylko w Tekkena, Bust-A-Move 2, GT (od czasu do czasu), FFFVII (kolejny raz) i Silent Hill (jak sobie od kolegi pożyczę).

Podsumowując - grałem w wiele wspaniałych gier, za nic nie zamieniłbym tych chwil na jakieś inne, ale wciąż czekam na grę, która da mi: radość z łożenia (Marian), głębię walki (VF2), efekciarstwo (T3), duży wybór (GT), zagmatwaną fabułę (FFFVII), akcję (Guardian Heroes, MGS), klimat (Silent Hill) i co najważniejsze miód, miód i jeszcze raz miódz (Bust-A-Move), a wszystko doprawione super laskami (DOA) i wspaniałą grafiką, a tytuł tej gry - Utopia, ale powiadam Wam nadejdzie dzień kiedy znów zagram sobie we wszystkie moje ukochane gry lub ich ww. połączenie, a jeśli taka gra wyjdzie to jej twórca otrzyma ode mnie kaplicę, pałac, brata, moją duszę - innymi słowy co tylko będzie chciał (ale najpierw muszę z nią pograć). A tak na marginesie to proszę (żadam :-)) o kolejne plakaty z DOA 2 (najlepiej A1) z kobitkami of coz :) I mam jeszcze pytanie czy na PSX'a wyjdzie coś w stylu (idealny klon) Harvest Moon 64 (ja chcę być rolnikiem i pasac krowy).

FAQ

Po raz pierwszy od dłuższego czasu wreszcie możemy z uśmiechem spojrzeć w przyszłość. Po mało obiecujących TGS'ach - jesiennym z ubiegłego roku i wiosennym z tego, wreszcie mieliśmy do czynienia z prawdziwym mocarzem w postaci E3. Wreszcie zapowiedziano nowe i dobre tytuły w liczbie naprawdę imponującej. Wreszcie mieliśmy do czynienia z grami, na które czekać będą wszyscy. No właśnie. Czekać. Napiszcie do nas, na które z zaprezentowanych w Los Angeles gier czekacie z największym utęsknieniem. Nie zapominajmy też o maturach. Napiszcie czy na ich wynik jakkolwiek wpływ miały nasze ukochane gry. Ja przed pisemnym polskim obudziłem się z rana, wrzuciłem garnitur i z drżącymi rękami uciąłem sobie partyjkę SOUL BLADE z Zygryfem w roli głównej.

BANAN@NEOPLUS.COM.PL

SUGESTIE KIMA

1. Przydałoby się na łamach waszej gazety trochę tipsów do przenośnych konsolek - w końcu to chyba też o nich jest "Neo Plus" ... Nie wzgardziłbym też, gdybyście podawali w recenzji (GB), czy dana gra chodzi też na starym Game Boy'u...

➔ Zobaczymy co da się zrobić z tipsami - sporo tipów na GBC wsadziliśmy do Kompendium 2. Co do kwestii GB/GBC - najlepiej czytać informacje na pudełku z grą.

2. Co do niejakiego Miłosza z onetu: "Stary!... Twój komputer bez problemu wystarczy do zabawy, np: emulatorami, nie wiem o co Ci chodzi... Może tak: kupujesz pada, Rom'y ściągasz z sieci i masz to co było w salonach (CPS 1) lub to co jest dzisiaj (Neo Geo)." Dla prawdziwego fana Arcade takie gry będą lepsze niż te najnowsze - komputerowe".

➔ Raczej legalne to ściąganie wszystkiego chyba nie jest.

3. Co do ciekawych historyjek związanych z grami... Kilka lat temu stały pod "Rondem C..." bardzo stare board'y. Tak stare, że nie trzeba było kupować blach (czyt. żetonów). Wtedy - tzn. jak chciano sobie pograć - chodziło się do sklepu, a tam - rozmiętało pieniądze na jednogroszówki. Następnie kładło się je na tory tramwajowe i... czekało kilka chwil. Tak oto powstawały żetony - przynajmniej w moich stronach.

➔ Whoa! Powtarzam się, ale wiadomo nie od dziś, że Polak potrafi.

4. Wy wolicie: 1) Dreamcast'a, 2) PSX'a, 3) PSX'a 2, 4) Nintendo 64

➔ Po czym wnosisz co wolimy? Jeżeli wysokie ocenianie dobrych gier uznajesz za "wolenie" - to masz rację. I tak będziemy sobie "woleć" różne platformy w miarę tego jakie będą pojawiały się na nie gry. A ja na przykład lubię gry, które mi się podobają. W kwestii walki systemów telewizorowych z podręcznymi konsolkami - wszystko zależy od okoliczności. Wyruszając gdzieś w podróż - tylko podręczne, ale kiedy mam do wyboru Pana Kolorowego i na przykład PS2 z DOA2 to wybór nie jest zbyt trudny. No chyba, że jest to DRAGON WARRIORS czy HARVEST MOON... No tak. Wszystko zależy od tytułu.

5. Trochę szkoda, że Origin nie napomknął w "Starej Szkole" (Neo Plus 4/2000) o grze "Cadillacs & Dinosaurs". Moim zdaniem ta gra była tak popularna jak "Final Fight" (Przynajmniej u mnie, tzn. w największym mieście w Małopolsce).

➔ Origin sam dobiera tytuły, o których pisze. Gdyby chciał pisać o wszystkich grach, w które zagrywaliśmy się kiedyś w salonach - Stara Szkoła stałaby się listą tytułów i nie zostałyby miejsca na napisanie chociaż słowa o którejkolwiek.

6. Przy okazji powyższego mam pytanko: Czy ukaże się kiedyś w "Starej Szkole" materiał na temat CPS 2, np: Dungeons & Dragons: Tower of Doom, Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara, Aliens vs. Predator, Vampire Savior, jakies tam Street Fighter'y Alpha, i wiele innych...?

➔ Oczywiście możecie przysyłać swoje sugestie!

10. Czy niejaki Pocketto ma e-maila? Potrzebuję go w celu wymiany doświadczeń związanych z grami na GBC.

Kim z onetu

➔ Niejaki Pocketto jest manifestacją fizyczną naszych handheldowych pragnień i emocji. W chwili obecnej nie ma więc e-maila, ale z czasem z pewnością się dochrapie.

SUPA PLAYA

Cześć, to mój pierwszy list do redakcji Neo Plus. Jestem stałym czytelnikiem waszej gazety. Chociaż nie mam konsoli, mam za to peceta. Jednak bardzo interesuję się tym o czym piszecie. Nowe technologie, nowe konsole wiadomości z branży - wszystko to jest dla mnie niezwykle interesujące. Piszę zapytaniem czy interesowałoby was moje osiągnięcie w grze Super Mario World 2 (emulator snes'a). Udało mi się dojść do momentu, gdzie napisane jest coś w rodzaju: niesamowite, niewielu osobom udało się tu dojść. Kiedy doszedłem jeszcze dalej dostałem tytuł "Super Gracza" - napis ten był złożony ze złotych liter (you are a super player). Bardzo przyjemne uczucie dostać taki tytuł.

Piszę o tym, bo przecież kiedyś pokazywaliście coś takiego o Mario i Zeldzie. Mam też screeny z tej wiekopomnej chwili. Pozdrawiam wszystkich z redakcji

Mes z Opoli

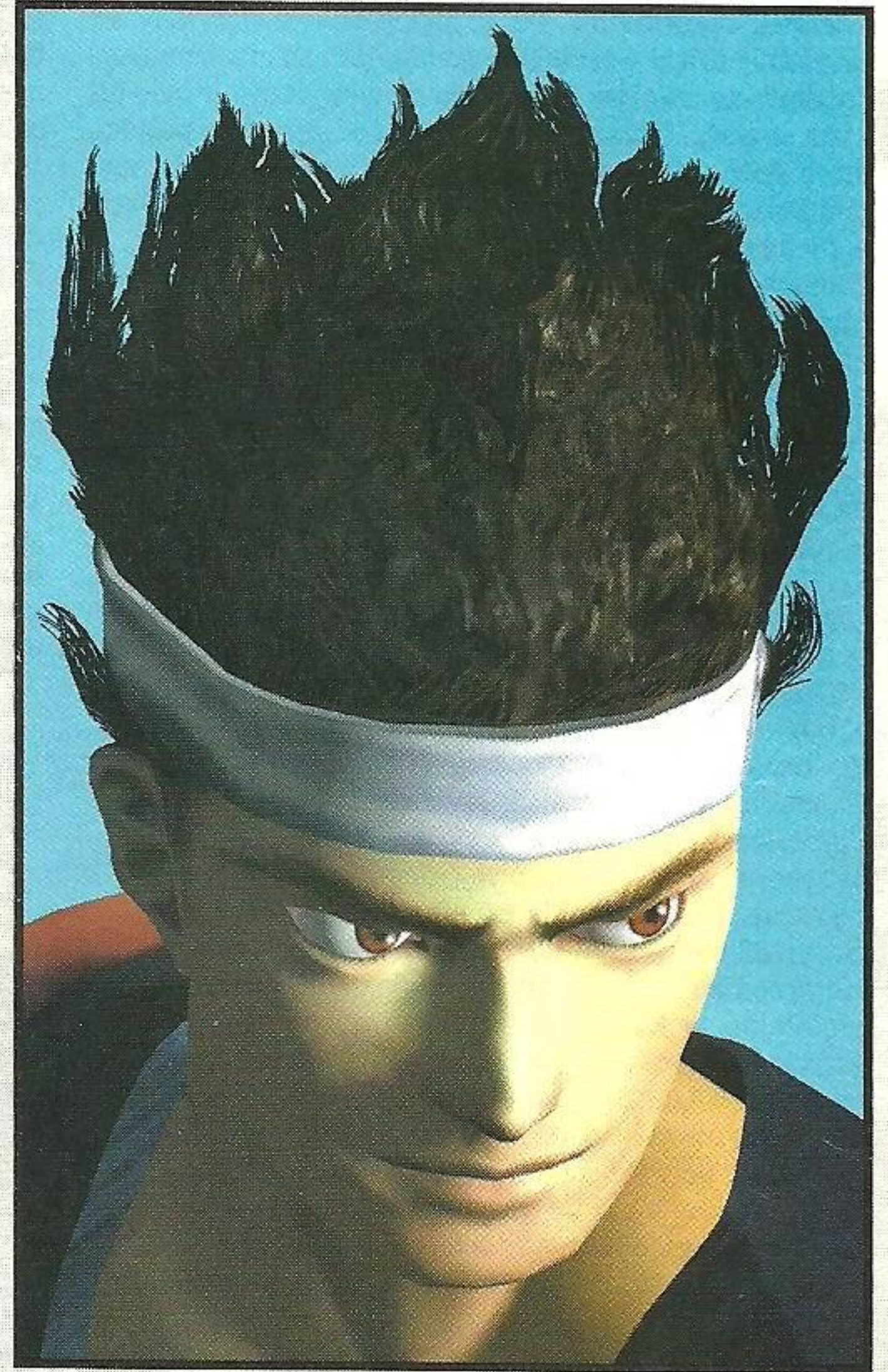
➔ Witamy, witamy. Dobrze wiedzieć, że PeCet nie przeszkadza graczom w interesowaniu się sprawami dotyczącymi gier na platformy podłączane do telewizora. Muszę przyznać, że zainteresowałeś mnie swoim wynikiem. Na krótko, ale jednak. Co do zamieszczania zdjęć z wynikami - po opublikowaniu tamtych napisało do nas kilku "uśpionych" graczy, którzy w delikatny sposób rzecz ujmując, nie byli pod wrażeniem wyników zaprezentowanych na fotkach. Ale jeżeli chcecie - przysyłajcie jakieś ciekawe zdjęcia albo historyjki związane z grami - mają spore szanse trafić do naszego kącika hardcore. Tylko niech to będzie ciekawe. Gdybyś na przykład miał zdjęcie przy jakimś archaicznym automacie - to spoko. Ale wysokie wyniki czy dobre osiągi - już raczej się na naszych łamach nie pojawiają

PS2 DLA SADDAMA

"Rząd Japonii nakazał wstrzymanie eksportu produkowanej przez firmę Sony, bardzo popularnej konsoli do gier wideo - "Playstation 2". Urządzenie, oparte na najnowszych technologiach i dające bardzo realistyczne odczucia grającym, daje się podobno wykorzystać do sterowania prawdziwą bronią konwencjonalną - poinformowała w poniedziałek japońska agencja prasowa Kyodo. Przedstawiciele Sony nie mają zamiaru podporządkować się poleceniom rządu i chcą sprzedawać swój produkt jeszcze przez najbliższe 5 lat. Uważają, że restrykcje są wynikiem nacisków amerykańskiego koncernu Microsoft który chciałby zastąpić na rynku "Playstation 2" swoją konsolą "X-Box"."

Marcellus

➔ Dzięki, Marcellus. A więc sprawa wygląda tak. W drugi port pada wkładasz Duala, wstukujesz kod: R1,X,R2, włączasz konsolę trzymając Kwadrat, na ekranie głównym wchodzisz do menu browser, otwierasz szufladkę z płytą, ustawiasz ostrożnie pocisk klasy Ziemia Powietrze i możesz odpalić go Startem. Galką analogową sterujesz pociskiem do czasu trafienia w cel. Nie należy zapomnieć o otwarciu okna w pokoju.



VF to bardzo zasłużona dla gatunku mordobit 3D seria. Ale to SC zyskał nagrodę E3 w kategorii najlepsza bijatyka 1999.

MAMO, MAMO, A NEO PLUS NIE LUBI DREAMCASTA

Piszę do was w pewnej sprawie. Chodzi mi tu o olewanie jednej konsoli. Domyślcie się już, że chodzi mi o Dreamcasta? Robiliście opisy do tyłu shitów na inne konsole, a jak sytuacja z SOUL CALIBUR? Dajecie mu ocenę 10/10 i potem co? Nic. Żadnego opisu sekretów, ciosów czy combosów. Nic! Z tego co pamiętam nawet SHAOLIN miał taki opis...

➔ Wydawało nam się, że bez sensu jest podawać wszystkie ciosy, które samemu można podejrzeć po wejściu do menu opcji. Ale fakt, że taka szkoła powinna zaistnieć. Nadrobimy to w najbliższym kompendium. A tak przy okazji - TEKKEN 3 też nie miał szkoły w Neo Plus. Zobacz jakimi to pokrętnymi drogami przemieszczają się myśli redaktorów N+...

Następna sprawa to recenzja VF3tb. Za tę recenzję to powinniście wisieć wszyscy przed redakcją. Ta cwiartka strony to było upokorzenie dla tej legendy wszystkich bijatyk. Biedny Chmielarz musiał dostać zawału po obejrzeniu tego dzieła. Dziękuję opatrności, że macie w swojej brygadzie Origina i Banana - na nich można w tej kwestii liczyć.

➔ No pewnie. Nic nie ujmując Originowi, szczególnie dobry jest moim zdaniem ten drugi. Nie dość, że swój chłop i fajnie się z nim imprezuje to jeszcze taki utalentowany. No i byłbym zapomniat. To on napisał tę biczowaną przez siebie recenzję.

Niezłym przekreśleniem są też recenzje. Dajmy na to - 25 sztuk na Playa, z czego 20 dostaje ocenę 5, 3 dostają 7 i ze dwie coś koło 8, a taki HOUSE OF THE DEAD 2 dostaje 9 i aż pół strony na "prezentację", która składa się z samego wytykania błędów. I tak jest non stop. To samo plakaty. Na 20 plakatów może dacie ze dwa z gier, które są też na inne platformy?

➔ **Długą i zawiłą dyskusję na ten temat odbyłem już przez maile z niejakim Corvusem Coraxem. W zasadzie problem z plakatami polega na tym, że materiały na plakaty muszą mieć odpowiednio wysoką jakość poligraficzną i nadają się do tego jedynie materiały prasowe. A tymczasem firmy Sega i Nintendo raczej z nami nie współpracują, prawdopodobnie sądząc, że Polska jest jedną z republik Rosji. Ale zobaczymy co da się zrobić. E3 powinien wyjaśnić nieco tę sytuację.**

Albo jeszcze coś. To wasze gadanie o fenomenie PSX-a. Jakim fenomenie? W 95 roku, gdy wyszły konsole (PSX, Saturn, N64) to cały świat dopiero zaczął zauważać czym są gry i internet. Zaczął się multimedialny szaf. A dalej to wiadomo - niezbyt bogate Nintendo i Sega kontra finansowy gigant Sony. Pompowanie kasy gdzie się dało przyniosło efekty.

➔ **Konsole odniosła niesamowity sukces rozgrymając wszystkie inne systemy. A takie niespotykane zjawisko na ogromną skalę niektórzy, w tym ja, nazywają fenomenem. No i trudno, żebyśmy zarzucali Sony to, że wpompowali kasę w swój produkt. Powiem tak - gdyby tego nie zrobili byłiby po prostu głupi. A tak wypromowali kawałek naprawdę dobrego sprzętu.**

PSX zaistniał wszędzie, a u nas w Polsce wiadomo - piraty. Dzięki nim można "pograć" w 10 gier miesięcznie zamiast przejść jedną, ale do końca. Mając PSX-a z gier najbardziej pamiętam SOUL BLADE (prawie rok grałem w to non stop), następna to WIPEOUT 2097 (potrafiłem przez osiem godzin grać w jedną trasę jaka była na demówce do konsoli), no i królowa gier na PSX'a - FFVII (skończyłem trzy razy, a łączna suma godzin grania to około 700 godzin!!!). 2 razy grałem po niemiecku ze słownikiem w ręku stąd taki czas, ale za to chociaż kapuję co mówią na niemieckich filmach. (...)

➔ **No fakt, że piraty nie sprzyjają większemu zagłębieniu się w większość gier. Ale większość to i tak cieniżna, więc nie ma się co przejmować. Najważniejsze są i tak te najlepsze, które każdy powinien skończyć. A co do twoich osiągnięć - wypada tylko pogratulować wytrwałości. No i przy okazji podszkoliłeś znajomość języka. A mówią, że gry to strata czasu. Te 700 godzin to coś w rodzaju przyspieszonego miesięcznego kursu języka dla średnio zaawansowanych.**

Drugiego PSX-a sprzedałem, żeby kupić ZELDĘ 64, którą zobaczyłem na Gambleriadzie. Po zagranie w nią zrozumiałem, że to nie platforma się liczy, ale tylko i wyłącznie gry. N64 miałem coś około roku i gdy obstukałem wszystkie wartościowe gry kupiłem sobie PeCeta. Zauroczył mnie QUAKE 1 i internet - na tym polu PeCet jest po prostu bezkonkurencyjny. Teraz mam DeCe i pykam w takie cuda jak SOUL CALIBUR, SONIC, CRAZY TAXI... Następna konsola, którą zamierzam kupić to Dolphin - wyobrażacie sobie następną ZELDĘ czy MARIO?

➔ **Bardzo dobre podejście. Niestety jest jeden szkopuł. Jesteś szczęśliwcem, skoro możesz pozwolić sobie na tak częste zmiany sprzętu - większość piszących do nas czytelników nie ma takich szans. Szkoda.**

A teraz parę słów na temat PS2. Czekaliśmy na tę konsolę bardzo długo i byłem bardzo napalony, ale się bardzo zawiodłem. Powód? Na starcie nie ma gier, które zmiatałyby z powierzchni ziemi. Niedopracowana architektura, karta pamięci gryzie się z odtwarzaczem, czytnik DVD jest do niczego, co to za szybkość x2 - standard na PC to x8, a już widziałem x10, dwa wyjścia na joypady (trzeba wybulić 300 zł na multitapa, żeby pograć w te cztery sztuki gier, które będą tego warte), brak anti aliasingu - efektu, który miało już N64... Pionowa podstawa służy do stawiania "systemu" pionowo - chyba

po to, aby się nie przegrzewał :).

➔ **Ho, ho. Z grubej rury. Mam nadzieję, że zdajesz sobie sprawę z tego, że właśnie zyskałeś sobie armię zagorzałych przeciwników? Ale niestety masz sporo racji. Premiera PS2 obfitowała w niespodzianki, które nie powinny być mieć miejsca.**

Śmiesz mnie też to, że ludzie myślą, że PS2 wystarczy im na pięć lat. Ludzie, technika gna do przodu na zbyty feb, na PeCeta wyszła karta GeForce 256 (15 milionów polygonów na sekundę), a już po pół roku nVidia zapowiada następczynię do konsoli X-Box, o mocy 300m/s. Po pół roku!!! A skoro widzieliście demka z X-Boxa, to znaczy, że karta działa. Pamiętam jak miałem PSX-a, a kumpel PeCeta bez akceleratora. A po roku ja miałem PSX-a, a on PeCeta z VooDoo 1 i to był koniec PSX-a (pod względem grafiki). Samemu dziwię się dlaczego kumpel nie napluł mi w twarz za ten rok brechtania się z niego.

➔ **O nie. O niee. O nieeeeeee. Znowu zacznie się dyskusja na temat „Grafika kontra Miodność” w kontekście konsol przeciw PeCetom. Nie o grafikę samą chodzi. Dochodzi jeszcze telewizor, duży ekran, dźwięk, ogólne samopoczucie, miękki fotel, łatwość obsługi, brak konieczności kosztownego modyfikowania sprzętu i tak dalej i tak dalej. W zasadzie wystarczy, żeby przytrzymał Shift, dwanaście razy puknąć w przycisk ze strzałką do góry i problem by zniknął. Ale chcę, żebyście wiedzieli, że nie pragniemy rozpocząć kolejnych dyskusji na ten temat. Chyba, że będziecie mieli coś naprawdę odkrywczego do powiedzenia w tej kwestii. O. A teraz musiałbym już puknąć 14 razy.**

Dlatego też nie ma dla mnie gorszych i lepszych platform. Wszystkie są równe i każda ma coś do zaoferowania.

➔ **Tu powinniśmy wałnąć stempelek z napisem: Zgodne z linią programową magazynu Neo Plus.**

A i jeszcze coś. Przestańcie ściemniać i napiszcie wreszcie konkretnie, że czas PSX dobiegł końca.

➔ **OK. Czas PSX-a dobiegł końca. Czy to coś zmieni?**

(...) Oczywiście rozumiem, że jesteście odwzorowaniem rynku, ale jak tak dalej pójdzie to pierwsze recenzje na PS2 pojawią się gdzieś około 2010 roku, bo pomyślcie kogo będzie na to stać, jak już teraz ludzie narzekają na brak kasy na PSX-anie mówiąc już o grach. Tak w ogóle to nowe konsole będą miały u nas ciężki żywot, bo ich ceny będą zaporowe i zamiast w domach, będą tkwiły w sklepach otoczone przez grupki śliniących się graczy...

➔ **To rzeczywiście jeden z wariantów. O innych nie będę mówił, bo w każdym pojawia się jakiś nadprzyrodzony czynnik, latający spodek lub czarodziej.**

Na koniec jeszcze słowo do "maniaków" PSX-a. Specjalnie napisałem w cudzysłowie bo zauważyłem pewną tendencję. Mianowicie ostatnio PSX-a kupują albo dresiarze, albo osoby

grające dwa lata na "Pegazusie" i teraz szpanujące, że co to mają za sprzęt. A tak się znają na konsoli, że po roku dowiadują się, że to co mają w pudełku z konsolą to karta pamięci i można na nią zapisywać stan gry, boją się grać analogiem bo myślą, że gałki mogą im wypaść z Duala, ale najlepsi są ci, którzy dowiadują się, że na konsoli można słuchać muzyki. To się po prostu w pale nie mieści.

Lipa z Mławy

➔ **W zasadzie gry są dla wszystkich, ale nie dziwię się, że wieloletni posiadacze konsol mogą mierzić parweniusze, którzy dopiero co zaczynają się z nimi oswajać. Ale pamiętajcie, że wszyscy kiedyś zaczynaliśmy. (Pamiętajcie, ludzie kochani, więcej tolerancji - Gsh)**

ZNÓW ZA ROK MATURA

Postanowiłem napisać ten list w związku ze zbliżającymi się niestety maturami. Dla każdego gracza jest to trudny okres, bowiem musi on, zamiast beztrudnego spędzania czasu przez telewizorem, poświęcić swój wolny czas na naukę. Tak się składa, że mam "wielce" tolerancyjnego ojca, który wszelkie moje niepowodzenia w szkole kwituje zawsze jednym i tym samym zdaniem. Brzmi ono mniej więcej tak: "Gdybyś nie siedział tak non stop przez telewizorem, nie grał, nie chodził do kolegów to...". I doprowadza mnie już prawie do granic cierpliwości. Ludziom takim jak on trudno jest zrozumieć, że można czasem mieć słabszy dzień i niekoniecznie wszystko musi się wtedy układać po czyjejsz myśli.

Aby zabezpieczyć się przez ewentualną wpadką na maturze, a także skoncentrować się wyłącznie na nauce postanowiłem sprzedać konsolę. Decyzja to była trudna, bo dwa lata spędzone wspólnie z PSX-em wspominam bardzo czule i te wszystkie świetne gry będą kojarzyły mi się z wejściem w dojrzałe życie. Niestety po sprzedaży zupełnie straciłem ochotę na kucie i w rezultacie na dziesięć dni przed maturą nie jestem w ogóle przygotowany. Jedyne angielski napawa nie optymizmem, bo jestem z niego dobry. Czy to nie paradoks, że sam poświęcając konsolę w imię nauki straciłem do tej ostatniej jakikolwiek zapaf? Zastanawiam się czy jedynym wyjściem w tej sytuacji nie byłby Speed. Mój kumpel dwa dni przed maturą wkuł dzięki niemu wszystko i zdał. Tylko zbyt dużo mam wątpliwości i się cholernie boję.

Jakby nie było po maturze mam zamiar powetować sobie stratę po PSX-ie kupując jego młodsze brata. Niepokoi mnie tylko sprawa ceny. Z podanej przez was ceny wynika, że konsola kosztuje około 2000 złotych. Natomiast w jakimś liście podałeś, że jest to około 6000 złotych. Jak jest?

17 Trip 66

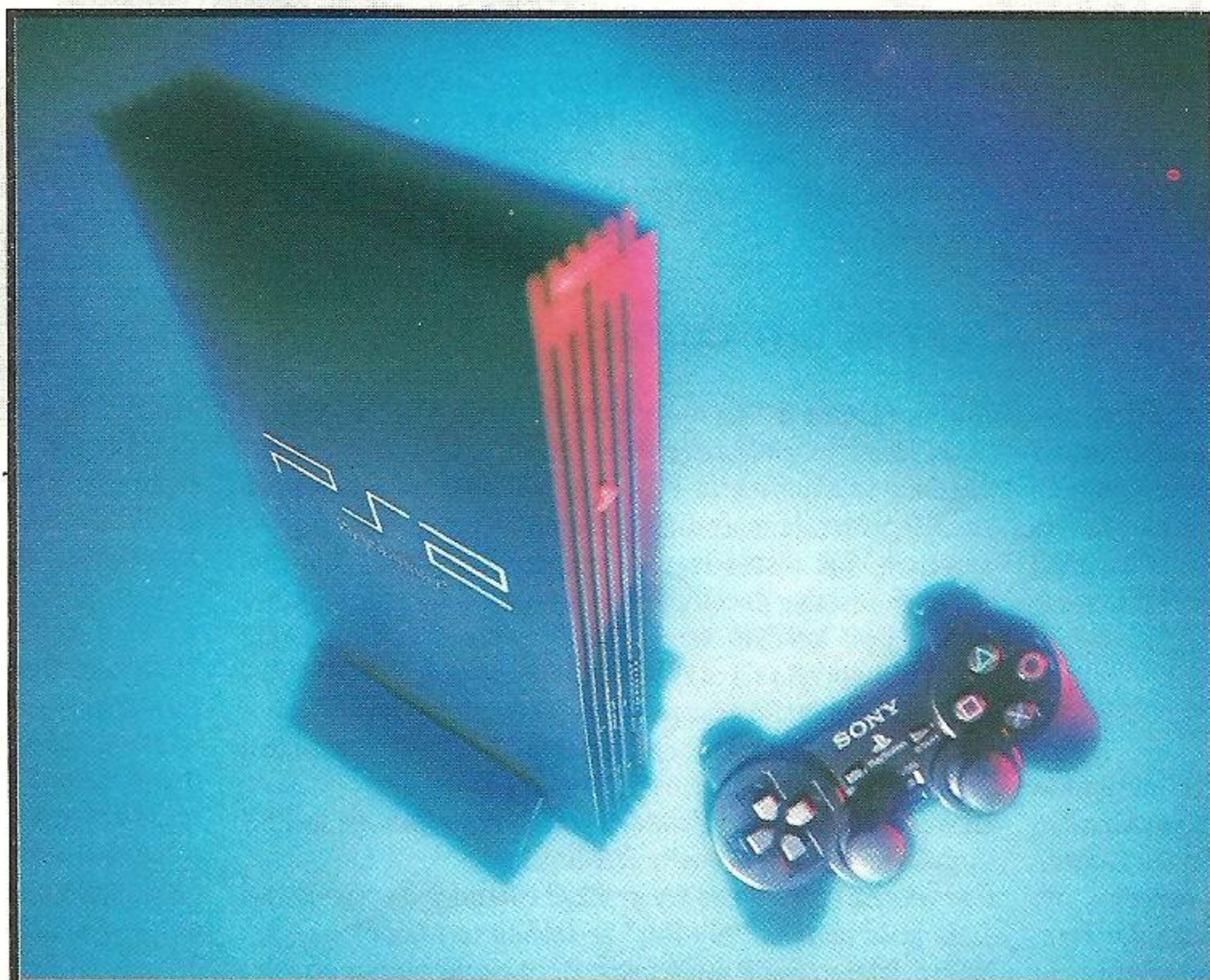
➔ **Nie znam osoby, którą rodzice zachęcaliby do przesiadywania z padem w ręku przed telewizorem i podsuwali chrupki oraz coś w miarę zaliczania kolejnych poziomów, po tym jak właśnie przyniosłaby zaświadczenie, że jest zagrożona z siedmiu przedmiotów. W każdym razie kiedy ja tak robiłem, nie spotkałem się ze zbyt tolerancyjnym podejściem moich rodziców.**

Dobra. Chyba nadszedł właściwy moment i mogę zdradzić wam wszystkim wielką tajemnicę życia. Kiedy rodzice zaganiają was do nauki, to mają na myśli tylko jedno. Abyście zdobyli wiedzę, która pozwoli wam się jakoś ustawić w życiu. Co? Już to wiedzieliście? Hm. No dobra. To zdradzę wam drugą, o której wiedzą tylko nieliczni.

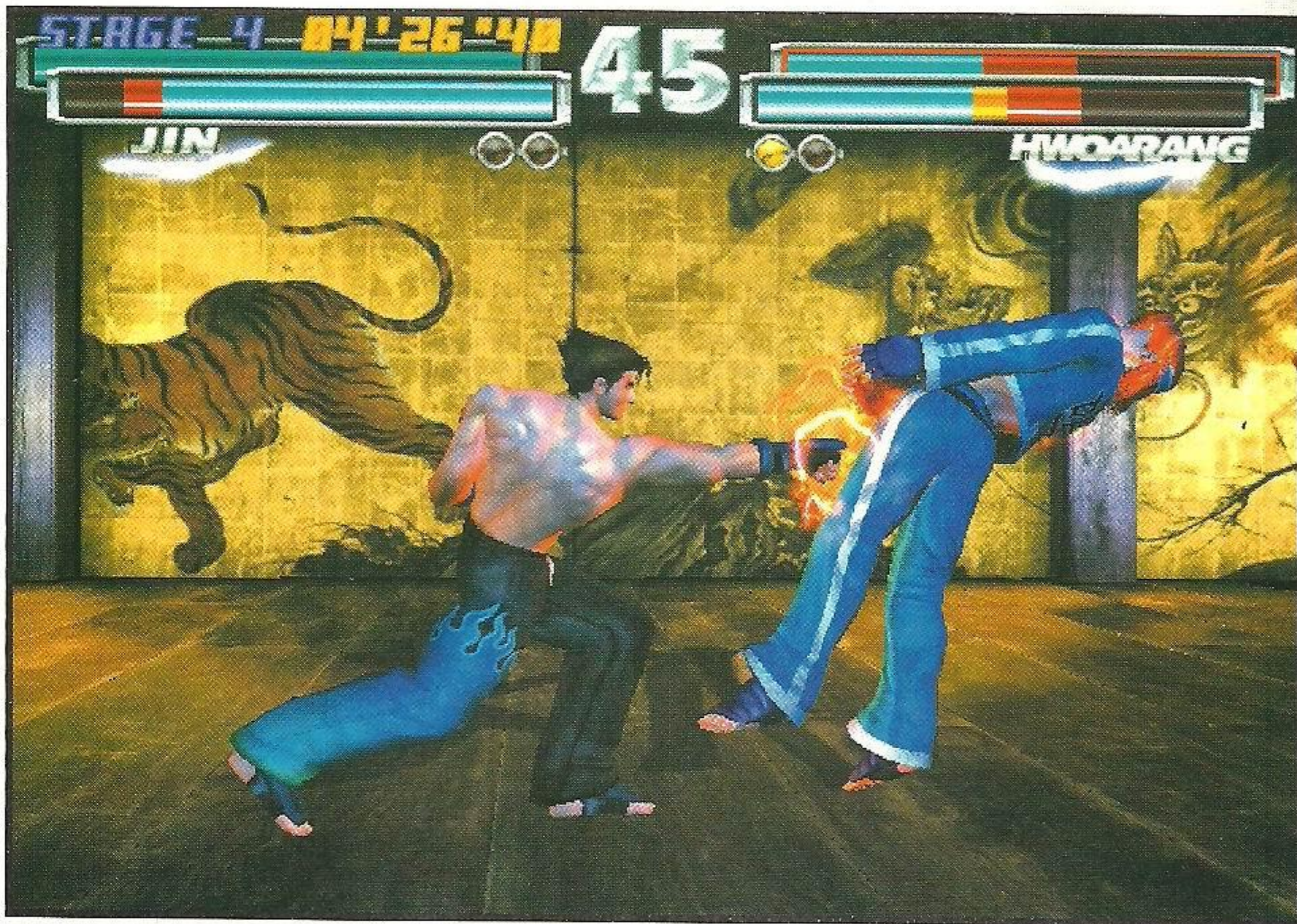
Rodzice strasznie wam zazdroszczą tych gier i karzą uczyć się na złość, bo sami mieli najwyższe plastikowe żołnierzyki i kolejkę Pico, a nie PSXa z FINALEM VIII i N64 z ZELDA.

Cena konsoli w sklepach japońskich różni się od tej, którą osiągnęła w Polsce, ponieważ nie ma w tej chwili LEGALNEJ drogi na sprowadzanie tego sprzętu do Polski i prowadzenie tutaj jego sprzedaży. A kiedy ceny narzucają przemysłowcy, nie kierują się za bardzo dobrem klientów. Szczególnie w świetle faktu, iż podobno kara, jaką Japończycy wymierzają za złapanie kogoś na granicy z kilkoma sztukami PlayStation 2 są, bagatela, 2 miliony jenów.

A na koniec drobne uwaga. Ze wszystkich sił odradzamy zażywanie jakichkolwiek narkotyków bez względu na to do jakich to "szczytnych" celów miałyby was zaprowadzić. Piractwo i kupowanie nielegalnych kopii gier to jedno. Ale narkotyki to zupełnie przerabana sprawa. Oglądajcie sobie na Porionie program z panem Kotańskim i wyciągajcie własne



Czy PS2 ma szansę na zaistnienie w polskich domach? Jeśli zapowiedziana przez Sony cena 299\$ okaże się prawdziwa, jest szansa. Módlmy się, żeby „przypadkiem” nie było to 299 funtów.



Czy tego chcecie, czy nie, nowy „Tiken” nie jest tak do końca nowy. Jest to po prostu odświeżona gra, która uprzyjemni czas oczekiwania na prawdziwego, następnego, czwartego TEKKENA.

wnioski. W najgorszym wypadku maturę możecie sobie powtórzyć. Życia nie. Tak, patetyczny tekst, ale trudno jest inaczej o tym mówić.

ANALIZA

Czasami zastanawiam się czemu żałuję, że coś powiedzianego przez kogoś okazuje się kłamstwem. Trochę to dziwne, ale już wyjaśniam. Otóż gdzieś tam, w miejscu gdzie ludzie chodzą do góry nogami na śmiesznej wyspie nekanej wielką wodą jest sobie taka mała firma o nic nie mówiącej nikomu nazwie Sony. Czemu pisze o Sony? Chodzi o PlayStation 2. Patrzę, czytam, słucham i tak w kółki i powoli zaczyna mnie skręcać. Przypominają mi się bowiem (nie)dawne numery N+. Nigdy nie zapomnę, kiedy przeczytałem po raz pierwszy o specyfikacji technicznej „Next Generation PlayStation”. Nie mogłem podnieść kopary z ziemi. Luuudzie! Ja już wyobrażałem sobie gry o wyglądzie filmów renderowanych.

➤ Nie można mówić w tym przypadku o kłamstwie. Zawiodłeś się bo sam sobie za wiele obiecywałeś. Jak my wszyscy, niestety. Ale to dopiero pierwsze gry. Dalej będzie już tylko lepiej.

Tak śmiać mi się chciało z Drima, że Sega miała czelność takie gówno stworzyć. PS2 miał ją zjeść. I co? No właśnie. Co jest do cholery? Patrzę i nie wierzę. Co to ma być? Przecież te gry, to wszystko; to już nie wiem co, to wygląda jak DeCe! Skandal. Człowiek żałuje, że ktoś go oszukał. Chociaż z drugiej strony nie jest tak źle. Trzeba wszystko dokładnie przeanalizować. No więc:

1. Mamy dopiero co wypuszczona na rynek konsolę. I tak samo jak w przypadku DeCe jest na nią niewiele gier godnych naszej uwagi. Bo gry robione na czas premiery są tzw. zapchajdziurami. Przecież ludzie i tak muszą w coś grać, nie?

➤ Muszą i będą. Chyba, że kupili PS2 jako odtwarzacz DVD. Co uczyniło ok 20% ankietowanych japończyków.

2. Firmy liczą na łatwy szmal. „Spoko. Zarzucimy parę gier to może coś tykną, a my będziemy mieli więcej czasu na zrobienie jakiejś megafakinkul giery”. Jasne. Wiadomo, że każdy kto kupi PS2 to nie dlatego, żeby sobie na nią popatrzeć. Tylko grać. A w co? Nie wiadomo, ale najlepiej coś jakiejś uznanej firmy. No więc tyka gry Namco lub Square bo nic lepszego nie ma.

➤ Mhm, dokładnie.

3. Chociaż zostało to powiedziane przed chwilą - nie wolno nam zapominać, że firmy dopiero poznają ten nowy i bardzo ciężki do programowania kawałek stuffu. No i co tu zrobić? No więc takie Namco wypuszcza Tekkena - nowego, ale starego. Po co? Zarobić trza. Ludziom rozrywkę dać trza. No i przydałoby się trochę czasu na zrobienie ultrawywalonego w kosmos TEKKENA 4, który skopie tyłki wszystkim niedowiarkom. Tak jest też ze Square i innymi.

• Odwrócenie uwagi.

• ➤ Na horyzoncie jest w tej chwili kilka przepotężnych gier. Od teraz będzie już tylko coraz lepiej.

• 4. Pojawiają się gry firm mało ważnych. Albo nie, inaczej. Pojawiają się gry z DeCe. Vide DEAD OR ALIVE 2. Wszyscy posiadacze DeCe są wkurzeni. Tak to już bowiem jest, że gdy pojawia się coś ultramax to fani danej firmy chcą mieć to tylko dla siebie (np. żeby fan PSX-a mógł nalać na głowę Nintendowcom na brak gier Square). Czaicie? Ale co ma zrobić takie Tecmo, które robi jedną, dwie dobre gry? Trza jakoś żyć. No więc konwertują takie rzeczy jak DOA2, które wygląda jak na DeCe.

• ➤ Teoretycznie gra od początku była tworzona z myślą o DeCe, ale nie można było mieć wątpliwości, że przy pierwsze nadarzającej się okazji trafi na inne platformy. Niewiele firm może pozwolić sobie na takie ruchy jak Namco, wypuszczające na przykład SOUL CALIBUR tylko na DeCe.

• 5. Nadzieję niosą strony ze znacznikiem N+News. Jak człek widzi takie rzeczy jak ZOE czy WIPEOUT FUSION, albo czyta o zbliżających się SILENT HILL 2 czy MGS, to aż pragnie żyć i czekać. Choćby całe życie.

• ➤ Oczywiście. Po prostu musimy oswoić się z myślą, że pierwsza porcja gier na nową konsolę nie zabija. Kiedy już przyjmie się to do wiadomości, żyje się o wiele łatwiej.

• Tyle tylko, że nasze mózgi wszystko jak zwykle wyolbrzymią i możemy się nieźle zawieść. Ale mimo wszystko wierzę w Sony. Ten ich potwór znajdzie się u mnie na chacie w 100%. Nawet jak trzeba będzie oddać wątrobę (widzieliście „Sens Życia...”).

Misiek z IIA z Mielca

TEKKEN TAG TRILOGY

• Kurna, piana z ust to tylko mały dodatek na mojej twarzy po przeczytaniu Waszego „N+Extra”.
• Gdzie było napisane że TTT, miał być rewolucją, czy jak to zwą!!!! Strasznie marudni się zrobiliście, tylko narzekacie i smęcicie. Jak jesteście tacy mądrzy, to proszę bardzo, kupujcie zestawy developerskie i napiszcie lepszą grę, która będzie pod każdym względem „rewolucją”. Największa piana wytworzyła się przy redaktorze o ksywie „NOL” który zapytał, cytuję: „Dlaczego te gry tego nie pokazują”.
• Już tłumaczę Wszchemocny redaktorze „NOL”. Bo to jest pierwsza generacja gier na „PSA Drugiego”.
• Dowód: odpał sobie człowieku pierwszego Tekkena na PSX i porównaj go z Tekkenem Trzecim!!!!
• Czy widzisz różnicę między grafiką? Marudzenia ciąg dalszy. Jakiś gość pisze w „N+Faq” że tekken to i tamto.
• Najbardziej rozwalił mnie tekst, oczywiście znowu cytacik: „przybrudzić tekstury”.
• To przez takich ludzi jak On i Wy drogo redakcyj Neo

• Plus, twórcy gier są zmuszani do tworzenia coraz to bardziej przypominających szarą i nieciekawą rzeczywistość gry. A chyba nikt nie zapomniał jakie miała za zadanie „gra”.
• Jeżeli zapomnieliście, to Wam przypomnę: gra miała bawić i odrywać od rzeczywistości.
• To dlatego tak miło jest wspominać te stare gry, od których biło prostotą. Ale to i tak nie zmienia faktu że Tekken jest najlepszy, a TTT to dopiero rozgrzewka dla Namco przed Tekkenem 4, który zgniecie i wdepcze cały ten szary świat.
• Jednak zamiast Tekken Tag Tournament, powinien zwać się Tekken Tag Trilogy. Jak uważacie?
• Niech PS i Tekken Będą z Nami!!!!

Dawid z Kalisza

• ➤ Kiedy w tekstach odwołujemy się do tajemniczych źródeł w rodzaju - „mówiło się o rewolucji” albo „słyszeliśmy o niesamowitej grafice” - zwykle mamy na myśli jedno z trzech źródeł - internet, materiały prasowe bądź prasę zachodnią. I kiedy dochodzimy do wniosków innych niż te prezentowane przez autorów w podanych wyżej źródłach - czasami o tym piszemy. Na przyszłość postaramy się lepiej precyzować takie teksty.
• Co do mądrości i zestawów developerskich. Czy jesteśmy mądrzy, czy nie, to jedno, ale każdy z nas ma pewną wiedzę na temat gier. Zebraną na podstawie własnych doświadczeń wynikających z obcowania z nimi przez wiele lat, na różnych platformach. I w związku z tym każdy z nas ma prawo do formułowania własnych wniosków na temat tytułów, z którymi mamy do czynienia. Może się to komuś podobać albo nie, ale tak to już jest.
• A zestawy developerskie... Po pierwsze - mamy ten sam komfort co krytycy literaccy czy filmowi. Nie muszą oni pisać książek (choć tak się akurat składa, że mamy to już za sobą), ani kręcić filmów (na tym polu też już tam coś robiliśmy) a mimo to pozwalają sobie na recenzowanie pojawiających się na rynku pozycji książkowych i filmowych. Co nierzadko polega na wymienianiu wad, jakimi „szczyli” się dana pozycja.
• Podobnie jest z nami. Nie musimy pisać gier. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że nie potrafilibyśmy tego zrobić. Ale nie znaczy to, że nie potrafimy na stworzone przez kogoś innego pozycje spojrzeć krytycznym okiem.
• A po drugie, jak dowiedzieliśmy się od panów z Metropolis Software House, Sony nie życzy sobie aby na polskim rynku pojawiły się jakiegokolwiek developers kity w roku bieżącym.
• Chciałbym też powiedzieć, że nasz wkład w powstawanie coraz bardziej przypominających rzeczywistość gier jest przez ciebie mocno przesadzony Dawidzie, choć miło byłoby mieć świadomość, że na przykład szefowie Squaresoftu z wypiekami na twarzach śledzą nasze artykuły na temat gier w ogóle. I biorą je sobie do serca. Ale oni zamiast tego, cholera jasna, po prostu siedzą sobie i robią... Gry, które bawią i odrywają od rzeczywistości. W które grasz ty, ja, on, on i on.
• A te bardziej życiowe tytuły - japoński symulator dyrygenta, maszynisty czy kucharza rzeczywistość powstają, ale raczej nie trafiają na szerszy rynek.
• TEKKEN rzeczywistość święci Polsce prawdziwe triumfy.
• I zgodzę się z tobą, że cenniejszym tytułem byłoby TEKKEN TAG TRILOGY. Na pewno też Namco znowu bardzo podniesie poprzeczkę przy części czwartej.
• Panowie z Namco delikatnie zasugerowali, że pójdą w kierunku większej interakcji z otoczeniem.

SEQUELSTATION

• Czytając N+21 zauważyłem, że w niektórych recenzjach gier powtarzało się jedno podobne zdanie:
• ARMY MEN WW: „niewiele się zmieniło”
• SYPHON FILTER 2: „niewiele jest nowego”
• AC:MOA: „Podkreślę - za mało jest w tej grze nowego” i MEDIEVIL 2 - tak samo.
• Autorzy gier albo nie mają nowych pomysłów albo boją się skopać przez innowacje produkty wysokiej jakości. Taka gra (mówię o lepszych pozycjach), która powieliła stare sprawdzone chwytły poprzedniczki to kawał dobrej roboty.
• Uważny z koperty bez adresu
• ➤ To fakt. Dobrej - ale rzemieślniczej, odtwórczej roboty. Gry stają się coraz bardziej do siebie podobne. A mieliśmy właśnie do czynienia z zalewem sequeli. Szczęśliwie tegoroczne E3 pokazało, że w kolejce stoi kilkanaście rewelacyjnych tytułów, które są całkowicie nowymi, oryginalnymi pozycjami. A przy okazji - także potencjalnymi hitami. I pewnie to one obrodzą w dalszej kolejności sequelami. Ale tak to już na tym świecie jest. Są gry, na które czekamy bez względu czy zmieni się w nich coś czy też nie. I takie, na które nie zważamy. Ale pisać o nich trzeba.

Galeria NEO PLUS

'elo elo! Paulina Adamska przysłała w tym miesiącu tak konkretne portfolio, że by je całe wy drukować przydałoby się co najmniej trzy razy tyle miejsca w Galerii. A część z rysunków nie mogła pójść ze względu na treści dozwolone od minimum 15 (a w rzeczywistości od 18) lat. A tak poza tym to kawał dobrej roboty. Paulina skontaktuj się z nami i zostaw namiar bo chcemy dać ci jakąś nagrodę. I w ogóle poznać cię i te rzeczy... (numer na dole strony).
PAULINA ADAMSKA



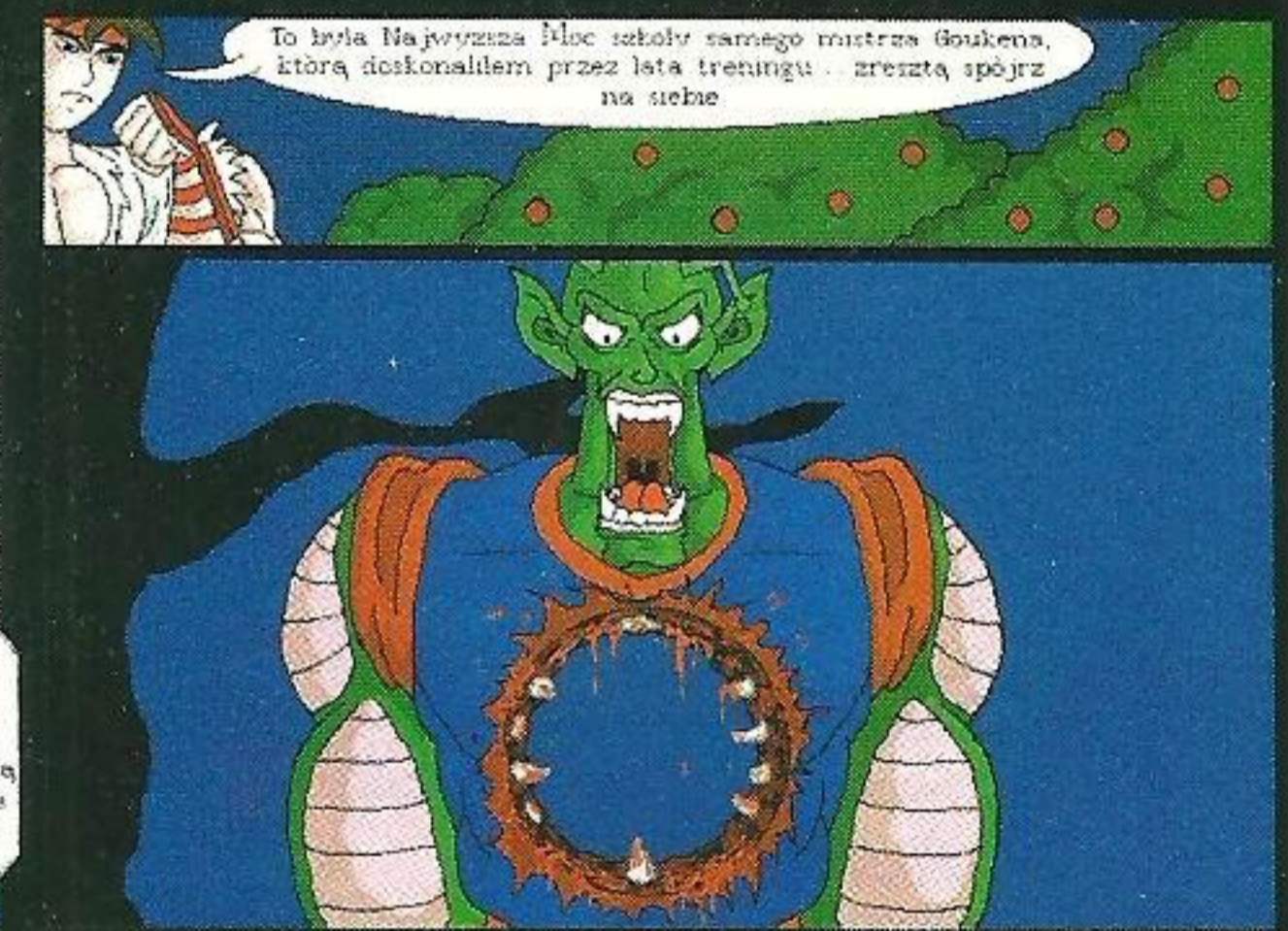
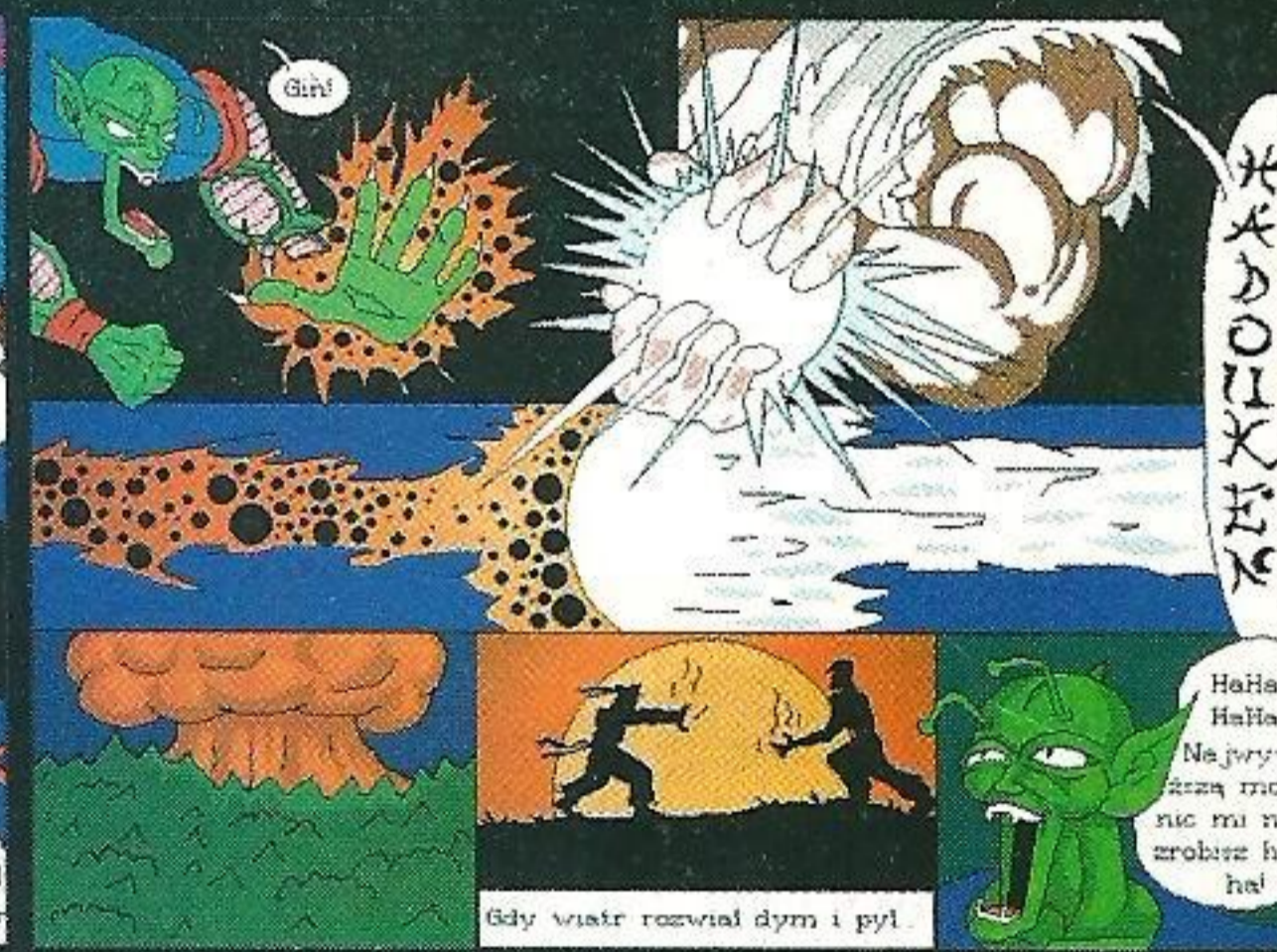
NORBERT SKIBA



MAREK SZYMOŃSKI



Pomysł i grafika: Evil 2000



WSPARCIE, POPARCIE, ZAPARCIE

Popieram waszą inicjatywę zaapelowania do Segi w sprawie internetu i podpisuję się pod nią obydwoma rękami.

Robert z Wrocławia

Bardzo podoba mi się wasz pomysł aby zgłosić się do Segi w sprawie połączenia z internetem. Może zrobić jakąś akcję, ankietę żeby zainteresowani czytelnicy przysyłali swoje głosy i żeby coś z tym zrobić.

Michał z Gliwic

➤ Dzięki chłopaki. Ale - Robert nie wystarczy, że napiszesz list - aby coś w tej sprawie zrobić musisz wyciąć kupon, podpisać się na nim, wysłać do nas i w ten sposób zająć stanowisko w tej sprawie. Natomiast Michał - toż to ręce opadają. Kupon jest w N+21 na stronie 95.

• Słuchajcie - sytuacja wygląda następująco:

- Po pierwsze: przez cały czas dostajemy od was kartki z kuponami, ale w dalszym ciągu jest ich za mało, by Sega choć rzuciła na nie okiem.
- Po drugie: Podczas E3 rozmawialiśmy z pewnym właścicielem sklepu z Australii, który powiedział, że w tym spalonym słońcem kraju sprzedano 10 tysięcy Dreamcastów i że Sega przygotowała dla nich specjalną wersję programu do Internetu. Czy jest już 10 tys. DC w Polsce? Chyba nie.

PLAY?

• Niedawno kupiłem nową gazetkę PLAY i zobaczyłem w niej wasze nazwiska. Co jest grane?

Andrzej z Łodzi

• Nie to nier możliwe. To widocznie jakiś inny Marcin Górecki i Krzysztof Papliński, którzy

- współpracują z redakcją pisma związanego z grami konsolowymi. Przecież takich gości sa praktycznie tysiące...
- Nie, tak naprawdę zwrócili się do nas ludzie z dużego niemieckiego wydawnictwa, którzy zaproponowali nam współpracę przy tworzeniu pozycji przeznaczonej dla graczy. Tak się składa, że gry lubimy a pracą redakcyjną się paramy, więc większych problemów z podjęciem decyzji nie mieliśmy. Tym bardziej, że szefem projektu jest nasz mentor - Marcin Przasnyski.

➤ UWAGA! Z RÓŻNYCH PRZYCZYŃ PROSIMY O TELEFONICZNY KONTAKT Z REDAKCJĄ (022-6541532) NASTĘPUJĄCE OSOBY:

- Małgorzatę Buchtę, Sebastiana Buczka i Rafała Szewczuka. Zadzwońcie i zostawcie swoje namiary.
- Tak, to ma związek z Poczta Polska.

GameBoy FM Station

GB-FM STATION to mała przystawka do konsolki Game Boy Pocket lub Game Boy COLOR, będąca radiem. Urządzenie wielkości 3/4 pudełka zapatek wpina się w port po lewej stronie konsoli. Na półprzezroczystej obudowie znajdują się trzy przełączniki i wyjście na słuchawki, a ze środka przebija światło diody kontrolnej. Pierwszy z przełączników umożliwia regulację głośności pracy urządzenia. Są trzy poziomy głośności. Drugi przełącznik po wciśnięciu automatycznie przeszukuje częstotliwość ultrakrótkich fal radiowych (FM), zatrzymując się automatycznie na pierwszej stacji, której siła sygnału przekroczy zaprogramowaną barierę dopuszczalnej jakości.

Trzeci przełącznik kasuje wybrane ostatnio ustawienia częstotliwości i ustawia skaner radia na dolnej granicy częstotliwości fal.

Podłączając GB-FM STATION do konsolki można zatem słuchać radia jednocześnie grając. Radio korzysta z zasilania konsolki, do której jest podłączone. W skład zestawu wchodzi radio i słuchawki - wsuwane do uszu, bez pałaka. Całość jest bardzo lekka i nie zwiększa w wyczuwalny sposób wagi Game Boya.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20



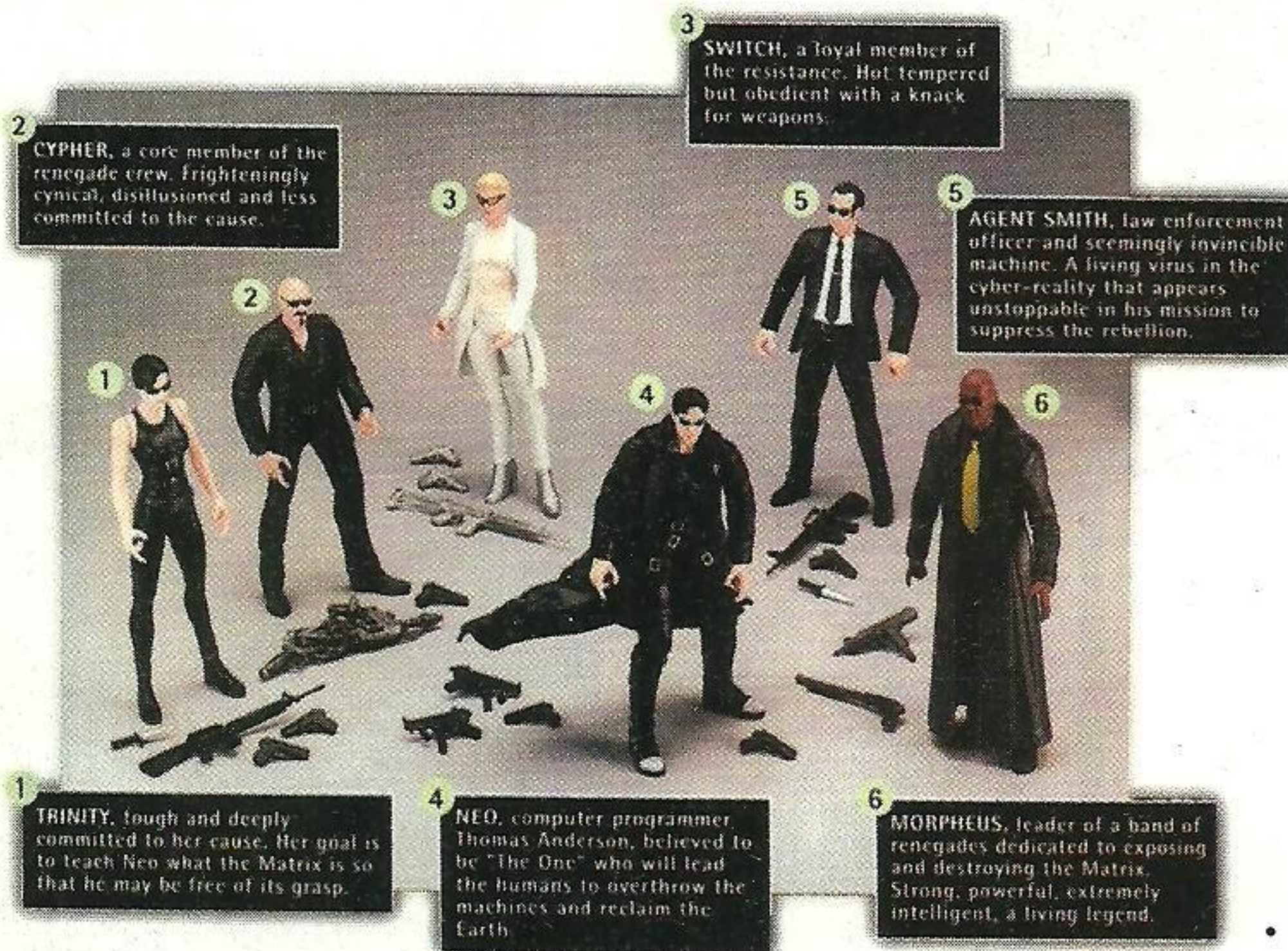
Matrix Action Figures

Nowe figurki zawsze wywołują dreszcz podniecenia na moich plecach, tak więc z nieklamana radością przedstawiam dziś nowość: MATRIX! Dostępnych jest sześć widocznych obok modeli, z których największą popularnością niewątpliwie będą cieszyć się NEO i Trójca (he, he)... no dobra, Trinity.

Sporo elementów jest ruchomych - można kręcić rękami, nogami i głową. Najbardziej kozacki jest oczywiście rozwiarty płaszcz Neo, który naturalnie zaczerpnięto z kapitalnej sceny z filmu Johna Woo „Face Off” (na początku, jeszcze przy napisach - Cage na lotnisku). Neo ma też cztery wymienne giwery.

I tak Snake i Neo stoją sobie razem na mojej półce. Magafakinkul.

Kontakt: Ultima (022) 624-78-16



Konkurs Gran Turismo 2

WYGRAJ KIEROWNICĘ PS POWER WHEEL DO PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2 TO NIEWĄTPLIWIE NAJWIĘKSZY I NAJBARDZIEJ LUBIANY PRZEZ GRACZY WYŚCIG NA PLAYSTATION. TERAZ MACIE MOŻLIWOŚĆ SKONFRONTOWANIA SIĘ W BEZPOŚREDNIEJ WALCE Z INNYMI. STAWKĄ JEST KIEROWNICA Z PEDAŁAMI, KTÓRA DOSTARCZY WAM WIELU WRAŻEŃ NIE TYLKO Z GT2, ALE TAKŻE I Z INNYMI NADCHODZĄCYMI POZYCJAMI.

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE WYSTARCZY NADESŁAĆ DO NAS KASETĘ VIDEO VHS ZE SWOIM NAJLEPSZYM PRZEJAZDEM: a) W TRYBIE GT b) NA TRASIE AUTUMN RING c) SAMOCHODEM

MITSUBISHI LANCER EVO-6

Italian

- È facile da usare.
- La lunghezza e l'angolo di sterzata del volante possono essere regolati.
- Sono disponibili un pedale e le marce (4 tasti).

Spanish

- Es fácil de manejar.
- Puedes ajustar la longitud y el ángulo del mando o timón.
- Pedal y Gear Shaft (4 botones) disponibles.

Dutch

- Het is eenvoudig in het gebruik.
- U kunt de lengte en de hoek van het stuurwiel aanpassen.
- Een voetpedaal en een versnelling (4 knoppen) zijn verkrijgbaar (aanwezig).



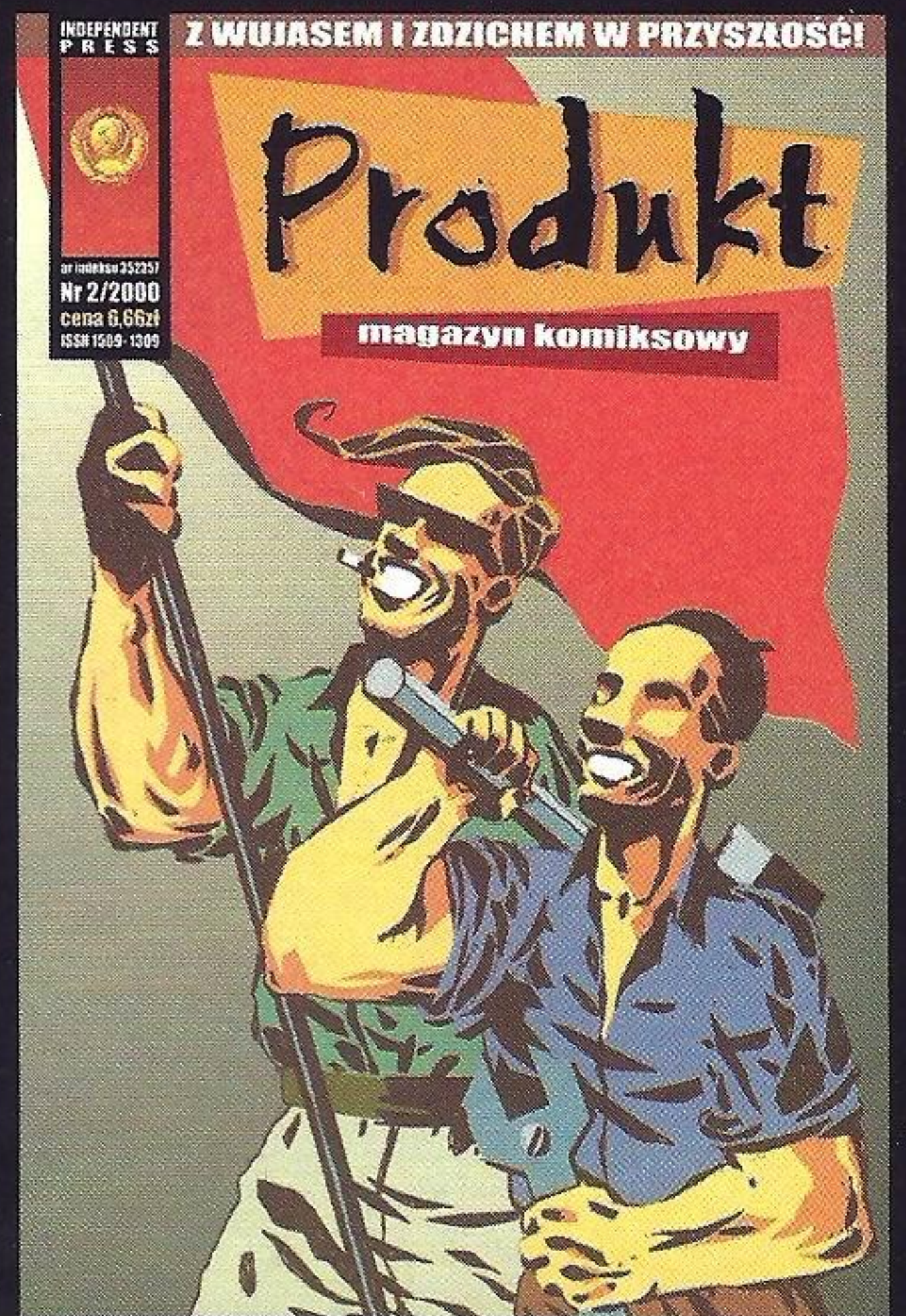
KASетки ŚLIJCIE POD ADRESEM:

NEO PLUS
SKRYTKA POCZTOWA 85
00-963 WARSZAWA

Konkurs trwa do końca wakacji. Rozwiązanie konkursu nastąpi w numerze wrześniowym. Dlatego wyślijcie taśmy jak najwcześniej - najlepiej przed końcem lipca.

Nazwiska i czasy 3 najlepszych osób zostaną opublikowane w N+. Sorry, kaset nie odsyłamy.

trzeci PRODUKT



OSIEDLE SWOBODA

BIEGUNKA

KURZAN

WYPRAWA...

POLOWANIE NA BIZONA

3maj z nami

od czerwca



UWAGA
RZUCAMY
MIĘCHEM

**SĄ GRY I MIEJSCA,
KTÓRYCH SIĘ NIE ZAPOMINA**

WAWO

Zapraszamy do odwiedzenia naszych sklepów z grami w Warszawie
Wola-Centrum: ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Praga: CH „Promenada”, ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową: tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42. Naszą ofertę cenową znajdziesz na stronach 49-52