

ECTS 1999 CZYLI RELACJA Z LONDYNU

PlayStation + Nintendo 64 + Dreamcast + GameBoy

MELO PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 845342 PAZDZIERNIK 1999 (10/99) CENA 4.90 ZL

14

PlayStation 2

**CENA, DATA
ZDJĘCIA, GRY !!!**

RECENZJA I OPIS

Soul Reaver

RECENZJA I PORADNIK

Shadowman

RECENZJA I 100% OPIS PRZEJŚCIA

Final Fantasy 8

RECENZJA I WYWIAD

Tony Hawk's Skateboarding

PLUS!
*Revolt
Mario Golf
G-Police 2
Chocobo Racing
Sled Storm
Star Wars: TPM
Duke Nukem
- Zero Hour
Soul of the
Samurai*

wip3out



g-police 2



sled storm



world driver



INDEPENDENT PRESS



9 771505 820998

KONSOLE TO NASZA RELIGIA

HOT!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
HURTOWA I DETALICZNA

SOFTBOX

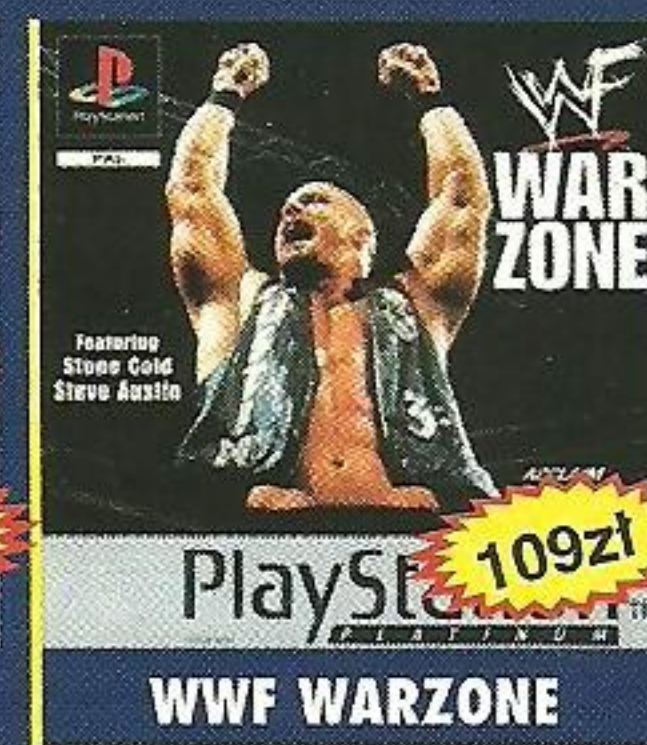
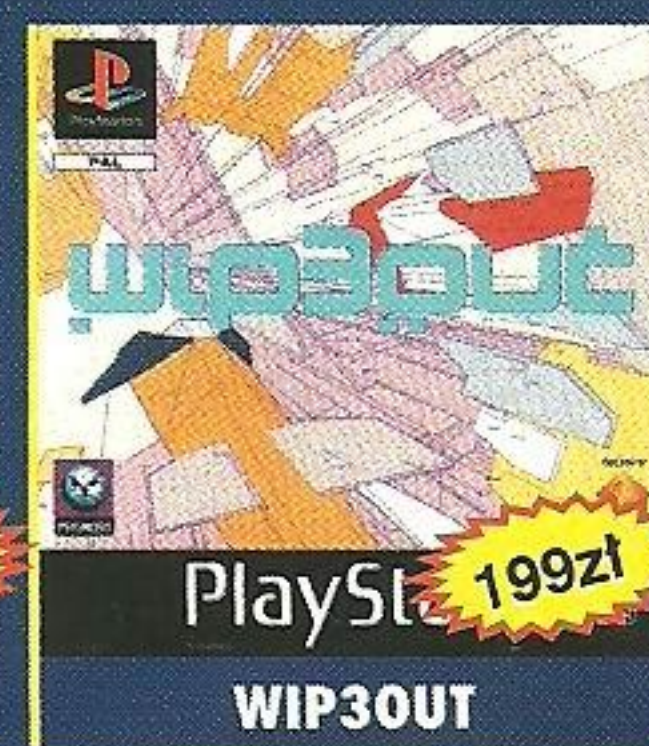
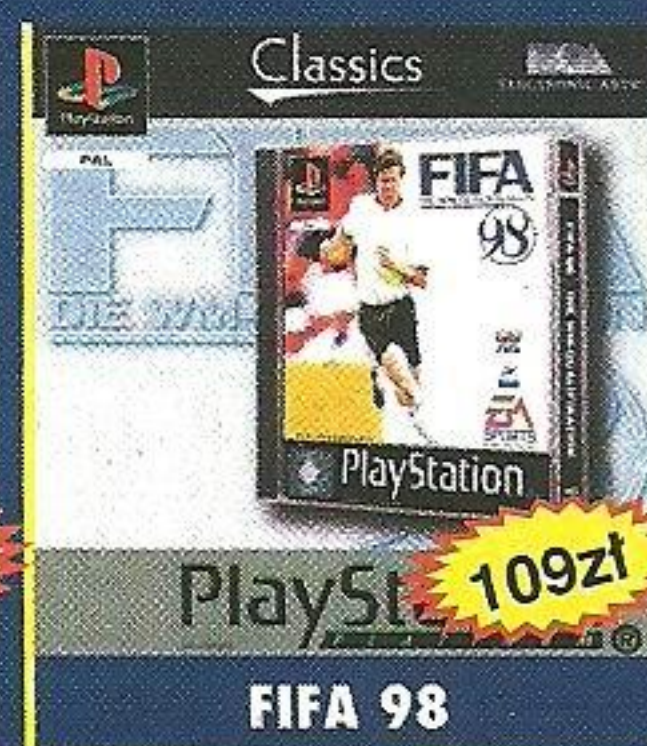
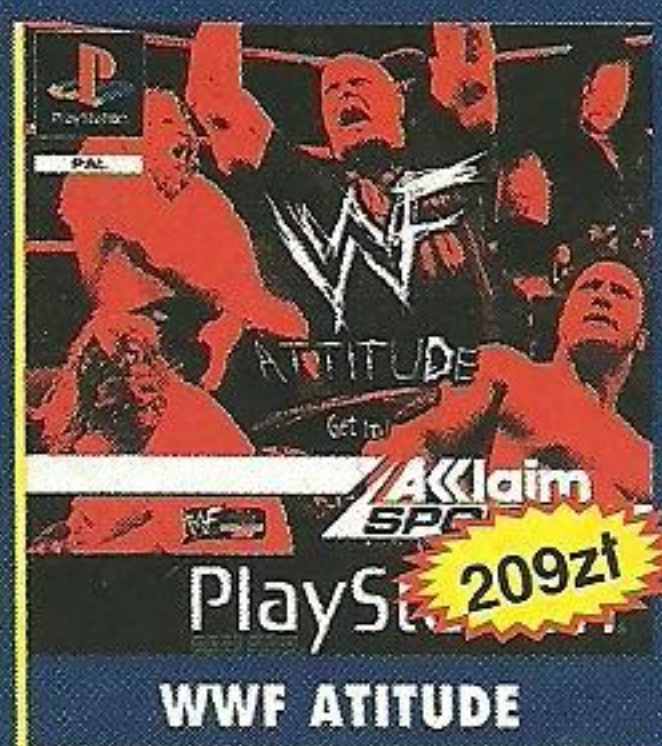
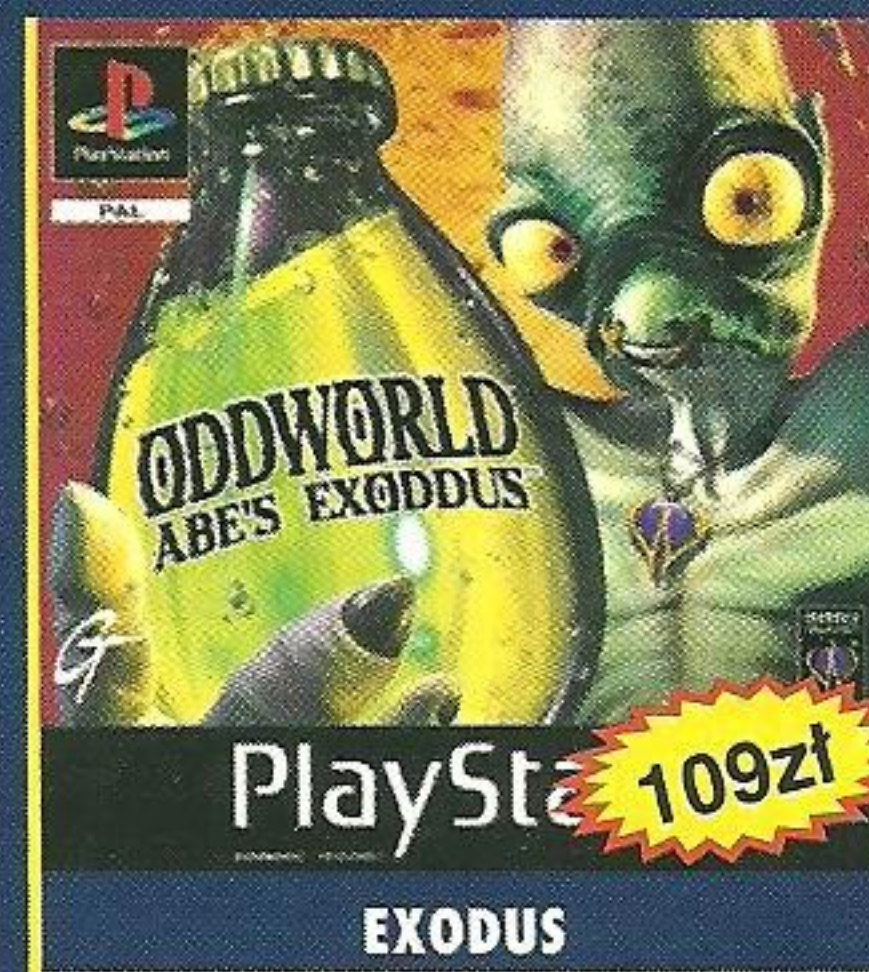
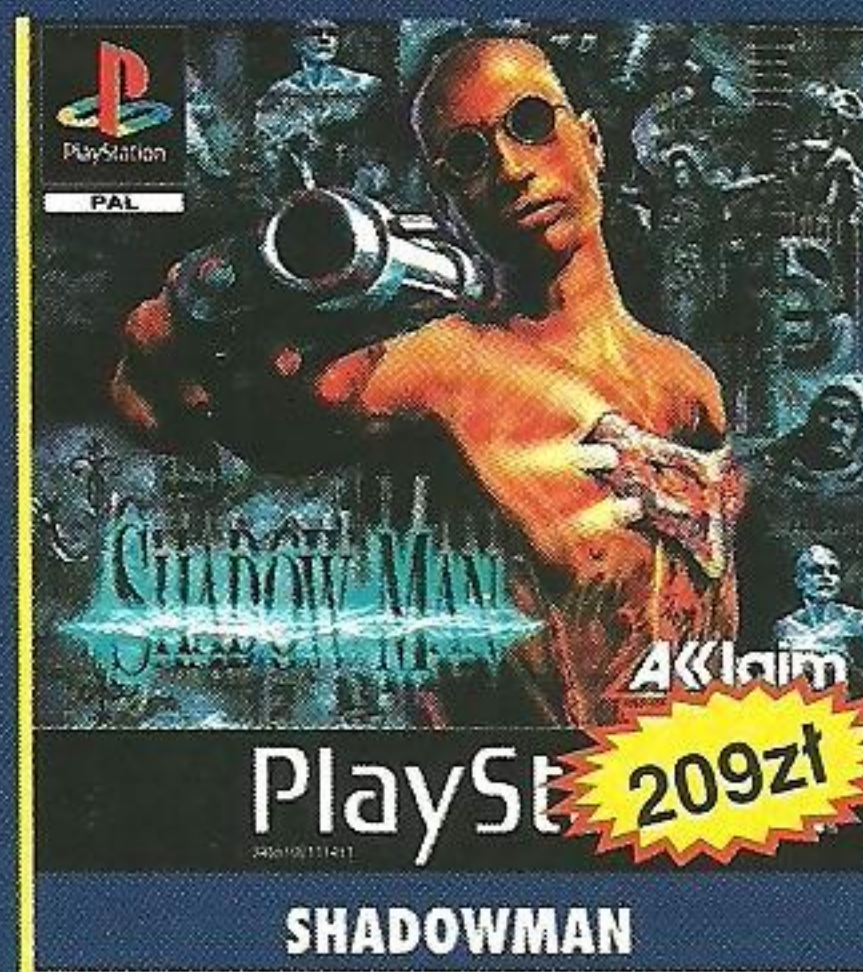
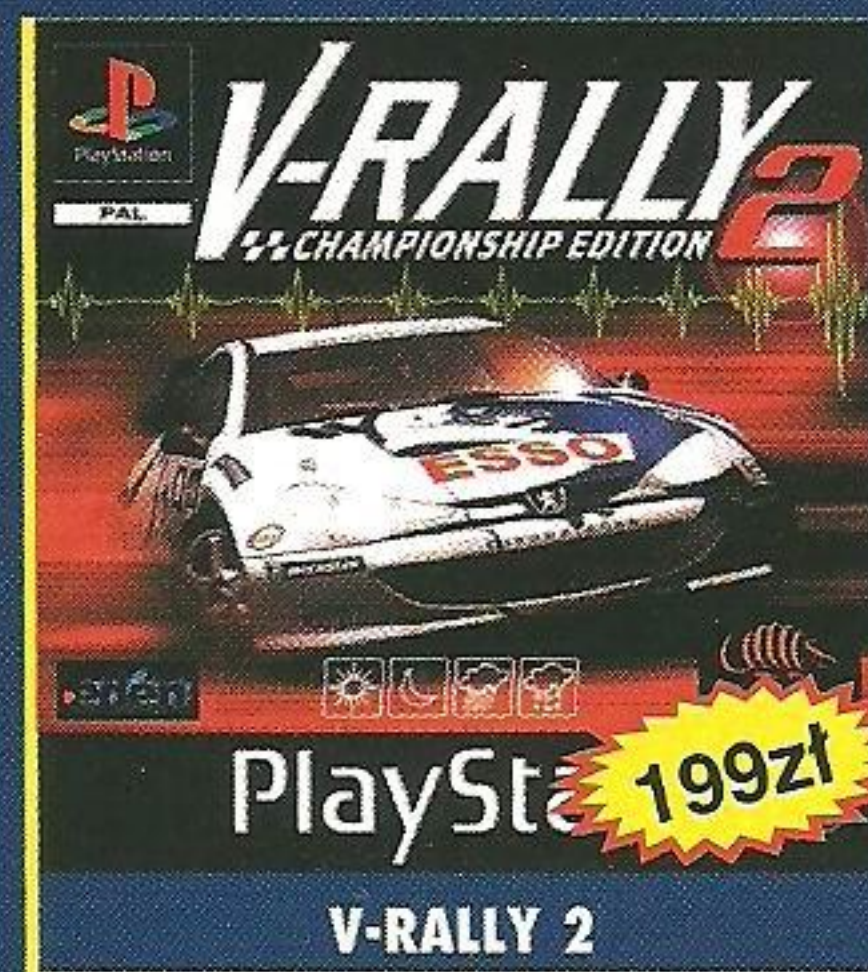
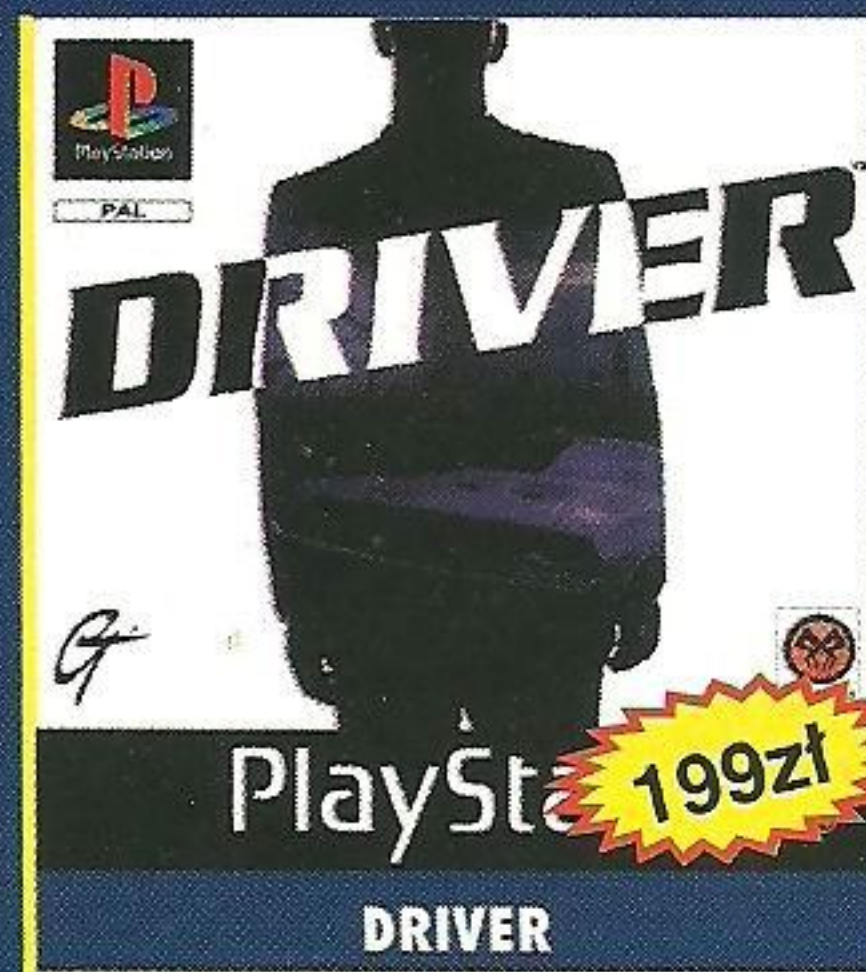
ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (022) 636 90 24



Czynne codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰

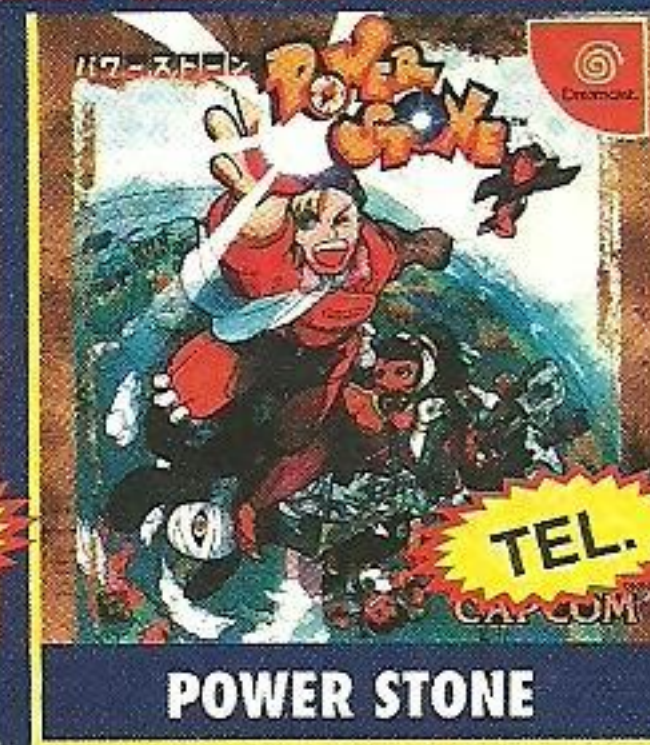
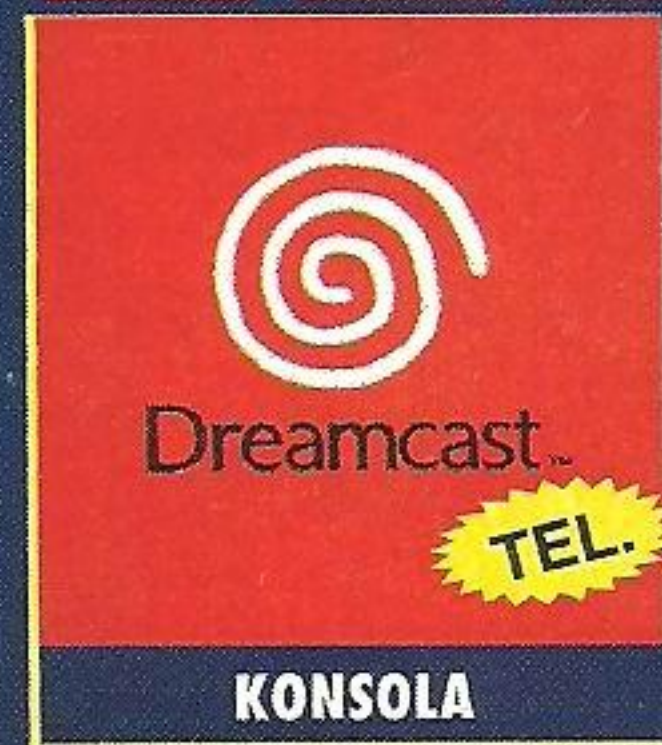
- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy

SONY PLAYSTATION



DREAMCAST

PREMIERA POLSKA
14 PAŹDZIERNIKA



Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

SUPEROFERTA

DREAMCAST -

**NIESPODZIANKA DLA KAŻDEGO
ZAMAWIAJĄCEGO PRZED PREMIERĄ**

SONY PLAYSTATION

PSX akcesoria:

Konsola PSX	549 zł
Konsola PSX Dual Shock	599 zł
Konsola PSX + Gra	599 zł
Kabel RFU	69 zł
Kabel AV Euro	35 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	39 zł
Karta pamięci 120 bloków	79 zł
Dual Shock SONY	129 zł
Dual Shock MAX	99 zł
Pad SONY	99 zł
Pad MAX	49 zł
Mysz	99 zł
Action Replay Profesional	219 zł
Pro Action Replay	99 zł
Kierownica Dual Force	349 zł
Kierownica Steering Wheel	319 zł

PSX promocja:

Abe's Exodus	109 zł
Blaze & Blade	149 zł
Legend	149 zł
Tocca 2	149 zł
Crash Bandicoot 3	139 zł
Spyro The Dragon	139 zł

PSX platinum:

Alien Trilogy	109 zł
Command & Conquer	109 zł
C&C Red Alert	109 zł
Crash 2	99 zł
Croc	109 zł
Colin McRea Rally	109 zł
Grand Theft Auto	109 zł
Gran Turismo	109 zł
Hercules	109 zł
ISS Pro	109 zł
MediEvil	109 zł
Mickey Wild	109 zł
Mortal Kombat Trilogy	109 zł
Rayman	109 zł
Resident Evil	109 zł
Soul Blade	109 zł
Tekken 3	99 zł
Toca Turning Car	109 zł
Tomb Rider 2	109 zł
Total NBA 98	109 zł
V-Rally	109 zł

PSX pełne:

Akuji	199 zł
Asterix	199 zł
Bug's Life	199 zł

C&C Retaliation	209 zł
Driver	199 zł
Duke Nukem Time Kill	199 zł
Fifa 99	209 zł
Gex 3	199 zł
Kensej Sacred Fist	209 zł
KKND KrossFire	199 zł
KnockOut Kings	199 zł
Metal Gear Solid	219 zł
Mortal Kombat 4	199 zł
Need for Speed 4	199 zł
Populous	199 zł
Premier Menager 99	199 zł
Ridge Racer 4	199 zł
Rollcage	199 zł
Soul Rival	199 zł
Star Wars Episode 1	209 zł
Tenchu	199 zł
Toca Turning Car 2	199 zł
Tomb Raider 3	209 zł
UEFA Champions League	199 zł
Warzone 2100	199 zł
V-Rally 2	199 zł
WWF Atitude	209 zł

Inne info. tel.



PlayStation 149zł

LEGEND



PlayStation 149zł

BLAZE & BLADE



PlayStation 149zł

TOCCA 2



39zł



79zł



35zł



99zł



49zł



99zł



69zł

PRZESYŁKA GRATIS

NINTENDO 64



249zł

REVOLT



269zł

SZHADOWMAN



249zł

CASTLEVANIA



249zł

ROGUE SQUADRON



269zł

QUAKE 2

Konsola N64 + Gra	599 zł
Karta pamięci	79 zł
Pad oryginalny N64	129 zł
Rumble Pak	89 zł
Rozszerzenie do grafiki	149 zł
Inne info. tel.	



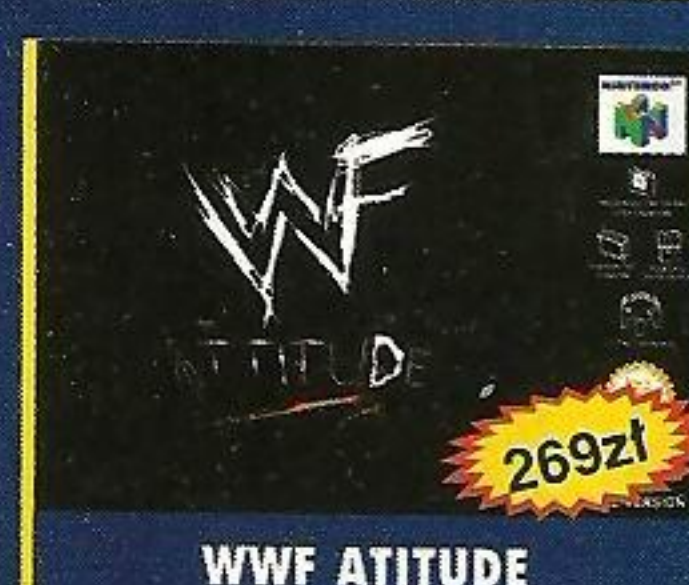
249zł

F1 WORLD GRAND PRIX II



249zł

RACER



269zł

WWF ATTITUDE



149zł

EXTREME G2

GAME BOY COLOR



299zł



99zł



99zł



99zł



99zł

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

KONSOLA PSX + 2 x JOY + MEMORY CARD = 599zł

NEO PLUS

nr 14 październik

(10/99)

issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Dominik Kruk
Miłosz
Tomek Rejdych
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia
ArtGraph

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

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Poczтовая 83
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

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

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
INDEPENDENT PRESS

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

Greetings and Fucks:

Fucks: Wszystkich złodziei
nazywaj.....po
.....po
inmienniu

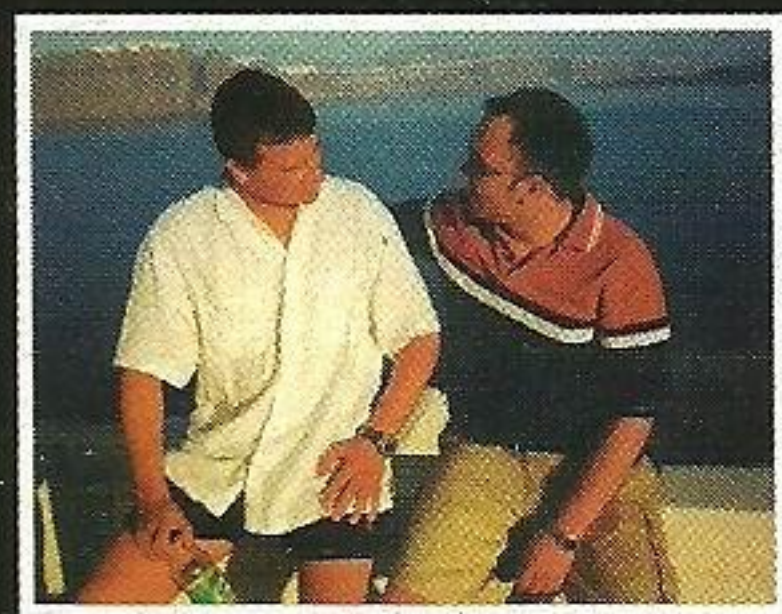
Dużo się dzieje...

Stało się! Znamy już oficjalne dane dotyczące PlayStation 2. Dane są obiecujące, a znajdziecie je w newsach opatrzone tonami screenów. Za miesiąc kolejna, jeszcze większa porcja świeżych informacji - będziemy już po Tokyo Game Show, z którego relacja znajdzie się w numerze. Po tej maszynie spodziewamy się cudów i mamy nadzieję, że nie zawiedzemy się.

Europejska premiera Dreamcast została opóźniona o 3 tygodnie, konsola pojawi się więc dopiero w połowie października. Cóż, można i tak, ale dlatego nie mamy jeszcze recenzji gier. Niedługo jednak nadejdzie czas i na nie.

Tymczasem numer naprawdę pęka w szwach; popatrzcie na ściśnięte na maksa poradniki do długo oczekiwanych produkcji a także na ich recenzje, raport z show ECTS w Londynie, newsy o PS2 i Dece. Jest jeszcze tyle rzeczy, o których chcielibyśmy napisać... Ale po prostu brakuje miejsca.

Prace nad Kompendium 2 zmlerzają ku końcowi. Premiera wkrótce!
Gulash&Banan



PSX 2!!!



TAK. NARESZNIE SONY PRZERWAŁO MILCZENIE.
str 6

ECTS 1999



Raport z największego europejskiego show poświęconego grom komputerowym i video
str 20

Poradniki!

...do najlepszych gier tego miesiąca:
SHADOW MAN, FINAL FANTASY 8, SOUL REAVER i SOUL OF THE SAMURAI.

początek str 62



**Tony Hawk's
Skateboarding - str 32**

Gulash zabiera się za grę, którą nazwał najlepszym produktem E3 na PSX!



Wip3out - str 30

Brat oblatuje najnowsze dzieło Psygnosis. Czy i tym razem autorom udało się sprostać zadaniu?



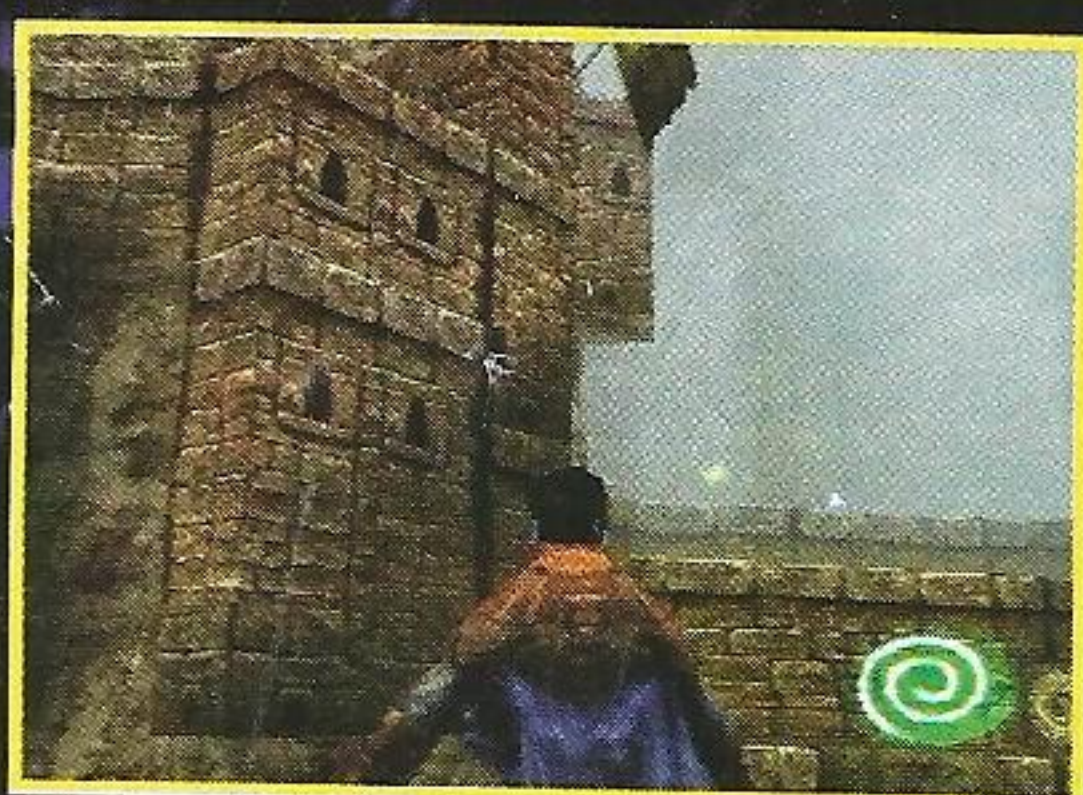
Final Fantasy VII - str 32

Banan atakuje najważniejszą grę tego roku na PlayStation. Gry Square zawsze wzbudzają emocje...



Shadowman - str 52

I jeszcze raz Banan, który tym razem zagłębi się w świat magii voodoo, Kuby Rozpruwacza i innych przeklętych...



Soul Reaver: LOK - str 56

Wreszcie jest pełna wersja jednej z najlepszych i najdłużej oczekiwanych gier na PSX'a. Grabarz testuje.

news

NEWS 06
PLAYSTATION 2 SONY ATAKUJE! 06

recenzje

ANNA KOURNIKOVA TENNIS 38
 CHOCOBO RACING 38
 DUKE NUKEM: ZERO HOUR 49
 F.A. PREMIER LEAGUE 55
FINAL FANTASY 8 58
 G-POLICE 2 36
 GUARDIAN OF DARKNESS 60
 IN-FISHERMAN 56
 JADE COCOON 50
 NCAA GAMEBREAKER 2000 51
 REVOLT 61
 SLEDSTORM 38
 SHADOWMAN PSX 47
SHADOWMAN N64 48
SOUL REAVER: LOK 53
 SOUL OF THE SAMURAI: RONIN BLADE 48
 STAR WARS: EPISODE 1 TPM 48
 TONY HAWK'S SKATEBOARDING 52
 TRAP RUNNER 57
WIP3OUT 54
 WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP 50

help!

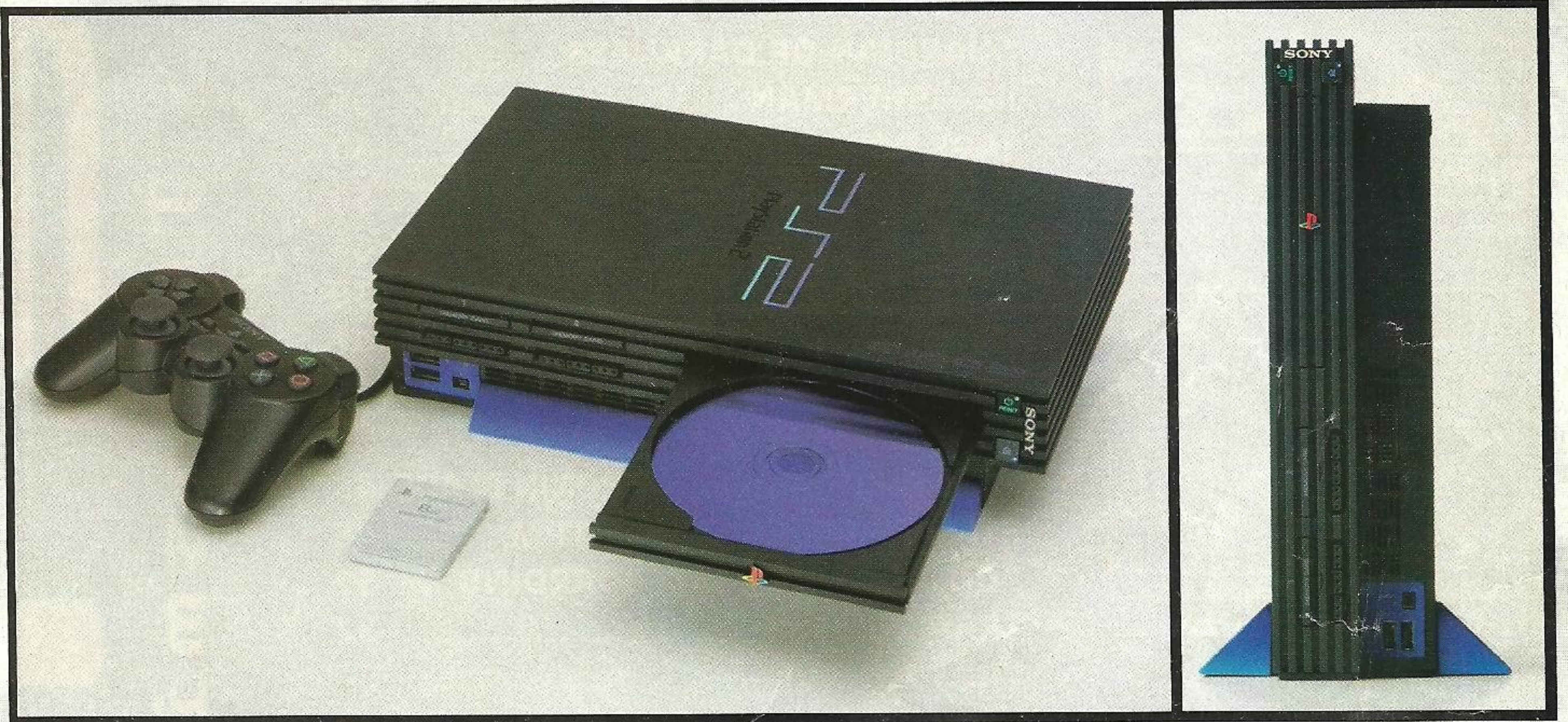
FINAL FANTASY 8 70
SHADOWMAN 64
 SOUL REAVER: LOK 66
SOUL OF THE SAMURAI 67
 TIPS & TRICKS 72

redakcja

ARCADIA 74
 ARCHIWALIA 78
 FAQ 79
GAMEBOY ZONE 62
 HARD STUPH 82
 N(E)O COMMENTS 75
 PRENUMERATA 77
RPGAMER 75

NEWS NEWS

PLAYSTATION 2 I WSZYSTKO JUŻ JASNE...



Trynastego Września, Roku Pamiętnego Sony wypuściło - Plejaka drugiego!

Zdjęcia. Ale zepsułyoby to rym.

Otóż i rzeczono 13 września 1999 roku świat obiegły pierwsze rzetelne informacje na temat wyglądu i szczegółowej specyfikacji konsoli, oraz przygotowywanych na nią produktów.

Choć może, z przyczyn które za chwilę poznacie, lepiej będzie nie ośmieszać się nazywając zbliżający się produkt Sony "konsolą". To raczej zintegrowane centrum domowej rozrywki, czy prościej - nowy system Sony.

Playstation 2 (oficjalna nazwa) swoją światową premierę będzie miała 04.03.2000 roku. W Japonii naturalnie. Co więcej - w chwili launchu, dostępnych ma być milion egzemplarzy tego sprzętu. Co jest samo w sobie bezprecedensowe. Po Japonii przyjdzie czas na resztę Azji (lato 2000), oraz Amerykę i Europę (jesień tego samego roku).

Playstation 2 ma oferować możliwość korzystania zarówno z formatu CD jak i DVD, dzięki czemu odbiorcy (już nie gracze) przebiegać będą mogli z szerokiego wachlarza rozrywek - od słuchania muzyki, przez oglądanie filmów na DVD aż po granie na konsolach oczywiście. System jest oprócz tego wstecznie kompatybilny z PSX-em, dzięki czemu byli użytkownicy 32-bitowej

konsoli Sony nie będą zmuszeni do pożegnania się z kolekcją swych ukochanych tytułów. Inna sprawa, że widząc w akcji GRAN TURISMO 2000 na PS2, ciężko będzie potem z radością zasiąść do sesyjki w... RAGE RACERA na przykład.

SPECYFIKACJA TECHNICZNA

- **Nazwa:** PlayStation 2
- **Cena w Japonii:** 39,800 jenów (ok. 370 dolarów)
- **Data premiery:** 04.03.2000
- **Akcesoria dołączone do systemu:**
 - analogowy pad "Dual Shock 2"
 - 8 MB karta pamięci
 - Płyta demonstracyjna Playstation 2
 - Kabel Multi AV
 - Kabel zasilania AC
- **Wymiary:** 301 mm x 178 mm x 78 mm
- **Waga:** 2.1 Kg
- **Media:** PlayStation 2 CD-ROM, DVD-ROM PlayStation CD-ROM
- **Formaty obsługiwane:** Audio CD, DVD-Video
- **Interfejsy:** Wejścia na kontrolery (2)
- Sloty na karty pamięci (2)
- Wyjście na kabel Multi AV (1)
- Cyfrowe wyjście optyczne (1)
- Port USB (2)
- i.Link (IEEE 1394) (1)
- Slot na kartę typu III PCMCIA (1)

· Hej, ona będzie odtwarzać filmy DVD! I ma Dolby Digital!

· No i czas najwyższy zapoznać się z

kilкома zapowiedzianymi grami. Trzeba przy tym przyznać, że twórcom prezentowanych poniżej gier należy się podziw. Nawet pomimo, że gry te są w produkcji już od jakiegoś czasu, to do tej pory poza obręb siedzib owych firm żadne informacje nie wyciekły w sposób niekontrolowany.

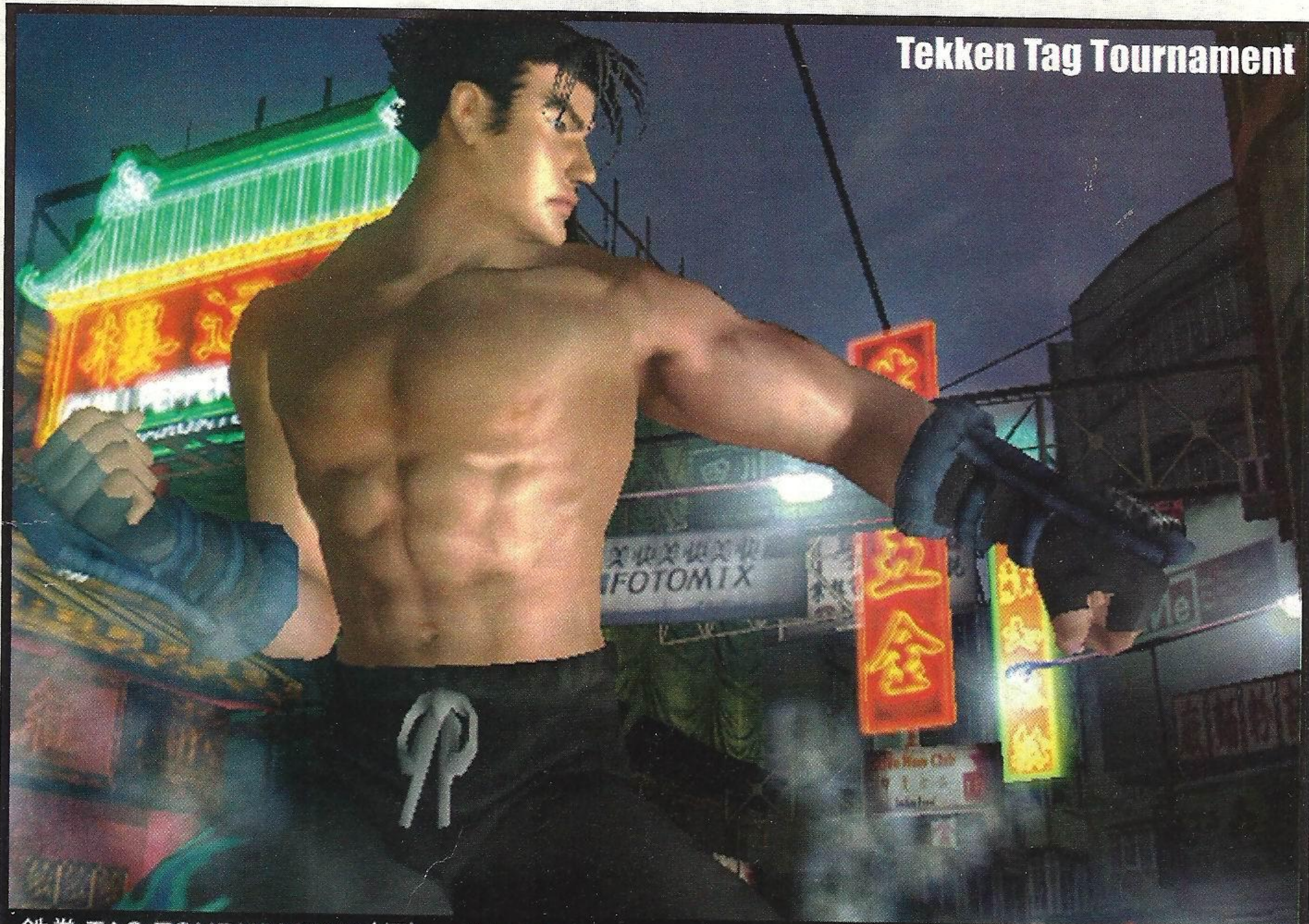
TEKKEN TAG TOURNAMENT. Tak naprawdę, to z wersją, która jest obecna na automatach wspólny ma jedynie tytuł. Krótki film z gry jest po prostu przerażający. Trójwymiarowe tła... Zjadają na śniadanie. Ale za to zachowanie postaci jest identyczne jak w TEKKENIE 3 (zachowanie, nie grafika czy animacja), przez co walka wygląda odrobinę sztucznie (choć tła są w pełni trójwymiarowe). Naturalnie przy owej bajecznej grafice i animacji nie uświadczysz ani sekundy zwolnienia. Film pokazuje Hwoaranga, Jina, Paula i Xiaoyu wykonujących swoje sztandarowe ciosy.

GRAN TURISMO 2000. Tu już trudno jest mówić o grze. Powiem krótko - nawet dla mnie, laika jeśli chodzi o racery, GRAN TURISMO 2000 wygląda po prostu jak transmisja z jakichś prawdziwych wyścigów. Real time. Nic do dodania.

BOUNCER z kolei to gra, o której przez jakiś czas sądził się, że jest sequelem EHRGEIZA. Na szczęście, gra wygląda na coś o wiele bardziej zaawansowanego niż tylko trójwymiarowy sequel średnio udanego mordobicia okraszony niezmierną grafiką. BOUNCER (po polsku: bramkarz - ten od wywalania gości, nie "golkiper") to coś co jak na razie, wygląda jak pierwszy na

świecie przedstawiciel gatunku grupowego mordobicia. Na krótkim filmie prezentowanym przez Sony na ECTS-ie można było podziwiać trójkę pozytywnych bohaterów walczących z atakującymi zamaskowanymi koleśkami. Kamera przeskakiwała z bohatera do bohatera. Jako, że bójka rozgrywała się w małym barze-herbaciarni, a przeciwnicy wyglądali jak nie do końca zdecydowani na rodzaj stroju ninje, od razu na myśl przyszedł nam klimat filmu karate rodem z Hong Kongu. Walki - błyskawiczne i bardzo efektowne, w ruch szły akcesoria porzucane w barze - stoły, krzesła, lampy - jeden z kopniętych przeciwników wpada w pewnym momencie na stół, z którego odrywa się metalowy talerz spadając mu na głowę. W dodatku knajpa jest dwupoziomowa i walki postaci przeplatają się niesamowicie. Podczas całego filmu kamera przenosiła się po polu walki, najpierw koncentrując się na jednej postaci, a potem przechodząc na drugą. Jak dokładnie zostanie to wykorzystane w grze - trudno się domyśleć. Ale na pewno jest to niezwykle spektakularne.

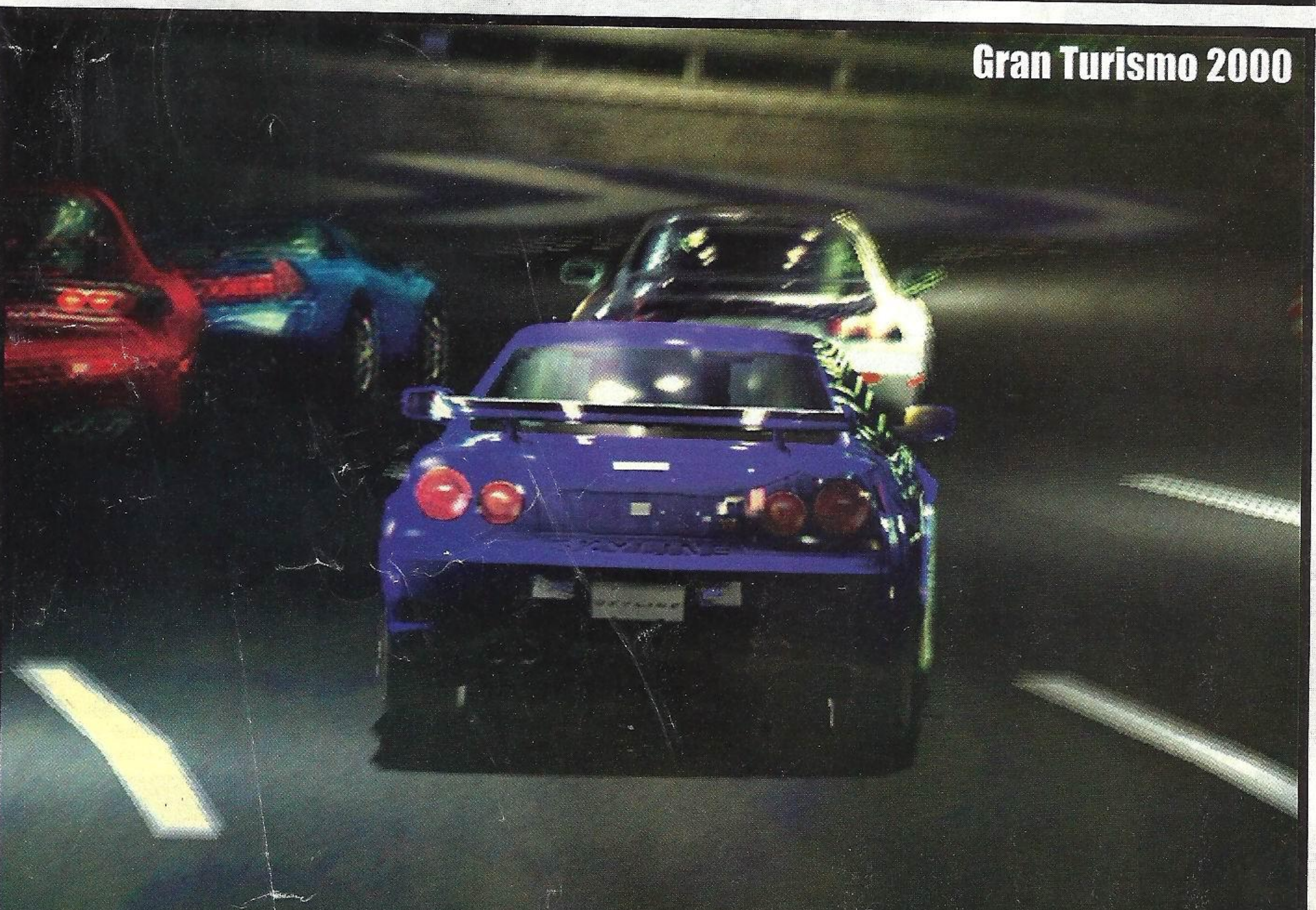
STREET FIGHTER EX3 - ok. Nowy, najlepszy STREET FIGHTER stulecia. Tutaj raczej nic nowego - po prostu jeszcze bardziej wypieszczony, z jeszcze bardziej dawałoną animacją i fireballami wypalającymi dywan w pokoju. **KESSEN** - o tym tytule dowiedzieliśmy się jako pierwszym. Jest to strategia KOEI (tak jakby ci goście znali się na czymś lepiej) opowiadająca o... Wojnach samurajów.



Tekken Tag Tournament

鉄拳 TAG TOURNAMENT (仮) 株式会社ナムコ

© NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED



Gran Turismo 2000

グランツーリスモ 2000 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

PSX2: PONAD 40 GIER

Cześć. Oto pełna lista gier, które zostały zaprezentowane na konferencji. O niektórych (mahjong, ryby, pociągi itd) piszemy po raz pierwszy i ostatni, więc przyjrzyjcie się im teraz. Część z tego obejrzymy w akcji na Tokyo Game Show i na pewno wtedy napiszemy więcej. Na razie tylko zajawki...



ChoroQ G - Takara
Wścigi małych samochodzików



Dark Cloud - Sony
RPG



Densha De Go! - Taito
Symulator pociągu



Eternal Ring - From Software
RPG



I. Q. Remix - Sony
Logiczna



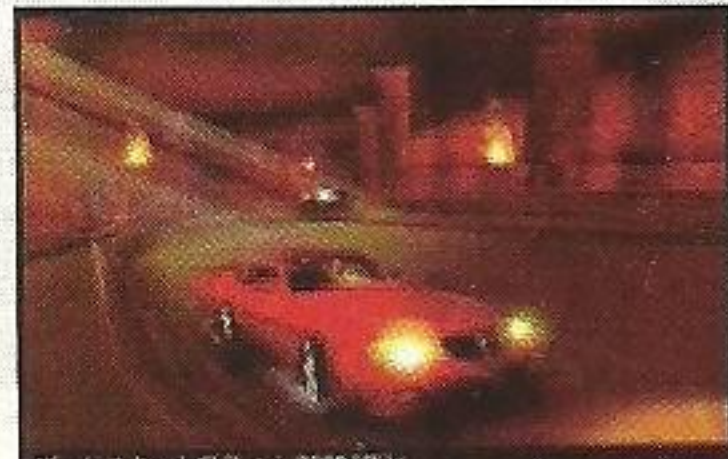
King And I - Sony
Przygodówka



Popolocrois III - Sony
Anime RPG



New Ridge Racer - Namco
Wścigi samochodowe



Roadsters Trophy 2000 - Titus
Wścigi samochodowe



Splash Dive - Sony
Zręcznościowa/nurkowanie



1 on 1 Government - Jorudan
Koszykówka uliczna



Bouncer - Square
Fighter



Catch Bass Club 2 - Magic
Łowienie ryb



Den Sen Electric Wire - Sony
Zręcznościowa



Fantavision - Sony
Zręcznościowa



Lake Masters EX - Dazz
Łowienie ryb



L'Arc-en-ciel - Sony
Program muzyczny



Pro Golfer - Magic
Gra w golfa



Baki The Grappler - Tommy
Wrestling



Koshien 2000 - Magic
Baseball



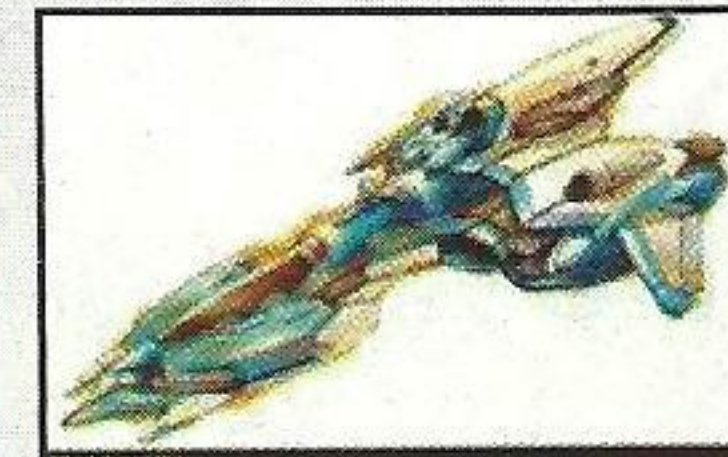
Unison - Tecmo
Gra muzyczna



F1 - Videosystems
Wścigi Formula 1



Drum Mania - Konami
Symulator perkusji



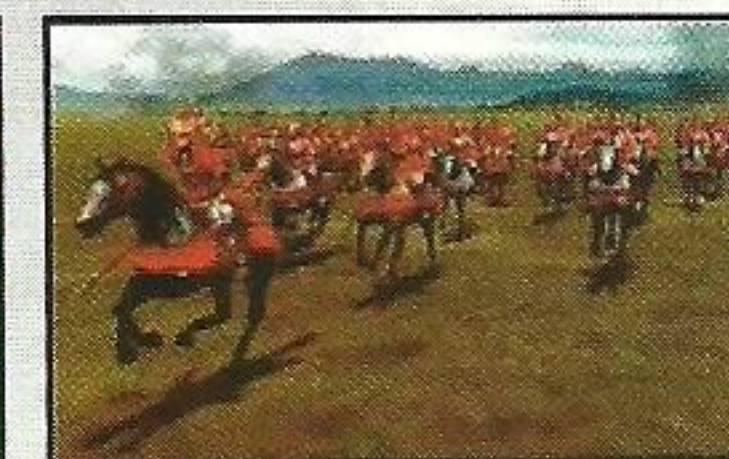
Fly High - Gust
Futuracer



Gradus 3 i 4 - Konami
Shooter



Iss Pro 2000 - Konami
Piłka nożna



Kessen - Koel
Strategia z samurajami



Street Mahjong 2 - Sunsoft
Logiczna gra planszowa



OniMusha Demon Warrior - Capcom
Przygodówka



American Arcade - Astroll
Kompilacja zręcznościówek



Street Fighter Ex 3 - Capcom
Fighter



Shanghai 5 - SunSoft
Logiczna



Wild Wild Racing - Rage
Wścigi samochodowe



X-Fire - Square EA
Zręcznościowa 3d shooter



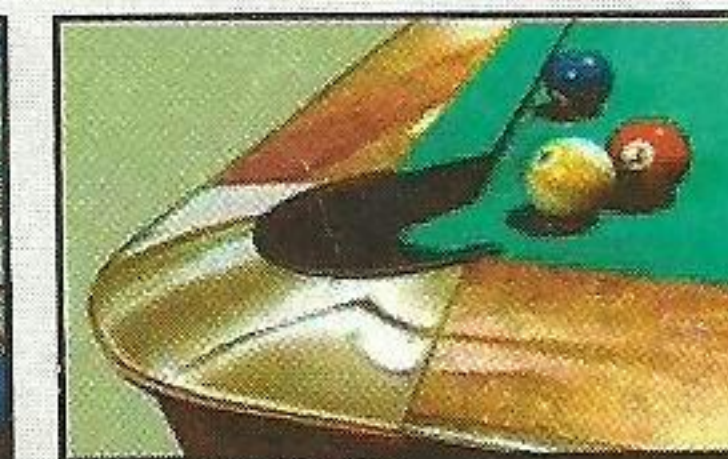
American Arcade - Astroll
Kompilacja zręcznościówek



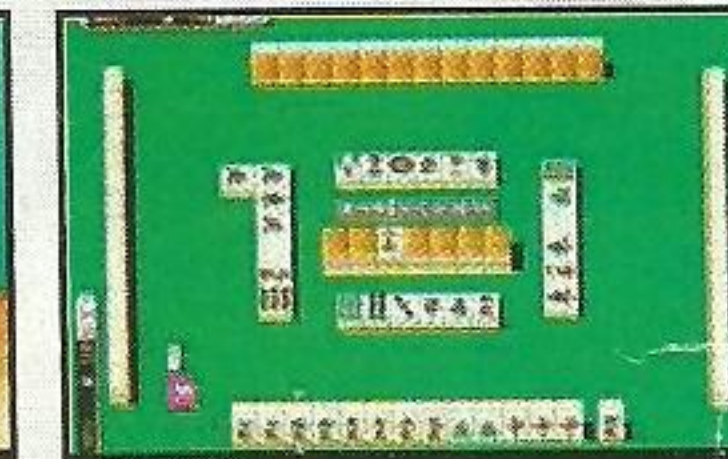
Armored Core 2 - From Soft
Wielkie roboty



A-Train VI - Artdink
Symula tor pociągu



Billards Masters 2 - Ask Co
Bilard



AI Mahjong 2 - i4 Corp
Zręcznościowa 3d shooter



Gran Turismo 2000 - Sony
Megaracer...

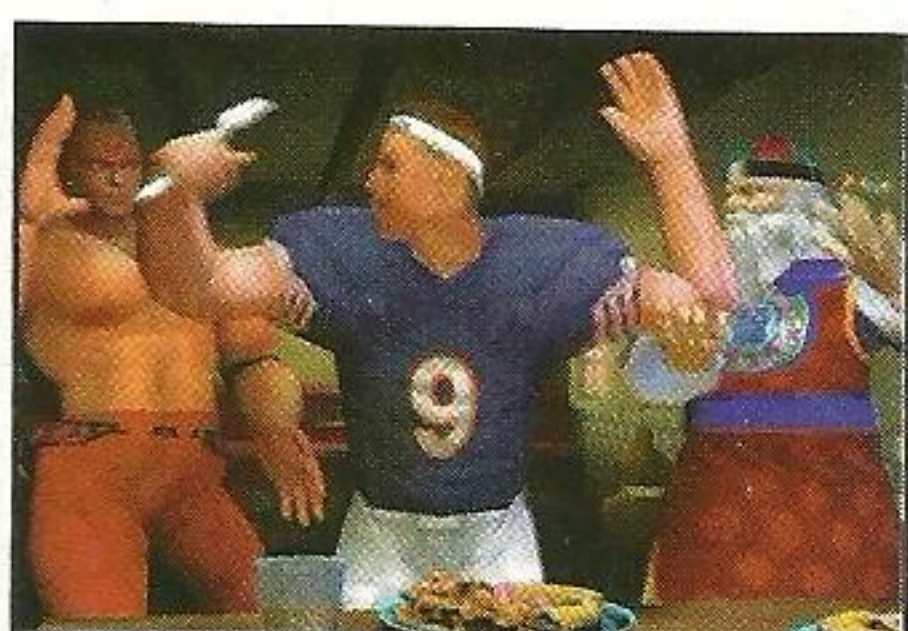
DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO

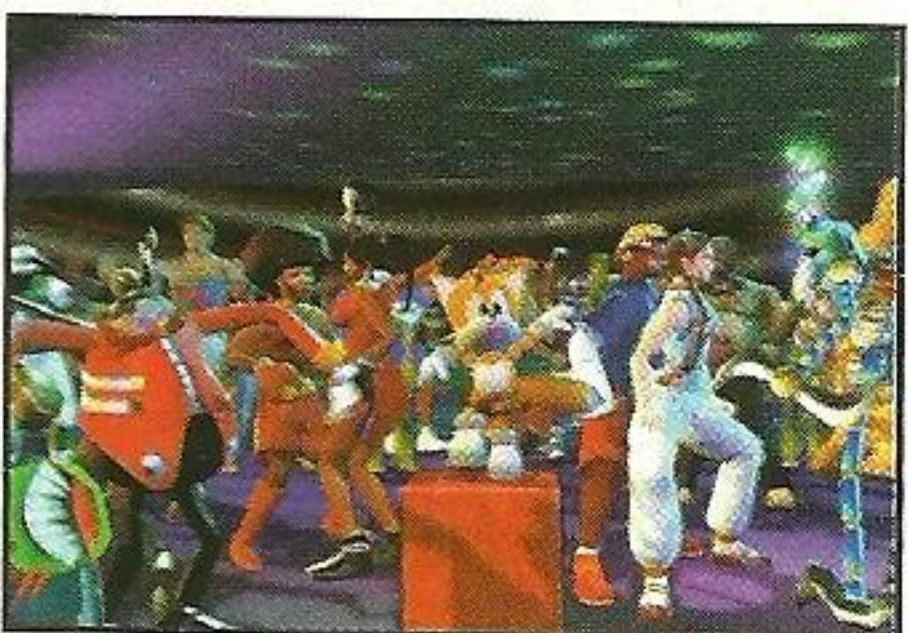
NAJŚWIEŻSZE DREAMCASTOWE NEWSY ZEBRANE PRZEZ ORIGINA!

■ W świetle ostatnich wiadomości okazało się, iż kwota pierwotnie przeznaczona na promocję i reklamę DC oraz gier w USA ma być znacznie większa. To już nie \$100 ale podobno \$241 milionów plus dodatkowe \$284 miliony na zbudowanie i utrzymanie własnej sieci serwerów. Tymczasem Ameryka wkracza w kolejny etap kampanii marketingowej związanej z premierą najnowszej konsoli Segi. Po serii spot'ów dających do myślenia, w TV została zaprezentowana 60 sekundowa reklama, zawierająca sporą dawkę akcji i futurystycznych akcentów. Za "Apocalypse", bo taki nosi ona tytuł, odpowiedzialni są Foote, Cone, and Belding, którzy opracowali całość z pomocą Pacific Data Images znanych wam zapewne z filmu "AntZ". Motywem przewodnim reklamy jest kradzież DC z japońskiej kwatery Segi przez zamaskowaną, kobiecą postać. Ostateczny efekt jest taki, iż konsola przejmując kontrolę nad światem i od tego momentu wszystkie światła na skrzyżowaniach pokazują znajomy nam świrek. Nie brakuje przy tym efektów pirotechnicznych, katastrofy samolotu oraz pościgów samochodowych i eksplozji.

Reklama zawiera ponadto część animowaną, której bohaterami jest ogółem 40 postaci z gier Segi i innych developerów. Co ciekawe zostały one stworzone bezpośrednio przez hardware konsoli. W trakcie MTV Music Awards będzie można zobaczyć 90 sekundową wersję reklamówki, a jeżeli przypadkiem macie dostęp do amerykańskich kanałów TV to poszukiwania należy zacząć od: MTV, FOX, WB, UPN, ESPN, USA, ZDTV, a także gal wrestlingu federacji WWE. Poza "Apocalypse" PDI uraczyło amerykańskich widzów także kilkoma krótszymi spotami, stylizowanymi na możliwości DC. I tak "Opening Day" przedstawia świat w środku Dreamcast'a, "zamieszkiwany" przez 40 różnych postaci w tym Brian'a Grant'a z Portland Trailblazers. W "Old Days" Jim McMahon - były quarterback Chicago Bears - wspomina z Randy Moss'em z Minnesota Vikings lata '80 gdy występował wtedy w grze na Sega Genesis.



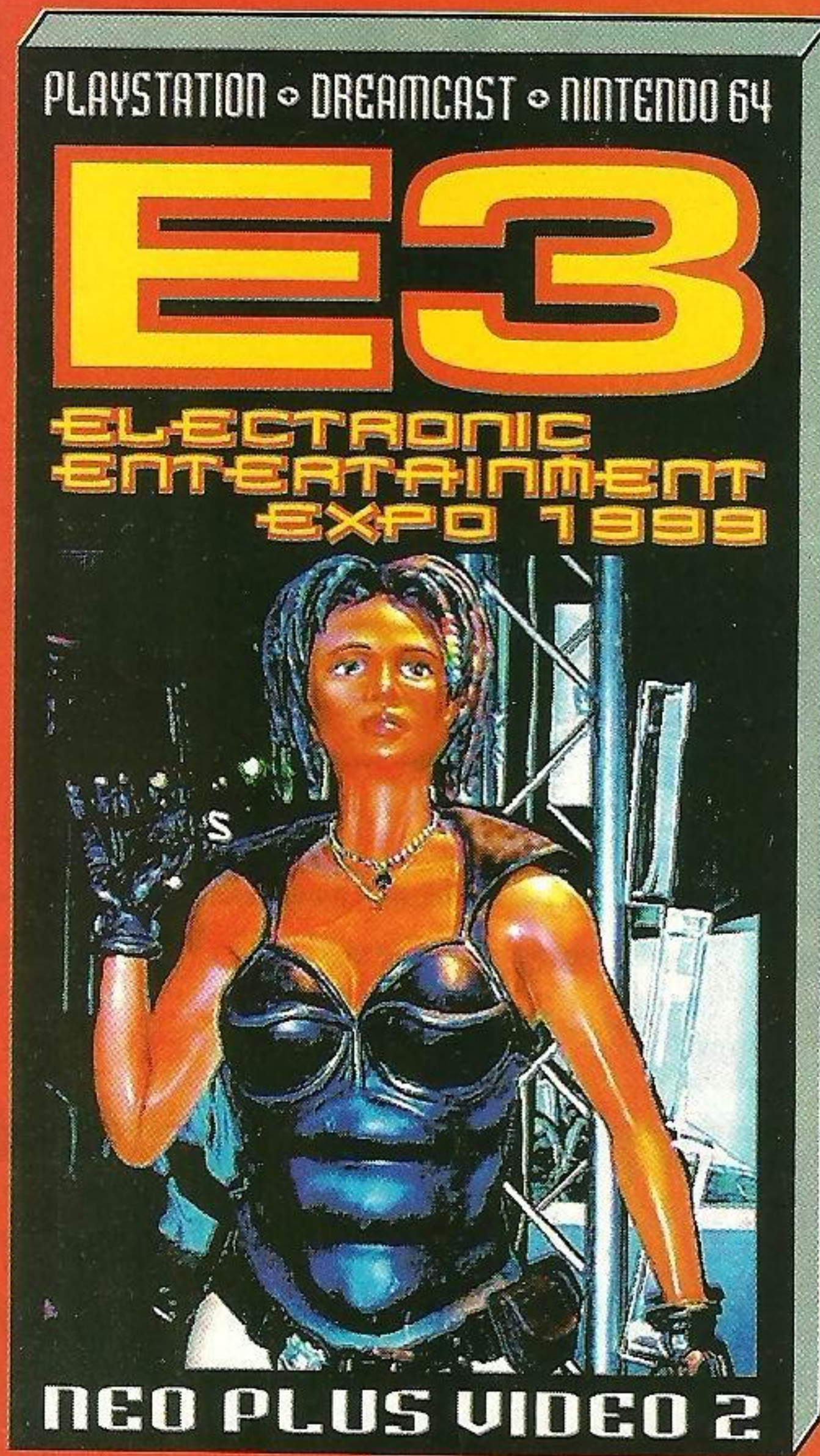
■ Oprócz nich pojawia się także 10 innych postaci z gier na DC. W "Daydream" Gary Payton z Seattle Supersonics rymuje w duecie z Taka-Arashi - fatboy'em z VF3TB, podczas gdy Sonic mixuje dla pozostałych 40 postaci bawiących się na parkiecie. "Sumoła" zaczyna się w momencie gdy Allan Iverson z Philadelphia 76ers prosi o koszykarskie wskazówki Taka-Arashi, a następnie sprawdza ich przydatność w NBA 2000 z "żywymi": Penny Hardaway'em z Orlando Magic, Juwan Howard'em z Washington Wizards i Brian'em Grant'em z Portland Trailblazers. Wreszcie w ostatniej "Drive In" - Jamal Anderson z Atlanta Falcons rozmawia z ponad 20 postaciami oglądając filmy z gier na DC.



■ Na dwa tygodnie przed amerykańską premierą liczba preorder'ów na DC przekroczyła znacznie granicę 300.000 co spowodowało, iż SOA zdecydowała się wstrzymać dalsze "przedpłaty". Dan De Matteo - prezes Babbage's Etc. - powiedział między innymi: "Spodziewamy się, iż 9 września będzie największym dniem pod względem sprzedaży w historii naszej sieci sklepów. [...] Ponadto przypuszczamy, iż wartość sprzedaży przewyższy nasze najlepsze wyniki podczas sezonu świątecznego." Niemniej jednak niektórzy sprzedawcy zdecydowali się wziąć sprawę w swoje ręce i nieoficjalnie mówi się o liczbie bliskiej 400.000. Jednocześnie z konsolą zamawiane były także gry. Niekwestionowanym liderem jest tutaj SONIC ADVENTURE, a zaraz po nim SEGA SPORTS NFL 2000, HOUSE OF THE DEAD 2, SOUL CALIBUR, READY 2 RUMBLE, NFL BLITZ 2000, MORTAL KOMBAT GOLD, BLUE STINGER, TOKYO EXTREME RACING i CART RACING, który zamyka dziesiątkę.

■ Spece od public relations SOA dali znać o sobie ponownie. Po rozbięciu imprezy Sony, tym razem podrzucano DC nikomu innemu tylko samemu Method Man'owi. Na MTV można było zobaczyć zapowiedzi zbliżającego się Award Show, a w tym migawkę na której człowiek Wu Tang Clan'u i Serena Alchal grali w NFL 2000 i SA. Korzystając z okazji ktoś zadał następujące pytanie: "Jak twoim zdaniem DC wypada w stosunku do pozostałych konsol?", na co Method odpowiedział: "Och, po prostu kasuje je wszystkie!". Pisząc o znanych osobistościach warto też wspomnieć, iż Verne Troyer znany wam dobrze z filmu "Austin Powers" oraz Donna D'Errico, gwiazdka serialu "Baywatch" będą głównymi atrakcjami premiery DC w San Jose. Natomiast prawdziwy natfok znanych osobistości będzie miał miejsce podczas MTV Award Show, którego Sega jest oficjalnym sponsorem. Rezultat tego jest taki, iż każdy z artystów, biorących udział w imprezie opuści ją ze swoim własnym DC. A będą to między innymi Ricky Martin, TLC, "The Artist", Janet Jackson, Puff Daddy, DMX, Madonna oraz wielu innych.

SPECJALNIE



DLA WAS!

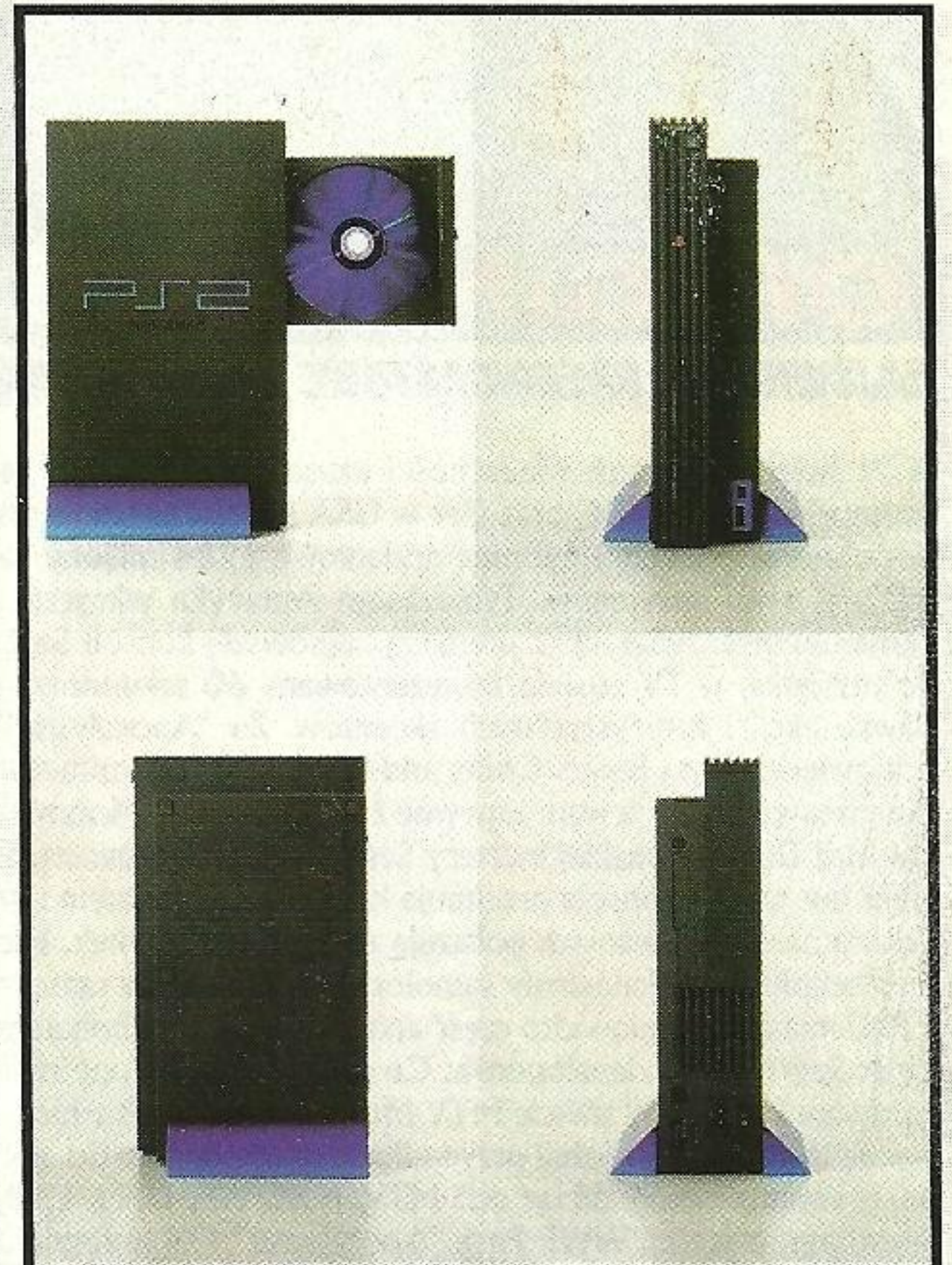
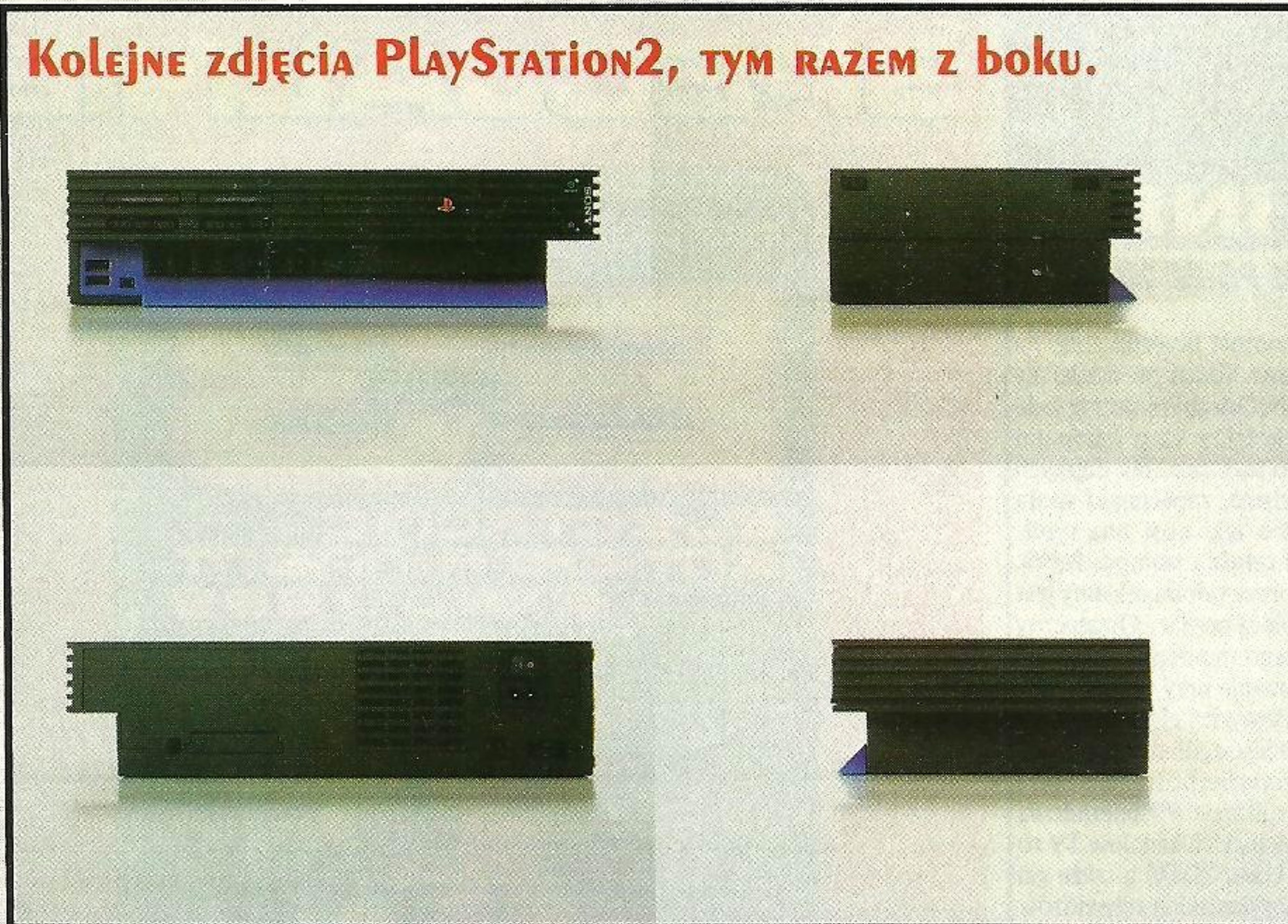
Druga kasetka Video przygotowana przez redaktorów Neo Plus wypełniona po brzegi reportażem z największej imprezy branży gier video na świecie.

Przez trzy dni wystawy w słonecznym Los Angeles zaprezentowano ponad 100 najnowszych gier, które nagraliśmy i opatrzaliśmy komentarzem specjalnie dla Was!

Nie przegap tej taśmy - na niej możesz zobaczyć wszystkie najnowsze gry w akcji!

**PEŁNE: 180 MINUT
CZYLI 3 GODZINY!**

Kolejne zdjęcia PlayStation2, tym razem z boku.



PSX2: INFOMANIA

Komentarze

Z araz po opublikowaniu zdjęć PlayStation 2 oraz po tym jak już opadły emocje związane z ceną nowego systemu oraz jego możliwościami rozlegać zaczęły się głosy ludzi z branży.

Charles Cecil, członek third party developera Revolution powiedział: "Kiedy zajmowaliśmy się grami, dzięki którym rozstawiliśmy Revolution, zawsze zmuszeni byliśmy zwracać uwagę na ograniczenia techniczne. Pracując nad grami na Playstation nowej generacji, jedynym co będzie nas ograniczało jest nasza wyobraźnia. Jesteśmy zaszczyceni dostając licencję developera third party i po prostu nie możemy doczekać się momentu rozpoczęcia prac pełną parą".

Dyrektor zarządu Eden Studios - Stephane Baudet z kolei skomentował fakt kompatybilności nowej konsoli Sony z PSX-em: "Wprowadzenie wstecznej kompatybilności, dzięki której możliwe stanie się granie na Playstation 2 na tytułach ze starej konsoli to niewątpliwie najsmądzejsze posunięcie marketingowe jakie zrobiła jakakolwiek firma produkująca konsole w ciągu ostatnich dziesięciu lat".

Z kolei założyciel firmy Lionhead, a wcześniej bonzo Bullfrog - Peter Molyneux, również wydaje się podekscytowany możliwościami jakie prezentuje nowa maszynka: "Playstation 2 jest idealną platformą, na którą można developować nową generację gier wideo. Nic nie może równać się z systemem graficznym jaki został tu zastosowany. A co jest istotne dla developerów z Europy, to fakt, iż Emotion engine zastosowany w konsoli pozwoli nam skoncentrować się na produkcji naprawdę niezwykłych tytułów godnych tego niesamowitego sprzętu.

Nie mająca sobie równych moc, jaka drzemie w tej konsoli połączona z kreatywnością twórców z Europy doprowadzi do stworzenia nowej generacji gier wideo, które nie tylko będą wyglądały oszałamiająco, ale które będą również głębokie, przepełnione emocjami oraz, co najważniejsze, grywalnością - kombinacja o jakiej do tej pory developerom tylko się śniło. Jestem europejskim designerem gier i moim marzeniem zawsze było to, aby tworzyć niebanalne i wizualnie porównujące tytuły. I wreszcie marzenie to może się ziszczyć w postaci Playstation 2".

Z kolei Sony Otaku podało precyzyjne dane na temat partnerów, których Sony dobrało sobie do współpracy. "W Japonii, gdzie system ma zadebiutować 04.03.2000 roku, już 89 developerów podpisało umowy licencyjne na mocy których stali się oficjalnymi developerami na nową konsolę Sony. Oprócz tego, 46 firm amerykańskich i 27 europejskich podpisało listy intencyjne w oczekiwaniu na zamorską premierę Playstation 2 na jesieni 2000 roku. Swoje zainteresowanie wyrażają również developerzy oprogramowania pomocniczego i narzędzi systemowych - razem 45 firm".

Długa lista wydawców, developerów i gier również nie powinna przeszkodzić w zrobieniu dobrego wrażenia na graczach. Są tu między innymi "STAR OCEAN 3, BUST A MOVE (GROOVE) 3, BLOODY ROAR 3, JADE COCOON 2, BOMBERMAN 2001, ONIMUSHA, GRADIUS III i IV, 500 GP, nowy RIDGE RACER i TENCHU 2.

Największy zawód sprawia jak na razie fakt, iż widoczne są tylko dwa wejścia na pady. Co wydaje się posunięciem dziwnym w świetle faktu, iż w kilku pozostałych systemach (N64 i DC) rozwiązanie to sprawdza się doskonale. Z drugiej strony - plany związane z multiplayerowym graniem przez sieć, łączeniem przez sieć lokalną Ethernet, możliwością dociągania z netu nowych dodatków do gier... Sony chce zrobić wszystko to, z czym Nintendo szczytało się przez lata, a co Sega ma zamiar zrobić właśnie teraz. W 2001 roku Sony planuje sprzedawać moduł, który ma służyć jako karta sieciowa dzięki której można będzie ściągać z internetu dodatkowe rzeczy do gier.



AKCESORIA

- Nowa konsola Sony nie może obejść się bez nowego Dual Shocka Sony oraz nowej karty pamięci Sony. Oto garść szczegółów. Jak głosi mało wymowny komunikat Sony - nowy Dual ma móc być wykorzystany na o wiele więcej sposobów niż poprzedni kontroler. Pomagać ma w tym to, że wszystkie przyciski (oprócz Start i Select) mają być analogowe - czyli reagować odpowiednio do siły nacisku. Pad ma być też kompatybilny z PSX-em.
- Karta pamięci z kolei ma mieć pojemność 8MB i prędkość transferu danych 250 razy szybszą od poprzednich kart produkowanych przez Sony.
- Oba sprzęty zostały wycenione na 3,500 jenów (około 32-33 dolary). Dostępne będą oczywiście w momencie premiery konsoli w Japonii.

DEVELOPER'S KIT

- W momencie materialnego zaistnienia nowego systemu po prostu nie ma bata. Muszą pojawić się developers kity. Naturalnie te oferowane developerom do tworzenia gier na Playstation 2, mają być o wiele lepsze od tych które służyły do tworzenia gier na poprzedniczkę tej konsoli.
- Devkity, które służyły do opracowywania nowych produktów na PSX-a były kartami do Peczotów, które nie mogły współpracować bez owych Personalnych Komputerów lub innych, kompatybilnych stacji roboczych. Devkit do Playstation 2 ma zawierać w sobie dwa oddzielne niejako moduły i integruje w sobie dwa tryby - tryb programowania i debuggowania oraz tryb stacji roboczej.
- Ten nowy tryb może zostać wykorzystany do pracowania na stacji roboczej kompatybilnej z komputerem pracującym w Linuxie, dzięki czemu developerzy będą w stanie tworzyć taką grafikę w środowisku Playstation 2, jaka wcześniej możliwa była do osiągnięcia jedynie na oddzielnych stacjach roboczych. Kiedy narzędzia developerskie zostają zastosowane przy połączeniu sieciowym Ethernet owocem jest niezmacone niczym środowisko przygotowane do tworzenia gry.
- Za przyjemność posiadania tak przydatnego urządzenia, po uzyskaniu wcześniej od Sony stosownej licencji uprawniającej do zostania developerem, zapłacić przyjdzie każdemu po 2,000 000 jenów (18,770 dolarów).

KONCEPCJA SIECIOWA

- Playstation 2 będzie konsolą, która poprzez internet będzie mogła odtwarzać gry, filmy i muzykę transmitowane przez internet za pośrednictwem superszybkiej infrastruktury sieci telewizji kablowej.
- Dostępny od 2001 roku, port komunikacyjny zamontowany w konsoli pozwoli na bardzo szybki odbiór danych z serwera SCE. Sony planuje także skonstruować twarde dyski pozwalające na przechowywanie ściągniętych danych. Nowa usługa, która wykorzysta pojemność linii sieci kablowych, ma zastąpić zwyczajowo dostępne gry w opakowaniach. Użytkownicy Playstation 2, będą więc mogli zaopatrywać się w nowe gry za pośrednictwem internetu oraz przechowywać je na twardej dyskach zapewnianych przez Sony.

DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO

■ Mobile Assault Tour to przedsięwzięcie, które pozwoli graczom zza wielkiej wody na osobiste sprawdzenie co potrafi najnowsza konsola Segi oraz wzięcie udziału w konkursie "Sega Dreamcast Championships". Poczynając od 23 sierpnia, przez kolejne 22 tygodnie, 14 metrowe tiry o wadze 6 ton każdy, odwiedzą 39 najważniejszych miast w Stanach, zaliczając ogółem ponad 200 lokacji. Każdy pojazd wyposażony jest w 16 stanowisk, które prezentują najbardziej popularne gry na DC oraz oferują dostęp do bieżących informacji za pośrednictwem Internetu. Wspomniany konkurs dotyczy oczywiście SONIC ADVENTURE, a stawką jest finał w Las Vegas z nagrodami w postaci czeków na \$15.000, \$5000 oraz \$2.500 za trzecie miejsce, a także mnóstwo innych gadżetów od Segi. Aby zwiększyć rozmiar przedsięwzięcia SOA została oficjalnym sponsorem imprezy "The Family Values Tour", na której wystąpią między innymi: Limp Bizkit, Filter, DMX, Method Man & Redman i Crystal Method. Tourne odbędzie się ogółem w 34 miastach, zaczynając od 21 września i kończąc się 7 listopada i jak pewnie się domyślacie będzie bezpośrednio połączone z Mobile Assault Tour.

■ O tym, że Bernie Stolar nie jest już związany z SOA wiecie na pewno. Kto zatem rządzi po drugiej stronie oceanu? Odpowiedź brzmi: Toshiro Kezuka, uprzednio członek zarządu SOA, a jeszcze wcześniej prezes oddziału Hondy we Francji. Dwadzieścia lat doświadczenia w sprzedaży i marketingu z pewnością stanowią jego atut. Oto co miał do powiedzenia Charles Bellfield jeden z szefów ds. marketingu SOA: "Sega na 100% podąża we właściwym kierunku, przygotowując branżę gier video do największej premiery jaka kiedykolwiek miała miejsce. Pozyskaliśmy wszystkich sprzedawców detalicznych, wszystkich trzecioplanowych developerów, a nasza 100 milionowa kampania zaczyna nabierać tempa. Mamy najlepszą drużynę, która zapewni sukces DC zarówno w momencie premiery jak i później. Odejście pana Stolara z pewnością nie będzie mieć na to żadnego wpływu." Słowa pana Bellfield'a zdaje się potwierdzać przybycie John'a Golden'a, który zasiłił w końcu szeregi Sega Of America, obejmując stanowisko kolejnego szefa ds. marketingu. Tym samym firma zyskała następne 13 lat doświadczenia. Golden pracował uprzednio dla Time Warner Interactive i Psygnosis, asystując przy takich grach jak FORMULA 1 CHAMPIONSHIP, COLONY WARS czy WIPEOUT XL. Jego zadaniem będzie koordynacja premiery i promocja przyszłych gier wykorzystujących sieć. Peter Moore w ten sposób podsumował nowy "nabytek" firmy: "Zbudowaliśmy solidny zespół marketingowy, który zapewni powodzenie premiery DC oraz wprowadzi markę Sega w nowe millennium."

■ Podczas gdy większość konferencji w Stanach odbywa się z właściwą im wrzawą i dużym udziałem mediów, ta która miała miejsce 29 lipca w Silverado Country Club przeszła jakoś bez echa. Jedną z kluczowych postaci zjazdu operatorów arcade był Isao Okawa, osobistość pełniąca wysoką miejsce w koncernach Sega i CSK. Spośród wielu szczegółów jakie ujawnił, okazało się, iż w przyszłym roku błękitni wypuszczą na rynek arcade ponad 30 nowych gier, oferując wsparcie wszystkim operatorom, których biznes nie ma się dobrze, ze względu na ogromny wzrost rynku konsol. Nie operowano konkretnymi tytułami jakkolwiek pojawiły się wzmianki dotyczące między innymi 4 osobowej VIRTUA COP 3 czy VIRTUA FIGHTER 4. Kolejnym przełomem na scenie arcade, o którym wspominał Okawa, ma być gra w sieci, która nie będzie dotyczyć np. wyników lub innych szczegółów ale pełnej rozgrywki, łączącej posiadaczy wersji domowej i graczy w salonach gier. W pierwotnym założeniu sieć ma obsługiwać do 200.000 graczy jednocześnie jakkolwiek termin jej uruchomienia nie został jeszcze ustalony. Odnośnie DC poruszony został temat telekonferencji za pośrednictwem konsoli oraz kilka kluczowych spraw związanych ze zbliżającą się premierą.

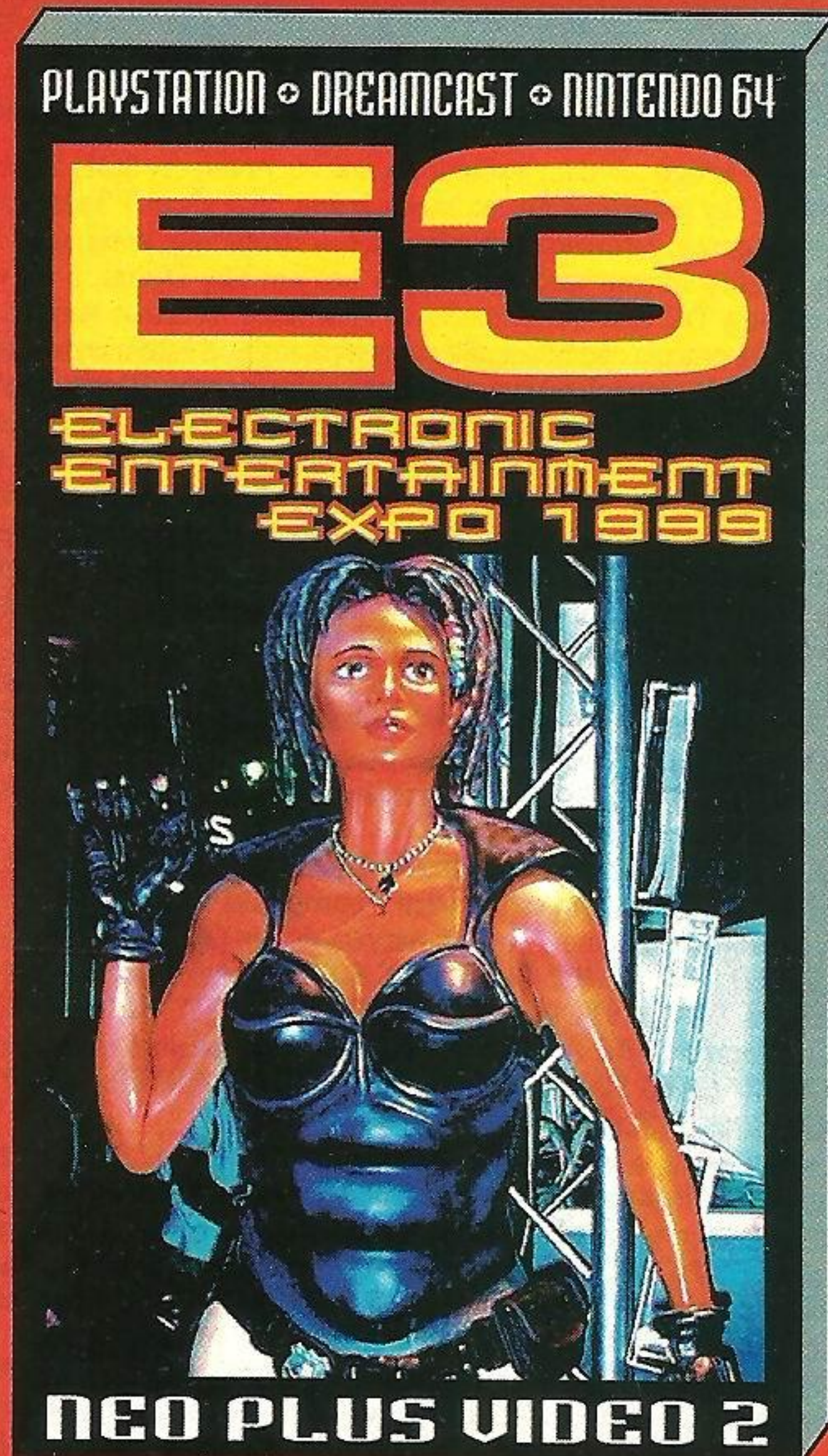
■ SOA zorganizowała kolejną imprezę dla fanów, której główną nagrodą była oczywiście konsola Dreamcast i... dożywotni, darmowy przydział gier. Jedyne co trzeba było zrobić to przebrać się za Sonic'a i dać ujście swej prawdziwej naturze. Do zawodów zorganizowanych w San Francisco stanęła blisko setka uczestników.

■ W Stanach ukazało się już pierwsze wydanie Official Dreamcast Magazine. Numer zawiera sporo ciekawostek oraz informacji związanych z premierą, a także zapowiedzi 50 gier, które mają się ukazać na DC. Wszystko okraszone jest niezłą grafiką oraz CD wypchanym po brzegi animacjami z 29 gier. Hitem numeru jest jednak wywiad z Yuji Naka, który osobiście potwierdza, wbrew wcześniejszym doniesieniom, iż NIGHTS 2 zmierza na DC.

■ Po raz kolejny okazuje się, że Europa to trzeci świat dla graczy. Dreamcast w wersji PAL nie pojawi się 23 września tak jak to było pierwotnie zapowiedziane. Premiera została przełożona na 14 października, a przyczynę stanowią ponoć "problemy związane z możliwościami online konsoli." Nieoficjalnie wiadomo, że winę za opóźnienia ponosi częściowo British Telecom, który ma świadczyć na wyspach darmowy dostęp do sieci. Inna wersja mówi, iż wytłoczono zbyt mało gier. Jakby nie patrzeć zwłoka jest znaczna ale ze zdjęcia pochodzącego od SOE wyraźnie widać, iż statek wyładowany po brzegi "towarem" zawinął już do portu. Drugą, niestety również przykrą wiadomością jest decyzja Konami. Developer z pewnością nic nie wiedzieli na temat przesuniętej premiery, zapowiadając o wiele wcześniej, iż zamierza wstrzymać się z europejskimi wersjami swoich gier do początku przyszłego roku. Co ciekawe decyzja ta nie dotyczy USA i tam wszystkie gry Konami ukażą się planowo. Jedynym jak na razie plusem jest sytuacja dotycząca HOTD2, a konkretnie pistoletu, który będzie sprzedawany na potrzeby gry. Otóż w USA Sega zrezygnowała z własnego modelu gun'a, podając jako przyczynę brak dystrybucji i inne mało przekonujące powody. Nieoficjalnie mówi się, iż przyczyną jest seria incydentów z bronią jakie miały ostatnio miejsce np. w Colorado. Ostatecznie sprawę w swoje ręce wzięli panowie z InterAct - firmy produkującej akcesoria - i to właśnie oni będą sprzedawać swój model guna, który wygląda jednak znacznie gorzej od pierwowzoru Segi.

■ Hitem ostatnich tygodni w Kraju Kwitnącej Wiśni okazały się tzw. MIL CDs na DC. Zapewne zastanawiacie się coż to takiego. MIL CD to właściwie multimedialny GD Rom, który dzięki swej pojemności i możliwościom DC umożliwia odtwarzanie wysokiej jakości obrazu jednocześnie z podkładem muzycznym. Stanowi to dosyć ciekawą alternatywę dla artystów i być może już niedługo zobaczymy znane nam gwiazdy wydające własne MIL CD. Jak na razie najciekawszą pozycją w Japonii jest maxi singiel "Hertbreak Diary" pop grupy Deeps, który zadebiutował na 30 miejscu ze sprzedażą 11.000 sztuk w pierwszym tygodniu. Cena płyty wynosi 1260 jenów czyli około 10-12 dolarów.

NEO PLUS VIDEO 2



Na kasecie możecie zobaczyć pierwszą publiczną prezentację możliwości PlayStation 2 w postaci dema "Gran Turismo" i kilkadziesiąt nowych gier na PlayStation, pozycje towarzyszące premierze Dreamcasta, a także najnowsze gry Rare i Nintendo na Nintendo 64. NEO PLUS VIDEO 2 - E3 1999 to trzy godziny niczym nie skrępowanego grania!



KUPON ZAMÓWIENIA NA STRONIE 77

DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO

■ Wiadomością zeszłego miesiąca jest umowa zawarta pomiędzy SOE, a liderem telewizji cyfrowej British Sky Broadcasting, na mocy której obaj giganci będą wspierać swoje działania marketingowe, zarówno tradycyjne jak i elektroniczne. W ten sposób DC będzie sprzedawany między innymi razem z set-top box'em Sky Digital, a na kanałach Sky pojawią się reklamy DC oraz 90 sekundowe informacje na temat konsoli. Dodatkowo okazało się, iż SOE pracuje nad nową piłką nożną pisaną pod kątem wymagań Sky Sports, a budżet europejskiej kampanii reklamowej zamyka się ponoć w 60 milionach funtów. J.F. Cecillon stwierdził między innymi: "Ta umowa prezentuje nowe, fantastyczne możliwości dla Segi. Baza odbiorców Sky wynosi około 7 milionów, co stanowi dla nas poważny rynek, któremu będziemy mogli zaprezentować zalety DC. Zawarte przymierze jest kolejnym dowodem na to, iż Sega, posiadając potężny produkt połączony z odpowiednim podejściem marketingowym zajmuje dobrą pozycję aby wziąć szturmem rynek gier video." Również Ian West z BSB nie omieszkiał skomentować przymierza: "Sky miał najszybszą premierę spośród wszystkich cyfrowych telewizji. Wrzawa otaczająca DC połączona z innowacyjnym podejściem marketingowym powinna spowodować wzrost naszej sprzedaży." W międzyczasie została zawarta kolejna umowa, tym razem pomiędzy MTV UK i SOE, na mocy której ci ostatni będą sponsorować serię imprez The Lick Parties. Tym samym już 8 września blisko 1800 wyspiarzy będzie mogło bawić się w klubie "Home" i jednocześnie sprawdzić o co chodzi z DC.

■ Wiadomo, iż gazety stanowią dobre źródło informacji, ale zawsze lepiej zobaczyć grę na żywo. I chyba właśnie w tym celu, razem z europejską konsolą, będzie sprzedawana płyta demo. Dream On Volume 1, bo tak nazywa się ten GD Rom, zawiera niegrywalne dema VF3TB, RED DOG, COOL BOARDERS BURRRN, który ukaże się w Europie jako SNOW SURFERS, POWERSTONE, UEFA STRIKER, TOKYO HIGHWAY CHALLENGE, SEGA RALLY 2 oraz SONIC ADVENTURE. W części grywalnej znajdują się natomiast MONACO GP RACING SIMULATION 2, TOY COMMANDER, READY 2 RUMBLE, INCOMING i TRICKSTYLE.

■ Zbliżająca się premiera, olbrzymie zainteresowanie nową konsolą Segi, a przede wszystkim doskonałe działanie firmy powodują, iż developerzy coraz chętniej wybierają DC jako platformę dla swoich projektów. I tak oto fani golfa już niedługo dostaną pierwszą grę z tego gatunku. LET'S PLAY GOLF ma bowiem ukazać się w połowie listopada w Japonii. Midway z kolei zapowiedział konwersję RUSH 2049, tytułu, który pojawić ma się wkrótce w salonach gier. Ubi Soft stawia na HEROES OF MIGHT AND MAGIC III - w pierwszej połowie przyszłego roku, a Team 17 konwertuje WORMS ARMAGEDDON. Microsoft szykuje tymczasem CUT AWAY, tajemniczy action-adventure rozgrywający się w górach. Criterion pracuje nad DEEP FIGHTER, a Marvelous Entertainment nad SHANGRI-LA. Capcom tradycyjnie już zapowiedział kolejne konwersje z arcade GAIA WINGS 2 oraz FINAL FIGHT REVENGE, który również zostanie wydany na Saturna. Ascii zaczęli właśnie PANZER FRONT, podczas gdy Banpresto dopiero zapowiedziało SUPER ROBOT WARS, TOKUSATSU HOUSEN REI KATSUGEKI RETSU DEN - co oznacza mniej więcej "spójrz na liczbę efektów specjalnych w tej scenie akcji" oraz SUPER HERO LEGENDS. Blue Sky mają przygotować fantastyczny WORLD SERIES BASEBALL, a Sega POWER SMASH: SEGA PROFESSIONAL TENNIS. Również Fox Interactive podał swój oficjalny lineup, który przewiduje: CROC DC, WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES: DEADLY PURSUIT oraz PLANET OF THE APES. Media Works i ESP robią kolejne RPG TERUHANA SEAL GOD, a Konami szykuje rozszerzoną wersję PEACH ANGEL 2. Całość zamyka Climax z SUPER RUNABOUT.

■ Sting i ESP zaprezentowali właśnie kolejną porcję screen'ów z EVOLUTION 2 - sequel'a pierwszego rpg na DC. Na pierwszy rzut oka nie widać sporych różnic ale wiadomo, że kluczową cechą dobrego rpg jest przecież fabuła, a ta w pierwszej części jest ponoć całkiem niezła. Developer zapowiedział, iż poza nowymi postaciami pojawiają się także bardziej skomplikowane lochy oraz znacznie zmieni się system kamer. Gra zostanie zaprezentowana na zbliżającym się TGS i pojawi się w Japonii do końca tego roku.

■ Dreamcast w dalszym ciągu kontynuuje swoją misję bycia najbardziej przyjazną konsolą dla developerów. Microsoft i Softimage Co. podpisały bowiem umowę na mocy, której programiści otrzymają kolejne narzędzia pracy. Nowością ma tu być część rozwiązań z pakietu Softimage GDK (popularnego narzędzia do tworzenia gier), która pozwoli na poprawę wyników uzyskiwanych w trakcie pisania pod Win CE.

■ O ile w przypadku Saturna możliwe było jedynie oglądanie zdjęć w formacie CG o tyle podpisana ostatnio umowa pomiędzy Sega i Digital Alliance umożliwi posiadaczom DC również ich edycję oraz katalogowanie. Pierwsze peryferia powinny pojawić się w Japonii już na jesieni.

■ Hong Kong, tuż po Japonii, jest drugim co do wielkości rynkiem w branży gier video jeżeli chodzi o Azję. Dlatego spore znaczenie ma fakt, iż DC osiągnął tam sprzedaż w wielkości ponad 150.000 sztuk z planowanymi 200.000 do końca roku. A wszystko przy całkowitym braku pirackiego oprogramowania. Zaowocowało to ukazaniem się pierwszego magazynu poświęconego wyłącznie konsoli Segi "Dream Wave" - co jest o tyle interesujące, iż ani PSX, ani N64 nie posiadają takich magazynów. Nic więc dziwnego, iż Sega planuje postawić wkrótce serwery dla tamtejszych graczy.

■ Sonic Team Mania rozpoczęła się na dobre z chwilą wydania SONIC ADVENTURE. Tymczasem okazuje się, że Yuji Naka & The Boyz planują coś znacznie większego, ponieważ w grę wchodzi cztery nowe tytuły. Jednym z nich będzie najprawdopodobniej NIGHTS 2, natomiast reszta zostanie pokazana na targach arcade JAMMA oraz nadchodzącym Tokyo Game Show.

■ Stare gry? Nowe gry! Okazuje się, że tak. Wersje amerykańskie wydanych już tytułów mają zawierać pewne nowości względem wersji japońskich. I tak na przykład w POWER STONE znajdzie się ponoć 8 nowych postaci, walczących nowymi stylami. SONIC ADVENTURE poza eliminacją błędów otrzyma trochę nowych animacji oraz obfity Internet Mode, który pozwoli np. na ściąganie z sieci 50 bloków do VMS'a, zmieniających Square Station w miejsce imprezy świętującej premierę DC. Inny bajer porzuci reklamy AT&T i tym samym pozwoli wziąć udział graczom w specjalnym konkursie. Zostanie też udostępniona specjalna przeglądarka WWW, która pozwoli buszować na serwerze dedykowanym grze. Pozostałe "patche" zmieniające częściowo wygląd SA będą dostępne np. na Halloween czy na Gwiazdkę.

Długo oczekiw

TWIN ARCADE STICK

Olbrzymi joy dla dwóch osób - 120 x 40 cm

Wrażenie jak na automatach

Wysoka trwałość

Funkcja programowania klawiszy i Slow Motion

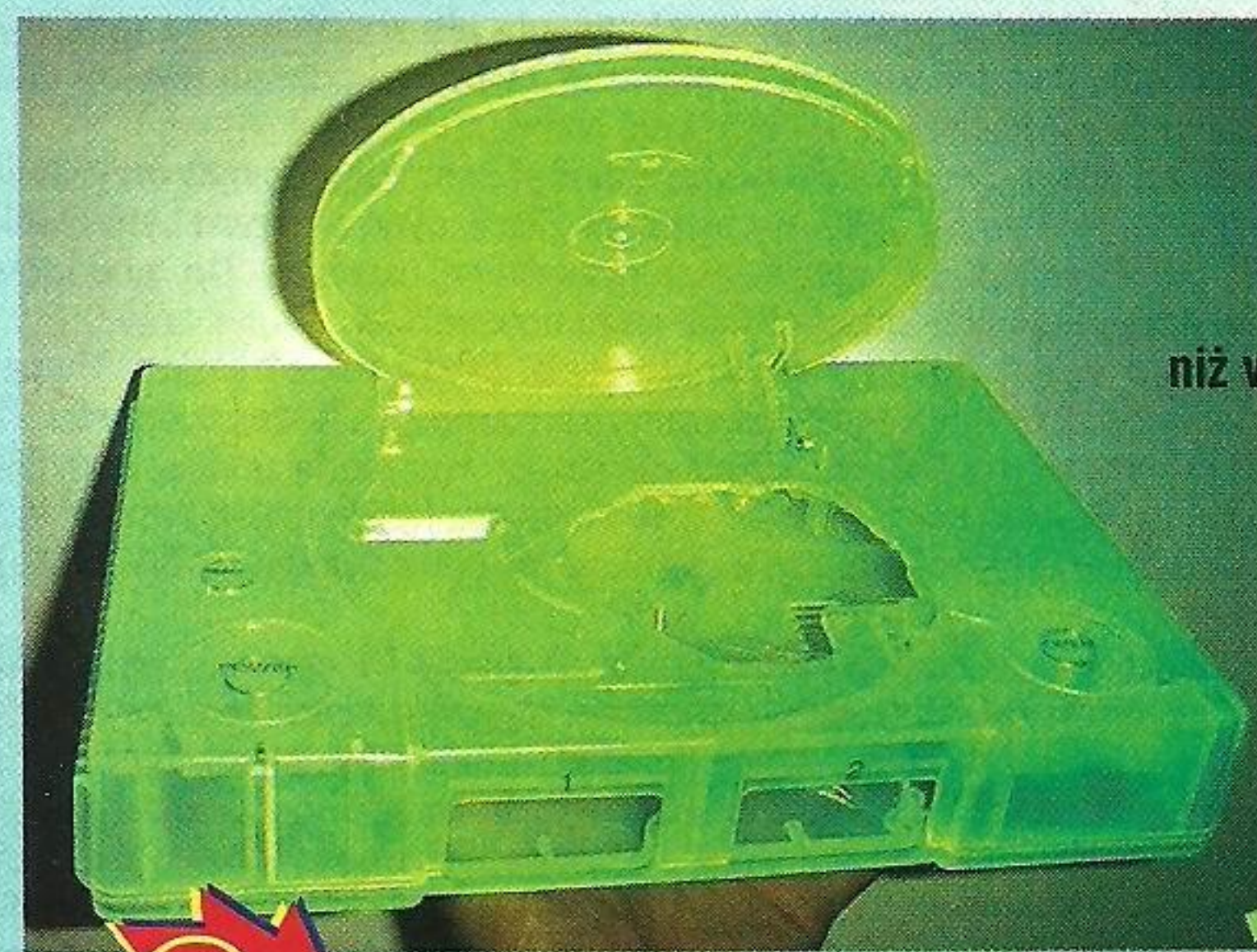
249 zł

„Jeśli chciałbyś przenieść atmosferę salonu gier do domu, zakup TWIN STICK-a będzie dobrym rozwiązaniem”
Norby, PSX Extreme nr 23 i 24 (07-08.99)

„T.A.S. to marzenie każdego maniaków arcade'ów. Wielkie i ciężkie bydle, praktycznie nie do rozwalenia. Genialna sprawa”
Chest Rockwell, Neo Plus, nr 11 (06.99)



PSX CASE



„PSX wygląda fajniej, gdy świeci w ciemności i jest inny niż wszystkie inne!”
NEO Plus nr 22 (06.99)

139 zł

Zamień szaraka w błyszczaka

Dostępna w czterech fluorescencyjnych kolorach

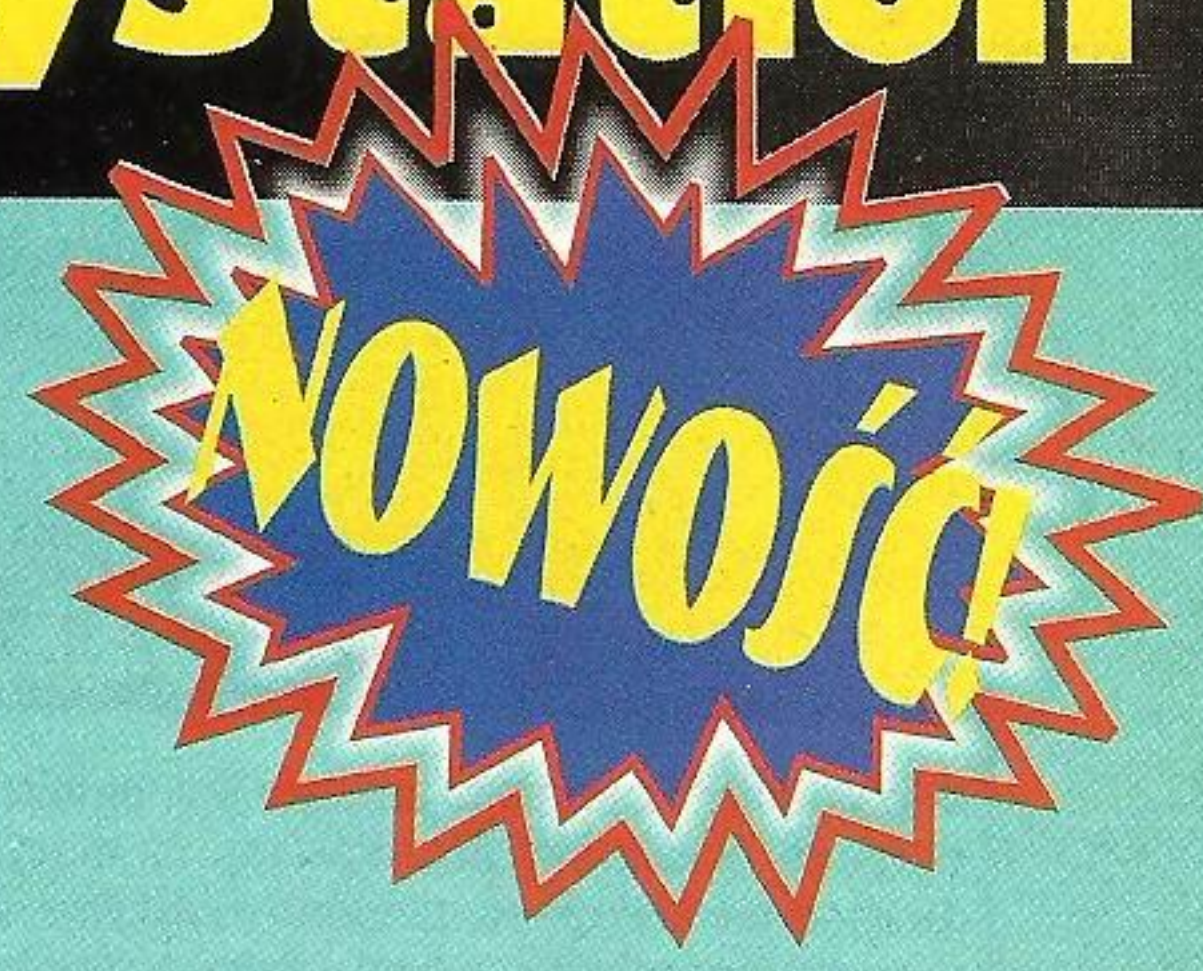
Bardzo łatwa w montażu

Przezroczysta

Świeci w ciemności

Wane akcesoria na PlayStation

PS TWIN TURBO



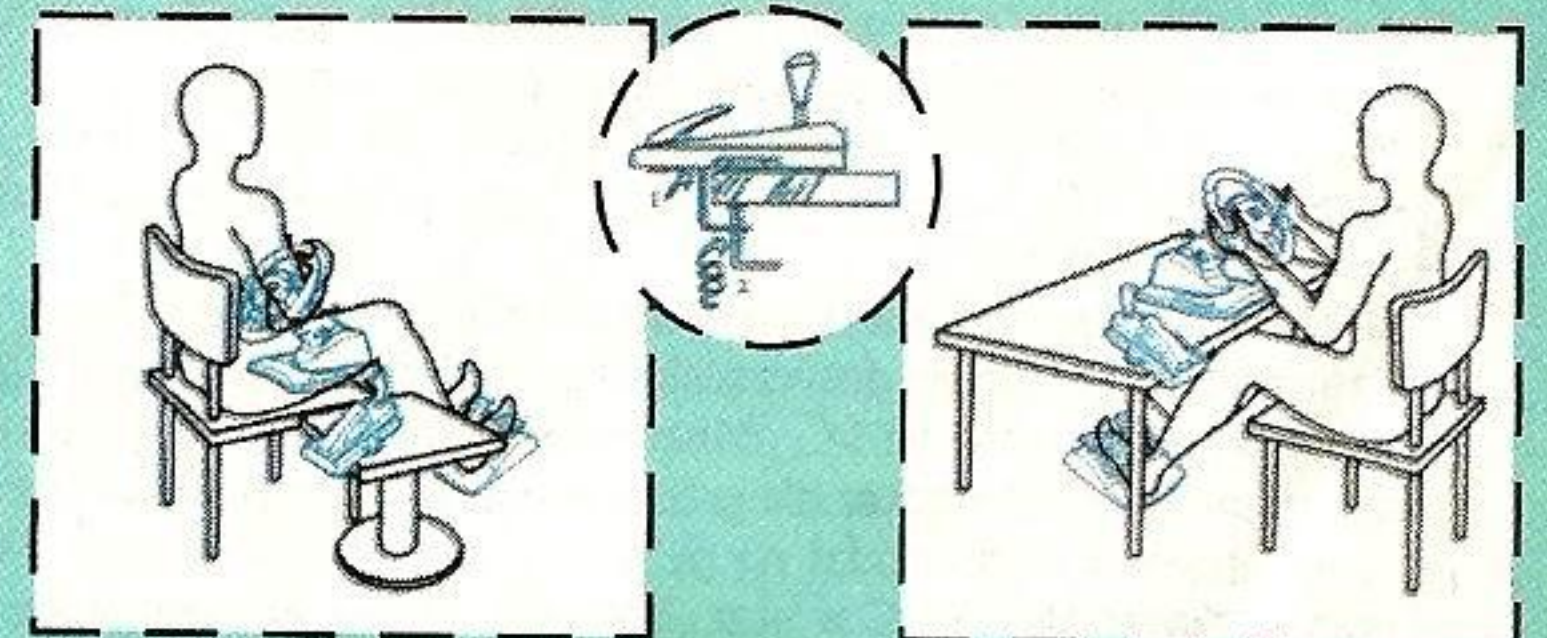
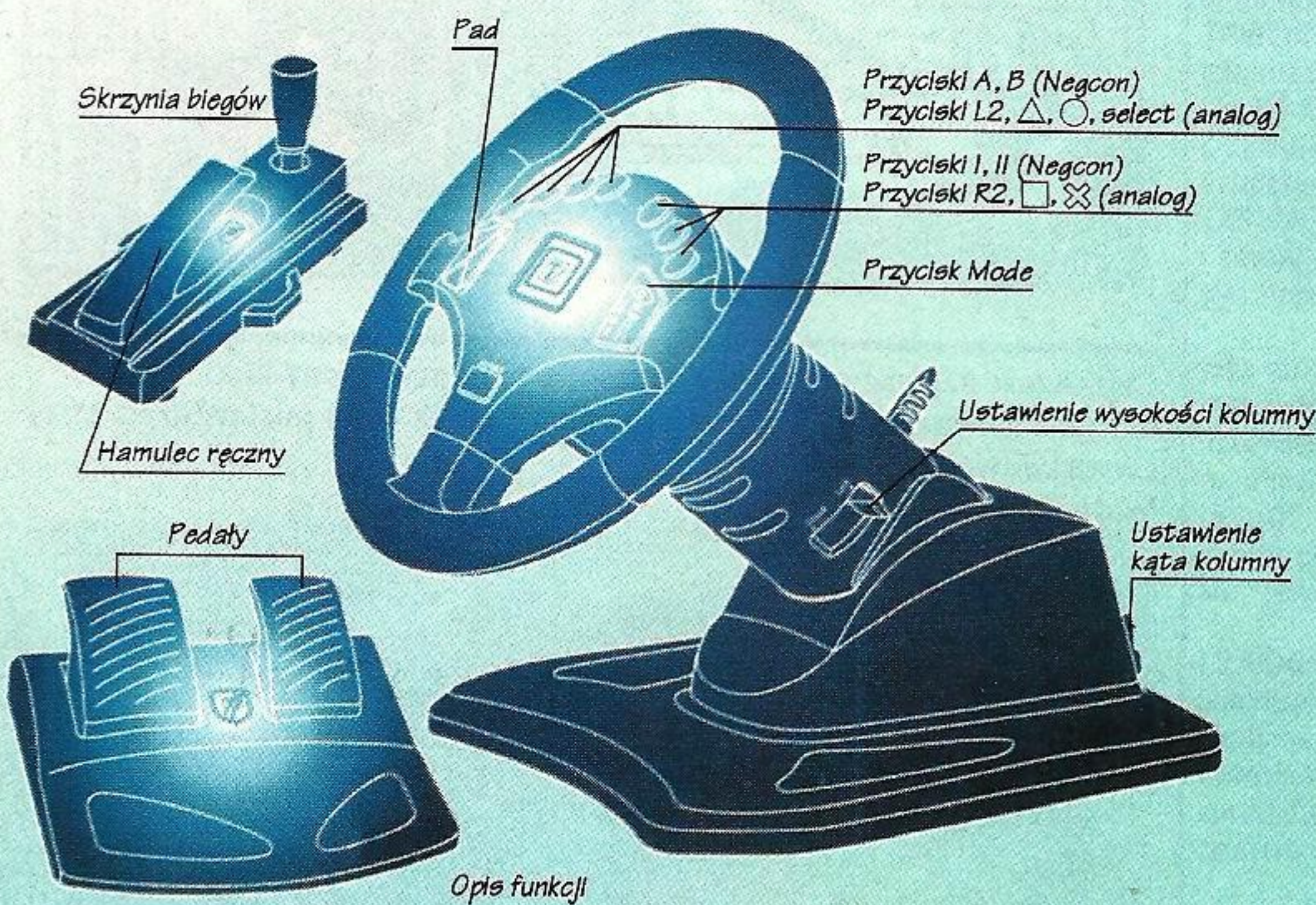
379
zł
Sugerowana cena detaliczna



- ← 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

..... 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)



Możliwość instalacji między udami i na stole.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów



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

Dystrybucja regionalna: Górny Śląsk i południowa Polska, RAM 2 s.c., ul. B. Chrobrego 33B/5, 41-803 Zabrze, tel./fax (032) 274-63-51, tel. kom. 0-601 40-10-44
Polska północno-zachodnia: ELBIT, ul. Piłsudskiego 2, 78-520 Złocieniec, tel. (0-961) 72 961

DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO

■ Wiadomością zeszłego miesiąca jest umowa zawarta pomiędzy SOE, a liderem telewizji cyfrowej British Sky Broadcasting, na mocy której obaj giganci będą wspierać swoje działania marketingowe, zarówno tradycyjne jak i elektroniczne. W ten sposób DC będzie sprzedawany między innymi razem z set-top box'em Sky Digital, a na kanałach Sky pojawią się reklamy DC oraz 90 sekundowe informacje na temat konsoli. Dodatkowo okazało się, iż SOE pracuje nad nową piłką nożną pisaną pod kątem wymagań Sky Sports, a budżet europejskiej kampanii reklamowej zamyka się ponoć w 60 milionach funtów. J.F. Cecillon stwierdził między innymi: "Ta umowa prezentuje nowe, fantastyczne możliwości dla Segi. Baza odbiorców Sky wynosi około 7 milionów, co stanowi dla nas poważny rynek, któremu będziemy mogli zaprezentować zalety DC. Zawarte przymierze jest kolejnym dowodem na to, iż Sega, posiadając potężny produkt połączony z odpowiednim podejściem marketingowym zajmuje dobrą pozycję aby wziąć szturmem rynek gier video." Również Ian West z BSB nie omieszkiał skomentować przymierza: "Sky miał najwyższą premierę spośród wszystkich cyfrowych telewizji. Wrzawa otaczająca DC połączona z innowacyjnym podejściem marketingowym powinny spowodować wzrost naszej sprzedaży." W między czasie została zawarta kolejna umowa, tym razem pomiędzy MTV UK i SOE, na mocy której ci ostatni będą sponsorować serię imprez The Lick Parties. Tym samym już 8 września blisko 1800 wyspiarzy będzie mogło bawić się w klubie "Home" i jednocześnie sprawdzić o co chodzi z DC.

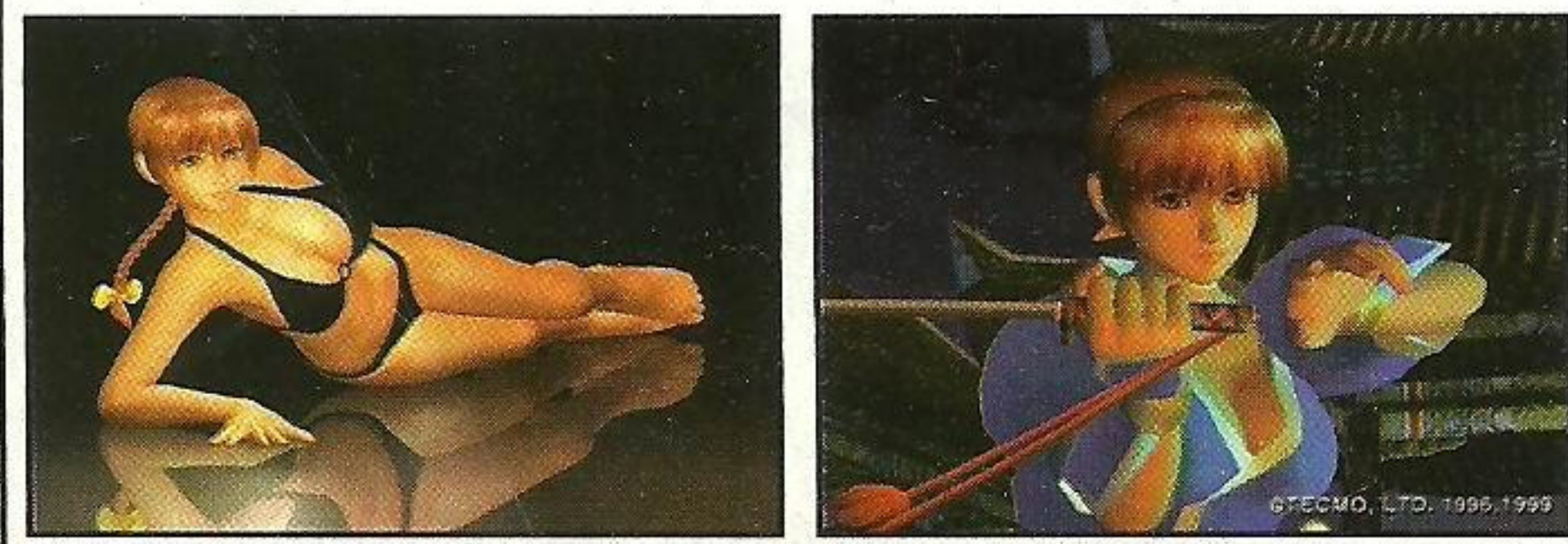
■ Panowie z Mindscape nabyli prawa od Piggyback Entertainment i to właśnie oni wydadzą SOUL FIGHTER w Stanach - najprawdopodobniej już w październiku. Jeżeli jeszcze nie słyszeliście nic o tym tytule to warto zaznaczyć, iż SF jest grą 3D beat'em up, osadzoną w średniowiecznych klimatach. Gracz otrzyma do wyboru jedną z trzech postaci, przy pomocy której będzie musiał rozprawić się z hordami bestii i innych zmutowanych dziwolągów. Wszystko wykonane jest w pełnym, pięknym i ogromnym 3D i na pierwszy rzut oka przynosi wspomnienia klasycznych już scroll'owanych 2D fighter'ów jak np. GOLDEN AXE. Zresztą oceńcie sami.



■ Zbliżająca się premiera, olbrzymie zainteresowanie nową konsolą Segi, a przede wszystkim doskonałe działanie firmy powodują, iż developerzy coraz chętniej wybierają DC jako platformę dla swoich projektów. I tak oto fani golfa już nie długo dostaną pierwszą grę z tego gatunku. LET'S PLAY GOLF ma bowiem ukazać się w połowie listopada w Japonii. Midway z kolei zapowiedział konwersję RUSH 2049, tytułu, który pojawić się ma wkrótce w salonach gier. Ubi Soft stawia na HEROES OF MIGHT AND MAGIC III - w pierwszej połowie przyszłego roku, a Team 17 konwertuje WORMS ARMAGEDDON. Microsoft szykuje tymczasem CUT AWAY, tajemniczy action-adventure rozgrywający się w górach. Criterion pracuje nad DEEP FIGHTER, a Marvelous Entertainment nad SHANGRI-LA. Capcom tradycyjnie już zapowiedział kolejne konwersje z arcade GAIA WINGS 2 oraz FINAL FIGHT REVENGE, który również zostanie wydany na Saturn'a. Ascii zaczęli właśnie PANZER FRONT, podczas gdy Banpresto dopiero zapowiedziało SUPER ROBOT WARS, TOKUSATSU HOUSEN REI KATSUGEKI RETSU DEN - co oznacza mniej więcej "spójrz na liczbę efektów specjalnych w tej scenie akcji" oraz SUPER HERO LEGENDS. Blue Sky mają przygotować fantastyczny WORLD SERIES BASEBALL, a Sega POWER SMASH: SEGA PROFESSIONAL TENNIS. Również Fox Interactive podał swój oficjalny lineup, który przewiduje: CROC DC, WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES: DEADLY PURSUIT oraz PLANET OF THE APES. Media Works i ESP robią kolejne rpg TERUHANA SEAL GOD, a Konami szykuje rozszerzoną wersję PEACH ANGEL 2. Całość zamyka Climax z SUPER RUNABOUT.

■ Hong Kong, tuż po Japonii, jest drugim co do wielkości rynkiem w branży gier video jeżeli chodzi o Azję. Dlatego spore znaczenie ma fakt, iż DC osiągnął tam sprzedaż w wielkości ponad 150.000 sztuk z planowanymi 200.000 do końca roku. A wszystko przy całkowitym braku pirackiego oprogramowania. Zaowocowało to ukazaniem się pierwszego magazynu poświęconego wyłącznie konsoli Segi "Dream Wave"- co jest to o tyle interesujące, iż ani PSx ani N64 nie posiadają takich magazynów. Nic więc dziwnego, iż Sega planuje postawić wkrótce serwery dla tamtejszych graczy.

■ Panowie z Tecmo najwyraźniej usłyszeli powątpiewania Banana, dotyczące DOA2 i na konferencji prasowej dotyczącej ich produkcji zapowiedzieli, iż gra będzie co najmniej wyglądać jak słynny już SC. Ponadto w dniach 28 - 29 września w Tokyo, zostanie urządzony specjalny pokaz dla graczy w trakcie, którego Team Ninja będzie prezentował swoje dzieło i odpowiadał na pytania graczy. Jeżeli wierzyć plotkom to DOA2 ma szansę ukazać się na DC w przeciągu 6-7 miesięcy, wzbogacona o właściwe ekstrasy. Czy tak będzie? Zobaczmy...



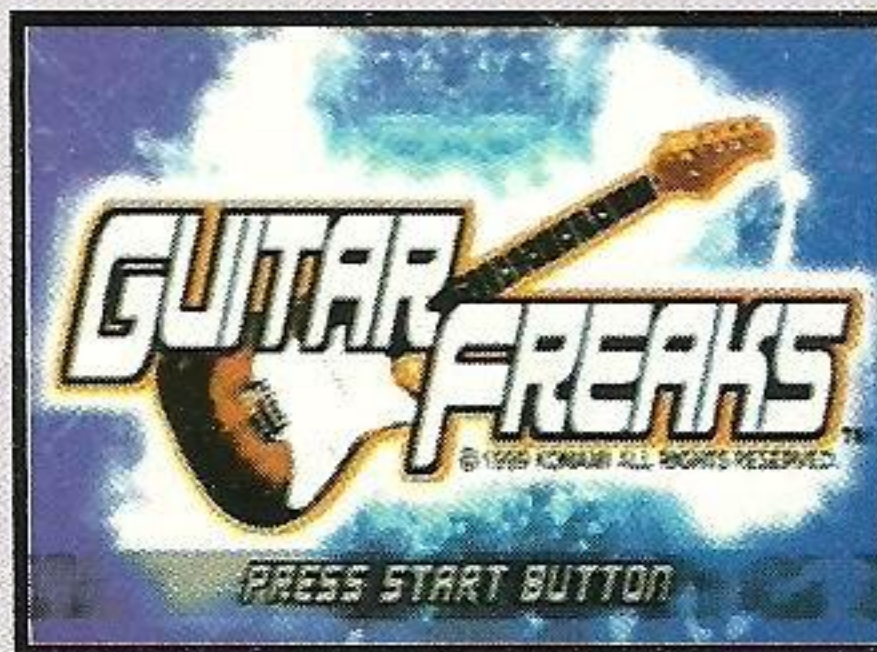
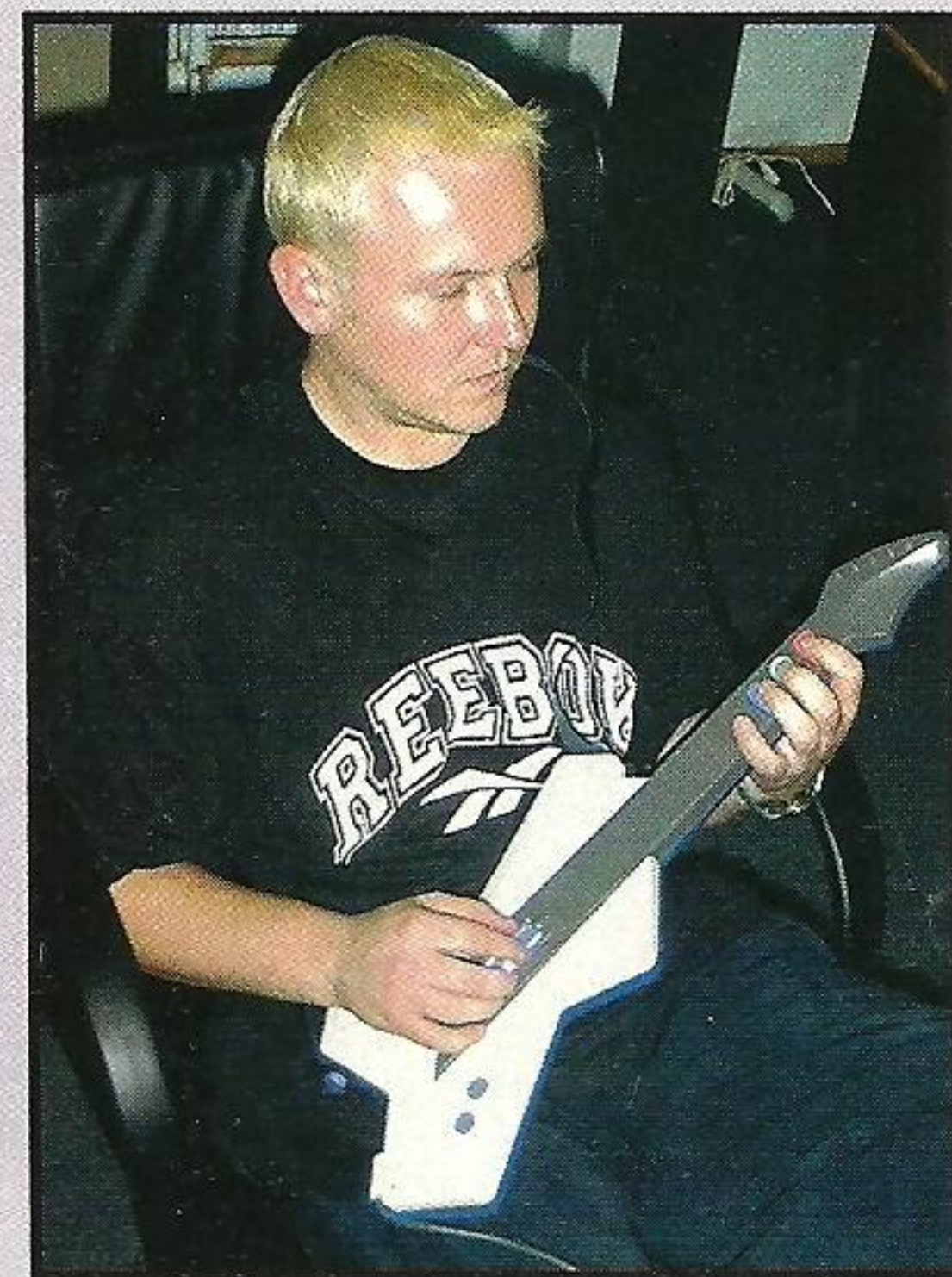
GUITAR FREAKS

Prócz gier muzycznych wykorzystujących maty i adaptory pojawiła się wreszcie pozycja dla ludzi pragnących w przyszłości zostać ratownikami, którzy uwodzą młode dziewczęta brzdąkając wieczorami cklive kawałki na rozstrojonych wiostach.

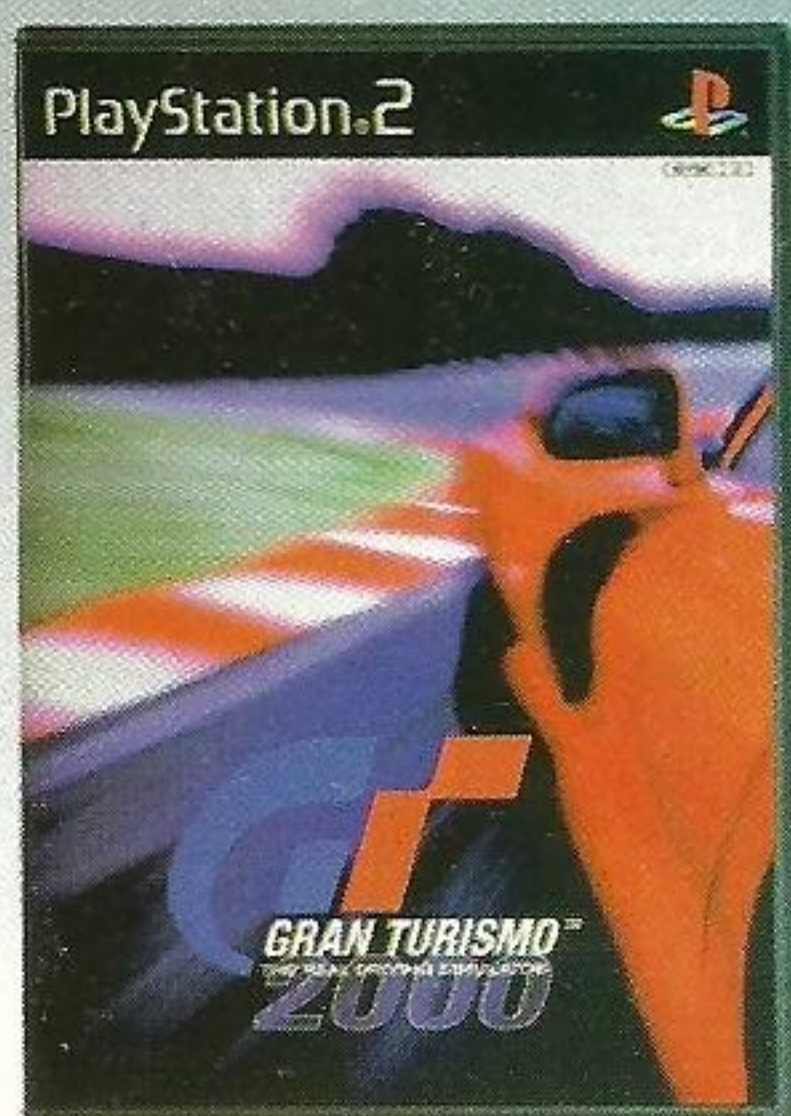
GUITAR FREAKS potrafi zasymulować tak mistrzowskie granie, a gitara dostarczyć tak intensywnego wrażenia bycia kimś, kto Satrianiego tyka na śniadanie, że trudno jest się oprzeć.

GUITAR FREAKS wraz ze świetnym kontrolerem - gitarą nie odbiega od schematu zapoczątkowanego przez BEATMANIĘ - trzeba wyczuć odpowiedni moment i szarpnąć za substytut struny. Gitara ma trzy przyciski, które symulują różne chwytty, oraz ten dziwny dyngs, który ma jakąś swoją fachową nazwę. W każdym razie, przesuwając ten dyngs do góry i dołu symulujemy uderzenia w struny. I dopiero wtedy rozlegają się dźwięki.

Już po krótkim czasie nabiera się całkiem dobrej wprawy i siedząc na przechylonym obowiązkowo stołku, ze znudzoną miną wykonuje zamasytę pociągnięcia co jakiś czas rytmicznie zmieniając chwytty. Kawałki płynące z głośników są bardzo zróżnicowane i, jak nas zdążyły już do tego przyzwyczać gry muzyczne, bardzo łatwo wpadająca w ucho.



Ciężko jest napisać coś o tej płytce. Ale ma dosyć ładny kolor i jest okrągła. Przynajmniej w kwestii nośnika danych Sony postawiło na stary i wypróbowany kształt. Może następnym razem.



PRZESTAŃ SIĘ BAWIĆ ZACZNIJ GRAĆ



Pierwsza na świecie 16 bit. przenośna gra z kolorowym wyświetlaczem. Jedyna gra, która umożliwia grać 40 godzin na dwóch bateriach A4 (2x więcej od konkurencji), 146 kolorów wyświetlanych naraz z palety 4096 (2x więcej niż konkurencja). Jak dodamy do tego: rewelacyjny kontroler, możliwość zapisu stanów gier, kalendarz, horoskop, konsolę Dreamcast, zrozumiesz, że prawdziwa gra to tylko z Neo Geo Color. Pamiętaj więcej mocy, więcej kolorów, więcej grania, i mierność bez granic za taką samą kasę.

NEO GEO POCKET™
COLOR™

LANSER *my wiemy
co jest
grane!*



0-55 233-59-44

Lanser 82-300 Elbląg ul. Skrzydlata 1a
Sprzedaż detaliczna: Tel. 0-55 233-59-44
Sprzedaż hurtowa: Tel. 0-55 233-61-36
Fax/sekretarka 24 godziny: 0-55 233-93-65

SNK®

www.neogeopocket.co.uk

PRO ACTION REPLAY PSX

Chocobo Racing

Wszystkie klasy i korony
801E9290 FFFF
801E9292 FFFF
Odkrywa muzykę
800E9294 FFFF
800E9296 FFFF
Odkrywa filmiki
801E9298 FFFF
Wszystkie postacie i trasy
801E929C FFFF
300AF04F 0008
Czas stoi w miejscu
80030338 2400
Max w statystykach w edit mode (Select)
D007B120 0100
8008D75A 6363
D007B120 0100
8008D75C 6363
D007B120 0100
3008D75E 0063

Dino Crisis

Enable Code (musi być włączony!)
D0021480 61DE
8002147A 1000
Alternate Enable Code (ewentualnie ten)
D014957E 1040
8014957E 1000
Nieskończona energia
800AE1DC 04B0
Nieskończona liczba przedmiotów w kolejnych slotach (wcisnij L1 i L2)
D00B71B8 0005
300B6535 0060
D00B71B8 0005
300B6539 0060
D00B71B8 0005
300B653D 0060
D00B71B8 0005
300B6541 0060
D00B71B8 0005
300B6545 0060
D00B71B8 0005
300B6549 0060
D00B71B8 0005
300B654D 0060
D00B71B8 0005
300B6551 0060
D00B71B8 0005
300B6555 0060
D00B71B8 0005
300B6559 0060
Można save'ować gdzie się chce (Select+L1)
D00B71B8 0104
800AC6B0 0007
Custome Newgame
D00BC8A2 0003
800BC8A2 0503
D00B695C 0001
800B695C 000F
Szybsze bieganie (Wcisnij X)
D00B71B8 0040
800AE108 0100
Turbo Strzelanie
D0049208 0007
80049208 0001
Nieskończona amunicja
D0062708 0000
80062708 2821

Wszystkie bronie (Select+L2)
D00B71B8 0101
800B6210 07FE
Pierwsze zakończenie (Select+L2)
D00B71B8 0101
800AC6B0 000A
D00B71B8 0101
300AC6C3 0000
Drugie zakończenie (Select+L2)
D00B71B8 0102
800AC6B0 000A
D00B71B8 0102
300AC6C3 0001
Trzecie zakończenie (Select+L2)
D00B71B8 0103
800AC6B0 000A
D00B71B8 0103
300AC6C3 0002
Nieskończony czas w Secret Mode (Operation Wipe Out)
Mission 1
800B696C 2330
Mission 2
800B6970 1C2C
Mission 3
800B6974 1520
Po zakończeniu gry czas, kontynuacje i sejwy na zero!
800B612C 0000
800B612E 0000
300B6132 001E
300B612B 0000
Malutkie postacie
800AE168 0500
800AE16C 0500
800AE170 0600
Duże postacie
800AE168 4000
800AE16C 4000
800AE170 4000

Soul Reaver Legacy of Kain

Nieskończona energia
D00D56B0 0002
800D5674 86A0
D00D56B0 0002
800D5676 0001
D00D56B0 0001
800D5674 A120
D00D56B0 0001
800D5676 0007
Nieskończona magia
800D5688 FFFF
Nieskończona Glyph
800D5688 0063
800D568A 0063
Max Stamina
800D5670 0004
Wszystkie z Glyph
800CFDBE 03FF
800D5682 03FF
Wszystkie umiejętności specjalne
800D5680 FFBF
Wszystkie 5 części
800D492A 0005
800D492C 0005
Wysokie skoki
800D55D8 0020
Podciąganie się
800A5A7E 2400
800B00C4 FFD0
800B00C6 1000

Xenogears Debug Code!

Pamiętacie kod sprzed miesiąca do FINAL FANTASY VII? Została odkryta podobna rzecz, tym razem do Xenogears! Po wpisaniu kodu: **8004F34C 0000** pojawiacie się w specjalnym pokoju z drzwiami mnóstwem modyfikatorów, warpów do kolejnych miejsc w grze i opcją oglądania wszystkich filmów. Pamiętajcie, aby wyłączyć Action'a gdy już tam będziecie!

MGS Integral VR Training

Enable Code (musi być włączony)
D00C209A 1040
800C209A 1000
Nieskończona NRG
800B2A0E 0600
800B2A10 0600
Radar nie psuje się
800A9660 0000
Ghost Mode
D00B2A18 0000
800A9670 0000
Stealth
800B2A56 0001
Banana
800B2A58 0001
Camera
800B2A5A 0001
Zalicza Sneaking Mode
800E1050 FFFF
800E1068 FFFF
800E1080 FFFF
800E1098 FFFF
Zalicza Weapon Mode
800E1052 FFFF
800E1054 FFFF
800E1056 FFFF
800E1058 FFFF
800E105A FFFF
800E106A FFFF
800E106C FFFF
800E106E FFFF
800E1070 FFFF
800E1072 FFFF
Zalicza Advavced Mode
800E1082 FFFF
800E1084 FFFF
800E1086 FFFF
800E1088 FFFF
800E108A FFFF
800E109A FFFF
800E109C FFFF
800E109E FFFF
800E10A0 FFFF
800E10A2 FFFF
Zalicza Special Mode
800E10BC FFFF
800E10D4 FFFF
300E10ED 00FF
300E10EE 00FF
800E1122 FFFF
300E1124 00FF
300E114F 00FF
300E1150 0001
800E11CE FFFF
300E1181 00FF
Zawsze Stealth
800B2A16 000A
Zawsze Mapa
800A9660 0000
Max amunicji
D00635C6 2463
800635C4 0000
D0063BC2 2463
80063BC0 0000

D006490A 2652
80064908 0000
D0065C2E 2442
80065C2C 0000
D0064E26 2652
80064E24 0000
Max bomb
D00654FA 2631
800654F8 0000
D0065522 2631
80065520 0000
D00642BC 1821
800642BE 0060
D00651BE 2631
800651BC 0000
Max Diazepam'u
D003C5B8 1021
8003C5BA 0040
Bez limitu czasu
D00D6A82 2442
800D6A80 0000
D00D6A8A 2442
800D6A88 0000
D00D8372 2442
800D8370 0000
D00D9E6E 2442
800D9E6C 0000
D00D7EC6 2442
800D7EC4 0000
D00D8B46 2442
800D8B44 0000
D00D95CA 2442
800D95C8 0000
D00DAF92 2442
800DAF90 0000
D00DBE7A 2442
800DBE78 0000
D00D9C4E 2442
800D9C4C 0000
D00D9FEE 2400
800D9FEC 0000
D00DBEF2 2442
800DBEFO 0000
D00D61E6 2442
800D61E4 0000

Sledstorm

Max forsy
800BFFA0 FFFF
Max kontynuacji
800C18A0 0003
Zawsze pierwszy na mecie (Select)
D00C1CE4 0001
800D8AC4 0003
65,535 punktów
800D8AB8 FFFF
Zawsze wyłącza czas
8003183A 2400
Tryb mgły
800C0808 0001
Tryb nocny
800C080A 0001

Więcej kodów w
KONSOLOWYM KOMPENDIUM 2
oraz
KONSOLOWYM KOMPENDIUM.

SONY PlayStation Sprzedaż Wysyłkowa

TOMsoft
Rok założenia: 1991
ul. Krzywa 4
05-077 Wesola 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel: (0-60)1282363
fax: (0-22)7733614

Czynne 7 dni w tygodniu
Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!**

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Ape Escape	199.00
Asterix	199.00
Blody Road 2	199.00
Bug's Bunny	199.00
Civilization 2	199.00
Crash Bandicoot 3-NOWA CENA	139.00
Croc 2	199.00
Driver - Super Hit	209.00
Formuła 1 '99	tel.
F.A. Premier League Stars	199.00
G-Police 2	199.00
Gex Deep Cover Gecko	199.00
Honda Castrol Superbike	199.00
ISS Pro '98	199.00
Legacy of Kain 2 - Soul Reaver	209.00
Medievil - NOWA CENA	139.00
Metal Gear Solid	219.00
Mission Impossible	tel.
Need For Speed 4	199.00
Shadowman	199.00
Silent Hill - w. ang. - Super Hit	209.00
Speed Freaks	199.00
Street Alpha Fighter 3	199.00
Syphon Filter - Super Hit	199.00
Tarzan	tel.
Tomb Raider 3	199.00
Wipeout 3	199.00
WWF Attitude	199.00
V-Rally 2 - Super Hit	199.00
Virus	199.00
X-Files	tel.

Platynowa seria:

Colin McRae Rally - Super Hit	109.00
Command & Conquer	109.00
Cool Boarders 2	109.00
Crash Bandicoot 2 - Super Hit	109.00
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
Fifa 98 - Super Hit	109.00
Final Fantasy 7 - Super Hit	109.00
Gex 3D	119.00
Grand Thief Auto	109.00
Gran Turismo - Super Hit	109.00
Heart of Darkness	109.00
Hercules	109.00
ISS Pro - Super Hit	109.00
Mickey's World Adventure	109.00
Oddworld: Abe's Oddysey	109.00
O. D. T.	109.00
C&C: Red Alert - Super Hit	109.00
Resident Evil	109.00
Soul Blade	109.00
Tekken 3 - Super Hit	109.00
Tomb Raider 2 - Super Hit	109.00
V-Rally (Dual Shock)	109.00

Wybrane akcesoria :

Konsola Playstation(+Dual Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Kierownica V3 FX	339.00
Kontroler DUAL SHOCK	129.00
Memory Card (oryginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 bloków	99.00
Pro Action Replay - Game Shark	89.00
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	39.00

Uwaga !!!

SUPER PROMOCJA !!!

Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:

- Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł
- Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł
- Pro Action Replay w cenie 69 zł
- RF Adapter w cenie 49 zł
- Dodat. kontroler (oryg.) w cenie 49 zł
- Dual Shock (oryg.) w cenie 109 zł

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrótniej ze znaczkiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

CZĘSTOCHOWA

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
(Ponad 250 tytułów)

NINTENDO 64
(wszystkie tytuły)

GAMEBOY

SEGA SATURN

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

Przyjmujemy gry w rozliczeniu!
Możliwość zamiany konsoli!

-SYSTEM SC-

al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

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!

(0-22) 728 58 75, 0-603 564 830

ZADZWOŃ JUŻ TERAZ!

DOSTĘPNE TYLKO W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ!

tylko
249 zł
Zawiera koszt przesyłki

CRAZY DANCE REVOLUTION

Rewelacyjna mata do tańczenia

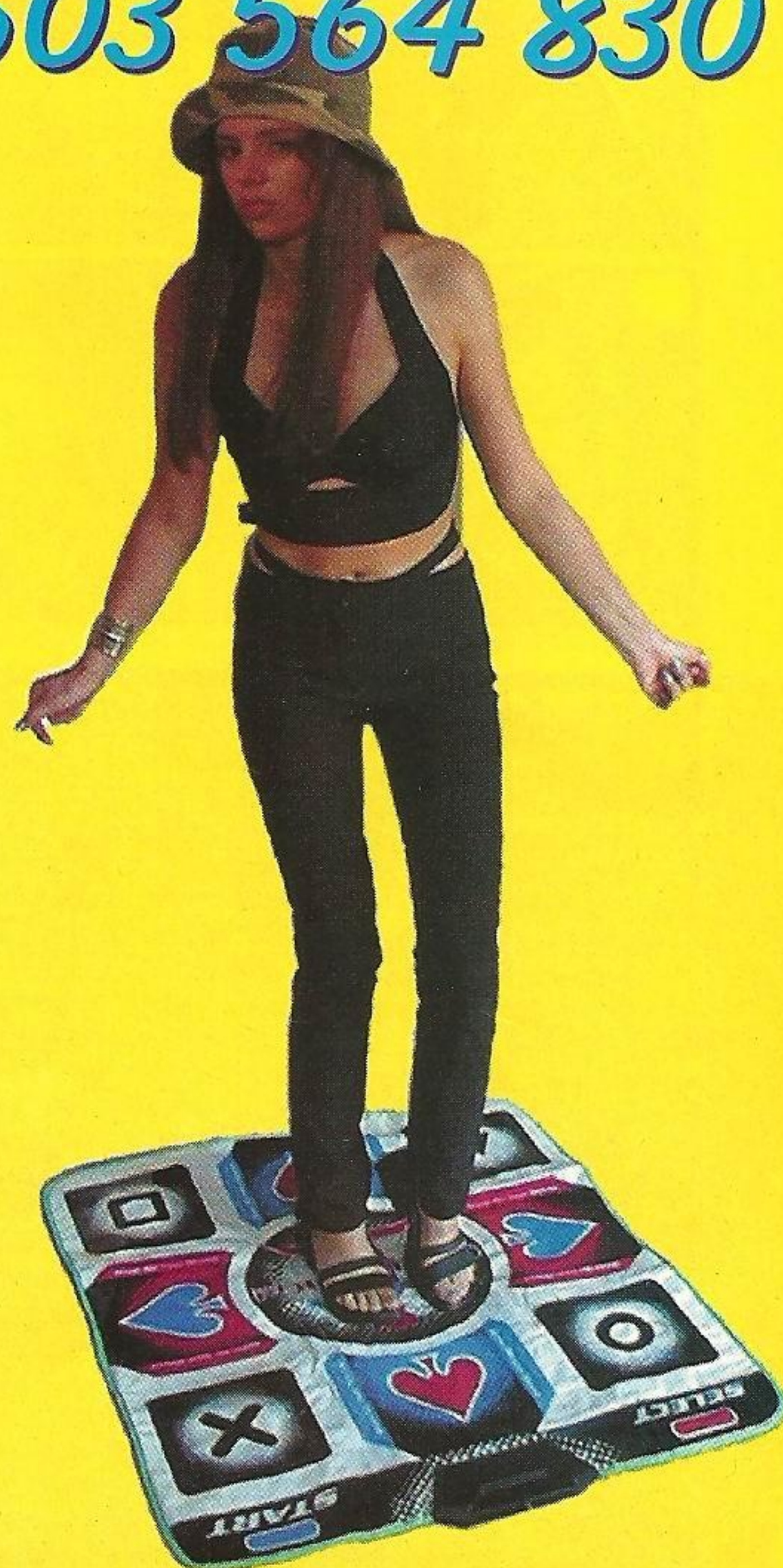
Światowy przebój

120 x 120 cm

Idealna na domowe imprezy

Działa jak normalny kontroler

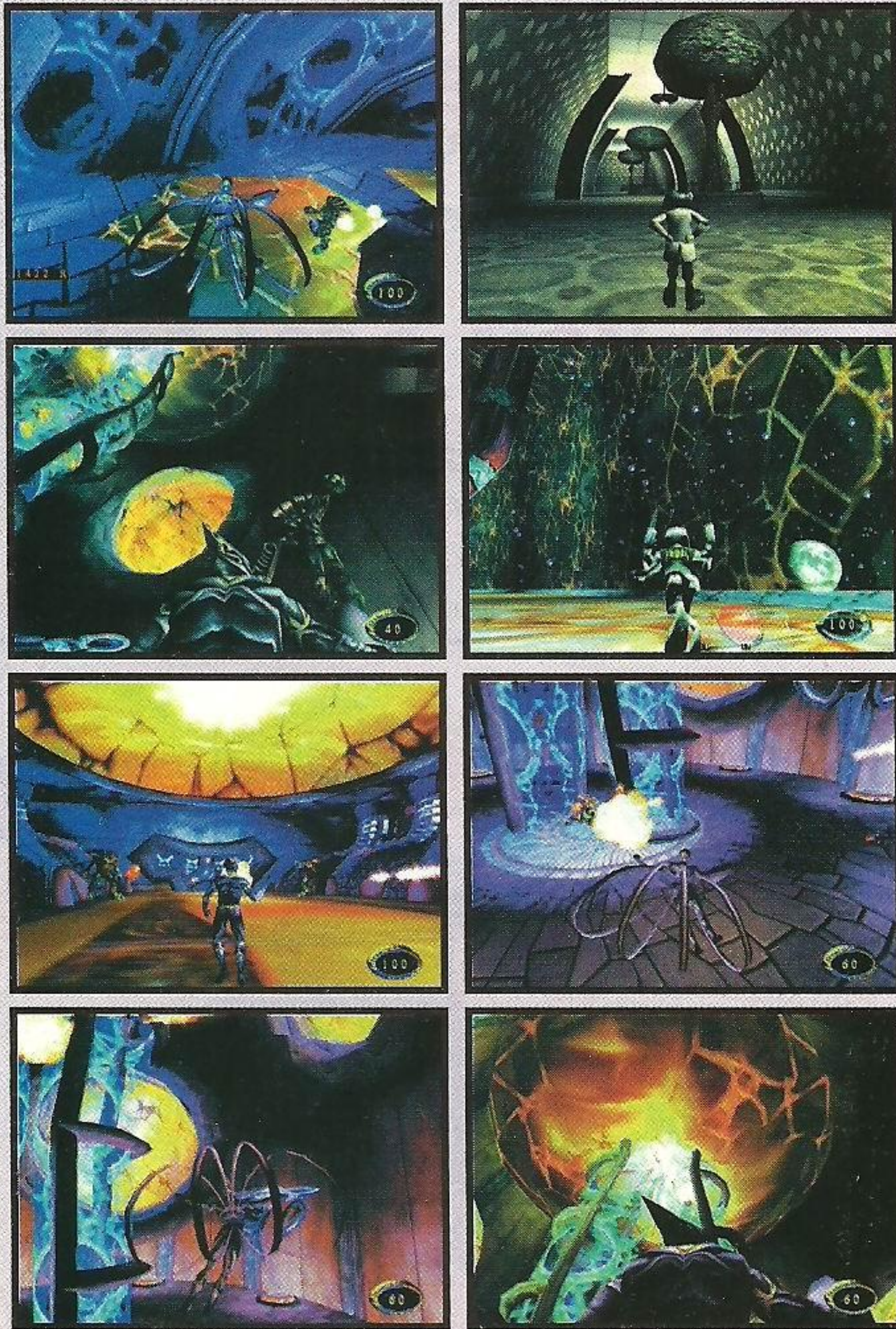
W zestawie gra zawierająca same hity dyskotekowe



MDK 2

Podczas rozmowy z jednym z developerów MDK 2 udało się nam wyciągnąć miłą dla ucha informację. Demonstrowana wersja gry chodziła na DeCeku. Po krótkim zapoznaniu się z metodami działania Kurta (niewidzialność, karabin snajperski i świetnie wyglądający ciskany granat zostawiający za sobą piękną zieloną smugę) zapytałem jak wygląda sprawa porównania wersji gry na DC i PC. "Niestety w wersji PCowej będziemy musieli sporo popracować nad cieniami. W wersji Dreamcastowej nie mieliśmy z tym problemu i na każdym poziomie będzie można spokojnie podziwiać odbicia postaci. Niestety nie jestem pewny czy w ogóle uda się nam zaimplementować to rozwiązanie na komputerach domowych".

No cóż. Szkoda:)



ARMORED CORE 2

Najlepsza do tej pory mechowa zręcznościówka z elementami symulacji na PSX-a - ARMORED CORE doczekała się wreszcie sequela. Może wypadłoby dodać - doczeka się wciąż, ponieważ gra znajduje się obecnie w fazie produkcji na Playstation 2. Jak na razie pojawiła się jedynie planowana data wypuszczenia gry na rynek - gra powinna trafić na półki japońskich sklepów latem 2000 roku. Ważne jest jednak to, aby gra nie powtórzyła schematu FRAME GRIDE na DC, które niestety nawet pomimo bardzo ładnej oprawy graficznej - niczym szczególnym nie jest. Jeżeli więc ARMORED CORE 2 utrzyma klimat pierwszej części, oraz da radę poprowadzenia fabuły w ten sam emocjonujący i obfitujący w ciekawe rozwiązania sposób - doczekamy się wreszcie godnie potraktowanej gry o mechach na miarę XXI wieku.

TOBIAS AWAY

Niejako zaakcentowaniem problemu poruszanego przez Ząbka (sprawdźcie FAQ) jest dość interesująca informacja - twórcy MORTAL KOMBAT - współtwórca serii John Tobias, David Michcich (główny artysta odpowiedzialny za modelowanie 3D) i John Tsui (inny artysta) odeszli z Midway. W tygodniu poprzedzającym ich odejście, całą trójka prowadziła jeszcze negocjacje z Midway, ale najwyraźniej ogólnie satysfakcjonującego porozumienia osiągnąć się nie udało. Jeszcze nie wiadomo dokąd udadzą się niewątpliwie zdolni, młodzi ludzie. Niewątpliwie najwięcej na całej sprawie traci przygotowywana od wieków i brzydka MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES. Tobias stał na czele zespołu, który ją przygotowywał. Data premiery gry była ustalona na wiosnę przyszłego roku, ale w świetle zaistniałych faktów...

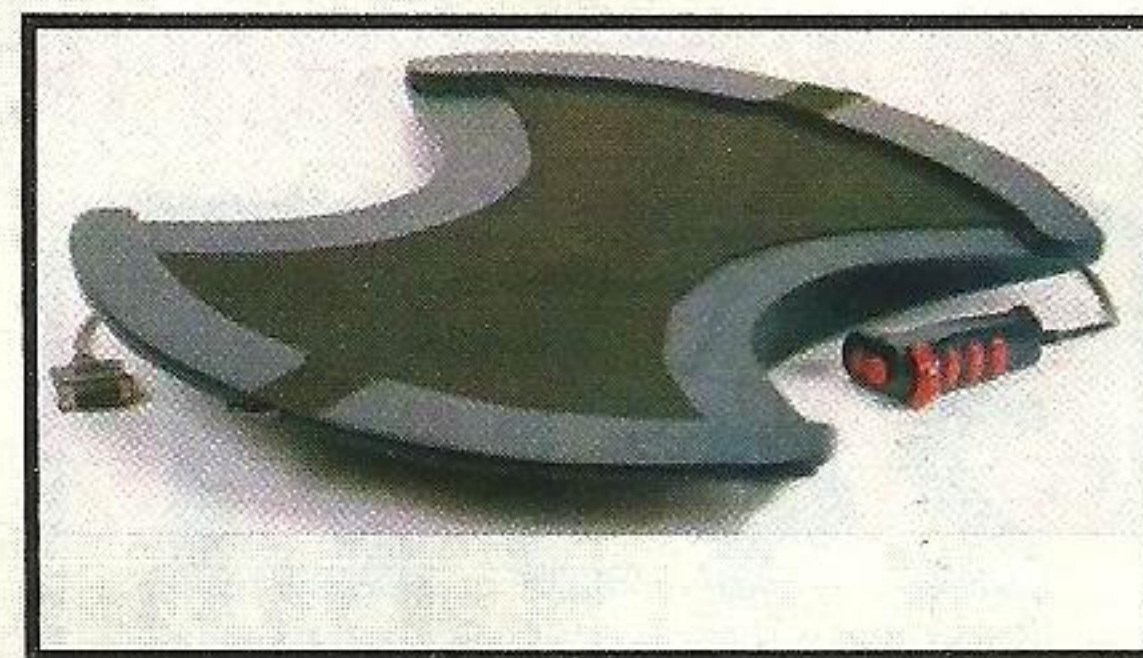
GT2 DATA

Nieco później niż się wszyscy spodziewali, ale za to w przeciwieństwie do MK: SPECIAL FORCES na pewno pojawi się GRAN TURISMO 2. Data premiery gry w Japonii została ustalona na 7 grudnia. Akurat tak, żeby każdy nie wyrabiający już z podniecenia dał radę ściągnąć sobie import przed gwiazdką. Początkowo oficjele Sony skłonni byli przypuszczać, że gotowy produkt trafi pod strzechy jeszcze w listopadzie, ale wszelkie wątpliwości zostały rozwiane.

Sequel najbardziej realistycznego racera na konsolę przyniesie ze sobą m.in. możliwość wyboru jednego z 400 samochodów produkcji japońskiej, amerykańskiej i, wrzuconej do jednego worka, europejskiej. Żeby liczby ładnie obok siebie wyglądały, do tego dodano okrągłe 40 różnych tras. I powstaje obraz najbardziej oczekiwanego racera na PSX-a. Zabawne, że podobnie można określić GRAN TURISMO 2000 na nową konsolę generacji tej samej firmy.

DESKA

Prawdopodobnie niedługo zaczniemy już kupować sobie konie, rowery, czołgi, samochody i skutery wodne do PSX-a. Tamę właśnie przerwała bowiem firma SGRL publikując informacje na temat przygotowywanego przez siebie akcesoria do konsoli - deski. Deska, nazwana złowieszczo The Board (Deska), jest deską na której można jeździć w każdej grze, gdzie występuje deska (deskorolka, snowboard, surfing). Pomysł w dechę, ogólnie rzecz biorąc. Przy pomocy jakichś chorych czujników sprzęt bada, w którą stronę gracz przechyla się na decku (w sumie są trzy osie wyczuwalnego ruchu) i następnie



przetwarza te przesunięcia w sposób "zrozumiały" dla gry. W tej chwili jeszcze niewiele gier może korzystać z tego nowatorskiego urządzenia, ale zawsze to coś. Gry obsługujące The Board to TONY HAWK'S SKATEBOARDING, PRO BOARDER, EXTREME BOARDS & BLADES i EXTREME WINTER SPORTS.

NEWSFLASH!

■ Sony nie omieszkalo zasugerować iż fakt, że Microsoft pracuje nad swoją nową konsolą (X-Box) oznacza, że firma nie do końca wierzy w sukces komercyjny Dreamcasta.

■ Nowa konsola (raczej system) Playstation będzie mogła przenosić digitalizowane obrazy, filmy, oprogramowanie i muzykę poprzez internet za pośrednictwem superszybkiej sieci podłączonej do telewizji kablowej.

■ W produkcji znajduje się już sequel dość O-dobrego action RPG-a - ALUNDRA. Gra zatytułowana będzie oczywiście ALUNDRA 2.

■ Skandynawski zespół the Cardigans jakiś czas temu wypuścił płytę zatytułowaną "Gran Turismo"... Ale w porządku, słowa te mogły przecież pojawić się przypadkowo. Pierwszym teledyskiem z nowej płyty zespołu była dość ciekawa, a zarazem pełna kraks samochodowych produkcja, w której główna bohaterka - wokalistka zespołu, jedzie sobie jakąś amerykańską szosą potrącając innych, ocierając się o mine samochody, kierując przez chwilę nogami, po czym efektownie wbija się samochodem w jakiegoś vana, wypadając z auta i przelatując dobre kilkanaście metrów. Teledysk był emitowany na MTV (w swojej pełnej wersji - ze wszystkimi kraksami) dosyć

krótko, a potem pokazywany był już tylko w skróconej mocno wersji. I co z tego? Ano to, że piosenka nosi tytuł "My Favourite Game".

■ Jak na razie, detale na temat ZELDA: GAIDEN pojawiają się bardzo sporadycznie. Wiadomo, że gra toczyć się będzie w alternatywnym świecie (dzięki czemu uniknie się odwiedzania tych samych, znanych już lokacji). Nad światem tym widnieje wielki Księżyc, który ma spaść na świat. Link musi uratować teraz ten świat.

■ Konami pracuje sobie nad pięcioma tytułami na Playstation 2. Lokomotywa wreszcie ruszyła.

■ Zabawne. W Stanach Zjednoczonych, Nintendo 64

dosłownie rozniosło wszystkie połączone siły konsolowych konkurentów zajmując pierwsze miejsce na tamtejszym rynku gier wideo. POKEMON maczał w tym palce.

■ Jakiś czas temu Squaresoft opublikował ankietę, w której umieścił kilka pytań do graczy dotyczących swojej mafiej, żółtej maskotki. Chocobos, bo rzecz jasna o nim mowa, pyta się odwiedzających stronę między innymi o to, w jakiej grze chcieliby zobaczyć następnym razem. Proponuję krykie i mordobicie.

■ Wall Street Journal opublikował wywiad z panem Tomoyuki Takechim ze Squaresoftu, w którym ten ocenił, że firma przeznaczy około

40 milionów dolarów na development nowej gry z serii Final Fantasy na Playstation 2. Ciekawe czy będzie to FINAL FANTASY IX czy raczej FINAL FANTASY X.

■ Empire Interactive podpisało umowę z Ford Motor Company, na mocy której będzie mogła wykorzystywać markę samochodów produkowanych przez fabrykę do promocji swoich produktów.

■ Shigeru Miyamoto nie odmówił sobie przyjemności wpadnięcia w odwiedziny na ECTS. Z tłumaczem, oczywiście. Dolphin może nie objawił jeszcze swojej specyfikacji, ale Shigeru już zostaje wykorzystywany do promocji nowego produktu.

Nintendo®

NINTENDO 64

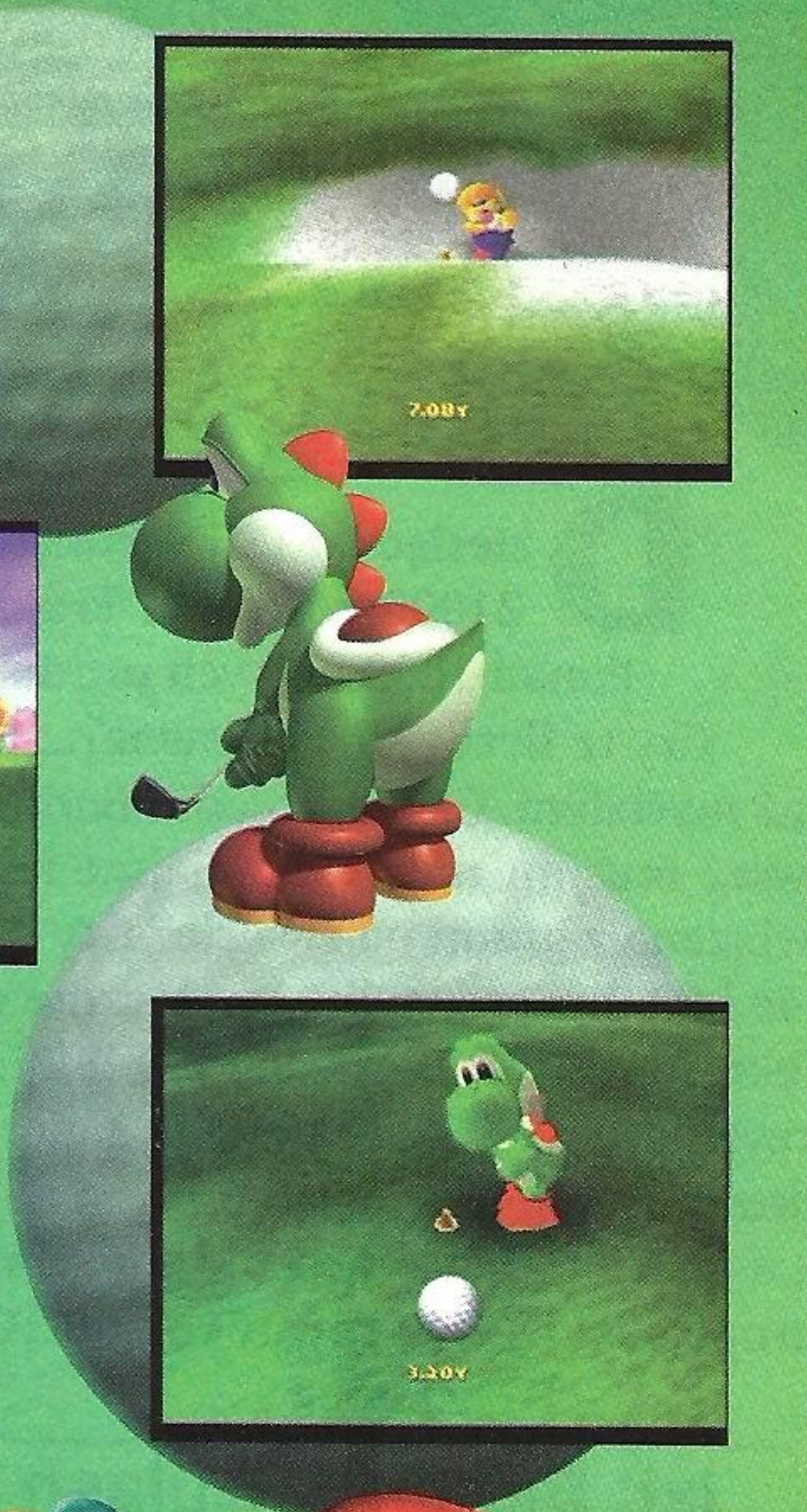
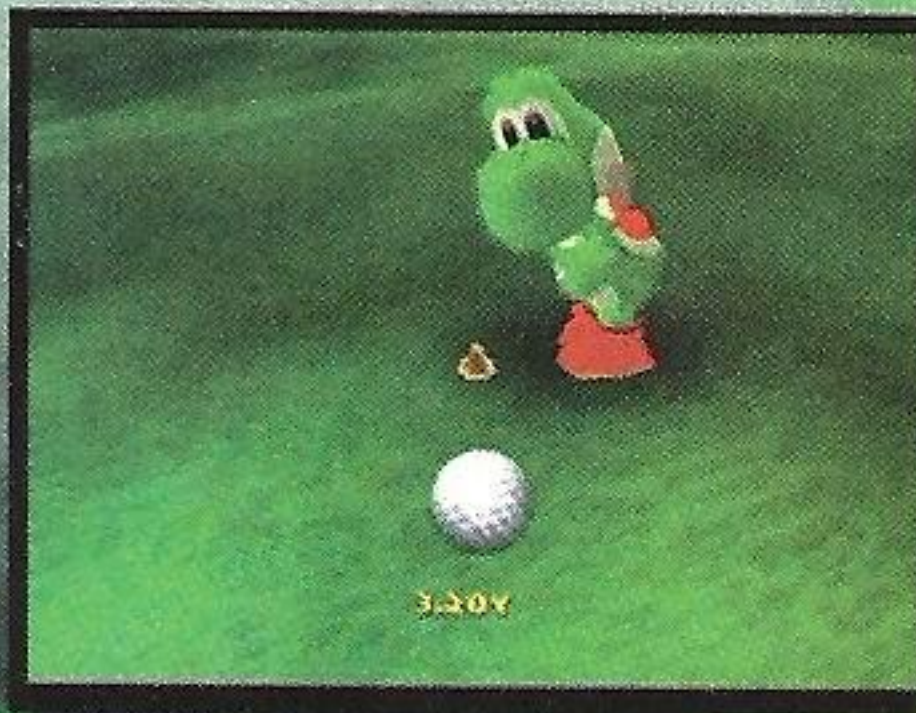


LICENSED BY Nintendo

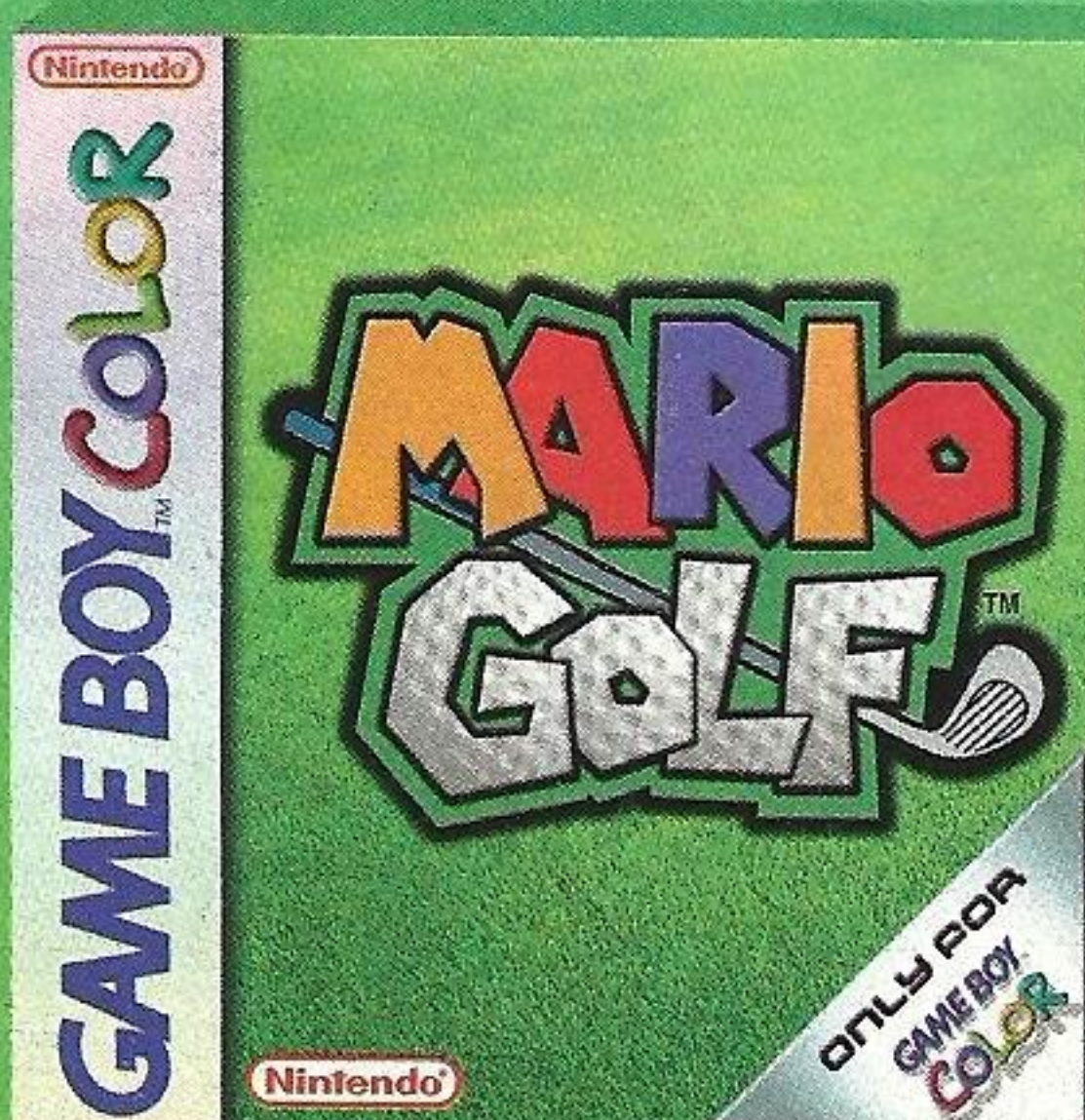
MINI CLASSICS



"HOLE IN ONE" z Mario!



GAME BOY COLOR

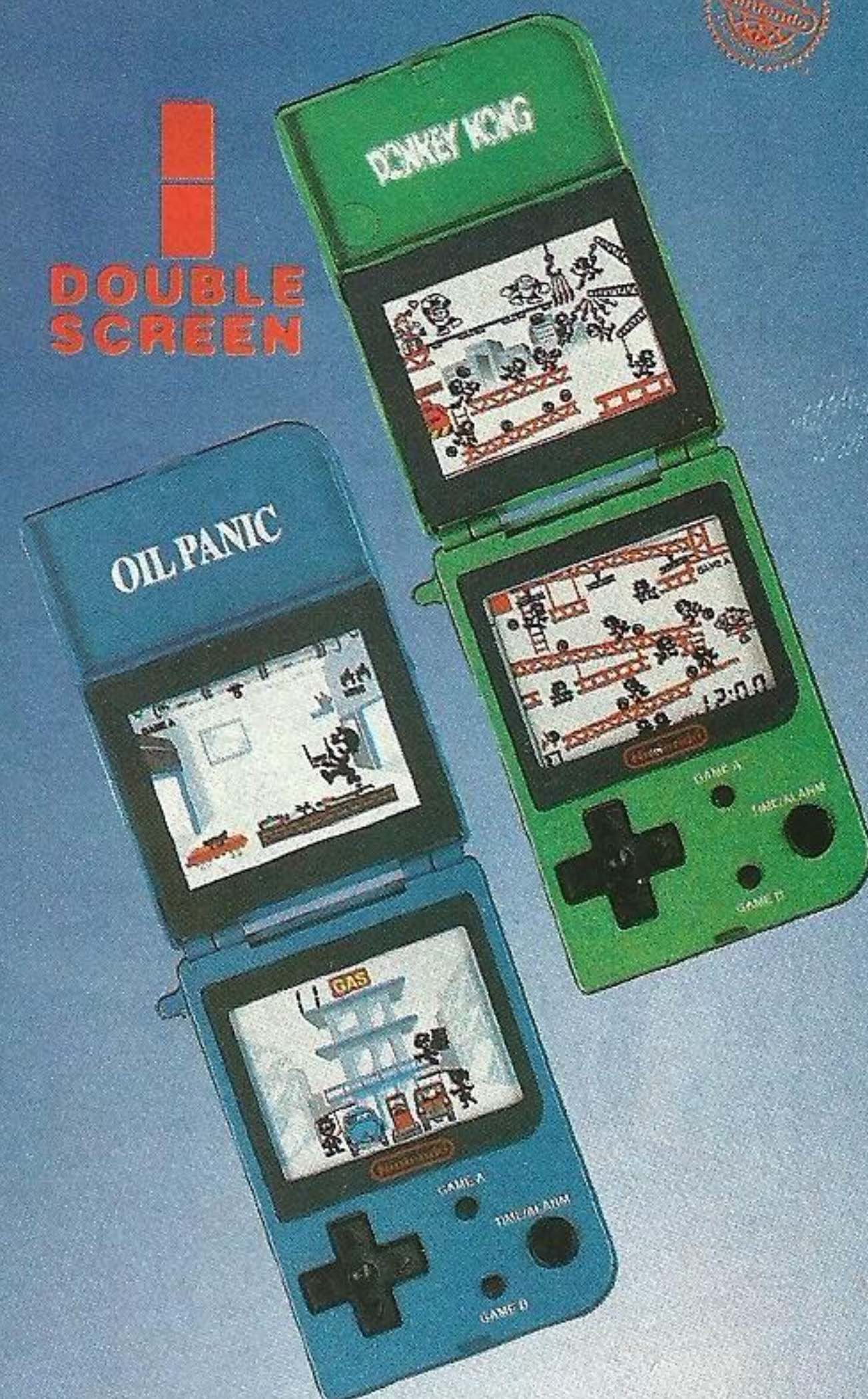


Dystrybutor: LUKAS TOYS 53-031 Wrocław

STADLBAUER

Gra dostępna od początku listopada.

DOUBLE SCREEN



NOWOŚĆ!!!

Po raz pierwszy super zabawa na dwóch poziomach!



Dystrybutor: LUKAS TOYS 53-031 Wrocław

STADLBAUER

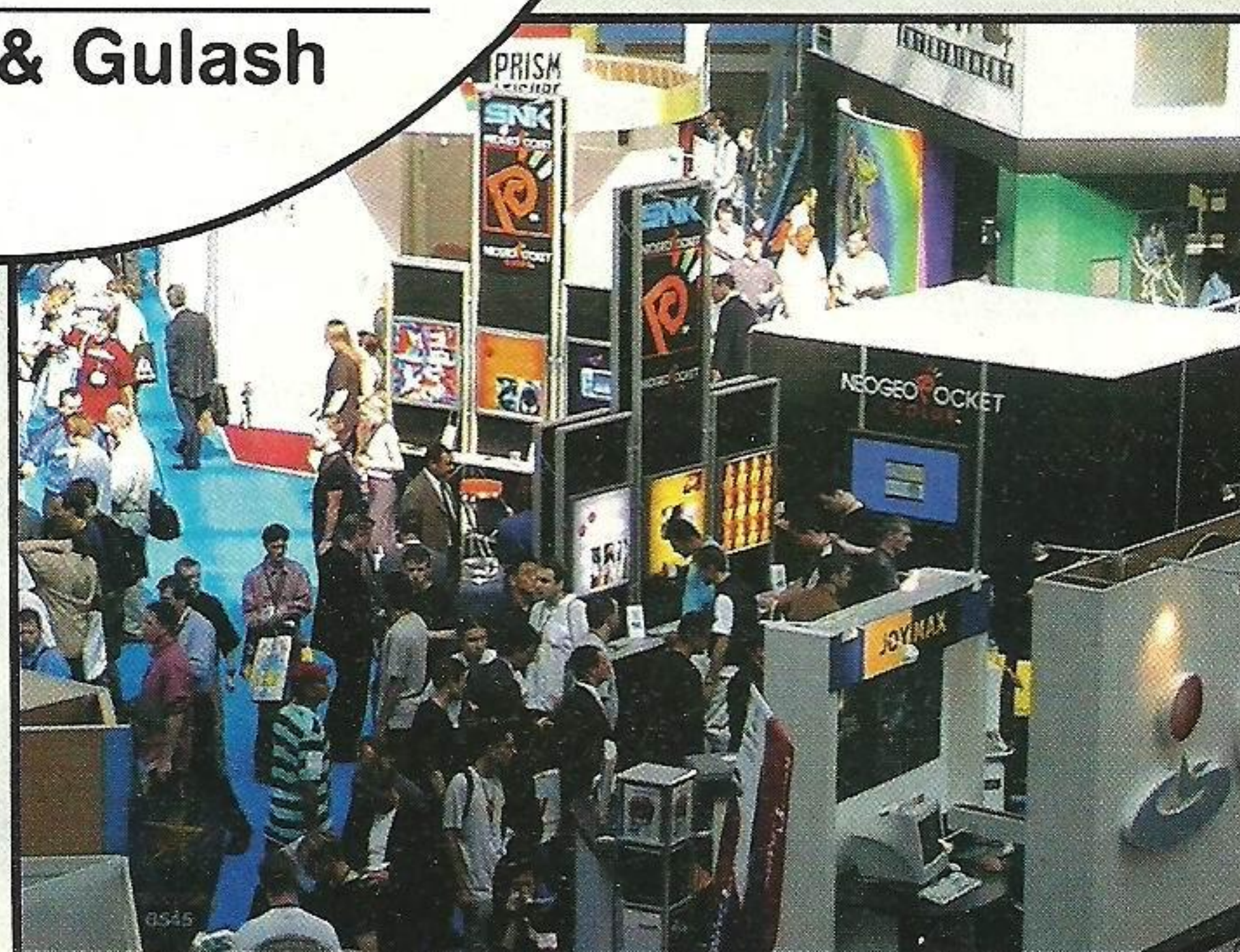
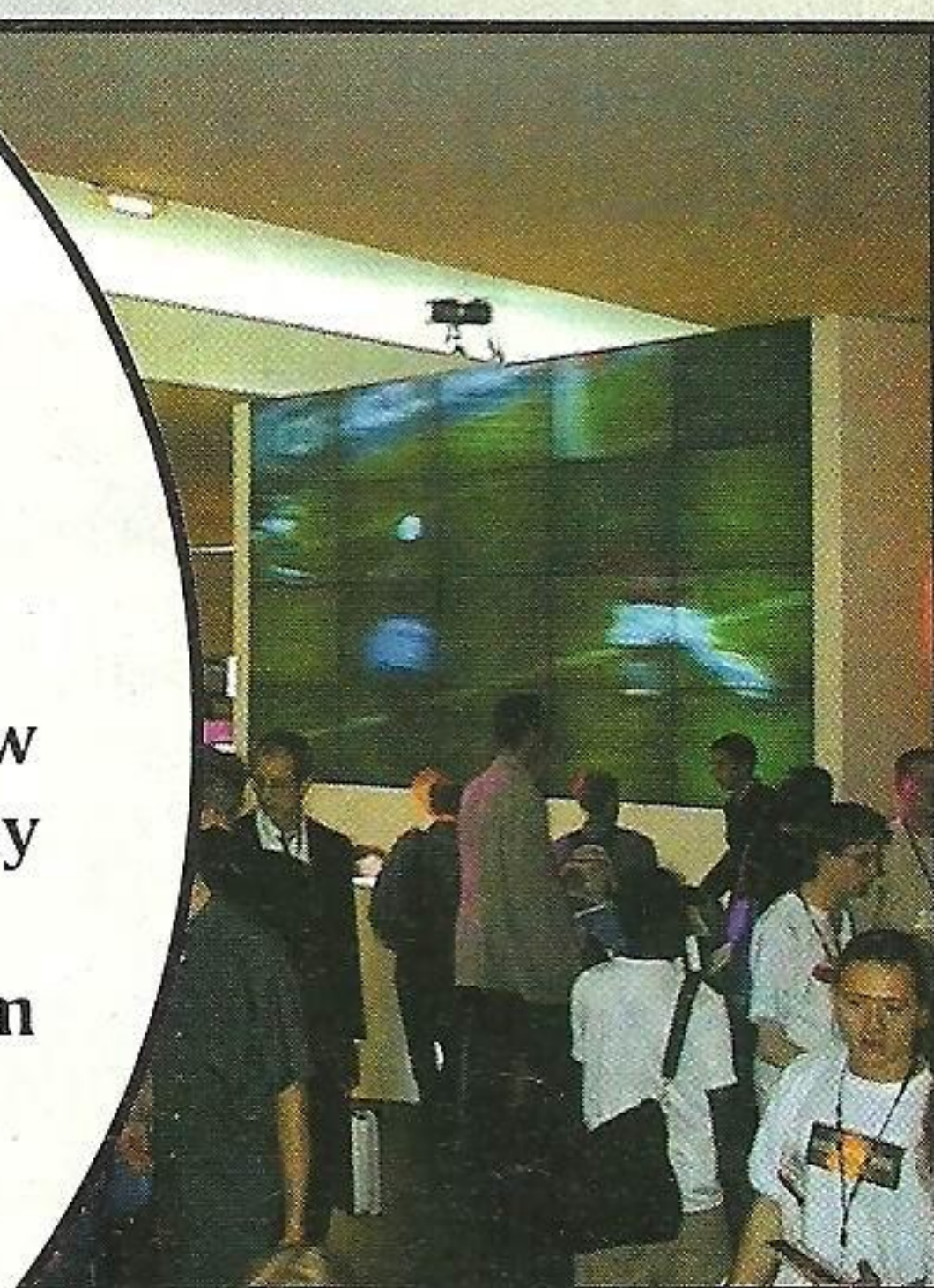
ECTS 1999

5-7 WRZEŚNIA, OLYMPIA HALL, LONDYN

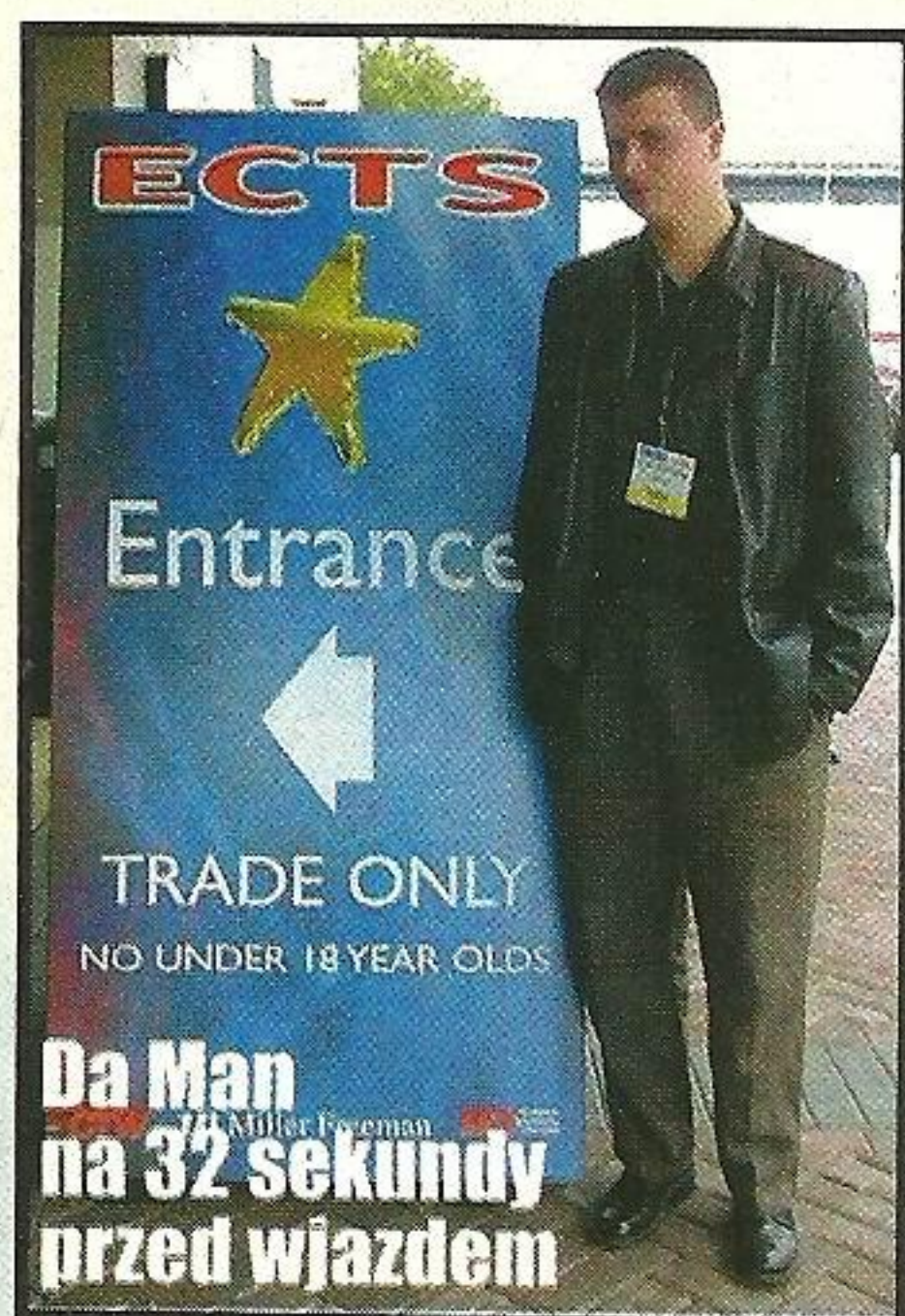


Dziesięć lat ECTS. Ponad 21000 gości z 67 krajów. Ponad 1000 nowych produktów. Czy te liczby są wymowne?...
 Tak też myślałem. Czy my, biedni Europejczycy zawsze musimy mieć najmniejsze imprezy związane z grami na świecie? Czy słysząc o TGS-ie i E3 możemy tylko i wyłącznie wpadać w kompleksy? Najwyraźniej tak. I jeżeli ktoś uważny przyjeżdża na TGS, to połowę z gier tam prezentowanych ogląda następnie na najbliższym E3, a po krótkim czasie - to samo trafia na europejski ECTS. W równy rok po TGS-ie.
 Super.

txt: Banan & Gulash



Show must go on: prawie to samo co zwykle



Kolejny show nie sprostaliśmy poziomowi jaki narzuciły poprzednie. Wielcy nieobecni, z tych czy innych powodów, mały rozmach przy projektowaniu stoisk, brak spektakularnych promocji gier (charakterystycznych się zwykle ganiem po terenie hali gości przebranych w kostiumy związane tematycznie z grami), brak patronatu gazety, która codziennie pokazywałaby co dzieje się podczas show... W zasadzie na tegorocznym ECTS-ie zwycięzca był jeden. Pan Kolorowy. Takiego wylewu gier na małe konsolki jeszcze do tej pory nie widziałem. Na pewno przełomowym jak na Europę, był pokaz filmów (w dużej większości identycznych jak te z E3) z Playstation 2. Ale tłumy były tam tylko przez część pierwszego dnia. I tu drugi poważny problem. Na dobrą sprawę już pod koniec pierwszego dnia można było zaliczyć wszystkie stoiska. A zbieranie materiałów

zakończyć najpóźniej w połowie drugiego. I trzeciego człowiek się po prostu nudził. Jak wypowiadali się nieobecni (m.in. były pracownik GT Interactive) - koszty postawienia się na ECTS są porównywalne do wystawienia się na E3. A i tak każdy, kto chce orientować się w branży musi odwiedzić E3. Niemym potwierdzeniem tego są EA i Empire i Sega i Activision, które wolały nie przeznaczać na imprezę większych funduszy organizując swoje własne, odrębne imprezki. Czasowo pokrywające się, ale finansowo niezależne.

Tak więc, innymi słowy, impreza traci chyba na znaczeniu. Może rzeczywiście lepiej byłoby gdyby odbywała się jedna, wielka interkontynentalna impreza jakoś tak pomiędzy E3 i ECTS-em? W Los Angeles oczywiście. Tam jest przecież lepszy klimat, zdrowsze powietrze, Hollywood... A to są argumenty nie do podważenia.



Acclaim

Po raz kolejny Acclaim wysupłało fundusze i wyskoczyło ze stoiskiem umieszczonym dokładnie naprzeciwko wejścia do Olympii. Po prostu nie dało się go nie zauważyć. Bardzo widoczne były gry na DC - bardzo miódny i radośnie płynny **TRICKSTYLE** z urągającym tytułowemu, bo nie pierwszej klasy systemem tricków. Gra jest jednak naprawdę efektowna. **FURBALLS** to DeCkowy popis grafików, animatorów i designerów postaci. Gra jest bardzo agresywnie promowana. Może nawet za bardzo. Wygląda naprawdę świetnie, ale... Jeszcze zobaczymy. Dalej był **SHADOW MAN** - r-e-w-e-l-a-c-y-j-n-y. Oprócz tego mieliśmy też **SHADOW MANA** na N64 - recenzja w numerze i na PSX-a (niestety też w numerze), **ARMORINES** na N64 oraz PSX-a (ta druga wersja graficznie znacznie niżej, ale i tak rządzi w porównaniu z PSX-owym **SHADOW MANEM**). Poza tym Acclaim dalej wykorzystuje swoją beczenną w USA i Anglii, a mniej popularną u nas licencję South Park w grach **CHEF'S LUV SHACK** (gra-quiz - coś w rodzaju teletumieju na temat serialu; utrzymane w konwencji serialu i z mnóstwem dogranych tylko na potrzeby gry dialogów, w Polsce nie ma większych szans się przyjąć) oraz **RALLY** - czyli mieszkańcy South Park w swoim własnym racerze w rodzaju **DIDDY KONG RACING**. Wygląda ładnie, miódność też jest. Zresztą jak w prawie każdej grze tego rodzaju. Obie powyższe pozycje na N64 i PSX. **ARMORINES** to bardzo fajny, oparty na engine **TUROKA 2** shooter w stylu "Żołnierzy Kosmosu" - z wielkimi robalami itd. Ma bardzo ciekawy tryb współpracy, ale raczej zasysa na PSX-a (N64 - ok). **TUROK 2: RAGE WARS** - niezła. Sporo broni, dobrze skonstruowane poziomy, może zbyt mało widoczne jest, że jest się trafianym podczas gry multiplayerowej. Dalej już same sportówki - wyścigi motocyklowe **SUPERCROSS** (PSX, N64, DC), znana i lubiana koszykówka **NBA JAM 2000** na N64. Ogółem stoisko Acclaimu musiało robić wrażenie. Firma przygotowała sporo dobrych i oryginalnych produktów. Dowiedzieliśmy się też, że jeżeli chodzi o konsolę, firma stara się dbać tylko o serie gier i ustalanie marek. Tak, tak - już w tej chwili wiadomo prawie na pewno, że sequele **SHADOW MANA** i **ARMORINES** zostaną przez Acclaim uskutecznione. Niezła pewność siebie. I bardzo dobrze.



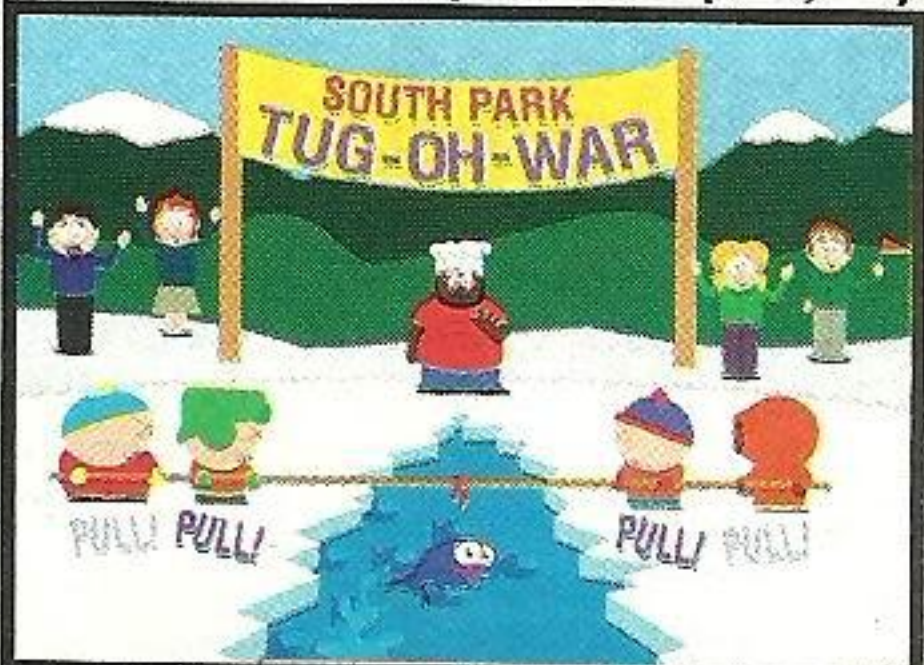
Armorines - project S.W.A.R.M. (N64)



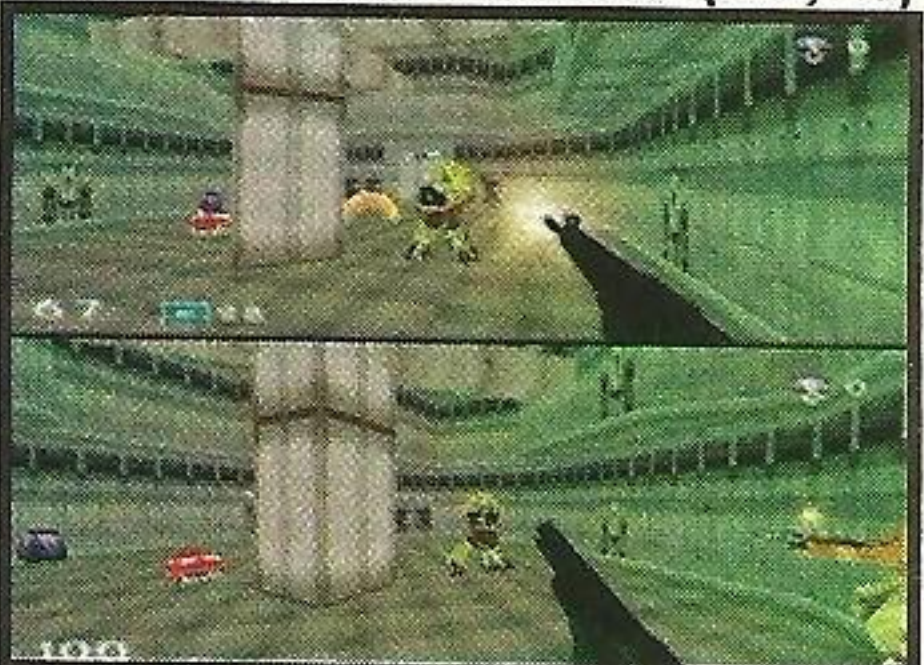
Furballs (DC)



Jeremy McArthur SuperX 2000 (PSX, DC)



South Park - Chef's Luv Shack (PSX, DC)



Turok: Rage Wars (N64)

SCI

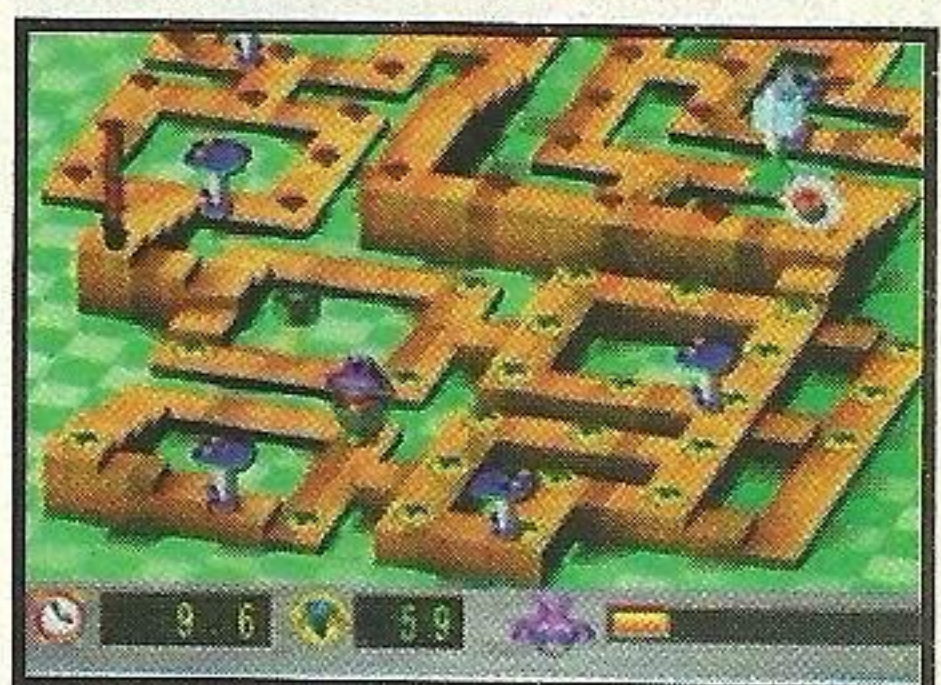
Ciekawe jak długo jeszcze uda się panom i paniom z SCI jechać na biednym **CARMAGEDDONIE**, który nie został jeszcze zapowiedziany tylko na Neo Geo Pocket oraz DC. W porządku, to ciekawa gra, ale bez przesady. Poza nią, na GBC ma też pojawić się **LIVE WIRE!** Ten sam, w którego nikt z was jeszcze do tej pory nie grał. Wspaniały show, SCI!



Carmageddon (PSX, N64, GBC)

PBH Systems

Wygląda na to, że kolejna nie mająca praktycznie nic do powiedzenia firma łapie się za robienie gier. I wydawanie japońskich licencji. Na pierwszy ogień koszmarek zatytułowany **GUBBLE** czyli jakaś strasznie paskudna gra logiczna. A zaraz potem sf/survival horror **OVERBLOOD 2**, który wygląda dość nieciekawie. Ale jest na dwóch płytach, ot co.

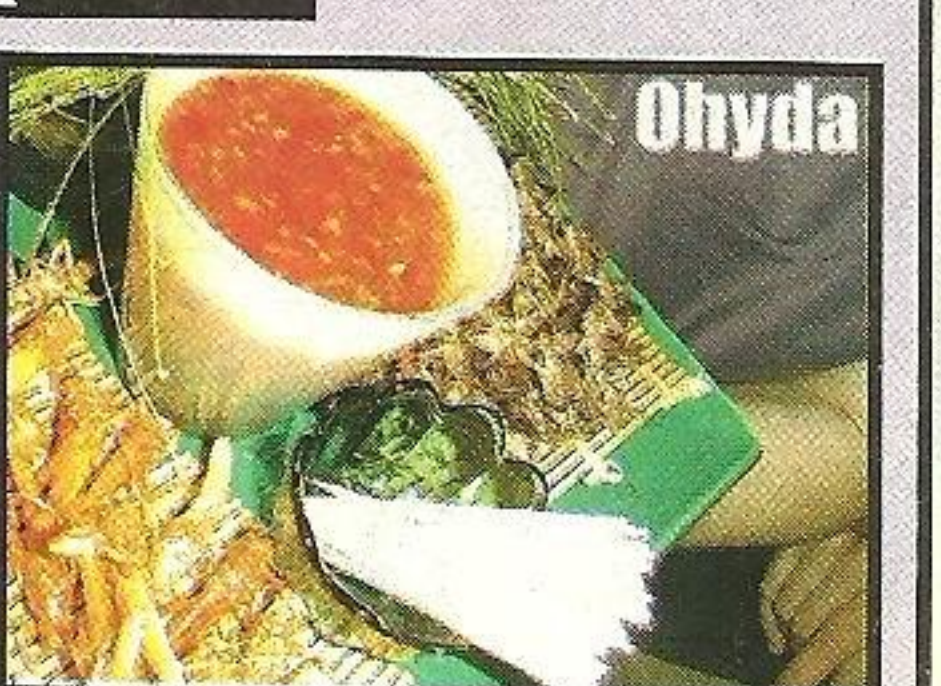


Gubble (PSX)

Acclaim Press Day: Imprezka



Da Man i David



Dzień po tym, jak Olympia zamknęła swe gościnne wrota, kroki skierowaliśmy do siedziby Acclaimu. Ciężko było odmówić sobie sesji w **TUROK: RAGE WARS** z jej głównym autorem - Davidem Dienstbierem i popatrzeń na prezentację **ARMORINES** (nowego tytułu na N64 i PSX-a wykorzystującego engine **TUROKA 2**). **TUROK: RAGE WARS** stara się strącić **GOLDENEYE** z piedestału króla gier multiplayer na N64. Gra jest niezła i dosyć szybka, chociaż oglądaliśmy dosyć wczesną jej wersję. Jet sporo nowych broni (między innymi Inflater, który pompuje przeciwnika), bumerang przypominający Razorwinda oraz dzika dosyć giwera powodująca, że trafiony powoli zapada się w sobie. Po krótkim namyśle zapytaliśmy Davida, czy jeżeli najpierw z Inflatera trafi się gościa, pompując go trochę, a następnie przyładuje się mu z tej drugiej splwy to wraca do poprzedniego stanu. David spojrzął i powiedział: "Trochę mnie zagiąłeś. Trzeba będzie się temu przyjrzeć." W razie czego będziecie wiedzieć czyj to był pomysł... A co do **ARMORINES**: wygląda to dobrze. Największy plus to tryb kooperacyjny, w którym we dwóch graczy przechodzi się grę (split screen). Zabawa dla dwóch za cenę jednej gry. Poza tym mieliśmy okazję zrobić obchód siedziby, w której powstawała gra. Oraz wpaść na poczęstunek, gdzie danie główne składało się z wałek, świerszczy i koników polnych. Robiąc dobrą minę do złej gry, oraz udowadniając, że Polak potrafi się zachować, zjadłem jednego robaczka. Świerszcze są bez smaku. Wierźcie mi.

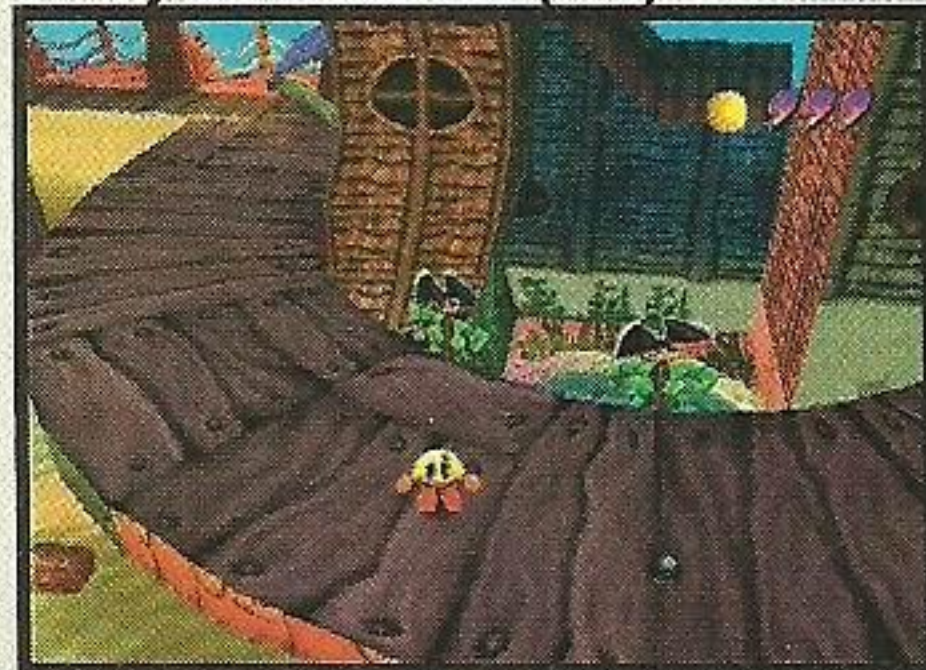
Da Bitmap Brothers!



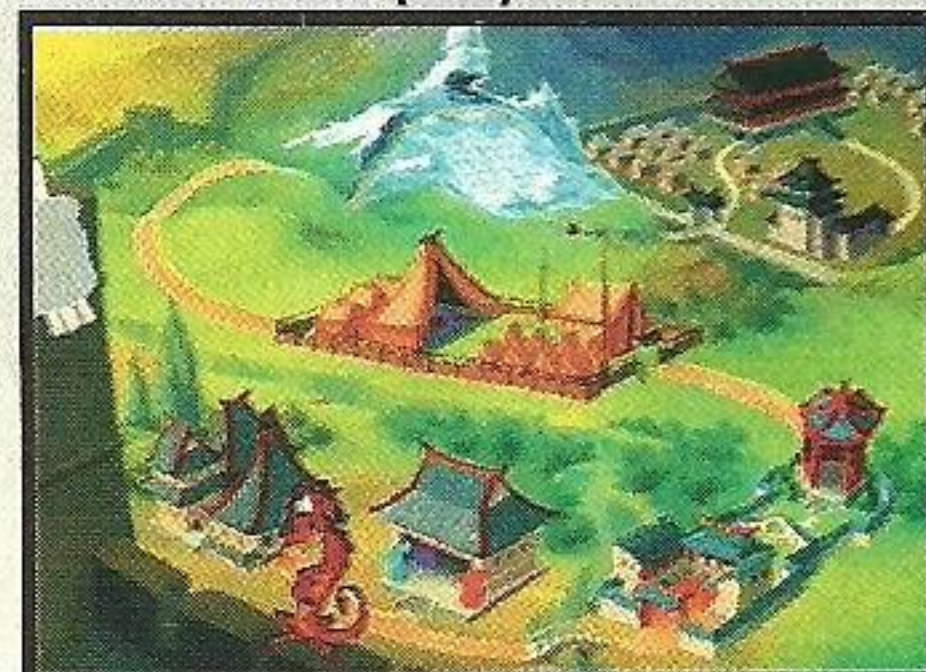
Wpadając na chwilę do pubu okupowanego przez Empire spotkaliśmy się z twórcami legendarnego już SPEEDBALL 2. Bitmap Brothers udzielili nam wywiadu (opublikujemy go wkrótce), w którym zdradzili kilka szczegółów na temat nadchodzącego SPEEDBALL 2100. Trochę nie możemy się doczekać tej gry, która jak na razie jest dopiero projektowana. Brutal Deluxe is back!



Colony Wars: Red Sun (PSX)



Pac-Man World (PSX)



Mulan (PSX)

Sony na wybiegu: PSX kontratakuję

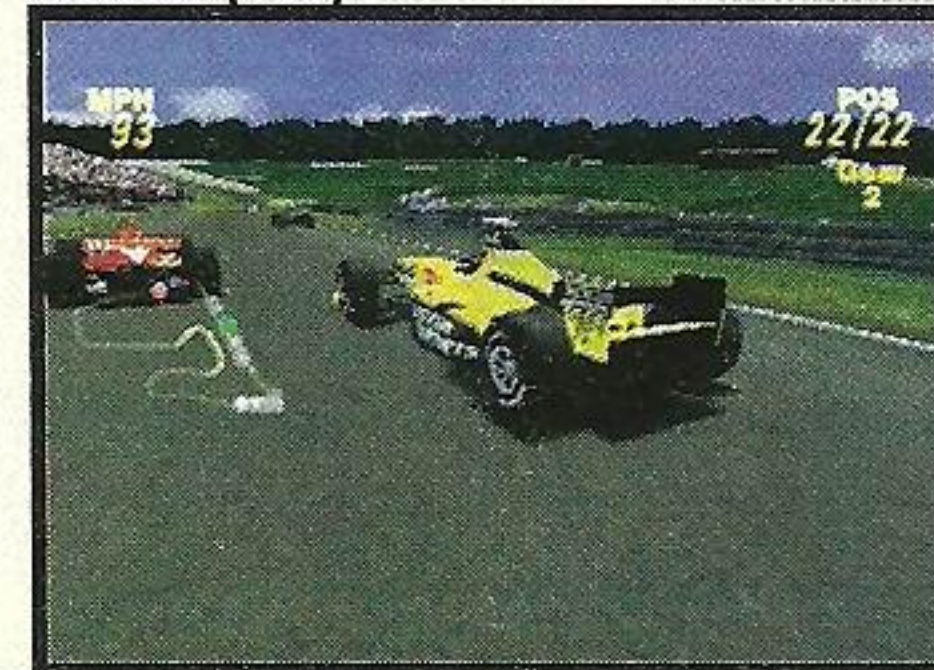
Wreszcie można było obejrzeć zapowiadane od wieków THE X-FILES. Ciekawe czy nie pojawi się zbyt późno jak na nasz rynek. Wygląda dość dobrze. Ale jakże inaczej może być ze statycznymi zdjęciami. Oczywiście bardzo promowany był FFVIII, nadspodziewanie dobrze wygląda COLONY WARS: RED SUN, pokazywane były też POINT BLANK 2, STAR OCEAN: THE SECOND STORY, superszybki WIP3OUT (recenzja w numerze), KURUSHI FINAL (kontynuacja niezłej gry logicznej), pojawiła się też już u progów naszego kontynentu UM JAMMER LAMMY, mniej oczekiwana chyba DESTREGA (nienajlepsze trójwymiarowe mordobicie), STAR IXIOM (niezły space-shooter), THIS IS FOOTBALL z ładną animacją i szwankujący póki co algorytm kolizji, choć gra na szczęście nie jest szarpana. Dalej - bardzo podobający się Gulashowi SPACE DEBRIS - totalnie odmłodzona, ale megamiędna strzelaninka kosmiczna (lepsza od IXIOMA) ze strugami światła i basami rozwalającymi przy strzałach bębni. Nieźle miało Sony głośniki przy stanowiskach, trzeba przyznać. Granie w ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE będzie już niedługo miało sens i u nas - prezentowana gra jest reprezentantem pierwszej ligi na PSX-a. Oprócz tego, można też było sprawdzić się w EHRGEIZA oraz przetestować niezwykle miodnego RPG-a akcji - DRAGON VALOUR. TOMBI 2 także był widoczny, choć nie tak jak SPYRO 2 (taki sam, on jest taki sam, zupełnie taki sam). G-POLICE 2 (recenzja w numerze), LEGEND OF LEGAIA, CRASH TEAM RACING (fajny) - to wszystko już widzieliśmy na E3... Ale nie widzieliśmy za to GRAN TURISMO 2. Wreszcie coś więcej niż demo pokazywane na E3. Sporo samochodów, nowe tory... Najlepszy z racerów na PSX-a. Czyli - bez niespodzianki. Za to niemała są informacje na temat MEDIEVIL 2 - samej gry nie było, ale zapowiedzi już są. Do tego - FORMULA 1 99, PAC MAN WORLD, SPEED FREAKS, SHADOW MADNESS, SAGA FRONTIER 2 (!!!), TINY TANK, CHOCOBO RACING (recenzja w numerze) i JACKIE CHAN'S STUNTMASER (ile oni to już developują?). Poza tym stos jakichś interaktywnych crapków DISNEY'S STORY STUDIO - MULAN, DISNEY'S ACTIVITY CENTRE - A BUG'S LIFE... Aha, byłbym zapomniat. Wszystko na PSXa.



Tombi 2 (PSX)



X-Files (PSX)



Formula 1 99 (PSX)



Gran Turismo 2 (PSX)



Spyro 2 (PSX)



This is Football (PSX)

Sunsoft

Głupia sprawa z tym Sunsoftem. Sporo mają tych tytułów, ale... Jakichś trochę nie tego. 3D shooter BLASTER z samochodem w roli głównej, klasyczny RPG - MAPPET MONSTERS (graficznie - skrzyżowanie BOF3 i SUIKODENA), brzydka piłka nożna z elementami brutalnej walki FUTSALL (drużyny - ninja, żołnierze i takie klimaty) oraz YEH YEH - niezbyt ładny tenis. W porcie. Wszystko PSX. Dalej już na prowadzenie wysuwa się Pan Kolorowy. Sporo bohaterów z kreskówek - SPEEDY GONZALES, MOOMINS (Muminki w grze! I to bardzo ładnie! I to przygodówce! Ta bajka zawsze mnie przerażała), LOONEY TUNES ze wszystkimi niemal Warnerowskimi bohaterami (dobre), DAFFY DUCK, FUTSAL (piłeczka nożna) i TAZMANIA (najmniej atrakcyjna; ten koleś fajny jest jako przeszkadzacz a nie główny bohater).



Muppet Monsters (PSX)



Futsall (PSX)

Project 2

Project 2 sumiennie wypełnia narzucone samemu sobie obowiązki. Tak jak się należało tego spodziewać, na stoisku obecnie były dokładnie dwa projekty na PSX-a: znany i nielubiany PLANE CRAZY oraz nieznaną jeszcze produkt o frapującej nazwie TUNGUSKA (trzy wymiary, dużo nie do końca intuicyjnej walki wręcz, eksploracja). W sumie obie rzeczy to konwersje z PeCeta. Nie dziwię was chyba mówiąc, że na Pana Kolorowego można było obejrzeć również dwie gry firmy. Jedną z nich to KNIGHT IN SHINING ARMOR - gra o nieodgadnionych zasadach - połączenie zręcznościówki z elementami symulacji jak zachwala ją producent, druga zaś to BOUNCED - gra w której skacze się kulką po kolejnych poziomach. Co ciekawe obie gry na GBC tworzone są przez holenderskich developerów. Nieźle.



Tunguska (PSX)

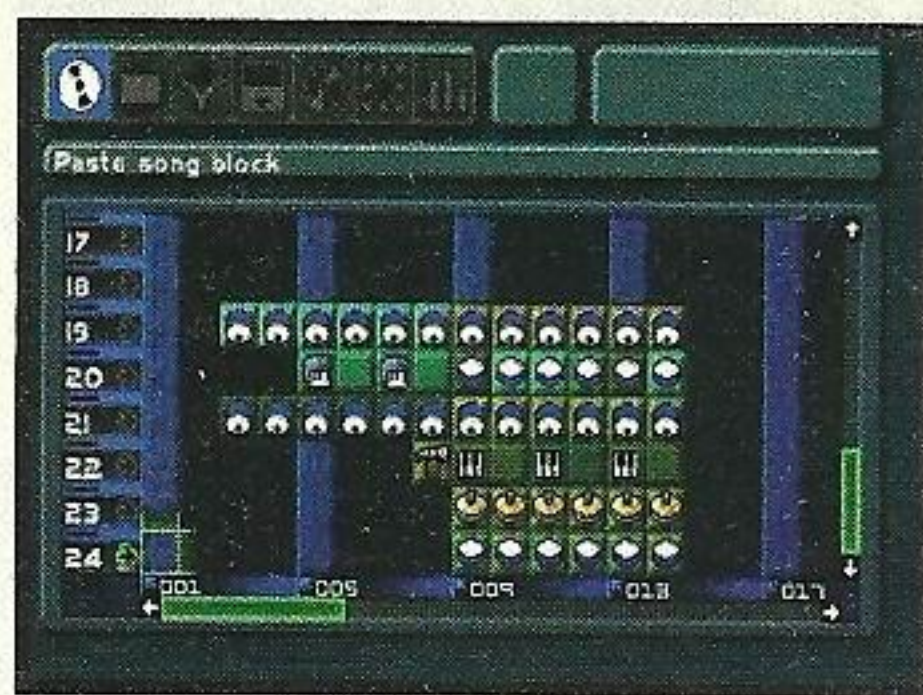


Knight in Shining Armor (GBC)

Codemasters: bez Colina drugiego

Mistrzowie Kodu zawiedli chyba wszystkich nie prezentując w Londynie sequeła swego najgłośniejszego i najbardziej uznanego tytułu - **COLINA MCRAE**. Były za to inne propozycje i wszystkie na PlayStation. **MICRO MACHINES 4** dosyć dobrze wieńczy ostatnią prawdopodobnie na PSX-ie przygodę z małymi maszynkami - tym razem biega się małutkimi ludzikami. **PRINCE NASEEM'S BOXING** wypada nieco poniżej oczekiwań, nie jest wizualnie atrakcyjny w akcji. Być może jest to spowodowane tym, że R2R całkiem niespodziewanie nawiedził PSX'a z nieoczekiwanie dobrym rezultatem? Nie wiadomo. Nie chcę przez to powiedzieć, że gra była słaba - po prostu... no wiecie. Dobrze wyglądało **NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING** - szybka jazda z trzymanką. Nie było do tej pory dobrej gry o jeździe na rowerze. Z trikami, skoczniami i tak dalej. Jeżeli Mistrzowie w odpowiedni sposób wykorzystają swoje doświadczenia z **COLINA** i w udany

sposób przeniosą je na **NFDR** to może być dobrze. Obiecująca i wykonana z dbałością o szczegóły gra. Jedyne co może ją pogrzebać to mało atrakcyjna dla graczy przyzwyczajonych do wyciągania 200 kilometrów na godzinę na prostej, dyscyplina sportu. Ale brawa za śmiałość. Również w doborze łatwego do zapamiętania tytułu. Poza tym był **MUSIC 2000** - wyjątkowo efektowna graficznie kontynuacja **MUSICA**, z dodanymi gramami muzycznymi dla 2-4 graczy, **LMA** (League Managers Association) **MANAGER** - czyli dorosły menadżer piłkarski z dobrą grafiką. Z tego co widzieliśmy jest bardzo przejrzysty i ładnie wykonany - jest sporo taktyk, masa nazwisk, wpływy z biletów, treningi zawodników... Najfajniej jednak wygląda sam mecz. Chyba nie brakuje tu niczego, naprawdę mógł się podobać. Codemasters cały czas kierują się na graczy zorientowanych sportowo. Potwierdzili to jeszcze nowym tytułem **TOCA WTC**, na razie na klona - konwersja w przyszłości.



Music 2000 (PSX)



No Fear Downhill Mountain Biking (PSX)



Micro Machines 4 (PSX)



Prince Naseem Boxing (PSX)

Midway: towar pierwsza klasa



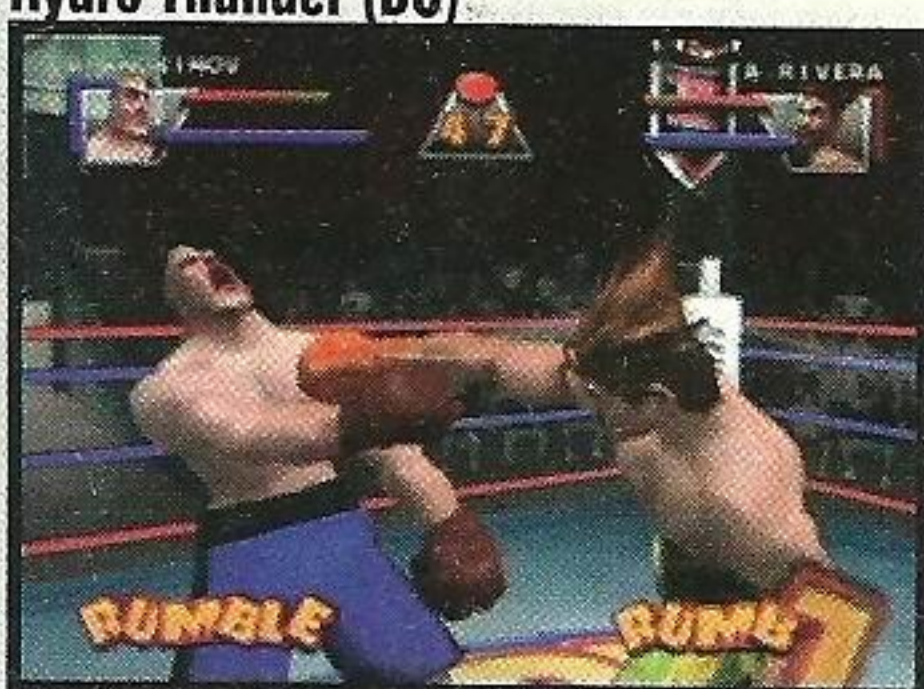
Gauntlet Legends (N64)



Hydro Thunder (DC)



NBA Showtime (DC)



Ready 2 Rumble (DC, PSX, N64, GBC)

Bardzo estetyczne stoisko na piętrze, bardzo dobre gry do zaprezentowania (**READY 2 RUMBLE** - PSX, N64, DC, GBC - zna już chyba każde dziecko w Londynie, ponieważ był to jeden z tytułów, które najczęściej gościły na DeCekach poustawianych na wystawach w sklepach). Jest to z pewnością najfajniejszy boks, jaki pojawił się na konsoli. Przypomina trochę klimatem stary Spectrumowski **FRANK BRUNO'S BOXING**. Jest szybki, bardzo efektowny, ma barwne postacie... W to chce się grać. Tym bardziej, że gra nie jest realistyczna do bólu. Akurat tak w sam raz. Midway szybciej zdecydował się na przerzucenie R2R na PSX-a i to co widzieliśmy, prezentuje się znacznie lepiej niż głośny **PRINCE NASEEM'S BOXING**. Z dalszych pozycji - doskonale zapowiada się **HYDRO THUNDER** (DC) - bardzo szybkie i niełatwe w sterowaniu wyścigi motorówek. Chociaż tak naprawdę wyglądają jak motolotki - kadłubami zaledwie muskają powierzchnię wody. To

jedna z tych gier z wyczuwalnym pędem. **GAUNTLET LEGENDS**, o którym pisaliśmy już wcześniej nie jest tak miódny jak mogło by się chcieć. Grze brakuje jakiejś ikry, a pokazywana była wersja na N64. **MORTAL KOMBAT GOLD** (DC) to pozycja raczej dla koneserów/kolekcjonerów, **NFL BLITZ 2000** (PSX i DC) - futbol może i ładny, ale trudno będzie tyknąć coś takiego naszym krajanom, **NBA SHOWTIME** (DC) - śliczne i bardzo miódne, kontynuacja **JAM'a**!... Było też **MARBLE MADNESS** na Pana Kolorowego - ciekawa zręcznościówka logiczna. Nie za mądra, nie za głupia - w sam raz. Listę kończy racer **WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP** (recenzja w numerze). W sumie widać, że Midway jest chyba na właściwej drodze. Po tym jak wyczuli, że mają kilka ciekawych produktów postanowili sami zacząć się dystrybuować, także w Europie. Na rynek amerykański - futbole i koszykówka, dla maniaków DC - świetny boks i HT, jest też coś na GBC... Całkiem niezłe.

THQ: konwersje i licencje

Jeżeli jakiś PSX'owy tytuł można nazwać priorytetowym dla THQ, to jego imię brzmi **MTV SNOWBOARDING**. Skoro już udało się chłopakom namówić do koprodukcji najbardziej popularną stację muzyczną na świecie - sami rozumiecie o jaką stawkę chodzi. Gra zapowiada się rzeczywiście ciekawie - kawałki największych wykonawców (póki co jeszcze nie znanych), mnóstwo firm robiących sprzęt i ciuchy, tony tricków, pięć różnych dziedzin (m.in. half-pipe, zjazd, big air), siedmiu zawodników z charakterystycznymi trickami, tauntami i sprzętem, możliwość zaprojektowania własnej trasy... I promocja gry na antenie MTV. Dalej - rzeka konwersji na N64: **DESTRUCTION DERBY** (późno, późno), **ROAD RASH** (fuj), **NUCLEAR STRIKE** (ok, ale trochę późno). Oprócz tego nowa odsłona piłki nożnej z sympatycznym i młodym Angolem - **MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER 2000**, i zapowiadająca się świetnie **WWF WRESTLEMANIA 2000**

(obie N64). Poza tym popularna seria **RUGRATS** pokazywana też u nas ma swoje **RUGRATS: TREASURE HUNT** na N64, **STUDIO TOUR** na PSX-a i **TIME TRAVELLERS** na GBC. Niedługo wreszcie pojawi się też **SHAO LIN** (PSX), który zaczyna przybierać coraz bardziej grywalne kształty (ta gra chyba non stop przechodzi facelifting; i dobrze - dzięki temu jest jeszcze dla niej nadzieja), oraz **CMX - RICKY CARMICHAEL** - ekstremalnie motocyklowy racer firmowany nazwiskiem amerykańskiego mocarza w tej dyscyplinie. Jak na nasz gust gra była zbyt toporna graficznie. Ale z miódnością już nie tak źle. A na koniec niespodzianka - na Pana Kolorowego jest tyle rzeczy, że... Sami zobaczcie. **FIFA 2000**, **MADDEN NFL 2000**, **TIGER WOODS PDA TOUR 2000**, **YODA STORIES**, **TOCA TOURING CARS**, **BASS MASTERS**, **WWF WRESTLEMANIA 2000** oraz **MICRO MACHINES TWIN TURBO**. Nie bagatelizuj małej konsolki.



Destruction Derby 64 (N64)



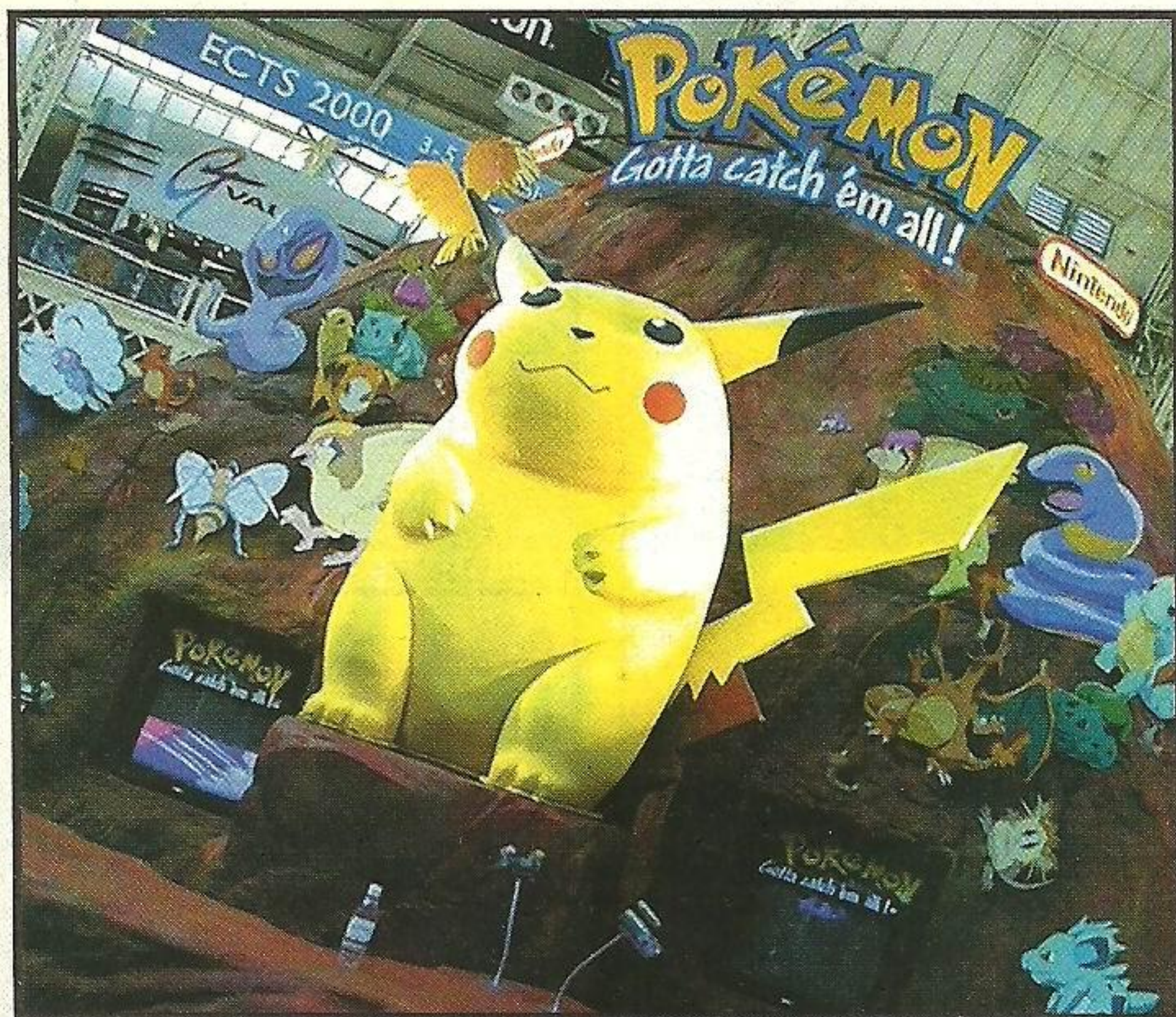
WWF Wrestlemania 2000 (N64)



Championship Motocross w/RC (PSX)

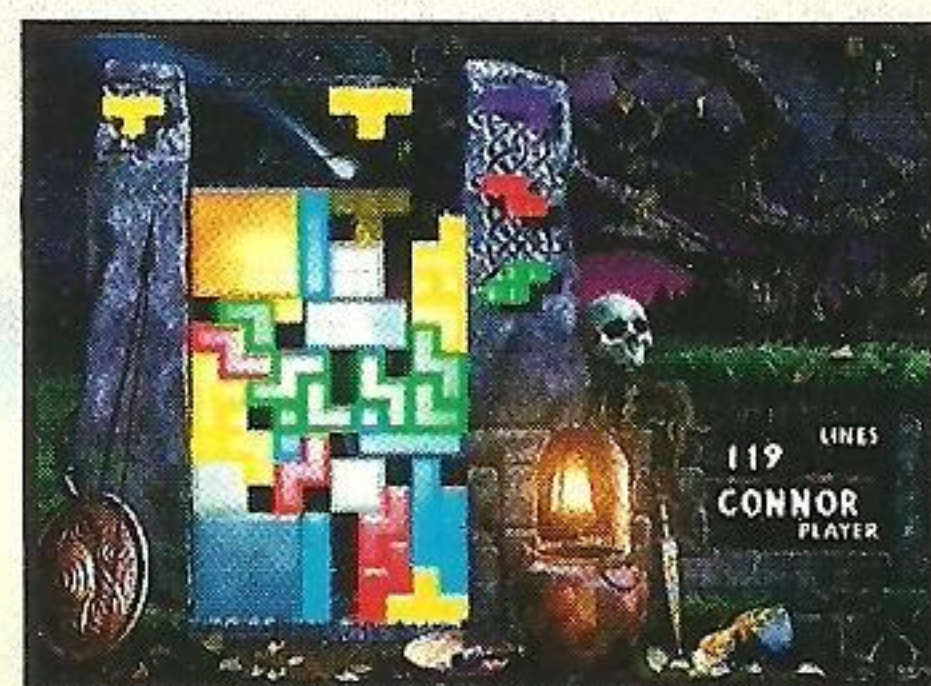


MTV Snowboarding (PSX)



Nintendo: Pokemonium

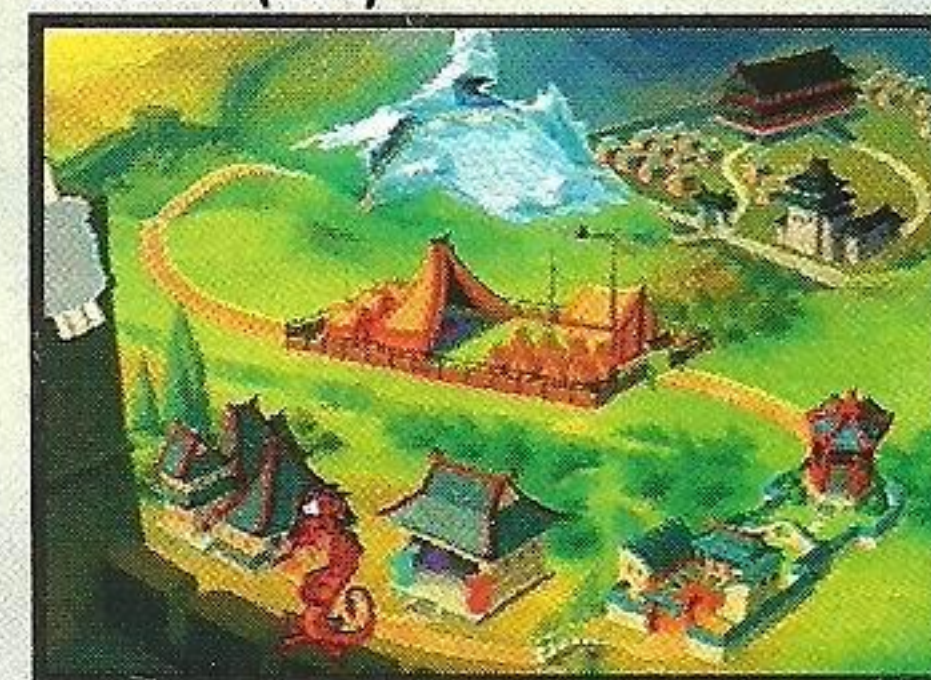
Mimo zajęcia pokażnej części hali wystawowej, wybudowania masy dekoracji i postawienia sporej liczby konsol Nintendo na tej wystawie nie błysnęło. Najlepszą wiadomością jest decyzja o wydaniu serii Pokémonów (GBC) w Europie, najgorszą - przesunięcie terminu premiery **PERFECT DARK** na marzec 2000. Być może miejsce panny Dark zajmie mające się ukazać w grudniu **ARMORINES Acclaim'u** - zobaczymy. Czy zaś sam fenomen Pokemona może się w Europie przyjąć? Trudno jest w tej chwili odpowiedzieć. Poza tym niemal tak samo, jak na E3. Acha - po raz pierwszy był **RIDGE RACER 64**, który wygląda jak... pierwszy **RIDGE RACER** na PSX'a (1995) z rozmytymi teksturami. Czyli raczej kupa, choć jeździ się płynniutko. Dużo miejsca zajęło też **SUPER SMASH BROS** - wreszcie gotowe do premiery na Starym Kontynencie. Był też **JET FORCE GEMINI**, który przechodzi kolejną serię metamorfóz. Z shooterka "z jajem" ktoś stara się z niego zrobić poważną strzelaninę i coś mu nie wychodzi. Szkoda. Był też **THE NEW TETRIS** (z możliwością grania w 4 osoby) no i oczywiście **DONKEY KONG 64**, któremu przypadł zaszczyt bycia bestsellerem tegorocznych świąt. Nigdzie nie widać było **CONKER'S QUEST**, czego nie możemy odżałować. Wygląda na to, że Nintendo nie robi już gier na N64 i koncentruje się na Dolphinie, pozostawiając starą konsolę innym developerom. Niektórzy - jak na przykład Acclaim - radzą sobie z tym świetnie.



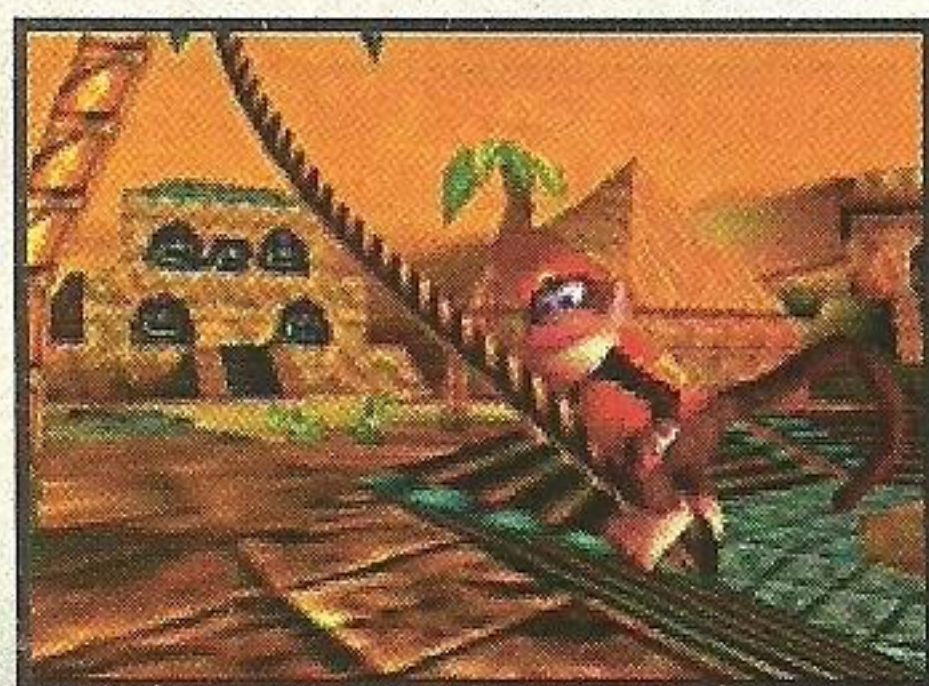
The New Tetris (N64)



Starcraft (N64)



Smash Bros (N64)



Donkey Kong 64 (N64)



Jet Force Gemini (N64)

UBI Soft: rozmach na maksa

SPROCKET zapowiada się na bardzo ciekawą i nowatorską, ale zarazem nie odbiegającą wykonaniem od innych tytułów z tego gatunku, przygodówką 3D na N64. Gatunek ten nie może narzekać na małą ilość tytułów, ale **SPROCKET** ma być w o wiele większym stopniu oparty na rozwiązywaniu zagadek niż inne gry spod znaku **SUPER MARIO**. Królem jednak był i wciąż jest **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE**. Najpiękniejsza trójwymiarowa zręcznościówka show na DC (wystąpi też na PSXa i N64). O animacji głównego bohatera można opowiadać długimi godzinami. Ale to może innym razem. Wersje na N64 i PSX-a też są dosyć dobre. Ale przede wszystkim - grywalne. Dalej - długo oczekiwany **TONIC TROUBLE** (też

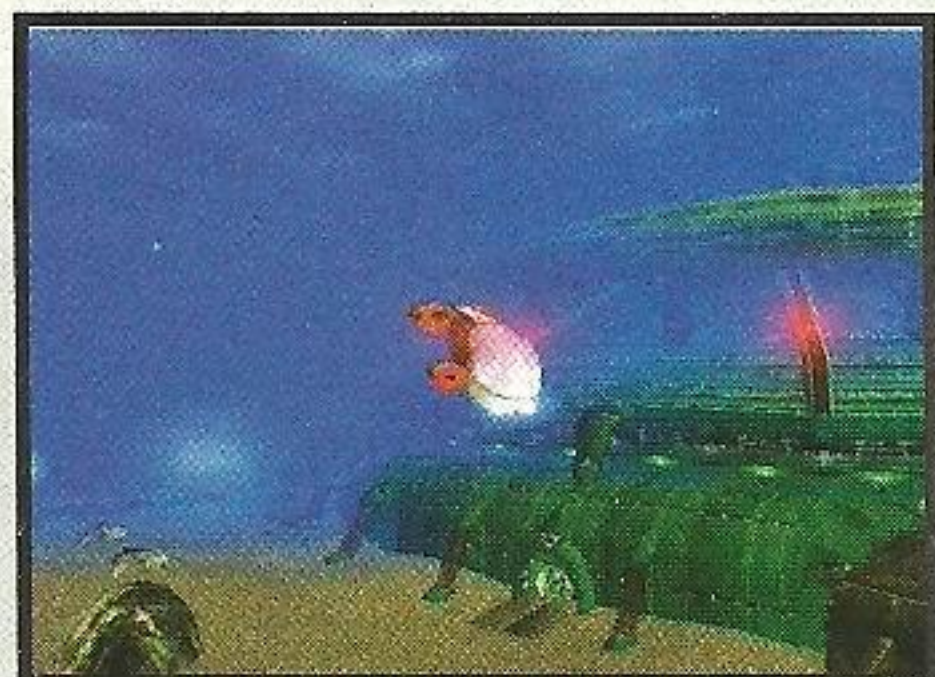
N64) - dobry, ale już się starzeje, nawet pomimo niezłego Eda w roli głównej, **SPEED DEVILS** (mocne wyścigi na DC z nietypowym klimatem; no i to nie tylko ściganie, ale też obstawianie kasy, upgrade'owanie maszyn... W bardzo dobrej oprawie). **MONACO GP RACING SIMULATION** (N64 i DC) to kolejny racer z ładnych i licznych (obowiązkowych na czas premiery DC tytułów). Dalej - następny efektowny produkt na DeCka - **DEEP FIGHTER** - bajecznie wyglądająca podwodna przygoda, która nie może się nie podobać. O **ARCATERZE** możecie więcej poczytać w RPGamerze. W każdym razie dobrze wiedzieć, że ilość RPG-ów, w które zagrać będą mogli posiadacze nowo nabytych konsol Segi powoli rośnie. Gra

prezentuje się bardzo okazale. Niestety jak na razie poruszanie nie jest jeszcze tak płynne, jak moglibyśmy sobie tego życzyć. **REDLINE RACER** też przeskoczy na DC, ale tymi wyścigami jak na razie się nie zajaraliśmy. Byłbym zapomniat - mała konsolka czyli Pan Kolorowy również dostanie swojego **RAYMANA**. W sumie wygląda na to, że żadna z firm nie chciała pokazać, że nie uważa małej konsolki. Tym lepiej dla nas. Dzięki temu prawie każda z większych gier na rynku doczekała się swojej wersji na jakiegoś handhelda. Dalej na N64 - **EXTREME WILDWATERS** - dziki spływ kajakiem w wąskich kanionach z Looking Glass Studios (mogliby tak raczej zarzucić **THIEFA**) i **ALL STAR TENNIS '99** na PSXa i N64. Oprócz tego dojdzie też

EVOLUTION - następny RPG na DC (bardziej lekko podchodzący do tematu; manga-style, wielkie oczy i buzie, miłutcy bohaterowie i turowa rozgrywka) - kolejny kawałek gatunku, który przynależy właśnie do konsol. Wśród tego potopu gier na N64 i DC-ka, zagubieni mogą czuć się posiadacze PSX-ów. Nie ma obaw. Na ich konsole trafi konwersja jednego z najbardziej popularnych RPG-ów, jakie kiedykolwiek pojawiły się na największym konkurencie - Saturnie. **GRANDIA** - oferująca ładniutką grafikę, bardzo dobre dialogi oraz bystrą akcję. No cóż - stopy żółtych (i nie tylko) braci nie mogły się mylić (sequel w drodze). Tak swoją drogą, w dziedzinie DC-owych RPG-ów - Ubi Soft zarządza. I nie tylko w nich.



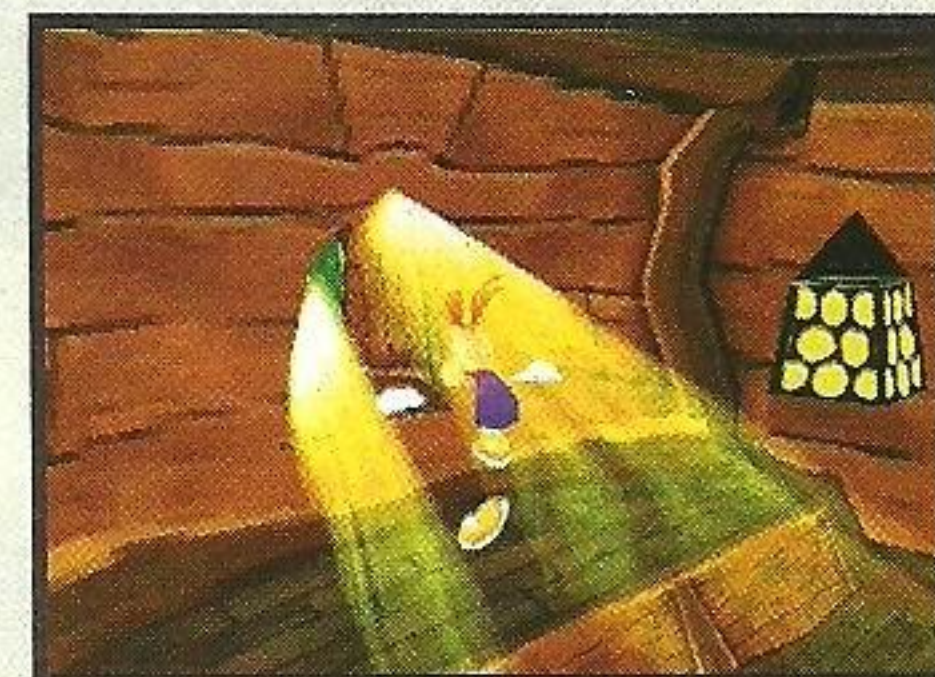
Arcatera (DC)



Deep Fighter (DC)



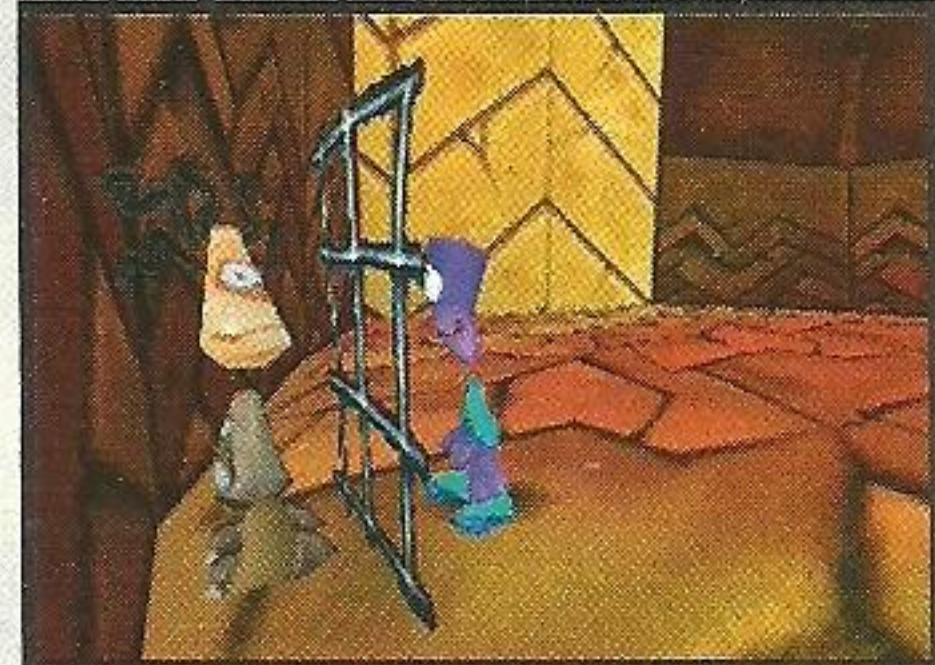
Evolution (DC)



Rayman 2 (DC, PSX, N64)



Sprocket (N64)



Tonic Trouble (N64)



Grandia (PSX)



Speed Devils (DC)

Titus: Xena i racerek

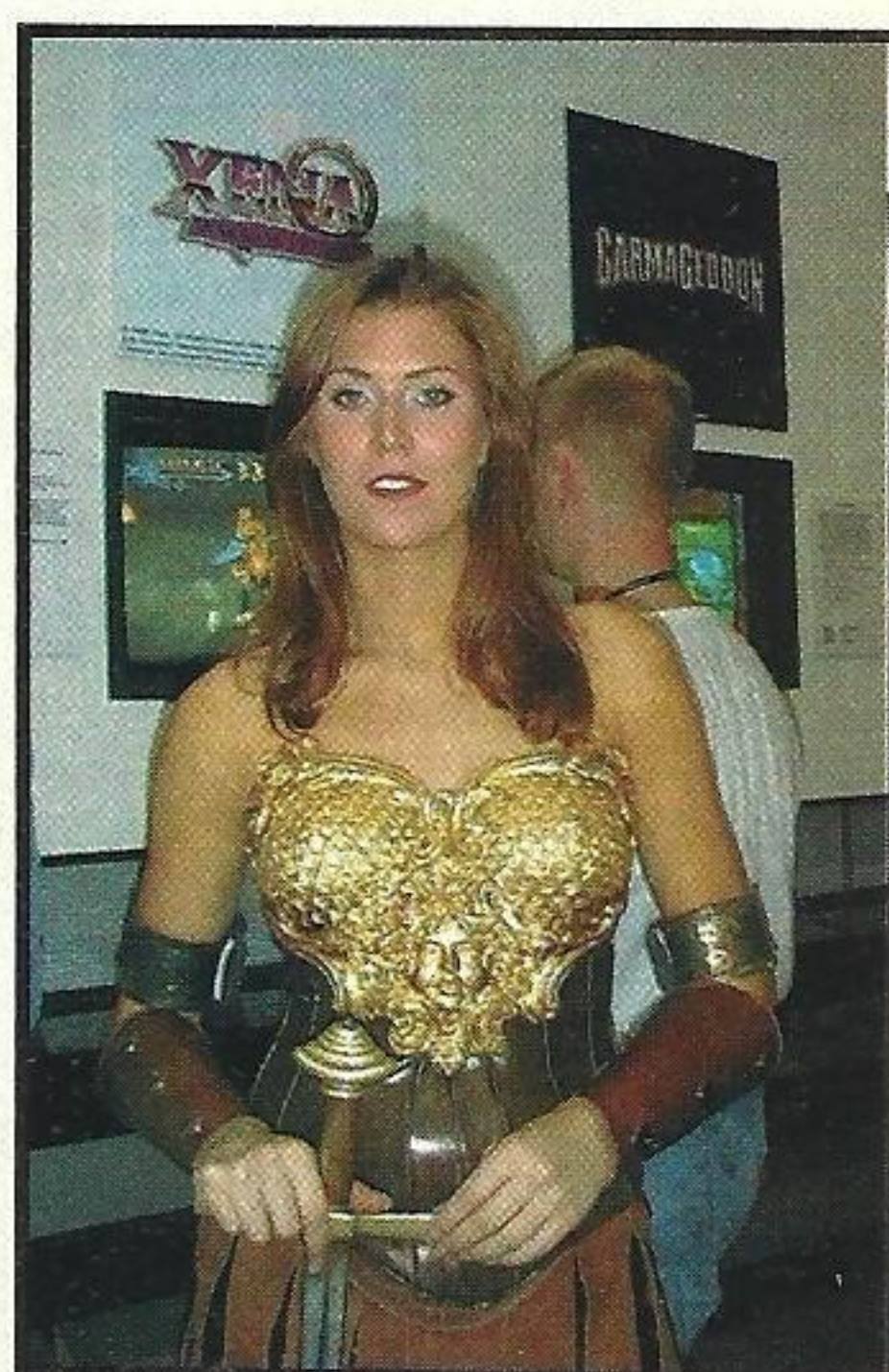
Z poziomem produkcji firmy Titus bywa bardzo różnie, tym razem jednak Francuzom udało się nie zbażnić. Dość interesująco wyglądają dwa tytuły. Raz to 1-4 osobowy imprezowy fighter na N64 - **XENA WARRIOR PRINCESS** (będzie jeszcze inna, przygodowa Xena na PSX'a ale nie od nich). Fighter ma dobrą grafikę, motion-capture'owane postacie i pełną licencję uwielbianego przeze mnie (*Gul here*) serialu. Były też wyglądające nadzwyczaj dobrze wyścigi samochodowe **ROADSTERS**, które pojawią się na PSX, N64 i DC. Gra będzie bardzo arcade'owym racerem, zbliżonym do poprzednich produkcji Tytusa choćby w postaci **LAMBORGHINI 64**. Oprócz tego firma prezentowała standardowy zestaw dopychaczy w postaci trójwymiarowego platformera **BLUES BROTHERS 2000** (N64, widzimy ją już chyba na trzecim show i dalej nie widzimy dla niej nadziei). Także i tutaj tajemniczym sposobem zaplątała się kupa o nazwie **CARMAGEDDON**.



Roadsters (PSX, N64, DC, GBC)



Xena - Warrior Princess (N64)



Nie tak wojownicza, ale księżniczka.

Red Storm

Bardzo miłą niespodzianką była wreszcie pokazana gra oparta na motywach powieści Toma Clancy'ego - **RAINBOW SIX**. Zapowiada się pierwsza gra z rozbudowanymi opcjami taktycznymi przedstawiająca jednocześnie akcję m.in. z widoku pierwszej osoby. Wersja na N64 wygląda nieco lepiej niż PSX-owa (rządzi oczywiście DC), ale GBC... Musicie to zobaczyć. Debeściak. Poza tym jest jeszcze produkowane tylko na Europę i mdławie **AIRONAUTS** (PSX).



Rainbow Six (PSX, N64, GBC!!!!, DC)

Cryo: Viva le France

Firma zesła najwyraźniej na chwilę z utartej ścieżki konwersji PeCetowych przygodówek na Soniaka. Francuzi proponują nam **CHINE**. Gra ma przypominać sposobem rozgrywki recenzowany niedawno **VERSAILLES** (rozmowy, puzzle, rozmowy, zagadki) a akompaniowana będzie przygotowanymi równie pieczołowicie wnętrzymi. Taka interaktywna lekcja historii. No może intryga jest nieco ciekawsza. Otóż jako superintendent w Cesarskiej Siedzibie w Zakazanym Mieście w Pekinie, gracz zmuszony zostaje do odnalezienia człowieka, który zamordował ulubionego cesarskiego eunucha. Dla mnie bomba.

Drugi tytuł to gra oparta na motywach ostatniej superprodukcji francuskiego kina - fabularnej ekranizacji przygód Asterixa i spółki. Jest ona zręcznościową przygodówką z fotorealistycznymi lokacjami i postaciami. Bohaterowie nie wyglądają więc jak Asterix i Obelix pana Uderzo, tylko jak Clavier i Depardieu pana Zidi. Szkoda.

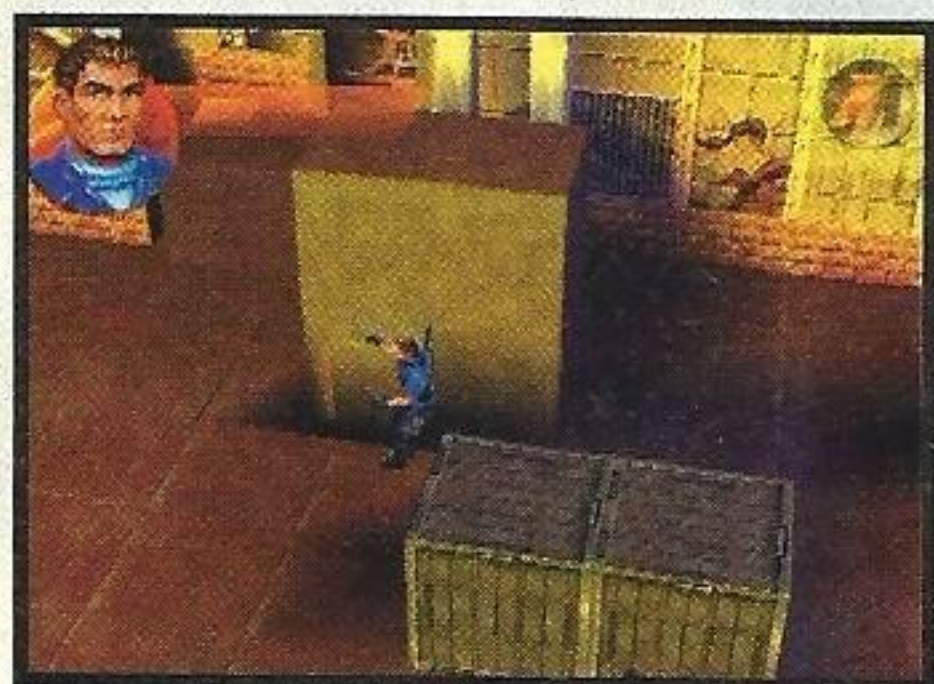


Asterix (PSX)



Chine (PSX)

Hasbro: Atari, Team 17 i inni

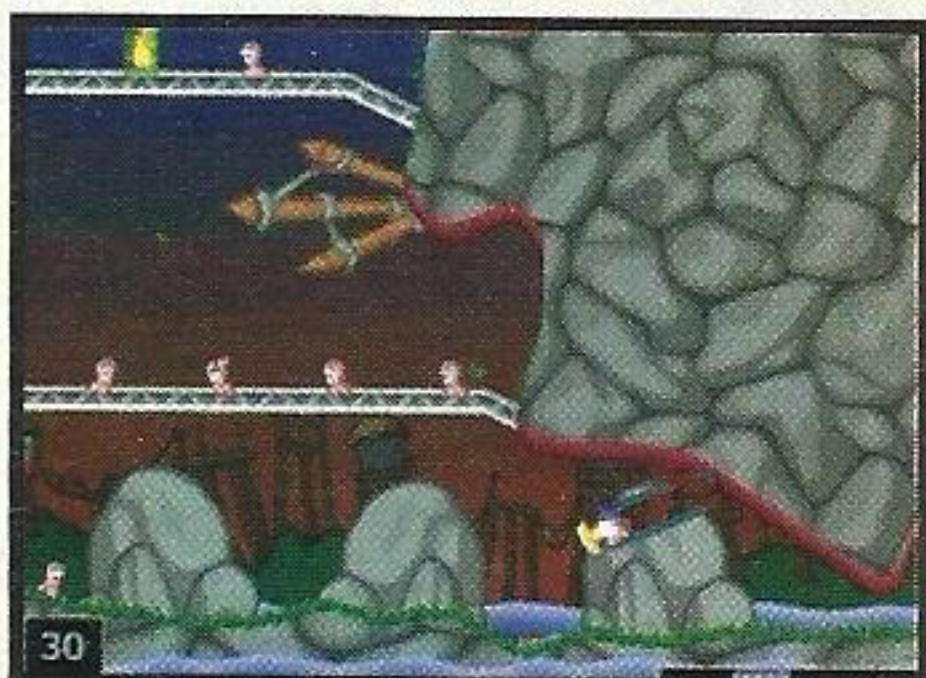


Action Man 3D (PSX)



Glover (N64)

Jak zdradziła ich książeczka z press kitu, ludzie z Hasbro także sądzą, że tegoroczny ECTS był ostatnim w millenium. He. Z oferowanych przez Hasbro gier trudno wybrać coś godnego uwagi - licencja wykupiona od Atari owocuje czterema starymi, acz odnowionymi crapami - **CENTPEDE**, **PONG**, **Q-BERT** i **MISSILE COMMAND** (wszystkie PSX). Dalej - **THE NEXT TETRIS** (ile można?), trójwymiarowy **ACTION MAN: MISSION XTREME** (Action Man to taki męski odpowiednik Barbie dla chłopców) i dwuwymiarowy **AM: RAID ON ISLAND X**. Obie gry na PSX-a. I obie skierowane do 6-7 letnich chłopców. Dalej jest jeszcze **MONOPOLY** na N64 (tak, tak gry planszowe na konsolach! To jedynie słuszna droga!). Na szczęście sytuację ratują nieśmiertelne **WORMS ARMAGEDDON** na wszystkie chyba platformy (to jeden z najlepszych tytułów multiplayerowych jakie istnieją). Na koniec dochodzi jeszcze **STUNT GP** - dziki racer bazujący na odwalaniu maniany w samochodach terenowych.



Worms Armageddon (PSX, GBC)



Pong (PSX)

Banan wybiera...



TRICKSTYLE nie dawał się obejść bez zainteresowania. Jak na pierwsze wrażenie - robi wyśmienite. Poza tym uwielbiam **SHADOW MANA** (tego na DC) - to jest właśnie to. Fajny jest **ARMORINES** na N64, nie sądziłem też, że aż tak spodoba mi się **TONY HAWK'S SKATEBOARDING**. Nie zawodzi przy okazji trzecia część **COLONY WARS**. Misje planetarne i nowy pomysł na fabułę wciąż są świeżutkie.

Oprócz growych wydarzeń, bardzo przyjemnie prezentowało się stoisko Empire w pobliskim pubie. Było gdzie odetchnąć, pogadać z Bitmap Brothers, napić się czegoś i powymieniać uprzejmości z bardzo sympatyczną i ładniutką Georgią Corbellą - panią zajmującą się kontaktami z prasą. Niezwykle było też spotkanie z Bernieem Stolarem. Stojąc obok tego człowieka naprawdę czuje się przepływające strumienie mocy. Ten człowiek po prostu emanuje pewnością siebie i profesjonalizmem. Parę hostess też trzymało poziom, ale bardziej podobały mi się niektóre zwiedzające.

Gulash wybiera...



Najciekawsze gry i wydarzenia na tegorocznym ECTS? Nie ma sprawy, znajdzie się ich kilka. Przede wszystkim wreszcie miałem okazję dopchać się do gier Midway na Dreamcasta i to, co widziałem bardzo mi się spodobało. **READY 2 RUMBLE**, **HYDRO THUNDER** i **NBA SHOWTIME** to tytuły, które muszę mieć w domu.

Bardzo ładny show dało Sony ze starym, dobrym PlayStation - szczególnie zmasakrował mnie prosty, prostacki kosmiczny shooter **SPACE DEBRIS** - o czymś takim marzyłem od kilku lat. No i wreszcie uwierzyłem w **GRAN TURISMO 2**, które pokazano wreszcie w jakiejś interaktywnej formie.

N64? Hmm... Rzeczy Acclaim'u to pierwsza liga. Szczególnie **ARMORINES**, które ma szansę spodobać się fanom **GOLDENEYE**. No i ma tryb kooperacji!!!

Muszę też powiedzieć, że z przyjemnością obserwuję ekspansję i rozwój europejskich developerów i publisherów. Popatrzcie na Francuzów z Ubi i Infogrames, ta przerażająca liczba tytułów robi wrażenie i pokazuje moc firmy.

Banan: niewypały



W zestawieniu z poprzednimi, największym niewypałem jest tegoroczne ECTS. EA, Empire i Activision - obecne poza halą Olympii, Sega - ze swoją własną imprezą piątego, GT w ogóle... Widać, że podejście samej branży też się zmienia. Stoiska Eidos i Rockstara - śmiech na sali. Próba nawiązania rozmowy bez ustawionych kontaktów z miejsca udaremniana (w Rockstar przez goryla z rękami jak bochny chleba, w Eidos - przez niezbyt atrakcyjne panie). A jak już jesteś z Polski - polecano kontakt z krajowym dystrybutorem (Rockstar). W Londynie. Zabawne. Mało nowych tytułów i takich gier, które zobaczymy tylko w Europie. Poziom hostess opadł drastycznie (może powodem jest zmiana podejścia Eidosu, który zawsze miał te kilka dziewczyn). Poza tym straszna masówka w Sony. Oglądałem tam gry, kiedy nagle przemknął obok mnie jakiś kolo, zawiadując wypchaną po brzegi bzdetami torbą. Po chwili dopadł do dziewczyny, która... Roznosiła darmowe soczki grającym. Huk. Poziom imprezy właśnie upadł.

Infogrames: ekspansja

Infogrames to druga obok UBI Soft szalenie prężnie rozwijająca się firma. Dreamcast dostanie pięć gier w postaci opisywanych już **PEN PEN**, **MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE** i **UEFA STRIKER** (którego widzieliśmy - jest niezły, ale bez rewelacji) oraz **ALONE IN THE DARK 4** (re-animacja pierwszego survival horroru z nową, piękną grafiką) i śliczniutkim **SUPREME SNOWBOARDING**. Dalej PlayStation i tutaj kolejna masa tytułów: **EAGLE ONE** czyli francuski zamach na **ACE COMBAT**, **EGPA GOLF** (blee), **DEMOLITION RACER** (takie **DESTRUCTION DERBY** Accolade'u), **GEKIDO** (chodzone mordobicie 3D, a'la pierwsze **FIGHTING FORCE**), PSX'owa wersja strzelaniny **EXPENDABLE**, **LE MANS** (kolejny racer Acolade), **MISSION: IMPOSSIBLE** (bardzo ładna konwersja z Nintendo 64), **PREMIER MANAGER 2000** (acha), **RALLY MASTERS** (nowa gra autorów **MOTORHEAD**), **RONALDO V-FOOTBALL** (dość przeciętna piłka nożna),

SMURFS (platformer 2ipóid), **UEFA STRIKER** i swoją wersję **ALONE IN THE DARK**. Info będzie też wydawcą **WORMS PINBALL** na PSX'a. Nintendo 64 to **DUCK DOGGERS** i **TAZ EXPRESS** (2xLooney Tunes), **PREMIER MANAGER 64**, **EGPA GOLF** i **WORMS ARMAGEDDON**. Ta ostatnia pozycja i **MISSION: IMPOSSIBLE** pojawią się też (wraz z 10 innymi tytułami) na Pana Kolorowego. Ufff, sporo tego, a co ciekawe to wszystko do końca roku...



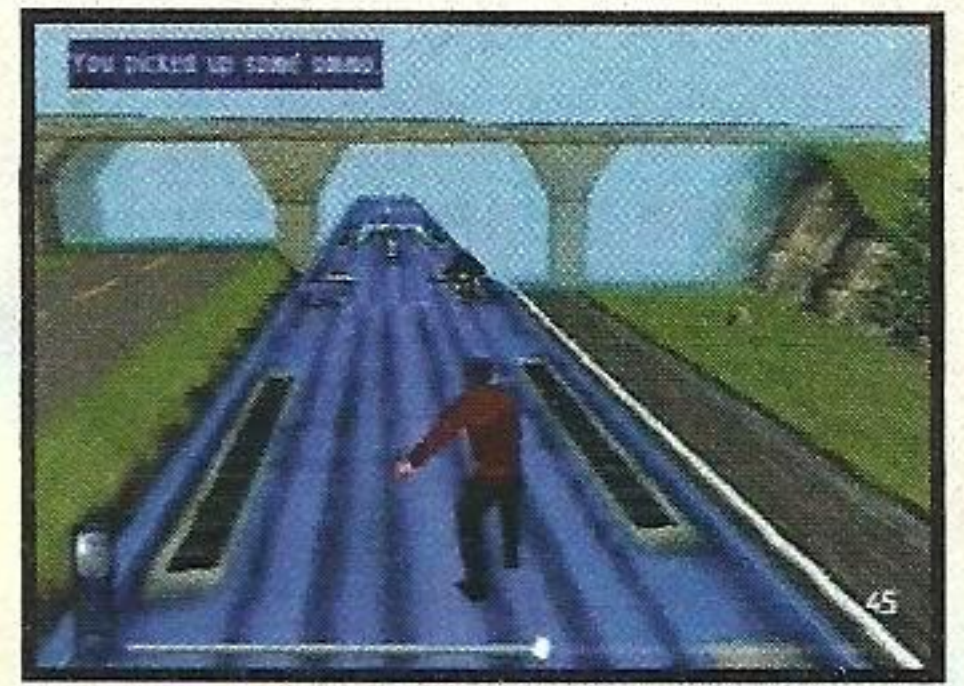
Rally Masters (PSX, N64, GBC)



Alone in the Dark 4 (PSX, DC)



Taz Express (N64)



Mission: Impossible (PSX)



Eagle One (PSX)



Le Mans 24 (PSX)

Gulash: niewypały



W ogóle ECTS w tym roku strasznie mnie rozczarował. Kiedyś ta impreza miała bardziej elegancki charakter - obowiązywała jakaś kultura, szacunek, dobre maniery, wizytówki. Teraz wzorem amerykańskiego E3 połowa "branży" biega w powyciąganych koszulkach, brudnych spodniach i rozwalających się butach.

Bez problemu da się wymienić wpadki, przede wszystkim nieobecność Segi. Można to wytłumaczyć (koszty, czas i tak dalej), ale ja już nie mam zamiaru nikogo tłumaczyć.

Przeżyłem też ogromne rozczarowanie związane z dwoma grami Rare na N64 - **PERFECT DARK** pojawi się dopiero w marcu 2000 i właśnie przestało mnie interesować na pół roku. Drugi ból to zmiana designu postaci w **JET FORCE GEMINI**, które z wykręconych i lekko mangowych stały się bardzo realistyczne i podobne do ludzi. I wyszła straszna kicha, bo nie pasują już do otoczenia.

Gdyby nie fakt, że wybraliśmy się na Wembley na mecz Anglia-Luksemburg to pewnie nie miałbym czego wspominać. No, może oprócz tych kilku imprez wieczorem ;)

Konami: ISS forever!

Są trzy radosne wiadomości. Po pierwsze Konami wreszcie przygotowuje się do zaatakowania europejskiego rynku swoimi grami muzycznymi na PSX'a. Na pierwszy ogień pójdzie **BEATMANIA**, do której

sprzedawany też będzie specjalny kontroler. Bez niego gra przypomina szarpanie w **GUITAR FREAKS** na padzie, czyli totalne nieporozumienie. Na stoisku pojawił się też automat do **DANCE DANCE REVOLUTION**, na którym tańczyli żółci bracia. Drugą dobrą nowiną jest potwierdzenie przez firmę planów wydania (w PAL-u of koz) kontynuacji piłki nożnej **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER**. Na PSX'a rzecz będzie nazywać się **ISS EVOLUTION** (trochę lepsza grafika i kilka nowych detali (na N64 będzie to zaś **ISS MILLENIUM**). Trzecia radująca me serce rzecz to zbliżające się już całkiem szybko **SUIKODEN 2** (w którym jak wieść niesie będziemy stać po stronie imperium, czyli odwrotnie niż w jedyńce) oraz wyśnione, wymarzone i ukochane **VANDAL HEARTS 2**, które ma ogromne szanse zdetronizować nie wydane nigdy w Europie **FINAL FANTASY TACTICS** na polu RPG/strategii turowej. Była też **CASTLEVANIA 2** na N64, która jednak wygląda jak wersja deluxe tej pierwszej i **HYBRID HEAVEN**, który jest po prostu słaby. Nic nowego. Pokazano jeszcze **AIR FORCE DELTA** na Dreamcasta. Gra jest ładniejsza od **ACE COMBAT 3**, ale nie jest tak fajna...



Beatmania (PSX)



Air Force Delta (DC)



Vandal Hearts 2 (PSX)



Suikoden 2 (PSX)

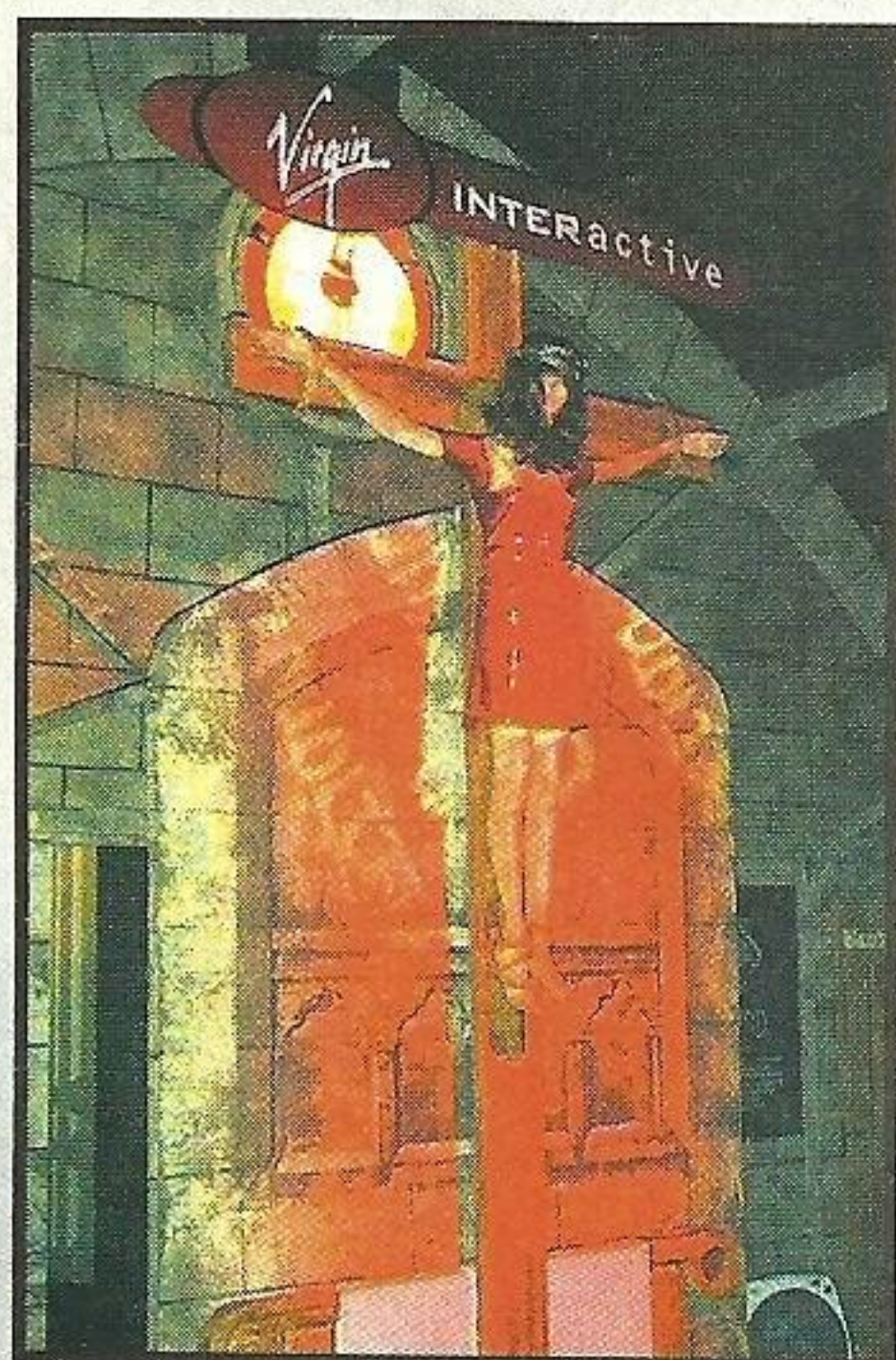
Crave Ent.



Killer Loop (PSX)

Sporo produktów, ale o większości już raczej słyszeliście. **FIGHTING FORCE 64** i **GEX 3** to odgrzewane z PSXa kluchy mające wkrótce trafić na 64-bitową konsolkę. Z kolei **BATTLEZONE 64** to niezła wersja bardzo dobrego RTS-a z widokiem z kabiny pojazdu (strony konfliktu - ZSRR i USA; czas: środek zimnej wojny; miejsce: Księżyc; pełne 3D). Z pewnością godne polecenia. Podobnie jak jedyny na świecie symulator... farmera (aż kusi, żeby powiedzieć: wieśniaka). **HARVEST MOON 64** to coś jakby Wesołe Wiosteczko. Macanie kur, rżnięcie siewki i tego typu rzeczy. W sielankowej atmosferze. Na koniec jeszcze Nintendo **ASTERIODS HYPER 64** (co to może być?...). PSX został uhonorowany przede wszystkim **KILLER LOOPEM** (fajny i szybki futuracer), recenzowanym w numerze **JADE COCOON**, trójwymiarową grą akcji z elementami przygodowymi, magią i walkami rozgrywaną w przyszłości - **GALERIANS** oraz rybkami **REEL FISHING**. DC to **TOKYO HIGHWAY CHALLENGE** (aka **TH BATTLE** w Japonii) oraz **AEROWINGS**. Ta druga to bardzo ambitny symulator samolotu. GBC to **GODZILLA** (taka sobie) i **BABE AND FRIENDS** (ble) - gra o "Śwince z Klasą".

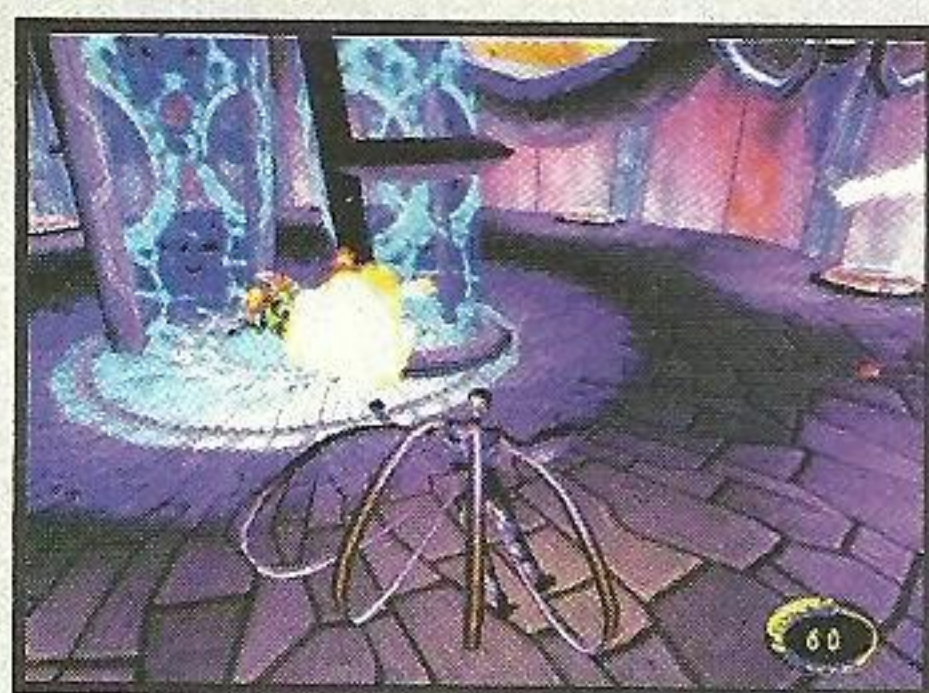
Virgin: bluźniercy czy luzaczki?



Crucifixion...Benmediction...aaaaargh!

Klasyczne zagranie. Jak nie ciężką pracą to chociaż rozgosem. Wejście z boku hali - ukrzyżowana kobieta na krzyżu, press kity w postaci biblii. Oczywiście jest kilka naprawdę dobrych tytułów - chociażby **MDK 2**, który na DC powala na kolana (jak powiedział jeden z jego twórców - wersja PeCetowa niestety jest uboższa). Grafika płynna do bólu, postacie poruszają się jak marzenie... Dodatkowe poziomy z psem Maxem i doktorem bardzo wzbogacają rozgrywkę. Goście z Shiny poszli o krok dalej niż ci z Iguany i Maxowi dali w łapy cztery różne splawy. Aż miło patrzeć na przeciwników, którzy weszli przed dzielnego psiaka. Poziomy z doktorem to przeciwieństwo tych z psiakiem - używanie przedmiotów, przenoszenie ich - raczej cicha eksploracja niż walka na całego. Choć nie tak do końca. A Kurt - biega, skacze na spadochronie, przechodzi w tryb snajperski... Podsumuję. **MDK 2** jest śliczny. Oprócz tego był też demonstrowany **MESSIAH**. Na DC-ka nie ma co na razie liczyć. Może PSX. Kicha

słowem, bo nie da rady tej gry pociągnąć za nic. Dalej **PLASMA SWORD** - mordobitkowy sequel **STAR GLADIATOR** (średniaki), taki sobie **RENEGADE RACERS** (PSX i DC), obleśny **DRAGONS BLOOD** na DC, przeciętny **TRICK N'SNOWBOARDER** (PSX). Virgin będzie też wydawało **RISINH ZAN**: SG, oraz wszystkie dzieci Capcomu. Z **RESIDENT EVIL** i **SF ALPHA** na GBC, z których screeny są w dziale ręcznych konsolk.



MDK 2 (DC)



Renegade Racers (DC, PSX)



Plasma Sword (DC)

Eidos: totalny nonsens

TOMB RAIDER 4, **FIGHTING FORCE 64**... Szkoda, że tylko dla nielicznych, którzy nie zapomnieli wcześniej ustawić sobie spotkania. Cóż...

W środku mielibyśmy okazję zapoznać się z nowymi produktami Eidosu. Napisalibyśmy, że widzieliśmy czwartą odsłonę przygód nieśmiertelnej Lary Croft z nowym wszystkim, choć jednocześnie zadziwiająco podobnie wyglądająco tego co widać było w grach o niej produkowanych do tej pory. Sądzę, że o **FIGHTING FORCE 2** także nie omieszkalibyśmy napomknąć. Ocenilibyśmy, że zapowiada się ciekawie i wykracza poza schemat bezrozumnego mordobicia, jakim bywał **FIGHTING FORCE**. Dodalibyśmy też, że miły był pan, który oprowadzał nas po przytulnym wnętrzu stoiska wskazując zalety kolejnych demonstrowanych tytułów. Na koniec dostalibyśmy pewnie Press Kit i opuścilibyśmy przytulne pomieszczenie z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku. Nic takiego nie miało jednak, niestety, miejsca. Audiencji nie udzielono.



Tomb Raider: The Last Revelation (PSX)



Fighting Force 2 (DC, PSX)

Activision: tylko nie ECTS

Activision nie wystawiało się na ECTS, lecz podobnie jak w zeszłym roku wynajęło wielką salę w hotelu Royal Garden położonym o pięć minut drogi hali Olympia. Powód takiej decyzji to mniejsze koszty oraz lepsza atmosfera do konkretnych rozmów. Firma zaprezentowała praktycznie to samo, co na E3 z trzema bonusami. Po pierwsze **STAR TREK RED SQUADRON** na PlayStation, który jest niczym innym jak kosmiczną strzelaniną z dość dobrą grafiką. Activision będzie dystrybutorem serii gier Fox Sports, stąd niespodziewanie dobre **FOX SPORTS BASKETBALL 2000** i **FOX SPORTS HOCKEY 2000**. Oczywiście licencja obejmuje tylko Europę. Poza tym już po staremu: wyglądający bardzo dobrze **QUAKE 2** na PlayStation, platformer **TOY STORY 2** na wszystko, recenzowanego właśnie **TONY HAWK'S SKATEBOARDING** i tyle... Niestety, nie pokazano **SIPDERMAN'A**, którym cichutko się podniecamy. W końcu Spidey w trzecim wymiarze...



Star Trek Red Squadron (PSX)



Toy Story 2 (DC, PSX, N64)

Rockstar: fafarafa

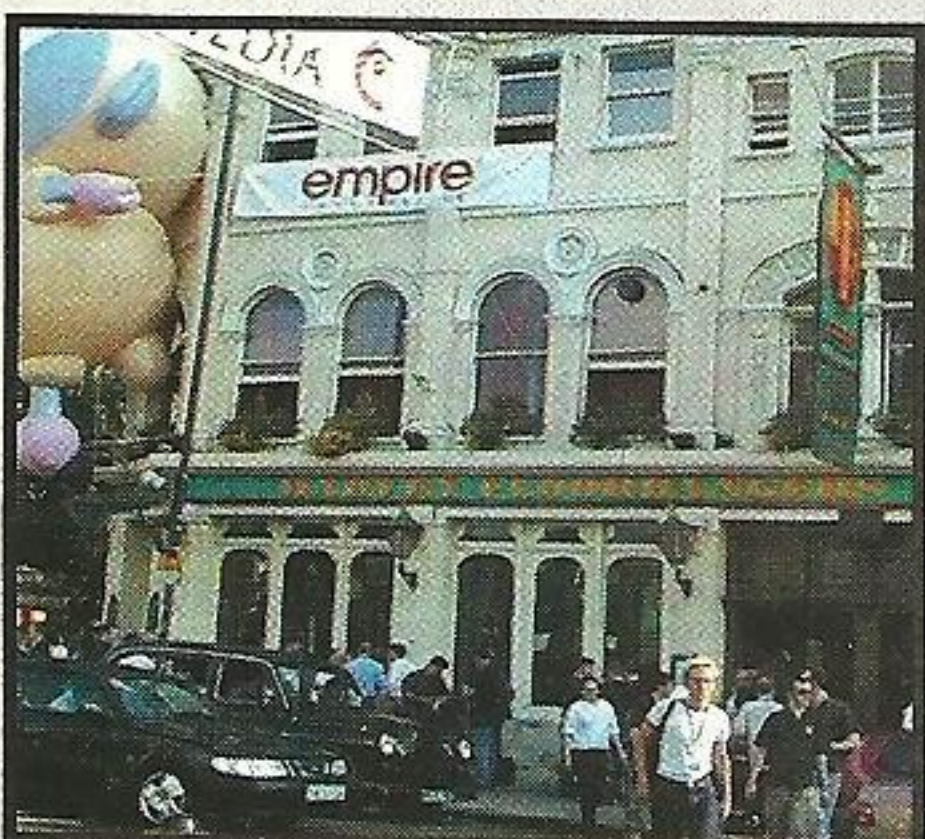
Jeżeli ktos uważał, że Eidos ostro przykozaczył, powinien był odwiedzić stoisko Rockstara. Dwaj goście zadziwiająco przypominający bramkarzy czujnie strzegli wejścia i naprężali to prawy to lewy biceps. Oprócz tego wyłapywali co bardziej zaślepionych wizją zdobycia siedemnastego

breloczka do kluczy gości obecnych na show. Dostyc sprawnie im to szło. Za to troszkę zbyt pewna siebie była obsługa stoiska.

- Z Polski? Kontakt tylko przez firmę Optimus.

- Rączki szanownej pani całuję.

Empire: the English way



Empire wynajęło sobie wielki, położony w bezpośrednim sąsiedztwie Olympii pub. Naprzeciwko baru ustawione były monitory i telewizory, na których można było sobie obejrzeć nowe gry. Promowany był PSX-owy tytuł **SHEEP**, dziwna trochę gra opierająca się na idei **LEMMINGÓW** (tyle, że nieco bardziej uproszczona i z pastuchem w roli głównej). Dalej - **FORD RACING**, **THE GOLF PRO** (digitalizowane chyba postaci), **PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY** (rewelacyjne stoły) i... Enigmatyczna zapowiedź **SPEEDBALL 2100**. Nasz wywiad z twórcami - wkrótce.

Weekend u Berniego...



Mr. Stolar i jakieś dwa typy

Możecie myśleć, że wszystkie nasze wyjazdy na kolejne show to jedna wielka balanga, nie kończąca się granie i sama radość. I pewnie sporo w tym racji. Powinniście jednak wiedzieć, że oprócz tego musimy też niezłe się nabiegać aby zebrać materiały prasowe (z czegoś powstają te okładki i plakaty, prawda), narażać się na brak szacunku okazany przez jakichś przypadkowych troglodytów (vide Rockstar - przyznam, że zabolęło mnie to), regenerować potem przez tydzień bolące nogi w lokalnych pubach i tak dalej...

Jednak są i atrakcje - imprezy po show, specjalne pokazy, bonusy, czy wreszcie możliwość spotkania wielkich tej branży. I oto proszę: w pobliżu stoiska, na którym rozłożył swoje zabawki jakiś producent joypadów spotkaliśmy pana Berniego Stolarę, jednego z twórców sukcesu PlayStation i Dreamcasta. Byłego (już) szefa Sega of America. Krótka wymiana zdań, pamiątkowa fotka i... hmm, to właściwie wszystko.

Tony Hawk's SKATEBOARDING

Tony Hawk

Największa legenda skateboardingu. Patrząc na to, co wyczynia ciężko uwierzyć, że ma już 30 lat. Profesjonalistą został w wieku 14 lat i od tamtego czasu nieustannie zadziwia wszystkich swoimi wyczynami. Niemal od dziesięciu lat lokuje się w pierwszej dwójce na każdym mistrzostwach X-Games. Niedawno jako pierwszy człowiek wykonał obrót na desce o 900 stopni. Tony ma swoją firmę, a jej adres internetowy to: www.b-house.com

Próby przeniesienia sportów ekstremalnych na nasze konsolki nie zawsze kończyły się powodzeniem. Snowboard - owszem, jest kilka świetnych gier pozwalających spełnić nasze skryte marzenia. Za to TONY HAWK'S SKATEBOARDING to pierwszy prawdziwy symulator deskorolki.

W świat profesjonalnego skateboardingu wkraczamy jako jeden z dziesięciu najbardziej znanych na świecie zawodników - między innymi Tony Hawk, Chad Muska, Rune Gulberg. Jest nawet jedna pani skejtoweczka. Megafakinkul.

Chłopaki i dziewczyna ubrani są jak trzeba, wyglądają jak żywi i ruszają się jak żywi.

Tryb kariery, będący sercem gry został dość solidnie przemyślany przez autorów. Nie ma tu jakichś bezsensownych wyścigów skaterów po ulicach - są za to konkretne cele do osiągnięcia. W TONY HAWK'S SKATEBOARDING zadanie

kierowanego przez gracza jeźdźca polega na zaliczaniu kolejnych punktów programu, za



które otrzymuje się kasety video. Zaraz, bez paniki - już tłumaczę o co chodzi.

Autorzy zastosowali sprytny zabieg, dzięki któremu udało im się przedłużyć rozrywkę bez uciekania się do świniskich sztuczek w stylu nieprawdopodobnego poziomu trudności, czy też innych komplikacji. Otóż na każdej z tras można zdobyć pięć taśm, spełniając wytyczone przez grę dyrektywy. Po pierwsze trzeba wykręcić niewielką liczbę punktów (na przykład 5000), oczywiście przy pomocy trików. To nie powinno sprawiać nikomu kłopotu. Po

drugie taśm poprawiają się statystyki naszego skatera, pojawiają się nowe i pozwalające poprawić osiągi deski. Bardzo dobrze rozwiązano też zagadnienie odblokowywania kolejnych tras - na przykład do odblokowania trzeciego toru potrzebne będzie siedem kaset, czyli nie trzeba zaliczyć wszystkiego z pierwszych dwóch. Można będzie potem wrócić z lepszym sprzętem, aby nabić upragnioną liczbę punktów.

Co jakiś czas także będziemy zapraszani do wzięcia udziału w zawodach. Te z kolei rozgrywane są w skate-parkach i składają się z trzech punktowanych przejazdów, podczas których trzeba wyczesać jak najwięcej różnorodnych i skomplikowanych trików. Sędziowie wybierają dwa najlepsze przejazdy i punktuja je. Nie jest łatwo, bo występuje

pięć składających się na napis "skate" i to też nie jest trudne zadanie. Dalej trzeba zaliczyć pięć specyficznych dla danej trasy atrakcji - na przykład przejechać po pięciu stołach lub rozwalić pięć tablic i tutaj już zaczynają się poszukiwania. Czwarte zadanie polega na odnalezieniu ukrytej kasety - najczęściej schowana jest tak, że aby się do niej dostać trzeba skądś się wybić i przelecieć kawał drogi w powietrzu. Piąta i ostatnia misja do spełnienia polega na nabiciu dużej liczby punktów (np 25000).

Przejazd trwa równie dwie minuty i już po chwili dla każdego stanie się jasne, że nie da rady zaliczyć więcej niż jednej atrakcji. Aby odnaleźć ukrytą taśmę trzeba będzie poznać trasę i nieźle poszperać, a aby zaliczyć dużą liczbę punktów trzeba będzie wyposażyć się w lepszy sprzęt. Właśnie - w miarę zdobywania kolejnych

należy odnaleźć literkę

na napis





tutaj cała reszta obecnych w grze skaterów, a więc nieśmiertelna światowa czołówka.

Na szczęście zawody można powtarzać w nieskończoność, aż do upragnionego złotego medalu. I są cudowne.

Oprócz kariery można poćwiczyć w Practice, bądź sprawdzić się z kumplem w multiplayerze dla 2 graczy. Jest ekstra, choć płynność animacji lekko siada. Acha,

odblokowując kolejne trasy i zdobywając punkty jako bonus dostajemy filmy, które można potem oglądać sobie z menu. Są to popisy profesjonalistów występujących w grze.

Szczególnie wdzięczny jestem autorom za przygotowany przez nich system trików. Stanowi on bowiem zapożyczenie z najlepszego systemu jaki istnieje, czyli z COOLBOARDERS 2. Podczas gry trzymane R1 i L1 są odpowiedzialne za rotację, kółkiem i kwadratem wykonujemy graby i przekładanki. Naturalnie można łączyć to wszystko w combosy, robiąc na przykład 720 z podwójnym kickflipem i benihaną na zakończenie. Triki są realistyczne, rzeczywiste i bardzo, bardzo efektowne. Każdy zawodnik ma także własne specjale - te, których rzeczywiście byli autorami. Aby je wykonać, trzeba naładować specjalny pasek energii przez dobrą serię podstawowych trików.

Pod względem oprawy TONY HAWK'S SKATEBOARDING wybija się na piedestał -



podwyższona rozdzielczość i zawsze płynna animacja (od czasów dema i bety uległa ona znacznej poprawie) są dokładnie tym, co tygrysy lubią najbardziej. Trasy są śliczne, mają mnóstwo obiektów i bardzo dużą widoczność. Właśnie, zapomniałem o trasach. Są oczywiście świetne - od idealnego do jazdy wnętrza wielkiego shopping mall'a, przez ulice, teren szkoły i tak dalej. Jest ich wystarczająco dużo, aby zadowolić wszystkich niewyżytych. I całkiem przyjemnie się potem do nich wraca.

Jest też efekt znany z APOCALYPSE - na telebimach non-stop lecą skate'owe filmiki i teledyski. Zawodnicy ruszają się jak żywi, bo w sesji motion capture wziął udział sam Tony. Muzyka jest... idealna. Skatepunkowe kapelki z Epitaph records podgrzewają do walki najlepiej, w końcu słysząc takie teksty jak "So here i am, growing older all the time,

feeling younger in my mind..." czy "Never take off your Vans" można się naprawdę rozczulić. Efekty dźwiękowe dobrano doskonale i nie ma się do czego przyczepić. Jednym słowem - oprawa jest idealna.

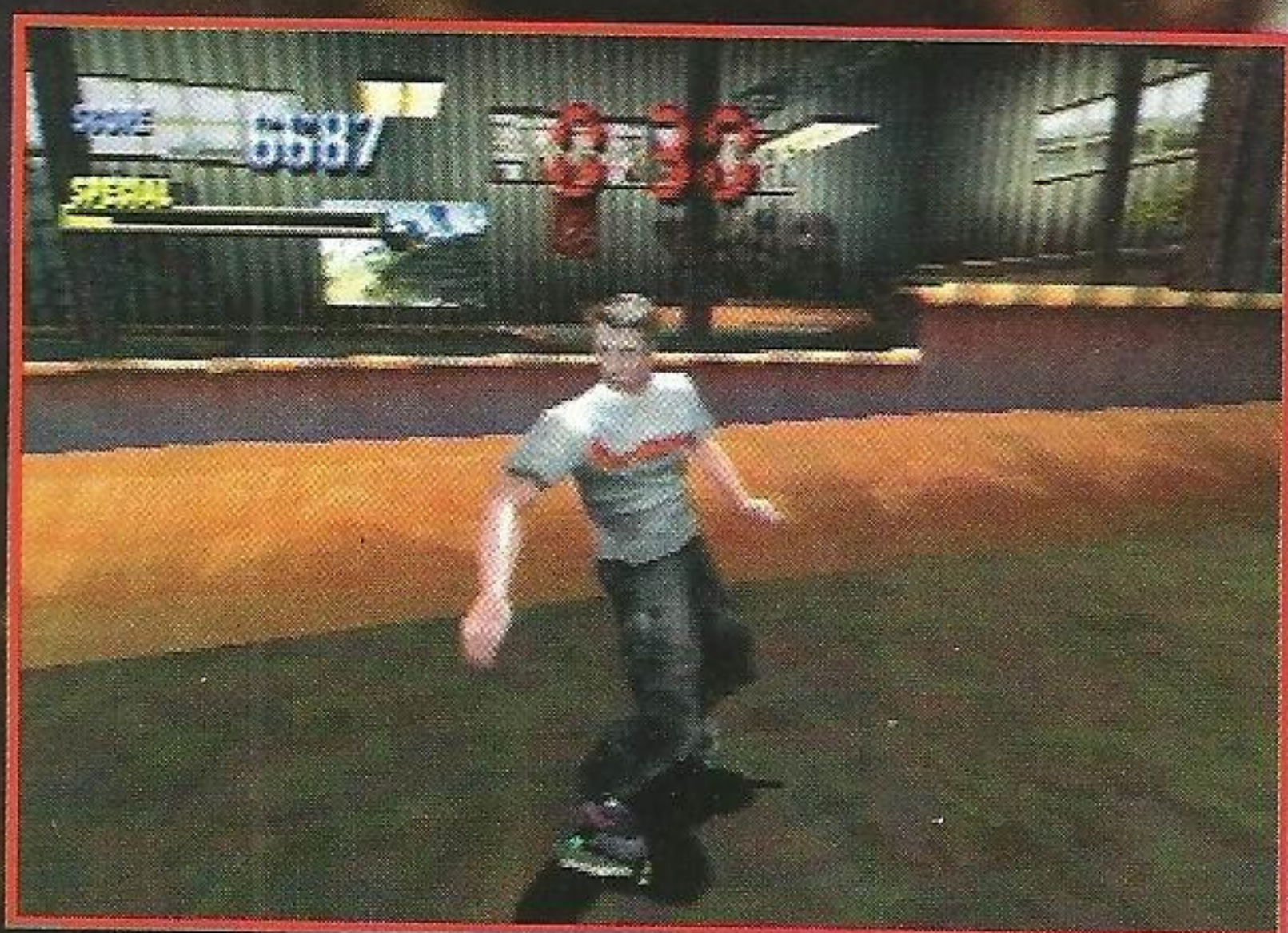
Naturalnie gra ma swoje niewielkie wpadki - czasem załamie się jakiś obiekt, dorysuje coś w oddali bądź skater zachowa się trochę nienaturalnie, ale przysięgam że są one niczym w porównaniu z końcowym efektem towarzyszącym wyczesaniu obrotu o 900 stopni na rampie. To wszystko jest nieistotne - gra jest wręcz nieprawdopodobnie miódna, śliczna i wciągająca. Doszło już do tego, że siedząc przed konsolą zakładam gnijące od pięciu lat na dnie szafy starty Airwalki głaszcząc stare blizny (cholerne wysokie krawężniki!). Nieważne. Ważne jest to, że każdy fan halfpajpa w COOLBOARDERS 2 i w ogóle każdy fan czterech małych kółeczek bądź śnieżnej deski przy TONY HAWK'S SKATEBOARDING przeżyje spełnienie.

Gulash



540 Benihana

Bardzo fajnie zrobiony system trików. Nie jest prostacki i pozwala na wczucie. Poprzez rozbudowane możliwości sterowania zyskuje na grywalności - nie tak od razu można nauczyć się wszystkich sztuczek. A duszenie tricków powyżej 5000 przy grze w HORSE sprawia sporą satysfakcję. Wyjątkowa ilość dobrze przemyślanych sekretów i bardzo nowatorski jak na ten gatunek tryb kariery. Nie sądziłem, ale bardzo mi się spodobała. [Banan]



PlayStation 9

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 10

Wydawca: Activision
Producent: Neversoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

WIPEOUT

Dla mnie jest to niewielkie dzieło sztuki...

WIPEOUT jest tytułem... nietuzinkowym. Zawsze w tej serii podobał mi się fantastyczny design tras, menu, fontów - po prostu całej gry. Trzecia część pod tym względem w niczym nie ustępuje poprzednim - jest równie fantastycznie przygotowana; tym razem jednak autorzy poszli w modną obecnie stronę minimala. I udało im się. Natomiast sam wyścig zadziwia płynnością animacji, bogactwem detali, brakiem pop-up'u, dynamiką, nowymi efektami świetlnymi. Myślałem, że już więcej nie da się wycisnąć z PSX'a i po raz kolejny przyjemnie się rozczarowałem; gra jest po prostu piękna. Piękna w sensie estetycznym, artystycznym... Damn, po prostu ktoś kochał to, co zrobił. Ja dałbym wyższą ocenę, nawet 9/10.

[Gulash]

Psygnosis to niegdysiejsze bożyszcze posiadaczy PSX'a. WIPEOUT to kultowy tytuł, który pomógł budować wizerunek konsoli. A teraz? Czy najnowsza część serii pogrzebie producenta i nadzieje graczy, czy też będzie kolejnym ciosem zadany konkurencji w walce o rynek?

Podejrzewam, że w wielu z was na dźwięk słowa WIPEOUT rodzi się wielka nadzieja ale także i obawa. Wszyscy wiemy jak jest z sequel'ami - dosyć często wychodzą z nich miernoty. Na niekorzyść kolejnej części futurystycznych wyścigów przemawia kiepska passa chłopaków z Psygnosis. Na dobrą sprawę WO2097 był ich ostatnim rewelacyjnym tytułem. Potem było coraz gorzej. Jak jest teraz?

Historia tej wspaniałej serii rozpoczyna się wraz z narodzinami PSX'a. Część pierwsza była ultra - ładnym, ultra - szybkim i ultra - trudnym racerem. Już wielu graczy zauważyło drzemiący w niej potencjał i grywalność. Jednak dopiero druga część po wyrównaniu poziomu trudności i podrasowaniu oprawy okazała się niezaprzeczalnym hitem. Była i jest w pierwszej dwudziestce gier wszech czasów, które ukazały się na PlayStation. Szczerze mówiąc gdy usłyszałem pierwsze zapowiedzi części trzeciej lekko się skrzywiłem. Szkoda tak dobrego tytułu, przecież wiadomo, że Psygnosis nic więcej z siebie nie wykrzesa - myślałem...

Wraz z numerkiem 3 otrzymujemy do rąk prawdziwie dynamicznego racer'a. Siadałem do niego mając w pamięci kilkanaście godzin spędzonych przy EPISODE 1 RACER, który uważałem za wzór do naśladowania. Okazuje się, jednak, że zapomniałem, co potrafią mistrzowie ze stajni Sony. Na potrzeby WIPEOUT zaprojektowano i stworzono osiem całkowicie nowych tras. To niewiele, ale po oblataniu wszystkich okazuje się, że jest to liczba całkowicie satysfakcjonująca.



Każdy z torów ma swój charakterystyczny design, klimat oraz stopień trudności. Każdy zakręt, tunel, wzniesienie jest tak zaprojektowane, że po trzech przejazdach siłą wdiera się nam do pamięci. Wyścigowi cały czas towarzyszy wiele emocjonujących momentów, spiralne zjazdy w dół, wyskocznie, wąskie rozjazdy czy też wzniesienia, za którymi czają się niebezpieczne zakręty. To wszystko wpływa na to, że walcząc o pierwsze miejsce w skupieniu zwiężamy oczy i czujemy własny puls, który staje się coraz wyraźniejszy im mocniej ściskamy pada. Najgorsze są momenty, gdy pod koniec ostatniego

okrążenia znajdujemy się na drugim miejscu. Walka o wygraną staje się naprawdę dramatyczna. Jednak wszystkim wiadomo, że pewne pokonywanie przeszkód nie gwarantuje sukcesu.

Ostatecznym czynnikiem są bronie i power'upy. Znaczący serii rozpoznają pięć starych bonusów, takich jak trzęsienie ziemi (falujący tor), autopilot, miny czy rakiety. Na szczęście dodano kolejnych siedem, które są całkowicie nowymi pomysłami lub modyfikacjami starych, są to między innymi: niewidzialność dla broni przeciwnika, wysysanie energii i dodawanie do swojej czy też tworzenie bariery na torze, która skutecznie zatrzyma obcy pojazd.

Niestety wielkiej rewolucji nie dostrzegłem wśród statków. Co prawda pojawiły się nowe maszyny, jednak mnie przypominają te z poprzednich części. Oczywiście po staremu, każdy pojazd ma swoje charakterystyczne parametry i osiągi. Jedne są mało wytrzymałe ale za to zwrotne i szybkie, a inne to z kolei latające amfibie.

Dla mistrzów i fascynatów, którzy spędzą wiele

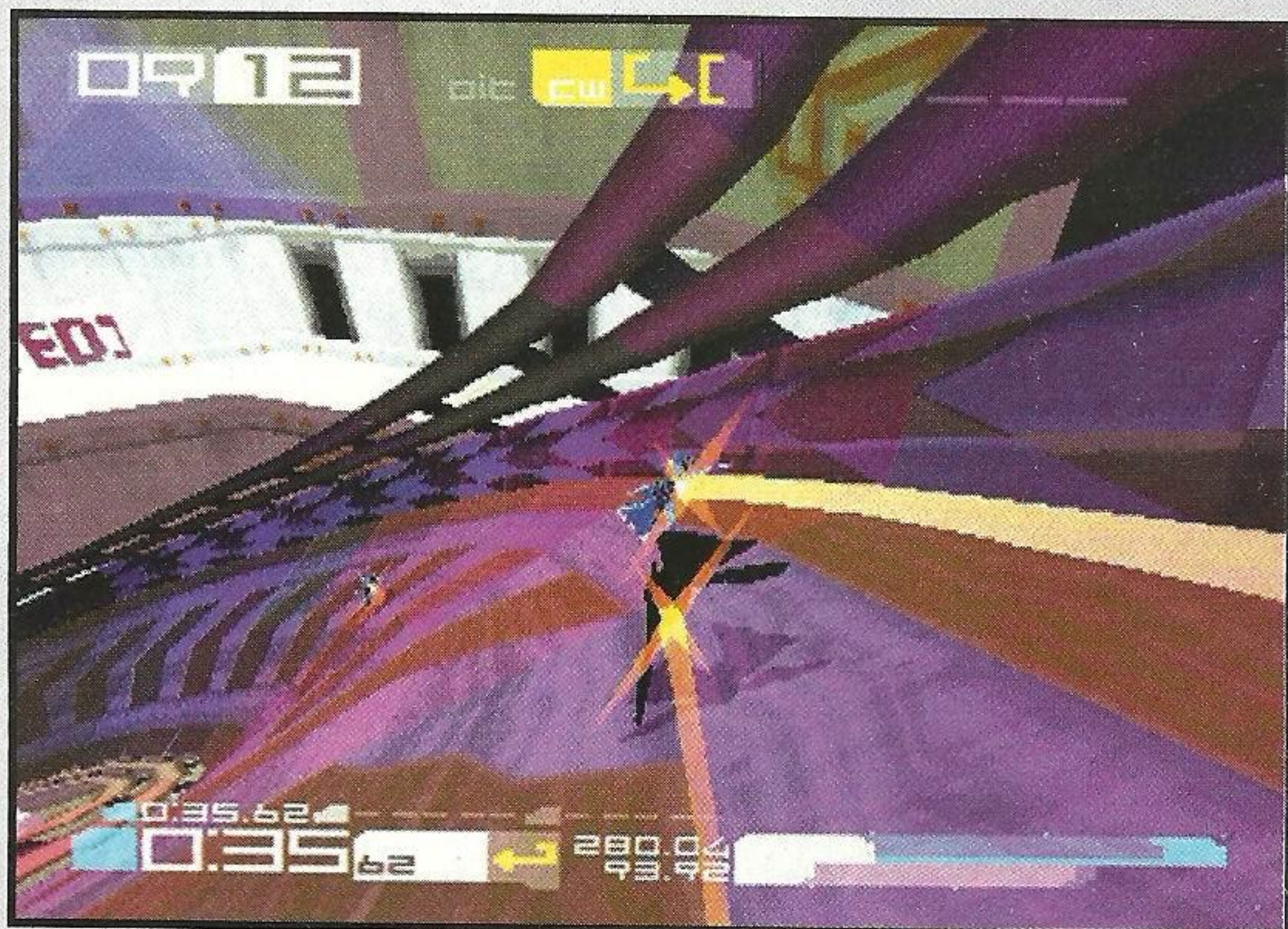




godzin przy WIP3OUT dodano kilka nowych trybów rozgrywki. Najważniejsze z nich to Multi Player, Eliminator, Challenge oraz Tournament. O ile ten ostatni jest znany wszystkim, o tyle pozostałe są całkowitą nowością. Na pierwszy ogień idzie tryb dla dwóch graczy. Chłopaki do szuflady możecie odłożyć swój link cable! Teraz aby grać ze znajomym wystarczą dwa pady. Po wyborze split screenu (poziomy i pionowy) spotka nas miła niespodzianka. Zachowano przyzwoitą płynność animacji i jakość wszystkich detali. Ciekawie przedstawia się także Eliminator, gdzie zabawa polega na zniszczeniu określonej liczby statków przeciwnika. Challenge podzielony jest na trzy tryby: Weapon, Time i Race. W zależności od twojego wyboru zadanie jest inne, zniszczyć odpowiednią ilość maszyn czy też przejechać tor w odpowiednim czasie.

Pod względem graficznym WIP3OUT prezentuje maksymalne możliwości PlayStation. Co prawda ten szeroko rozgłaszany Hi-Res to nie jest 640 na 480 ale i tak kanciastość obiektów jest niewielka. Co prawda najnowsza część serii straciła trochę z mrocznego cyberpunkowego klimatu, jednak nie wpływa to negatywnie na jej odbiór. Każda z tras ma swój charakterystyczny krajobraz - generalnie są to zawile korytarze wśród industrialnych budowli i konstrukcji. Pojazdy pozostawiają za sobą świetnie oświetlaną smugę. Obserwując ją możemy zaobserwować piękną feerię świateł - szczególnie w tunelach. Na pochwałę zasługują wszystkie obiekty, które są stworzone z dużą dokładnością poczynając od samego wyglądu toru a kończąc na kolumnach, pociągach czy animowanych telebimach. Cały ten przepych graficzny, engine ciągnie z dużą łatwością niczym dwustukonny silnik wsadzony do malucha. Płynna animacja powoduje, że gra jest naprawdę dynamiczna.

Olbrymiej bomby wszyscy spodziewali się w sferze dźwiękowej. Odgłosy i komentarz stoją na wysokim poziomie jednak najważniejszy dla nas jest soundtrack. Producentem muzycznym jest DJ Sasha, który mówi "Zawsze byłem fanem WIPEOUT. Tempo gry oraz wszystko to, co tam się dzieje doskonale pasuje do muzyki, której zostałem producentem". Nasza gwiazda dyskotek zmiksowała numery takich gwiazd jak:



Chemical Brothers, Underworld, Propellerheads, Orbital oraz Paul Van Dyk. Muszę przyznać, że kawałki klimatycznie pasują idealnie, jednak w moim sugestywnym odczuciu są odrobinę mniej przebojowe od tych z XL. Nie zmienia to faktów, że soundtrack jest na najwyższym poziomie.

WIP3OUT to kontynuacja serii, która przez te wszystkie lata nie straciła ze swojego uroku praktycznie nic. Byłem zaskoczony swoją reakcją, gdy zagrałem w tróję. Pierwszy kontakt trwał nieprzerwanie przez sześć godzin. Potem sen, a rano znowu myślałem o grze. To chyba już o czymś świadczy.

Wielkim plusem tego racera jest sterowanie maszyną. Statek reaguje bardzo żwawo, ale nie gwałtownie.

To zadziwiające, że mimo wszystkich natychmiastowych ruchów widzimy jak obiekt przesuwa się jednocześnie precyzyjnie i miękko. Taki model pozwala na planowanie strategii, cięcie podwójnych zakrętów oraz używanie na dłuższych prostych dopalacza. Ten ostatni jest



nowością serii. Wcisnąc R1 możemy gwałtownie przyspieszyć, jednak odbywa się to kosztem energii. Tę z kolei możemy zregenerować w czymś w rodzaju pit stopu.

Stopień trudności jest zbliżony do tego z poprzedniej części. Bez problemu można ukończyć pierwszą klasę, natomiast w pozostałych dwóch robi się już ciężko. A to za sprawą gwałtownie przyrastającej prędkości maksymalnej.

WIP3OUT jest godnym następcą, a wszyscy fani, którzy obecnie pokonują trasy w XL latając tyłem mogą dać już spokój i przerzucić się na tróję. Natomiast wszyscy ci, którzy konsole mają od niedawna i zazdroszą N64 E1: RACER mogą olać swoje kompleksy. Prawdziwy futuracer właśnie nadszedł...

Brat



Estetyka na pierwszym miejscu.

Najlepszy w swojej dziedzinie. Do tej pory żadna gra nie była w stanie podskoczyć poprzedniej części WIPEOUTA. Którego oficjalnie detronizuje właśnie WIP3OUT. A industrialny klimat wciąż tu jest. [Banan]



Playstation 8

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.



Squall Leonhart

Niemily, chłodny, opanowany, zamknięty w sobie, egocentryczny. O dziwo Squall jest bohaterem pozytywnym.



Rinoa Heartilly

Nawet pomimo, że o wiele bardziej podoba mi się Edea nie ma bata. Wybranką naszego dzielnego Squalla jest urocza Rinoa.



W sytuacji gier takich jak FFVIII, pisanie recenzji wydaje się czynnością niepotrzebną, nudną i zupełnie pozbawioną jakiegokolwiek znaczenia.

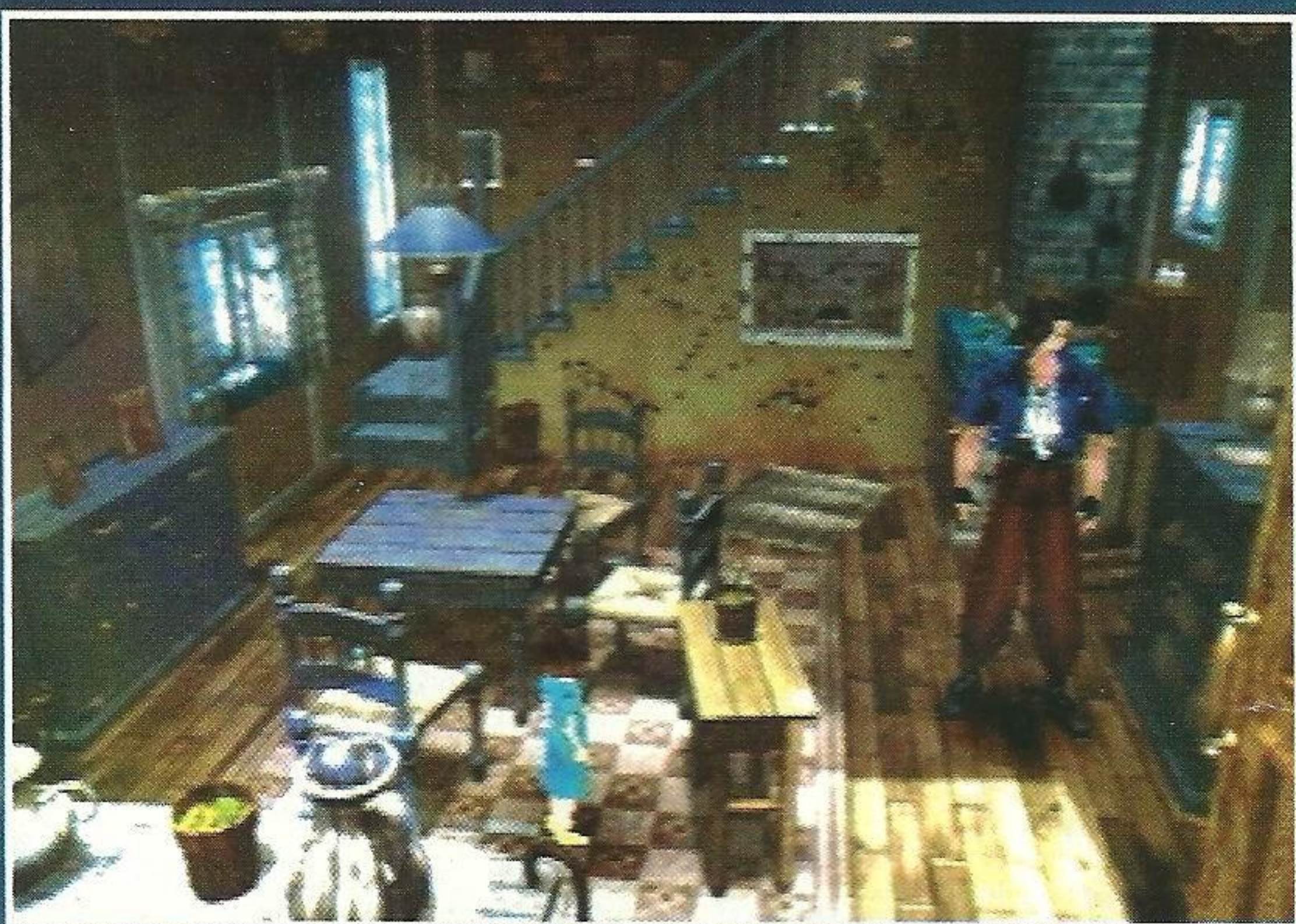
Ale nie śpi ktoś, aby spać mógł ktoś.

Zasadniczym celem recenzji jest wszechstronne zaprezentowanie produktu zainteresowanym graczom. Opisanie wrażeń, przybliżenie fabuły, wytknięcie wad oraz zaznaczenie zalet. Wszystko to po to, aby gracze mogli zdecydować się czy chcą wejść w posiadanie danego tytułu czy nie.

Ale jakie to w ogóle ma znaczenie w obliczu gry, co do której już wszyscy i tak wiedzą swoje. Gry, na którą 90% posiadaczy PSX-a zdecydowało się, już wtedy gdy wkładali ponad rok temu płytke z FFVII do czytnika. Tak na dobrą sprawę, to lwia część przybierającej z wolna w głowach producentów ósmej części, sprzedawała się już wtedy...

Główny bohater to

FINAL F



młody adept specjalnej szkoły Garden, który...

Ale nie to już wiecie.

No więc animacje obrazujące kolejne wydarzenia należą do najlepszych jakie zdarzyło mi się dotąd...

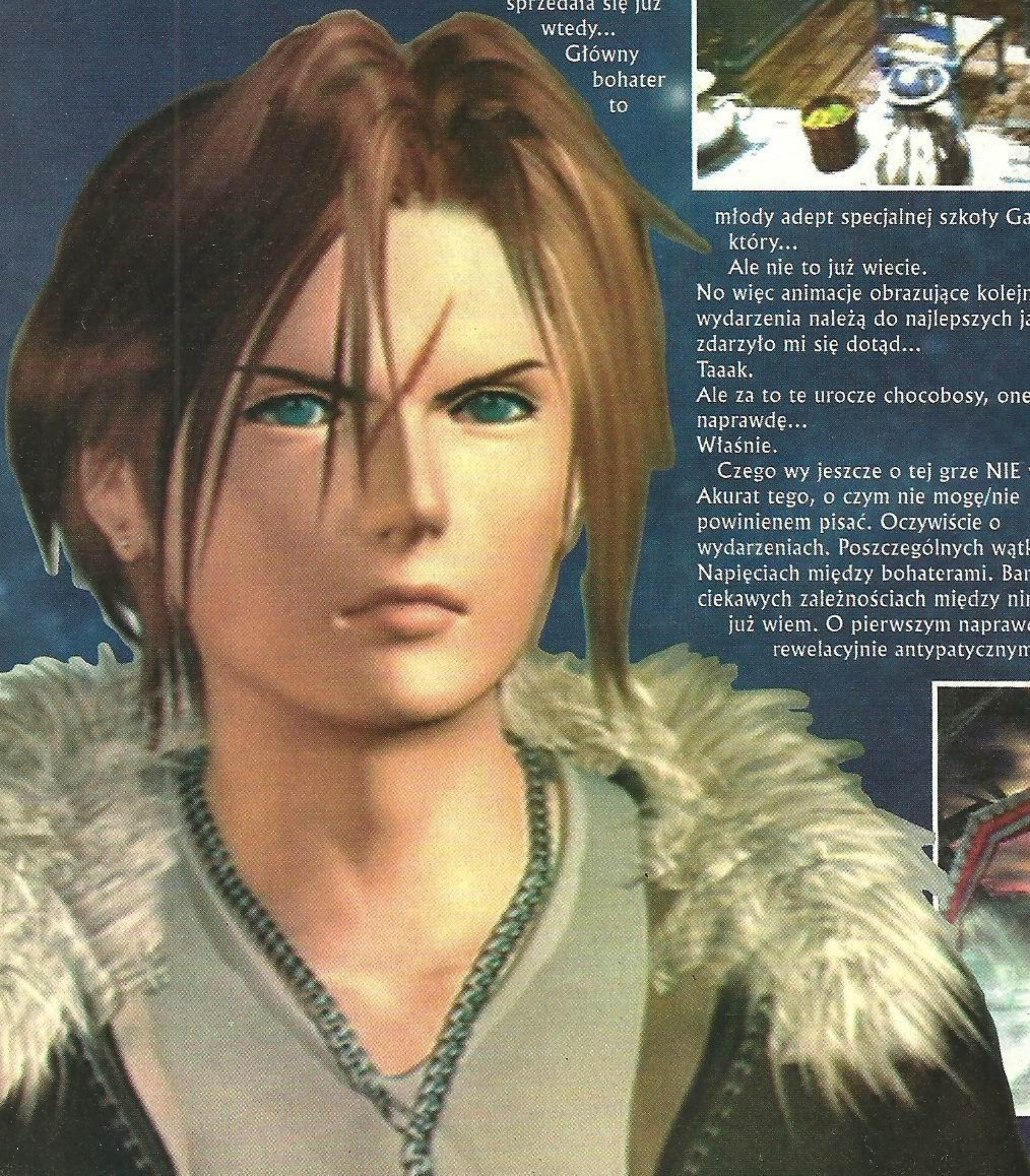
Taaak.

Ale za to te urocze chocobosy, one naprawdę...

Właśnie.

Czego wy jeszcze o tej grze NIE wiecie? Akurat tego, o czym nie mogę/nie powinienem pisać. Oczywiście o wydarzeniach. Poszczególnych wątkach. Napięciach między bohaterami. Bardzo ciekawych zależnościach między nimi. Albo już wiem. O pierwszym naprawdę rewelacyjnie antypatycznym

bohaterze, który zagościł w jakiegokolwiek grze. Gracz, wcielając się w rolę Squalla będzie miał okazję zakosztować tego, jak to jest być najprawdopodobniej najbardziej egocentrycznym, niezależnym, oziębłym i ponurym głównym bohaterem w historii gier. Jeżeli sądziliście, że Cloud jest nieprzyjemny po kilku pierwszych godzinach z FFVII, to Squalla powinniście znienawidzić. To jeden z takich gości, którego każdy z was zna. Z klasy, podwórka, uczelni, obozu... Nieprzystępny perfekcjonista. Koleś, któremu wszystko się udaje, a który jest nieprawdopodobnie niekoleżeński. Co ciekawsze, do czasu kiedy fabuła, a co za tym idzie - dialogi, toczy się sama, o tyle Squall jest jeszcze znośny. Ale swoje prawdziwe oblicze ma





ANTASY VIII

okazję zaprezentować dopiero w momentach, kiedy przed graczem zostaje postawiony wybór odpowiedzi na zadane mu pytanie. Dokonanie wyboru. I co najdziwniejsze, pomimo, że z reguły jedna odpowiedź jest w porządku, to po prostu czuje się, że powinno wybrać się tę drugą. I zamiast przystać na propozycję, którą składa Rinoa i wybrać się z nią na koncert, po prostu czuje się, że trzeba zbić ją z tropu mówiąc, że nie ma się na to ochoty. Przez całą grę sprawiało mi to prawdziwy ból. Ale jednocześnie wydawało mi się jakoś dziwnie właściwe. Adekwatne do postawy Squalla.

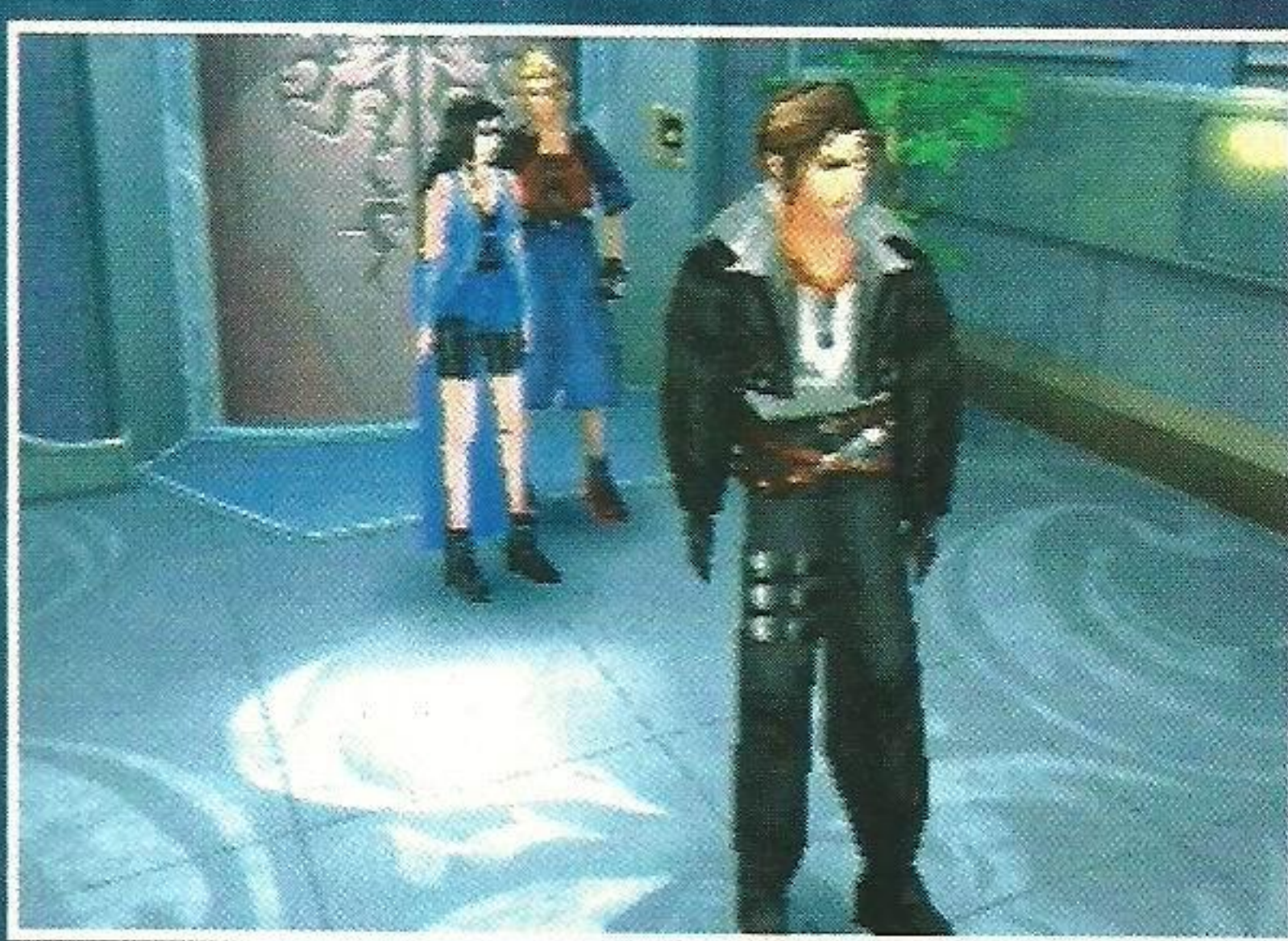
Wiarygodne. W końcu gra dostaje jednak niezłego przyspieszenia i dylematy Squalla zostają zepchnięte na dalszy plan, ale nie da się ukryć, że przez pierwsze dwie płyty daje prawdziwy popis antypatii.

Zwykle w grach wiadomo jest jak powinno się przeprowadzać dialogi, aby uzyskać pożądaną, optymalny efekt. Tutaj ma się ochotę na odmianę. Wybory te mają wpływ na rozgrywkę, ale nie zmienia to faktu, że wszyscy bohaterowie skupieni wokół Squalla szybko zaczynają nabijać się z jego zimnej postawy. Oczywiście to nastawienie nie jest kluczem do jego postaci. Przekonacie się o tym jeszcze zanim do czytników wpadnie czwarty



krążek. No to jedno już wiecie.

A jak gra wypada na tle FFVII? Ciekawe pytanie, Banan. (Dzięki, stary). Bo do pewnego stopnia, z technologicznego punktu widzenia, FFXIII jest tylko wersją deluxe siódmego Finała. Z podkreśloną na maksa grafiką, tym razem już realistyczną a nie mangową. Ze zmienionym mechanizmem czarowania i poruszania się po menusach. Ale mimo wszystko bardzo do tej z przygodami Clouda podobną. Ale tak naprawdę tego właśnie wszyscy chcieli. Żeby było tak samo, ale inaczej. I tak właśnie jest. Summony wracają jako GF-y. Teraz potrafią nabierać doświadczenia, zyskiwać nowe umiejętności, podnosić siłę własnych ataków. Mikstura materii i Summonów z FFVII. W dodatku wszystkie niemal umiejętności, wraz z czarami zostały przeniesione z FFVII. Podobna jest struktura czarów bazujących na



Laguna Loire

Ma sporo wad, ale pewnie dzięki temu jest tak wiarygodny. Gadatliwy, leniwy, niezbyt kompetentny... Niezłych ma FFXIII bohaterów... Ok - ma wielkie serce i ceni przyjaźń.



Seifer Almasy

Ekstremalny marzyciel na którego nikt nie ma wpływu. Zupełnie niereformowalny i pewny siebie. Ma ciekawe podejście do Squalla.



żywiotach (po trzy, o rosnącym natężeniu - np. Fire, Fira oraz Firaga - zmieniły się tylko nazwy - nie są to już Fire1, Fire2 i Fire3). Podobne są też ich nazwy. Ponadto GF-y, w miarę rosnącego doświadczenia nabierają cech, które mogą przekazywać swoim panom (czyli postaciom, które sobie te GF-y przyłączają). I po prostu zamiast wrzucać sobie Command materię Steal, po prostu czeka się, aż Diablos wyuczy się Mug, a następnie przyłącza się ją do wybranej postaci. Część umiejętności przeszła z kolei na Limit Breaki (Limit Quistis to wykorzystywanie przez nią Enemy Skills).

Prawdziwą nowością jest system kart. Większość postaci w grze ma ze sobą owe karty, będące obrazowaniem wszystkich występujących w grze potworów, GF-ów, bossów oraz bohaterów. Czym karta rzadsza tym większe ma wartości (karty określane są zestawem czterech cyfr - od 1 do A na każdym boku). I z każdą niemal napotkaną postacią można rozegrać partyjkę, w której stawkami są inne karty (czasem bardzo rzadkie - te z GF-ami oraz bohaterami występują tylko po jednym egzemplarzu). Walka przypomina "wojnę" - naprzemienne układanie kart (z pięciu wybranych do walki). Partię (zasady gier



Quistis Trepe

Pani instruktor, która ma początkowo co do Squalla nieciekawe zamiary. Z jednej strony pewna siebie - z drugiej nieco zagubiona. Kryje też pewną tajemnicę.





Zell Dincht

Świetny gość. Bardzo żywy i energiczny mistrz walki wręcz. Nie da się nie lubić. Chyba...



Edea

Piękna kobieta. Podoba mi się najbardziej ze wszystkich postaci kobiecych Square-softu. Może poza postawą...



Irvine Kinneas

Lowelas, wrywacz Selphie, snajper, człowiek z problemem... Jego zakusy są naprawdę pierwszorzędne.



Cid Kramer

Obowiązkowy Cid, który musi występować w FF. Nie podoba mi się jego postawa i tłumaczenia.



Selphie Tilmett

Taka trochę za bardzo mangowa jak na mój gust.

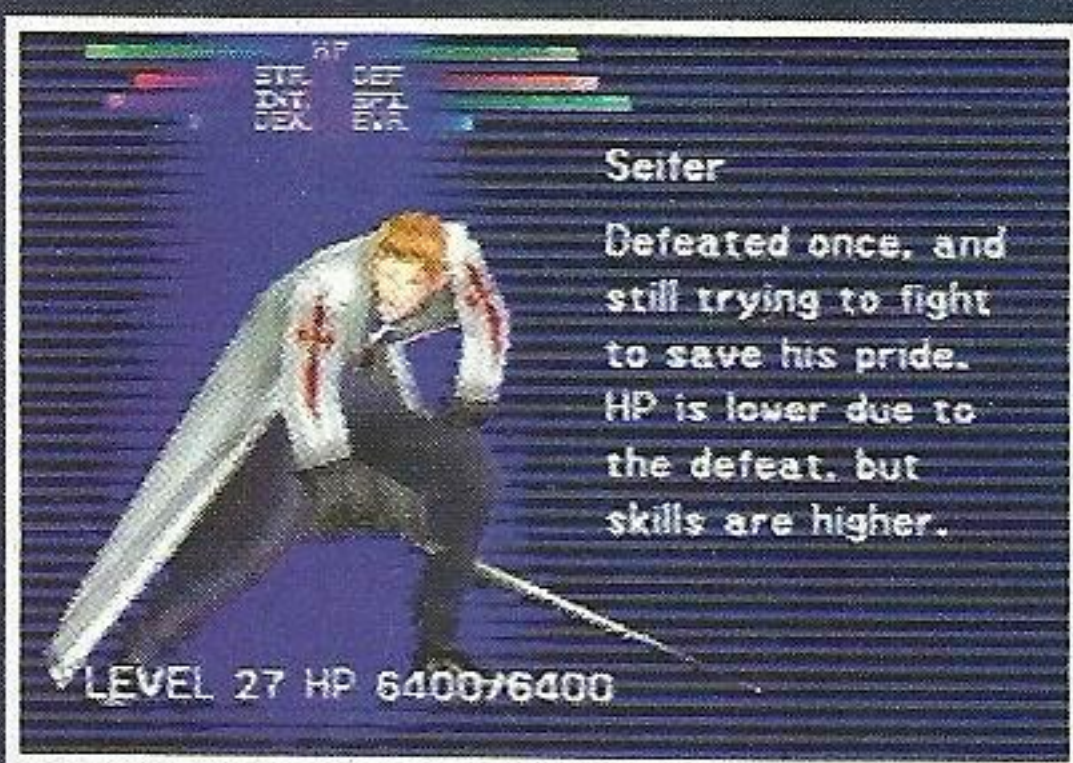


są różne w różnych miastach) wygrywa ten kto będzie miał więcej kart swojego koloru na planszy. Potem zagarnięcie wybranej (lub wybranych) kart i... Kolekcja się zwiększa. Naturalnie bardzo szybko okazuje się, że zebranie wszystkich kart staje się celem samym w sobie. I wydłuża jeszcze rozgrywkę. Nie ma się też co oszukiwać - fajne są te gry.

Na gatunek konsolowych RPG-ów zawsze składały się dwa czynniki. Walka oraz fabuła. Albo fabuła oraz walka. No i widać, że doświadczenie z tym właśnie gatunkiem procentuje u pana Sakaguchiego. Pomimo, że fabuła przynajmniej kilka razy zdryfowała na mieliznę, to jednak zwykle udaje się jej wrócić na głębokie wody. Choć niestety FFXIII nie uniknął niemal obowiązkowo

występującego w japońskich RPG-ach motywu domieszki zaawansowanej technologicznie cywilizacji. Z ludźmi w długich, luźnych i nieodmiennie jasnych szatach. Na mnie to nie działa. Może spodoba się wam.

Gra opowiada o sprawach, które są nam dosyć bliskie. Bohaterowie Finali zawsze byli ludźmi młodymi. Szesnaście, siedemnaście lat. I chociaż ich problemy mogą wydawać się nam trochę zbyt dorosłe, a decyzje podejmowane - zbyt dojrzałymi, to jednak łatwiej się z takimi bohaterami oswaja. Oczywiście od razu trzeba przyznać, że FINAL VIII został zrobiony w taki sposób, że bez problemu zaspokoją gusta osób nie znających angielskiego w stopniu nawet podstawowym (tyle, że solve nie opuści ręki takiego delikwenta). Jest ładny, kolorowy, ma pełno efekciarskich animacji, wybuchów, walk, strażów... I prawdopodobnie te argumenty posłużą wielu ambitnym i zawsze obecnym osobom do jego negatywnej oceny. Dlatego też nie ma co wywieszać FFXIII jako sztandarowego przykładu ubergry i próbować wpychać jej pod nos PeCeciarzy. FVII nie powtórzył na PeCetach nawet

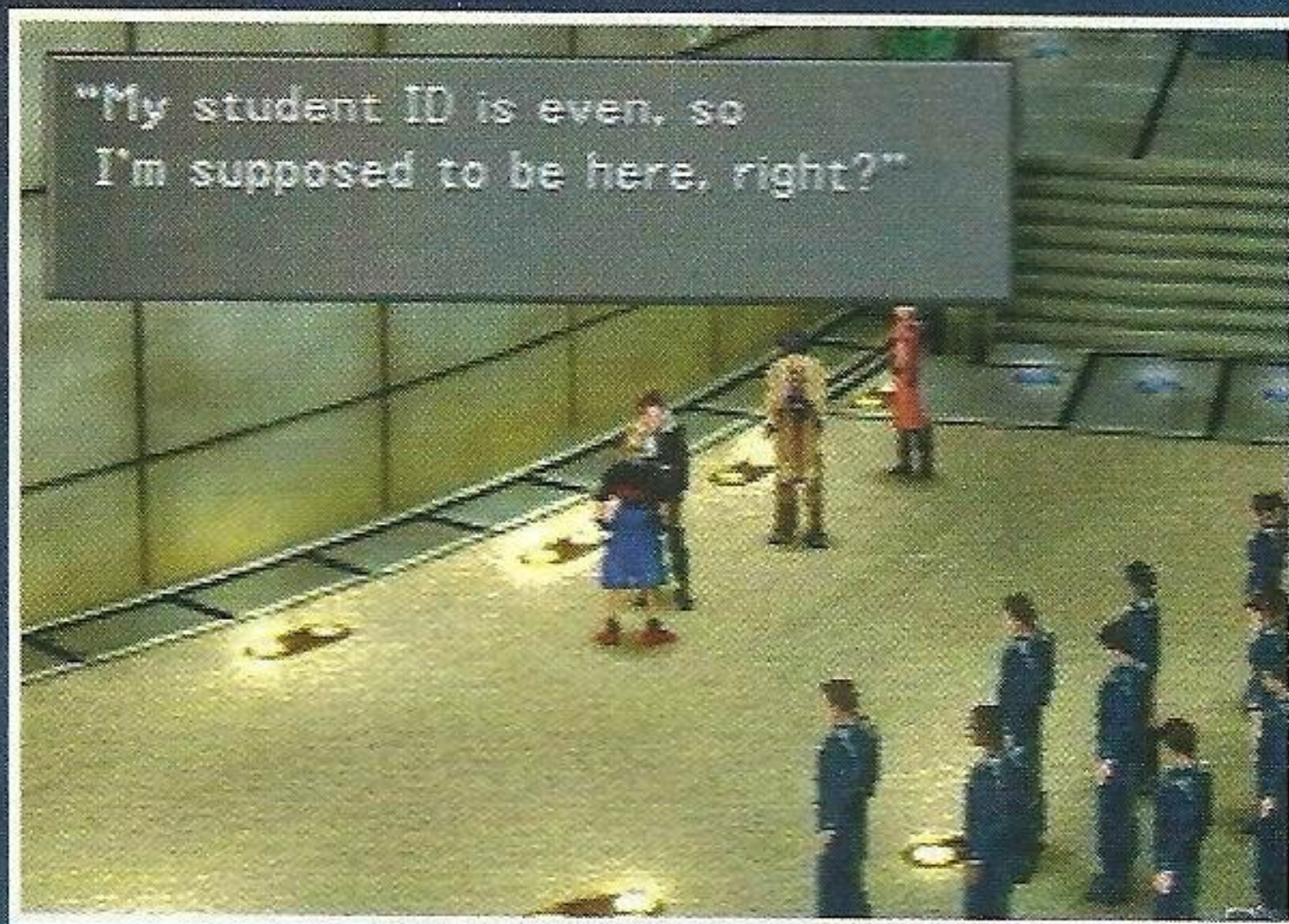


części tego sukcesu, jaki odnotował na konsolach. I bardzo dobrze. Niech zostanie na naszych platformach. Tu jest jego miejsce.

I tak prawdziwą satysfakcję mogą czerpać z tej gry ci z was, którzy się wczują się w jej nieodrodnie konsolowy klimat. I ci z was, którzy ją rozumieją. Jednak nie jej język. Jej sens.

Podobnie jest z FFXIII. W grze jest sporo flashbacków. Wydarzeń z przeszłości, splatających się z teraźniejszością. Podawane w lekkim sosie problemy etyczne, moralne i jakie jeszcze tylko chcecie. Bohaterowie są dobrze skonstruowani. Ewoluuja przez grę - ich ilość, mała jak na Final Fantasy przystało, pozwala na poświęcenie ich rozwojowi wystarczająco dużo czasu. Niektóre postacie są może zbyt przerysowane, ale przez to - bardzo wyraziste. Gra zrywa z bardzo ugiadzoną, grzeczną tematyką charakterystyczną dla RPG-ów. Najlepszym tego przykładem jest Irvine - młody chłopak, podrywacz. Podrzuca Squallowi świerczyki, wybiera miejsca na spotkanie się z Rinoą... Stara się atakować Selphie...

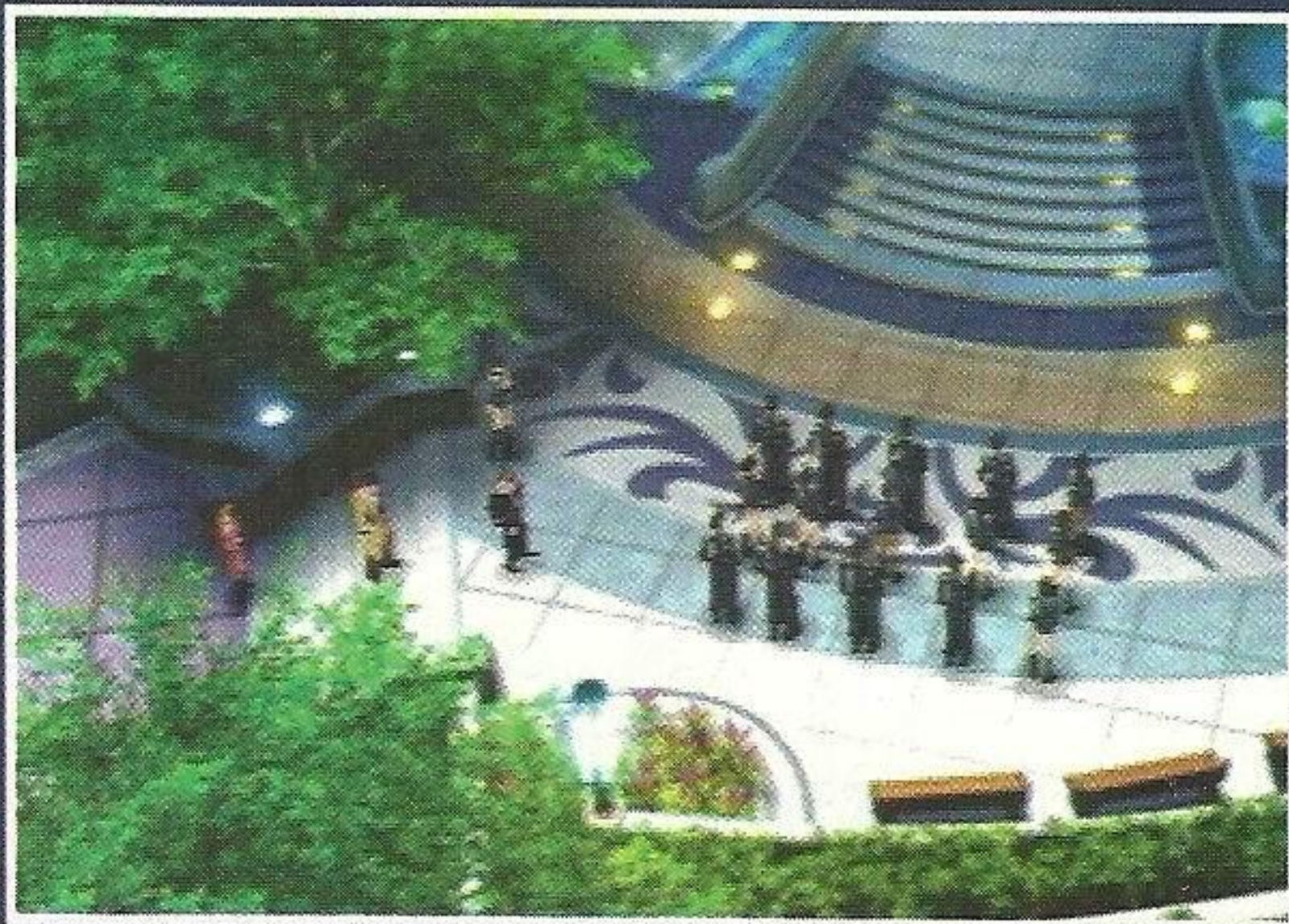
To wszystko tylko epizody, ale wreszcie poruszające problemy, których zwykle w grach nie było. Postacie są naprawdę zróżnicowane a panujące między nimi stosunki są co najmniej interesujące. Wszyscy przechodzą swoje własne metamorfozy. I to wszystko jest naprawdę barwne i ciekawe. Prawie tak, jak w "Rosalindzie", hehe. W zasadzie to może



zabrznieć trochę obrazoburczo, ale FFXIII ma kilka cech tak pogardzanych przez mnie oper mydlanych.

Dobra, przestańcie ciężko dyszeć, sami zagrajcie i wtedy się zastanówcie. FFXIII oczywiście jest grą niezwykłą. Ale czynników, które się na to składają jest trochę zbyt wiele. Nie można oceniać jej w kategorii innych gier, bo ta gra istnieje przede wszystkim w kontekście "siódemki" (w Polsce raczej nie można wypowiadać się na temat zjawiska całej serii Final Fantasy). Ale mimo wszystko, a może przede wszystkim dlatego - jest prawdziwą perłą wśród innych RPG-ów. Wszystkie pozostałe gry będą już tylko cieniem tego co było w Finalu. Każdy ponury bohater z poplątaną przeszłością będzie już tylko kalką Squalla. Każdy podrywacz będzie jedynie namiastką Irvine'a. Każdy krzykacz - alternatywnym, gorszym Zellem, potrzebująca miłości dziewczyna - marną Rinoą... I co z tego, że podobne portrety postaci znajdziemy w połowie innych RPG-ów. Co z tego, że schemat - wyjście z walki o siebie, przeradza się w walkę o ochronę najbliższych, a kończy na ratowaniu świata. Tu działa magia tej serii. Jej szeleszcząca odmiana także.

Banan



PlayStation FFXIII

GRAFIKA Tetsuya Nomura
DŹWIĘK Nobuo Uematsu
MIÓD Hironobu Sakaguchi

Wydawca: Sony
 Producent: Squaresoft
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Wrzesień 99
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



REVOLT

Pamiętam jak w podstawówce kolega pewnego dnia przyniósł do szkoły nieduży plastikowy samochód, który potrafił odjeżdżać na dość sporą odległość będąc sterowany poprzez nadajnik radiowy. Wszystkie nasze ruskie samochody "na kabel" poszły w kąć, a kolega rządził jak nikt.



Radio Controlled czyli w skrócie RC - tak nazywa się te pojazdy. Mogą być napędzane na baterie albo przez małe silniki spalinowe, jednak zawsze sterowane są falami radiowymi. Pojazdy RC oprócz tego, że są zabawkami stały się dla niektórych dość poważnym hobby i jak to bywa w takich przypadkach organizuje się dla nich specjalne zawody. Trudno powiedzieć czy akcja nowego wyścigu Acclaim'u ma miejsce właśnie na takich zawodach, czy jest po prostu zabawą chłopców z sąsiedztwa. A może radiowe samochody uwolniły się od swoich panów? Pewne jest jednak że to gracz teraz nimi rządzi. RE-VOLT to wyścigi sterowanych na radio samochodów. Pomysł

śmieszny albo raczej szalony, wydawałoby się że z góry skazany na porażkę, ale jednak...

Gry takie jak MICRO MACHINES odnoszą sukcesy. W zasadzie to tylko Mikro Maszyny odniosły sukces bo tych kilka prób naśladownictwa, których już nikt nie pamięta to była pomyłka. RE-VOLT nie naśladuje, a w zasadzie kontynuuje dobrą tradycję zręcznościowych wyścigów zabawek w wielkim-małym świecie. Oczywiście mamy już trzy wymiary i widok jak na racery przystało, czyli z trzeciej osoby albo z wewnątrz pojazdu. Elektryczne mini-bryki nie osiągają zawrotnych prędkości, a ich silniki nie wyją z potworną mocą, blacha się nie gniece, opony nie piszczą, a mimo to wyścig jest bardzo realistyczny. Za to maszyny bzyczą niczym gigantyczne moskity, bezwładnie podskakują na krawężnikach, przewracają się i jadą dalej.

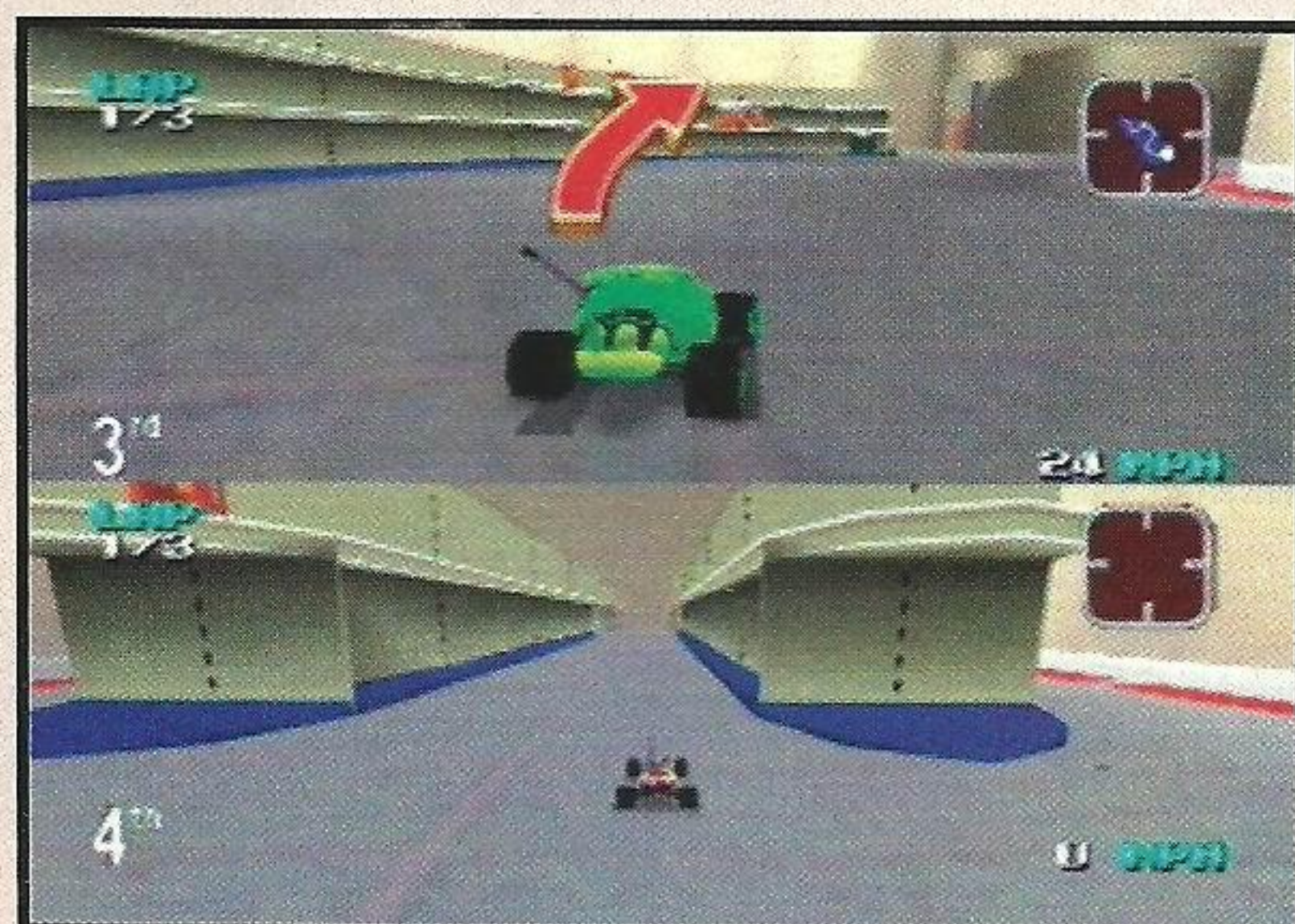
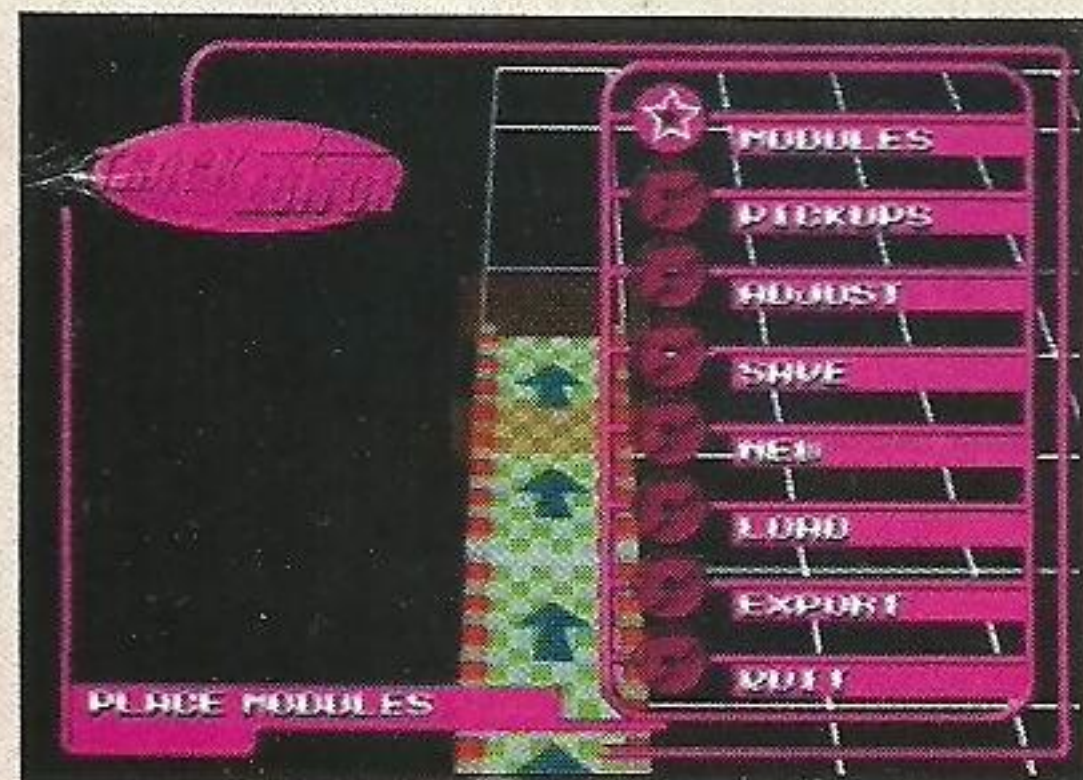
Aby dodać trochę pikanterii, na trasie znajdują się pirotechniczne power'upy w postaci rakiet, bomb min i tym podobnych środków mających napsuć przeciwnikom krwi. Naturalnie wszystko może odbywać się na mistrzostwach lub w wolnej konkurencji. Gdy ukończy się określony etap gry na

odpowiedniej pozycji, zdobywa się nowe samochody i odkryje nowe scenerie, czyli standard znany z "dużych" wyścigów. Wszystko jest bardzo śmieszne i utrzymane w żartobliwej konwencji. Pomysł sprawdza się szczególnie w trybie multiplayer.

Znacznie lepsza na "sześćdziesiątce" jest grafika, która mimo że jest bardziej staranna nie szokuje specjalnie ani złożonością ani

nowatorstwem. To co się autorom najbardziej udało to muzyka, w której jak zwykle przewagę ma PSX. Usłyszymy tu lekkie rytmy techno z dużą dawką dyskotekowego house'u (this kick!). Trzeba jeszcze wspomnieć o edytorze własnych poziomów, który może się przydać po dość prędkim ukończeniu przygotowanych 13 tras (plus ich odwróconych wersji). RE-VOLT wydawał mi się jednym z wielu zapomnianych crap'ów, ale okazał się czymś bardzo zabawnym i ciekawym. Zdecydowanie lepszy w multiplayer, szczególnie we czwórkę na N64. Porządny "party game", który jednak w pojedynkę może się całkiem szybko znudzić.

Joseph



Revolution!

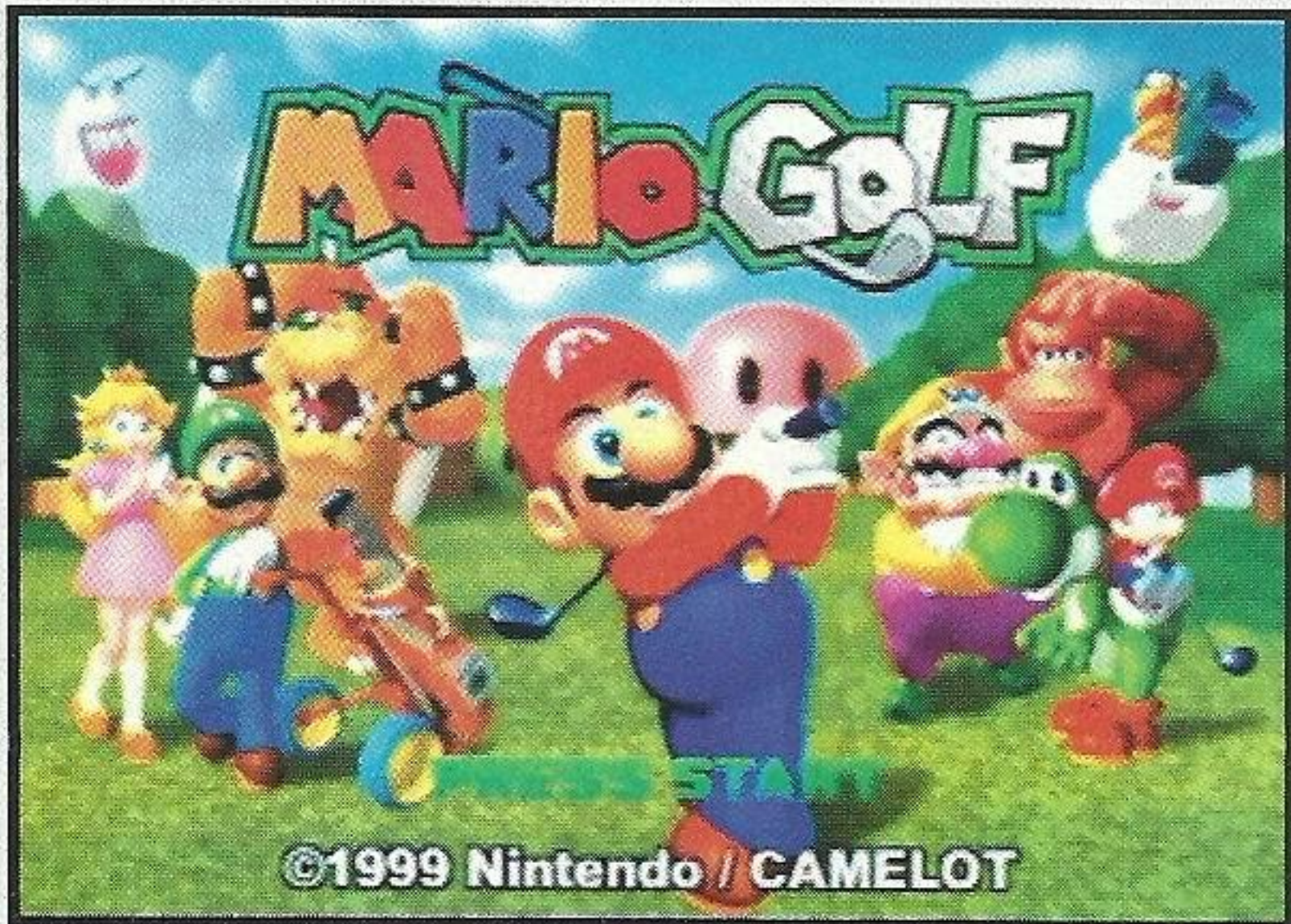
Revolucji nie ma i nie będzie, choć trzeba powiedzieć, że gra jest nawet ciekawa. Smutkiem napawa mnie dość skokowa animacja na PlayStation. Podwyższona rozdzielczość nie wyszła grze na dobre, mamy tu nawet nie-20-fpsów. Szkoda. To samo w hajresie na N64... Ale jak napisał Józwa pograć można bez specjalnego krzywienia się, bo małe samochodziki są... fajne! [Gulash]

PSX i N64

6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Acclaim Studios
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Expansion Pak



JEST NA DVD PLUS VIDEO 2 E3 '99

A ja wcale nie lubię Yoshiego.

Na początku przyznam, że jestem fanem troszeczkę innych klimatów. I dobrych gier. A nie da się ukryć, że N64 potrafi przywalić czasem miodowym młotem. W MARIO GOLF nie ma go co prawda tak bardzo dużo, ale jest w nim za to coś, co nie pozwala mi patrzeć na Gulka jak na zdziecinniałego starca: jest tam po prostu zabawa, radość, uśmiech. Wszystko to, czym od zawsze raczy nas Nintendo udowodniając tym samym, że robi najlepsze gry dla dużych i małych dzieciaków. Gra się fajnie, fajnie to wszystko wygląda i fajnie się tego słucha. Po prostu fajna to gra... [Bananer]

Po poprzednich przygodach z baseballlem i w poszukiwaniu dalszych emocji związanych z odkrywaniem nieznanymi mi do tej pory dyscyplin sportowych zabrnąłem jeszcze dalej. Oto firmowany przez Nintendo MARIO GOLF.

Można śmiało powiedzieć, że jest to zdecydowanie najnudniejsza gra z Marianem w roli głównej. Na tym jednak należy zakończyć, bowiem sama gra w żadnym wypadku nie jest nudna. Przeczytajcie powyższy akapit dwa razy. I pomyślcie sami czy jest coś, czego ten zwirowany hydraulik nie potrafi.

OK. Mario wraz z przyjaciółmi wybrał się na partyjkę golfa. Jest tu cała ekipa, której skład nie zmienia się już od jakiegoś czasu. Mario, Yoshi, Wario, Peach, Donkey, Luigi i kilka innych postaci macha kijami jak szalone, próbując wbić przekłętą piłkę do dołka. Podobno każda z postaci ma swój własny styl, ale szczerze mówiąc jest to praktycznie niewyczuwalne. Jest kilka torów golfowych, kolorowa graficzka i...

Posłuchajcie: po MARIO PARTY i SMASH BROS jest to kolejna imprezowa gierka firmowana przez Nintendo. Dlatego znajdują się tutaj dosłownie tony dodatkowych trybów, bonusów, poukrywanych bajerów i tak dalej. Jest golf psychodeliczny, jest strzelanie kulką do pierścieni na niebie, jest opcja time trial, można nawet zagrać z kumplem w "jednorękiego bandytę" o kije, które będą używane w rozgrywce. Możliwości jest naprawdę mnóstwo. Szkoda tylko, że nie można pobiegać wokół słupka z chorągiewką i pookładać kogoś kijem. Sami przyznacie, że to byłoby coś. Mario bijący wielkiego żółwia

MARIO GOLF



Koope (czyt. Kupę)... Za to jest Yoshi, a jeszcze nie było kiepskiej gry z Yoshim.

Grafika i dźwięk są przyzwoite, choć do tego pierwszego elementu można mieć niewielkie zastrzeżenia. Wprawdzie trawka jest śliczna, ale drzewa wyglądają już strasznie bitmapowo i mydlanie. W tle naturalnie przygrywa wesoła muzyczka. Sam akt uderzania piłeczki opracowano świetnie - jest kilka kamer, smuga za kulką i okrzyki komentatora.

Może warto też odnotować fakt, że autorem MARIO GOLF jest ten sam zespół, który wcześniej wstawił się PSX'owym HOT SHOTS GOLF serwując nam zupełnie nowe

podejście do pozornie nudnego tematu. Pozorna infantylnosc gry, która z początku mnie odrzucała (no i oczywista niechęć do grania w golfa) po 10 minutach zabawy prysnęły jak bańka mydlana i ciężko mi się było oderwać.

Jeszcze jedna rzecz: kompatybilność z mającym pojawić się niedługo Transfer Pak'iem do GameBoya - będzie można połączyć sobie obie wersje tej gry i wymieniać się danymi i tak dalej. Miodzio. Jak tylko Transfer Pak wejdzie do sprzedaży, pobawimy się nim trochę.

Nintendo naprawdę odwała dobrą robotę. Oprócz tego, że jest to jeden z dwóch golfów na N64, to w dodatku jest najlepszy, a przy tym lepszy od 99% golfów na innych platformach (PSX, PC). Bo jest po prostu zabawny.

Za miesiąc chyba biorę się za curling. Gulash



Nintendo 64 **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Nintendo
Producent: Camelot
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik 99
Wykorzystuje: Rumble Pak

G-POLICE 2 WEAPONS OF JUSTICE

Japończycy tak głęboko przekonani byli o tym, że ich święte katany są najdoskonalszą bronią, jaką wymyślił człowiek, iż pewnego razu, gdy przyszło im potykać się z europejskimi muszkietami rzucili się przez pole obnażając miecze. "Nie wyobrażamy sobie jak to możliwe, że tak prymitywna broń jak muszkiet jest w stanie przeciwstawić się katanom", mówili ci nieliczni, którzy przeżyli ów samobójczy - jak się okazało - atak.

Postawę Japończyków reprezentują dla mnie wszyscy ci, którzy uważają, że epoka PSXa jeszcze nie przeminęła, że z PSXa da się jeszcze coś wyciągnąć, że PSX nam jeszcze pokaże. A ja widziałem właśnie granicę możliwości konsoli Sony. Grę, na którą należy zwrócić moim zdaniem uwagę nie tylko ze względu na jego wykonanie i grywalność, ale na przesłanie jakie ze sobą niesie.

G - POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE jest sequelem firmy Psygnosis i wprowadza w mroczny świat miasta Callisto. Jesteś tam policjantem, który dosiadając pojazdów policyjnych różnego gatunku próbuje usilnie zaprowadzić wymarzony porządek (i pewnie - co jest paradoksem pracy policjanta - stracić wtedy pracę). Możesz więc zasiąść za sterami 5 różnych pojazdów: odrzutowych helikopterów (działają jak myśliwce Harrier), łazika pancernego, pojazdu kosmicznego, wozu bojowego - każdy o

innym uzbrojeniu i możliwościach, a zasiadłszy już - wykonywać różnego rodzaju misje (jest ich 30), które mają na celu uszczuplenie potęgi wrogiego porządkowi, a za razem i tobie syndykatu. Do twoich obowiązków należeć będzie: rozpraszenie zamieszek z udziałem syndykatu, przeszukiwanie transportów w poszukiwaniu przemytu, uwalnianie zakładników, eskorta itd. itp. Fajowska sprawa. Tym bardziej, że w czasie gry, za dobre sprawowanie, odkrywają się misje specjalne - typowe zręcznościówki i można sobie pobrykać na torach przeszkód.

Fajowską sprawą są też urozmaicenia misji: np. ścigasz jakiegoś hakera i nagle okazuje się, że jesteś zupełnie nie w tym miejscu co trzeba! Ów koleś zhakował twój komputer pokładowy i wysłał błędny komunikat. A tak w ogóle komunikaty w grze dodają jej niesamowitego nastroju.

Wypowiadane bez głupich, dziecinnych emocji jakie obserwować można w filmach. Po prostu: "Zakładnicy na północy miasta. Wszystkie wozy w tamto miejsce.", "Problem z myśliwcami syndykatu w centrum." - podczas gdy zadyma jest taka, że nie wiadomo, kto wróg, a kto przyjaciel. Cały czas przesiadujemy oczywiście za sterami pojazdu (który przed misją jest nam narzucany) i odnosimy przez to miłe wrażenie symulacji.

Oprawa gry jest ładna i ciekawa. Pomarudziłbym nieco na muzykę, która zbyt rzadko się zmienia. I wybuchy - wyglądają wspaniale, ale brzmią jak bezsilne fuknięcia zdychającego osła.

A gdzie tu smucenie, o którym napomknąłem już na początku? Ano w grafice. Jest tu tak wiele nawiązań do faktu, że PSX nie pociągnie już nic więcej, że aż mi się troszkę zrobiło smutno. Kokpity pojazdów są uproszczone do granic możliwości - ot prostokąty (ekrany) i zielone punkciki (dane). Rysuje się tylko pierwszy plan scenografii gry - drugi i trzeci, to kontury jarzące się zieloną kreską. Sylwetki ludzi są tak symboliczne, że ludzik z klocków lego to przy nich



Cindy Crawford. Niebo nad miastem jest czarne jak dno Rowu Mariańskiego nocą...

A po co to wszystko? Ano po to, żeby mogło dzieć się dużo. Żeby walczyło sześć ścigaczy policyjnych, cztery myśliwce syndykatu i pięciu pomocników naraz! Po to, żeby pierwszy plan wykonany był elegancko, z miłymi dla oka teksturami - rzekłbym nienagannie. Po to, żeby całość nie zdradzała w pół klatki. Po to wreszcie, żeby wiedzieć jak będzie się grało na 128 bitowych konsolach i lepszych. Oto granica możliwości PSXa. Jej imię **G - POLICE 2**, a imię playstacjonowego Mojżesza - Psygnosis.

Co mam do zarzucenia? Łamiące się polygony - ale to siła wyższa - czasem nieco przeszkadzają w zabawie. No i to, że powtarzane misje są co do joty takie same. Gdy powtarzasz misję czwarty raz, ustawiasz celownik na pamięć zanim pojawią się przeciwnicy. Nieco to nudne i bez sensu. Co na plus? Dynamika i fajowskie zadania. Ciekawe

bronie i ogromne miasta do zwiedzania to także plusy. Pewnie panowie z Psygnosis chcieliby, bym powiedział, że wdzianka dla policjantów zaprojektowała słynna firma "Diesel"... ale jakoś w oczy mi się to nie rzuciło.

Ocena werbalna: niezła, ostra giera.

Grabarz

JEST NA WED PLUS VIDEO 2 E3 '99

Jest lepiej niż było!

Pierwsza część gry po wspaniałych zapowiedziach rozczarowała mnie; druga jest o niebo lepsza. Co nie znaczy, że jest wybitna. Za to znowu znakomite animacje! [Banan]

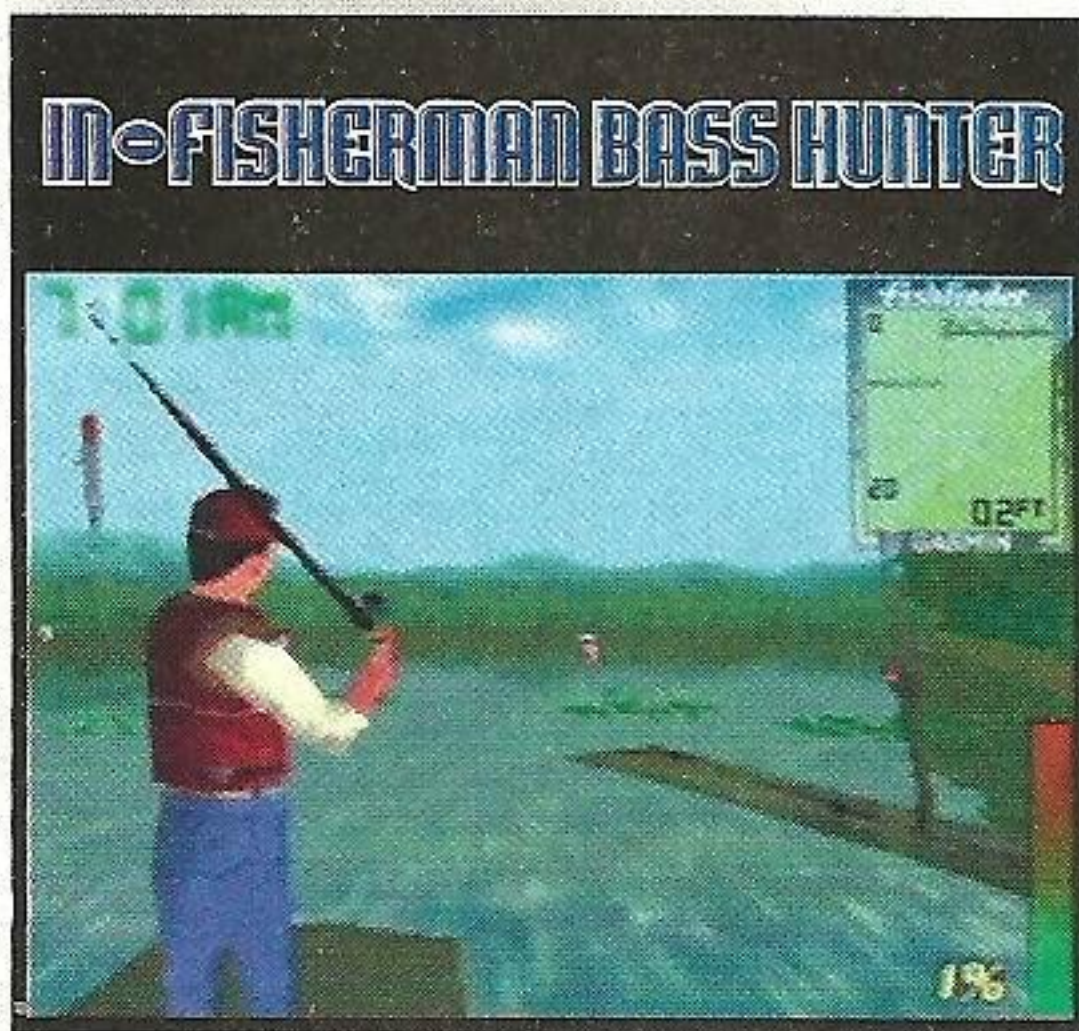
PlayStation 7

Wydawca: Activision
Producent: Activision
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak, Memory Pak

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

In-Fisherman Bass Hunter

Słaba gra.
Słaba gra.
Niepłynna grafika.
Słaba gra.
Słaba gra.
Niedobre sterowanie.
Słaba gra.
Słaba gra.
N64 nie ma wędki.
Słaba gra.
Słaba gra.
Naprawdę.
[Brock Landers]



Co my tu mamy? Oto przedstawiciel symulacji rybackich na Nintendo 64. Pierwszy taki przypadek, należałoby dodać. Szczerze mówiąc nie mam pojęcia, komu potrzebny jest symulator łowienia ryb.

Pozory jednak mylą, co zaraz wyjaśnię na przykładzie PeCetowej gry DEER HUNTER. Otóż jest to symulator... polowania na jelenie. W USA grę kupiło ponad 1.5 miliona osób, czyniąc z niej totalnego bestsellera i numero uno na ładnych kilka miesięcy. I nic nie byłoby w tym dziwnego, gdyby nie fakt, że gra jest zlepkiem statycznych obrazków, dwóch klatek animacji na krzyż, w ogóle jest bezna-dziejna i nic się w niej nie dzieje!

Wracamy do naszego BASS HUNTERA. Pierwszą informacją, którą powinniście poznać jest: toż to prawdziwy symulator! Naturalnie nie zabraknie i zręcznościowych momentów, ale generalnie droga do zostania mistrzem prowadzi przez pot i fzy. Dalej. Czy podnieca was fakt, że gra posiada licencję amerykańskiej ligi rybackiej (hę!?!), a prowadzącym i komentującym rozgrywkę jest niejaki Al Lindner? Mnie też nie.

Wybieramy rodzaj rozgrywki (turniej lub wycieczka), przynętę, wędkę oraz sposób, w jaki będziemy rzucić i jedziemy. Po zarzuceniu ekran dzieli się na dwie części; na górze widzimy wyginającego się na wszystkie strony wędkarza, na dole zaś sytuację pod wodą. Jednym przyciskiem zwiijamy żyłkę, analogiem zaś ruszamy wędziskiem. I to tyle.

Autorzy zarzekają się, że wszystkie lokacje zostały odtworzone z geograficzną precyzją na podstawie map, zdjęć i filmów rzeczywistych akwenów. Tymczasem grafika też nie jest niczym specjalnym, zwyczajowo jest rozmyta do granic przyzwoitości. Słaba muzyka i mało efektów dźwiękowych dopełniają obrazu gry.

Naturalnie są tu jakieś pozytywy na przykład fakt wykorzystania Rumble Pak'a do oddania drgań wędki w momencie, gdy na żyłce bądź przy niej szaleje ryba. Drugą rzeczą, która podobała mi się podczas szalonego wypadu na ryby była możliwość odpalenia w wiernej łódce silnika i popłynięcia sobie w dowolny punkt jeziora.

Podsumowując - raczej darujcie sobie, a za dwie i pół bańki kupcie prawdziwą wędkę. I jazda na hodowlany...

Chest Rockwell

Nintendo 64

4

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 5

MIÓD 4

Wydawca: THQ
Producent: THQ
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień 99

Wykorzystuje: Rumble Pak

NCAA Gamebreaker 2000



Będę z tobą szczerzy, czytelniku. Aż do dziś uważałem futbol amerykański za największy knot jaki istnieje, dyscyplinę sportu dla mas idiotów itd. Mój światopogląd odmieniła najnowsza gra grupy 989 STUDIOS.

Wyobraź sobie, że gra porwała mnie jak nurt pewnej niemieckiej rzeki przepływającej przez Heidelberg po skoku z mostu. Wreszcie wyczałem co jest solą gry, w której odziane w pancerze chłopaki przepychają się niczym zapaśnicy sumo po ringu.

Na szczęście ograniczenie dostępności zawodników i drużyn do kompletnych rozgrywek NCAA nie stanowi dla nas Polaków żadnego problemu. Faktem jest, że jest ich sporo i jest w czym pogmerać, by skompletować swój Dream Team. Pomocna w tym okaże się opcja rekrutacji tzw. Blue Chips, czyli największych kozaków z drużyn juniorów. Ponadto istnieje możliwość stworzenia drużyny z modeli, które po odpowiedniej modyfikacji mogą przekształcić się w monstrualnych obrońców nie do przejścia lub filigranowych skrzydłowych, szybszych niż Struś Pędziwiatr. Ponadto gra oferuje wiele trybów rozgrywek od pojedynczego meczu począwszy, a na kompletnej karierze skończywszy.

Ciekawostką natomiast jest opcja edycji rozgrywek, na tyle nowatorska, że zaliczyć ją trzeba na duży plus.

Przebieg gry zademonstrowany jest okazale. Praktycznie wszystko widać jak na dłoni. Zawodnicy są potężni, groźni, dynamiczni, oddani twoim rozkazom jak woje Kajko i Kokosz Mirmilowi. Wynika to z bardzo ciekawej oprawy graficznej, naprawdę udanych wektorów i intrygujących w przejrzystości i praktyczności widoków.

Wniosek nasuwa się tylko jeden - sterowanie jest intuicyjne, lekkie i przyjemne, gra się fenomenalnie. Nie bez znaczenia na jakość zabawy pozostają taktyki, które na pierwszy rzut oka wydają się być czarną magią, lecz już po kilku chwilach nie da się bez nich nic wykombinować. Słowo kombinować jest tu jak najbardziej słuszne, bo mimo sportowego charakteru gry, trzeba wykorzystywać troszkę szarych komórek. Dobra grafika, doskonały komentarz i gęsta miodność niech będą najlepszą rekomendacją tej gry.

Wicik

PlayStation

7

GRAFIKA 8

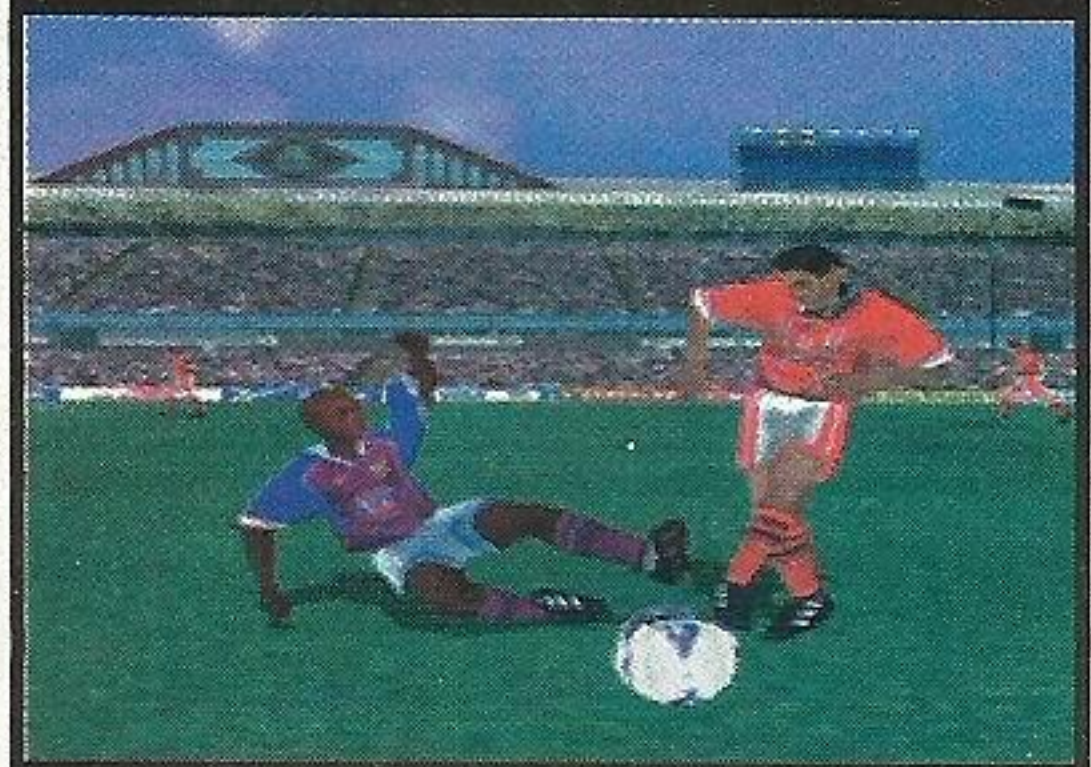
DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpień 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

F.A. Premier League Stars



Mam dwie koncepcje. Albo FIFA'99 zasysała pod względem sprzedaży, albo rynek brytyjski okazał się dla EA Sports żyłą złotą. Bardziej realną jednak wydaje się być druga. Oto manager piłkarski na bazie FIFA'99.

Nrobiono to specjalnie na najchłonniejszy w Europie rynek, czyli Anglię. Jak sama nazwa wskazuje, gra w całości traktuje o Premier League, czyli angielskiej ekstraklasie, w której popylają takie sławy jak David Beckham i Michael Owen. Choć nie ukrywam, że jestem zadowolony z tego, że nie bardzo mieli okazję rozwinąć skrzydła na stadionie Legii 9 września. Nawet pomimo, że bardzo ich cenię. Przejdźmy jednak do samej gry.

Intro okazuje się być niesamowitym majstersztykiem, do czego dawno przyzwyczała nas EA Sports. Po obejrzeniu całości ślinka cieknie z zachwyty. Potem następuje esencja, czyli opcje, składy, drużyny. Zdziwi się ten, kto przyzwyczajony do potężnego przeglądu drużyn, zawodników i rozgrywek otrzyma zaledwie aktualne zestawienie Premier League i najświeższe składy. Reszta w stosunku do FIFA'99 pozostaje bez zmian za wyjątkiem kilku kosmetycznych poprawek. Wobec powyższego mecz prezentuje się całkiem okazale, jest szybki, barwny i nieco festyniarski, jak cała FIFA i większość szmaciarskich sportówek z tej linii.

Jest to co prawda moje prywatne zdanie i nie każdy musi się z nim zgadzać, więc pozostanę obiektywny. Gra się w sposób banalny, zwiewny, idealny wprost dla laika i konsumenta przyjmującego za najważniejsze to co widzi, a nie czuje. Klasycznie już dynamicznym rozgrywkom wtóruje trójka nieprzeciętnych komentatorów. Każdemu musi się podobać ładna grafika, dbałość o szczegóły zwłaszcza w takiej dziedzinie, jak nazwiska, wygląd zawodników, pozycje na boisku i umiejętności, jakie prezentują na co dzień przeniesione w realia mikroprocesora. Gdyby nie tak wąsko potraktowana tematycznie gra, okazała by się ona z pewnością wielkim hitem w Polsce. W tym wypadku nie gwarantuję jej zbyt dużego sukcesu, znając ograniczony budżet Polaków i bardzo pragmatyczne podejmowane decyzji w stosunku do kupowanych legalnie gier.

Wicik

PlayStation

7

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

NCAA Gamebreaker 2000

Dobra Wicik, przegiąłeś! Nie mam ochoty grać w amerykański futbol, po prostu nie mam. Nie przychodzi z tą grą do mnie (co z tego, że masz cerowane spodnie) i tak nie będę grał. No, chyba że w NFL BLITZ 2000 ale to już zupełnie inna historia... [Gulash]

F.A. Premier League All Stars

Taaaak. No coż, jest to bardzo podobne do EA Sports - znów oprawią w kolorowy papierek ten sam produkt, który następnie za garść funtów powędruje do kieszeni spragnionych gier konsumentów. Z drugiej zaś strony nikt nikogo nie zmusza do zakupu tej gry... Zresztą i tak przeznaczona jest przede wszystkim na rynek angielski. [Gulash]

ULTIMA[®]

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEGO KOMPUTERA I KONSOLI
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

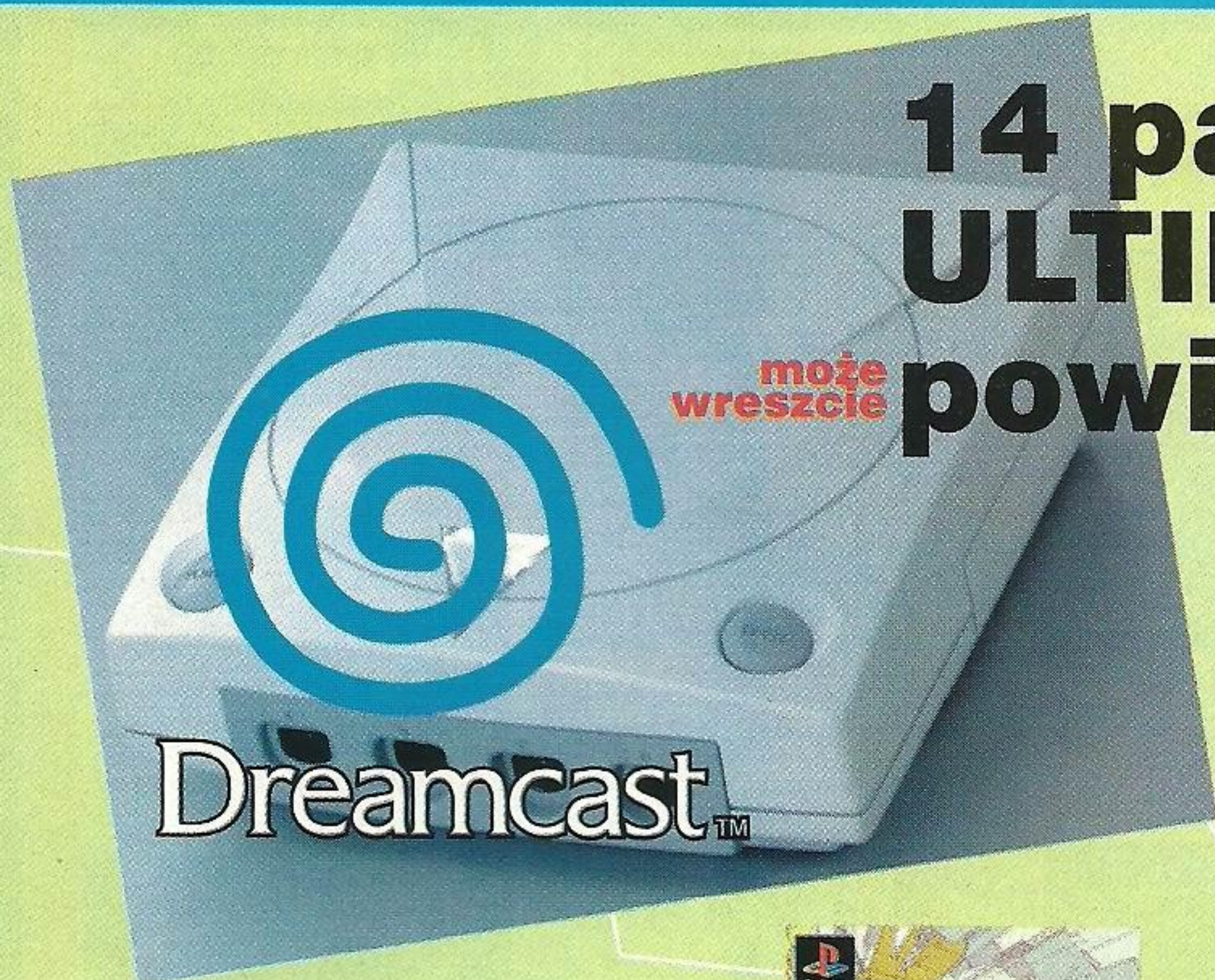
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: pn.-pt. 10.00 - 18.00
Ultima s.c., 00-867 Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
sob. 10.00 - 15.00

Premiera Dreamcasta niestety została przesunięta, na szczęście oficjalnie ogłoszono, że SOUL CALIBUR w wersji PAL ukaże się jeszcze przed Świętami. Wymczasem w październiku firma Sony ciśnie jeszcze mocniej wydając same super hity. Przepraszamy za mały zastój z naszą stroną www, która powoli powstaje, na której oprócz zakupów możecie znaleźć wiele najświeższych informacji ze świata gier. Serdecznie zapraszamy!

Ultima w sieci ... www.ultima.pl

3-cia edycja
WIELKI KONKURS ULTIMY
rozwiązanie za miesiąc

14 października 1999 r. ULTIMA i cała Europa powita Dreamcasta!



Przewidywana cena konsoli ok. 1200 zł.

3 tytuły zapowiedziane na premierę, cena ok 250 zł:

SEGA RALLY 2, VIRTUA FIGHTER 3 TB, SONIC ADVENTURE.

W przygotowaniu na październik TOY COMMANDER, RED DOG, DYNAMITE COP, HOUSE OF THE DEAD II, SEGA BASS FISHING. I później: BLUE STINGER, MILLENNIUM SOLDIERS - EXPENDABLE, INCOMMING, MONACO GP RS 2, POWER STONE, TRICK STYLE, MARVEL vs CAPCOM, MORTAL KOMBAT GOLD, UEFA STRIKER. SOUL CALIBUR jeszcze przed Świętami!!!



Figurki!



Już są figurki z najlepszych gier tj.: Metal Gear Solid, Resident Evil, Crash, Quake, Duke Nukem, a wkrótce Tekken i Final Fantasy



Już wkrótce!

Już mam swoją **KARTE!**



Ponadto w październiku ukażą się:
TONY HAWK SKATEBOARDING (PSX)
KURUSHI FINAL (PSX)
RESIDENT EVIL 2 (platyna PSX)
SW E1: PHANTOM MENACE (PSX)
METAL GEAR SOLID INTEGRAL (PSX)
JADE COCOON (PSX)
CARMAGEDDON (PSX, N64)
DUKE NUKEM: ZERO HOUR (N64)
POINT BLANK 2 (PSX)

Zamów już dziś! Otrzymasz pierwszy w Polsce!



Teraz kupuję **TANIEJ!**

pamiętaj!
z Karta
TANIEJ

PlayStation™ PlayStation™

COVER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



199zł FINAL FANTASY VIII
Ta gra nie wymaga reklamy!
Angielska wersja. Polska instrukcja.
Już w październiku!



189zł UmJAMMER LAMMY
Zamień swojego dual szoka na elektryczną gitarę. Kontynuacja przeboju PARAPPA THE RAPPER.
Angielska wersja, polska instrukcja.



199zł WIPEOUT 3
Na to czekał każdy miłośnik ostrej jazdy i muzyki techno. CZAD!
Angielska wersja, polska instrukcja.



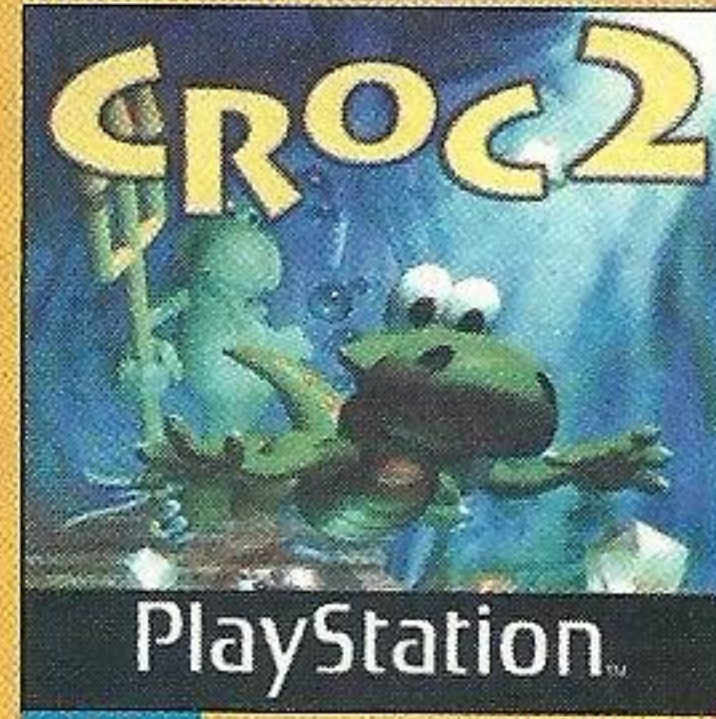
199zł THE X-FILES
Prawda jest gdzieś tam, czyli agenci Moulder i Scully w akcji.
Angielska wersja, polska instrukcja.



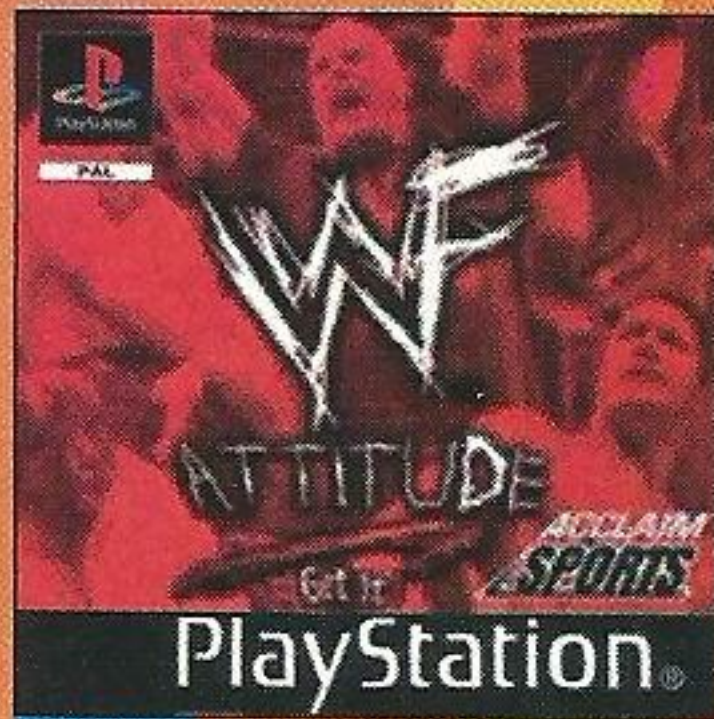
199zł SPEED FREAKS
Niesamowite, wykrecone wyścigi. Najlepsze w multiplayer. Ocena 9/10 NEO+.
Angielska wersja, polska instrukcja.



209zł SHADOW MAN
Krwawy horror tpp w klimacie voodoo.
Angielska wersja.



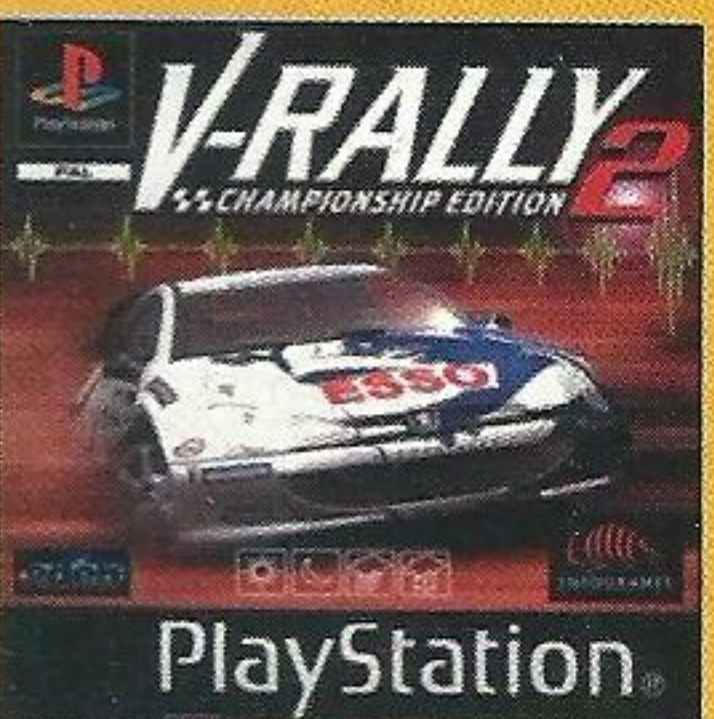
199zł CROC 2
Kontynuacja znakomitego tytułu dla najmłodszych. Przygód małego smoczka ciąg dalszy. Angielska wersja.



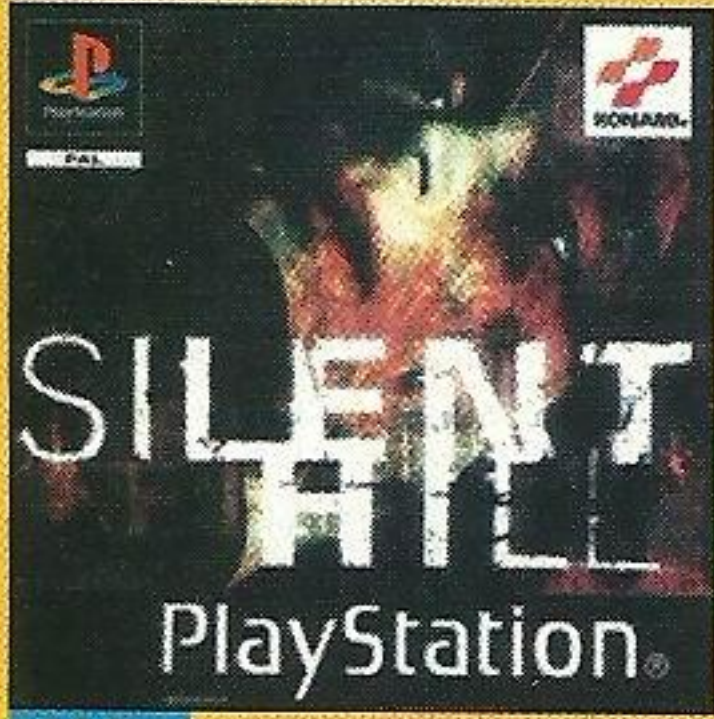
209zł WWF ATTITUDE
Całkiem nowiuśki super wrestling. Oryginalne postacie. Ekstra akcja.



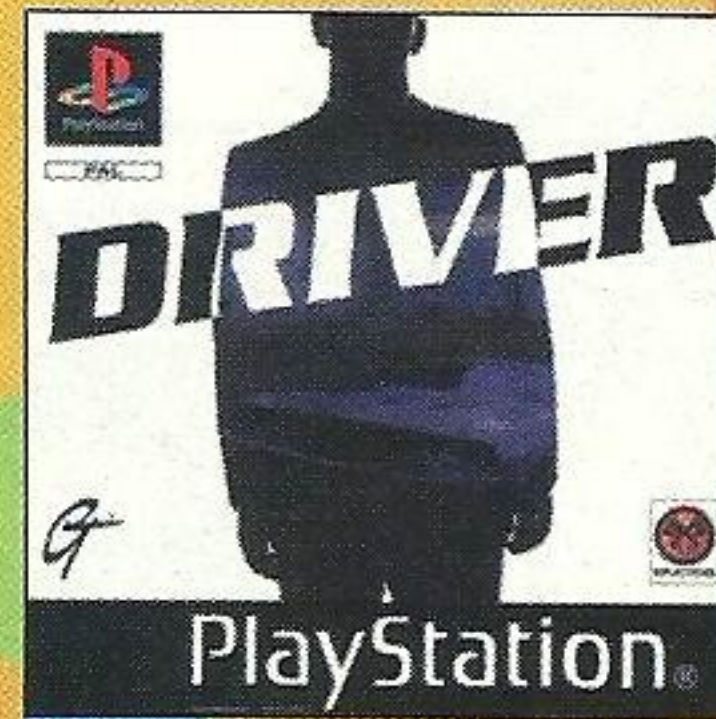
199zł LEGACY of KAIN SOUL REAVER
Wreszcie jest! Coś nieprawdopodobnego! Przygodówka tpp z dreszczem emocji z zaświatów. Angielska wersja, polska instrukcja.



199zł V-RALLY 2
Od czasu Colin-a nie było równie fajnego wyścigu. Niesamowita grafika, szybka akcja, czterech graczy. Polska instrukcja.



199zł SILENT HILL
Niesamowity horror, pogromca Resident Evil. Już w sprzedaży. Zamów już teraz! Angielska wersja!



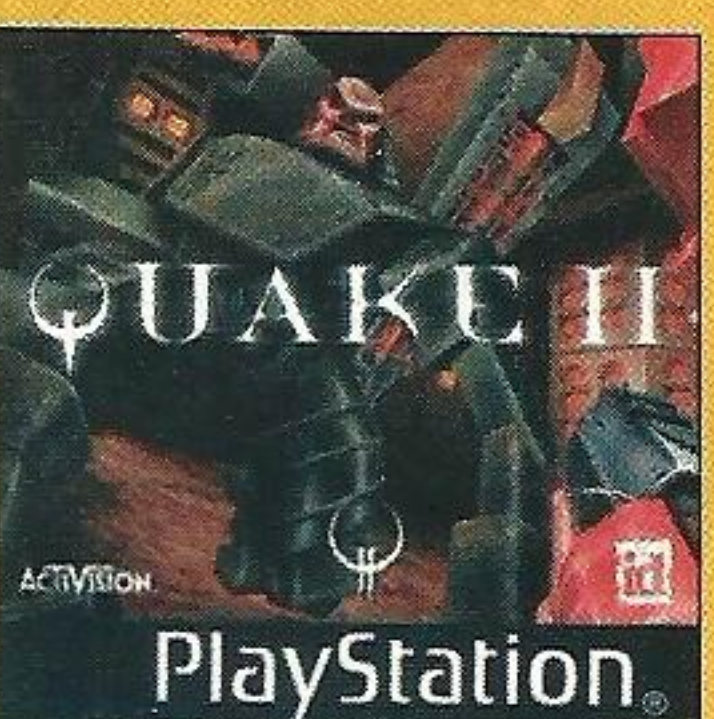
209zł DRIVER
Super wozy, pościgi, rozwalka. Słowem super akcja! Długo oczekiwany HIT już w sprzedaży. Angielska wersja.



199zł SYPHON FILTER
„Shooter z mnóstwem akcji, wzbogacony jednocześnie o elementy skradanki” (N+). Angielska wersja. Polska instrukcja.



179zł OMEGA BOOST
Strzelanina jakich mało! Kosmos, roboty, mnóstwo ognia. Kill'em ALL!!! Super cena. Polska instrukcja.



199zł QUAKE 2
Po raz pierwszy słynny Quake na PSX-a. Naprawdę niezły!



199zł NEED FOR SPEED 4



209zł NBA PRO 99



199zł APE ESCAPE



199zł STREET FIGHTER ALPHA 3



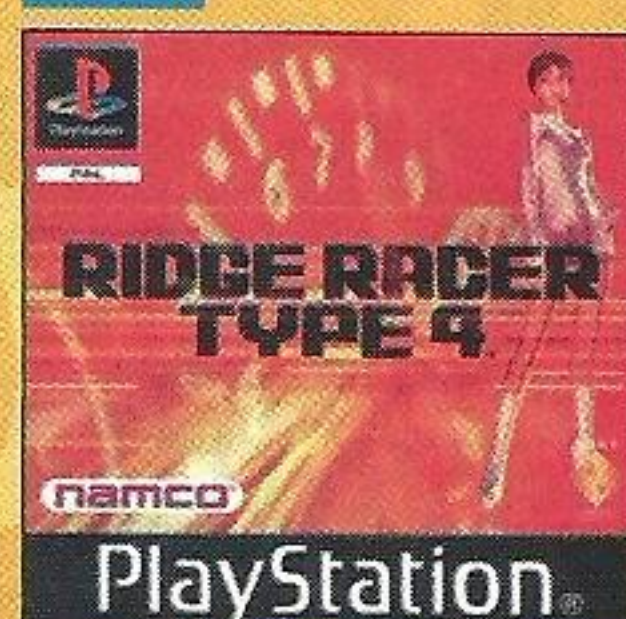
109zł GRAN TURISMO



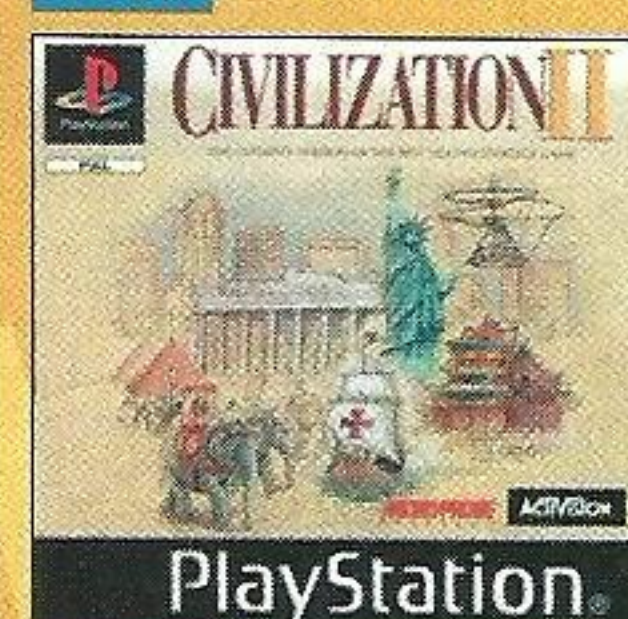
109zł FINAL FANTASY VII



199zł BLOODY ROAR 2



195zł RIDGE RACER TYPE 4



199zł CIVILIZATION 2



199zł MARVEL vs. STREET FIGHTER



109zł GTA: LONDON 1969



219zł METAL GEAR SOLID



199zł BUGS BUNNY



99zł CRASH BANDICOOT 2



109zł ODDWORLD



109zł TOMB RAIDER 2



99zł TEKKEN 3



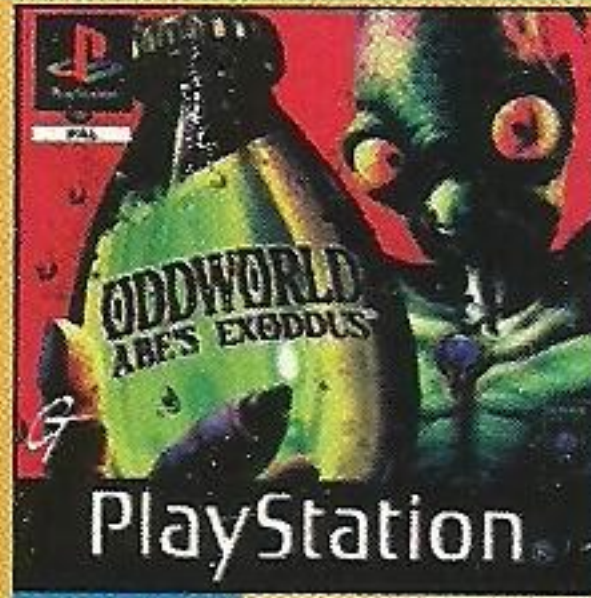
109zł COLIN McRAE RALLY

PlayStation™ PlayStation

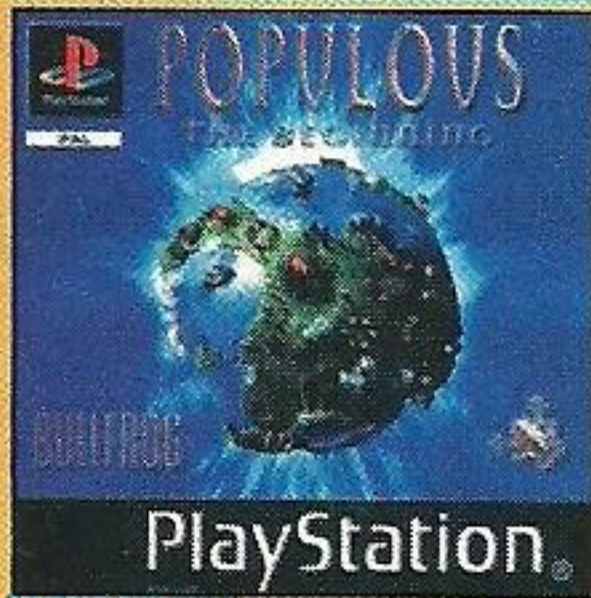
Pamiętaj!
Z Kartą
TANIEJ



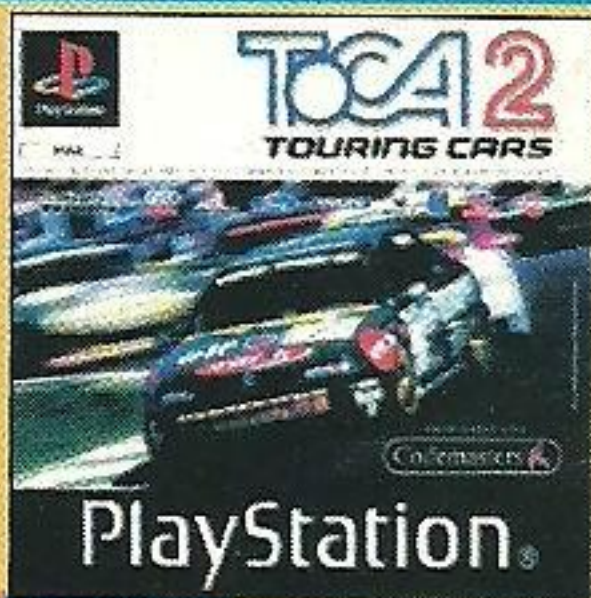
209 zł TOMB RAIDER 3



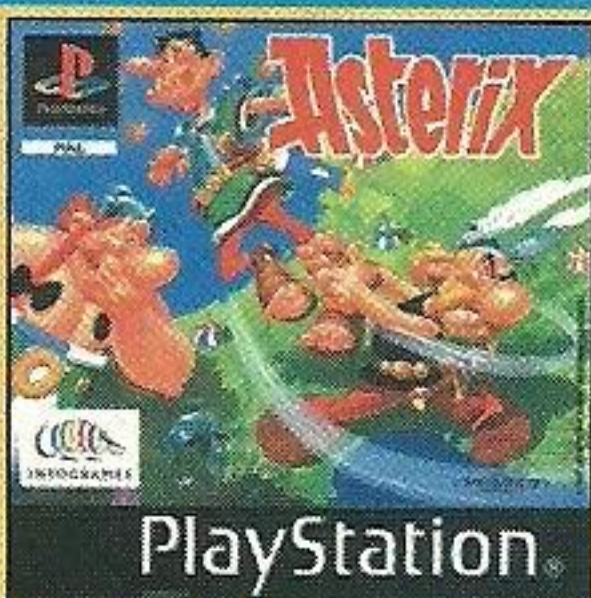
169 zł ABE'S EXODDUS



199 zł POPULOUS 3



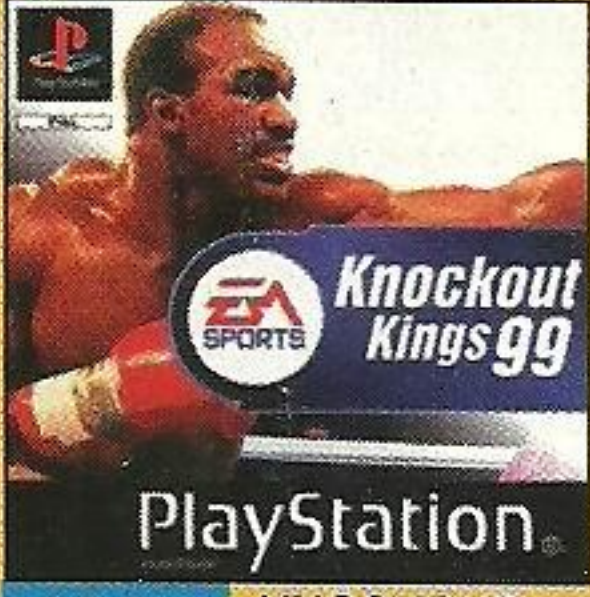
199 zł TOCA 2



199 zł ASTERIX



209 zł UEFA



199 zł KNOCKOUT KINGS 99



199 zł FIFA 99



199 zł DUKE NUKEM TIME TO KILL



139 zł SPYRO THE DRAGON



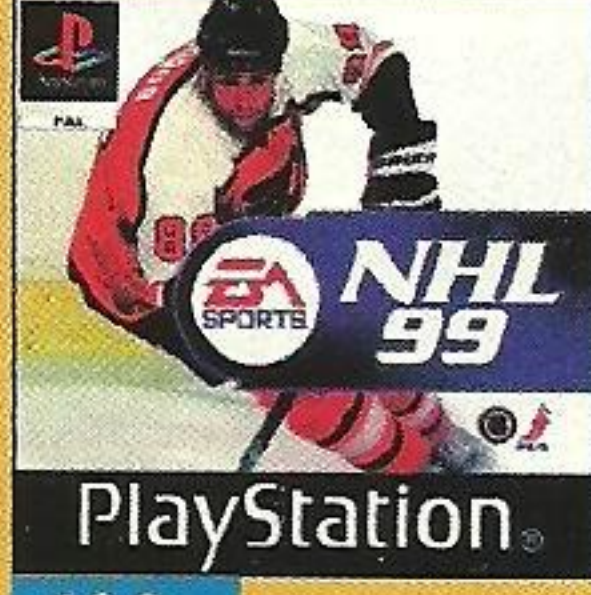
139 zł CRASH BANDICOOT 3



159 zł FUTURE COP



199 zł MUSIC



199 zł NHL 99



199 zł TENCHU



199 zł APOCALYPSE



199 zł KENSEI



209 zł ISS PRO '98



109 zł COMMAND & CONQUER



109 zł GTA



109 zł HERCULES



109 zł SOUL BLADE



109 zł MEDIEVIL



199 zł PREMIER MANAGER 99



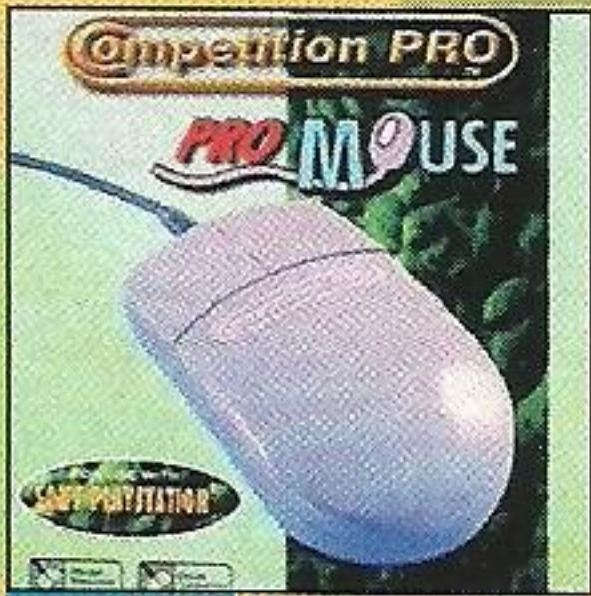
49 zł JOYPAD MASTER32
Doskonały, tani pad do PSX. 8 x fire, auto-fire, slow motion.



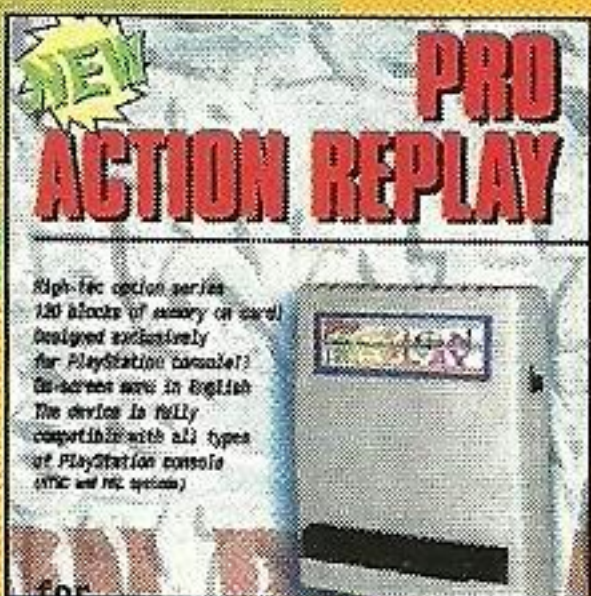
119 zł DUAL FORCE
Dual Shock firmy Gamester działający w trybie NegCon.



39⁹⁰ zł MEMORY CARD
Karty pamięci 15 bloków już od 39,90 zł.



99 zł MYSZKA
Myszka to propozycja dla tych, którzy grają w strategię. Jak wiadomo na padzie nie jest to łatwe.



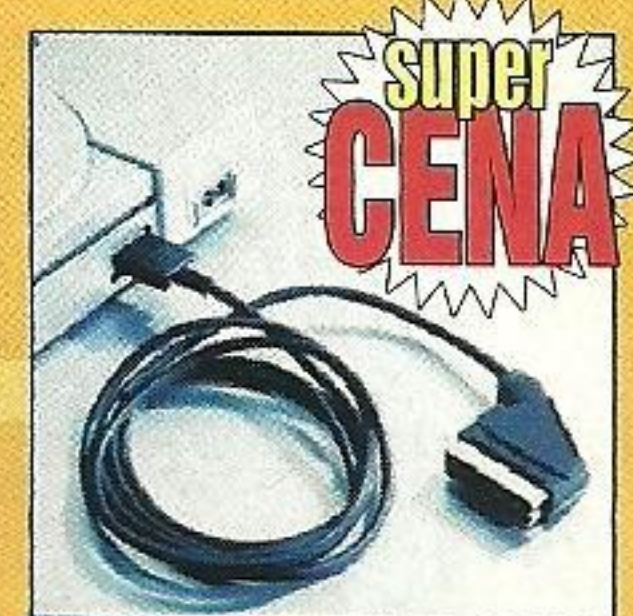
99 zł PRO ACTION REPLAY
Urządzenie do „oszukiwania” w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.



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



85⁹⁰ zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW
Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



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



69 zł KABEL RFU ADAPTER
Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.



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. 8zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA

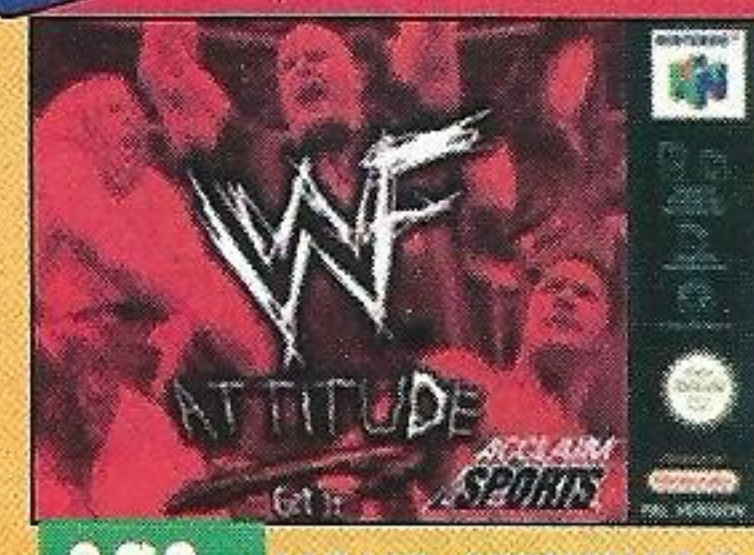
- Konsola PSX 5502 + Dual Shock + polska instrukcja + karta pamięci gratis **559 zł**
- Konsola PSX 9002 + MC15 gratis **629 zł**
- Karta pamięci 30 bloków **79 zł**
- Pady już od **49 zł**

- Sony Pad **109 zł**
- Mysz Sony **139 zł**
- Link Kabel Logic 3 **39 zł**
- Pocket Station **299 zł**
- Pistolet Protector 2 **189 zł**
- Pistolet Predator 2 **219 zł**
- Obudowa (kolor) PSX **139 zł**
- Console Case (oryginalna torba Sony) **119 zł**
- Sony MultiTap **189 zł**
- MultiTap Performance **159 zł**
- Kierownica V3 FX **369 zł**
- Kierownica DUAL FORCE (pedały, tiptronic) **369 zł**
- Przedłużacze do Joypada **29 zł**
- SpaceStation **119 zł**
- Action Replay Professional **219 zł**

pamiętaj!
z Kartą TANIEJ

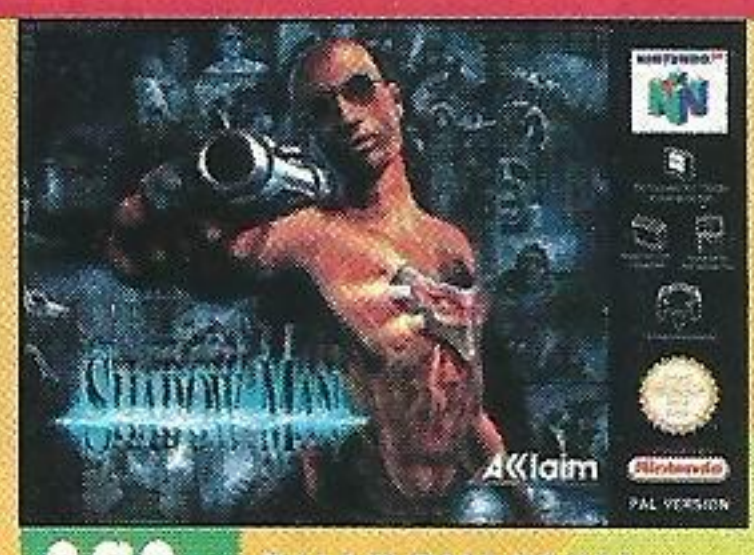
NINTENDO 64 NINTENDO 64

NEW NOVOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



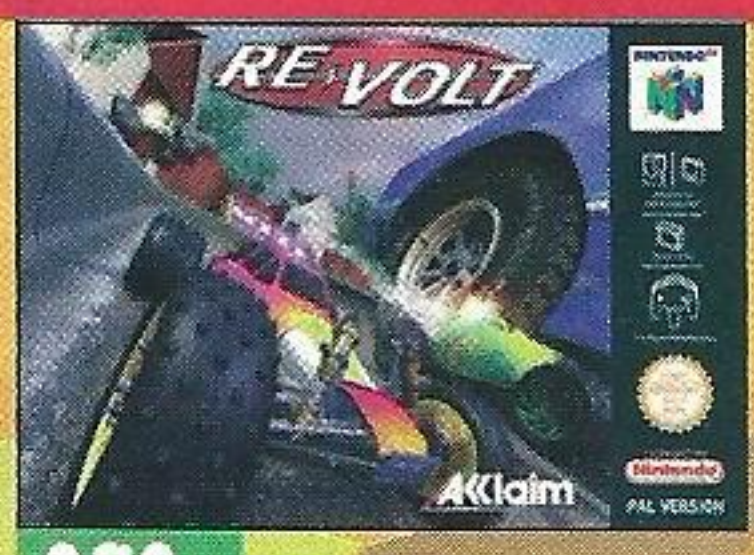
289 zł WWF ATTITUDE

Całkiem nowiuśki super wrestling. Oryginalne postacie. Ekstra akcja.



289 zł SHADOW MAN

Krwawy horror tpp w klimacie voodoo. Ciężki mroczny klimat. Cool.



289 zł REVOLT

Czadowe wyścigi samochodów na baterie. Czterech graczy. Obsługuje RamPak i TremorPak.



219 zł GOLDEN EYE 007

Nieśmiertelny tytuł nawet po takim czasie. Teraz w nintendowskiej „platynie”.



259 zł COMMAND & CONQUER

Pierwszy porządny RTS na N64. Działa z Ram Pak Tremor Pak.



nowa NIZSZA cena

259 zł STAR WARS EPISODE 1 RACER

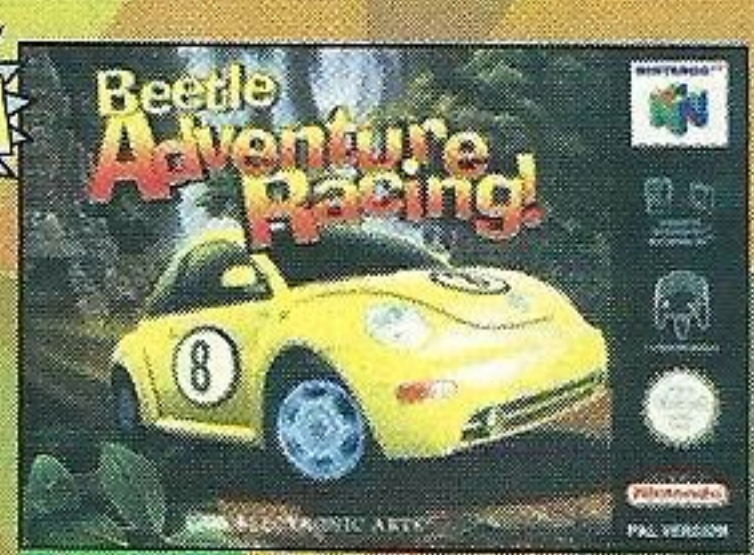
Obejrzałeś film, teraz możesz pograć w super wyścigi pod-racerów z Epizodu 1.



nowa NIZSZA cena

259 zł QUAKE 2

„Pokwaczmy” po raz drugi. Cool! Super multiplayer!



249 zł BEETLE ADVENTURE RACING

Aktualnie najlepszy wyścig na N64. Zasiądź za sterami nowego garbusa. Działa z Tremor Pak. Do czterech graczy.



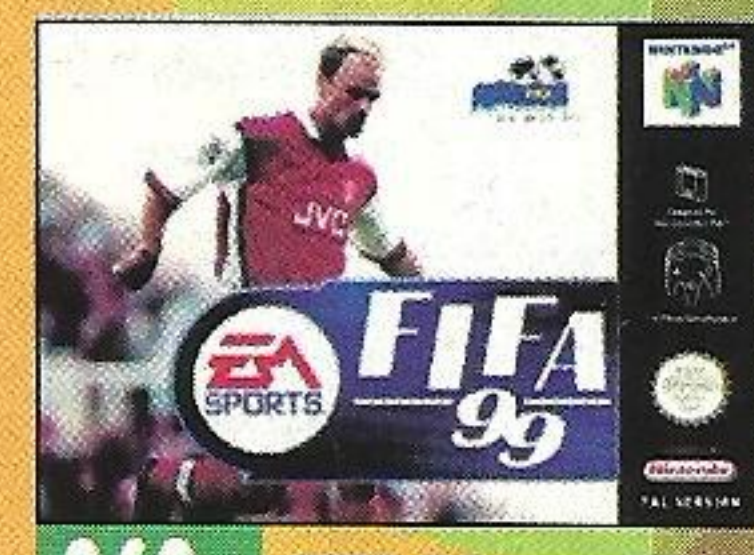
249 zł MARIO PARTY

Kolejna doskonała gierka z udziałem Mario. Najlepsza w czterech graczy. Od lat 6 do 106.



249 zł ROGUE SQUADRON

Niepowtarzalny klimat Gwiezdnych Wojen. Wciel się w pilota Rebelii.



269 zł FIFA 99



249 zł THE LEGEND OF ZELDA



249 zł TUROK 2



169 zł RAMPAK



99 zł TREMOR PAK PLUS

Wibrująca przystawka powodująca wstrząsy joypada w trakcie gry. Wbudowana karta pamięci.

SUPER OKAZJA

Ograniczona oferta

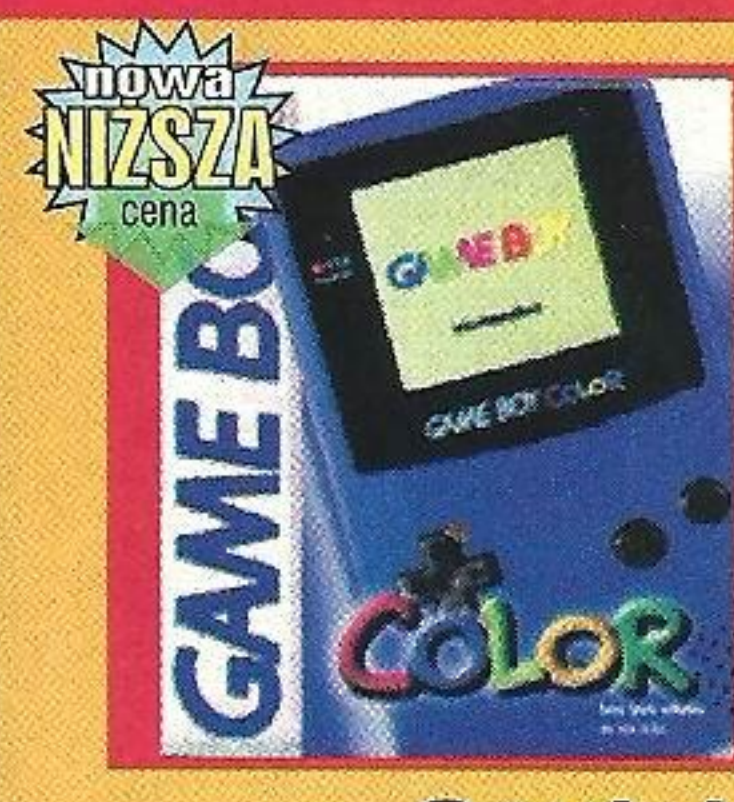
Zapraszamy „gralnie” i wypożyczalnie

RFU adapter	49 zł 49 zł	DIDDY KONG RACING	169 zł 149 zł	MORTAL KOMBAT TRILOGY	129 zł 109 zł
SUPER MARIO 64	99 zł 89 zł	CRUISIN' USA	169 zł 149 zł	DOOM	129 zł 109 zł
SW: SHADOWS OF THE EMPIRE	139 zł 119 zł	TETRISPHERE	119 zł 109 zł	WAR GODS	119 zł 109 zł
WAVE RACE 64	129 zł 119 zł	TUROK	119 zł 99 zł	SAN FRANCISCO RUSH	109 zł 89 zł
NBA HANG TIME	129 zł 109 zł	EXTREME G	119 zł 109 zł	MACE: THE DARK AGES	109 zł 99 zł
MARIO KART 64	149 zł 129 zł	NAGANO WINTER OLYMPICS	169 zł 149 zł	F1 POLE POSITION	119 zł 109 zł
KILLER INSTINCT GOLD	139 zł 129 zł	G.A.S.P.	229 zł 209 zł	TOP GEAR RALLY	129 zł 109 zł
BLAST CORPS	129 zł 109 zł	GOEMON	229 zł 209 zł	CLAYFIGHTER	119 zł 109 zł

Niebieskie ceny tylko dla posiadaczy Kart Klubowych!

GAME BOY

GAME BOY COLOR



nowa NIZSZA cena

już w sprzedaży
GAMEBOY COLOR!

309 zł

Prawdziwa rewelacja! Przenośna konsolka z pełni kolorowym wyświetlaczem!

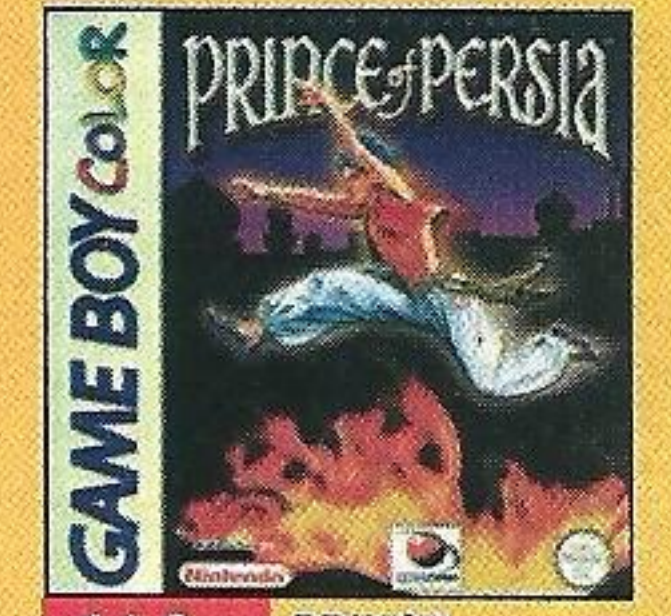


FINAL FANTASY LEGEND II 159 zł

Gry do kolorowego GameBoya

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

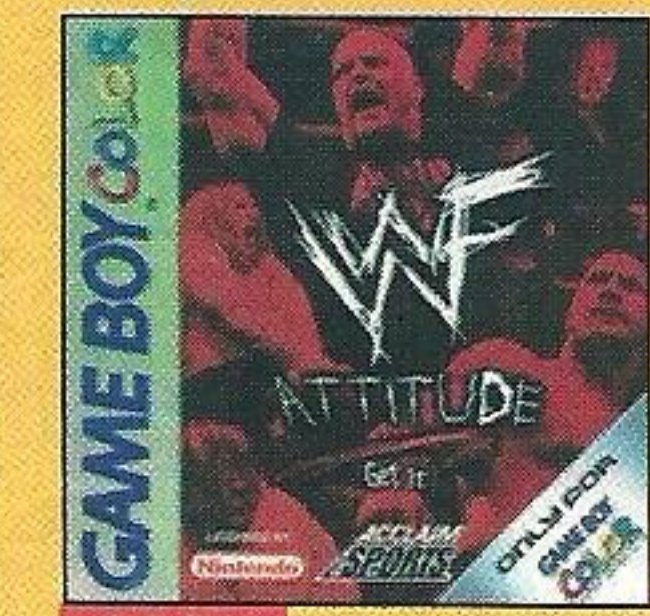
Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Pocket	34 zł
Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Zwykły	34 zł
Lupa na ekran z podświetleniem	29 zł
Pokrowiec skórzany do GB Pocket	29 zł
GB ESSENTIALS: zasilacz, akumulator, torba	129 zł
Pudełko na 10 gier	15 zł
Zestaw HandyBoy: zintegrowana lupa, regulowane powiększenie, podświetlacz, głośniki stereofoniczne, joystick, pasek ułatwiający przenoszenie	134 zł
Zasilacz uniwersalny - do GameBoya i Pocketa	39 zł



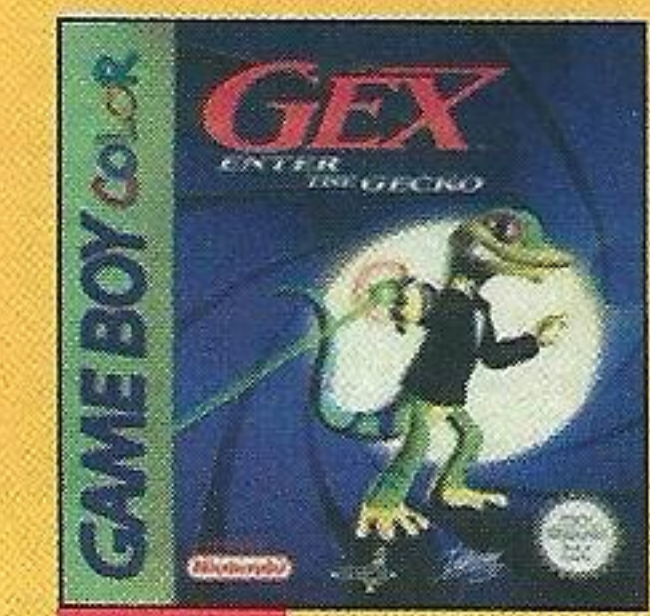
149 zł PRINCE OF PERSIA



159 zł RUMBLE RACE TOP GEAR RALLY



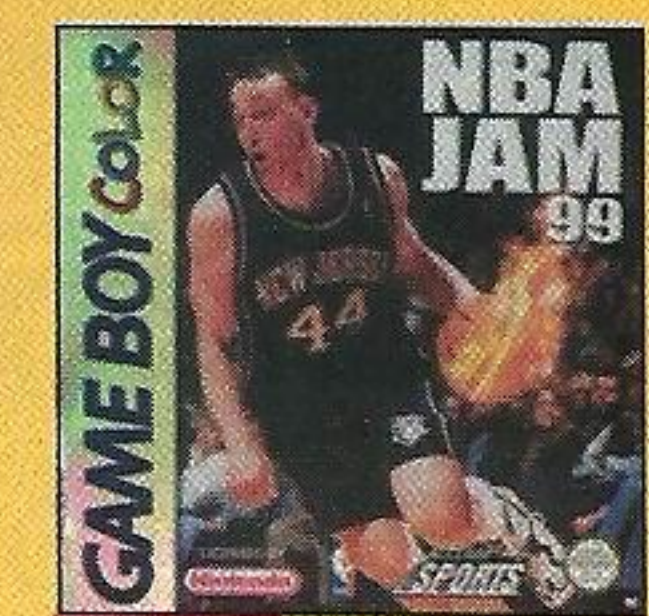
149 zł WWF ATTITUDE



149 zł GEX



149 zł V-RALLY



149 zł NBA JAM 99

RED
PILLARS

(c) 1999 Acclaim Studios, Acclaim



BU

KA

FA

RO

ZEM

PLIXA

D

DUAS

DIS

DIS

7

4

1

1

1

1

1

1

1

1

JULY
WOOD
1996



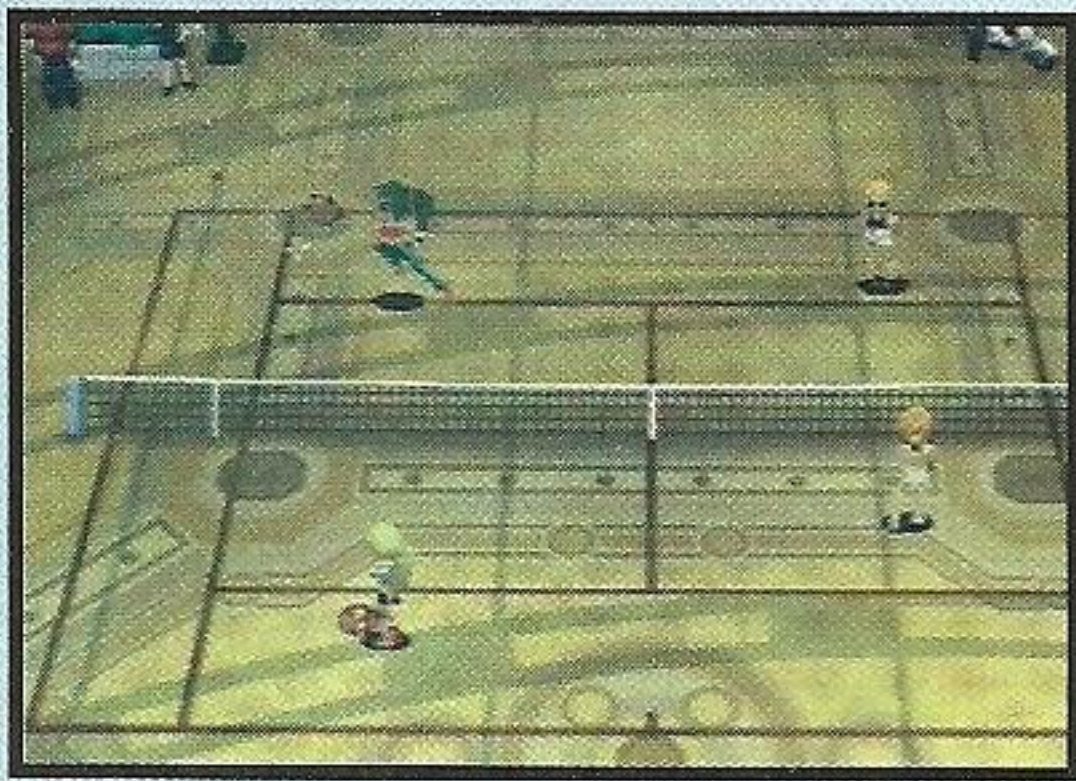
FOR INFORMATION

DAILY HOWKS

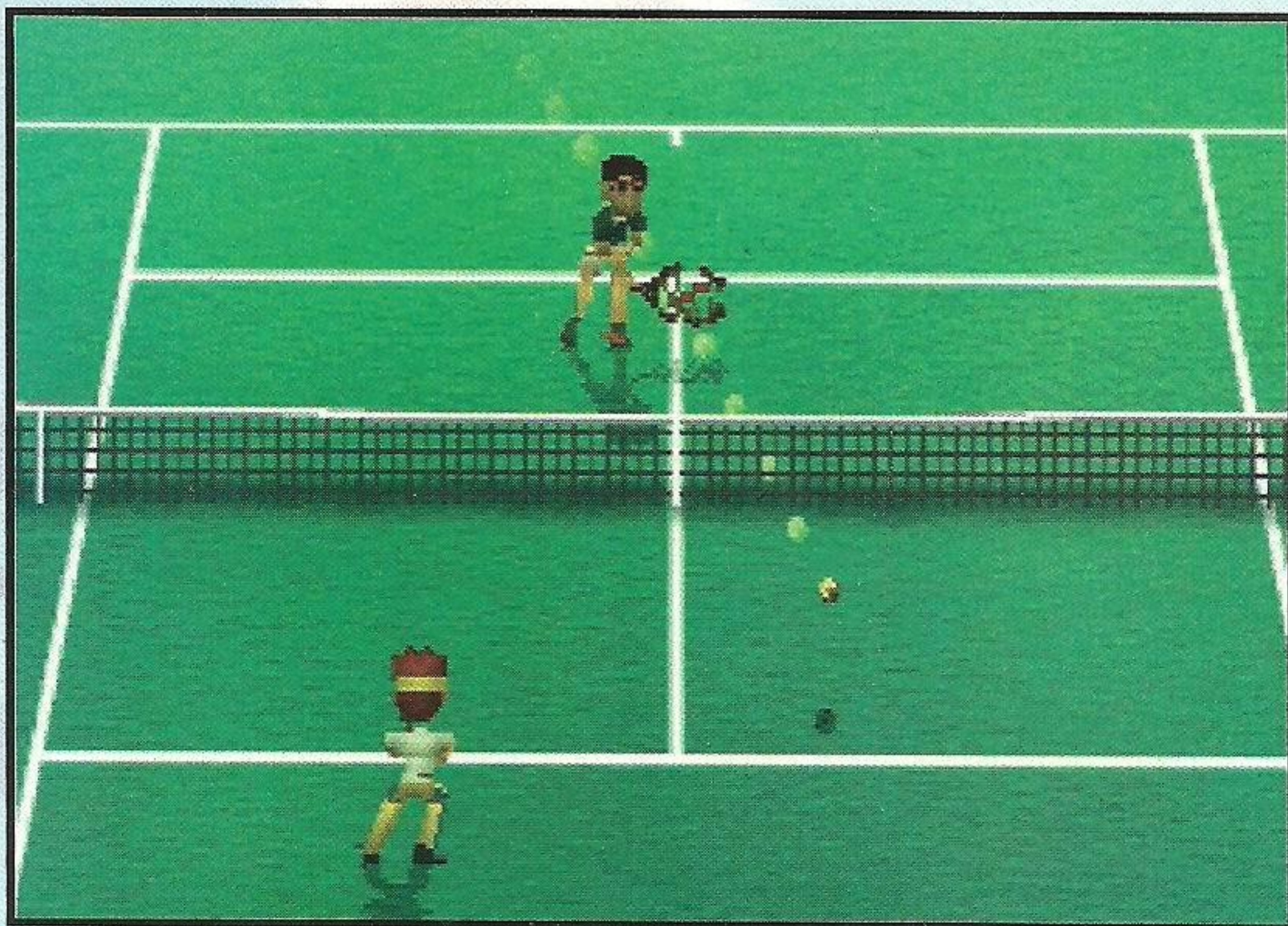
SHATEBOARDING

(c) 1999 Admission (c) 1999 NEVERSOFT

ROLLER
BALLS



Anka Kurnikowa to niewątpliwie piękne dziewczę zza Buga. Nie brzmi to w żaden sposób ironicznie, bowiem jak każdemu wiadomo, a przynajmniej powinno być, najpiękniejsze dziewczyny pochodzą ze wschodniej Europy.



Podbijaj se sam!



W grze znajduje się bardzo rozbudowany tryb treningowy, z grającym na mistrzowskim poziomie trenerem (którego można sobie zaprogramować) oraz możliwością odbijania piłki od ściany. Bardzo relaksujące.

leż to razy uczestnicząc w międzynarodowych melanzach marzyłem o Michałach mojej ukochanej Zochy? Teraz trafiła się gra, a przy okazji i sztuka, na widok której Mały John traci swą subtelną ksywę. Do rzeczy. Chodzi o to, że najnowszy tenis ziemny wydany przez mistrzów z Namco w całości oparty został na uroczej istotce, mającej ledwie siedemnaście wiosen na karku, a bijącej każdą gwiazdę kortów o dwie długości rakiety. Można by rzec - umarł król, niech żyje Anna Kurnikowa! I słowo stało się ciałem, bowiem dostaliśmy całkiem udaną produkcję przeznaczoną dla jednego lub maksimum czterech graczy. Konsekwentnie drążąc temat należy wspomnieć, że da się zagrać singielka, debelka lub miksta w dowolnej konfiguracji konsolowo-ludzkiej.

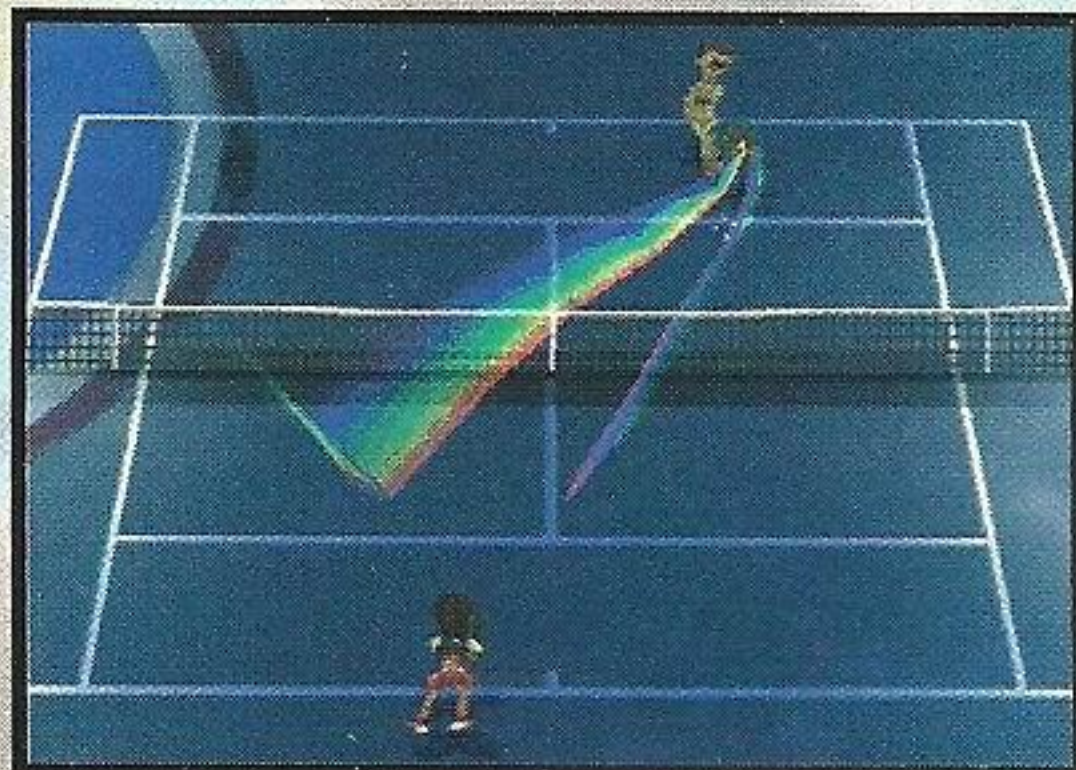
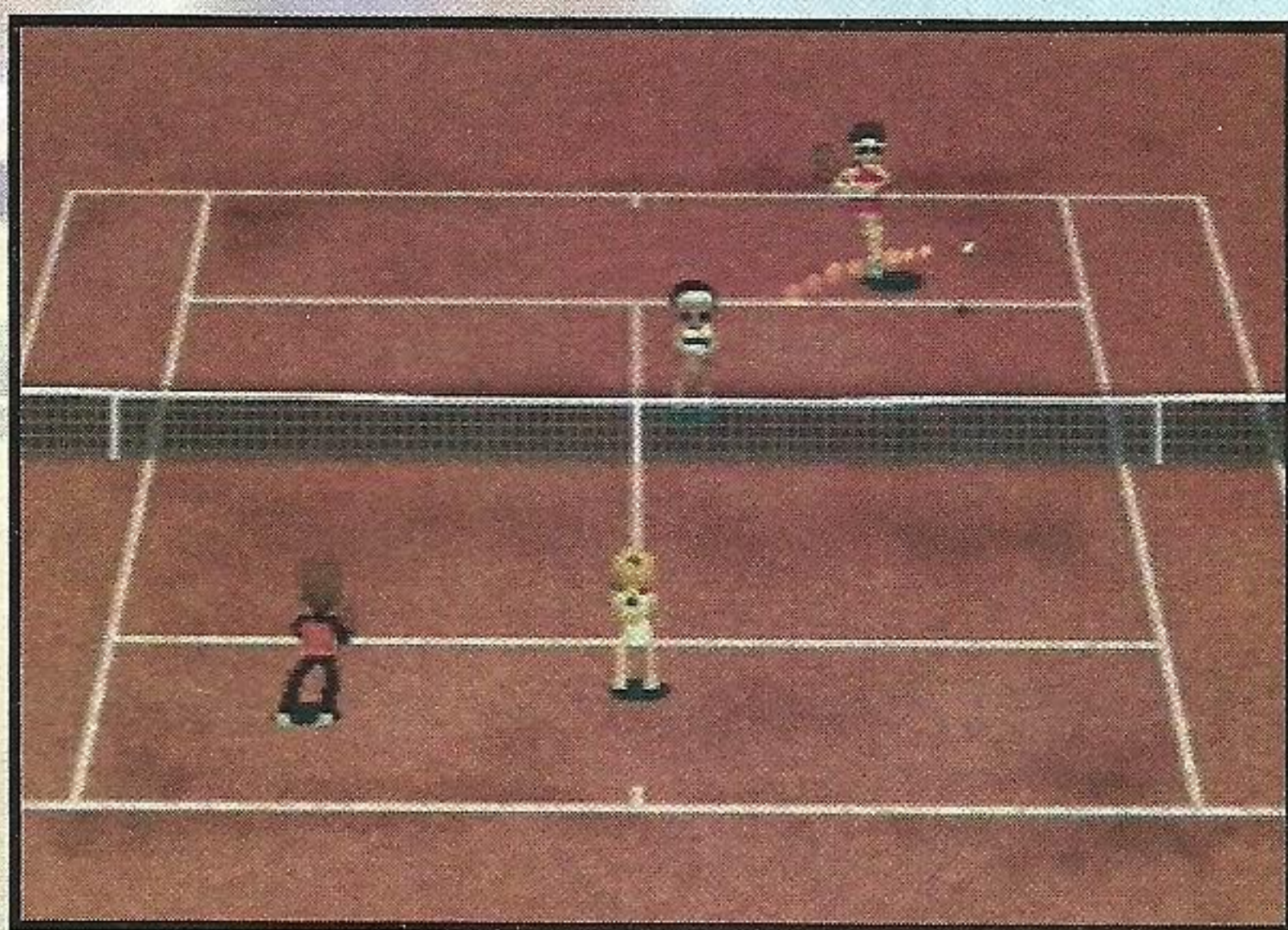
Oprócz Anny, do dyspozycji gracza pozostawiono jeszcze sporą grupkę mężczyzn i kobiet o zróżnicowanym kolorze skóry i posturze, którzy doskonale potrafią władać rakiętą. Nieznacznie przypominają oni prawdziwych asów Wimbledonu. I słusznie, ponieważ nie o hecę w grach Namco chodzi, tylko o totalny odjazd.

Pojedynki odbywają się na kilkunastu arenach, o tak zróżnicowanej nawierzchni i publiczności, że szkoda pisać. Faktem jest, że gra się przednio i to jest najważniejsze. Postacie bardzo płynnie i momentami bombowo poruszają się po korcie. Automatycznie przekształca się to w dziesiątki zagrań i kombinacji alpejskich, bez których nie byłoby tak miodnego tenisa. Najważniejszą cechą tej gry jest potraktowanie zjawiska z lekkim przymrużeniem oka, bardzo

charakterystycznym dla Japończyków. Objawia się to specyficznym podejściem do tematu, zupełnym obejściem schematu i uzyskaniem produktu z gruntu nowatorskiego i nieszablonowego. Ależ to mądrze zabrzmiało. Faktem jest, że gra wciąga, jak rozgrzana smoła muchę lub działa jak Ricky Martin na napaloną siedemnację. Co w akcji



ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



JEST NA NEO PLUS VIDEO 2 E3 '99

Anka Kurnikowa is one hot chick!

Zanim zaczniecie grać, zostawcie konsolę na kilka sekund - zobaczycie figlarny filmik ze złotowłosą królową kortu. Figluje ona z rakiętą do tenisa... W każdym razie moim zdaniem gra jest wręcz świetna i bardzo, bardzo wciągająca. Podoba mi się też wysoki poziom trudności - nic tutaj nie przychodzi łatwo. Polecam. [Gulash]

widziałem na własne oczy minionego lata!!! Gulasha i kilku moich kamratów biorę tu na świadków. I niech mi Boris Becker będzie miły, co bym śmiał łąć.

Wydaje mi się, że tym produktem producent jest w stanie przyciągnąć kilku konsumentów poszukujących nowej jakości i przygód. Troszkę ubolewam, że gra serwowana jest przy pomocy ledwie jednego widoku. Stawia ją to na półce w szeregu z archaicznymi produkcjami. Z drugiej strony powrót do starej szkoły nie jest niczym złym i jeśli poparty jest on genialnym pomysłem, może okazać się hitem. Dalej - do strony graficznej nie można mieć zastrzeżeń. W końcu prostota nie snobstwo szacunek budzi. Natomiast dźwięk to mieszanka radosnych i bardzo na miejscu odgłosów oplecionych wpadającą w ucho muzyczką. To znaczy w jedno wpadającą, drugim wylatującą. Na koniec wypada tę grę

zarekomendować każdemu ekscentrykowi w świecie gier. Miłośnikom tenisa dla pewności zasugerowałbym poproszenie o zademonstrowanie gry w sklepie, co większość sprzedawców uczyni zapewne z nieukrywaną radością.

Wicik

Playstation **7**

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

Wydawca: Namco
 Producent: Namco
 Liczba Graczy: 1-4
 Termin: Wrzesień 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card.

Shadow Man

Nieco dalej znajdziecie recenzję wersji na Nintendo 64, która naszym zdaniem prezentuje się o niebo lepiej od tej PSX'owej.

Niestety, wygląda na to, że Shad na PlayStation nie powinien był się w ogóle ukazać... Po prostu źle skodowana gra. Acclaim raczej skopał sprawę... W sumie chyba trochę dramatyzujemy, ale faktem jest, że to średniak. Na PSX'a. [Gulash]

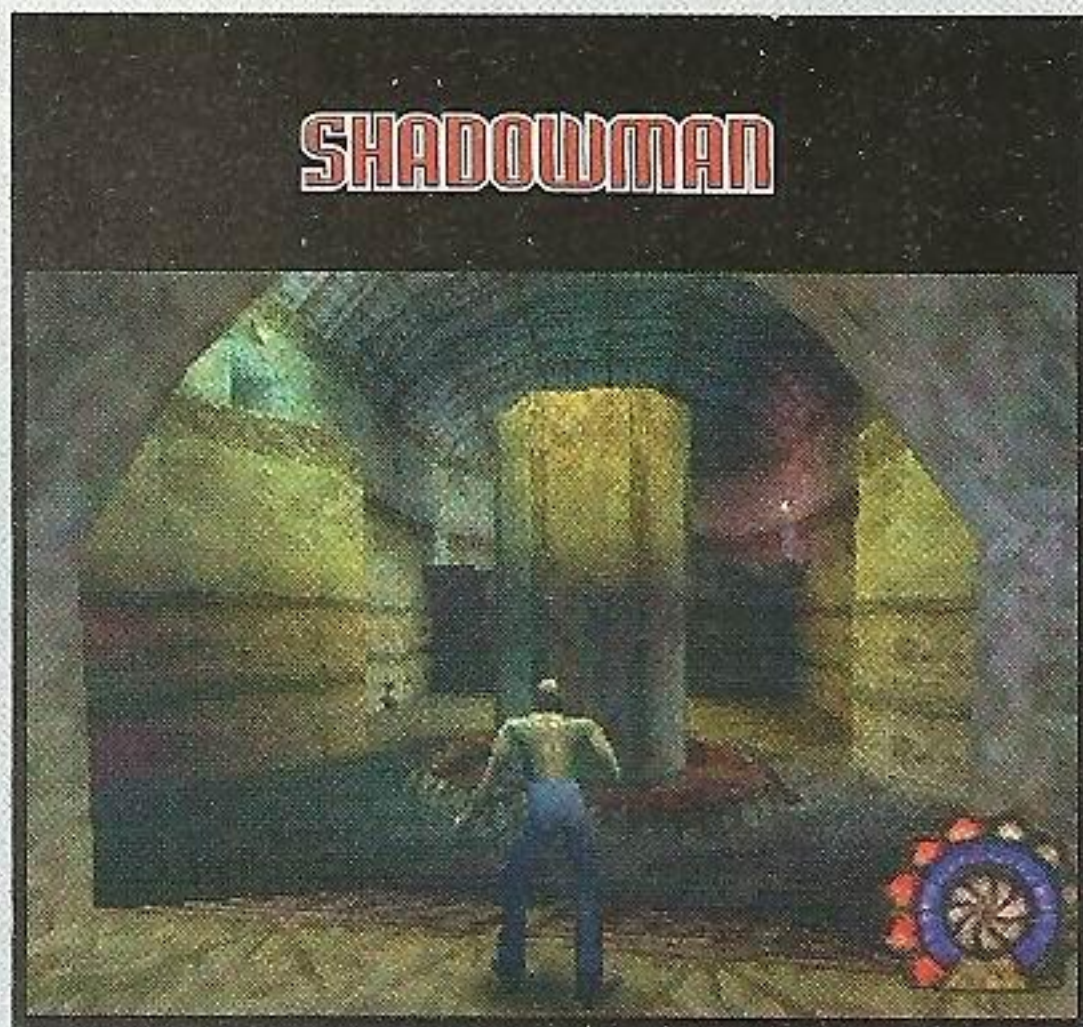
Trap Runner

Zaraz, czy ja tej gry gdzieś już nie widziałem? Ależ tak - to europejska wersja wydanej prawie rok temu w Japonii gry TRAP GUNNER. Runner = Gunner, dobre sobie. Nie zmieniło się nic, a technologia starzeje się bardzo szybko... Można jednak pograć bez przymusu. [Gulash]

Źródło: SPY VS SPY. W trzech wymiarach. [Banan]

Guardian of Darkness

Kolo rusza się, jakby poślizgnął się od mioty. A lokacje doczytują się co chwilę. Łykajcie SOUL REAVERA. [Banan]



Popis nieudolności koderów? Zupelna nieprzekładalność gry? Kryzys w firmie? Złośliwość człowieka odpowiedzialnego za konwersję? Okrutny żart? Próba zburzenia wizerunku konsoli? Ehh, sam już nie wiem...

Dla dobra serii SHADOW MAN (sprawdźcie w raporcie z ECTS) najlepiej byłoby aby żadna z jej gier nie liźnęła nigdy PSX-a. Jej zaistnienie na tej konsoli jest jedynie dowodem na to, że pięcioletnia już platforma właśnie miała pierwszy zawał. Gra z bardzo ciężkim klimatem, świetnym i mrocznym bohaterem, oraz miazdzącą w mojej opinii fabułą została oprawiona w skaczącą animację, potwornie ciemną grafikę i... naprawdę powolną animację. Momenty, w których Mike LeRoi przemierza jakąś większą połać otwartego terenu są jak... są jak...

Yyyyyyyyyyhhhh... (Dawaj następny inhalator Gulash). Modele postaci i sterowanie (kiepsciutko z reakcją na przyciski na większych terenach) także dorzucają swoje trzy grosze. Naprawdę rujną całą przyjemność. Co gorsza gra ma bardzo dobrą oprawę dźwiękową (fatalnie zsynchronizowaną z postaciami, ale to osobna sprawa), która tylko pokazuje jak mogło być dobrze. Oprócz tego pozostaje cały czas ta mroczna fabuła, wołająca o lepsze wykonanie.

O fabule możecie poczytać przy okazji recenzji Nintendowej wersji. Może wydawać się wam, że ta akurat recenzja jest uprzedzona. Ale nie. Od początku śledziłem SHADOW MANA z bardzo entuzjastycznym nastawieniem. Voodoo, Nowy Orlean, psychopatyczni mordercy... Doczekałem się tego wszystkiego, ale jedynie w wersji na N64. Nie wspominał o DC-ku, na którym przygody Mike'a LeRoi wyglądają po prostu rewelacyjnie. A PSX... Zapewne znajdują się ludzie, którym i ta wersja przypadnie do gustu. Ale do tego trzeba być prawdziwym, zatwardziałym ortodoksem.

Nawet świetny Jauntie ze swoim irlandzkim akcentem i akuratnymi tekstami nie jest w stanie uratować klimatu. Bo ta gra opiera się właśnie na klimacie, który na PSX-ie przysnął niczym bańka mydlana. Dziękuję i przesiadam się do innego pociągu.

Banan



Kto by pomyślał, że wynalazcy prochu, Chińczycy, używali go sobie naiwnie długi okres tylko do odpalania fajerwerków. Analogicznie jest z TRAP RUNNEREM - możesz grać w tę grę przez kilka miesięcy i nie wpaść, by zagrać samemu.

Oco chodzi? Otóż zabawa krąży wokół problemu biegania po arenie, zastawiania pułapek na przeciwnika i czekaniu, aż się w nie złapie, celem uszczuplenia jego energii. Uszczuplanie trwa do wiadomego wszystkim momentu, kiedy to przeciwnik pada bez oddechu i chęci ku dalszej "beztroskiej" zabawie.

Detale. Areny walki nie są zbyt wielkie - ot dwupiętrowe wycinki miasta, sali treningowej ninja, kanałów, itp. itd. Mnóstwo na nich wąskich przejść, kładek, schodów - wszystko po to, by móc zastawić tam pułapkę, a goniący cię przeciwnik nie miał szans jej ominąć.

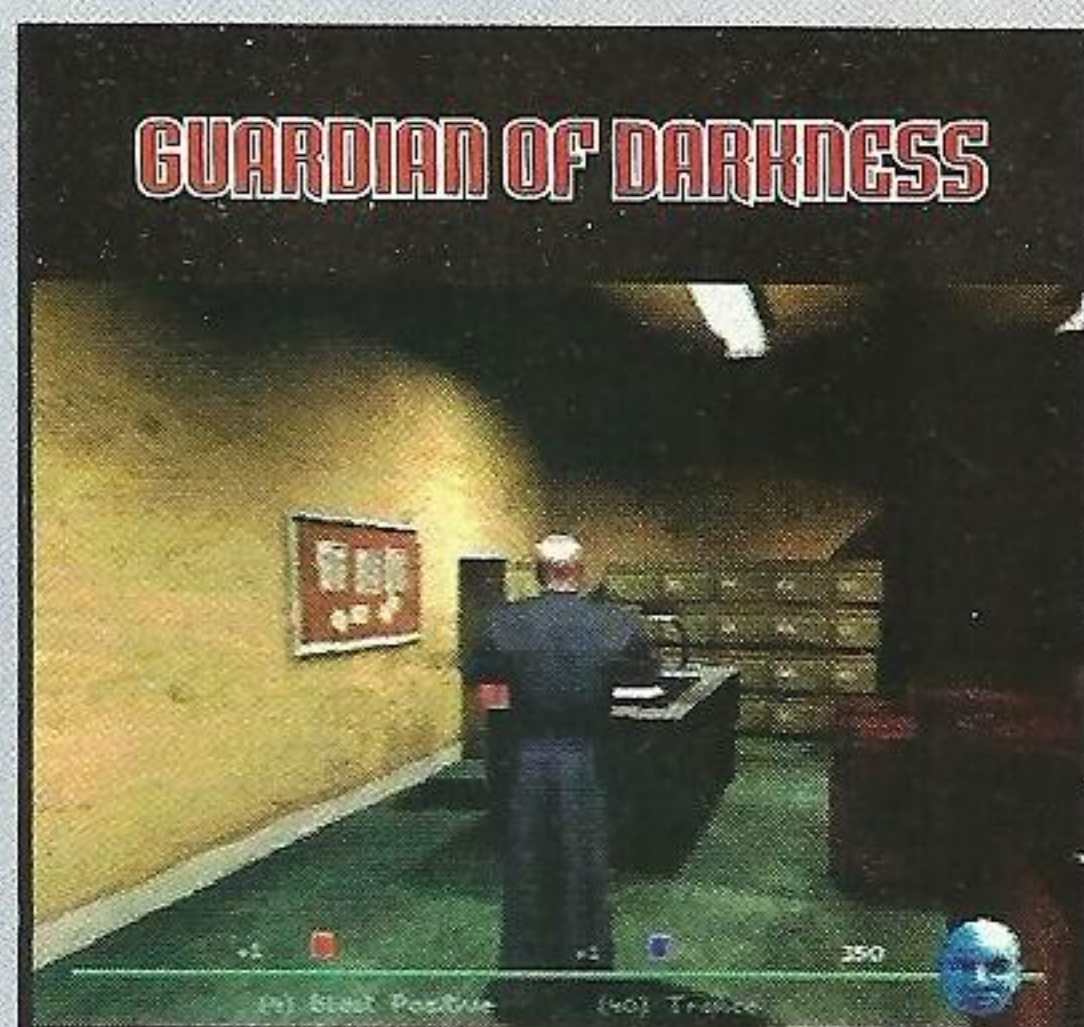
Jakie być mogą pułapki? Unieruchamiacz, mina, bomba odpalana radiowo, "przepychacz" - powiem, niestety, nic oryginalnego. Raczej to, czego się spodziewacie. Oryginalne może być zaś na przykład to, że można pułapki układać w komplecik. Na przykład: koleś wpada do unieruchamiacza, podbiegasz, sprzedajesz mu klapsa w dziąsło, on siłą uderzenia odlatuje w tył, wprost na "przepychacz", który desantuje go idealnie na minę. KPW?

Do wyboru sześć postaci: jedna silna i powolna, jedna słaba, a szybka i reszta średniaki. Jeśli dodać do tego dźwięk na zupełnie średnim poziomie, uważny czytelnik zauważy zapewne, że w tej grze nie ma prawie nic oryginalnego. Poza samym pomysłem.

Można powiedzieć, że całkiem sprawnie zbudowano środowisko trójwymiarowe plansz. Ale trzeba też zauważyć, że ponazywano je na siłę i właściwie każda mogłaby być każdą - detale jakimi się różnią są niemal niedostrzegalne (dosłownie - są maleńkie jak szpileczki).

Całą ikrą tej konsolowej propozycji są... gracze. Gra dla jednej osoby jest nudna jak obserwowanie zdechłych żółwi i zupełnie nie daje radochy. Gdyby była tu sama opcja dla jednego gracza wystawiłbym tróję i poszedł spać. Niestety - granie we dwie osoby zmienia ten produkt tak diametralnie i dodaje mu miodu z taką intensywnością, że z kupki zajętych bobków staje się on suto zastawionym stołem. Sami wiecie dlaczego. Tylko ja mam pytanie: kto to teraz robi gry - gracze, czy koderzy?

Grabarz



Bycie obiektywnym recenzentem to niełatwa sprawa. Przekonuję się o tym za każdym razem, kiedy mam ocenić jakąś grę dobrego (teoretycznie) developera. Weźmy na przykład Cryo, firmę znaną od bardzo dawna.

Stworzyli kilka niekwestionowanych hitów i wiele dobrych gier. Ostatnio jednak odnoszę wrażenie, że z Cryo odeszli wszyscy poza twórcami fabuły.

To spostrzeżenie nasunęło mi się po włączeniu GUARDIAN OF DARKNESS. Grafika obezwładnia... brzydota. Postacie są kanciaste, źle narysowane i fatalnie animowane. Lokacje też nikogo nie zachwyca. Dodatkowym minusem jest ustawienie kamer - niejedną raz oglądałam w dużym zbliżeniu przedmiot, za którym znajdował się mój bohater. Nie ma też co liczyć na mapę - na pierwszy rzut oka nie kojarzy się z niczym znanym z gry. Na drugi rzut oka tak samo. Przygrywająca muzyka miała w założeniu podnosić poziom adrenaliny, ale u mnie podniosła tylko poziom irytacji - tego rodzaju ścieżkę dźwiękową można zazwyczaj usłyszeć w horrorach klasy C.

Jak już zauważyłam, jedyną rzeczą ratującą GoD jest fabuła - wcielamy się tu w mnicha - egzorcystę. Jako że wszelkie paranormalne paskudztwo to niemiłe towarzystwo dla ludzi, nasz bohater nie cierpi na brak zajęcia. W swojej pracy nie ucieka się na szczęście do biegania i strzelania. Wręcz przeciwnie - bronią mnicha jest zestaw zaklęć, służących do rozpoznawania duchów i zjaw oraz do walki z nimi. Zanim jednak przystąpi do walki, musi się dowiedzieć, co spowodowało najazd - a tego dowie się z rozmów z napotkanymi ludźmi oraz przywołując duchy zmarłych. Wszystkich, którzy już szykują się na rzucanie fireballi na lewo i prawo, muszą zmartwić - rzucanie czarów jest integralną częścią gry, ale nie prowadzi samo w sobie do zwycięstwa. Czekaj na nas typowo przygodówkowe zadanie, czyli odszukiwanie przedmiotów, łączenie ich ze sobą i przenoszenie w zadane miejsce.

Gra nie jest nudna, może przykuć na dłużej lubiących przygodówki. Oczywiście pod warunkiem, że nie zwrócą uwagi na wady tej gry. Nie chce mi się wierzyć, że Cryo wypuszcza na rynek tak ewidentne nedoróbki. Mam nadzieję, że to tylko chwilowa słabość... Wiecie, jak to jest: nadzieja umiera ostatnia.

Anek

PlayStation **4**

GRAFIKA **4**
DŹWIĘK **8**
MIÓD **4**

Wydawca: Crave
Producent: Edge of Reality
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

PlayStation **6**

GRAFIKA **5**
DŹWIĘK **7**
MIÓD **7**

Wydawca: Konami
Producent: Atlus
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

PlayStation **5**

GRAFIKA **5**
DŹWIĘK **5**
MIÓD **6**

Wydawca: Cryo
Producent: Cryo
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

CHOCOBO RACING



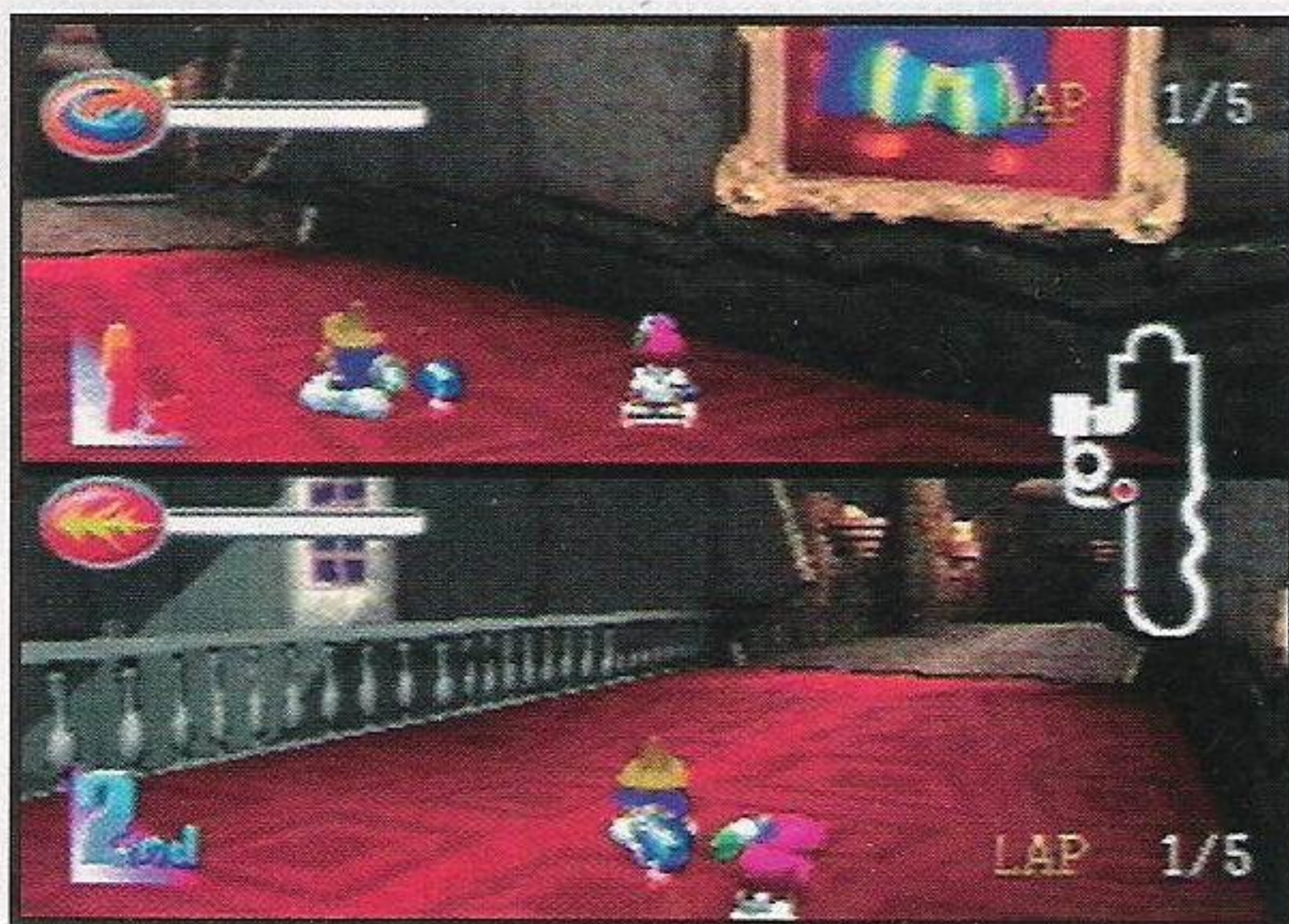
Co jest bardziej ekscytujące: nowy racer czy fakt, że Squaresoft wydał nową grę? Tak naprawdę jest to nieistotne, ponieważ Chocobo Racing jest po prostu OK!

Nawet wśród nas wiele osób sceptycznie odnosiło się do tego nadchodzącego tytułu. Mówiono, że Square umie robić erpegi i nic więcej. Na szczęście wydanie CR można zaliczyć do jak najbardziej udanych kroków. Tym bardziej, że jest to gra lekka i zabawna. Zrobiona na wzór klasycznych racerów z domieszką party-games.

Do wyboru mamy kilka tras, ośmiu bohaterów i ciekawe tryby gry: grand prix, time trial, team, vs i story mode. Podstawowym wydaje się GP, który jest dosyć nowatorsko zrealizowany. Najpierw sami decydujemy o trasach, po których chcemy się ścigać, następnie wybieramy bohatera i dopiero wtedy ruszamy w drogę. Bardzo ciekawie przedstawia się także Story Mode. Tutaj autorzy przygotowali krótką historyjkę, która przeplata się pomiędzy wyścigami.

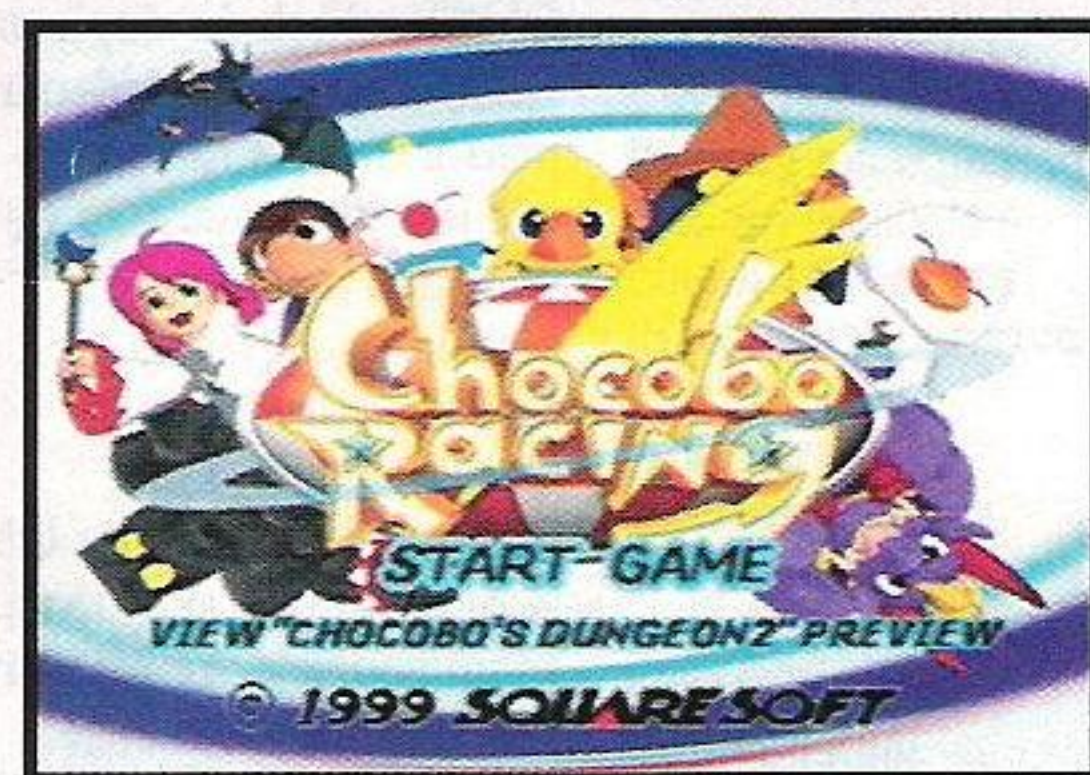
Zdecydowanie najmocniejszą stroną CR jest jej miódność i żywotność. Przede wszystkim znajdziemy tu wiele tras i nie mniejszą ilość bohaterów. Do tego dochodzą ukryte tory oraz postacie takie jak Cloud (FFVII) i Squall (FFVIII). To chyba wystarczający bodziec, aby posiedzieć trochę nad grą. Pozostali miłusińscy są wam także dobrze znani choćby z FF TACTICS i FFVII.

Sam wyścig jest bardzo zwawy i dynamiczny. Na starcie sami wybieramy jaki bonus będzie nam towarzyszył przez cały wyścig (na przykład dopalacz lub skrzydła). Oczywiście nie są to wszystkie atrakcje. Podczas wyścigu co jakiś czas napotyka się power'upy takie jak kule ognia, lodowiska czy też krótkie dopalki. Ogólnie jest zabawnie. Kilka początkowych tras jest dosyć prostych, lecz nie dajcie się zwieść pozorom. Ukończenie ostatnich trzech - czterech jest już naprawdę bardzo trudne. Autorzy chcąc uniknąć monotonii postarali się aby każdy z torów miał swój indywidualny



krajobraz. Dlatego, też obejrzymy tor doświadczalny, starożytny zamek (wewnątrz i na zewnątrz) czy też korytarze kopalni. CR jest jedną z tych niewielu zręcznościowych gier, które nie znudzą się po dwóch dniach.

Bardzo ważnym elementem takich gier jest ich oprawa. Tutaj można było się spodziewać ze strony Kwadratowych prawdziwego uderzenia. Jednak nie nastąpiło. Grafika co prawda wybija się ponad przeciętną ale trudno ją porównywać z tą ze SPEED FREAKS. Oczywiście nie oznacza to, że jest brzydka. Animacja jest jak najbardziej poprawna, obiekty prezentują się kolorowo, lecz postacie i bonusy są zdecydowanie za małe. Wręcz nieproporcjonalne do reszty otoczenia. Jednak cała oprawa wizualna trzyma poziom i nie zamierzam jej w żaden sposób beszczać. Przyjemna jest także muzyka, która przygrywa w tle. Znaczący i fani firmy odkrywają tutaj



kilka motywów ze starszych części FF choć jest kilka nowych kawałków. Generalnie wśród utworów panuje wesoły i zwawy nastrój,

JEST NA DVD PLUS VIDEO I TGS 99

idealnie pasujący do gry.

Godziny i dni spędzone przy CR wspominam bardzo przyjemnie. Szczególnie, gdy przychodził kolega i razem ścigaliśmy się siedząc przy dwóch padach. Tryb vs jak zwykle podnosi miódność gry tym bardziej, że split screen pracuje płynnie i wydajnie bez utraty jakości grafiki. Wszystkim, którzy mają SPEED FREAKS w małym palcu polecam ociupinkę gorszą i łatwiejszą grę.

Brat

PlayStation

GRAFIKA

DŹWIĘK

MIÓD

7

Wydawca: Sony
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień 99

Wykorzystuje: Dual Shock,
Memory Card

Gra na sześć...

No dobra - kolejny racerek czerpiący garściami z klasycznego Mario Kart. Z nienajlepszą, ale uchodzącą grafiką, należałoby dodać. Nie ma tu nic nowego (oprócz możliwości jazdy czokobosem), ale jest wesoło i sympatycznie. Acha, na płycie jest też bonus - demo gry CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON 2. [Banan]



WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Wszystko spoko, tylko dlaczego sterowanie zasysa?

Jeśli chodzi o oprawę graficzną WDC wygląda po prostu olśniewająco - animacja jest płynna, kanty powyglądane, a kolory wspaniałe. Często widzimy efekty takie jak oślepiające słońce bądź deszcz. Szkoda, że gra nie korzysta z rozszerzenia pamięci - chyba w ramach zadośćuczynienia autorzy przygotowali specjalny tryb wysokiej rozdzielczości, w którym grafika wyświetlana jest w oknie o połowę mniejszym od telewizora. Niestety, sterowanie ssie. Być może takie były intencje autorów, bo nie ulega wątpliwości, że trzeba się go uczyć i to całkiem długo. Także model jazdy nie jest jednoznacznie zadeklarowany, nie wiadomo do końca czy to zręcznościówka, czy kawałek symulatora. Ale ta grafika...

[Gulash]

JEST NA DVD PLUS VIDEO 2 E3 '99



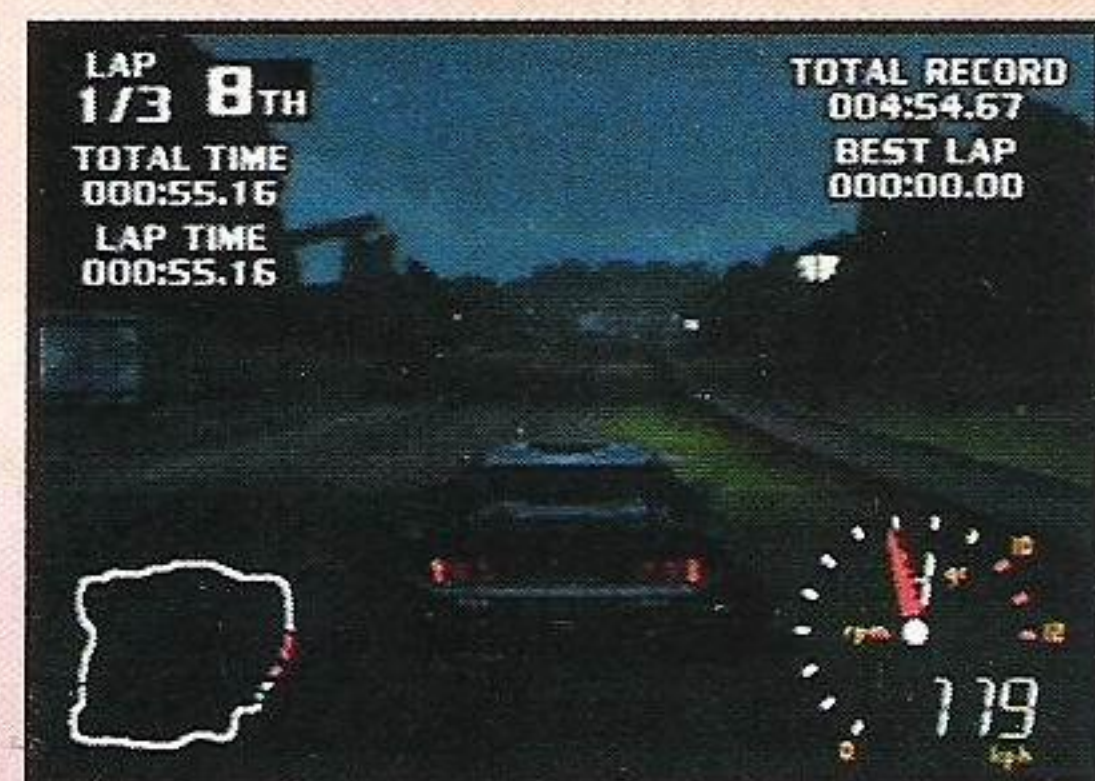
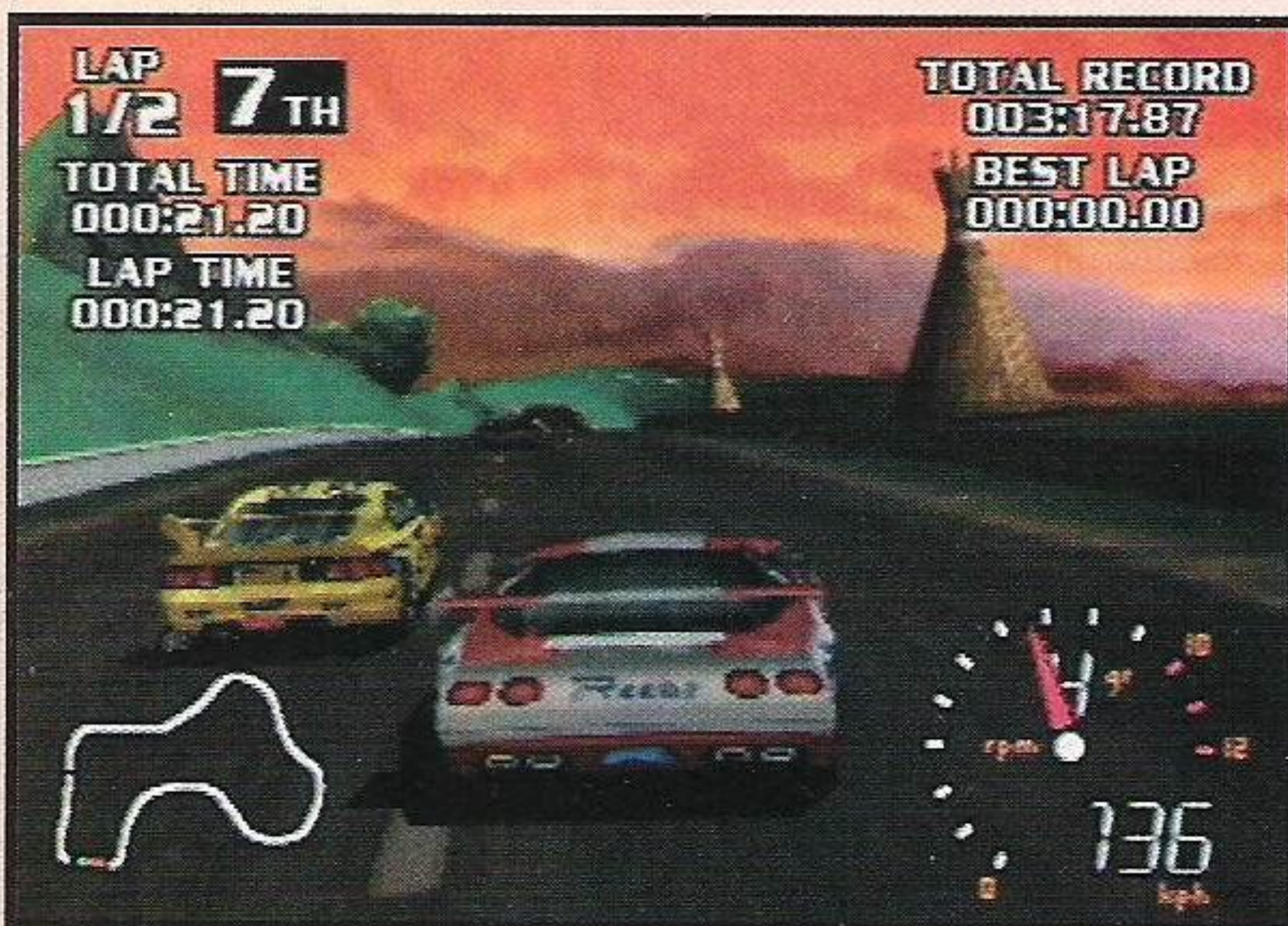
Dzięki developerom z Boss Studios, Nintendo 64 wreszcie otrzymuje swojego pierwszego poważnego racera traktującego o samochodach klasy GT. Debiut to debiut i nie byłoby się czym zachwycać, gdyby nie jeden mały szczegół: gra jest naprawdę niezła.

Szkoda że dopiero teraz, bo świetna platforma jaką niewątpliwie jest N64 marnuje się w rękach developerów niezależnych. Firmy zarzucają nas średniej klasy racerami, które i tak szybko się nudzą lub w ogóle się nie podobają. Mam nadzieję, że Midway przełamie tę tendencję wydając WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP.

Gra stara się oddać emocje związane z rajdami samochodów klasy GT. Z przyjemnością patrzy się na znane bryki, a po tuningu ich niewiarygodne osiągi wręcz zapierają dech w piersiach. Niestety w grze brakuje licencji, więc wszystkie fury mają swoje obco brzmiące nazwy. Na szczęście fani motoryzacji szybko odnajdą wiele podobieństw do rzeczywistych samochodów.

Kupując WDC otrzymacie grę, która wystarczy na bardzo długo. Kilka trybów rozgrywki, 15 zespołów, ponad 30 samochodów, dziesięć tras (plus trzy wariacje i mirror mode) oraz 20 różnych pucharów. Są to wręcz imponujące statystyki, które pozwalają przypuszczać, że zabawy starczy na długie dni. Jak jest w rzeczywistości?

Odpowiedź nie jest taka prosta. Olbrzymim atutem WDC jest grafika. Wyraźne i kolorowe otoczenie. Duże obiekty oraz wiernie odwzorowane maszyny sprawiają rewelacyjne



wrażenie. Każda nowa trasa ma swój charakterystyczny, doskonale odwzorowany krajobraz. Górskie jezdnie, kręte ulice miasta, tunele, wzniesienia - to wszystko wygląda bardzo naturalnie i ładnie. Przez cały czas towarzyszy świetnie dobrany odgłos silnika. Aż słychać te 200 koni pod machą. Niestety muzykom pracującym przy tym projekcie czas zatrzymał się na wczesnych latach osiemdziesiątych. Chłopaki kochają Deep Purple i chyba nigdy nie wydadzą się z tego wczesnego rockowego galimatiasu. Przecież już nikt tak nie gra. Ale cóż, na potrzeby WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP skomponowano kilkanaście rockowych numerów. Drażnią i nie wiem komu się spodobać. Najlepiej pozostawić włączone tylko efekty dźwiękowe.

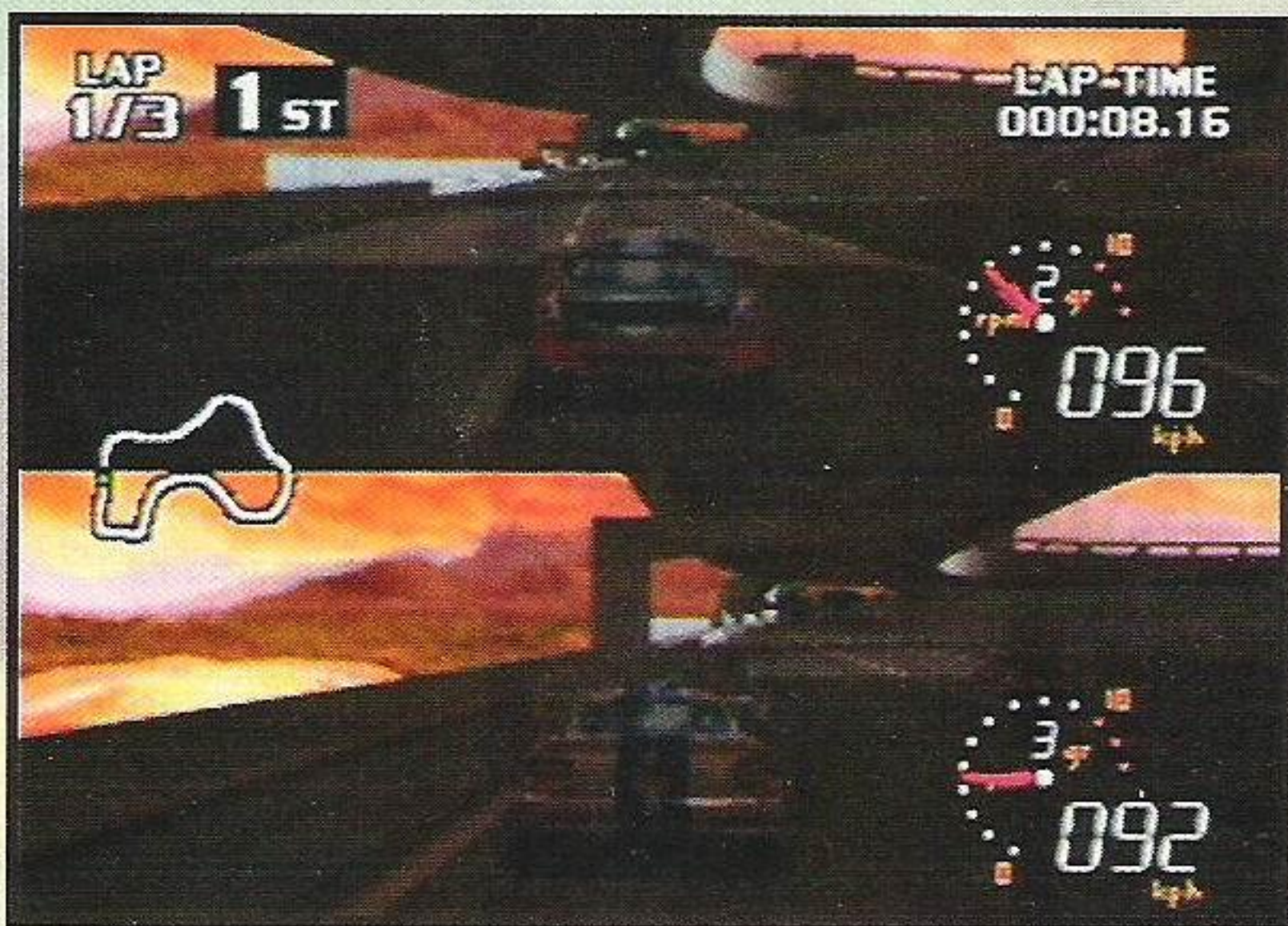
Gra ma wiele plusów, które mogłyby uczynić z niej wielki przebój. Niestety nie dopilnowano jednego małego szczegółu - sterowania. Kierowanie samochodem jest bardzo toporne. Maszyna reaguje z opóźnieniem i ospale. Oczywiście wybranie innej fury - lżejszej i zwrotniejszej poprawia sytuację, ale nie do

końca. Trzeba być cały czas skupionym i pamiętać, że należy reagować z wyprzedzeniem. Jeśli ktoś się przyzwyczaił to istnieje duża szansa, że będzie czerpał wiele przyjemności z obcowania z WDC. Tym bardziej, że gra odsłania swoje sekrety stopniowo. Na początku mamy do wyboru tylko dwa zespoły oraz dwa puchary. Z czasem ich liczba znacznie wzrośnie dając powód do spędzenia kolejnej godziny przed telewizorem.

Troszkę rozczarowuje split screen. Multi-player przeznaczony jest dla dwóch osób - cóż, prawdopodobnie engine nie pociągnąłby czterech równoległych środowisk - szkoda.

Mimo wszystko dla wygodniaków fanów racerów jest to pozycja nie do pogardzenia.

Brat



PlayStation 7

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Midway
 Producent: Boss Studios
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Październik '99
 Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

SLEDSTORM siedział mi w głowie od czerwcowego E3, gdzie pierwszy raz ujrzałem tę grę w akcji.

Z przyjemnością zabieram się więc do recenzji wyścigów śnieżnych skuterów, bowiem od czasów **WAVE RACER'A** na Nintendo 64 żadne wyścigi nie spowodowały u mnie takiego stanu. To znaczy nie ma dnia, w którym nie zagrałbym sobie w tę grę choćby przez pół godziny.

Bardzo podoba mi się wspaniale wyważony poziom trudności. **SLEDSTORM** stosunkowo szybko robi się trudny i chwala mu za to. Taki stan rzeczy powodują dwie sprawy: przeciwnicy i trasy. Sterowane przez konsolę chłopaki i dziewczyny nie tylko jeżdżą bardzo dobrze i agresywnie, ale także starają się trikami zarobić kasę, za którą rozbudowują maszyny. To widać i z każdym wyścigiem jest coraz ciężej. Natomiast trasy należą do gatunku, który określam frazą "przepraszam, czy ja o czymś nie wiem?". Aby myśleć o zwycięstwie, trzeba je dobrze poznać. Wyobraźcie sobie sytuację, w której prowadzicie przez cały wyścig tylko po to, aby na ostatniej prostej mógł spaść tuż przed was inny koleżka z jakiegoś tajemnego tunelu przebiegającego przez górę śniegu, odbierając tym samym szansę na wygraną. Bo oni najwyraźniej znają te trasy i aby podjąć równorzędną walkę potrzeba czegoś więcej niż zręcznych palców. Na początku dostępnych jest osiem tras, po cztery na dwóch stokach. Pierwsza czwórka jest łatwiejsza i przystosowana bardziej do szybkiego zjazdu, niż do czego innego. Kolejne cztery składają się w tryb Snow Cross - tu będzie mnóstwo skoczni. Aby odblokować kolejne trzeba naturalnie ukończyć championship na pierwszej pozycji.

Triki. Oczywiście nie mogło ich zabraknąć, ale w tej grze wydają mi się dorzucone trochę na siłę.

Co można zrobić z wielkim, ciężkim skuterem śnieżnym? Przecież nie obrócimy go o 180 stopni w locie, niczym dechę. Sami przyznacie, że stanowi to pewne ograniczenie i dlatego triki polegają na wygibasach zawodnika. Można obejrzeć się do tyłu, podnieść do góry ręce i nogi, ewentualnie obrócić się na siedzeniu. Wykonuje się je wciskając R2 bądź L2 i jeden z kierunków podczas skoku. W sumie jest ich niewiele, są proste i stanowią interesujący dodatek - ale tylko dodatek. Inna sprawa to fakt, że trzeba je wykonywać dla pieniędzy. Bo z każdym wyścigiem skuter trzeba rozbudowywać, zarówno za kasę otrzymaną za ukończenie wyścigu (koniecznie jako numba one), jak i punkty za triki. Można kupić naprawdę sporo rzeczy poprawiających osiągi.

Przeglądając się oprawie wizualnej gry zauważyłem, że autorzy zdecydowanie postawili na szybkość i płynność wyścigu. Wydaje mi się,



SLEDSTORM



że chyba słusznie - tutaj liczy się przede wszystkim czad i adrenalina, a poza tym przy odpowiedniej szybkości i tak nie dostrzegamy detali na poboczach. Najważniejszy jest tu wszechobecny śnieg. Kilka rodzajów śniegu. Od puchu, przez śnieżne błotko aż po spękaną krę i lodowisko - to właśnie on gra tu pierwsze skrzypce. Najwyraźniej dlatego zarówno same skutery, jak i postacie jeźdźców i wystające czasem z boku drzewa nie posiadają zbyt wielu detali. Za to trasa nie rysuje się tuż przed nosem gracza, animacja nie chrupie i w ogóle jest w porządku.

Dźwięk? Całkiem niezły, z jednym minusem. Surowo brzmią kwestie wygłaszane przez rajderów, podczas trikowania bądź po

zderzeniu. Na szczęście jest jeszcze wycie silników i świetny podkład muzyczny, który towarzyszy zmaganiom na trasie. Grane są samplery, ostre beats a czasem nawet wokale - choćby Rob Zombie z kawałkiem "Drugula". Co ciekawe - podczas ładowania trasy można wybrać kawałek, do którego chce się jeździć.

Dobra, wiecie już chyba wszystko. Gra mimo kilku drobnych felerów jest bardzo dobra i nie sposób się od niej oderwać przez dłuższy czas. Ma to coś. Ten klimat i tę moc. Jest nawet tryb multiplayer dla 2 i 4 graczy. Równie świetny.

Gulash

JEST NA DVD PLUS VIDEO 2 E3 '99

Nie wiem, ale jest znakomita!

Nareszcie coś świeżego i w miarę odkrywczego. Bezład sunących po śniegu pojazdów i model fizyczny są super, gra wciąga i wykonana jest całkiem niezle. Mnie też się bardzo podoba. [Banan]



PlayStation **8**

GRAFIKA **8**
DŹWIĘK **8**
MIÓD **8**

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Electronic Arts
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Wrzesień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

SHADOW MAN

Artystyczna wizja piekła. Banalizowany w wielu grach temat prawdziwego zła wreszcie doczekał się stosownej oprawy.

Michael LeRoi jest bohaterem serii komiksów firmy Valiant Heroes Comics. Jego historia jest tyleż krótka co tragiczna. Kiedyś jeździł na taksówce. Pewnego dnia jeden z jego pasażerów został zastrzelony przez członków gangu. Michael doszedł do wniosku,

że nieżywemu klientowi nie będzie potrzebna już torba z pieniędzmi, więc zagamął ją dla siebie.

Niestety, sprowadziło to na jego rodzinę nieszczęście.

Oboje rodzice oraz młodszy brat zostali zamordowani z zimną krwią. Uciekając przed mściwymi gangsterami Michael schronił się pod skrzydłami kapłanki voodoo.

W bardzo krótkim czasie stał się jej prywatnym zabójcą. Z tego stanu wyzwoliła go Agnetta - inna kapłanka voodoo.

Jednocześnie nałożyła mu maskę Shadow Mana. Tego, który kroczy pomiędzy światem

Żywych i Umarłych. A teraz nadszedł czas, w którym Shadow Man musi nie dopuścić do zejścia na



świat Władcy Much. Legiona.

SHADOW MAN jest grą nienormalną. Brzmi to jak prostacki slogan reklamowy. Ale nim nie jest. Bo nawet pomimo, że gra ta eksploatuje stary jak **PACMAN** pomysł: superheros staje do walki ze złem ostatecznym i musi zbawić świat to jednak... Nowa gra developerów **TUROKA** robi to wszystko z wielką klasą.

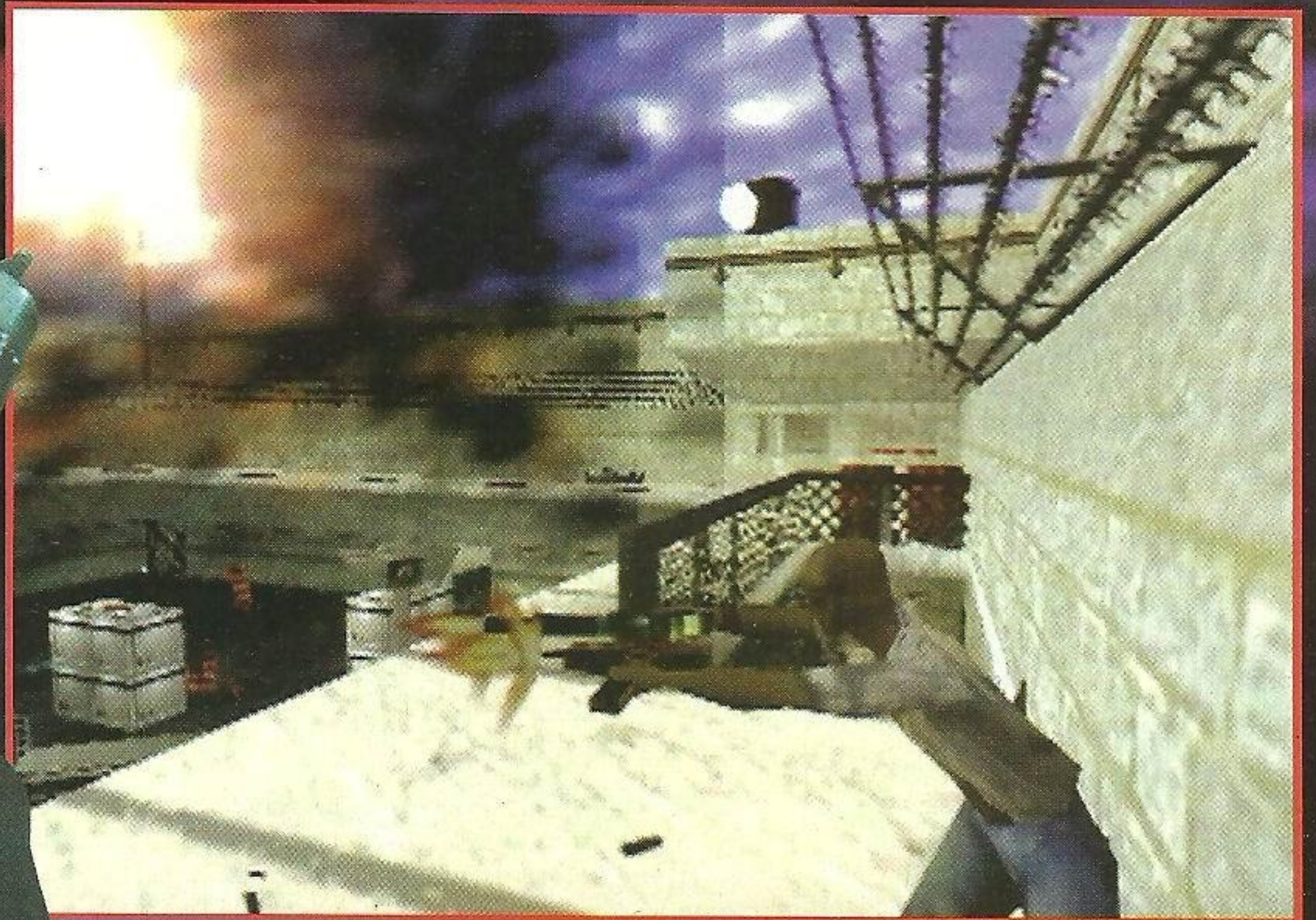
Schemat rozgrywki jest podobny do **BANJO KAZOOIE** czy **SUPER MARIO 64**. Zbieranie przedmiotów (w postaci mrocznych dusz), których pewna ilość otwiera przejście dalej. Eksploracja. Po drodze zdobywanie umiejętności pozwalających na pokonywanie nieprzebranych wcześniej przeszkód. Jeszcze więcej eksploracji. Spotkania z bossami. I jeszcze trochę eksploracji. Tym co odróżnia jednak **SHADOW MANA** od poprzednich produkcji jest gracz. Bo nie sądzę, żeby ludzie pragnący zobaczyć cukierkowego sequela **BANJO** polubili to co zastaną w ociekającej krwią, mrocznej opowieści o Michaelu LeRoi.

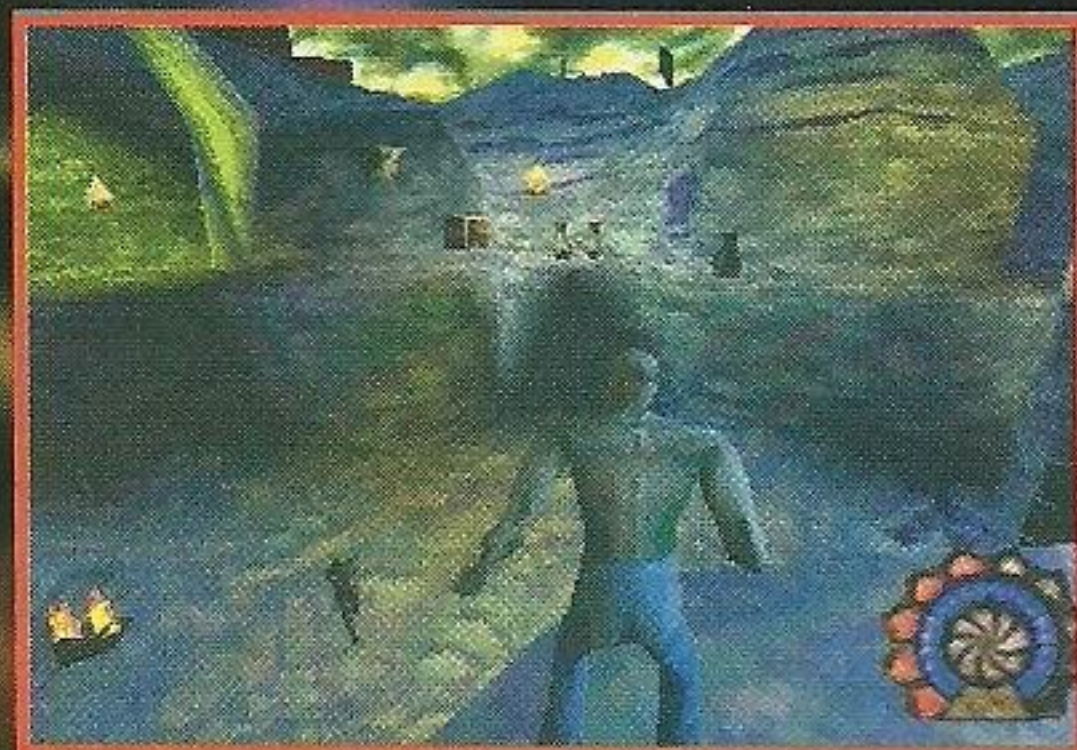
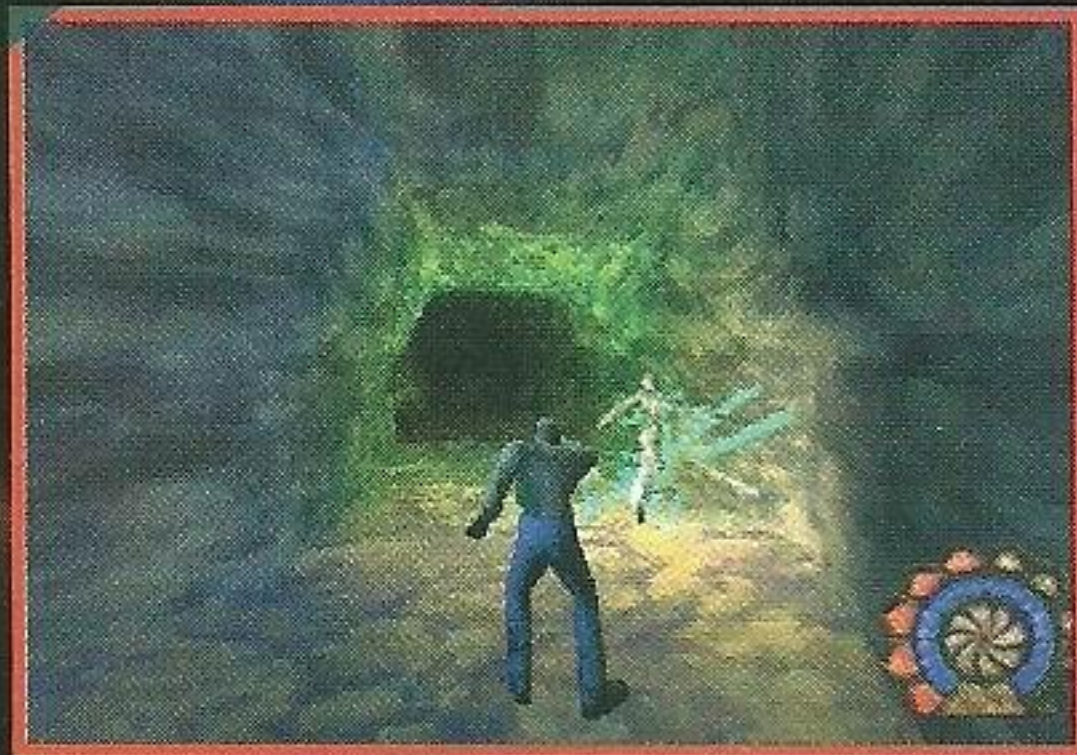
Asylum zostało wzniesione przez architekta z wiktoriańskiego Londynu. Architekt ten, mało znany z nazwiska, zrobił jednak w historii zawrotną karierę, inspirując wielu nieudolnych naśladowców. Przy pomocy pięciu kobiet zdobył sobie rozgłos. Mary Anne Nicholls, Annie

Chapman, Elizabeth Stride, Catherine Eddowes i Mary Kelly. To one uwieczniły człowieka znanego dzisiaj jako Kuba Rozpruwacz.

To właśnie w Asylum rozgrywa się większość akcji **SHADOW MANA**. Jest to gigantyczna, ponura budowla, kryjąca w swych trzewiach maszyny mające sprowadzić na świat armię Ciemności. Pomioty Legiona.

Asylum jest najbardziej chorą budowlą, jaka zagościła dotychczas w grach video. Wraz z doskonale dobranym dźwiękiem stanowi najbardziej niezwykłą i odpychającą mieszankę jakiej można skosztować. Wyobraźcie sobie wielkie rdzawe korytarze, w których obijają się zwierzęce krzyki zarzynanych świń, płacze małych dzieci i jęki wiertła wysokoobrotowych. W tej kakofonii kroczyćce powoli rozglądając się na wszystkie strony i nagle dochodząc do maszynowej konsoli. Czerwona poświata spowija odrapane ściany; pełne burchających nitowane blachy składają się na obraz korytarza z najgorszych koszmarów. Wchodźcie w pierwsze drzwi. Podnoszą się powoli, a oczom ukazuje się pomieszczenie z wielkim kleksem krwi na ścianie i zabrudzonym wnętrzem. Wychodźcie, mijacie kolejne drzwi kryjące podobny widok, po czym traficie na trzecie. Otwieracie je i waszym oczom ukazuje się... lśniący bielą i czystością





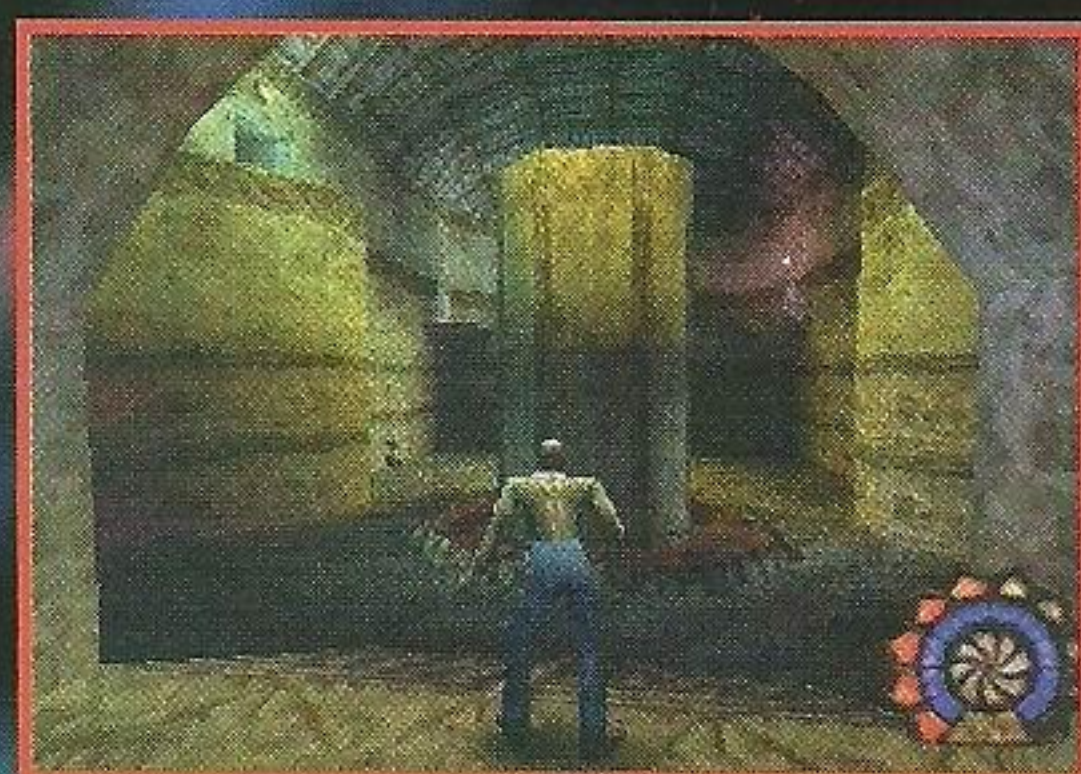
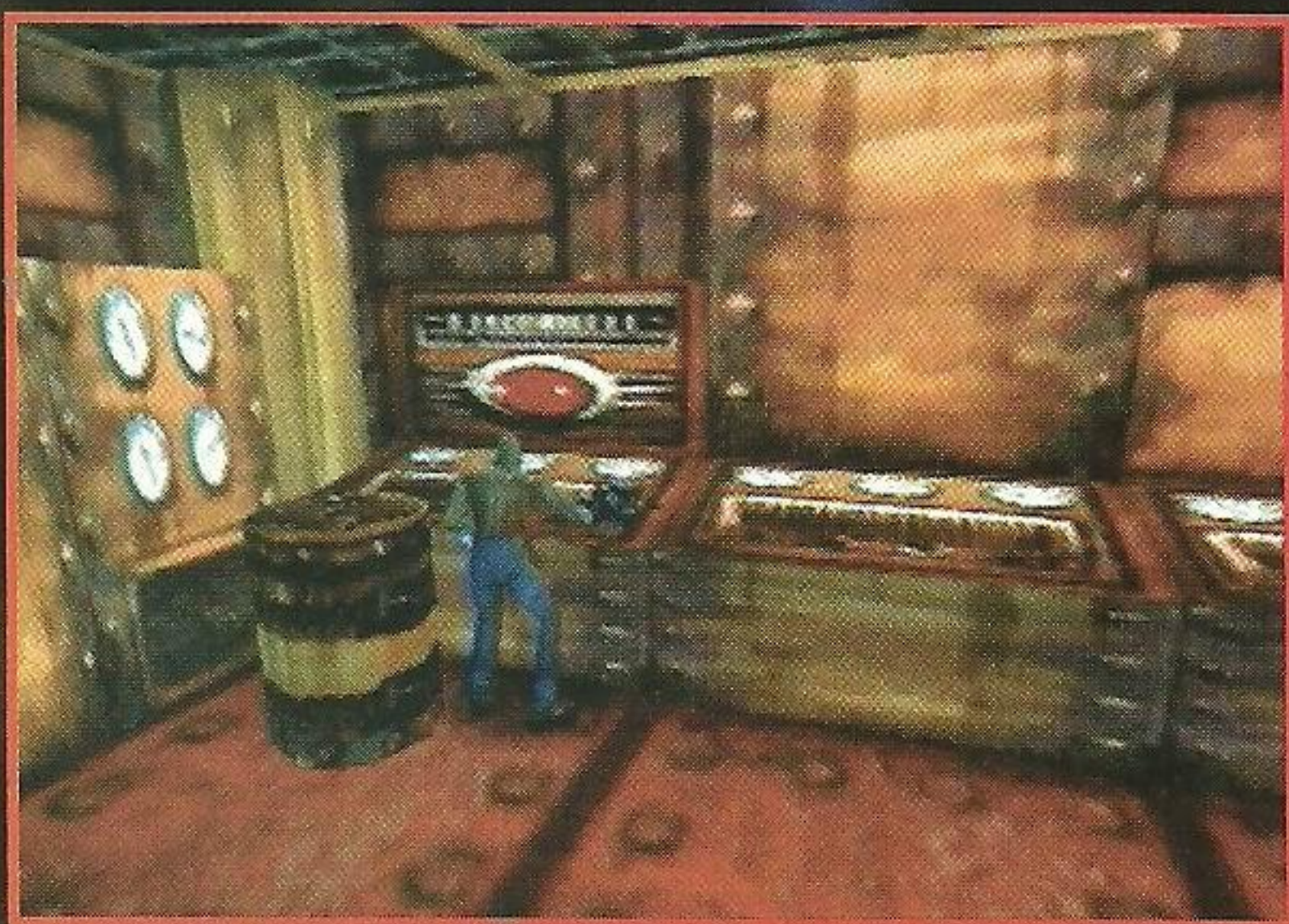
pokój dziecinny z wielkimi klockami z literkami na ściankach oraz wielkim kojcem. W którym odziany w czarny skórzany kaptur, półnagi grubas z dwoma hakami w rękach rozrywa kupę mięcha zwaloną w rogu. Dziękuję.

Opisanie fragmentu gry w recenzji. Łatwy sposób na zapchanie miejsca? Nie. Raczej naoczna relacja z miejsca zbrodni.

SHADOW MAN ma wiele elementów o wiele delikatniejszych. Być może nawet niepotrzebnie to pisać, bo nie ruszył was nawet ten powyżej. Ale i tak jeżeli chcecie, to już złapaliście ten klimat. Jeżeli nie, to bardzo dobrze, bo ta gra naprawdę nie przypadnie do gustu wszystkim. Ale spragnionym grozy Nintendowcom powinna. Tym bardziej, że wersja z rozszerzeniem pamięci jest w stanie idealnie oddać potępiący klimat gry.

Nie ma się co oszukiwać. Przez większość czasu Shadow Man (lub jego ludzkie alter ego) biega po platformach, podnosi przedmioty, strzela do przeciwników, przetacza coś, gdzieś obraca klucz, coś tam uruchamia. Choć nie. Niezwykła jest nieliniowość akcji. Swoboda w poruszaniu w nieskrepowanych żadnymi mapami lokacjach może naprawdę przytłaczać. A chcąc skończyć grę, trzeba się z tym światem naprawdę dobrze zapoznać.

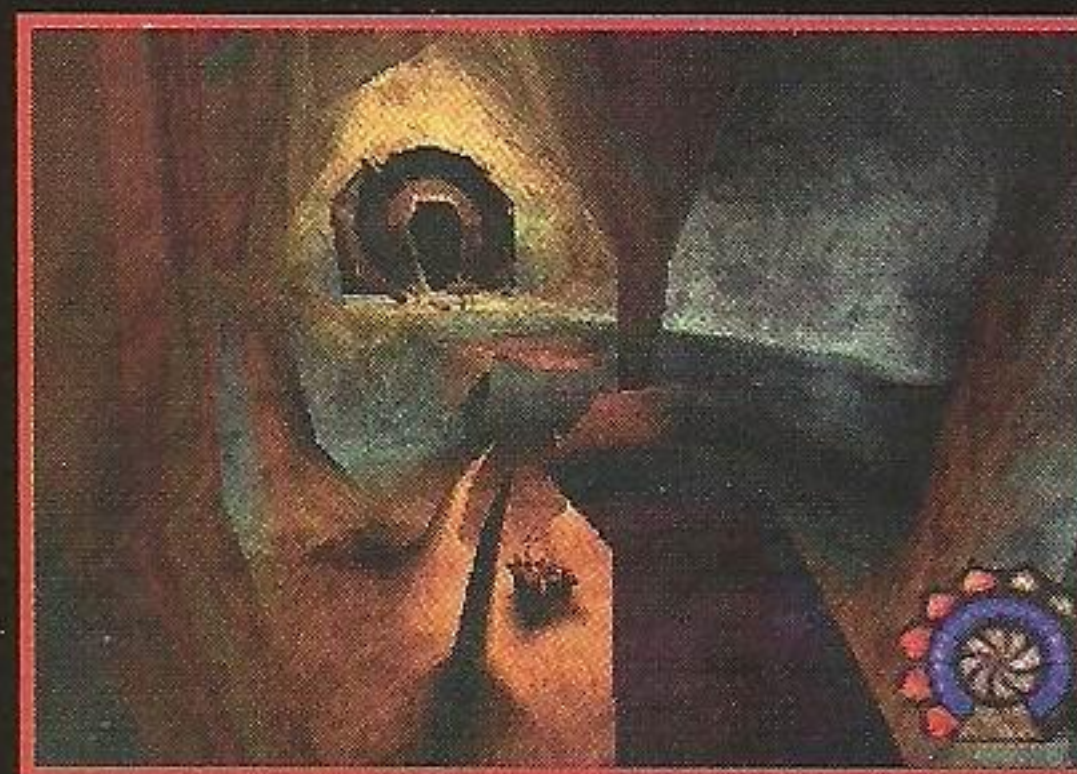
Wszystkie wykonywane w grze czynności emanują mroczną poświatą. Teleportacja na przykład. Przy pomocy portalu czy magicznego przedmiotu? Eee tam. Służy do tego pluszowy miś z wydlubanym okiem. Pamiątka po nieżywym bracie Michaela. Zresztą wystarczy zobaczyć w jaki sposób dostaje się do lokacji z bossami. Nie chcę wszystkiego psuć pisząc. Sami bossowie zasługują w ogóle na osobny rozdział. Jest ich w sumie pięciu. Są to psychopaci, seryjni mordercy, Jeźdźcy Apokalipsy przygotowujący nasz świat na Jego nadejście. Doktor Batrachian - psychopata w stylu Hannibala Lectera, weteran z Wietnamu, który dostał świra i jako strażnik leśny rozwalil kilka osób rozsyłając na policję taśmy z relacjami z przebiegu swych zbrodni, były DJ polujący na podróżujące w samochodach pary, spychający je z drogi a następnie uśmiercający, Kuba Rozpruwacz próbujący powtórzyć swój wyczyn z roku 1888 oraz mały garbus z noktowizorem i kompleksem Edypa (walka z nim przypomina końcówkę "Milczenia Owiec"). Wszyscy bossowie mają sylwetki zarysowane tak sugestywnie (w grze ma się dostęp do danych zebranych o nich przez



prywatnego detektywa), że nie sposób oprzeć się wrażeniu, że walczy się z prawdziwymi przeciwnikami. Powiem tylko jedno - walka z garbusem (a raczej poprzedzając ją poszukiwania) powinna trafić do podręczników "Suspens w grach: wczoraj i dziś". Co ciekawe, przez długi czas ma się do wszystkich bossów dostęp, ale pokonać ich nie da rady. Dopiero po skompletowaniu przez Shadow Mana L'Eclipsa - sztyletu sprowadzającego na ziemię noc, można naprawdę się z nimi rozprawić. Satisfakcja gwarantowana. No może trochę za łatwo to wtedy idzie. W ogóle zbyt monotonne są w grze walki. Nieco urozmaica je dosyć bogaty arsenał.

Graficznie **SHADOW MAN** jest dokładnie taki jak powinien. Doskonale oddaje groteskową czasem, przerażającą prawie zawsze atmosferę gry. Kwiczący jak zarzynane świni przeciwnicy, ich zawodzenia, wydawane dźwięki... Ich wygląd też nie budzi żadnych wątpliwości. Są żywcem wyjęci z koszmaru. Twój czy mój? Nie wiem. Markiza de Sade może.

Oprawa dźwiękowa jest rewelacyjna. Dialogi z Jauntym są prawdziwymi perłami. Podobnie jak wypowiedzi Shadow Mana podczas wkraczania do nowych lokacji. Są to krótkie i porażająco posępne monologi. Najłatwiej byłoby nazwać je współcześnie Lovcraftowskimi. Naprawdę



doskonała praca lektorów. Muzyka i odgłosy (zastępujące czasami muzykę stukoty, walenia parowych maszyn i inne takie) na najwyższym poziomie. Zapętłają się trochę, ale są świetne (z nieodłącznymi w horrorach chórami kościelnymi). Najwyższa klasa. Resztę gier na Nintendo pozostawiają daleko, daleko w tyle.

Grafika - bardzo dobra. Animacja bohatera, choć nie do końca w pełni realistyczna, świetnie nawiązuje do jego komiksowych korzeni. Zwróćcie uwagę na pojawiające się wraz z nabieraniem przez niego nowych umiejętności tatuaże. Krwistoczerwone na hebanowej skórze.

SHADOW MAN to minimum trzydzieści godzin bardzo nierelaksującej i męczącej rozrywki. Bo zrelaksować się przy niej mogą tylko psychopaci.

Choć... Jest coś dziwnie kojącego w tej potępięcej kakofonii dźwięków. Spróbujcie zgasić światło w pokoju w nocy, wejdźcie do Asylum Playrooms i ściemnijcie maksymalnie obraz. Zaczekajcie dziesięć minut. Nieźle, nie?

Mike LeRoi mógłby być moim czarnym bratem.

Klimat, jaki towarzyszy przygodom Miszela Lerua jest niesamowity. Dawno nie widziałem tak dobrze i sugestywnie oddanej atmosfery grozy, strachu, przerażenia. To nie są dinozaury czy zombiaki, to (nie)żywi ludzie, a w dodatku seryjni mordercy z ociekającymi ludzką krwią rękami. Wersja na Nintendo 64 łączy w całość okazłości - produkt był pisany na tę platformę i od razu konwertowany na PSX'a. Co sądzę o tej drugiej wersji napisałem wcześniej... Choć na upartego... [Gulash]

Banan

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA **8**
DŹWIĘK **9**
MIÓD **8**

Wydawca: Acclaim
Producent: Iguana West
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 99

Wykorzystuje: Rumble Pak
Expansion Pak

Ouch! Misa Ban-An Binks thinks!

Do niedawna Lucasarts pozostawał jedną z nielicznych firm, które potrafiły godnie wykorzystywać licencje filmowe. Niestety najwyraźniej właśnie przyszedł kryzys. Po naprawę dobrym E1: RACER mamy naprawę bardzo słaby PHANTOM MENACE. Ta gra w żadnym punkcie nie przewyższa pozycji już obecnych na rynku, a w większości przypadków nawet nie dorasta im do pięt. Słabe walki, bardzo słabe sterowanie, nieciekawa fabuła, niefajne postacie, nuda, nuda, nuda. W tej grze dobry jest tylko dźwięk i muzyka. Ale nie powiem, że kawał dobrej roboty odwalili programiści - inwencji tutaj mało - większość jest żywcem wzięta z filmu. Ta gra bez filmu byłaby trójakiem-czwórakiem najwyżej. Ale tak, to człowiek coś czuje do tego zlepką polygonów z kucykiem. [Ba-non-]Inn]



Miało być dobrze, a EPISODE I RACER tylko rozbudził nasze apetyty. Tymczasem stało się coś złego. Straszno... Okropno... Taka licencja i taki niewypał!

Gra stanowi odtworzenie filmu, niemal scena po scenie. Playa kierować będzie poczynaniami Obi-Wana, Qui-Gon Jinn'a, królowej Amidali i kapitana Panaki. Każda z postaci może używać kilku rodzajów broni i bomb, a rycerze Jedi dodatkowo mają miecze świetlne, Moc służącą do odpychania przeciwników i podwójny skok. Oglądając widok z umieszczonej wysoko na górze i trochę pod kątem kamery biegamy, skaczemy i walczymy ze złymi, rozwiązujemy proste łamigłówki (tu coś przełączyć, tam coś znaleźć) i rozmawiamy. Przetaczając się jak huragan przez kilkanaście poziomów będziemy działać sami, prowadzić grupę (ochraniając ją) bądź też podążać za przewodnikiem. Tutaj pojawia się pierwszy problem - kilka rozwiązań zastosowanych przez autorów jest tak bezsensownych i nielogicznych, że aż wierzyć się nie chce. Autorzy naturalnie pełnymi garściami czerpali z filmowego scenariusza, dorzucając czasem coś od siebie. Jako przykład niech posłuży ostatni rozdział gry, gdzie jako królowa Amidala zasuwamy po pałacu w poszukiwaniu wicekróla Federacji okupującej Naboo. Tutaj musimy szukać kart do drzwi, odbijać zakładników i tak dalej. Znalazło się także kilka rozwinięć, na przykład spotkania z postaciami z filmu, które mignęły tam przez sekundę lub dwie. Purystów to zdenerwuje, amatorów dłuższej rozgrywki ucieszy.

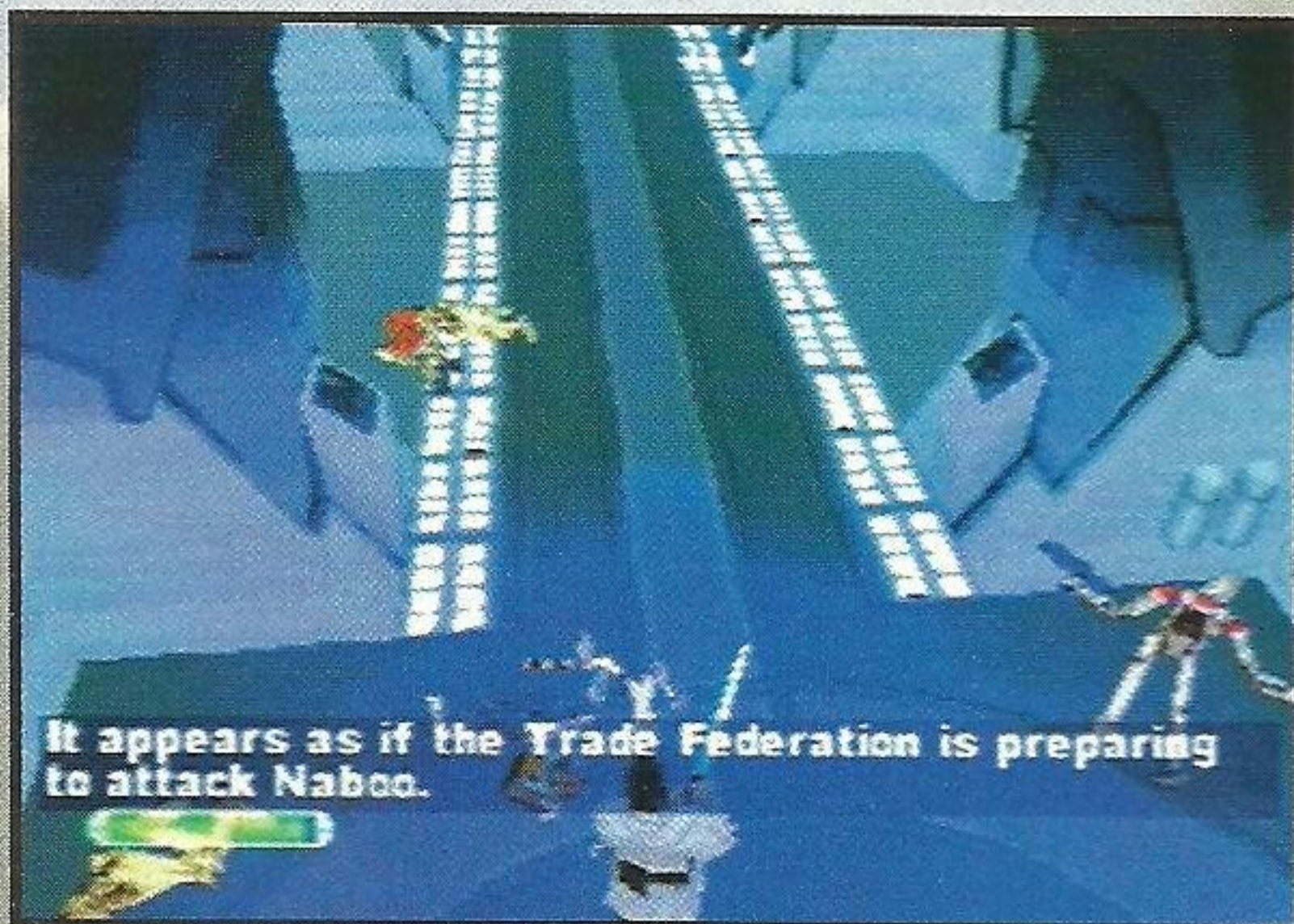
Gra jest ewidentnie źle skodowana, a niedoróbki zdecydowanie przeszkadzają graczowi. W sumie mogliśmy się tego spodziewać, w końcu autorzy chwalili się, że poskładali wszystko razem w całe siedem miesięcy. Sterowanie jest niedopracowane, co szczególnie drażni w momentach, gdy kierowany przez gracza bohater jest napastowany przez grupę przeciwników. Drugim przykładem szybkości ponadświetlnej, z jaką autorzy pisali grę jest momentami fatalna gra kamer (podobna się wam skakanie po kilkanaście razy nad tą samą dziurą?), liczne błędy w detekcji



STAR WARS

— EPISODE I —

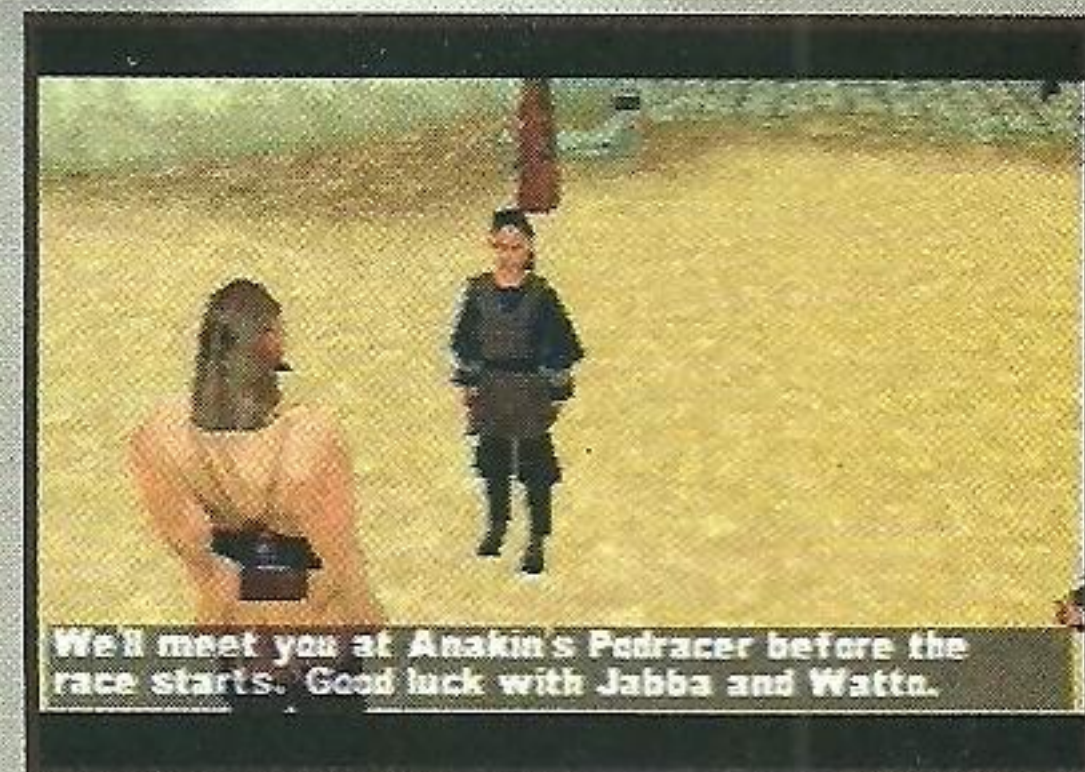
THE PHANTOM MENACE



kolizji obiektów (można się zaciąć bądź przejść na przykład przez krzesło!) czy notorycznie łamiące się polygony. W oczywisty sposób wszystko to podnosi poziom trudności, ale w sposób nieuczciwy i niespecjalnie ambitny.

Grafika przedstawia się raczej przeciętnie, choć trzeba przyznać, że poziomy odtworzone na podstawie filmu są spoko. Natomiast tekstury, rozdzielczość i ruszające się obiekty są sporym minusem. Postacie są kanciaste i ruszają się tak sobie. Animacja potrafi chrupnąć, gdy na ekranie dzieje się zbyt wiele. Efekty świetlne (strzały, miecze świetlne, wybuchy) trochę to ratują. Za to muzyka i dźwięk są spoko - po pierwsze świetny soundtrack prosto z filmu (dużo tego), dalej efekty dźwiękowe (również z filmu), na końcu zaś w pełni udźwiękowione dialogi. Choć nie usłyszymy w nich aktorów grających w kinowym widowisku, lektorzy zostali dobrani nadzwyczaj sprawnie. Ale to za mało...

Ze szczerym smutkiem muszę stwierdzić, że SW - E1 - TPM nie jest dobrą grą. Naprawdę chciałem polubić ten produkt, znów wpaść w świat Gwiezdných Wojen, przeżyć ponownie emocje związane z filmem. Tymczasem jedyne, co tu widzę to odtwórczość, pośpiech i brak zdecydowania. Mimo buńczucznych wypowiedzi autorów to bardzo przeciętny produkt, jadący w



stu procentach na filmowej licencji. I pewnie fani go nabędą.

W tym miesiącu jest na co przeznaczyć gotówkę. Jeśli jednak ktoś "Gwiezdne" kupił, gra i potrzebuje poradnika - znakomity i kompletny opis znajduje się w Konsolowym Kompendium 2.

Gulash

PlayStation

5

GRAFIKA **6**

DŹWIĘK **9**

MIÓD **4**

Wydawca: Activision
Producent: Big Ape
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Świetnie wyrenderowane tła, hordy potworów, tajemnicze przedmioty... Czy czegoś wam to nie przypomina? Niestety nie mamy tu do czynienia z kolejną częścią RESIDENT EVIL, a jedynie z przyzwoitym i całkiem nowatorskim erpegiem.



JADE COCOON

STORY OF THE TAMAMAYU

JADE COCOON na pierwszy rzut oka robi oszałamiające wrażenie. Gdy zacząłem grać byłem wręcz urzeczony, zadowolony siedziałem i myślałem, że mam kilka nocek z głowy.

Scenariusz jest dosyć tajemniczy, choć na początku dzięki rozmowom z postaciami możesz dowiedzieć się kilku istotnych szczegółów. Zadziwiające jest natomiast to, że konflikt przedstawiony w JC nie ma skali globalnej. Tym razem nie będziesz ratował świata, a jedynie swoją wioskę. Żyjące w okolicy i rozmnażające się w koszmarnym tempie monstra szykują najazd na spokojną osadę. Twoim zadaniem, jako przyszłego beastmaster'a jest odnalezienie i wyłapanie jak największej ilości potworów, eliminując tym samym zagrożenie dla mieszkańców. Poruszasz się więc po dżungli przyległej do mieściny, walczysz z potworami i szukasz nie narodzonych jeszcze bestii -

tytułowych kokonów. Ze złapanymi (w kokonach) stworzeniami możesz zrobić kilka rzeczy. Wykorzystać je w swoich walkach, odsprzedać lub też skrzyżować z innymi aby uzyskać jeszcze lepszą jednostkę bojową. Naturalnie dochodzą jeszcze drobne subquesty, ale nie one są tu istotne.

Na początku gra wydaje się łatwa: stwory zabijamy gładko, system walki jest dosyć intuicyjny, szybko skaczemy na wyższe poziomy. Jednak po otwarciu kolejnej bramy, zbyt uśpieni gracze mogą doznać szoku. Już nie będzie tak łatwo. Tak jak pisałem wcześniej, pierwszy kontakt z grą jest bardzo pozytywny. Zwiedzanie dżungli, rozmowy z postaciami, zabijanie potworów i zbieranie kokonów jest wyjątkowo przyjemne. Problem w tym, że z czasem raczej niewiele

się zmieni. Choć przed tobą kilka bram, za którymi czekają kolejne potwory, w pewnym momencie JADE COCOON zaczyna łąpać klaustrofobiczny klimat. Nic, tylko drzewa.

W oswojeniu i przyciągnięciu gracza przed ekran bardzo pomaga oprawa. Grafika to w większości same wyrenderowane tła. Ich jakość jest naprawdę godna podziwu. Widać wiele szczegółów, których normalnie w real-time'owym środowisku byśmy nie dostrzegli. Po tak skonstruowanych bitmapach porusza się nasz bohater. Przyznam, że czasami można mieć problemy z orientacją i trudno odnaleźć ścieżkę, którą przygotowali autorzy. Natomiast niezbyt elegancko wyglądają przedmioty, które dość ciężko zauważyć na ziemi.

W tle przygrywa tajemnicza muzyka - nie powiem - świetnie budująca klimat. Jednak największym zaskoczeniem są dialogi. Okazało się, że ponad 90% tekstu jest czytanego przez aktorów. To element, który niezbyt często gości w PSX'owych grach. Głosy są dobrze dobrane, a mówiony angielski jest poprawny i wyraźny.

Wygląda na to, że JADE COCOON jest pozycją godną uwagi. Za przemawiają: świetna grafika i muzyka oraz z początku przyjemna fabuła. Amatorów 50-godzinnych erpegów ostrzegam - można się tu srodze



zawieść. JC jest grą stosunkowo krótką, choć z drugiej strony nie na tyle, aby stwierdzić, że chłopaki się lenili. Jeśli jednak doskonała oprawa jest głównym wyznacznikiem jakości gry, to nie mogę cię powstrzymać. Koneserzy gatunku niech się jednak zastanowią.

Ładny RPG? W takim razie dwa poproszę.

JADE COCOON wygląda niemal za dobrze (przynajmniej w odniesieniu do dzisiejszych standardów) jak na konsolowego RPG-a. A jednak nim jest. Są tu ładne lokacje, świetne mówione dialogi, sporo potworów (każdy kto chciał zagrać w bardziej zaawansowanego MONSTER RANCHERA ma wreszcie okazję) i niestety nieciekawie rozwijająca się postać. W sumie mamy zero wpływu na to jak się kształtuje. I potwornie liniową fabułę. Ale gra powinna spodobać się osobom zwracającym uwagę na staranną oprawę gry. Poza tym nie jest specjalnie długa. I, niestety, wciągająca. [Banan]



PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: Crave
Producent: Genki
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Legacy of Kain

SOUL REAVER

**Psst.
Tutaj, Mike.**

To dziwne. Ale nie spodziewałem się, że SOUL REAVER i SHADOW MAN okażą się grami tak zbliżonymi w niektórych punktach. Co więcej jednak nie spodziewałem się tym bardziej, że przygody czarnoskórego wojownika voodoo klimatem bardziej przypadną mi do gustu niż opowieść o pierworodnym Kaina. SOUL REAVER to według mnie bardzo dobra gra. Świetni bossowie, klimat i grafika, ale... Nie tak jak SHADOW MAN. Na N64 oczywiście. Ale na PSX-ie Raziel nie ma absolutnie żadnej konkurencji. [Banan]

W latach siedemdziesiątych, w lasach Azji znaleziono japońskiego żołnierza, który wciąż jeszcze sądził, że trwa Druga Wojna Światowa. Zdziwił się bardzo, dowiedziawszy się, iż prowadzi działania zaczepne ponad trzydzieści lat po zakończeniu konfliktu!

S OUL REAVER jest też dla mnie takim "Filipem z konopii", jakim dla reszty świata był ów japoński wojak. Podczas gdy wszyscy rozsądni ludzie kładą krzyżyk na PSXa, pojawia się gra, sięgająca do najstarszych metod wywoływania satysfakcji graczy, a ponadto ma to coś, czego nie miał dla mnie nawet pierwszy TOMB RAIDER - obłądny wręcz klimat.

SR jest drugą częścią znanej wam zapewne LEGACY OF KAIN. Kain, pokonawszy przeciwności losu i podporządkowawszy sobie resztę klanu obejmuje panowanie nad światem. Gubiąc resztki człowieczeństwa wypacza się do formy monstrum, które zaprowadza rządy okrutne i niepodzielne. Obejmuje władzę nie tylko nad ludźmi i wampirami, ale także nad Przeznaczeniem. Porządek zaświatów zostaje zachwiany. Ale oto, z pomocą wszechwładnej istoty powstaje Raziel - jeden z pierworodnych Kaina. On to, prowadzony naszą ręką i na naszych oczach urosnie w potęgę, która strąci Kaina z jego piedestału.

Całość utrzymana jest w konwencji gry widzianej z perspektywy trzeciej osoby.

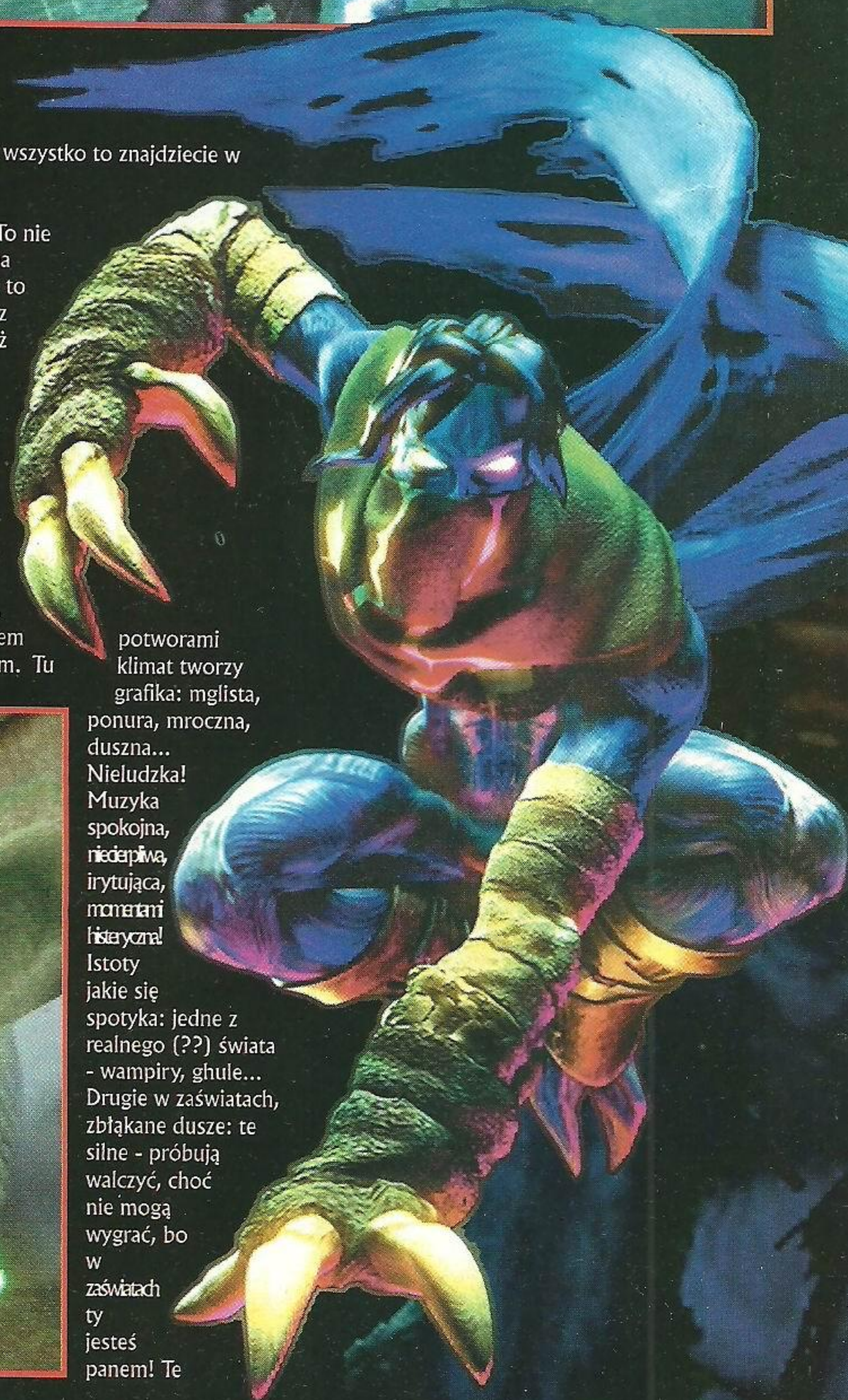
Powiedzieć można bez wahania, że wyciągnięto z PSXa ile tylko się dało (widziałem, jak moja własna konsola, gdy się odwracałem wyciągała chusteczkę i dyskretnie wycierała spoconą obudowę). Podwyższona rozdzielczość, płynna animacja, ogromne



przestrzenie, których część ukryta jest zwykłe nastrojową mgłą - wszystko to znajdziecie w REAVERZE.

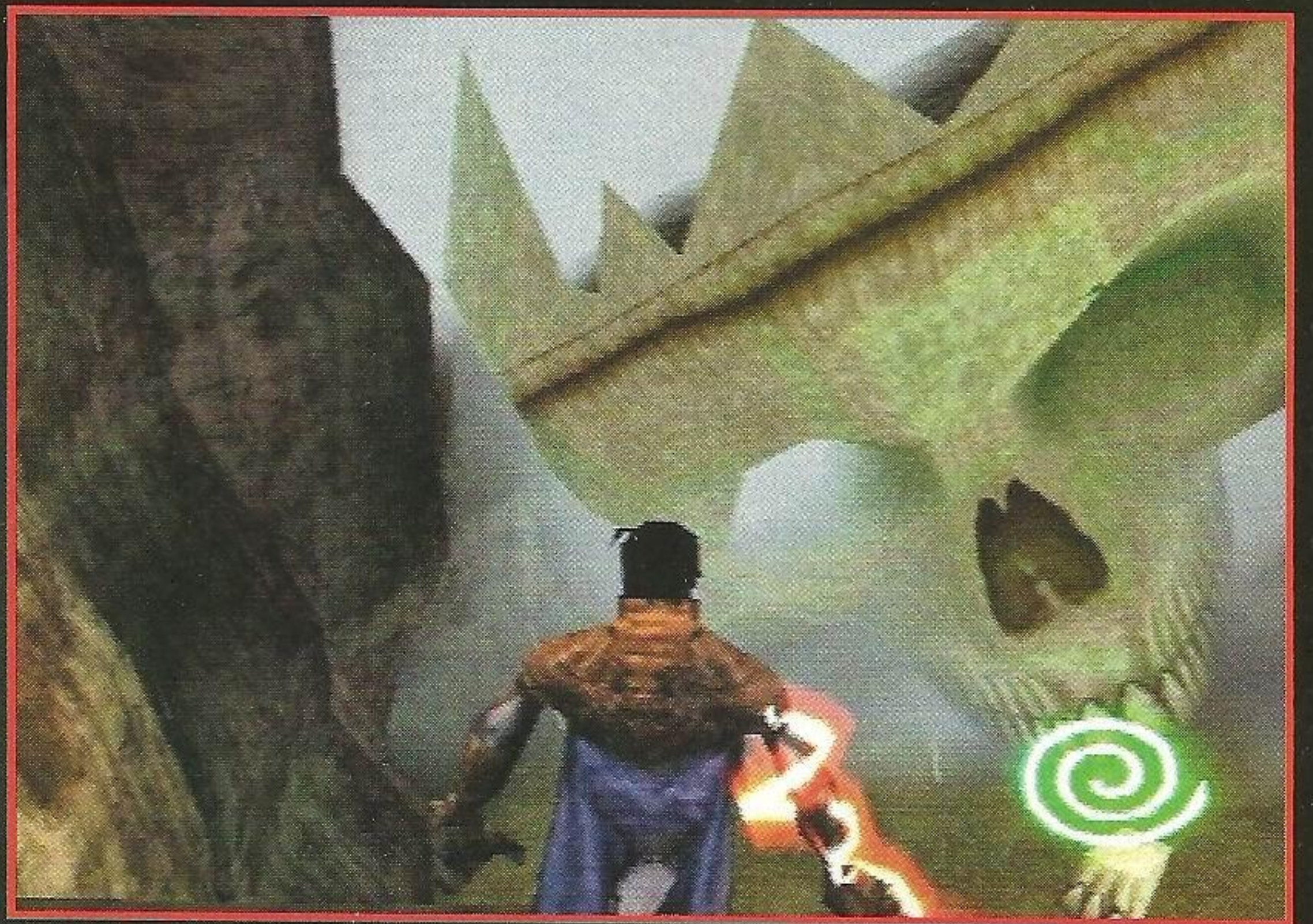
Muzyka jest...

Nie, nie mogę. To nie może być normalna recenzja. Ta gra na to nie zasługuje. Teraz tak od siebie. Otóż najpotężniejszą bronią SOUL REAVERA jest jego przewspañiały i wygenerowany z nieopisywalną maestrią klimat. Nie jest to horror klasy "B" z zombiakami, ociekającymi śluzem banalnym mrokiem. Tu

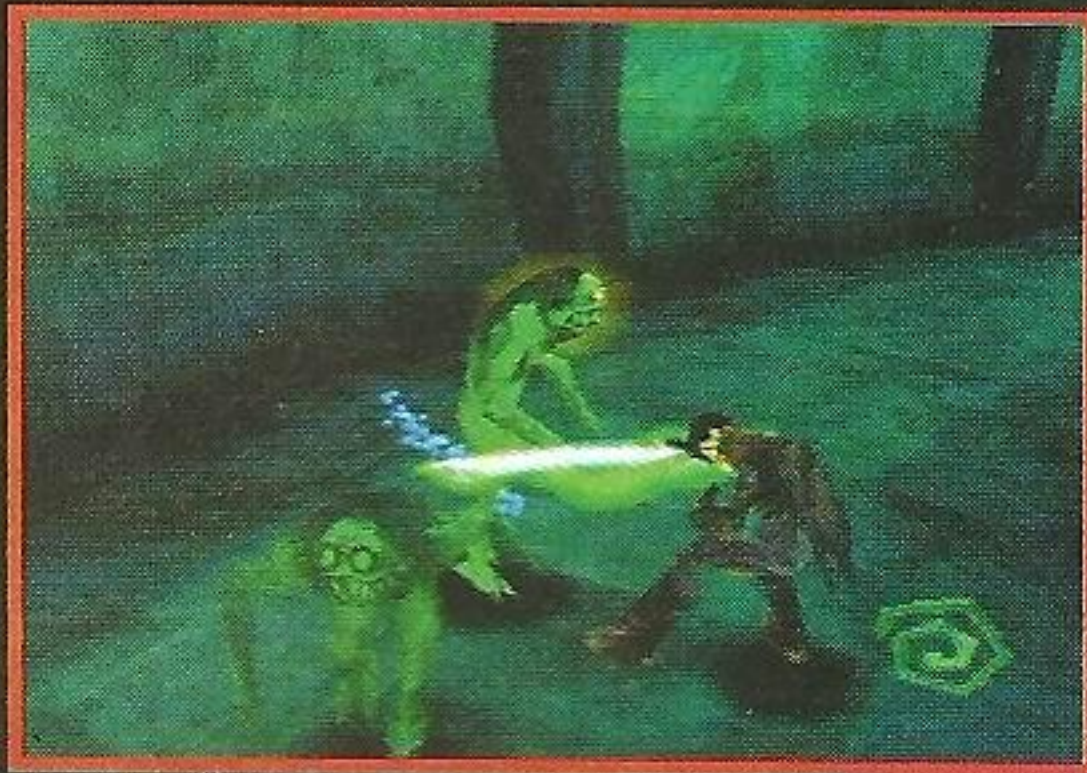


potworami klimat tworzy grafika: mglista, ponura, mroczna, duszna... Nieludzka! Muzyka spokojna, niedepiwa, irytująca, momentami histeryczna! Istoty jakie się spotyka: jedne z realnego (??) świata - wampiry, ghule... Drugie w zaświatach, zbitkane dusze: te silne - próbują walczyć, choć nie mogą wygrać, bo w zaświatach ty jesteś panem! Te





słabe na sam twój widok umykają i musisz gonić je przez długie połacie, nim posiadasz na wieczność. Bo musicie wiedzieć, że Raziel żywi się duszami. Raziel żywi się śmiercią innych. Energię czerpie z każdego zabitego przeciwnika -



namiętnie rozchylając poły płaszcza asymiluje wątłą część jestestwa umierającego. Ledwie wyczuwalne wtedy drżenie joypada cudownie udziela tego namaszczenia samemu graczowi. Nasz bohater egzystuje w dwóch światach. W realnym - niegościnnym dlań, gdzie pobyt odbiera mu siły, niejako nie rozumianym przez niego, nieprzyjaznym. Tu stoczy on jednak najcięższe pojedynki, bo to tu panuje bluźnierczy Kain. Drugim światem są oniryczne Zaświaty. Przejść można do nich w dowolnym momencie - każda bowiem część rzeczywistości ma swoje w nich odbicie. Przekraczając granicę zaświatów widzisz, jak cudownie zmienia się twoje otoczenie. Znikają żywe istoty - pozostaje wszystko co martwe. Pojawiają się zwiewne duchy. Możesz zaświaty wykorzystywać jako miejsce do regeneracji sił - trafisz tu przymusowo zawsze, gdy ktoś zabije cię "po drugiej stronie lustra", mogą Zaświaty służyć jako fortel do omińnięcia wroga w świecie realnym... Do czego tylko chcesz. Stąd jednak nie masz żadnego wpływu na rzeczywistość. Jesteś tylko obserwatorem.

Dalej. Szalenie przyjemnym elementem gry jest możliwość obserwowania jak Raziel rośnie w siłę. Z początku słaby i obcy, z czasem coraz lepiej radzi sobie w świecie. Z początku uważasz, że jego zwycięstwo nad Kainem może być poparte tylko jakimś debilnym kruczkiem, czarem... Pomysłem programistów. Później jednak zaczynasz wierzyć, że ta dzielna i coraz silniejsza postać z powodzeniem poradzi sobie sama! Ty zwyciężysz Kaina! Woda nie działa już jak kwas! Ani kraty, ani pionowe ściany nie są już przeszkodą! Wszystkie podlegają twojej woli - porozumiałeś się z tym światem, a z wroga stał się on twoim przyjacielem.

Ale to nie tylko opuszczone zamki, skalne pustynie, zatopione ruiny tajemniczych miast i pnące się wysoko w chmury zapomniane wieże grają tę nieopisywalną symfonię dla duszy, jaką jest gra w REAVERA. Są to także potwory. Pierwszy brat Raziela, z którym przyjdzie mu się pojedynkować nazywa się Malchia. Nie ukrywam, że kiedy zobaczyłem go po raz pierwszy - po prostu zaniemówiłem. Pociągła, ohydna twarz, wieńcząc monstrualny korpus, wyraża nie tylko okrucieństwo, ale nieopisywalny ból. Potwornie okaleczony Malchia ocalił górną część swego korpusu, podczas gdy tylna przekształciła się w beznogi owadzi odwłok, wleczony bezradnie po podłodze. Dwie wielkie łapy, pełniące teraz funkcje

nóg, złożone zostały z powykęcanych w bólu ludzkich ciał i człapią zrezygnowane, wiedząc, że każdy następny krok przepełniony będzie takim samym cierpieniem jak poprzedni.

Już od pierwszego momentu w grze wiedziałem, że mam przed sobą dzieło sztuki. Produkt generujący tak przewspaniały, nieludzki nastrój grozy i niesamowitości, że nie sposób przejść obok niego obojętnie. Przyznam, że jak nigdy, w tej recenzji chciałem przekazać niesamowite wrażenie, jakie zrobiła na mnie gra. Przyjemność jaką daje samo chodzenie po korytarzach, obserwowanie walki cierpienia z cierpieniem... Gdybyście chcieli pojąć to wszystko co dzieje się już na samym początku, nie starczyłoby rozumu. Co tu dużo gadać - jeśli masz Playstation i myślisz o jakimś prezencie dla siebie na początek roku szkolnego (choć to już miesiąc po) bez obaw kup sobie SOUL REAVERA. Ta gra powinna znaleźć się na półce każdego miłośnika pięknej, chwytającej za serce grozy i każdego miłośnika klimatycznych gier w ogóle.

Raziel vs Snake: Raziel wins!

Wreszcie jest piękna, pełna wersja jednej z najbardziej oczekiwanych gier na PSX'a. I wiecie co? Chyba warto było poczekać. W momencie, w którym Grabarz przysłał mi SMS'a z wiadomością "Skończone - gra mojego życia - Snake is dead" wiedziałem, że to jest to. Podobają się się bossowie, podoba mi się akcent lektorów, podoba mi się grafika, klimat, muzyka. Hmm... Po prostu kolejna topowa gra. Sporo tego w tym miesiącu... [Gulash]

Grabarz

PlayStation **9**

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

Wydawca: Eidos
 Producent: Crystal Dynamics
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Wrzesień 99
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



DUKE NUKEM - ZERO HOUR

Hail to the king, Baby? Bardzo możliwe, że tak.

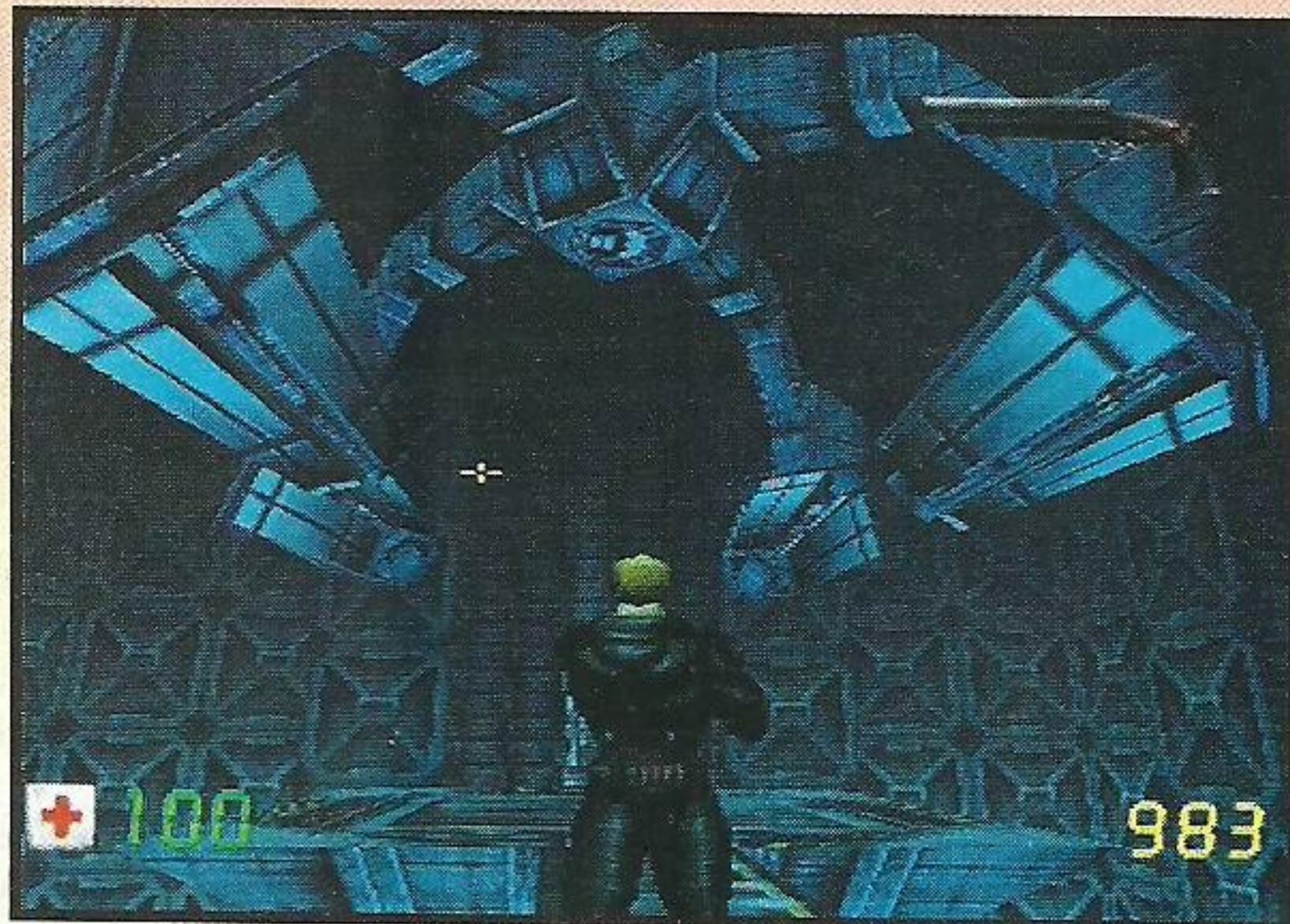
Zacznę od trybu multiplayer, który najprawdopodobniej dorzucono na siłę. Widok zmienia się na standardowy w takich przypadkach - z oczu, ale w takim razie dlaczego nie widać żadnej broni na dole ekranu? Dlaczego postać gracza nie kiwa się jak idzie? Przypomina to lewitowanie, a nie defmecz. Natomiast oś gry - tryb przeznaczony dla jednego gracza - jest całkiem niezły. Postacie wyglądają bardzo ładnie, przyjemnie prowadzi się ogień z dwóch spływ jednocześnie i tak dalej. Pozycja dosyć udana. [Gulevith]



Duke nigdy nie robił niczego innego ponad strzelanie do obcych, ratowanie kociaków (i Ziemi przy okazji), znajdowanie nowych rodzajów broni i przełączanie przycisków na ścianach. Ale zanim pojawił się na N64, potrafił chociaż zachowywać stan gry w trakcie poziomów.



Wszyscy gracze, którzy wejdą w posiadanie najnowszego odcinka serialu tasiemcowego o przygodach Duke Nukema (ciągnącego się przez wszystkie już niemal platformy sprzętowe) będą mieli niewątpliwą okazję się o tym przekonać. I sprawdź jak to jest próbować ukończyć jakiś szczególnie uciążliwy poziom kilka lub kilkanaście razy. Oczywiście można próbować brać to za dobrą monetę ("Słuchajcie to fantastyczne - gram w tego DUKE'A już szósty tydzień i jestem dopiero w połowie!"), ale nie sądzę, żeby wszyscy z was byli aż tak niepoprawnymi optymistami. Każdy z poziomów



w DN:ZH jest bowiem upstrzony mnóstwem pojawiających się w najmniej oczekiwanych momentach przeciwników (a raczej - teleportujących się dosłownie znikąd), kolejnych celów misji do wykonania i

niebezpiecznych sytuacji do ominięcia. Co gorsza - po śmierci poziom trzeba powtarzać od samiusieńkiego początku (wszyscy przeciwnicy w dodatku zawsze pojawiają się w tych samych miejscach). A taki poziom to 20-40 minut gry. Rzadko kiedy przechodzi się go za 3-4-tym razem. Nietrudno policzyć ile trwa gra, zważywszy, że ma około 30 poziomów.

Uff. Najgorsze za nami. A teraz dowiedzmy się co jest w porządku. Fabuła w skrócie wygląda następująco: Duke z terażniejszości zostaje ostrzeżony przez siebie samego z przeszłości, że obcy eksperymentują z maszyną przeszłości na celu: a). Przejęcia kontroli nad Ziemią b). Zabicia przodków Duke'a. Trzeba im w tym przeszkodzić.

Śledząc akcję spoza pleców Duke'a musimy przemierzać pełne wrogów lokacje (umieszczone w różnych okresach historycznych), pałac, grabiąc i, okazyjnie, ratując coś na swej drodze.

Gra jest bardzo dynamiczna i dosyć dobrze wykorzystuje rozszerzenie pamięci Nintendo do wyświetlania grafiki w podwyższonej rozdzielczości. Niestety, animacja bohatera potrafi czasem ostro pochrupywać podczas bardziej napiętych scen. Jest to jednak w pewien sposób usprawiedliwione - postacie przeciwników oraz Duke'a, jak również grafika otoczenia sprawiają bardzo pozytywne wrażenie. Co więcej - każdy z napotykanym po drodze sojuszników i postaci występujące w real-time'owych (dosyć często występujących) przerywnikach postępują się mową - bardzo wyraźną i dobrze nagraną. Miło jest podbiec do



jakiegoś żołnierza i po zagadnięciu go usłyszeć jakąś odpowiedź, zamiast przeczytać podpis jak to zwykle na N64 mieliśmy do niedawna.

Poziomy po których hasa Duke są dosyć zróżnicowane, mają swoją dawkę sekretnych lokacji z półmagiami pięknościami i co ważne - dzieje się na nich sporo. Duke jest czasami wspierany przez sojuszników - miło jest zobaczyć jak twoi ludzie rozprawiają się za ciebie z akurat tymi dwoma obcymi. Oczywiście jeśli słabo się spisują można dobić mięczaków - z tych "dobrych" dodatkowa broń i amunicja wypada tak samo jak ze "złych".

Jak na Duke'a przystało bardzo bogaty jest arsenał (z karabinem snajperskim z możliwością przybliżania celu i celowania w specyficzny obszar ciała, zamrażaczem, wyrzutnią granatów z gazem cyjanowym, blasterami, atomówką). Wszystko jak trzeba. Za wyjątkiem monotonnej muzyki. Którą ratują jednak dobrej jakości, i urozmaicone dialogi jak również teksty rzucane przez Duke'a.

Spora ilość trybów rozgrywki multiplayerowej pozwala na jeszcze dłuższe przysiedzenie nad grą (o ile nie dalsie już spokoju z single playerem). Jeżeli jednak miałbym wybór, to znacznie bardziej wolałbym przeznaczyć tę kasę na TUROKA 2 lub SHADOW MANA.

Dosyć podobny gatunek, a wykonanie o niebo lepsze.

Banan



Nintendo 64 **7**

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

Wydawca: GT Interactive
 Producent: Eurocom
 Liczba Graczy: 1-4
 Termin: Październik 99
 Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak



Witam wszystkich serdecznie w kolejnej części programu "Twórcze eksperymenty Miss Konami"! Dziś coś z kuchni japońskiej.

Danie, które właśnie opiszę, składa się w głównej mierze z trzech składników.

Pierwszy z nich to **TENCHU** - w **SOTS** również mamy do dyspozycji dwie postacie (Kotaru to ronin, czyli wojownik bez pana, a Lin to kobieta - ninja). W zależności od tego, którą z postaci wybierzemy, historia potoczy się nieco inaczej. Nawiasem mówiąc, obejrzenie pełnego zakończenia jest możliwe dopiero po przejściu gry obiema postaciami.

Drugi składnik to **RESIDENT EVIL**. Skojarzenie to nasunęło mi się już przy wyborze postaci. Dodatkowo potęguje je fakt, że jednym z rodzajów naszych wrogów są zombiaki. Prawdę mówiąc, tego jeszcze nie widziałam w feudalnej Japonii, ale nasi żółci bracia mają jak zwykle gotowe wytłumaczenie tego fenomenu.

Po **RESIDENCIE** i **TENCHU**, co może być trzecim składnikiem? Elementarne - skoro rzecz dzieje się w Japonii, to pewnie walczy się na miecze. Otóż to! Styl walki, ciosy i specjalne są dość podobne do tych znanych nam z **BUSHIDO BLADE**. Chociaż początkowych przeciwników można pokonać dwoma prostymi ciosami, to kolejni nieprzyjaciele (nie wspominając o bossach) wymagają o wiele więcej kunsztu. Poza tym, nasza postać w miarę gry uczy się coraz to nowych ciosów, więc marnotrawstwem byłoby nieużywanie ich.

Zmieszane razem trzy powyższe składniki dałyby produkt zaledwie przeciętny.

Należy go zatem doprawić. I tak, jako pierwsze idą trzy uncje **Ninja Scroll**, dość znanego filmu anime. Już w intro widzimy scenę walki na mostku, niezmiernie podobną do walki otwierającej wspomniany przeze mnie film.

Podobne są również postacie - zarówno w grze, jak i w filmie występuje ronin i ninja. Specyficznego smaczku dodaje **SotS** drobiazg, który widzimy tylko przy

save'owaniu gry - otóż każdy nasz save zostaje nagrodzony wierszem haiku. Nie jest to absolutnie do niczego przydatne, ale świadczy o dbałości o detale. No i zjedna grze serca wszystkich wielbicieli



RONIN BLADE SOUL OF THE SAMURAI



japońszczyzny...

Danie jest już gotowe, więc pora na całociową ocenę. Wszelkie gry choć trochę związane treściowo z feudalną Japonią stają się popularne, nawet jeśli w gruncie rzeczy nie są niczym szczególnym. **SOUL OF THE SAMURAI** ma tę przewagę, że poza sporą miodnością dostarcza jeszcze miłych wrażeń

estetycznych - tła są ręcznie malowane, a postacie ładnie zanimowane i niezbyt kanciaste. Efektu nie psuje również muzyka. W grze usłyszeć można wiele typowo japońskich instrumentów, jak na przykład

samisen (to te dźwięki podobne do dźwięków harfy). Na pochwałę zasługują również efekty dźwiękowe - miecze świszczą, shurikeny wydają cichutki furkot, nasi przeciwnicy zaś bardzo przekonująco jęczą, opuszczając ten padół.

Niech nikogo nie zwiedzie moje gadanie o Japonii, muzyce i haiku. Ta gra to nie coś, co możecie pokazać babci stroskanej o wasze zdrowie psychiczne. W ciągu pierwszych dziesięciu minut gry zabiłam kilkudziesięciu nieprzyjaciół, i to tylko dlatego, że się słabo starałam. W zasadzie w każdej chwili trzeba być przygotowanym na walkę z samurajami, ninjami, zombiakami i potworami wszelkiego rodzaju.

SOTS to dobry kawałek akcji. Z pewnością przykuje cię do konsoli na dobre kilka, może nawet kilkanaście godzin. Krótko mówiąc, Konami znów ma dla nas smaczny kąsek!

Dla mnie szósteczka...

Trudno jednoznacznie się wypowiedzieć. Z jednej strony - sporo walki, samuraje, wojownicy ninje, zombiaki - wszystko to w scenerii Feudalnej Japonii. Spoko. Tylko postać porusza się bardziej niż nienaturalnie, przejścia ze screena na następny są, nazwijmy to, umowne... Grafika nie jest zła. Efekt przecinającego ciała miecza - ok. Ale ocenilbym tę jatkę odrobinę niżej. Mniej toporny system walki byłby miły. [Banan]

PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: Konami
Producent: KCEI
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



POCKET

Przebudowaliśmy trochę nasz mały dział - teraz 6 gier co miesiąc, w tym także i pozycje na NEDGED POCKET (o ile coś uda nam się zdobyć). GameBoy jednak trzyma się mocno - popatrzcie na screeny z nowości. Nara!

PocketMan

GOLDEN GOAL



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Take2

OCENA
6/10

Jest to najnowsza piłka nożna na GameBoya. Grę stworzył zespół Tarantula Studios, znany posiadaczom Pana Kolorowego choćby z bardzo ładnie przygotowanego MONTEZUMA'S REVENGE. Jak widać chłopaki umieją kodować.

Niestety, przy GOLDEN GOAL niespecjalnie się wysilili pod względem technicznym - gra jest po prostu uboga wizualnie, a szkoda - bo dzięki całkowitej miniaturyzacji boiska i piłkarzy gracz może nawet próbować orientować się w tym, gdzie zagrać piłkę. Teoretycznie, ale zawsze to coś.

Scrolling ekranu mógłby być ciutkę płynniejszy, ale i tak jest dobry w porównaniu do innych soccerów na GameBoya. Muzyka też nie zrywa kasku, a szkoda - spodziewaliśmy się więcej.

Z drugiej strony gra może się podobać, nie brakuje bowiem efektownych zagrań - są główki, wślizgi i przewrotki. Można wziąć udział w turnieju, rozegrać pojedynczy mecz, zmienić formację i ewentualnie skład i tak dalej.

Szkoda - przydałaby się dobra piłka, która mogłaby podskoczyć wlokącym się niemifosiernie FIFA i ISS. Ta jest szybka, ale troszkę zbyt niedopracowana pod względem wizualnym.

R-TYPE DX



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Nintendo

OCENA
8/10

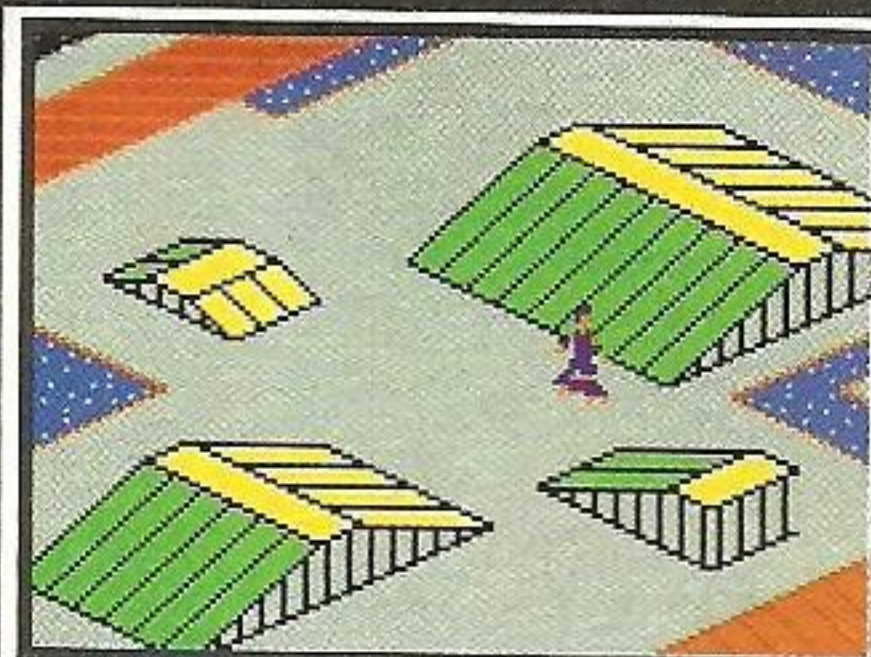
Klasyczne dwa shootery: R TYPE i R-TYPE 2 zebrano razem, zafundowano im lifting mający pokazać ich pełne kolory, a następnie upchnięto na jeden cart, dodatkowo miksując je ze sobą i kilkoma nowymi patentami. Tak w skrócie można określić skład pakietu R-TYPE DX.

Jak już wspominałem, na cartcie znajduje się kilka gier, a dokładnie trzy - w tym dwie w dwóch wersjach. Można zagrać z R-TYPE i R-TYPE 2 zarówno w kolorze (nowe wersje), jak i w oryginalnym, czarno-biało-szarym odcieniu. Z połączenia tych dwóch gier powstało właśnie R-TYPE DX, które jest tu grą właściwą.

A co to jest R-TYPE? Coż, ciężko chyba się nie domyślić, że to klasyczny, starszkołny i jeden z wytuczających kierunek dla tego gatunku scrolowany w prawo shooter. Gracz kieruje stateczkiem, który odpiera inwazję mutantów z kosmosu. Rozbudowuje broń aż do nieprawdopodobnych mocy, wreszcie walczy z insektoidalnymi, zajmującymi często nawet trzy czwarte ekranu bossami.

Klasyka. Gra po odświeżeniu zyskała nowej mocy. Uwaga - jest strasznie trudna.

720



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Midway

OCENA
5/10

Midway od jakiegoś czasu odświeża stare gry Atari i 720 nie jest tu wyjątkiem (w kolejce czekają choćby MISSILE COMMAND, MOON PATROL i SPY HUNTER...). Tytuł gry to liczba stopni, o którą można obrócić się podczas robienia triku na deskorolce. A zatem... Zgadliście - ta gra opowiada o przygodach skatera i jego wiernego decka na czterech malutkich kółeczkach.

Zaczynamy jazdę w skateparku - pełno tu ramp, skoczni i dołków, na których można ćwiczyć swoje triki. Te z kolei polegają głównie na obrotach, choć i jakiś grab się znajdzie. Nieważne. W parku znajdują się także specjalne bramki pozwalające na wzięcie udziału w zawodach - jest rampa, slalom, szybki zjazd do dołu. Trzeba w nich brać udział - inaczej pojawia się tajemnicza chmurka, powalająca naszego człowieka na ziemię i kończąca grę.

Są też sklepy z akcesoriami. Za kolejne zwycięstwa można polepszyć swój sprzęt.

Grafika jest niestety paskudna, a kolorów jak na lekarstwo - to chyba konwersja ze starej Atari 800 XL. Dźwięk jest słaby. Ogólnie mam wrażenie, że nikt nic przy tej grze nie zrobił od 15 lat, a szkoda. Gra jest nawet fajna, ale ma kiepską oprawę.

NEO GEO CUP PLUS 98



KONSOLA
NeoGeo

WYDAWCA
SNK

OCENA
8/10

NEO GEO CUP to pozycja, od której po prostu nie mogę się oderwać. Jest to czysto zręcznościowa zabawa, ale nie brakuje mini-trybu menadżerskiego. Biorąc udział w turnieju można kupować lepszy sprzęt dla zawodników, zmieniać ustawienia czy ich samych, przeprowadzić wywiad o drużynie przeciwnika czy wreszcie zapisać stan gry.

Pseudo-analogowy kontroler sprawdza się tu wylądowanie - bez problemu można zagrywać po skosie, czy nawet do przodu z lekkim odejściem na boki. Jeden przycisk odpowiedzialny jest za krótkie podanie po ziemi (lekkie) i strzał (mocniej), drugi zaś to mocna wrzutka górą. Gdy piłka znajduje się w posiadaniu przeciwnika, można wystawić nogę bądź zrobić wślizg. Animacja zawodników jest fantastyczna, scrolling ekranu - płynny, a piłka przez cały czas widoczna. Do tego wszystkiego przygrywa sympatyczna muzyka. Jedyną wadą, jaką udało mi się zauważyć jest dość przypadkowe przełączanie się zawodników. Dzieje się to automatycznie i nie zawsze z korzyścią dla gracza. Mimo to jest to znakomita, wręcz szokująca po GameBoy'owych piłkach pozycja. A co powiecie o trybie multiplayer, na dwie konsole przez kabelek link?!!!

KING OF FIGHTERS R2



KONSOLA
NeoGeo

WYDAWCA
SNK

OCENA
9/10

Pierwszym mordobiciem z serii Pocket Fighting, za które się zabrałem jest KING OF FIGHTERS R2. Bardzo lubię mordobicia 2D, a szczególnie gry SNK. Firmie bez problemu udało się przetransportować swój świat na niewielki ciekłokrystaliczny wyświetlacz. Wraz z Kyo Kusanagim, który jest główną postacią serii do walki wkracza 14 popularnych postaci.

Można walczyć standardowo, a także w trybie team battle czyli trzech-na-trzech. Oprócz tego można grać we dwie osoby przez kabelek. Na ringu postaci prezentują się świetnie; są oczywiście zdeformowane i przypominają dzieci - ale akurat tutaj zdaje to egzamin. Bardzo interesujący jest też tryb Making Mode, w którym można w pewien sposób "chowac" swoją postać, przydzielając jej zdobyte podczas kolejnych walk punkty. Można nawet nazwać ją po swojemu...

Sterowanie sprawdza się świetnie - żadnych opóźnień. Są nawet super-ciosy z migającym ekranem. KOF R2 to najlepsze mordobicie jakie widziałem na ręczną konsolkę. Oczywiście oprócz SAMURAI SHODOWN 2, o którym więcej za miesiąc. Śmiało atakujcie, to prawdziwa perełka...

CRUSH ROLLER



KONSOLA
NeoGeo

WYDAWCA
SNK

OCENA
6/10

CRUSH ROLLER to gra logiczna, która w oczywisty sposób nawiązuje do starego jak świat PAC-MANA. Gracz kieruje tu pędzlem, któremu farba cieknie z końca, a którego zadaniem jest zamalowanie wszystkich ulic na niewielkim, mieszczącym się na ekranie osiedlu. Jak widać idea PAC-MANA została odwrócona - miast zjadać kropki, czyli czyścić plac boju zostawiamy na nim swoje ślady, ale reszta pozostała niemal bez zmian - są oczywiście przeszkadzajki w postaci duszków, są power-upy pozwalające na pogonienie kota wspomnianym dziadom. Poziomów jest mnóstwo i są nawet zróżnicowane, ale po jakimś czasie ma się ochotę na więcej akcji.

Za swoje wysiłki gracz zostaje nagrodzony - powiększa się kolekcja małych potworków, które można sobie oglądać w galerii. Można też sprawdzić się na czas (time trial) i w trybie vs (link).

Wykonanie jest stosunkowo proste - statyczny ekran i kilka pikseli po nim pełzających. Całość jest nawet niezła, ale daleko jej do wysokiego poziomu, jaki trzymają KOF i NEO-GEO CUP.

NEWS!

Oto mini-raport z E3, czyli ostatnie i najciekawsze zapowiedzi gier na kolorowego GameBoya. Dwa najlepsze, najciekawsze i najbardziej ekscytujące tytuły to **RESIDENT EVIL** i **STREET FIGHTER ALPHA**. Ciężko mi było w to uwierzyć, ale **RESIDENT EVIL GBC** rzeczywiście jest odwzorowaniem jednej z najpopularniejszych konsolowych przygodówek. Mam dla was 6 screenów z tej niesamowitej gry!



Równie miodny jest **STREET FIGHTER ALPHA**, który ma świetną i szybką animację, wszystkie ciosy specjalne, a nawet super-combosy! To jest gra, na którą czekam na równi z RE. Kolejny komplet screenów



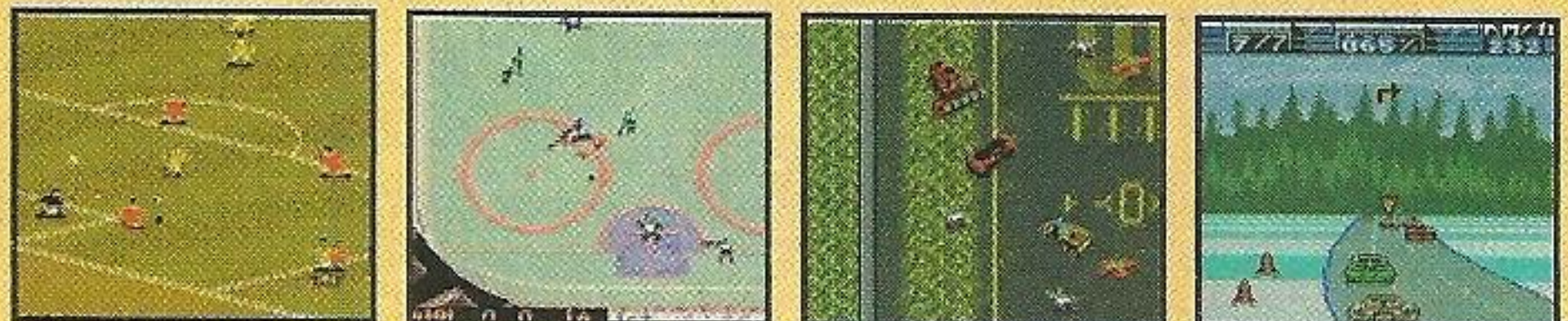
Ciekawie prezentują się dwie kolejne pozycje: **MISSION: IMPOSSIBLE** oraz **RAINBOW SIX**. W tej pierwszej wcielimy się w rolę agenta specjalnego, w drugiej zaś w dowódcę i członka zespołu antyterrorystycznego.



MISSION: IMPOSSIBLE

RAINBOW SIX

I na koniec mini-przegląd pozostałych tytułów, które najbardziej zapadły mi w pamięć. Już niedługo pojawią się na Panu Kolorowym...



FIFA 2000

NHL 2000

CARMAGEDDON

ROADSTERS



WWF 2000

GODZILLA

WORMAGEDDON

MARIO GOLF



FORMULA 1

RAYMAN

PAPYRUS

BEAUTY&BEAST

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY®

Playstation

KONIEC
KŁOPOTÓW

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

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

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

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

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO

HURT-DETAL ~~20 PLN~~ + koszt wysyłki
teraz tylko 15 PLN!

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

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

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.SERWIS-PSX.COM.PL

WYSYŁKOWA WYMIANA GIER

KARTA KLIENTA

TOMEL - TV GAMES TEL. 0 602 261 229
KASPROWICZA RÓG WOLUMEN 53, PAWILON 17, 01-912 WARSZAWA

- * co 5 wymiana gratis
- * wymiana przed upływem miesiąca 30% zniżki
- * możliwość zamówienia gry do wymiany

SEGA

- DREAMCAST SATURN MEGA DRIVE
 GAME GEAR NOMAD MASTER SYSTEM

NINTENDO

- NINTENDO 64 SUPER NINTENDO NINTENDO
 GAME BOY GAME BOY COLOR PEGASUS

SONY

- PLAYSTATION PLAYSTATION 2

TYTUŁ

Lp.	TYTUŁ	DATA
1		
2		
3		
4		
⑤	GRATIS	

**AKTUALNIE OBOWIĄZUJE
PROMOCJA:
PRZY ZAKUPIE DWÓCH GIER
TRZECIA DO WYBORU
GRATIS**

ZASADY WYMIANY GIER

Wymianę gier należy uzgadniać telefonicznie lub zastosować zasadę podawania kilku tytułów w zamian za naszą 1 grę. Grę do wymiany wysyłamy pocztą dołączając kartkę z adresem i uzgodnionymi warunkami wymiany lub listą gier do wymiany.

Lp.	TYTUŁ	DATA
1		
2		
3		
4		
⑤	GRATIS	

KATALOGI WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU ZAADRESOWANEJ KOPERTY (FORMATU A5) ZE ZNACZKIEM. PROSIMY PODAĆ TYP KONSOLI.

SHADOW MAN

txt:
Banan
Da Man

mapa: Grzesio

Mapa może na pierwszy rzut oka wydawać się trochę nieczytelna, ale jak tylko spędzicie z grą dłużej niż dziesięć minut - powinniście bez trudu się w niej odnaleźć. SHADOW MAN zakłada, że każdą z napotykaną w grze lokacji odwiedzicie minimum pięć - sześć razy. Wynika to z tego, że zwykle podczas pierwszych odwiedzin większość przedmiotów jest niedostępna.

Co gorsza większość z nich (głównie mrocznych dusz) znajduje się w miejscu widocznym dla gracza. Mimo to, dostęp do nich jest bardzo zagmatwany.

Najważniejsze w SHADOW MANIE są wspomniane już mroczne dusze. W sumie w grze można odnaleźć ich 120, ale do pokonania ostatecznego bossa wystarczy 95. Te 120 uprawniają gracza do obejrzenia sobie pewnej tajemniczej książki - prezentu od Acclaimu, opatrzonego zabawnym wierszykiem i wieloma ciekawymi szkicami.

Mroczne dusze poukrywane są w pojemnikach zwanych Govi, które trochę za bardzo przypominają serce ustawione na trójnogu. Aby wziąć duszę, trzeba najpierw rozwalić Govi - jednym strzałem z Shadowguna. Jednak uwaga. W Louisianie, na początku, natraficie na kilka Govi, których otworzyć się nie da. Dopiero po tym, jak Nettie złoży już L'Eclipsera, na Louisianę spadnie ciemność i Shadow Man będzie mógł skorzystać ze swojej mrocznej spluw.

Do czego służą mroczne dusze? Do dwóch rzeczy. Po pierwsze - usprawniają Shadowguna (alternatywną wersję pistoletu, którą Shadow Man posługuje się "po tamtej stronie") zwiększając jego moc (broń można wtedy dłużej ładować); po drugie - umożliwiają otwieranie "trumiennych drzwi". Które, całkiem sensownie, przypominają wyglądem trumny. Dookoła takich drzwi widnieje tarcza z symbolami. Symbole zaznaczone na fioletowo określają poziom mocy Shadow Mana, która niezbędna jest do ich otwarcia. Drzwi otwiera się z konsoli umiejscowionej przed nimi.

Poza tym Shadow Man musi szukać też Cadeaux - małych pomarańczowych główek z oczkami. Znalezienie każdej setki tych przedmiotów, a następnie złożenie ich na ołtarzu w Świątyni Życia zwiększa licznik energii bohatera o jedno oczko (w sumie Cadeaux jest 500).

--- PRZEDMIOTY ---

Miś pluszowy - zabawka młodszego, nieżyjącego brata Michaela LeRoI (aka Shadow Man) - Luke'a. Przy jej pomocy Michael może przenosić się do odwiedzanych już wcześniej miejsc. Co ważne - może robić to w każdym momencie. Moment, w którym miś zapamiętuje lokację sygnalizowany jest przez pojawienie się mglistej sylwetki misia na ekranie i głos Luke'a ("This way, Mikey!"). Z reguły trzeba trochę pochodzić po lokacjach aby miś się uaktywnił - te portale rzadko kiedy znajdują się na samym początku levelu.

Prophecy Book - książka, która w ciekawy sposób przedstawia wszystkie co ważniejsze przedmioty w grze. Oraz oczywiście jest przepowiednią.

Nettie's File - zbiór danych na temat pięciu seryjnych morderców, którzy

przygotowują przyjście na świat tego, którego imię brzmi Legion.

Jack's Journal - książka do znalezienia w London, Downey Street. Jest w niej kilka danych technicznych na temat Asylum, oraz kody do zamknięcia poszczególnych tfołów w Asylum Engine Block.

L'Eclipser - Le Soleil, La Lune, La Lame - trzy części magicznego sztyletu voodoo. Dzięki niemu Nettie może sprowadzić na świat ludzi mrok. Dopiero po tym Shadow Man może pokonać Pięciu.

Poigne - bransolety umożliwiające Shadow Manowi wspinanie się po wodospadach krwi. Oprócz tego, przydają się też w lokacji z gościem z noktowizorem - aby do niego dotrzeć trzeba wykorzystać tę umiejętność. Jednak dopiero po użyciu L'Eclipsera.

Asson - broń voodoo. Wystrzeliwuje płonące pociski. Dobry zasięg, ale powolna.

Flambeau - broń voodoo. Oraz doskonała pochodnia. Jako broń sprawdza się na mniejsze odległości, ale często przydaje się też do rozświetlania mroków panujących w jaskiniach. Ponadto pozwala na przechodzenie przez drzwi wyglądające na obite skórą z symbolem ognia (trzeba je przepalić - Asson nie daje rady).

Enseigne - tarcza voodoo. Średnio przydatna. Bardzo zżera energię.

Baton - broń voodoo. Miecz, wystrzeliwujący potężne pociski. Co ważniejsze jednak pozwala na przenoszenie się korzystając z charakterystycznych ołtarzyków z żółtą strzałą.

Marteau - broń voodoo. Nieźle przydaje się na grupy przeciwników. Oprócz tego jest też pałeczką pozwalającą na walenie w bębny Rada - takie, które zwykle stoją w sąsiedztwie drzwi zbitych z trzech desek. Uderzenie w jeden bęben - jedna deska odpada.

Calabash - broń voodoo. Pozwala na rozwalanie płyt w podłodze (takich dużych prostokątów z symbolami - jeden z nich jest na podwyższeniu na cmentarzu, zaraz obok domu Nettie).

Violator - coś w rodzaju Nailguna. Bardzo potężny. Shadowman dostaje go w Asylum Playrooms w zamian za akumulatory (pod koniec gry).

Engineer's Key - uniwersalny klucz do wszystkich zamków w Asylum. Oprócz tego służy też do wyłączania poszczególnych tfołów w Asylum Engine Block.

Accumulator - znajduwany w lokacjach z poszczególnymi seryjnymi mordercami. Pod koniec gry pozwala na zdobycie Violatora.

Retractor - do użycia w Cathedral of Pain, na pozostałej trójce z rytualnie zmasakrowanych zwłok. Pozwala na przenoszenie się do poszczególnych bossów.

Prism - znajduwany po pokonaniu

Rozpruwacza, doktora Śmierci oraz gościa z noktowizorem. Pozwala na przechodzenie przez drzwi znajduwane w tych samych lokacjach. To z nich można przejść do kolejnych konsol sterujących blokami w Asylum Engine Block.

Key card - do znalezienia w Texas Prison (wchodząc tam przez retractor użyty na ofierze w pomieszczeniu doktora Śmierci). Otwiera pozamykane kraty w całym więzieniu (czyli w miejscach z DJ'em oraz weteranem z Wietnamu).

Latarka - do znalezienia w domu gościa z noktowizorem. Do używania w świecie ludzi.

09. SMG - w lokacji z DJ'em.

MP-909 - w lokacji z weteranem z Wietnamu.

Shotgun - w Louisianie, po wplynięciu od dołu do domu, w miejscu gdzie po jeziorze pływają aligatory.

--- UMIEJĘTNOŚCI SHADOW MANA ---

W sumie są trzy.

W Temple of Fire opanowuje Toucher - umiejętność przepychania bloków z symbolem ognia, oraz chwytania gorących krawędzi (np. wąskiej półki skąpanej w płomieniach - jeszcze w tej samej lokacji, lub płonącej beczki w Asylum Gateway, po zeskoczeniu na rurę z lewej strony wejścia do gmachu Asylum).

Po dojściu do Temple of Prophecy opanowuje Marcher - umiejętność chodzenia po rozżarzonych węglach.

W Temple Of Blood opanowuje Nager - umiejętność pływania w lawie. Staje się też niewrażliwy na płomień wypluwane przez maski na ścianach.

--- SEKRETY ---

Podczas gry, zwiedzając pewne lokacje, Shadow Man czasami wchodzi w miejsca gdzie, podobnie jak sylwetka misia zapamiętującego lokacje, pojawia się napis "Secret". Między innymi na najwyższym piętrze w domu gościa z noktowizorem, w więzieniu (nieдалeko Key Card), toaletach na stacji metra u Rozpruwacza, w Asylum Lavaducts. Radzę też poszukać w innych lokacjach z bossami i świątyniach... Sekrety (w rodzaju - grania jako Nettie, grania z wielkimi stopami, w wersji disco, w postaci spowitej płomieniami sylwetki lub jako niewidzialny) uruchamia się z głównego menu.

Nie zmieniają nic, oprócz wyglądu bohatera.

--- WALKA ---

Shadow Man potrafi używać dwóch broni jednocześnie. I to jest jego wielki plus. Z reguły dobrze jest pruć w przeciwnika z Shadowguna oraz jakiejś innej broni, biegnąc wokół delikwenta i lockując się na nim. Dzięki temu strzały

będą trafiały w gościa, a ten będzie jedynie bezradnie kręcił się jak bączek. Działa na wszystkich niemal przeciwników.

Trzeba pamiętać o tym, że przeciwnicy, którzy zostali już poważnie ranni na chwilę przyklekują. W tym momencie dobiecie ich jednym-kilkoma strzałami (zależy od wytrzymałości) z Shadowguna spowoduje rozerwanie ich ciała od środka. Można wtedy zabrać ich duszę i odnowić energię bohatera. Jeżeli nie ma potrzeby to można dobić ich dowolną inną bronią. Wtedy jednak, dusza z nich nie uleci.

Latające stwory są kłopotliwe. Trzeba trzymać się z daleka (kiedy jest ich kupa) i lockując się na nich strzelać z maksymalnie naładowanego Shadowguna. Z kolei kobiety-anioły (siostry, jak nazywa je Shadow Man) - nie zawsze da się zabić. Najlepiej zwięzać. Podczas walki z Trueformami (wielkie kupy mięcha strzelające powolnymi, ale samonaprowadzającymi się fioletowymi pociskami), okupującymi głównie Asylum Engine Block oraz Asylum Playrooms, warto zbliżyć się na taką odległość, żeby nie wystrzeliwały pocisków, po czym siekać biegnąc wokół. Trzeba jednak uważać, bo potrafią z bliska zrobić duże kuku.

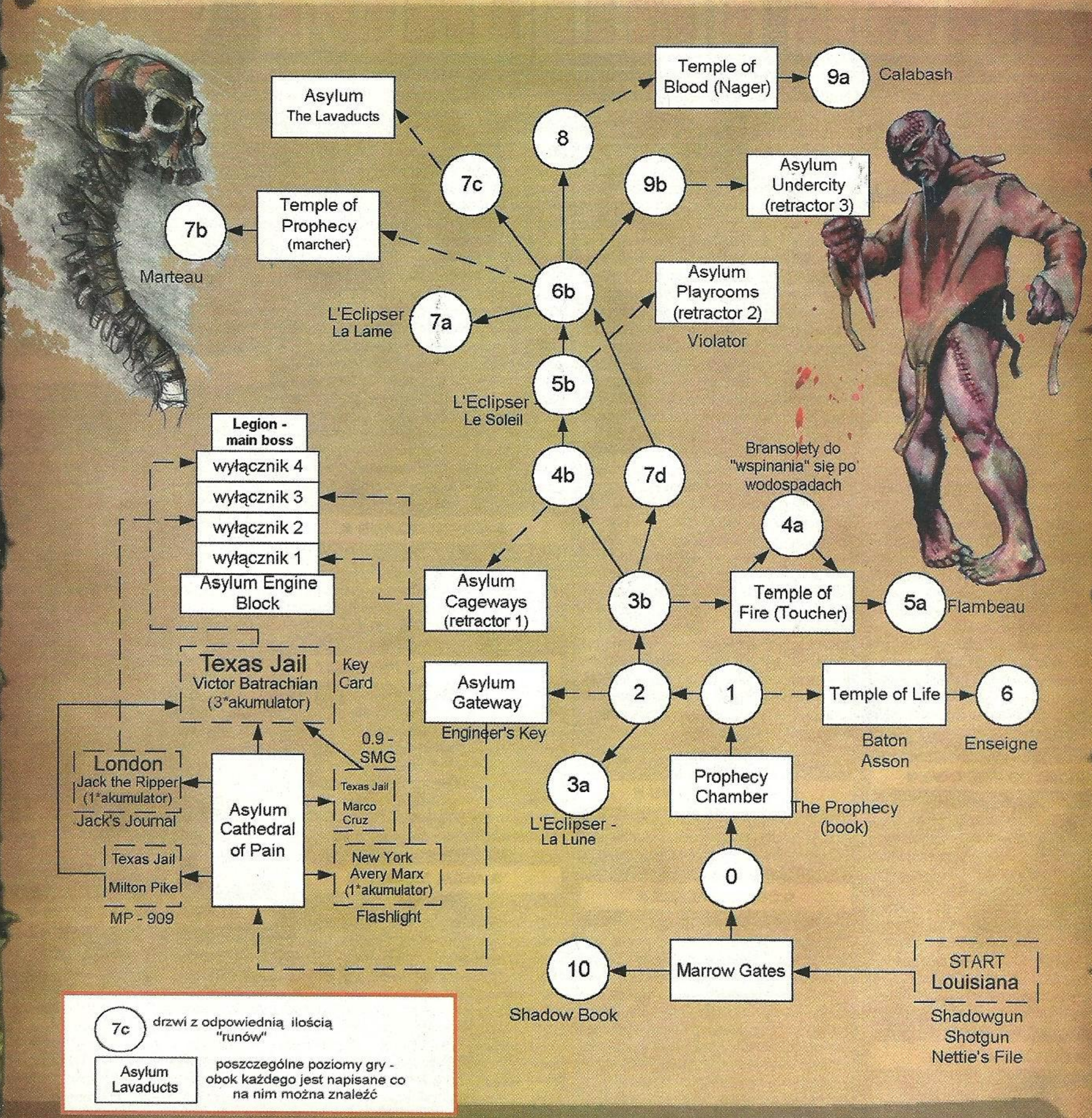
--- BOSSOWIE ---

Pięciu należy najpierw zmolestować bronią konwencjonalną (uzi w jedną rękę, karabinek w drugą i strzelanie przy jednoczesnym strafe'owaniu), po czym, kiedy już nabierają wyglądu Trueform, Shadowgun. Powtarzam - pokonać można ich po użyciu przez Nettie L'Eclipsera.

A na Legiona bez Violatora raczej się wybierać nie doradzam.

--- JAK GRAĆ? RADY! ---

1. Każdą lokację radzę dokładnie sprawdzić po uzyskaniu każdej nowej umiejętności i przedmiotu otwierającego dalszą drogę (Poigne, wszystkie ogniste umiejętności, Flambeau, Marteau, Baton, Calabash).
2. Czasami na ścianach są niewidoczne krawędzie, dzięki którym można przejść nad jakąś przepaścią, wisząc tylko na rękach i przesuwając się w bok. Podczas przesuwania w bok, po dojściu do końca można, w zależności od sytuacji, zrobić trzy rzeczy. Albo zwyczajnie zeskoczyć, albo wspiąć się na krawędź, albo też podciągnąć i odskoczyć do tyłu. Dlatego przed taką wędrówką, przyjrzyjcie się jakiejś wyjątku.
3. Warto odwiedzić lokacje morderców przed użyciem L'Eclipsera. Nawet pomimo, że nie da się ich zabić, zawsze można zebrać znajdujące się tam przedmioty.
4. Uważajcie z teleportami przy pomocy



misia. Po udaniu się przy jego pomocy do dowolnej lokacji, odradzają się wszystkie obecne tam potwory. W dodatku, wraz z nabieraniem przez Shadow Mana doświadczenia, zwiększa się liczba obecnych przeciwników. Zrozumiecie o co mi chodzi, pod koniec gry wracając do Marrow Gates.

5. Co jakiś czas wypada pojawiać się u Jaunty'ego w Marrow Gates, oraz u Nettie w Louisianie. Może ich informacje nie mają zbyt wiele wartości, ale Jaunty po prostu rozwala.

6. W wielu pomieszczeniach znajdują się przyciski. Przed ich wciśnięciem starajcie się rozejrzeć dobrze po samej lokacji. Czasami na pierwszy rzut oka nie zawsze wiadomo co i gdzie się otworzyło, podniosło lub zamknęło.

7. Użyjcie Batonu na każdym ołtarzyku na który uda się wam natrafić.

8. Niektóre lokacje są dosyć irytujące. Pamiętajcie - jeżeli wypróbowaliście już każdy możliwy sposób, aby zdobyć tę przeklętą duszę, a wciąż wam się nie udaje, to znaczy, że musicie zdobyć nową

umiejętność.

9. Dane na temat ilości dusz potrzebnych do uzyskania, aby wejść na nowy poziom "uduchowienia" są podane w Prophecy Book.

10. Po wyjściu do ekranu opcji możecie zobaczyć ile dusz zebraliście już w ogóle, oraz na danym poziomie. I nie przejmujcie się, jeżeli początkowe poziomy opuszczacie po zebraniu zaledwie dwóch czy trzech z jedenastu. Np. prawie do końca gry czeka się z wyczyszczeniem Temple of Fire. Innych podobnie.

11. Rozglądajcie się po wszystkich miejscach bardzo wnikliwie (w trybie snajperskim), biegajcie też dużo z pochodniami. Czasami potrafią pokazać wyjście. W Temple of Fire pamiętajcie, że można rozwalać te kamienne drzwi które mijacie wbiegając po schodach.

12. Zaś w Temple of Prophecy, w ciemnym pomieszczeniu z dużą liczbą drzwi, które spala się przy pomocy Flambeau, poszukajcie miejsca, w którym można wspiąć się na bloki. Spędziłem tu sporo czasu. Cierpliwość popłaca.

FINAL FANTASY VIII

O to podstawowy solve, który pozwoli na ukończenie gry. Rozbudowany opis z tabelkami, sekretami, statystykami i mnóstwem innych bonusów znajdziecie w Kompendium Konsolowym 2.

txt: Banan i Merlin

DYSK PIERWSZY

■ OGRÓD BALAMB ■

Po efektownej animacji obudzisz się w szpitalu. Możesz teraz nazwać Squalla. Po chwili pojawi się gość. Pomów z nim i wychodź z klitki. Pogadaj po drodze z panią instruktorką. Po opuszczeniu salki idź za Quistis, która zaprowadzi cię do klasy. Usiądź w ławce, posłuchaj tego co mówi ta sama pani instruktor aka Quistis, uruchom komputer i ściągnij sobie dwa pierwsze GF-y (Quezacott i Shiva). Możesz je nazwać. Pogadaj ze wszystkimi, od Quistis dowiesz się o próbie w Cave of Fire, po czym opuść salę wykładów.

Po drodze natkniesz się na dziewczynę (jeszcze o tym nie wiesz, ale to Selphie). Od twojego wyboru zależy czy oprowadzisz ją po Balamb czy też nie. Jeżeli zgodzisz się pomóc dziewczynie będziesz miał okazję zapoznać się z topografią Ogródu Balamb. Zalóżmy jednak, że zachowałeś się jak prawdziwy Squall i zignorowałeś ją. Idąc do windy zagadnij gościa, który da ci twoje pierwsze w grze karty. Od tej pory możesz już grać z innymi amatorami tej rozgrywki (wciskając kwadrat zamiast iksa). Po zjechaniu windą na dół możesz pozwiedzać cały kompleks, porozmawiać z ludźmi itd. Na końcu wyjdź przez główne wyjście (z małymi bramkami przypominającymi te w supermarketach). Natkniesz się na Quistis, która przyłączy się do ciebie. Czas na wypad.

■ DROGA DO FIRE CAVE ■

Skieruj się do małej jaskini leżącej niedaleko. Przed wejściem do niej zostaniesz jeszcze zapytany o to jaki limit czasu sobie narzucasz. W ostatecznym rozrachunku nie jest to jakieś bardzo ważne, ale postaraj się raczej nie przegiąć. Jeżeli już byłeś szybki i ładowałeś się w Centrum Treningowym w Ogródku to możesz porwać się na 10 minut, ale optymalny czas to moim zdaniem 20. Wejdź więc do środka i... skop tylek Ifritowi ukrywającemu się na końcu jaskini. Po walce, pokonany GF przyłączy się do ciebie. Tym samym zaliczasz pierwszy test. Wyjdź z jaskini i wracaj do Ogródu.

■ OGRÓD BALAMB ■

Po powrocie Quistis nakazuje Squallowi przebrać się. Ruszaj więc do swojej klitki i przebierz się w coś bardziej wygodnego (decyzję tę podejmuje się przy łóżku). Potem wracaj na dół. Do Quistis oraz... Poznaj Zella, Squall. I daj spokój z tą wylewnością, stary.

Po pewnym czasie pojawia się Seifer ze swoimi towarzyszami - panią Fujin oraz panem Raijin. Okazuje się też, że to Seifer będzie dowodził drużyną, w której są Squall i Zell. Krótką rozprawę między trzema osobami: Zellem, Squallem i Seiferem przerwie pojawienie się nowego gościa. To niejaki Cid, Dyrektor Ogródu Balamb. Stręści cele misji. Po odprawie ruszaj do garażu, a konkretnie - stojącego w nim samochodu. Nie obędzie się bez kolejnych sympatycznych wymian zdań. Jak na razie po prostu wszyscy kochają Zella...

■ MIASTO BALAMB ■

Po wjeździe do miasta portowego szybko się zaokrętuje.

■ EGZAMIN W DOLLET ■

Już na pokładzie kanonierki pani Xu

przedstawia bardziej szczegółowy zarys sytuacji. Po jej wprowadzeniu pomów z kim chcesz i wyjdź na pokład. Po ładnej animacji zaczyna się akcja. Na początku po prostu biegaj za Seiferem, nie rozmawiaj z nikim po drodze i wypełniaj rozkazy. Wreszcie dotrzesz na rynek. Oczyszcz go. Potem zaczniesz się nerwówka. Kiedy nadarza się okazja rozmawiaj z Seiferem i Zellem, nie zaniedbaj też jednak psa. Po przejściu żołnierzy leć za nimi. Wreszcie dotrzesz do schodów z żołnierzem. Pomów z nim. Zalatw co trzeba. Po dostaniu się na nawis przed wejściem do wieży radiowej zatrzymaj się i zobacz co zgotował wam Seifer. Po chwili przywitasz się z Selphie. Kiedy cię o to poprosi nie zeskakuj jednak z nawisu, tylko pójź drogą okrężną. Po połączeniu sił z Selphie i popisie odwagi Seifera wchodźcie do wieży. Po wjeździe na górę windą będzie gadka z Wedgem i Biggsem, walka z nimi, a następnie z bossem. Nie zapomnij zassać od niego Gf Siren!

Po walce - wypad z wieży. Przy okazji dowiesz się z jakim to rozkazem przybyła Selphie. Czas wycofywać się na nabrzeże. Przez cały czas powrotu po piętach będzie ci deptał niemily mech. GF-ów raczej w walce z nim nie używaj - ich przywoływanie jest zbyt czasochłonne. A akurat czasu tak bardzo dużo nie ma. I pamiętaj, żeby zaraz po tym jak już się mech zwali na ziemię - uciekać (L2 i R2). W sumie nie unikniecie pewnie 3-4 starć z robotem. Przy odrobinie pecha może być i z 6. Ważne jest, żeby zaraz po walce trzymać kierunki i zwiwać jak najszybciej w stronę nabrzeża. Kiedy już się uda, misja będzie skończona. Aha - śmigając przez rynek nie zapomnij o psie...

■ MIASTO BALAMB ■

Niestety po powrocie Seifer zwinie autko. Zwiedz więc miasteczko, wypocznij w hotelu i wracaj do Ogródu na piechotę.

■ OGRÓD BALAMB ■

Na miejscu wasza grupa rozbija się. Porozmawiaj z napotykanymi ludźmi (Cid, Seifer...), po czym skieruj się do windy. Na drugim piętrze idź do klasy. Tam porozmawiaj z ludźmi czekającymi na wyniki egzaminu. Wreszcie przyjdzie gość, żeby oficjalnie je ogłosić. Później akcja przeniesie się do biura Cida, gdzie czwórka kandydatów, którzy zdali egzamin zostaje udekorowana zasilając tym samym elitarną jednostkę SeeD. Porozmawiaj jeszcze na końcu z Cidem, dostaniesz licznik bitew (do przeglądania w Tutorial/Information/Battle Report).

Wracaj pod klasę, gdzie zostaniesz w dosyć zaskakujący sposób przywitany przez Seifera. Znowu się przebierz (tym razem w galowy strój członków SeeD), zamień też parę słów z Selphie. Po wyjściu z kwatery czeka cię jeszcze wymiana zdań z Zellem. Potem popisy speców od animacji ze Square. Następnie krótka rozmowa z Rinoą i... Kolejna śliczna animacja. Po niej i rozmowie z Quistis, pani instruktor każe Squallowi przebrać się i spotkać z nią na pierwszym piętrze. No więc niczym wzięty model, Squall po raz trzeci musi zmienić wdzianko. Po spotkaniu z Quistis wyruszyście do Training Center. W środku, obok savepointu znajdują się oświetlone drzwi. Wejdź w nie. Tam dojdzie do

intymnej rozmowy z Quistis. A raczej jej intymnego monologu. Po drodze z tego zakątka zakochanych okaże się, że ktoś wzywa pomocy (swoją drogą to księżniczka Rinoa). Skop więc potwora i zobacz co się stanie. Po tym wracaj do swojego nowego pokoju (dowiesz się o nim od Zella) i czas spać.

Następnego dnia - następna misja. Po drodze do wyjścia natkniesz się na Cida i Selphie. Okaże się, że jest nowa misja do wykonania. Niebawem w stylu Marty'ego McFly'ego zjawi się Zell. Wysłuchaj wszystkiego na temat misji, zapamiętaj hasło ("The forests of Timber sure has changed") i odzew ("But the owls are still around"), po czym opuść Ogród [przy okazji dostaniesz też lampę, kryjącą Diablosa (GF)]. Używając lampy przywołasz go i będziesz musiał stoczyć z nim walkę, aby go zdobyć. Nie jest łatwo. Próbuj pokonać go zassanymi od niego czarami Demi. Wracaj do Portu.

■ MIASTO BALAMB ■

Na miejscu znowu posperaj po wszystkich miejscach, porozmawiaj z kim się da i wreszcie idź na peron. Kup bilet (3000 Gil) i wskakuj na pokład. Po wejściu do przedziału miejsce będzie miało pierwszy flashback...

■ LAGUNA PO RAZ PIERWSZY ■

Proste. Biegnij przed siebie. Kiedy wreszcie dotrzesz do samochodu wskakuj do środka. Po dojeździe do miasta skieruj się do hotelu. Zejdź tam na dół, porozmawiaj ze wszystkimi, po czym kiedy już przyjdzie Julia idź z nią pomówić. Po żalostnej akcji ze skurczem na tle emocjonalnym (poważnie), Julia sama się przełamie. Kiedy opuści salę idź za nią, zapytaj portiera o jej pokój i porozmawiaj z pianistką.

■ AKCJA "DELING" ■

Po powrocie do Squalla i jego wesotej kompanii wyjdź z pociągu i podaj odzew gościowi. Prześlądź się na pociąg grupy, która wynajęła was do wykonania misji. W pociągu, po zaznajomieniu się z grupą mięczaków zwanych się rebeliantami zostaniesz poproszony o przebudzenie księżniczki. Zrób to. Po zapoznaniu z Rinoą (i jej psem) wracaj do reszty załogi. Po rozmowach przejdźcie wszyscy do przedziału taktycznego. Tam rozpocznie się mozolne tłumaczenie prostego w sumie planu przechwycenia wagonu z prezydentem Delingiem. Po obejrzeniu tej samej sceny cztery czy pięć razy wreszcie będziesz mógł zdecydować się na akcję. Pogadaj z ludźmi. Zacznie się akcja. Już na dachu - najpierw przeskocz na sąsiedni wagon w momencie kiedy pojawi się taka możliwość, później powoli opuszczaj się na linie i wstukuj kody podawana przez Rinoę. Nie zapominaj

rozglądać się przy tej czynności na boki (R1 i L1), żeby nie nakryli cię strażnicy. W razie czego nie ma strachu - akcję można dowolnie powtarzać (choć cierpi na tym twoja ranga SeeD). Po odłączeniu wagonów i ucieczce, przyjdzie czas na rozliczenie z Delingiem...

Po jej rozstrzygnięciu i dalszych rozmowach, w przedziale strategicznym dowiesz się jak "korzystny" dla was kontrakt podpisał z rebeliantami Cid. Po małej załamce i kolejnych rozmowach dotrzedzie na stację Timber.

■ TIMBER ■

Zwiedz miasto i porozmawiaj ze wszystkimi. Zalatw pewnych siebie żołnierzy straszących strażników przy bramie, dalej rozmawiaj. Później skieruj się do redakcji Timber Maniacs (dojdiesz do niego kierując się małą ścieżką pomiędzy peronami). Zalatw co trzeba i idź do domu z kobietą w kuchni. Po kilku rozmowach dowiesz się, że możesz wyjrzeć przez okno. Wejdź więc na górę, zagadnij chłopaków i wyjrzyj przez okno. Teraz wychodź, powalcz z żołnierzami (dostaniesz kartę) i idź do pubu. Tam okaże się, że pijak zagradza wyjście na zaplecze. Nie kupuj mu drinka, tylko powiedz o karcie, którą otrzymałeś po walce przed pubem. Pijak zejdzie z drogi i w napadzie hojności wręczy ci jeszcze jedną kartę. Po wyjściu na zewnątrz możesz jeszcze zagadnąć kolejnego pijusa. Stamtąd idź w kierunku stacji telewizyjnej. Rozegra się kilka dziwnych rzeczy. Po całej akcji w studio, dowiedzie się, że możecie dostać schronienie w domu przyjaciółki Rinoy (oczywiście z ruchu oporu). Udaj się tam. Po rozmowach idź w kierunku peronu (tego, do którego zejście jest obok pubu). Po drodze, od Zone'a dostaniesz bilety na pociąg. Wsiądź na pierwszej stacji i udaj się w kierunku pasu, wrastającego kępą w masyw skalny. Po dojeździe do lasu...

■ LAGUNA PO RAZ DRUGI ■

Lekkomyślny Laguna pokazuje swoje prawdziwe oblicze. Po dotarciu do dziwnej budowli i walkach z żołnierzami dojdiesz wreszcie do drabiny prowadzącej w dół. Zejdź po niej. Na dole Laguna da upust swojemu mistrzostwu podczas akcji "Stary klucz". Gość naprawdę jest niezły. Pobląkaj się po kopalni na dole. Pootwieraj włazy w ziemi, powysadzaj kamienie. Wreszcie dotrzesz do klifu, na którym Laguna wraz z Kirosem i Wardem stoczą serię trudnych walk. Ze średnim efektem.

■ OGRÓD GALBADIA ■

Wejdź do środka. Tutaj rozstanie się z wami Quistis. Możesz pozwiedzać Ogród, ale dosyć szybko zaczną pojawiać się komunikaty nakazujące, aby grupa udała się do biura na drugim piętrze. Skorzystaj ze schodów przy gościach robiących pompki i wejdź w pierwsze drzwi na wprost od nich (schodów, nie gości). Na miejscu, po burzliwej wymianie zdań Squall wybiegnie. Na dole spotkasz Fujina i



Raijina z nowymi rozkazami z Ogrodu Balamb. Pokręć się jeszcze trochę. Po spotkaniu z Quistis i wyjściu przed bramę zbierze się cały zespół. Przyjedzie też szef Ogrodu Galbadii. Przekaze nowe rozkazy - trzeba załatwić czarodziejkę Edeę. Wyłoży też plan, oraz przytęczy do zespołu strzelca wyborowego (przynajmniej z nazwy) - Irvine'a. Wraz z wybranymi członkami drużyny ruszaj na stację kolejową (mieści się poza terenem Ogrodu - na południowym zachodzie). Kup bilety (kolejne 3000 Gil) i wsiadaj. Jeszcze tylko pomów ze swoimi ludźmi.

■ GALBADIA ■

Na miejscu wsiądź do jednego z autobusów (kiedy już jakiś zatrzyma się na przystanku, zagadnij konduktora). Musisz dojechać pod posiadłość generała Caraway'a, który ma pomóc w zorganizowaniu zamachu. Po krótkiej wymianie zdań ze strażnikiem okaże się, że musisz najpierw odwiedzić pewne ruiny i przynieść stamtąd dowód - inaczej nie jesteś godny. Cóż. Najlepiej wróć do wypożyczalni samochodów (strażnik cię tam odprowadzi jeśli o to poprosisz), weź brykę (3500 Gil) i pojedź tam aby oszczędzić sobie kłopotów.

■ UNKNOWN KING'S TOMB ■

Na miejscu natkniesz się na uciekającą dziewczynę. Po wejściu do środka przyda ci się mapa. Miecz z numerem identyfikacyjnym, o który chodzi leży zaraz przy wejściu, ale jeśli chcesz zdobyć GF-a Brothers - pokręć się jeszcze trochę. Trzymaj się prawej strony, idź odwrotnie do wskazówek zegara, a w skrajnych pomieszczeniach przestawiaj co się da. Ostateczna walka odbędzie się w centrum grobowca.

■ ZAMACH W GALBADII ■

Wróć pod posiadłość i podaj kod z miecza strażnikowi. Wejdiesz do środka. Obowiązkiem porcja rozmów. Później generał robi obchód miasta, wzbogacony o szczegóły planowanego zamachu. Pod koniec obchodu pomów z kim się da. Później drużyna się podzieli. Squall oraz Irvine muszą iść za generałem. Kiedy wreszcie sobie z nim pomówią - przeniesienie akcji do ekipy Quistis. W dosyć kretyński sposób, była pani instruktor opuszcza wyznaczone stanowisko. Po powrocie do rezydencji generała zostaje przypadkiem zamknięta w jej środku.

Przejdźcie - Rinoa postanawia wziąć sprawy w swoje ręce. Jedyne co trzeba zrobić to wspiąć się na skrynię, wdrapać na dach, wejść po drabinie, następnie jeszcze raz wdrapać na dach i stamtąd przejść do wnętrza budowli. Nieudolna próba zamachu na Edeę kończy się w jedyny możliwy sposób. Teraz tylko popcorn w dłoń i miłego oglądania.

Po spektaklu wracamy do Quistis. Musisz obejrzeć obraz na ścianie, z kredensu wyjąć kieliszek i wstawić go w rękę posągu stojącego w rogu. Otworzy się przejście. Zejdź na dół. W międzyczasie będzie przejście do Irvine'a i Squalla, którzy ruszają na pomoc Rinoi. Na górę dostaniesz się tą samą drogą co ona. W końcu natkniesz się na dziewczynę atakowaną przez potwory. Koniecznie trzeba zassać z nich GF-a - Carbuncle. Po walce, dramatyczna scena z Rinoą. Teraz skieruj się do mijanego po drodze wjazdu. Przez niego dostaniesz się na miejsce, gdzie Irvine ma oddać swój strzał. Na podłodze leży karabin - obejrzyj go. Po przynębiającej scenie - przejście do Quistis. Czeka cię labiryntowa zabawa. Uwaga - po niektórych obracających się kołach można wchodzić, nie zapominaj o otwieraniu furtek. W końcu dotrzesz do drabiny prowadzącej na górę. W samą porę. Wyjrzyj przez okno, kiedy Edea wjedzie w pułapkę, naciśnij przycisk na ścianie.

Po średnio udanym zamachu Squall rzuci się dokończyć dzieła. Najpierw Seifer, potem Edea. I oto wkładamy...

DYSK DRUGI

■ LAGUNA PO RAZ TRZECI ■

Tym razem witamy w małym miasteczku (Winhill), gdzie Laguna jest lowcą potworów. Pomów z dziewczynką, potem kobietą w sąsiadującym pubie. Mów do wyczerpania tematów. Po chwili przyjdzie niespodziewany gość - Kiros. Wraz z nim zrób dokładny obchód całego miasta, zwalczając napotkane po drodze potwory. Nie przepuszczaj też kolejnym domom. Wreszcie, kiedy Laguna stwierdzi, że możecie już wracać - zwińcie się do pubu (na górę). Po epizodzie porozmawiaj z Ellone i Raine po czym wracaj do swojego pokoju w sąsiednim domu. Tam też skorzystaj z łóżka.

■ DESERT PRISON ■

Po niefortunnym zamachu cała paczka, bez Squalla, siedzi w więzieniu. Porozmawiaj ze wszystkimi jako Zell. Po krótkim przejściu akcji do celi ze Squallem, powrót do Zella. Przykra scena z udziałem brutalnych strażników (oraz wyprowadzenie Rinoi). Znowu będzie kilka zmian akcji. Jako Zell skop przy nadarżającej się okazji strażnika, zaś jako torturowany Squall zachowaj się jak na mężczyznę przystało. Po kolejnym przeniesieniu akcji do celi z Zellem wyruszysz na poszukiwanie broni dla reszty. Jest piętro wyżej - na środku podłogi (dosyć naiwne). Pokonaj przeciwników i zabierz oręż. Po powrocie do celi szybko nadarzy się okazja zrewanżowania się Wedge'owi i spółce za mecha. Po tym najlepiej zwiędz wszystkie piętra (próbuj wchodzić zarówno do jednych drzwi jak i do drugich - różnie ma się z nimi sprawa na różnych piętrach) - na niższych jest kilka ciekawych i przydatnych przedmiotów. W końcu jednak udaj się na 13 (tam gdzie wcześniej Moomby wołały do Squalla "Laguna"). Uwolnij biedaka. Po szybkiej naradzie musisz udać się do windy - Zell zobowiąże się ją odpalić. Niestety - po zjeździe na dół (trzeba najpierw włączyć przycisk) okaże się, że wejście jest zasypane. Drużyna ruszy więc aby odbić Zella, który przypadkiem znalazł się w opalachu. Akcja wróci do narwanego chłopaka. Uciekaj przed złymi, aż do czasu kiedy na pomoc rzuci się Squall.

Po chwili jednak bohaterowie zostaną ostrzelani. Tym razem z pomocą pospieszy Irvine z Rinoą. Irvine poleci Squallowi uderzać na górę, kryjąc jego odwrót ogniem. Po dobiegnięciu na wysokość 13 piętra, akcja przeniesie się do naszego snajpera. Tu z kolei pędź na dół. Po dojeździe na wysokość 4 czy 5 piętra akcja wróci do Squalla. Po opuszczeniu wieży dojdzie do walki z kolejnym bossem. Po jego pokonaniu przy najbliższej nadarżającej się okazji wyrwyj przez most. Okaże się, że nie był to mimo wszystko najlepszy pomysł. Kiedy tylko odzyskasz kontrolę nad Squallem przesuń się nim w bok, aby zdążyć przed mostem. W sumie wszystko dobrze się kończy i drużyna trafia na twardą ziemię.

Drużyna podzieli się seksistowsko i wsiądzie do dwóch samochodów. Po chwili wozy zatrzymają się. Porozmawiaj ze wszystkimi i będziesz świadkiem przykrego momentu - wystąpienia pocisków raketowych dalekiego zasięgu w Ogród (choć jeszcze nie w Balamb)... To odpowiedź Edei na zamach na jej osobę. Po tym wydarzeniu przyjdzie czas na podzielenie się na dwie grupy - proponuję aby Squall z silniejszymi członkami uderzyli do Ogrodu, a ci pod Selphie, słabsi (z niższym poziomem doświadczenia) rzucili się na bazę wojskową.

■ POWRÓT DO OGRODU ■

Pojedź samochodem na stację kolejową. Niezauważony wskocz do pociągu.

■ ATAK NA BAZĘ ■

Podjedź samochodem do bazy. Po wjechaniu do środka i powierzchownym sprawdzeniu przez

patrol, drużyna Selphie opuści pojazd (odziana już w mundury Galbadii). Drzwi otworzysz po przyjrzeniu się zamkowi - okazuje się, że w samochodzie była karta służąca ich otwarciu. W środku staraj się nie budzić podejrzeń i raczej wybieraj metody pokojowe, aby maksymalnie przeciągnąć moment, w którym już zostajesz rozpoznany. Wejść do pomieszczenia z



głowicami. Pogadaj z ludźmi. Potem wróć do dwóch żołnierzy stojących na moście. Po dwóch takich rundach okaże się, że zostałeś desygnowany na grupę inspekcyjną. Wejść więc do pomieszczenia, gdzie wcześniej nie chciał cię wpuścić strażnik. W środku powciskaj co się da. Dojdzie do awarii oświetlenia. Wyjdź z pomieszczenia. Dopadną cię strażnicy - powiedz im, że właśnie po nich szedłeś. Później wracaj do pomieszczenia z głowicami i pomóż przepchnąć jedną z nich na swoje miejsce. Po opuszczeniu sali szybko odpal komputer i maksymalnie zwiększ dopuszczalną granicę błędu (oraz zapamiętaj aby zachować zmiany - "upload"). Dostęp do wszystkich ustawień ma się po uzyskaniu karty dostępu od ранego oficera (dalej) (hasło - EDEA). Ale granicę błędu można ustalić też bez tej karty. Udaj się po schodach na górę. Bez względu na to co zrobisz zdemaskujesz się przed kapitanem - załatw go. W sąsiednim pokoju znajdziesz panel aktywujący system autodestrukcji (proponuję 20 minut). Uciekając z bazy (po drodze od ранego możesz wyciągnąć tę kartę) nieestety powtórzy się sytuacja z wieży radiowej w Dollet. Uruchomiony zostanie kolejny mech. Walka z nim nie jest trudna. Ale trochę trwa. Pod koniec sprawdź wszystkie możliwe drogi wyjścia i patrz na to co się dzieje...

■ POWRÓT DO OGRODU BALAMB ■

Po wejściu do Ogrodu okaże się, że ogarnął go chaos. Zwalczają się dwie frakcje - dyrektora Cida oraz jakiegoś tajemniczego Norga. Kiedy jesteś pytany o to po jakiej się opowiadasz stronie proponuję wybierać Cida. Musisz odwiedzić wszystkie lokacje na pierwszym piętrze i pokonać znajdujących się tam pracowników Ogrodu (to ci w śmiesznych czapkach). Kiedy już zaliczysz wszystkie miejsca natkniesz się na zmierzającą w stronę windy Xu. Idź za nią (jest na drugim piętrze) po czym wracaj do windy i wjeżdżaj na trzecie piętro. Tam porozmawiaj z Cidem. Okaże się, że jest coś co możesz zrobić aby ochronić Ogród. Musisz zjechać windą na sam dół i uruchomić tam stary system obronny. Wejść więc do windy i śmigaj na dół. Po zatrzymaniu się rozejrzyj się po windzie, otwórz właz w podłodze i schodź na dół. W pewnym momencie winda ruszy - musisz przed nią uciec. Już na dole musisz obrócić wielkie koło (test kciuka - szybko naciskaj kwadrat). Po otwarciu w ten sposób drzwi przejdź przez nie. Po krótkiej drodze dotrzesz w końcu do drabiny podcejonej do słupa. Nikt nie będzie się tam za specjalnie pchał, więc idź sam. W połowie drabina się przegnie i wpadniesz z nią przez szybę. Wykorzystaj to i uruchom przycisk na konsoli. Po zejściu na dół, otwórz

bramkę z zielonym światłem i dalej idź na dół. Jeszcze tylko dźwignia i jesteś w domu. To znaczy w siedlisku potworków. Po ich minięciu kieruj się na kolejną drabinę. Wreszcie dotrzesz do systemu kontroli Ogrodu. Uruchom go, a majestatyczna budowla powoli uniesie się w powietrze.

Po rozmowie z dyrektorem zjedź windą na drugie piętro i pójdz w kierunku klasy, miń ją i wejdz w drzwi na samym końcu korytarza. Po wyjściu natychmiast będziesz musiał wracać do Cida na nowopowstały mostek Ogrodu. Odpoczynek przerwie Rinoą. Zdecyduj się czy pragniesz jej towarzystwa. Jeżeli nie, wyjdź z pokoju, a dorwie cię jeden z pracowników Ogrodu i nakaże zjechać na dół windą. Na spotkanie z Norgiem. Wykonaj to. Na dole ujrzysz dziwną scenę. Później porozmawiaj z Norgiem. A w dalszej kolejności - załatw go. Walka jest prosta. Należy atakować (normalnie) oczy na dole tak, aby utrzymywały niebieski kolor, a to górne siekać czym się da. Pomoże też GF Carbuncle. Po krótkim czasie osłona Norgowi spadnie. Aha - do zassania jest GF Leviathan. Po bitwie wracaj do Cida (jest u doktor Kadowaki). Dowiesz się kilku ciekawych rzeczy - między innymi tego, kim jest dla niego Edea. (- Rosalindo! Chcesz przez to powiedzieć, że Marcella jest ciotką Pauliny?) (- Gorzej! Ona jest jej M-A-T-K-A!!!)

W międzyczasie okaże się, że do Ogrodu przycumował inny statek. Xu wyda ci rozkaz sprawdzenia sprawy (przejdź przez te same drzwi na drugim piętrze na których oglądałeś animację - balkon na drugim piętrze). Porozmawiaj z obcymi. Zaraz po tym wyruszą na poszukiwanie Ellone (jest w bibliotece). Pomów z nią. W rezultacie dowiesz się paru ciekawych rzeczy na temat snów z Laguną, zaś Ellone wsiądzie na statek gości przedstawiających się jako jednostka specjalna SeeD pod rozkazami Edei.

Po przebudzeniu z deszczowego snu pogadaj z Zellem i ruszaj. Po drodze usłyszysz przemowę Cida. Okazuje się, że Ogród stracił sterowność. I wbił się w rozbitą na pełnym morzu osadę Fisherman's Horizon. Cid pouczy jeszcze Squalla jak należy postępować z miejscowymi, po czym wyśle go na wybadanie gruntu.

■ FISHERMAN'S HORIZON ■

Po wyjściu przez znane już dobrze drzwi porozmawiaj ze wszystkimi na swej drodze. W końcu dotrzesz do domu lokalnego burmistrza. Okaże się, że burmistrz chętnie udzieli pomocy, ale za cenę jak najszybszego odbicia Ogrodu od jego miasta. Po wyjściu z jego domu, okaże się, że w poszukiwaniu Ellone miasto najechali żołnierze z Galbadii. A burmistrz, naiwny pacyfista, poszedł sam z nimi negocjować. Trzeba więc dopędzić utopijnego gościa i uratować go z łap wrednych Galbadczyków.

Proste zadanie. Jego uwieńczeniem jest walka z mechem, którego potężnie nadgrzyźli Selphie i



koszykówki. Tam po prostu rozmawiaj z kolejnymi postaciami. W sumie czeka cię tu kilka długich, żmudnych, ale i rzucających sporo światła na relacje pomiędzy postaciami dialogów. Połączonych z flashbackami. Po prostu chodzi rozmawiaj, chodź i rozmawiaj. Po skończonych rozmowach wrócisz do swojego Ogródu. Celem zaś jest ten, na pokładzie którego rezyduje Edea.

inni w bazie raketowej. Po nietrudnej walce okaże się, że... Sami zobaczycie. Po rozmowie Squalla z Rinoą, pozostanie powrót do Ogródu. Po drodze napotoczy się jednak Irvine. Po rozmowie z nim, skieruj się do Quadu (to miejsce, gdzie Selphie chciała zorganizować koncert; na pierwszym piętrze - różowe wejście). Zastaniesz tam załamaną dziewczynę. Pocziesz ją albo sam (ciepły, nieprawdziwy Squall), albo zlec to ochoczemu, mającemu niecne zamiary Irvine'owi (zimny, prawdziwy Squall). Po tej scenie ruszaj do Cida, który... No to kolejna niespodzianka. W każdym razie po tej scenie wszyscy z paczki (poza Squallem) zbierają się w celu zorganizowania koncertu. Musisz wybrać instrumenty, na których grać będą poszczególne osoby. W sumie melodie są dwie, a to właśnie od nich zależy jak potoczy się zbliżająca się rozmowa Rinoj ze Squallem (instrumenty: gitara, gitara elektryczna, saksofon, pianino - gorzej; skrzypce, flet, gitara, stepowanie - lepiej; jeżeli źle połączysz melodie - np. bas, flet, skrzypce, pianino - będzie zupełna kłapa).

Koncert odbędzie się po pobudce Squalla. Po wyjściu porozmawiaj z Rinoą i wyjdź z Ogródu. Na zewnątrz porozmawiaj z Irvine'm (to teraz podrzuci ci swierszczyka), potem jeszcze raz z nim porozmawiaj i pobiegij za nim. Kiedy zacznie się piosenka, przejdź w bok i dojdź do pisma. Tutaj rozegra się dłuższa scena z Rinoą.

Po całej akcji wracaj na mostek na trzecim piętrze. Po rozmowie z Nidą będziesz mógł sterować Ogródem (FFVII się kłania). Możesz zwiedzić teraz różne lokacje, ale fabuła ruszy dopiero po tym jak wrócisz do okupowanego miasta Balamb.

■ MIASTO BALAMB ■

Okaże się, że miasto jest okupowane (zważywszy, że to jego miasto nie zapomnij umieścić w składzie Zella). Po rozmowach ze strażnikami dostaniesz się do środka. Zalicz wszystkie lokacje, nie zapomnij o rozmowach z żołnierzami. Jako, że hotel jest niedostępny, dostaniesz niepowtarzalną okazję skorzystania z pokoju Zella (Zell sam się zaofiaruje). Kiedy będziesz próbował odszukać kapitana tutejszego garnizonu nie zapomnij zagadnąć sklepikarki obok peronu. Później udaj się do portu i z tyłu, za samochodami odnajdź reportera. Pomów z nim i zapłać za informację. Porozmawiaj z rybakami. Później wracaj do domu Zella, gdzie dowiesz się o gościu, który właśnie ugotował tutaj rybę. Wracaj więc na nabrzeże, pomów z żołnierzami, po czym idź za psem. Doprowadzi cię do pociągu. Tam zobaczysz Rajina. Pobiegij za nim i stocz walkę pod hotelem. Po chwili czeka cię jeszcze rozprawa z połączonymi siłami Fujina i Rajina (Fujin ma GF Pandemona do zassania). Po konfrontacji będziesz jeszcze świadkiem krótkiej rozmowy. Potem powrót na Ogród.

■ DROGA DO OGRODU TRAWIA ■

Nietrudno chyba domyśleć się dokąd musisz się teraz udać.

■ OGRÓD TRAWIA ■

Niestety okaże się, że tego Ogródu pociski nie oszczędziły. Wejdź na jego teren, po czym po krótkiej scenie ruszaj za Selphie. W środku Ogródu porozmawiaj z dziewczyną, po czym zwiedź ruiny. Na końcu trafisz na boisko do



■ STARCIE OGRODÓW ■

Ogród z Edeą znajduje się na południu mapy, niedaleko domu czarodziejki (to ten ustawiony na cyplu, z latarnią morską nieopodal). Squall wypatrzy ogród przez lornetkę. Po krótkiej scenie zobaczysz jak wygląda sytuacja. Za chwilę też Squall zostanie zmuszony do wydania swoich pierwszych rozkazów. Trzeba wybrać kilka rozkazów, które Squall w końcu zgrupuje i wygłosi. Po tym leć na dół. Udaj się do sali ze zrujnowaną sceną muzyczną. Po drodze rozmawiaj z napotykanymi członkami SeeD oraz pozostałymi uczniami Ogródu. W Quadzie (to ten ze sceną) spotkasz Zella. Porozmawiaj z nim, a po skończonej pogawędce - z Rinoą. Po ujrzeniu niezłej animacji pokazującej sposób w jaki żołnierze Galbadii dokonują abordażu ruszaj przed siebie. W wyniku niepomyślnego zbiegu okoliczności Rinoa znajdzie się w niebezpieczeństwie. Wracaj szybko do głównego holu. Stąd ruszaj pod bramę wejściową. Tutaj dojdzie do spotkania wszystkich. Dobierz sobie ludzi i ruszaj. Jako Squall pędź do klasy na drugim piętrze. Pokonaj przeciwników i porozmawiaj z opiekunką. Następnie wracaj do sterówki na trzecim piętrze. Trzeba będzie podjąć poważną decyzję.

Zjedź windą na drugie piętro, porozmawiaj z dziewczynką, po czym dalej w korytarzu - z chłopcem. Zaraz później zostaniesz zaatakowany. Kiedy dostaniesz opcję do wyboru zdecyduj się na znalezienie innego wyjścia, a potem - wciśnij przycisk na drzwiach awaryjnych.

Podczas walki z żołnierzem (wisząc na linie) używaj bloku, kiedy wydaje ci się, że może atakować, pięści - aby zadać mu większe obrażenia, lub kopniaka - aby trafić go słabiej ale szybciej. Jeżeli dobrze zablokujesz kilka ciosów będziesz mógł wyprowadzić specjalną. Po walce zobaczysz kilka naprawdę świetnych akcji i będziesz musiał uciekać z Rinoą. Doleć z nią do drzwi Ogródu. W środku musisz znaleźć trzy osoby z kartami dostępu do drzwi. Po znalezieniu wszystkich będziesz mógł wejść do windy prowadzącej do pomieszczenia z Edeą. Wcześniej natrafisz na Fujina i Rajina, oraz będziesz miał okazję powalczyć z Cerberusem - GF-em (w czasie walki najlepiej kryć się za innymi GF-ami). W każdym razie nawiąż walkę z Seiferem. I znowu go skop. Po wygranej Edea wtopi się w podłogę. Wyjdź więc z sali, gdzie załatwiłeś Seifera, przebiegnij dookoła i wejdź w drzwi po drugiej stronie. W środku zbliż się do podestu. Z sufitu spłynie Edea (koniecznie wysij z niej GF-a Alexander). Kolejna walka (będzie towarzyszył jej ranny Seifer). Po wygranej walce będziesz świadkiem kilku

dziwnych i niepokojących scen. Czas na zmianę dysku.

DYSK TRZECI

■ SIEROCINIEC PIERWSZY RAZ ■

Cid w końcu zacznie zachowywać się racjonalnie. Edea również pokaże ludzką twarz. Padnie wiele słów rzucających światło na wydarzenia z dwóch ostatnich dysków. Dość powiedzieć, że następnym celem jest odnalezienie Ellone, a następnie czarodziejki Adel. Główną złą mianowana została czarodziejka z przyszłości - Ultimecja. Wróć do Ogródu i idź odwiedzić nieprzytomną Rinoę. Leży u doktor Kadowaki. Przed przeskoczeniem w przeszłość dane będzie zdecydować, kto z drużyny wciela się w Warda, a kto w Kiroa.

■ LAGUNA PO RAZ CZWARTY ■

Laguna z kumplami z braku gotówki występują w filmie. Na planie pojawi się jednak prawdziwy smok (mieli go zagrać Ward i Kiroa), z którym Laguna musi stoczyć walkę (atakuj dwa, trzy razy, a następnie blokuj uderzenia smoka). Kiedy pasek energii smoka skończy się, uciekaj. Smok niżej zagrozi ci drogę. Poproś o czas i wyekwipuj się. Z tyłu jest też save gem. W czasie walki używaj GF-a Diablos.

■ SIEROCINIEC PO RAZ DRUGI ■

Idź porozmawiać z Edeą. Da ci ona list do białych SeeD'ów ze statku, na który przeszła kiedyś Ellone.

■ STATEK BIAŁYCH SeeD ■

Udaj się na północny wschód. Celem jest zatoczka na niespecjalnie odległej wysepce w kształcie litery C. Wejdź na pokład i daj list od Edei przywódcy białych. Opowie on wtedy historię jak to Ellone przeskoczyła w czasie bitwy na statek Esthar. Porozmawiaj ze swoimi ludźmi. Okaże się, że do Esthar najlepiej jest się udać przez linię kolejową z Fishermen's Horizon. Poleć tam.

■ WIELKIE SŁONE JEZIORO ■

Squall z Rinoą na plecach uda się do Esthar. Po drodze przyłączy się do niego reszta drużyny oraz... czarodziejka Edea. Ta pragnie odnaleźć doktora Avadona, który może pozbawić ją jej czarodziejkiej mocy. Dotrzesz do białej pustyni. Wejdź na szkielet dinozaura z prawej. Dalej wal już prosto. Na prawo od urwiska jest save gem, na lewo boss. Jeśli masz opcję recovery od Leviathana użyj jej na przeciwniku. To go wykończy. Inne czary leczące też się sprawdzają.

W polu kamuflującym pojawią się drzwi. Cały czas wal przed siebie. Po jeździe windą co poniektórzy przeniosą się do krainy snów....

■ LAGUNA PO RAZ PIĄTY ■

Uprzykrzaj życie strażnikom rozmowami. W końcu dojdzie do walki. Kiedy Ward i Kiroa przyłączą się, a Laguna zostanie mianowany szefem ruchu oporu wjedź windą na górę. Posłuchaj rozmowy doktora Odina z asystentem, po czym wyjdź na zewnątrz. Sprawdź opcje dialogowe gości na zewnątrz, wróć do budynku i zjedź windą na dół. Doktor Odin powie, gdzie przetrzymuje Ellone. Drużyna zabierze się tam samochodem. Wjedź udużnioną windą na górę i przebij się przez strażników. Panel otwiera celę Ellone. Idź po nią.

■ STOLICA ESTHAR ■

Pojawi się samochód, który zabierze grupkę bohaterów do doktora Odina. Pogadaj z nim po

czym rusz w miasto. Obejrzyj je bardzo dokładnie - ta wiedza przyda się w najbliższej przyszłości. Nie zapomnij zajrzeć do centrum handlowego. Dobrze jest rozważyć wypożyczenie (3500 gil) samochodu przed opuszczeniem miasta. Celem jest Lunar Gate (będzie zaznaczone na mapie). Wcześniej proponuję wpaść do Tear's Point (również jest na mapie). Zabierz stamtąd Solomon's Ring. Jeśli zbierzesz jeszcze 6x Remedy Plus, 6x Steel Pipe, 6x Malboro's Tentacles to będziesz mógł przywołać GF'a Doomtrain (poprzez połączenie tych przedmiotów z Solomon's Ring). Zaraz po tym - do Lunar Gate.

■ LUNAR GATE ■

Porozmawiaj z facetem w białym wdzianku, pozwól Zellowi zaopiekować się Edeą, a sam weź kogoś do pomocy i czekaj aż wystrzelą cię z armaty. Zaraz po odlocie Squalla nad Lunar Gate pojawi się Lunatic Pandora - coś co lata jak Ogród i jest równie wielkie. Pędź z powrotem do stolicy Esthar.

■ STOLICA ESTHAR ■

Ładuj się w miejscową komunikację i jedź do laboratorium Odina. Pogadaj z nim, a da ci on dokładny plan ataku na Lunatic Pandora. Proponuję robić notatki. Do latającej bryły można dostać się w trzech punktach. W zależności od punktu wejdiesz w innym miejscu do bryły. By trafić do pierwszego idź: dwa razy w prawo (będziesz przy bramie wejściowej do miasta), raz do góry, po schodach w lewo (będzie draw point) i jeszcze raz w lewo. Poczekaj tu bez ruchu (wtedy nikt nie atakuje) aż zegar wskaże 15:00.

■ LUNATIC PANDORA ■

W środku do znalezienia jest tylko kilka draw pointów oraz LuvLuv G. Ostatni przedmiot znajduje się na prawo od czerwonej windy numer dwa. Trzeba zejść po drabinie. Jeśli wejdiesz do bryły dopiero przy trzecim podejściu, nie skręcaj na pierwszym rozstaju w prawo, bo wylecisz za burtę za sprawą niejakiego Crystal Pillar. Jest to zresztą jedyna droga wyjścia ze statku. Wróć do niego, kiedy zassiesz już sporo magii.

■ SQUALL W KOSMOSIE ■

Na stacji kosmicznej pogadaj ze wszystkimi, po czym idź zobaczyć się z Ellone. Idąc z nią do Rinoj znajdziesz się w pomieszczeniu kontrolnym. Zamień ze wszystkimi dwa zdania, ponaciskaj coś tu i tam i ruszaj dalej. Włącz się czerwony alarm. Biegij do Rinoj. Kiedy już ją zobaczysz rozsmaruj cię ona na ścianie. Wróć do pomieszczenia kontrolnego, a następnie po schodach udaj się na górę (tak jak się szło do Ellone). Wejdź do pokoju, w którym przebiegają się kosmonauci/astronaucci (jak kto woli) i wskocz w kosmiczne wdzianko. Podążaj za Rinoą. Będziesz musiał się wycofać. Wróć na mostek. Rinoa uwolni czarodziejkę Adel. Stacja kosmiczna znajdzie się w opalach. Wjedź do kapsuły ratunkowej. Męcz Ellone, a wysle cię ona w przeszłość. W końcu Squall ruszy w przestrzeń ratować Rinoę (ma na to półtorej minuty) - szybko naciskaj wszystkie przyciski i staraj się mieć Rinoę pośrodku ekranu.

Już razem, Squall i Rinoa przeprowadzą mały abordaż na statek kosmiczny (Ragnarok) akurat przelatujący w pobliżu. Przygotuj się do walki.

■ RAGNAROK ■

W środku jest ośmiu obcych. Występują w czterech kolorach. Trzeba ich eliminować parami według kolorów, bo inaczej ozywają. Najlepsza kolejność to najpierw obydwaj: fioletowi, czerwoni, zieloni i na końcu brązowi. Kiedy wszyscy będą już sztywni, wjedź windą (stał na niej drugi zielony obcy) na mostek. Czula rozmowa z Rinoą i wylądujecie.

Ludzie z Esthar zabiorą czarodziejkę (!) Rinoę do Esthar Sorceress Memorial. Wejdź do pomieszczenia z panelem (na lewo od mostku). Po chwili zbierze się tam cała drużyna. Podjęta zostanie decyzja - do Rinoj.

■ RUNDKA PO ŚWIECIE ■

Będzie szybko. Gdzie i jak zdobyć resztę GF-ów. Będą potrzebne.

Phoenix: GF na jeden raz. Musisz w Shumi Village wykonać mały quest. Będziesz szukał kamieni. Blue Rock jest zaraz za statuą w stercie już leżących kamieni. Wind Rock to skała pomiędzy pierwszymi dwoma domkami. Life Rock jest w korzeniu drzewa koło domu przywódcy. Po Shadow Rock trzeba wjechać windą na górę - z prawej w cieniu. Water Rock wyciągniesz ze zlewozmywaka gospośi w domu przy pracowni.

Odin: Znajdź dziwną konstrukcję (Centra Ruins) na wyspach na północ od domu Edei. Pojawi się limit 20:00 minut. Uciekaj przeciwnikom (najlepiej jest mieć Enc-None Diablosa) - czas jest potrzebny na Odina. Wspomniany znajduje się na samej górze. Zabierz oko z posągu nad wejściem i włóż do posągu na górze. Dostaniesz kod. Zabierz oba oka i włóż do posągu nad wejściem. Wprowadź kod. Przy okazji - Odin atakuje tylko raz. Pod sam koniec czasu. Spręż się więc. Tak przy okazji - Odina się nie przyzywa. On przychodzi sam.

King Tonberry: Jak szedłeś po Odina na dole zaatakował cię pewnie taki mały gościu z latarką w ręku. Zabij takich dwudziestu, a zjawi się ich król - Tonberry King. To twój nowy GF. Małe Tonberry ulegają Diablosowi. Można wychodzić z lokacji i zapisywać grę. Trzymaj kogoś z drużyny z małą ilością energii - niech wykonuje swoje limit breaki w każdej turze, będzie szybciej. Byłbym zapomnian - Król to też Tonberry - za niego też dostaniesz cały 1 AP.

Cactaur: Zielony kaktus na pustynnej wysepce - ostatniej jaką widać na mapie w prawym dolnym rogu. Zapamiętaj wyspę - są na niej takie małe kaktusiki, które szybko nawiewają, ale od lebka warte są 20 AP. Cactaur to twarde, choć nic mu do Ultimate czy Omega Weapon. Kiepsko lyka wodę.

Bahamut: Odnajdź ruiny w lewym dolnym rogu mapy. W środku należy podejść do źródła niebieskiego światła (idź do przodu tylko wtedy, gdy światło przygasa). Będziesz walczył ze smokiem czy dwoma. Kiedy pojawi się możliwość dialogu wybierz opcję najbardziej na dole - nic tam nie ma, ale kursorem da się zjechać. Zjawi się Bahamut. Pokonaj go, a będzie twój.

Eden: Po zdobyciu Bahamuta wyjdź z ruin, pogadaj ze wszystkimi na statku i wróć. Zastaniesz save gem i pojawi się możliwość zejścia niżej. Podczas schodzenia ustalaj na konsolach przekazywanie energii w porcjach: 4,2,2,1,1. Eden'a trzeba wyssać z Ultimate Weapon - boss bardzo trudny i bardzo potężny. Przy nim wszyscy do tej pory to cieniasy. Łatwiej jest zdobyć Eden'a na czwartej płytce w zamku czarodziejki Ultimecji - patrz dalej.

■ ESTHAR SORCERESS MEMORIAL ■

Po prostu wejdź tam i wyjdź z Rinoą.



■ SIEROCINIEC PO RAZ TRZECI ■

Idź za psem. Później porozmawiaj z Edeą.

■ STOLICA ESTHAR ■

Skorzystaj z lotniska w mieście by wylądować. Idź do pałacu (w prawo) prezydenta - panie i panowie - Prezydent Esthar Laguna Loire. Pogadaj z nim. Na życzenie będzie flashback. Ellone jak zwykle czeka na ratunek. Trzeba po nią iść do Lunatic Pandora.

■ LUNATIC PANDORA ■

Na wstępie drogę zastąpią ci Fujin z Raijin'em. Jeśli wybrałeś się na rundkę po świecie i zdobyłeś (albo chociaż próbowałeś i się wycofałeś) Eden'a to nawet nie zauważyłeś walki. Idź do miejsca, z którego podczas twojej ostatniej wizyty wyrzuciło cię coś wielkiego. Znow tam będzie. Walka podobnie jak wyżej. Pora na Seifera. Jeśli zdobyłeś Odin'a to teraz obejrzyj jego śmierć. Wyżyj się na Seiferze. Można z niego wyssać Aurę - bardzo przydatne zaklęcie. Z czeluści serii FF powróci Gilgamesh, pomści Odin'a i przyatakuje ostro Seifera. Jednak nie zabije go na śmierć. Bowiem po walce...

DYSK CZWARTY

■ LUNATIC PANDORA CD ■

Wejdź na górę. Zobaczysz jak Seifer przyprawia Rinoę do uwięzienia jeszcze Adeli. Przebudzona Adela połączy się z Rinoą i tak będzie z nią walczył. Nic trudnego.

Po skończonej walce obejrzyj wyobrażenia magików ze Square na temat kompensacji i podróży przez czas. Stanie ci na drodze około dziesięciu czarodziejek - w pojedynkę lub parami. Wszystkie poza ostatnią (poznasz ją od razu) są łatwe do pokonania. Największa kontruje każdy twój atak. Kiedy ma już mało energii zaczyna odliczanie. Nie sprawdzaj lepiej co się stanie kiedy doliczy do zera.

■ SIEROCINIEC POZA CZASEM ■

Znajdziesz się w murach dawnego sierocinca. Wyjdź na plażę. Zobaczysz animację przejścia do czasu Ultimecji - na niebie pojawi się zakotwiczony wielgachnymi łańcuchami zamek czarodziejki. Zejdź na dół i wejdź na oczko (oczysko raczej) łańcucha. Po lewej będziesz miał troje drzwi. Prowadzą do świata jaki znasz. Przejdź przez któreś (zawsze możesz wrócić) i spróbuj dotrzeć do Ragnaroka - to ta czerwona kropczka na mapie. By tego dokonać trzeba złapać chocobosa w jednym z lasów. Są to takie idealnie okrągłe, małe laski. Pogadaj z gościem w lesie i względnie zapłać mu za złapanie wierzchowca. Chocobos może biegać po płytkiej wodzie. To wystarcza.

Teraz jeśli nie zdobyłeś jeszcze Eden'a (można go dużo łatwiej wyssać z ostatniego bossa w zamku Ultimecji), ostatnich broni, najpotężniejszej magii to masz do tego czas i sposobność. Kiedy uznasz, że drużyna jest już dość napakowana, wracaj. Pamiętaj - w świecie Ultimecji do walki potrzebować będziesz całej szóstki.

■ ZAMEK CZARODZIEJKI ULTIMECJI ■

Po minięciu save gema słudzy czarodziejki zablokują wszystkie umiejętności twojej drużyny. Kiedy jednak opuszczasz zamek (a możesz to robić w każdej chwili) zdolności odzyskuje się po jednej, w miarę jak pokonujesz kolejnych bossów - sługusów. Drużyna podzieli się na dwie. Zrób jedną silniejszą - łatwiej będzie pokonać pierwszych bossów.

Proponuje zacząć od bossa powyżej schodów:

■ SPHINXARA ■

Bij go - zostaw w spokoju przywołanych przez niego pomocników. Po walce odblokuj co chcesz - sugeruję magię. Idź dalej schodami i wejdź na chwiejący się żyrandol. Wszystko runie. Otwórz kłapę w podłodze. Na dole będzie...

■ TRI-POINT ■

Upewnij się, że przed walką dodałeś (junction) wszystkim postaciom obronę przed piorunami. Jeśli tak zrobisz, walkę masz już w kieszeni. Wróć do pomieszczenia, z którego startowałeś (do góry w lewo, do dołu i w prawo). Wejdź po schodach na górę i skręć w prawo. W końcu dojdiesz do galerii obrazów. Musisz obejrzeć trzy z nich - ten na prawo od schodów na dole, pierwszy z lewej od schodów na górę oraz znow na górze - pierwszy z prawej. A właściwie możesz obejrzeć wszystkie. Ważne, by gdy podejdziesz do wielkiego obrazu na dole pojawiły się trzy opcje: VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM i VIATOR. To nazwa obrazu. Za tobą będzie już czekał

■ TRAUMA ■

Słabo znosi wiatr. Tornado sprawia mu najwięcej trudności. Pomocnicy jak wcześniej. Po walce wyjdź drugimi drzwiami i zejdź do podziemi. Tylko jedne drzwi będą otwarte. Statua będzie coś trzymać - klucz. Zanim zdążyś go podnieść dopadnie cię

■ RED GIANT ■

Walcz GF-ami: Bahamut, Diablos. Demi też się sprawdza. Nie używaj broni - boss jest na nią odporny. Wyjdź na zewnątrz i przełącz się do drugiego zespołu.

Wejdź po schodach i znow spadnij wraz z żyrandolem. Idź dalej prosto. Miniesz fontannę i wejdiesz do sali z organami (Ten kolorowy dymek to Omega Weapon - nie chcesz wiedzieć co to za gość. A co tam. Tym co grali w FFV ten boss spędzał sen z powiek. By się do niego dostać pociągnij za dzwonek (linkę) w pomieszczeniu na prawo od głównego holu. Będziesz miał minutę by się do niego dostać. Hint: wykorzystaj dwie drużyny. Pamiętaj, że sam się o to prosiles). Jeśli jednak życie jest ci mile zagrasz na organach i pójdziesz schodami po prawej na górę. Zobaczysz jak z drewnianego mostka spada klucz. Znajdź zielony krąg i przełącz się do pierwszej drużyny. Pamiętaj zamknięte drzwi w podziemiach? Niedaleko leży klucz od nich. Wejdź do środka.

■ GARGANTUA ■

Słaby przeciwko holy. Broń również robi na nim wrażenie. Używaj Alexandra. Wyjdź z podziemi i zmień drużynę na tę bez Squall'a. Jeśli jesteś w holu to idź po schodach i skręć w lewo. Potem już prosto. Trafisz na dwie windy przypominające wagę. Umieść drużynę w lewej windzie i przełącz się do Squall'a. Jeśli jesteś przy wejściu do podziemi wejdź po schodach i skręć w lewo. Powinieneś minąć save gem'a. Wyjdiesz przy drugiej windzie. Wejdź na nią. Szalki się przechyla. Na górze w pomieszczeniu znajdziesz klucz. Wyślij drużynę znow do podziemi. Przesuń tam dźwignię. Woda przestanie płynąć. Idź do fontanny. Znajdziesz tam drugi klucz. Z nim udaj się do ciemnego korytarza (jedna drużyna szła nim w stronę windy) i otwórz drzwi po lewej. Będą tam cztery podnoszone, drewniane grodzie. Musisz ustawić je tak, by wszystkie były otwarte.

■ CATOBLEPAS ■

Atakuje piorunami i meteorami. Używaj GF-ów Leviathana oraz Brothers. Jeśli nie zassałeś od Edei na końcu drugiego dysku Alexandra, to teraz masz okazję to zrobić. Kiedy już legnie wyślij słabszą drużynę do pomieszczenia, do którego spada żyrandol. Jest tam koło zielonej energii (takiej jak wszędzie - tam zmienia się drużyny) z prawej strony. Niech drużyna w nim czeka. Weź drugą, silniejszą i wejdź na żyrandol,

który tym razem nie zarwie się. Na balkonie czekać na ciebie będzie

■ KRYSTA ■

Kontruje wszystkie twoje ataki swoim Cyber Shot'em. Rzuć na drużynę coś ochronnego (Mighty Guard Quistis jeśli masz). Zanim zdechnie, boss rzuci Ultimę. Do pacyfikacji został już tylko jeden z ośmiu sługusów czarodziejki. Idź do sali z organami i ponownie na górę schodami. Miń most i wejdź w drzwi po lewej. Jeśli wyekwipujesz drużynę w zdolność wykrywania ukrytych save gem'ów to znajdziesz tu jeden. Pnij się do góry aż dojdiesz do kołyszącego się dzwonu - to na co się wspinasz jest wieżą zegarową. Zatrzymaj się z prawej strony przy krawędzi i poczekaj aż dzwon zbliży się do drużyny. Wskocz na niego i przejdź na drugą stronę przepaści. Na zewnątrz czeka

■ TIAMAT ■

Podobny do Bahamut'a. Ma GF-a Eden'a jeśli nie zdołałeś zdobyć go wcześniej. Smok nie atakuje. Recytuje za to po literce dwa wyrazy: dark flare. Kiedy to wreszcie powie, nie rzuca słów na wiatr. Użyj osłony albo licz się ze stratą około 8000HP. Jeśli w drużynie masz twardzieli, tłucz go ręcznie.

Po walce wejdź do zegara, a następnie zejdź po dwóch drabinach. Jeszcze długi kawałek po murze zamkowym i dotrzesz do save gem'u. Za najbliższymi drzwiami czeka czarodziejka Ultimecja. Go for it!

■ ULTIMECJA ■

Czarodziejka nie jest trudna do pokonania. Przeciwnie, nie sprawia większych kłopotów. Proponuję zastosować technikę uniwersalną - użyć wszystkich zdolności GF-ów by maksymalnie przyspieszyć dwie postacie - powinny być ze trzy, cztery razy szybsze niż ta trzecia bez wspomaganie. Jeśli Quistis ma Might Guard użyj go. Rzuć na dwie, super szybkie postacie Aurę i każ w każdej turze wykonywać specjale - Zell jest tu niezastąpiony. Zdolność Recovery będzie tu jak najbardziej na miejscu.

Z Ultimecją walczyć będą wszyscy (ale tylko trzy postacie na raz) - jeśli jakaś postać zginie i nie zdążyś jej ożywić w jej miejsce pojawi się kolejna. Czarodziejka też będzie miała wsparcie i pojawi się kolejno w trzech postaciach.

Pierwsza jest najbardziej kłopotliwa, bowiem rzuca czary zmieniające status. Jest to jednak najstarsza postać - 35.200 HP. Na przekąskę.

Dalej Ultimecja wezwie - według jej słów - najpotężniejszego z GF-ów - Giverę (czy jak tam go nazwaliście). Ten atakuje Demi (jest też na to podatny) oraz kilkoma innymi, niespecjalnie groźnymi czarami. Dopiero jego ostatni atak jest niebezpieczny. Zdrowko Givery oscyluje w granicach 100.000 HP. Atakować jak wyżej.

Połączenie Ultimecji z Giverą to drugie wcielenie (na oko około 150.000 HP). Potrafi ono przyzywać pomocników oraz wysysać czary z twojej drużyny. Korzystaj jak do tej pory z Aury i specjali. Nie ma potrzeby wzywać GF-ów. Być może pojawi się mściciel Odina i twój tajemniczy sprzymierzeniec zarazem.

Po kilku błyskach zobaczysz prawdziwe, trzecie i ostatnie zarazem wcielenie Ultimecji (ponad 200.000HP). Składa się ono z dwóch części - z tej dolnej można wyssać Apokalipsę. Czar szkodzi bardzo samej Ultimecji. Co jakiś czas rzuca ona Hell Judgement redukując energię wszystkich postaci do jednego punktu. Czarodziejka nie atakuje jednak zbyt często - zdążyś przywrócić wszystkim energię. Ponownie przyda się Mighty Guard, w zastępstwie może być Regen i kilka osłon. Pamiętaj, że zabite postacie można ożywiać - trzeba tylko robić to trochę szybciej niż zwykle.

Czas odłożyć pada i podziwiać zakończenie ósmej części Final Fantasy. P.S. Koniecznie oglądajcie literki - ujęcia z kamery zrobione są po mistrzowsku.

LOK: SOUL REAVER

Wskazówki: Na pojawiającej się na początku gry małej prostokątnej platformie otoczonej zielonymi płomykami podane są polecenia dotyczące następnego zadania, które grający musi wykonać. Jeśli się zagubiłeś lub nie jesteś pewien, co miałeś na aktualnym etapie gry zrobić, wróć do tego miejsca i sprawdź to. Do szybkiego przenoszenia się w czasie gry służą portale (są one podobne do portali zastosowanych w BLOOD OMEN). Przy pomocy pierwszego portalu możesz w każdej chwili powrócić do początku gry. Portal ten nie jest oznaczony żadnym symbolem, zapamiętaj, gdzie może cię przenieść. Czasem załatwisz jakieś zadanie i masz się udać w zupełnie inne miejsce świata. Wokół nie ma żadnego portalu. O wiele prostsze od brnięcia przez pół podziemi jest zachowanie gry i wyjście z niej. Kiedy teraz wystartujesz grę masz portal pod ręką. Sprawa załatwiona.

Rozdział 01

Po zapoznaniu się z zasadami poruszania się w grze i możliwościami Raziela skieruj się do opisanej prostokątnej platformy. Otrzymasz tam wskazówkę gdzie należy się teraz udać. Idąc ścieżką do Otchłani przejdziesz obok wielkiego zamku z powiewającymi flagami. Weź z murów swoją pierwszą broń - włócznię zawieszoną przy olbrzymich wrotach.

Idź ścieżką do drewnianego mostu rozciągającego się nad Otchłanią. Kiedy znajdziesz się na jego pierwszym filarze spojrz w kierunku zachodnim, odnajdziesz dalszą drogę. Robiąc długi skok i korzystając z umiejętności wykonania lotu ślizgowego wyląduj na wzgórzu po lewej stronie mostu. Droga zaprowadzi cię na terytorium klanu Raziela. Po wejściu do pieczary po zachodniej stronie dojdź do dziedzińca zamku. Tu będziesz musiał wykonać pierwsze, niezbyt trudne zadanie: drogę zagrodzą ci wielkie wrota i dwa młode wampiry, które musisz załatwić.

Trudniejszą sprawą będzie teraz wybranie dalszej drogi. W komnacie z wielkim zniczem na środku znajdziesz dwoje drzwi: z prawej strony brązowe, z zielonym ornamentem i drugie zwyczajne. Wejź w prawe drzwi, podobne napotkasz jeszcze kilka razy podczas dalszej rozgrywki. Stanowią one wejście do pokoju z portalem. Stań na rysunku na podłodze, uaktywnisz portal. Będziesz mógł tu powrócić



w dowolnej chwili, w razie potrzeby. Znajdujesz się na zachód od Wzgórz nad Otchłanią, wewnątrz dziedzińca zamku klanu Raziela.

Wejź w drugie drzwi, te po lewej stronie znicza i dojdź do małej metalowej bramy. Wewnątrz pomieszczenia z palącym się ogniskiem znajdziesz następny oręż. Idź teraz w prawo, aż dojdiesz do wielkiej kolumny na środku ostatniego pokoju. Może cię tu czekać kilka pojedynków, więc jeśli nie masz dosyć energii, to od razu wejź na spiralne schody wijące się wokół kolumny. Na jej szczycie znajdziesz galkę (jej przeznaczenie poznasz później) i przełącznik na ścianie. Musisz go przestawić - otworzy to dalszą drogę. Będzie to most zwodzony, opadający po lewej stronie wyłącznika. Idź przed siebie, dalej w dół schodami, a znajdziesz się na podestu, z którego musisz zeskoczyć, wskakując w zatoczkę wzdłuż prawej strony ściany. Skacząc dalej zobaczysz scenę, która da ci wskazówkę na temat czekającego cię zadania. Zeskocz w dół i przygotuj się do potyczki z dwoma wampirami-zombiakami czyhającymi na swoją zdobycz (tzn. na ciebie). Po ich pokonaniu kieruj się do bramy z prawej strony, zabij przeciwnika i wdrap się na wzgórze. Zobaczysz krótką animację zapoznającą z klanem Melchiaha.

Przyjdź teraz przez cmentarz załatwiający wampira. Obok grobowców, w cieniu przy murze z lewej strony, znajdziesz nową broń. Wdrapuj się teraz do góry na prawo i wejź do wysokiej jaskini. Znajdziesz tam skrzynię. Z obejranej animacji powinieneś wiedzieć, co z nią zrobić. Przesuń ją więc do drugiej ściany pomieszczenia. Teraz możesz już wskoczyć na znajdującą się powyżej półkę. Gdy się tam znajdziesz, zobaczysz następną animację. Powinieneś być teraz w pobliżu mniejszego cmentarza, a na nim grobowca udekorowanego ornamentem z dwóch kolczastych półkoli. Idź dalej i wskocz do znajdującego się powyżej pokoju, korzystając z jednej z ramp nad ogniem. Pokonaj dwa wampiry-zombie i znajdź metalowe drzwi z lewej strony promienia słonecznego światła. Wejź w nie i zejź spiralnymi schodami.

Znajdziesz się teraz w pokoju transformacji. Po uaktywnieniu tego portalu, nie przechodź przez niego, ale udaj się dalej, przechodząc przez drzwi z niebieskim znakiem portalu. Wyjź przez te drzwi, powinieneś znaleźć się w małym jeziorze spowitym zieloną mgłą. Stań pomiędzy dwoma kolumnami na brzegu, powinieneś zobaczyć ruiny wystające z wody. Dostań się po nich do drugiego brzegu jeziora. Jeśli wpadniesz do wody, wydostaniesz się z niej przy pomocy niewielkiego wzgórza z prawej strony. Na drugim brzegu załatw natręta i wejź na potamane schody. Wejź w drzwi, pokonaj następne dwa wampiry, przejdź przez drzwi piętro niżej na środku pokoju. Idź w dół ciemną rampą (jeśli możesz podkręć jasność w telewizorze, to zobaczysz więcej szczegółów).

Na samym dole rampy skieruj się w prawo. Natkniesz się na zabitego wampira leżącego na ziemi. Teraz, aby pójść dalej, musisz przejść do postaci duchowej. Ujrysz krótką animację wprowadzającą do akcji upiory. Zabij je, a korzystając z dwóch bloków wystających z lewej ściany dostań się na górę, gdzie za pomocą portalu transformacji powróć do materialnego świata (tu uwaga: jeśli wkraczając w świat duchów zostawisz broń obok portalu, to po powrocie do materialnej postaci znajdziesz ją tam gdzie była). Teraz krocząc

po belkach o kształcie "+" idź naprzód, a następnie w lewo. Dojdiesz do ruchomego bloku, naciskając L1 i kwadrat wrzuc blok na wyższą półkę na prawo i wepchnij go do otworu przy ścianie. Otworzy to bramę z prawej strony. Przejdź przez nią i zeskocz na półkę okalającą pokój na dole. Znajdź blok w ścianie po drugiej stronie pokoju, wyciągnij go i zsuń na najniższy poziom. Zeskocz z blokiem i przesuń go w kierunku zamkniętej bramy. Wsuń blok na półkę z prawej strony tak abyś mógł go podrzucić po schodkach. Wrzuc blok na półkę i powtarzaj tę czynność aż wepchniesz go na drugi poziom. Teraz wsuń blok do otworu z prawej strony zamkniętej bramy, a otworzy się ta na niższym poziomie. Będziesz mógł wrócić do wyższej bramy w pokoju. Gdy się tam dostaniesz (po drodze wejź w fizyczną formę) wskocz na wyższą belkę znajdującą się przed tobą (już w pomieszczeniu bez trupa). Idź na prawo i przeskocz na platformę przy prawej ścianie. Platforma opuści się i podniesie następnie platformę po lewej stronie.

Wyjź z tego pomieszczenia i wróć do pokoju z nieżywym czarnym wampirem powtarzając poprzednie czynności. Znajdziesz się znowu przy wysokiej otwartej bramie, lecz tym razem nie wracaj do swej materialnej postaci, zostań nadal duchem. Wróć przez wysoką bramę i raz jeszcze wejź na wysoką belkę przed wysoką otwartą bramą. Następnie, nadal jako duch, wskocz na platformę po lewej stronie pokoju, z niej skacz na tę oddaloną i na koniec na znajdującą się poniżej półkę.

Powróć do postaci materialnej i przejdź przez drzwi do pokoju z dwoma stojącymi na sobie blokami. Musisz wsunąć je w odpowiednie otwory w ścianie. Przesuń je do rogu pokoju tam gdzie półka wystaje ze ściany. Wskocz na półkę i zrzuć górny blok na ziemię, a następnie wepchnij bloki we właściwe miejsca tak, by symbole w kształcie litery "pi" w ścianie i na bloku stykały się. Jeśli tak nie jest - wrzucaj i strącaj blok aż odkręci się we właściwą stronę. Gdy już ci się uda, otworzy się brama, dalej zobaczysz podwójne drzwi, a za nimi z prawej strony blok muru. Zepchnij go na ziemię. Ustaw ten blok na drugim i przesuń kawalek w prawo. Teraz podskocz i właz do trójkątnego przejścia. Idąc przed siebie dotrzesz do kolejnego zielonego jeziora. Okrąż je i wejź do małego budynku. Idź korytarzem do dwóch spiralnych kolumn, wsiaź do windy i zjedź na dolny poziom. Skieruj się na prawo, wejź na rampę, przesuń wyłącznik na ścianie i przy pomocy korby uruchom wielkie wiertło. Jest tu też nowa broń. Wracaj do windy. Wróć na wyższy poziom, przełącznikiem na podłodze obniż środek pokoju. Zeskocz na ziemię i przejdź korytarzem piętro niżej. Przesuń cztery pływające bloki tak aby spalić podpory. Górny poziom opadnie, teraz wsuń pływające bloki w cztery rogi pokoju, a podłoga opadnie po raz ostatni (zwróć uwagę na prowadnice na podłodze - pokażą ci, gdzie przesunąć bloki, blok ustawiony na właściwym miejscu powinien kliknąć).

Ciemniejszym z dwóch przejść dostaniesz się do Melchiaha, ostatniego syna Kaina. Do pokonania Melchiaha wykorzystaj dwa pokoje przylegające do okrągłej komnaty będącej jego siedzibą. Dostaniesz się do nich przy pomocy pótek po obu stronach bram. Przesuń przełączniki na środku pokoi i otwórz bramy. Gdy Melchiah będzie przez nie przechodził opuść na niego broń. Po dwukrotnym zranieniu Melchiaha zwab go do okrągłej klatki, wyskocz z niej i biegnij do komnaty tronowej. Na jej lewej ścianie znajduje się korba przy pomocy której ostatecznie pokonasz biedaka.

Rozdział 02

Po pokonaniu Melchiaha uzyskasz zdolność

przenikania przez zamknięte drzwi i bramy. Teraz udaj się po pierwszy symbol. Symbole są magicznymi przedmiotami dzięki którym Razel uzyskuje magiczną moc. Pierwszym będzie Symbol Sily. Aby go zdobyć wyjdź z bastionu Melchiaha i wróć ciemnym korytarzem do pokoju z czterema pływającymi blokami. Wejź do tunelu znajdującego się naprzeciwko i idź do górnych poziomów. Za pomocą bloku wskocz do pokoju z windą. Korzystając z błękitnego portalu transformacji powróć do postaci materialnej. Przejdź obok spiralnych kolumn i wokół mniejszego jeziora. Wróć trójkątnym przejściem do większego jeziora i opuść się na jego poziom. Wskocz do jeziora i podążaj zamgloną niebieską jaskinią na prawo. Gdy znajdziesz się w dużym pokoju weź artefakt energii (pierwszy z pięciu) przechodząc przez furty dzięki zdobytej wcześniej magicznej mocy. Idź w lewo, wyjdź z wody i poprzez portal transformacji powróć do materialnej postaci. Przewróć trzy ostrosłupy i zdobądź moc Symbolu podchodząc do przedmiotu w kształcie tarczy.

Teraz musisz znaleźć Kaina. Wróć podwodnym przejściem do większego jeziora. Wskocz z niego korzystając z krótkiego brzegu po prawej stronie. Wejź do pokoju i poprzez bramę transformacji wróć na dziedzińiec zamku Raziela. Zejź przez otwartą metalową bramę. Z prawej strony znajdziesz wielki blok przy ścianie, przesuń go do oddalonej ściany, która ukrywa drugi artefakt energii za bramą więzienia. Przesuń blok na środek ściany, wskocz na wierzchołek i zamień się w ducha. Korzystając z mocy przenikania zdobądź artefakt. Trzeci artefakt znajdziesz w drugim zbiorniku z wodą, na jaki natknąłeś się w tej grze. Gdy już go zdobędziesz idź do wzgórz otchłani, wskocz na platformę znajdującą się na środku, wróć na stary drewniany most i idź w kierunku wielkiego zamku z powiewającymi flagami. Przejdź jako duch przez czerwoną bramę z prawej strony. Złap czwarty artefakt, który zwiększy twoją energię. Następnie idź na lewo, a potem na prawo do dużego pokoju z mostem i płytkim stawem. Pokonaj dwa wampiry na moście i przejdź przez otwarte drzwi. Idź ścieżką na prawo. Napotkane bramy pokonaj zamieniając się w ducha. Za pomocą błękitnego portalu transformacji powróć do postaci materialnej. Teraz idź do podwójnych drzwi z lewej strony.

Stocz walkę z Kainem. Nie wygrasz, lecz zdobędziesz miecz Soul Reaver, który będzie aktywny tylko wtedy gdy zamienisz się w ducha lub gdy będziesz miał pełną energię. Po wycofaniu się Kaina uzyskasz pomoc od jego asystentki Ariel. Teraz, oraz w każdej chwili w której z nią się spotkasz, udzieli ci wskazówek i odnowi twoją energię.

Przy pomocy Soul Reavera otwórz drzwi i wyjdź. Kieruj się w lewo, przejdź przez bramy i przez zielone przejście z prawej strony powróć przez most w lewo do metalowej bramy, którą wszedłeś do zamku. Zobaczysz scenę, która poprowadzi cię w nową podróż.

Rozdział 03

Następnym zadaniem jest odnalezienie twojego brata Zephona. Udaj się do najbliższej bramy transformacji. Powróć do podziemnego świata i cofnij się do okrągłego pokoju z wysokimi słupami i błękitnym portalem transformacji - pierwszym jaki spotkałeś w grze. Pozostań duchem. Przez zamkniętą bramę na lewo idź do góry, aż wyjdiesz na wielką otwartą przestrzeń. Teraz kieruj się na prawo i na końcu drogi powróć przez portal transformacji do



świata
żywych. Przez
m o s t
z w o d z o n y
d o j d z

d o zamkniętych drzwi. Możesz otworzyć je mieczem. Następną przeszkodę pokonasz zamieniając się w ducha. Idź na prawo, powróć do postaci materialnej, zawróć i pokonaj pająka. Wskocz na wzgórze i dojdź do drzwi przez które wejdiesz do wielkiego pomieszczenia pełnego ogromnych budowli w kształcie silosów. Wskocz na bloki ułożone jak schody oraz na wierzchołek silosa. Zeskocz na niższy i dalej na schody, a następnie wskocz do wgłębienia w ścianie. Wykonaj wysoki skok i wdrap się na poziom wyżej. Teraz wskocz na półkę z lewej strony, zeskocz na niższy silos i na blok wystający z wysokiego silosa najeżonego ostrzami. Wskocz teraz na krótką rampę z prawej strony, przejdź krótkim, ciemnym korytarzem, zabij pająka i wdrap się na półkę po lewej stronie pokoju. Dostań się do jasnego pokoju z dużymi drzwiami, gdzie znajdziesz też nowe bronie.

W sali z organami kieruj się do zniekształconej rury, ostatniej z lewej strony. Przejdź do świata onirycznego. Wskocz na nią i dostań się do metalowej kraty z portalem transformacji. Wróć do świata materialnego. Następnie przeskok na metalową kratę na górze z prawej strony. Wskocz na następną platformę i odnajdź brązowe drewniane drzwi. Podskocz wysoko na skałę przy drzwiach i włącz przełącznik na ścianie. Szybko omiń przełącznik po prawej stronie i przejdź przez drewniane drzwi. Dojdź do metalowej bramy, w prostokątnym pokoju, przejdź ją i idź w prawo, wskocz na półkę z niebieskim portalem transformacji i przybierz postać materialną.

Zabij pająki. Mają one zdolność odżywiania, lecz robią to tak wolno, że z pewnością zdążysz przesunąć bloki. Aby wsunąć bloki w otwory w ścianie, musisz ustawić je jeden na drugim. Wyjdź z pokoju i wróć na półkę wzdłuż ściany, którą już szedłeś. Idź w lewo aż dojdiesz do drewnianych drzwi. W środku wskocz na półkę i przestaw przełącznik. Wyjdź z pokoju i wróć półką po prawej stronie. Wskocz na oba miechy organów aż opadną i zatrzasną się. Zeskocz ze ściany i używając swych skrzydeł doleć do górnej półki. Wdrap się teraz na tę po prawej stronie i ruszaj do dużego fioletowego holu (długi skok). Musisz zniszczyć tu cztery kryształy. Dojdź do dużego białego okna z prawej strony. Wewnątrz są brązowe drzwi, po ich minięciu idź na lewo i wejdź w drewniane drzwi za dzwonem. Ruszaj po nich i zejź po pochyłości, zamień się w ducha i przejdź przez czerwoną bramę na dnie. Teraz znajdź błękitny portal transformacji na półce w prawym rogu. Powróć do postaci materialnej. Musisz przestawić bloki (zaczynaj od zrzucenia ich na dół) tak aby zapewnić przepływ powietrza, jego szum sprawi, że pierwszy kryształ pęknie. Następnie wróć do korytarza z wielkim dzwonem i idź do pierwszych drewnianych drzwi. Otwórz je i zejź korytarzem

do podobnej czerwonej bramy. Znajdź portal transformacji. Teraz musisz skompletować rurę w ścianie przy pomocy bloków. Przewróć je korzystając z wgłębienia przy ścianie. Po wykonaniu zadania pęknie drugi kryształ.

Następnie wróć do korytarza z wielkim dzwonem. Uderz w dzwon, szyba pęknie, a ty wyskocz przez dziurę. Wskocz do fioletowego holu. Idź na dół rampą, pomiędzy dwoma latarniami do następnego dzwonu. Uderz w drugi dzwon, co spowoduje roztrzaskanie okna. Musi to działać się szybko! Oba dzwony muszą współbrzmieć. Wróć do poprzedniego dużego dzwonu i dojdź do wielkiej korby na prawej ścianie. Podskocz do korby i obróć ją. Aby przejść przez drzwi zamień się w ducha, idź do góry ścieżką i wyjdź na przestrzeń zasłoniętą poprzednio szybą okienną. Jeśli skoczysz wyładowujesz w fioletowym holu. Zejź rampą na lewej ścianie kryjącą drugi wielki dzwon, rozpoczynając schodzenie skręć w prawo a odnajdziesz szczelinę i ukryty pokój. W tym pokoju idź ścieżką przy lewej ścianie i za pomocą portalu transformacji wróć do świata żywych. W ukrytym pokoju nie zapomnij obrócić koła na prawej ścianie. Przesunie to na stałe wielki blok, który poprzednio poruszyłeś korbą - będziesz mógł spokojnie tu wracać. Teraz idź ścieżką po lewej stronie. Otwórz drewniane drzwi i przejdź przez rozpadlinę do drugich drzwi wewnątrz wielkiego okna. Wykonaj wysoki skok i przejdź przez drzwi. Pokonując przeciwników dojdź do następnych brązowych drzwi. Zabij dwa pająki i dojdź lewą ścieżką do dużej cylindrycznej kapsuły. Wewnątrz niej jest artefakt energii. Omiń kapsułę i przejdź przez czerwoną bramę i rozwiąż układankę z bloków. Kiedy będziesz je prawidłowo układał brakujące bloki będą spadały z góry. Przejdź przez bramę i zabierz artefakt energii. Wróć do ukrytego pokoju a następnie do pomieszczenia naprzeciwko szczeliny przez którą tu wszedłeś. Teraz wejdź na rurę i podążaj nią walcząc z pajakami, odnajdź ścieżkę i dojdź do jej rozwidlenia. Wybierz lewe odgałęzienie aż dojdiesz do dwóch pozostałych kryształów. Z lewej strony kryształów znajdziesz brązową bramę, a po prawej przewód powietrza. Zamień się w ducha i przejdź przez bramę. Wybierz lewą ścieżkę i dojdź do kotłów z brązowymi pokrywami. Wskocz na środkowy kocioł i otwórz pokrywę. Następnie otwórz pokrywę kotła z lewej strony. Szum uciekającego powietrza roztrzaska trzeci kryształ.

Wróć do brązowej bramy i idź w prawo aż dojdiesz do drugiej kotłowni. Po otwarciu pokryw dwóch kotłów pęknie czwarty kryształ. Wróć przez brązową bramę i przy pomocy najbliższego portalu transformacji powróć do świata żywych. Następnie wróć na piętro z czterema blokami i wieloma uchwytami i porusz każdy z tych bloków. Upewnij się, że każdy z nich obrócony został jeden raz (wszystkie w tym samym kierunku). Z prawej strony powinien zacząć dymić komin, wskocz do niego i pofruń do góry. Wyładowaj na pierwszej z dwóch złotych rur nad tobą. Znajdziesz tam wielką szarą rurę ustawioną pionowo. Przewróć ją. Teraz pofruń do wyższej żółtej rury i przewróć odcinek szarej rury dzięki czemu powstanie kompletny rurociąg. Teraz idź brązową ścieżką pomiędzy żółtymi rurami aż dojdiesz do wysokiego pokoju z platformami i pajakami. Przejdź na prawą stronę i przy pomocy dwóch przełączników otwórz nowe przejście. Teraz idź na lewą stronę pokoju i wskocz na metalową platformę, stamtąd na trzy rury i na najwyższą platformę. Jest tu też kolejna broń.

Z górnej platformy zeskocz lotem ślizgowym do przejścia, które odsłoniłeś przy pomocy przełączników. Idź w dół zielonym korytarzem do ciemnobrązowej bramy. Po przejściu przez nią (zamień się w ducha) znajdziesz się w wielkiej sali z organami. Zeskocz z półki i wejdź do małej jaskini aby przybrać postać materialną, stocz walkę z pajakami i odnajdź pokrętło zaworu na środkowym bloku. Obróć pokrętło, co uwolni pierwszy strumień powietrza. Teraz przejdź na drugą stronę rur i wejdź do płytkiej alkowy. Przejdź przez bramę do pokoju z wielkim dzwonem. Wskocz na rurę przy ścianie i wejdź na górę, a następnie zejź ciemną ścieżką do

pokoju z wysoką żółtą rurą i pokruszonymi kamieniami przy ścianie. Wyciągnij kamień znajdujący się na spodzie i przyciągnij go do wysokiej żółtej rury. Stań na nim i obróć zawór, co uruchomi drugi strumień powietrza. Wdrap się na kamienie i wyjdź z pokoju. W następnym pokoju musisz naprawić rurociąg i obrócić zawór. Wdrap się na rurę przy prawej ścianie i idź do końca rozgałęzienia na lewo. Zeskocz na znajdującą się niżej rurę. Skręć w lewo i wepchnij odcinek rury tak aby uzupełnić rurociąg. Teraz kieruj się w lewo i idź rurą do góry do trzeciego zaworu. Uruchomi to trzeci strumień powietrza.

Wróć do pokoju z trzema rurami. Gdy będziesz w pomieszczeniu z pokruszonymi kamieniami przesun blok dzięki któremu obróciłeś zawór na drugą stronę steru kamieni tak, abyś mógł dostać się na górną półkę. Poprzez salę z organami wrócisz do pokoju z trzema rurami. Wskocz na rury i przesun się w górę do ścieżki wewnątrz szybu. Idąc tą drogą skręć w pierwszą ścieżkę na prawo i zejź do pokoju z bramą transformacji. Uaktywnij bramę i wróć do głównego korytarza. Przygotuj się na bitwę z Zephonem. Zejź ścieżką aż dojdiesz do miejsca w którym pali się nadal miotacz płomieni, dzięki któremu pokonasz Zephona.

Walcząc z Zephonem doprowadź do tego aby wbił jeden z pazurów w ziemię, wtedy uderz go i roztrzaskaj, a Zephon ryknie i upuści jajo. Złap jajo, zapal je od miotacza ognia i rzuć w Zephona. Aby go pokonać musisz to zrobić trzykrotnie. Po pokonaniu Zephona zdobędziesz umiejętność wdrapywania się na niektóre ściany w realnym świecie.

Rozdział o4

Idź do następnej bramy transformacji i przenieś się nad jezioro, które spotkałeś na początku gry - to, przez które trzeba było skakać po wystających nad powierzchnię ruinach. Wskocz do wody i dostań się do ścieżki po lewej stronie dna. Idź tą ścieżką i wyjdź z wody. Przy pomocy portalu transformacji przybierz postać materialną i wdrap się na ścianę do szarego występu. Z tego miejsca dojdź do doliny z czaszką. Potrafisz już wspiąć się na ściany. Jedną taką jest na początku tej doliny - na jej szczycie znajdziesz teleport. Uaktywnij go tylko. Musisz wiedzieć, że kiedy tylko w grze spotkasz ścianę, na którą można by wleźć - wejdź. W grze jest kilka sekretów i większość z nich jest w ten właśnie sposób poukrywana. Teraz wróć do czaszki i wskocz do otworu prawego oka. Idź ścieżką aż dojdiesz do następnej ściany. Wdrap się na nią, znajdziesz się na wzgórzu. Następnie wskocz na wiszącą kłodę. Skieruj się w lewo i wskocz na półkę w ścianie. Zamień się w ducha, dojdź do krawędzi, obróć się w prawo. Wskocz na widoczną zniekształconą kłodę. Przejdź po niej na znajdujące się powyżej wzgórze. Z lewej strony odnajdziesz następną zniekształconą kłodę, po której dostaniesz się na półkę z portalem transformacji. Przybierz postać materialną i skacz na kłody znajdujące się powyżej, a następnie wejdź na spiralne schody. Dojdź nimi do belki wystającej w kierunku małego wzgórza. Skocz na nie. Teraz skieruj się w prawo do góry i wejdź na wyższy poziom. Idź w prawo i wejdź do jaskini. Dojdź do miejsca urwiska i wyrzyj w dół. Na dole z lewej strony zobaczysz małą półkę z pochodnią. Podskocz wysoko i lotem ślizgowym dostań się na nią. Następnie wejdź ścieżką do jaskini, a potem do góry. Znajdziesz się w pokoju z dwoma wielkimi płomieniami. Z prawej strony jest półka. Wskocz na nią i zepchnij znajdujący się tam blok. Wepchnij go do pokoju i wsuń go do otworu w ścianie. Musisz teraz ułożyć następną łamigłówkę z bloków. Aby to zrobić wskocz na drugi poziom i przejdź małymi drzwiczkami do ukrytego pokoju za posągami. Są w nim pozostałe bloki niezbędne do skompletowania układanki. Po jej ułożeniu posąg roztrzaska



kamień i uwolni Symbol Kamienia. Złap go i wyjdź z jaskini. Skieruj się w lewo i skocz. Złęcz na dół lotem ślizgowym do następnej bramy transformacji. Teraz musisz przenieść się do zamku z flagami w którym byłeś na początku gry i walczyłeś z Kainem. Gdy dojdiesz do kolumn porozmawiaj z Ariel i skorzystaj z jej wskazówek. Wdrap się na prawą ścianę. Wejdź na ścieżkę i zejź nią do miejsca z dwójgłymi drzwiami. Przez jedno z tych drzwi dostaniesz się do położonej niżej doliny. Idź ścieżką z doliny i obejrzyj animację. Teraz idź w lewo i wdrap się na wzgórze, a następnie wejdź zielonym korytarzem do pokoju z bramą transformacji. Wyjdź z grobu i wejdź w ruiny. Przejdź przez bramę i idź do portalu transformacji, gdzie natkniesz się na nową broń.

Przybierając materialną postać zejź ścieżką do drewnianych drzwi. Wyjdź przez nie i idź trójkątną ścieżką aż dojdiesz do bloku leżącego na środku ścieżki. Przeciągnij blok i wejdź do grobu. Zamień się w ducha, podłoga opadnie i znajdziesz się w komnacie. Przejdź przez bramę i idź tunelem do prostokątnej areny. Skorzystaj z portalu transformacji z lewej strony i przygotuj się do walki z Morlockiem. Jest łatwym przeciwnikiem, możesz go wrzucić do fosy wokół centralnej platformy lub załatwić Soul Reaverem. Zdobędziesz moc, dzięki której możesz rozbijać przedmioty z którymi dawniej nie mogłeś dać sobie rady.

Rozdział o4

Udaj się teraz na poszukiwanie Symbolu Dźwięku. Docelowo musisz trafić do zamku Zephona - do sal tuż za wielkimi silosami, po których musiałeś skakać. Dalej natkniesz się na pierwszą uruchomioną przez siebie dmuchawę i spadnij na sam jej dół. Skieruj się teraz do trójkątnej jaskini na dnie. Idź ścieżką aż dojdiesz do alkowy z oknem. Wyceluj w okno i wypal wiązką energii (R1 i trójkąt, a potem R2 i L2) co roztrzaska szybę. Wskocz na ścianę i wdrap się na ścieżkę. Idź nią aż dojdiesz do metalowej bramy, a następnie do wielkiego pokoju. Są tam trzy kolumny sięgające nieba. Idź na koniec pokoju i zdejmij ze ściany pałkę do uderzania w bęben. Wróć do metalowej bramy i wdrap się na znajdującą się powyżej półkę. Na półce obróć się w lewo i wrzuc tę pałkę do małej wnęki z płomieniem. Zamień się teraz w ducha i wskocz na pierwszą kolumnę, a następnie przy pomocy portalu powróć do postaci materialnej. Następnie skocz w lewo i zabierz swoją pałkę. Wskocz ponownie na kolumnę. Z niej na drugą i trzecią. Na trzeciej kolumnie połóż pałkę. Stłucz szybę w oknie strzelając w nią. Wrzuc pałkę w otwór okienny. Zamień się w ducha i wskocz w otwór okienny. Powróć do postaci materialnej i podnieś pałkę. Dojdź do wielkiego dzwonu i w końcu uderz go pałką. Zdobędziesz Symbol Dźwięku.

Idź teraz do najbliższej bramy transformacji i



wodę przedostań się skacząc po wystających z niej końcówkach rur z których tryska woda, skacz wysoko i opadaj lotem ślizgowym. Z ostatniej końcówki rury przeskocz na krótką półkę. Nie idź nią, lecz przeskocz na silos osadzony w wodzie po lewej stronie. Wskocz na dzwonicę i pociągnij za sznur, co otworzy się drzwi na dole spiralnych schodów z lewej strony. Zejdź nimi, następnymi

wejdź na górę, przejdź na drugą stronę pokoju i wydostań się z wody przy pomocy krótkich słupów. Na najwyższym z nich powróć do postaci materialnej i walcz z Rahabem: Aby tego dokonać, wybijaj szyby w oknach. Spali go światło słoneczne.

Rozdział 06

Po pokonaniu Rahaba zdobędziesz moc wytrzymywania w wodzie, bez konieczności przemiany w ducha.

Teraz wskocz do wody wewnątrz wieży Rahaba i płyn na samo dno. Przez drzwi którymi tu wszedłeś dostań się na szczyt dzwownicy. Wróć do pokoju z podłogą w szachownię, skacząc w wodę po lewej stronie. W lewej ścianie jest podwodne wejście, nabierz szybkości i wskocz na niski murek. Wskocz do wody po drugiej jego stronie. Dojdź do miejsca w którym podłoga przybiera deseń szachownicy i przejdź przez bramę. Powróć do postaci materialnej i okrąż cylindryczną budowlę. Rozbij okno pociskiem. Zejdź spiralnymi schodami, znajdź następną kondygnację schodów i na dole rozbij kolejne okno. Wydostań się z wody, podejdź do ognia i zdobądź Symbol Ognia. Teraz kiedy napotkasz palący się ogień, będziesz mógł zapalić od niego swego Soul Reavera.

Wyjdź z pokoju, wróć schodami po prawej i idź na prawo do szyby trzeciego okna. Przepływa przez nie promień światła. Skieruj się ścieżką do wysokiego cylindrycznego korytarza. Przepłyn przez ten pokój do przejścia znajdującego się powyżej. Korytarz ten przejdzie w wielki podwodny pokój, przepłyn nim do góry i wpłyn w pierwszą alkowę po lewej stronie. Korytarz z niej prowadzi do innego podwodnego pokoju ze schodami, którymi wydostaniesz się na powierzchnię.

Już w pokoju ze schodami, korytarzem po przeciwnej ich stronie dostaniesz się do głębokiego stawu. Wypłyn na powierzchnię i skieruj się do drewnianych drzwi po lewej stronie. Otwórz drzwi korbą na prawej ścianie, szybko zamień się w ducha i przejdź do drugiego pokoju z korbą na ścianie. Powróć do postaci materialnej i otwórz korbą bramę, wejdź do głębokiej jaskini z drewnianymi drzwiami na jej końcu. Ujrysz animację pokazującą, jak sięgnąć po ogień po drugiej stronie pokoju. Zamień się w ducha, przy pomocy kolumn przedostań się do ognia, zapal Soul Reavera i wróć do czerwonej bramy. Wejdź do pokoju, zapal czaszę którą trzyma w rękach posąg i zdobądź Symbol Ognia.

Wróć drogą, którą tu wszedłeś i wyjdź podwodnymi schodami do góry, skręć w prawo i wejdź do zamku klanu Raziela. Z prawej strony jest brama transformacji, którą przedostaniesz się do katedry. Wskocz do znajdującej się tam fosy.

Płyn w prawo, przedostań się przez bramę i powróć do postaci materialnej. Przepłyn rozszerzającym się korytarzem do góry, wpłyn w następny korytarz. Płyn wzdłuż prawej ściany do następnego podwodnego korytarza, a nim do bramy transformacji. Po jej zaktywizowaniu wracaj do wody i wypłyn na powierzchnię. Dopłyn do skalnej ściany i wdrap się na lewą ścianę. Skacz ze skały na skałę, aż natrafisz na krótką ścieżkę wiodącą w głąb ściany. Dojdź nią do pokoju i zeskocz ze ściany na szklaną latarnię morską. Z lewej strony latarni wejdź przez drewniane drzwi. Idź ścieżką po lewej stronie do pierwszych drewnianych drzwi. Wejdź do pokoju i idź korytarzem do pokoju z

metalowym włazem na jego środku. Włazem leć do góry, gdzie zepchnij ciemny blok po lewej stronie. Przesuń blok do korby. Zablokuj obroty koła zamachowego, wróć na półkę i zejdź nią do poziomu wody. Wskocz na platformy pływające w wodzie, wskocz na skałę, a z niej do wejścia do latarni. Wewnątrz latarni w cylindrycznym pomieszczeniu ze spiralnymi schodami zeskocz na dół i idź w lewo do pomieszczeń z wielkimi wiertłami. Zamień się w ducha, przejdź pod wiertłami, skieruj się w prawo i powróć do postaci materialnej. Drewnianymi drzwiami przejdź do pasaży z dwójgim drzwi, przy pomocy bloków połącz rury, wróć do małego pokoju i otwórz przepływ wody. Dostań się na szczyt budowli przy pomocy trzech zielonych strumieni pary. Wejdź na wielki miech i dosięgnij do przebiegającego powyżej podestu. Wdrap się do góry, wejdź w drzwi i zeskocz do pomieszczenia z trzema wielkimi tłokami. Przez otwór w lewej ścianie zejdź do pokoju piętro niżej. Wróć do wnętrza latarni. Wejdź do góry spiralnym podestem, i wróć na opadającą w dół ścieżkę z boku ściany. Na samym dole właz do pokoju, obejrzyj scenę pokazaną na ścianie, gdy promień światła będzie się zbliżał szybko, zmień się w ducha i zdobądź Symbol Słońca. Teraz pędź do bramy transformacji i przenieś się do Wzgórz Otchłani.

Udaj się na drugi filar w środku Otchłani. Zeskocz na lewo i podążaj ścieżką schodzącą do wody. Wejdź do wody i płyn do drewnianych drzwi w skałę. Wejdź na schody, wyciągnij ze ściany i ustaw dwa bloki jeden na drugim, wskocz na półkę, idź do okna, skocz przez nie, z pomarańczowych ścian przedostań się korytarzami do podwójnych drzwi, a następnie skocz z mostu do wody. Rozwal pociskiem okrągłą bramę, przepłyn rurą przez obracające się śmigła turbiny, wpłyn do dolnego kanału i dalej do wodospadu. Wskocz do pokoju po prawej stronie, idź schodami obok posagu do pokoju na prawo. Wejdź schodami do góry i przeskocz przez strumień. Wepchnij blok ze ściany do strumienia. Pchaj blok w lewo do wysokiego pokoju, zatkań nim dziurę, pokój wypełni się wodą. Wróć do posagu i zdobądź Symbol Wody.

Wracaj do miasta. Wskocz z wody i kieruj się do pierwszego przejścia z lewej strony, wejdź na schody, w pływającym pokoju skieruj się w prawo i udaj się biegnącą w lewo drogą do bramy transformacji.

Wróć teraz do Otchłani i skocz z drugiego filara do wody, a z niej wydostań się na ścieżkę prowadzącą do śnieżnej doliny. Idź wzdłuż prawej ściany do wysokiej kolumny, za kolumną w ciemnej jaskini znajdziesz następną bramę transformacji. Po jej uaktywnieniu wdrap się na kolumnę i przeleć do muru zamku. Przejdź przez bramę, jako duch przejdź przez pokój w kształcie klatki w środku bramy, powróć do materialnej postaci, przesun blok na środku pokoju do odległej ściany, zamień się w ducha i wdrap się po bloku na ścieżkę. Przybierz materialną postać, zeskocz w dół jamy, dojdź do bloku, przeciągnij go tak, abyś mógł dosięgnąć półki po prawej stronie. Teraz zeskocz do alkowy i idź ścieżką do miejsca ponad dwoma zielonymi stawami. Opadnij lotem ślizgowym na most i wskocz na półkę po prawej stronie. Przy pomocy korby osusz staw. Wskocz do pierwszego stawu, ustaw bloki tak, aby drugi z nich wpadł do następnego stawu. Wróć do pierwszego stawu, ustaw znów bloki tak, abyś mógł zepchnąć jeden z nich na most, ale nie wpychaj go teraz do stawu. Wskocz do drugiego stawu, ustaw dwa bloki na sobie i dopchnij je do ściany mostu. Wejdź na most, ustaw trzeci blok na dwu pozostałych, przesun je do ściany i przy pomocy pojedynczego wdrap się na półkę. Udaj się do pokoju z kotłem, odkręć zawór i przy pomocy przełącznika na podłodze spowoduj wybuch, który otworzy nowe przejście. Dojdź nim do przestrzeni ponad pokojem w kształcie klatki, zepchnij znajdujący się tam blok i ustaw go na bloku przysuniętym uprzednio do ściany. Przesun bloki do ściany naprzeciwko miejsca, z którego zeskoczyłeś. Wejdź na bloki, idź żółtą ścieżką, zamień się w ducha i przeskocz z alkowy do alkowy na samą górę. Wskocz do portalu, przeskocz z powrotem, przesun wyłącznik i opuść most

zwdzony. Zeskocz na most, wejdź w szary korytarz, skieruj się na prawo wyciągnij blok ze ściany i wskocz na półkę. Zamień się w ducha, skacząc po kolumnach dostań się na dróżkę, przeleć nad bramą i wyląduj obok wysokiego obiektu. Przewróć go niszcząc bramę i udaj się do komnaty Dumaha. Aby go pokonać musisz wywabić go z komnaty do pokoju z kotłami. Gdy stanie na jego środku spal go odkręcając dwa zawory z gazem.

Rozdział 07

Po pokonaniu Dumaha (i zdobyciu nowych mocy) wróć do śnieżnej doliny. Idź w lewo aż dojdiesz do zegara słonecznego przed drzwiami. Po obróceniu zegara mocą zdobytą po zabiciu Dumaha wejdź w otwarte teraz drzwi, przez fioletową jaskinię obok ognia i metalową bramę dojdź do bramy transformacji. Uaktywnij bramę, wróć na prawo, weź nową broń z wyrzeźbioną klepsydrą, zamień się w ducha i przejdź przez szczelinę w lewej ścianie. Powróć do świata żywych, obróć oś i otwórz drzwi z prawej i lewej strony. Wejdź przez lewe drzwi i przez metalową bramę, wyciągnij blok pod zieloną "7" i przepchnij go niżej na prawo, blok spod czerwonego "2" wepchnij w otwór pod zieloną "7", zamień się w ducha, przejdź przez metalową bramę i wróć na lewą stronę. Przejdź przez bramę, przyjmij postać materialną i przeciągnij blok z dziedzińca do otworu pod czarne "2". Wracaj przez bramy na drugą stronę. Tam w materialnej postaci złap blok spod zielonej "7" i wepchnij go w otwór pod czarnym "0", a otworzą się wszystkie drzwi.

Wróć na dziedzińiec i przejdź przez wielkie drzwi do wysokiego korytarza z różowymi kolumnami. Ścieżką na prawo dojdiesz do pokoju z następną osią na jego środku. Obróć oś i otwórz przejście na prawo gdzie możesz naładować swoje Symbole. Idąc w lewo krótką rampą zmień się w ducha, przejdź przez bramę, dojdź do pokoju z pokręconymi belkami. Przeskocz na drugą stronę, wskocz do alkowy po prawej, wróć do normalnej postaci, zeskocz, przejdź przez drzwi i ułóż kolejną łamigłówkę z bloków. Ustaw bloki naprzeciwko otworów, przeskocz przez jamę i magicznym pociskiem wsuń bloki w otwory. Przez otwarte drzwi wejdź do pokoju z czterema osiami. Skieruj je na złoty rysunek na podłodze. Zamień się w ducha i otwórz szczelinę, powróć do postaci materialnej i przez nowe otwarte drzwi podejdź do kociołka szarym korytarzem wejdź do okrągłego pokoju. Ustaw przełącznikami zegar na 06:00. Zeskocz na dno wieży zegarowej. Ustaw szklane pryzmaty odpowiednio do kolorów na ścianach. Obróć lustro na środku pokoju, tak by oświetlić każdy kolor. Przejdź przez otwarte podwójne drzwi i przy pomocy kolorowych beczek ustaw wskazówki wielkiego zegara na podłodze tak, by pasowały do symboli na ścianach. Otworzą się trójkątne drzwi do prowadzącego w dół korytarza. Na dole idź na prawo do półki przy kole zębatym z czerwonymi szprychami. Wejdź do wielkiego pokoju z dwoma ogromnymi kołami zębatymi na podłodze, przesun trzy szare bloki tak, aby koła mogły się obracać. Wskocz na lewe koło, na platformę i na półkę na ścianie. Wskocz na platformę i zeskocz na górę tak, aby dostać się do drzwi. Zeskocz na dół i idź do pierwszego otworu z prawej strony. Rozbij bloki pociskiem. Idź korytarzem do drugiego otworu z prawej strony. Powtórz procedurę, spychając blok piętro niżej. Zejdź na sam dół do dużego pokoju z rysunkiem łamigłówki na podłodze. Ułóż bloki tak, by ułożyć ten sam rysunek, przejdź przez drzwi do pokoju, wskocz w otwór w podłodze i dojdź do trzech oddzielnych okrągłych pokoi. Na ścianach znajdziesz trzy czarne symbole, każdy składający się z dwóch części. Wejdź do pokoi i poskładaj widziane przed chwilą figury, a następnie przestaw przełączniki w pokojach i przejdź korytarzem do komnaty stanowiącej teren ostatecznej bitwy.

Aby pokonać Kaina musisz trafić go trzy razy, po razie na każdym piętrze komnaty.

The End, man!

przenieś się do Grobu Serafin. Wejdź do niego przez metalową bramę i przedostań się długa ścieżką do areny na której walczyłeś z Morlockiem. Wyceluj i zniszcz symbol naprzeciw bramy (musisz strzelić kilka razy). Utworzonym w ten sposób nowym przejściem idź w lewo i zejdź do wody. Podążaj przez wodę ścieżką do rampy prowadzącej z wody. Powróć do świata żywych i idź w lewo. Przeskocz przez małą sadzawkę i wdrap się na ścianę, dalej na półokrągłą półkę i wskocz na wyższą z dwóch kolumn. Po zrzućeniu pociskiem bloku z drugiej kolumny wskocz na nią, a następnie na znajdującą się naprzeciw półkę. Schodami dostań się przez drewniane drzwi do pokoju i skieruj się na prawo. Przejdź przez metalową bramę i wejdź na schody. Portalem transformacji powróć do normalnego świata. Po pokonaniu dwóch bestii pociskiem mocy przesun znajdujący się w klatce blok w kierunku ściany, zamień się w ducha i wejdź do klatki. Teraz wskocz z bloku na wysoko położoną ścieżkę. Długim korytarzem przejdź do trójkątnych drzwi. W jaskini wsiądź do gondoli po prawej i wskocz na małą półkę na lewej ścianie. Przy pomocy błękitnego portalu powróć do materialnej postaci, wejdź do małego pokoju, idź na prawo i uaktywnij bramę transformacji. Wróć i drugimi drzwiami przedostań się do tunelu prowadzącego do ciemnych zamkniętych drzwi. Roztrzaskaj je pociskiem. Po obejrzeniu sceny animacji zeskocz z półki na niższy stopień, obróć się w prawo, wysokim skokiem i lotem ślizgowym dostań się na platformę wystającą z wody. Przeskocz na następną platformę i wyląduj ostatecznie na półokrągłej półce na ścianie, a z niej skocz na krawędź na prawej ścianie. Okrąż wysokie kolumny i skocz wysoko w drzwi po lewej stronie. Zabij węża i przejdź drzwiami po lewej stronie. Zniszcz następnego wampira. Idź korytarzem do zielonego pokoju i omiń wielką śrubę na jego środku, dojdź do ścieżki naprzeciw wejścia i do metalowej bramy (znajdziesz tam dwie rury, dobrą broń na węża). Przejdź przez bramę, pokonaj kolejne węże, przez następne metalowe drzwi przedostań się do większego pokoju (po drodze natkniesz się na dwa złote kije wahadłowe, weź jeden z nich). Skocz wysoko i lotem ślizgowym wskocz na pierwszą z kolumn wystających z jeziora. Przenoś się z kolumny na kolumnę aż dostaniesz się na twardy grunt po drugiej stronie. Strzelaj z dalszej odległości do węża, inaczej straci cię do wody.

Teraz idź zieloną dróżką, dojdź do wody, wskocz w nią i podwodnym korytarzem przedostań się do dużego pokoju z podłogą w szachownię. Podejdź pod półkę na prawej ścianie, wskocz na nią i przy pomocy portalu przybierz postać materialną. Wdrap się na lewą ścianę. Wejdź do pokoju z belkami, przeskakuj po nich aby dostać się na drugą stronę. Wskocz w drzwi na lewej ścianie. Idź korytarzem, zabij dwa węże i rozbij pociskiem szybę w oknie. Przez

przenieś się do Grobu Serafin. Wejdź do niego przez metalową bramę i przedostań się długa ścieżką do areny na której walczyłeś z Morlockiem. Wyceluj i zniszcz symbol naprzeciw bramy (musisz strzelić kilka razy). Utworzonym w ten sposób nowym przejściem idź w lewo i zejdź do wody. Podążaj przez wodę ścieżką do rampy prowadzącej z wody. Powróć do świata żywych i idź w lewo. Przeskocz przez małą sadzawkę i wdrap się na ścianę, dalej na półokrągłą półkę i wskocz na wyższą z dwóch kolumn. Po zrzućeniu pociskiem bloku z drugiej kolumny wskocz na nią, a następnie na znajdującą się naprzeciw półkę. Schodami dostań się przez drewniane drzwi do pokoju i skieruj się na prawo. Przejdź przez metalową bramę i wejdź na schody. Portalem transformacji powróć do normalnego świata. Po pokonaniu dwóch bestii pociskiem mocy przesun znajdujący się w klatce blok w kierunku ściany, zamień się w ducha i wejdź do klatki. Teraz wskocz z bloku na wysoko położoną ścieżkę. Długim korytarzem przejdź do trójkątnych drzwi. W jaskini wsiądź do gondoli po prawej i wskocz na małą półkę na lewej ścianie. Przy pomocy błękitnego portalu powróć do materialnej postaci, wejdź do małego pokoju, idź na prawo i uaktywnij bramę transformacji. Wróć i drugimi drzwiami przedostań się do tunelu prowadzącego do ciemnych zamkniętych drzwi. Roztrzaskaj je pociskiem. Po obejrzeniu sceny animacji zeskocz z półki na niższy stopień, obróć się w prawo, wysokim skokiem i lotem ślizgowym dostań się na platformę wystającą z wody. Przeskocz na następną platformę i wyląduj ostatecznie na półokrągłej półce na ścianie, a z niej skocz na krawędź na prawej ścianie. Okrąż wysokie kolumny i skocz wysoko w drzwi po lewej stronie. Zabij węża i przejdź drzwiami po lewej stronie. Zniszcz następnego wampira. Idź korytarzem do zielonego pokoju i omiń wielką śrubę na jego środku, dojdź do ścieżki naprzeciw wejścia i do metalowej bramy (znajdziesz tam dwie rury, dobrą broń na węża). Przejdź przez bramę, pokonaj kolejne węże, przez następne metalowe drzwi przedostań się do większego pokoju (po drodze natkniesz się na dwa złote kije wahadłowe, weź jeden z nich). Skocz wysoko i lotem ślizgowym wskocz na pierwszą z kolumn wystających z jeziora. Przenoś się z kolumny na kolumnę aż dostaniesz się na twardy grunt po drugiej stronie. Strzelaj z dalszej odległości do węża, inaczej straci cię do wody.

Teraz idź zieloną dróżką, dojdź do wody, wskocz w nią i podwodnym korytarzem przedostań się do dużego pokoju z podłogą w szachownię. Podejdź pod półkę na prawej ścianie, wskocz na nią i przy pomocy portalu przybierz postać materialną. Wdrap się na lewą ścianę. Wejdź do pokoju z belkami, przeskakuj po nich aby dostać się na drugą stronę. Wskocz w drzwi na lewej ścianie. Idź korytarzem, zabij dwa węże i rozbij pociskiem szybę w oknie. Przez

RONIN BLADE

SOUL OF THE SAMURAI

Dzień Pierwszy

Jesteś na opuszczonej ulicy. Ponieważ nie możesz jeszcze wejść do miasta, skieruj się na dół. Tu spotkasz swojego pierwszego wroga. Pozbądź się go i skręć do następnej lokacji. Czekają na ciebie dwóch samurajów - po zabiciu ich idź w dół. Przejdź przez Bramę Shinto, za nią jest wewnętrzna ulica... i kolejny samuraj. Skieruj się w górę. Tam zabij dwóch samurajów, weź ziółka z ziemi i wejdź w alejkę po lewej. Po przejściu kolejnych dwóch lokacji znajdziesz się przed u wrót domu twojego przyjaciela. To wejście do trenera - poćwicz swoje ciosy i refleksy. Kiedy będziesz mieć dość, naciśnij SELECT.

Skieruj się z powrotem na ulicę, niedaleko znajdziesz kolejną torbę ziółek przed lukrowatym przejściem. Idź ciągle w górę ekranu - zobaczysz kwiatek i kolejną torbę ziółek. Kwiatek pełni funkcję savepointa. Udaj się w kierunku Bramy Shinto, pokonaj samuraja przed bramą i dwóch kolejnych za nią. Ulica jest pusta, więc możesz iść śmiało. W twoim kierunku nadbiegnie dwóch samurajów - chyba wiesz, co zrobić? Następni w kolejce są dwaj agenci rządowi, a zaraz za nimi czeka Boss. Po pokonaniu go otrzymasz nową broń.

Dzień Drugi

Przepytaj ludzi kręcących się w pobliżu świątyni. Potem skieruj się w lewo i pogadaj z ludźmi. Nie możesz teraz wejść do domu swojego przyjaciela, więc idź dalej: kolejno w lewo, w górę i w lewo - wszędzie rozmawiaj z ludźmi. Po opuszczeniu miasta znajdziesz się na pustej ulicy. Idź w dół - czeka na ciebie po kolei jeden, dwóch, jeden i znów dwóch samurajów. Na schodach prowadzących do świątyni czeka na ciebie dwóch wojowników z długimi drągami. Po ich pokonaniu wejdź po schodach - tam spotkasz młodą kobietę, którą chwilę później będziesz musiał obronić przed dwoma napastnikami. Po walce z nimi wejdź po schodach - czeka tam na ciebie dwóch ludzi. Za kamiennymi latarniami Tachigata spotkasz następnych dwóch. Możesz tam też znaleźć kolejną torbę wzmacniających ziółek. Skręć natychmiast w lewo w stronę dziedzińca - tam czeka dwóch wojowników i torba nieco innych ziółek. Drzwi po prawej prowadzą do zbrojowni. Po lewej stronie spotkasz dwóch ninja, w następnym pomieszczeniu dwóch samurajów. Po zabiciu ich zbliż się do mrugającego błękitnego światełka - to klucz, bardzo przydatny w dalszej części gry. Na balkonie masz do zdjęcia dwóch ninja, po wejściu na schody - jednego samuraja. Nie wchodź jeszcze do pokoju - idź dalej korytarzem. Czekają tam na ciebie samuraj. Po zabiciu go skieruj się do pokoju, zabij ninję i wejdź. Chwilę później będziesz musiał walczyć z dwoma kolejnymi ninja - po ich pokonaniu zabierz drugi klucz i wyjdź tylnymi drzwiami. Na dziedzińcu czeka dwóch następnych ninja i torba zawierająca pigułki z ostrygi. Wbiegnij po schodach i... oto dwaj przeciwnicy! Krzyk dziewczyny zaprowadzi cię do kolejnych dwóch kandydatów do trenowania ostrości miecza (oraz porcji pigulek). Kolejna para rzuci się na ciebie - to już ostatnia porcja armatniego przed spotkaniem z Bossem, którego pokonanie pozwoli ci otrzymać kolejny miecz.

Dzień Trzeci

Tym razem znajdujesz się w ciągu jaskiń. Na rozwidleniu skieruj się w lewo, podnieś ziółka i idź dalej. Na następnym rozwidleniu spotkasz

zombiaka - pokonaj go i idź dalej w lewo, aż do mostu z lin (po drodze spotkasz jednego normalnego zombiaka i jednego z mieczem). Za mostem spotkasz kolejnego zombiaka, tym razem po prawej stronie. Tam też się skieruj. Ostrożnie - półka skalna jest wąska! Na jej końcu znajdziesz małą statuetkę. Zabierz ją. Zombiak spadnie na ciebie z sufitu, zabij go i opuść pomieszczenie. Przy moście spotkasz kolejnego zombiaka. Po pozbyciu się go skieruj się w lewą część rozwidlenia. Schowaj miecz, odwróć się w stronę wyjścia i zabierz statuetkę - zsuwanie się w dół można trochę zwolnić za pomocą naciskania klawiszy kierunkowych.

Po powrocie w okolice mostu spotkasz kolejnego zombiaka do zabicia. Przejdź przez most i skieruj się w dół. Oczywiście po zabiciu zombiaka. Na rozwidleniu wybierz drogę w lewo, zabij kolejnego potworka i udaj się w dół. Zabierz ziółka i wróć, tym razem wybierając drogę w lewo. Tradycyjnie już spotkasz zombiaka, w jego pobliżu znajdziesz też pigułki z ostrygi. Skieruj się na północ, do małego pomieszczenia. Tam użyj statuetek. Na zewnątrz pomieszczenia czeka kolejny wróg. Po pozbyciu się go idź dalej, zabij zombiaka wychodzącego z lewego zaułka i idź dalej. Za wąskim przesmykiem spotkasz następnego zombiaka. Po jego zabiciu wejdź w rozwidlenie, z którego wyszedł i pokonaj zombiaka w pomieszczeniu w kształcie litery Y. Skręć w prawo. Teraz czeka cię walka z Bossem. To jednak nie koniec tego etapu - wygląda na to, że jaskinia się zapada i masz tylko trzy minuty na ucieczkę. Oto, co musisz teraz zrobić: wybierz dwa razy ścieżkę w dół, raz w prawo i... ślepa uliczka. Jednak po pokonaniu bestii uda ci się wydostać przez dziurę w sklepieniu. Tym sposobem jednego dnia zdobyłeś dwa całkiem przyzwoite miecze.

Dzień Czwarty

Na dzień dobry dowiadujesz się, że niezliczone hordy zombiaków wyległy na miasto. Twoim zadaniem jest wytluc ich jak najwięcej w danym czasie. Potem możesz pobić trochę po mieście i poszukać pożytecznych w dalszej drodze rzeczy.

Z centrum miasta skieruj się w lewo. Za bramą Shinto spotkasz człowieka, z którym warto porozmawiać. Potem wycofaj się na ulicę. Idź w lewo, później w górę ulicy i znów w lewo. Masz szansę wykonać kolejny dobry uczynek, jako że właśnie na padnięto właściciela sklepu. Po uratowaniu go możesz wejść do sklepu i poprzebrać się trochę. Mała rzecz, a cieszy! Wróć do Bramy Shinto i idź przed siebie. Na czwartym z kolei ekranie poszukaj pigulek z ostrygi po czym przejdź przez furtkę. I to byłoby na tyle na ten dzień...

Dzień Piąty

Wyciągnij miecz i skieruj się do następnej lokacji - czeka tam na ciebie dwóch bardzo silnych wojowników. Po zabiciu ich skieruj się w górę, przejdź na dziedziniec, podnieś pigułki i wejdź do domu. Kolejny przeciwnik, uważaj na niego - nie tylko macha mieczem, ale może też sprzedać plombę, niemożliwą do zablokowania. Zabierz pigułki - w następnym pokoju czekają na ciebie dwa zombiaki. Po ich zabiciu idź w lewo (cały czas pamiętaj o zabieraniu pigulek), po czym przez drzwi na górę. Tam spotkasz kolejne potworki, po jednym w każdej części pokoju. Przez otwarte drzwi przejdź do niewielkiego pomieszczenia z drzwiami na wprost ciebie. Po zabiciu kolejnej paskudy wyjdź do ogrodu, gdzie czeka na ciebie kolejny chętny do bycia pociętym na kawateczki. Skieruj się w dół, ale uważaj, za chwilę dopadnie cię jego kolega, którego nie tylko musisz zabić, ale i zabrać mu klucz. Idź dalej w dół, aż do savepointu. Wejdź do pokoju, zabierz miecz ze stojaka i pokonaj następne dwa zombiaki. W kolejnym pomieszczeniu czeka jeszcze jeden. Po zabiciu go wyjdź do ogrodu i wybierz górną prawą ścieżkę. Kiedy zatrzymają cię zamknięte drzwi, użyj klucza zabranego przed chwilą. A wszystko to po to, aby dotrzeć do Bossa.

Dzień Szósty

Zanim pójdziesz gdziekolwiek, skieruj się do Dojo, skąd możesz zabrać trochę pożytecznych drobiazgów. Wróć w okolice świątyni w centrum i idź kolejno w lewo, w górę i w prawo. Czekają tam na ciebie dwóch koleśków z włóczniami, naprawdę trudnych do pokonania. Po zabiciu ich skieruj się w dół, gdzie znajdziesz samotnego wojownika oraz zapas pigulek. Następną lokacją zajęta jest chwilowo przez dwóch kolejnych panów z włóczniami - po pozbyciu się ich przejdź przez furtkę. Na swojej drodze spotkasz kolejno: zombiaka, wojownika z mieczem (znajdziesz przy nim pigułki z ostrygi) i znów zombiaka. Idź dalej, przejdź przez bramę Shinto i wejdź na zbocze. Spotkasz po kolei dwóch wojowników ninja a potem znajdziesz pigułki. Na stoku zostaniesz zaatakowany przez parę nietoperzopodobnych stworzeń. Pokonaj je i idź w stronę wodospadu. Po zapisaniu stanu gry idź dalej, aż do rozwidlenia w lewo i w górę. Wybierz to drugie. Zabij nietoperza, idź w prawo, zabij ninję i ziółka, idź w górę, znów w górę, zabij dwóch ninja, idź w lewo, zabij ninję, zabierz ziółka... uff! Dotarłeś do savepointu. Skieruj się w dół, zabij nietoperza i zabierz ziółka, wróć. Biegnij do ścieżki w dżungli i prosto aż do miejsca, gdzie ścieżka zakręca. Zgodnie z mapą, powinno być tam proste przejście, ale go nie ma, więc idź dalej. Zabierz ziółka, idź w górę, zejź po zboczach, aż zaczniesz słyszeć morze. Ścieżka poprowadzi

Nie będę się wglębiać w niuanse fabuły, która - jak to w japońskich grach zwykle bywa - jest dość zagmatwana. Poniższy opis ma na celu pokazanie wam najkrótszej drogi do zakończenia. Z braku miejsca dziś pierwszy scenariusz - Kotaru, za miesiąc drugi - Lin.

txt: Anek

cię na dół. Idź dalej prosto, pomiędzy łodziami rybackimi. Na brzegu pokonaj ninję. Idź w prawo, zabierz pigułki i wracaj. Cóż, trzeba drugi raz pokonać tego samego ninję. Teraz wybierz drugą ścieżkę i idź nią, aż dotrzesz do skał. Idź w dół - za drewnianym mostem spotkasz kolejnego ninję. W następnej lokacji czeka Cię podobna walka, po której skieruj się w stronę wybrzeża. Zabierz z plaży czarne pigułki i wróć tą samą drogą.

Skorzystaj z savepointa. Tam, gdzie po raz pierwszy spotkałeś ninję, czeka na ciebie Boss. Po pokonaniu go zdobędziesz jego miecze. Teraz skieruj się w stronę północnej bramy miasta i wejdź przez nią. Napadną cię dwa dziwne stwory, na których nienormalnie wielkie szczęki naprawdę trzeba uważać. Po ich zabiciu idź dalej na północ, spotkasz dwa następne takie stworzonka. Przed bramą zamku spotkasz jeszcze dwa potworki. Pokonaj je i wejdź przez bramę. Nie ma znaczenia, w którą stronę pójdziesz.

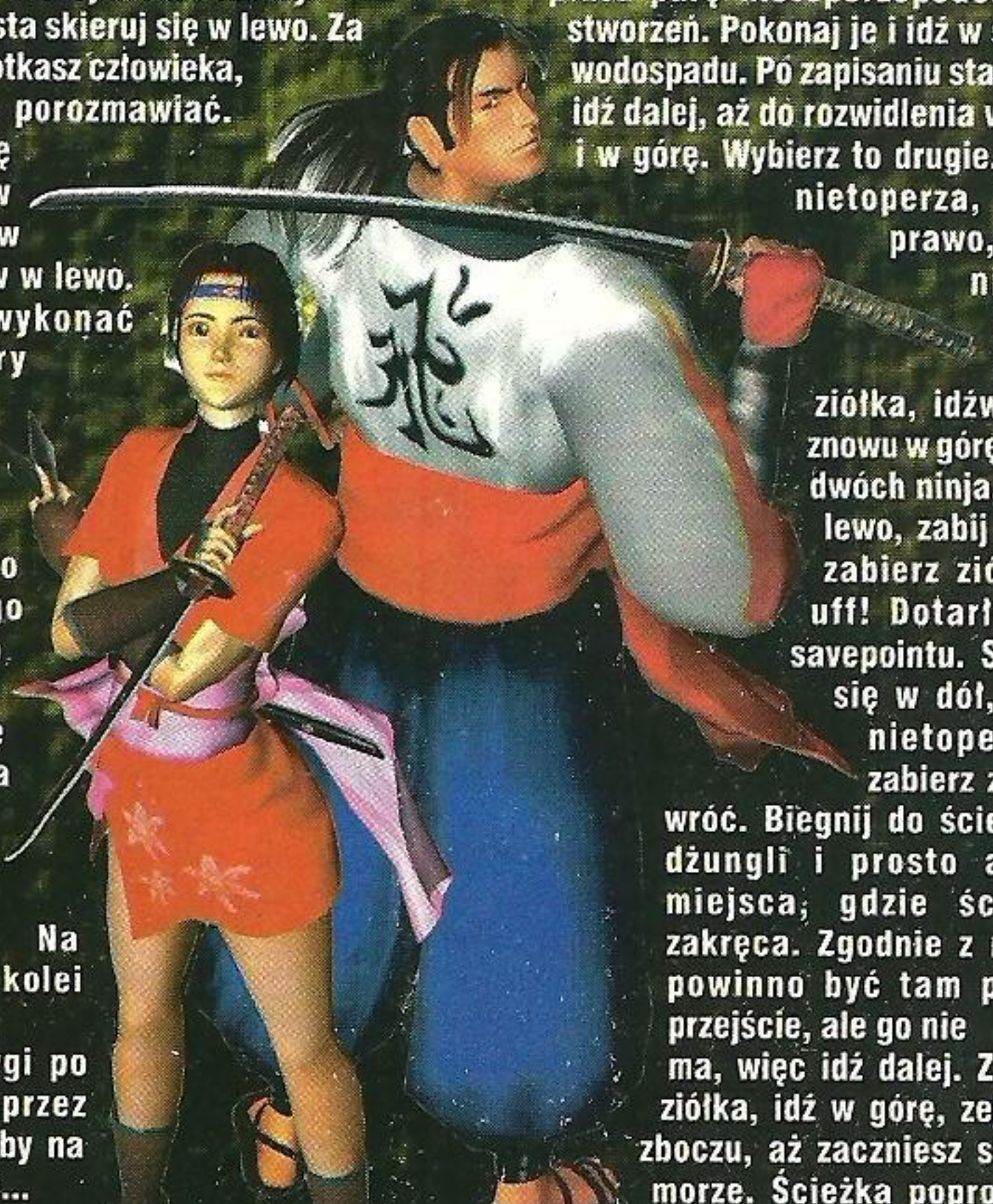
Po przejściu dalej spotkasz dwóch ninja, których musisz się pozbyć. Idź dalej. Kiedy podniesiesz pigułki z podłogi, dopadnie cię kolejna para wojowników. Teraz po kolei: idź w górę, użyj savepointa, idź dalej, zabij dwóch samurajów, idź w górę, zabij dwóch samurajów, wejdź w drzwi po prawej, zabij dwóch samurajów, wejdź po schodach, zabij dwóch samurajów identycznych jak ostatni, idź dalej i przejdź przez drzwi. Dalej w górę, zabij dwóch samurajów, przejdź dalej, pokonaj kolejnych dwóch samurajów i wejdź przez drzwi na wprost ciebie. Znajdziesz się w pokoju, gdzie zaatakuje cię ninja (coż za przyjemna odmiana po tych samurajach!). Zabij go i wbiegnij na górę po schodach. Nie daj się zaskoczyć dwóm ninja, którzy nagle pojawiają się w pomieszczeniu. Możesz zabrać ze stojaka jasny miecz, ale nie radzę go używać w tym miejscu.

Skieruj się w dół korytarza, zabij ninję, przejdź dalej. Pojawiają się dwaj ninja, jeden po drugim. Po zabiciu ich skieruj się do pokoju ze złotymi sztabami. Idź dalej - czekają na ciebie trzej ninja. Nie daj się zająć od tyłu. Kiedy ich pokonasz, idź dalej i zabierz pigułki. Znikąd pojawi się za tobą ninja, więc bądź gotów. Idź dalej górnym korytarzem. Pomiedzy krokiewiami czai się kolejny ninja, zabij go i idź dalej. Skręć w lewo, zabierz pigułki i dopiero wtedy wejdź po schodach. Teraz czeka cię dość ciężka przeprawa z samurajem w zbroi.

Po pokonaniu go idź w górę i w prawo. Gdy tylko wejdiesz do pomieszczenia, zatrzymaj się - inaczej kolejny samuraj w zbroi wejdzie za tobą, najpierw pozbądź się zombiaka z mieczem. Idź dalej, odsuń z drogi kolumny i przejdź przez otwarte drzwi. Spotkasz tu identyczne połączenie przeciwników jak ostatnio. Kiedy już się ich pozbędziesz, idź dalej. Zabij samuraja, idź dalej, zabij samuraja, a później dwa zombiaki, idź dalej. Teraz zapisz grę, pozbieraj pożyteczne rzeczy z półki i idź dalej. Zabij samuraja i dwa zombiaki, przejdź do pokoju obok, zabij samuraja i zombiaka, przejdź do pokoju na wprost. U stóp schodów podnieś torbę czarnych pigulek i idź dalej.

Dotarłeś do Mid-Bossa! Kiedy go pokonasz, zobaczysz zakończenie gry i będziesz miał możliwość zapisać ją. Teraz musisz grać Lin i wykonać jej część misji - dopiero wtedy zobaczysz prawdziwe zakończenie...

Drugi scenariusz za miesiąc!





Star Wars Ep 1 Phantom Menace

Na ekranie tytułowym należy przytrzymać L2 i Select (gdy nie działa, spróbujcie L1 i Select) a następnie wcisnąć Trójkąt. pojawi się specjalne menu, z którego można obejrzeć wszystkie filmiki, włączyć nieśmiertelność i skoczyć do dowolnego poziomu w całej grze.

Disney's Tarzan

Aby uzyskać nieskończoną liczbę żyć, na ekranie tytułowym trzeba wstukać kombinację: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2



Croc 2

Cheat Mode

Na ekranie tytułowym przytrzymaj L1 i wstukaj kombinację: Trójkąt, Lewo, Lewo, Prawo, Kwadrat, Góra, Góra, Lewo, Kółko. Teraz zacznij grę i wcisnij L2 i R2 aby pojawiło się specjalne menu.

■ **Nieskończone życia**
Na ekranie tytułowym przytrzymaj L1 i wstukaj kombinację: Kółko, Dół, Lewo, Góra, Prawo, Trójkąt, Dół.



Wip3out

Wszystkie trasy:
Jako imię wpisz WIZZPIG

Dodatkowe pojazdy:
Jako imię wpisz JAZZNAZ

Phantom Class
Jako imię wpisz AVINIT

Link mode na czterech graczy
Załaduj grę na dwóch zlinkowanych konsolach. Wybierz "Options", potem "Game Setup", dalej "Default Names" i na końcu "Default Name Player One". Zmień imiona graczy na obydwu konsolach na LINK. Jeśli wszystko odbyło się dobrze ekran błysnie. Teraz wybierz nowy tryb "Establish Link" na obydwu konsolach.

Pierwsza z konsol, która pozwoli na wybór opcji będzie od tej pory zarządzała grą. To na niej można wybierać tryby rozgrywki (single race lub eliminator). Poza tym na obydwu konsolach wypada ustawić po dwóch graczy.

SUPERMAN 64

Zacznij grę w trybie single player i dojdź do momentu, kiedy będziesz miał możliwość zachowania stanu gry na Controller Paku. Zrób to, po czym zresetuj grę i załaduj grę, którą przed chwilą zachowałeś. Kiedy pojawi się pytanie o Rumble Pak naciśnij L i B razem, po czym wcisnij A, dzięki czemu pojawi się ekran wyboru poziomu.



Sledstorm

STORM SLED
Wejść do ekranu opcji, wybierz load/save i otwórz ekran z hasłami. Potem wcisnij Kółko, Trójkąt, Kwadrat, R2, R2, L1, X i Trójkąt - dostaniesz Sled Storm w trybie wyścigu pojedynczego.

SERGEI
Powtórz czynności z poprzedniego akapitu i na ekranie z hasłami wcisnij: Kwadrat, L1, Kwadrat, L2, Trójkąt, R2 i Kółko.

JACKAL
Jak wyżej, ale wpisz: L2, L2, Kółko, R2, Kwadrat, R1, L1 i Trójkąt.

Tenchu

Debug Mode!
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i R2 po czym naciśnij góra, trójkąt, dół, x, lewo, kwadrat, prawo, kółko. Słowo pauza zniknie. Teraz wybierz tryb Enemy Option. Wybierz jakiegokolwiek przeciwnika i następnie wybierz Pad-2. Teraz ucieknij od drugiego gracza. Kiedy zobaczysz znak zapytania (niedaleko baru życia) wracaj do niego. Teraz gracz numer dwa może sterować postacią, którą dla niego wybrałeś.

Monsterseed

Wszystkie potwory
Udaj się do ekranu Menu na ranczo i najedź na "Buying a Monster". Wciśnij R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2. Usłyszysz dźwięk potwierdzający, że dobrze wprowadziłeś kod.
Wszystkie przedmioty
W ekranie opcji naciśnij R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, L2.
Koniec gry
W głównym menu wcisnij L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2. Usłyszysz dźwięk. Pojawi się nowa opcja. Wykorzystaj to.

Blood Lines

- Gra jako Jon
- Aby zagrać Jon'em wpisz UN-MASKED jako hasło
- Gra jako Daria
- Aby zagrać Darią wpisz DOMINATION jako hasło
- Gra jako Annor
- Aby zagrać Annor'em wpisz CLAWEDFIST jako hasło
- Gra jako Joe
- Aby zagrać Joe'm wpisz JUJOFEVRY1 jako hasło
- Opcja Art Gallery
- Wpisz LEONARDO jako hasło
- Voice mode
- Wpisz TONGUEBATH jako hasło
- Expert mode
- Wpisz SKUPASTYLE jako hasło

A BUG'S LIFE

Wybór poziomu.
Na ekranie głównym wybierz Ant Hill (pierwszy poziom), przytrzymaj Z i wszystkie przyciski C, po czym naciśnij R.

KONKURS FINAL FANTASY 8

OK ludzie, mamy fajne nagrody i chcemy wam je dać. Musicie tylko odpowiedzieć na trzy proste pytania związane z FF8:

1. Kto na czwartym dysku pilotuje Ragnaroka?
2. Podaj pierwsze słowa czarodziejki Ultimencji przed finałową walką w jej zamku.
3. Które drzwi przed bramą do zamku Ultimencji (patrząc od lewej do prawej) prowadzą na plażę w północno-wschodniej części kontynentu Esthar?

Odpowiedzi ślijcie oczywiście na karteczkach pocztowych na nasz adres:

- NEO PLUS -
Skrytka Poczтовая 83
00-963 Warszawa

Wśród osób, które poprawnie odpowiedzą na te trzy pytania rozlosujemy związane z FINALEM nagrody, których zdjęcia widzicie na tej stronie. Powodzenia!



Fajowa koszulka ze Squallem



Piórnik i teczka FF8



Niekiepski, duży plakat



Singiel z piosenką EYES ON ME

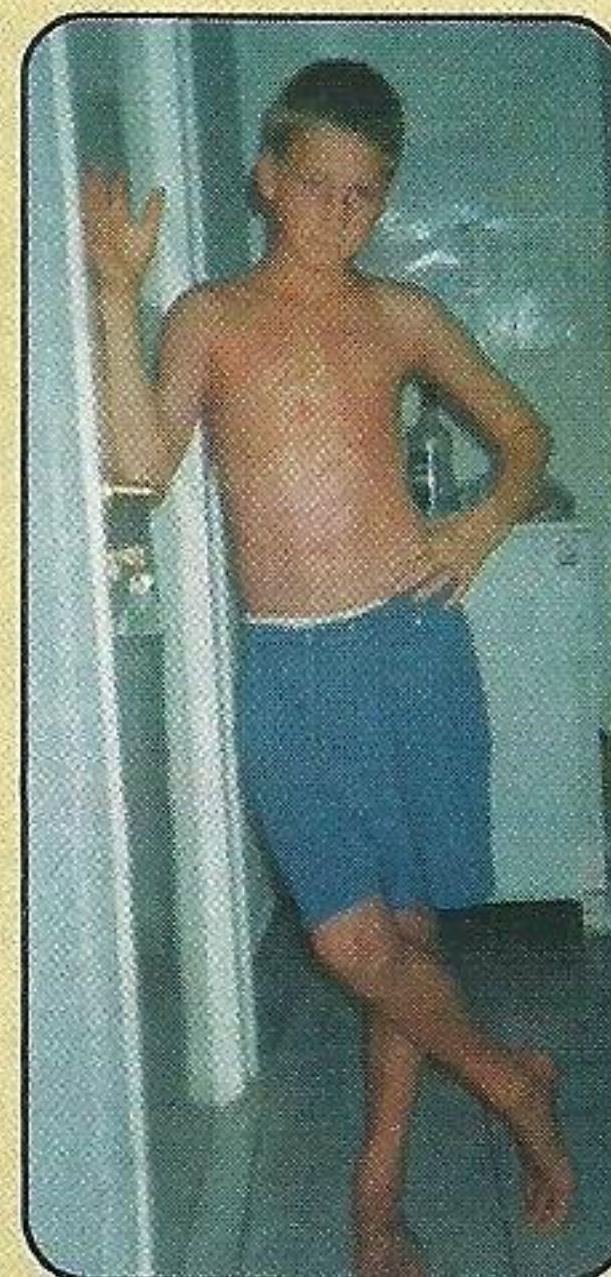


Rozwiązanie konkursu Tekken

Otrzymaliśmy sporo prac, ale niestety niewiele kreatywnych. Nie chodziło nam o zapisanie całego zeszytu słowem TEKKEN, ani też o 100-kartkowy blok pełen rysunków. Raczej o coś oryginalnego.

Zwycięzcą został Marcin Jankowski, który za pomocą słońca wypalił sobie na kłacie napis TEKKEN. I przy okazji złapał poparzenia drugiego stopnia, oraz "bąble na brzuchu". Gratulujemy Marcinie - nagrody przesłamy pocztą. Tylko leżąc wygodnie w szpitalu nie wspominaj nikomu, że brałeś udział w naszym konkursie (pssst!).

Postanowiliśmy także przyznać wyróżnienie Michałowi Pruszyńskiemu, który zbil z drewna naturalnych rozmiarów Mokujina. Czekaj na przesyłeczkę.



KONKURS SHADOWMAN

Pytanie: Wymień trzy filmy lub gry,
w których pojawia się tematyka
VooDoo

kartki pocztowe wskazane

NASZ ADRES:

NEO PLUS

Skrytka pocztowa 83

00-963 WARSZAWA

NAGRODY TO PIĘĆ NOWIUTKICH
EGZEMPLARZY GRY SHADOWMAN

SPONSOREM
NAGRÓD
JEST FIRMA
CODA



3 x PSX i 2 x N64

ARCADEA

Czy nowe systemy sterowania grami w postaci COMBATICA i DYNAMICA oznaczają koniec poczciwego joysticka? Warto przyjrzeć im się bliżej.

Joystick, poczciwa gałka wystająca z każdego automatu (naturalnie za wyjątkiem symulatorów) jest stary jak świat. Jednak za sprawą amerykańskiej firmy Holoplex z Pasadeny dni jego wydają się policzone. A już na pewno jest poważnie zagrożony - szykuje się bowiem mała rewolucja. Holoplex pozwoli bowiem na sterowanie grami za pomocą... ruchów ciała.

Wszystko to za sprawą systemu nazwanego przez projektodawcę Thundercam. Thundercam Motion Recognition to technologia używana dotychczas wyłącznie w amerykańskiej armii przez

U.S. Air Force i Missile Command. Dotychczas pisanie o niej nieodłącznie wiązało się z odwiedzinami panów z CIA. Na szczęście jesteśmy już w NATO i redakcja Neo+ może spać spokojnie.

Spróbuję po krótko opowiedzieć o zasadzie działania tego systemu. Gdy staniemy w oznaczonym miejscu, kamera video

skanuje naszą postać i zapisuje parametry sporządzonej mapy ciała w pamięci holograficznej. Następnie system uczy się naszych ruchów - ciosów ręką, kopnięć, póżobrotów i podskoków. Niepotrzebne są do tego jakiegokolwiek inne pomoce w stylu cyberrekawic czy laserowych skanerów. Po fazie nauki możemy przystąpić do gry. Stajemy przed ekranem, wybieramy zawodnika i rozpoczynamy walkę. Każdy nasz cios zostaje powtórzony przez postać na ekranie. Wygląda prosto, co?

Thundercam komunikuje się z systemem gry poprzez gniazdo joysticka. Zarówno Combatice jak i Dynamicę możemy wykorzystać do sterowania dowolną grą walki dostępną na rynku. Osobiście widziałem w akcji **TEKKENA 3**

i wyglądało to nadzwyczaj interesująco. Gracze po kilku minutach przyzwyczajania się do nowej sytuacji radzili sobie bardzo dobrze. Kto wie, może za parę lat wchodząc do salonu oglądać będziemy gości naporządzających przed ekranami nieistniejących realnie przeciwników lub ich holograficzne odpowiedniki. Już widzę te napisy: "Walka z holo od lat 18. Zanim uderzysz po raz pierwszy sprawdź czy na pewno masz do czynienia z hologramem!"

Zastanawia mnie jednak jak w wypadku **TEKKENA** wykorzystać liczne w tej grze ciosy specjalne, bo wykonanie ich na podeście Dynamicy graniczyłoby z cudem. Szczęka opadłaby mi jednak naprawdę dopiero na widok gracza, który wcieliłby w życie na Dynamicę magię z capcomowskich **STREET FIGHTER'ÓW**.

Jeśli Dynamicca to platforma pozwalająca na grę jednego zawodnika, tak Combatica umożliwi nam walkę z realnym przeciwnikiem. Najlepiej samą ideę oddadzą załączone zdjęcia prospektów.

Amerykańska firma Holoplex, pomysłodawca i producent systemów przyznaje, że wykorzystwała doświadczenia laboratoriów wojskowych armii U.S.A. Skąd takie pomysły czerpali wojskowi można się jedynie domyślać. Ja osobiście mam teorię która mówi, że kolejne tego rodzaju pomysły pojawiają się w Stanach w miarę dokopywania się przez wojskowych do kolejnych urządzeń na latającym spodku ukrytym w bazie Roswell. Gdy amerykańscy żołnierze dokopali się do tostera Obcych, świat ujrzał procesor Pentium. Obecnie rozgryzają zasadę działania ich WC, co może w najbliższym czasie zaowocować procesorem najnowszej generacji.

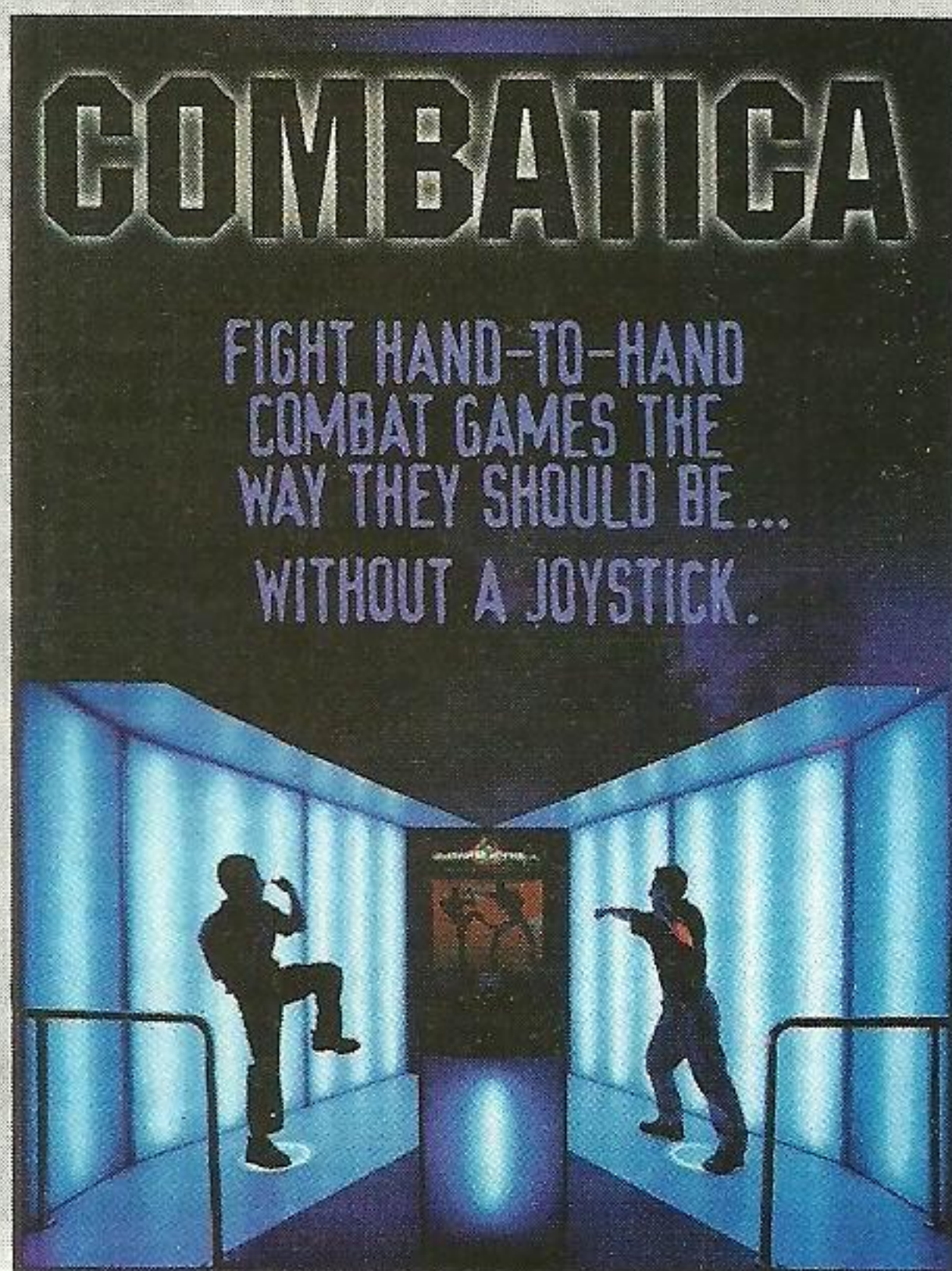
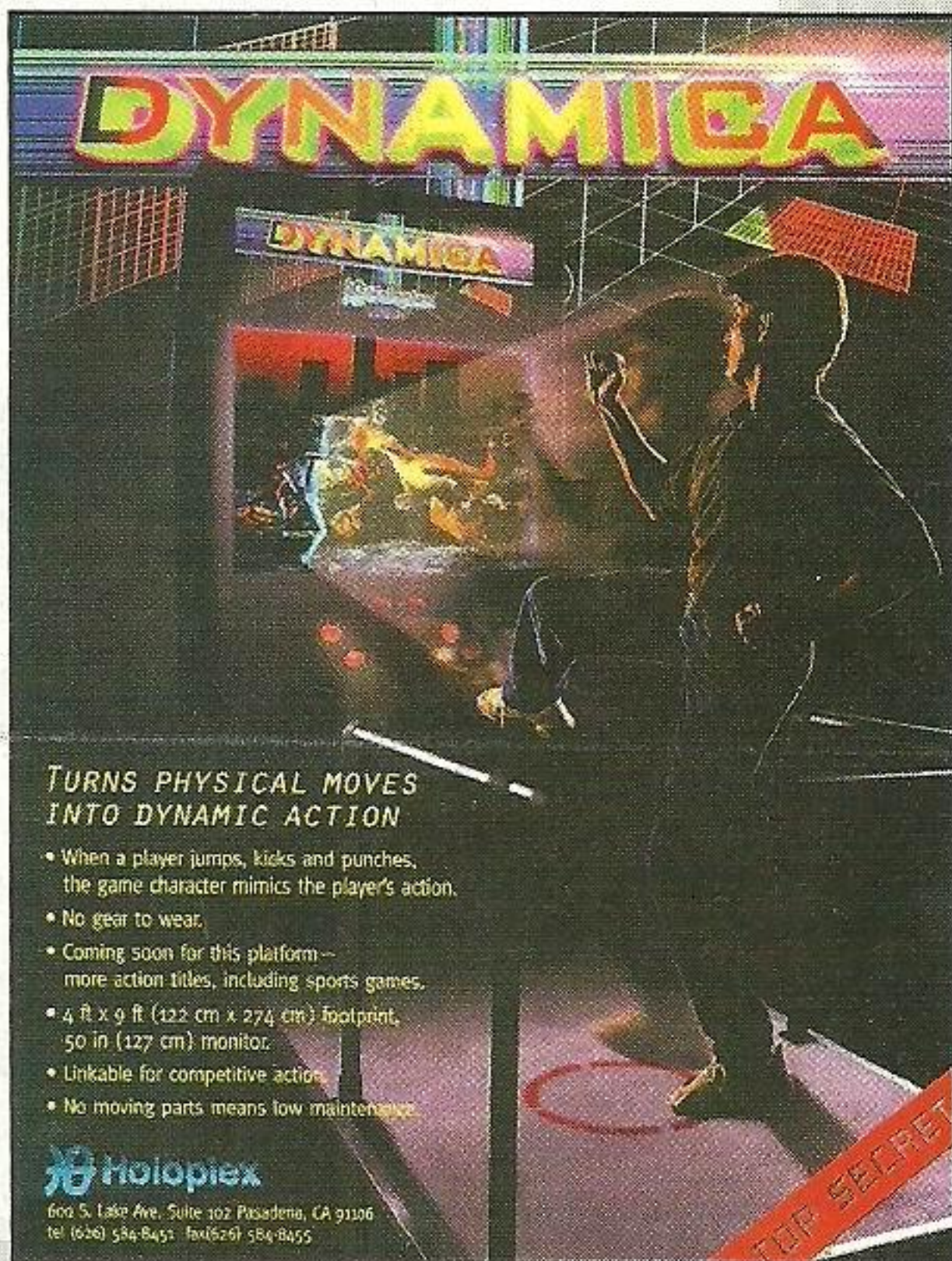
Wróćmy jednak do tematu. Założycielami Holoplexa są dwaj amerykańscy naukowcy Fai Mok i Demetri Psaltis (*szalenie amerykańskie nazwiska - Gsh*). Firma powstała w 1996 roku,

a system bezprzyrządowego sterowania grami zrodził się niejako obok głównego nurtu zainteresowań firmy jakimi są pamięci holograficzne.

Sama pamięć holo to produkt XXI wieku. Pozwala upchać w nośniku o grubości jednego milimetra tyle informacji, ile mieści się na 100 standardowych CD-Rom'ach. Informacja ze zwykłej pamięci odczytywana jest sekwencyjnie, a

pamięć holo ma możliwość równoległego odczytu wielu informacji przez co szybkość czytania z niej wynosi aż 10GB na sekundę. Gdyby szarak tak szybko czytał CD-ki nie mielibyśmy szans zobaczyć napisu: *Loading, Please Wait*.

Zacząłem nieco dramatycznie, czas jednak rozwiać wątpliwości: joystick jeszcze trochę pożyje. Choćby dlatego, że oba wymienione systemy są bardzo, bardzo drogie...



n(e)o comments

Sega nie zdecydowała się pojawić w Londynie, w hali Olympia między 6 a 8 Września.

Pinnymi słowy - na ECTSie po prostu jej nie było. Fakt, że firma miała swoją imprezę 5 września, ale gros dziennikarzy przybyłych na ECTS zupełnie nie miała o niej pojęcia. Jeżeli o nas chodzi, to Sega prawdopodobnie nie zdaje sobie nawet sprawy z istnienia naszego "małego ale walecznego" kraju. Ale fakt, że rozmawiałem z kilkoma dziennikarzami z Włoch, Australii, Niemiec i Francji - i po prostu nikt z nich o tym nie wiedział. Co w rezultacie oznacza, że oglednie mówiąc nie wszyscy coś o tej imprezie napiszą. Po prostu przyćmi ją ECTS, na którym byli wszyscy.

Faktem jest, że Sega i tak zdaje sobie sprawę, że wszyscy są zainteresowani premierą jej nowej konsoli. Ale aż kłuje w oczy to, że nie pojawili się na ECTS. W przededniu przesuniętej i tak premiery.

I teraz zahaczamy o nowy problem. Jak donosi JF Cecillon Sega zupełnie nie przejmując się tym, że data premiery została przesunięta. Uważa, że sprzedaż konsoli w pierwszych dniach jej ukazania się w Europie nic nie straci na tym małym obsuwie. Może nawet dodatkowo rozпали chęci oczekujących graczy. I mają ku temu święte prawo ponieważ preordery na Dreamcasta są większe niż miało to miejsce w przypadku Playstation.

Ale najwyraźniej nie wzięli pod uwagę faktu, iż bardzo wielu graczy cierpi na zupełnie zrozumiętą kompleks świętego Tomasza. I kiedy zobaczyli specyfikację nowej konsoli Sony odzianą w masywne pudełko opatrzone futurystycznie wyglądającymi fontami, mogli poczuć niepokój. A potem zaraz ujrżeli screeny i pościągane z internetu filmy z **TEKKEN TAG TOURNAMENT**, który nie daje się porównać do tego, którego napotkać można w salonach gier i... Właśnie. Wielu graczy struchlało. Amatorzy wszystkiego co nowe, gotowi zaciągać kredyty i sprzedawać własne nerki w zamian za konsole znaleźli się w rozterce. Dopiero najbliższa przyszłość pokaże, jak wielki wpływ na sprzedaż Dreamcastów wpływ będzie miało to teoretycznie nie tak bardzo znaczące wydarzenie jakim było opublikowanie zdjęć nowego systemu Sony. Właśnie - systemu, bo konsolą to już w żadnym przypadku nie jest.

I zwracam tu uwagę - nie piszę, że wszyscy kupią sobie teraz Playstation 2. Tak konsola będzie przecież naprawdę cholernie droga. Szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę sytuację na naszym niezbyt bogatym rynku. Myślę, że opublikowanie zdjęć może nie tyle od razu skłonić wszystkich do zagospodarowania wszystkich nadchodzących w ciągu najbliższych dwunastu miesięcy świąt ("Mamo, tato, nie chcę nic na mikołajki, gwiazdkę, imieniny, urodziny i dzień dziecka, ale za to kupcie mi tę konsolę za kilkanaście baniek jak już się pojawi, ok?"), ale raczej - spowodować, że wszyscy ci, którym opatrzyło się już Playstation i N64 i desperacko oszukują nowej grafiki i wykonania - po prostu zaczną się wahać. I zemną w pięści te banknoty z wypisaną nazwą DC i powoli, w zadumie wrócą do domu.

Oczywiście fajnie jest zachwycać się tym jak dobrze zapowiada się ta konsola i że ma DVD, ale wielu graczy musi zrozumieć, że nawet jeśli uda im się te pieniądze na system uzbierać, to muszą jeszcze zastanowić się czy ich telewizor udźwignie taką jakość. Przychodzą mi w tym momencie różne ciekawe i małownicze porównania, ale oprę się pokusie i ich nie wykorzystam. Przyszłość pokaże.

No i jest jeszcze Dolphin. Ten ma być zdaje się tańszy.

Banan

RPGamer

W Stanach pojawiło się FINAL FANTASY VIII. Oraz Dreamcast. Dzięki temu końcówka 1999 roku stała się dla wielu oczekujących przełomu graczy najszcześniejszym momentem życia. Wypadałoby wobec tego skoncentrować się na tych dwóch wydarzeniach.

W udzielonym niedawno wywiadzie Hironobu Sakaguchi podał, iż sprzedaż FFVIII w Japonii przekroczyła już 3,5 miliona kopii. Nawet, pomimo, że cena gry została podniesiona ze wycieczkowej - 6800 jenów na 7800 (powodowane jest to liczbą płyt). I została dzięki temu najlepiej sprzedającą się grą w Japonii minionego, 1998 roku. Sukces komercyjny udało się więc panu Sakaguchiemu uzyskać. A jak przedstawia się sprawa z nastawieniem graczy w USA?

Trudno powiedzieć. Nawet pomimo, że sprzedaż idzie bardzo dobrze, to głosy malkontentów już sięgnęły poziomu porównywalnego z tym następującym zaraz po ukazaniu się FFVII. Bo może nie wiecie, ale bardzo wiele osób krytykowało przygodę Clouda. "Siódemkę" porównywano do poprzednich części, pojawiały się zarzuty, że jest: --- lepsza grafika kosztem fabuły --- lepsza fabuła kosztem rozwoju postaci --- za mało zaakcentowany rozwój postaci --- głupi system magii z beznadziejnie wykorzystanymi materiałami --- kilka summonów, które mają za długie animacje, a jednocześnie niektóre czary są zbyt mało efektowne.

W sumie krytykowano w FFVII wszystko. A on sprzedawał się jak świeże bułeczki. Źródeł takiego nastawienia graczy należy szukać mniej więcej od trzeciego Finala. To wtedy pojawiła się tendencja krytykowania każdej kolejnej części i porównywania jej do obowiązkowo lepszej poprzedniczki.

Niewykluczone, że tego samego doświadczymy przy okazji FFVIII. Kiedy już do nas dotrze, czyli w październiku. Nie ma sensu rozpoczynać kolejnej dyskusji na temat wad i zalet gry. Chodź stosując taktykę naszych rodzimych i zgorzkniałych krytyków filmowych (którzy nie wiedząc czemu oszczędzili "Ogniem i Mieczem", jednocześnie nie zostawiając suchej nitki na "Matrixie" i kilku innych niezłych filmach) dobrze jest skoncentrować się na tych drugich. To chyba kwestia prestiżu.

Dla nas ważne jest tylko to, że gra już się pojawia. I jest pozycją obowiązkową. Dla tych, którym się podoba, oraz tych, którym całkownie zwiśa. Obowiązkowa pozycja do zaliczenia. Bez dyskusyjnie. Zapewne wielu z was zastanawiało się co nowego w dziedzinie RPG-ów przyniesie ze sobą nowa platforma - DC. Producenci gier takich jak BREATH OF FIRE 3, LEGEND OF LEGAIA, ALUNDRA i wielu jeszcze innych, bardzo wyraźnie pokazali nam, że potrafią snuć fabuły, które porywają graczy. Jednak wraz z coraz bardziej zakreconymi, ciekawymi i poplątanymi fabułami, bardziej widoczne były niedociągnięcia oprawy graficznej. Opowiadanie historii w grach na PSX-a ciągle ewoluowało. Równocześnie ewoluowała oprawa gier. Jednak jedynym ograniczeniem na drodze do tworzenia coraz ciekawszych fabuł jest jedynie umysł jej autora. Zaś ograniczenia w oprawie gier narzuca już platforma sprzętowa. I na przykładzie FFVIII możemy chyba powiedzieć, że właśnie w tej dziedzinie sięgnęła granic. Przynajmniej dla twórców gier, którzy mogą pozwolić sobie na rozmach, bo i tak nawet na PSX 2 będą powstawali dalecy kuzyni LUNARA.

Nie wiem czy garść gier, które zaprezentuję poniżej spełnią nasze wymagania pod względem jakości fabuły. Może nawet będę bił się w piersi domagając się konwersji LUNAR:SSC na DC-ka. Ale coś mi mówi, że przyszłość pokaże inaczej...

ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD to gra przygotowywana przez Ubi Soft. Reprezentować ma przygodę gatunku przygodówki typu point n'click (klasyczny przykład tego interfejsu - SECRET OF THE MONKEY ISLAND na PC) z RPG-iem. Trochę na modłę SHENMUE - całe środowisko gry



Arcatera: the Dark Brotherhood (DC)



Arcatera: the Dark Brotherhood (DC)



Eternal Arcadia (DC)



Evolution (DC)



Baldur's Gate (DC)

ma symulować prawdziwe miasto (akcja rozgrywa się w mrocznej dość pseudo-przeszłości), z ludźmi zajmującymi się swoimi sprawami. Gra jest bardzo nieliniowa i nie wskazuje konkretnych sposobów rozwiązywania zagadki (a chodzi o niedopuszczenie do tego aby zbrodnica organizacja przejęła władzę w mieście), ale narzuca limit - sprawa musi zostać rozwiązana w trzy tygodnie czasu gry. 150 postaci, ślicznie wykonane, dwuwymiarowe tła... Coś dla oka i coś dla szarej masy, która się za tym okiem kryje.

BALDUR'S GATE nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Jako jedyny nie jest reprezentantem gatunku konsolowych RPG-ów, które mają trafić na DC-ka. BG jest najbardziej klasycznym, a zarazem najbardziej rzetelnym przeniesieniem systemu prawdziwego systemu role playing na konsolę. AD&D - najpopularniejszy RPG-owy system na żywo niejako gwarantuje wysoką jakość gry. Tym bardziej, że ukazała się już ona na PeCety, gdzie gracze przyjęli ją bardzo ciepło. Podsumowując - prawdziwie fantastyczna podróż z elfami, krasnoludami i półnagimi barbarzyńcami (z odpowiednimi profesjami i umiejętnościami), tożgrywająca się w bardzo realistycznym świecie (realistyczna w obrębie nierealistycznego świata fantasy naturalnie). Oprawa stosowna - izometryczny rzut i szcerołowa grafika. Dobrze. I zarazem bezkonkurencyjne. Pierwszy chyba RPG bazujący na AD&D, jaki ma zagościć na konsolach.

CLIMAX LANDERS. O tej grze napisaliśmy już sporo. Wygląda może na nieco za bardzo zainspirowaną ZELDA 64, ale zapowiada się naprawdę dobrze.

ETERNAL ARCADIA z kolei tworzona jest przez Sege. Jest to w niestandardowy sposób opowiedziana, ale dosyć standardowa jeśli przyjrzyć się kanonom gatunków fantasy opowieść. Hm? Chodzi o to, że są standardowi bohaterowie z fantasy, ale akcja jest osadzona na wyspach porozwieszanych w niebie. To właśnie na wyspach pozakładano miasta, na nich koncentruje się życie ludzi. Naturalnie mamy groźnych powietrznych piratów, którzy czyhają tylko na moment, aby splądrować jakąś samotną osadę czy miasto. Co ciekawe bohaterowie gry - Vyse i Aika są piratami. Jednak należą oni do szlachetniejszych piratów - żeglujących przez niebiosa pod błękitnymi banderami. Ich działalność to Robin Hoodowskie "zabieranie bogatym i oddawanie biednym". Żli piraci - ci z czarnymi banderami, atakują wszystkich. I to by było na tyle. Gra nie ma jeszcze nawet ustalonej daty premiery. Ale screeny wyglądają ślicznie. No i producentem jest Sega (autorzy mają za sobą doświadczenia przy takich tytułach jak PHANTASY STAR i PANZER DRAGOON). Uważajcie na tę grę. My na pewno będziemy.

EVOLUTION - miluty bohaterowie, wielkie spluwy, świat do uratowania... Może nie wszyscy kochamy takie pozycje, ale bądźmy wyrozumiali. Główny bohater nosi imię Mag Launcher. Ma też do pomocy kumpli - Gre Nade i Chain Gun to imiona tylko dwóch z nich. Losowo generowane podziemia, turowy system poruszania się... Jak na razie robi wrażenie AZURE DREAMS w ładniejszej oprawie.

GRANDIA 2. Może w ten sposób - GRANDIA była jednym z najpopularniejszych (jeśli nie najpopularniejszym) RPG-iem na Saturna. A teraz ten sam zespół ludzi, który stworzył tamtą ładną grafikę, wciągającą fabułę i ogólnie miłą grę ma powtórzyć to samo. Tyle, że na lepszym sprzęcie. Więcej o GRANDII 2 napiszemy po tym jak już zobaczymy ją w akcji na tegorocznym TGS-ie.

Oprócz tych tytułów, w produkcji są też ELEMENTAL GIMMICK GEAR (Hudson), LANGRISSER MILLENIUM (Masaya), SENGOKU TURB (NEC)... A to dopiero początek.

Squaerio

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST • GAMEBOY

oficjalny produkt Neo Plus. Zawiera nie publikowany wcześniej materiał.

Konsolowe KOMPENDIUM 2

PlayStation

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

DREAMCAST

SONIC, POWERSTONE,
BLUE STINGER i inne...

NINTENDO 64

MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS

GAMEBOY

ZELDA i masa tipsów!



cena
18 + 4,90 = 22,90
kosztu przesyłki

Plus Hity!

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

BONUS! NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY

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, STAR OCEAN, GTA LONDON I INNE...

Dreamcast: BLUS STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS...

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, RYSUNKI CZYTELNIKÓW I NIESPODZIANKI.

PONAD 300 STRON!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawi się na początku października.

NEO PLUS VIDEO 2

Electronic Entertainment Expo 1999

3-GODZINNY VIDEO-REPORTAŻ Z NAJWIĘKSZEJ NA ŚWIECIE IMPREZY POŚWIĘCONEJ GROM VIDEO - ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO W LOS ANGELES. ZOBACZ JAK PREZENTUJE SIĘ W AKCJI PONAD 100 NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION, DREAMCASTA I NINTENDO 64! PIERWSZA PREZENTACJA MOŻLIWOŚCI PSX 2! W KOLORZE, Z DŹWIĘKIEM I KOMENTARZAMI BROCKA LANDERSA I CHESTA ROCKWELL'A! DRUGA KASETA NEO PLUS.

PSX TONY HAWK PRO SKATER, VIGILANTE 8 2ND OFFENSE, WU-TANG CLAN, **QUAKE 2**, NIGHTMARE CREATURES 2, SPACE INVADERS, SPIDERMAN, THRASHER SKATE&DESTROY, WIPEOUT 3, KINGSLEY, FORMULA 1 '99, G-POLICE 2, SUIKODEN 2, VANDAL HEARTS 2, SOUL OF THE SAMURAI, KONAMI RALLY, MGS: VR MISSIONS, TOMORROW NEVER DIES, HOT WHEEL, WCW MAYHEM, SUPERCROSS 2000, XENA, ROAD RASH 2, CRASH TEAM RACING, PONG, SPYRO 2, APE ESCAPE, TOMBI 2, JADE COCOON, GRANDIA, SPACE DEBRIS, TARZAN, TOO HUMAN, TOY STORY 2, RESIDENT EVIL 3, GRAN TURISMO 2, JURASSIC PARK: WARPATH, SLEDSTORM, JET MOTO 3, FEAR FACTOR, V-RALLY 2 FIGHTING FORCE 2, RAINBOW SIX, DIE HARD TRILOGY 2, ALIEN RESURRECTION, RAYMAN 2, MISSILE COMMAND, PAC-MAN WORLD, MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES, DRAGON VALOR, TEST DRIVE 6, DEMOLITION DERBY, TEST DRIVE OFF-ROAD 3, JACKIE CHAN STUNTMASER i wiele innych!

N64 JET FORCE GEMINI, PERFECT DARK, STAR WARS: EPISODE 1 RACER, **DONKEY KONG COUNTRY 64**, WWF ATTITUDE, WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP, KOBE BRYANT NBA COURTSIDE 2, MARIO GOLF, **WINBACK**, GAUNTLET LEGENDS, DUKE NUKEM: ZERO HOUR, ARMY MEN: SARGE HEROES, **QUAKE 2**, FORMULA 1, ETERNAL DARKNESS, STARCRRAFT, COMMAND&CONQUER 3D, HYBRID HEAVEN, EARTHWORM JIM 3D i

DECE BLUE STINGER, CASTLEVANIA: RESURRECTION, DYNAMITE COP, BUGGY HEAT, NBA 2000, METROPOLIS STREET RACER, EXPENDABLE, TRICKSTYLE, SLAVE ZERO, MORTAL KOMBAT GOLD, RED DOG, SEGA BASS FISHING, TOY COMMANDER, XELERATION, D2, HYDRO THUNDER, SPEED DEVILS, F1 WORLD CHAMPIONSHIP, READY 2 RUMBLE BOXING, COOL BOARDERS DC, SOUL CALIBUR, SEAMAN, SHOTOKOU BATTLE, REDLINE RACER, FRAME GRIDE, VIRTUA FIGHTER 3, SEGA RALLY 2, OUTCAST, SNOWBOARDING SUPREME i wiele innych!

180 minut z najnowszymi gramami video!

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64

E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999



cena
35 + 4,90 = 39,90
kosztu przesyłki

NEO PLUS VIDEO 2

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

DAZY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

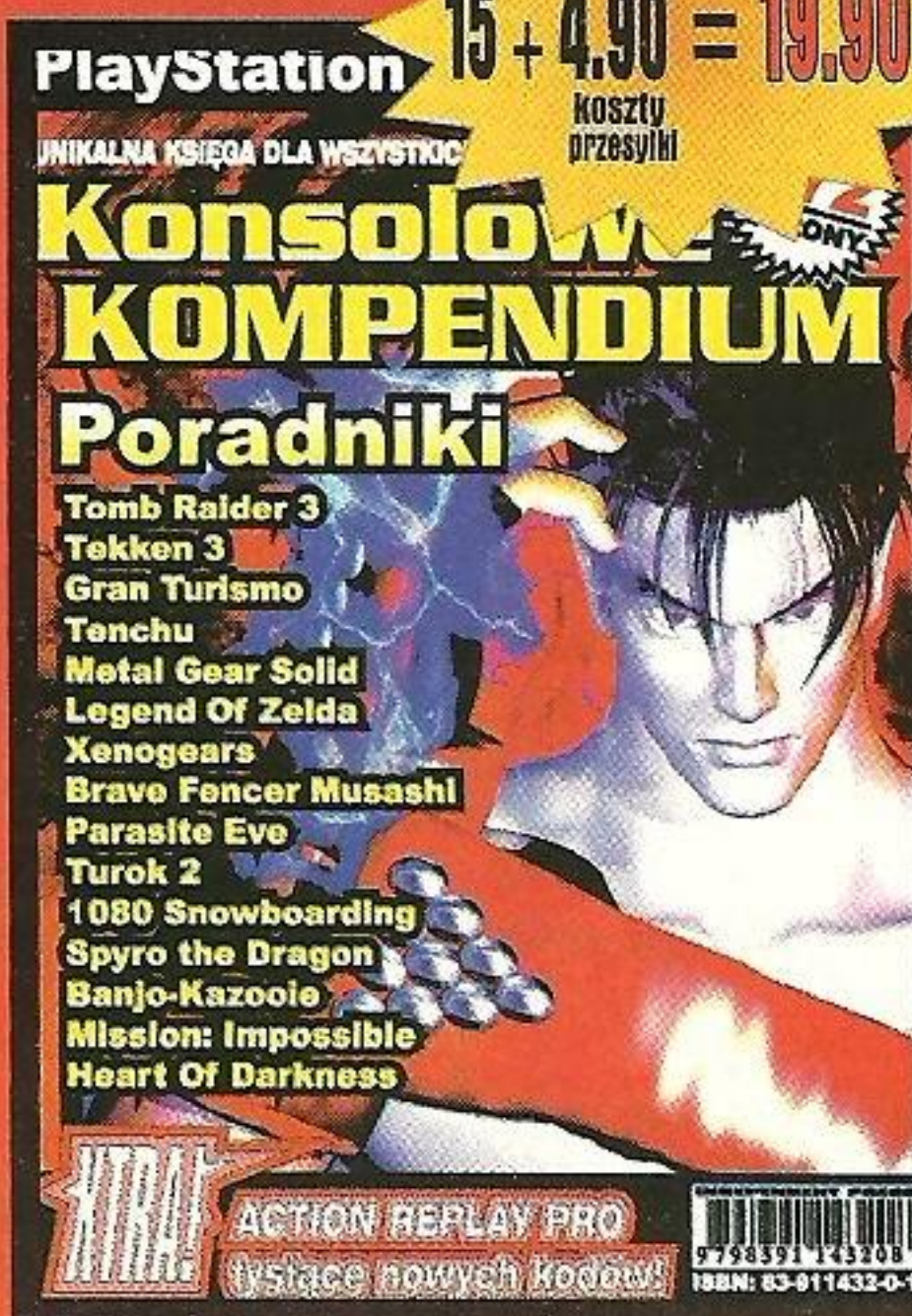
JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

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 28,90 zł
12 numerów - tylko 56,90 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

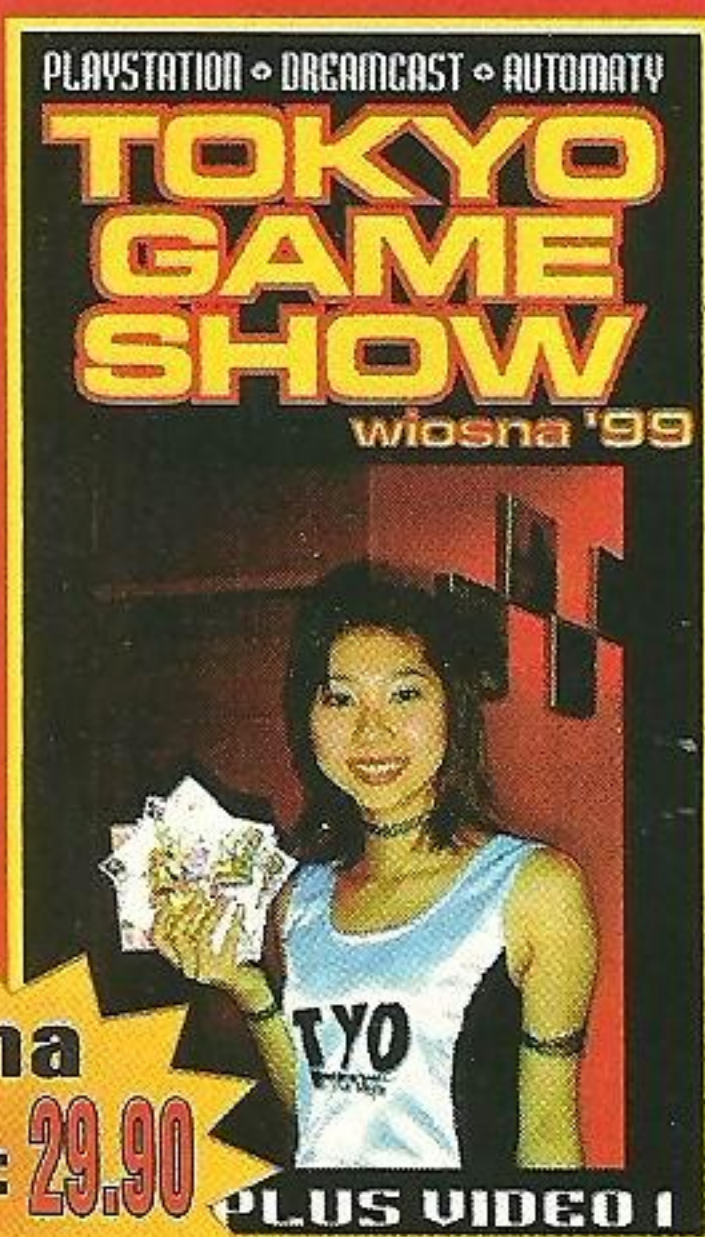


KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik 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.

NEO PLUS VIDEO 1 TOKIO GAME SHOW wiosna 99

Pierwsza kaseta video Neo Plus będąca reportażem z wystawy gier w Tokio. Podczas 90 minut obejrzyjecie ponad 40 gier na PSX'a i Dreamcasta a także najnowsze japońskie automaty. Są tu takie gry jak: DINO CRISIS, RESIDENT EVIL: CODE VERONICA, DEAD OR ALIVE 2, SOUL CALIBUR, SAGA FRONTIER 2, SHEN MUE, COOLBOARDERS DC i wiele innych.



W SKLEPIE ULTIMA

<p>SWW 2711</p> <h3>PRENUMERATA</h3> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p>	<p>SWW 2711</p> <h3>PRENUMERATA</h3> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p>	<p>SWW 2711</p> <h3>PRENUMERATA</h3> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p>	<p>SWW 2711</p> <h3>PRENUMERATA</h3> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p>	<p>zamawiam następujące numery archiwalne: 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <h3>ARCHIWALIA</h3>	<p>zamawiam następujące numery archiwalne: 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <h3>ARCHIWALIA</h3>	<p>zamawiam następujące numery archiwalne: 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <h3>ARCHIWALIA</h3>	<p>zamawiam następujące numery archiwalne: 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <h3>ARCHIWALIA</h3>	<p>zamawiam kasę video szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł (zaw. koszty przesyłki i VAT)</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h3> <p>kaseta TOKYO GAME SHOW</p>	<p>zamawiam kasę video szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł (zaw. koszty przesyłki i VAT)</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h3> <p>kaseta TOKYO GAME SHOW</p>	<p>zamawiam kasę video szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł (zaw. koszty przesyłki i VAT)</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h3> <p>kaseta TOKYO GAME SHOW</p>	<p>zamawiam kasę video szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł (zaw. koszty przesyłki i VAT)</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h3> <p>kaseta TOKYO GAME SHOW</p>	<p>zamawiam kasę video szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł (zaw. koszty przesyłki i VAT)</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h3> <p>kaseta TOKYO GAME SHOW</p>	<p>zamawiam kasę video szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł (zaw. koszty przesyłki i VAT)</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h3> <p>kaseta TOKYO GAME SHOW</p>	<p>zamawiam kasę video szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł (zaw. koszty przesyłki i VAT)</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h3> <p>kaseta TOKYO GAME SHOW</p>	<p>zamawiam kasę video szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł (zaw. koszty przesyłki i VAT)</p> <h3>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h3> <p>kaseta TOKYO GAME SHOW</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu - szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

Numery 1, 2 i 3 ciągle dostępne.

NEO PLUS nr 4 / Listopad 1998

ZAPOWIEDZI: METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2
RECENZJE: WILD NINE, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR,
XTRAI: FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.



NEO PLUS nr 5 / Grudzień 1998

ZAPOWIEDZI: SOUL REAVER, STREET FIGHTER ALPHA 3, RIDGE RACER TYPE 4, SHADOWMAN, STREET BOARDERS, INDIANA JONES ATIM, CLIMAX LANDERS, VIRTUA FIGHTER 3
RECENZJE: CRASH BANDICOOT 3, TUROK 2, FIFA 99, NBA LIVE 99, F-ZERO X, BODY HARVEST, KNOCKOUT KINGS, WCW/NWO REVENGE, BODY HARVEST
HELP: Medievil, Tips & Tricks
XTRAI: GRACZ HARDCORE'OWY czyli test dla prawdziwych.



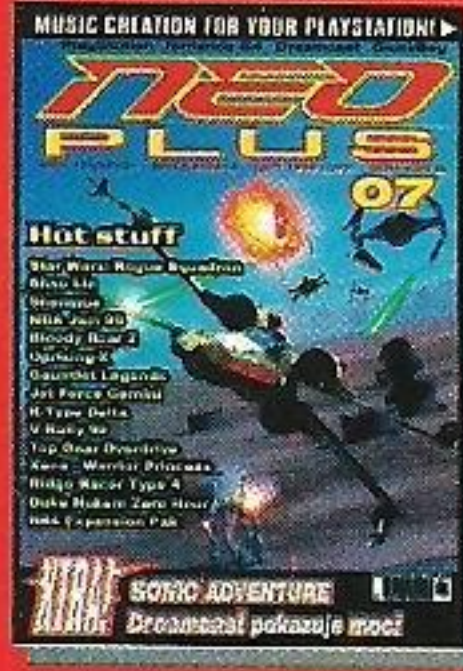
NEO PLUS nr 6 / Styczeń 1999

ZAPOWIEDZI: DREAMCAST - wielki test najnowszej konsoli Segi + gry: VIRTUA FIGHTER 3, PEN PEN TRI-ICELON, GODZILLA GENERATIONS, JULY
RECENZJE: LEGEND OF ZELDA 64, TOCA 2: TOURING CARS, TOMB RAIDER 3, XENOGears, XTREME-G 2, A BUG'S LIFE, T'AI FU, BRAVE FENCER MUSASHI, BUSHIDO BLADE 2
HELP: Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks.
XTRAI: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze, modelkach odtwarzających jej rolę oraz plotki dotyczące filmu TR.



NEO PLUS nr 7 / Luty 1999

ZAPOWIEDZI: BLOODY ROAR 2, DUKE NUKEM - TIME TO KILL, GAUNTLET LEGENDS, JET FORCE GEMINI, SHAO LIN, SHENMUE, XENA WARRIOR PRINCESS, RIDGE RACER 4
RECENZJE: R-TYPE DELTA, STAR WARS ROGUE SQUADRON, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3
HELP: TUROK 2, MUSIC, Tips&Tricks
XTRAI: SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta



NEO PLUS nr 8 / Marzec 1999

ZAPOWIEDZI: SEGA RALLY 2, QUAKE 2, SOUL CALIBUR, SILENT HILL, ALL-STAR SMASH BROTHERS
RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEMANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99
HELP: CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks
XTRAI: ATEI 99 - Raport z największej wystawy automatów w Londynie



NEO PLUS nr 9 / Kwiecień 1999

NEWS: PLAYSTATION 2 PIERWSZE WIEŚCI
ZAPOWIEDZI: DRIVER, DINO CRISIS, DEEP FREEZE, G-POLICE 2, POWER STONE, SHADOW MADNESS, CONKER 64, UM JAMMER LAMMY, WINBACK, T.R.A.G.
RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, POPULOUS 3, RETRO FORCE, WCW NITRO 64, TANK RACER, PENNY RACERS, MEGAMAN LEGENDS
HELP: SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks
XTRAI: FINAL FANTASY 8 - megareport z wersji japońskiej!



NEO PLUS nr 10 / Maj 1999

NEWS: TEKKEN 4 - pierwsze screeny?
ZAPOWIEDZI: BEATMANIA, BLUE STINGER, CROC 2, HOUSE OF THE DEAD 2, MARVEL VS CAPCOM, STAR WARS: EPISODE 1 GAMES
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
XTRAI: TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!



<p>Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>opłata zł..... gr.....</p> <p>Datownik</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>opłata zł..... gr.....</p> <p>Datownik</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>opłata zł..... gr.....</p> <p>Datownik</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wpłacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>opłata zł..... gr.....</p> <p>Datownik</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Remi is back!

Pamiętacie opublikowaną kilka numerów temu prośbę Remiego o wzięcie udziału w mini-ankiecie, która ułatwi mu pisanie pracy dyplomowej o grach video i przemocy? Remi przesłał nam wyniki, z podziękowaniami dla wszystkich ankietowanych. Trzymajmy kciuki za obronę pracy!

Losowanie nagród za miesiąc - Remi ostatnio rzadko bywa w szkole (gdzie ma e-mail) i nie możemy go dorwać.

Jeszcze jedno: fragmenty pracy Remiego trafią do Konsolowego Kompendium 2! Thank, Remi.

Badanie to miało jedynie charakter dodatkowy i w żaden sposób nie może być traktowane jako reprezentacyjne, w związku z czym poniżej przedstawiony zostanie tylko pobieżny opis jego wyników. Ankieta składająca się z 11 itemów miała na celu ogólne określenie charakterystyk użytkowników gier elektronicznych oraz ich preferencji. Dlatego też została umieszczona w czasopiśmie poświęconym wyłącznie grom konsolowym. Zwrotnie otrzymano 141 wypełnionych kwestionariuszy (nie wliczając przypadków wysłania kilku ankiet przez tego samego respondenta).

WYNIKI ANKIETY

1. Płeć

Większość stanowili mężczyźni (chłopcy) - 139, podczas gdy kobiety (dziewczyny) były tylko dwie (1,4%).

2. Wiek

Najmłodszy z graczy miał 10 lat, zaś najstarszy - 43. Średnia wieku wyniosła 15,5 lat.

3. Miejsce zamieszkania

Większość osób pochodziła z dużych miast (powyżej 30 tys. mieszkańców) - 67,4%. Z małego miasta (poniżej 30 tys.) było 22 % a ze wsi - 10,6%.

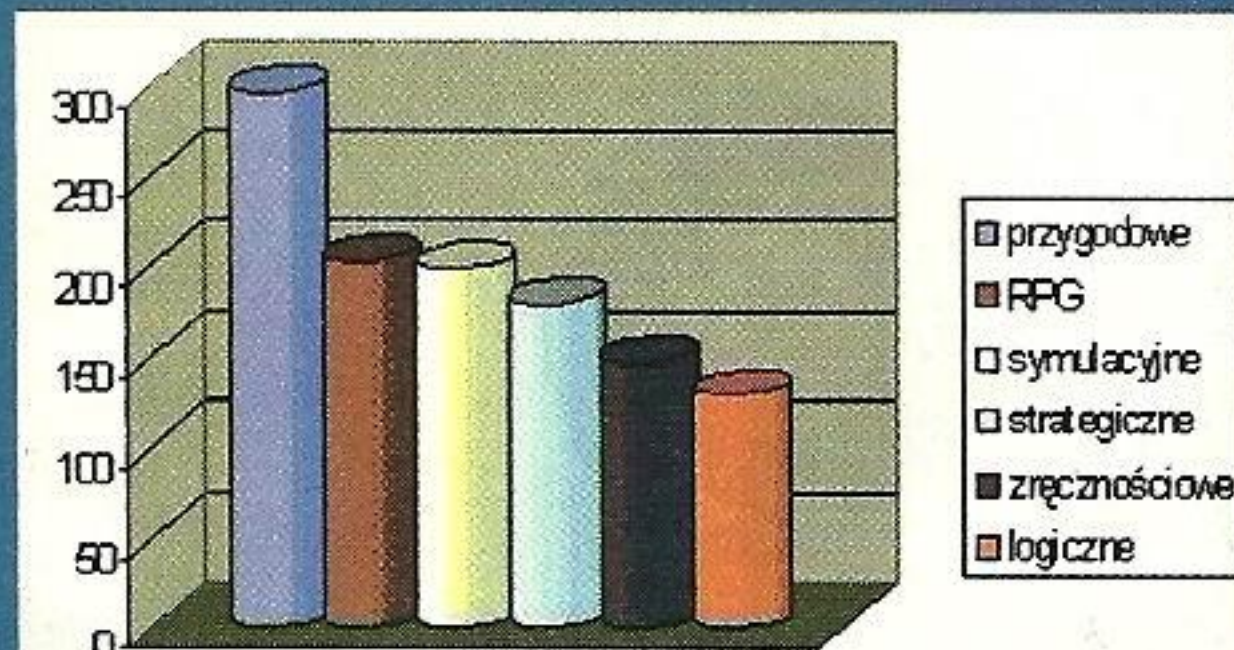
4. Wykształcenie

Ze względu na młody wiek respondentów oczywistym jest, że większość z nich uczy się w szkole podstawowej lub w pierwszych klasach szkół zawodowych i średnich (88,7%). Wykształcenie zawodowe lub średnie miało 16 osób (odpowiednio: 2,8% i 8,5%). Żaden badany nie skończył wyższej uczelni.

5. Ulubiony rodzaj gier (ocenić na skali 0-3, gdzie 3 oznaczało "bardzo lubię"). Poszczególne rodzaje gier otrzymały następującą liczbę punktów:

- przygodowe - 297
- RPG - 204
- symulacyjne - 200
- strategiczne - 179
- zręcznościowe - 148
- logiczne - 130

Mimo, że pominięto inne kategorie (błąd w druku?) [dzięki - Ban], czytelnicy przyznawali jeszcze punkty grom walki (87), wyścigom (72) i sportowym (48).

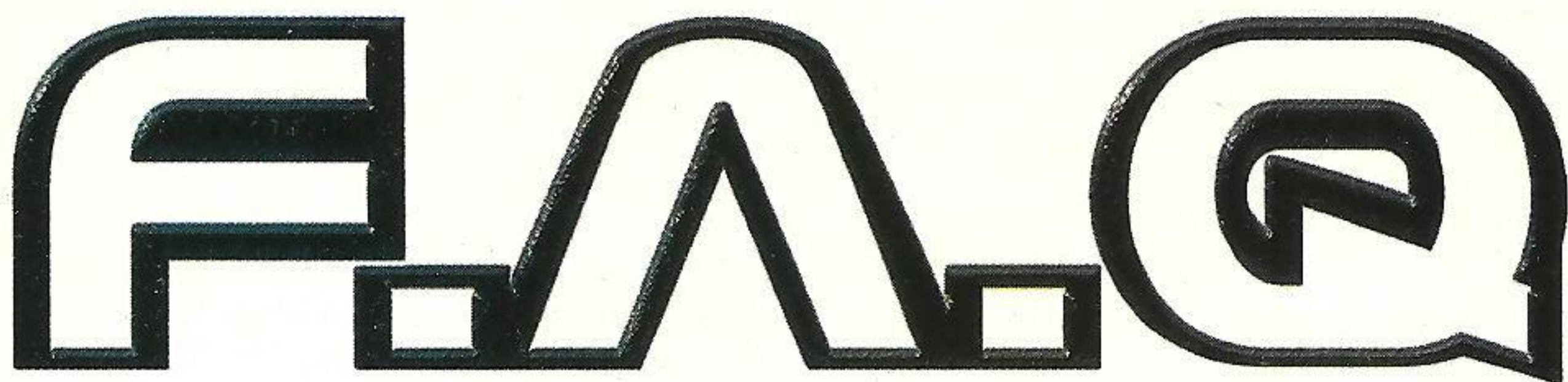


6. Wymień tytuły trzech ulubionych gier

Oto dziesiątka najczęściej wymienianych tytułów:

- Tekken 3 (gra walki) - 41 osób
- Gran Turismo (wyścigi) - 33
- Crash Bandicoot 3 (zręcznościowa) - 23
- Resident Evil 2 (przygodowa) / Tomb Raider 3 (przygodowa) - 21
- Final Fantasy VII (RPG) - 19
- Collin McRae Rally (wyścigi) - 17
- Tenchu - Stealth Assassins (gra walki) / MediEvil (zręcznościowa/strzelanka) - 12
- FIFA '99 (sportowa) - 11

Jak widać najbardziej popularna jest jedna z brutalniejszych gier, ale oprócz tego mamy tytuły całkowicie pozbawione przemocy: Gran Turismo, Collin McRae Rally, FIFA '99.



Jeżeli uważnie przeczytaliście ten numer N+ to wielce prawdopodobne jest, że właśnie minęły wam wszystkie pytania w rodzaju "Którą konsolę wybrać - DC czy Playstation2", "Czy lepiej poczekać z kupnem Playstation 2, czy może odłożyć przeznaczony na niego pieniądź i poczekać na nową konsolę Sony", "Mam już odłożone pieniądze - którą konsolę wybrać?"... Playstation 2 będzie baaaaardzo drogie. To już nie będzie maszynka dla radosnych mas graczy. Już w tej chwili niezbyt optymistycznie maluje się obraz cen gier na DC-ka. A kto wie czy przy trafieniu do Europy, Playstation 2 nie będzie miało ochoty kosztować np. 370 funtów.

Ciemność widzę.

banan@gromit.pmc.com.pl

KONTROCDWERSJE

Jestem gorącym zwolennikiem Dreamcasta i chciałbym aby w N+ były artykuły dotyczące DC i gier na niego (recenzje, poradniki itp.). Zamierzam kupić tę konsolę i nieco zasmuciła mnie wiadomość o braku polskiego dystrybutora DC, więc zacząłem obmyślać kto nim może zostać w przyszłości. Według mnie będzie to Lanser, ponieważ:

1). W N+ 12 znalazła się ankieta tej właśnie firmy. Niektóre z jej pytań dotyczyły DC (czy kupiłbyś, od czego to zależy).

2). Ostatnio dzwoniłem do tej firmy, gdzie dowiedziałem się, że polska premiera Dreamcasta odbędzie się w lutym.

Mariusz z Warszawy

Co do materiałów na DC - spokojnie będziesz mógł przeczytać o nich w N+. Poradniki - trzeba poczekać, aż w Polsce pojawi się odpowiednia baza użytkowników tej konsoli.

W sprawie polskiego dystrybutora konsoli na Polskę - wydaje mi się, że gdyby Lanser rzeczywiście chciał się brać poważnie za tę sprawę to nie zasypiałby gruszek w popiele i nie publikował takiego materiału tuż przed pierwszą oficjalną (zresztą błędną jak się okazało) datą premiery konsoli na europejskim rynku. Niewątpliwie jednak, firma chciała zbadać tą ankietą rynek. Może to o czymś świadczyć... Jak na razie nie ma w Polsce firmy gotowej do wsparcia kosztownej kampanii wypromowania tej platformy w naszym kraju.

Ciekawe jest jednak, to co dowiedziałeś się od firmy Lanser. Trzeba to będzie sprawdzić. Od pewnego czasu krążą pogłoski jakoby Sega miała otworzyć swoje oficjalne przedstawicielstwo w Polsce, ale sądzę, że póki co można je odłożyć między bajki.

Na zachodnich listach dyskusyjnych widziałem sporo informacji na temat przeróbek DC-ka, dzięki którym będzie można grać w niego na piratach. Widziałem też ogłoszenia sprzedaży piratów na DC-ka. Co wy na to?

Robo z friko6

A my na to jak na lato. Ja osobiście widziałem też szkice i skany "oryginalnej konsoli Playstation 2" publikowane na niektórych site'ach, wyglądającej jakby ktoś przejechał przez jej środek rowerem. Już około pół roku temu. To kwestia tego czy się daje czemuś wiarę czy nie.

Stanowczo podtrzymujemy linię, że jeszcze piratów na DC-ka nie ma. Choć nie ma się co oszukiwać - prędzej czy później na pewno się pojawią.

Na listach dyskusyjnych toczą się zażarte polemiki (choć części dyskutantów sensowne argumenty zdają się wyczerpywać stosunkowo szybko) na temat problematyki piratów na DC-ka. Jak na razie fakty są takie, że rzeczywiście

- można natrafić na ogłoszenia - "Piraty na DC-ka. Tanio", ale NIKT jeszcze takiego pirata na oczy nie widział. A będąc Polakiem nie wierzę, żeby nasi bracia nie sprowadzili chociaż kilkunastu takich płytek aby sprzedawać je po giełdach, stadionach itd. Oczywiście może pojawić się argument nieopłacalności (Ee tam, piraci wolą za takie pieniądze się nie bawić), ale skoro sprowadzenie oryginału na DC kosztuje około 200-300 złotych, to raczej sądzę, że jednak by się przełamali. Ci ludzie szanują KAŻDY zdobyty w pocie na złodziejskim czole pieniądź.

MORTAL CORAZ GORSZY

- Chciałbym nawiązać do serii MORTAL KOMBAT.
- Sądzę, że wielu czytelników N+ mogło słyszeć o tej grze bardzo niewiele. Kiedyś grał w nie każdy - na PeCecie, Amidze, SNES-ie, automacie czy nawet PSX-ie. MK jest grą, która przeszła do historii i zajęła należne w niej miejsce. Zastanawiam się jednak czy stopień podniecenia przy wyjściu nowej gry z serii nie zmierza od razu prostu do wyjścia.
- Niejeden (bądź niejedna) z nas nie pamięta jak to było gdy w sklepach pojawił się fenomenalny MK3 - bodajże najlepiej sprzedające się mordobicie 1995 roku. Nie tak dawno ukazał się MK GOLD (opis w N+ 13). Czy ktokolwiek zainteresuje się tą pozycją? Nie wiem. Bo na pewno znajdzie się niejeden stary wyjadacz MK - takich osób było bardzo dużo. Chcę jednak dążyć do tego by uświadomić co poniektórym iż MK systematycznie leci w dół. A wszystko zaczęło się od MK4 i odejścia od dwuwymiarowych MK-ów. Już w MK4 zaczęły mnie drażnić dwie rzeczy - odejście od klimatu (ta gra równie dobrze mogłaby się nie nazywać MK).
- Oprócz tego beznadziejna jest muzyka - wystarczy porównać MK2 i MK4. Widzicie różnicę? Tego nie da się porównać. Po prostu - jeśli chce posłuchać disco to idę na dyskotekę. Dalej - dobór postaci i w MK2 i w MK3 był doskonały - można się było z nimi zaprzyjaźnić. W końcu każdy chyba miał swoją ukochaną postać w poprzednich Mortalach. W czwórce za to... Oni (Fujin, Kai, Shinok, Quan Shi) wyglądają jak akrobaci i klauni z cyrku. Stara ekipa na szczęście (Sub Zero, Sonya, Liu Kang, Jax i hmm... Rayden) jest ok.
- System broni zaś to już ostatni strzał w zero.
- Wielkie, okrągłe zero. I choć teraz MK, MK2 i MK3 uznawane są za przedpotopowe starocie, to lubię w nich wymiatać i robię to nadal. Profilaktycznie.
- W ogóle chętnie zapoznam się z waszymi opiniami na temat MK. Piszcie na adres:

Ząbek

Ul. Panny Wodnej 23
04-862 Warszawa

- Dlaczego taki długi list? Ano dlatego, że MK rzeczywiście był niegdyś grą kultową. I dalej taką pozostał. Jednak nie przetrzymał próby czasu. Stąd publikacja wypowiedzi Ząbka. Ostatnie propozycje związane ze światem MK nie były najwyższych lotów. A MK SPECIAL FORCES na razie wygląda przeżałśnie.

Ale szacunek się należy. Na tej grze wielu się wychowało.

I jeszcze jedno. Bez smoczej serii, 75% prac psychologów, socjologów i innych ważnych uczonych na temat brutalności w grach video pozostałoby bez materiału dowodowego. Bo ci goście nie wiedzą nic o grach, które pojawiły się po MK.

A pana Ząbka chciałbym prosić o jakieś rzeczowe podsumowanie listów, które do niego nadejdą. Zobaczmy co sądzicie na temat MK. I dokąd waszym zdaniem zmierza.

Cien-Do-Bli

Mam na imię Alexandra, liczę sobie 18 wiosen i jestem szczęśliwą posiadaczką Playstation oraz własnego pokoju (lub jak kto woli : Bazyliki pod wezwaniem św. Tekkena). Przez pięć ostatnich lat miałam tę przyjemność mieszkania w samej Japonii, o której chcę tu napisać kilka słów. Przede wszystkim chciałabym podzielić się wrażeniami jakie wyniosłam z tamtejszych salonów gier, które były, krótko mówiąc, moim drugim domem. Ciężko było mi zaadoptować się w takim jakże dziwnym otoczeniu jakim są "ci z krzywymi oczami" jednakże wszystkie bariery zniknęły w gralniach.

Codziennie po zajęciach trzy czwarte szkoły kłusowało żeby sobie poprzycinać w coś fajnego, niezależnie od tego czy to chłopak czy dziewczyna, pijak czy narkoman, nauczyciel czy też uczeń. Każdy grał tam z każdym i czas spędzało się w niepowtarzalnej atmosferze. Po prostu wszyscy rozumieli się bez słów. Jeżeli nauczyciel oblał ucznia, to i tak po szkole można ich było spotkać grających wspólnie i wpatrujących się jak zahipnotyzowani w ekran telewizora. Przez te pięć lat do bólu rozkochołam się w Tekkenie, nauczyłam się grać i doszłam w tym niemal do perfekcji. Trudno jest opisać mi tu szok, niewyobrażalny szok jaki przeżyłam u nas, w Polsce. W każdej gralni ludzie nazywający siebie fanami gier skaczą sobie do oczu żrąc się między sobą o byle co (np. która z pań ma większy biust - Nina czy Anna).

Przykro to pisać, ale u nas nie ma czegoś takiego jak kulturalne współzawodnictwo tylko wrestling - wszystkie chwytów dozwolone. Jednak do tego można się przyzwyczaić. Nie mogę sobie za to darować jednego: kiedy tylko wchodzę do jakiegokolwiek salonu gier, zaraz po wejściu słyszę za plecami "ty, patrz, baba przy kontrolerze". Nikt nie chce ze mną grać, chociaż przycinam bardzo dobrze, bo przecież w ogóle "kobieta plus pad równa się pożar". Jest to naprawdę bardzo przykre. Na usta aż ciśnie się słowo "dyskryminacja". Bardzo mnie to boli, ale po prostu muszę chodzić do salonu, bo niestety nie mam swojego TEKKENA 3 (mam 1 i 2 na japońskiej konsoli), a nie mogę żyć bez widoku Hwoaranga. Może niektórzy z was, którzy to czytają mogą pomyśleć, że coś jest ze mną nie tak, ale podobno "życie jest tylko grą". Jeśli to prawda to Tekken jest moim życiem. Pozdrowienia dla wszystkich Tekkenoholików. Szczególnie tych trzeciego wydania.

Haruka z Warszawy

Kolejny długi list. Ale w tej sytuacji udzieliła się moja sympatia.

Ja też spędziłem sporo czasu za granicą. Cztery lata w Chinach. To, że się tak wyrażę, nieco inny świat. Ale pięć w Japonii...

Poza tym nasza amatorka Tekkena ma naprawdę hipnotyczne pismo...

Te rzędy równiutkich, ślicznie kaligrafowanych liter...

Po prostu nie mogłem... nie... opublikować... tego... listu...

A wszystkie byki, które w salonach gier wytykają biedne dziewczęta palcami - wstyd! Już wiemy, że sporo dziewczyn lubi grać na

konsolach. Pomóżcie więc tym, póki co nielicznym, podobnym Haruce, żeby dobrze czuły się też w salonach gier.

Króko i NA TEMAT

Piszę do was po raz pierwszy. Nie mam konsoli. Będę się streszczał. Zamieście plakat SF. Czy Joseph pisze jeszcze do N+? Więcej konkursów, w których można wygrać konsole (Playstation, Playstation). Ostatnio w FAQ zamieszczacie listy na temat piractwa i negatywnego wpływu gier na ludzi. Co do piractwa - to żeby z nim walczyć ludzie muszą przestać traktować piratów jak Robin Hooda walczącego z wyzyskiem. Jeżeli chodzi o negatywny wpływ gier na ludzi, osobiście uważam, że jeśli ktoś jest świrem to na pewno nie z powodu gier.

Radek z Kutna

I o to chodzi. Doskonale, Radku. Rzeczowo, błyskawicznie, bez ogródek. Najbardziej ujęło mnie ta przemycona już w drugim zdaniu informacja. I sposób na zaradzenie twojemu problemowi (zdanie szóste).

Tryb orzekający w czwartym też ma niezłe brzmienie.

Joseph pisze jeszcze do N+. Tyle, że ma sporo innych zajęć, więc nie tak dużo jak dawniej.

Dalej... To zdanie na temat piractwa...

Prawdziwa perełka! Rozwiązanie problemu przez cały czas waliło nas maczugą po nosie, a my nic nie zauważyliśmy!

(Ale się w Sony ucieszają jak im powiem).

Bardzo dobrym akcentem końcowym jest podkreślenie własnego stanowiska w ostatnim, wieńczącym twój list zdaniu.

Podręcznikowy list, czytelnicy.

EMULATION CD

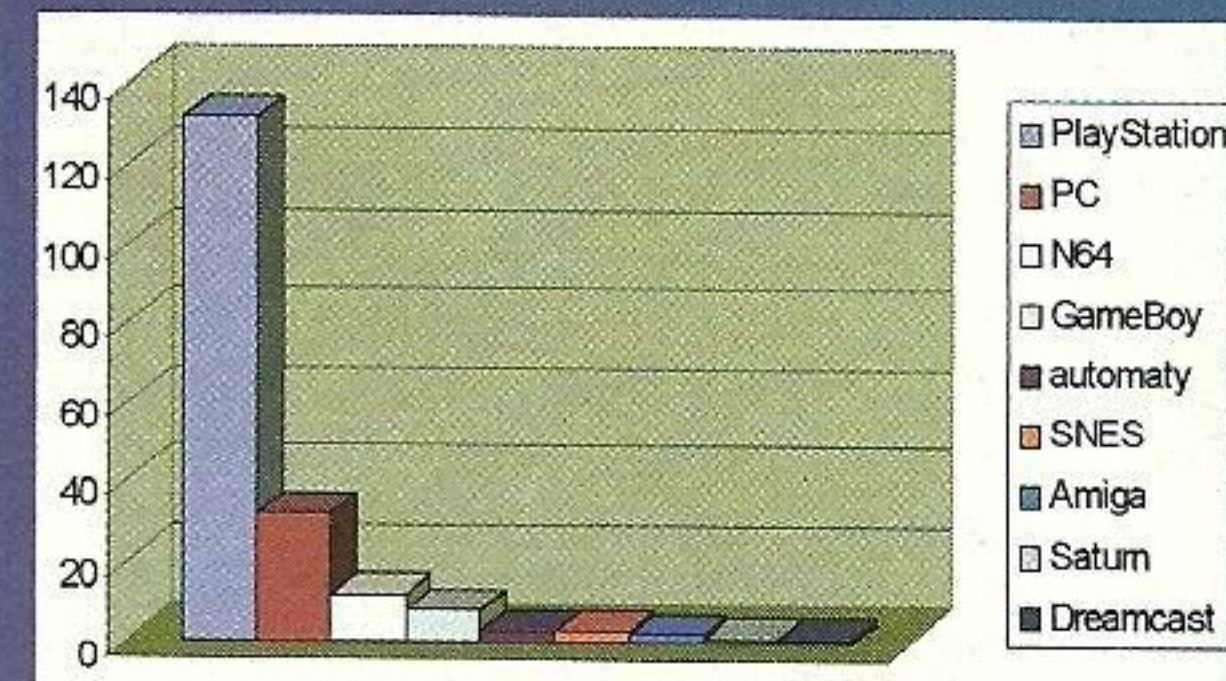
Mam 30 lat i siedzę w komputerach od czasów Spectrum i C-64. Pracuję jako grafik komputerowy (na PowerMac'u) a w domu mam dobrze rozbudowanego PC no i oczywiście PlayStation. Słowa Krzyska z frikoó o tym, że gry na emulatorach są lepszej jakości mocno mnie rozbawiły. Człowieku! Rozdziałka to nie wszystko! Ile czynności musisz wykonać by zagrać na PC przez emulator? Ja wkładam grę (np. GRAN TURISMO), biorę w ręce kierownicę i jazda! A ty? Setup'y, configi i inne znane wszystkim pecetowcom kosmary (w tym mnie - to moja codzienna praca). Konsola to przede wszystkim komfort gry. Nic się nie zawiesza, żadnych konfliktów. Po prostu luz, oszczędność nerwów i czasu. Poza tym popatrzmy na gry. Większość gier na PC to produkcje nudne i bez duszy. Moim zdaniem PC nadaje się do grania tylko i wyłącznie po sieci w multiplayer - najlepiej w gry typu TUROK 2 (mój ulubiony) czy QUAKE.

Fani PC krzykną "a co z grafiką?!!". Moim zdaniem nie rozdzielczość się liczy, a styl plastyczny i wykonanie gry. Znamienita większość gier na konsole to produkcje japońskie a Japończycy to perfekcyjniści. Jak ktoś chce niech sobie tam gra na emulatorach (pomijam sprawę piractwa, które na PC jest gigantyczne). Dla mnie konsole rządzą. Zarówno jeżeli chodzi o komfort jak i jakość gier (o cholera, znowu jakiś klon RTS wychodzi na PC). Dodam ponownie - mam PC i doskonale orientuję się w grach na PC. Pozdrawiam z wyrazami szacunku.

Mirek mellisir@polbox.com

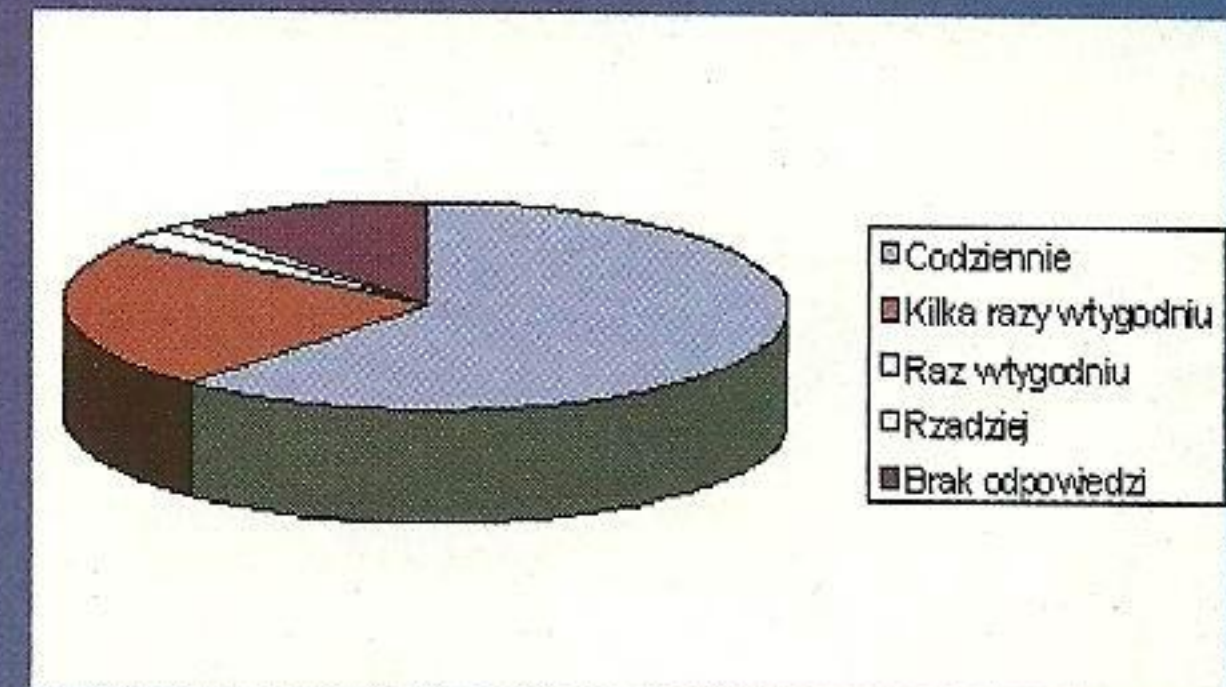
Kolejna wypowiedź gracza. Coś czuję, że będzie takich więcej.

- 7. Gram najczęściej na następującym sprzęcie
- Sony PlayStation - 132
- PC - 32
- N64 - 12
- GameBoy - 8
- SNES - 3
- automaty - 3
- Amiga - 2
- Sega Saturn - 1
- Dreamcast - 1



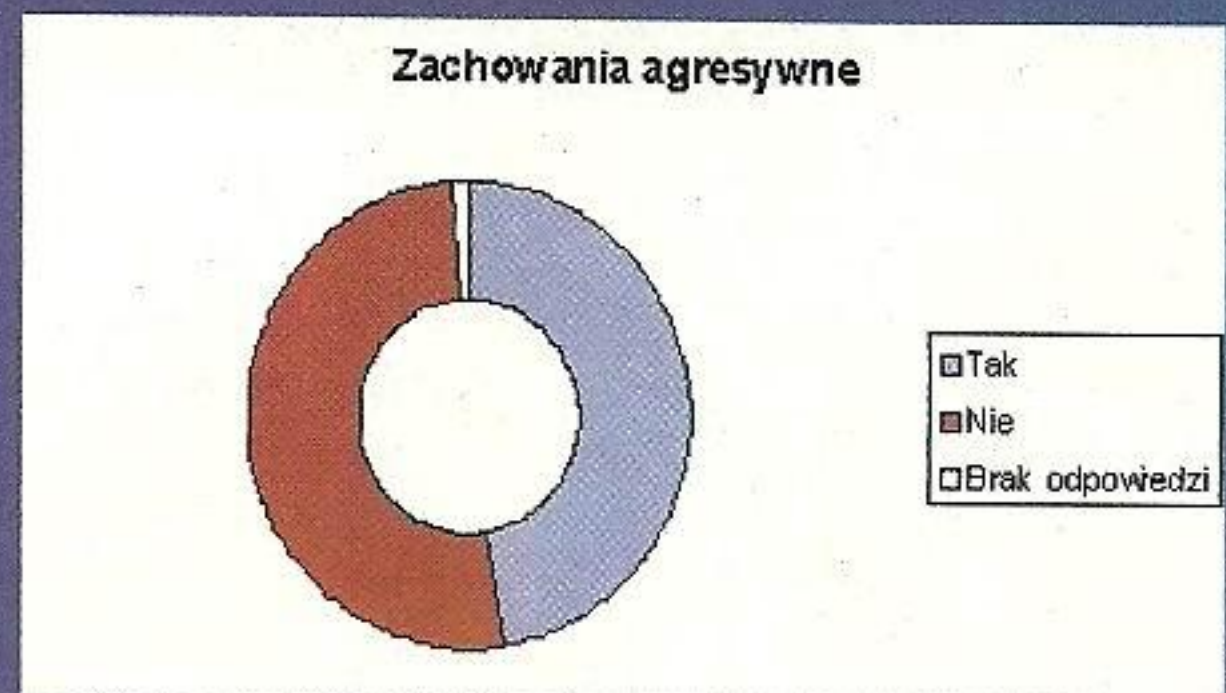
8. Dostęp do sprzętu
Większość osób posiada własny sprzęt (109 respondentów). Reszta korzysta z życzliwości znajomych lub rodziny (28) bądź gra w pracy (2) lub w salonach gier (7). Odpowiedzi nie udzieliło 13 osób.

9. Częstość grania
Codziennie oddaje się graniu aż 61% badanych! Dalsze 23,4% gra kilka razy w tygodniu, 2,8% - raz w tygodniu, a rzadziej tylko 1,4%. 11,4% - brak odpowiedzi.



10. Ilość czasu spędzanego przed ekranem
Zwykle przed ekranem badani spędzają od 1 do 10 godzin (średnio - 3,4 godziny). Rekordzistom zdarzało się grać nawet po 48 godzin (Grand Theft Auto). Zbliżone wyniki to: 38 h (Formuła 1 '97), 24 h (Dune 2, Resident Evil 2). Najdłużej do ekranu przykuwały następujące tytuły: Gran Turismo (13 osób), Final Fantasy VII (10), Tomb Raider (8), Tekken 3 (7), Resident Evil 2 (4).

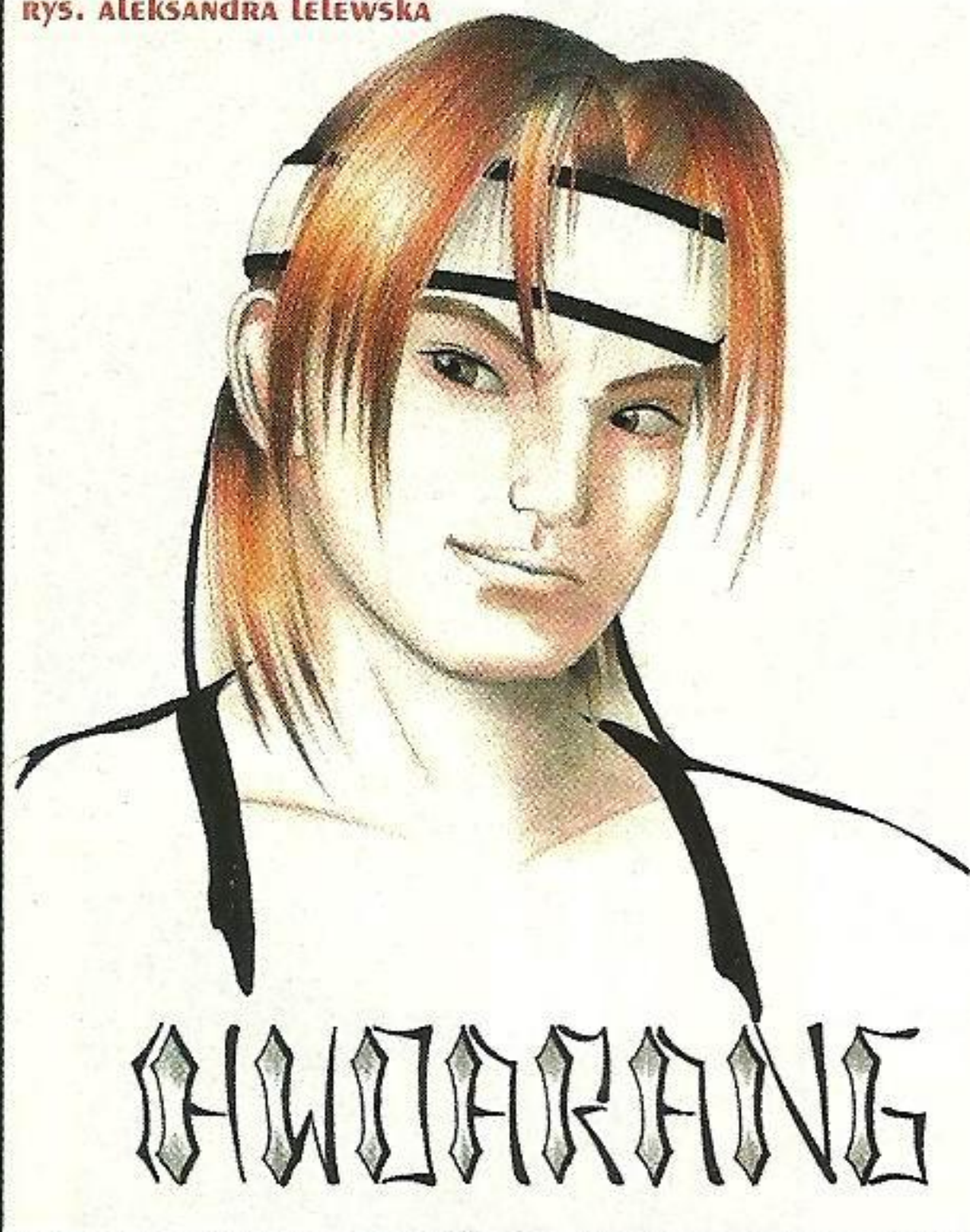
11. Czy zdarzyło Ci się zachowywać bardziej agresywnie w trakcie grania w jakąś grę lub już po skończeniu?



51,5% stwierdziło, że nigdy nie zachowywało się w ten sposób. 47,5% przyznało się że takie sytuacje przynajmniej raz miały miejsce. Najczęściej wskazywano wtedy następujące tytuły: Tekken 3 (10 osób), Tekken 1 (3), Resident Evil 2, Gran Turismo, Tomb Raider 3, Crash Bandicoot (po 2 osoby). Jak widać były to najczęściej gry zawierające sporą dawkę przemocy. Respondenci czasami opisywali swoje zachowania i sytuacje w jakich one zachodziły - najczęściej niszczone kontrolery do gry, a przyczyną była frustracja spowodowana poziomem trudności, bądź przerwaniem grania w skutek braku prądu lub interwencji rodziny. Zgodnie z teorią frustracji, często wskazywano, że zachowania takie miały miejsce, gdy do osiągnięcia ostatecznego celu był tylko krok. W jednym przypadku gracz przyznał się do wykorzystania ciosów z gry Tekken 3 na swoim bracie. Na pytanie to nie odpowiedziało 1,4% respondentów.

Galeria NEO PLUS

rys. Aleksandra Lelewska



rys. Robson



rys. Adam Hammudeh

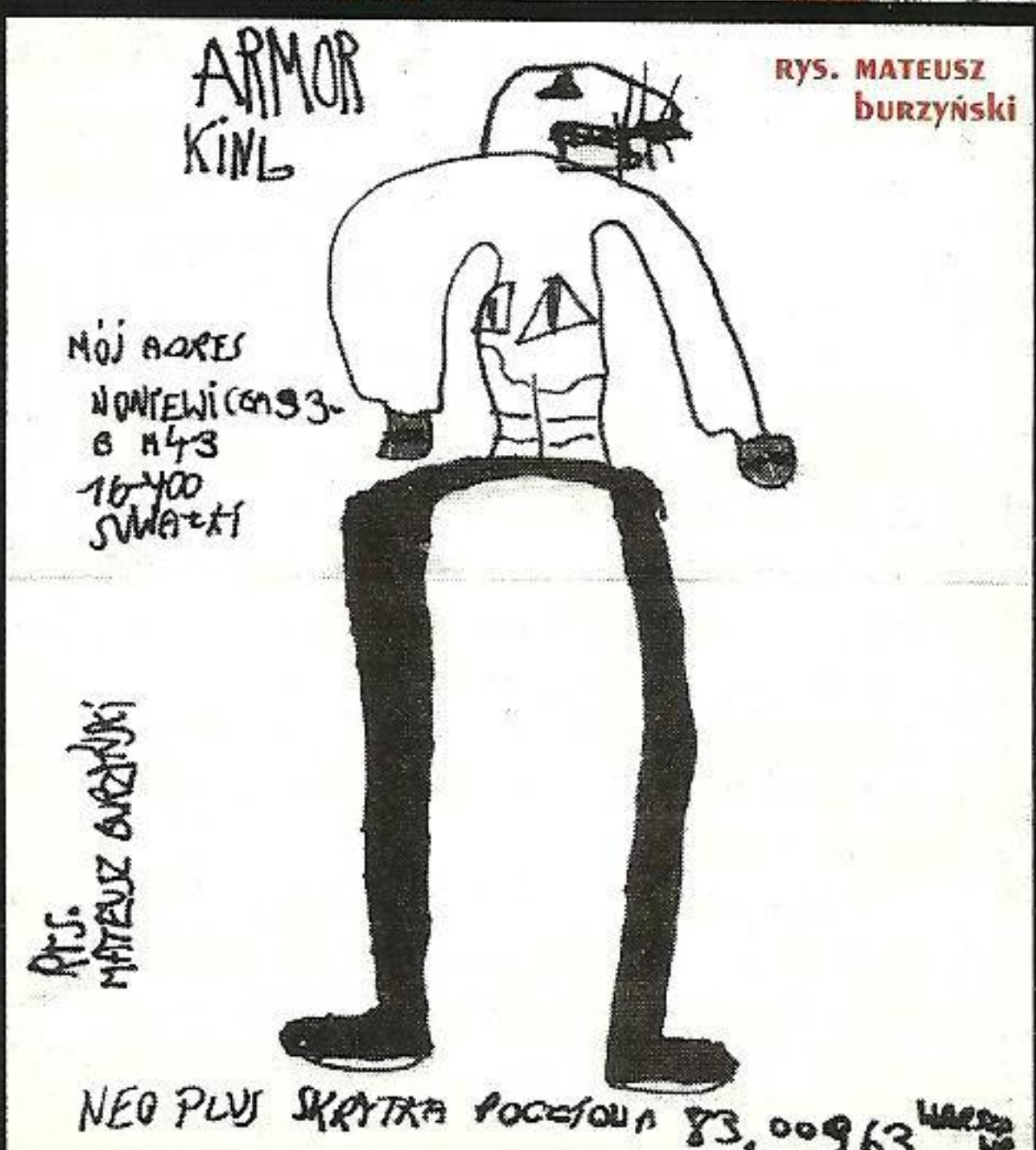
rys. Aleksandra Lelewska



rys. Aleksandra Lelewska



rys. Robson



rys. Mateusz Burzyński

ARMOR KING
Mój adres
Nawelwica 93-
6 143
10-400
Sulawati

rys. Mateusz Burzyński

NEO PLUS SKRYTKA POCZTOWA 83.00963

WYWIAD Z PRODUCENTAMI GRY TONY HAWK'S SKATEBOARDING



Dave Stohl, Neversoft

N+: Witamy. Przedstawcie się proszę.

DS.: Nazywam się David Stohl - jestem producentem zajmującym się THS w Activision. Scott Pease jest zaś producentem w Neversoft, który jest developerem gry. Razem ze Scottem przez ostatnie cztery lata mieliśmy okazję pracować nad paroma różnymi konsolowymi grami. Przed TONY HAWK'S było to APOCALYPSE.

N+: Czy należycie do tej grupy producentów, która może określić się mianem graczy hardcore'owych?

DS.: Szczerze mówiąc sędzę, że można powiedzieć, że jesteśmy tak hardcore'owi jak to tylko możliwe. Chociaż ostatnimi czasy grywaliliśmy tylko w THS - brakowało czasu na inne tytuły.

N+: Czy w waszym zespole, albo szerzej - w ogóle w branży developerów i producentów gier znajdują się jacyś ludzie o polskim pochodzeniu?

DS.: Nie znam nikogo, kto pochodziłby z Polski. W sumie to nie wiem nawet czy ktokolwiek w Polsce robi gry na konsole.

N+: Czy kiedy zaczynaliście pracę koncepcyjną nad grą, postanowiliście zrobić po prostu grę o sporcie ekstremalnym czy też od razu wiedzieliście, że chcecie aby Tony Hawk firmował ją swoim imieniem?

DS.: Już jako dzieciaki byliśmy wielkimi fanami Tony'ego. Zarówno Scott jak i ja jeździliśmy na deskach (Scott był ode mnie odrobinę lepszy). Kiedy zaczęliśmy prace nad grą, nie myśleliśmy, że będzie ona dotyczyła sportów ekstremalnych w ogóle, ale od razu chodziło nam o tę wąską dyscyplinę jaką jest jazda na desce. No i oprócz tego, po prostu nie widzieliśmy żadnej innej możliwości - jeżeli ta gra miała dotyczyć jazdy na desce i być przy tym maksymalnie realistyczna, to nie mogła obyć się bez takiego profesjonalisty jak Tony. Nie wspominam już, że chcieliśmy przy okazji poznać samego mistrza...

N+: Skoro o tym mowa, to w jaki sposób udało się wam dotrzeć do Tony'ego? Sami nawiązaliście kontakt, pomagał wam wydawca, czy jeszcze jakoś inaczej?

DS.: Najpierw ustaliliśmy kto zajmuje się reprezentowaniem Tony'ego. Następnie zaaranżowaliśmy spotkanie z nim. Problem polegał na tym, że już wcześniej kilku producentów starało się dotrzeć do Tony'ego i zaproponować mu współpracę, musieliśmy więc bardzo się postarać i szybko wszystko rozegrać. Najbardziej pomogło nam to, że prace nad grą zaczęliśmy już trochę wcześniej i kiedy doszło już do naszego spotkania, mogliśmy zaprezentować Tony'emu model gry. Fragment kodu - w zasadzie to można było jedynie jeździć po torze i to bez robienia żadnych tricków. Ale to wystarczyło. Tony'emu. I co najważniejsze - spodobało mu się.

N+: Po tym co widzieliśmy w 3XTREME i ostatnim COOLBOARDERS nasuwa się tylko jeden wniosek. Porównywanie tych gier do THS, bez fałszywego pochlebstwa, wydaje się po prostu niestosowne. Czy zwróciliście uwagę na błędy jakie zostały w nich popełnione, aby nie powtórzyć ich we własnej produkcji?

DS.: Po pierwsze - umiemy odróżnić skateboarding od snowboardingu. I nie chcieliśmy tylko zrobić gry o snowboardzie na kółkach. Po drugie - motorem naszej pracy, a jednocześnie faktem, z którego cały czas zdajemy sobie sprawę jest to, że jazda na desce nie opiera się na ściganiu. Nie chcieliśmy stworzyć prostych i pochyłych tras. Deska opiera się na kreatywności i duszeniu tricków na otwartych przestrzeniach - czasem przecież wystarcza kawałek ulicy z krawężnikiem. I chcieliśmy zrobić taką właśnie grę, w której trzeba być kreatywnym, dusić tricki i dochodzić do tego jak wykorzystywać obiekty znajdujące się na trasach.

N+: Czy są jakieś elementy, które z różnych przyczyn nie zmieściły się do gotowej gry?

DS.: Przygotowaliśmy sporo tricków, z których części nie udało się trafić do gotowej gry. Poza tym mieliśmy pomysły na wykorzystanie wielu lokacji będących odwzorowaniem faktycznych miejsc odwiedzanych przez skaterów, ale na

wszystkie zabrakło czasu. Samych skaterów też chcieliśmy wykorzystać więcej, ale z kilku względów się nie dało. Za to ci z nich, którzy wzięli udział w produkcji, nie tylko dodali jej realizmu, ale też naprawdę się zaangażowali.

N+: Co Tony Hawk uważa na temat gier konsolowych? A co na ich temat sądzą inni skaterzy?

DS.: Naprawdę, to wszyscy z nich są graczami. Natomiast Tony ma sześciolatniego synka, z którym praktycznie cały czas gra na konsoli. Pozostali też mocno wczuli się w swoją rolę - non stop dzwonił do biura z nowymi pomysłami na temat poziomów lub tricków. Poza tym do samego końca kontrolowali przebieg prac - dbali aby nie stała się zbyt cukierkowa lub zbyt kretyńska.

N+: Jak moglibyście porównać rolę Bruce'a Willis'a podczas prac nad APOCALYPSE do tej, jaką wykonywał Tony podczas produkcji THS?

DS.: Bruce Willis poświęcił kilka dni na motion capture i nagranie kwestii wypowiedzianych przez graną przez niego postać. Z powodu dosyć napiętych godzin pracy nie był jednak w stanie mocno zaangażować się w prace nad grą - po prostu nie miał na to czasu. Za to Tony... Jest naprawdę mocno zaangażowany. Nie tylko brał udział w sesjach motion capture, występował też publicznie promując tytuł, udzielał fachowych porad na temat realizmu, przeglądał szkice i dokumentację gry, komentował je, dzwonił do nas co tydzień (czasem nawet codziennie) upewniając się, że pewne rzeczy będą takie a nie inne... Poza tym to on skontaktował nas z innymi skaterami, którzy znaleźli się w grze. No i na koniec - Tony zadbał aby gra była aktualna - opracował wszystkie tricki oraz zadbał o to, aby w grze nie pojawiły się te, których nikt już tak naprawdę nie robi. Widać było, że wkłada w to serce. Poza tym, pomimo, że Tony dosyć często jest w trasie, to zawsze zabierał ze sobą laptopa - dzięki czemu mieliśmy ciągły kontakt e-mailowy. W dodatku pan Hawk należy do osób, które na maile odpowiadają.

N+: Czy praca ze sławami i profesjonalistami takimi jak Willis i Hawk jest łatwa, czy też często trzeba radzić sobie z ich humorami?

DS.: Jak wiadomo wszystko ma swoje plusy i minusy. Z jednej strony - za zatłoczonym rynkiem gier na Playstation bardzo pomocne jest nazwisko znanej osoby, którą odbiorcy łatwo utożsamiają z tytułem. Z drugiej strony jest to o czym mówiłem przy okazji Bruce'a - współpraca z nim była bardzo uzależniona od jego aktualnego planu dnia - a każdy z jego dni jest naprawdę przepełniony pracą. Tak, że Bruce był bardzo pomocny przez cały czas, który poświęcał produkcji. Ale nie miał go tak znowu wiele.

N+: Czy po takich doświadczeniach macie zamiar kontynuować produkcję gier, w których występują (bądź które firmują) sławne osoby?

DS.: W tej chwili nie mamy żadnych planów na grę, w której miałyby gościć jakaś sławna osoba. Chociaż mamy kilka naprawdę niezłych licencji. Na przykład Spidermana.

N+: Jakie są wasze najbliższe plany?

DS.: Dopiero co skończyliśmy prace nad THS. W tej chwili pracujemy nad SPIDERMANEM oraz kilkoma innymi projektami, które jednak nie zostały jeszcze oficjalnie ogłoszone.

N+: Czy macie zamiar przygotowywać jakieś gry z myślą o innych platformach sprzętowych? Na przykład DC?

DS.: Jak na razie DC bardzo mi się podoba. Już po E3 byłem pod bardzo dużym wrażeniem. Nawet jako gracz - nie mogę się tej konsoli doczekać. Moim zdaniem już sam SOUL CALIBUR warty jest tego, aby kupić Dreamcasta. W przyszłości będę chciał zająć się produkcją gier na DC, ale jak na razie żaden z tytułów na niego nie został jeszcze nawet ogłoszony.

N+: A następne Playstation?

DS.: Póki co nie otrzymaliśmy jeszcze dokładnych danych na temat konsoli, ani też developers kitów skoro przy tym jesteśmy, ale specyfikacja oraz kolejne informacje na jej temat robią ogromne wrażenie. Jesteśmy bardzo podekscytowani.

N+: Czy masz do opowiedzenia coś zabawnego związanego z pracami nad THS?

DS.: Tak. Chłopcy z Neversoft naprawdę tyknęli bakcyła deskorolki. Joel, szef firmy, wziął kasę jaką zgarnął za APOCALYPSE i postawił sobie za nią rampę do jazdy za domem. Dzięki temu wszyscy nauczyli się tam czym tak naprawdę jest jazda na desce... I to na żywo. Trzeba przyznać, że Neversoft to teraz ekipa mocno posiniaczonych gości.

N+: Na jakie gry, oprócz tych nad którymi sam pracowałeś, czekasz najbardziej?

DS.: W zasadzie to tak jak wszyscy czekam na większość nowych gier. A precyzyjnie?... Oprócz SC, na pewno jest to READY 2 RUMBLE... Poza tym chcę też zobaczyć WU TANG SHAOLIN STYLE i sequela VIGILANTE 8, które przygotowujemy się u nas w Activision.

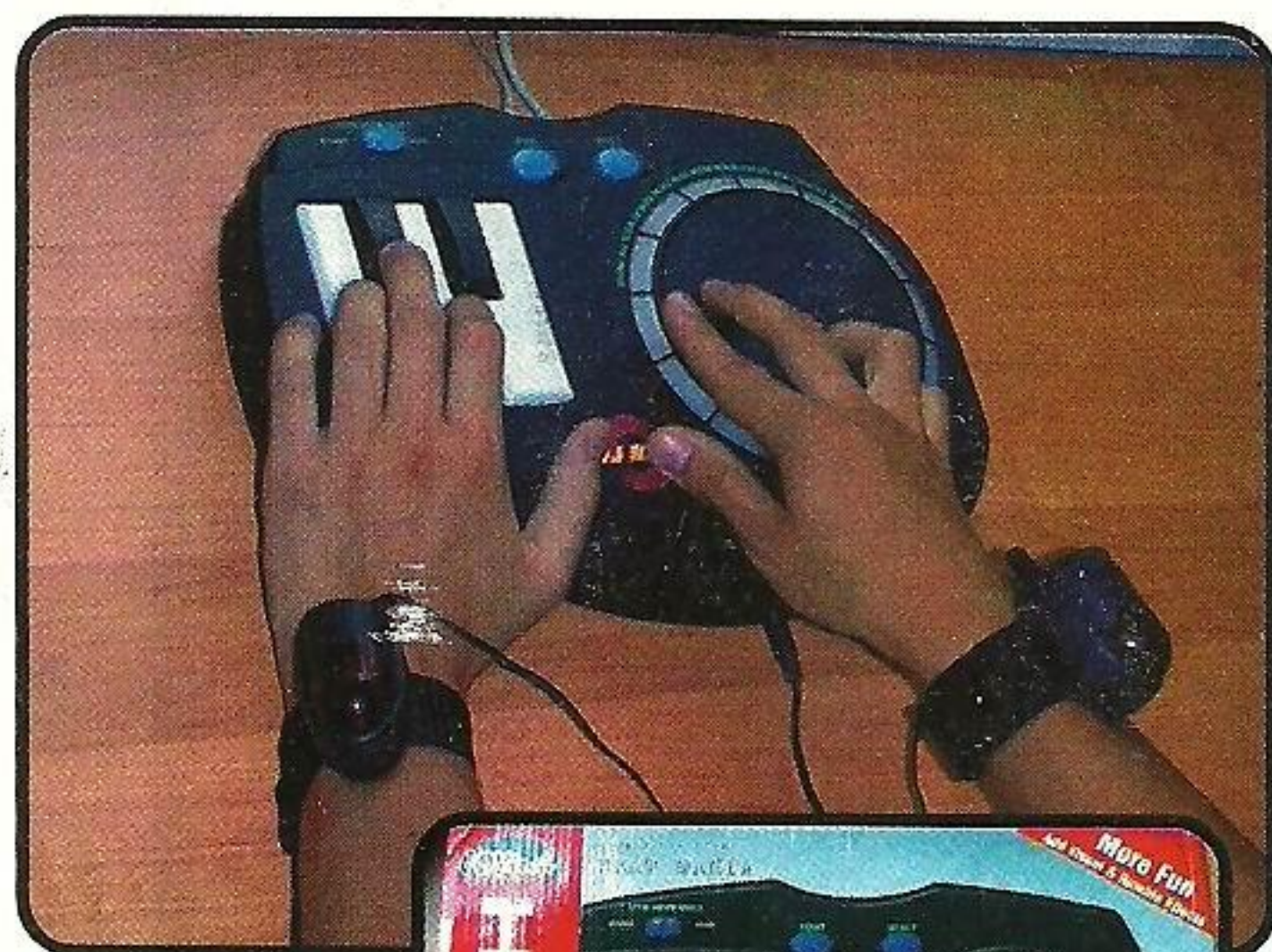
N+: Dziękujemy za rozmowę.

Joytech DJ Man

BEATMANIA już niedługo - dosłownie lada dzień - pojawi się na rynku europejskim. Oczywiście ze specjalnym kontrolerem...

...który wyda Konami i na pewno nie będzie on tani. Tymczasem producenci konsolowych akcesoriów nie próżnują i od jakiegoś czasu dostępna jest masa zabawnych stoliczków z trzema przyciskami i ruszającą się płytą. Jednak zdecydowanie najciekawszym urządzeniem, z jakim mieliśmy do tej pory do czynienia jest Joytech DJ Man - prawdziwie perfekcyjna konstrukcja, która nie tylko zadziwia trwałością wykonania, ale także i możliwościami.

W skład zestawu wchodzi: sam panel do miksowania/odgrywania utworów oraz dwie trzęsące się przystawki, zakładane przy pomocy rzepów na ręce, a podłączane za pomocą obecnego w zestawie kabelka do tego pudełka. Odpalając BEATMANIĘ przygotujcie się na mały szok. DJ MAN nagle zaczyna błyszczeć i migać, bo klawisze i płyta są od dołu podświetlane. Zakładane na ręce wibratoriki szarpiają jak wściekłe, uczucie jest niesamowite. Gdy jeszcze dodam, że przy okazji jakiś gość wmontował do nich niemal reflektorki policyjne, to możecie sobie wyobrazić jak wygląda granie. Po pół godzinie trzęsienia i migania nakręciłem się nieprawdopodobnie. Teraz tylko czekamy na BEATMANIĘ!



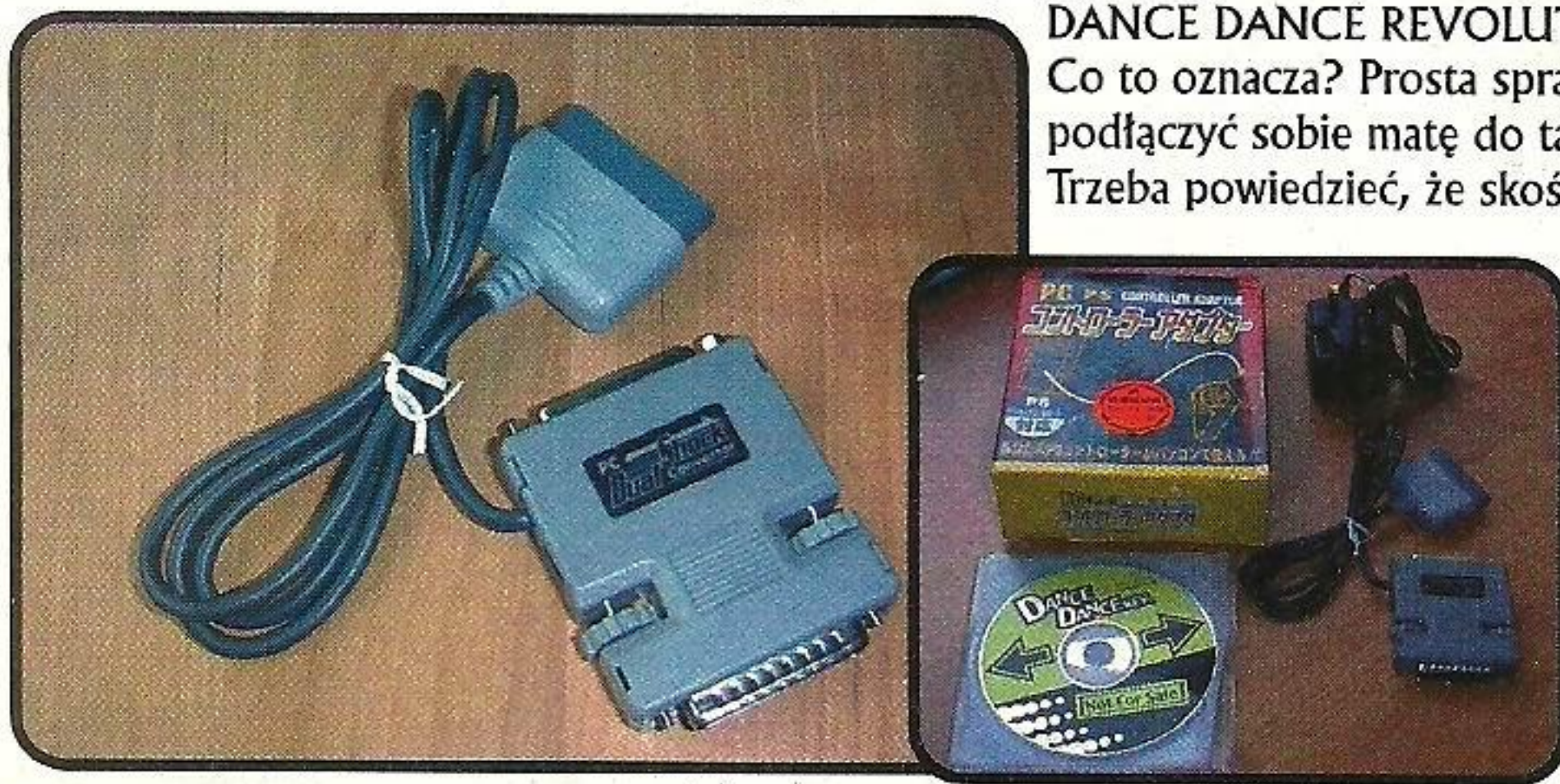
Chest Rockwell

PC-PS Adaptor

PSX'owy joypad zdobył na świecie olbrzymią popularność, także wśród posiadaczy innych konsol. Chcecie podłączyć Duala do PeCeta?

OK. Za pomocą tego urządzenia można podłączyć do PeCeta dowolny PSX'owy kontroler - na przykład i chyba przede wszystkim - joypad. W komplecie znajduje się też specjalna przejściówka, płytka z driverami oraz szalenie interesująca rzecz - przepisane przez tajemniczego programistę DANCE DANCE REVOLUTION na PC. Co to oznacza? Prosta sprawa - teraz można podłączyć sobie matę do tańczenia do klona. Trzeba powiedzieć, że skośnoocy bracia mają naprawdę kupę szalonych pomysłów.

Urządzenie działa. Fajnie grało mi się na emulatorze SNES'a Dual Shockiem. Chest Rockwell



Emulator Z

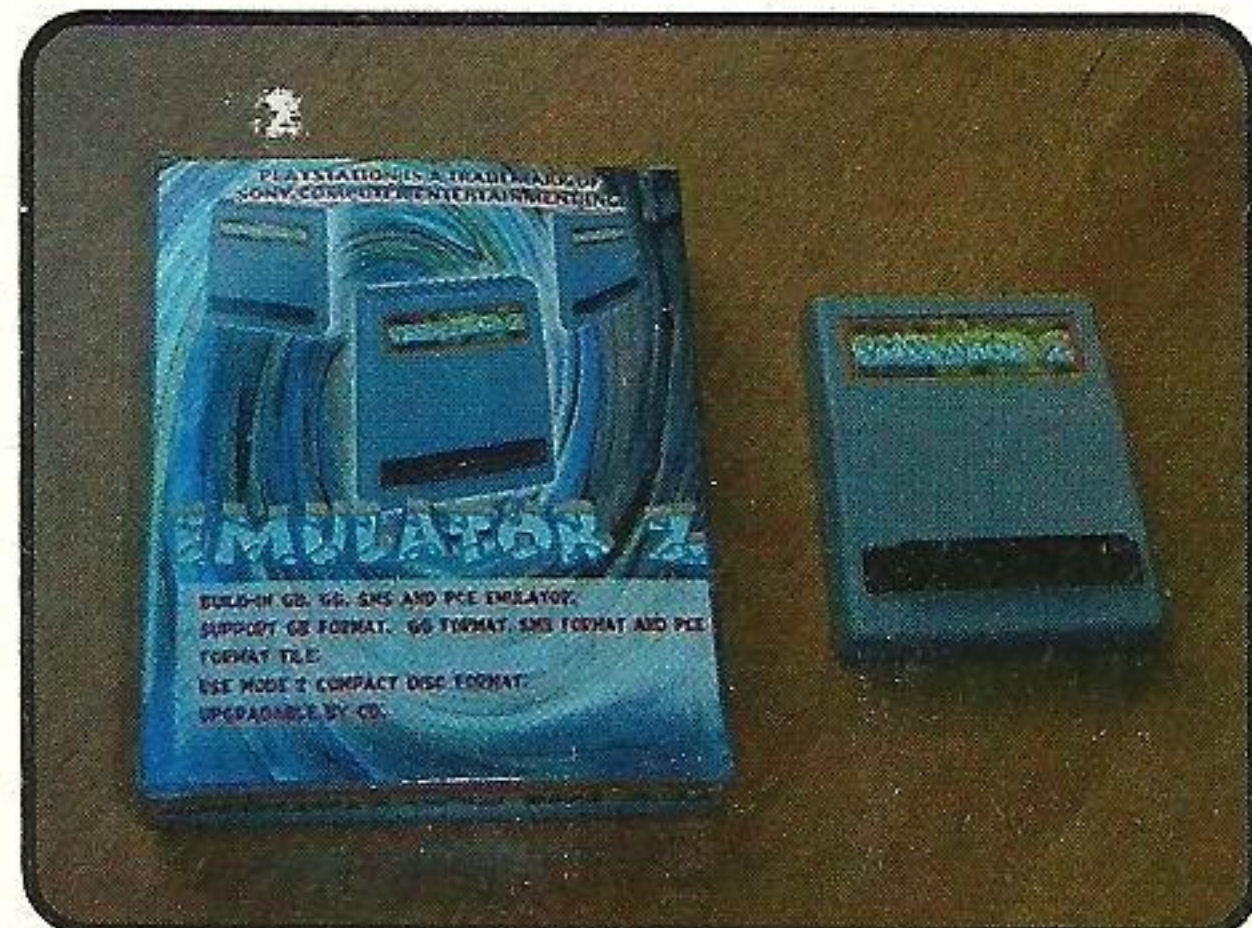
Kolejna przystawka do PlayStation wykorzystująca port Parallel, którego w nowych konsolach już nie ma. Tym razem jest to... GameBoy!

No prawie GameBoy. Zaczę od początku - Emulator Z pozwala na odczytanie na PlayStation romów (czyli plików z grami wyprutymi jakimś sposobem z cartów) z GameBoya, GameGear'a, NES'a i PC-ENGINE. Czterech starych konsolek, w tym dwóch ręcznych.

Teraz wystarczy mieć tylko płytkę z romami, włożyć ją do czytnika, wybrać jeden z kilkuset romów i... oglądać. Bo grać się chyba nie da - Emulator Z jest pierwszym produktem raczkującej dopiero technologii i gry np z GameBoya nie działają za dobrze. Są o 50% wolniejsze, nie mają dźwięku i działają tylko romy ze starego GameBoya. Wprawdzie można odpalić kolor, ale tylko emulowany.

Urządzenie to daje spore nadzieje na przyszłość, ale jak na razie jest to tylko niepełnosprawny prototyp.

Chest Rockwell



STAR WARS EPISODE I

Qui-Gon Jinn
 Darth Maul
 Obi-Wan Kenobi

Wersja ruchoma
 z mieczem świetlnym.
 Wysokość ok. 12 cm



Zestawy postaci i mini scenki w skali 1:72

Naboo Fighter
 Podracer Hangar Bay
 Mos Espa Market
 Destroyer Droid Ambush
 i inne



Postacie twoich ulubionych bohaterów
 wysokości ponad 30 cm.

Przytulanka Jar Jar Binks. Wysokość 30 cm.



39,-



59,-

Dostępny również R2D2

Skarbonka Darth Maul.
 Wielkość ok 22 cm.



Obi-Wan Kenobi
 Qui-Gon Jinn
 Anakin Skywalker
 Battle Droid
 Watto

119,-

Anakin Skywalker
 Obi-Wan Kenobi
 Qui-Gon Jinn
 Jar Jar Binks
 Queen Amidala
 Padme Naberrie
 Darth Maul
 Battle Droid

29,90

29,90

29,90



Anakin Skywalker
 + podracer

139,-



Pojazdy wielkości ok. 25 cm + postacie

79,-

Kaadu
 Jar Jar Binks



Opee
 + Qui-Gon Jinn

79,-



Sith Speeder
 + Darth Maul (w płaszczu)

59,-

i inne



Figurki wysokości ok 12 cm. Bonusowo do każdej Battle Droid

Pojazdy i budowle wielkości ok. 17 cm. Skala 1:72 (Micro Machines)

Trade Federation MTT
 Sebulba's Podracer
 Republic Cruiser

i inne



69,-

69,-

69,-



Konsoleowe Kompendium Dwa!

Najbardziej szczegółowe opisy do kilkudziesięciu najlepszych gier na PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast i GameBoya!

FINAL FANTASY 8
STAR WARS: EPISODE 1
THE PHANTOM MENACE
STAR WARS: EPISODE 1
RACER
STAR WARS:
ROGUE SQUADRON
SYPHON FILTER
SILENT HILL
RIDGE RACER TYPE 4
DRIVER
GTA LONDON 1969
STREET FIGHTER ALPHA 3
GUARDIAN'S CRUSADE
LEGEND OF LEGAIA
LUNAR: SILVER STAR STORY
SHADOW MADNESS
STAR OCEAN
KENSEI: SACRED FIST
HOUSE OF THE DEAD 2
SUPER MARIO 64
RESIDENT EVIL 1
RESIDENT EVIL 2
DINO CRISIS
MARIO PARTY
SONIC ADVENTURE
POWERSTONE
MARVEL vs CAPCOM
BLUE STINGER
ZELDA na GAMEBOYA
+ niespodzianki...

a także...
TIPS&TRICKS
HISTORIA SEGI i NINTENDO
KODY DO ACTION REPLAY
RYSUNKI CZYTELNIKÓW

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST • GAMEBOY

oficjalny produkt Neo Plus, zawiera nie publikowany wcześniej materiał.

Konsoleowe 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, STAR OCEAN,
LUNAR, GUARDIANS CRUSADE
... i wiele innych!

DREAMCAST

SONIC, POWERSTONE
BLUE STINGER i inne...

Nintendo 64

MARIO PARTY, 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**

Ponad 300 stron poradników - zamów już dziś!
Kupon zamówienia na stronie 77