

GRAN TURISMO 2 JUŻ (PRAWIE) JEST

PlayStation + Nintendo 64 + Dreamcast + GameBoy

PLUS

PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 GRUDZIEŃ 1999 (12/99) CENA 4.90 ZŁ

16

HOT STUFF

Rayman 2, GTA 2,
Crash Team Racing
MTV Snowboarding
Mission: Impossible
Army Men: Air Attack
Worms: Armageddon
UEFA Striker, Fifa 2000

PORADNIKI I OPISY

Grandia
ISS Pro Evolution
Mission: Impossible
Ready 2 Rumble Boxing
Wu-Tang: Taste the Pain

RECENZJA I OPIS PRZEJŚCIA

SPYRO 2 smok powraca

PLUS!
Winback
Formula 1 99
Boombots
LMA Manager
KO Kings 2000
Clock Tower 2
Discworld Noir
i inne...

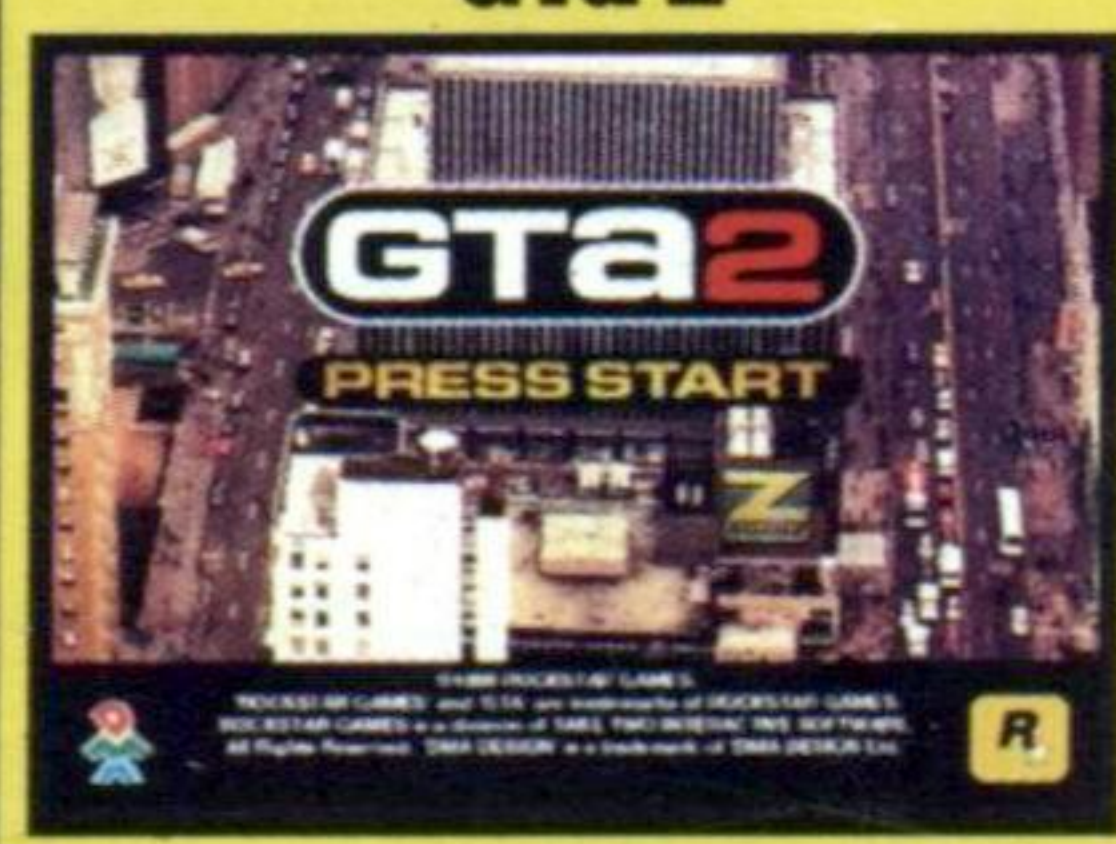
RAYMAN 2



MTV SNOWBOARDING



GTA 2



READY 2 RUMBLE



INDEPENDENT PRESS 12



9 771505 820998

KONSOLE TO NASZA RELIGIA

HOT!

PRZESTAŃ SIĘ BAWIĆ ZACZNIJ GRAĆ



Pierwsza na świecie 16-bitowa gra przenośna z kolorowym wyświetlaczem.

Jedyna, która umożliwia granie przez 40 godzin na dwóch bateriach AA (2x dłużej niż konkurencja), 146 kolorów wyświetlanych jednocześnie z palety 4096

(2x więcej niż konkurencja). Jak do tego dodamy:

sześć wyjątkowych kolorów obudowy, małą wagę, rewelacyjny kontroler, możliwość zapisu stanu gier, kalendarz, horoskop, współpracę z konsolą Dreamcast, niepowtarzalny panteon postaci i gier,

zrozumiesz

że prawdziwa gra to tylko z


NEOGEO POCKET™
COLOR™

Pamiętaj, więcej mocy, więcej kolorów, więcej grania i miłośność bez granic za taką samą kasę, jak nie mniejszą!

SNK®

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 o pełnej ofercie udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy



SONY PLAYSTATION

PlaySt. 199zł MOTOCROSS	PlaySt. 199zł FINAL FANTASY VIII	PlaySt. 199zł GTA 2	PlaySt. 209zł FIFA 2000	PlaySt. 199zł NBA LIVE 2000	PlaySt. 199zł NHL 2000
PlaySt. 199zł THE X FILES	PlaySt. 209zł PHANTOM MENACE	PlaySt. 199zł CARMAGEDDON	PlaySt. 199zł MULAN	PlaySt. 199zł QUAKE II	PlaySt. 199zł MTV SNOWBOARDING
PlaySt. 199zł SHAOLIN	PlaySt. 209zł WWF ATTITUDE	PlaySt. 199zł SILENT HILL	PlaySt. 199zł SYPHON FILTER	PlaySt. 199zł SOUL REAVER	PlaySt. 199zł V-RALLY 2
PlaySt. 109zł RESIDENT EVIL 2	PlaySt. 99zł TEKKEN 3	PlaySt. 109zł RED ALERT	PlaySt. 109zł V-RALLY	PlaySt. 109zł FINAL FANTASY VII	PlaySt. 109zł EXODUS

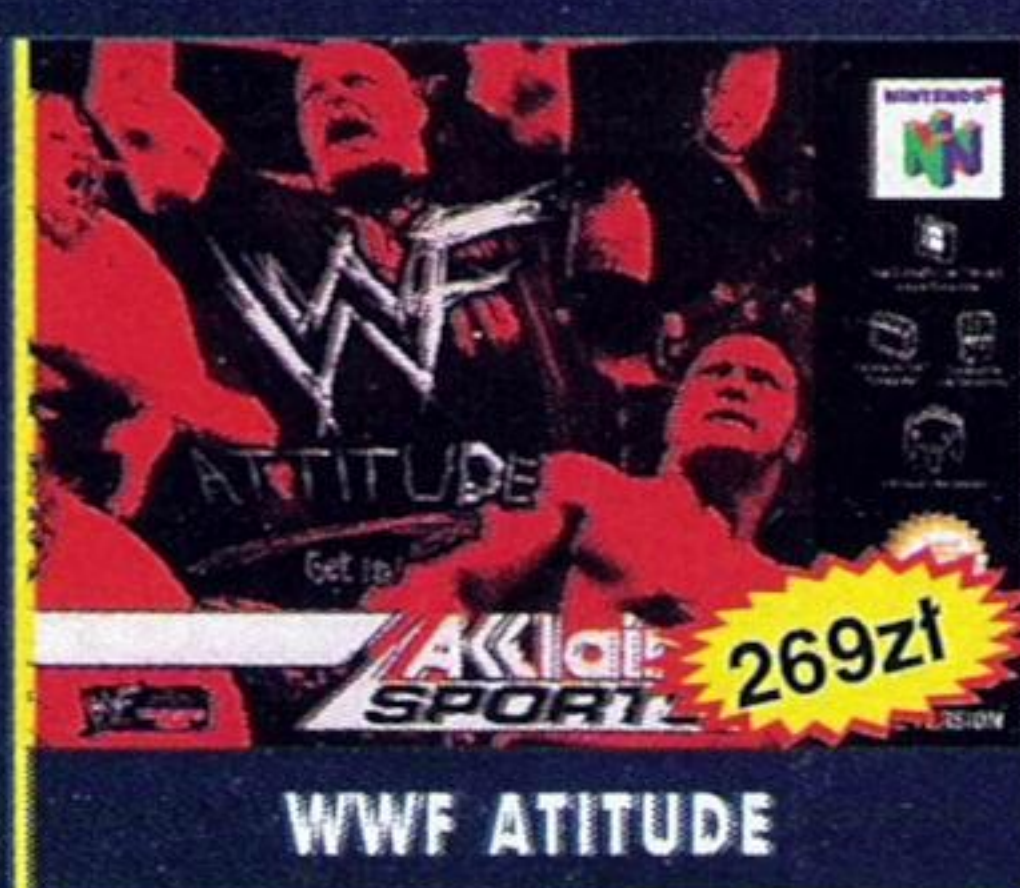
GAME BOY COLOR



DREAMCAST



N 64



Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

**DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA NA N64 I PSX- ETUI NA KARTĘ PAMIĘCI I GRĘ GRATIS !
KONSOLA PSX + GRA JEDYNE 599zł**

NEO PLUS

nr 16 grudzień
(12/99)
ISSN 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

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

Artwork
Grzegorz Wojciechowski

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia
Studio Kwadrat

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

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

e-mail
gulash@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.

Greetz:

A.A Milne i pani Irena Tuwim
Dziadek Mróz i śnieżynki,
Huy Nguyen - thanx man!
Wszystkie okoliczne Pizzerie
pan Waldek (hi d00d!)

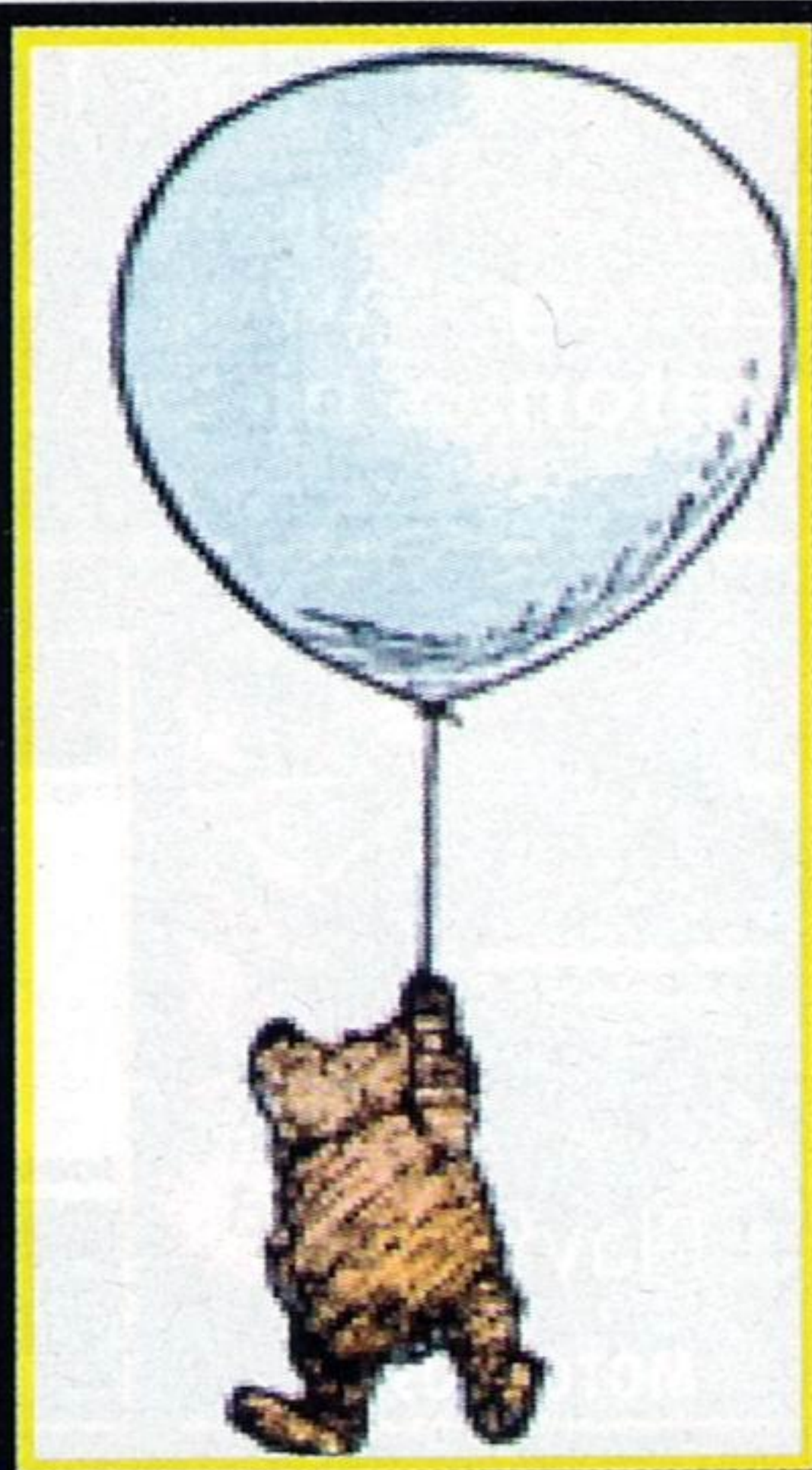
Fucks:

Duży biały robak toczący jabłko.

Im bardziej pada śnieg,
Bim Bom
Im bardziej prószy śnieg,
Bim Bom
Tym bardziej sypie śnieg
Bim Bom
Jak biały puch z poduszki.

I nie wie zwierz ni człek,
Bim Bom
Choć żyłby cały wiek,
Bim Bom
Kiedy tak pada śnieg,
Bim Bom
Jak marzną mi paluszki.

K. Puchatek
("Chatka Puchatka" A.A. Milne
w tłum. I. Tuwim)



SPYRO 2



Kontynuacja jednej z piękniejszych gier na PlayStation jest już z nami. Mamy recenzję i pełen opis przejścia.

Str 52 i 70

PORADNIKI

MISSION IMPOSSIBLE, READY 2 RUMBLE BOXING, GRANDIA, ISS PRO EVOLUTION, WUTANG: TASTE THE PAIN I oczywiście SPYRO. Początek - str 62



ENADA

Nasz stały współpracownik zajmujący się automatami odwiedził jeden z największych europejskich show arcade'ów. reportaż - str 20

FOTA 2

Dokładnie rok po naszych pierwszych odwiedzinach w FUNDACJI udaliśmy się tam ponownie...
Czeki! - str 74



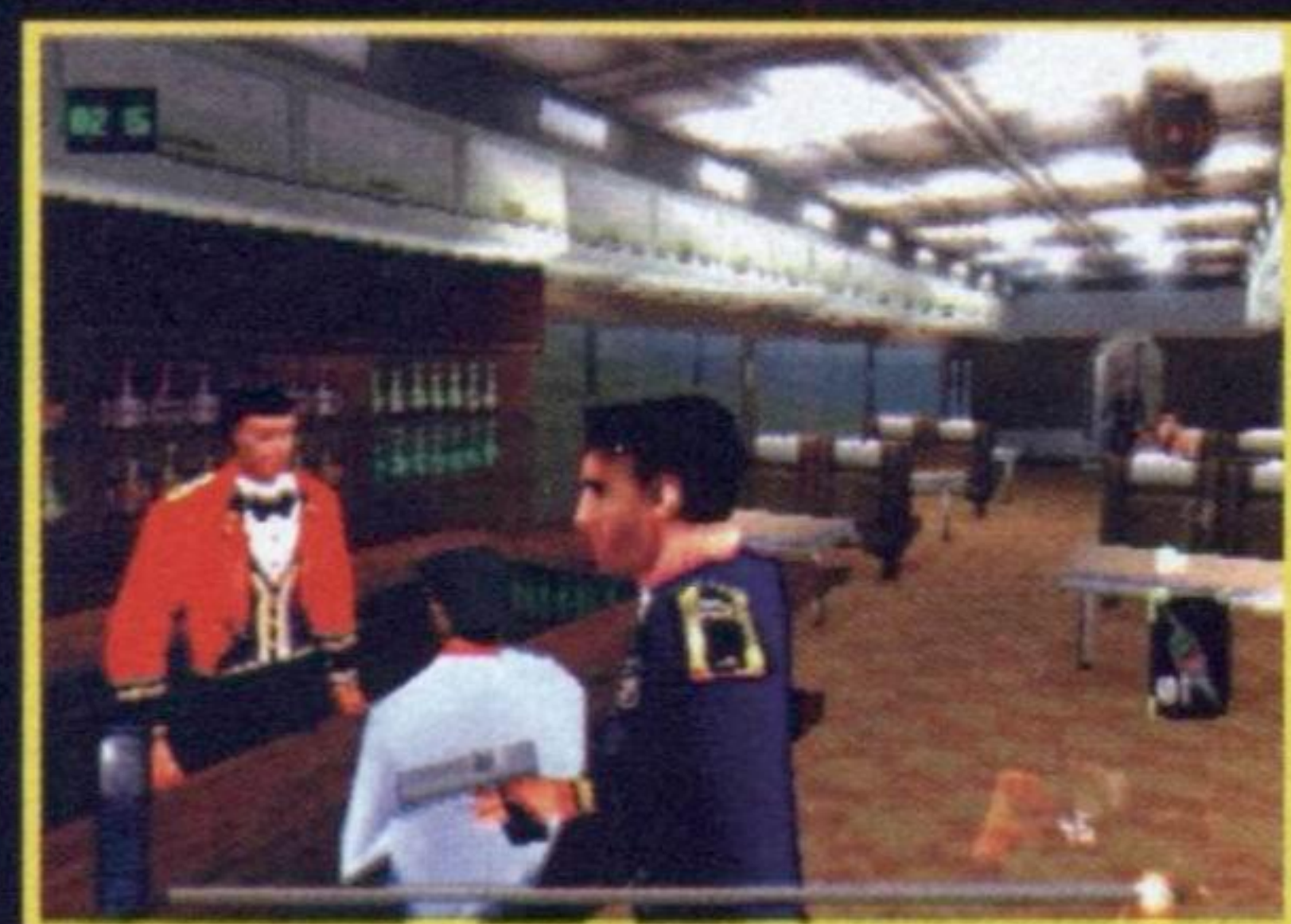
Spyro 2 - str 52

Smok powraca w kolejnej trójwymiarowej platformówce na PSX'a. Brat recenzuje i się zachwyca.



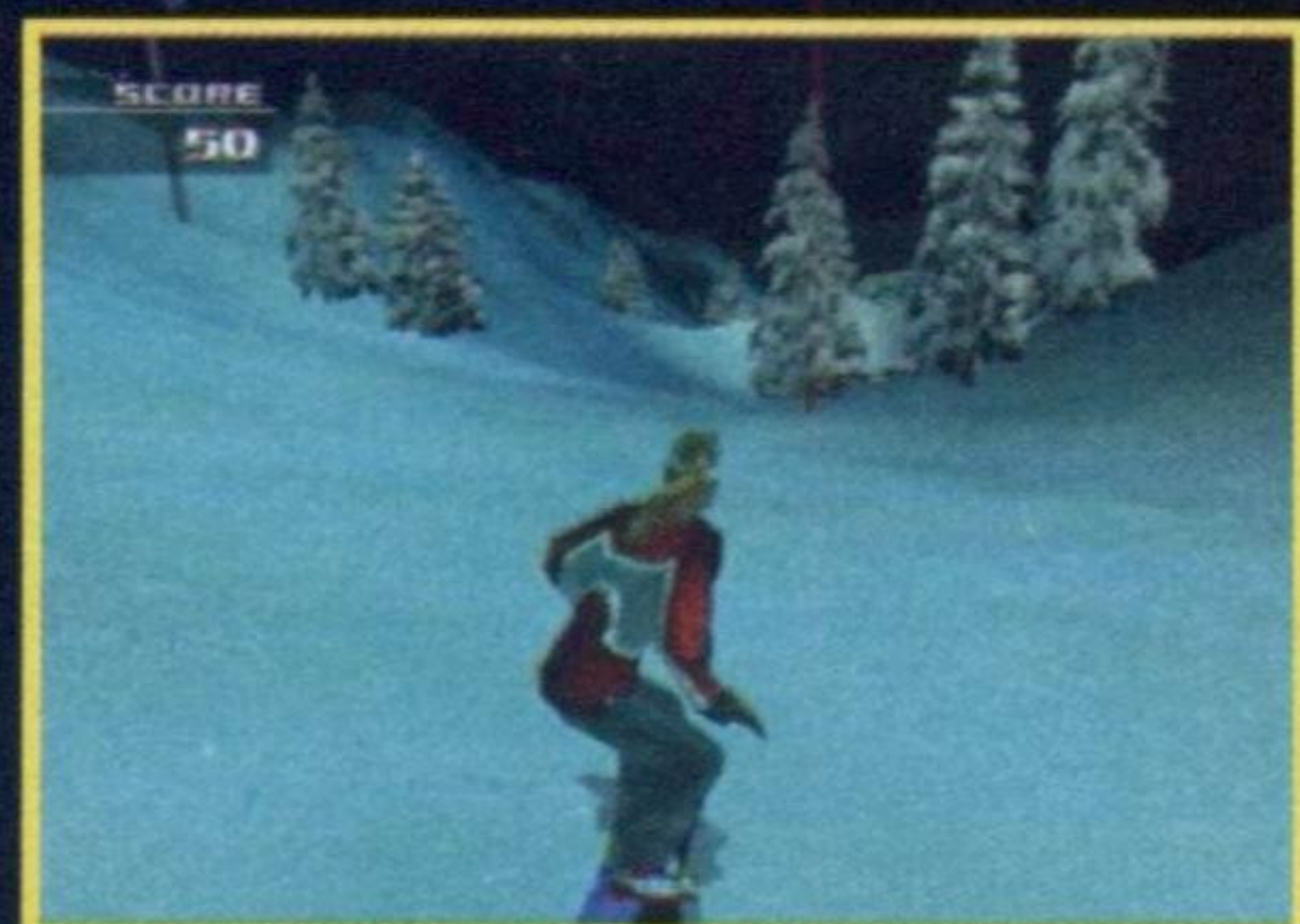
GTA 2 - str 35

Anek kolejny raz próbuje przekonać się, jak to jest być sobie ściganym przez prawo gangstera.



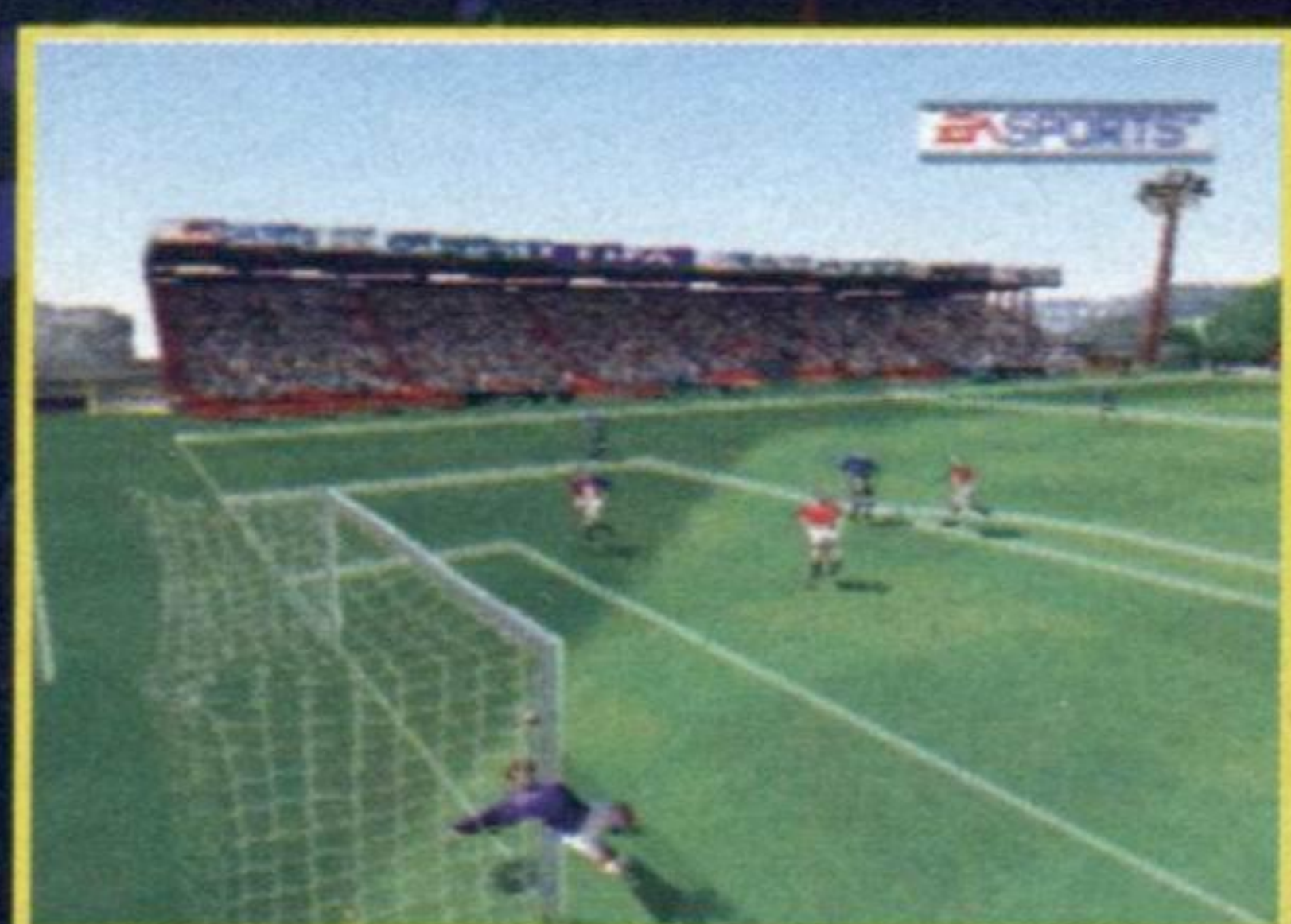
Mission: Impossible - str 57

Czy konwersja z Nintendo 64 na PSX'a udała się? Grabarz wciela się w Ethana i "sprawdza to..."



MTV Snowboarding - str 51

Czy firmowany przez znaną stację snowboard przejmie pałeczkę pierwszeństwa? Gulash odpowiada...



Fifa 2000 - str 37

Podupadająca z roku na rok seria EA Sports tym razem raduje chociaż oko. Wicik tłumaczy, o co chodzi.

news

NEWS	06
------------	----

zapowiedzi

ACTION MAN	24
PARASITE EVE 2	24
ROADSTERS	25
GEKIDO	25
M-SR	26
LEGEND OF DRAGOON	26
ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.	27
GRAN TURISMO 2	28

recenzje

ARMY MEN: AIR ATTACK	48
ASTERIX&OBELIX vs CAESAR	30
BOOMBOTS	30
BUGGY HEAT	34
COOL BOARDERS 4	50
CLOCK TOWER 2	56
DISCWORLD NOIR	56
DUKES OF HAZZARD	34
DYNAMITE COP	56
CRASH TEAM RACING	33
FIFA 2000	37
FORMULA 1 99	32
GTA 2	35
GRANDIA	58
KNOCKOUT KINGS 2000	38
LMA MANAGER	38
MISSION: IMPOSSIBLE	57
MORTAL KOMBAT GOLD	30
MTV SNOWBOARDING	51
NBA BASKETBALL 2000	36
NHL CHAMPIONSHIP 2000	36
RAYMAN 2	54
READY 2 RUMBLE BOXING	49
SPYRO 2	52
TESTDRIVE OFF-ROAD 3	32
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	34
TOY COMMANDER	48
TRICK 'N' SNOWBOARDER	50
UEFA STRIKER	47
WINBACK	55
WORMS ARMAGEDDON	55
WU-TANG: TASTE THE PAIN	31

help!

GRANDIA	64
ISS PRO EVOLUTION	68
MISSION: IMPOSSIBLE	66
READY 2 RUMBLE BOXING	62
SPYRO 2	70
WU-TANG: TASTE THE PAIN	69
TIPS & TRICKS	72

redakcja

ARCHIWALIA	78
FAQ	79
POCKET	60
HARD STUPH	82
N(E)O COMMENTS	75
PRENUMERATA	77
RPGAMER	75

NEWS

TEKKEN TAG

...dojrzewa na PlayStation 2



Namco opublikowało trzy screeny z konwersji **TEKKEN TAG TOURNAMENT** na PlayStation 2, które z ochotą publikujemy - dopiero teraz można w pełni docenić rewelacyjną grafikę i olbrzymią liczbę detali. Czekamy na więcej informacji i premierę gry - już tylko 4 miesiące do japońskiej wersji!

PS2 News

■ Przedstawiciele SCEI ogłosili, że planują wprowadzić część z pierwszego zaplanowanego rzutu nowych konsol PlayStation 2 do sprzedaży za pośrednictwem internetu. Pod koniec lutego ma powstać specjalny internetowy sklep na oficjalnej stronie poświęconej PlayStation. Użytkownicy będą mogli za jego pośrednictwem dokonać zakupu konsoli od czwartego marca 2000, oficjalnej daty premiery konsoli w Japonii. Zakupu będzie można dokonać jedynie za pomocą karty kredytowej. Poza tym SCEI planuje wykorzystać stronę Playstation.com wrzucając tam filmy, muzykę i gry do ściągnięcia przy pomocy akcesoriów do PlayStation 2. W chwili obecnej nie wiadomo jaki procent konsol, które trafią do sprzedaży podczas launchu konsoli będzie można nabyć bezpośrednio z internetowego sklepu.

■ Japońskie pisma poświęcone w całości tematyce DVD zaczynają właśnie interesować się zjawiskiem jakim będzie wyposażona w czytnik konsola PlayStation 2. Zaczęły też pojawiać się oficjalne wypowiedzi zainteresowanych tematem przedsiębiorców. Jedną z największych sieci sprzedaży w Japonii - Tsutaya zamieściła informacje na temat sytuacji na rynku DVD. W chwili obecnej Tsutaya wypożycza zarówno czytniki DVD jak i płyty z filmami. Według danych jakie ogłosił Kenzo Tsujimoto (dyrektor sieci Tsutaya) sekcje zajmujące się DVD zwiększyły swoje obroty przynajmniej trzykrotnie od sierpnia bieżącego roku, a spodziewany jest dalszy wzrost, przewidywany przypadkiem gdzieś na początek marca 2000. Podstawową zaletą PS2 w oczach pana Tsujimoto jest fakt, iż nowa konsola Sony będzie skupiała w sobie wszystko - gry, filmy i muzykę, co powinno zaowocować częstszymi wizytami jej nabywców w sklepach. Np. sieci Tsutaya. Ale tego już nie dodał.

■ Zabawne jest to, że premierą nowej konsoli Sony zainteresowana jest też firma KUKI. Nie sądzę, aby akurat ta firma stanowiła strategicznego partnera dla Sony, ale... KUKI jest producentem filmów na płytach DVD. I oczywiście widzi duże możliwości kryjące się przed tym rynkiem w przededniu zbliżającej się premiery nowej konsoli. W chwili obecnej na rynku znajduje się 80 filmów wypuszczonych pod szyldem KUKI, a plany na przyszłość zakładają znaczne zwiększenie tej ilości. W dodatku większość z nich trafi na półki niemal równoległe z nową konsolą, co powinno automatycznie wpłynąć na sprzedaż filmów zapisanych w niezbyt dotąd popularnym formacie. Atsushi Ohayashi, dyrektor naczelny KUKI widzi w PlayStation 2 pierwszą nadzieję na wprowadzenie DVD na rynek masowy. A zarazem spowodowania aby ich filmy pornograficzne znalazły więcej nabyw... ..napisałem już chyba, że właśnie ich produkcją zajmuje się KUKI?

■ Dyrektor do spraw marketingu japońskiego oddziału wytwórni Twentieth Century Fox - pan Shiniki Tsuchita także wypowiedział się o PS 2 w kontekście DVD. Uważa on, że będzie ona przede wszystkim postrzegana jako konsola - maszyna do grania, a jej możliwości w zakresie odczytywania filmów zapisanych w standardzie DVD są jedynie dodatkiem. Dalej pan Tsuchita stwierdził, że nawet pomimo że sprzedaż DVD drastycznie podskoczy po wprowadzeniu na rynek nowej konsoli, to jednak nie prognozuje że DVD natychmiast stanie się standardem. I nie sądzi, aby skok ten dało się porównać do przejścia z taśm na płyty CD.

SAGA FRONTIER 2

BĘDZIE W EUROPIE

Ta naprawdę ślicznie wyglądająca gra trafi też do Europy! Przewidywana data jej ukazania się na naszym kontynencie to początek przyszłego roku. Bardzo nas to cieszy - zaawansowany system walki znany z dosyć ambitnej, ale mimo wszystko mało ciekawej pierwszej części został wzięty, całą reszta z pseudofuturystycznym klimatem poszła w zapomnienie - w jej miejsce pojawiła się za to otoczka do której najbardziej pasuje klimat rpg-ów - fantasy. Polecamy ten tytuł.



Oprócz umieszczenia w drugiej części swojego najbardziej popularnego produktu ponad pięciuset marek samochodów, Polyphony postanowiło zamieścić w swojej grze także inne atrakcje. Z całą pewnością należy do nich zaliczyć zespoły zaangażowane do nagrania ścieżki dźwiękowej. Wśród wykonawców znaleźli się między innymi Beck, Filter, Soul Coughing, Crystal Method, Stone Temple Pilots i Gearwhore. Szczególnie cieszymy się na myśl o dwóch z tych zespołów - mało znany kawałek "Age of Panic" (Filter), oraz cała płyta "Vegas" (Crystal Method) były bardzo obiecujące. Wiele kawałków Crystal Method trafiło także do innej, gry doskonale komponując się z futurystycznym klimatem (mowa o N2O). Jednym słowem - wszystko spoko.

Sega GT Homologation Special



Dreamcastowa wiadomość miesiąca to projekt SEGA GT: HOMOLOGATION SPECIAL, będący bezpośrednią odpowiedzią na GRAN TURISMO Sony. Za grę odpowiedzialni są Takeshi Nimura, który pracował przy NIGHTS oraz Hideshi Tatsuno, człowiek od GIANT GRAM. W przeciwieństwie do poprzednich racerów Segi, mających czysto arcade'owy model jazdy, tym razem autorzy stawiają na realizm, opisując swój projekt jako: real driving simulator. Z przecieków opublikowanych w prasie japońskiej wynika, iż gra będzie wykorzystywać o wiele więcej mocy konsoli, niż jakikolwiek z obecnych tytułów. Fotorealistyczna grafika, odbicia światła w czasie rzeczywistym oraz złożony system gry to jedne z wielu cech jakie zobaczymy w wersji finalnej. Gracz rozpocznie od klasy E (do 1000 cm³), przy czym dalsze awanse tradycyjnie uzależnione będą od postępów. Do wyboru między innymi: Toyota Supra, Nissan Skyline, Porsche 911, Nissan Silvia, Mazda RX7, Ferrari F355, BMW M3, Toyota MR2, Diablo GTR, Honda NSX, Porsche 964 czy Nismo GTR przy ponad 200 samochodach ogółem. Aby osiągnąć taką liczbę Sega współpracuje z ponad 10 firmami, a są to między innymi: Honda, Toyota, Mazda, Daihatsu oraz McLaren. Z dostępnych trybów wspomina się o: Championship, Single Race, Time Attack, Dual Race (VS Mode), Replay Booth, opcjach internetowych i Tune Mode, który zapewni rozrywkę wszystkim lubiącym dłużyć przy silniku, zawieszaniu, hamulcach, redukcji obciążenia i wielu innych rzeczach. Gra ma ukazać się w Japonii na wiosnę przyszłego roku. Dokładnie w okolicach premiery PS2.

DC: fala plotek

Microsoft, Sega i Konami...

Nieustannie pojawiające się plotki i niepotwierdzone oficjalnie wiadomości stanowią już comiesięczną normę. A oto te najbardziej prawdopodobne, które narobiły sporo szumu w ostatnich tygodniach: METAL GEAR SOLID ukaże się na DC. Microsoft, który dzięki umowie zawartej niedawno z Konami pozyskał prawa do gry, ma zająć się konwersją na blazaka i konsolę Segi. Fox Interactive rozważa natomiast wydanie DIE HARD TRILOGY 2. Jeden z przedstawicieli firmy ponoć stwierdził: "Oni [Sega] potrzebują kolejnej gry, która będzie wykorzystywać pistolet. DHT2 może być jedną z nich." Również LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER ma realne szanse pojawienia się na DC jeszcze w tym roku. Sprawa została już oficjalnie potwierdzona, a wewnętrzne źródła mówią o bardzo zaawansowanych pracach. Sprawa przez długi czas była przedmiotem plotek, których Eidos jednak nie chciał dementować. Teraz wiemy dlaczego. Pozostając przy tym wydawcy wypada wspomnieć o oficjalnej dacie wydania FIGHTING FORCE 2. Gra w wersji na DC ukaże się 24 listopada,

ma zawierać 25 poziomów, charakteryzować się wysoką rozdzielczością i kilkoma innymi dodatkami graficznymi. Nieoficjalnie mówi się natomiast o kolejnym tytule - OMIKRON - został skasowany na PSX i ma ukazać się na DC w pierwszej kwartale przyszłego roku. W sprawach hardware, choć niepełnie Dattel zapowiedział wydanie swojego flagowego urządzenia - Pro Action Replay - w wersji dla DC. Ma ono ukazać się na początku przyszłego roku i, co ciekawe, nie jako dołączany kawałek elektroniki jak dotąd miało to miejsce, ale jako program na płycie gdrom. I wreszcie stanowisko EA - firmy tracącej resztki szacunku nawet nie ze względu na wydawane gry, ale oficjalne wypowiedzi szefostwa. Otóż w świetle ostatnich danych sprzedaży produktu Segi, kierownictwo EA, które ostatnio twierdziło, iż DC nie sprzedaje się w Stanach w ilości większej niż jeden milion (przez cały cykl życia konsoli) ponoć poważnie planuje wydanie swoich kluczowych pozycji sportowych na niedoszłego trupa. Konsekwencja działań? Zobaczymy...

DEVELOPER: ENIX PLATFORMA: PLAYSTATION

VALKYRIE PROFILE

Szersze rzesze graczy po raz pierwszy zetknęły się z VALKYRIE PROFILE na TGS-ie. I spodobało im się. Jest to gra ze śliczną, sprawiającą wrażenie bardzo zwiewnej grafiką. Dziwnie to brzmi, ale sylwetki dwuwymiarowych postaci są bardzo smukłe i sprawdzają się doskonale. Gra ma być połączeniem monster bredera z RPG-iem. Bardzo ładnym do tego. Walki są bardzo dynamiczne, a szkice postaci... Są zupełnie inne od mangowo-zdeformowanych czy ludzko-zwyczajnych. Te, którymi grałem przez chwilę na stoisku Enixa miały arystokratyczny wygląd elfów. Zaskakująco niejapońsko wyglądająca, rdzennie japońska gra. Obyśmy ujrzeli ją w Europie...



WWF Smackdown

Odzyskana od Acclaim licencja WWF, w ciągu dwóch najbliższych miesięcy zaowocuje nową grą, choć tym razem jej producentem będzie THQ. Sądząc po pierwszych screenach - może zarządzić. [PSX]



- DAIKATANA 64 to jedna z ciekawszych gier, jakie powstają obecnie na N64.
- Ciekawa pod tym względem, że jest na bieżąco produkowaną konwersją wypatrywanego przez PeCetowców z utęsknieniem nowego produktu Ion Storm (a przede wszystkim pana Johna Romero), współtwórcy DOOM i QUAKE. Zobaczymy...



Twisted Metal 4

989 Studios ponownie odświeża pomysł z dwójki. Tym razem jednak, autorzy zarzekają, że gra - w odróżnieniu od "trójki" - będzie dobra. Na pewno powróci Sweet Tooth, pojawi się także tryb gry dla 4 osób jednocześnie. [PSX]



NEWSFLASH!

W drugim tygodniu listopada miejsce miała premiera filmu POKEMON: THE FIRST MOVIE. Pierwszego dnia zarobił 10 000 000 dolarów bijąc jednocześnie wszelkie rekordy jeżeli chodzi o filmy animowane. Pokemania ogarnęła Amerykanów totalnie. Dzieci niemal zabijają się o karty z Pokemonami, a sieć restauracji Burger King może powiedzieć o prawdziwym boomerze jakiego nie widziała od czasu wprowadzenia Whoppera. Do Kids Mealów dołączane są zabawki małych Pokemonów co powoduje, że jakieś 75% amerykańskich dzieciaków na śniadanie je Kids Meal w

Burger Kingu, na obiad je Kids Meal w Burger Kingu, na kolację je Kids Meal w Burger Kingu... A potem łapią się za głowy Amerykanie, że połowa społeczeństwa cierpi na nadwagę. Dziwne. Dodać można tylko, że zabawki dodawane do zestawów dziecięcych (które zresztą ze swoimi pociechami muszą jeść też rodzice, bo a nuż trafi się inna zabawka) są maksymalnie prymitywne. Ale nie przeszkadza im to wyprzedzać się w tempie, który powoduje, że dostawy zabawek do kolejnych restauracji obywają się non stop. Oprócz tego Pokemon nie zaszkodził też internetowej stronie Burger Kinga - w czasie sześciu godzin zaliczyli milion

dwieście sześćdziesiąt pięć tysięcy wizyt.

Oto lista gier najlepiej sprzedających się w ostatnim tygodniu października:

1. GB Pokemon Yellow
2. GB Pokemon Blue
3. GB Pokemon Red
4. GB Pokemon Snap
5. GBC Pokemon Pinball
6. PSX Driver
7. PSX Tony Hawks Pro Skater
8. PSX Crash Team Racing
9. PSX Madden NFL 2000
10. PSX Gran Turismo Racing
11. PSX Final Fantasy VIII
12. N64 Army Men: Sarge's Heroes
13. GBC Super Mario Bros. Deluxe
14. PSX Metal Gear: VR Missions

15. PSX Spyro the Dragon
16. N64 Jet Force Gemini
17. N64 Glover
18. DC NFL 2K
19. PSX Pac-Man World
20. PSX Dino Crisis
21. N64 Gauntlet Legends
22. PSX Nascar 2000
23. PSX NFL Gameday 2000
24. PSX WCW Mayhem
25. PSX Crash Bandicoot Warp

Nasz publicysta z działu Science Fiction nie mógł sobie odmówić przedstawienia wam informacji jaka pojawiła się na japońskiej wystawie Mycom System and Tool Fair '99. Szefowie działu badawczego SCE podali do informacji, że o ile obecne PlayStation jest w stanie niemal doskonale obrazować ruch w trzech wymiarach. Aby jednak

przemieszczanie się tego samego obiektu w 3D przedstawić w czasie rzeczywistym potrzebna jest moc obliczeniowa około 18 000 razy większa niż ta zawarta w PlayStation. Dodajmy tylko, że PS2 jest w stanie sobie z tym poradzić. Już na sam koniec, pan z SCE powiedział, że jeżeli powstanie PlayStation 3 to będzie ono miało moc obliczeniową 1000 razy większą niż PlayStation 2. Zawsze to jakiś punkt odniesienia.

GRAN TURISMO 2 (a przynajmniej wersja amerykańska) najprawdopodobniej nie zdąży się ukazać przed rokiem 2000. Na PAL nawet nie ma co liczyć... chyba, że....CLUD?

Sprawdź to!

Nasza trzecia kasetka video zawierająca prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2

50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

PlayStation

Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY. No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast

Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color

Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA i RESIDENT EVIL!

Automaty

Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski

Czas: 90 minut.

Cena: 29.90

PLAYSTATION 2 • DREAMCAST • PLAYSTATION

PSX 2

PlayStation 2 w akcji

90
minut

PlayStation 2

Bouncer, Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, New Ridge Racer i inne...

Dreamcast

Berserk, Crazy Taxi, Shen Mue, Dead Or Alive 2, Biohazard: Code Veronica,

PlayStation

Biohazard: Gun Survivor, Parasite Eye 2, Dew Prism, Vagrant Story, Chrono Cross,

NEO PLUS VIDEO 3

Neo Plus Video 3

Kupon zamówienia na stronie 77...Kupon zamówienia na stronie 77

DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO

■ Premiera europejska jest już za nami, warto więc przy tej okazji prześledzić kilka detali i danych statystycznych jakie obrazują to wydarzenie. Do 14 października oficjalna suma preorderów na wyspach przekroczyła 42.000, przy 100.000 ogółem. Na wzór amerykański, w dniu poprzedzającym premierę, sieci Electronics Boutique i Virgin Megastore zorganizowały "wieczorne czuwanie", a pierwsze konsole zostały, tradycyjnie już, sprzedane minutę po północy. Nie mogło zabraknąć oczywiście znanych osobistości, konkursów oraz managementu SOE. W Londynie do wyboru były dwie imprezy. W okolicznościowym "SegaStore" gracze mogli zmierzyć się w R2R z gwiazdą brytyjskiego boxu: Chrisem "Simply the Best" Eubanks'em - nagrodą by skuter Dreamcast Honda, podczas gdy inny bokser, Nigel "The Dark Destroyer" Benn prezentował swój talent DJ'a korzystając z kolekcji muzycznej sklepu. W Tower Records miało natomiast miejsce party ze specjalną oprawą prasową i medialną. Co ciekawe, również w innych krajach gdzie Sega ma swoje filie, odbyły się podobne akcje. Za naszą zachodnią granicą prym wiodła sieć OIT, która do każdego nocnego zakupu dodawała okolicznościowe upominki i egzemplarz oficjalnego DC maga. W Madrycie można było dostać kurtkę DC i spotkać tamtejsze osobistości, podczas gdy w paryskim Virgin Megastore odbyło się cocktail party z lokalnymi gwiazdami. Całość transmitowała na żywo radio Voltage FM i, podobnie jak w Londynie, można było wygrać skuter DC. Podsumowując dzień, Steve Wilson, jeden z szefów sieci Electronics Boutique stwierdził: "W naszym sklepie panowała niesamowita wrzawa spowodowana premierą DC i towarzyszącym jej okolicznościami. Oczekujemy, iż nasz udział w pierwszym dniu sprzedaży będzie znaczny. Natomiast jeżeli chodzi o gry, jest najwyraźniej oczywiste, że Sonic nie stracił nic ze swojego wpływu." Korzystając z okazji, brytyjscy redaktorzy dokonali sondy w następujących sklepach: The Computer Exchange, Electronics Boutique, HMV, GAME, Beatties i Dixons. Ogólny wynik był taki, iż niemal wszyscy byli zgodni, iż premiera była udana, a DC powinien osiągnąć spodziewany sukces. Na pytanie o PS2, niemal wszyscy odpowiedzieli, iż DC da sobie radę, a kluczem do sukcesu tym razem będą gry, a nie możliwości platformy.

Ostatecznie, w niespełna tydzień po premierze, wiadomo, iż zostało sprzedanych ponad 185.000 konsol, 350.000 gier oraz 280.000 peryferiów. Wartość sprzedaży detalicznej osiągnęła kwotę 52.000.000 funtów czyli mniej więcej 80 mln. dolarów. Podobnie jak w przypadku premiery amerykańskiej, pobite zostały wszelkie dotychczasowe rekordy. Tak więc nie dziwi fakt, że planowana przez SOE liczba 1 miliona sprzedanych konsol przesunęła się z października przyszłego roku na marzec.

■ Pomimo opóźnionej premiery okazuje się, że europejscy gracze nie będą chyba mieli więcej powodów do narzekań. SOE oficjalnie potwierdziła, iż do końca roku na półkach znajdują się ogółem 43 tytuły na DC. Jeżeli chodzi o listopad, to warte uwagi będą między innymi: FIGHTING FORCE 2, MARVEL VS CAPCOM, NBA SHOWTIME, PSYCHIC FORCE 2012, SEGA BASS FISHING, SNOW SURFERS, wyczekiwany SOUL CALIBUR z opcją na 60Hz, SOUL FIGHTER, UEFA STRIKER, WORLDWIDE SOCCER 2000 oraz WORMS ARMAGEDDON i WWF ATTITUDE. Na grudzień zapowiedziano: EVOLUTION - pierwsze rpg, SHADOW MAN, STREETFIGHTER ALPHA 3 wzbogacony o parę nowych opcji i VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE.

■ Po UEFA STRIKER od Rage, planowanych WORLDWIDE SOCCER 2000 i VIRTUA STRIKER 2000 od Segi, również Interplay postanowił wydać kolejną piłkę nożną na DC. Ma to być znany z PSX-a VIVA SOCCER. Detali na razie nie podano i wiadomo jedynie, że mają być dokonane poprawki graficzne, a przewidywana data wydania to 7 grudnia. Ten miesiąc to także czas specjalnej edycji TOY COMMANDER, która będzie zbliżona formą do X-MAS NIGHTS. Co prawda tylko jeden poziom z możliwością gry jako Święty Mikołaj, ale za to całkowicie za darmo, w komplecie z oficjalnym DC magiem w UK. Na grudzień przypada także data premiery EVOLUTION, podczas gdy następną pozycją z gatunku rpg jest CLIMAX LANDERS, a właściwie TIME STALKERS, bo taką nazwę otrzyma gra w Stanach. Ukaze się ona na początku przyszłego roku. HEADHUNTER z gatunku action/adventure. Bliższych detali na razie nie podano.

■ Capcom podał wreszcie oficjalną datę premiery RE: CODE VERONICA. Gra ukaze się w Japonii 3 lutego '00 i będzie znajdować się na dwóch gd-rom'ach. Głównymi bohaterami mają być Chris Redfield z RE1 i Claire Redfield z RE2. Aby zobaczyć właściwe zakończenie gry najprawdopodobniej trzeba będzie skończyć RE:CV przynajmniej kilka razy, a całość będzie uprzyjemniał tzw. Zapping System, który spowoduje, że po każdym restarcie gry dostępna broń i ścieżki będą różne. Tymczasem pod choinkę ma ukazać się RESIDENT EVIL 2 PLUS, który stanowi DC wersję sequela. Zestaw będzie zawierał 3 gd-rom'y, na których znajdzie się odpowiednio wzbogacona gra, ścieżka dźwiękowa oraz demo RE:CV. Najbardziej interesujący jest jednak fakt, iż RE2+ nie ukaze się w Stanach, ze względu na czas jaki wymagałoby jego dostosowanie, natomiast bardzo prawdopodobna jest wersja europejska pod koniec obecnego lub na początku przyszłego roku.

■ W świetle ostatniej wypowiedzi Tecmo jasno wynika, że jeżeli chcecie zagrać w DEAD OR ALIVE 2 to trzeba będzie mieć DC. Panowie stwierdzili, iż gra nie była robiona z myślą o PS2 i ze względu na dobre relacje z Segą, to właśnie oni otrzymają exclusive'a. Co ciekawe, DOA2 ma pozostać w Japonii tylko w wersji arcade, podczas gdy premiera w Stanach odbędzie się gdzieś na początku przyszłego roku.

■ Jakiś czas temu informowaliśmy was o projekcie SatCast, który w rzeczywistości miał być emulatorem Saturna na DC. Ostatnią wiadomością jaka pojawiła się w tym temacie był problem związany z zachowaniem stanów gier, które zajmują ponoć więcej miejsca niż posiada VMS. Sugerowano co prawda wykorzystanie Zip Drive, ale wkrótce jakiegokolwiek wiadomości ucihy dając powód do przypuszczeń, iż cały projekt był wyłącznie plotką. Jednakże w świetle ostatnich wiadomości dotyczących SHEN MUE okazuje się, że jednak będzie można grać w gry z Saturna. Mianowicie panowie z AM2 podali, że Ryo, główny bohater, po zarobieniu odpowiedniej sumy pieniędzy będzie mógł kupić sobie Saturna, a wraz z nim oprogramowanie. Jednocześnie zasugerowano, iż być może potrzebny będzie oryginalny CD z grą. No może nie spowoduje to wskrzeszenia Saturna, ale stanowi namiastkę tego co nazywamy wsteczną kompatybilnością...

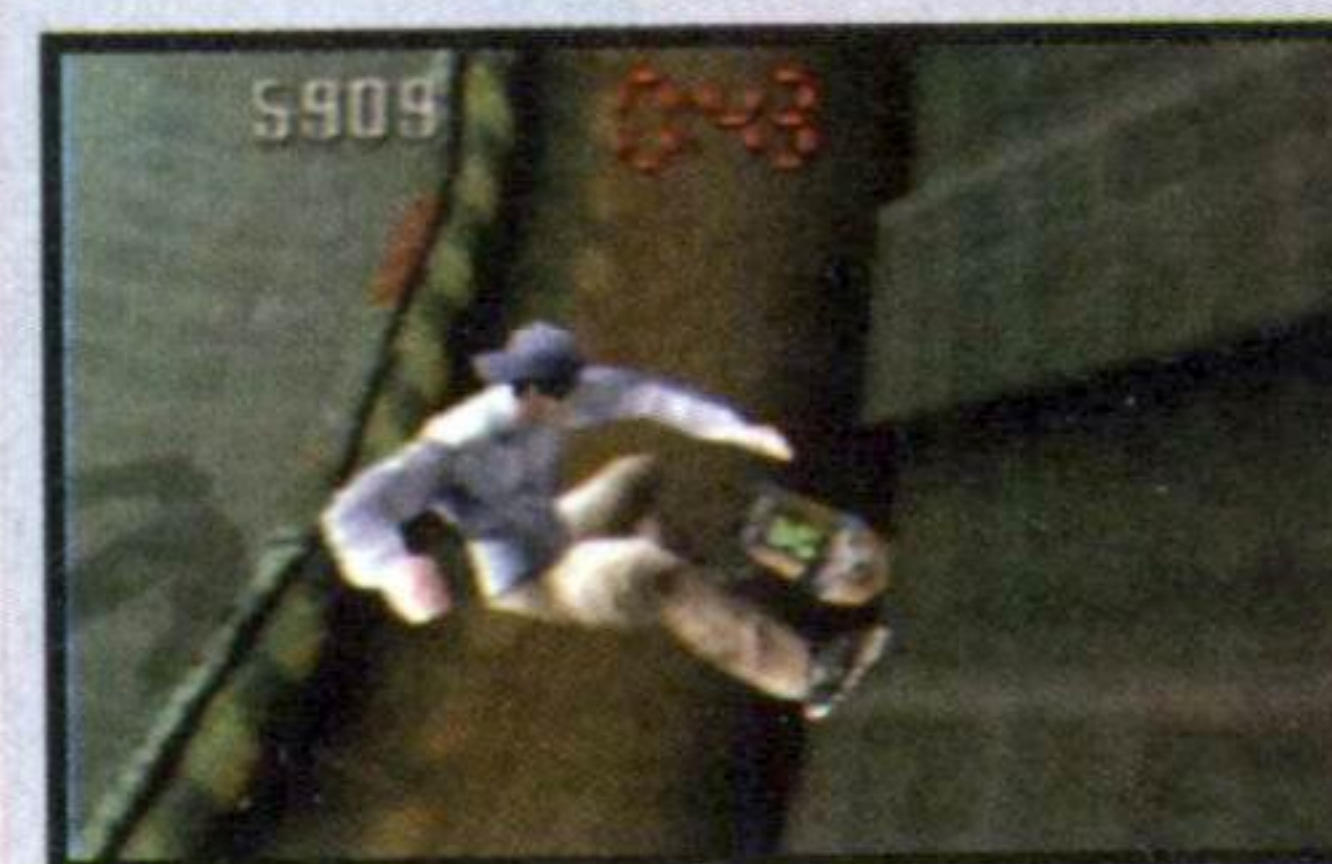
N-Gen Racing

Jeszcze do niedawna ten nowy racer na PlayStation nazywał się JET:X. Pracują nad nim byli członkowie zespołu, który dostarczył kiedyś znanego w wąskich kręgach futuracera nazwanego bodajże WIPEOUT. Ale pewnie nawet o nim nie słyszeliście. [PSX Ofkoz]



Tony Hawk 64

Nie ma się co dziwić, że stosunkowo szybko po tym, jak PSX-owy THS okazał się wielkim sukcesem, pojawiła się zapowiedź gry tej popularnej w Stanach Zjednoczonych system N64. Jeżeli koderzy nic nie skopią, wynik może być tylko jeden: wieweeelki sukces. [N64]



Spider-Man

Neversoft potrafi robić dobre gry. Kiedy więc chłopcy podleczyli już kontuzje nabyte na rampie zakupionej za kasę zgarniętą za THS i zabrali się za Spideya, fani pająkowatego dziecka Marvela wstrzymali oddech. Widzieliśmy filmy z wczesnej wersji. Odetchnijcie już. Są ok. [PSX]



World Games

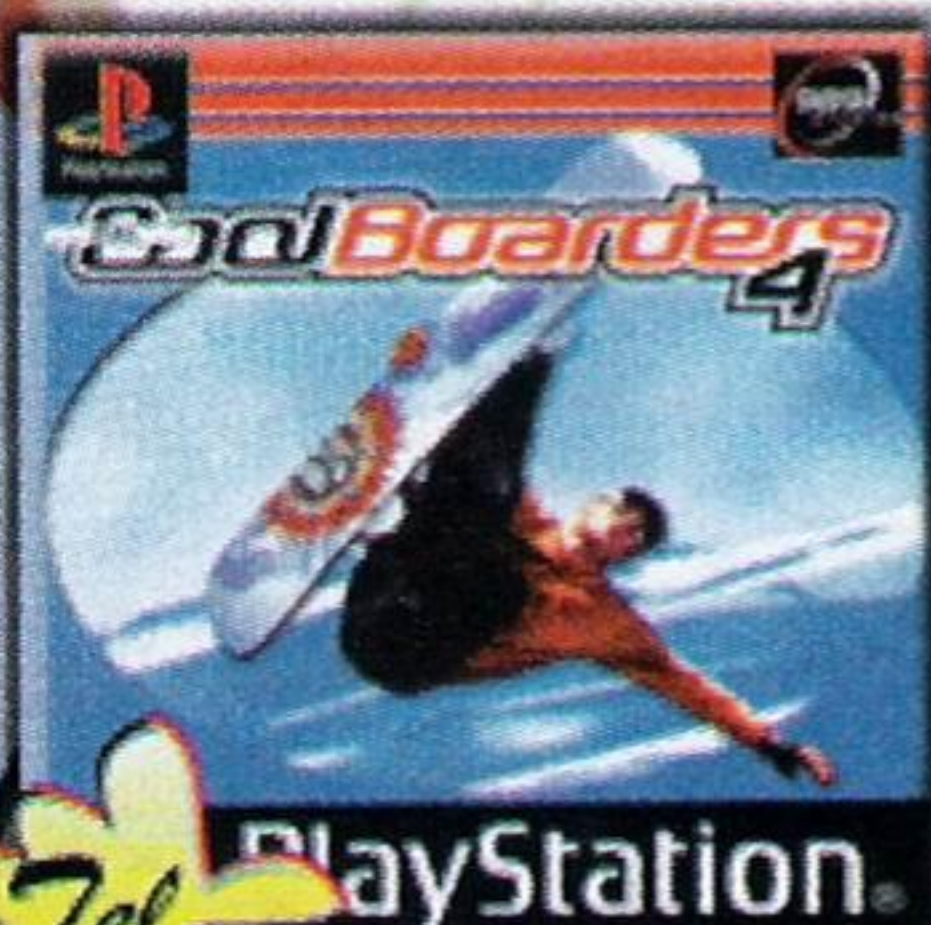
P.O. BOX 13 05-303 Mińsk Maz. 2

ul. Warszawska 60
05-300 Mińsk Mazowiecki

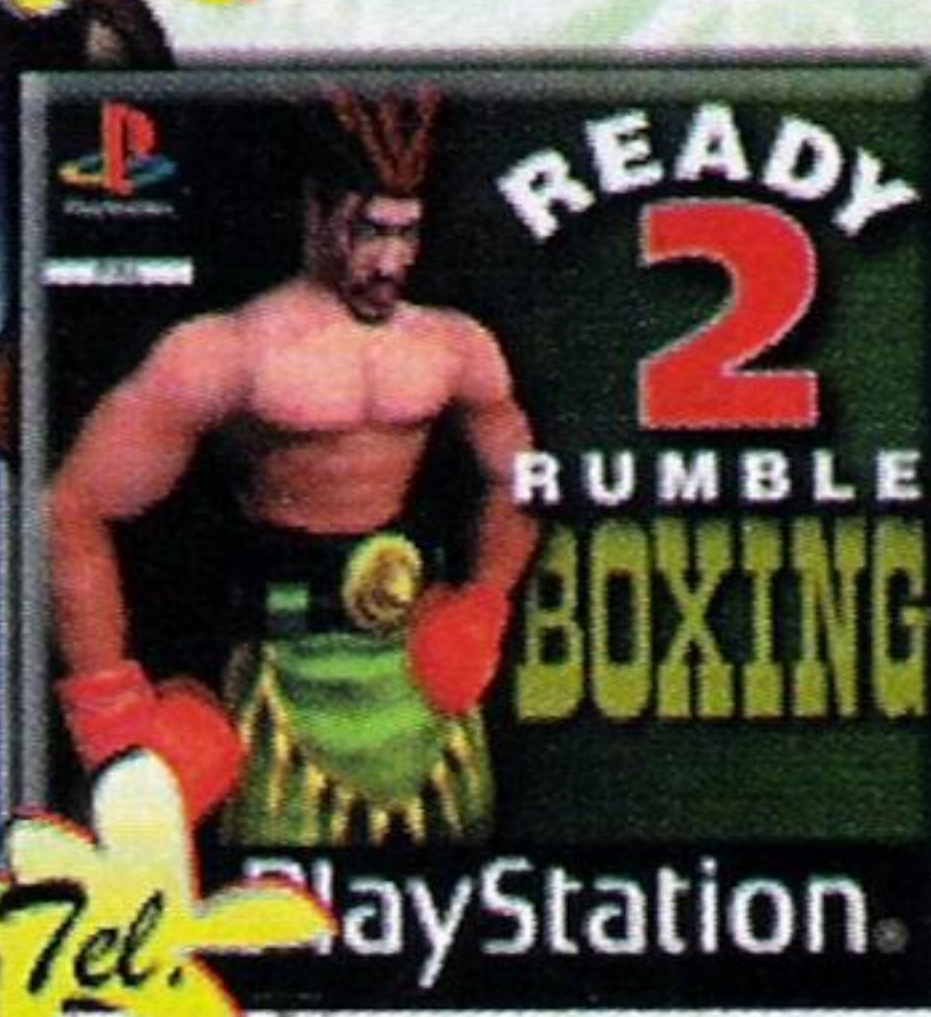
Posiadamy także bogaty wybór gier na konsole GAME BOY COLOR.



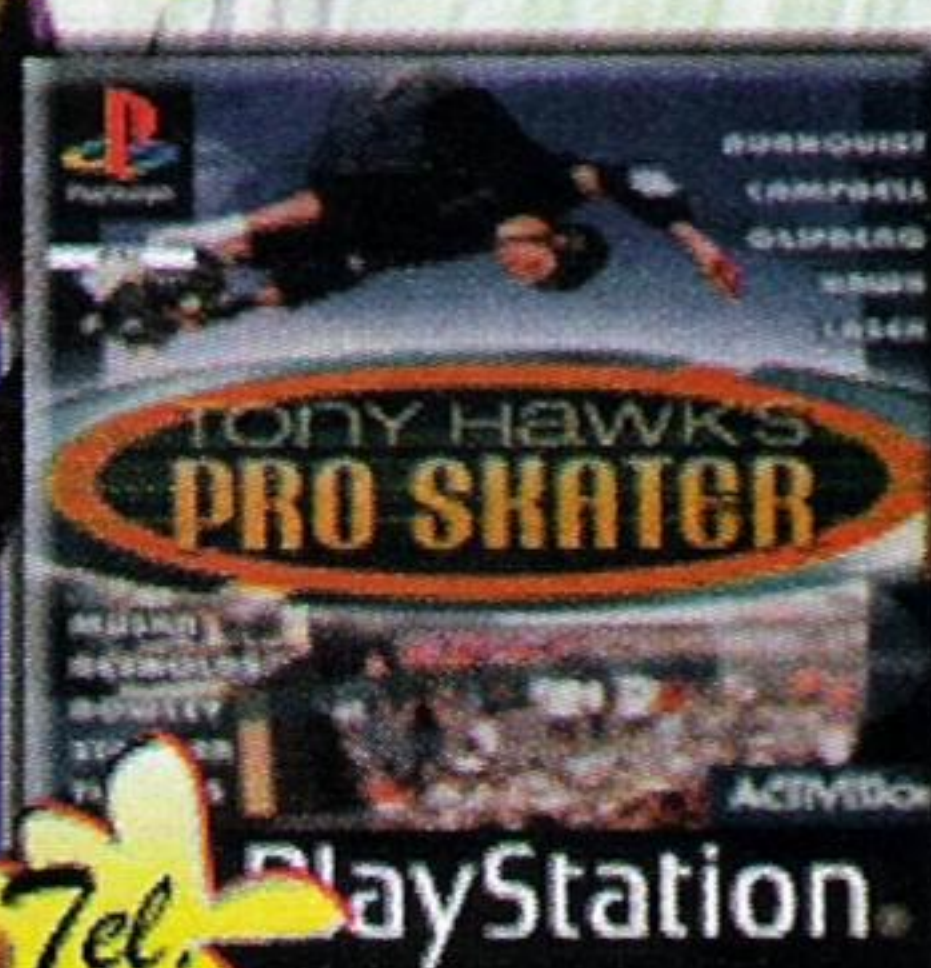
195,- PlayStation



7el. PlayStation



7el. PlayStation



7el. PlayStation

SONY PLAYSTATION

- Army Men Air Attack 195,-
- Carmageddon 2 195,-
- Crash Team Racing 195,-
- Darkstone 195,-
- Dune 2000 195,-
- Earthworm Jim 195,-
- Formula One'99 195,-
- Grandia 195,-
- Gran Turismo 2 TEL.
- Mission Impossible 195,-
- NBA Live 2000 195,-
- Omega Boost 195,-
- Rainbow Six 195,-
- Rayman 2 195,-
- RC Stunt Copter 195,-
- Tomb Raider 4 195,-
- Test Drive 6 195,-
- Test Drive Off-Road 3 195,-
- Tiny Tank 195,-
- Twisted Metal 4 TEL.
- WCW Mayhem TEL.
- Worms Armageddon 195,-
- WpieOut 3 195,-
- Quake 2 195,-
- Xena Warrior Princess 195,-
- X-Files 195,-

DREAMCAST

- Aero Wings 249,-
- Blue Stinger 249,-
- Buggy Heat 249,-
- Dynamite Cop 249,-
- Evolution 249,-
- Expendable 249,-
- House of the Dead 2 TEL.
- Metropolis Racer 249,-
- Power Stone 249,-
- Ready 2 Rumble 249,-
- Sonic Adventure 249,-
- Sega Rally 2 249,-
- Soul Calibur 249,-
- Tokyo Highway Challenge 249,-
- Trick Style 249,-
- Virtua Fighter 3tb 249,-



PlayStation 7el.



PlayStation 199,-



PlayStation 195,-



PlayStation 7el.

NINTENDO 64

- Duke Nukem: Zero Hour 269,-
- Rayman 2 269,-
- Racing Simulation 2 269,-
- Tonic Trouble 269,-
- Donkey Kong 64 TEL.
- Destruction Derby 64 TEL.
- Mario Golf 64 269,-
- Monste Truck Madness 64 TEL.

Pozostałe tytuły, oraz nowości - TEL.



269,-



269,-



75,-



99,-



29,-



129,-



29,-



39,-



59,-



35,-



69,-



1380



290



599

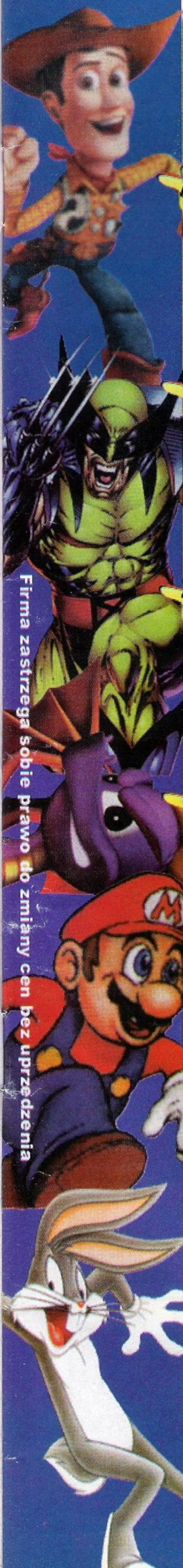
/model 9002C/
Memory Card
GRATIS



629



Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedzenia



DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO

NAJŚWIEŻSZE DREAMCASTOWE NEWSY ZEBRANE PRZEZ ORIGIN!

■ Niedawno w Japonii miał miejsce kolejny arcade show, zwany w skrócie JAMMA. Pośród wystawców automatów czysto mechanicznych nie mogło zabraknąć także wielkich tego przemysłu jak: Sega, Namco, Taito, Tecmo, Capcom czy Konami, którzy prezentowali z reguły najnowsze produkcje. Patrząc pod kątem boardów Hikaru, Naomi czy Model 3 można było zauważyć następujące tytuły. **TYPING OF THE DEAD: KEYBOARD MASTERS** - to wariacja najlepszego jak dotąd gun shooter'a tyle, że zamiast pistoletu, do rąk dostajemy klawiaturę. Każdy nieżywy wymaga wpisania słowa, które pojawia się obok niego. W przypadku boss'ów mamy do czynienia z dłuższymi i trudniejszymi wyrazami. **EMERGENCY CALL AMBULANCE** to rozwinięcie tematu dobrze znanego z **CRAZY TAXI**. Wcielamy się w rolę kierowcy eRki, którego zadaniem jest dowiezienie rannego lub umierającego pacjenta na czas do szpitala. Akcja ma miejsce w Chicago toteż ulice bywają zatłoczone, zmianom ulegają także warunki pogodowe, a każda stłuczka powoduje szybsze ubywanie sił witalnych przewożonego pacjenta. Natomiast **TOY FIGHTER** to kolejna produkcja na pierwszy rzut oka przypominająca tytuły **VIRTUA FIGHTER** czy **FIGHTING VIPERS**. Jednakże dzięki zastosowaniu nowych rozwiązań, a w tym systemu rzutów, gra znacznie się różni od wspomnianych pozycji. Ostatecznie wyeliminowano tu tradycyjne rundy zastępując je tzw. life points, które odnawiają odpowiednio pasek energii zawodnika i dopiero ich wyczerpanie jest równoznaczne z przegraną walką.



SAMBA DE AMIGO to muzyczna propozycja Sonic Team. Do rąk dostajemy dwa marakasy, a potem pozostaje tylko trząść nimi zgodnie ze wskazówkami na ekranie, które przewidują 6 różnych pozycji.



SPAWN: IN THE DEMON'S HAND nie jest produkcją Segi, jakkolwiek pisany na Naomi na pewno pojawi się na DC. Capcom wykonał tu sporo dobrej roboty stawiając na duże, pełne detali areny, sporą liczbę broni i tryb multiplayer dla 4 osób, co wymaga oczywiście połączenia ze sobą tej samej liczby maszyn. Całość przypomina trochę niedawny hit **POWER STONE** z domieszką **FINAL FIGHT** oraz gatunku fpp i zapowiada się naprawdę interesująco.

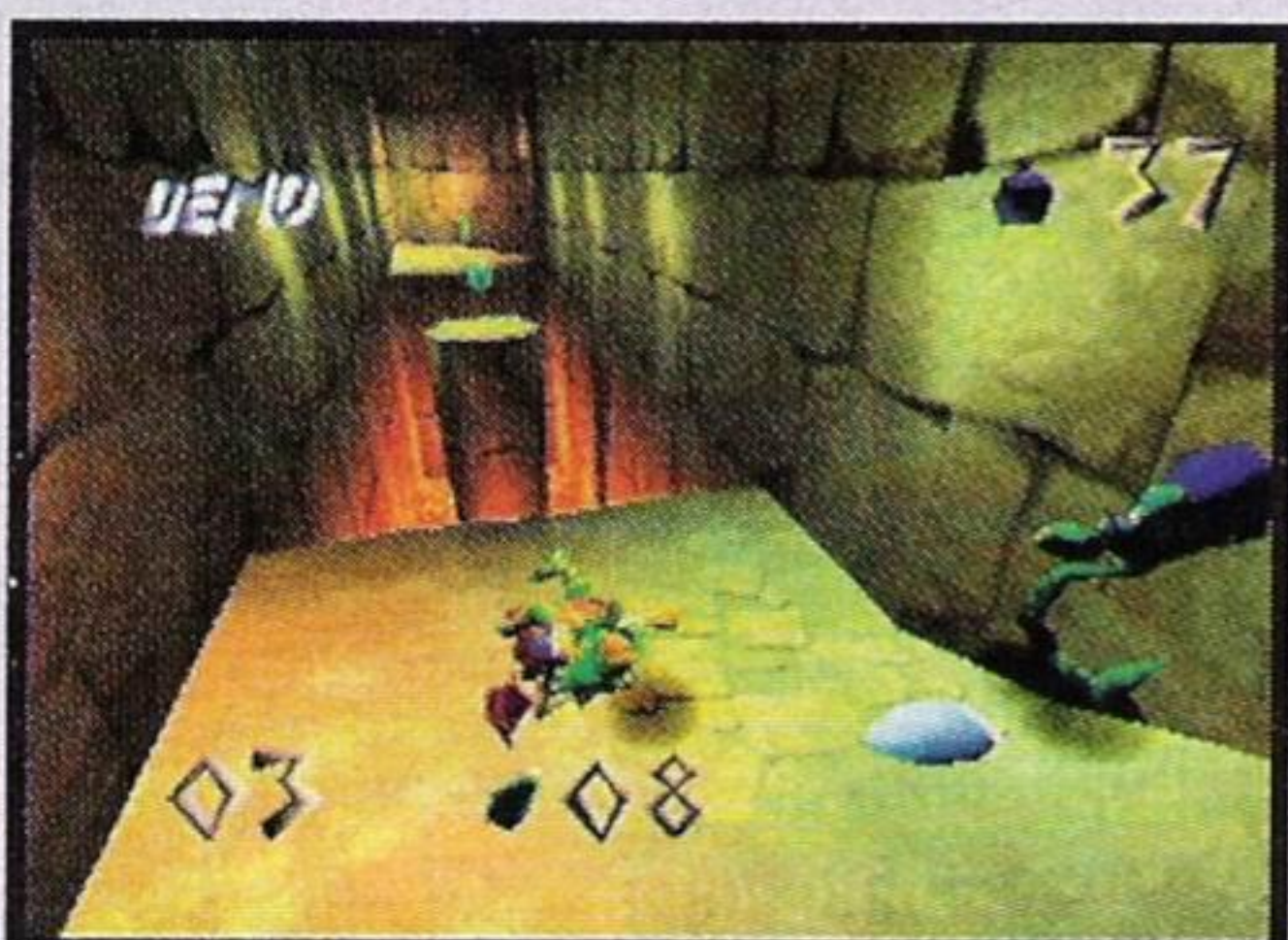
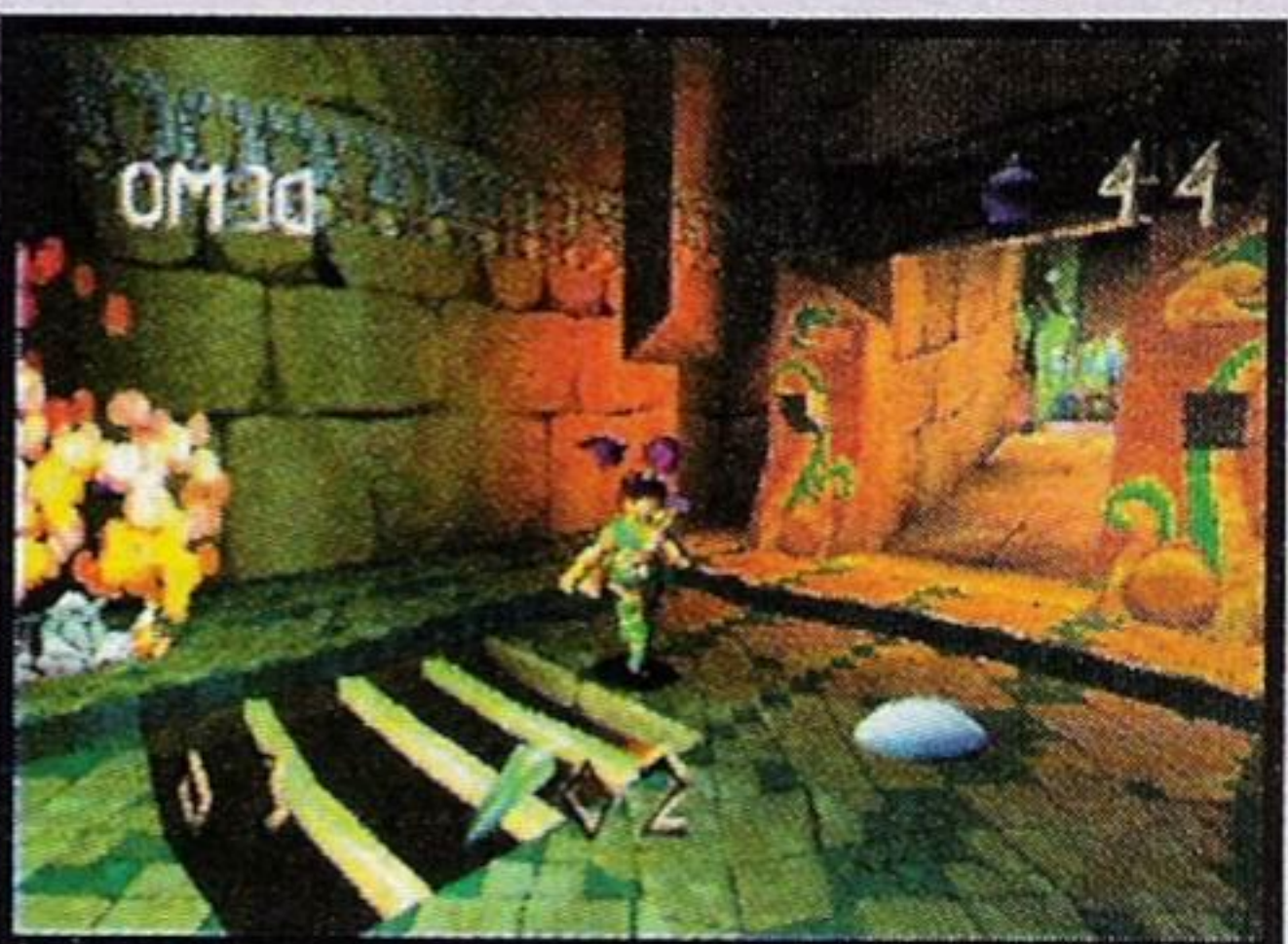
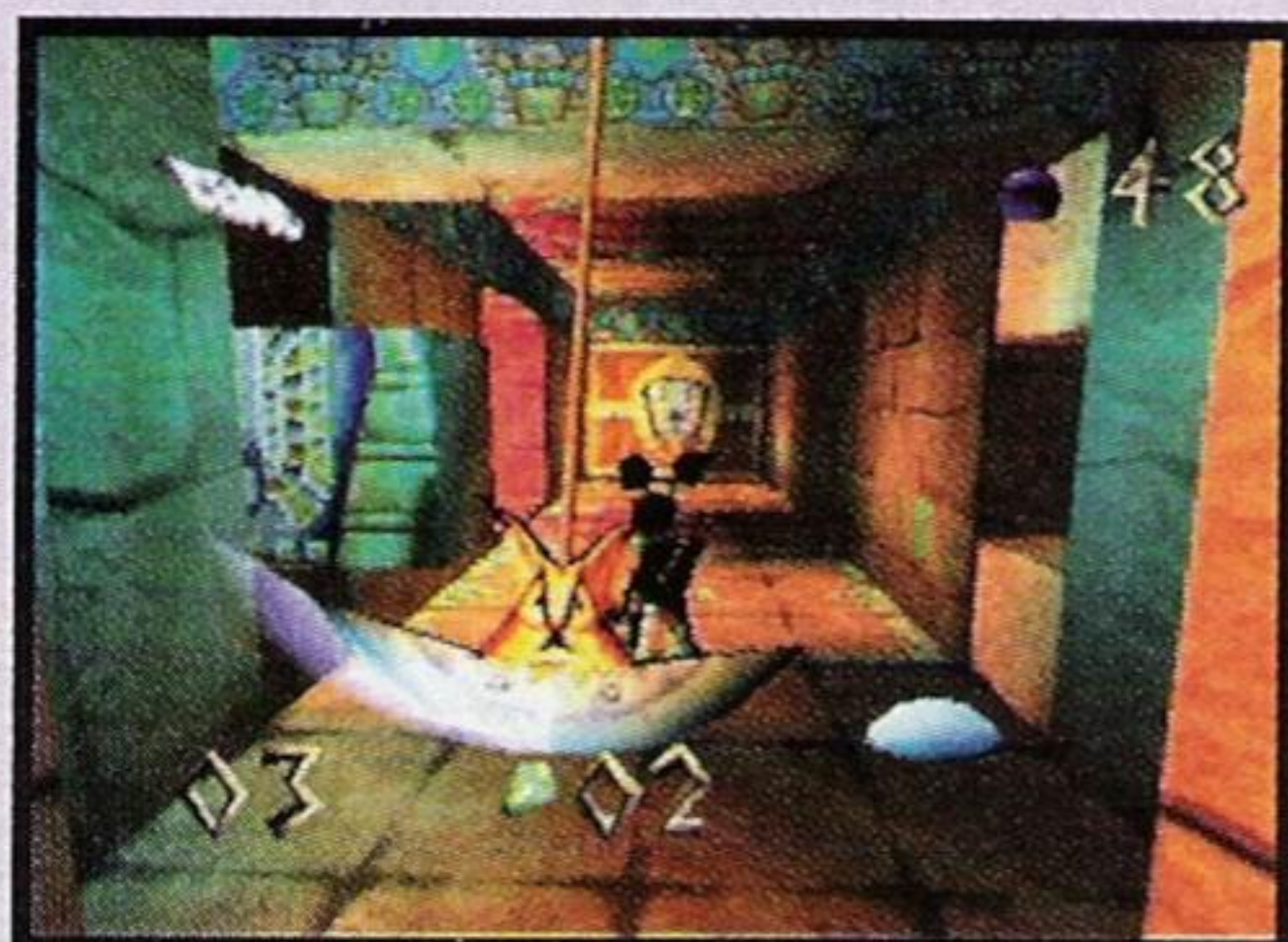


■ Pojawia się nowa seria zapowiedzi na Dreamcasta. Listę otwiera japoński developer Kid, który pracuje nad tajemniczym **TREASURE STRIKER**. Majesco zdecydowało się podrasować graficznie **RAINBOW SIX**, a jednocześnie wyszło na jaw, iż w produkcji jest już ponoć sequel - **ROGUE SPEAR**. Ascii pracuje nad RPG **METAL MAX OVERDRIVE**, Take 2 Interactive nad **BIG BANG**, a ESP nad **OUKA HOUSHIN** - jeszcze jednym RPG w ujęciu strategicznym, które ukaże się 16 grudnia. Sega ma zamiar znów sygnąć sporą ilością gier z różnych gatunków. Mają to być **GET BASS 2** - sequel popularnego tytułu, **DEE DEE PLANET**, który nie ma nic wspólnego z "Dexter's Lab", jeszcze jeden sequel - **GODZILLA GENERATION MAXIMUM IMPACT**, podrasowana wersja **CRAZY TAXI** z wieloma dodatkami, **THE TYPING OF THE DEAD**, który raczej nie ukaże się poza Japonią, **PHANTASY STAR ONLINE**, **SPACE CHANNEL 5**, który ukaże się w grudniu, **JET SET RADIO** oraz **ADVANCED WAR STRATEGY DC**. Media Factory rozpoczęło prace nad **WAR OF ALEXANDER**, a Victor Soft przygotowuje symulator wojenny **DOGU SENKI**. Dla fanów fpp Sierra przygotowuje **HALF LIFE** z dodatkami. SNK obiecało **THE KING OF FIGHTERS '99 MILLENNIUM BATTLES** z wykorzystaniem sieci oraz vms'a. Riverhill Soft **VERMILION DESERT** - jeszcze jeden strategiczny rpg, Aki zaś zwyczajne RPG, zatytułowane **ANIMAL STAR**. Listę zamykają AndNow z pozycją **CHAKAN** oraz Fox z **CROC DC**.

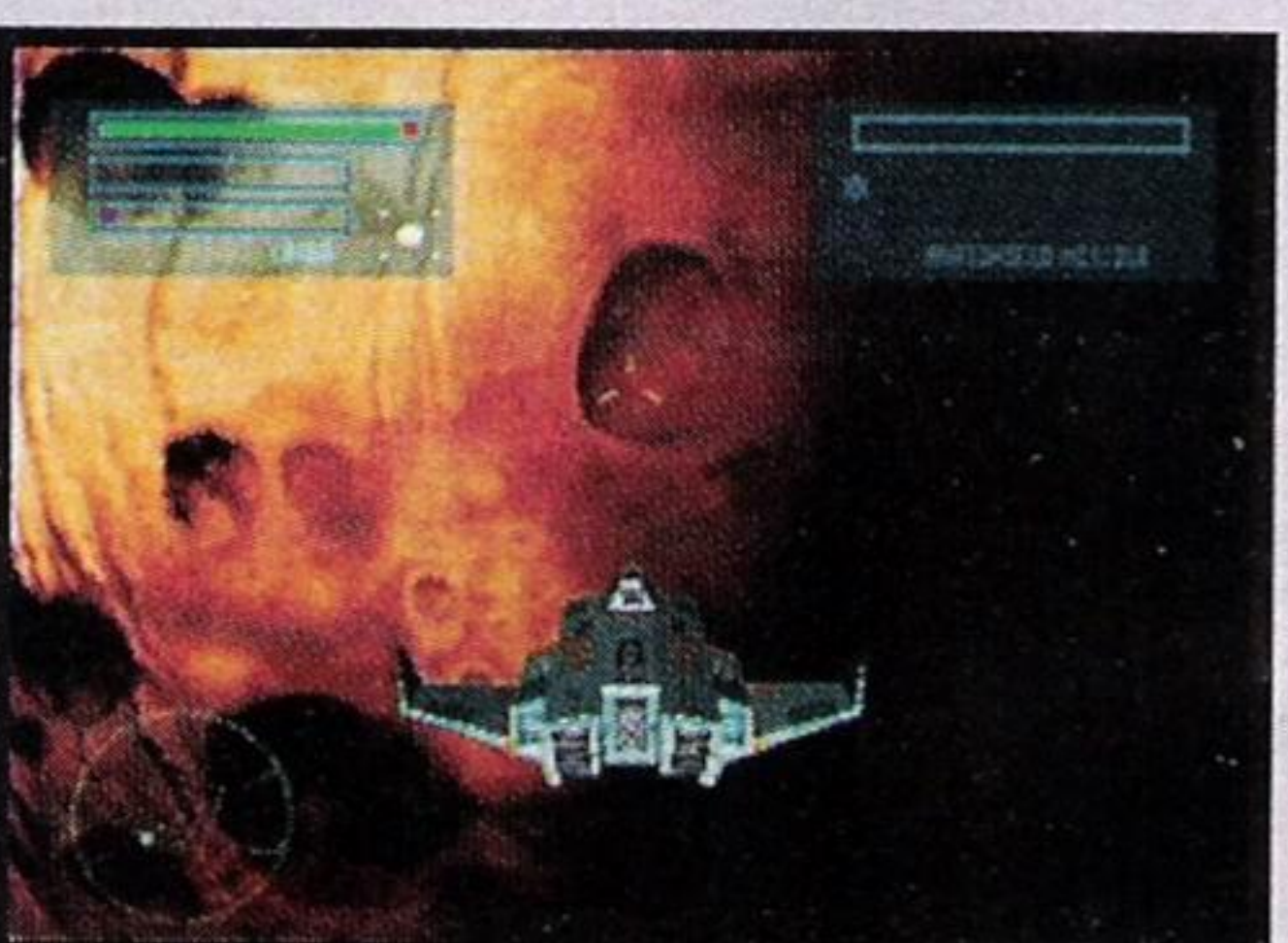
Psygnosis 2000

Przejrzyjmy się bliżej trzem tytułom, jakie na wiosnę 2000 szykuje na PlayStation wracające ostatnio do dobrej formy Psygnosis.

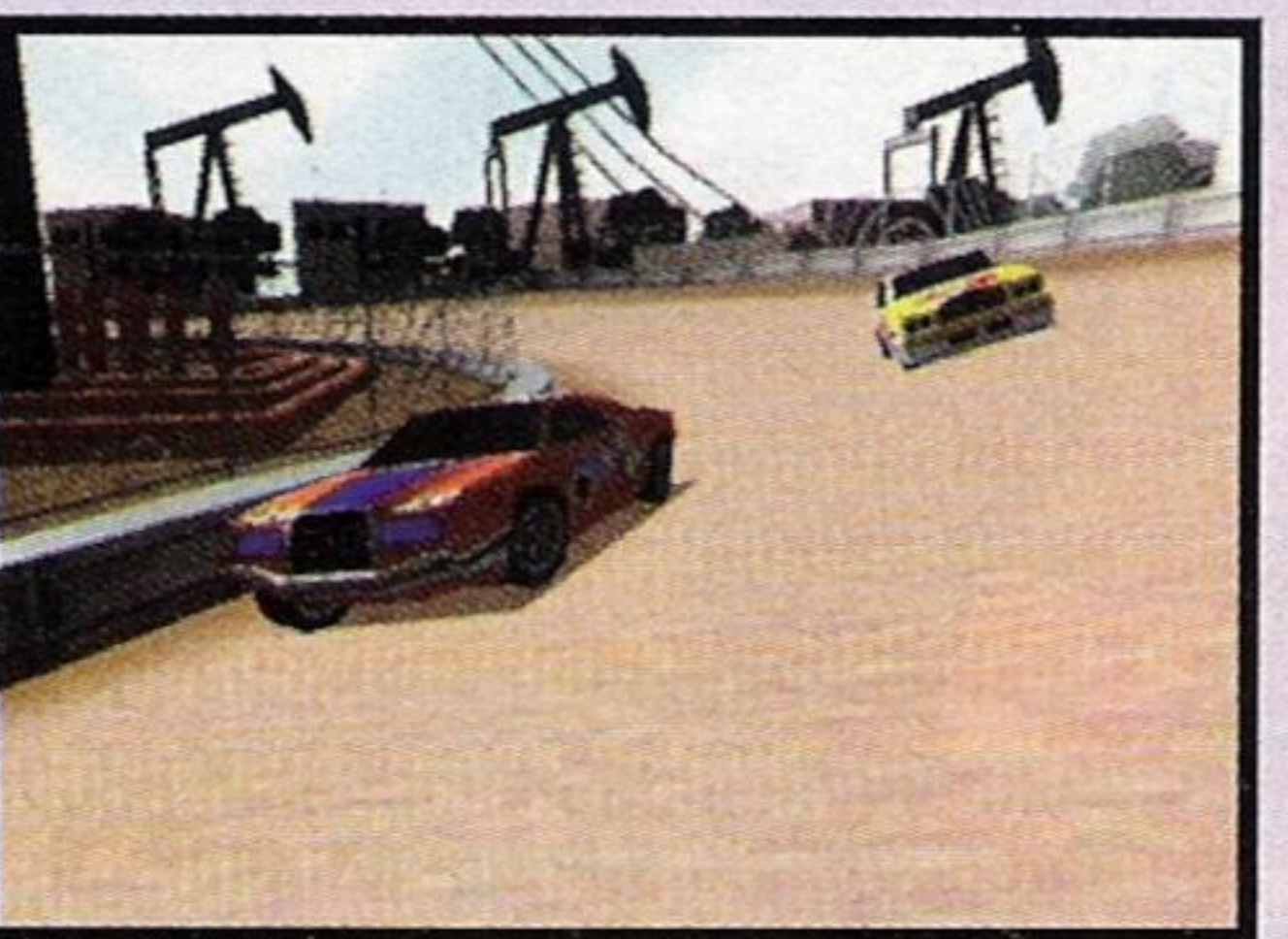
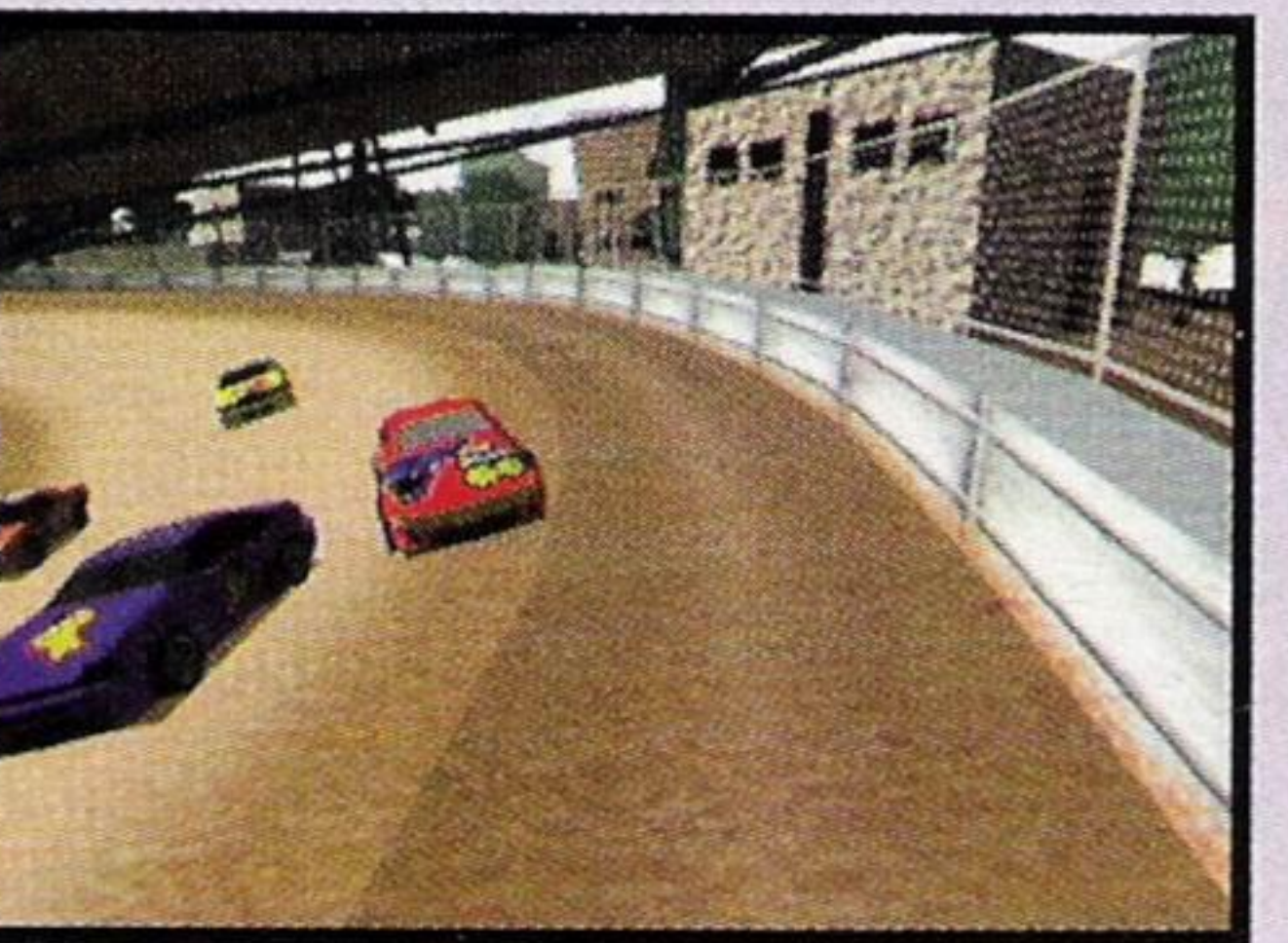
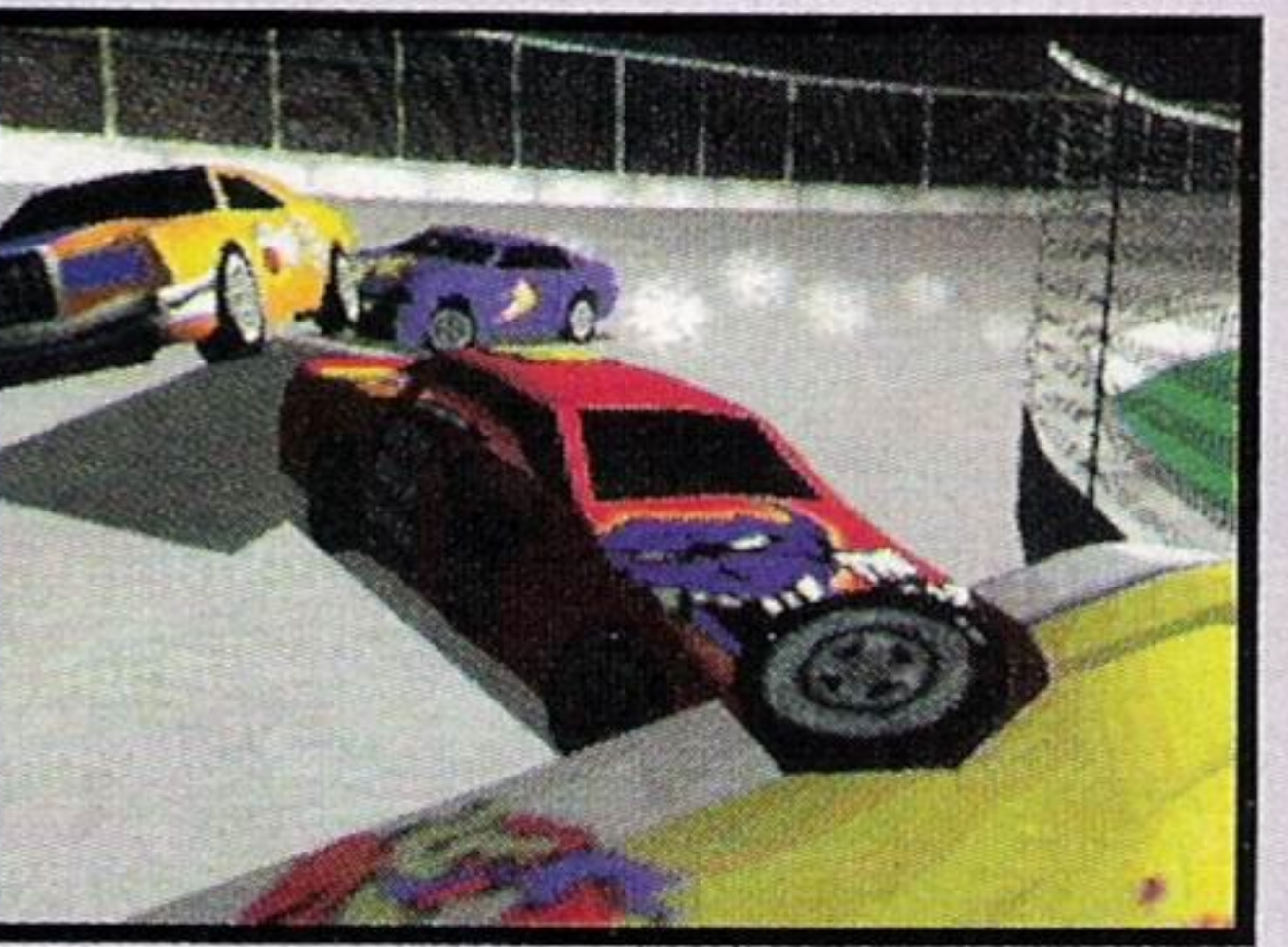
TRICKS 'N' TREASURES ma być kolorowym, trójwymiarowym platformerem nawiązującym klimatem do **TOMB RAIDERA**. Zadaniem gracza - pładującego tajemnicze katakumby będzie zdobycie skarbu, ale przede wszystkim omijanie licznych pułapek, zapadni, zatrutych ostrzy i tak dalej. [PSX]



COLONY WARS 3: RED SUN to trzecia część jednej z dwóch najlepszych serii jakie na PSX-a wydało Psygnosis. W trzecim CW wcielamy się w rolę trzeciej strony konfliktu zaczynając z pozycji wolnego strzelca. Jeszcze więcej statków, broni i efektownych potyczek nad powierzchniami planet. [PSX]



DESTRUCTION DERBY 3 spodobało się graczom. W sumie pomysł jeżdżenia samochodami wokół toru i celowego stukania się z innymi bez ingerencji policji nie mógł nie przypaść do gustu. W trójce dodatkowo pojawić mają się między innymi torry na dachach wieżowców. To powinno być ciekawe... [PSX]



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 AKCESORIÍ

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!



Autoryzowany dystrybutor PlayStation

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

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

tel. 0501 420 450

tel. 0501 420 440

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

Sprzedż wysyłkowa!

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

Gry dla PlayStation



Doskonałe gry w **super cenie**
Platynowa seria



ponad 400
Innych
tytułów
w naszej
ofercie
DZWOŃ



SUPER OFERTA !!!

PSX z Dual Shock'iem
+ super gra
+ niespodzianka
= 599 zł

Przy zakupie wysyłkowym
PRZESYŁKA GRATIS !!!
DZWOŃ

Karta pamięci



85zł

Pad DualShock



139zł

Evil Dead: Ashes to Ashes

No dobra. Kto z was nie oglądał "Evil Dead", "Evil Dead 2" czy "Armii Ciemności"? No, kto? To w takim razie inaczej. Kto z was oglądał jeden z powyższych filmów?... Klasykę horroru, której główny bohater wykreowany przez rewelacyjnego Bruce'a Campbella postrzegany jest za główny wzorzec, który posłużył 3D Realms podczas opracowywania postaci Duke'a Nukema (chodzi oczywiście o postawę i teksty, a nie o wygląd)? Na marginesie - jeżeli chcecie wiedzieć skąd wzięta się w grach piła łańcuchowa, to polecam powyższe filmy (szczególnie "ED2" oraz "Armia"). No ale na temat samej gry. Ma być grą kontynuacją "Evil Dead 2" ("Armia..." najwyraźniej się nie liczy) - trójwymiarową przygodówką z prerenderowanymi tłami 2D (a la RESIDENT). Akcja rozgrywa się w osiem lat po wydarzeniach z filmu - Ash wraca do domu w lesie aby stłamsić zło wypełzające na świat za pośrednictwem Necronomiconu. Campbell podkłada głos w grze, będzie sporo broni (spójrzcie zresztą niżej...)



GameShark CDX

BEZ PARALLELA

Pojawiły się informacje na temat nowego GameSharka, który współpracować ma z każdą dostępną w tej chwili na rynku konsolą PlayStation, w tym nawet model 9000, który nie jest wyposażony w port równoległy (parallel). Urządzenie nosić ma nazwę GameShark CDX i ma być podłączane do slotu na kartę pamięci. Oprócz tego do użycia wykorzystywana ma być płyta kompaktowa, jednak na razie nie do końca wiadomo na jakiej zasadzie. Być może to na niej zapisywane będą kody, które GameShark będzie wgrywał do pamięci konsoli. Pożyjemy, zobaczymy - jak mawiają patrzący na życie przez różowe okulary ludzie.



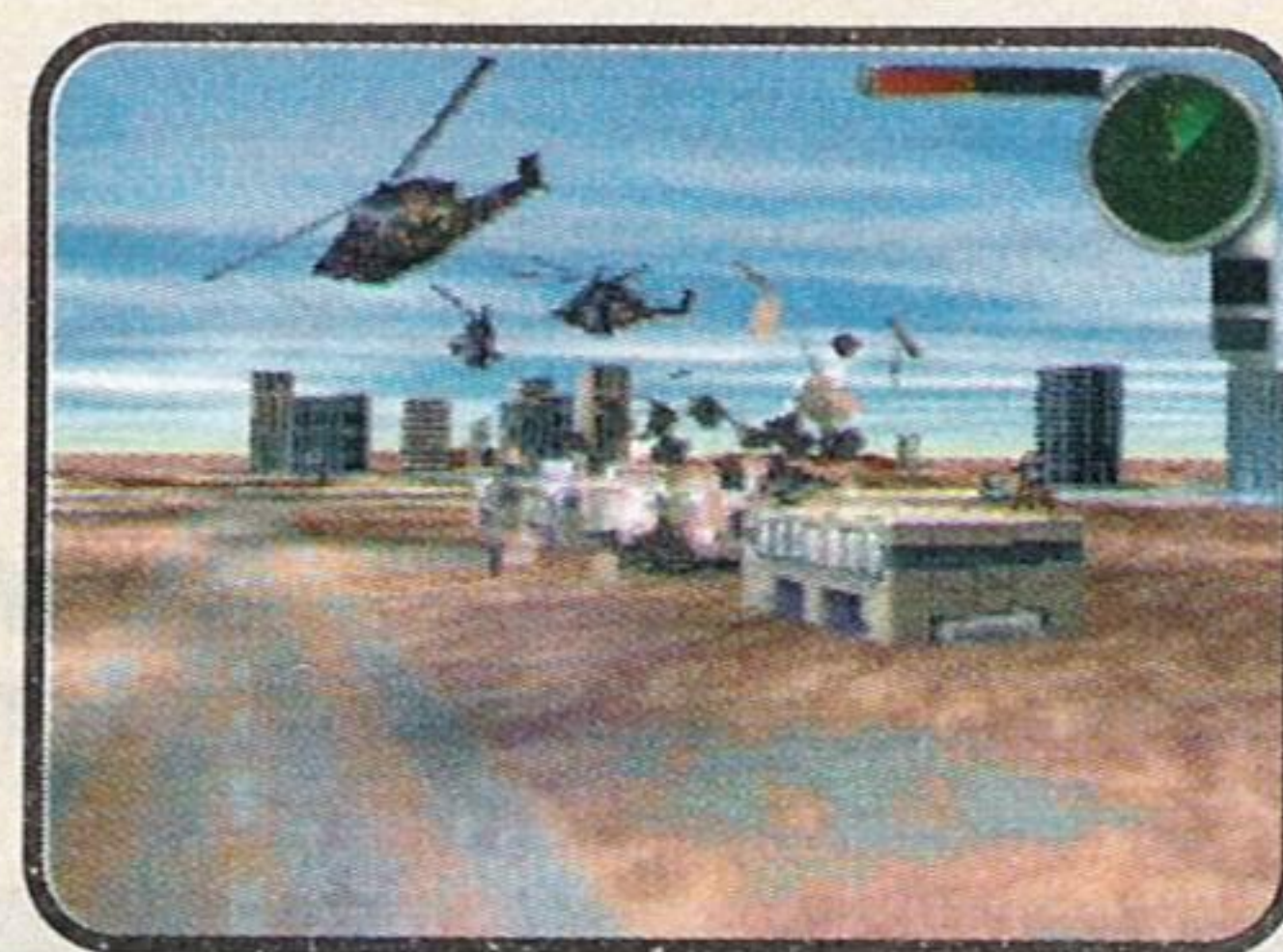
...tak właśnie wyglądał w swojej pierwszej fazie produkcji. Patrząc na trybuny nie możemy oprzeć się wrażeniu, że przed tą grą jeszcze długa droga.

DEVELOPER: ECLIPSE & TELEGAMES PLATFORMA: PSX

IRON SOLDIER 3

Pomimo, że ARMORED CORE osiągnął niewątpliwy sukces na PlayStation, wydawcy gier jakby troszkę zaniedbali problematykę wielkich metalowych kolosów zwanych gdzieś tam mechami. Na szczęście co jakiś czas zbiera się grupa śmiałków próbująca rewokować zapomniane gatunki gier, jednocześnie dając pożywkę sępom wyczekującym na świeże kawałki informacji.

IRON SOLDIER 3 to symulator mecha przygotowany przez połączone siły Eclipse Software i Telegames, które w zamierzonych czasach wydały dwie poprzednie części gry na Jaguara Atari. Najwyraźniej twórcy dosyć długo dochodzili do siebie po nagłej śmierci upatrzonemu systemowi jakieś pięć - sześć lat temu, bo trójka dopiero się rodzi. Na razie gra zapowiada się jak zwyczajny dosyć symulator czternastometrowego mecha, wyposażonego w arsenał piętnastu śmiertelnych broni, wśród których znaleźć można m.in. miotacz ognia i wyrzutnię granatów dymnych. Scenariusz nie został jeszcze zarysowany, chyba że uznać za jego szkic fakt rzucania naszego bohatera przeciwko kolejnym falom atakujących przeciwników. A potem jeszcze następnych i jeszcze następnych...



NEWSFLASH!

Po informacjach jakoby DC miał ujrzeć swojego własnego MGS-a, Hideo Kojima miał okazję skomentować zamieszanie jakie się wokół konsoli wytworzyło. W rozmowie jaką przeprowadził z dziennikarzami miał też okazję wypowiedzieć się na temat nowej konsoli Sony. Co ciekawe, twórca MGS'a ocenił, że w dziedzinie możliwości graficznych gry nie przejdą już tak rewolucyjnych zmian jak mogłyby się to wydawać. Tym bardziej, że po tym jak gry przeszły z 2D na 3D, pozostaje już tylko jedno. Wędrownka w czwarty wymiar. Czynniki czasu wprowadzony do gier powinien spowodować, że gry zrobią

kolejny istotny krok naprzód. Nie wiadomo jednak czy chodzi tu np. o próbę wygenerowania świata z zachowaniem realistycznego upływu czasu (a la ZELDA 64 czy powstający właśnie MUNCH'S ODDYSEE). Pan Kojima zauważył jednak, iż panująca na rynku gier tendencja to maksymalne zbliżanie produkcji do wytworów Hollywood. I praktycznie rzecz biorąc wszyscy oczekują raczej fotorealistycznej, coraz to lepszej grafiki, niż prawdziwych innowacji. I jeśli wszystko będzie zmierzało w tym kierunku, to nie zanosi się aby nowopowstające gry miały zupełnie przyćmić to co możemy w tej chwili zobaczyć na przykład na DC. To tak jak z

upgrade'em z NESa na SNESA - grafika i dźwięk istotnie się poprawiły, ale sterowanie, sposób grania i miódność pozostały te same. Przyszłość gier leży raczej w odpowiednim wykorzystaniu mocy obliczeniowej nowej konsoli Sony. Na koniec pan Kojima ocenił, że trzy lata zajmie developerom dojście do momentu, w którym nauczą się w pełni wykorzystywać potencjał leżący w nowej konsoli Sony.

Niebawem pojawić ma się program służący do muzyki na PlayStation, w którego produkcję zaangażowana jest pewna dosyć popularna stacja muzyczna. MTV MUSIC GENERATOR powinien pojawić się niebawem.

Podobno nie do końca sprecyzowany jeszcze Dolphin postrzegany jest jako inna platforma, na której potencjalnie pojawić ma się program.

Światło dzienne właśnie ujrzała najnowsza wersja PeCetowego emulatora bleem! Ulubiony emulator Sony, oznaczony numerkiem 1.5 możecie sprawdzić pod adresem <http://207.71.8.31/>.

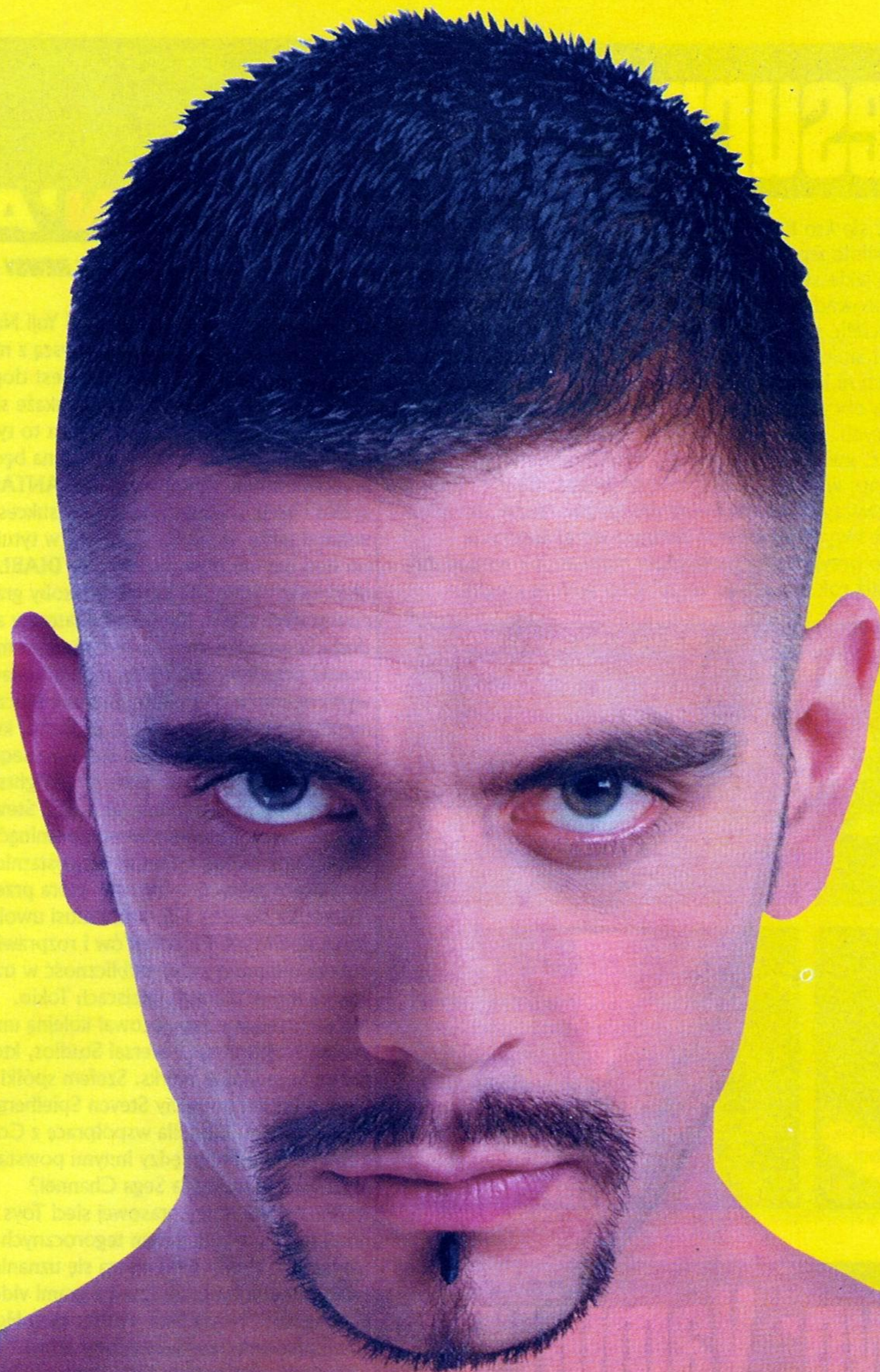
Sony poinformowało, że do chwili obecnej na świecie sprzedało się około 65 milionów pierwszego PlayStation.

Z nieoficjalnych źródeł wiadomo, że rozpoczęły się poszukiwania artystów mających

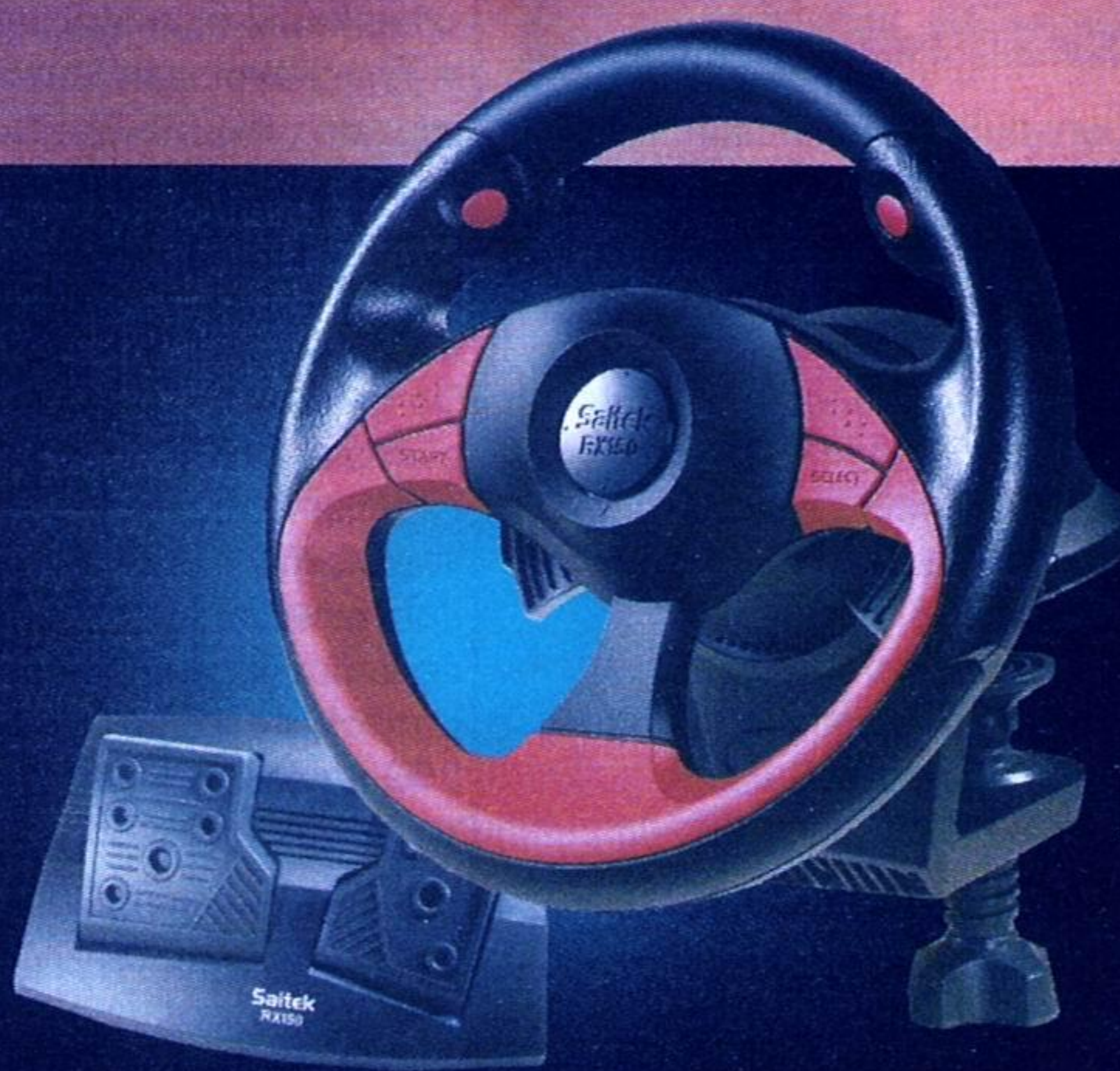
zająć się produkcją nowego METAL GEARA na PlayStation 2. Hideo Kojima osobiście odpowiedzialny jest za selekcję osób mających podjąć prace przy projekcie. Z uwagi na dosyć wczesny ich etap trudno jest powiedzieć na temat gry cokolwiek. Chociaż nie, jest parę pewniaków. Samotny komandos, karabin maszynowy, miny, strażnicy... Przy okazji tej informacji okazało się też, że pan Kojima jest zdecydowanym przeciwnikiem konwersji poprzedniego MGS'a na inną platformę. Takie plotki pojawiły się po tym, jak okazało się, że Microsoft nabył prawa do wydawania gier Konami. Zarząd Konami odpowiedział, że Hideo Kojima ma pełną władzę nad całością projektu MGS.

To Mi Gra!

* Więcej szczegółów w kolorowym katalogu firmy SAITEK.



PX2500
Double Shock Pad*



RX150
Kierownica z funkcją Double Shock*



PX3000
Tilt & Double Shock Pad*

Technologia

TILT

Funkcja

Double Shock®



Saitek

Perfekcja Kontroli

www.saitek.com

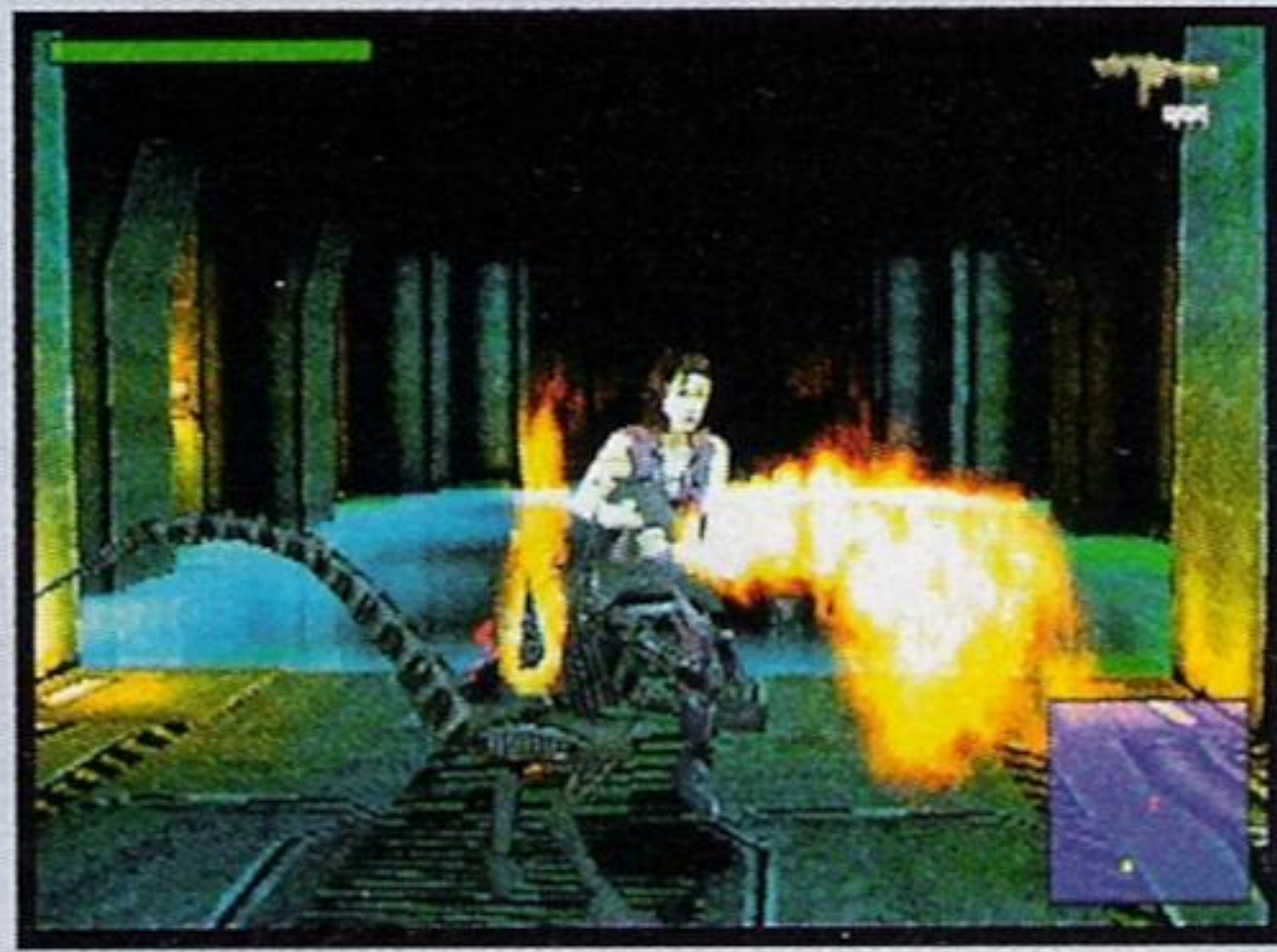
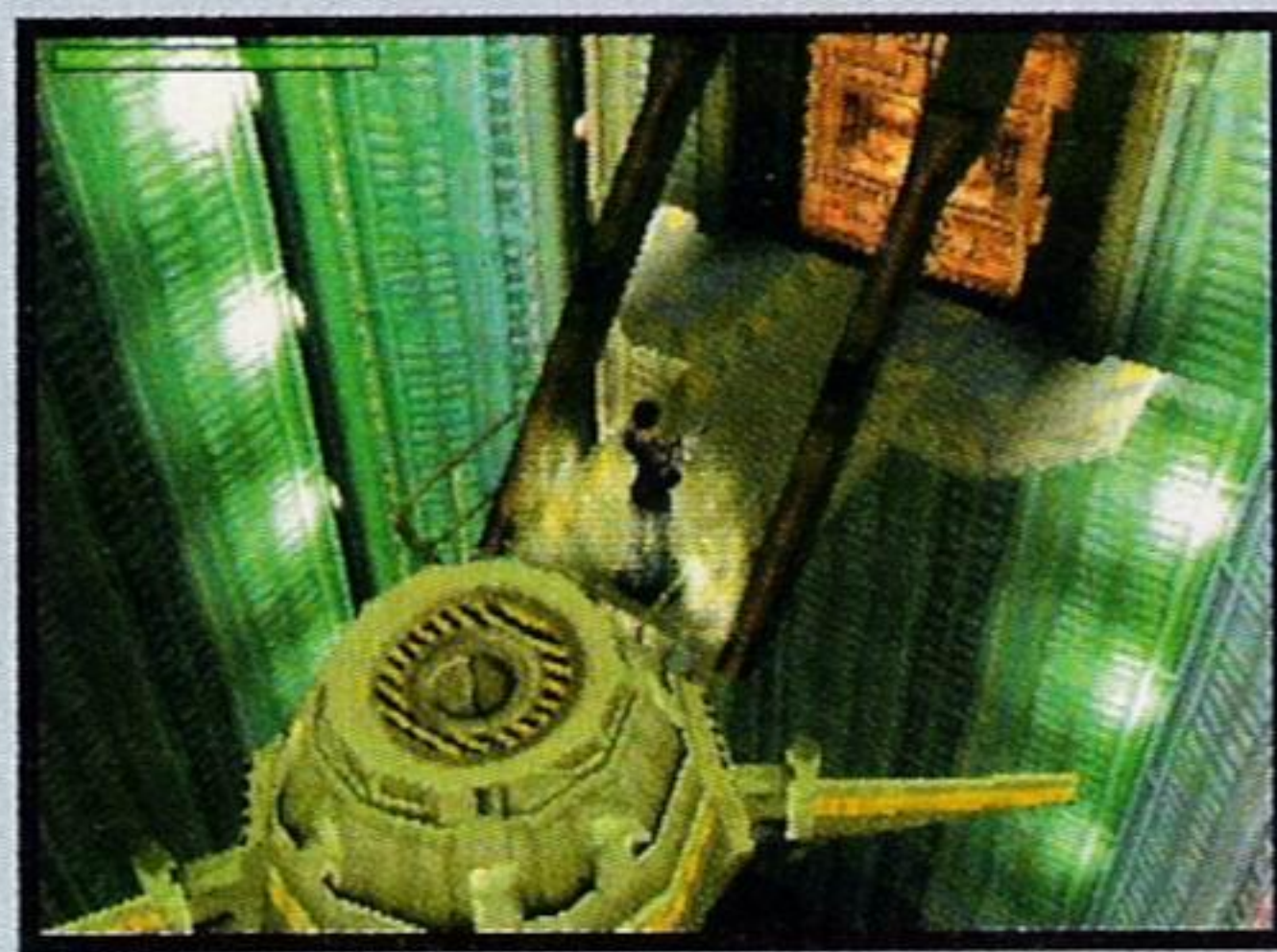
Wyłączny dystrybutor na terenie Polski: P.H.U. Lanser, ul. Skrzydlata 1a 82-300 Elbląg tel. 055 233-59-44 fax 055 233-93-65

lanser@softel.elblag.pl

Kupon
na bezpłatny
katalog

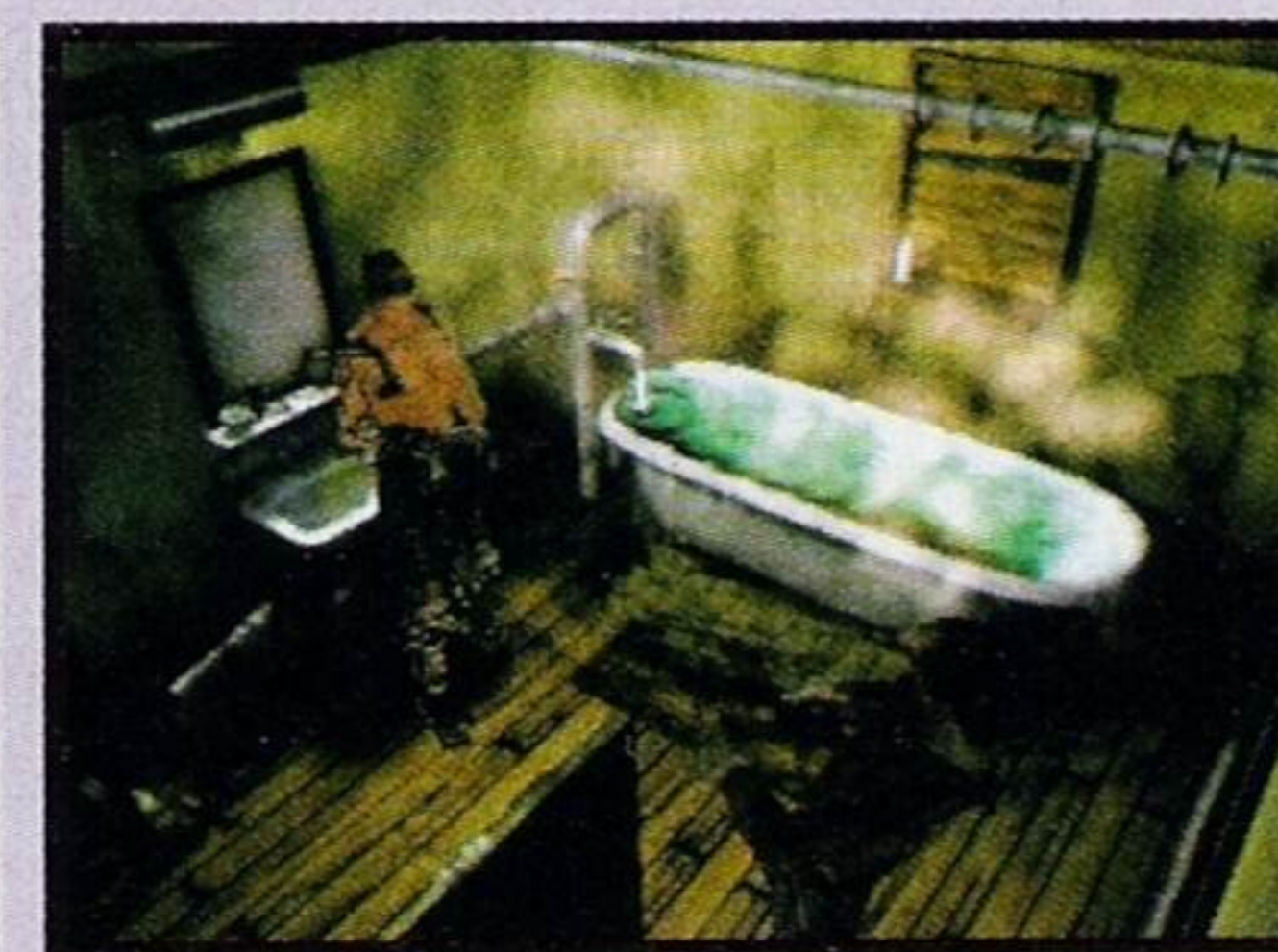
Alien: Resurrection

Chyba nietrudno domyśleć się kto będzie tym złym, kto tym dobrym i czyja to krew ma postać silnie żrącego kwasu. Gra oparta jest na ostatniej części filmu i głównym zadaniem jakie staje przed graczem jest powstrzymanie doktora Wrena, który próbuje sprowadzić dobrze znanych nam przyjemniaków na Ziemię. Graczowi przyjdzie wcielić się w Ripley, Call, Johnera, DiStephano i Christie wyposażonych w arsenał śmiertelnych broni, z których mogą korzystać. Znajdują się wśród nich m.in. automatyczne działka, miotacze ognia i spraye zamrażające do zwalczania obcych. Akcja toczy się na pokładzie statku Auriga, na Betty oraz w roju Obcych. Potwory potrafią czołgać się, pełzać, skakać, krwawić kwasem (krwasić, kwarwić?), pluć nim, reagować na odgłosy i porozumiewać się między sobą, np. w celu obalenia taktyki gracza. Oprócz tego będą małe, przyklepiające się do twarzy obleśniki i inne przyjemne rzeczy. Drugim zadaniem gracza jest odnalezienie i wyeliminowanie siedmiu wcześniejszych klonów Ripley. To może być mało przyjemne - pamiętamy przecież jak wyglądały w filmie. Gra wygląda już lepiej niż rok temu. Ale zaczekajmy jeszcze trochę.



Countdown: Vampires

Póki co, gra ma wszystko czego porządnej produkcji z gatunku survival horror trzeba. Jest sporo broni, są chodzące kołyszącym się krokiem humanoidalne monstra, broń strzelecka, wysokiej jakości przerywniki budujące dobry nastrój... Brakuje tylko jednego - grywalności. Miałem okazję zagrać w stosunkowo zaawansowaną wersję C:V i muszę przyznać, że brakuje trochę tej grze dynamiki. I wycucia. W RE czuje się akcję od samego początku. Tutaj jakoś tego nie ma. Owszem - główny bohater z tatuażem przez pół ciała jest dosyć niezły i bardzo ciekawie jedną ręką przeładowuje broń, ale to jeszcze nie wszystko. Spore kłopoty sprawiało mi przełączanie broni - nie odbywa się to w tak gładziutki sposób jak w innych, podobnych grach. C:V opowiada o losach ochroniarza, który trafił na imprezę w kasynie gdzie dochodzi do dziwnych akcji - zamienienia większości zebranych w wampiry i inne potwory. Zadanie: potwory - ubić, wampiry - odmienić.



DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO

NAJŚWIEŻSZE DREAMCASTOWE NEWSY ZEBRANE PRZEZ ORIGINA!

■ W trakcie wywiadu jaki udzielił Yuji Naka, szef Sonic Team, wyszło na jaw kilka interesujących wiadomości. Pierwszą z nich jest **CHU CHU ROCKET** - gra, która oryginalnie nie była planowana i jest dopiero w fazie pre-testów. Okazało się, iż ze względu na sporą dawkę zabawy ukaże się ona w wersji komercyjnej. Fani Sonica i Nights powinni wiedzieć, iż nie jest to tytuł zaawansowany graficznie i stawia głównie na zabawę. Pewnie dlatego jego cena będzie wynosić 2800 jenów czyli około \$26. W przeciwieństwie do tej pozycji **PHANTASY STAR ONLINE** ma zawierać sporą dawkę grafiki i akcji, a biorąc pod uwagę sukces i popularność tej serii jest to pewniak. Naka wskazał także, iż słowo "Online" w tytule znajduje się nie bez powodu, a sposób gry po sieci ma nieco nawiązywać do **DIABLO**. Tymczasem niedawno pojawiły się kolejne, niepotwierdzone wiadomości, jakoby gra umożliwiała poszukiwanie w sieci pozostałych trzech ludzkich bohaterów aby dopiero wtedy rozpocząć rozgrywkę. Dodatkowym bajerem ma być również możliwość rozmowy z partnerami oraz wymiana broni i przedmiotów. Mniej radosna wiadomość dotyczy **SAMBA DE AMIGO**, pozycji wybitnie muzycznej gdzie gracz nie tańczy, nie skreczuje czy gra na gitarze ale kręci marakasami. I na tym polega problem, który jest związany z wersją domową takiego "pada". Podobnie wygląda sprawa z sequelami **BURNING RANGERS** i **NIGHTS**. "W tej chwili chcę tworzyć nowe gry. Nights ma niesamowicie hard core'owych fanów i sprawa wygląda podobnie jak z ET2 Steven'a Spielberg'a." powiedział Yuji Naka. Pisząc o szefie Sonic Team nie sposób pominąć jednej z 4 produkcji grupy nazwanej **SPACE CHANNEL 5**. Reprezentuje ona ostatnio popularny gatunek gier muzycznych z wyjątkowo zakreconą historią, która przenosi nas do roku 2049. Bohaterem jest Ulala reporterka stacji SCH5, która musi uwolnić ludzi zmuszanych do ewolucji tanecznych przez złośliwych Morolien'ów i rozprawić się z obrzydliwymi. Tytuł ten został bardzo dobrze odebrany przez publiczność w trakcie TGS, a SOJ zorganizowała ostatnio serię imprez live w różnych miejscach Tokio.

■ Zeszły miesiąc zaowocował kolejną umową, tym razem zawartą pomiędzy Sega, Dream Works oraz Universal Studios, które utworzyły wspólne przedsięwzięcie pod nazwą Sega Game Works. Szefem spółki został Robert Bension, z którego kandydatury był bardzo zadowolony Steven Spielberg - szef Dream Works. Niedługo potem nowo powstała firma ogłosiła współpracę z Computec Media, a efektem ma być między innymi powstanie programu Game Works TV. Czyżby szykował się następca Sega Channel?

■ W ostatniej notce prasowej sieci Toys 'R Us wymieniono najbardziej pożądane produkty jakie będą hitem tegorocznych świąt. Informacja ta nie byłaby znacząca gdyby nie fakt, że sklepy TRU cieszą się uznaniem klientów w wielu krajach, a na liście jest tylko jedna pozycja związana z grami video. Michael Goldstein, jeden z szefów powiedział: "Nasza lista 'Hotter than Hot' zawiera najbardziej popularne produkty, na które przewidujemy wzmożony popyt." I tak jak przypuszczacie pośród Barbie nowego tysiąclecia, gadżetów z SW: Phantom Menace, Pokemonów i bohaterów z ulicy sezamkowej (pamiętacie Elmo?) znajduje się także Dreamcast.

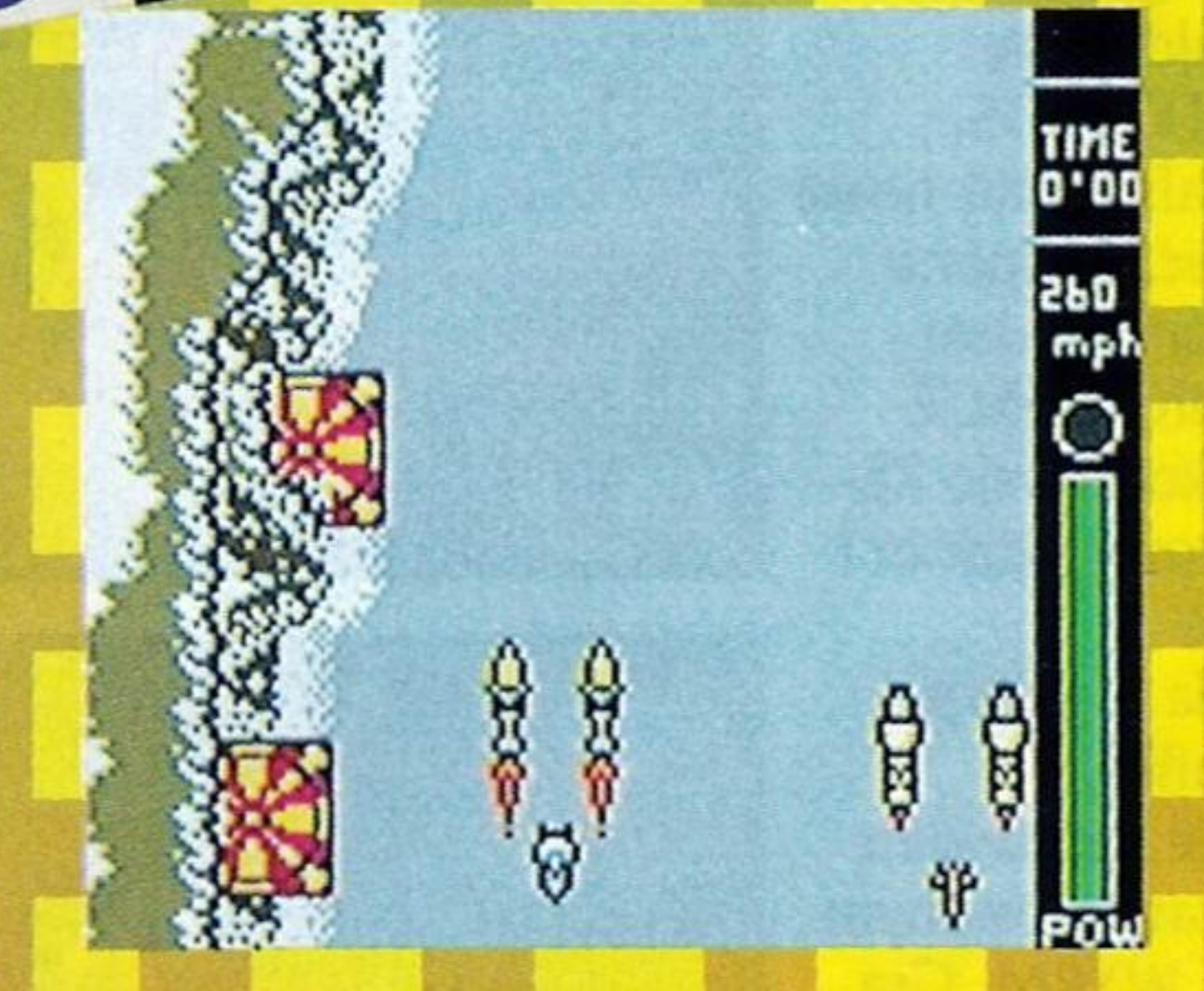
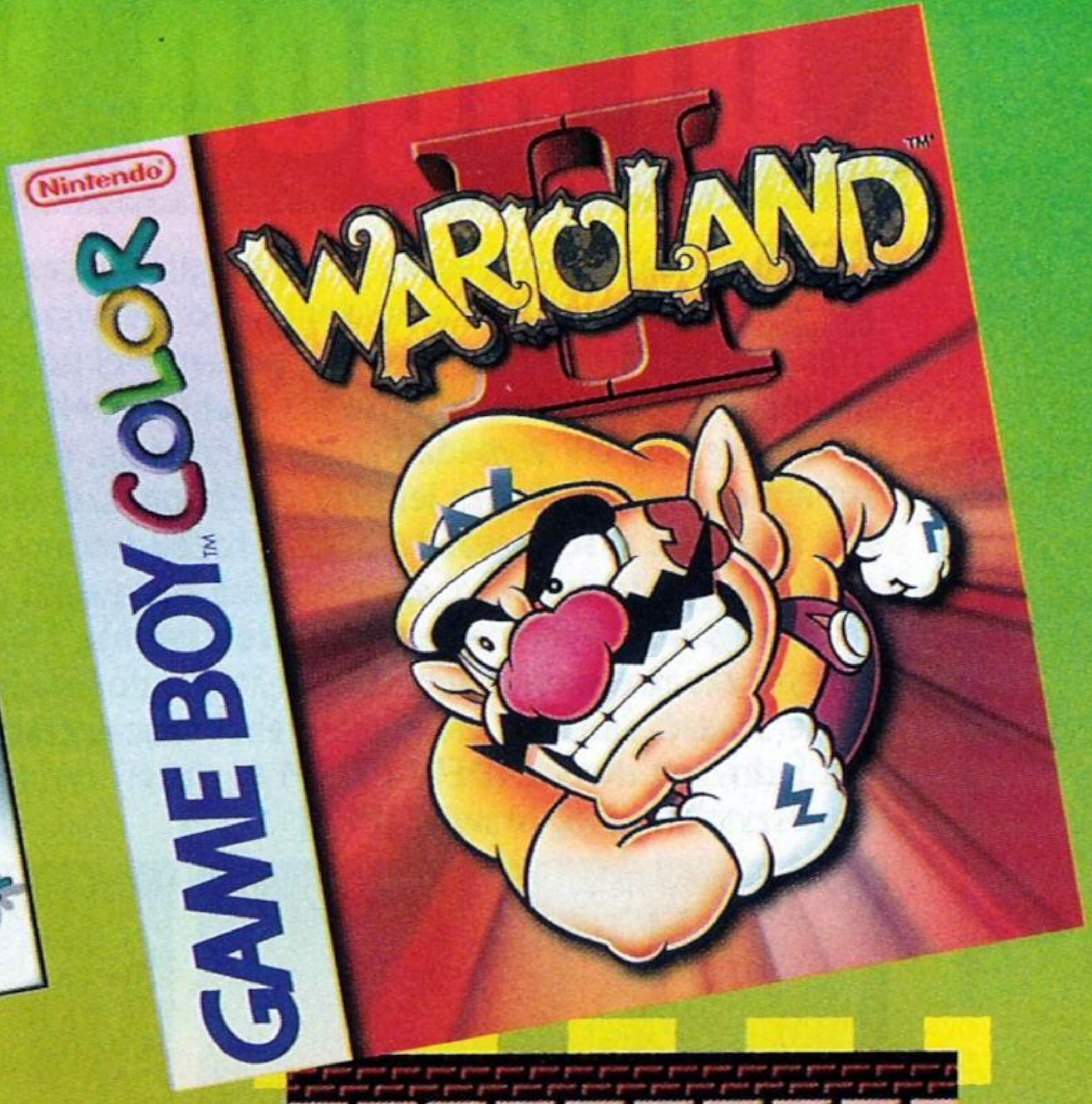
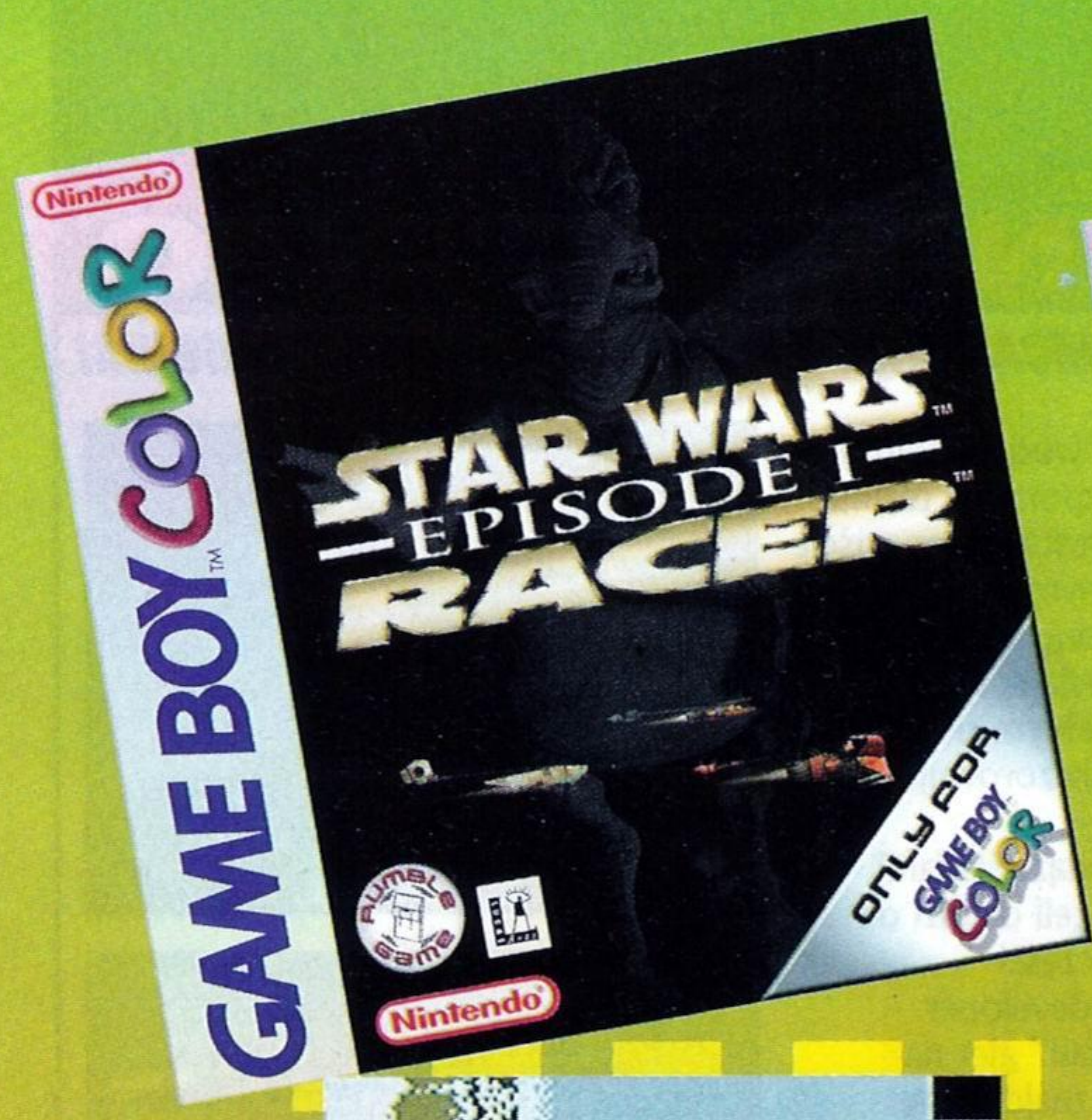
■ Tymczasem szaleństwo DC za wielką wodą nieco osłabło. Sega przygotowuje się teraz do okresu świątecznego, kiedy to wszystko zacznie się od nowa, a w międzyczasie przedstawiono dane, z których wynika, że liczba konsol sprzedanych z końcem października znacznie przekroczyła 750.000. Bardzo dobre wyniki spowodowały zmianę planów i tak zamiast jednego miliona do końca tego roku SOA ma zamiar sprzedać 1,5 mln konsol. Oszacowano także prognozy długoterminowe. Do kwietnia firma spodziewa się przekroczyć próg dwóch milionów, a następnie, poprzez obniżki cen, wprowadzić gry sieciowe oraz silną kampanię marketingową, osiągnąć liczbę sześciu milionów z marcem roku 2001. W trakcie ostatniej konferencji inwestorów pan Moore, jeden z szefów SOA, wyraźnie stwierdził, że firma zamierza dobrze wykorzystać okazję jaką podarowała im konkurencja. Co więcej okazało się, że do końca przyszłego roku pojawi się w Stanach przynajmniej 12 tytułów, które pozwolą na grę przeciwko każdemu, niezależnie od miejsca zamieszkania, przy około 200 tytułach ogółem. Tym samym Dreamcast będzie jedyną konsolą w Stanach, która zaoferuje możliwości gry po sieci po bardzo konkurencyjnej cenie.



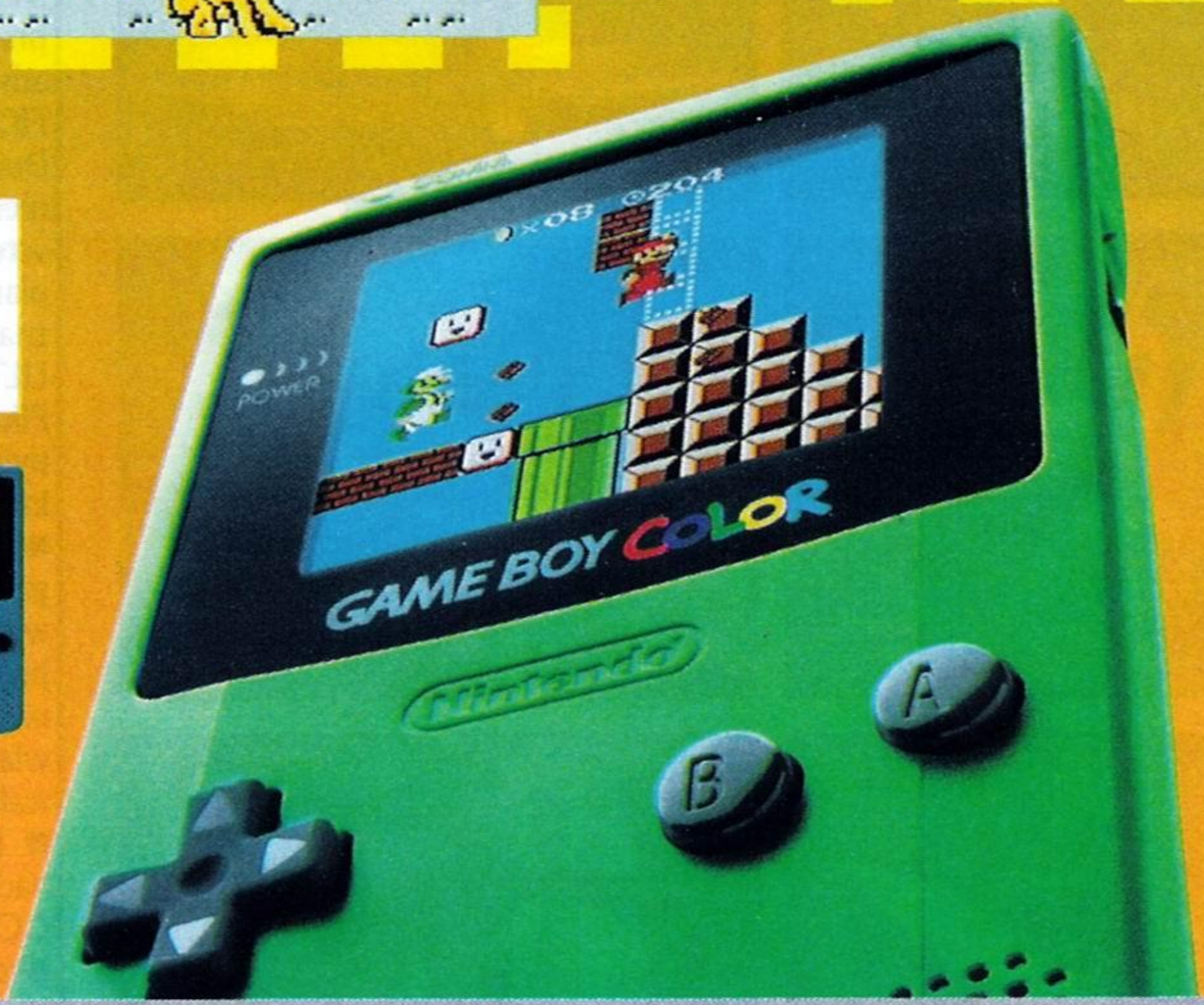
■ **SONIC ADVENTURE** jest jedną z tych gier, które wciąż zadziwiają graczy. W dniu premiery amerykańskiej, za pomocą Internetu, dostępny był dodatek, który zmienił Station Square w imprezę z okazji tego wydarzenia. Teraz z okazji Halloween został udostępniony kolejny bajerek, który powoduje, że po ulicach chodzą duchy i upiory, a Twinkle Park zmienił się w straszny Tremble Park. Jednocześnie udostępniono World Ranking Mode, który zawiera wyniki graczy z całego świata osiągane na poziomach zręcznościowych oraz Emblem Attack - ranking najlepszych czasów uzyskanych przy zebraniu 130 embleatów. Prym wiodą oczywiście Japończycy. Pozostając przy najbardziej popularnej maskotce, wiadomo już że Sonic powróci w kolejnej grze nie później niż na święta przyszłego roku i co ciekawe wskazano na możliwość pojawienia się tytułów z innymi bohaterami tej serii.

Nintendo®

KOLOR ZMIENI TWOJE ŻYCIE!



GAME BOY COLOR™



Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp.z.o.o. OPTIMUS SA
53-031 Wrocław 33-300 Nowy Sacz

Nintendo®



NINTENDO 64



Dystrybutor:
LUKAS TOYS
53-031 Wrocław

OPTIMUS SA
33-300 Nowy Sacz



STADLBAUER

Dragon Valor

To kolejna gra, z którą bliżej mogliśmy zapoznać się na TGS'ie. Robi bardzo pozytywne wrażenie. Po pierwsze - takie zręcznościowe niby-rpgi akcji są bardzo miłą odmianą po bardziej poważnych przedstawicielach tego gatunku. Zresztą udowodnił to już BRAVE FENCE MUSASHI. W porównaniu z tą właśnie grą, DV wypada bardzo korzystnie. Grafika jest tu ładna i wyraźna, i zupełnie nie przeszkadza jej brak specjalnie szczegółowych modeli. Za to akcja jest szybka, a system walki - bardzo rozbudowany. W demonstrowanej wersji gry można było zmierzyć się z kilkoma zestawami przeciwników występujących zaraz po sobie. Były małe stworki, zestaw mag i wojownik oraz smok, na którym zabawę skończyłem. Odprężające doświadczenie. Sterowana postać może skakać, zadawać ciosy mieczem i rzucać czary. Zwróćcie uwagę na tę grę - jest jednym z dwóch (DEW PRISM to drugi) tytułów z gatunku podobających się wszystkim. No, prawie. [PSX]

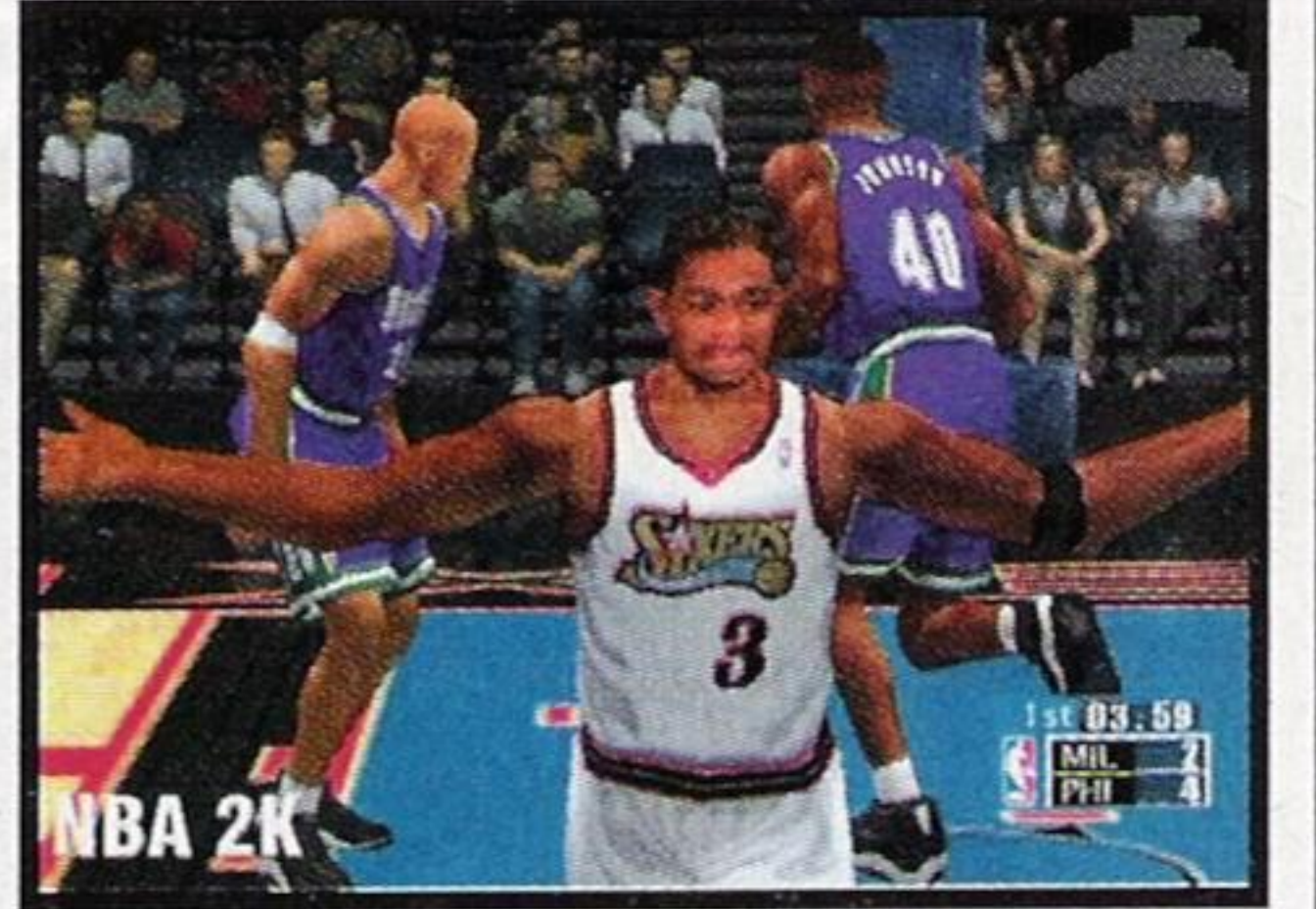


DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO

NAJŚWIEŻSZE DREAMCASTOWE NEWSY ZEBRANE PRZEZ ORIGIN!

■ Już na dniach, za wielką wodą powinna zadebiutować kolejna gra sportowa zespołu Sega - Visual Concepts, a jest nią oczywiście NBA 2000. Po fantastycznym przyjęciu NFL 2000, które sprzedało sporą liczbę konsol wygląda na to, że i ta pozycja sporo namiesza. Poza licencją i pełnym składem, gra ponoć fantastycznie odwzorowuje ruchy i mimikę zawodników.



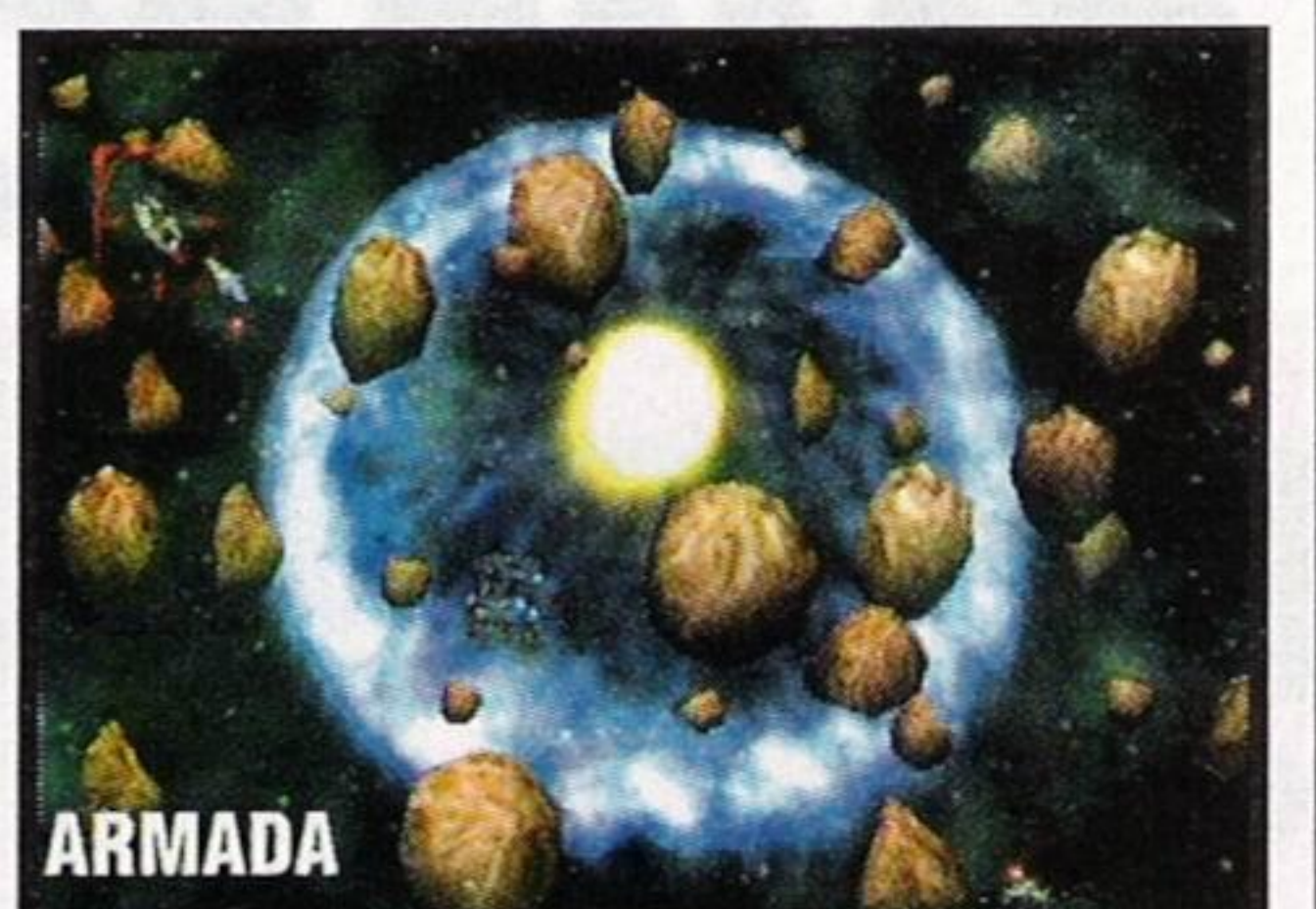
■ Midway najwyraźniej podąża śladami Capcom, a przynajmniej jeżeli chodzi o wsparcie DC. Po wydaniu części zapowiedzianych tytułów, developer wspominał już o "drugiej fali" gier na konsolę Sega. Pośród nich znajdzie się między innymi GAUNTLET LEGENDS.



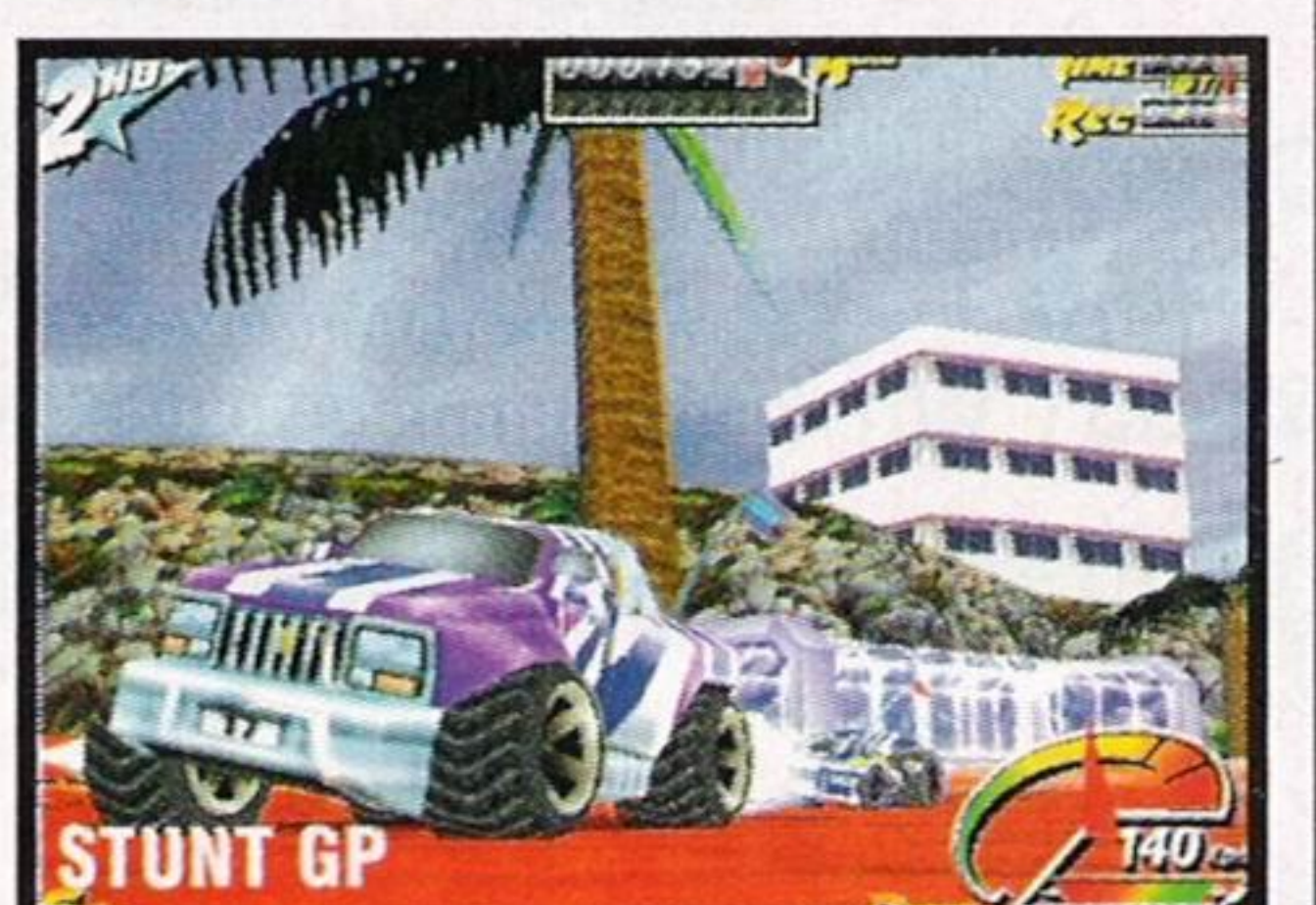
Gra ma mieć podrasowaną grafikę oraz nowe opcje, włącznie z grą przez sieć. Podobne zamiary ma także Acclaim, który wydaje anime fighter'a Taito - PSYCHIC FORCE 2012 i oficjalnie potwierdził konwersję REVOLT, wzbogaconą o dodatkowy poziom i dwa nowe samochody, a także wykorzystanie VMS'a, tryb dla 4 graczy, edytor tras i podrasowaną grafikę.



■ Crave Entertainment pracuje nad swoim pierwszym exclusive na DC, zatytułowanym DRACONUS: CULT OF THE WYRM. Gra prezentuje gatunek fantasy action / adventure i podobnie jak zbliżający się SOUL FIGHTER będzie tylko dla jednego gracza. Developer zapowiada liczne zwroty fabuły i niespodzianki, a sądząc po udostępnionych screenach szykuje się niezły tytuł. W sferze planów, jakkolwiek już potwierdzonych znajduje się także kolejna gra zatytułowana ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP. Pikanterii dodaje tu plotka jakoby w projekt byli zaangażowani członkowie zespołu Namco, który pracował nad SOUL CALIBUR.



■ ARMADA to projekt czerpiący z gatunków akcji i rpg z elementami strategii, w który zaangażowana jest grupa programistów Metro 3D. Fabuła pozostaje na razie okryta tajemnicą, jakkolwiek wiadomo, iż motywem przewodnim ma być walka z obcą rasą.



■ Tymczasem legendarny Team 17 pracuje nad rts'em 3D zatytułowanym ALIEN BREED CONFLICT. Gra obecnie przewidywana jest jako exclusive na DC. Drugą pozycją tej grupy jest STUNT GP - racer, w którym kierujemy zdalnie sterowanymi samochodami. Gra oferuje do wyboru 16 różnych modeli, z opcjami upgrade'u, 24 trasy i standardowe tryby rozgrywki.

NEWSFLASH!

■ Zajmująca się analizami inwestycyjnymi firma Merrill Lynch opracowała i opublikowała nowy plan na temat PlayStation 2. Są w nim zawarte dosyć ciekawe prognozy dot. m.in. sprzedaży. Zresztą popatrzcie sami:

- Od Marca 2000 do Marca 2004
- 1.2 miliony konsol około daty premiery
- 14.8 milionów konsol sprzedanych do Marca 2001
- 24 miliony konsol między Marcem 2001 a Marcem 2002
- 30 milionów konsol

między Marcem 2002 a Marcem 2003
- 30 milionów konsol między Marcem 2003 a Marcem 2004

Do tego oczekują też, że niejakim dodatkiem będzie sprzedanie około 960 milionów kopii gier i programów do Marca roku 2004. Do tego przewidywane ukształtowanie się ceny - ok. 310 dolarów do roku 2001 i jakieś 205 do 2002.

Możecie zapytać teraz na jakiej podstawie bazują spece od Merrill. Nie wiem. Płaca im za to ciężkie pieniądze, więc sądzą, że analizują efekt

poprzedniej kampanii reklamowej porównując go z zaprezentowanym im obecnie, przyglądają się bacznie sytuacji jaka powstanie podczas launchu Dreamcasta, rozszyfrowują informacje na temat powstających fabryk mających zająć się produkowaniem chipów graficznych, badają rynek DVD i przeprowadzają rozmowy z developerami... Ale ja tu tylko pracuję.

■ Jeden z przedstawicieli Nintendo Japan rzucił ostatnio trochę światła na kwestię nowego GameBoya. Otóż najprawdopodobniej będzie on kompatybilny z

16-bitowym Super Nintendo, a stare i uznane gierki będą mogły być wydawane ponownie już na nową platformę (SNES miał kupę kapitalnych i ślicznych gier). Druga informacja jest jednak ciekawsza - być może w GameBoy Advance zostanie wykorzystany procesor generujący grafikę 3D. Niedługo przekonamy się co z tego okaże się prawdą.

■ SOUL REAVER, jedna z najciekawszych gier minionego półrocza na PlayStation już w fazie produkcji został podzielony na dwie części. Zaskakującą informację podała Amy Hennig, producentka gry.

Amy tłumaczy decyzję firmy wieloma czynnikami - projekt musiałby być dopracowywany przez kolejny rok, na co nie chciał się zgodzić wydawca. Nie ulega więc wątpliwości, co nas czeka. SOUL REAVER 2 nadchodzi szybciej, niż się spodziewamy...

■ FURRBALLS, druga gra Bizarre Creations zapowiedziana na Dreamcasta pojawi się także na PlayStation 2.

■ Plotka: podobno Namco zarzuciło opracowywanie jakichkolwiek nowych gier na Dreamcasta. Włosenny TGS pokaże...

NARODZIŁ SIĘ NOWY, ŚWIECKI PRODUKT!



100% POLSKIEGO KOMIKSU

Produkt

magazyn komiksowy



Nr 1/99
cena 6,66 zł

TE, MIEŚNIAKI...

...MASA
SPADA, CO?

OSTRZEŻENIE!

MIMO MŁODEGO WIEKU NOWY
PRODUKT POTRAFI JUŻ PISAĆ,
RYSOWAĆ I CAŁKIEM NIEŻLE
PRZEKLINAĆ, DLATEGO PO-
WINIEN PRZEBYWAĆ WY-
ŁĄCZNIE W TOWARZYSTWIE
LUDZI DOJRZAŁYCH!

Okladka:
A. Janicki
Śledziu

PIERWSZEGO NUMERU
SZUKAJ W KIOSKACH
NA POCZĄTKU GRUDNIA!

Organizatorem wystawy jest niezmiennie od wielu lat SAPAR czyli włoskie stowarzyszenie operatorów automatów rozrywkowych. W tym roku udostępniono wystawcom cztery duże pawilony na położonych w południowej części Wiecznego Miasta terenach targowych Fiera di Roma. Od siedmiu lat regularnie odwiedzam Enadę, gdyż jest to najbliższa naszego kraju wystawa na której można zobaczyć i przetestować większość hitów z odbywającej się we wrześniu w Tokio JAMMY (arcade show - przyp. aut) i wierzcie mi - tytułu interesujących maszyn dawno tam nie było.

Zacznijmy od SEGI. Ten japoński gigant przypuścił frontalny atak na Włochy i całą Europę Zachodnią oferując kilka nowych dobrych gier na zarobkową mutację Dreamcasta o nazwie NAOMI.

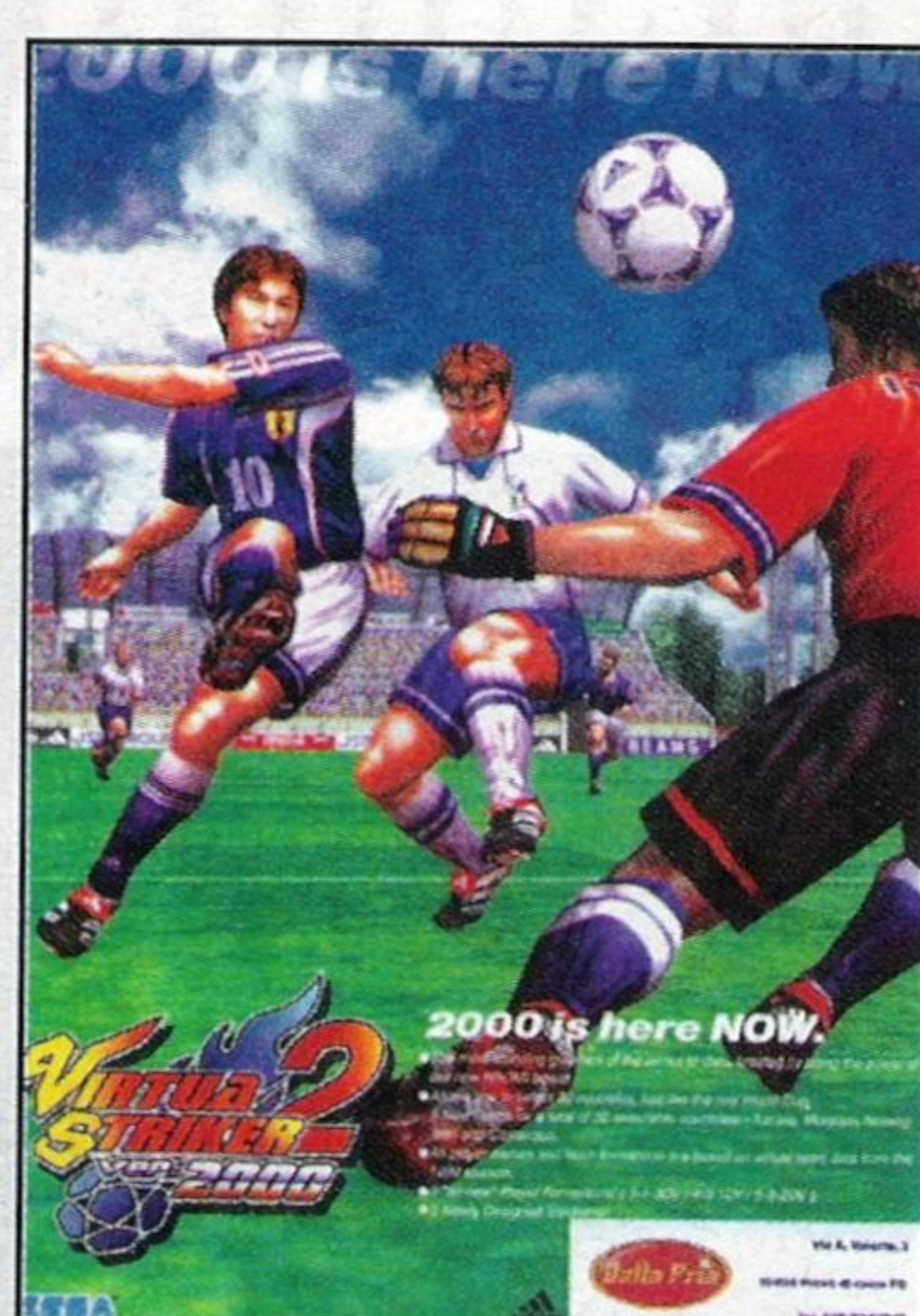
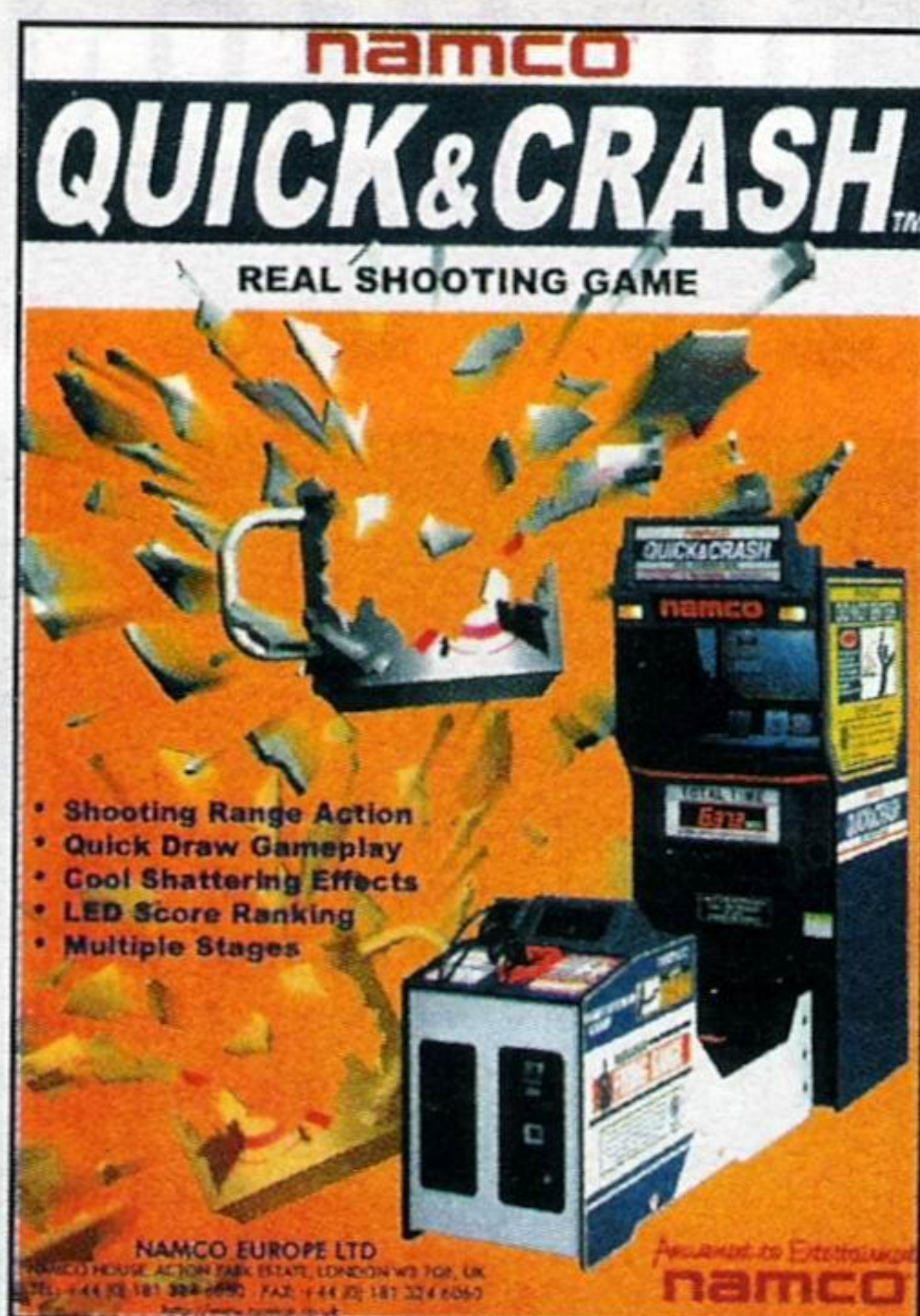
Największe wrażenie zrobiło na mnie JUMBO SAFARI. Jeździmy jeepem po afrykańskiej sawannie i polujemy za pomocą specjalnego lasa na zamieszkujące czarny łąd zwierzaki. Zasada gry ludzka przypomina niedawny przebój SEGI - GET BASS FISHING. Tam musieliśmy uważać by nie zerwać żyłki - tutaj musimy kontrolować napięcie liny lasa. Oczywiście zwierzę należy najpierw dogonić i osaczyć, co nie jest wcale takie proste jakby się początkowo wydawało. Możemy polować w zależności od wybranego stopnia trudności na: strusia, antylopy, lwa, żyrafę, nosorożca i słonia. Sterowanie jak w normalnym racerze z tym, że dźwignia zmiany biegów wykorzystana jest do sterowania lassem. Zabawa przednia i dodatkowo ekolodzy się nie czepiają.

Kolejny as z rękawa jaki wyciągnęła SEGA to VIRTUA STRIKER 2 ver.2000. Czwarty już z kolei VIRTUA STRIKER dosłownie poraża grafiką. To już prawie transmisja telewizyjna z meczu. Poprzednie trzy odsłony VS2 zasilal Model 3, dopiero jednak NAOMI pozwoliło tej świetnej piłce wznieść się na prawdziwe wyżyny. Mamy do dyspozycji drużynę z 32 krajów. Nazwiska graczy i składy drużyn odpowiadają aktualnym danym z sezonu 1999/2000. W porównaniu do poprzednich Strikerów SEGA rozbudowała grę o dodatkowe dwa stadiony i trzy kolejne ustawienia graczy. Nie bez znaczenia jest fakt, że do sponsorowania gry tym razem włączyły się Adidas, Coca Cola i Opel.

Ostatnimi czasy zastanawiałem się podczas opisywania kolejnych symulatorów co jeszcze w tej dziedzinie da się wymyślić i proszę - nasi skończoności bracia zapatrzili się chyba na "Ostry Dyżur" i powstał symulator EMERGENCY CALL AMBULANCE. Kto nie chciałby choć raz w życiu wcielić się w kierowcę karetki pogotowia i dokonując cudów ulicznej ekwilibrystyki dowieźć ciężko chorego do szpitala? Przebieg krzywej EKG na ekranie nie pozostawia cienia wątpliwości co dzieje się z chorym podczas gdy my staramy się dostarczyć go do wskazanej Izby Przyjęć. Dla mnie to swoiste połączenie CRAZY TAXI z SEGA RALLY na ulicach swojskiego bądź co bądź Chicagowa.

Kolejnym przykładem na symulator inspirowany filmem jest BRAVE FIRE FIGHTERS. Tym razem możemy wystąpić w roli dzielnego strażaka i gasić pożary prawdziwą sikawką podłączoną do prawdziwego amerykańskiego hydrantu. Sikawka rzeczywiście tym tylko różni się od prawdziwej, że nie leci z niej woda. Wirtualna woda pojawia się bowiem tylko na ekranie. Programiści SEGI tak ostro wzięli się do roboty, że płomienie występujące w grze prawie popaliły mi brwi i dodatkowo mało co się nie posikałem. Osobiście wolałbym jednak symulator piromana. Mam już nawet tytuł - BURNING SHOPA. Za każdą skutecznie spaloną stodołę dostajemy punkty, a gra kończy się gdy złapie nas dzielna policja lub chłopci zatłuką widłami.

SEGA postanowiła wykorzystać moc NAOMI odświeżając także stare nieśmiertelne pomysły. Myślę tu o SEGA TETRIS czyli wyjątkowo nieudanej moim zdaniem próbie



ARCADIA: WYDANIE SPECJALNE

ENADA '99

Arcade Show, Rzym

Już od 27 lat w połowie października organizowana jest w Rzymie wystawa wszelkiego rodzaju maszyn rozrywkowych. Nazywa się ENADA, a jej nazwa to pierwsze litery kilku włoskich wyrazów: Esposizione Nazionale Apparecchi Divertimento Automatici.



rewitalizacji Tetrisa. Grafika niestety nie wykracza tutaj poza możliwości pierwszych ośmiobitowych konsol i zastanawiam się gdzie podziało się w tej grze pozostałych 120 bitów z NAOMI. Pozytywnym natomiast przykładem jest VIRTUA TENNIS. Tu podobnie jak w VS2 v.2000 widać moc nowego boardu SEGI. To już nie gra, ale transmisja z zawodów tenisowych. W dodatku nie trzeba uganiać się za zgubionymi piłkami.

Dla miłośników strzelania tym razem SEGA przygotowała zupełnie nową grę typu FPP o nazwie OUTTRIGGER. Zadanie jest proste - zlikwidować jak najwięcej terrorystów. Graficznie bez zarzutu, natomiast sporo kłopotów sprawia w początkowym okresie sterowanie celownikiem, używamy tu bowiem miast zwykłego joysticka - trackballa. Ogólnie bomba i w dodatku mamy możliwość połączenia czterech maszyn by wykorzystać w pełni siły czteroosobowej brygady antyterrorystycznej.

Na zakończenie tej prezentacji nowości SEGI zostawiłem sobie smaczkowy kąsek w postaci F355 CHALLENGE zaprojektowanego przez samego Yu Suzuki. Ten symulator to prawdziwy odjazd. Czerwony do bólu jak prawdziwe Ferrari 355 i tak samo szybki jak wspomniany bolid. Nie siedziałem nigdy w prawdziwym Ferrari, ale wierzcie mi po paru przejazdach tym symulatorem nabrałem na to szczerą ochotę. Trzy monitory, podobnie jak kiedyś w POLE POSITION DE LUXE oraz do perfekcji opracowane siedzenie i kabina, naprawdę dają popalić.

Jak już wiecie Williams, Midway i Bally połączyły swe siły i wspólnie promują nowy



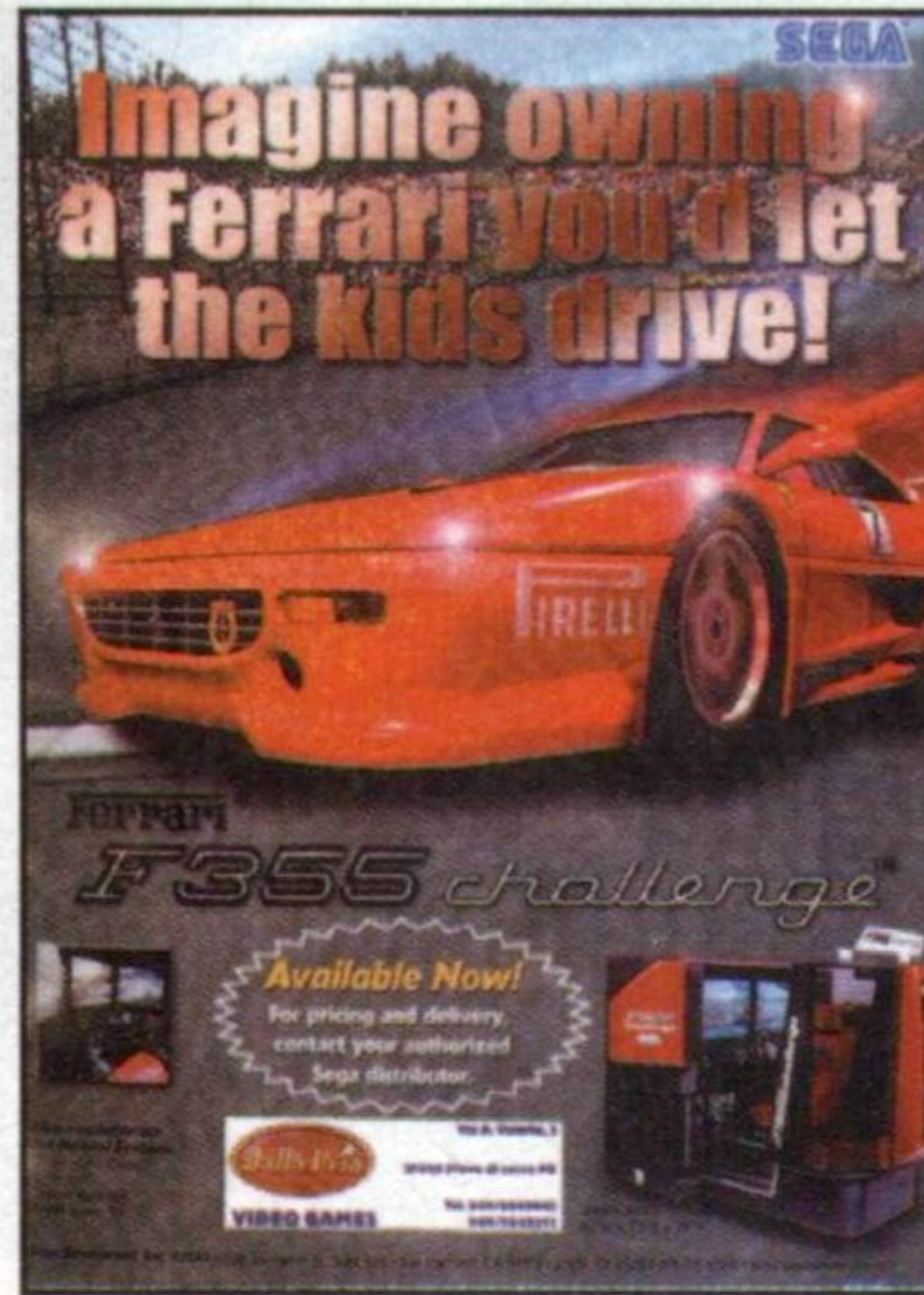
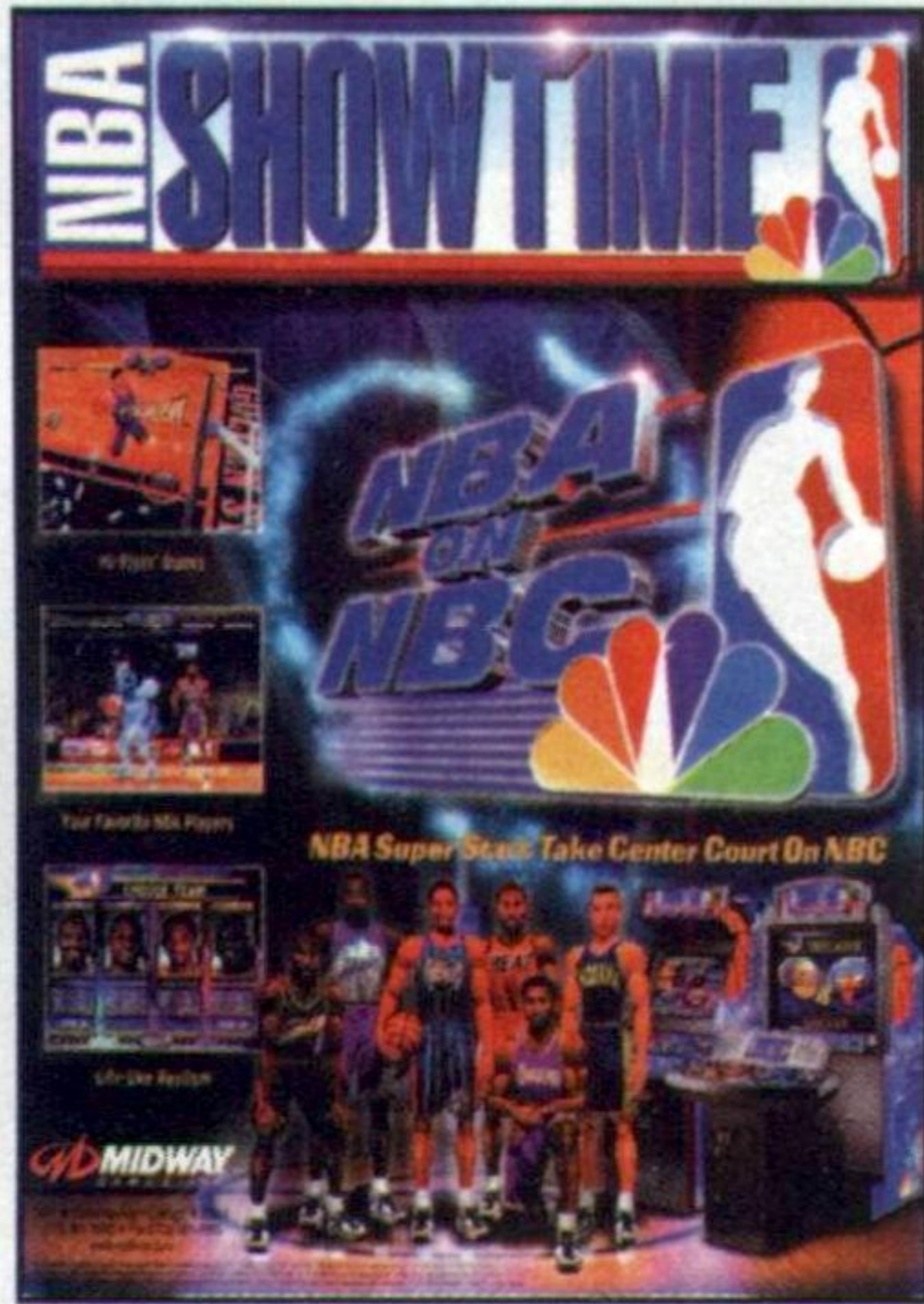
Namco nie popisało się w tym roku, pokazując jedynie QUICK&CRASH oraz CRISIS ZONE (góra). Sporą sensacją za to wzbudziło DEAD OR ALIVE 2 (prawo-dół).



image flipera pod nazwa PINBALL 2000. To właśnie nowa maszyna z tej serii czyli STAR WARS EPISODE 1 wzbudzała zainteresowanie odwiedzających wystawę. Wystawiano ogółem kilkadziesiąt tego rodzaju videobildardów i prawie wszystkie znalazły swoich nabywców już pierwszego dnia wystawy. STAR WARS EPISODE 1 mnie osobiście podoba się mniej niż pierwszy z serii REVENGE FROM MARS. Jest wolniejszy, ma mniej czytelne poziomy do przejścia, ale nie sposób odmówić mu jednego - ma w sobie Moc. Graj, a wkrótce zostaniesz Jedi. Tak mi się jakoś zrymowało.

Namco w tym roku wyraźnie wzięło większy

oddech. Dystrybutorzy firmy Namco pokazali tym razem tylko dwie nowości. Obie to videostrzelnice. Zacznijmy od CRISIS ZONE. W zasadzie to kolejny TIME CRISIS z karabinem maszynowym zamiast pistoletu. Na szczęście mamy możliwość wyłączenia ognia ciągłego i strzelania pojedynczymi strzałami. Najistotniejszą różnicą jest jednak to co dzieje się na ekranie. Terrorystów nie zabijemy już skutecznie jednym strzałem, a dodatkowo prawie każdy z nich wyposażony jest w kamizelkę kuloodporną. Nareszcie także nasze strzały ingerują w statyczne dotąd tło gry. To trzeba zobaczyć, praktycznie na każdym stage'u można zrobić niezłą



demolkę. Fruwają książki, tłucze się szkło, robią się dziury w skrzyniach i ścianach. Bliski jest dzień kiedy wirtualny terrorysta zastrzeli nas z ekranu gdy na czas nie użyjemy pedału z reloadedem.

Bardziej jednak niż CRISIS ZONE spodobał mi się QUICK & CRASH. Pomysł na tę videostrzelnicę sprzedał Namco zapewne jakiś iluzjonista. Strzelamy do pojawiających się w skrzyni gry tarcz i kubka. I uwaga: cele nie pojawiają się na ekranie. Strzelamy do autentycznych, materialnych przedmiotów. Gdy trafimy, kubek rozlatuje się na kawałki. Za chwilę jednak pojawia się nowy... w całości. Złudzenie optyczne, albo miniaturowy japończyk ukryty w obudowie możnolnie skleja te kubki.

SNK tym razem nie pokazało żadnej nowości pod NEO 64. Koniec tego systemu wydaje się być przesadzony tym bardziej, że SNK vs CAPCOM powstaje już pod NAOMI. Nowy 64 bitowy system SNK raczej w odwrocie, natomiast NEO-GEO mimo czterokrotnie mniejszej liczby bitów ciągle na fali. Czyżby wpływ NEO-GEO POCKET? Mamy więc nową strzelankę o nazwie PREHISTORIC ISLE 2. Poza nazwą gra ta nie ma wiele wspólnego ze swoim pierwowzorem sprzed ponad dziesięciu lat. Lecimy helikopterem i rozwalamy dinozaury, od czasu do czasu ratując ludzi. Kolejną propozycją SNK było nieśmiertelne KING OF FIGHTERS - tym razem 99. SNK podobnie jak Capcom stara się skutecznie zabić dobrą grę walki. Wcale nie dziwi się projektowi SNK vs CAPCOM. Jeśli dwie firmy podążają tą samą ślepią uliczką - muszą w końcu się spotkać.

Na tym samym stoisku japońskie Tecmo urządziło promocję najnowszego DEAD OR ALIVE z dwójką w tytule. Co tu dużo mówić. DOA2 zostało uznane za najlepszą grę walki na wrześnieowej JAMMIE. Rzeczywiście widać tu jaką moc może dać grze NAOMI. Dwanaście postaci do wyboru, tylko trzy przyciski i możliwość gry zespołowej. Ja jednak na zawsze zapamiętam tę grę za ruchome piersi fighterek.

Oddajmy jednak chociaż na chwilę głos amerykańkom w tym zalewie japońskich nowości. Midway zaprezentował ostateczną wersję swojej nowej koszykówki NBA SHOW TIME. W podtytule czytamy NBA on NBC i rzeczywiście to kolejna gra wyglądająca jak mecz w TV. Jednak tym razem Midway musi konkurować ze świetnym PLAY BY PLAY firmy KONAMI. Można było jeszcze zobaczyć poczwórne ROAD BURNERS oraz skleconego przez Atari racera SAN FRANCISCO RUSH 2049. Tym razem firma Atari przenosi nas do 2049 roku, gdzie ścigamy się na ulicach San Francisco przyszłości. Początkowo wydawało mi się, że projektanci Atari poszli na łatwiznę i zmienili w stosunku do poprzednich Rush'ów tylko tła, jednak po paru przejazdach zmieniłem zdanie. Za pięćdziesiąt lat samochody potrafią także fruwać.

Konami oczywiście zapchało stoisko swojego sprzedawcy muzycznymi



■ SILENT SCOPE I PINBALL 2000: STAR WARS EPISODE I to dwa najbardziej oblegane automaty na tegorocznej ENADZIE. Ten pierwszy w pełni na to zasługuje.

maszynkami. Dwa DANCING STAGE, DRUM MANIA, GUITAR FREAKS i POP & MUSIC grały pierwszoplanowe role. Na drugiej linii frontu ustawiono nową wędkę FISHERMAN'S BAIT, zręcznościówkę HYPER BISHI BASHI CHAMP oraz symulator THRILL DRIVE. Osobne miejsce na stoisku zajmował oczywiście świetny SILENT SCOPE. Ta maszyna snajperska firmy KONAMI sprzedaje się wylamaniem w całej Europie, a na wystawie trudno było znaleźć dystrybutora gier, który nie miałby jej w swojej targowej ofercie. Niestety jeśli chodzi o automaty muzyczne to poza DANCING STAGE stanowiły one raczej ozdobę stoiska. W Japonii natomiast szaleństwo na tle automatycznych DJ'ów sięgnęło zenitu.

Przy okazji relacji z londyńskiego ATEI pisałem o ciekawym automacie hiszpańskiej firmy Galeco o nazwie ROLLING EXTREME. Jest to symulator zjazdu sankorolkami na złamanie karku. Na ENADZIE w ofercie kilku firm można było spotkać bardziej rozbudowaną jego wersję z ruchomym siedzeniem i dużym 33-calowym ekranem. Widać, że gra się podoba, a mała hiszpańska firma wcale nie wypada blado na tle japońskich gigantów.

Na zakończenie tej relacji wróć jeszcze do naszych żółtych braci przy okazji opisu nowych propozycji firmy Taito. Wygląda na to, że w przeciwieństwie do innych firm japońskich, które zgłosiły akces do NAOMI, TAITO stara się rozwijać własny system o nazwie G-NET. Firma zaprezentowała nową grę zasilaną przez G-Net o nazwie RC-GO. Jeśli ktoś spotkał się już z RE-VOLT na Playstation, to tematyka RC-GO jest identyczna. Jeździmy sterowanymi radiem samochodzikami po dziesięciu przygotowanych przez firmę torach. Steruje się tą grą pilotem z pokrętłem sychającym za kierownicę. Próbowałem swych sił na torze, ale marnie mi szło. Liczy się jednak pomysł. Tylko kto był pierwszy Acclaim czy Taito? Z kolejną grą tej firmy nie mam już takiego

dylematu- pierwsze było Komatsu. Firma ta bowiem jest producentem koparki, której wirtualny odpowiednik wykorzystało Taito w swoim najnowszym symulatorze o nazwie POWER SHOVEL. Przyznam się, że zdarzyło mi się już w życiu prowadzić różnego rodzaju pojazdy, ale koparki niestety jak dotąd nie obsługiwałem. Dopiero TAITO dało mi możliwość pokopania sobie na czas. Chyba nieźle mi poszło, bo jako bonus dostałem możliwość zdemolowania tyłką nowiutkiego Lincolna. Projektanci gry widocznie mają na pieńku z właścicielami tego rodzaju limuzyn.

W każdym razie ubaw po pachy, bo kto nie wyżyje się w przesypywaniu piachu może próbować rozwalić budynek, załadowywać ciężarówkę albo usunąć zwalisko skalne z drogi. Wszystko to za pomocą identycznych jak w prawdziwej koparce manetek oraz dwóch pedałów.

Taito dopracowało także racera BATTLE GEAR, w którym mamy możliwość pościgać się na jednym z 21 samochodów znanych japońskich marek w różnych warunkach atmosferycznych. Firma dostała pełną licencję od sześciu japońskich producentów - szczegóły deski rozdzielczej widoczne na ekranie ściśle odpowiadają istniejącym samochodom. Jednak czy Subaru Impreza WRX zachowuje się w tej grze podobnie jak prawdziwa, trzeba by zapytać Krzysztofa Hołowczyca.

Na samo koniec dodam, że zaskoczyła mnie nieobecność w Rzymie nowych gier Capcom. Niestety nie było ani STRIDERA, ani SPAWNA, ani FINAL FIGHT REVENGE. Podejrzewam, że żadna z nich nie jest jeszcze w 100% skończona, a włoskie firmy dystrybucyjne potrzebują towaru do sprzedania, a nie najpiękniejszych nawet demówek.

Oglądając przez trzy dni co działo się na ENADZIE nie sposób nie zauważyć nadciągającego boomu na automaty. To jednak już zupełnie nowe maszyny. Automaty nowego milenium. Miejmy nadzieję, że wkrótce te nowości zagoszczą także w naszych salonach gier.

Vai B.



■ SEGA jest największym producentem maszyn arcade na świecie. VIRTUA TENNIS (górze), BRAVE FIREFIGHTERS (prawy-dół) i OUTTRIGGER (lewy-dół).



Wirtualne sterowanie do PSX i PC



EVOLUTION CONTROL SYSTEM

Przyszłość w sterowaniu grami!
Dzięki Evolution Control System masz możliwość wykorzystania najnowszych technologii! Dwuczęściowy system: rękawica reagująca na wychylenia lewo-prawo i przód-tył ze wstrząsami oraz pad z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym umożliwiającym programowanie i uzupełniającym sterowanie. Działa perfekcyjnie z każdą grą na rynku! Zapewnia najwyższą precyzję, komfort i wrażenia nieosiągalne na innych padach.

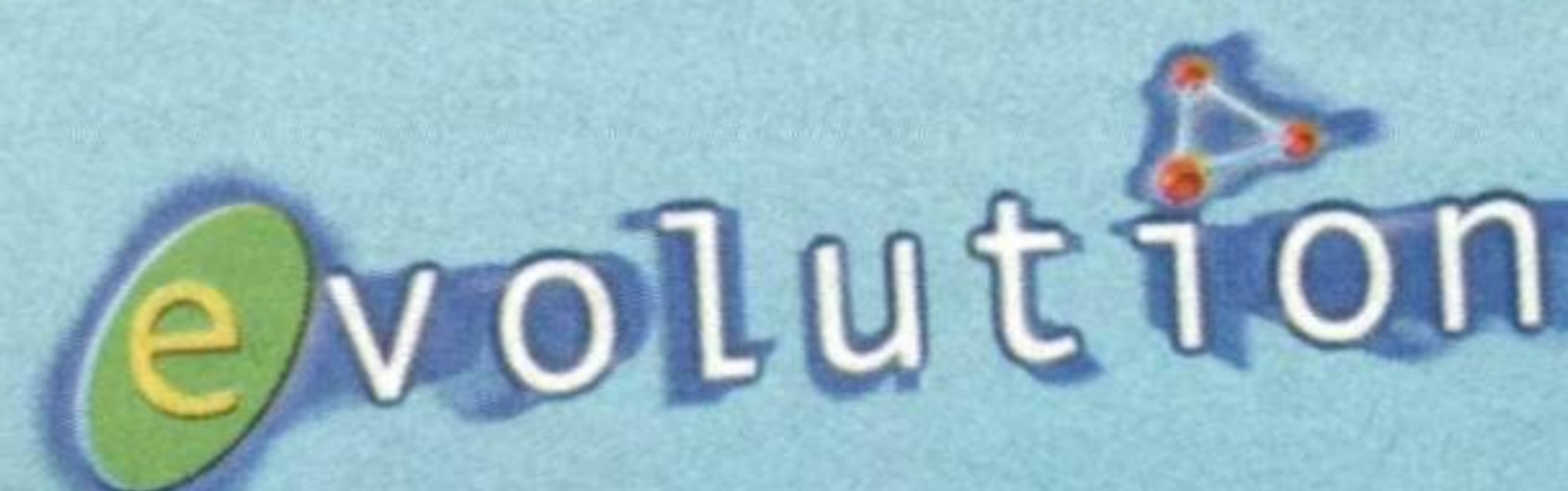


379 zł
Sugerowana cena detaliczna

EVOLUTION CONTROL PAD

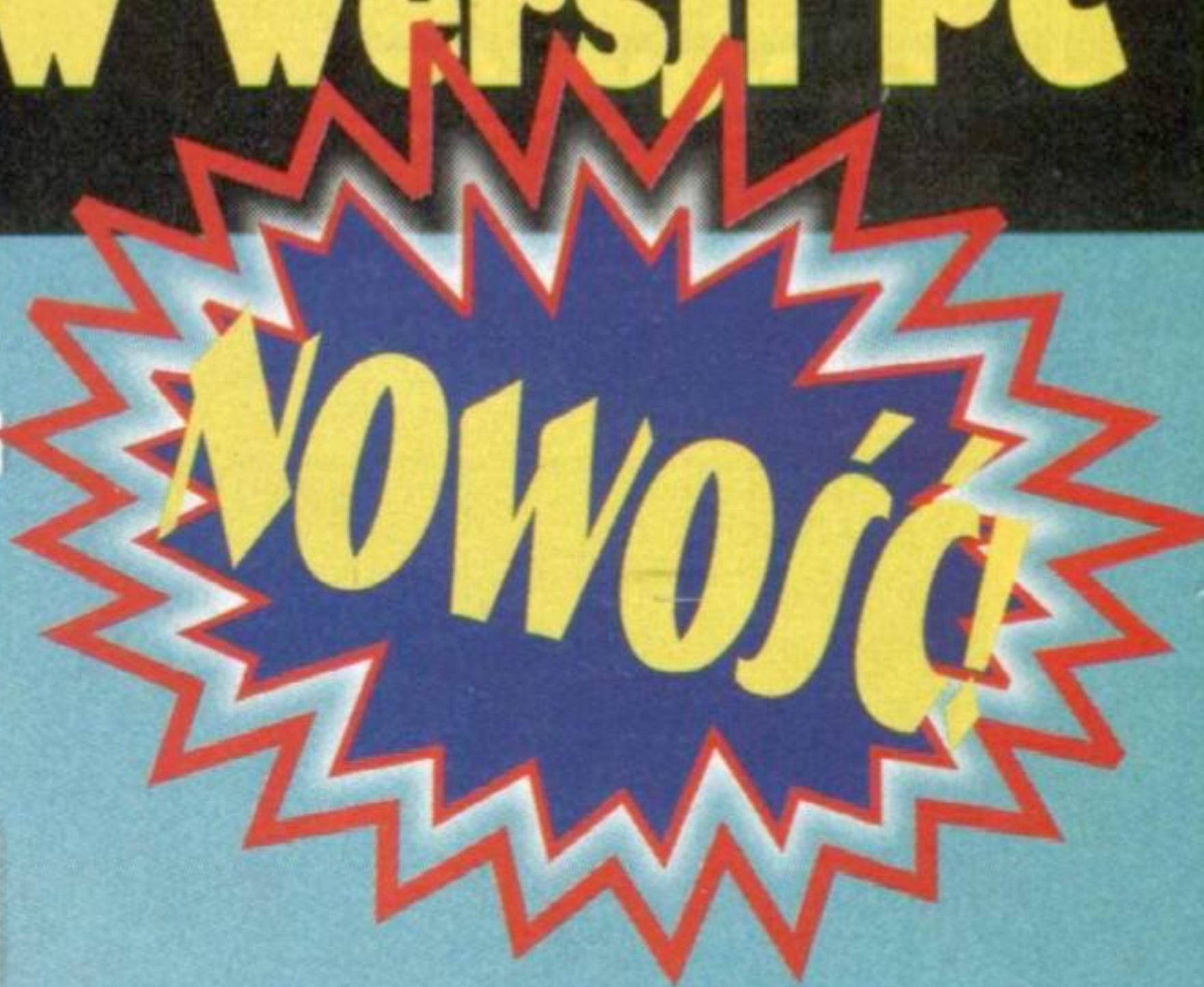
Joypad z wibracjami w stylu Dual Shock rozbudowany o technologię G-Force Tilt, polegającą na sterowaniu wychyłami joypada, zarówno lewo-prawo jak i przód-tył. Trzy czułości wychyłów. W pełni programowalny, ergonomiczny, komfortowy. Przyszłość w sterowaniu grami!

249 zł
Sugerowana cena detaliczna



Najlepsza kierownica również w wersji PC

PS/PC TWIN TURBO



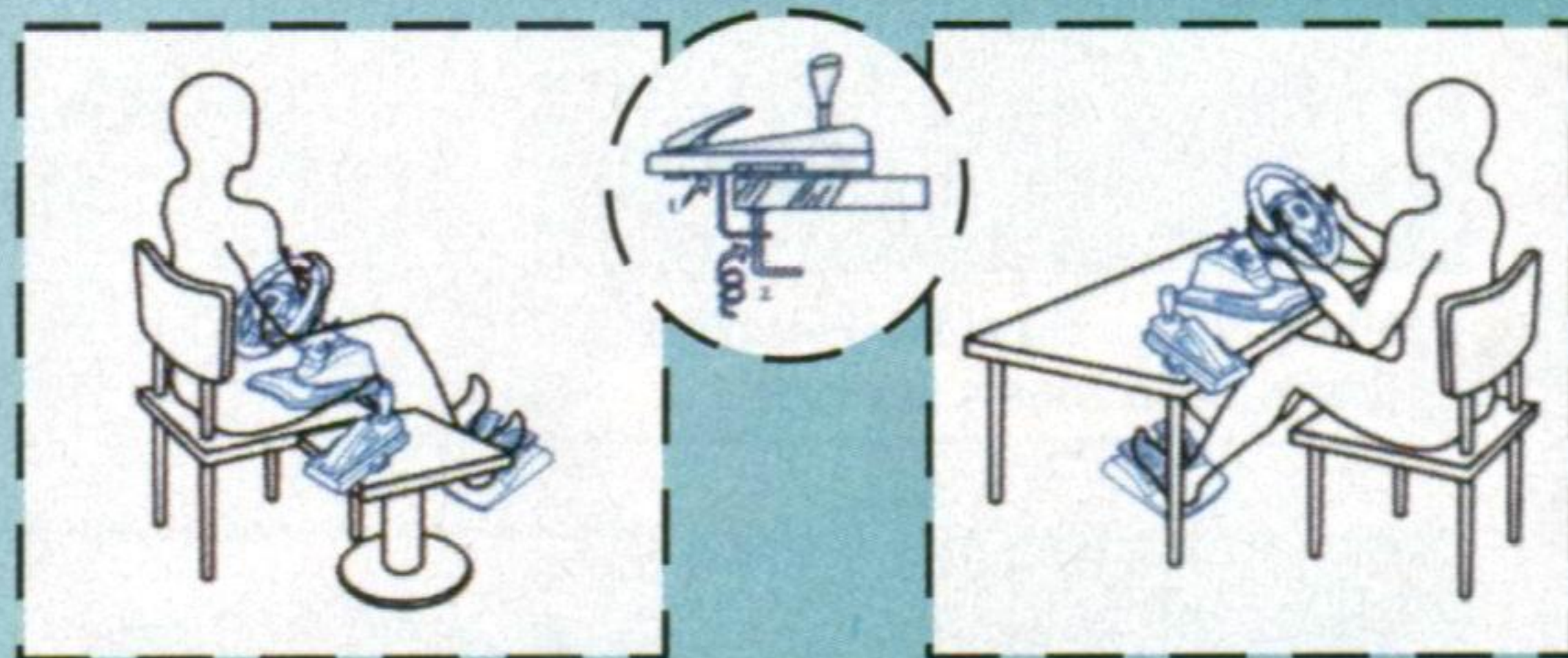
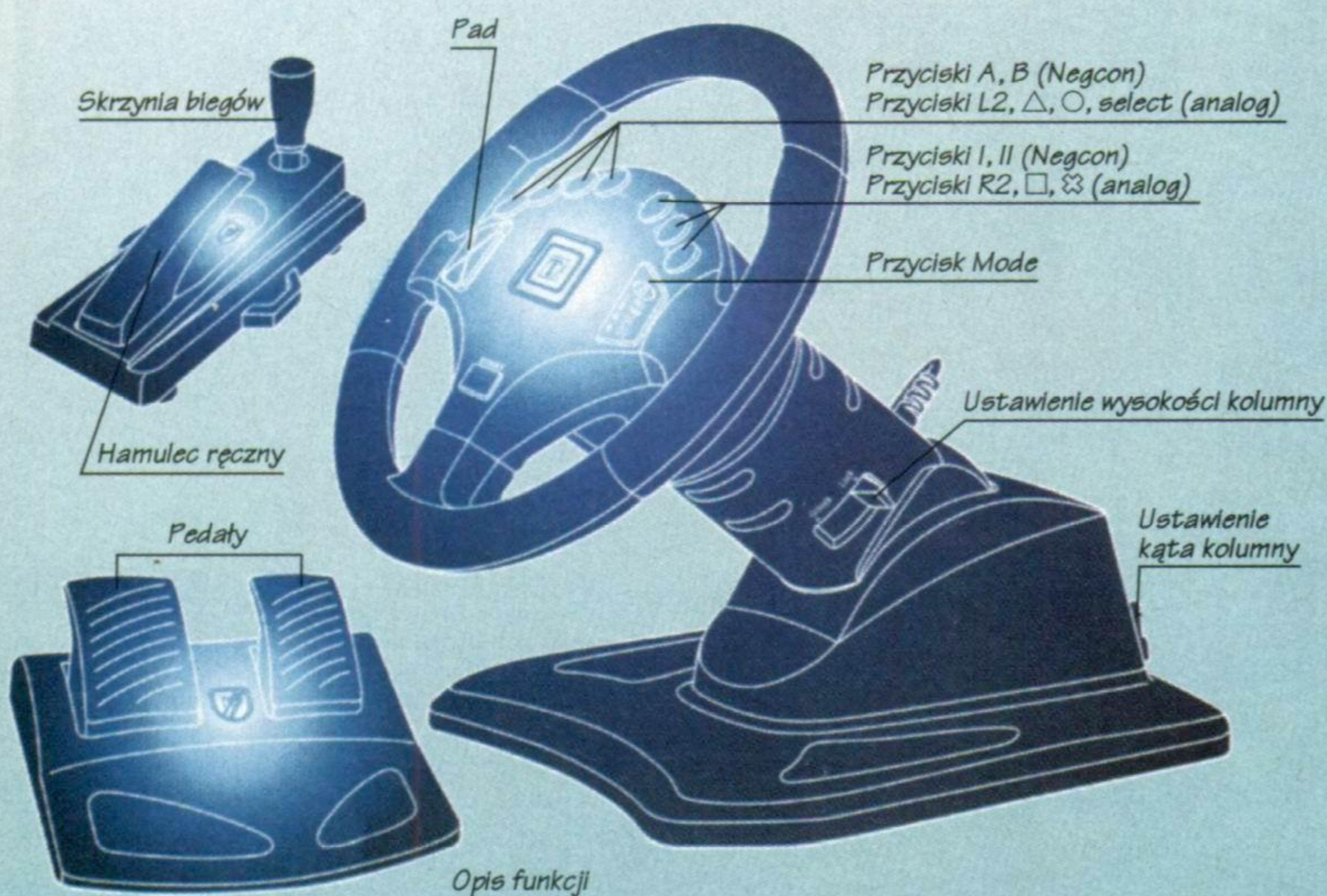
379 zł
Sugerowana cena detaliczna

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



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

Jedyna w Polsce infolinia serwisowa (0-22) 643-34-80, pon.-pt. 9.00-17.00



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@tomnet.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

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 96; Polska Centralna: AGA, ul. Wschodnia 52, 90-271 Łódź, tel. (042) 630-54-64, 0-602 466-333
Dolny Śląsk: PHU DAKA, ul. Ślężna 116, 53-111 Wrocław, tel. (0-71) 367-20-21 w 288, fax (0-71) 366-10-78, tel. kom. 0-601 71-61-60

Parasite Eve 2

Platforma: PlayStation Developer: Square



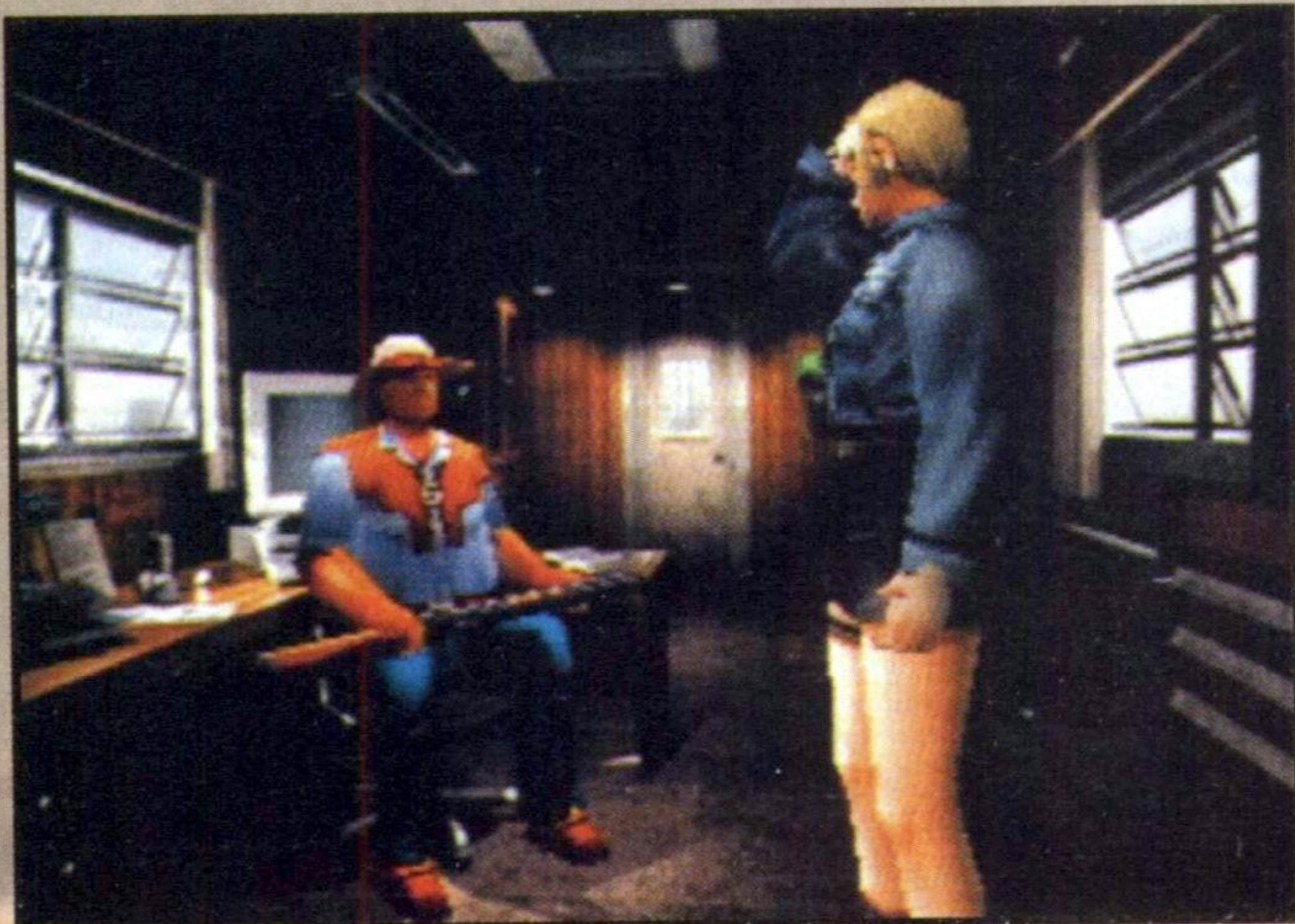
Ostatnia generacja gier Squaresoftu na PSXa?

Historia rozpoczyna się czwartego września 2000 roku. W trzy lata po wydarzeniach z pierwszej części gry nowe mitochondryczne zagrożenie wyrasta w Mieście Aniołów. Jako pierwsza, na miejsce akcji wysłana zostaje brygada SWAT, z którą łączność zrywa się niemal natychmiast po tym, jak jej członkowie wchodzą do budynku Acropolis Tower. Zaraz po tym wysłany zostaje zespół powołany specjalnie do walki z mitochondriami. Jednym z członków MIST jest dobrze nam znana Aya Brea.

Jedną z poważniejszych zmian jakie zanotować można w przypadku PEII jest sposób w jaki reklamowana jest gra. Otóż panowie ze Squiresoftu postanowili zerwać z matczynym gatunkiem i zapowiadają PE jako tytuł czysto przygodowy. Jeżeli weźmie się pod uwagę także to, że walki w grze mają odbywać się na tym samym ekranie, na którym doszło do spotkania przeciwnika, to porównanie PE do gier z serii RE nasuwa się samo. Wrażenie to potęgowane jest wprowadzeniem elementów wybuchowych podobnych do tych z RE3, pomocnych w eliminowaniu przeciwników. Jednak wszyscy, którzy mieli okazję pograć w pierwszą część gry wiedzą, że miała ona niepowtarzalny nastrój. I wystarczająco dużo odrębnych cech (walki rozgrywane w czasie rzeczywistym, dobra grafika, świetne animacje oraz oryginalna ścieżka dźwiękowa z pięknymi partiami wokalami) aby zachować godność. [Ban]



Nie mamy najlepszych screenów - fakt - ale to, co mamy to zawsze coś. Te zeskanowaliśmy z rozdawanego na Tokyo Game Show folderu.



Wiercie w to lub nie - w grze znajdzie się animowana scena z nagą Aya pod prysznicem. Dzielna policjantka znajdzie się także na Dzikim Zachodzie, w osadzie zamieszkałej przez rednecków we flanelowych koszulach i kowbojskich kapeluszach.

Action Man

Platforma: PlayStation Developer: Interactive Studios



Jeśli się rusza - zlikwiduj. Pomoże w tym naturalnie bogaty arsenał.

Najpopularniejsza figurka na świecie niebawem zadebiutuje we własnej grze video...

Dzierżące licencję Action Man'a Hasbro szykuje się do wydania bardzo interesującej gry z bohaterskim komandosem w roli głównej. Przeciwnikiem Action Mana będzie tajemniczy doktor Gangren (fuj!), gra zaś zapowiada się na miks shootera z elementami skradanki. Tyle, że dla dzieci. Premiera niebawem. [Gul]



Kilkanaście misji bojowych, mnóstwo gadżetów i broni, tony przeciwników - czego chcieć więcej? Wszystko to w pięknych okolicznościach trójwymiarowej przyrody.



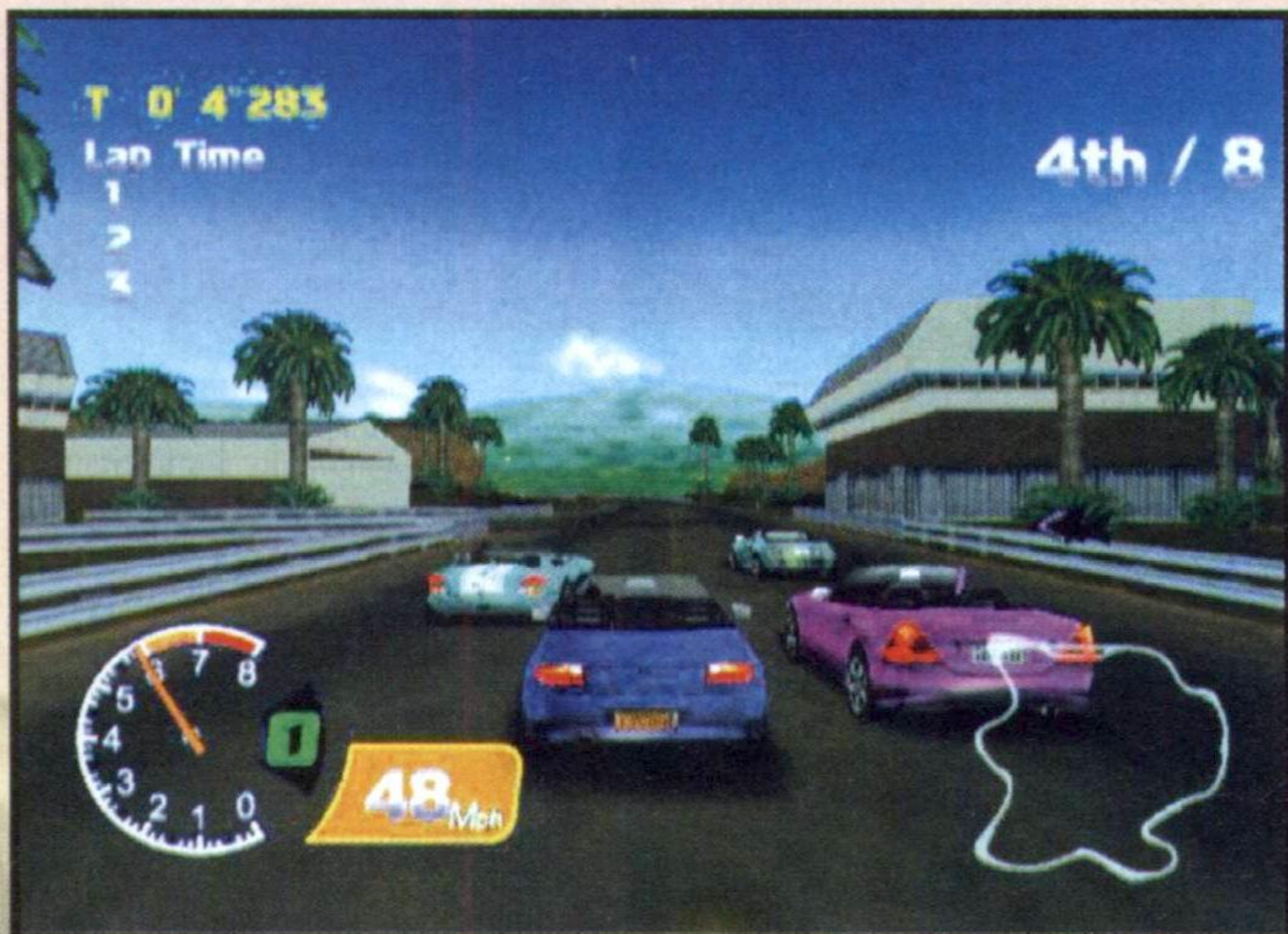
Grafika jest mocną stroną gry ACTION MAN. Przepuszczalnie też większość akcji obserwować będziemy z widoku izometrycznego - tak jak na tym screenie. Niuanse fabuły odśladzać będą animowane wstawki (Gul). Niuanse? Hahahahaha... (Ban)



Nasz człowiek Action Man będzie miał do swej dyspozycji aż trzy pojazdy, które pomogą mu dostać się na miejsce wydarzeń. Samochód, śmigłowiec oraz - na specjalne okazje - sunący nad wodą poduszkowiec. Wszystkie uzbrojone.

Roadsters

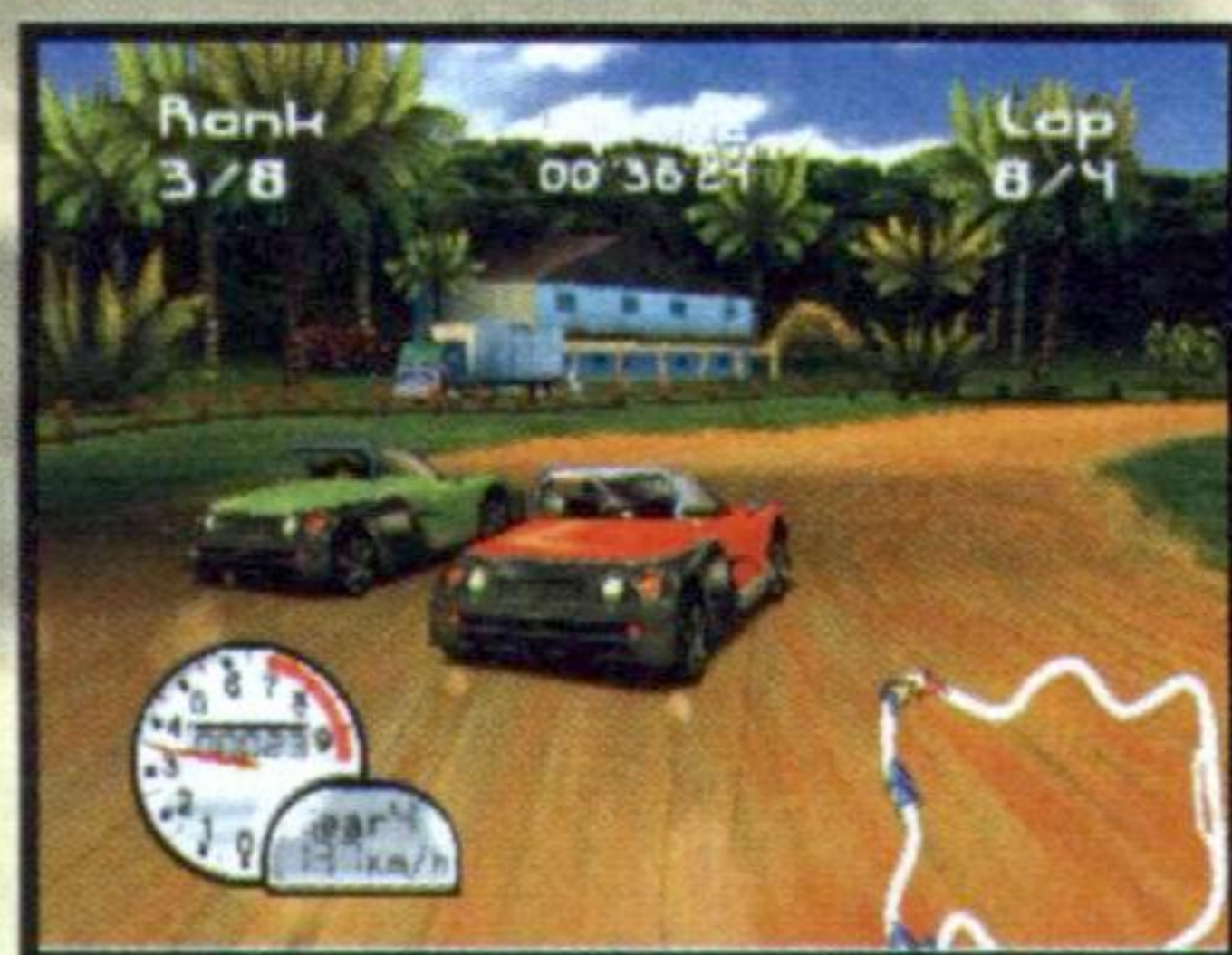
Platforma: PlayStation, DeCe, Nintendo 64, GBC ■ Developer: Titus



W grze znajdzie się ponad 30 autentycznych samochodów - głównie sportowych, dwuosobowych kabrioletów. Będzie można je rozbudowywać i tuningować, wymieniając części na nowe. A do boju stanie ośmiu szalonych kierowców.



Renault Spider i shot z wersji na N64 (z prawej). Na N64 i DeCe jednocześnie ścigać się będzie mogło 4 graczy, PSX będzie musiał zadowolili się parą. A wybrać będzie można spośród 10 tras umieszczonych w różnych częściach świata.



Zapowiedziane na wszystkie możliwe platformy ROADSTERS wygląda na kawał porządnego racera!

Każda z wersji oprócz wspólnego trybu kariery będzie zawierać specyficzny rodzaj wyścigu. Ciekawostką jest też fakt, że nie zawsze dojechanie na pierwszym miejscu oznacza wygraną - w grze występuje bowiem system obstawiania w celach zarobkowych. Można więc postawić na przeciwnika i... dać mu wygrać. Biorąc kasę. [Gul]



PlayStation w akcji. Gra trochę przypomina stare PORSCHE CHALLENGE.



Z fajnych rzeczy możemy jeszcze wymienić zmieniającą się pogodę - na przykład podczas wyścigu może zacząć padać deszcz wpływając tym samym na zachowanie samochodów. Będą też interaktywne pit-stopy.

Gekido

Platforma: PlayStation ■ Developer: Gremlin



Trudno jest zrobić dobrego scrolowanego fightera. Jaskrawym przykładem było FIGHTING FORCE. Ale Interplay nie powinien nas zawieść.

FIGHTING FORCE nie był najlepszą wizytówką...

Futurystyczne scrolowane mordobicie na PSX-a. Tak, na to czekaliśmy. Piętnaście poziomów pełnych broni strzelającej, przeciwników atakujących, obiektów się rozwalających itd. Zaczniemy jednak od początku. Korporacja Pegasus, rok 2011. Korporacja, jak na korporację z przyszłości przystało, stworzyła bardzo niebezpieczny prototyp mający straszliwe możliwości siania spustoszenia i dała mu w jakiś sposób uciec. Czwórka hackerów komputerowych zostaje więc wyznaczona do złapania uciekiniera (zwanego dla niepoznaki "programem antywirusowym") i przebicia się przez ulice miast pełnych jego nowych sprzymierzeńców. Hackerzy oddani graczowi do dyspozycji nie charakteryzują się jednak, jak mogłoby się wydawać bładą cerą, drucianymi okularkami i wątlym torsem, a wręcz przeciwnie. I potrafią odpowiednio skarcić każdego, kto nawinie się pod ich hackerskie ręce. Bohaterowie mają nabierać doświadczenia w miarę pokonywania kolejnych poziomów. W sumie poziomów ma być dziesięć - każdy kolejny oznacza wyuczenie się przez postać nowych ciosów, chwytów i combosów. Dodatkowym plusikiem jest to, że każda z postaci ma swój inny quest, którego przebieg nie pokrywa się z pozostałą trójką. Uzupełnieniem ma być tryb multiplayer do naporzania się w cztery osoby na ekranie jednocześnie. THRILL KILL może i nie zaistniał, ale ziarno zostało zasiane... [Ban]



Kłamliwe filmy spopularyzowały wizerunek hackerów - słabeuszy, którzy jedynie godzinami ślęczą z nosami w monitorze. A tu taka niespodzianka. To prawdziwi twardziele. Bójcie się słysząc jak ich myszki pracowicie klikają w pracowniach...

Metropolis Street Racer

Platforma: DeCe Developer: Bizarre



W ostatnich dniach Bizarre przypomniało o ich nadchodzącej superprodukcji na DC.

Wycigi odbywać się będą w najpopularniejszych dzielnicach miast takich jak Tokio, Londyn i San Francisco. Autorzy zaklinają się, że dzięki 32 tysiącom zdjęć i 30 godzinom filmów video, jakie zgromadzili podczas prac nad grą - zostały utrwalone wszelkie detale i realizm tych miejsc. Wiosna 2000. [Gul&Origin]



Gra zawiera 20 licencjonowanych samochodów 13 wiodących na rynku firm.

W kategorii graficznej MSR prezentuje się wręcz niesamowicie - popatrzcie tylko na liczbę detali widoczną na ekranie. A połączenie efektów pogodowych wraz ze świetnym soundtrack'iem oraz tryby Classic Arcade, Championship, Time Attack...



...Gang Battle oraz Multiplayer (plus opcje sieciowe) z pewnością pozytywnie wpłyną na całość. Podobnie jak opcja nagrywania i edycji replay'ów. Jak na przykład tych w nocy, widocznych na screenach.



Na tym screenie Londyn wygląda naprawdę tak, jak w rzeczywistości. A skąd wzięło się Bizarre Creations? Otóż panowie ci odpowiedzialni są za pierwsze dwie części superhitu Psygnosis na PlayStation - gry FORMULA 1.

Legend of Dragoon

Platforma: PlayStation Developer: Sony



Sony najwyraźniej pozazdrościło sukcesów Square i postanowiło wydać swojego własnego bardzo ambitnego, bardzo efektownego, bardzo wciągającego, bardzo długiego i w ogóle bardzo, RPG-a.



Na Tokyo Game Show grę reprezentowały nieprawdopodobne animacje, pokazujące jakiegoś wielkiego smoka. Na filmie nie było jednak ani jednej sekundy z samej gry - jedynie komputerowo wygenerowane (choć fakt, że bardzo ładne) wstawki. Prerenderowane lokacje, trójwymiarowe, polygonalne postacie, bajeczna grafika. To wszystko wygląda trochę jak pożegnalny prezent od Sony dla posiadaczy PlayStation...

Akcja obraca się wokół młodego bohatera imieniem Dart. Trochę niepokojący jest fakt, iż nosi on czerwona bandanę, ale może nie jest z nim jeszcze tak źle. Dart wyrusza na poszukiwanie Czarnej Maski mającej dopomóc mu w dokonaniu zemsty na mordercach rodziców. Dopomogą mu w tym napotykanii w czasie drogi przyjaciele. W grze ma znaleźć się system walki zbliżony nieco do zastosowania w FFVIII gunblade'a Squalla - z naciśnięciem odpowiedniego przycisku w stosownym momencie. Detali jednak jak na razie nie znamy. Wiadomo jednak, że Dart będzie potrafił przemieniać się w smoka i walczyć pod jego postacią. No i są śliczne screeny z samej gry! [Ban]



Lokacje budzą respekt. Trudno jest nie zauważyć, że właśnie dotarliśmy do momentu, kiedy graficy zaczęli wyciskać z PlayStation wszystkie soki. Ale te pięć lat musiało przed tym minąć.



Walka ma odbywać się na ekranie gdzie toczy się eksploracja, a nie przenosić się zaraz po ich rozpoczęciu na jakieś dziwne areny. Poza tym - walka w czasie rzeczywistym. Przyda się wycucie momentu - ćwiczenia z gunblade'm się kłaniają.



Sposób przedstawienia akcji nasuwa skojarzenia z SHADOW MADNESS. Z o wiele bardziej dopieszczoną grafiką. Skoro o tym mowa, to Dart ma dosyć nietypową zbroję. Ciężką, zakrywającą całe ciało, ale bez helmu. To niezbyt rozsądne.



Inaczej niż w pozostałych grach fpp wygląda arsenał armorinesa. Zmieniając oręż po prostu przekręca się lufa przyczepionej do ręki spluwy na stałe wbudowanej w pancerz. Niektóre poziomy kryją też elementy broni specjalnych.



Standardowi przeciwnicy to różne pajęczakopodobne stwory. Mają dosyć dobrą animację i zachowują się w różny sposób. Możemy być też świadkami walki dwóch napotkanych robali ze sobą. Wskazane jest wtedy zatrzymać się i podziwiać...

Armorines

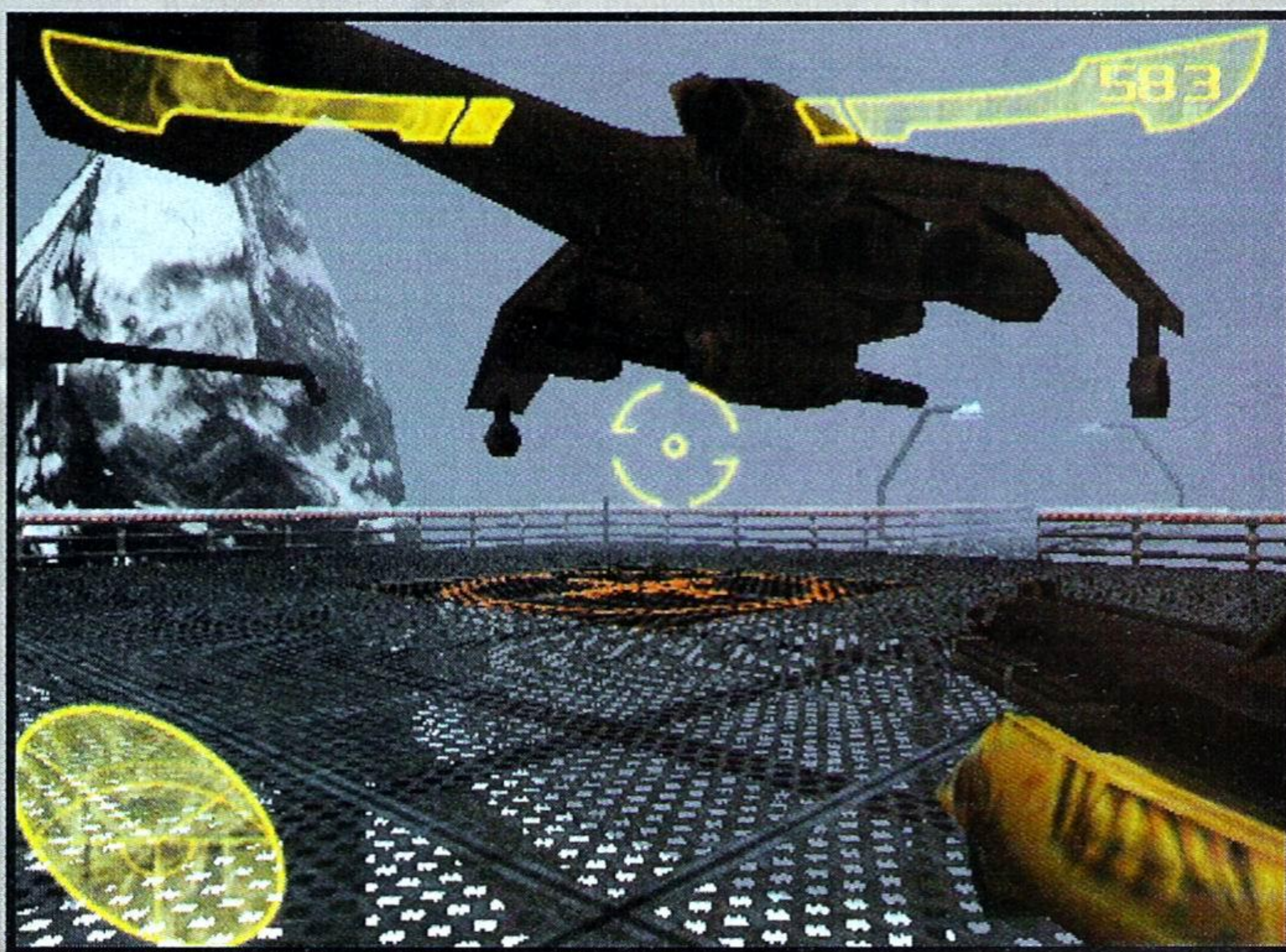
Project S.W.A.R.M.

Platforma: PlayStation, Nintendo 64 Developer: Acclaim Studios London

Kolejną komiksową serię, do której prawa wykupiło Acclaim bez większych kłopotów, można skojarzyć z bardzo dobrym filmem Paula Verhoevena "Żołnierze Kosmosu" (opartym zresztą na powieściach Roberta Heinleina).



Podczas pobytu na tegorocznym ECTS mieliśmy okazję zapoznać się bliżej z grą w siedzibie Acclaimu. Dostaliśmy tam koszulki i uściskną nam rękę pan prezes firmy, i mówimy wam, jest fajowa jak nie wiem co. Najlepsza gra na całym świecie. A Acclaim to najlepsza firma. Słowo! I jaka pyszna była ta coca cola i herbatniczki... Poza tym, ten pan co nas oprowadzał i nie pozwalał się opierać o balustrady, mówił coś dużo o tym, żeby dobrze ocenić, bo w przyszłym roku też ma być taka impreza, a my to byśmy w ogóle też chcieli tam być. ARMORINES to projekt przygotowywany symultanicznie na Nintendo 64 oraz PlayStation. O ile sprawa w przypadku N64 była prosta (ARMORINES jedzie na engine TUROKA 2), o tyle na PSX-a kod musiał zostać opracowany od podstaw. Mieliśmy więc do czynienia z prawie gotową wersją na Nintendo, i trochę mniej - na PSX-a. Na pierwszy rzut oka



ARMORINES to zwyczajny shooter fpp. Komiksy opowiadają o kosmicznych marinesach, którzy przemierzają światy, przygotowując je do kolonizacji. Jednym z nieodłącznych elementów takiego stanu rzeczy jest eksterminacja istot, które chociażby wyglądają jakby mogły nie zachcieć ugościć na swej planecie ludzi. Gra opowiada o zmaganiach żołnierzy z mieszkańcami jednej z takich planet. Przeciwnicy mają wygląd tak ohydny, że gracze nie powinni mieć żadnych problemów z ich eksterminacją. Zresztą sam wygląd ma posłużyć za wystarczający powód do ich rozwalania. Biega się więc po zabudowaniach ludzkich, mrocznych jaskiniach, otwartych przestrzeniach i... rozsiewa małe rakietki, pociski z karabinu i, okazjonalnie, jakieś zabawne komentarze. Tym co ma go odróżnić od innych tego typu gier, jest tryb symultaniczny z dwoma graczami współpracującymi na podzielonym ekranie. Pozwala to na czerpanie satysfakcji z zabawy w kosmicznych marines dwóch osób naraz. Bardzo dobre rozwiązanie, jeżeli ma się brata, który płacze, że nie pozwalacie mu grać. [Ban]

Podstawowym sposobem odróżniania aktualnie aktywnej broni jest celownik. Sam wygląd spluwy raczej się nie zmienia.



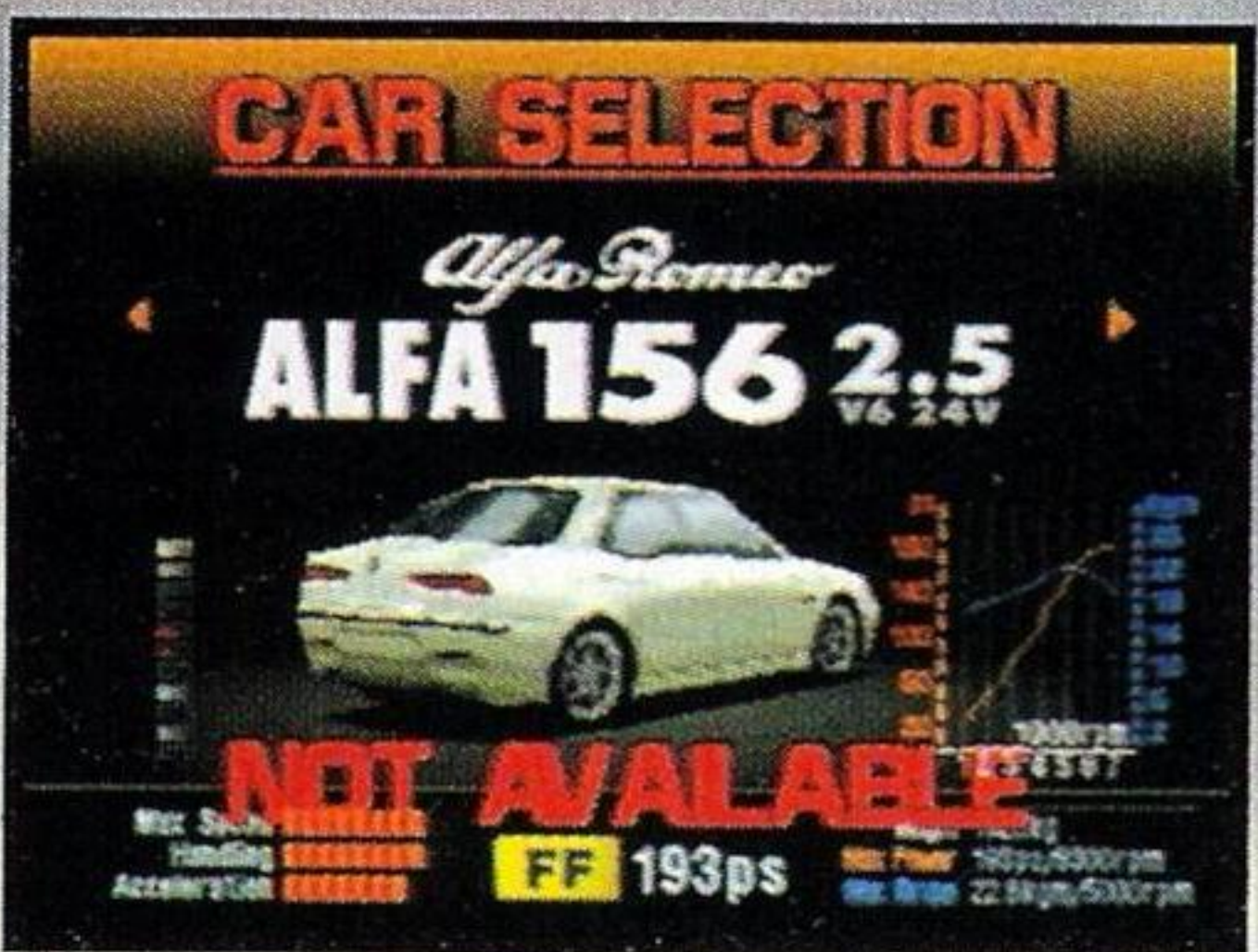
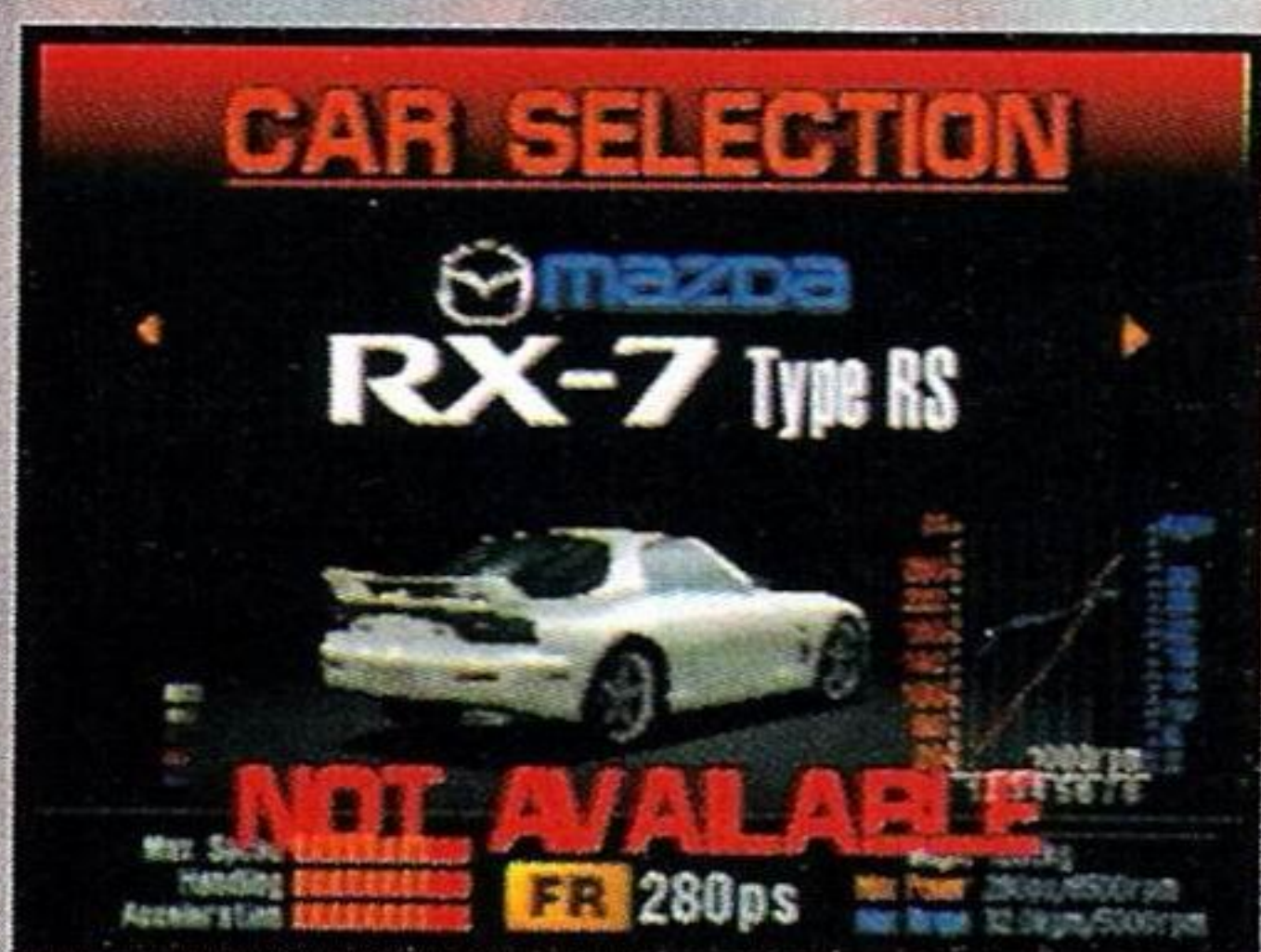
Oto screeny z bardzo wczesnej wersji gry na PlayStation. Oglądane przez nas demo pracowało bardzo płynnie i jest spora nadzieja, że PSX'owa wersja ARMORINES nie podzieli losu SHADOW MANA.



Na górze - tryb kooperacyjny (uwaga - jedna z postaci jest szybsza, druga - dalej skacze), na dole - deathmatch.

Gran Turismo 2

GRAN TURISMO naprawdę trudno było nazwać hitem. Ta gra to prawdziwy wstrząs w naszym świecie. Teraz nadchodzi jej druga część. Mielśmy okazję zapoznać się z nią nieco bliżej i czujemy się w obowiązku podzielić naszymi spostrzeżeniami.

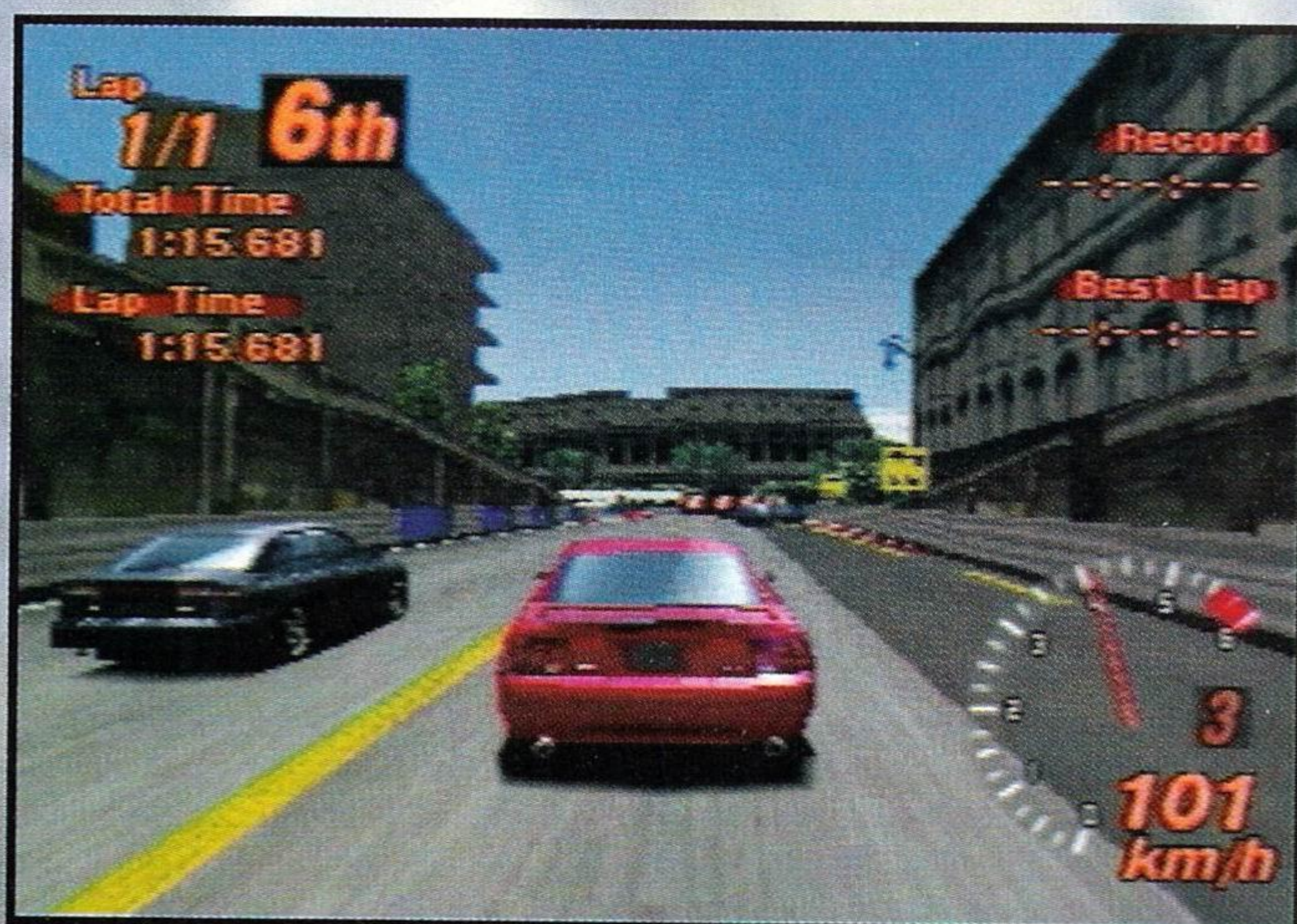


Początkowo była mowa o 200, później o 400, obecnie zaś mówi się o ponad 500 rzeczywistych samochodach obecnych w drugiej części GT. To olbrzymia, przerażająca liczba.

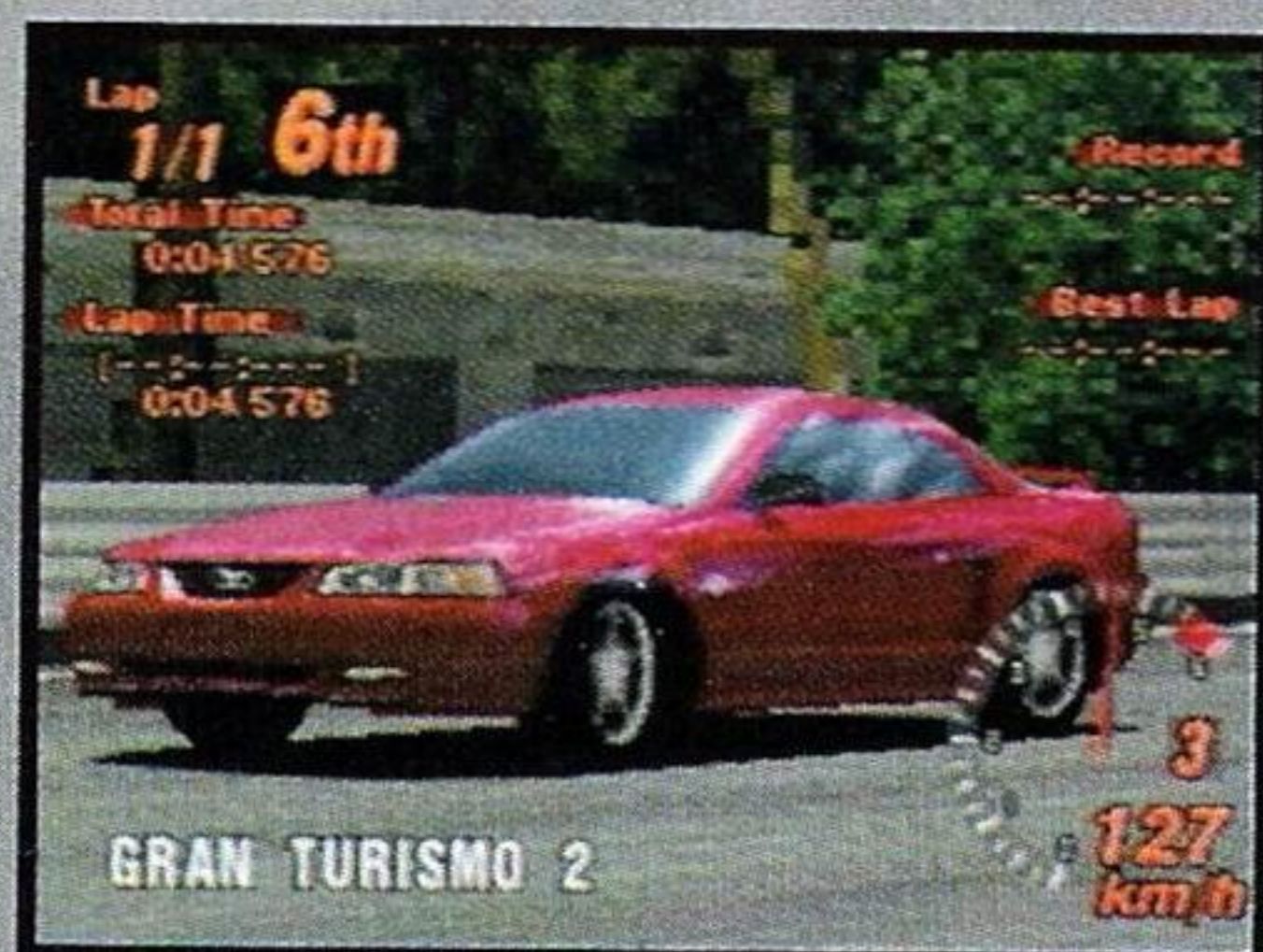
Jak zwykle ze strony producentów usłyszymy zapewnienia o przewadze nowego produktu nad pierwowzorem. Ale czy tak jest w rzeczywistości? Co prawda, na to pytanie można odpowiedzieć tylko za pomocą wnikliwej recenzji, jednak już teraz można się pokusić o wystawienie pewnej cenzurki. Już wiadomo, że ilość samochodów w pełnej wersji będzie wręcz przytłaczająca, bo prawdopodobnie przekroczy 500 modeli najbardziej znanych i szanowanych marek. Każdy miłośnik czterech kółek będzie wniebowzięty. Dlaczego? Przede wszystkim maszyny zostały odwzorowane z pedantyczną dbałością o szczegóły.

Ich wygląd praktycznie ograniczają jedynie możliwości techniczne konsoli. Każdy z wózków ma widoczne logo producenta, charakterystyczną sylwetkę i wiernie odwzorowany wygląd. Wszystkie specyfikacje techniczne są jak najbardziej wiernie i odpowiadają rzeczywistym osiągom danych maszyn. Szczerze mówiąc złapałem się na tym, że podczas startu odmierzam czas jaki potrzebuje dana maszyna aby osiągnąć setkę. I co? Wszystko się zgadzało, wręcz niewiarygodne. Na szczęście tym razem producenci nie zapomnieli o Europie, i w GRAN TURISMO 2 pojawiły się marki ze starego kontynentu. Na pewno obecni będą Ford, Volkswagen, Peugeot, BMW, Audi, Mercedes, Alfa Romeo i Fiat oraz, kiedyś brytyjski, Rover (choć teraz to już Japonia). Oczywiście nie zapomniano o najnowszych modelach, takich jak Focus czy Peugeot 206. Każdy z producentów w pełni supportuje GRAN TURISMO 2. Największą radochę sprawiła mi Alfa ze swym bardzo udanym modelem 156 V6 24V. Ta sześciocylindrowa maszyna potrafi wykręcić niezłe czasy.

Oczywiście każdy samochód można poddać pełnemu tuningowi co oczywiście w sposób znaczący urozmaica zabawę. Opcja rasowania została potraktowana bardzo poważnie i w żaden sposób nie przypomina dokonań naszych domorosłych mechaników. Tutaj nie wystarczy wstawić stożkowego filtra powietrza,



3...2...1...START i pojechali! Wgniatające w fotel uczucie przyspieszenia to jedna z wizytówek GRAN TURISMO 2.



Powtórki w pewien sposób też zostały usprawnione - są nieco bardziej dynamiczne, a i grafika prezentuje się lepiej.

zrobić wydech i włożyć sportowe świece. Zmiany jakich dokonujemy są niezwykle dokładne. Poczynając od zmiany chipa, ustawienia zawieszenia, przełożenia biegów, wałków rozrządu oraz hamulców. Zabawy jest co niemiara.

Jeśli już jesteśmy przy samochodach, to warto zwrócić uwagę na zachowanie się maszyn na drodze. I tu przychodzi kolejna wspaniała niespodzianka. Ścigaliście się kiedyś? Ja pozwalam sobie na to dość często, co oczywiście kończy się dosyć częstym mandatem ale cóż... Wracając jednak do GT 2. Wrażenia są bardzo zbliżone do rzeczywistości. Okazuje się, że bardzo istotny jest dobór maszyny, gdyż jeśli będzie miała za słabe osiągi nic nie wyjdzie z wyścigu. Odzworowanie specyfikacji technicznych nie figuruje



Ekran tytułowy, o którym trudno coś napisać oprócz tego, że wygląda właśnie tak, jak na tym screenie.



Grafika - choć bardzo zbliżona do pierwszej części - została poddana liftingowi, dzięki któremu będziemy mogli się cieszyć większą liczbą detali na poboczach.



Nie zabraknie także tras umiejscowionych na japońskich highway'ach prowadzących przez miasto. Podobnie jak w GT1 wyścigi odbywać będą się nocą.



Główny tryb kariery - Gran Turismo - był jeszcze niedostępny, ale już można było sprawdzić garaże kilku najslawniejszych producentów samochodów.



Sekwencja przejazdu przez miasto, które do złudzenia przypomina San Francisco. A przynajmniej jego ulice.

tylko na papierze - wszystko zostało idealnie zaprogramowane tak, aby być jak najbardziej bliskie rzeczywistości. Szczególnie widać to na powtórkach. Wprowadzając samochód w mocny łuk widać pracę amortyzatorów oraz przechyły maszyny. Poślizg jest także kontrolowany, w zależności od twardości zawieszenia i rodzaju opon. Nie da się ukryć, że każdy wyścig to przeżycie. Jednym słowem, w GT 2 wykorzystano udoskonalony do maksimum model fizyczny z jedyńki. Chyba w tej kwestii nie da się więcej osiągnąć.

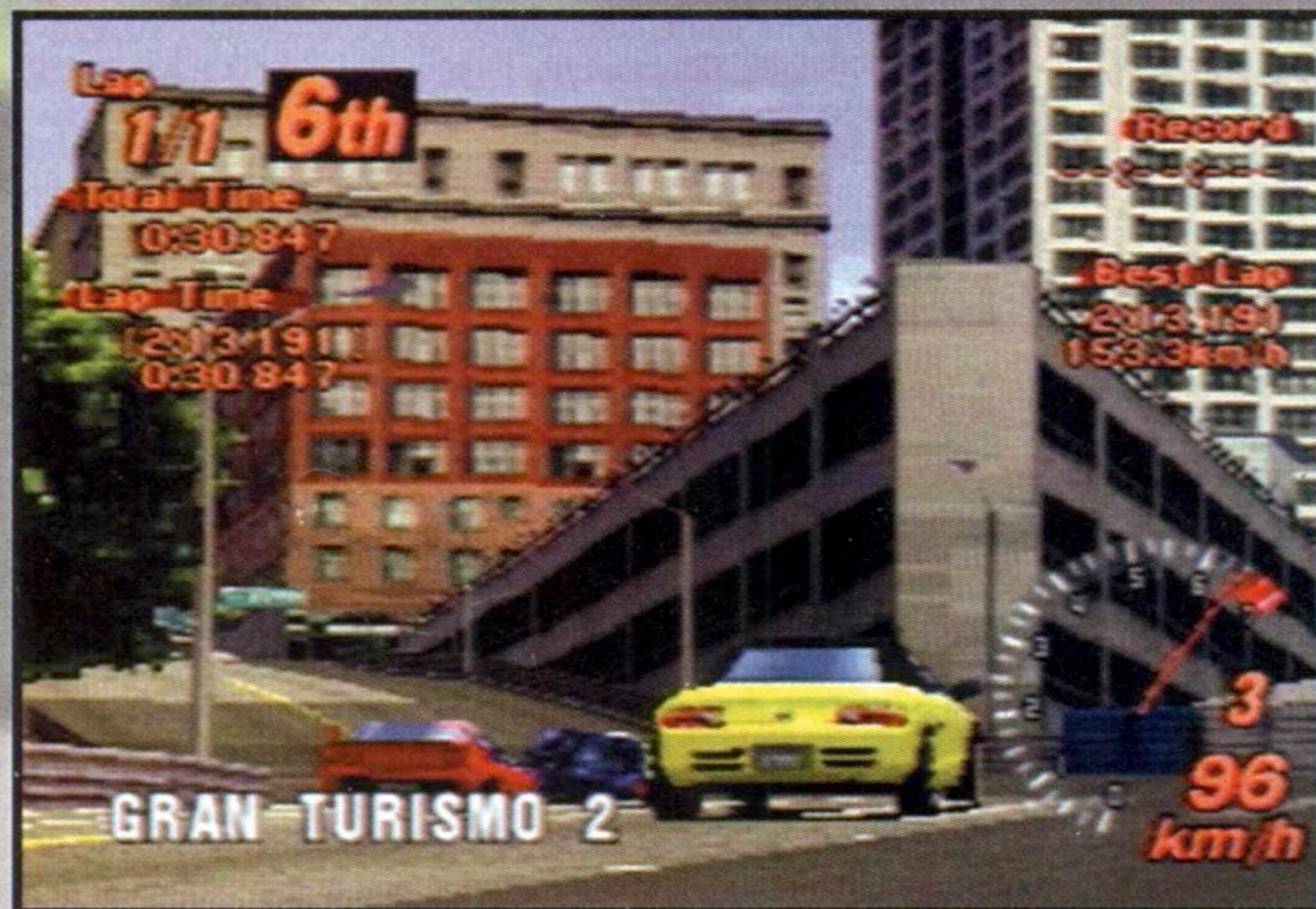
Cały schemat gry pozostał prawie bez zmian. Do dyspozycji mamy kilka trybów rozrywki. Poczynając od Gran Turismo, poprzez arcade a na split'cie kończąc. Tak samo jak dwa lata temu, będziecie kupować nowe wozy, zaliczać licencje, ustanawiać nowe rekordy, oraz, oczywiście obowiązkowo jeździć do myjni aby utrzymać swoje cacka w jak najlepszym stanie.

Na koniec pozostawiłem sobie najbardziej kontrowersyjną sprawę. Jest nią oczywiście oprawa GT 2. Tutaj, tych którzy liczą na kolosalny skok jakościowy może spotkać niemiłe rozczarowanie. Niestety, pewnych granic już nigdy się nie przekroczy. GRAN TURISMO dysponowało świetną grafiką, i szczerze mówiąc, poprawienie wyglądu musiałoby pociągnąć za sobą zmianę rozdzielczości i dodanie rozmyć. Na to oczywiście liczyć nie można. Autorzy stanęli przed bardzo trudnym zadaniem, przeciwieństwo do rąk graczy musi trafić jeszcze lepiej skodowany produkt. Postanowiono nie zmieniać znacząco ogólnego wyglądu, a skupić się na dodaniu różnych szczegółów i smaczków. W GT 2 widać poprawienie pracy źródeł światła, które nadają całemu wyścigowi więcej życia i oddechu. Samochody złożone są z większej ilości polygonów, co oczywiście zaowocowało lepszym wyglądem. Jednak, tak naprawdę widać stare GRAN TURISMO, poddane ostremu face-lifting'owi. Projekty tekstur i otoczenia są fudząco podobne do pierwowzoru. Ale przypominam, że jest to odosobniony przypadek i za taki stan rzeczy nie należy ganić ani projektantów ani programistów. Podobnie sprawa wygląda w warstwie muzycznej. Kawałki przygotowane zostały w tym samym stylu, nadal są to stare rockowe brzmienia. Zwykle ganić takie old-school'owe granie, jednak w przypadku tej gry muzyka wydaje się być na miejscu.

Pewnie teraz zadacie sobie pytanie czy GT 2 spełni wasze oczekiwania. Już teraz mogę wam powiedzieć, że z całą pewnością tak. Mimo niewielkich postępów technicznych, warstwa merytoryczna została wzbogacona tak, że zabawy starczy na co najmniej miesiąc. Przed wami nowe trasy, świeżutkie maszyny i wzbogacony tuning. Co prawda to nie jest recenzja ale pozwolę sobie wydać wstępny werdykt. Na początku 2000 czeka nas kolejne wydarzenie, na które wszyscy powinniśmy czekać z niecierpliwością. [Brat]



Wyścigi terenowe (czyli off-road) to nowość w GRAN TURISMO. Podczas dema "ciał" tylko jeden samochód, co daje do zrozumienia, że będą to os'y czasowe.



"San Francisco" ciąg dalszy, tym razem z kamery umieszczonej na poboczu. Budynki wyglądają bardzo dobrze, jest ich dużo i nie łamią im się polygony.



Właściwie od zawsze było wiadomo, czego można się spodziewać po drugiej części GRAN TURISMO. Mniej więcej tego samego, czego oczekujemy od wszystkich sequeli hitów - więcej, więcej i więcej. Dostaniemy zatem więcej samochodów, więcej tras, więcej możliwości rozbudowy, a co za tym idzie - więcej właściwego grania.

MORTAL KOMBAT GOLD

Odświeżona gra, której korzenie sięgają 16-bitowych konsol debiutuje na 128-bitowym sprzęcie. Dobrze to uzupełnienie biblioteki, ale na kwalifikację do pierwszej ligi nie ma szans...

W stosunku do MK4 autorzy dorzucili pięć nowych (starych, ale nowych w stosunku...itd, itp..) postaci i kilka nowych telf, nowy tryb Team Kombat (jak z KING OF FIGHTERS) i to właściwie wszystkie nowości. Osoby, które grały w MK4 nie zobaczą tu wiele, za co chciałyby dać 250 zł.

W porównaniu z nowoczesnymi fighterami 3D (TK3, VF3, SC) czy choćby nawet z SF ALPHA 3, MORTAL KOMBAT GOLD wypada dość prymitywnie pod względem zawartości ciosów, zróżnicowania stylów, czy wreszcie dowolności konstruowania własnych technik - wszystko jest przeprogramowane i nie ma tu miejsca na inwencję gracza.

Jeśli chodzi o oprawę - cóż, grafika na DC jest ostra jak żyłeta i po prostu świetna, animacja ultrapłynna a dźwięk



bez zarzutów. Wygląda to nawet lepiej niż na automacie, o czym zapewnia Midway.

Gra ta jak zwykle przyciągnie dzieciaki ze względu na krwawą zawartość. Gracze HC zechcą ją być może kupić z powodu nostalgii. Moja rada: lepiej poczekać jeszcze ten miesiąc na SOUL CALIBUR.

Gulash

Dreamcast

6

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 6

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

ASTERIX & OBELIX VS CAESAR

Zróbcie tak: narysujcie na kartce ołówkiem kwadrat i zetrzyjcie mu rogi. Pokażcie kumplom i zapytajcie co widzą. Pewnie powiedzą, że kwadrat, a nie cztery linie.

No właśnie, bo ludzki mózg ma tendencję do zamykania figur i kształtów.

Wiedzą o tym i koderzy gier, co czas jakiś wypuszczając bzddecika, bazując na tym, że ludzie wiedzą, iż plamka z czterema odstającymi tasiemkami to korpus człowieka. Vide ASTERIX & OBELIX.

Ta... gra, to przygodówka, która miała pociągnąć się za puszczeniem nie tak dawno w kinach filmem. No i niech się ciągnie, ale - na boga - uczciwie. Grafika ssie, siorbiąc do tego i mlaszcząc: postacie są wręcz obrzydliwe, tfa mętne... Skandal. No nic. Może fabuła? Figa. Kompletny bądziej bez żadnego ładu i składu - byle przedszkolak ma większe pojęcie o wymyślaniu zajmującej fabuły. Gameplay praktycznie nie



istnieje, jest bezsensowny i zwyczajnie do kitu. Tylko muzyka jest średnia. Ale założę się, że folk, który słycać w grze, nie był komponowany specjalnie do A&O.

Pomyłka totalna. Ile oni tę grę pisali? Miesiąc? Kurczę, panowie!

Grabarz

PlayStation

3

GRAFIKA 2

DŹWIĘK 5

MIÓD 3

Wydawca: Cryo
Producent: Cryo
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.



BOOMBOTS

Jeszcze w żadnej grze video nie pojawiło się tyle dowcipów o pierdzeniu i analogii do parującej, ciepłej kupy co w BOOMBOTS. I chyba tylko dzięki temu BOOMBOTS można próbować polubić.

Grę opracował zespół Neverhood, który znamy z wcześniejszych przygód Klaymana zaprezentowanych w grze SKULLMONKEYS. Jak pamiętacie (lub nie) niezaprzeczalną zaletą tamtej stosunkowo nieskomplikowanej platformówki była nietuzinkowa grafika, na którą składały się filmowane techniką stop-klatki plastelinowe ludki. Nie wątpię, że gdyby amerykańscy fachowcy mieli wcześniej do czynienia z polską literaturą pokroju "Plastusiowego Pamiętnika" głównym bohaterem uczyniliby właśnie Plastusia, a nie Klaymana. W każdym razie Neverhood to fachowcy od plastelinowych ludków - to nie ulega wątpliwości.

BOOMBOTS jest kolejną po "Czachomałkach" grą chłopaków z Neverhood, która wykorzystuje tę zapomnianą już dziś technikę - niestety jedynie częściowo. Plastelinowe ludki występują jedynie w animowanych przerywnikach, podczas gdy właściwa gra jest już trójwymiarowa. Ale po kolei.

Wykręcony humor autorów daje o sobie znać przy wszystkim - począwszy od scenariusza, na całej reszcie kończąc. Obca rasa pierdzących kotów atakuje ziemię a szalony profesor konstruuje grupę robotów do walki z nimi. Gracz zasiada za sterami jednego z nich walcząc (o dziwo!) z innymi botami i bonusowymi przeciwnikami. Same boty są niestety nieciekawe i ciężko znaleźć choć trzy postacie, które mogą się podobać. Założmy jednak, że znaleźliśmy tego właściwego i wkraczamy na arenę...

Tutaj zaś następuje chaos. Nasz panopek umie biegać, skakać i strzelać z trzech rodzajów broni, a także łapać przeciwnika i odbijać jego pociski. Na arenach znajdują

się czasem jakieś elementy otoczenia, za którymi można się skryć i... to wszystko. Nie ma żadnych upgrade'ów broni, robotów czy zaskakujących bonusów.

Autorzy zarzekają się, że wszystkie trójwymiarowe obiekty zostały obłożone teksturami uzyskanymi ze zdjęć plastikowych ludków, ale tego zwyczajnie nie widać. Widać za to skromną liczbę polygonów obecnych na ekranie. Grafika jest dość standardowa i nie wybijają się ponad przeciętną: słabo wykonane i niedoanimowane roboty ślizgają się po kolorowych, obłożonych teksturami arenach. Muzyka i efekty są. I tyle.

Wygląda na to, że prześmiewcze podejście do tematu walk robotów i animacje miały zamaskować przeciętną miódność i grywalność. Po 15 minutach spędzonych z BOOMBOTS grałem już tylko po to, aby obejrzeć resztę kapitalnie animowanych i wyreżyserowanych scenek. W tym chłopaki z Neverhood naprawdę są mistrzami. Sama gra zaś jest mało emocjonująca (żeby nie powiedzieć nudna), bardzo przypadkowa i nie oferująca niczego nowego, bo po stoczeniu kilku walk widziało się już wszystko. Szkoda, nic bardziej mnie nie dołuje niż zmarnowany potencjał - zwłaszcza, że Neverhood jako taki, został właśnie rozwiązany.

Gulash

PlayStation

5

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 5

Wydawca: Southpeak
Producent: Neverhood
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

WU-TANG: TASTE THE PAIN

Jak dotąd największego zamieszania w sztukach walki narobił Bruce Lee. Tworząc swój styl Jeet Kune Do, zaczerpnął najsukuteczniejsze jego zdaniem techniki z kilku stylów.

Mistrzowie byli zbulwersowani! To tak jakby wziąć z chrześcijaństwa trójkę świętą, z judaizmu Torę, a z mahometanizmu coś tam jeszcze i stworzyć nową religię, bo lepsza.

Teraz nasi koledzy z Activision dokonali jeszcze większego przewrotu: wydali gierkę WU-TANG: TASTE THE PAIN. Co w tym nadzwyczajnego? Ano na przykład to, że gierka ta nie jest wcale złym mordobiciem 3D na Playstation, a z drugiej strony mogą grać w nią cztery osoby na raz! Da kung-fu's in da town, man!

Ale od początku. Wu-Tang, według założeń gry, to jedna z odmian Shaolin karate. Umiejętność walki nią posiadł w pełni tylko jeden z mistrzów i miał on ośmiu uczniów. Teraz tajemnica cudownego stylu może zostać skradziona - mistrz został zaatakowany przez złego Mistrza Zhu i trzeba biec mu na ratunek. Już w samych założeniach gry tyle jest uduziwnień, że aż dziwne. Po pierwsze w Shaolin trenuje się kung-fu, a nie karate, które to wszak pochodzi z Japonii (z Okinawy dokładniej). Mistrz Wu-Tang nazywany jest sensei, podczas gdy nazwa ta jest znów japońska - z chińska mistrz to shi-fu. Dlaczego zawodnicy w grze walczą ninjutsu skoro to kung-fu? Czepialstwo? No nie wiem.

Podstawowych postaci jest w grze ośiem (ukrytych o wiele więcej) i każda z nich walczy rzeczywiście odmiennym stylem. Jest styl pijanego, są miecze, halabardy, ninjutsu... Wygląda to całkiem elegancko, choć animacja pozostawia jeszcze nieco do życzenia. Ruchy postaci są dosyć sztywne i od czasów THRILL KILL (na którego to kodzie oparto WT:TTP) niewiele się zmieniły. Szkoda.

Poprawiono za to jakość tekstur i wygląd aren, które choć wciąż są dość klaustrofobiczne, to bogate w graficzne kruczki mające symulować głębię całości scenarii. Ogólnie: aren tylko dziesięć, ale całkiem ładnych.

Grając w WT:TTP odnosi się wrażenie, że koderzy stanęli przed trudnym wyborem. Kiedy stało się jasne, iż będzie można grać na cztery osoby zadali



sobie pytanie: czy zaniedbać opcję na jednego gracza? Dziś wiemy już co sobie odpowiedzieli. Nie.

Story Mode (bo tak nazywa się opcja dla samotników) to podróż piechotą przez 36 aren w poszukiwaniu wiedzy absolutnej o stylu Wu-Tang. Po drodze przyjdzie się wam zmierzyć z mistrzami i złoczyńcami próbującymi wydrzeć sekret oraz powstrzymać w podróży. No i w miarę podróży sterowanej postaci przybija ciosów!

Jeśli zaś chodzi o grę z kumplostwem, to można albo nabijać sobie zwycięstwa (np. kto pierwszy zabije kumpla ileś razy), albo mieć ograniczoną ilość "życ". Nie można tu narzekać ani na pracę kamer, ani na miodność - granie w cztery osoby naprawdę daje kopa (zwłaszcza po PSXowych wrestlingach, które - delikatnie mówiąc - działają nie tak szybko jak byśmy chcieli). Jeśli dodać jeszcze do tego wszystkiego hip-hop w tle (a tu trzy oryginalne kawałki Wu) i fatalities, odebrać można WT:TTP jako całkiem miłą PSXową niespodziankę na koniec roku.

Czy coś można powiedzieć złego? Ano można. Przede wszystkim

ogólnie pojęta animacja. Jest zbyt licha, by techniki wyglądały naturalnie, a często nawet ssie do tego stopnia, że nie można podjąć normalnej rozgrywki, wobec czego zaczyna się klepanina.

Co prawda w grze na cztery osoby mecz przypomina raczej pojedynek w słońcu - wszyscy stoją i czekają na błąd przeciwników - ale jak już się zacznie, nie ma czasu na myślenie.

Efekt tego taki, że WT:TTP nie awansuje nigdy do pierwszej ligi mordobitczych, a raczej pozostanie tylko rzetelną, wesołą (na swój sposób) arcade party game. I tyle.

Grabarz

PlayStation 7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Activision
Producent: Activision
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

Clan in da Front!

Naturalnie głównym motorem napędowym tej gry jest obecność przetworzonych konsolowo postaci chłopaków z Wu-Tang Clan! Jest RZA, jest GZA, są Ol' Dirty i Method Man... A do tego kung-fu na cztery osoby, trzy kawałki muzyczne, kody na superkrawe wykończenia... Jednym słowem - masa zabawy. Dla czterech osób satysfakcja gwarantowana. I niekoniecznie musicie mieć na sobie WuWear. [Gulash]



TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Skaczcie do góry, jak kangury... Skaczcie do góry, jak kangury... Bo oto nadszedł TEST DRIVE, już nie wiem który...

Cieszę się, że wychodzi dużo gier na PSX'a ale wnerwia mnie gdy producent wydaje co roku nową wersję starego tematu, nie różniącą się wiele od poprzednika tylko po to, aby natłuc floty przed tzw. "sezonem" czyli Gwiazdką. Tak jest w przypadku Electronic Arts i tak jest z serią TEST DRIVE Accolade. Pamiętajcie że chwałę tę serię, ale już mnie to zmęczyło, bo jest tego za dużo, w kolejnych edycjach jest za mało zmian, a ja czuję się nabijany w butelkę bo muszę napisać fajną recenzję o grze, którą opisywałem już dwa razy. Tak w zasadzie nie ma się co silić na coś oryginalnego ponieważ nic tu takiego nie ma. W paru zdaniach można skwitować to w ten sposób: Gra jest całkiem niezła, ale nie szokująca, nie wbija się do ścisłej trójki czołowych wyścigów na PlayStation. Temat ciekawy, bo przecież lubimy wyścigi, a także szaleństwa w terenie, niemniej jednak już przeważkowany. Ale przecież nie wszyscy czytają nas tak długo, albo nie wszyscy pamiętają, albo nie wszyscy mają tamten numer, albo nie wszystkim chce się zerkać, albo.... shut up!!! OK. już piszę co trzeba.

TD3OR to kontynuacja serii OFF ROAD, która to traktuje o wyścigach terenowych wozów typu Jeep Cherokee, czy Hummer, po bezdrożach głównie Ameryki Północnej. To na co warto zwrócić uwagę w nowej części to na pewno większa ilość pojazdów - coś około 27 wozów z napędem 4x4 oraz szerszy wachlarz tras,

które tym razem są odjechane maksymalnie, a nawet do przesady. Momentami samochód znajduje się pod kątem 75 stopni i nadal podjeżdża pod górę, wystarczy tylko odpowiednio działać gazem. Czasami szybuje w powietrzu na paranormalną wysokość i spada bezawaryjnie na drogę.

Jak widać gierka ma charakter bardziej zręcznościowy niż symulacyjny, co z pewnością znajdzie uznanie wśród młodszych lub mniej wymagających konsolowców. O uszkodzeniach, więcej niż trzech widokach, poślizgach i tak dalej możecie zapomnieć. Ale mimo to nawet tacy jak ja znajdą w niej odrobinę zabawy, oczywiście do pierwszego happy endu, który może nastąpić już po jednej dobie. Niestety jeden tryb mistrzowski i multiplayer dla dwóch to trochę za mało jak na porządny wyścig. Grafika całkiem niezła, bez specjalnych wodotrysków, o muzyce nie warto wspominać, a dźwięk jest raczej kiepski, szumiąco-szeleszczący. I tyle! Trochę lepiej niż rok temu, ale cały czas za mało ambicji.

Joseph

PlayStation

6

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 4

MIÓD 6

Wydawca: Accolade
Producent: Accolade
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 99

Wykorzystuje: Dual Shock,
Memory Card

FORMULA 1 '99



W zeszłym sezonie udało nam się podслуtać dyskusję pomiędzy dwoma komentatorami F1 nad niezbyt udaną wersją 98. Tym razem nasz redakcyjny oblatywacz, a może raczej "objazdywacz" przyjrzy się nowej grze osobiście.

Witam Państwa! Kierownicę do bolidu pora wsadzić, przed ekranem rzecz jasna, bo no torze już wszyscy wyjeźli. Sezon zakończony, wygrał niekoniecznie zastrzeżenie nasz ukochany Mika, mój debeściak z za Odry miał kontuzję nogi, więc wygrać nie miał czasu. Dużo afer, kontrowersji, nowych team'ów - to w skrócie miniony sezon. W przyszłym prawdopodobnie pojawi się w F1 zespół TOYOTA* (o ile nie poprzestaną na amerykańskiej CART, blee...), a co za tym idzie nowe zmiany personalne, i tradycyjnie, również organizacyjne. Ale to dopiero za rok. Tutaj mamy grę, która bazuje na gorącym jeszcze roku 1999 i to grę do jakiej nie przywykliśmy oglądając ostatnie tytuły Psygnosis. Grę dobrą.

Zapomnijcie o łamiących się teksturach, fatalnej animacji i grafice, beznadziejnym sterowaniu i dennej miodności. Tego tu brakuje... Ufff.. Nowy developer - nowa jakość. Sylwetki bolidów wykonane są starannie, w nowych barwach sponsorskich. Poruszają się płynniej, nie przeskakują przy próbie delikatnego skontrolowania kontrolerem. Dual Shock okazuje się nieoceniony, a sterowanie gazem i hamulcem przy pomocy drugiej gałki analogowej to prawdziwy czad. Okazuje się to nieocenione, gdy większość pomocy w sterowaniu jest wyłączona. Dzięki tym zmianom oraz inteligentnemu systemowi pomocy, który dobrze pomaga nabrać doświadczenia, Psygnosis z powodzeniem stara się zatrzeć obraz poprzedniej porażki. Oczywiście nie muszą dodawać, że zobaczymy wszystkie znane i utytułowane twarze, ale warto wspomnieć że po raz pierwszy od dłuższego czasu w grze pojawi się nazwisko niedawnego mistrza Jacquesa Villeneuve. Oczywiście akcja toczy się na prawdziwych torach, które na szczęście dla wydawców nie zmieniają się co roku...

Nowy system menu, graficznie uproszczony nieco w swej postaci i podobny do WIP3OUT znakomicie ułatwia poruszanie się po opcjach. Z drobniejszych zmian warto wspomnieć o nowym systemie Pit-Stop który można zaprogramować przed wyścigiem, a także w łatwy sposób



kontrolować w trakcie gry. Reszta to już stara dobra Formuła, czyli temat u nas dla mniejszości, niemniej jednak ciekawy. Być może niedługo i Polska będzie miała w nim swoją gwiazdę. Pomimo nierewolucyjnej grafiki polecam tę grę wszystkim fanom tematu. F1 z Psygnosis powraca do łask. Mocne 7.

Joseph

* - tak tak, to niestety prawda - Toyota oficjalnie wycofała się z Rajdowych Mistrzostw Świata (fuck, nie zobaczymy już nigdy żadnej corolli ani celliki na światowych OS'ach) i ogłoszono że wejdzie w bardziej "prestizowe" wyścigi. A Sainz pewnie będzie jeździł dla Hyundaia, hmmm... Bez komentarza.

PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 99

Wykorzystuje: Dual Shock,
Memory Card

CRASH TEAM RACING

Mimo olbrzymiej konkurencji chłopcy z Naughty Dog postanowili zrobić wyścigi kartów. I, do diabła, nie zawiedli.

Chyba żaden posiadacz PSX'a choć przez chwilę nie zagrywał się w CRASHA BANDICOOT'a. Pierwszego prawdziwego platformera, którego bohater stał się nieoficjalną maskotką systemu. Już wtedy gra imponowała swoją szybką i barwną grafiką oraz bardzo sympatycznym bohaterem. Do tej pory zresztą Crash, wraz z kolejnymi odsłonami, za każdym razem podnosił poprzeczkę dla reszty zręcznościowo-platformowej grupy. Po trzech bliźniaczo podobnych częściach autorzy postanowili jednak zejść z utartej ścieżki. Wykorzystał engine i nieco go rozbudował oraz wydał grę o zupełnie innym charakterze. I tak powstał CRASH TEAM RACING. Gatunkowo jest typowym racerem gokartowym, zrobionym w stylu SPEED FREAKS. Główni bohaterowie są nam doskonale znani z poprzednich przygód lisa.

Do nas należy decyzja, którą z postaci chcemy kierować, a jest ich sporo: Crash, Dr. No, Dr. Cortex i paru innych bossów z poprzednich trzech części. Każda postać zasiada za sterami własnej maszyny, która oczywiście jest scharakteryzowana odpowiednimi parametrami takimi jak szybkość, zwrotność czy wytrzymałość. Co prawda w tego typu grach statystyki i osiągi pojazdów nie grają pierwszorzędnej roli, lecz tyczą się wyboru bohatera. Po uporaniu się z naszą postacią przenosimy się na trasę. Tutaj także przywita nas klasyczny schemat. Do pokonania jest ośmiu przeciwników, których umysły nie są skalane myślą o walce fair. Do pomocy są porzucane wszędzie bonusy w postaci dobrze znanych z poprzednich części Crasha skrzynek. Power'upów jest cała plejada poczynając od bariery ochronnej, poprzez rakietę samonaprowadzającą, kule armatnie, boosty, fiolki z płynem poślizgowym, a kończąc na obowiązkowej skrzyni dynamitu i nitro. Wszystkie tory obfitują w różnego rodzaju skręty, których wykorzystanie determinuje końcowy czas. Walka, nie powiem, jest wyjątkowo zacięta, przeciwnicy nigdy nie dają spokoju i cały czas trzeba uważać na swoje plecy bądź też agresywnie walczyć o pozycję.

Jak zwykle Naughty Dog serwuje nam oprawę najwyższej jakości. Wszystkie tereny i obiekty są stworzone w pełnym 3D. Jednak prawie nie widać kanciastości obiektów charakterystycznych dla polygonalnych obiektów. Wszystkie postacie wymodelowane są z wielką dbałością i precyzją. Trasy prowadzące przez ciemne korytarze, podziemia, plażę, czy wielki mur wyglądają wręcz



urzekająco ale tak jak wspominałem - gwarantem tego od dawna jest marka producenta. Mimo przeskoczenia w pełne 3D Crash nie stracił nic ze swej doskonałej grafiki. Oczywiście muzyka i efekty dźwiękowe dorównują reszcie. Cała oprawa klasyfikuje się w pierwszej piętnastce najlepiej zrobionych gier na PlayStation.

Jednak CRASH nie byłby CRASHEM gdyby nie setki bonusów. Jak zwykle przejście jednej trasy jest absolutnie niewystarczające. Jeśli ktoś chce mieć poczucie, że naprawdę skończył grę powinien przejechać każdy tor co najmniej trzy razy. Za drugim razem trzeba wygrać i przy okazji zebrać ukryte trzy litery "CTR". Dodam, że czasami trzeba nieźle pokombinować aby je znaleźć. Natomiast trzecie podejście może być znane z trzeciej części przygód kurokrada.

Zadaniem gracza jest przejechanie trasy i zmieszczenie się w limicie czasu. Aby tego dokonać należy rozbić jak najwięcej skrzynek z cyframi. Za każde wykonane zadanie otrzymujemy bonusy, które otwierają drogę do dodatkowych leveli. Każdą z aren wieńczy walka z bossem (jest nawet Papu Papu z pierwszej części), i każdy z nich jest dosyć trudny do pokonania. A do tego wszystkiego na deser poczwórny split screen (wygląda bardzo dobrze)! Na końcowe pytanie może być więc tylko jedna odpowiedź. Kupować czy nie kupować? Kupować!

Brat

Wspaniałe, szczególnie na 4 osoby...

Gra jest naprawdę świetna, choć w żaden sposób nie można tu mówić o nowatorstwie autorów. Wszystko to już było i to wiele razy we wcześniejszych grach pochodnych MARIO KART - choćby w niedawnych SPEED FREAKS i CHOCOBO RACING. Fajny model fizyczny. [Gulash]



PlayStation

8

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

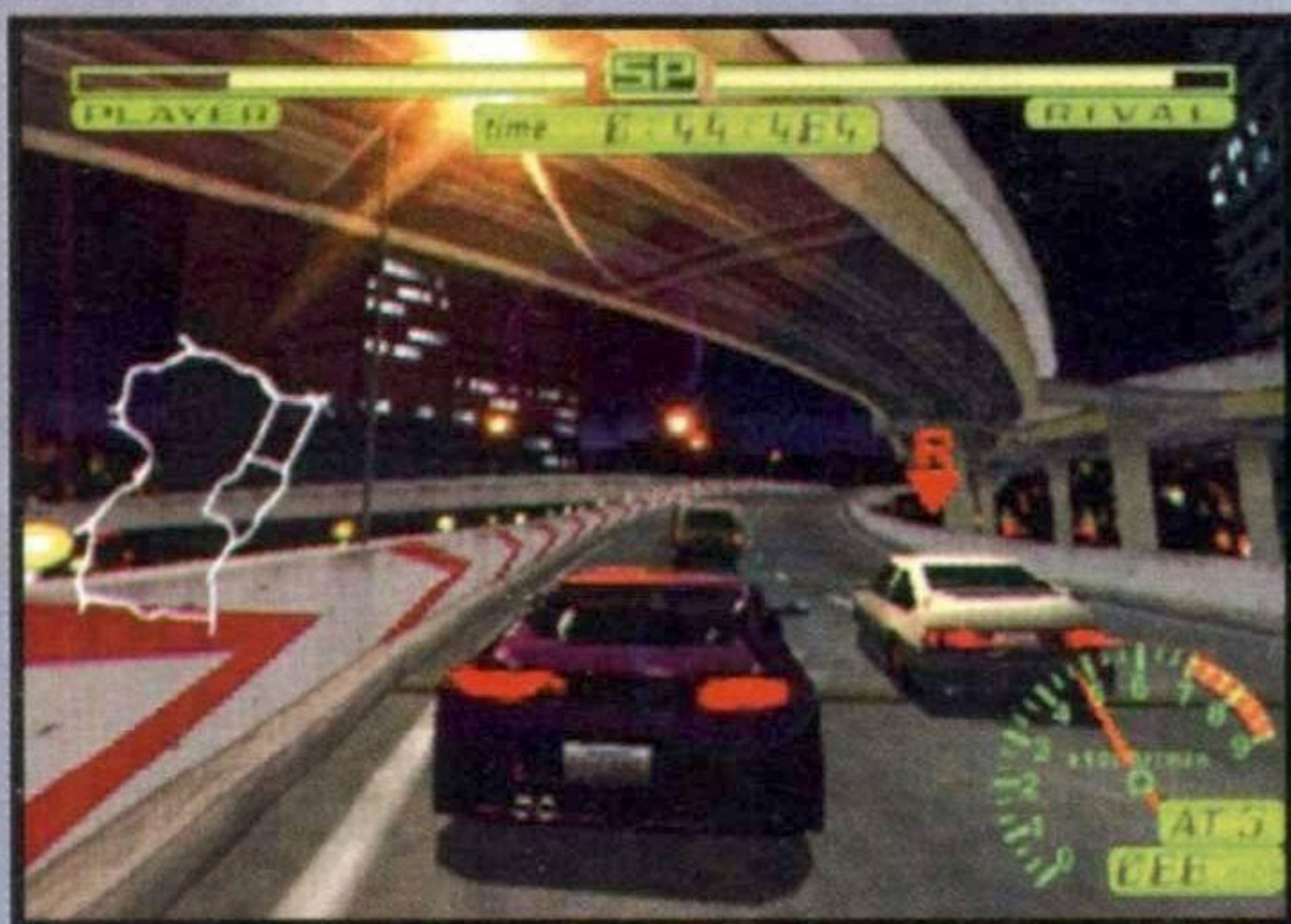
Wydawca: Sony
Producent: Naughty Dog
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99

Wykorzystuje: Dual Shock,
Memory Card

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

Jeden z pierwszych racerów wydanych na Dreamcast w Japonii doczekał się swojej premiery w Europie. Fani czterech kółek mogą być zaciekawieni...

Każysz po autostradach Tokio ścigając się o pieniądze z innymi maniakami - wygrywa ten, kto odsadzi przeciwnika na pewną odległość. Na ulicach panuje ruch (choć niewielki, bo jest noc), trzeba więc będzie lawirować. Chętnych do wyścigów nie brakuje, są ich całe gangi, czasem pojawiają się też kierowcy, którzy sami cię wyzywają. Za pieniądze naturalnie upgrade'ujemy maszynę i tak dalej. Gra nie posiada licencji na rzeczywiste samochody, lecz miłośnicy motoryzacji bez problemu rozpoznają Subaru, Mitsubishi, Toyotę i inne japońskie perełki. Model jazdy jest dość sztuczny i momentami sterylny, chwilami przypomina RIDGE RACER'a na PlayStation - samochody odbijają się od siebie i ścian jak kartonowe pudła. Można jednak polubić ten arcade'owy klimat, który ma jedną niezaprzeczalną zaletę - jest lekki i



przyjemny w odbiorze. Gra jest bardzo płynna, animacja (50 fps) nie zwalnia nawet przez chwilę, a gra światła na samochodach i replay'e wyglądają po prostu wspaniale. Muzyka wyjątkowo w japońskim racerze jest naprawdę niezła, choć dźwięk mógłby być lepszy. Gra ma jednak w sobie to coś, co pozwala ją nazwać porządną produkcją. [Chest]

Dreamcast **6**

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

Wydawca: Crave
 Producent: Genki
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Listopad 99
 Wykorzystuje: VMU

BUGGY HEAT

BUGGY HEAT to nowy racer na Dreamcast, który w odróżnieniu od wiecznie popularnych wyścigów terenowych i ulicznych proponuje zabawę w samochodach buggy.



Jak można się było spodziewać gra oferuje możliwość wzięcia udziału w turnieju, tryb multiplayer oraz naturalnie szybki pojedynczy wyścig. Trasy różnią się od siebie nawierzchnią i warunkami klimatycznymi - będzie błoto, piach, śnieg, mgła, burze i deszcz. Wyścig jest szybki i efektowny. Warto zauważyć, że nie występuje to zjawisko kontrolowanego poślizgu, w związku z czym aby zacząć wygrywać trzeba naprawdę poznać maszynę. Gra ma bardzo ładną grafikę, w wysokiej rozdzielczości z szybką animacją (choć momentami zdarza jej się zachrupać) i fantastycznymi replay'ami. Z ciekawych opcji można jeszcze wymienić szkółkę jazdy, która pomaga zdobyć doświadczenie w obchodzeniu się z samochodem oraz specjalną, efektowną trasę dla trybu praktyki. Dobrze działa też split-screen dla dwóch graczy.

Najbardziej irytujące aspekty gry to bardzo czułe, a momentami zbyt czułe sterowanie (choć i tak w stosunku do japońskiej wersji jest poprawione) oraz obrzydliwa muzyka. Gra jest także zbyt krótka, a jedyne co dostaje się po ukończeniu trzech turniejów to nowy samochodzik. Ogólnie jednak można pograć, BUGGY HEAT bowiem wciąż prezentuje się naprawdę niezłe - szczególnie, gdy człowiek przestanie odbijać się od bandy. [Chest]

Dreamcast **6**

GRAFIKA **7**
 DŹWIĘK **4**
 MIÓD **8**

Wydawca: Infogrames
 Producent: Accolade
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Listopad 99
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.



DUKES OF HAZZARD

Tytuł jednoznacznie nasuwa skojarzenia z jakimś kasynem w Las Vegas. Niestety tych, którzy także dali się nabrać spotka niemiłe rozczarowanie. TDOH to wieśniacka imitacja jakiegoś niby-racera.



W zasadzie napisałem już wszystko co mam do powiedzenia o tym śmieciu, ale czuję się w obowiązku przybliżyć wam nieco więcej informacji na temat tej gry.

"Dukes of Hazzard" to stary, popularny kiedyś amerykański serial telewizyjny od rednecków, dla rednecków i o redneckach. Aby poznać znaczenie tego słowa spójrzcie na koniec recenzji. Dodam tylko, że gra jest kierowana do fanów serialu i przez fanów serialu napisana.

Bohaterami gry są dwaj klienci, którzy nic a nic nie robią sobie z szeroko pojętego prawa. Chłopaki chodzą w szerokich sztanach, mają kowbojskie koszule, emanuelki i fryzury, które dziś wywołują jedynie przerażenie na twarzy normalnego mężczyzny. Przed nimi szereg misji...

Mimo, że zadania brzmią różnie, tak naprawdę wszystkie są bardzo podobne do siebie: ucieczka przed policją, znalezienie jakiegoś wozu, wygranie wyścigu - wszystko sprowadza się do jednego. Po prostu trzeba dojechać na koniec etapu.

A nie jest to łatwe, bo... nie mogą już, bo robi się niedobrze zanim na dobrze się rozpędzisz!

Grafika w DUKES OF HAZZARD jest kilkotonowym kamieniem, który ściągnął tę grę na samo dno. Szarobury krajobraz odrzuca na kilometr, że nie wspomnę o animacji, która jest powolna jak reakcja skacowanego siedemdziesięciolatka. Muzyka i filmy (tak jest, mamy okazję podziwiać wspaniałych teksańskich chłopaków z lat 70 zrenderowanych na ekranach telewizorów... na Boga!) to kompletne bzdurzenie, którego nie chce się ani oglądać ani słuchać. Ta gra jest tak słaba, że gdy po raz pierwszy do niej zasiadłem,



wstałem dopiero po ukończeniu pierwszego scenariusza. Grałem tylko dlatego, że ogarnęła mnie jakaś niezdrowa ciekawość. To tak jak z oglądaniem teledysków disco-polo. Jakaś niesamowita siła trzyma cię w fotelu, nie pozwalając się oderwać. I uwierzyć, że to naprawdę istnieje.

DOH jest nietypowym tytułem, skierowanym jedynie do teksańskich oldboy'ów popijających whisky na rancho. I do nikogo innego. Ocena końcowa jest wynikiem mojego braku cierpliwości, ponieważ ta skończyła się przy podobnym tytule recenzowanym przeze mnie miesiąc temu.

Brat

* redneck (czyt. rednek) - ang. wieśniak, burak, buc. Amerykańskie określenie prowincjusza, stosowane kiedyś głównie w kontekście teksańczyków chodzących w czerwonych flanelowych koszulach, kowbojskich butach i żujących tytoń. Zaliczmy jeszcze ogrodniczki na koszulę flanelową. Typowe redneckie imię składa się z dwóch członów, z których jeden z nich to Billy (np. Billy-Bob, Billy-Ray) albo Bobby (Bobby-Sue, Bobby-Jo, Bobby-Jane) w przypadku kobiet.

PlayStation **2**

GRAFIKA **3**
 DŹWIĘK **2**
 MIÓD **2**

Wydawca: Southpeak
 Producent: Jakiś Redneck
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Grudzień 99
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.

„Chcę być snobem, szmalorobem, jeździć super samochodem; panie z trwałą, panowie ze złotymi zębami – chcę być z wami, z wami, z w a m i!”

Mówili mi, że pobyt w mamrze zmienia. Nie wierzyłem im, ale... Właśnie wyszedłem z kraterów i jestem zupełnie nowym człowiekiem. Kiedyś byłem drobnym złodziejaszkiem i takie życie mnie cieszyło. Teraz wiem, że to, co robiłem, było złe. Dlaczego? Bo to za mało! Teraz będę królem miasta!

Tak, tak, to już trzecia (licząc misjon pack) odsłona miejskich przygód, zwanych w wolnym tłumaczeniu „Wielkim Samochodowym Złodziejstwem”. Zaznajomionych już z tematem zapraszam od razu do ostatniego akapitu, nowo przybyłym zaś dedykuję tę recenzję.

Patrząc z perspektywy czasu na GTA dochodzę do wniosku, że siłą tego tytułu jest jego prostota. Gra nie poraża głębią fabuły, ale to chyba dobrze – ogólne zasady są oczywiste dla każdego i do zaczęcia gry nie jest potrzebny dwustustronicowy podręcznik gracza. Grafika nie była niczym szczególnym przed paroma laty – teraz tym bardziej. Oczywiście, można mieć żal do twórców, że nie oddali zbyt wiernie kształtów samochodów i prawie każdy wygląda tak samo. Różnice łatwo jest wyłapać zaraz po przechwyceniu samochodu –

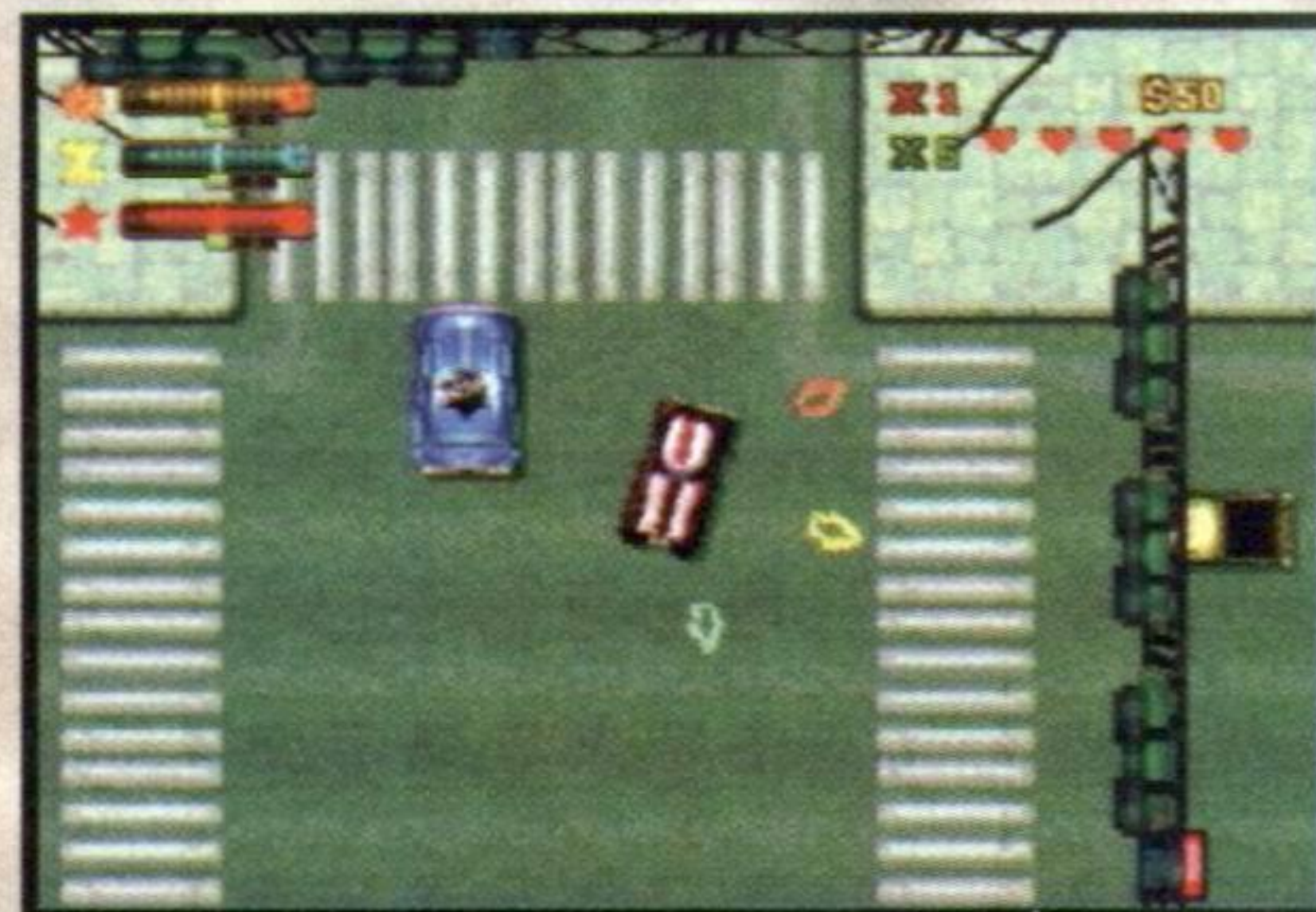
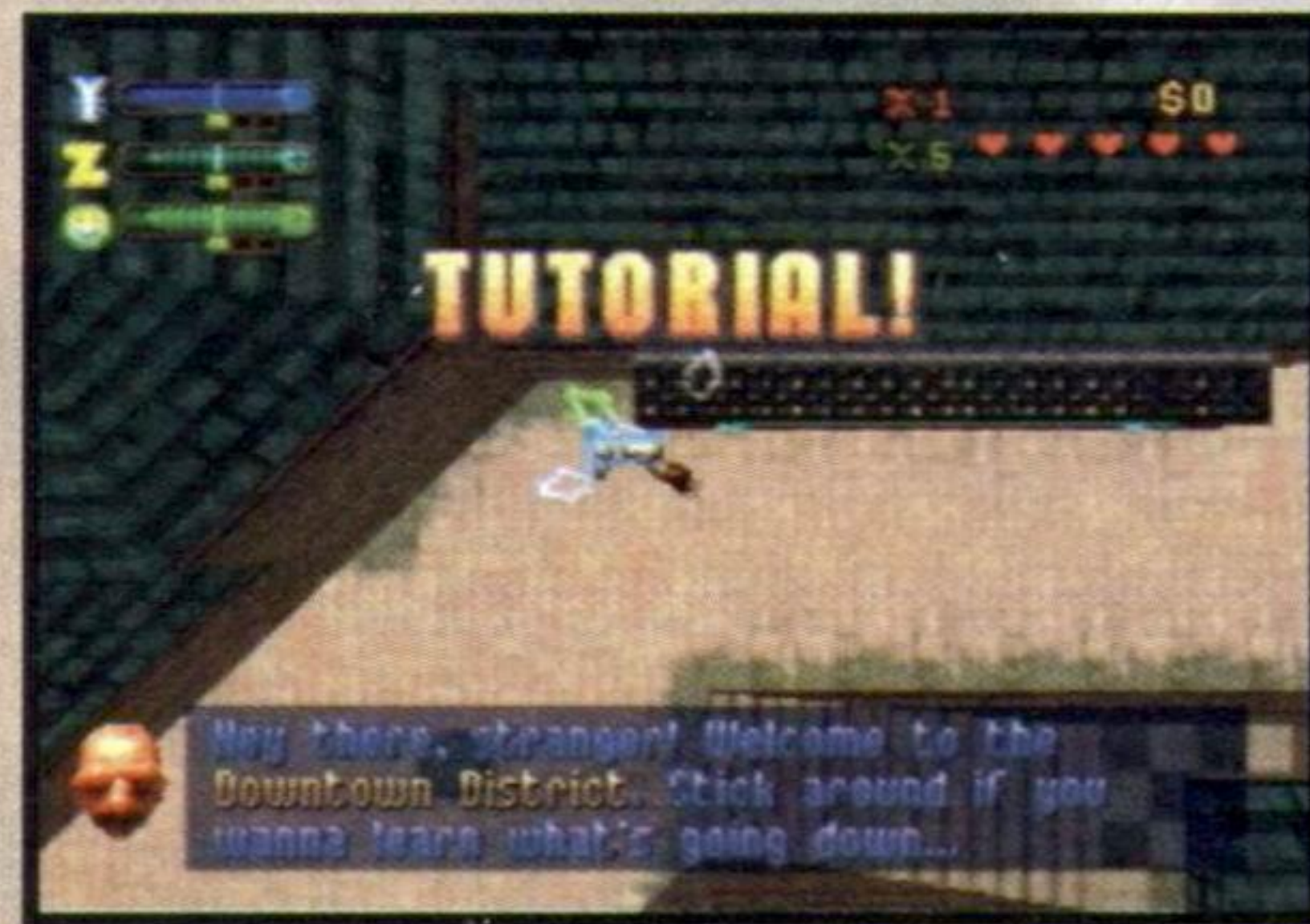
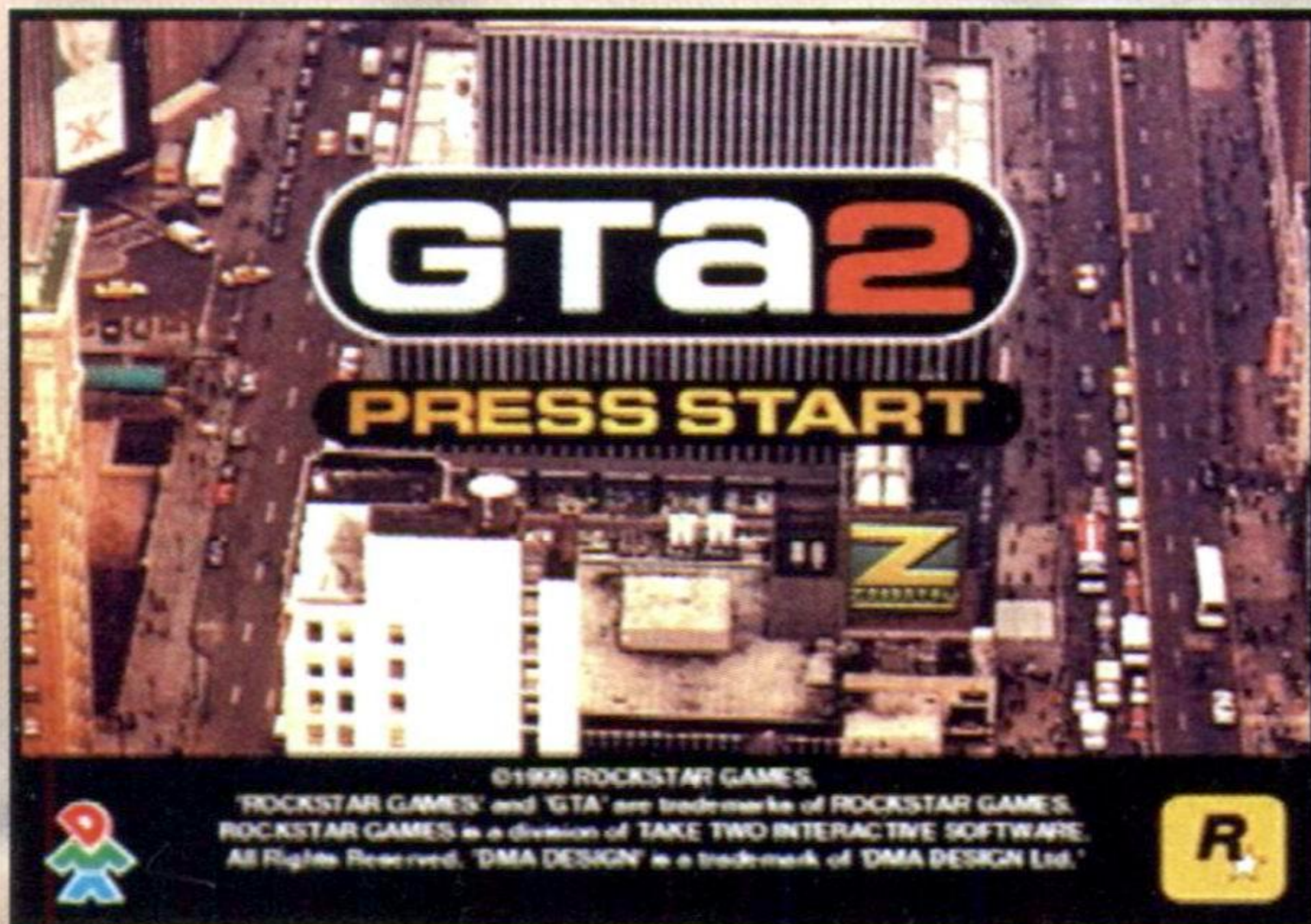
jedne są bardzo zrywane, inne prowadzi się jak furmankę z węglem. Dlatego podczas ucieczki należy przemyślnie wybierać pojazdy, bo nawet najlepszy kierowca nie ucieknie byle czym. Ucieczka nie jest już tak prosta jak w poprzednich częściach – gliniarze chyba poszli na jazdy doszkalające i tylko perfekcyjna znajomość miasta może nas uratować. Co gorsza, jeśli panowie niebiescy poczną się bezradni, zawołają na pomoc oddziały SWAT, a z nimi już nie ma żartów. Jest też jednak pewien plus bycia najbardziej poszukiwanym złodziejem w mieście – jeśli szukają cię cztery oddziały policji, za każdą sekundę na wolności dostajesz 2\$.

Nie tylko policja może nam siedzieć na karku – w grze spotkamy się z siedmioma grupami przestępczymi. Są to Looneys – pacjenci zbiegli ze szpitala psychiatrycznego, Rednecks – czyli amerykańskie wsiowe chłopaki, Zaibatsu – członkowie japońskiej przestępczej korporacji, Yakuza – czyli po prostu japońska mafia, Hare Krishnas – kołesie w pomarańczowych wdziankach mamrocący mantry pod nosem, Scientists – skłonowani jajogłowi o morderczych instynktach oraz Złoty – rosyjska mafia, której przewodzi uroczy człowiek o wiele mówiący nazwisku Jerkov (w wolnym tłumaczeniu Głupoł). Oczywiście ani im w głowie pokojowa współpraca, wręcz przeciwnie. Zatem, jeśli jesteśmy bardzo popularni w jednej z grup, możemy przyjąć za pewnik, że niedługo odbędzie się wymiana ognia z żołnierzami innej.

Łatwo się dowiedzieć, kto nas lubi a kto nie, za pomocą wskaźnika w lewej górnej części ekranu, obrazującego naszą popularność w danej szajce. Oczywiście, szacunek zdobywa się wykonując zlecane nam zadania, ale raz utracone zaufanie nie



GTA2



tak łatwo jest odzyskać. Jako że akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości, do naszej dyspozycji pozostają bronie nie widziane wcześniej w GTA, jak np. tasery. Muszę jednak przyznać, że nie ma to jak stare, dobre UZI. Dla tych, którzy nie przepadają za tak tradycyjną bronią, przewidziano też inne – możemy używać min przeciwpięchotnych, granatów lub koktajli Mołotowa. Każdy z punktów naprawy samochodów oferuje też montaż działka na dachu wozu, co da nam możliwość rozprawiania się z przeciwnikami bez wysiadania z niego. Jeśli zaś broń ostra budzi czyjś niesmak, pozostaje mu pożyczanie wozu strażackiego – działko wodne też może być bronią.

Wbrew pozorom, życie gangstera nie jest aż tak niesamowite – szybka jazda po mieście też potrafi nużyć. Na szczęście są misje specjalne, czyli Kill Frenzy, polegające zazwyczaj na masowej eksterminacji określonej liczby ludzi. Dostaje się za nie całkiem konkretne wynagrodzenie. Można również spróbować swoich sił jako taksówkarz – dopóki klient siedzi w samochodzie, nasze konto powiększa się o dolara co sekundę. Czas uprzyjemnia też muzyka, płynąca z głośników w każdym z ponad trzydziestu dostępnych

samochodów – to mocna strona każdej części GTA. Parokrotnie łapałem się na tym, że zmieniałem samochody tylko po to, żeby sprawdzić, co im gra w środku.

GTA2 to dużo szybkiej akcji, kradzieże, strzelaniny, rozjeżdżanie przechodniów, czyli to, co tygrysy lubią najbardziej. Martwi mnie trochę, że zleceniodawcy nadal popiskują jak ET zamiast mówić naprawdę, ale jest to jeden z nielicznych minusów tej gry.

Anek

P.S.THX 2 my man Dusha 4 support.

PlayStation 8

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Rockstar
Producent: DMA Design
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Najlepsze i tak jest intro...

Druga część popularnej gry jest dokładnie tym, czego można się było spodziewać - rozbudowaną, odświeżoną i stosunkowo atrakcyjną pozycją. Gra nie oferuje wiele nowego, przez co w moim odczuciu zasługuje na niższą ocenę - 7/10. Ale filmowe intro to po prostu mistrzostwo świata... [Gulash]





NHL CHAMPIONSHIP 2000

Kolejne podejście FOX SPORTS INTERACTIVE okazuje się największym wyzwaniem Rzuconym E.A.SPORTS oraz 989 STUDIOS, które to już uraczyły nasze dusze i oczy najnowszymi produkcjami na rok 2000.

Sytuacja staje się o tyle ciekawa, że nadchodzące święta okażą się najobfitsze w gry sportowe.

Po raz kolejny pod skalpel wzięta została NHL, która cieszy się sporą oglądalnością na jednej ze sportowych stacji. Muszę przyznać, że sam uległem jej pokusie. Z tym większą radością poświęciłem się zgłębianiu produktu LISA. Lakonicznie trzeba napisać, że jak grę firmuje NHL to jest dobrze pod względem dostępnych drużyn, zawodników i rozgrywek. Tutaj każdy powinien być zadowolony, chociaż nie są to żadne nowości. Z kolei lodowisko oraz cała oprawa jest fudząco podobna do konkurencji i obfituje w fajerwerki. Zasadniczą zmianą okaże się nieco inne podejście do sposobu rozgrywania meczów i reakcji graczy na twoje komendy. Tak jak w przypadku koszykówki sterowanie uległo znacznemu ograniczeniu, pozostawiając graczowi to minimum, które umożliwi mu zdobycie jak największej liczby goli i nabicie kontuzji przeciwnikowi. Zalety takiego rozwiązania są oczywiste, natomiast wady wynikają w dalszej fazie obcowania z grą, gdy chciałoby się więcej zagrać i "kombinacji alpejskich". Sfera wizualna jest przyzwoita, aczkolwiek brakuje jej tego polotu z produkcji E.A.SPORTS. Wektory nachodzą na siebie i ciężko z samych sylwetek zorientować się kto jest w posiadaniu krążka. Natomiast sporym dla mnie zaskoczeniem jest



większy problem w zdobywaniu bramek. Nie wystarczy tutaj popędzić z krążkiem pod bramkę przeciwnika, bowiem na drodze staną zawsze zdecydowani na wszystko obrońcy. Ładnie wplata się w to ciekawy komentarz, przepełniony emocjami i dodatkowymi informacjami.

Porównując produkcję "RUDZIELCA" do E.A. SPORTS brakuje jej bajerów i dynamiki, na rzecz większego realizmu i trudności w zdobywaniu bramek, natomiast w stosunku do NHL FACEOFF 2000 dynamiki i polotu z przeprowadzanych akcji zaczepnych. Osobiście stawiam na NHL 2000, co nie znaczy, że FOX się nie popisał. Konkurencja...

Wicik

PlayStation

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 8

MIÓD 6

Wydawca: Activision
Producent: Fox Studios
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: Dual Shock,
Memory Card.



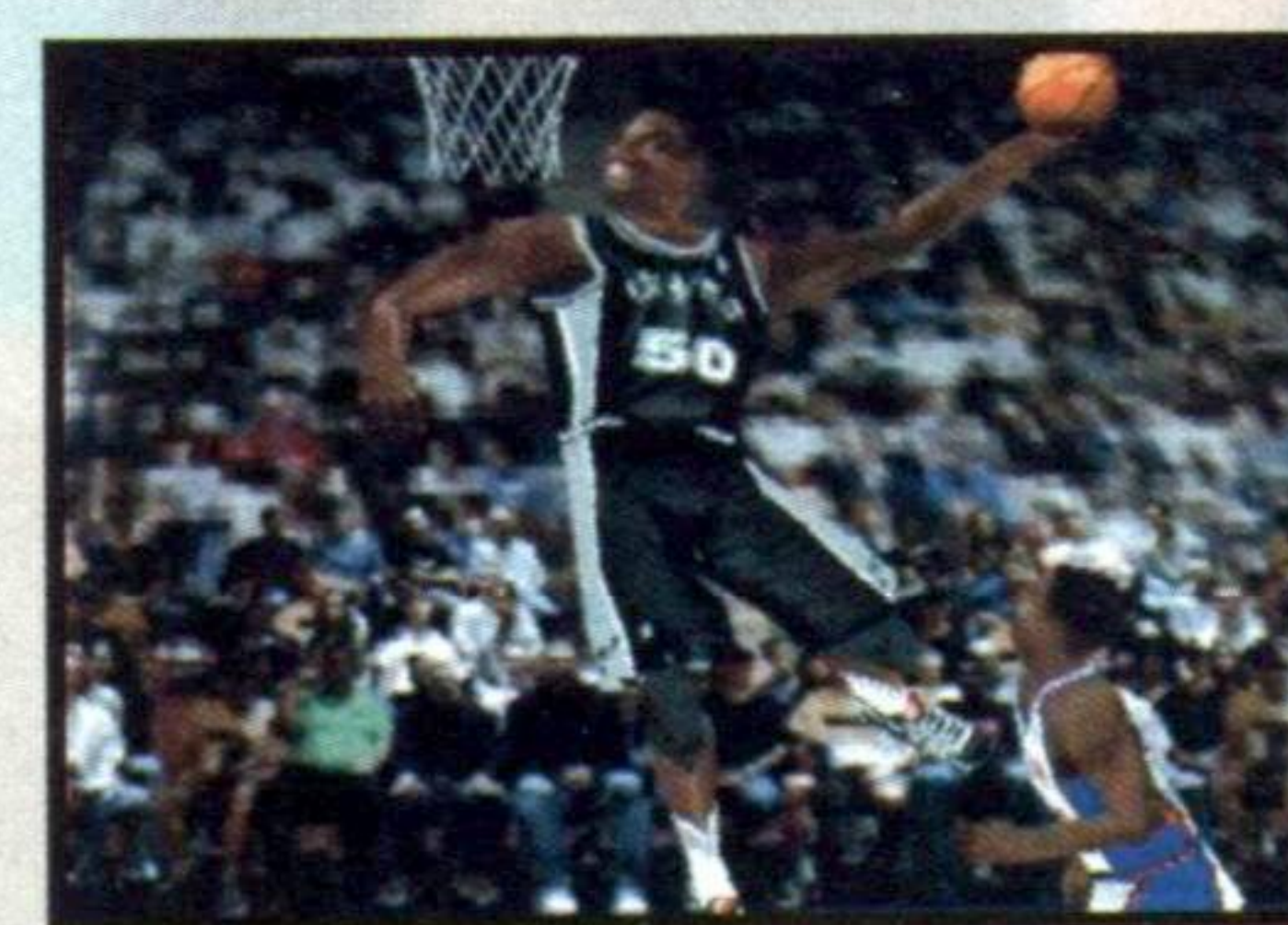
NBA BASKETBALL 2000

Gigant FOX od dłuższego czasu obecny jest na rynku elektronicznej rozrywki. Ostatnio postanowił spróbować swoich sił na polu gier sportowych powołując w tym celu FOX SPORTS INTERACTIVE.



Pierwszą próbą jest NBA 2000, która ma olbrzymią konkurencję ze strony E.A. SPORTS, KONAMI oraz kilku mniej silnych wydawców. Tu dla odmiany na warsztat wzięta została po całości najlepsza liga świata - NBA z zestawem wirtuozów cieszących nasze niezaspokojone pragnienia. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że w ostatnim sezonie sporo się działo na rynku transferów i składy w stosunku do stanu obecnego są zdezaktualizowane o 4 miesiące. Śledząc te rozrywki fanatykom z pewnością się to nie spodoba. Z kolei rozgrywki to nic specjalnego w stosunku do osiągnięć konkurencji.

Grę rozpoczyna efektowne, w całości digitalizowane intro, po czym naszym oczom ukazuje się proste i przejrzyste menu. Na parkiecie dominuje widowiskowość przepełniona efektownymi zagraniami i akcjami. Niestety nie jest ona poparta najlepszą oprawą graficzną, bowiem zawodnicy mocno różnią się od swoich żywych odpowiedników. Niektórym jak choćby Shaq'owi brakuje masy, innym kilku centymetrów. Przyzwyczajony do wypasionych i silnych jak tury centrów trochę się zawiodłem. Natomiast sposób poruszania się zawodników po parkiecie i motion capture prezentuje się znośnie, zwłaszcza podczas widowiskowych paczek. Wynika to w dużej mierze z maksymalnego uproszczenia sposobu prowadzonej gry, co udowadnia do minimum ograniczone sterowanie. Aby poprawnie grać wystarczy 5 przycisków. To w zupełności wystarczy, jednak po pewnym czasie chciałoby się co nieco pokombi-



nować pod koszem. Zachwycony za to jestem komentarzem mocno rozbudowanym o informacje plotkarskie w stylu Włodka Szaranowicza, którego od razu zatrudniłbym w polskiej edycji gry. Gra spełnia zadanie prostego, arcade'owego produktu, ale wątpię aby przebiła się na sam szczyt, ponieważ nie konkuruje z NBA HANGTIME czy NBA JAM, tylko z NBA LIVE 2000 mającą aspiracje symulacji.

Wicik

PlayStation

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 8

MIÓD 5

Wydawca: Activision
Producent: Fox Studios
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: Dual Shock,
Memory Card.

FIFA 2000

Po całkiem udanym debiucie hokeja nadszedł czas na FIFA2000, pozycję długo wyczekiwaną przez niejednego miłośnika piłki nożnej. Muszę być ostrożny w wydawaniu jakichkolwiek osądów więc wyjaśnię swoje stanowisko już na starcie. Od czasu gdy zagrałem w ISS PRO firmy Konami, FIFA przestała się dla mnie liczyć.

Niemniej jednak zdaję sobie sprawę, że w piłkę nożną na PlayStation grają też inni gracze, którzy nie są takimi ortodoksami jak ja, więc postaram się być w miarę obiektywny.

W stosunku do zeszłorocznej edycji da się zauważyć kilka zmian, niemniej jednak jest to kosmetyka, którą ciężko wyłapać nie wprawionym okiem. Szczerze powiedziawszy większość zmian zachodzących w serii FIFA nie ma już tak rewolucyjnego charakteru, jak to miało miejsce jeszcze 2-3 lata temu. Owszem, mamy do dyspozycji setki drużyn w postaci narodowych jedenastek, z kilkoma dość istotnymi brakami oraz drużyny ligowe całego świata. Można się tu przyczepić, że brakuje nam Ligi Polskiej, ale to samo może powiedzieć obywatel Tajwanu. W każdym bądź razie faktem jest, że do dyspozycji mamy wiele jedenastek z całego świata, w których grają ci sami ludzie, co w rzeczywistości. Z kolei dostępność rozgrywek też nie powinna budzić zbyt wielu zastrzeżeń, bo oprócz większości rozgrywek między- państwowych mamy do dyspozycji również te klubowe z terenu Europy i całego świata.

Można np. grając w lidze greckiej spaść szczebel niżej lub awansować i jednocześnie grać w Europejskich Pucharach. Uważam to za doskonale rozwiązanie.

Oprawa graficzna została polepszona w stosunku do poprzednich lat i wreszcie stała się ona czytelna jak w ISS. Więcej widać, zawodnicy wyglądają naturalniej, poruszają się w sposób bardziej realistyczny, a to automatycznie wpływa na widowiskowość rozgrywanych meczów. Byłem wręcz w szoku, że PSX jest w stanie wyświetlić grafikę, której nie powstydziłby się Dreamcast. Bajerów w grze mamy wręcz tysiące. Zawierają się one w przedziale od zwykłych sztuczek technicznych do przepięknych podań, zwodów czy okazywania radości ze zdobywanych bramek. Wygląda to



odlotowo, ale traci trochę na realizmie. Przyczepić się mogę do faktu, że da się wygrać mecz jednym zawodnikiem i nastroić nim worek bramek przebiegając całe boisko. Z kolei na najwyższym poziomie trudności wcale nie jest to takie łatwe i oczywiste. Przyczepiłbym się do wielkości boiska, bowiem zbyt szybko akcje przemieszczają się spod jednej bramki pod drugą. Z kolei laik będzie tym faktem zachwycony! Podobała mi się różnorodność stadionów, ponieważ nadaje to rozgrywanym meczom specyficznego charakteru wielkiego widowiska. Co do oprawy dźwiękowej to nie mogę się



przyczepić. Jest ona o niebo lepsza od tej z ISS, natomiast miłośność jest kwestią sporną. Wspomniany laik będzie nią zachwycony, bowiem gra jest nieprzeciętnie efektowna, natomiast fan ISS nie chciałby na tę grę nawet popatrzeć. Stąd moja ocena końcowa, jest mniej więcej wypadkową potrzeb laika oraz przeciętnego gracza potrzebującego lekkiej, przyjemnej rozrywki i to bez zbyt technicznego wgłębiania się w treść produktu.

Wicik

PlayStation **8**

GRAFIKA **9**

DŹWIĘK **8**

MIÓD **8**

Wydawca: Electronic Arts

Producent: EA Sports

Liczba Graczy: 1-4

Termin: Pazdziernik 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap.

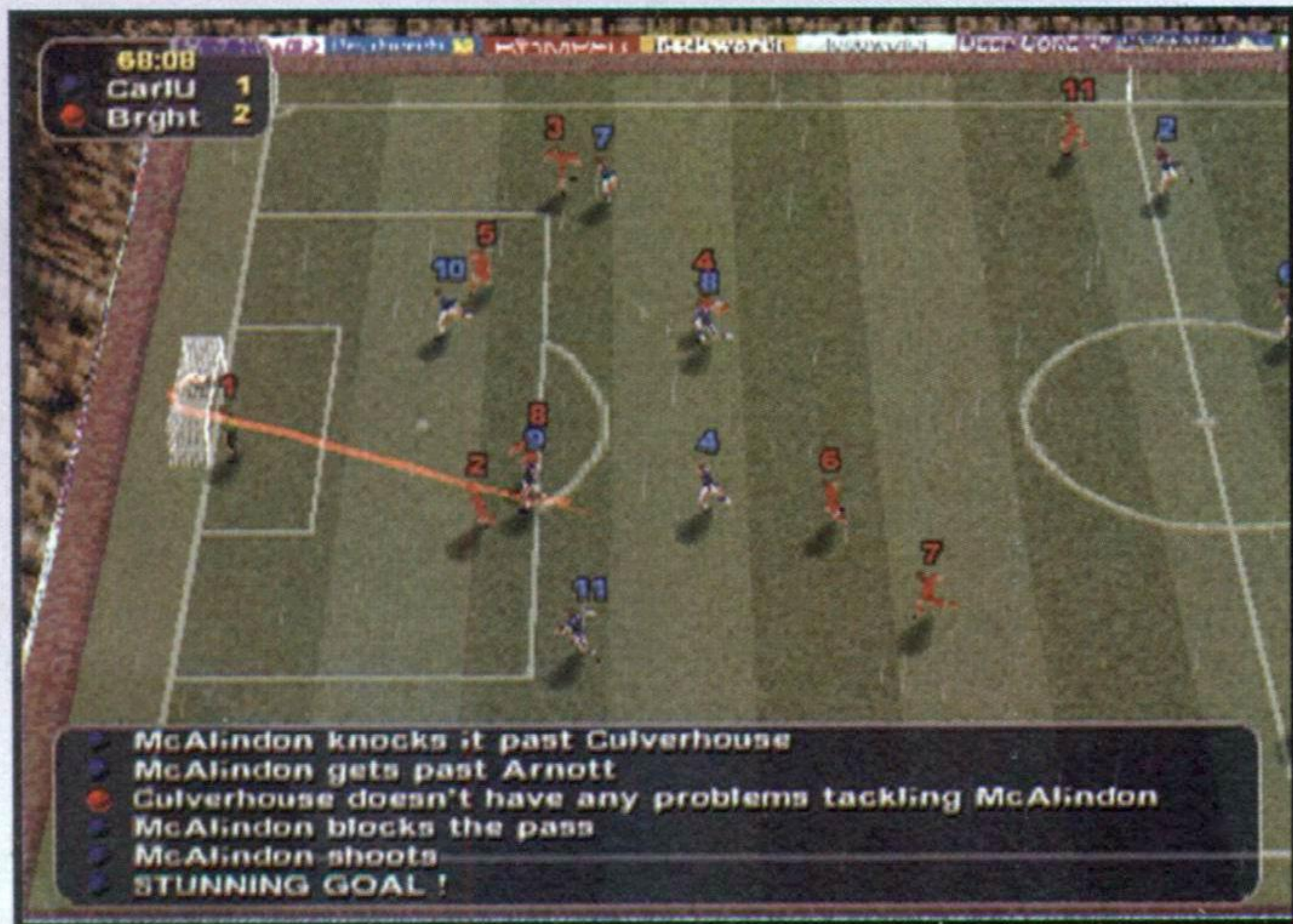


Bardzo ładna gra!

Przychyłam się do zdania Wicika - seria Konami jest zwyczajnie lepsza od tasiemca Electronic Arts. Zbyt często bramki są dziełem przypadku, a gra momentami przypomina mi pinball. Niemniej jednak FIFA 2000 jest na swój sposób interesująca, szybka i wciągająca. Szczerze mówiąc nie spodziewałem się, że mi się spodoba i być może rzeczywiście nastąpił jakiś przełom w serii. [Gulash]



LMA MANAGER



Czy wiecie, że poziom inteligencji powyżej 130 punktów IQ traktowany jest już jako upośledzenie społeczne? "Nadinteligenci" są po prostu zbyt inteligentni, by móc normalnie porozumiewać się z większością społeczeństwa.

Wcale nie muszą osiągać wysokich stanowisk pracy (najczęściej ich nie osiągają) i większość życia spędzają w domu, rozwiązując logiczne zagadki.

Tacy właśnie ludzie pewnie znaleźliby przyjemność w wieczorze spędzonym przy grze LMA MANAGER, czyli kolejnym menedżerku piłkarskim. O ile jednak królujące na rynku do tej pory produkty posiadały pewnie niedociągnięcia techniczne, o tyle LMA wydaje eksploduje ilością opcji profesjonalnych, a zarazem przydatnych. Właściwie - rzecz by można - nie jest już w zaledwie grą. Stał się przyjemnym narzędziem szkoleniowym!

O co chodzi w menedżerach, wie chyba każdy. Nie inaczej jest tutaj. Wybieramy sobie drużynę i obsadzamy się na stanowisku trenera, menedżera, itp. Możemy dobrać sobie doradców na każdym szczeblu, bądź wszystko wziąć we własne ręce. Nasze zadanie polegać będzie odtąd na inwestowaniu w nowych zawodników, szkoleniu starych, selekcji kadry, a do tego obserwowaniu wszystkiego tego co dzieje się w innych drużynach lig nas interesujących. Od czasu do czasu (po serii inwestycji, przekrętów i treningów) przychodzi czas na mecz. Możemy go sobie obejrzeć, analizując przygotowanie drużyny, wymieniać zawodników, zmieniać taktyki. Jak się w to wszystko wciągnąć - gitowska sprawa. A w LMA można jeszcze negocjować z innymi klubami transfer zawodników, kary się dostaje od Związku... Kurczę! Czego tam nie ma!

No i właśnie. Tu Codemasters znów pokazało swoją klasę. Może graficznie przebieg samego meczu nie prezentuje się imponująco, ale zarówno menu, jego obsługa jak i opcje to Klasa wśród klas. Przez cały czas mamy wgląd w przygotowanie każdego z zawodników, wyniki testów, rezultaty innych drużyn. Po meczu możemy obejrzeć sobie program telewizyjny na którym najlepsi brytyjscy komentatorzy piłkarscy przeanalizują kluczowe dla naszego spotkania akcje.

Podczas samego spotkania stadion zamienia się niemal w pełnoprawną tablicę trenerską: w czasie rzeczywistym wyświetlane są wszystkie zdarzenia mające miejsce na boisku, numery graczy, ich samopoczucie... Albo co niepotrzebne można schować i



oglądać sam mecz.

Nie ma co się rozwoździć. Chyba wystarczy powiedzieć, że LMA nie jest wtórne i wyprzedza konkurencję. A złe słowo? Nieco grafika podczas meczu (37 000 klatek animacji do mnie nie przemawia) i muzyka. Ja grałem przy muzyce z radia. Bo to tak chyba trzeba z LMA.

Grabarz

PlayStation

7

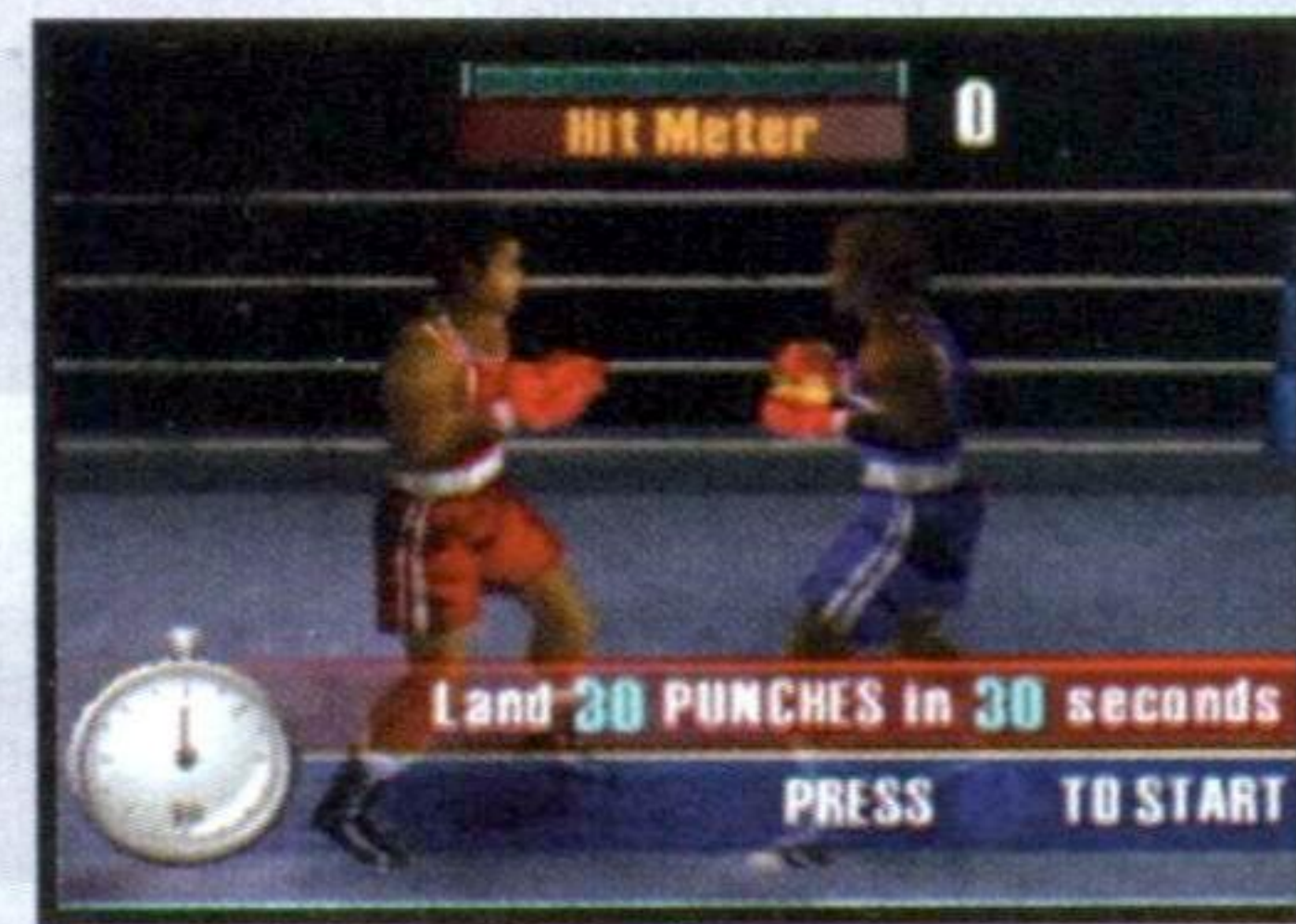
GRAFIKA 7

DŹWIĘK 4

MIÓD 7

Wydawca: CodeMasters
Producent: CodeMasters
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



KNOCKOUT KINGS 2000

Przeprowadzono swego czasu test mający wskazać na co przy doborze partnera najczęściej zwracają uwagę mężczyźni, a na co kobiety.

Wyszło na to, że kobiety najbardziej interesuje status społeczny i zamożność, a mężczyźni wygląd. Stąd też pewnie w zalewających kioski książeczkach dla pań pojawia się tak często motyw bogatego królewicza i pięknego kopciuszka, a nie księżniczki i świniopasa.

I to pewnie z powodu owej wspomnianej słabości do piękności ciężko biednemu facetowi-recenzentowi marudzić na grę, która po odpaleniu olśniewa go swoją prezencją. A tak właśnie jest z KNOCKOUT KINGS 2000.

KK2000 jest, rzecz jasna, kontynuacją KNOCKOUT KINGS. Wersja 2000, w przeciwieństwie do swojego przodka jest grą bardzo dobrą. Niedaleko jednak pada jabłko do jabłoni - znów najgorszym elementem gry jest jej Miód.

W czym rzecz? Ano w tym, że na ringu znów spotkać się mogą sławy wszech czasów, od Muhammada Alego, po Lennoxę Lewisa, pobrykać w meczach sparingowych, a nawet odtworzyć swą historyczną karierę - zmieniając ją odpowiednio, przez naprawienie starych błędów (i popełnienie nowych, hehe). Generalnie możesz wybrać sobie jednego z kilkudziesięciu zawodników historycznych, albo wykreować "coś swojego" (edytor może wspaniały nie jest, ale to co trzeba ma). Warto tu dodać, że - co być może niektórych zdziwi - zawodnicy historyczni w meczach sparingowych mają rzeczywiście swoje, historyczne współczynniki (piszę o sparingach, bo w opcji "drogi do mistrzostwa" punkty na wzrost współczynników rozdzielasz sam), zachowanie na ringu, a nawet taunty! Obejrzyjcie

sobie Alego - ale najpierw usiądźcie. To po prostu znów On w akcji!

Muzyka - extra. Rap i pełne uniesienia wstawki symfoniczne a la seria Rocky (wiedzieli z czego rzryznać, nie?). Grafika absolutnie zadowalająca - gra nie jest wolna, a mimo to elegancka. Może tylko bodzie zdrowy rozsądek fakt, iż zawodnicy padają (często zbyt teatralnie) niekoniecznie w stronę, w którą ich "puknęliśmy". Ale kogo to obchodzi, skoro koleś jest na deskach.

Największe zastrzeżenia można mieć do liczby ciosów. Postacie mają ich zbyt mało i zbyt mało combosów (dwa? trzy?). A co z tego wszystkiego się wyłania? Dobra, świetna gra, w której trzeba niestety kombinować z małą sakiewką technik (ciosów, uników i bloków). Z drugiej jednak strony czego wymagać od boks, nie?...

Acha! Pewnie spytacie, czy to lepsze od READY 2 RUMBLE. R2R to gra do patrzenia, potężny fajerwerk. KK2000 to gra, elegancka i stonowana. O niemałym naturalizmie. Do wgrzyzania się proponuję KK2000, do "popykania" R2R.

I odpowiedź na pytanie - dla mnie lepsze.

Grabarz

PSX i N64

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 9

MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

ULTIMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki

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

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
Ultima s.c., 00-867 Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
Zapraszamy również 19 grudnia w godz. 10.00 - 15.00

pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

Święta zbliżają się wielkimi krokami, a gry to doskonały prezent dla każdego. Zapraszamy do korzystania z naszych świątecznych promocji. Naprawdę warto! Listopad minął pod hasłem Final Fantasy VIII, którą mieliśmy jako pierwsi w Polsce. Wszyscy, którzy zamówili ją przedpremierowo dostali ją najszybciej i najtaniej. Dzięki nam i firmie Sony FFVIII kosztuje najtaniej w Europie. Wszystkim naszym klientom dziękujemy i zapraszamy ponownie.

Zakupy w sieci ... www.ultima.pl

NIESPODZIAŃKA
nie tylko
dla
Warszawiaków
Centrum Handlowe Promenada
ul. Ostrobramska
3. piętro
otwarte 7 dni
w tygodniu
NOWY sklep ULTIMA

Szymon odebrał swoją nagrodę



Państwo Tajakowie do ostatniej chwili nie wierzyli w swoje szczęście! Pierwszy raz w życiu wygrali coś w konkursie. I to taaaki telewizor! Życzymy miłego grania!

* * *

Zapowiedzi grudzień '99: PSX

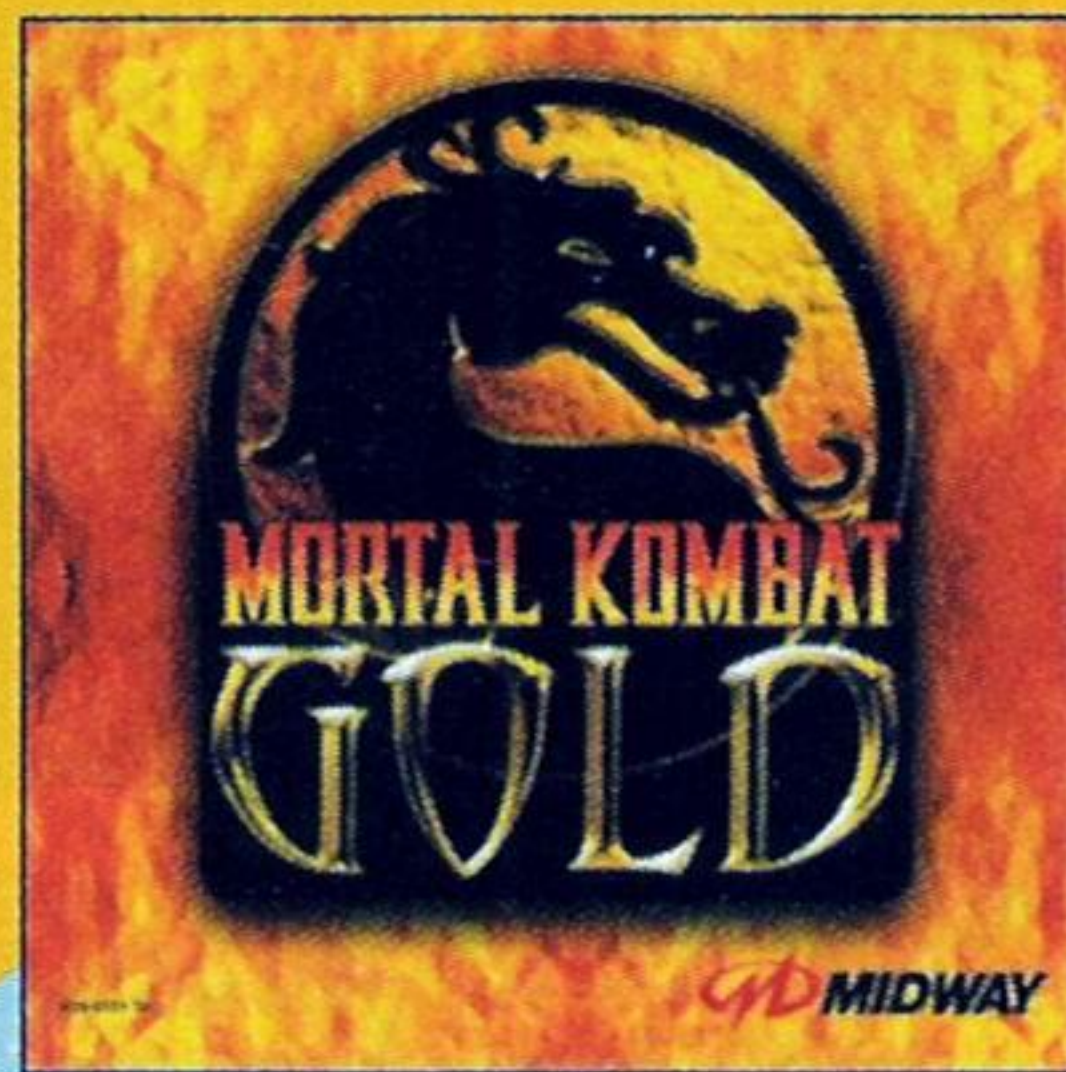
Fighting Force 2, Jade Cocoon,
MTV Sports Snowboarding, Music 2000,
Rainbow Six, Ready 2 Rumble Boxing,
Tomb Raider 4, Vigilante 8 Second
Offence, Wu Tang Clan

N64

Destruction Derby, Donkey Kong 64,
Fighting Force, Gauntlet Legends,
Gex 3 Deep Cover Gecko, Jet Force
Gemini, Rainbow Six, Ready 2 Rumble Boxing,
Starcraft, Super Smash Brothers, Top Gear
Rally 2, World Driver Championship (11.99),
Worms Armageddon

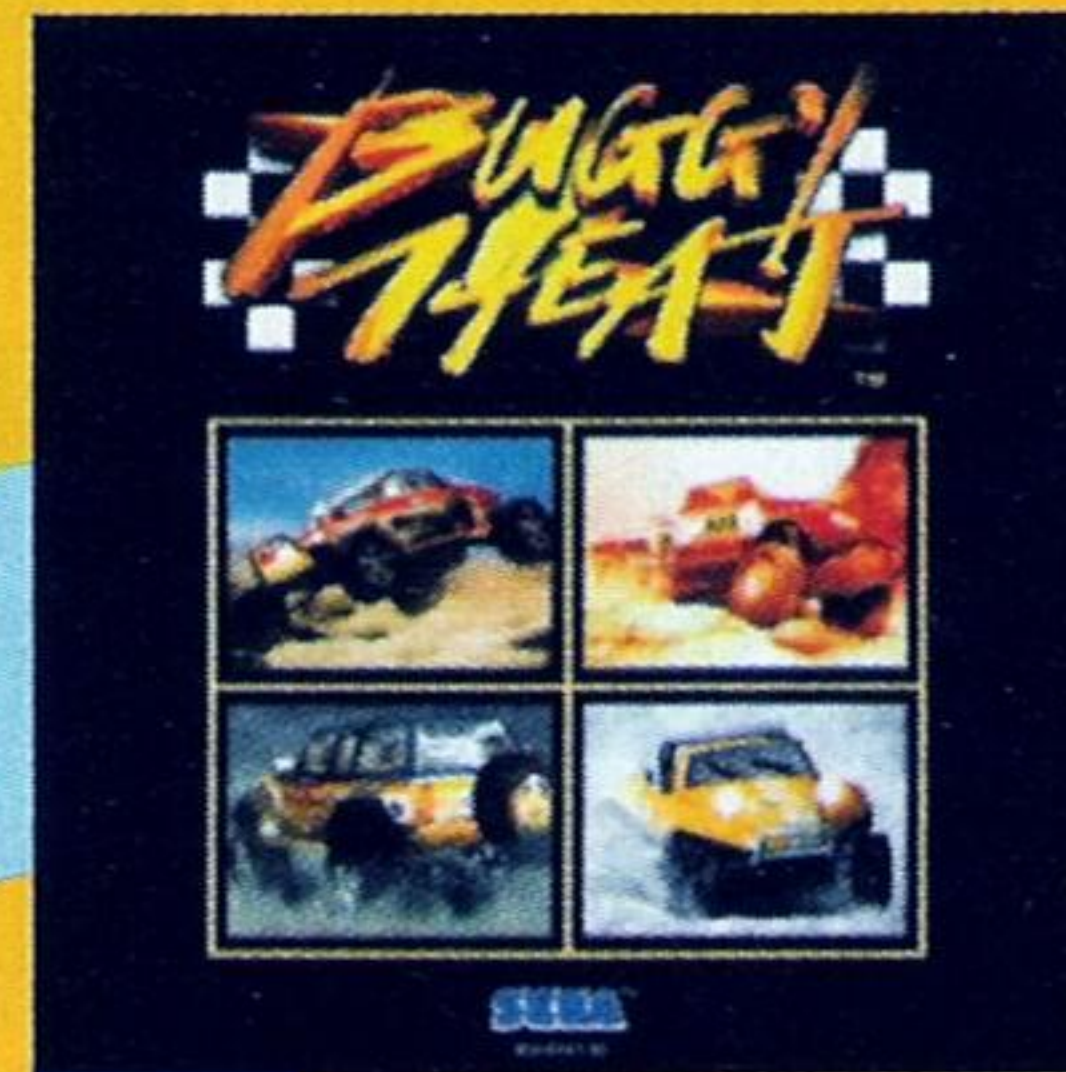


Dreamcast™



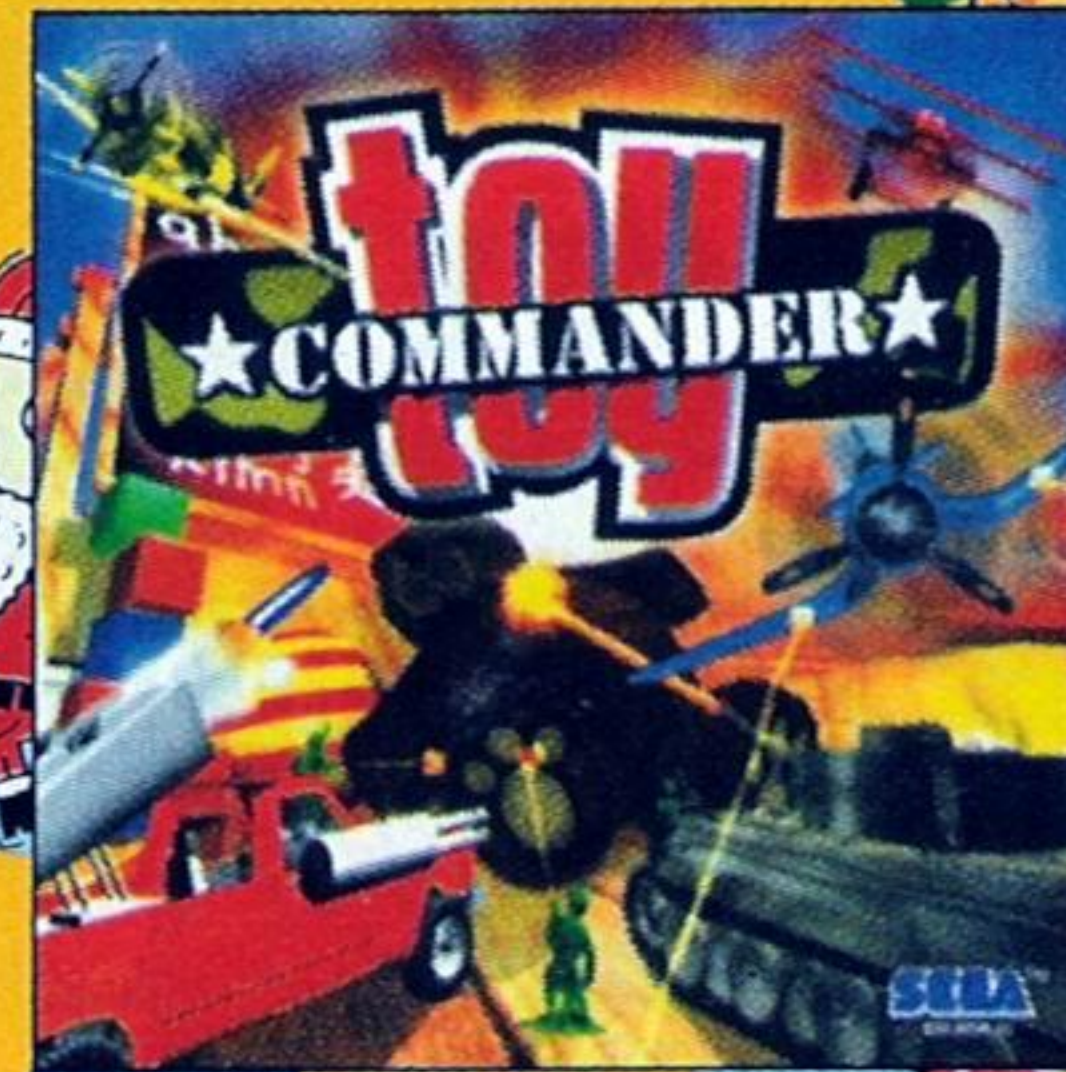
249 zł MORTAL KOMBAT GOLD

Adaptacja popularnej serii na DC.
3D. Bonusowe postaci.



249 zł BUGGY HEAT

Wścigi samochodów terenowych.
Super grafika, wysoki realizm.



249 zł TOY COMMANDER

Perypetie zabawek w mieszkaniu.
Niespodziewany hit!



249 zł VIRTUA FIGHTER 3TB

Legendarne, już, mordobicie prosto
z automatów.



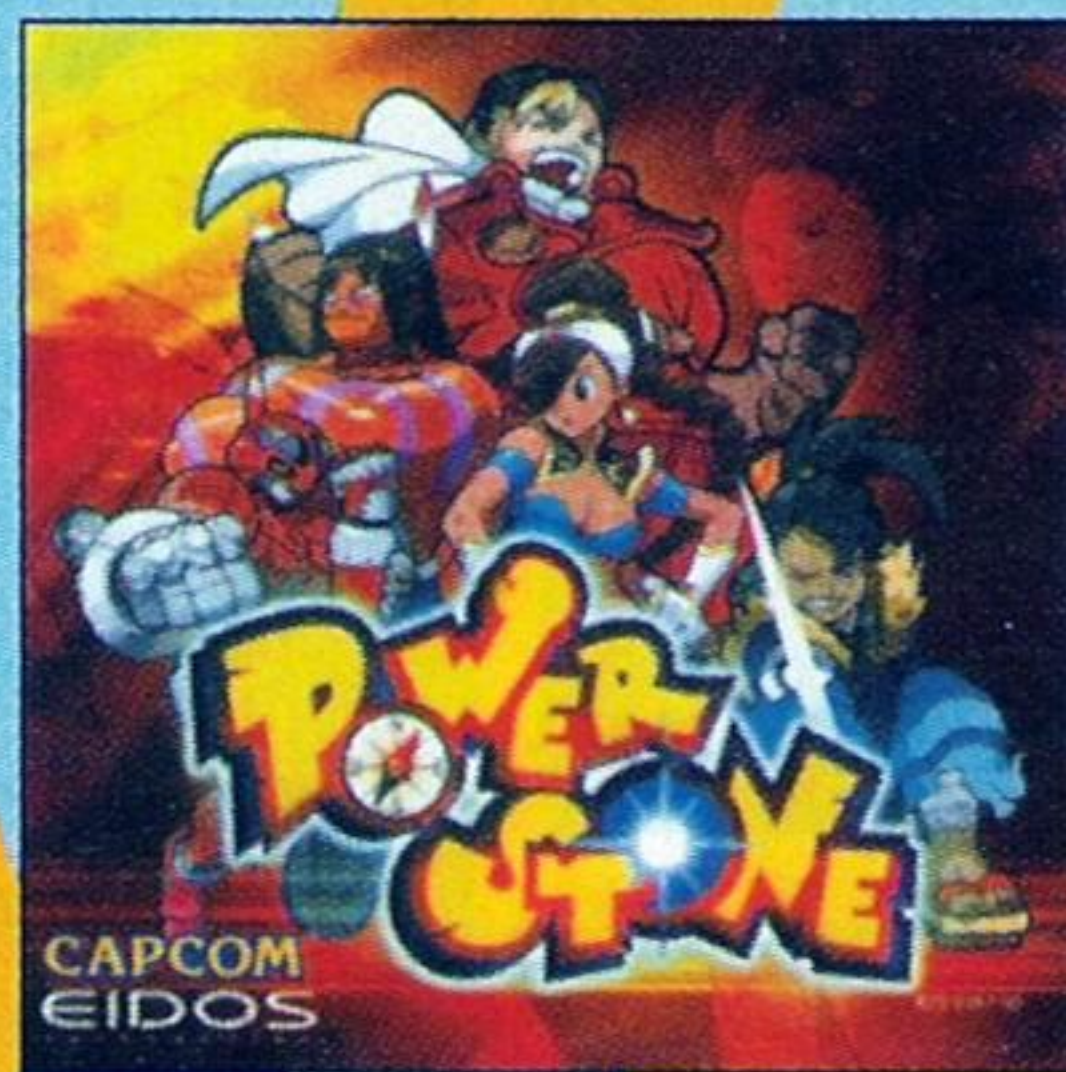
249 zł SONIC ADVENTURE

Super szybkie i kolorowe przygody
maskotki Segi.



249 zł SEGA RALLY 2

Kultowy rajd, do tej pory dostępny tylko
w salonach gier. Teraz w twoim domu.



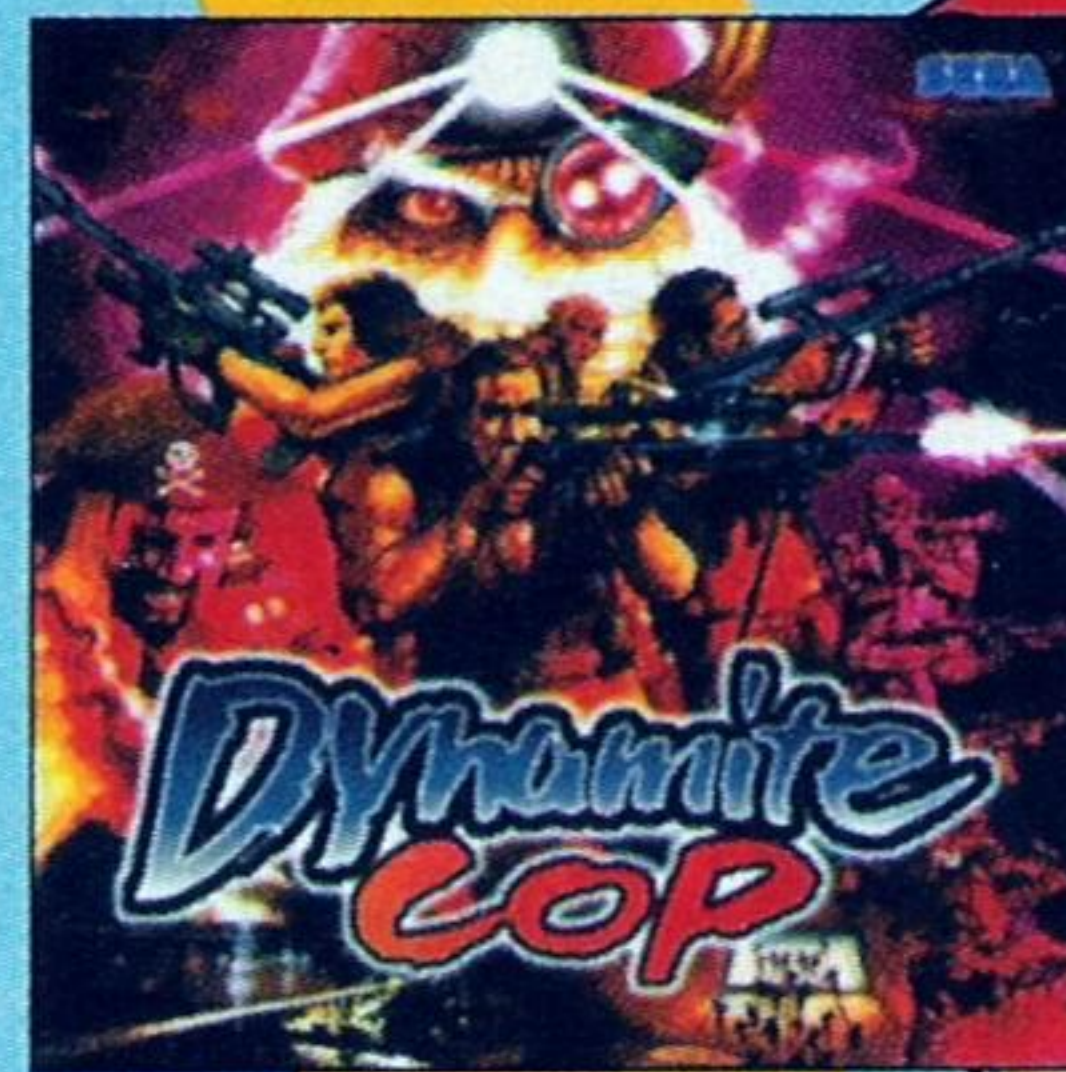
249 zł POWER STONE

Super szybka nawalanka na
trójwymiarowych, interaktywnych arenach.



249 zł BLUE STINGER

Survival horror w stylu Resident Evil.
W europejskiej wersji poprawiono system kamer.



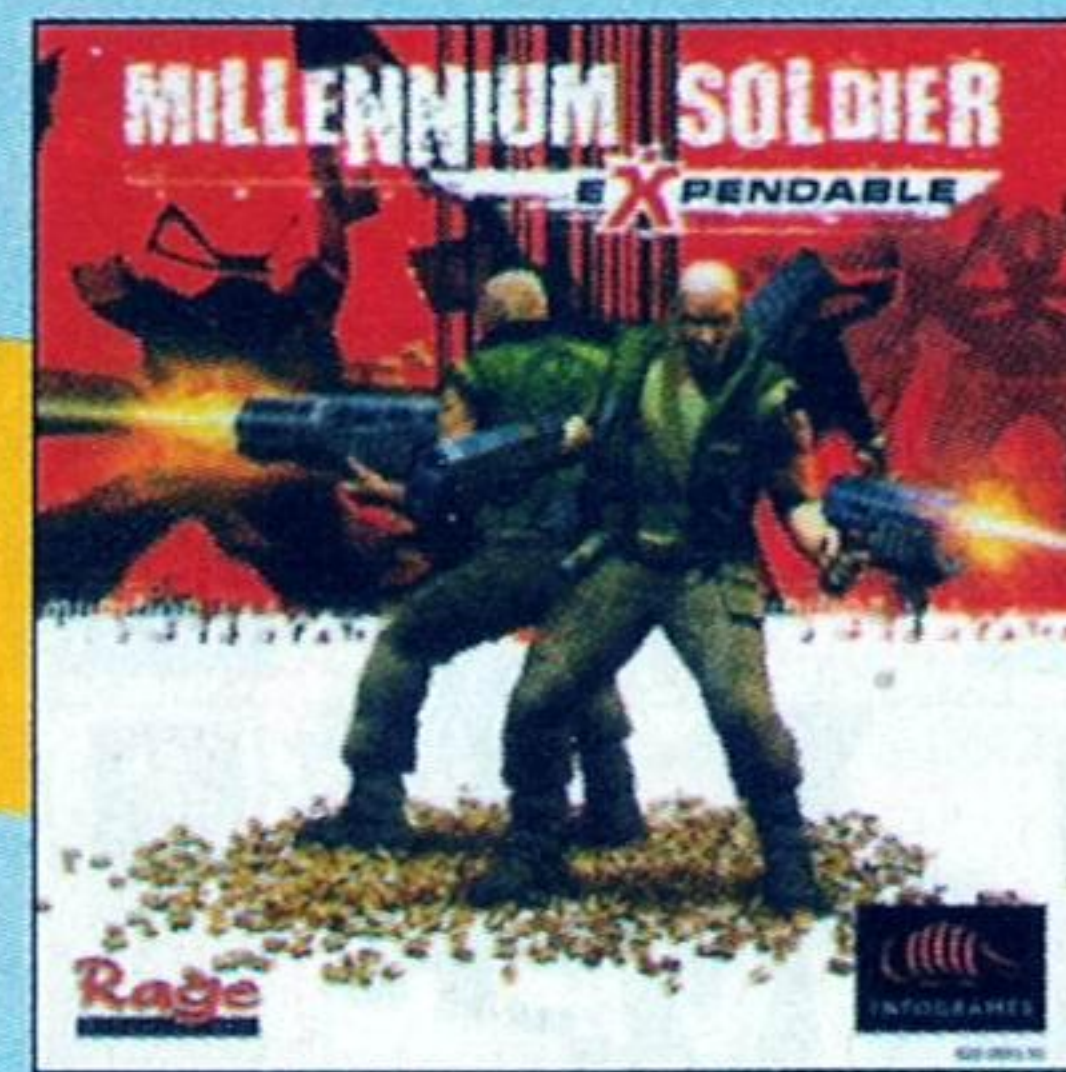
249 zł DYNAMITE COP

Kontynuacja serii Die Hard. Chodzona
naparanka w stylu Fighting Force.



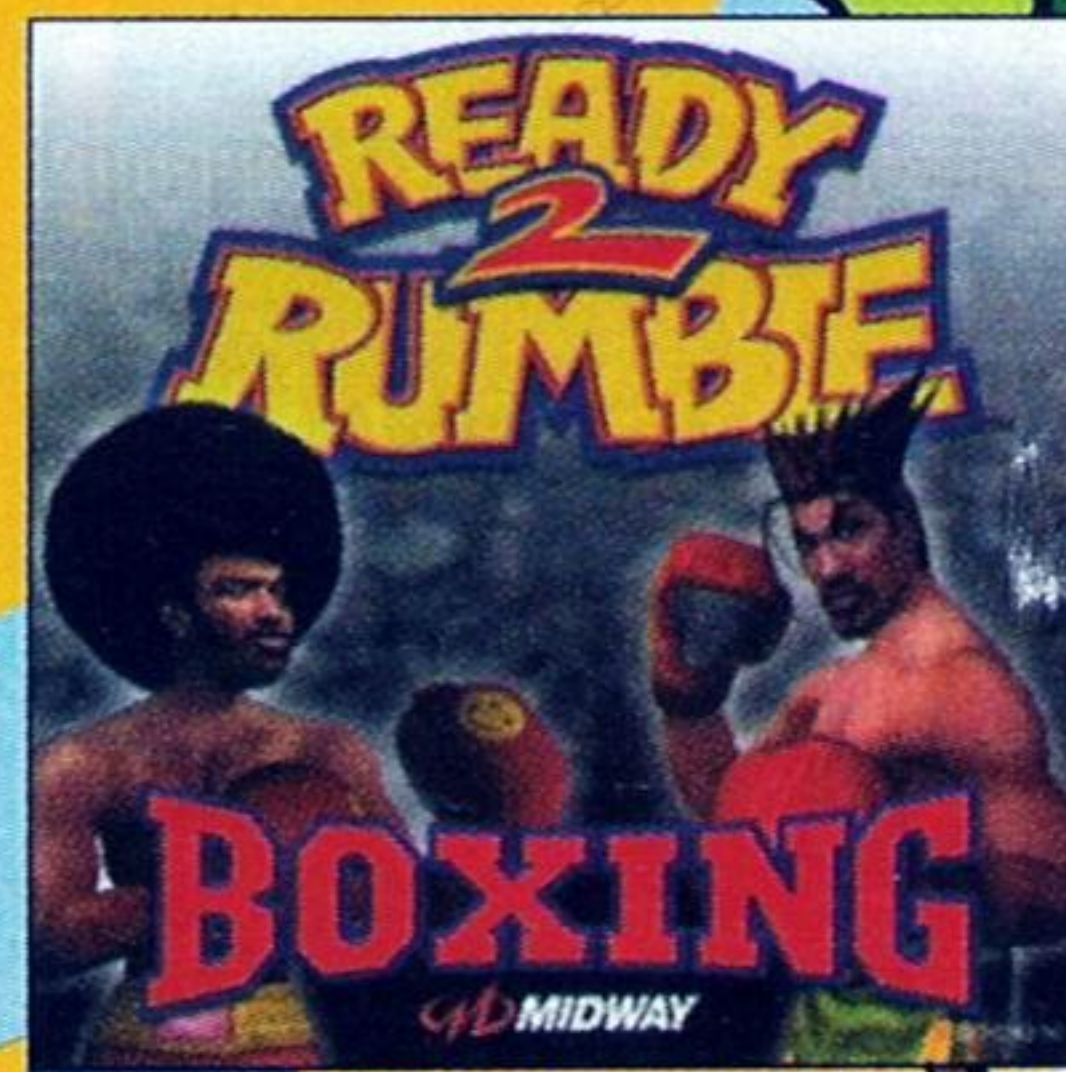
249 zł TRICK STYLE

Odjazdowe szaleństwo na deskolotkach.
Doskonała zabawa.



249 zł MILLENNIUM SOLDIER

Strzelanina jakich mało. Palec nie zejdzie
Ci ze spustu aż do rana.



249 zł READY 2 RUMBLE BOXING

Najlepsza adaptacja boksu jaka stworzona
na konsole.

AKCESORIA

Konsola Dreamcast
w komplecie modem
+ oprogramowanie, płyta demo
Karta pamięci - VMS

tel.

Dodatkowy joystick
Kierownica
Vibration Pack
RBG Scart Cable

189

189

tel.

tel.

te.

PlayStation™ PlayStation™



pamiętaj!
z Kartą
TANIEJ

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

super CENA

FINAL FANTASY VIII

PlayStation®

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

DINO CRISIS

PlayStation®

199 zł DINO CRISIS
Niesamowity survival horror prosto od
twórców Resident Evil. Grać tylko po 24.

super CENA

GTA 2

PlayStation®

199 zł GTA 2
Druga część miejskiej gansterki!
Czy uda ci się zostać królem miasta?
Angielska wersja. Polska instrukcja.

SPYRO 2

PlayStation®

199 zł SPYRO 2
Kontynuacja kolorowych przygód sympatycznego smoczka Spyro. Gra nie tylko dla dzieci. Angielska wersja. Polska instrukcja.

FIFA 2000

PlayStation®

199 zł FIFA 2000
Już w sprzedaży! Najlepsza odsłona Fify w tym mileniu.

CTR

PlayStation®

199 zł CRASH TEAM RACING
Wesołe wyścigi kartów, za kierownicami których zasiadają Crash Bandicoot i przyjaciele. Cool! Ang. wersja. Polska instr.

WORMS ARMAGEDDON

PlayStation®

199 zł WORMS ARMAGEDDON
Wesołe perypetie krwiożerczych robali. Mnóstwo tradycyjnej, jak i niekonwencjonalnej broni. Wyśmienita zabawa! Do 4 graczy.

SLED STORM

PlayStation®

199 zł SLED STORM
Wyścigi skuterów śnieżnych z szybką akcją, skrótami i bezpardonową walką. Ocena NEO+ 8/10. Angielska wersja.

NHL 2000

PlayStation®

199 zł NHL 2000
Już w sprzedaży! Aktualne składy. Ocena NEO+ 9/10. Angielska wersja.

CHOCOBO RACING

PlayStation®

199 zł CHOCOBO RACING
Wyścigi kartów z udziałem bohaterów serii Final Fantasy. Czad! Angielska wersja. Polska instrukcja.

super CENA

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

PlayStation®

119 zł METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS
Dobre misje do popularnej skradanki. Wymaga posiadania MGS.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

PlayStation®

199 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Powymiataj na rampach, w mieście i skate-parku jako mistrz tematu. Prawdziwy CZAD! Angielska wersja.

REEL FISHING

PlayStation®

199 zł REEL FISHING
Jedyny i najlepsze łowienie ryb na PSX. Szczególnie ciekawe, gdy na jeziorze lód.

nowa NIZSZA cena

TARZAN

PlayStation®

189 zł TARZAN
Doskonała gra na podstawie wchodzącego na ekrany kin filmu Disney'a. Wyśmienita zabawa nie tylko dla najmłodszych.

STAR WARS E1 THE PHANTOM MENACE

PlayStation®

209 zł STAR WARS E1 THE PHANTOM MENACE
Gra przygodowa 3D w fantastycznym świecie Gwiezdných Wojen. Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi i inni... Angielska wersja.

LEGEND OF KARTA

PlayStation®

209 zł LEGEND OF KARTA

super CENA

KINGSLY'S ADVENTURE

PlayStation®

179 zł KINGSLY'S ADVENTURE

G-POLICE 2

PlayStation®

199 zł G-POLICE 2

CARMAGEDDON

PlayStation®

209 zł CARMAGEDDON

THE X-FILES

PlayStation®

199 zł THE X-FILES

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

PlayStation®

199 zł LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

WIPEOUT 3

PlayStation®

199 zł WIPEOUT 3

HOT WHEELS

PlayStation®

199 zł HOT WHEELS

WWF ATTITUDE

PlayStation®

209 zł WWF ATTITUDE

V-RALLY 2

PlayStation®

199 zł V-RALLY 2

SHADOW MAN

PlayStation®

209 zł SHADOW MAN

nowa NIZSZA cena

DRIVER

PlayStation®

199 zł DRIVER

CIVILIZATION II

PlayStation®

199 zł CIVILIZATION II

STREET FIGHTER ALPHA 3

PlayStation®

199 zł STREET FIGHTER ALPHA 3

GTA: LONDON 1969

PlayStation®

109 zł GTA: LONDON 1969

SILENT HILL

PlayStation®

199 zł SILENT HILL



SPYRO

GATEWAY TO GLIMMER™





© 2003
REED
FALTS



鉄拳 TAG TOURNAMENT (仮)

株式会社ナムコ

PlayStation™ PlayStation

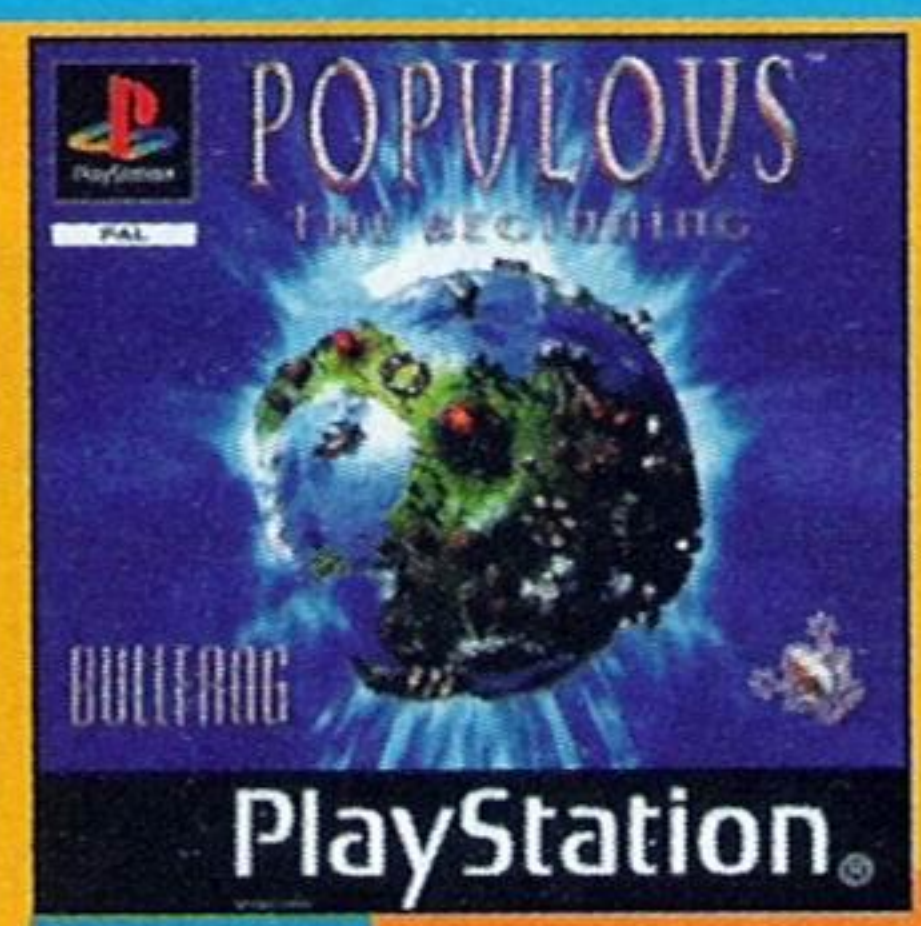
pamiętaj!
z Kartą
TANIEJ



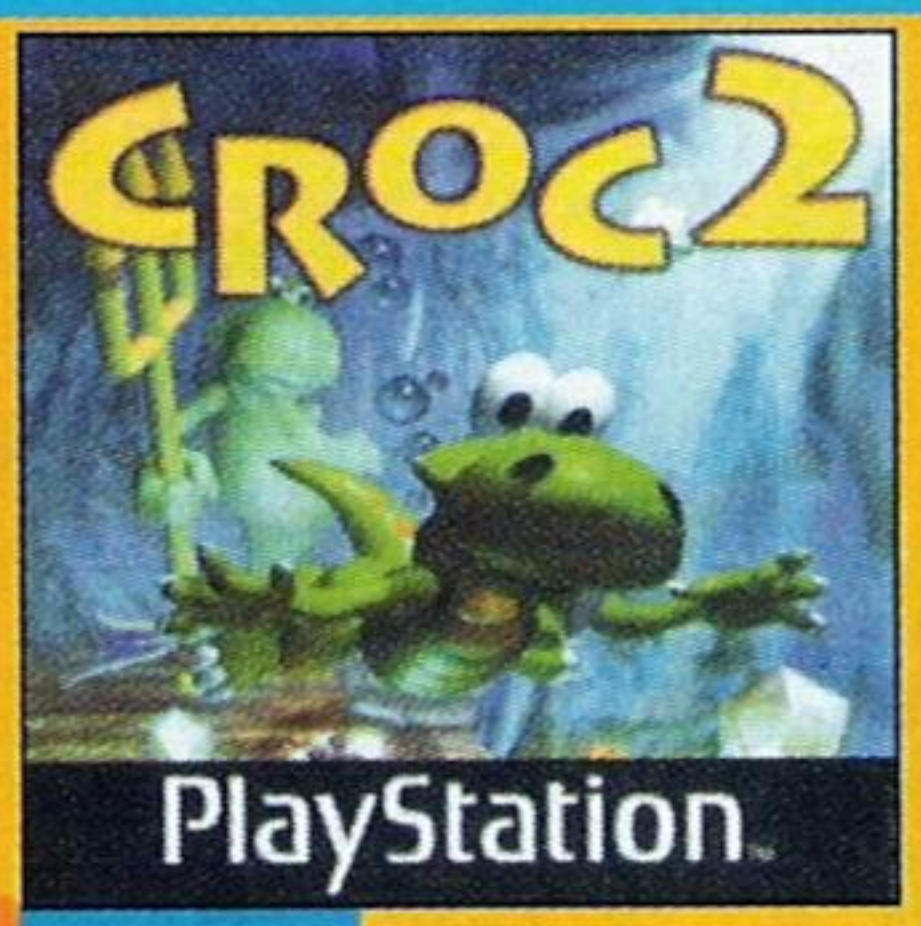
219 zł METAL GEAR SOLID



119 zł ABE'S EXODDUS



199 zł POPULOUS 3



199 zł CROC 2



199 zł BLOODY ROAR 2



199 zł TENCHU



209 zł ISS PRO '98



199 zł SPEED FREAKS



199 zł DUKE NUKEM TIME TO KILL



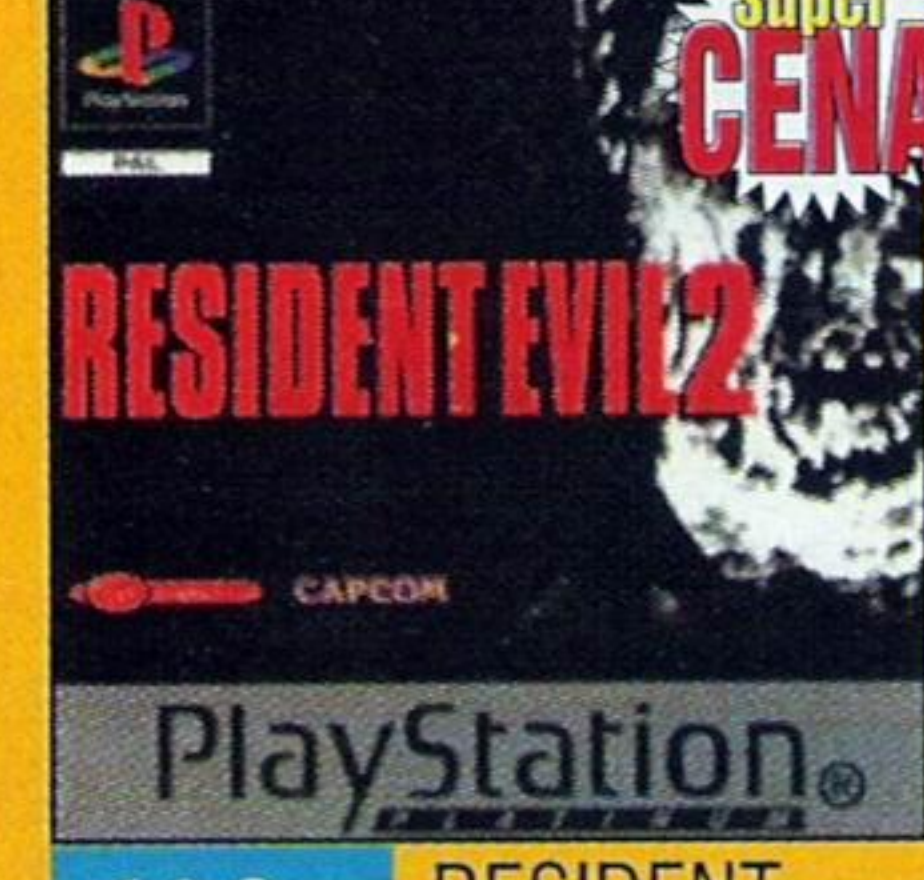
139 zł SPYRO THE DRAGON



139 zł CRASH BANDICOOT 3



159 zł FUTURE COP



109 zł RESIDENT EVIL 2



109 zł TOMB RAIDER 2



99 zł TEKKEN 3



109 zł COLIN McRAE RALLY



99 zł GRAN TURISMO



99 zł FINAL FANTASY VII



109 zł COMMAND & CONQUER



109 zł GTA



99 zł CRASH 2



109 zł SOUL BLADE



109 zł MEDIEVIL

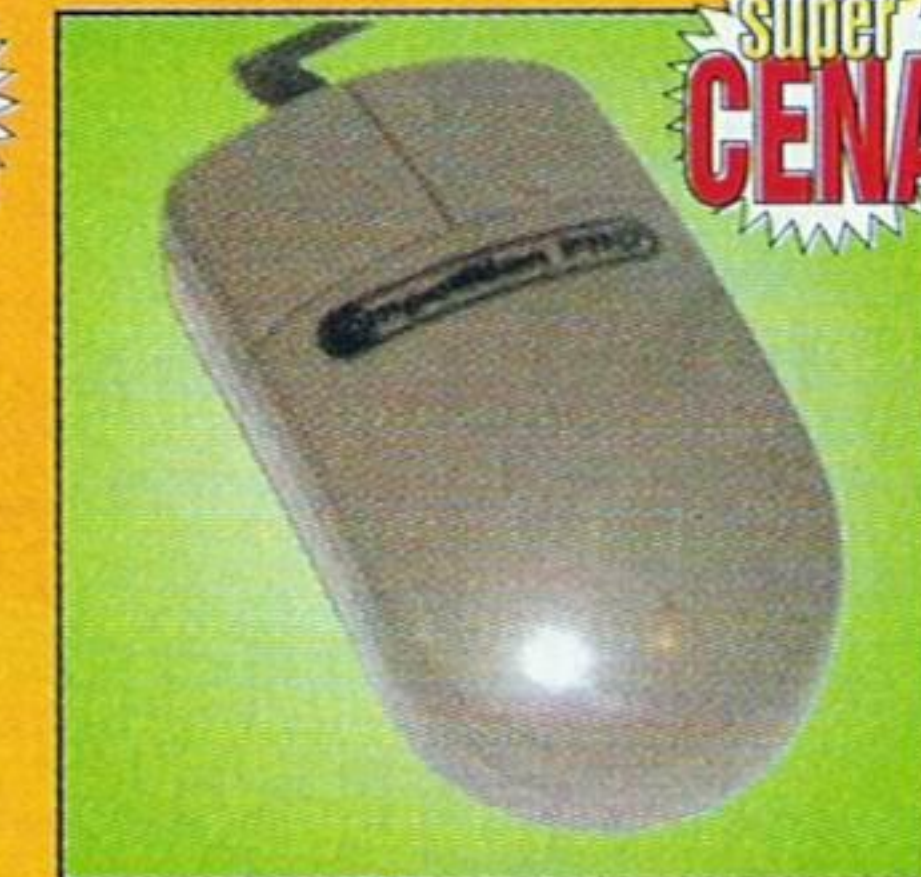


109 zł ABE'S ODDYSEE



39 zł MASTER32

Doskonały, tani pad do PSX. 8 x fire, auto-fire, slow motion.



65⁹⁰ zł MYSZKA

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



89 zł SUPER SHOCK

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



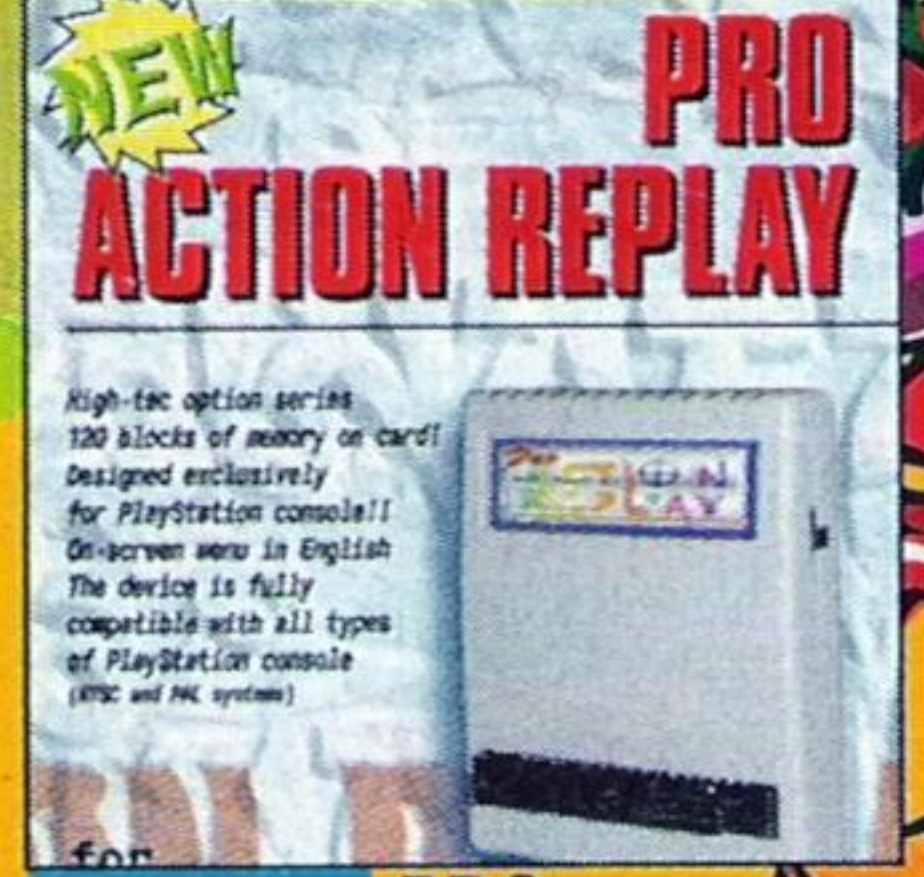
35⁹⁰ zł MEMORY CARD

Karty pamięci 15 bloków już po 35,90 zł.



69 zł GAME HUNTER PRO

Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



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!!!



75⁹⁰ 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.



59 zł KABEL RFU - ADAPTER

Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.



139 zł DUAL SHOCK

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

PAMIĘTAJ!
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 8zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA

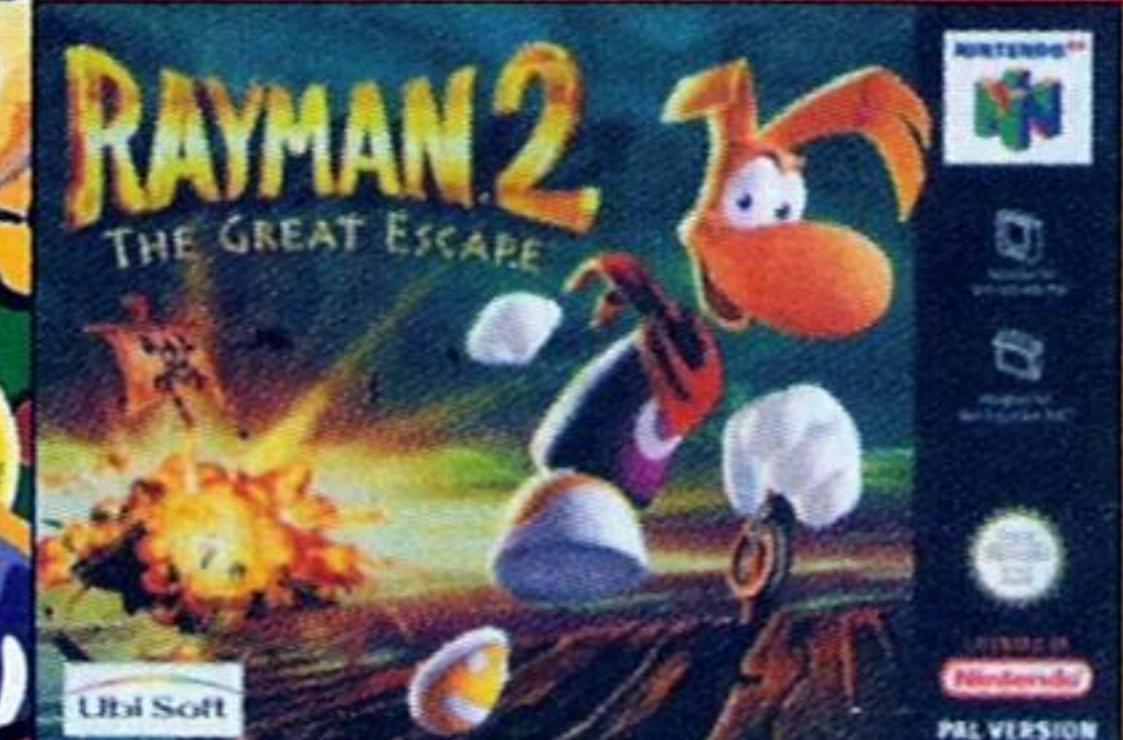
- Konsola PSX 5502 **558 zł**
+ Dual Shock + polska instrukcja
+ karta pamięci za 10 zł i joypad za 10 zł
- Konsola PSX 9002 + MC15 gratis **629 zł**
- Karta pamięci 30 bloków **65,90 zł**
- Pady już od **39,90 zł**

- Sony Pad **109 zł**
- Mysz Sony **139 zł**
- Link Kabel **29,90 zł**
- Pistolet Panther **99 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**
- MultiPlayer Adapter **129 zł**
- Kierownica V3 FX **349 zł**
- Kierownica DUAL FORCE (pedaly, tiptronic) **369 zł**
- Przedłużacze do Joypada **19,90 zł**
- SpaceStation **119 zł**
- Action Replay Professional **219 zł**

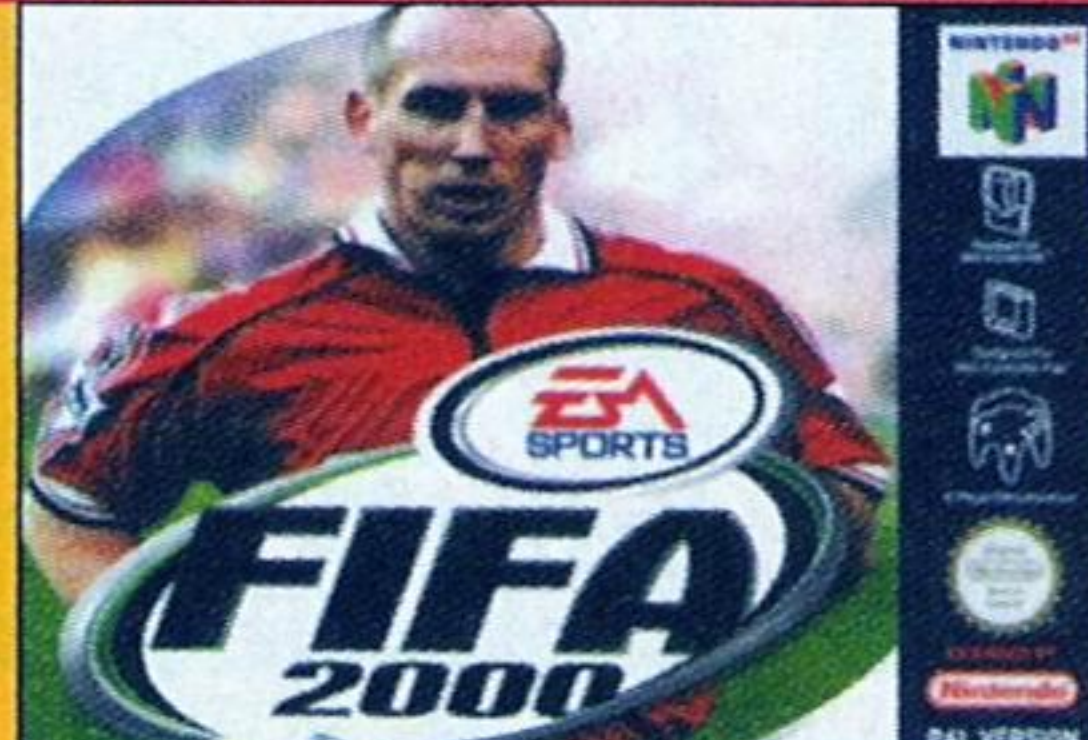
NINTENDO 64 NINTENDO 64

pamiętaj!
z Kartą
TANIEJ

SPRZEDAZ NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



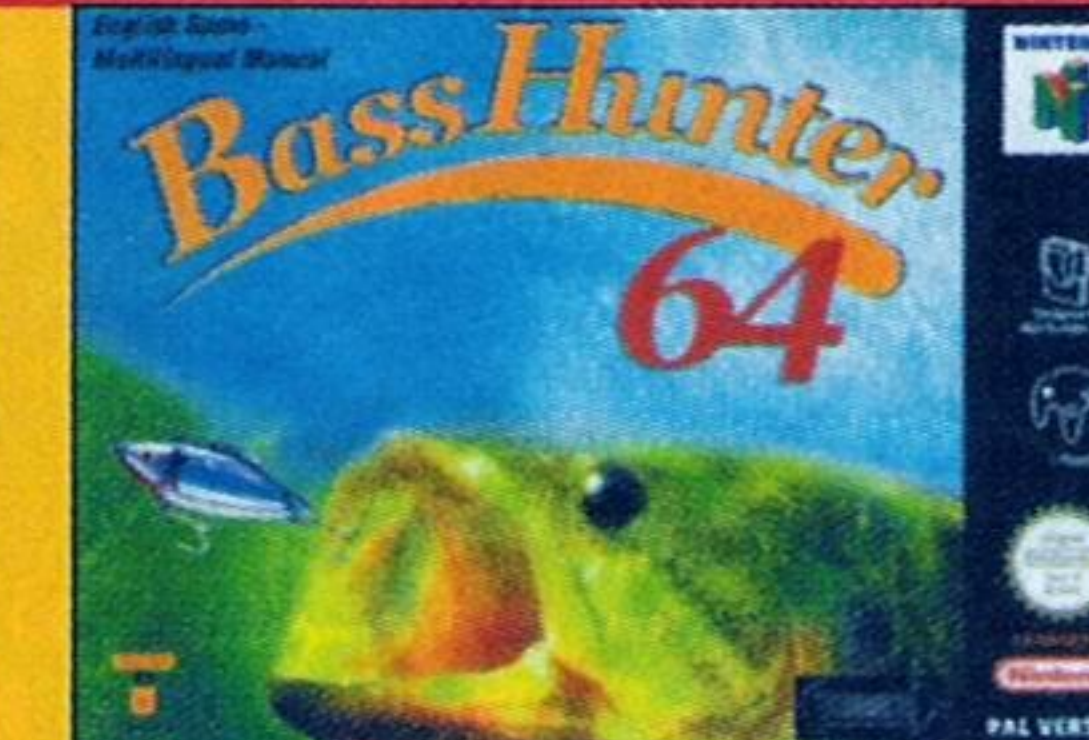
269zł RAYMAN 2
Trojwymiarowe przygody najpopularniejszego bohatera platformówek. Rewolucyjne rozwiązania.



tel. FIFA 2000
Zapowiedziana na koniec grudnia. Zamów przed premierą.



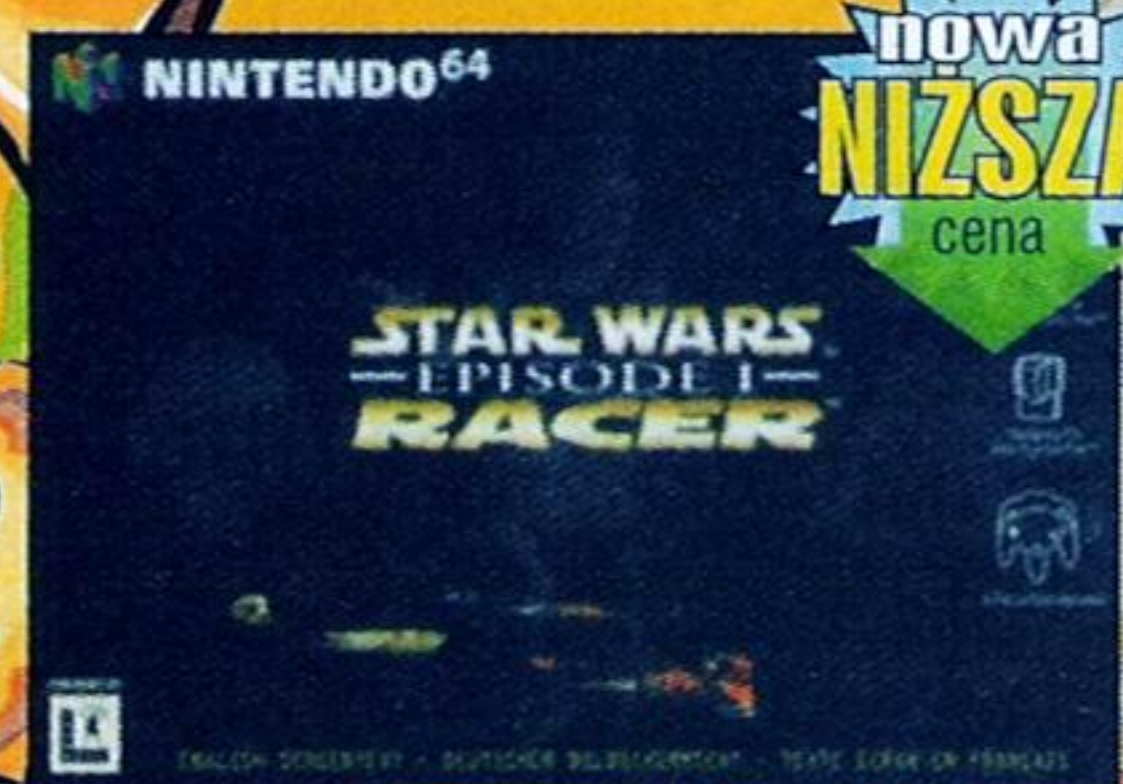
269zł CARMAGEDDON
Skandalizująca gra, w której rozjeżdżasz ludzi samochodem.



269zł BASS HUNTER
Zamień swój joystick na wędkę, szczególnie gdy na jeziorze gruba kral!



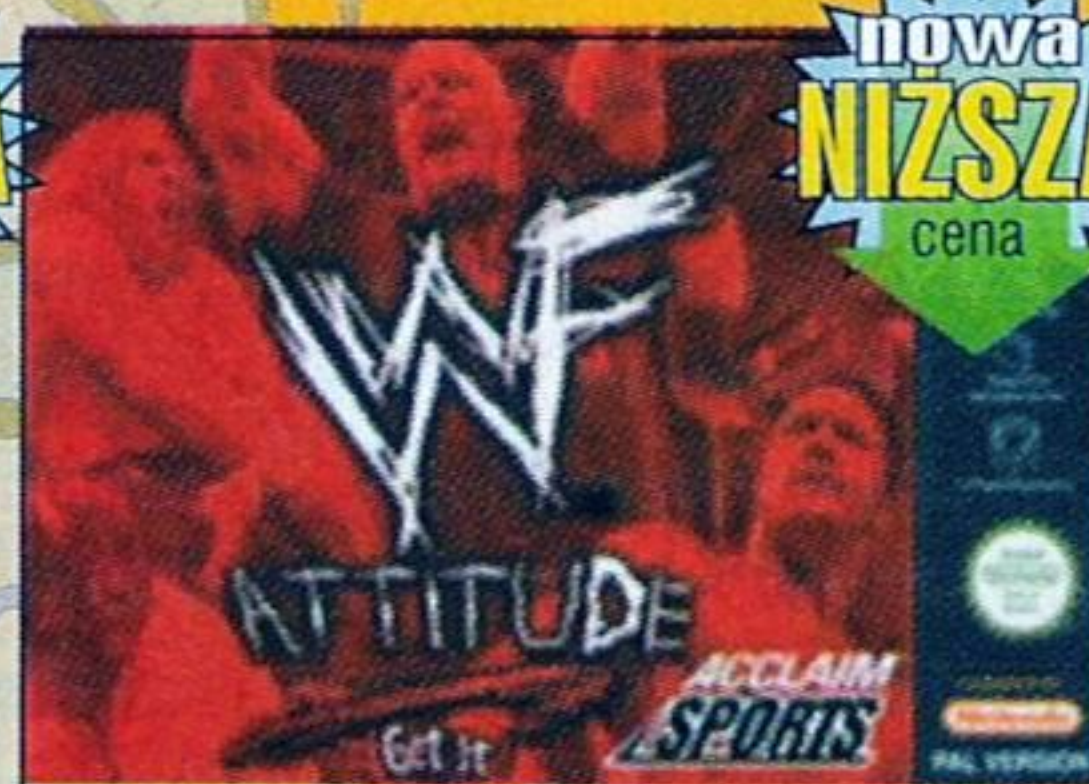
259zł COMMAND & CONQUER
Pierwszy porządny RTS na N64. Działa z Ram Pak Tremor Pak.



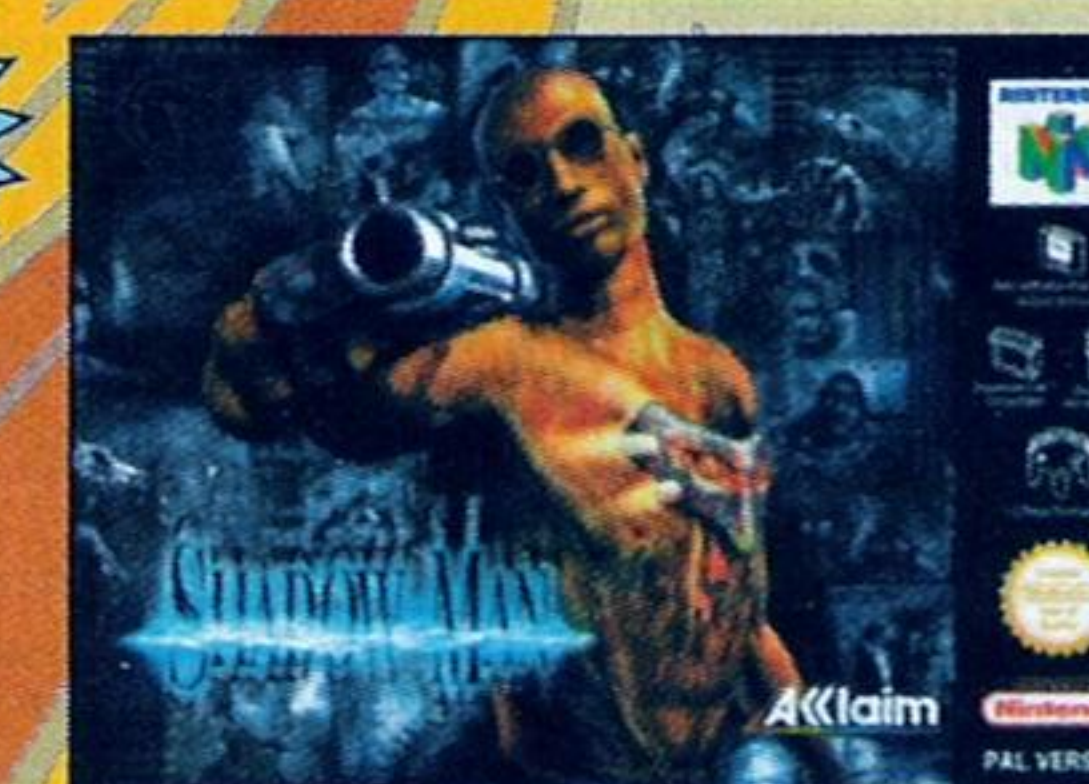
259zł STAR WARS EPISODE I RACER
Obejrzałeś film, teraz możesz zagrać w super wyścigi pod-racerów z Epizodu 1.



259zł QUAKE 2
„Pokwaczmy” po raz drugi. Cool! Super multiplayer!



269zł WWF ATTITUDE
Całkiem nowiuśki super wrestling. Oryginalne postacie. Ekstra akcja.



279zł SHADOW MAN
Krwawy horror tpp w klimacie voodoo. Ciężki mroczny klimat. Cool.



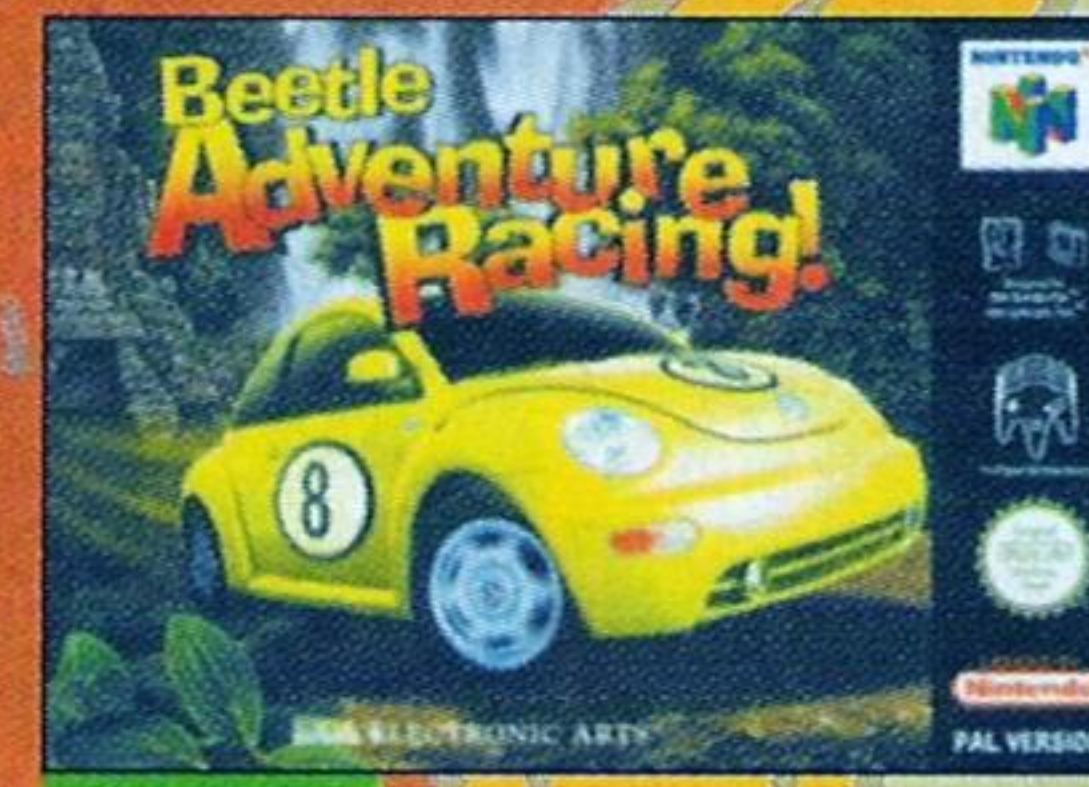
219zł GOLDEN EYE 007
Nieśmiertelny tytuł nawet po takim czasie. Teraz w nintendowskiej „platynie”.



249zł MARIO PARTY



249zł THE LEGEND OF ZELDA



249zł BEETLE ADVENTURE RACING



249zł ROGUE SQUADRON



169zł RAMPAK

SUPER OKAZJA

Ograniczona oferta

Już tylko do końca grudnia!

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
SHADOWS OF THE EMPIRE	139 zł / 119 zł	TETRISPHERE	119 zł / 109 zł	WAR GODS	119 zł / 109 zł
ATL 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
BEAST CORPS	129 zł / 109 zł	GOEMON	229 zł / 209 zł	CLAYFIGHTER	119 zł / 109 zł

Niebieskie ceny tylko dla posiadaczy Kart Klubowych!

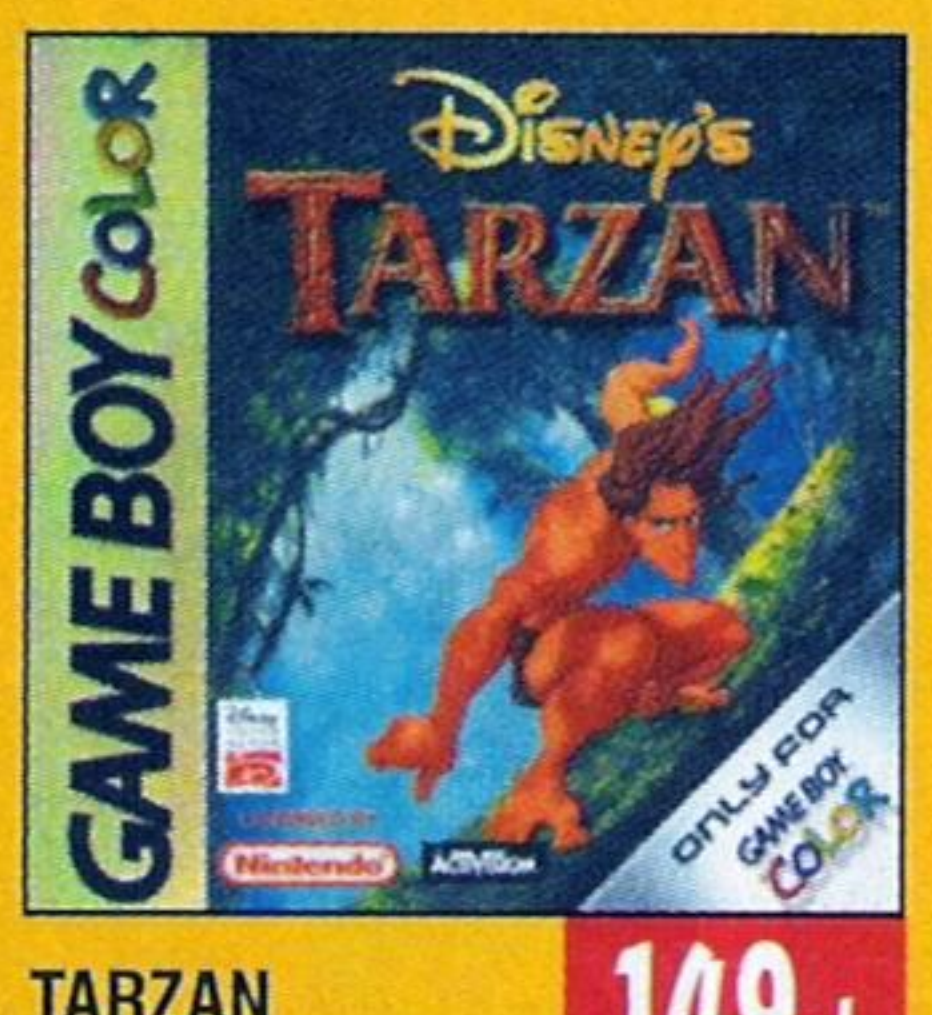
GAME BOY

GAME BOY COLOR



GAMEBOY COLOR!

299zł
Prawdziwa rewelacja! Przenośna konsolka z pełni kolorowym wyświetlaczem!



TARZAN **149zł**

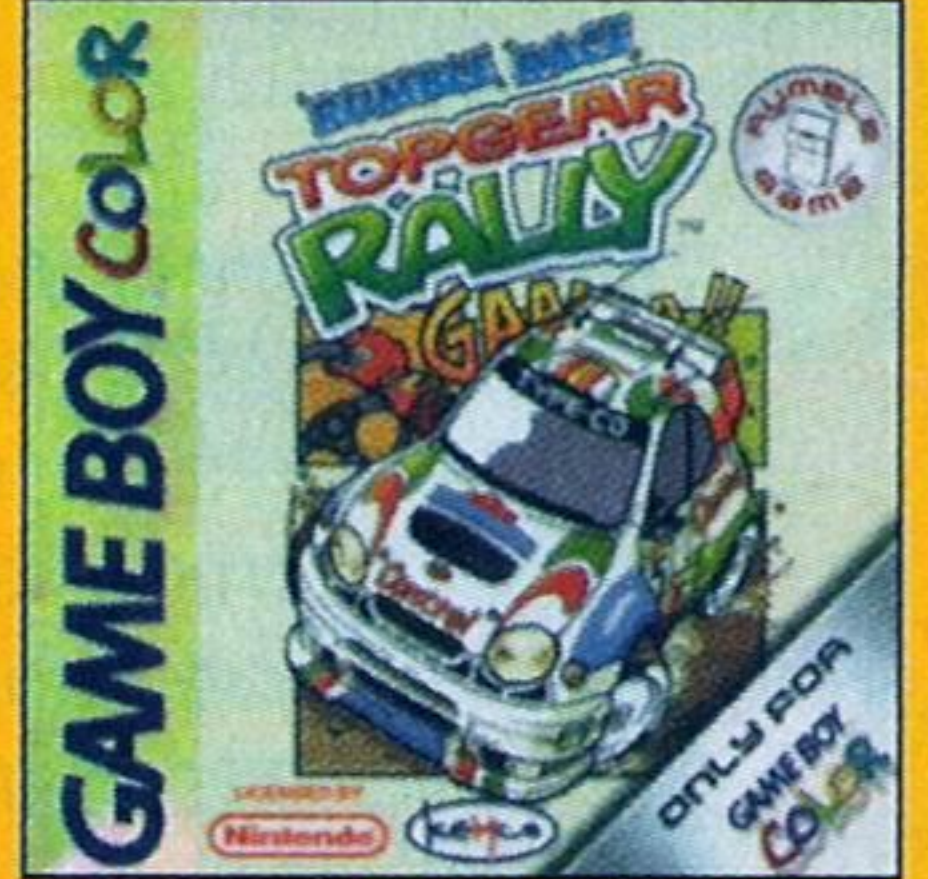
Gry do kolorowego GameBoya

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

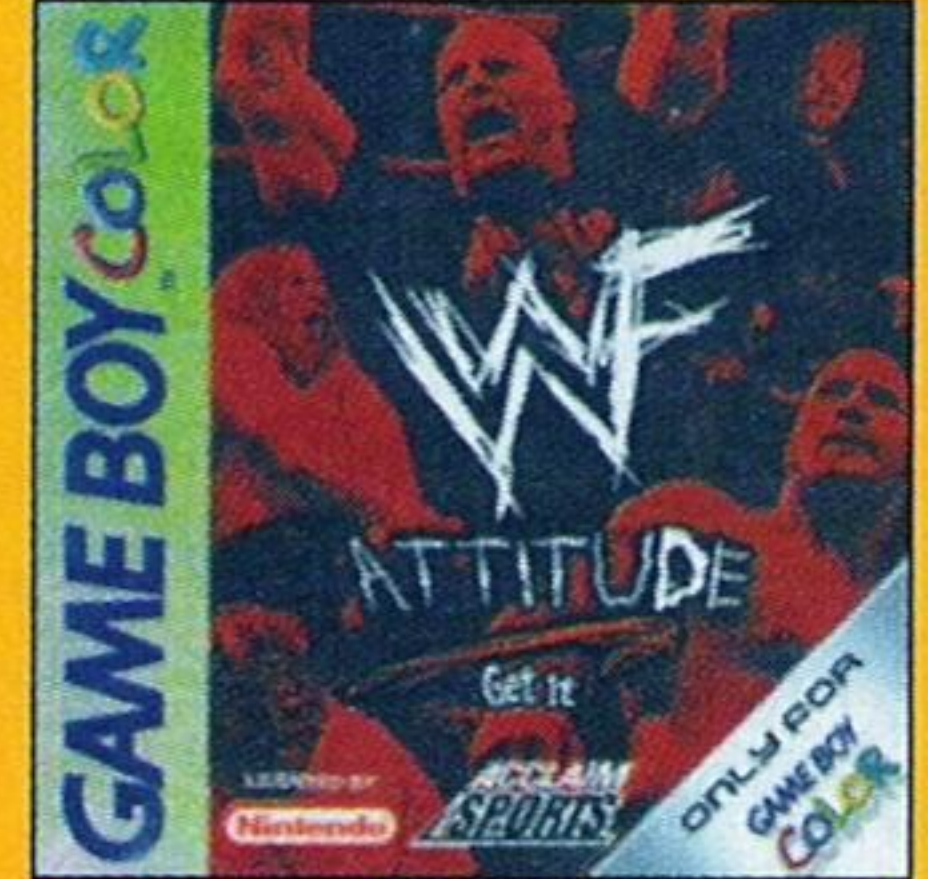
Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Pocket	34 zł
Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Zwykły	34 zł
Lupa na ekran z podświetleniem	29 zł
Pokrowiec skórzany do GB Pocket	29 zł
GB ESSENTIALS: zasilacz, akumulator, torba	129 zł
Pudełko na 10 gier	15 zł
Zestaw HandyBoy: zintegrowana lupa, regulowane powiększenie,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



149zł HOLY MAGIC CENTURY



159zł RUMBLE RACE TOP GEAR RALLY



149zł WWF ATTITUDE



149zł DUKE NUKEM



149zł PRINCE OF PERSIA



149zł NBA JAM 99



Reprezentacja cieniuje, dni trenera Wójcika są policzone, jak zwykle "czas na zmiany w polskiej piłce". Po co się denerwować, lepiej rozegrać kilka spotkań na konsoli...

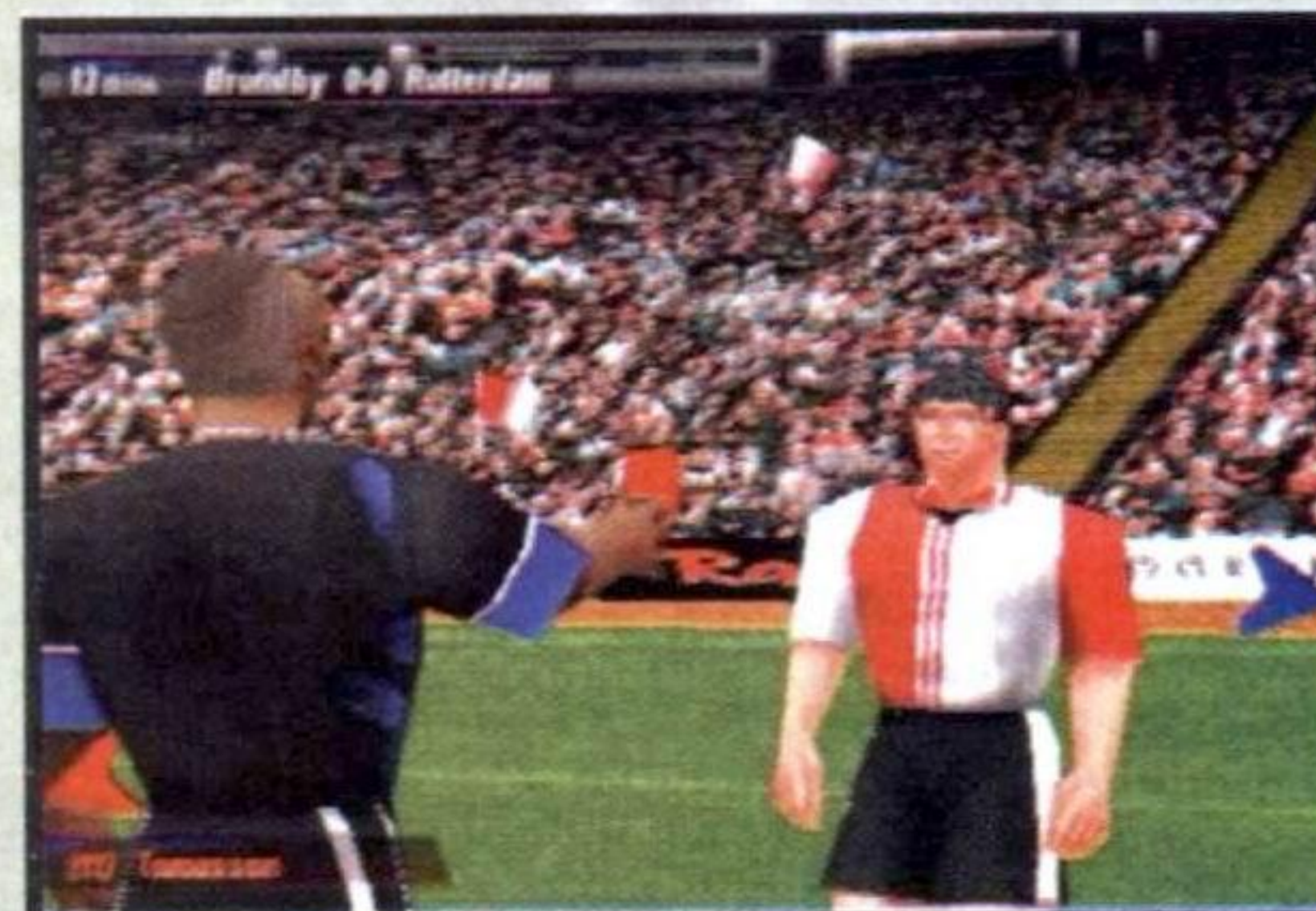
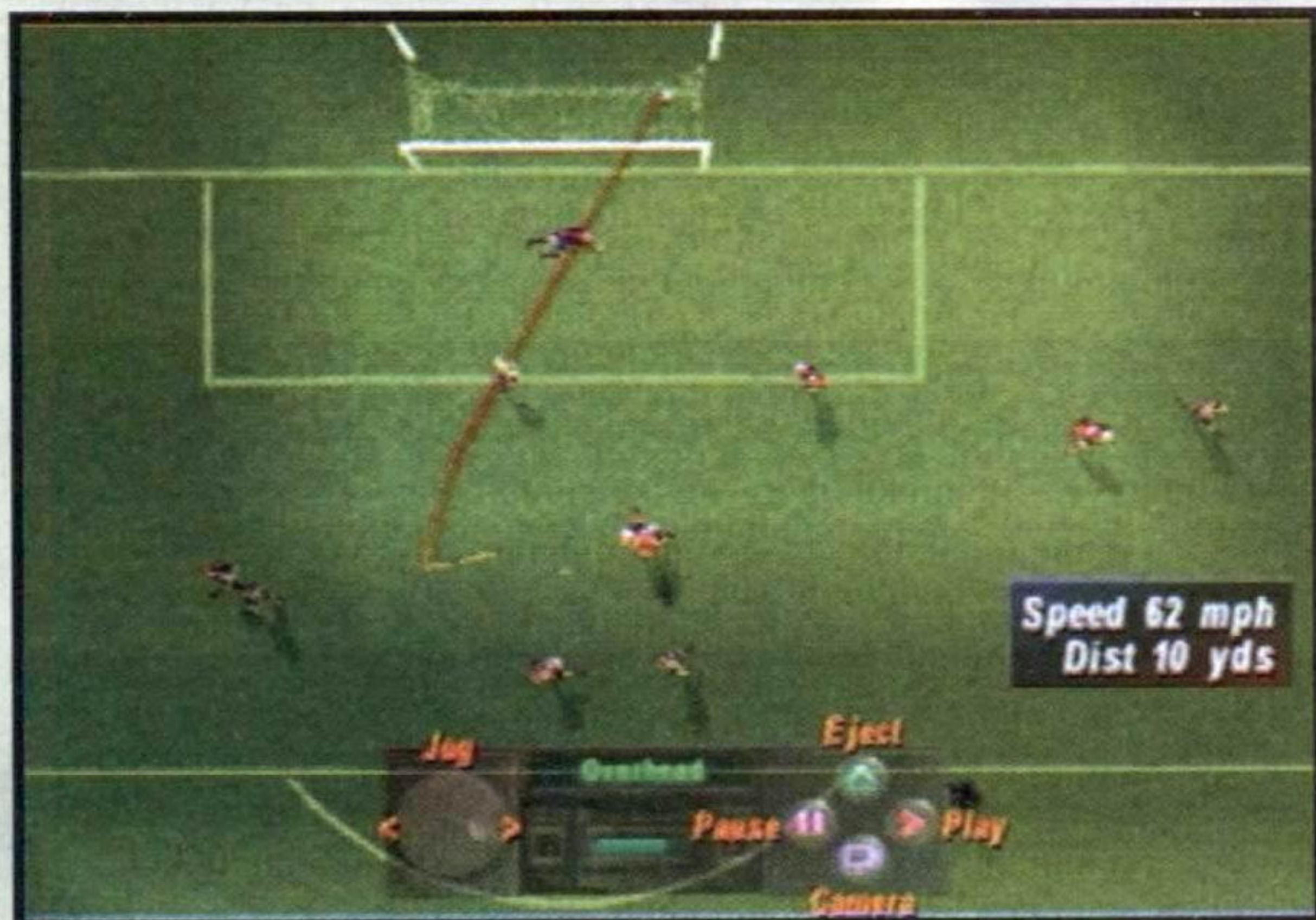
UEFA STRIKER oferuje standardowy dla gier piłkarskich zestaw opcji - można zagrać pojedynczy mecz, wziąć udział w turnieju, zmienić warunki pogodowe bądź wybrać stadion. W grze znajduje się sporo europejskich drużyn (brak narodowych jedenastek), ale z powodu braku licencji mają pozmieniane nazwy. Na przykład Glasgow Rangers nazywa się Glasgow Blues. Co ciekawe, są za to personalia zawodników. Jakim cudem - nie wiem, ale komentatorzy dość dokładnie i z namaszczeniem wymawiają nazwiska piłkarzy.

Bardzo przydatną opcją jest trening, pozwalający na dokładne zapoznanie się z poszczególnymi zagraniami i możliwościami zawodników. Przed graczem seria testów w różnych dyscyplinach - główkowanie, strzały, podania i tak dalej. Za pomyślne przebrnięcie przez nie otrzymuje się certyfikaty, a te z kolei otwierają niedostępne wcześniej opcje. Jest to prawie gra w grze, za takie dopracowanie tematu autorom należą się duże brawa.

Pojawiła się też znana już z wcześniejszych produkcji opcja scenariusza, w której można sprawdzić swoje możliwości w klasycznych pojedynkach. Manchester vs Bayern, 80 minuta, Bayern prowadzi 2:0. Czy chłopcom Sir Fergusona uda się wyrównać? Wszystko zależy od gracza...

O przywiązaniu do drobiazgów świadczyć też może fakt, że np. podczas doczytywania się meczu, gracz pozostawiany jest z kolejną mini-grą pod tytułem "spot the ball". Trzeba wskazać gdzie na obrazku znajduje się piłka, a nie jest to łatwe zadanie. Za poprawne przebrnięcie tego testu otrzymuje się kody, a za nie - bonusy.

Najciekawiej w UEFA STRIKER prezentuje się inteligencja graczy. Członkowie drużyny



naprawdę myślą - wystawiają się, uważają na spalone i obiegają graczy przeciwnika za plecami.

Standardem już jest możliwość ustawiania pojedynczych graczy przy stałych fragmentach gry, standardem są efektowne zagrania takie jak główki, kiwki i przewrotki. Są nawet zwody przy rzutach karnych. Sterowanie jest bardzo rozbudowane, dość intuicyjne i pozwala na bardzo wiele.

Grafika nie jest tak dobra jak w FIFA 2000, ale spełnia swoje zadanie. Niepotrzebne są tu zbliżenia na graczy - ze swoimi kwadratowymi, nieforemnymi głowami wyglądają jak Obcy z kosmosu, a nie jak piłkarze - jednak podczas meczu, gdy kamera umiejscowiona jest wysoko na trybunach, wszystko prezentuje się ok. Animacja jest płynna i szybka, piłkarze nie ślizgają się po

boisku, a bramki są dwie. Dźwięk jest dość standardowy, choć na tle innych pozycji (choćby nieszczęsnego szczekacza w ISS) komentarz wypada dobrze.

UEFA STRIKER jest ciekawą pozycją. Nie jest to może poziom reprezentowany przez ISS PRO EVOLUTION, ale jeśli chodzi o miódność dla mnie UEFA STRIKER może śmiało konkurować z FIFA 2000. Niestety, ma nieco gorszą grafikę oraz nie posiada przekłętą licencji, przez co ocena końcowa nie może się równać tej, jaką otrzymał produkt EA Sports.

Chest Rockwell

PlayStation



GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Infogrames
Producent: Rage Software
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

ISS naprawdę nie ma konkurencji...

I znów muszę przyznać rację - najpierw ISS PRO EVOLUTION, potem dopiero UEFA STRIKER. Za to moim zdaniem może śmiało konkurować z FIFA 2000. Posiadacze Dreamcasta będą musieli się zadowolić UEFA STRIKER do czasu nadejścia VIRTUA STRIKER i WORLDWIDE SOCCER 2000. [Gulash]



TOY COMMANDER

Wojna w pokoju dzieciennym to idealny temat na grę. A TOY COMMANDER to doskonale odwzorowanie tej idei.



Idzie to tak: złe zabawki przeciw dobrym. Kilkadziesiąt misji (nie tylko demolki), ponad 30 latających/jeżdżących/pływających pojazdów do kierowania, bossowie, możliwość straszenia kota i fantastycznie odwzorowana atmosfera domu, w którym każdy pokój jest inny. No i kapitalnie zachowane proporcje zabawek względem otoczenia.

Oprawa jest śliczna, kolorowa i bajkowa. Wręcz idealna dla tego typu produkcji - zaręczam. Można też zagrać w kilku - we 2/4 osoby w tradycyjny deathmatch. Oprócz ponad 30 godzin potrzebnych na ukończenie trybu dla jednego gracza...

TOY COMMANDER jest długi, trudny i wymagający. Wbrew pozorom gra ta nie jest kierowana do najmłodszych, u których wysoki poziom frustracji szybko przejdzie do znużenia. To gra dla dużych chłopaków, którym w nocy dalej czasem śnią się czołgi, samoloty, żołnierzyki.... W zamian jednak oferuje sporo satysfakcji z dobrze wykonanych misji i

świetne, naprawdę świetne uczucie towarzyszące zabawie w wojnę przy pomocy sprzętu z dzieciennego pokoju. Naprawdę jestem pod wrażeniem olbrzymiej kreatywności autorów, którą coraz lepiej widać z każdą zaliczoną misją, a także lekkości, z jaką przyszło im przelanie idei na fragment kodu. A tak poza tym... zwyczajnie strasznie mi się podoba. I moim zdaniem ma duszę.

Gulash

Dreamcast

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Sega
Producent: No Cliche
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

DYNAMITE COP

Ktoś został porwany. odbić go musi ktoś. Jest to sequel popularnego chodzonego mordobicia z Saturna i arcade'ów.



Zaczynamy wybierając jednego z trójki komandosów (różnią się ciosami, szybkością i siłą) i rzucamy się do walki. Przebijając się przez statek, a następnie siedzibę piratów czeka nas mnóstwo wyzwań i tyle samo przeciwników, często twardych i chodzących grupami. Nasi zawodnicy posługują się prostymi, lecz skutecznymi combosami, mogą też rzucać i łamać przeciwników. Oraz korzystać z multum broni. To jest właśnie podstawa gry - bić można praktycznie wszystkim poczynając od świeczników, przez krzesła, na miotanych jabłkach kończąc. Do tego pokazny arsenał broni palnej: pistolety, karabiny, granatniki i wreszcie Nuke'i. Super - taka bezmyślna młócka działa czasem odprężająco, więc się odprężamy. Wyobraźcie sobie zatem nasze rozczarowanie, gdy po 20 minutach prania po mordach setek nieprzyjaciół, ukończyliśmy grę. Wprawdzie na początku jest możliwość wyboru jednej z trzech ścieżek, ale nie różnią się one od siebie w istotny sposób - może kilkoma planszami. Rzecz jest naprawdę fajna (choć tak naprawdę nie oferuje niczego

nowego, może oprócz możliwości karcenia przeciwnika wielką rybą), ale tak przeraźliwie krótka, że nie może, po prostu nie może otrzymać wysokiej oceny. Można ją przejść i 10 razy, ale to i tak zajmie niecałe 4 godziny. Dla podpiętych do Netu posiadaczy DC-ka jest możliwość ściągnięcia sobie dodatkowej postaci i nowych broni, co na pewno w jakiś sposób może przedłużyć zabawę. Ale my jesteśmy "S Polska!", a więc nicy z tego. Ot, taka pozycja do "gralni". I raczej nic więcej.

Gulash

Dreamcast

5

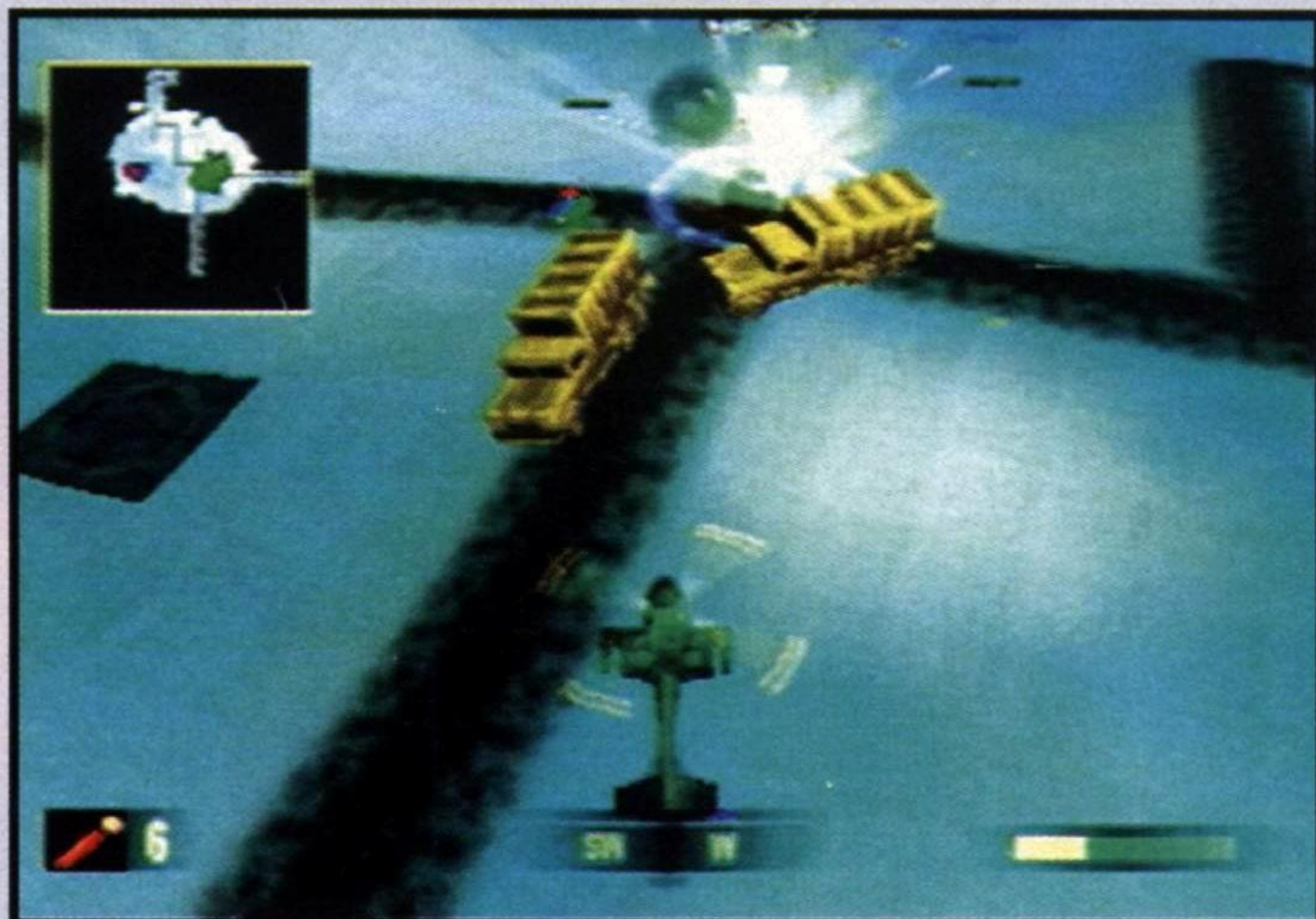
GRAFIKA 7

DŹWIĘK 5

MIÓD 4

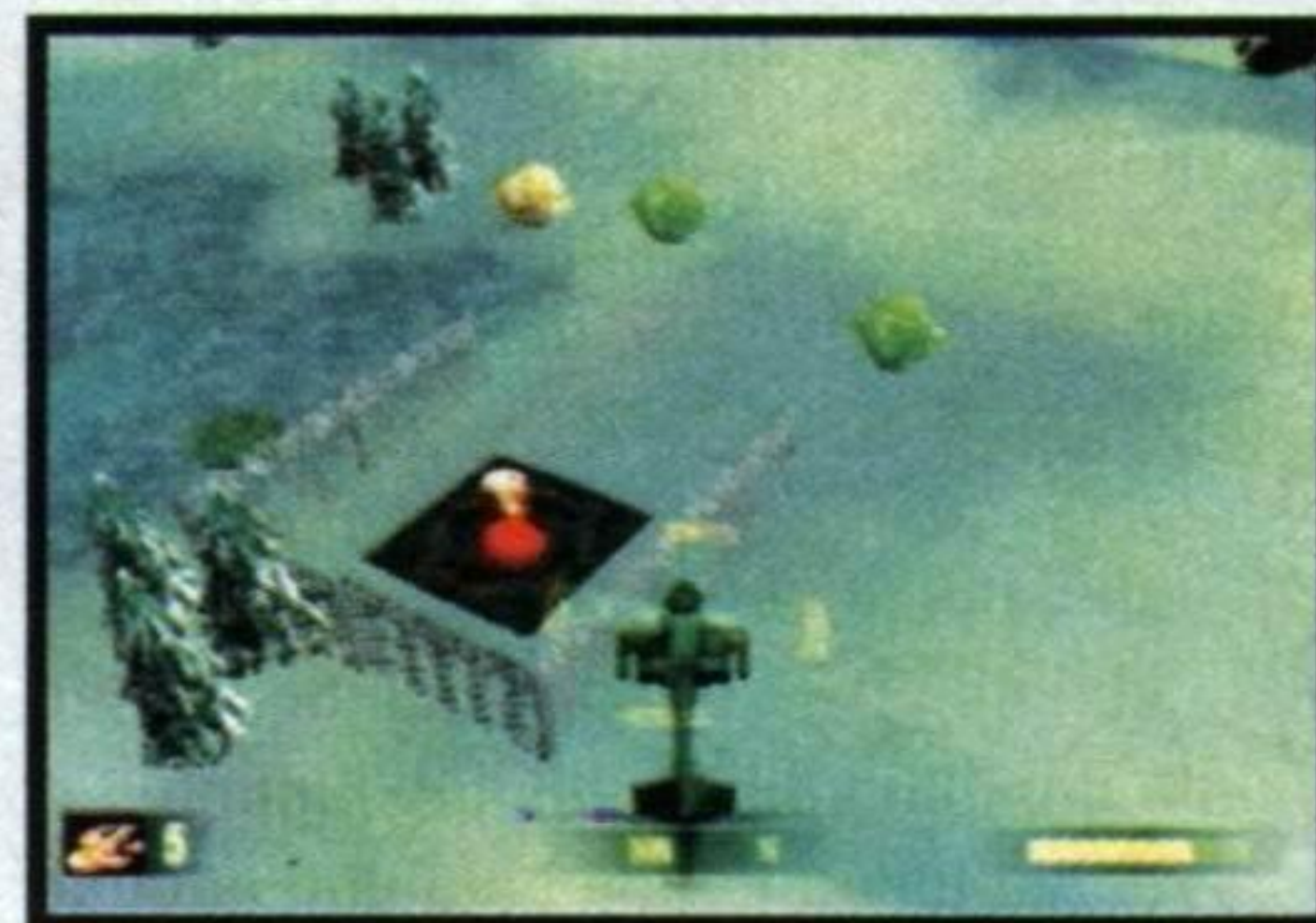
Wydawca: Sega
Producent: AM3
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: VMU, Jump Pak



ARMY MEN AIR ATTACK

...choćby sposoby prania mózgu przeciwnika stosowane przez złowrogich plastikowców. Otóż raport donosi, że zieloni żołnierze są na siłę wcielani do szeregów armii bezowych. Jak się to odbywa? Są zanurzani w beżowej farbie...



Albo inna rzecz. Beżowi przygotowują prototyp najnowszy helikoptera. Zieloni muszą im go wykraść. W misję wyrusza więc nasz bohater Kapitan i po kolei zwozi do bazy elementy modelu do sklepania, jeszcze nie wycięte, jak zaraz po wyjęciu z pudełka. Na końcu dowozi jeszcze paczkę gumek recepturek...

Gra ma kilka tego rodzaju zabawnych pomysłów. I pełna jest zapożyczeń. Tak z NUCLEAR STRIKE jak i B-MOVIE. Przy czym jest, niestety słabsza od obydwu wymienionych wyżej pozycji. W grze mamy za zadanie (siadając za sterami jednego z czterech helikopterów) wykonać szesnaście misji, rozwalając po drodze wszystko, co nie ma koloru zielonego. Tak w skrócie przedstawia się zarys akcji. Naturalnie misje opatrzone są briefingami, po udanych mamy prezentacje wycinków z gazet informujących o sukcesie, ale... Nie zmienia to sytuacji, że gra jest prosta jak drut. Co prawda ciekawe są elementy pseudo strategiczne (np. trzeba zabrać ze środka obozu ciastko do którego ciągną mrówki i zostawić je w bazie wroga aby to ją spustoszyły, czy wrzucić zielone kredki do pojemnika z farbą, aby uratować przekabacanych w ten sposób ludzi), ale jest ich bardzo mało. Zazwyczaj wystarczy szybko naciskać spust i zbierać amunicję oraz uzupełniać stan pancerni.

Gra przedstawiana jest w sposób znany z NS. Grafika nie jest jednak w AM tak zaawansowana jak nakazywałby temu upływ czasu. Najwyraźniej panowie z 3DO uznali, że skoro plastikowe żołnierzyki to plastikowe żołnierzyki i mają być toporne, ruszać się sztywno i w ogóle być nieskomplikowane. I tak jak to miało miejsce w AM: SARGE'S HEROES na N64 czy poprzednich ARMY MEN na

PSX-a - grafika po prostu zasysa. A proste nie musi przecież od razu znaczyć - brzydkie. To jednak nie koniec. Grafika nienajlepsza choć czytelna. Animacja, kiedy pojawi się już te paręnaście obiektów na ekranie natychmiast przysiadła. Sami przyznacie, że to nie zalety.

Do dyspozycji pozostają cztery helikoptery, ale brak tu głębi, chociażby z B-MOVIE, gdzie naprawdę wiele zależało od wybranych do misji maszyn. Tutaj każdy kolejny śmigłowiec jest po prostu lepszy i można olać poprzednie. Poza tym wybrać można też drugiego pilota, jednak wybór ten nie wpływa na nic co potrafiłbym dostrzec (ponoć poprawia skuteczność broni).

Plusem są jedynie manewry własnych wojsk gracza. To akurat bardzo podoba mi się w świecie Army Men - tutaj prawie zawsze natrafia się na misje, w których oprócz naszego wojaka, występują też walczący po tej samej stronie towarzysze. Gdyby tak tylko ktoś pozwielał im te nieskażone brudną, zielone masy pod czaszką... A muzyka? Taka sobie. Nic specjalnego. Drugi pilot wykrzykuje coś czasem, słychać wystrzały, komunikaty, ale nie są to małe dzieła sztuki. Ot, zwykłe, porządne (ale nic ponadto) sample.

A na koniec... Kończy się ją w trzy godziny. A multiplayer? Kooperacja tylko ten czas skraca.

Banan

PlayStation

5

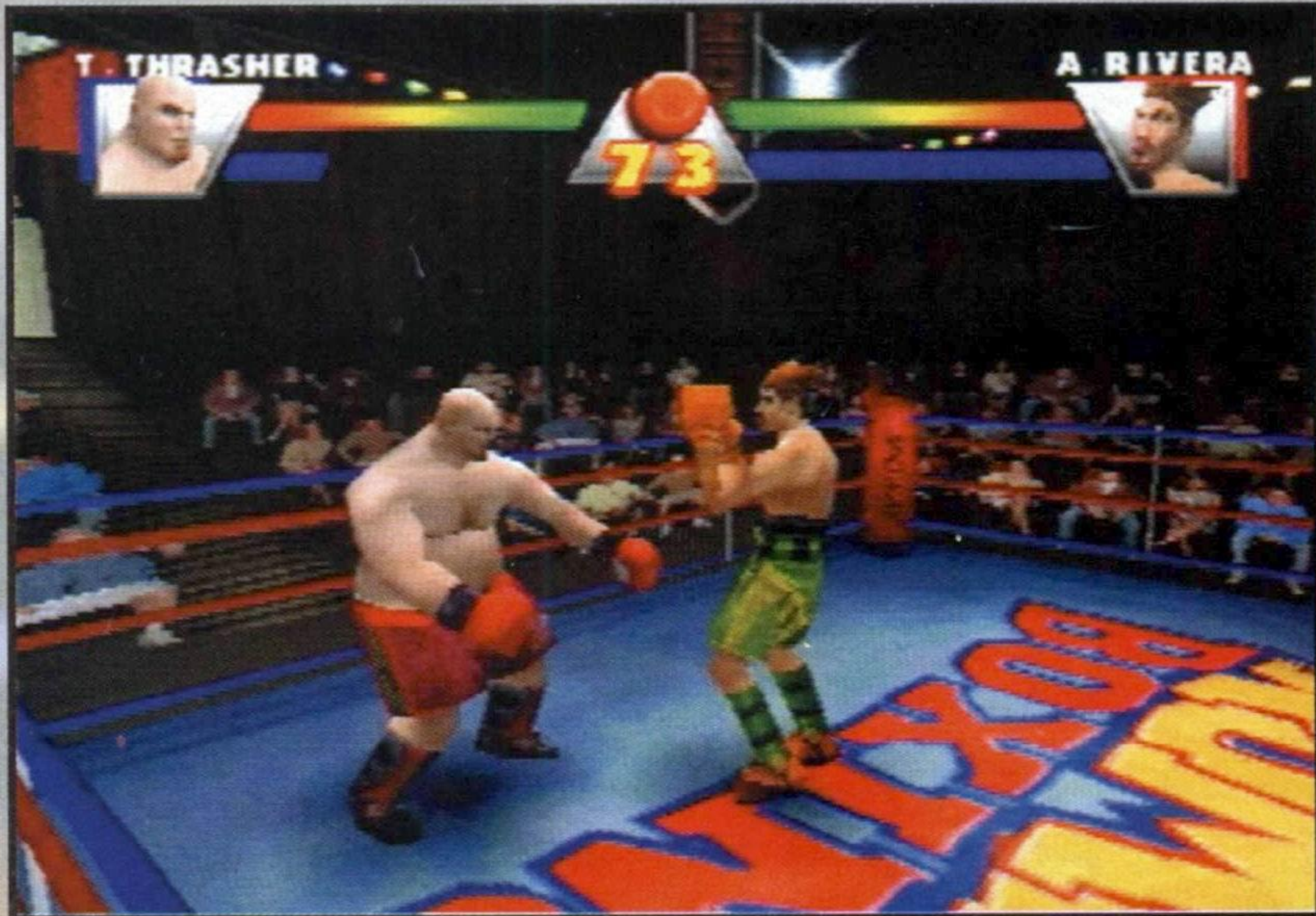
GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 5

Wydawca: 3DO
Producent: 3DO
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Amatorzy boksu nie byli dotychczas specjalnie rozpieszczani przez producentów gier. Być może myśl stworzenia trójwymiarowego mordobicia była zbyt kusząca, a ograniczony surowymi zasadami boks po prostu nie wydawał się tak atrakcyjny.

READY 2 RUMBLE BOXING

Jaka szkoda, że dzisiejsi twórcy gier na konsole nie zechcieli rzucić okiem na historię. Swego czasu FRANK BRUNO'S BOXING (m.in. Commodore 64, Spectrum) udowodnił jak wspaniale bawić można się przy boksie potraktowanym z lekkim przymrużeniem oka. R2R przygotowany przez Midway jest niemal doskonałym na to dowodem. Po pierwsze - w grze zachowane zostały ogólne zasady jakimi rządzi się okładanie dwóch umiędzionych gości na ringu.



Jest podział na rundy, są nokauty techniczne, liczenie zawodników itd. Ale z drugiej strony jest też bardzo wiele elementów, które powodują, że gra się w to jak w bardzo dobre i niebanalne mordobicie. Stoją za tym oczywiście bardzo dobrze zaprojektowani fighterzy jak i garnitur ich ciosów. Oprócz standardowych haków, prostych i sierpowych każda z siedemnastu postaci ma bowiem do dyspozycji po kilka mniej konwencjonalnych zagrań. Tank Thrasher podbiega do przeciwnika i robi z dolnych partii brzucha przeciwnika gruszkę bokserką, Butcher Brown wali główką, Salua Tua - swym wielkim brzuchem, a Jet "Iron" Chin i jego mieszanka kung fu oraz boks to temat na oddzielny artykuł.



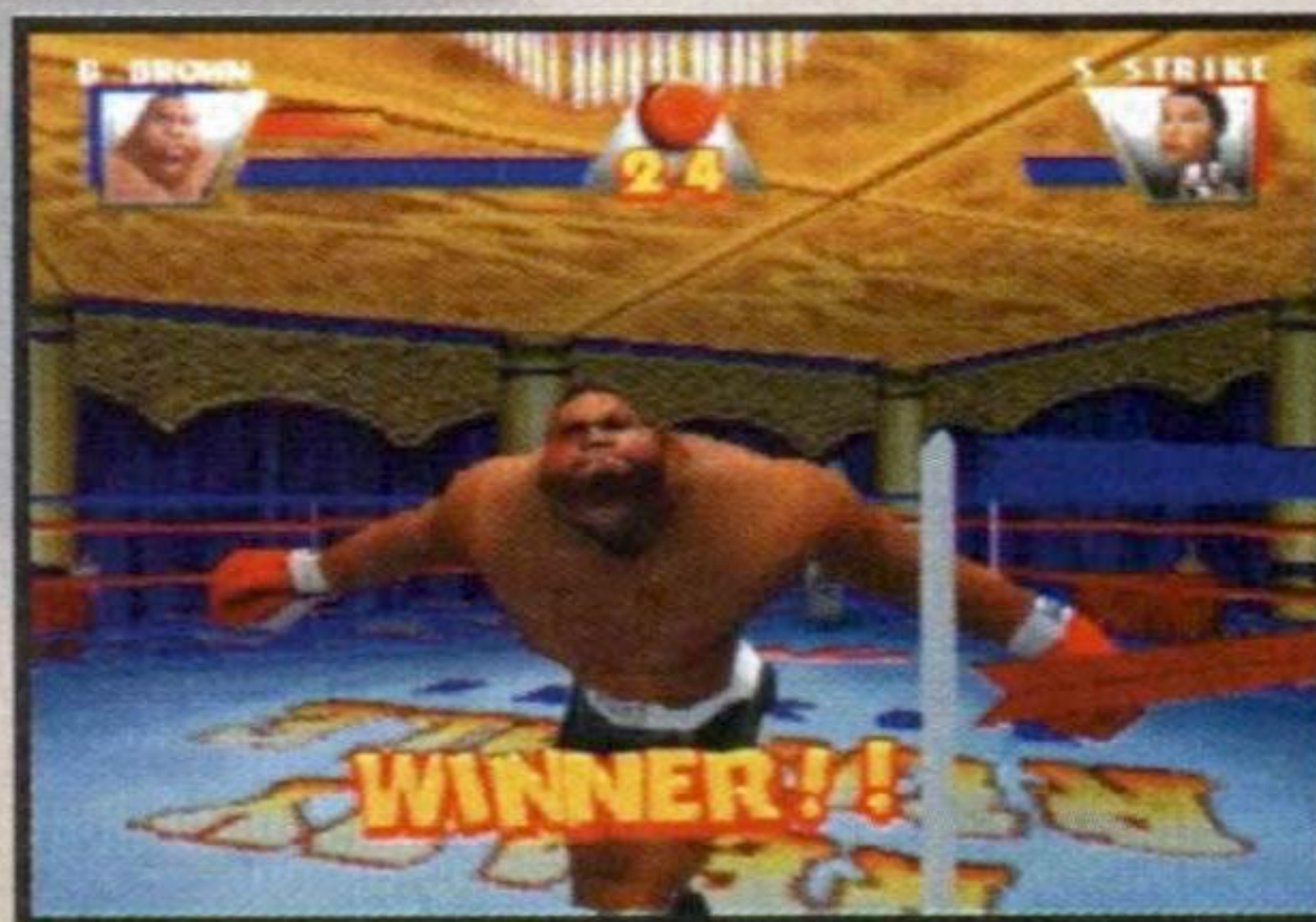
Ważne jest też to, że gra nie zawodzi kiedy przychodzi już do skrzyżowania rękawic na ringu. Sylwetki pięściarzy są bardzo duże i wyraźne, poruszają się na ringu bardzo naturalnie i są dobrze animowane. Na przykład - w zależności od tego czy decydujący cios był hakiem, czy też sierpowym w korpus - inaczej pada przeciwnik. W tym pierwszym przypadku, jeżeli cios był odpowiednio silny - postać odlatuje do tyłu machając rozpaczliwie rękami, w tym drugim - z głuchym jękiem zwala się na bok jak ścięta kłoda. Oprócz tego jest kilka różnych, czasami naprawdę zabawnych animacji samego upadku. Do tego dochodzą jeszcze po dwa tauny każdej z postaci (w tym czasie bokser szydzi ze swojego przeciwnika - z reguły jednak obrywa się w czasie ich wykonywania), różne pozy po wygranej walce oraz najciekawszy element. Twarze zawodników.

Wystarczy spojrzeć na ich napuchnięte oblicza z powybijanymi zębami podczas zbliżenia kamery pod sam koniec. Ten detal bardzo mi się spodobał. Dotychczas w żadnym trójwymiarowym mordobicu nie można było obejrzeć obrażeń jakie

ponieśli walczący. Tutaj są one aż nadto widoczne.

Grze towarzyszy niezbyt bogata choć bardzo dobra oprawa dźwiękowa. Głuche dźwięki rękawic trafiających w korpus, stęknienia trafionych, okrzyki otuchy dobiegające ze słabo (niestety) animowanych trybun, głosy bokserów komentujących walkę: przed jej rozpoczęciem, w trakcie, po jej zakończeniu czy wreszcie rewelacyjny, zawodowy komentator - zatrudniony do nagrania kwestii komentatora w grze... Nie idzie to co prawda w parze z jakąś specjalnie ciekawą muzyką (praktycznie w grze nieobecna), ale oprawa jest właściwa. Raczej dźwięk niż muzyka. Czyli - tak jak na ringu.

Przedłużającymi życie gry dodatkami są tryb Championship, w którym trenuje się bokserów w celu osiągnięcia szczytów najwyższej, złotej ligi. Ciekawostką jest wprowadzenie tutaj elementu zarządzania finansami i rozwoju boksera (seria ćwiczeń). W zgodzie z jedną ze szkół myślenia należałoby potraktować R2R jak bokserkiego RPG-a (każdy z bokserów w Championship Mode opisany jest czterema charakterystykami). No ale skoro nie mamy tu do czynienia z produktem Squaresoftu, to dajmy sobie spokój. Dodatkowym



plusem gry jest możliwość trenowania bokserów w celu późniejszego wystawiania ich do walki z przeciwnikiem wyhodowanym u siebie przez kumpla.

Największą wadą gry jest jednak tryb na jedno gracza. Niewystarczająco trudny i wymagający a jednocześnie bardzo monotony. I nie potrafiący chociażby sprawić pozoru grania o coś więcej niż tylko ujrzanie napisów końcowych. Dlatego gra ta ma większy sens, kiedy ma się kumpla któremu również przypadnie do gustu. Albo lepiej trzem. Lub czterem.

Banan

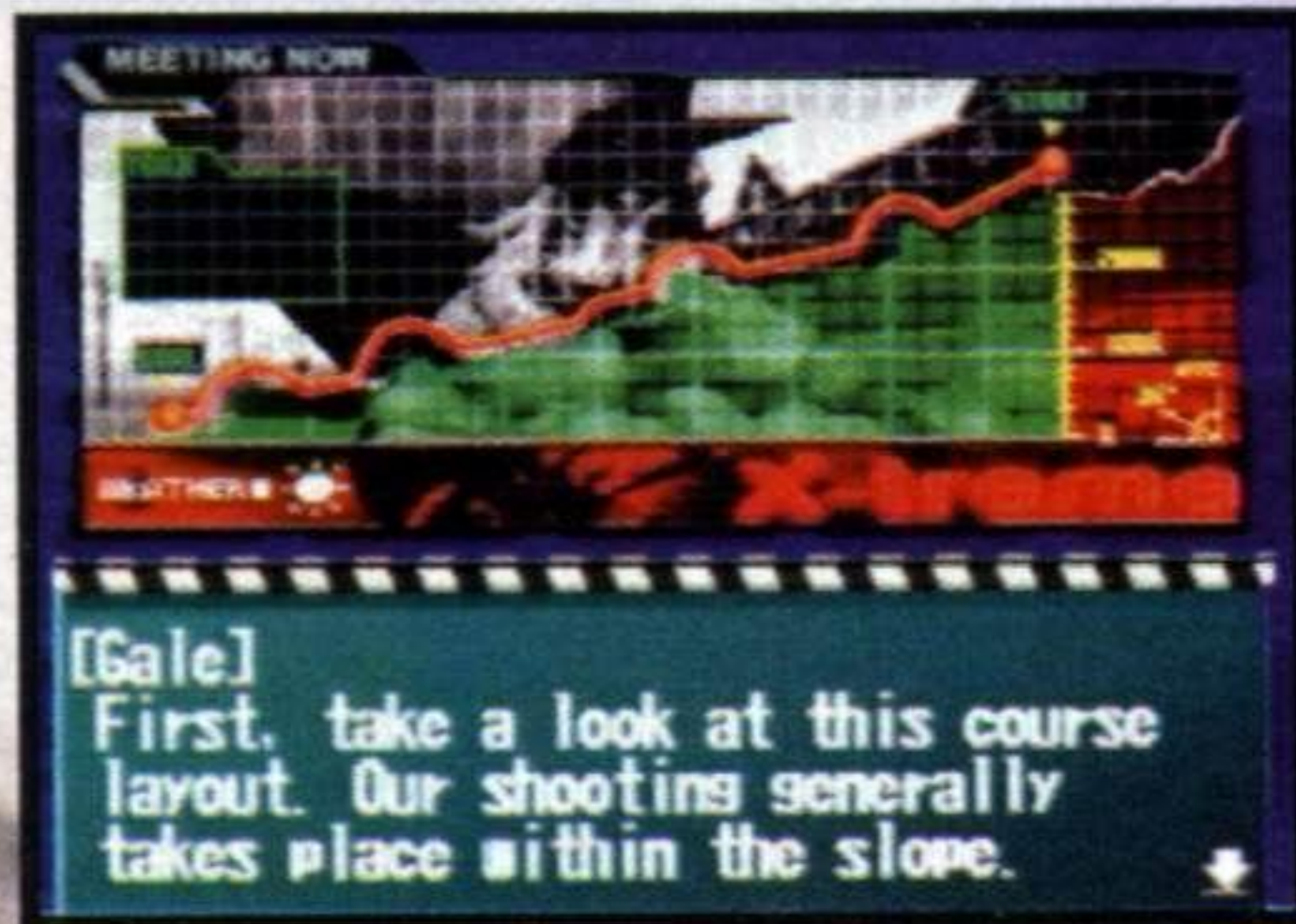
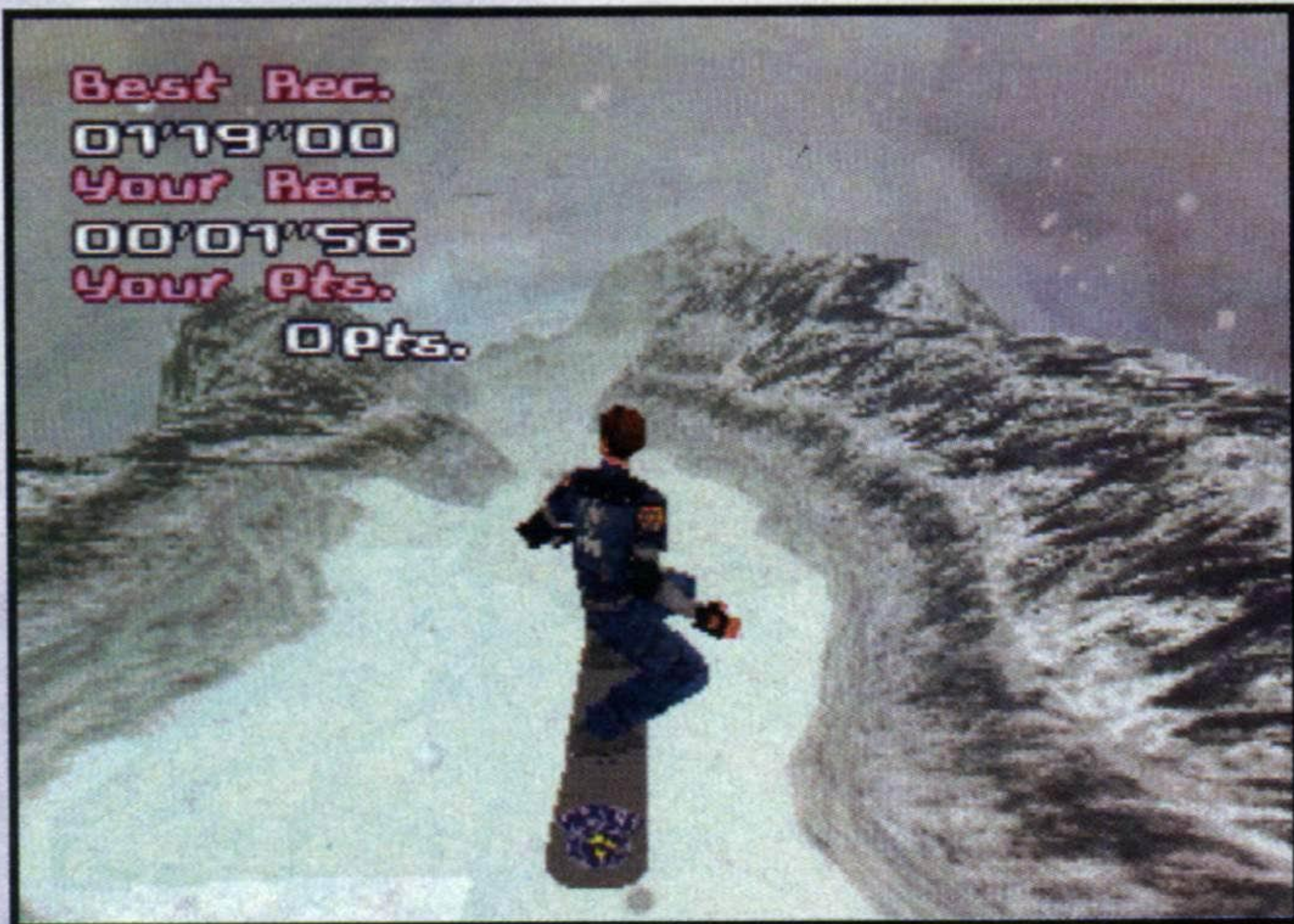
Najlepszy boks jaki istnieje!

Siedzisz sam w domu gdy nagle wpadają kumple. Chcecie w coś pograć, może się w coś potluc... Chłopaki nie mają konsol, więc prezentowanie swoich umiejętności w Tekkena/Virtue/Calibura/Street Fighter'a nie ma specjalnie sensu. Wrzucasz więc R2R i bawicie się do rana... Nieskomplikowane - tak, ale jakże zabawne... I w dodatku na wszystkie konsole! [Gulash]

PlayStation 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



TRICK 'N' SNOWBOARDER

Japońscy developerzy słyną tego, że często eksperymentują. Potrafią stworzyć nie tylko turowego fightera (HYBRID HEAVEN), ale nawet i snowboard z elementami RPG...

Jeśli już Capcom robi grę traktującą o snowboardzie, to znaczy, że rynek na takie produkcje w Japonii jest olbrzymi. Firma ta nie zwykła bowiem ryzykować zagłębiając się w nowe gatunki. Po prostu dostarcza na rynek to, czego ten oczekuje.

TRICK 'N' SNOWBOARDER to już drugi atak Capcom na śnieżną dechę; ich poprzednia próba była tak nieudana, że dziś nikt o tym nie pamięta. T'N'S różni się od gier konkurencji z dwóch powodów: samym podejściem do zjazdu oraz specyficznym trybem kariery. Już wyjaśniam.

W grze można wcielić się w jednego z czworga snowboarderów próbujących wyrobić sobie imię w wielkim świecie - w tym celu biorą udział w zawodach rozgrywanych na 11 trasach, jako członkowie zespołu Extreme Tour. I tu właśnie gra pokazuje pazurki Capcom - toż to niemal RPG-owy Story Mode, z dialogami, obrazkami postaci przywodzącymi na myśl serię SF, bonusami, wyzwaniem pochodzącymi od drugoplanowych postaci, i poprawianiem swoich statystyk. I jeszcze jedno: Team Extreme to wyczynowcy, którzy... kręcą filmy snowboardowe. Może zdarzyć się tak, że gracz zostanie poproszony o wykonanie specyficznego triku na drugiej skoczni - bo potrzebne jest takie ujęcie. Zresztą podczas czesania trików pojawia się efektowne okienko, w którym możemy obserwować naszego boardera widzianego szklanym okiem kamery. Zasadniczo ciężko tu

zatrzymać się w miejscu - zwłaszcza, że od gracza wymaga się jedynie trikowania przed kamerą, a nie bicia rekordów bądź wygrywania z kilkoma przeciwnikami.

Druga rzecz to model jazdy, bardzo różniący się od innych. Tutaj gracz sunie do przodu niczym baran-taran, przebijając się przez nieliczne gałęzie i skacze, gdy nadchodzi jego czas. Jest oczywiście kilka standardowych trybów gry, w tym też niegrywalny z powodu spowolnień multiplayer. Ale grę lekko kładzie sposób kontolowania zawodnika.

Sterowanie początkowo wydaje się proste, szybko jednak wrażenie to mijają - nie wystarczają wychyły padem, trzeba też za pomocą R'ów kręcić dechą. Po chwili robi się chaotycznie i nienaturalnie. Najgorzej przedstawia się tutaj halfpipe - praktycznie nie da się dobrze rozbujać, a i trików wielu pocesać nie można, bo te z kolei uproszczono do granic przyzwoitości.

Tym samym otrzymujemy dość przeciętny snowboard z fajnym trybem dla jednego gracza oraz bonusowymi postaciami Leona i Claire z RE2...

Gulash

PlayStation

5

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 6

MIÓD 6

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

COOL BOARDERS 4

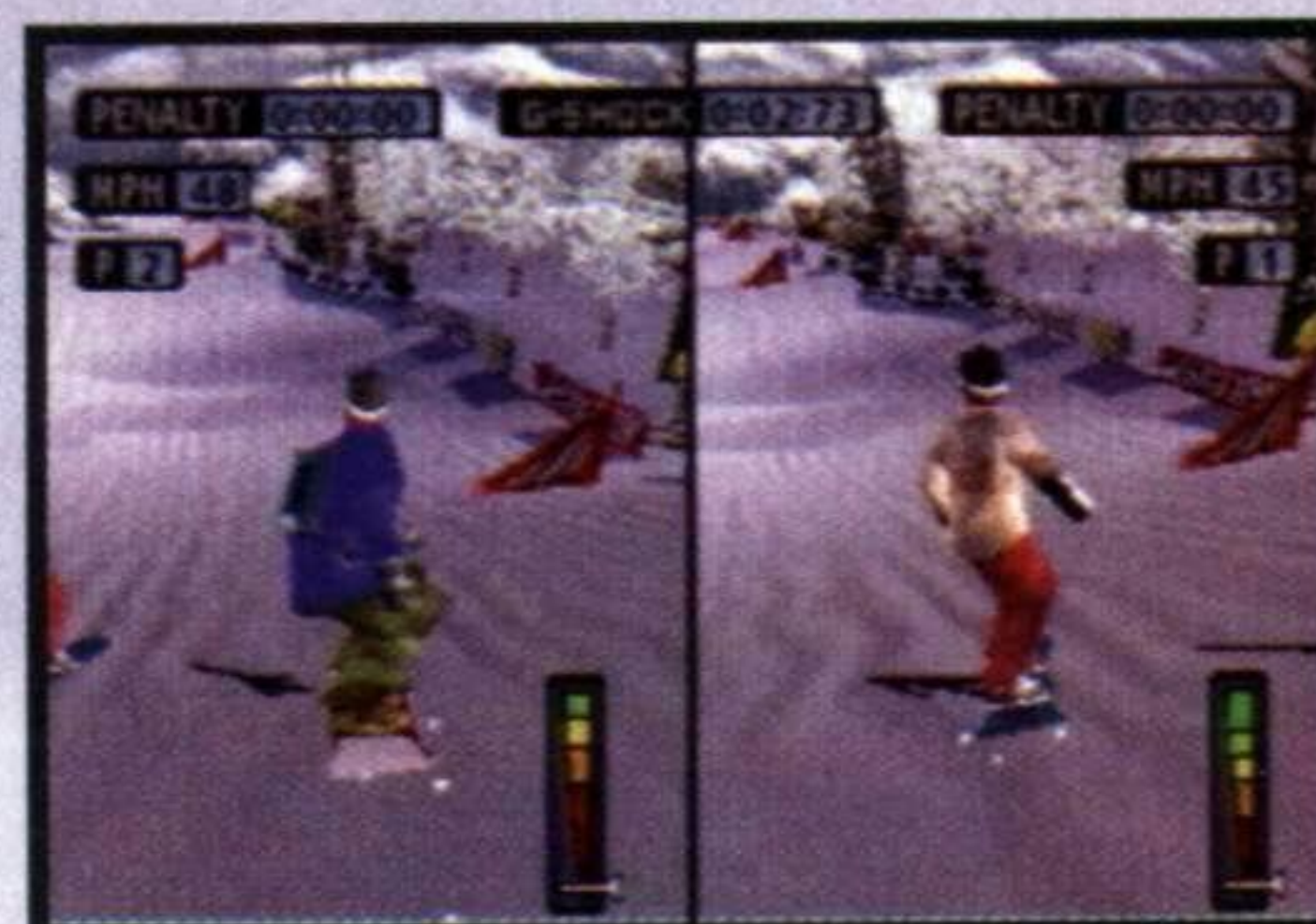
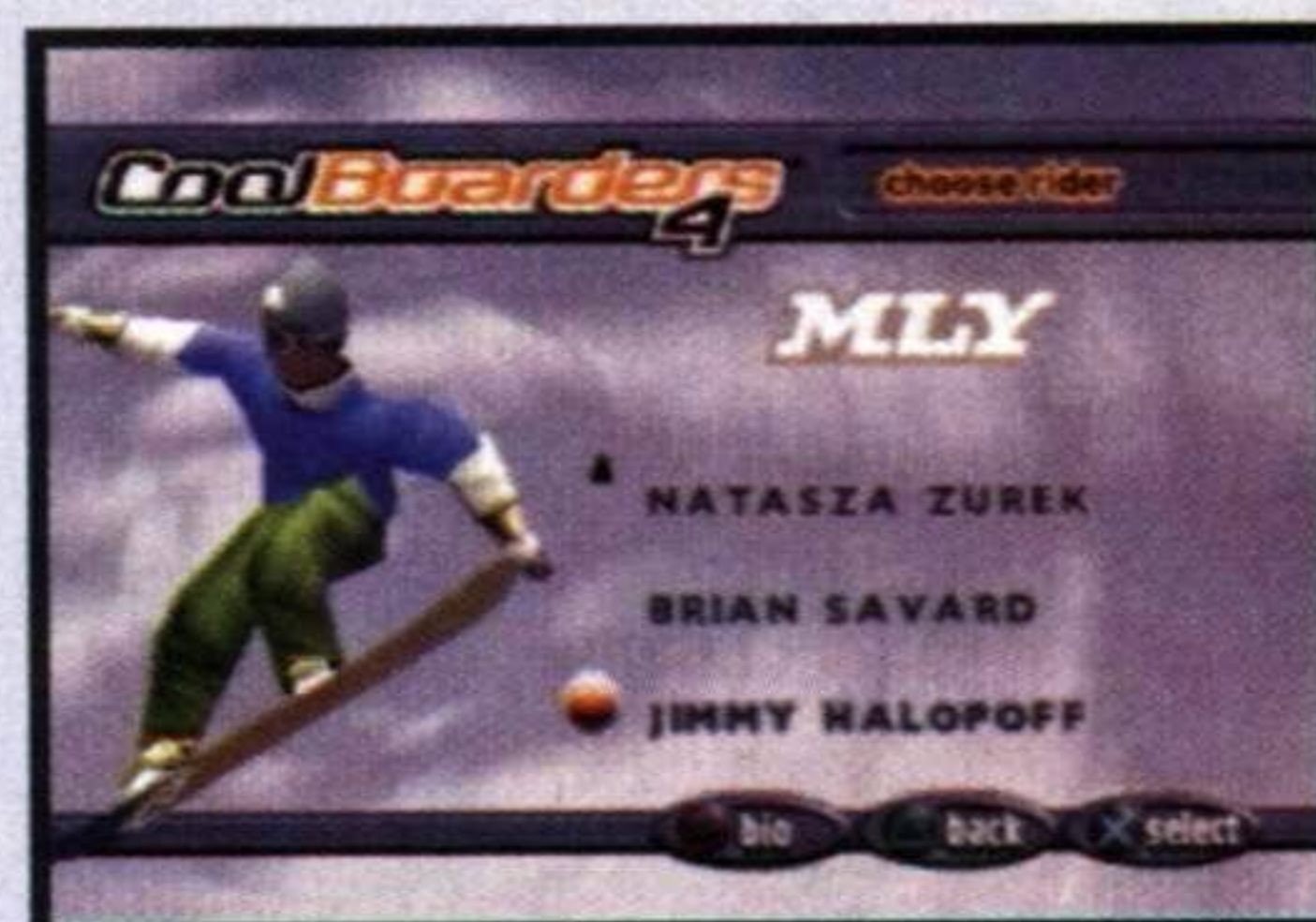


Już od czterech lat gramy w kolejne edycje serii COOL BOARDERS na PlayStation.

Na pewno jesteście ciekawi czym różni się CB4 od poprzedniej, trzeciej części serii. Odpowiedź jest prosta - praktycznie niczym, a jedynie odpluskwieniem i kilkoma dodanymi drobiazgami. Autorzy wyeliminowali niektóre z licznych błędów trzeciej części. Przede wszystkim poprawie uległo sterowanie, teraz można już zmusić zawodnika do wykonania większości czynności - choć w dalszym ciągu sporo jest tu przypadkowych i niezrozumiałych dla mnie zachowań boarderów. Po części spowodowane jest to nienajlepszym algorytmem kolizji obiektów (przede wszystkim drzew i gałęzi), co powoduje frustrację gracza (momentami można się także zaklinować na kilkanaście sekund).

W dalszym ciągu na chętnych czeka pięć turniejów na pięciu górach. Jakby jeszcze mało było piątek dodam, że każdy turniej składa się z pięciu konkurencji - zjazd na czas, slalom, zjazd na punkty za triki, halfpipe i onemake jump - czyli jeden skok z wielkiej skoczni. Później dla każdej góry dochodzi jeszcze jedna specjalna konkurencja, ale trzeba zaliczyć cały turniej w trybie PRO co nie musi być łatwe. Z nowości w tegorocznej edycji warto wymienić obecność 16 prawdziwych, światowej sławy snowboarderów oraz możliwość edycji (podstawowej - ale zawsze) swojego zawodnika i jego deski. Nowością jest także tryb gry dla czterech graczy.

Wspomniałem o usprawnionym sterowaniu. Zawodnicy reagują szybko i pewnie, obsługa analoga wreszcie nie sprawia kłopotów a triki wykonuje się bardziej intuicyjnie. Zaryzykuję nawet twierdzenie, że odpalenie skomplikowanej kombinacji grabów i rotacji, a następnie późniejsze wylądowanie jest o niebo łatwiejsze niż w poprzednich częściach. Wygląda to też bardziej realistycznie niż wcześniej, szczególnie na bardzo fajnych replay'ach - także z uwagi na poprawioną grafikę, przynajmniej postaci zawodników. Teraz wyraźnie widać czesane przez nich triki i ruchy, jakie wykonują w powietrzu. Także trasy są wykonane porządnie, choć wpleciono tu sporo obiektów 2D psujących ogólne wrażenie. Fajny jest za to efekt puchu, w który zapadają się jeźdźcy. Jeśli chodzi o dźwięk, jest OK - ale nie ma tu licencjonowanych kawałków



skatepunkowych kapelek, a więc trochę zawodzi klimat. Recenzując CB4 mam mieszane uczucia, z jednej strony gra podoba mi się i można się w nią wkręcić, z drugiej zaś mam nieustanne uczucie deja vu - wszystko to już było. Krótko mówiąc: seria COOL BOARDERS przez rok stoi w miejscu i nie rozwinęła się praktycznie nawet o krok. Z jednej strony to dobrze - mamy nowe trasy, prosów i tak dalej. Z drugiej zaś... wiadomo, szukamy czegoś nowego, ekscytującego, czego tu zwyczajnie brakuje. MTV SNOWBOARDING jest po prostu lepsze. Ale CB4 też ma w sobie flavour.

Gulash

PlayStation

6

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 5

MIÓD 6

Wydawca: Sony
Producent: 989/10al Minds
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Wydane niecały rok temu przez EA X-GAMES PRO BOARDERS bez trudu przejęło pałeczkę lidera w wyścigu o najlepszy symulator snowboardu na PlayStation. Grę opracował zespół Radical Entertainment, który wkrótce potem spakował swoje manatki i przeniósł się pod gościnne skrzydła THQ.



MTV SPORTS SNOWBOARDING

W zasadzie możemy uznać MTV SNOWBOARDING za nieoficjalny sequel X-GAMES PRO BOARDERS, jako że autorzy wykorzystali swój świetny engine graficzny i model fizyczny z tamtej pozycji. To właśnie on powoduje, że MTVSS jest zwyczajnie lepsze od produktów konkurencji. Jego główną zaletą jest fakt oddania graczowi do dyspozycji sporego odcinka terenu, na którym może sobie poszaleć. Najczęściej trasa nie ogranicza się do linii prostej, nie ma niewidzialnego muru po bokach (który w COOL BOARDERS 4 potrafi czasem doprowadzić do szału). Gdy widzisz przed sobą barierkę, możesz ją zwyczajnie przeskoczyć i sunąć dalej. Naturalnie wszystko ma swoje granice i nie można na przykład pojechać sobie dwa kilometry na wschód, ale naprawdę jest tutaj sporo swobody, której w innych grach zwyczajnie brakuje. Wszystko to ułatwia bardzo dobrze dopięte sterowanie - boarder reaguje pewnie i szybko na komendy gracza, a poza tym zarówno korzystając z analogowej gałki, jak i z d-pada można tę grę po prostu wyczuć. Identycznie z trikami - intuicyjny system umożliwi łączenie w combosy liczne graby i rotacje, a jest tego sporo.



W tym roku COOL BOARDERS 4 zdobyło licencję na wykorzystywanie nazwisk prosów, stąd nie uświadczymy ich w MTVSS. W zamian za to autorzy oddają do dyspozycji graczy sześciu snowboarderów różniących się wiekiem, wagą i preferowanym stylem (speed lub freestyle). Różnicę czuć, choć nie są to jakieś powalające rzeczy. Jest też kilka desek, które różnią się niestety jedynie wyglądem.

Na grę składa się pięć trybów - trening,



multiplayer, kwalifikacja, edytor i turniej. Pierwszych dwóch nie trzeba omawiać. Kwalifikacja, w której na czterech trasach trzeba zdobyć określoną liczbę punktów sprawdza, czy jesteśmy gotowi wziąć udział w turnieju z udziałem innych zawodników. Edytor to prosta, ale przyjemna zabawka do tworzenia własnych tras - można sobie poustawiać skocznie, drzewa i tym podobne. Został nam składający się z pięciu konkurencji turniej. Każda konkurencja rozgrywana jest na innym stoku i czy będzie to zjazd, halfpipe czy big air trzeba zwyczajnie stuknąć więcej punktów niż reszta. Po wygraniu turnieju są bonusy - na przykład rajd po Alasce.

Oprawa jest porządna, a wykonanie dokładne i staranne. Grafika prezentuje się bardzo dobrze (choć przyznam, że już nienawidzę tych kartonowych drzewek) a animacja zasuwa bez przestojów z odpowiednią płynnością. Bardzo podobają mi się stroje zawodników. Dla fanów gry multiplayer jest tryb split screen, w którym niestety 1/3 ekranu pozostaje niewykorzystana. Cóż, może dzięki temu gra nie traci na płynności i prędkości. Fajnie też, że do tego

wszystkiego przygrywa odpowiednia muzyka - oczywiście ostrzejsze i skatepunkowe kapelki takiej jak Fear Factory, Ministry, Blink 182 czy wreszcie Face to Face. Klimat osiągnięty.

Choć gra zyskała w moich oczach spore uznanie, ma jednak jedną wadę: jest za mało rozbudowana. Za mało tras, za mało postaci, za mało desek. Po prostu za mało wszystkiego. Pod tym względem COOL BOARDERS 4 zdecydowanie rządzi. Za to MTV SPORTS SNOWBOARDING rządzi pod każdym innym.

Gulash

Dobra, konkretna rzecz.

Podobnie jak zeszlorczone X-GAMES PRO BOARDERS, także i MTV SNOWBOARDING ma w sobie to coś, dzięki czemu czuje się, że koleś na ekranie sunie na snowboardzie w odróżnieniu choćby od sanek. Dobra gra i dobry soundtrack - choć ten ostatni nie tak dobry jak w X-GAMES... [Banan]



PlayStation 8

Wydawca: THQ
 Producent: RadicalEnt
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Grudzień 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

GRAFIKA 8
 DŹWIĘK 8
 MIÓD 8

SPYRO 2

Gateway to Glimmer

Długo oczekiwany i hucznie promowany tytuł. Zapowiadany jako pogromca CRASHA, 4OWINKS i BUGS BUNNY! A zatem...

Spyro 2 jest lepszy

Ciekawe dlaczego wersja amerykańska ma zmieniony podtytuł na RIPTO'S RAGE, ale to ta sama gra. OK. Druga część Spyro pozbawiona jest niedociągnięć i niedomówień cechujących "jedynekę", teraz przypomina bardziej MARIO - oferuje graczowi olbrzymi świat z mnóstwem questów i mini-gier, do których można, ale nie trzeba często wracać. Poza tym świetny dźwięk, ładna grafika no i bohater poruszający się na czterech łapach. Piękna sprawa. [Gulash]

Zasiadając do dwójeczki miałem w pamięci przygodę z częścią pierwszą. Mimo że ta ostatnia zdobyła sobie uznanie wśród konsolowych graczy, mnie jakoś nie przypadła do gustu. Przeszkadzało mi zbyt skomplikowanie kolejnych poziomów oraz fakt, że zabawa po pewnym czasie przeradzała się w ciężką walkę. Uwalnianie kolejnych smoków mogło się naprawdę znudzić po pięciu godzinach. Tymczasem po odpaleniu SPYRO 2 spotkała mnie miła niespodzianka.

Fabula jest banalna. Nasz smoczek, który przez ten rok wcale nie podrosł, stał się ofiarą nieszczęśliwego zbiegu okoliczności. Jego teleport uległ spaceniu i gadzina wylądowała w krainie, która właśnie przechodzi kryzys warstwy rządzącej. Aby nasz pupilek mógł wrócić do domu musi pokonać armię gadów tyranizującą ten przemity zakątek.

Na początku zabawa wydaje się bardzo podobna do części pierwszej. Wszędzie leżą porozrzucane gemy, a Spyro ma dokładnie ten sam garnitur ruchów i zachowań. Jednak już po godzinie okazuje się, że w grze zawarto bardzo wiele nowych pomysłów.

Pierwszą różnicą są nowe umiejętności, których smok może się nauczyć - bo nie od razu mógł wspinać się po drabinie czy też nurkować. Oczywiście nie ma nic za darmo - nauczyciel każe sobie słono pfacić gemami za każdą lekcję. Kolejną



innowacją jest wprowadzenie nieliniowości scenariusza. Już wyjaśniam. W każdym świecie jest sześć teleportów do sąsiednich leveli. Między tymi ostatnimi można się przenosić dowolnie (pod warunkiem posiadania reliktu). W jednej krainie możesz nauczyć się zdolności, by w drugiej zdobyć potrzebne ci przedmioty lub gemy. W ten sposób chcąc ukończyć grę w 100% trzeba dany poziom odwiedzić kilkakrotnie, co na pewno przedłuży rozgrywkę i pomoże poznać bogaty w drobne szczegóły świat.

W każdym ze światów są małe subquesty (dodatkowe zadania), za wykonanie których otrzymuje się orby (te z kolei są niezbędne do szczęśliwego powrotu Spyro). Drobne zadania są bardzo ciekawe - na przykład trzeba zapalić latarnie fruując, bądź też pomóc ustrzelić złośliwe chomiki.

Questów jest wiele i wpływają bardzo pozytywnie na odbiór gry.

Rozprawianie się z przeciwnikami jest tudżaco podobne do tego z poprzedniej części. Niektórzy wrogowie są np. odporni na zionięcia ogniem, lecz bardzo łatwo jest ich utłuc "z baranka".

Gama przeciwników jest dosyć duża, a w każdej krainie dominuje określony gatunek. Z reguły są to zwierzęta z rodziny gadów, lecz zdarzają się też wyjątki, jak na przykład drewniane rzeźby, które nie wiedzieć dlaczego ożyły. Po pewnym czasie można jednak zauważyć pewne niedopracowanie ze strony autorów. Odnosi się wrażenie, że potworki w grze pełnią drugoplanową rolę. Jest ich po prostu niewiele. A do tego zdarza się, że często zwiewają na widok smoka (choć to należy zaliczyć do pozytywnych ciekawostek).

Choć warstwa merytoryczna gry została poddana gruntownej przebudowie, grafika, szczerze mówiąc, nie zmieniła się wiele. Sporo tekstur pobrano z części pierwszej i wykorzystano ponownie, choć oczywiście pojawiły się także nowe obiekty. Jednak





zasadniczy styl został utrzymany. Ze zdziwieniem muszę przyznać, że stary engine przetrwał próbę czasu, a grafikę którą prezentuje nadal można uznać za ciekawą. Oprawa SPYRO 2 prezentuje szczytowe możliwości konsoli. Tym bardziej, że nie należy zapominać, o w pełni trójwymiarowym środowisku. Wręcz zadziwiające jest jak w tych dwóch mega pamięci udało się zmieścić tak gigantyczne



levele. Jeśli by wyrzucić wszystkie stojące na drodze obiekty, okrążenie całego poziomu zajęłoby dobrych kilka minut. Tym razem jednak skupiono się na tym, by nie przytłaczać gracza złożonością świata. Jest mniej otwartych przestrzeni, ale i tak by dostać się w pewne miejsca należy sporo pogłównkować. Na uwagę zasługuje także udana realizacja świata podwodnego. Spyro po pewnym czasie nauczy się nurkować, co pozwoli na eksplorację nowych obszarów. Oczywiście kluczem do sukcesu są źródła światła i trzeba przyznać, że w SPYRO 2 pracują bardzo dobrze. Refleksy wody oraz oświetlenie dna jest bardzo udane, choć taki efekt udało się osiągnąć już trzy lata temu przy okazji TOMB RAIDER'A. Przygrywająca muzyka jest wesoła i bardzo łatwo wpada w ucho. Wszystkie efekty dźwiękowe są prezentowane z odpowiednią jakością, choć miałbym pewne zastrzeżenia co do wstawek mówionych. Wypowiedziane przez aktorów litery "P" brzmią jak plucie. Niezamierzone splenienie małych stworzonek tworzy bardzo



komiczny efekt. W chwili zapomnienia może się zdarzyć, że będziesz chciał przetrzeć szmatą ekran telewizora, aby usunąć efekty soczystej wymowy naszych bohaterów.

Gra nie jest łatwa, jeśli chce się ją ukończyć w 100%. Szczególnie uciążliwe jest zbieranie gemów, które czasami pochowane są w bardzo perfidnych miejscach. Ulubione miejsca autorów to wszelkiego rodzaju półki skalne, na które można się dostać jedynie szybując. Czasami trzeba zrobić z dziesięć podejść aby dolecieć do danego obiektu, ale taki to już urok trójwymiarowych platformówek.

SPYRO 2 to świetna gra. Sequel ma wszystko to, czego brakowało jedyńce. Co prawda, gdy tworzono część pierwszą nie było jeszcze BANJOO-KAZOOIE. Dlaczego o tym wspominam? Motyw rozmowy z postaciami oraz wykonywanie małych subquestów to moda,



którą zapoczątkował produkt Rare. Okazuje się, że ten styl sprawdza się w każdych warunkach, co zresztą widać w wielu nowych platformówkach. W SPYRO 2 zawarto też kilka świeżych pomysłów, bo smoka pływającego na płaszczce chyba jeszcze nikt nie widział. Gra zawiera grubo ponad 20 leveli, co pozwala spędzić przed konsolą przynajmniej piętnaście godzin. Zabawa jest ekscytująca i ciekawa, a do tego wszystko podane jest w bardzo przyzwoitej, bajecznie kolorowej oprawie graficznej.

No i w ten sposób mamy mały galimatias. Co wybrać? 40 WINKS, BUGS BUNNY czy SPYRO 2? Osoby stawiające dobrą grafikę nad kreskówkowy humor powinny odrzucić przygodę królika. Szczerze mówiąc tak do końca sam nie wiem co wybrać i jak wam pomóc dokonać wyboru. Mam nadzieję, że nigdy nie będę musiał stanąć przed podobnym dylematem. Najlepiej oczywiście kupić wszystkie i zagrać we wszystkie...

Brat

Flower Power

SPYRO to jeden z nielicznych reprezentantów grupy gier, które nie debiutują w Japonii. Być może jest to spowodowane tym, że nie jest np. wielkim uśmiechniętym kwiatem na czterech nogach. A może jest inny powód. Ładna i wciągająca gra. Podoba mi się, ale brakuje mi tu więcej innowacji w stosunku do jedyńki. Szczególnie jeśli chodzi o grafikę.. Choć z drugiej strony - w materiałach na temat zbliżającego się MEDIEVIA 2 też nie widać specjalnego skoku jakościowego a na grę tę czekam z utęsknieniem. To chyba kwestia gustu. A SPYRO 2 bardzo podoba się dziewczynom. [Banan]



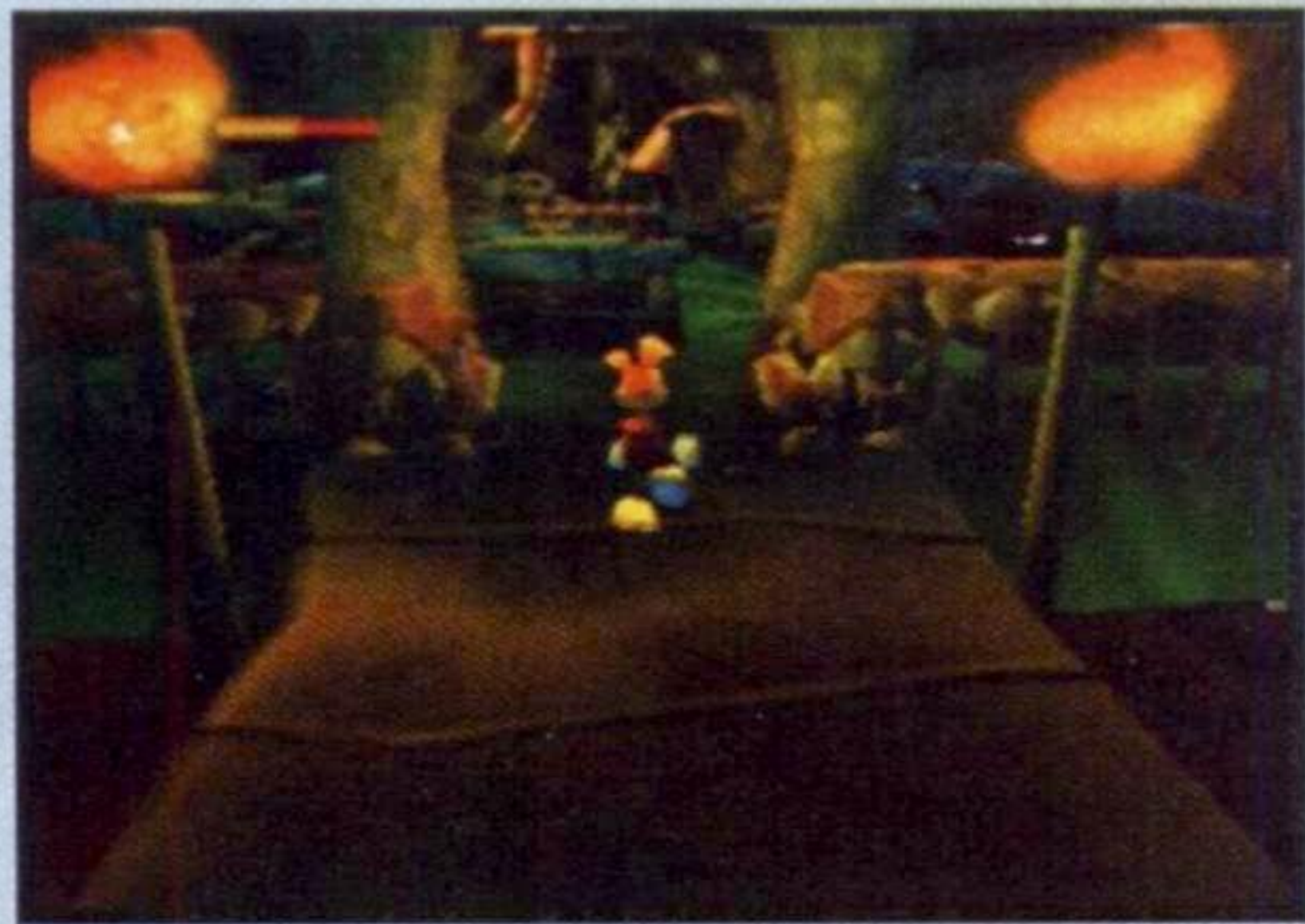
PlayStation 8

GRAFIKA 8
 DŹWIĘK 8
 MIÓD 8

Wydawca: Sony
 Producent: Insomniac
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Grudzień 99
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Coming Soon: RAY 2 na wszystkie platformy

Recenzja powstała na podstawie wersji na Nintendo 64, bowiem ta pierwsza pojawiła się w sprzedaży. Nie wątpimy jednak, że przed końcem roku Ray 2 zadomowi się także na PlayStation i DeCe. Pierwsza rzecz: gra jest prześlizczna. Kolorowa w ten bajkowy, przyjazny sposób. Po drugie: RAYMAN 2 jest całkiem niezłe rozbudowany, jeśli weźmiemy pod uwagę zmieniające się non-stop scenerie poziomów, a także pojazdy, na których przyjdzie mu posuwać. Widać, że autorzy włożyli tu sporo serca. [Gulash]



Pamiętacie dwuwymiarowego platformera na PSX ze stworkiem nie posiadającym tułowia w roli głównej? Nie? Nic nie szkodzi. Bo Rayman 2 łączy się z pierwszą częścią tylko postacią głównego bohatera - i całe szczęście.

Bowiem o ile pierwsza część polegała na pokonywaniu kolejnych przeszkód leżących coraz dalej w prawo, o tyle w R2 mamy do czynienia z w pełni trójwymiarowym środowiskiem. Ten zabieg znacznie uprzyjemnił grę, czyniąc ją o wiele bardziej skomplikowaną i przez to wciągającą. Trywialne zadanie, polegające na odnalezieniu świecidełek i klatek z przyjaciółmi, nabiera cech prawdziwej przygody, których brakowało pierwszej części. Nawet jeśli naszym celem nie jest "zrobienie" gry na 100%, to warto obejrzeć poziomy - tak ładnych, różnorodnych i dopracowanych graficznie lokacji nie było nam dane widzieć na N64 od czasów Banjo-Kazooie. Powstaje też pytanie - jeśli R2 wygląda tak ładnie już teraz, to co nam pokaże, kiedy pojawi się na DC? Aż boję się pomyśleć - czyżby pogromca Sonika?

Nasz bohater nie stracił nic ze swojego czaru - sympatyczny stworek o trzęsącej się głowie nadal ma swoje rękawice mocy. Dodatkowo zyskał umiejętność wdrapywania się po linie i pokonywania mostów linowych. Daje nam to możliwość wyboru - zazwyczaj do celu prowadzi więcej niż jedna droga, co pozwala na chwilę zapomnieć o nieubłaganej liniowości fabuły. Blondas w rękawiczkach opanował też jeszcze jedną nową sztuczkę - teraz umie jeździć na różnorodnych pojazdach, które napotka. Nie ogranicza się przy tym do pospolitych nart wodnych i łódek; czasami musi przebyć drogę na beczce pełnej prochu, a nawet oswoić rakiety na nóżkach. Nauczył się też pływać - kiedy już wejdzie do wody, musi jednak pamiętać o tym, że nie może przebywać pod jej powierzchnią w nieskończoność. Na szczęście są niebieskie świetliki, pozwalające przedłużyć pobyt w krainie sympatycznej Carmen, pani wieloryb.

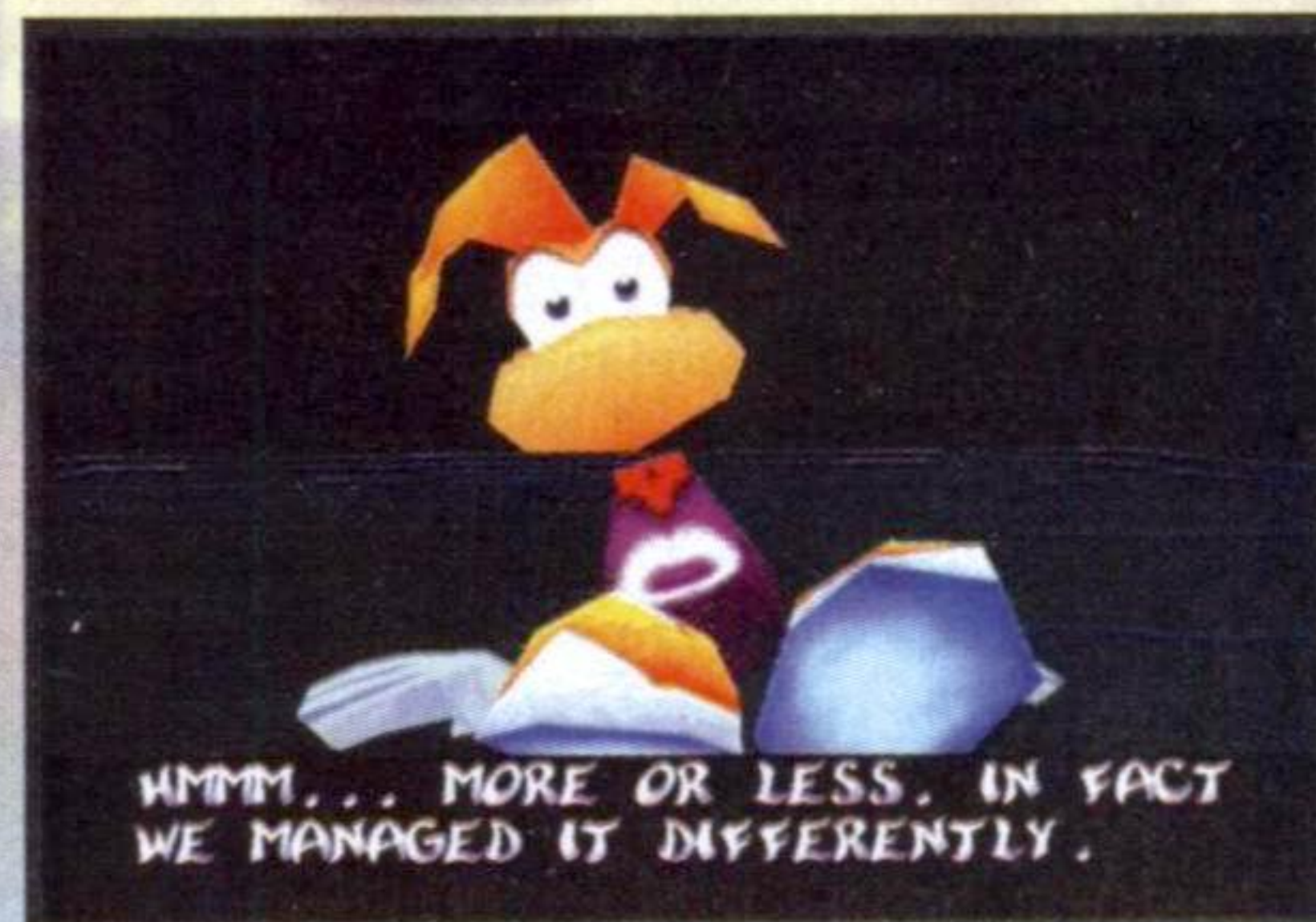


W zasadzie platformery nigdy nie charakteryzowały się zbyt zróżnicowaną fabułą - jak zawsze jest ten zły pan ze swoimi pomagierami, a w naszych rękach leży przyszłość świata. Nie inaczej jest i tutaj. Złe roboty - piraci uwieźli naszych przyjaciół i musimy się im przeciwstawić, pokonując po drodze ze dwie spore armie, złożone między innymi z kurczaków-zombiaków. Widzę tu jednak pewną odmianę w stosunku do innych gier tego typu - o ile bossowie w Crashu czy Banjo budzili tylko moją rzetelną wesołość, o tyle w R2... powiedzmy, że lekką niechęć. To nie jest to uczucie, które odczuwamy na widok zakrwawionego zombiaka z RE. Na pewno jednak bardziej motywuje do walki niż, powiedzmy, Baba Jaga.

Jeśli instynkt nas zawiedzie i dojdziemy do wniosku, że dalej nie mamy pojęcia, co robić, zawsze możemy udać się po poradę do naszego wszystkowiedzącego kolegi, ukrytego w okolicach każdego kwadratowego kamienia. Oto kolejny



RAYMAN 2 The Great Escape



dowód na dbałość o szczegóły - w końcu można było zrobić po prostu scrollowany help pod którymś z klawiszy...

Rayman 2 to bardzo udany tytuł - dopracowany pod względem grafiki, muzyki i, co najważniejsze, grywalności samej w sobie. Nieubłagane nasuwa się porównanie do niezwyčajonego jak dotąd Banjo. Myślę jednak, że miś i dzieciół mogą już wybrać się na wakacje i oddać pierwsze miejsce w kategorii platformówek nowemu koledze. Pod warunkiem oczywiście, że uda mu się przetrwać wszystkie przygody w jednym kawałku. Oops - może lepiej będzie: w niezmięnionej ilości kawałków.

Anek

Nintendo 64

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: UBI Soft
Producent: UBI Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Expansion Pak, Memory Card



WINBACK

COVERT OPERATIONS



Dla posiadaczy PSX-a WINBACK mógłby okazać się grą dobrą. Jednak na rynku PSX-a jest już wystarczająco dużo bardzo dobrych, a zarazem odmiennych skradanek (TENCHU, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER). A Nintendo właśnie powitało pierwszego kandydata.

WINBACK to historyjka bliźniaczo podobna do tej z MGS-a. Grupa terrorystów przejmuje kontrolę nad miejscem, z którego, po naciśnięciu odpowiedniego przycisku, można zniszczyć dowolny punkt na ziemi (laser na satelicie). Na miejsce wysłana zostaje grupa mająca unieszkodliwić terrorystów. Tuż przez zrzutem, helikopter na pokładzie którego znajdują się bohaterowie, zostaje trafiony pociskiem. Komandosi wyskakują i...

Już jako samotny Jean Luc ruszamy do boju. W czasie gry przyjdzie jeszcze do spotkań z towarzyszami, ale wszystko po kolei.

Tym co najbardziej fascynuje w grze jest sposób w jaki porusza się główny bohater. Po raz pierwszy chyba Nintendo doczekało się tak starannej animacji postaci nie będącej niedźwiadkiem, pszczołką czy innym dziwolągiem z wąsami. Jean Luc jest zbudowany proporcjonalnie. Szokujące, ale można się przyzwyczaić. Być może podczas biegania nie widać jeszcze tej maestrii ruchów, ale kiedy przywiera do ściany... Akcja rodem z TENCHU - Jean przykleja się do muru a kamera od razu przesuwa się w bok pokazując graczowi co znajduje się za załomem. Jest przeciwnik? Ok. - szybki wyskok, wycelowanie w przeciwnika i trzy szybkie strzały. I tyle. Jean Luc zna naprawdę sporo ruchów :wyskakiwanie na dwa sposoby, turlanie, przewroty do przodu w czasie biegu... Do tego dochodzi bardzo dobry system celowania - jest automatyczny (po naciśnięciu Z broń lockuje się na najbliższym do Jeana przeciwniku), ale można

też samemu sterować celownikiem - kiedy się za czymś kryje. Po zakradnięciu się do wroga od tyłu można powalić go ciosem broni trzymanej w ręku. A sama broń... Sumując - walka oraz sterowanie bohaterem jest niezwykle intuicyjne, i po nabraniu pewnej wprawy z niemałą satysfakcją obserwuje się oswojoną postać. Za mało jest

jednak dostępnych broni - pistolet z celownikiem laserowym, karabinek maszynowy, shotgun, wyrzutnia rakiet. Charakter gry jest prosty. Eksploracja, walka, zabawa z przełącznikami (tu - rozwalanie paneli sterujących laserowymi barierami), walki z bossami czy odnajdywanie poukrywanych ładunków wybuchowych. Często stosowane są chwytaki rodem z filmów. Czasami akcja pokazywana jest jakby z jakiejś statycznej kamery, z kolei po wejściu do jakiegoś pokoju oglądamy najazd kamery na inne miejsce, w którym na przykład porozstawiali się przeciwnicy... Bardzo podobał mi się moment, w którym wszedłem do ciemnego korytarza, rozejrzałem się i, nie widząc nikogo, śmiało ruszyłem naprzód. Nagle obok Jeana pojawił się cieniutki promyczek czerwonego światła przeszukujący okolicę. Celownik laserowy. Biedny przeciwnik pokazał mi tylko gdzie mam celować. Na terenie bazy co jakiś czas wpada się na towarzyszy z zespołu, którzy rozproszyli się w wyniku skoków po całym jej terenie. Ich stan (żywy lub martwy) zależy od tego jak szybko do nich dotrzemy (liczy się czas gry), oraz czy przepuściliśmy wielu przeciwnikom.

Dźwięk i muzyka są bardzo monotonne. Muzyka ma podkreślać charakter filmowy gry i dobierana jest w zależności od stanu zdrowia Jeana (gdy ten ma mało życia znacznie przyspiesza i robi się dramatyczna, by odpuścić zaraz po znalezieniu apteczki).

Gorąco polecam. Zaskakująco dobra gra.

Banan

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA **7**
DŹWIĘK **6**
MIÓD **9**

Wydawca: Koei
Producent: Koei
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Controller Pak, Rumble Pak



WORMS

ARMAGEDDON

Nie wiem czy wiecie, ale potężna część ludzkiego mózgu odpowiada za rozpoznawanie twarzy. Obszar ten jest tak wielki, że jak się uprzeć to twarz można zobaczyć wszędzie!

Stąd też mnogość komiksowych wykreśleńców z jednej strony, a z drugiej strach w nocy, gdy każdy cień to pysk okrutnego potwora.

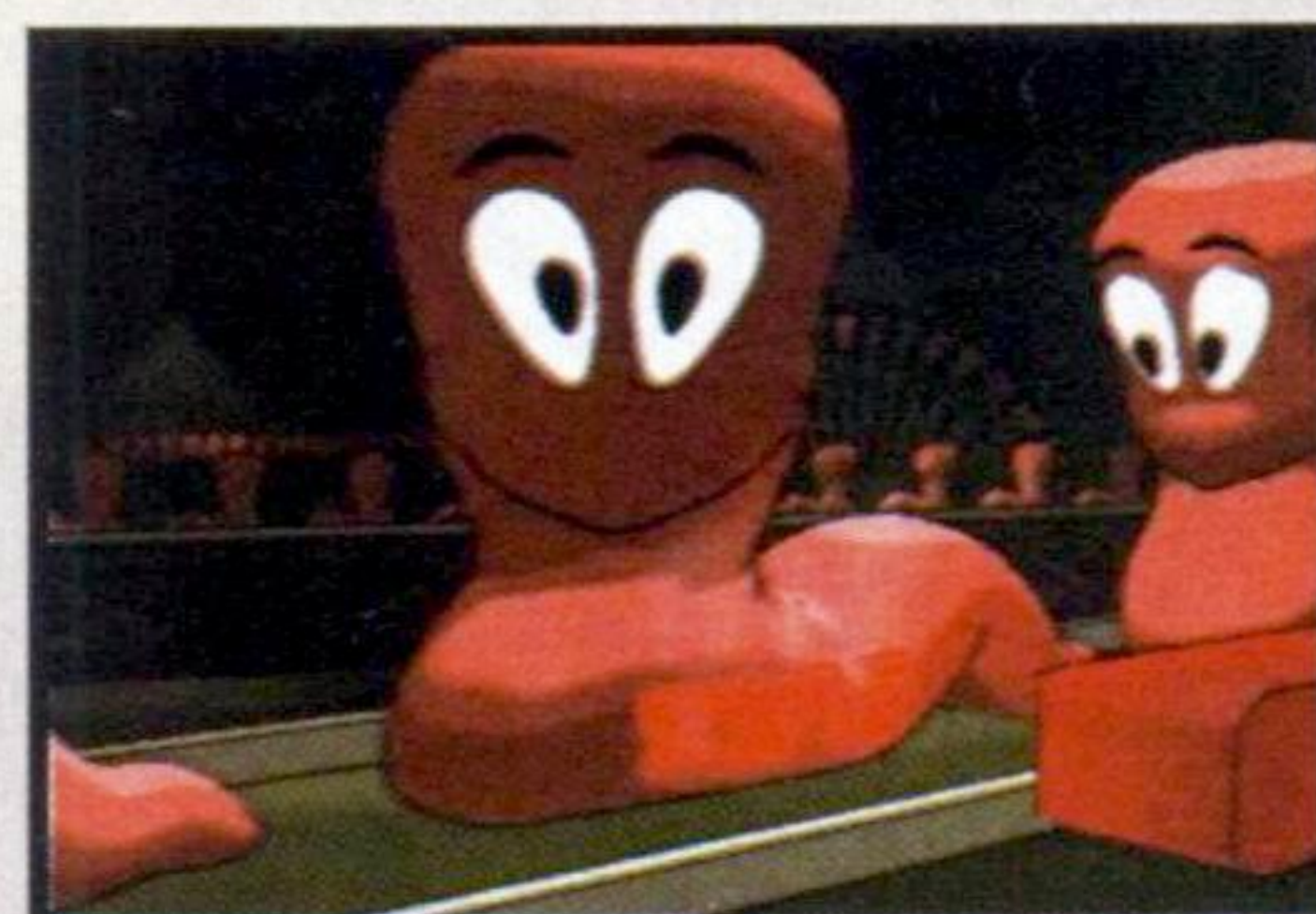
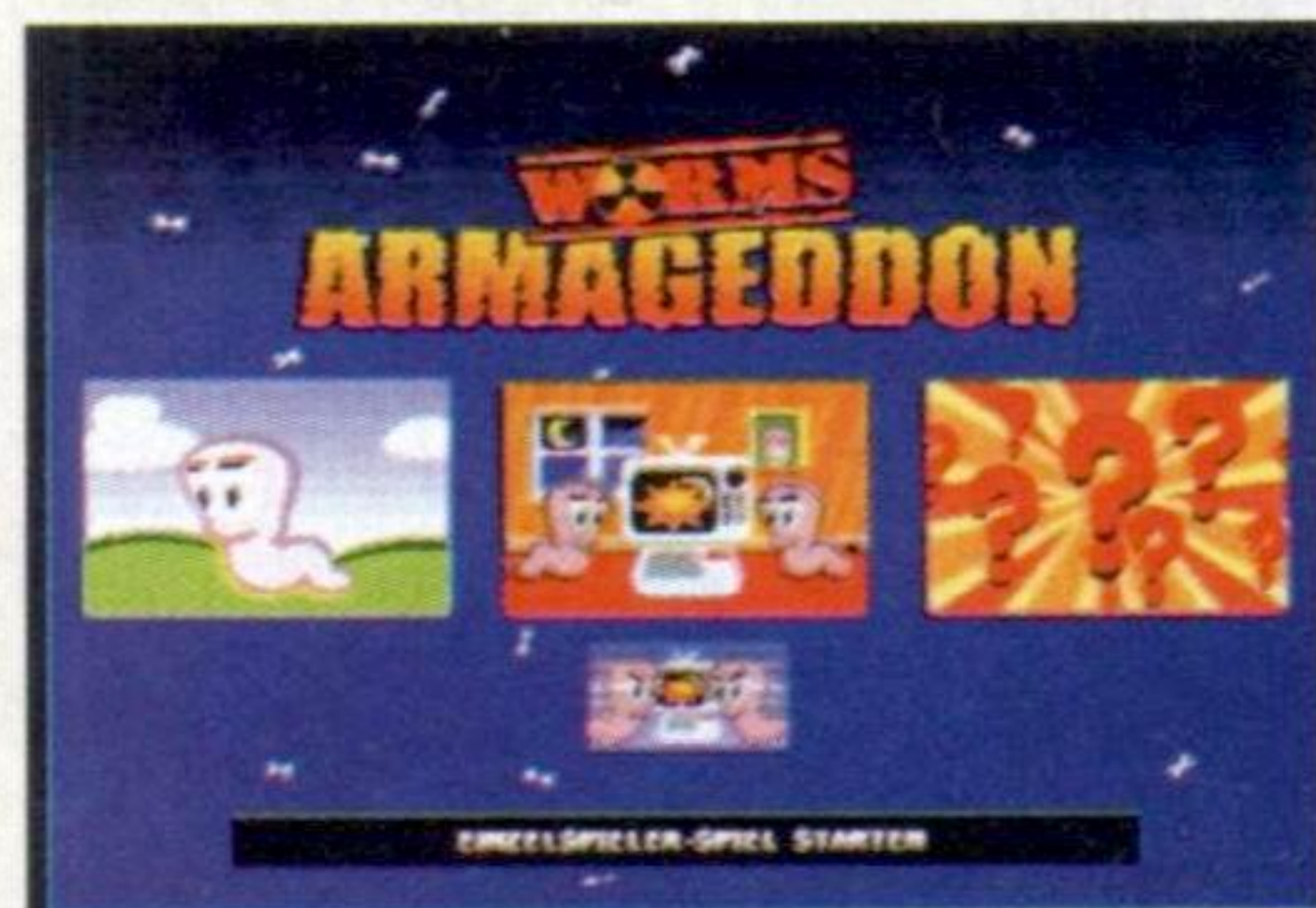
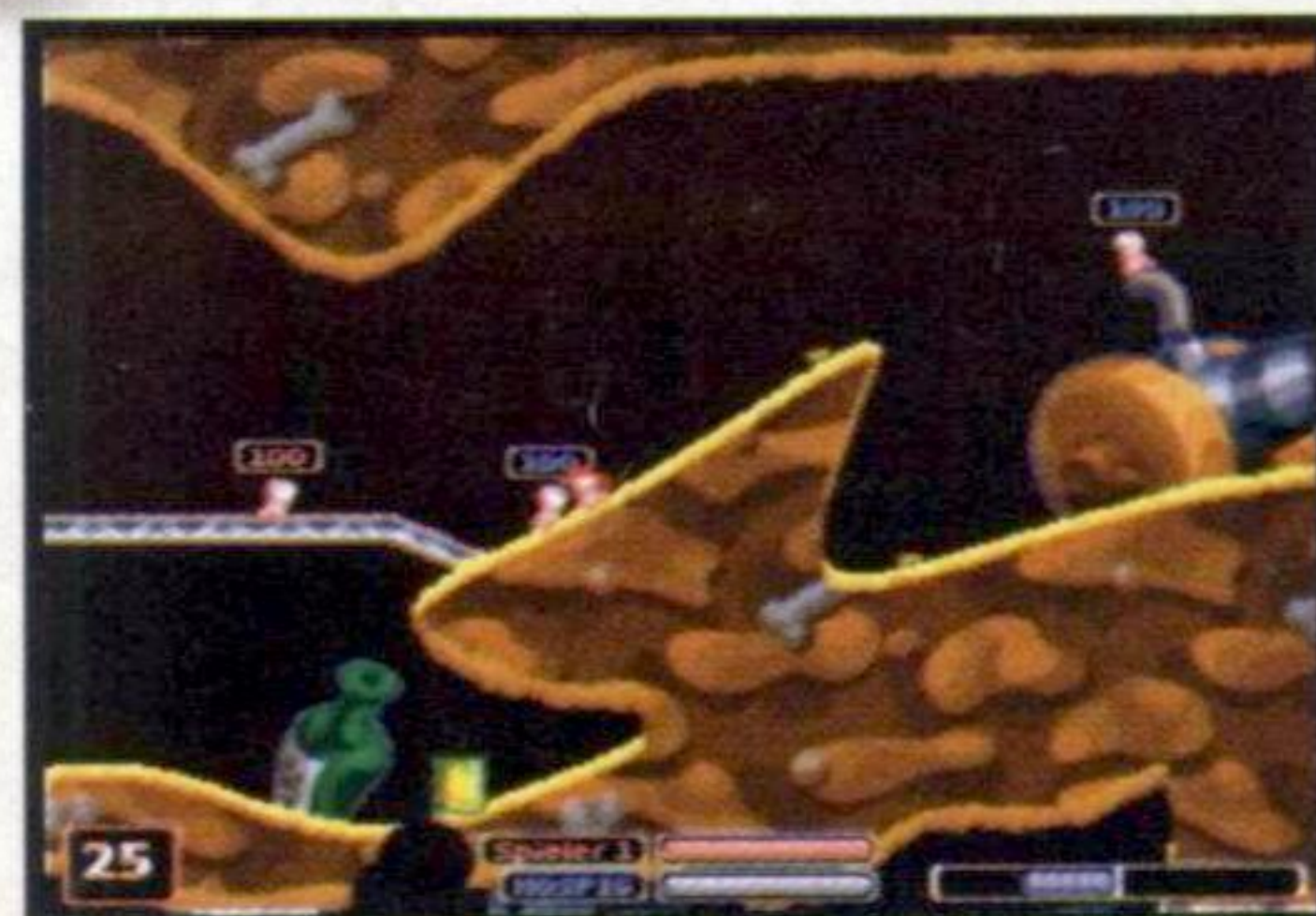
A pomyślałem sobie o tym właśnie, gdyż żeby w grze WORMS: ARMAGEDDON pokazać "twarze" głównych bohaterów wystarczyło podkreślić dwoje wielkich oczu. Kolejny dowód na to jak wykorzystując naturalne predyspozycje mózgu można ominąć niedogodności graficzne.

WORMSy to już chyba wszyscy powinni znać. Na dwuwymiarowej planszy (tematycznej: np. jaskinia, złomowisko, pokój dziecięcy) klepią się dwa oddziały uzbrojonych po hmmm... zęby (!!?) robaków. Naparżając się piąchami, bazookami, bombami atomowymi, a także: eksplodującymi owcami, ryjącymi wieprzami i bombami bananowymi, wszystko to mając na celu oczywiście eksterminację oddziału przeciwnika.

No i teraz, znając już założenia, pewne opcje gry można bez problemu wymyślić samemu. Na pewno opcja na jednego gracza, dwóch, trzech i czterech. Zławsza, że gra się jednym padem - na zmianę. Misje dla jednego gracza: treningowe (np. strzelania do celu), misje typu Rambo (sam przeciw wszystkim), misje ochraniać cywilów, itp...

Każda z "glizdek" ma do dyspozycji ponad 55 rodzajów broni - z tym, że nie wszystkie są dostępne na początku misji: część zostanie zdesantowana na pole walki w jej trakcie. Na początku raczej używa się tego, co popadnie. Kiedy jednak nauczycie się wykorzystywać broń ekonomicznie (np. gdy przeciwnik ma 4 punkty żywotności, nie będziecie walić bazooką, a wykonacie kontrolny strzał w tył głowy pistolecikiem), zacznie się prawdziwe piekło.

Gdyby zastanowić się nad rodzajem tej gry, to pewnie można by dojść do wniosku, że jest to śmieszna, turowa strategia, z elementami zręcznościowymi.



Jedna z nielicznych (poza np. snookerami), która daje możliwość gry czterem osobom w tym samym czasie, na jednym joypadzie. I to uczciwie niezłej zabawy.

Bez dyskusyjnie WORMS to jeden z królów gier 2D na Playstation. Tytuł kręcący jak zdjecie rentgenowskie własnej czaszki. Dla tych, których nie stać na multitapa, a czasem lubią sobie z kumplami "popykać" na ConsoleParty - konieczność.

Grabarz

PlayStation **7**

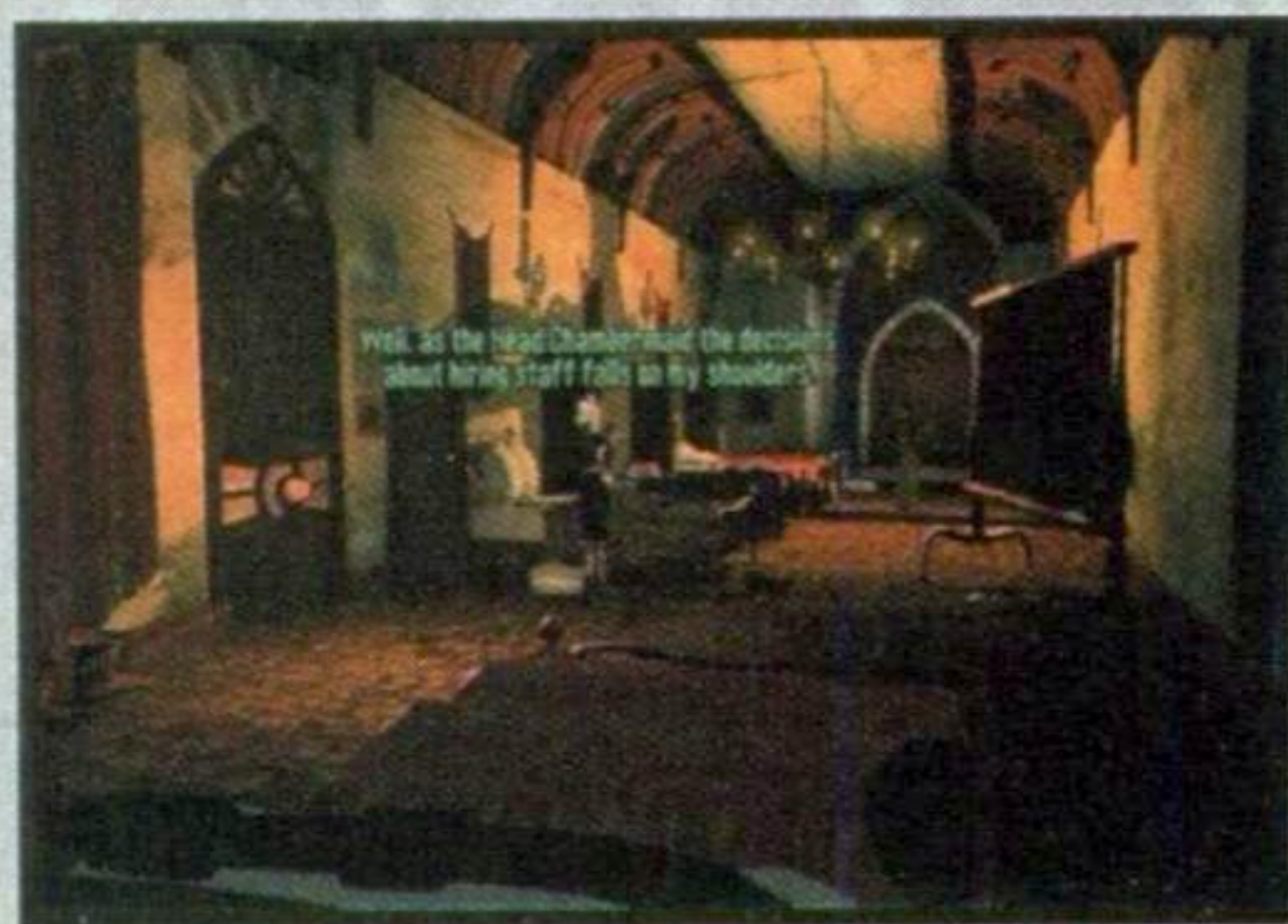
GRAFIKA **4**
DŹWIĘK **5**
MIÓD **8**

Wydawca: Team 17
Producent: Team 17
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

DISCWORLD NOIR



Wszystkie gry z serii DISCWORLD przyzwyczyły nas do cukierkowej grafiki. Ale proszę, oto niespodzianka – trzecia część z podtytułem NOIR przedstawiona została w bardzo poważnej oprawie. I tak mamy mroczną grę o komicznym charakterze.



Gle to dobrze, tak wybuchowa mieszanka jest wręcz wyborna. Zaczyna się bardzo ciekawie. Do biura detektywa przybywa tajemnicza kobieta, która prosi o inwigilację męża. W ciemnym pokoju odbywa się poważna dyskusja obfitująca w żarciki, których klimat mógł stworzyć tylko Terry Pratchett. Fabuła jest oczywiście – jak to w przygodówkach – osiłą gry. Jest ciekawa, momentami frapująca i – co najważniejsze – pochodzi od samego autora wielu popularnych książek. Naturalnie aby się nią w pełni rozkoszować, potrzebna jest bardzo dobra znajomość angielskiego.



DISCWORLD: NOIR jest klasyczną przygodówką point&click. Kierując poczynaniami naszego bohatera, chodzimy i zwiedzamy miasto, rozmawiamy oraz zbieramy różne przedmioty, które niekiedy trzeba użyć w absurdalnych sytuacjach. Ale taki już urok hardcore'owych przygodówek. Zresztą z przyjemnością uchylę czoła przed każdym, kto skończy tę grę ani razu nie zaglądając do solve'a.

NOIR jest konwersją z PC, co niestety pociąga za sobą pewne konsekwencje. Podczas gdy na blaszaku wszystkie lokacje przedstawione były w wysokiej rozdzielczości, na PlayStation grafika utraciła swoją ostrość. Szczerze mówiąc brakuje mi w oprawie interaktywnych elementów. Zbyt wiele jest pomieszczeń o wybitnie statycznym charakterze. Także doczytywanie kolejnych lokacji nie odbywa się zbyt szybko, co wprowadza monotony, senny klimat.

obecnej we wszystkich konsolowych tytułach żwawości. Chodzisz, rozmawiasz, coś przestawisz, zwiedzasz nowe obszary. Faktem jest, że połowa RPG'ów też tak wygląda, ale wszystko rekompensują walki, czary, animacje. A DISCWORLD NOIR to po prostu nie to. Echhhh, to nuda, kiedyś takie gry mnie bawiły – można było sobie poklikać myszą. Jednak dziś w rękach trzymam pada i za nic go na mysz nie zamienię.

DISCWORLD: NOIR to tytuł tylko dla prawdziwych ortodoksów gatunku.

Brat

PlayStation

5

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 5

Wydawca: GT Interactive
Producent: Perfect Ent.
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 99

Wykorzystuje: Memory Card



Bates: "Yellow blood? Who bleeds yellow blood?"



CLOCK TOWER 2

Straszna gra. Mając na uwadze gatunek do jakiego należy, można by sądzić, że to bardzo dobrze. Tyle, że efekt ten nie do końca jest przez autorów zamierzony.

Faktem jest, że przy CLOCK TOWER 2 można się bać. Od samiułtkiego początku. Od razu jest deszczowa pogoda, noc, pokawałkowane zwłoki... W sumie gra ma w sobie więcej czystego strachu niż powiedzmy RESIDENT EVIL.

No tak, tyle że RESIDENT jest przy tym bardzo dobra gra. A CT 2 ma na obronę jedynie swoją atmosferę.

Całkowicie niezrozumiały jest sposób w jaki autorzy pragną przekazać graczom historyjkę, która rozgrywa się przy udziale Alyssy – głównej, schizofrenicznej bohaterki. W dodatku autorzy konsekwentnie stąpają po ścieżce klasycznych przygodówek point n'click, jednak odbierają jej sens. Z jednej strony – interfejs z gorącym kursorem przyklejającym się po najechaniu na przedmiot, z którym można coś zrobić jest wybitnie point n'clickowy. Ale już historyjka rozwija się po tym jak odwali się kilka zupełnie nie mających ze sobą nic wspólnego czynności. Być może miało to stanowić ułatwienie – aby gracz nie musieli chodzić po całym terenie danego "poziomu" i oglądać różne rzeczy lub używać przedmiotów, teren zostaje im w bardzo, podkreślam bardzo sztuczny sposób ograniczany. Jest to ograny już chyba przez wszystkich przykład, ale już w pierwszej lokacji po wejściu do domu, Alyssa staje przed dwiema parami drzwi i schodami na górę. Chcecie wejść w jedne drzwi? Spoko. W drugie? Ok. Na schody? Nie da rady. Cursor ich nie widzi. Dopiero po znalezieniu – torsu w wannie, nogi w sedesie i klucza w szafce, przypadkiem okazuje się, że Alyssa już widzi schody. Bez sensu. I trudno mówić o satysfakcji płynącej z rozwiązania takiej zagadki. Najgorsze jest jednak to, że te nie mające na siebie żadnego wpływu czynności przeszkadzają w tworzeniu nastroju. A ten przepiękny grozą, odczuwalną nawet pomimo okraszania grafiką

spokojnie wychodzącą naprzeciw wymaganiom jakie stały przed PIERWSZĄ generacją gier na PlayStation (w 3D), naprawdę jest. I bardzo dobrze podkreśla go wibracja Duala.

Niestety, oprócz zagrywek wyjętych żywcem z horrorów klasy C, gra nie oferuje zbyt wiele. Motyw wprowadzenia bohaterki z rozdwojeniem osobowości zostawiający spore pole do popisu, tutaj zostaje wykorzystany w tak błady sposób, że głowa mała. Cała różnica osobowości sprowadza się do tego, że Alyssa widzi jedne rzeczy w pokoju, a jej alter ego – inne; oznacza to wizyty wszędzie przynajmniej dwa razy. Przynajmniej – bo na zdrowy rozsądek niewiele się tu dzieje, więc trzeba wszędzie chodzić i wszędzie węszyć kursorem. W grze nadal występuje element ucieczki przed przeciwnikiem (przeciwnikami) i wykorzystywanie różnych elementów otoczenia, lub broni (alter ego), jak to było w jedynce.

Jak to zwykle bywa w horrorach dosyć dobry jest dźwięk a powyżej średniej plasują się mówione dialogi.

Patrząc jednak na całość – potencjał został zmarnowany. Jakkolwiek radość z gry torpeduje jej niechęć podzielenia się autorów z graczem o co tu chodzi. Dlaczego coś dzieje się tak a nie inaczej. I wreszcie – dlaczego bez znalezienie nogi i torsu nie widzi się schodów, nie zostaje wytłumaczone nawet w jednym z aż dwunastu różnych zakończeń.

Banan

PlayStation

4

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 8

MIÓD 4

Wydawca: Agetec
Producent: Human
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Pewnie nie raz słyszeliście mówiące do siebie dzieci (zresztą każdy dzieckiem kiedyś był). W pewnym wieku ten nawyk u nich znika. Ale zanim to się stanie okazuje się, że lepiej dziecku wychodzi robienie rzeczy, jeśli sobie przedtem powie na głos co ma zrobić, niż jak sobie nie powie.



Gratem rok temu na Nintendo 64. Ale zagram jeszcze raz...

...z prawdziwą przyjemnością. Misja Niemożliwa ma bowiem całkiem fajny klimat, który pozostał w tej konwersji (mimo pocięcia niektórych poziomów na części). Mnóstwo broni i fajnych gadżetów, tryb snajperski, szpiegowanie... Czego chcieć więcej? [Gulash]

Ethan Hunt, w grze MISSION IMPOSSIBLE, którą niniejszym recenzuję, ma właśnie taką dziecięcą cechę, która elegancko ułatwia rozgrywkę. Gdy ma gdzieś w pewnym miejscu podłożyć TNT, wystarczy poprowadzić go w kółko, a w końcu powie: "O! To dobre miejsce na materiały wybuchowe."

Ethana Hunta pewnie znacie. Kolesię, który w filmie Mission Impossible miał przebić Jamesa Bonda. Agent doskonały, sabotażysta, spryca, poza wszelką kontrolą przeciwnika. No a teraz mamy grę na podstawie filmu, która generalnie pokazuje najciekawsze jego fragmenty. Pewnie niewiele się pomyliłem jeśli powiem, że gdyby nie lektura filmu i znajomość scenariusza, to gra owa byłaby dla mnie zlepkiem scenek sabotażowo-sensacyjnych, swoją drogą całkiem fajnych.

No właśnie - gra ma bez wątpienia sporo błędów w kodzie: słynne wpadanie w ściany (np. w skrzynie i nie można potem wyleźć), sterowanie Ethanem czy praca kamery. Kamera to w ogóle pracuje jak chce. Bo wyobraźcie sobie taką sytuację: stoicie między ścianą skalną a budynkiem i spoglądacie za róg. Nie da się ani w jedną, ani w drugą, bo kamera dojeżdża do ścian i się zatrzymuje. Tak jakby za postacią bohatera, na wysięgniku siedział kamerzysta i dojeżdżał do przeciwległej ściany. Dalej nie da rady. Albo inny motyw: pod koniec gry jest możliwość przyjęcia pomocy ze strony snajpera. Siedzi on sobie na daszku i możesz grać sobie Ethanem, a w każdej chwili przełączyć się na widok snajpera, by sprzątnąć przeciwników. A co jeśli Ethana ktoś goni? Otóż kilka razy okazało się, że gdy Ethan jest goniony, a ty przełączysz się na snajpera,

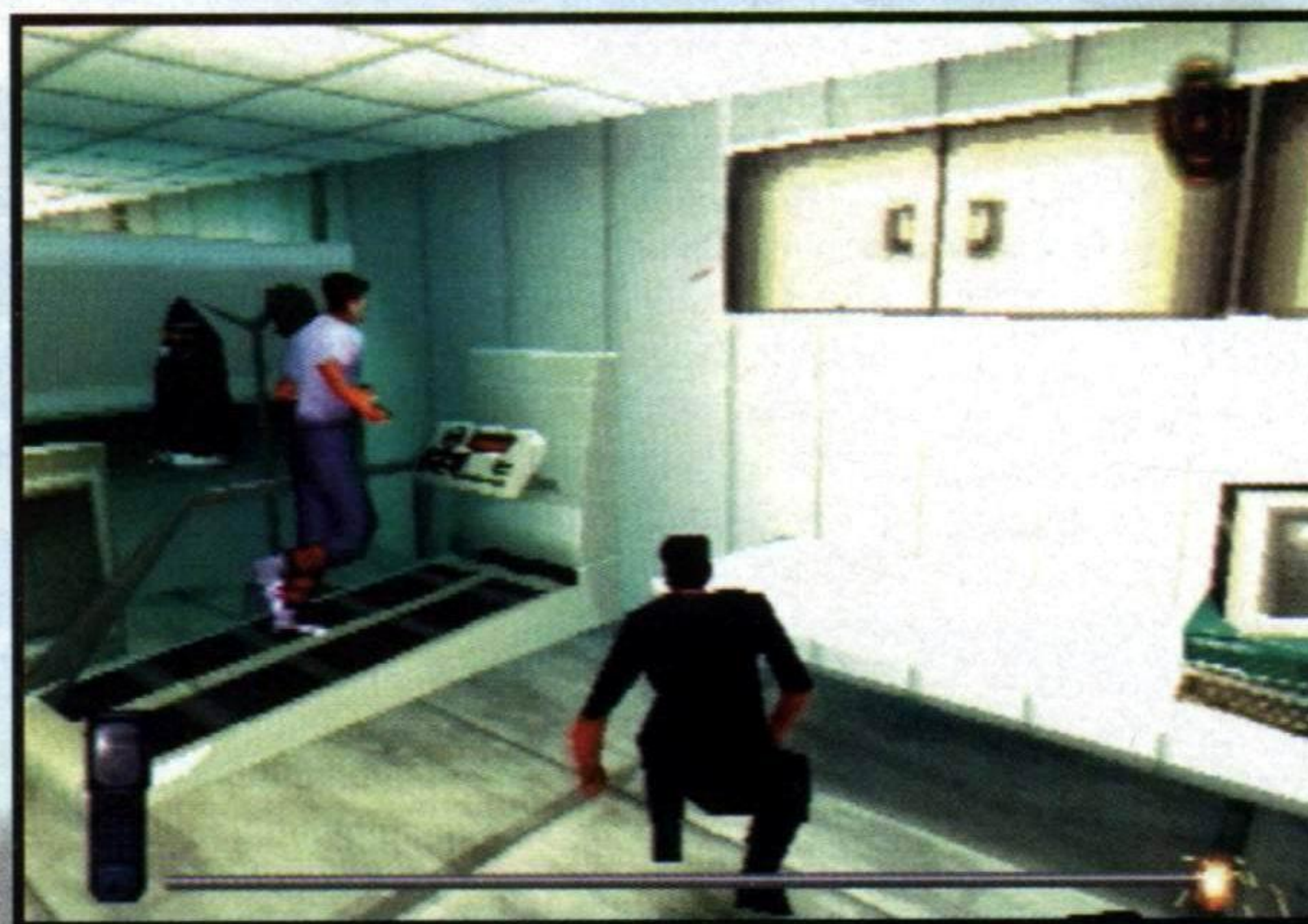
goniący przestaje cię widzieć, odwraca się i odchodzi. Nieźle.

Rzeczywiście, parę błędów jest. No i sterowanie nie najlepsze. Ale za to szalenie podoba mi się różnorodność misji, ciekawe, acz nie za trudne zadania i nieliniowość scenariusza poszczególnych poziomów. Możesz np. w jednym z poziomów zdjąć kolesia z detonatorem, zanim doniesie go do bunkra, albo poczekać aż go doniesie (wykonując inne rozkazy misji) i do bunkra wrzucić trujący gaz zabijając obsadę. To lubię. Cała gra na poziomie possible (jest jeszcze impossible) generalnie jest wręcz łatwa, choć przez niektóre błędy czasem frustrująca.

Nie mam najmniejszych zastrzeżeń do dźwięków i muzyki. Mam natomiast nieco do oprawy graficznej, która pozostawiła na sobie rozpoznawalne z kilometra znamię Nintendo 64: wszystko jest jakby nieco zbyt sterylne, klockowate i kanciaste.

Pomimo jednak faktu, że moja recenzja ma lekki marudny smrodek, ukończywszy MI miałem poczucie dobrze spędzonego czasu, ciekawych przygód i nawet lekkiego niedosytu. Generalnie im bliżej końca gry, tym lepiej. Genialnym, jak sądzę, rozwiązaniem jest umieszczanie bohatera na końcu gry w miejscu, gdzie gra się rozpoczęła. Przechodzi cię dziwny dreszcz: jeszcze niedawno byłeś tu, zupełnie nie znając swojej postaci, uczyłeś się jej ruchów, zasad gry... A teraz, żyty, z ogromnym bagażem doświadczenia i przygód wracasz w to samo miejsce - to jakby powrót do domu po bardzo długiej

MISSION: IMPOSSIBLE



drodze. Ekstra. No i ostatnia misja: total-mortal-rozpierzucha! Na sam koniec idealna! A po demku końcowym jeszcze śmieszny filmik, pokazujący koderów odgrywających sceny z gry.

Dziwna sprawa. Z jednej strony gra dość słaba - kod, sterowanie postacią. A z drugiej produkt o ciekawym scenariuszu, nie nudny - wciąż dzieje się coś nowego, pomysły są oryginalne i przegody naprawdę warte uwagi. Muszę się zastanowić... (hmmm...) To ciekawa gra. Powinniście w nią zagrać. Zwłaszcza, że aktualnie bez konkurencji na PSXa.

Grabarz



PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Spuścizna po Saturnie

Nie jestem w stanie wypowiedzieć się z perspektywy osoby, która skończyła tę grę, bo tego nie zrobiłem. Natomiast moje pierwsze wrażenie jest mieszane. Z jednej strony - początek jest naprawdę zabawny, a głosy w intrze dobrze podłożone. Z drugiej jednak - kiedy zobaczyłem już system walki i rozwiązania graficzne jej towarzyszące... Nie najlepiej. Rozumiem, że to produkt nie pierwszej młodości. I że można polubić tę grę. Chyba spróbuję. Choć postacie bohaterów - przesłodzone na maksa. Jednak w tym miesiącu polecam raczej SUIKODENA 2. Nawet pomimo dosyć powierzchownego zapoznania się z GRANDIA. A może właśnie dlatego. [Banan]

Europa przeżywa prawdziwą inwazję japońskich RPG-ów. Po LEGAI, STAR OCEAN, LUNARZE czy FFXIII czas przyszedł na kolejną przygodę z Kraju Kwitnącej Wiśni. Jednak trzeba pamiętać, że za przyjemność trzeba płacić. A ile tej ostatniej dostarcza GRANDIA? Czytajcie...

Kto by się spodziewał, że zmarły Saturn pozostawi swojego potomka na innej platformie. GRANDIA jest w prostej linii konwersją, na którą musieliśmy czekać długie miesiące. Ale czy było warto?

Odpowiedź nie jest taka prosta. Fabuła - mimo że dość standardowa - potrafi wciągnąć. Bohaterem dla odmiany jest młodzieniec, pragnący za wszelką cenę pójść w ślady ojca, który był znakomitym poszukiwaczem przygód. Nasz urwis ma na imię Justin, a przez całą drogę towarzyszy mu jego młodsza przyjaciółka Sue. Razem stawiają czoła na początku niewielkim wyzwaniom, na końcu jednak oczywiście odegrają istotną rolę w dziejach świata.

Scenariusz bardzo delikatnie wchodzi na poważne tematy. Zaczyna się niewinnie - od poznania rodzinnego miasteczka oraz wyruszenia na wielką wyprawę.

Z czasem pojawiają się postacie, które potraktują Justina dosyć poważnie, a do tego wrogo. Dialogi są ciekawe, a miejscami dosyć śmieszne. Jednak scenariusz to nie wszystko. Na szczęście pokonywanie



GRANDIA



kolejnych lochów i zabijanie różnych bestii postanowiono urozmaicić różnymi przerywnikami jak np. czyszczenie pokładu okrętu (co wcale nie jest banalną czynnością).

Jak na dobrego erpega przystało nasi bohaterowie wraz z postępiami rozwijają swoje umiejętności. Uczą się nowych czarów i ciosów, a ich statystyki ulegają znacznej poprawie. Uzupełnić arsenał można w każdym sklepie, oczywiście pod warunkiem posiadania odpowiedniej ilości gotówki, którą zdobywa się po pokonaniu potworów. A walka z nimi wcale do prostych nie należy.

O ile pośledniejsi przeciwnicy nie powinni stanowić problemu, o tyle bossowie to prawdziwy twardy orzech, który należy zgryźć. Tutaj przyda się odpowiednie zaplanowanie walki oraz skorzystanie z dobrodziejstw systemu turowego. Czyli atakowanie wroga, który jest najbliższym własnego ataku, tak aby wyeliminować go z walki. Potwory są widoczne na ekranie głównym, co pozwala na ucieczkę, jeśli nie ma się ochoty na konfrontację.

Niestety od GRANDII najbardziej odrzuciła mnie grafika. Całe środowisko jest trójwymiarowe, co niestety wyeliminowało renderowane tła. Miejscami gra jest brzydka - domy wyglądają jak pudełka od zapalek, a lochy to niewyraźne kamienne sklepienie. Co dziwne wszystkie postacie są dwuwymiarowe, co oczywiście wyklucza obejrzenie ich ze wszystkich stron. Na szczęście grafika nie jest czynnikiem decydującym o wartości

GRANDII. Klimat buduje nastrojowa muzyka i bardzo dobry scenariusz.

GRANDIA to gra dla osób cierpliwych. Kiedyś gra ta w wersji na Saturna została wybrana RPG roku. Dziś, gdy jest FF8 już tak nie szokuje jak 3 lata temu. Można mieć wiele przyjemności z grania, pod warunkiem, że się przebijie przez pierwsze dwie godziny zabawy. Trzeba się oswoić z grafiką, która tak naprawdę jest jedynym słabym punktem.

Wszyscy, którzy mają za sobą przygody Squall'a, a mają ochotę na trochę więcej zabawy, koniecznie powinni się zapoznać z Justinem. Mimo, że mniej tajemniczy, jest także ciekawym osobnikiem.

Brat

PlayStation 7

Wydawca: Sony
 Producent: Game Arts
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Grudzień 99
 Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

GRAFIKA 6
 DŹWIĘK 7
 MIÓD 8

SUIKODEN 2



Wiele osób swoją przygodę z RPG-ami zaczynało od SUIKODENA Konami. Dla mnie czas na nią przyszedł nieco później.

I pewnie dlatego, że nie był to mój pierwszy RPG, patrzyłem na niego jak na grę fajną, ale mimo wszystko dosyć płytką. Rzeczywiście było w niej sporo do zrobienia i z całą pewnością nie było czasu żeby się nudzić, ale... No właśnie - te 108 postaci bohaterów spowodowało, że żadna z nich tak naprawdę nie miała okazji być nam zaprezentowana jako naprawdę wiarygodna i zamiast tego służyła jedynie jako kolejna maszyna do wygłaszania tekstów w zamku. Dla mnie za dużo było już bohaterów w SaGa FRONTIER. A i tak było ich parę razy mniej niż w grze Konami.

Na pewno jednak pomysły takie jak wprowadzenie zamku, który stopniowo zapędniać można było ludźmi służącymi następnie pomocą (motywy dosyć sprawnie wykorzystany, choć na mniejszą skalę w BRAVE FENCER MUSASHI) czy prowadzenie (nawet maksymalnie uproszczonych) walk armii, stanowiły atrakcje czyniące z SUIKODENA bardzo jasną gwiazdą na firmamencie gatunku stworzonego w Japonii.

W porządku, tylko dlaczego piszę cały czas o SUIKODENIE? Proste. SUIKODEN 2 jest tak bardzo SUIKODENEM DWA jak to jest tylko możliwe.

Co prawda gra przedstawia teraz akcję z nieco innej perspektywy, ale wszystkie zasady rządzące się grą pozostały bez większych zmian. W grze nadal szuka się 108 towarzyszy, nadal dowodzi walką zarówno na poziomie plutonu (naszych sześciu przeciw jednym-kilku przeciwnikom) jak i kompanii - gdzie dowodzi się całymi armiami. Ten element został zresztą w grze rozbudowany. Fabuła także, podobnie jak w

pierwszej części pełna jest zaskakujących obrotów, a pierwszoplanowy wątek przyjaźni głównego bohatera z towarzyszem z dzieciństwa jest zaskakująco dojrzawy. W pewnym sensie jest to rozwinięcie relacji Ramza - Delita z FF TACTICS...

Bazująca na sprite'ach i dwuwymiarowych tłach grafika nie jest czymś, co potrafi przyciągnąć oko gracza, który właśnie ujrzał BOUNCERA (PSX 2) w akcji na stoisku obok, ale spokojnie radzi sobie z odwzorowaniem tego jak ma wyglądać środowisko gry. A zresztą. Podobnie jak FF ANTHOLOGY, SUIKODEN 2 jest przeznaczony dla osób, które już do dawna chciały w niego zagrać - czyli tych, które mają już za sobą SUIKODENA (i stare save'y!). Innym także może przypaść do gustu, ale zbyt wiele smaczków związanych jest z pierwszą częścią. Zbyt wiele tu postaci, które bez kontekstu pierwszej części wypadają bardzo, bardzo błado. Muzycznie S2 jest na przyzwoitym poziomie. Dźwiękowo - nawet trochę wyżej bo pdgłosy są dosyć realistyczne.

Ogółem - gra kierowana raczej do szerszego grona niż FFA, ale za bardzo szkoda tego wszystkiego co przegapią ci, którzy nie grali w "jedynek". Ale zabawy jest masa.

Banan

PlayStation		7
GRAFIKA	6	Wydawca: Konami
DŹWIĘK	6	Producent: NCEI
MIÓD	8	Liczba Graczy: 1
		Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock		



FINAL FANTASY ANTHOLOGY

Wyobraźcie sobie, że za pięć lat na jednej składance (niewykluczone, że jednopłytkowej) dostajecie FFVII i FFVIII. Łykacie? Żaden problem. Tylko, że teraz wyobraźcie sobie, że właśnie skończyliście niezwykle wciągającego i absolutnie niewiarygodnego graficznie FF-a XII...



I nnymi słowy. Czy będziecie w stanie w przyszłości jarać się czymś co jest niezłe teraz, kiedy technologia popędzi już przed siebie z prędkością dobrze odchowanego złotego chocobosa?

Dla wielu graczy zaczynających swoją przygodę ze SNES-ami, FF VI był grą, która wywarła wrażenie porównywalne z tym, jakie niedawno na środowisku graczy wywarł FFVII. Tyle, że FFVI osiągnął to wszystko samą siłą tytułu.

Kto kupi tę grę? Sam fakt, iż w jednym pakiecie znajdują się dwa stare, okraszone jedynie nowymi intrami i outrami RPG-i Squaresoftu, w dodatku będące pionierami gatunku jakim znamy go dzisiaj, nie zachęci zwykłego Jasia PSX-owca. O ile FFVII czy FFVIII to RPG-i populistyczne, o tyle poprzednie części Finali są przeznaczone tylko dla osób gotowych przymknąć oczy na poważnie przestarzałą grafikę. Lub zamknąć je w przypadku FFV.

System zawodów postaci jednej z najwybitniejszych (o ile nie najwybitniejszej) pozycji z gatunku gier FF - FF TACTICS, wzorowany jest właśnie na tym z piątej części serii o charakterystycznym logo. Ale to zarazem główny powód, dla którego warto jest zagłębić się w grę. Oprócz tego w grze zaobserwować można próbę przedstawienia rozwoju postaci i panujących między nimi relacji. Gra z czasem robi się jednak zbyt nużąca, a możliwości łączenia profesji mogą wydać się nieuczciwe w stosunku do przeciwników. No i jest też możliwość dowiedzenia się kim jest ten nietypowy pan mszczący się za Odina w FFVIII - Gilgamesh. Z kolei część szósta to perełka.

Moim zdaniem, gdyby podkreślono jej grafikę byłaby w stanie konkurować z najpopularniejszymi dostępnymi w tej chwili RPG-ami. A LUNARA zjada na śniadanie i bez tego.

Świetne systemy (używanie magicznych Esperów i podnoszenie ich poziomów), naprawdę różne umiejętności postaci, które zastosowanie znajdują nie tylko na placu boju oraz Kefkę... Uznawanego za jednego z najbardziej złowrogich, a zarazem lubianych przez graczy złych. Swoją sztukę podczas prac nad muzyką do obydwu gier udowodnił Nobuo Uematsu - nadworny kompozytor Square. I o ile szatę graficzną tak FFV jak i FFVI można uznać za przestarzałą, o tyle jej oprawa dźwiękowa nie postarzała się nawet odrobinę. Utwory muzyczne są tu naprawdę bardzo wysokich lotów. I rekompensują dźwięk, który brzmi... No nietrudno się domyśleć jak. Stabiutko.

Oprócz dwóch gier, producent wrzucił także płytę z muzyką z gier. Znaleźć można na niej kilka bardziej i kilka mniej ciekawych kompozycji z serii. Podsumowując - gra dla tych, którzy dobrze wiedzą czego chcą. Oraz osób zgłębiających arkana wiedzy na temat gier leciwych.

Banan

PlayStation		6
GRAFIKA	4	Wydawca: EA Square
DŹWIĘK	6	Producent: Squaresoft
MIÓD	7	Liczba Graczy:
		Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card		

POCKET

Zakochaliśmy się w PUYO POP, non-stop w GameBoju kotłuje się też SPACE INVADERS na GameBoya. Nadchodzą święta i szykuje się kolejny wysyp tytułów. No i chodzą plotki, że nowy GameBoy będzie kompatybilny ze SNES'em...

PocketMan

SPACE INVADERS



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Activision

OCENA
7/10

Niektóre gry z dawnych lat idealnie nadają się do konwersji na Pana Kolorowego. Wie o tym zarówno firma Midway, jak i Activision - obie firmy bowiem coraz częściej serwują nam odświeżone wersje starych przebojów. Wolę te z Activision, bo najwyraźniej firma ta przejmuje się klientami i poddaje wszystkie gry pięknemu odświeżeniu. Tak było w przypadku ASTEROIDS, tak też jest i ze SPACE INVADERS - jedną z pierwszych kosmicznych strzelanin. Odświeżona wersja współpracuje zarówno z Panem Kolorowym, jak i ze starym GameBojem. Strzelać będziemy przez ponad 100 poziomów różniących się nieco kolorystyką i rozmieszczeniem obcych. Co jakiś czas pojawiają się bossowie, spadają power-upy. Można chować się za tarczami i rowalać obcych w poziomie - gdy zbliżą się za bardzo. Co jeszcze z ciekawych rzeczy: jest kilka statków różniących się parametrami, są tarcze i inne bajery, które przedłużają rozgrywkę. Fajna sprawa dla oldschool-gamerów.

SPAWN



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Konami

OCENA
3/10

SPAWN jest fantastycznym superbohaterem i w ogóle znakomitym materiałem na grę video. Sony próbowało (z marniutkim skutkiem) przenieść go na PlayStation, Capcom zabrał się za wersję automatową, a Konami serwuje nam grę na GameBoya. Niestety, firma poszła po najmniejszej linii oporu i zaserwowała nam słabą platformówkę. Osobiście nie mam nic przeciwko platformerom, jeśli tylko są dobre - a niestety SPAWN taki nie jest. Gra jest nieprawdopodobnie nudna, prostacka i nieskomplikowana - po prostu ciągnie się cały czas do przodu kopiąc przeciwników, a gdy dojdzie się do bossa - skacze się nad nim i dalej go kopie. Druga rzecz to jazda supermotorem po ulicach i stukanie innych rajderów łańcuchem. Równie nudne i powierzchowne jak poprzedni etap. Grafika dość przeciętna, podobnie muzyka. Najciekawszym elementem tej gry jest digitalizowana mowa, która pojawia się w ładnie narysowanych scenkach przerywnikowych. Stracony potencjał, uhhhhh...

BALLISTIC



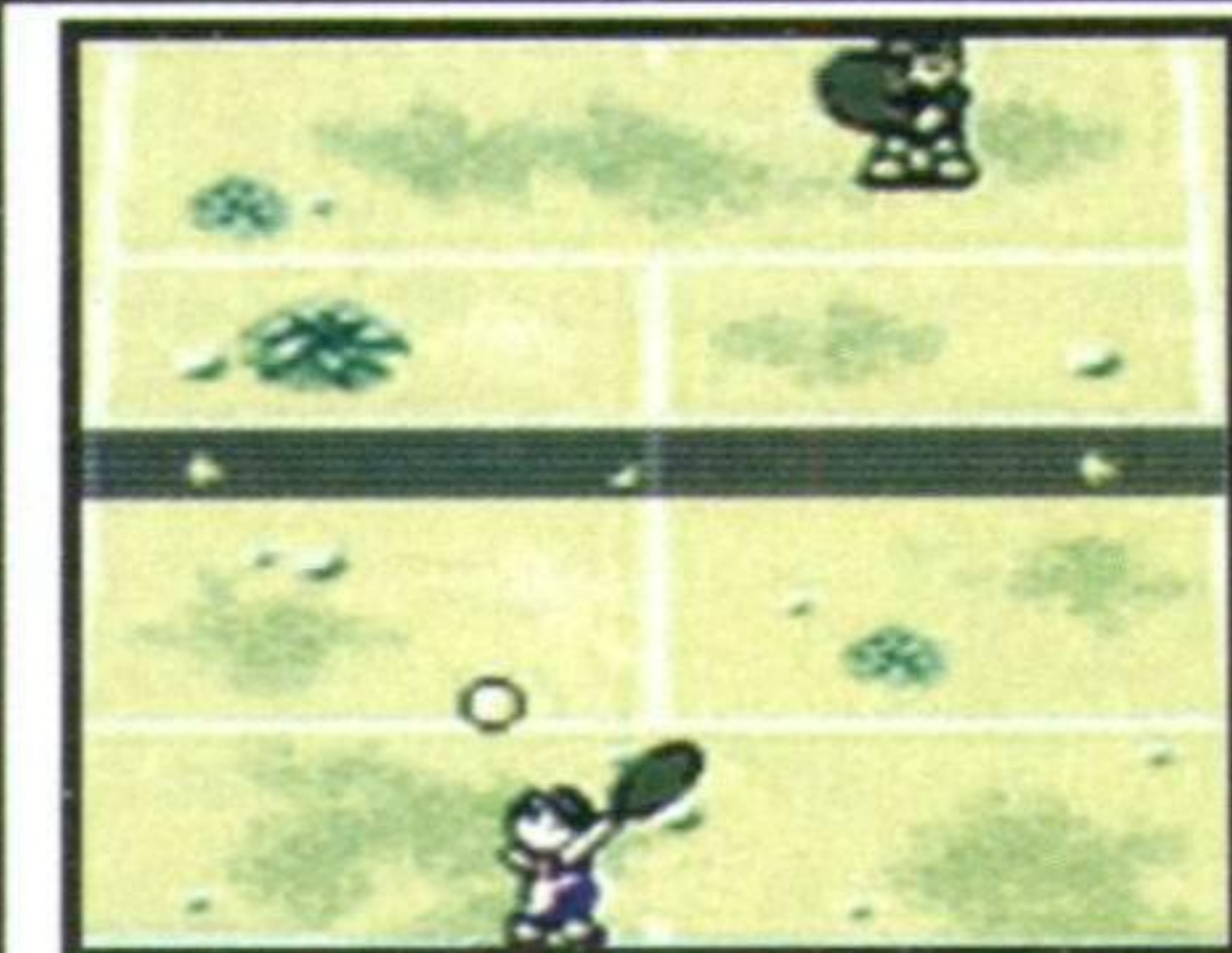
KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Infogrames

OCENA
7/10

Przenośne konsole stanowią idealne platformy dla gier logicznych. I gry logiczne są za to wdzięczne przenośnym konsolkom, pojawiając się na nich w potężnej liczbie. Nie wszystkie są dobre, ale BALLISTIC jest w porządku. Pomysł jest - podobnie jak w przypadku większości gier logicznych - stosunkowo prosty, a jednocześnie chwytliwy: trzeba układać kolorowe kulki. Wiem, że było już sporo gier oferujących to samo zajmujące zajęcie - lecz wierzcie mi, ta ma w sobie coś. Do diabła, prawie każda z nich ma w sobie coś. Ok. Ta jest równie zajmująca, ciekawa i intrygująca jak inne. Zwłaszcza, że oferuje kilka wariantów rozgrywki, a wszystko jest przedstawione w bardzo ładnej kolorystyce. Nie mogę przejść obojętnie wobec muzyki, która jest absolutnie jedną z najgorszych jakie słyszałem na GameBoju. Są gry, które brzmią znakomicie - ale dźwięk BALLISTIC to prawdziwa porażka. Na szczęście można go wyłączyć. Podsumowując - dobra gra logiczna, coś innego od TETRISA i BUST-A-MOVE.

POCKET TENNIS



KONSOLA
NeoGeo

WYDAWCA
SNK

OCENA
7/10

Zaproponowany nam w serii Pocket Sports tenis jest grą dobrą. Niestety, samotny gracz nie da rady w pełni się nim nacieszyć. Zanim to nastąpi, gra po prostu się skończy. Postacie zawodników są ładnie animowane, piłka jest duża, korty zróżnicowane. Tenisiści mają po dwa zagrania - słabsze (lekkobujące) i mocniejsze (a zarazem niższe). Sterowanie proste, ale gra potrafi przybierać naprawdę emocjonujące barwy. Niestety nawet pomimo, że zawodnicy znacznie się między sobą różnią (wyglądem, szybkością, obroną i siłą uderzenia), pojedynki szybko stają się zbyt łatwe. Za szybko. Wszystko jest dopracowane bardzo ładnie - piłka leci w miejsce, w które skręcimy gąłką przy uderzeniu, postacie rzucają się kiedy piłka jest trochę za daleko, sety rozgrywa się szybko... I tylko ten nieszczęsny poziom trudności. W tej grze jest wszystko co powinno być w szybkim, solidnym tenisie. Można oglądać zdobywane w turniejach puchary, zagrać z kumplem po kabelku, rozegrać szybki mecz... Ale brakuje prawdziwego wyzwania dla jednej osoby. I nienajlepiej nadaje się dla kogoś kto nie ma kumpla z drugą konsolką.

FATAL FURY



KONSOLA
NeoGeo

WYDAWCA
SNK

OCENA
6/10

Mordkobitki na małe konsolki pojawiły się natychmiast, szczególnie widoczne stały się po wejściu na rynek konsolki Neo Geo Pocket. FATAL FURY nie staje jednak na czele kolejki. Nawet pomimo, że gra bazuje na tym samym engine co bardzo dobry SAMURAI SHODOWN, to pokazuje, co dzieje się w sytuacji podobnej do tej z recenzowanym obok tenisem. Czyli takiej, kiedy brakuje dobrego i wystarczającego na długo trybu dla jednego gracza. Owszem, jest tu jedenastu zawodników i sporo specjalistów, ale gra nie przykuwa do konsoli na dłużej. Brakuje jej czegoś, co tamte dwie pozycje miały aż w nadmiarze - miodności. Z testu podróży wytrzymała z całej recenzowanej trójki najkrócej. Niestety. Nie ma w sobie prawdziwego magnesu. Lepiej jest na dwie osoby, ale to nie to samo co SAMURAI SHODOWN. Którego niniejszym jeszcze bardziej polecam.

PUYO POP



KONSOLA
NeoGeo

WYDAWCA
SNK

OCENA
9/10

Chyba najlepiej na ręcznych konsolkach sprawdzają się gry takie jak PUYO POP. Czego gra ta jest żywym przykładem. Żadna inna gra nie jest w stanie przebić jej na dłuższą metę. Ani boks, ani mordobicie ani nawet METAL SLUG nie były w stanie przykuć mnie do małego monitora na tyle, na ile udało się to temu zręcznościowemu puzzlerkowi. Prosta jak TETRIS idea łączenia kolorowych baniek w ciągu czterech lub więcej (te o tym samym kolorze wtedy znikają, a nawarstwione na nich spadają poniżej i mogą tworzyć nowe łańcuchy), cztery tryby (w tym oczywiście link z drugim graczem)... Żaden, powtarzam żaden wybuch z MS czy nawet najładniejsza piłka smeczowa nie może równać się satysfakcji jaka z widoku efektu, kiedy to po misternym zalaniu całego ekranu kuleczkami dochodzi do łańcuchowej reakcji zdejmującej niemal wszystkie. A przy trybie połączonym... Trzeba widzieć twarz przeciwnika. Oszczędna grafika, dość ładne dźwięki i beczka miodu. Jeżeli macie NEOGEO to jest to gra obowiązkowa. Grać może w nią każdy. I wszystkim się podoba. Powtarzam - to gra stworzona na przenośne systemy.

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
- GAME GEAR
- SATURN
- NOMAD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM

NINTENDO

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

SONY

- PLAYSTATION
- PLAYSTATION 2

TYTUŁ

Lp.	TYTUŁ	DATA
1		
2		
3		
4		
⑤	GRATIS	

AKTUALNIE OBOWIĄDUJE
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.

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

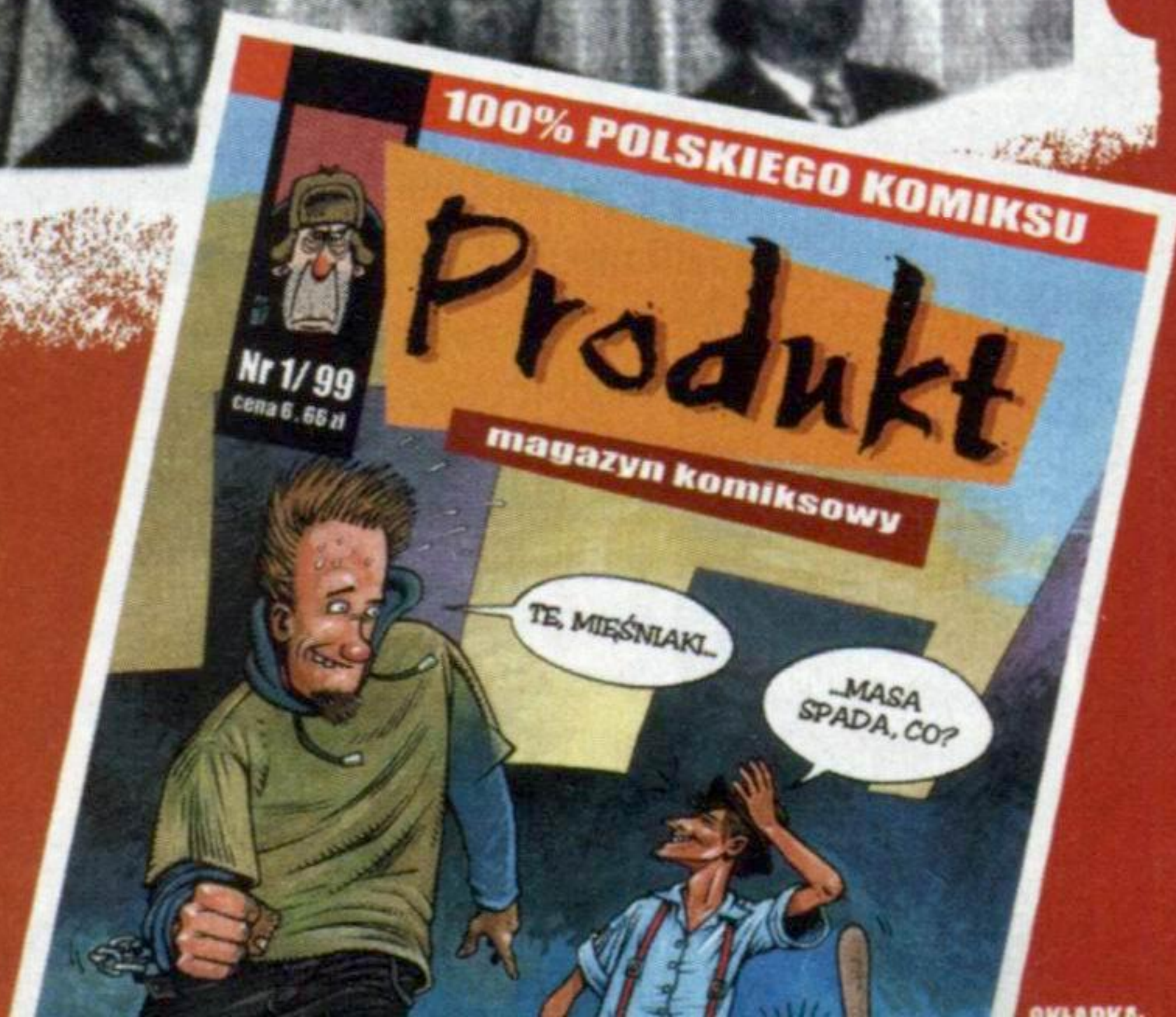
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.SERWIS-PSX.COM.PL

RZETELNĄ I WYDAJNĄ PRACĄ
BUDUJEMY PRODUKT NASZYCH
PRAGNIEN I AMBICJI!

TOWARZYSZE! Z DUMĄ ODDAJEMY W WASZE RĘCE NOWY, POLSKI PRODUKT- MAGAZYN KOMIKSOWY! PIERWSZY NUMER, ZGODNIE Z PLANEM UKAŻE SIĘ NA POČĄTKU GRUDNIA, DLATEGO UPRASZA SIĘ O ODWIEDZENIE W TYM OKRESIE NAJBLIŻSZEGO KIOSKU BĄDŹ EMPIKU!*



READY 2 RUMBLE BOXING

txt: Banan da Man

Wskaźniki

Obok wizerunku gracza podczas walki widnieją dwa paski. Pomarańczowo-żółty symbolizuje stan zdrowia postaci, a niebieski - parę w łapach - czyli ile ciosów można zadać. Pierwszy ze wskaźników zmniejsza się pod wpływem ciosów przeciwnika, drugi - podczas zadawania własnych. Obydwa z nich można jednak odnawiać. Energię - tylko podczas trafienia jednego z walczących na deski. Leżącemu na ziemi energia odnawia się sama, ale kręcąc kółka na padzie energię odnawiać może też sobie stojący zawodnik. Drugi ze wskaźników - para w łapach sama odnawia się, kiedy nie zadajemy żadnych ciosów. Dostatecznie jest zaczekać aż się napelni - wtedy będzie można zadać przeciwnikowi więcej ciosów kiedy już się nieostrożnie zbliży. Oprócz tych dwóch wskaźników, na dole ekranu co jakiś czas pojawiają się literki, układające się w słowo RUMBLE. Sterowana przez gracza postać dostaje je, kiedy udaje się jej trafić przeciwnika czysto bądź mocno. Choć w niższych klasach zdarza się to przy niemal każdym trafieniu. Po zebraniu wszystkich literek można uaktywnić tryb RUMBLE naciskając obydwie bloki naraz (górną i dolną). Postać naładuje się energią, jej rękawice rozjarzą się białym światłem i można przez chwilę pomolestować przeciwnika nie zwracając uwagi na wskaźnik pary w łapach, który okresowo przestaje się wyczerpywać. Są dwie metody - można albo atakować przeciwnika szybkimi prostymi ciosami nie dając mu czasu na odpowiedź albo też wykonać combo naciskając obydwie dolne ataki (lewy i prawy) naraz. Spowoduje to wywalenie wszystkich specjalnych ciosów danego boksera bądź bokserki. Przeciwnik trochę wtedy mięknie. O ile wszystkie ciosy wejdą.

Tryby gry

Gra oferuje zasadniczo dwa tryby. Arcade Mode i Championship Mode. W Arcade bez zbędnych ceregieli ścieramy się z kolejnymi przeciwnikami (w sumie dziesięcioma) bez żadnego konkretnego celu. Taki sobie sprawdzian umiejętności. Drugi tryb - Championship - oferuje nieco ciekawszą rozrywkę. Na początku dostajemy do dyspozycji 1000 dolarów oraz trzech nieklasyfikowanych bokserów. Docelowo - trzeba odkryć wszystkich siedemnastu i doprowadzić ich do mistrzostwa. W sumie sprowadza się to do stoczenia 510 walk. I to tylko aby doprowadzić bokserów na szczyty. A otwarta pozostaje jeszcze kwestia walk zarobkowych (bo finanse pozwalają na podnoszenie umiejętności naszych pupili). Całe mnóstwo zabawy. Która szybciej się nudzi.

Championship Mode

Pierwszą rzeczą to nazwanie swojej sali treningowej, gdzie wykluwać będą się przyszłe gwiazdy tego najbardziej męskiego z męskich sportów, który jest już, podobnie jak

cała reszta najbardziej męskich sportów, opanowywany przez kobiety. A potem już z górki.

Do dyspozycji pozostają możliwości - trenowanie boksera, walka o tytuł (jej wygranie spowoduje przesunięcie prowadzonego boksera o oczko wyżej w danej klasie), walka o kasę, walka pokazowa (z bokserem zasave'owanym np. przez kumpla - podobnie jak w NEED 4 SPEED: HIGH STAKES), wymiana bokserów (na kartach pamięci), wybór boksera do trenowania (z odkrytych do tej pory), zachowanie gry oraz wyjście. Na treningu mamy możliwość zapłacenia za możliwość przeprowadzenia przez wybranego boksera ćwiczeń. Może pobawić się z gruszką, workiem treningowym, pomachać sztangą czy wziąć witaminy. Różne metody i różne ceny. Bokser, po rozpoczęciu trybu Championship, opisywany jest czterema wartościami - siłą, wytrzymałością, zręcznością i doświadczeniem. Najważniejsze są pierwsze dwie. Siła odpowiada zarówno za wytrzymałość na ringu jak i siłę zadawanych ciosów, natomiast Stamina - za parę w łapach. Mając ten wskaźnik na 100% można praktycznie nie przestawać stukać przeciwnika. Niestety - ta wartość rośnie najwolniej. Na treningu poprawia ją Speed Bag Training. Na siłę najlepiej jest machać sztangą - po doświadczeniu do pracy można za jednym ćwiczeniem powodować przyrost około 10%. Witaminy są dobre na prędkość, odżywka pozostaje dla bogatych i leniwych. Odkrywanie kolejnych bokserów jest dosyć łatwe. Za każdym razem kiedy sterowanym bokserem przejdzie się do wyższej klasy (a są to: brązowa, srebrna i złota), pojawia się nowy do wyboru. I teraz można albo trenować nowego od początku, albo tym doświadczonym iść na sam szczyt. Tak na marginesie - jeżeli bokser jest nadmuchany siłą do 100% to raczej nie będziecie mieli kłopotów z doświadczeniem na sam szczyt.

Taunty i uniki


W czasie walki każda z postaci może wykonać taunty wciskając naraz obydwie lewe ataki (górną i dolną) albo obydwie prawe. Oprócz tego, wciskając naraz blok oraz jeden z kierunków można uchylać się przed ciosami. Nie jest to takie bardzo łatwe, jeżeli przeciwnik dobrze zna tego rodzaju sztuczki, ale początkującego można naprawdę doprowadzić do szału jedynie stojąc i unikając jego ciosów.

Ciosy

Oto lista ciosów z zapisem przeznaczonym dla pada PlayStation. Rozszyfrowanie skrótów: Kw-Kwadrat, Kl-Kółko, Tr-Trójkąt, X-X, g-góra, d-dół, l-lewo, p-prawo

Użytkownicy Dreamcasta muszą odcyfrować zapis według klucza:


Kw-X, Tr-Y, X-A, Kl-B



"Big" Willy Johnson

Miasto: Chester, Anglia
Waga: 172 lbs
Wzrost: 5'9"
Zasięg: 72"
Wiek: 108


Podstawowe ataki	Specjalne ataki
Haymaker: g lub d, Kw	Clockwork: p, p, l, Kw
Rising Dragon: p, Kw	Tea and Crumpets: p, p, Tr
Jolly Ol' Punch: g lub d, Tr	Stealing Props: g, d, Kw lub d, g, Kw
Thunder Thwak: l, Tr	Old School: d, g, Kw, A
The Fancy Man's Punch: p, Tr	Timeout: g, d, Kw, Kw
The Hasty Pudding: g lub d, X	
Kidney Killer: p, X	
The Tasty Pudding: g lub d, Kl	
Overhead Stab: p, Kółko	



Selene Strike

Miasto: Brasilia, Brazylia
Waga: 130 lbs
Wzrost: 6'2"
Zasięg: 80"
Wiek: 24


Podstawowe ataki	The One Two: p, Kl
Overhand Smash: g lub d, Kw	
Stylin' Uppercut: l, Kw	Specjalne Ataki
Head Turner: d, Tr	Rush: p, p
Step & Strike: g, Tr	No Love: l, p, Kl
Brain Bruiser: l, Tr	Rejection: p, l, Tr
To The Moon: p, Tr	Superwoman: l, p, Kw
Blocking Hook: g lub d, X	Below the Belt: p, Kl
Slide & Stab: p, X	Gold Shoulder: l, l, p, X
Low Blow: g lub d, Kl	



Boris Knokimov

Miasto: Zagreb, Chorwacja
Waga: 220 lbs
Wzrost: 6'3"
Zasięg: 73"
Wiek: 30


Podstawowe Ataki	Stomach Splatter: p, Kl
Mighty Hook Left: g lub d, Kw	
Iron Uppercut: l, Kw	Specjalne Ataki
Sliding Jab: p, Kw	Justice Axle: l, p, Kw
Mighty Hook Right: g lub d, Tr	Reigning Axle: p, l, Tr
Superior: l, Tr	Dividing Shaker: g, Kw, Tr
Moving Bruiser: p, Tr	Delta Axle: p, X, Tr, Kw
Sweep Left: g lub d, X	Axle Combo: p, l, Tr, Kw, X
Evasive Jab: p, X	
Sweep Right: g lub d, Kl	



Salua Tua

Miasto: Waipahu, Oahu
Waga: 358 lbs
Wzrost: 6'0"
Zasięg: 77"
Wiek: 33


Podstawowe Ataki	Belly Bruiser Left: p, X
Short Hook: d, Kw	Fat Sweep Right: g lub d, Kl
Wide Hook: g, Kw	Belly Bruiser Right: p, Kl
Flubber Fist: l, Kw	
Hidden Upp'cut (blisko): p, Kw	Specjalne Ataki
Quick Hook: g, Tr	Porkchop: l, p, Tr
The Wai Ki: d, Tr	Ton of Fun: l, Kw
Skull Smasher: l, Tr	All You Can Eat: p, l, Kw
Running Uppercut: p, Tr	Gut Buster: p, l, p, Kl
Fat Sweep Left: g lub d, X	Monster: d, X, p, l, Kw



Butcher Brown

Miasto: District of Columbia
Waga: 232 lbs
Wzrost: 5'9"
Zasięg: 82"
Wiek: 23

Podstawowe Ataki	Specjalne Ataki
Ear Mutilator: g lub d, Kw	Disaster Blaster: l, Tr, Kw
Jump & Jab: p, Kw	Scrape the Gutter: Tr, Kw, Kw
Small Hook: g lub d, Tr	Bad Manners: l, Kw
Wind-Up Slam: l, Tr	Total Disrespect: l, Kw, X, Kl
Brute Disaster: p, Tr	Wild Ride: p, l, Tr
Evasive Jab: p, X	No Turning Back: (RUMBLE Mode) p, l, Tr, Kw, Tr
Doctor Gut Kill: p, Kl	
Wild Hook Right: g lub d, Kl	



Tank Trasher

Miasto: Gunter-ville, Alabama
Waga: 290 lbs
Wzrost: 6'4"
Zasięg: 80"
Wiek: 26

Podstawowe Ataki	Duck & Punch Right: p, Kl
Nose Bleeder: p, Kw	
Earth Shaker: g lub d, Kw	Specjalne Ataki
Le Tardo: g, Tr	Blitz: l, Kw
Heel to Fist: d, Tr	Rush: r, r
Over the Top: l, Tr	Crash Test Right: p, p, Tr
Tiring Punch: p, Tr	Crash Test Left: p, p, Kw
Hidden Delight Left: g lub d, X	Shameless Left: p, p, X
Duck & Punch Left: p, X	Shameless Right: p, p, Kl
Hidden Delight Right: g lub d, Kl	Tenderizer: l, l, p, Kl



Gino Stiletto (tylko PSX)

Miasto: Philadel-
phia, Pennsylvania
Waga: 180 lbs
Wzrost: 6'0"
Zasięg: 72"
Wiek: 38

Podstawowe Ataki
Bolognese Light: g lub d, Kw
Ascension: I, Kw
Native Dancer: p, Kw
Arriving Home: p, Tr
Nerd Percher: g lub d, Tr
Italian Hammer: I, Tr
Just Punch: g lub d, X
Duck & Punch: p, X
One Two: p, Kl

Specjalne Ataki
Light Touch: - I,I,X
Big Spinner - g, g, Tr

Showing Respect: g lub d, Kl

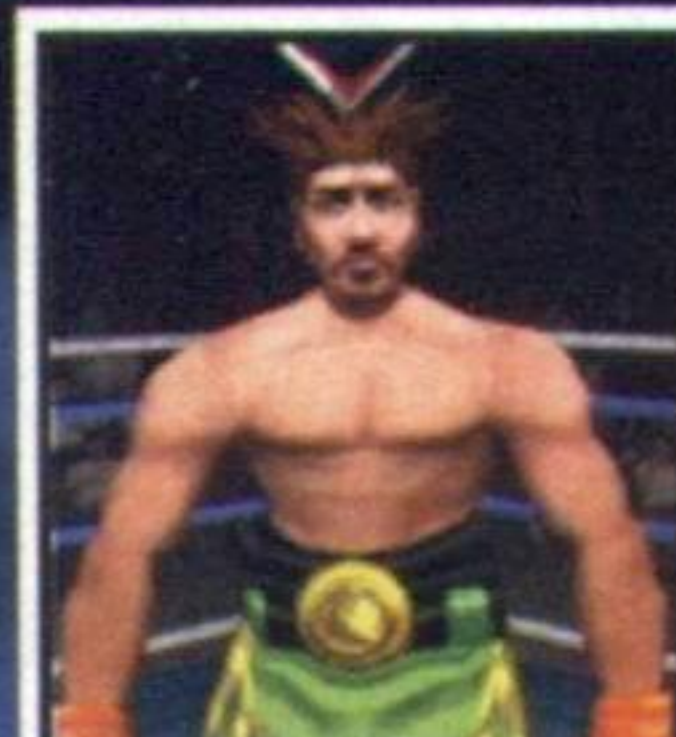


Jimmy Blood (tylko DC)

Miasto: Oamaru,
Nowa Zelandia
Waga: 226 lbs
Wzrost: 6'2"
Zasięg: 87"
Wiek: 23

Podstawowe Ataki
Leaping Lefty: g, Kw
Eyebrow Shuffle: d, Kw
Super Uppercut Left: p, Kw
The Bruiser: I, Kw
Full On Left: g lub d, X
Streaking Jab: p, X
Full On Right: g lub d, Kl
Devil Punch: p, X

Specjalne Ataki
Blood Rush: I, I, p, Tr
Blood Shot: p, I, Kl
Splatter Punch: p, p, Kw



Angel 'Raging' Rivera

Miasto: Monterrey,
Meksyk
Waga: 155 lbs
Wzrost: 5'9"
Zasięg: 71"
Wiek: 23

Podstawowe Ataki
Neck Snapper: g, Kw
Downcast: d, Kw
Around the World: (z lewej) p, Kw
Repeat Offender: (z bliska) Tr
Ear to Chin: g, Tr
Around the World (z prawej): p, Tr
Extendor: d, Tr
Monterrey Power: I, Tr
Gut Shot: p, X

Specjalne Ataki
Ghetto Blaster: I, p, Kw
Lowrider: p, I, Kl
Crusin: p, I, Kl, p, Kl, X, Kl
Salsa: p, X, I, p, Kw
L'bada: p,I,Kl,p,Kl,X,Kl,I,p,Kw

Flab Checker(z prawej): Kl
McSpleen(lewa/pr.):g,X/g,Kl
Over the Belt Boarder: p, Kl



Afro Thunder

Miasto: New York
City, New York
Waga: 120 lbs
Wzrost: 5'7"
Zasięg: 70"
Wiek: 21

Podstawowe Ataki
Groovy Hook: g lub d, Kw
Left Uppercut: I, Kw
In Yo' Face: p, Kw
Fro Jab: p, Tr
Fierce Hook: g lub d, X
Hair to Gut: p, X
Belly Button: szybko Kl
Fro Windup: g lub d, Kl

Specjalne Ataki
Up Tempo: szybko
nawalać w Kw
The Supa Stupid Funky
Punch: I, p, Tr
Sucka Punch g, d, Tr, Tr,
Tr, Tr



Lulu Valentine

Miasto: Seattle,
Washington
Waga: 105 lbs
Wzrost: 5'2"
Zasięg: 64"
Wiek: 21

Podstawowe Ataki
Running Clobber Left: d, Kw
Double Time: I, Kw
Spinning Soundgarden:
(z bliska) I, Kw
Speedy Uppercut: p, Kw
Uppercut: (z bliska) p, Kw
Running Clobber Right: g, Tr
Monster Smash: I, Tr
Power Uppercut: p, Tr

Specjalne Ataki
Springing Assault: I, Kw
Backhand: p, I, Tr
Triple Upper: I, I, p, Tr

Side Uppercut (blisko): p, Tr
Rock Rocker Left: g lub d, X
The Juggulator Left p, X
Rock Rocker Right g lub d, Kl
The Juggulator Right p, Kl



'Furious' Faz Motar

Miasto: Riyadh,
Saudi Arabia
Waga: 230 lbs
Wzrost: 6'5"
Zasięg: 76"
Wiek: 28

Podstawowe Ataki
Harem Scarem: g lub d, Kw
Uppercut: I, Kw
Step & Jab: p, Kw
Right of Agony: g lub d, Tr
Head Crusher: I, Tr
Step & Smack: p, Tr
The Scud: g lub d X
Duck & Fly: p, X
Naval Navigator: p, Kl

Specjalne Ataki
Cruise Missile: p, p, Tr
Urban Attack: d, g, Kw
Whirlwind: p, p, I, Kw
Oasis: p, p, I, Kw, p, Tr



Jet 'Iron' Chin

Miasto: Taipei,
Tajwan
Waga: 150 lbs
Wzrost: 5'8"
Zasięg: 78"
Wiek: 20

Podstawowe Ataki
Arch Protest: I, Kw
Holy Hand Slap: d, Kw
Karate Fury: p, Kw
Iron Angst: g lub d, Tr
Firecracker: I, Tr
Sacred Slam: p, Tr
Uppercut (z bliska): p, Tr
Small Hook: g lub d, X
Step in Jab: p, X

Specjalne Ataki
Giving Order: p, I, Tr
Arch Nemesis: I, Kw, X, Kl,
Tr
Great Fang: I, p, Kw
Fists of Fuzzy: p, I, p, Kw, Tr,
Kw

Rocket Right: g lub d, Kl
Iron Strike: p, Kl



Rocket Samchay

Miasto: Bangkok,
Tajlandia
Waga: 165 lbs
Wzrost: 6'2"
Zasięg: 78"
Wiek: 23

Podstawowe Ataki
Overhead Bash: g lub d, Kw
Crazy Uppercut: I, Kw
Step & Jab: p, Kw
Thai Hook: g lub d, Tr
Forehead Crunch: I, Tr
Left Hook: g lub d, X
Trouble in Belladise: p, X
Right Hook: g lub d, Kl
The Dominator: p, Kl

Specjalne Ataki
Rocket Launcher: p, I, Kw
Left Elbow Smash: I, p, Kw
Right Elbow Smash: I, p, Tr
Double Trouble: I, p, Kw, I,
Tr
No Trouble: I, p, Kw, I, Tr
Bangkok Express: p, I, p, Kl,
Tr



Bruce Blade

Miasto: San Diego,
California
Waga: 243 lbs
Wzrost: 6'5"
Zasięg: 78"
Wiek: 25

Podstawowe Ataki
Long Left: d, Kw
Over-Extended Long Left: g,
Kw
Street Sweeper: p, Kw
Nuclear Right: g, Tr
Armageddon: d, Tr
Straight Line: p, Tr
Sit Down: I, Tr
Roundhouse Left: g lub d, X

Specjalne Ataki
Corkscrew Blade: I, p, Kw
Sit Down: I, I, p, Tr
Disrespect: p, p, I, Tr

Flying Eagle: p, X
Roundhouse Right: g lub d,
Kl
The Hammer: p, Kl



Kemo Claw

Miasto: Gallup,
New Mexico
Waga: 120 lbs
Wzrost: 7'1"
Zasięg: 99"
Wiek: 34

Podstawowe Ataki
Back at Ya: g lub d, Kw
Power Slap: p, Kw
Elastic Uppercut Left: I, Kw
Fake & Pound: p, Tr
Elastic Uppercut Right: I, Tr
Fierce All Corners: d, X
Step & Tap Left: p, X
Righteous Hook: g, Kl
Step & Tap Right: p, Kl

Specjalne Ataki
Warcry: I, p, Kw
Arrowhead Punch: I, I, Kw
Shaman Punch: I, I, p, Tr
Warpath: I, I, p, Tr, Kl, X, Kw



Nat Daddy

Miasto: Las
Vegas, Nevada
Waga: 265 lbs
Wzrost: 6'9"
Zasięg: 100"
Wiek: 25

Podstawowe Ataki
Lackadaisical Uppercut: p,
Kw
Lefty Lefty: g lub d, Kw
Pain Express: g lub d, Tr
Corporate Uppercut: p, Tr
Overhand Thunder: I, Tr
Left-O-Matic: g lub d, X
Package Checker: p, X
A.O.P. Assassin: g lub d, Kl

Specjalne Ataki
Jackhammer: I, p, Tr
Dropping Bombs: I, I, p, Tr
Power Trip: p, I, p, Kl
Dump Truck: I, I, p, Tr, Kl

In & Out: p, Kl



Damien Black

Miasto: ???
Waga: 250 lbs
Wzrost: 7'3"
Zasięg: 105"
Wiek: 500

Podstawowe Ataki
Splatter Machine: d, Kw
Underworld Uppercut: I, Kw
Final Blow: g, Tr
Splatter Machine Right: d, Tr
Wind Up Slam: p, Tr
Growl Uppercut: I, Tr
Chestal Harassment: g lub d, X
Satan's Fixer: p, X
To Hell & Back: g lub d, Kl

Specjalne Ataki
Freakin' Fright: p, Kl
Scorcher: I, p, Kw
Damien's Grip: p, Kw+Tr
Fury: p, Kw+Tr, Kl, X, Tr, Kw
Pitchfork: I, p, Tr
Raging Storm: p, I, Kw
Hades: I, p, X
Blackheart Spear: I, I, p, Kl

GRANDIA

txt: Brat

Niniejszy help dedykowany jest wszystkim, którzy niechętnie uczęszczają na angielski w szkole. Nasz solve pomoże przebić się przez warstwę przygodową, tak aby GRANDIA stała się łatwa, lekka i przyjemna. Powiniście znaleźć tu wszystko potrzebne do szczęśliwego ukończenia gry. I jeszcze trochę.

CIOSY SPECJALNE

Każda z postaci ma do dyspozycji swoje ciosy specjalne. Na początku jest ich niewiele, jednak wraz z rozwojem postaci można nauczyć się wielu śmiertelnych trików. Chociaż nie jest to takie proste. Aby nabyć daną umiejętność należy widzieć jaki poziom muszą mieć poszczególne statystyki. Te ostatnie zwiększają się proporcjonalnie do korzystania z nich, np. jeśli używasz czaru Flame, tym samym zdobywasz punkty, które zaowocują podniesieniem danego poziomu. Tak samo jest z bronią.

MAGIA

Magia w GRANDII została potraktowana bardzo poważnie. Wszystkie czary ofensywne są silne i zadają poważne obrażenia, więc warto się ich uczyć. Aby postać mogła rozpocząć swoją przygodę z magią musi posiadać przynajmniej jedno Mana Egg. Za nie można kupić czar. Potem najlepiej jest, jak najwięcej ten czar używać - jest to niezbędne do nauczenia się nowego zaklęcia z wyższego poziomu. Można także mikсовать atrybuty (rodzaje podane w każdym sklepie), co pozwoli na opanowanie nowych żywiołów (jak np. błyskawice).

SOLVE CZYLI OPIS PRZEJŚCIA

Parm

Swoją przygodę zaczynasz od obejrzenia scenki w swoim rodzinnym mieście Parm. Gdy się pozbierasz przybiegnie Sue i powie, że znalazła pierwszy z artefaktów, które są ci niezbędne do wygrania pojedynku z Gantzem. Idź do niego - (stoi na jednym z mostów) i pogadaj z nim. Powie ci, że odnalezienie zbroi to nie wszystko. Musisz odszukać jeszcze tarczę, hełm i miecz. Zwiedź miasto aby się z nim zapoznać, a potem udaj się do portu. Pod ścianą budynku znajdziesz pierwszy skarb. Następny znajduje się nad rzeką. Obok mostu, idź wzdłuż kanału i kiedy zobaczysz schodki zejź na dół. Stąpając po klifie znajdziesz hełm. Ze swoimi skarbami wracaj do Gantza i pogadaj z nim. Teraz znajdź jego dom i obejrzyj znajdującą się w środku skrzynię. Wyjź i w pobliżu nocnego klubu (tam gdzie dostałeś łomot) porozmawiaj z bratem Gantza. Na jego propozycję odpowiedź, że nikomu nie piśniesz co się stało. Smarkaczowi pomóż szukać klucza - znajdziesz go w pobliżu rzeki. Wdzięczny malec odda ci go. Teraz udaj się do domu Gantza i otwórz skrzynię. Idź na most i obejrzyj scenkę. Wracaj do domu i podejź do gotującej matki. Przy obiedzie wyczerp wszystkie tematy do rozmowy i kładź się spać. Rankiem przyjdzie Sue, razem odnajdźcie muzeum. Idź do kustosa i zamień z nim słówko. Gdy odejdzie, przyjrzyj się posągowi... Widzisz co narobisz!? Spróbuj naprawić rzeźbę i idź do biura kustosa. Dostaniesz tam od niego przepustkę do wykopalisk. Wyjź z miasta i udaj się drogą do ruin. Przechadzka będzie cię kosztowała trochę zdrowia - napotkasz pierwsze potwory.

Saluto

Gdy dotrzesz na miejsce, porozmawiaj ze strażnikiem. Po krótkiej wymianie zdań wpuści cię do środka. Zejź na dół i pogadaj z trzema pięknościami. Stracisz przepustkę, ale nie przejmuj się tym. Gdy zostaniesz sam wejź do jaskiń. W środku obejrzyj scenkę. Następnie eksploruj poszczególne poziomy. W pewnym momencie dotrzesz do dziwnej platformy, którą można uruchamiać z lewej i prawej strony. Najpierw wejź z prawego korytarza, a potem wyjź lewym. Tam dwukrotnie naciśnij przełącznik i wejź z powrotem. Dostaniesz się do komnaty iluzji, gdzie po raz pierwszy spotkasz się z Liete. Obejrzyj scenkę i wyjź z pomieszczenia. Napotkasz Myulena i Leen. Podczas rozmowy (jeśli masz trochę tupetu) możesz im trochę nakłamać. Następnie za pomocą sprytnego przełącznika ucieknij oprawcom. Gdy będziesz wychodził, zaatakuje cię wielki ptak. Nie jest poważnym bossem, więc nie będziesz miał problemów. Wracaj do Parm.

Parm (ponownie)

Idź do portu i pogadaj z ludźmi. Powie ci, że jeśli chcesz wsiąść na statek, musisz mieć przepustkę. Chodzą legendy, że w knajpie możesz znaleźć kogoś, kto ci pomoże. Idź tam i pogadaj z właścicielką. Potem wracaj do portu i znajdź gościa z kluczem do kafejki. Oddaj go właścicielce i nocą przyjdź jako gość. Na dole zamień ze wszystkimi słówko. Dowiesz się, że łowca przygód mieszka daleko za miastem. Kładź się spać. Rano idź na stację i wsiądz do pociągu. Gdy dojedziesz na miejsce kierując się kompasem znajdź dom poszukiwacza przygód. Pogadaj z nim, niestety jeśli chcesz dostać przepustkę musisz zdać egzamin. Razem udajcie się do kopalni, w środku musisz pokonać bandę goblinów. Najpierw załatw dwóch leszczy, a potem zabierz się za króla. Pozbieraj skarby i zabieraj manatki bo robi się gorąco. Po przejeździe wagonikiem dostaniesz swoją przepustkę. Na odchodnym pogadaj jeszcze ze staruszkiem i wracaj do miasta. Po małej awanturze z Sue idź do domu. Przy kolacji bądź miły dla matki i kładź się spać. Wczesnym rankiem udaj się do portu. Gdy będziesz wsiadał na statek, przeczytaj list od matki i wskakuj na pokład.

Rejs

Niestety, okaże się że twój bilet to zaledwie miejscówka w nędznej, drugiej klasie. Pogadaj ze wszystkimi na pokładzie i idź do kapitana. Następnie zejź pod pokład i zwiedź pierwszą klasę. Zejź jeszcze niżej i tam także porozmawiaj z ludźmi. Gdy będziesz wracał na górę zobaczysz uciekającą maskotkę Sue. Biegnij na pokład. No tak, Sue jest źródłem wielkiego zamieszania. Niestety prawo morskie mówi, że na pokładzie nie może być pasażerów na gapę (a do tego kobiet), gdyż ściąga to wielkie nieszczęścia. Pogadaj z kapitanem i przekonaj go, że nie musi wyrzucać dziewczyny za burtę. Razem z Sue obejmiecie zaszczytne i odpowiedzialne funkcje majtków. Zejź na dół do mesy i porozmawiaj z marynarzami. Kładź się spać i rankiem biegnij na pokład. Czeką cię nie lada zadanie. Musisz wyszorować pokład w 35 sekund. Sekret tkwi w odpowiednim naciskaniu X. Najlepiej jest robić to mniej więcej w tempie muzyki. Po kilku próbach powinno się udać. Wracaj spać i rankiem ponownie spróbuj wyszorować pokład. Trzeciego dnia powinna pojawić się Feena. Pogadaj z nią i ponownie przepij noc na dole. Następnego dnia spotkasz poszukiwaczkę przygód siedzącą na jednej ze skrzyń. Porozmawiaj z nią, a gdy zacznie wiać tajemniczy wiatr pobiegnij z nią do kajuty kapitana. Przysłuchaj się rozmowie i wróc na pokład. Ponownie pogadaj z zielonowłosą pięknością. W końcu zgodzi się zabrać cię ze sobą. Wskakuj na maszt i przedostań się na statek widmo. Zejź na dół i przez dziurę zeskocz na pokład. Zabijając stwory musisz dostać się do kajuty kapitana. Tam przeczytaj dziennik pokładowy. Pojawi się wielka ośmiornica (choć w rzeczywistości ma tylko dwa ramiona). Używaj czarów Feeny, i najpierw wykończ dwa ramiona potwora. Staraj się trzymać jak najdalej od niego, gdyż używa czarów, których epicentrum jest przy samej bestii. Po zwycięskim pojedynku wracaj na statek i spokojnie spędź resztę podróży.

New Parm

W porcie pogadaj z mieszkańcami kontynentu. Następnie udaj się do miasta. Znajduje się w nim hotel, sklep, kościół i gildia poszukiwaczy przygód. Wejź do tej ostatniej i pogadaj z sekretarką. Podejź do drzwi prowadzących do biura szefa, a potem znowu porozmawiaj z sekretarką. Wyjawi ci hasło i teraz już bez przeszkód możesz wejść do szefa. Niestety ten ostatni okaże się kompletnym palantem. Po małej sprzeczce wyjź i udaj się do domku Feeny. Aby się tam dostać musisz przejść przez drogę, na której roi się od potworów. Gdy znajdziesz domek Feeny, rozejrzyj się trochę i obejrzyj bieliznę. Przyjdzie gospodyni, po chwili rozmowy pojawi się Pakon. Na zewnątrz, po burzliwej konfrontacji porwana zostanie Feena. Wracaj do New Parm. Znajdź kościół i obejź go. Na tyłach wejź do szopy i przedostań się do kanałów. Lochami dotrzesz do kościoła. Pamiętaj o odkręcaniu śluz aby wysuszać kanały. Pod sam koniec lochów znajdziesz tajne przejście (pojawi się wykrzyknik). Zapisz grę, i po skrynkach wejź do głównej nawy. Obejrzyj scenkę i zejź na dół. Musisz pokonać karatekę. Cały czas utrzymuj drużynę w dobrym stanie, gdyż wojownik potrafi zadać naraz ponad czterdzieści obrażeń. Po zwycięstwie obejrzyj scenę przed kościołem i wracaj do domu Feeny. Wieczorem porozmawiajcie, a rankiem razem wyruszycie na nową przygodę.

Dom of Ruins

Najpierw musisz przebyć dwa wąwozy. Gdy się przedostaniesz - dotrzesz do ruin. Wejścia pilnują enty. Oplaca się wybić je wszystkie, gdyż warte są sporo punktów doświadczenia. Są niewrażliwe na rany klute więc najlepiej jest mieć topór. W środku czeka cię mały labirynt korytarzy. Pierwszy problem to przedostanie się na drugą stronę przepaści. Aby tego dokonać musisz znaleźć na klifach dwa przełączniki, które wysuną most. Po drugiej stronie zwiedź lochy. Jest tu sporo ukrytych lokacji. Poznasz je po zamkniętym oku namalowanym na ścianie. Uważaj na duchy, są niewrażliwe na obrażenia fizyczne. Możesz je załatwić tylko czarami. Winda dostaniesz się do podziemi. Tam zapisz grę i stocz walkę z bossem. Gadzina jak na ten stopień zaawansowania scenariusza jest dosyć łatwa do zabicia. W pokoju iluzji ponownie spotkasz Liete. Rozkaże ruszać na wschód. Feena uważa, że na wschodzie jest koniec świata ale nie wie jeszcze, że ziemia jest okrągła. Wyoń się z tych niegościnnych ruin.

Luc i jego wioska

W drodze powrotnej napotkasz małego chłopca. Jest trochę dziwny, ale słodki. Musisz go uzdrowić. Aby tego dokonać znajdź czerwony kwiat w pobliżu domku Feeny. Musisz przedostać się przez bramę. Gdy już znajdziesz czerwoną roślinkę, daj ją dzieciakowi leżącemu w domku Feeny. Zacznie gadać, jednak jego język jest kompletnie niezrozumiały. Wyjź za nim i gdy da ci pewien przedmiot do zjedzenia pojawią się żołnierze i aresztują cię. Najpierw spróbuj ucieczki za pomocą rury klozetowej. Niestety ta się nie powiedzie i po tegim laniu użyj klucza, który upuści Leen. Zwiedź lokacje, aż dotrzesz do save pointu. Skorzystaj z niego i podejź do pudeł leżących na ziemi. Wejź po nich i idąc szybko podsluchuj kolejne rozmowy. Znajdź pomieszczenie, w którym znajdują się trzy wojowniczkę. Dwie pierwsze z nich podadzą fałszywe kody, natomiast Mio da ten prawdziwy: prawo, prawo, lewo, lewo, dół, góra, dół, góra. Teraz znajdź drzwi, do których potrzebny jest kod i posłuż się tym podanym przez Mio.

Następnie uwolnij chłopca i zjedz orzech, który da. Teraz możesz się z nim porozumieć. Gdy będziesz wychodził spotkasz jedną z trzech wojowniczek. Pokonaj ją i weź klucz. Teraz zwiewaj z bazy - po drodze musisz pokonać jeszcze Mio i Nanę. Gdy dotrzesz do pociągu wsiądź na pokład i obejrzyj scenkę. Po rozpoczęciu nalotu, złam dźwignię hamulca i odłącz wagony. Gdy wysiądziecie, Luc rozwieje mgłę. Teraz możesz odnaleźć jego wioskę. Mieścina jest ukryta, gdyż spowija ją mgła. Idź do mera i zamień z nim słówko. Aby móc kontynuować swoją przygodę musisz zdjąć mgłę, która jest zamierzonym efektem maskującym. Mędrzec poprosi cię abyś przyniósł święte wino aby udowodnić, że należysz do społeczności. Zrób to, (lokacja pojawi się na mapie, musisz ją zwiedzić). Gdy dotrzesz na szczyt zobaczysz Leen próbującą zwinąć posąg. Okaże się, że porucznik jest siostrą Feeny. Po w połowie udanej akcji ratunkowej wróć do wioski. Na dole porozmawiaj z merem i odwiedź Luca. Na odchodne dostaniesz owoc, który rozwiewa mgłę. Użyj go w lesie i przygotuj się na długą wędrówkę. Twoim celem jest mur, za którym podobno jest koniec świata.

Koniec świata

Dotarcie na sam szczyt zajmie co najmniej kilka dni. Uważaj na ptaki - są bardzo niebezpieczne. Na jednym z kempingów drużyna postanowi wrócić, gdyż stwierdzi, że dalej nic już nie ma. W momencie gdy przygotowujecie się do odwrotu, ukaże się szczyt. Nagle Sue zostanie porwana, a ciebie i twoją towarzyszkę czeka niemiła podróż w dół. Przedrżnij się przez Aleję Smoków (to dziki las). W końcu znajdziesz dom Gadwina. Po nieudanym pojedynku podziękuj gospodarzowi i razem ruszajcie do Dight. Dobrze zwiedź Aleję, gdyż są tu co najmniej dwa Mana Egg.

Dight

Idź do zajazdu i tam pogadaj z dziwnym królikiem Guido. Twierdzi, że wie kim jesteś, co robisz i co się stanie... ale nie chce zdradzić tej tajemnicy. Nie lekceważ go jednak - odegra bardzo istotną rolę w twojej przygodzie. Nad ranem spadnie deszcz, który okaże się trujący. Idź do szefa Dight - dowiesz się, że mieścina potrzebuje bohatera. Cóż, czas ruszyć na górę Typhoon. Gdy będziesz szedł do wejścia, uważaj na kaluże - są trujące i ranią drużynę. Skacz po kamieniach lub grzybach. W środku zabawa jest męcząca. Uważaj na jasne przyciski w podłodze - budzą wojowników. Na pierwszym piętrze musisz odnaleźć fioletowy przycisk i nacisnąć go. Wejść po zielonych schodach na górę i dalej będzie prosto. Na drugim piętrze, pod koniec, musisz jeszcze nacisnąć jeden przycisk, który przesunie pomarańczowy most na początku drugiego piętra. Gdy dotrzesz na samą górę czeka was niemiła niespodzianka. Gadwin, który chciał się poświęcić dla wioski niestety nie zmieści się w drzwi. Teraz Justin stoi przed wyborem. Posłuchaj Feeny i wybierz drzwi gwiazd. Przejdź przez nie i wejść po schodach na górę. Weź talizman i obejrzyj scenkę. Wszystko dobrze się skończy, choć nie obejdzie się bez małego ciosu w policzek. Wracajcie do Dight. Oczywiście zostaniesz okrzyknięty bohaterem, lecz nie wiele ci przyjdzie z tego tytułu. Razem z Gadwinem udaj się do Gumbo na festiwal. Droga do wioski jest długa, prowadzi przez Lama Mountains. Lokacje nie tyle trudne, co bardzo nieprzyjemne i monotonne.

Gumbo

W wiosce spotka cię raczej nieprzyjemna atmosfera. Nie przejmuj się i idź do szefa wioski. Po rozmowie w jego namiocie okaże się, że Justin i Feena będą stanowić parę. Następnego wieczoru wyjaśni się dlaczego żaden mężczyzna nie chciał rozmawiać z kobietami. Po udanym wieczorze spędź noc w zajazdzie i wracaj do festiwalowego namiotu. Po chwili zostaniesz katapultowany do wulkanu. Nie masz wyboru, ruszaj na górę. Na szczycie krateru spotkasz się ze smokiem. Na szczęście Sue i Gadwin zdążą przybyć. Razem pokonajcie bestyję i wracajcie do Gumbo. Gdy sytuacja się uspokoi, inna zakochana para zaferuje wam przejażdżkę lodzią. Gdy będziesz gotowy udaj się na przystań i popłyn do Twin Towers.

Twin Towers

Gdy przybędziecie na plażę dowiesz się, że otwarte jest tylko jedno wejście. Obejdź mur okaże się, że armia zdążyła przed tobą. Przy bramie, na zaczepkę żołnierzy odpowiedz, że jesteś tłumaczem, a wpuszczą cię bez walki do środka. Gdy w labiryncie znajdziesz wejście do wieży, zobaczysz Leen. Wejść do środka, niestety Myulen cię nakryje. Obejrzyj scenkę. Po upadku ruszaj na górę. Zobaczysz Leen wołającą o pomoc. Oczywiście udziel jej. Razem z porucznik ruszajcie na górę. Równolegle podróżować będą Myulen oraz Feena. Uważaj Justin! Pułkownik wyraźnie podrywa dziewczynę, która wcale się nie broni! Gdy dojdzie do spotkania obejrzyj scenkę, w której Justin otrzyma od Liete medalion oraz złoży obietnicę. Wracajcie do lodzi i z powrotem do Gumbo. Tam Gadwin zarządzi powrót do Dight.

Dight (ponownie)

Pogadaj z merem wioski. Aby dostać się na całkiem nowy kontynent należy znaleźć kamień teleportacji. Niestety Sue załabnie. Odwiedź ją w klinice Almy i po rozmowie udaj się do Vanishing Hill (wstąp do gospody przed wyjściem). Tam czeka cię wędrówka na sam szczyt, gdzie znajdziesz kamień. Uważaj musisz pokonać dwóch bosów, jeden zaraz za save point'em, a drugi pod koniec. Aby otworzyć dwie bramy potrzebne będą dwa klucze (silver i gold). Natomiast przy znikających blokach musisz zastosować technikę "na siłę". Zanim całkowicie się zmniejszą musisz być pod drugiej stronie. Gdy będziesz miał już skarb wróć do Sue. Okaże się, że dziewczyna nie ma już ochoty na przygodę i wraca do domu. Justin wspaniałomyślnie postanowi oddać kamień Sue. Razem wróćcie do Vanishing Hill i wejdźcie do jaskini. Tam pożegnaj przyjaciółkę i odeślij ją do domu. Teraz ruszaj do Gadwin (jest w Alei Smoków). Nie rozumiem po co takie dłużyżny, znów trzeba ubijać te same potwory. Rycerz wyzwie cię na pojedynek, który musisz wygrać. W zamian za to nauczy cię swojego ciosu. Pożegnaj się z nim czule i wracaj do Dight. Gdy będziesz gotowy, idź na przystań i pogadaj z Almą. Wsiadaj do lodzi. W nocy wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj z Feeną. Romantyczny nastrój przerwie dziewczyna pływająca w wodzie. Oszołomiony urodą Justin postanowi jej pomóc. Nawet pomimo, że to oczywista pułapka. Zapisz grę i zwiedź wyspę. W jaskini czeka do pokonania ostatni na dysku pierwszy boss.

DYSK 2

Rapp

Po dobieciu do brzegu czeka cię długa wędrówka lasem. Spotkasz tu swojego znajomego Guido. W pewnym momencie zobaczysz małego chłopca. Powie kilka zdań i ucieknie. Idź dalej, po chwili powinieneś obejrzeć scenkę i zostać schwytyany w

pułapkę. Koniec końców poznasz Rappa, wojowniczego smarkacza. Po krótkiej wymianie zdań małe dziecko zostanie zaatakowane przez wielką roślinę. Pomóż Rappowi i wykończcie skurczybyka. Oczywiście po zwycięstwie nastąpią przeprosiny i razem ruszycie do wioski Rappa. Pogadaj z dziadkiem twojego nowego kolegi, prześpij się w knajpie a potem ruszajcie do leżącej nieopodal wieży. W skamieniałym lesie Rapp opowie historię swoich rodziców, a Justin postanowi wykończyć wrogów z wieży. Ruszajcie tam. Gdy dotrzecie do bazy okaże się, że jest pilnie strzeżona. W jednym z magazynów napotkasz Mildę, która cię zaatakuje. Gdy wygrasz, porozmawiaj z nią, a przyłączy się do ciebie. Razem musicie dotrzeć na ostatnie piętro bazy. W tym celu musisz dotrzeć do komputera i go rozwalić. To samo na drugim piętrze. Na samej górze wejdź laboratorium i obejrzyj scenkę. Oto twoje pierwsze spotkanie z Gaią. Czeka cię trudna walka z bossem. Potem razem uciekajcie do wioski. Dziadek Rappa nie pozwoli Mildzie wejść do środka, więc zatrzymajcie się w zajazdzie. Nocą gdy zniknie Feena, wyjdź z gospody i idź na jej tyły. Gdy będziesz rozmawiał z dziewczyną, pojawią się twoi kompani i oznajmiają, że wioska została zaatakowana. Musisz wykończyć paru żołnierzy, pogadać z merem i dojść do drugiej kondygnacji. Tam spotkasz Leen. Obejrzyj szokującą scenkę. No, no kto by się tego spodziewał? Wracajcie do zajazdu. Rankiem zostaniecie, delikatnie mówiąc, wyproszeni. Razem udajcie się do wioski Mildy.

Laine Village

Aby tam dotrzeć musisz się przedrzeć przez las, a potem pustynię *(jest tu bonusowa lokacja, jeśli chcesz ją zwiedzić to spoko, ale nie ma to wpływu na fabułę). Dotrzesz do Zil Padon. Zatrzymaj się tu tylko na noc. Wejść do hotelu, potem z niego wyjdź i pogadaj z gośćmi stojącymi na zewnątrz. Teraz wracaj do środka i wynajmij pokój. Rankiem czeka cię przeprawa przez Savanna Wilderness, a za nią jest już Laine. Gdy wejdiesz do środka obejrzyj scenkę. Zdziwiony? Porozmawiaj z Darlin, a potem idź do domku Derlin. Po rozmowie z tą ostatnią zostaniesz odesłany do Dorlin. Niestety, ten ostatni jest pozbawiony swojego rogu i kompletnie zwiariował. Wyjdź z wioski, na mapie ukaże się nowa lokacja - stare Laine. Czeka cię tu trudna przeprawa. W pierwszej części musisz, korzystając z domków, teleportować się, aż zostaniesz przeniesiony do części drugiej. W tej udaj się na prawo i gdy dotrzesz do różowych kafelków (znajdujących się za jasnoniebieskim mostkiem) stań na ostatnim z nich. Zostaniesz przeniesiony. Zobaczysz kilkoro drzwi, lecz tylko jedno przeniosą cię dalej. Wejść do nich. Teraz uważaj na wystające ze ścian gady. Proponuję zastosować regułę prawej ręki. Gdy odnajdziesz zielone wejście, skorzystaj z niego. Boss, a potem róg jest twój. Odnieś go Dorlin, a ten wskaże ci dalszą drogę. Pożegnaj Mildę i wracaj do Zil Padon.

Zil Padon

Idź do części zamieszkałej przez Mogaye. Gdy będziesz przechodził koło fontanny, zaczepi cię mała dziewczynka. Idź do domku szefa Mogayów i porozmawiaj z nim (to Guido). Na jego pytanie, dlaczego chcesz dostać się do świątyni odpowiedz: "aby uratować świat". Guido wypuści wodę z fontanny i razem możecie udać się po ostatni z kluczy. Na dole musisz dotrzeć po ruchomych platformach do sanktuarium. Oczywiście nie obejdzie się bez pokonania bossa. Gdy będziesz wracał, wojskowi już tu będą. Musisz znaleźć inną drogę, skocz ze skarpy tuż przy wyjściu z sanktuarium. Jednak konfrontacja z Myulenem jest nieunikniona. Mimo gróźb z obu stron nic nie wyjdzie z pojedynku, gdyż Baal pobudzi do życia golem. Scenka, a po niej ciężka wędrówka do wyjścia z labiryntu. Na zewnątrz zobaczysz jak porywają Feenę. Dołącz do ciebie Rapp i Guido i razem polecicie na ratunek.

Statek

Gdy wylądujesz, musisz dostać się na mostek. Spotkasz tam trzy panie sierżant. Pokonaj je, a potem rozwal komputer. Ruszaj dalej. Gdy spotkasz Balla, czeka cię mała wymiana, nie do końca jednak uczciwa. Obejrzyj scenę, a potem pokonaj generała. Mimo zwycięskiej walki zostaniesz strącony w otchłań, a do tego stracisz Spirit Stone. Razem z Feeną zostanecie uratowani przez Rappa i Guido. Nadszedł czas aby odwiedzić Alent.

Alent

Udaj się do wioski Laine i najpierw porozmawiaj z Darlin, a potem z Dorlin. Ten ostatni otworzy przejście na górę Brinan Plateau. Wejście jest bezpośrednio z wioski. Korzystając z lin dostań się do jeziora z tęczą. Wrzuć medalion i teleportuj się do Alent. Tam droga do Liete jest prosta. Do rozwalki trzech bossowie. Gdy spotkasz panią porozmawiaj z nią. Okaże się, że jest iluzją. Po kolei musisz podejść do każdej z iluzji i rozwiewać ją. Na końcu trafisz do komnaty prawdziwej Liete. Rozsiądź się wygodnie i obejrzyj długi filmik. Po czym wracaj na ziemię. Razem udajcie się do J-Base po drodze zaliczając Luzet Mountains.

Ostateczna walka

W bazie znajdź rannego żołnierza. Powie ci, że za posągiem jest ukryte przejście. W nim znajdziesz rannego Myulena. Pogadaj z nim i wskocz do dziury. Ruszaj za Baalem. Czeka cię kolejna konfrontacja, jednak Gaia zostanie obudzona do życia. Uciekaj i idź do Field Base (jest na mapie). Odpocznij trochę i idź do namiotu Myulena. Pogadaj z nim i po malej kłótni biegnij uratować Zil Padon. Tam rozwalaj wrogów i przebijaj się w stronę części Mogayów. Czeka cię rozmowa z Leen. Idź do kolorowego namiotu i prześpij się. Obejrzyj scenki i leć do J-Base. Znajdź Myulena i obejrzyj długą animację. Następnie idź do pomieszczenia z działami i wyjdź na balkon. Niestety, nie uda się uratować Leen. Kolejna animacja, a potem rozmowa z Feeną w namiocie w Zil Padon. Po wizycie Myulena idź do Field Base. Nie uda się zatrzymać Feeny, a drużyna cię opuści. Zagubiony wracaj do Zil Padon i znajdź Guido. Obejrzyj pocieszającą scenkę ze wszystkimi bohaterami i wejdź do teleportu. Zwiedzając świątynię, w pewnym momencie dotrzesz do platformy na której jest znak (ten od oglądania lokacji). Będą się zapalały różnokolorowe ścieżki. Musisz przejść po nich w odpowiedniej kolejności: czerwona, zielona, niebieska. Dopiero wtedy pojawi się nowa kładka. Walka z bossem, a w następnym pomieszczeniu spotkanie z duchami. Zostaniesz przeniesiony do J-Base. Znajdź Myulena. Gość w końcu zrozumie o co chodzi i pomoże ci. Twoje zadanie to zmusić go na samą górę do mózgu Gai. Na końcu jeszcze walka najpierw z Baalem, potem z Gaią i jeszcze raz z Gaią. Po wygranej wejdź do sąsiedniego pomieszczenia i zniszcz Spirit Stone. Długie zakończenie. Hej, Leen żyje. Nie wyłączaj konsoli, po napisach zobaczysz powrót Justina do Parm. Dziesięć lat później.

Mission: Impossible

Przed wami 24 trudne zadania. Nie oszukujmy się, pewnie nie raz chciałeś być szpiegiem, wyposażonym w super sprzęt. Teraz masz szansę. Jeśli ci coś nie wyjdzie to zapraszam do tekstu. Na pewno będzie łatwiej. Solve dotyczy poziomu trudności POSSIBLE ale jeśli chcesz grać na IMPOSSIBLE mogą pojawić się jakieś dodatkowe drobne zadania. Nie powinno to bardzo zagmatwać części logicznej gry.

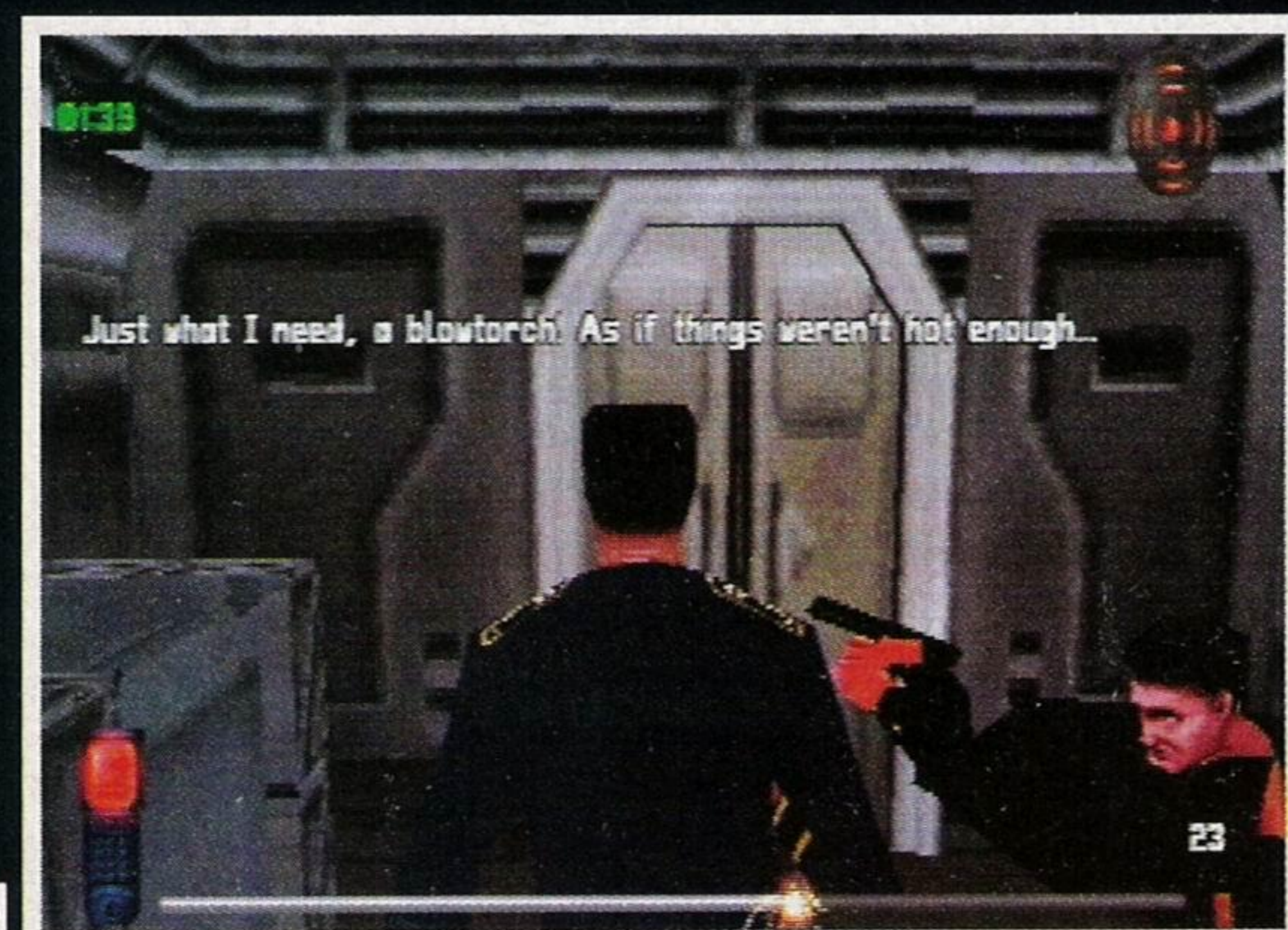
txt: Brat & Grabarz

MISJA 1: Ice Hit

Gdy podptyniesz łodzią, wysiądź na brzeg i skieruj się do skrzyń stojących przy siatce. Skacząc po nich przedostań się na drugą stronę. Teraz idź wzdłuż ogrodzenia aż dojdiesz do pierwszego budynku. Wejdź do niego. W środku jest oficer. Po krótkiej wymianie zdań, wyciągnij broń i zabij go. Podejdź do biurka i weź rozkazy. Teraz stań przy ciele i użyj ikony twarzyczki aby zmienić tożsamość. Schowaj broń i wyjdź z budynku. Idź w lewo, a potem w prawo, aż dojdiesz do siatki. Powinieneś być bezpieczny do momentu aż nie wyciągniesz broni. Podejdź do ciężarówki i daj stojącemu przy niej oficerowi rozkazy. Żołnierz wejdzie do pojazdu i odpali silnik. Teraz podbiegnij do Cluttera (zaznaczony jest zielonym punkcikiem na radarze). Pogadaj z nim i wróć do ciężarówki. Wskocz na przyczepę.

MISJA 2: Subpen

Problem pojawi się od razu. Z powodu niskiej temperatury twój kamuflaż stał się bezużyteczny. Uważaj na strażników i ruszaj w kierunku czerwonego punktu na radarze. Powinieneś dojść do budynku. Wejdź do niego i idź schodami. W pomieszczeniu do którego dotrzesz powinna znajdować się mina. Leży na półce. Weź ją i wracaj do Cluttera. Odnajdziesz go, obserwując zielony punkt na radarze. Po krótkiej rozmowie, udaj się w kierunku łodzi wroga. Gdy do niej dojdiesz, przyczep minę do burty. Teraz biegiem wracaj do Dowey'a, który czeka w pontonie. Koniec misji.



MISJA 3: Recovery NOC List

Szykują się kłopoty. Podobno do ambasady przeniknął również zamachowiec, który ma za zadanie zlikwidować ciebie. Na razie się nim nie przejmuj. Podejdź do rozmawiającej pary. Pogadaj z ludźmi dwukrotnie. Po chwili mężczyzna powinien odejść. Porozmawiaj z kobietą. Okaze się, że jest ona agentem, który z tobą współpracuje. Upewnij się, że w pobliżu nie ma żadnego strażnika i weź od niej przybornik do kamuflażu. Teraz skieruj swe kroki do sali balowej. Podejdź do pianisty i porozmawiaj z nim. Okaze się, że może zagrać ulubiony utwór ambasadora gdy znajdziesz dla niego nuty, które ktoś skradł. Podejdź teraz do barmana. Pogadaj z nim. To kolejny z agentów, powinien ci dać szampana i środek nasenny, który natychmiast wspaniesz do kieliszka. Teraz czas rozmieścić, generatory dymu, które zapewnią ci ucieczkę. Otwory wentylacyjne znajdują się na ścianie tuż przy samej podłodze. Dwie kraty są w sali balowej i trzy w korytarzach. Gdy będziesz rozmieszczał generatory, upewnij się, czy nie przechodzi strażnik. Jeśli cię zauważy, zostaniesz aresztowany. Udaj się teraz do pary, która siedzi, na fotelach w rogu. Pogadaj z nimi. Zauważ, że na fotelu, na którym siedział mężczyzna leżą nuty. Weź je. Czas zająć się zamachowcem. Czy przypadkiem, nie zauważyłeś kobiety w czerwonej sukni, która wciąż chodzi za tobą? Trzeba się jednak upewnić. Idź do Sarry (to agentka, z którą gadałeś na początku) i porozmawiaj z nią. Czy pani w czerwieni poszła za tobą? Jasne, że tak. Cóż, czas ją sprzątnąć. Idź do ubikacji i wyjmij broń. Ustaw się przy tylnej ścianie i czekaj aż przyjdzie aby cię załatwić. Nie daj jej szansy, i strzel pierwszy. Ciało ukryj w szalecie i skieruj się do sali balowej. Tam wręcz nuty pianistcie. Gdy ambasador, usłyszy dźwięki muzyki zejdz na dół. Podejdź do niego i wręcz mu zatruty napój. Mężczyzna szybko pobiegnie do toalety. Udaj się za nim. W łazience załatw go i schowaj ciało do drugiego szaletu. Korzystając ze wzorca przebierz się za Ambasadora (ikonka twarzy). Teraz nic nie stoi na przeszkodzie abyś się udał na górę. Przejdź koło żołnierza i idź w lewo. Jest tam ostatni wentylator,

umieść w nim generator. Teraz idź w przeciwną stronę i wejdź do windy.

MISJA 4: Warehouse

Jest to czysto zręcznościowy poziom. Na początku zabij strażnika i odbierz mu pistolet. Teraz musisz odnaleźć pięć skrzyń,

które wyraźnie odróżniają się od pozostałych. Aby móc bezpiecznie się poruszać, znajdź kombinezon, który ochroni cię przed gazem. W ścianach pomieszczone są apteczki, użyj ich w razie potrzeby. Korzystając z radaru, znajdź skrzynie, klucz i wyjście. To nie jest trudne.

MISJA 5: KGB Hq

Schowaj broń. Najpierw znajdź przebieralnię (jest na końcu korytarza, nad drzwiami jest kamera). W środku znajdziesz przybornik do kamuflażu. W jednym z pokoi znajduje się umierający Barnes. Podejdź do niego i porozmawiaj. Da ci kilka wskazówek, a potem umrze. Wyjdź z pokoju i idź do aresztu. Pogadaj z oficerem dwukrotnie. Gdy się odwróci, weź z biurka zamrażacz kamer. Teraz podejdź do czerwonych dwuskrzydłowych drzwi, wejdź do środka i pogadaj z pułkownikiem. Weź z jego biurka dart gun. Gdy się odwróci wyciągnij broń i strzel do niego. Przebierz się teraz za niego (ikonka twarzy) i podejdź do obrazu. Znajduje się na nim przycisk. Naciśnij go. Potem przełącz kolejny switch, a po drugiej stronie otworzy się kolejne przejście. Wejdź do pokoju kontrolnego i zlikwiduj strażników. Podejdź do pudelka w rogu i zamroź kamery. Weź jeszcze przepustkę z półki i wyjdź na korytarz. Teraz idź do pokoju dowodzenia i pogadaj z oficerem. Powinien dać ci rozkaz przeniesienia więźnia. Idź do aresztu i daj rozkaz żołnierzowi. Otworzy on celę i wyjdzie z niej Candice. Obydwoje udajcie się do wyjścia.

MISJA 6: Security Hallway

To prosty level. Musisz oczyścić korytarze dla Candice. Idź przed siebie. Nie wolno ci nadepnąć na płytki o czerwonym kolorze. Po drodze zabij wszystkich strażników, bo w innym wypadku Candice dostanie się w ich ręce. Powinieneś dojść do ściany, na której znajduje się przycisk. Naciśnij go, a Candice będzie miała wolną drogę. Gdy dotrze do ciebie razem opuśćcie korytarze.

MISJA 7: Sewage Control

Twoim najważniejszym zadaniem jest ochrona dziewczyny. Candice otworzy drzwi. Przejdź przez nie i wejdź na ruchomą platformę. Załatw strażnika i przełącz switch w terminalu. Teraz uważaj, strażnik będzie próbował aresztować dziewczynę! Nie dopuść do tego. Teraz udaj się w bok z platformy i ruszaj przed siebie. Na końcu korytarza skręć w lewo i w pomieszczeniu użyj terminala. Po drodze załatw wszystkich wrogów. Potem biegnij na drugi koniec korytarza, tam skręć w prawo i wejdź do pomieszczenia. Wykończ strażnika i skorzystaj z terminala. Otworzą się drzwi do super komputera. Od teraz masz trzy minuty, więc spiesz się. Uważaj, pojawią się nowi strażnicy. Gdy dojdiesz do komputera Candice przegra NOC List. Teraz pozostaje

wam tylko ucieczka. Biegnijcie na start.

MISJA 8: Escape

Pierwszym problemem są działka umieszczone na suficie. Ustaw się w rogu i używając pistoletu 9mm strzel do karabinku. Powinien się zdeaktywować na jakąś minutę. Biegnij aż do momentu, kiedy dojdiesz do terminala. Tam poczekaj na dziewczynę, otworzy ona sekretne przejście. Wejdź w nie, a drzwi się za tobą zatrzasną. Zobaczysz scenkę, jak strażnicy aresztują Candice. Teraz otwórz wiszącą na ścianie skrzynkę i wyjmij z niej maskę. Obok jest druga skrzynia, strzel do niej z pistoletu 9mm. Spowodujesz zwarcie i będziesz mógł się wydostać. Załatw strażników, ale pamiętaj, żeby został ci co najmniej jeden nabój. Gdy znajdziesz Candice (leży w małym pomieszczeniu) zobaczysz jak przed tobą ucieka strażnik. Musisz go zabić zanim zdąży dotrzeć do wyjścia. Odbierz mu NOC List i podejdź do dziewczyny. Porozmawiaj z nią i razem udajcie się do wyjścia.

MISJA 9: Escape with Candice

W siedzibie KGB udaj się do pokoju pułkownika. Jeśli w środku będzie jakiś strażnik, to go załatw. Załóż maskę i przyciśnij sekretne przełączniki. Wejdź do pokoju z komputerami i usuń zamrażacz kamer. Teraz wszyscy wiedzą kto zdradził - wrobiłeś Glystina. Wyjdź z pokoju na korytarz i udaj się do centrum dowodzenia. Tam zabij strażnika i zabierz mu klucz. Razem z Candice udajcie się do dwuskrzydłowych drzwi (dymi się spod nich) i wydostańcie się z siedziby HQ.

MISJA 10: Fire Alarm

Znowu znalazłeś się w ambasadzie. Wszędzie panuje zamieszanie. Odprowadź Candice do windy po drugiej stronie korytarza. Po drodze musisz zabić dwóch strażników, jeśli tego nie zrobisz oni zaopiekują się dziewczyną. Chyba tego nie chcesz? Gdy Candice będzie bezpieczna, zejdz schodami na dół. Powinieneś zauważyć strażaka w czarnym hełmie. Pogadaj z nim, naprawdę jest to Jack. Umówcie się w łazience. Idź tam, staraj się aby nikt nie zauważył jak będziesz wchodził do wc. Tam pogadaj z Jackiem i przebierz się. Dostaniesz także stój dla Candice. Wracaj do windy i daj kombinezon dziewczynie i razem biegnijcie do wyjścia. Jeśli nikt was nie widział, to spokojnie opuśćcie budynek. Misja zakończona.

MISJA 11: CIA Escape

Na jednej ze ścian znajduje się tajny przycisk, który odsłoni okno. Po chwili powinien zadzwonić telefon. Candice powie ci, że pod blatem stołu ukryła gumę. Weź ją i przyczep do szyby. Po wybuchu przedostań się do następnego pomieszczenia. Weź ze stołu ekwipunek i wyjdź na zewnątrz.

MISJA 12: CIA Escape

Teraz podejdź do strażnika i uspij go dart gunem. Zdejmij odciski palców z jego ręki za pomocą gumy do żucia i użyj ich na czytniku. Ruszaj korytarzem przed siebie. Załatw ochroniarzy, za skrzyniami znajdziesz spray. Zamaluj nim wszystkie kamery, znacznie ułatwi ci to ucieczkę. Teraz przy pokoju dowodzenia uspij dwóch strażników. Zdejmij odciski z palców, teraz możesz otworzyć szerokie drzwi. Użyj karty na czytniku ponownie, a będziesz miał dostęp do pokoju, w którym leży pistolet. Teraz idź dalej korytarzem i usuń strażnika. Otwórz kolejne drzwi, prowadzące do pomieszczenia z oficerem ubranym w czarny garnitur. Zignoruj jego biadolenia, załatw go i wejdź do następnego pokoju. Do szefa nie strzelaj, poczekaj aż wybiegnie z pokoju. Idź za nim i gdy otworzy wielkie drzwi strzel do niego. Niestety narkotyk w twoim organizmie da o sobie znać. Doczłap do windy i - na górę.

MISJA 13: Way To Roof

Schowaj broń i podejdź do pielęgniarki. Kobieta cię uzdrowi. Teraz podejdź do gościa na łóżku. Obok niego znajduje się przycisk. Naciśnij go aby odwrócić uwagę lekarzy. Gdy będą zajmowali się chorym, podbiegnij do okna i wejdź na dach.

MISJA 14: CIA Rooftop

Wyjmij broń i uspij strażnika za rogiem. Weź od niego kartę. Podejdź do skrzynek i wejdź po nich na drugi poziom. Podejdź do metalowej skrzyni i wyłącz zabezpieczenie podłogi. Przejdź dalej i przy kolejnej skrzyni wyłącz światła na lądowisku. Teraz skocz po ukosie przez barierki. W ten sposób będziesz mógł dostać się za siatkę. Po jej drugiej stronie leży torba. Weź ją i przebierz się za mechanika. Ruszaj przed siebie, a za rogiem wejdź w drzwi prowadzące na wyższy poziom. Tam przejdź po mostku i pogadaj ze strażnikiem. Wpuści cię na lądowisko. Skręć w lewo i zejdź na dół. Tam stań przy metalowej skrzyni i włącz światła. Teraz biegnij szybko na lądowisko. Przebiegnij obok helikoptera i podejdź do małej skrzyneczki umieszczonej na ścianie. Włóż do niej EMS. Właśnie unieruchomiłeś radar. Teraz przeskocz przez barierkę. W momencie gdy strażnik będzie odwrócony tyłem, załatw go. Zabierz mu kartę i zejdź jeszcze niżej. Przejdź przez drzwi a po drugiej stronie uporaj się ze strażnikami. Jeden z nich powinien mieć kolejną kartę. Otwórz bramę w siatce i biegnij aż zobaczysz skrzynie. Wdrap się po nich na samą górę i unieruchom strażnika. Teraz włącz deflektor aby zobaczyć lasery. Przeskocz nad nimi. Biegnij wokół murku aż zobaczysz małą budkę, a obok niej skrzynie. Teraz wejdź na jedną ze skrzyń i wyżej umieść aparat. Schowaj się za rogiem i poczekaj aż strażnik wyjdzie i wejdzie do budki. Teraz masz już kod wejściowy. Wejdź do strażnicy i idź na górę. Tam przejdź przez kolejne drzwi. Czekaj za nimi Candice.

MISJA 15: Terminal Room

Opuszczaj się powoli, jeśli nie szkoda ci zdrowia, możesz zignorować czerwone lasery. Gdy będziesz wisiał nad żółtymi promieniami, zbliż się do nich i poczekaj aż odsuną się w bok. Gdy będziesz na samym dole, obniżaj się aż do momentu, gdy Ethan powie, że jest to odpowiednia wysokość do włączenia komputera. Rozbujaj się i gdy będziesz przy samym wejściu, włącz komputer. Teraz obniż się ociupinkę aż Ethan

powie, że jesteś na wysokości komputera. Rozbujaj się i skopiuj NOC List. Po tym wracaj się na górę. Gdy będziesz słyszał, że nadchodzi strażnik podciągnij się trochę do góry - nie zauważy cię.

MISJA 16: Rooftop Escape

Podbiegnij do barierki i wyciągnij broń. Przeskocz nad nią i załatw strażnika. Podbiegnij do skrzynek i włącz deflektor. Przeskocz niżej. Uważaj na strażników. Wysadź cokolwiek wybuchową gumą trzykrotnie a przykujesz uwagę strażników. Jak chcesz to ich uspij. Wejdź przy kratach do korytarza i otwórz drzwi. Uważaj zaraz po prawej stronie stoi policjant. Muisz być od niego szybszy. Teraz wbiegnij na lądowisko i podbiegnij do małej skrzynki. Wyciągnij z niej EMS. Teraz helikopter powinien się unieść na parę metrów w górę. Wskocz na płoży i masz to już za sobą. Misja skończona.

MISJA 17: Mole Hunt

Uważaj na Ethana poruszającego się po peronie. Na początku usuń dwóch strażników, którzy go aresztowali. Teraz uważnie obserwuj otoczenie. Któryś z cywili może wyciągnąć broń. Wtedy go zastrzel. Gdy jednak zabijesz jakiegoś niewinnego biedaka - spalisz misję. Teraz poczekaj aż Ethan wsiądzie do pociągu.

MISJA 18: Train Car

Ruszaj przedziałami przed siebie. Musisz wykończyć wszystkich gości, którzy strzelają do ciebie. Uważaj na cywili, nie możesz zranić żadnego z nich. W czwartym wagonie znajduje się Candice. Pamiętaj aby rozwalić wszystkich strażników. Weź od Candice przyborek oraz kapsułkę z gazem. Teraz wyjdź z przedziału. Przekręć przełącznik aby zablokować wyjścia.

MISJA 19: Defuse Max's Plan

Schowaj broń i wejdź do następnego przedziału. Na jego końcu stoi konduktor. Porozmawiaj z nim i załatw go pięścią. Przebierz się za niego i wejdź do kolejnego wagonu. Pamiętaj - schowaj broń! Teraz zabij tylko jednego ochroniarza na samym końcu wagonu. Po resztę wrócisz na końcu. Użyj pięści! Gdy go zlikwidujesz podejdź, ale nie wchodź do przedziału, w którym siedzi panią. Wrzuć do środka gaz. Otruta wyrzuci NOC List. Podnieś go i idź do następnego wagonu. Załatw wszystkich gości znajdujących się tam. To są ochroniarze. Po chwili okaże się kto jest zdradzą. Wejdź do przedziału towarowego i zabij kolejnych strażników. Teraz podnieś palnik i ciec chłodzącą. Podejdź do sejfu (na końcu po lewej) i palnikiem rozgrzej do czerwoności dwie sztaby - ostrożnie, Ethan powie kiedy wystarczy. Jeśli podgrzejesz za szybko - wybuchnie bomba w sejfie. Teraz jak najszybciej schłodź czerwoną sztabę. Potem drugą. Jeśli zrobiłeś wszystko poprawnie, metal powinien pęknąć. Następnie rozbrój bombę - w kieszeni znajdziesz służące do tego urządzenie. Wróć do wagonu, gdzie zostawiłeś strażników i dobij ich palnikiem, albo zamrażaczem - jak wolisz. Wejdź na dach.

MISJA 20: Train Roof

Jak najszybciej biegnij przed siebie. Pierwszemu zabitemu strażnikowi zabierz wyrzutnię rakiety. Uważaj na ochroniarzy znajdujących się na ulicy. Gdy zobaczysz

Phelpsa, jak wskakuje do helikoptera zatrzymaj się i wyjmij wyrzutnię rakiety. Dokładnie wyceluj i zniszcz maszynę. Misja zakończona.

MISJA 21: Ice Storm

Idź pod górę i skręć do drugiego doku. Tam, na

skrzyniach na samej górze leży AFS. Weź go. Teraz biegnij do wielkich skrzyń. Wśród nich powinna leżeć mina. Użyj radaru aby ją zlokalizować, będzie widoczna jako czerwony punkcik. Teraz odnieś znaleziska Clutterowi - jest w pontonie. Już? To dalej. Niedaleko miny powinny leżeć materiały wybuchowe. Teraz udaj się do pump house (szary, duży budynek). W jego pobliżu powinna leżeć kapsuła z gazem. Znajdź ją, a potem wejdź do środka i idź schodami. W pomieszczeniu powinieneś znaleźć strażnika (zabij) i obcegi (wirecutters), leżące na stole przy tylnej ścianie. Rozmieść ładunki i zanieś Clutterowi kable (Clutter oznaczony jest zielonym punktem na radarze - siedzi tuż za budynkiem, w którym jesteś). Teraz biegnij do domu strażników. Masz dwie możliwości. Wrzuć kapsulę z gazem do środka i wykończ ich wewnątrz budynku. W środku powinien leżeć detonator oraz noktowizor. Zrób użytek z detonatora i wysadź pump house. Teraz po skrzyniach dostań się na dach budynku dowodzenia. To ten wielki budynek przy wyjeździe. Pomóż kumplom i wykończ strażników. Poczekaj na ciężarówkę jadącą do tunelu i wskocz na nią.

MISJA 22: Tunnel

Jadąc na ciężarówce uważaj na różne przeszkody. Schylaj się pod wentylatorami i skacz nad różnymi konstrukcjami. Gdy dojedziesz do półki zeskocz na nią. Za tobą są materiały wybuchowe. Podejdź teraz do wielkich śrub i podłóż ładunek. To samo zrób z drugiej strony. Przejdź przez drzwi i wykończ strażnika. Z powrotem wskocz na ciężarówkę. Gdy dojedziesz do kolejnej półki powtórz te same czynności. W końcu obsadzisz ładunkami cały tunel i go wysadzisz.

MISJA 23: Mainland

Przejdź przez dziurę w siatce i trzymaj się lewej strony. Idź przy murze. W domkach, w których śpią strażnicy jest Uzi. Weź, ale staraj się nie używać broni - pod koniec jest wręcz niezbędna. Teraz podbiegnij do miejsca, gdzie zaczynałeś pierwszą misję. Powinna być tam dziura w siatce za skrzyniami. Przejdź przez nią i nad tunelem przedostań się na drugą stronę kanału. Wejdź na dach i wykończ strażników. Gdy ich rozwalisz zeskocz na dół i spotkaj się z Clutterem (jest zieloną kropką na radarze). Da ci materiały wybuchowe. Wróć niemal do miejsca, gdzie zaczynałeś tę misję (dziurę w siatce, przez kanał i przy siatce, za domkiem i ciężarówką), a potem idź do generatora. Po jego prawej stronie na ścianie jest skrzynka. Jeśli chcesz oczyścić sobie teren, użyj Dowey'a - jest na pozycji snajperskiej (wciśnij "trójkąt" na padzie - Dowey jest jedną z twoich broni). Postrzelaj sobie nim. Teraz



podejdź do skrzynki i ją otwórz. Podłóż plastik pod lewą jej część (pod zielonym ekranikiem). Strzel Dowey'em w ładunek, a wyłączysz kamerę. Teraz podłóż ładunki wybuchowe przy generatorze i idź do domu z ciężarówką - przed chwilą go mijaleś. Przejdź obok kamery i wejdź do budynku. Tam zabij strażnika (podda się bez walki) i nałóż kamuflaż. Weź od niego także ID card. Schowaj broń! Teraz idź do bramy za mostem. Z kartą możesz przejść na drugą stronę siatki (użyj jej na elektronicznym zamku). Skieruj się w stronę bunkra. Wejdź do niego i pokaż strażnikowi swoją przepustkę. Znajdź pokój, w którym znajduje się walizka (znowu musisz użyć karty). Weź walizkę i zanieś ją Clutterowi. On podłóż ładunek. Teraz powinien wylądować helikopter. Gdy wsiądą z niego terroryści idź za nimi. W kanciapie dokonaj wymiany. Przełącz się na snajpera i wybij wszystkich strażników i terrorystów w polu widzenia: na lądowisku helikoptera i przy kutrze nad kanałem. Ocal tylko szefa terrorystów! Niech wsiądzie do helikoptera. Ten po starcie powinien wybuchnąć. Przełącz się na Ethana Hunta - wciąż jest w kanciapie. Zaraz do środka wpadnie Clutter i terroryści (jeśli wszystkich zmiotłeś, to wejdzie sam Clutter - ma biały kombinezon). Rozwal terrorystów jak będą kolejno wchodzić. Teraz idź z Clutterem na przystań. Jeśli będą czekali strażnicy (bo nie zdjąłeś ich przed chwilą snajperem), to ich rozwal (najlepiej snajperem). Skacz na łódź i ewakuuj się.

MISJA 24: Gunboat

Gdy będziesz płynął, postaraj się rozwalić jak najwięcej wrogich instalacji na brzegu. Uważaj na miny zastawione w wodzie (jest ich malutko, ale są) i kutry przed tobą. Pod koniec kanału będzie fabryka. Zniszcz wszystkie wieżyczki, z jednej i drugiej strony. Potem rozwal mury, a na koniec kominy.

Gratulacje! Obejrzyj animację i filmik z koderami odgrywającymi scenki z gry.

ISS PRO Evolution

Zagrywając się w ISS PRO Evolution i jego japońską wersję WINNING ELEVEN 4 zdaliśmy sobie sprawę, że istnieje sporo zagrań, których istnienia wiele osób nawet nie podejrzewa. Postanowiliśmy przygotować mini-poradnik dla wszystkich, którzy tego potrzebują. I niech moc...

txt: Sheck Gardner i Rock Harders

Zacznijmy od prostych spraw - oto podstawowe zagrania w ISS PRO EVOLUTION.

Komenda	Atak	Obrona
Pad kierunkowy	Ruch zawodnika	Ruch zawodnika
Kółko	Długie podanie/centra	Wślizg
X	Krótkie podanie	Pchanie
Kwadrat	Strzał	Pchanie 2
Trójkąt	Podanie na dojsście	Bramkarz
L1	Zmiana zawodnika	Zmiana zawodnika
R1	Turbo	Turbo

Teraz zagrania i ciekawostki, o które chodzi. Spróbujcie je opanować.

L1 dwa razy - drybling (biegnąc), pikarz wykonuje dziwne ruchy biodrami
L1 i X - podanie i oddanie, czyli skuteczna akcja one-two pass. Zawodnik, do którego zostanie skierowane podanie odda "z pierwszej" do gracza, który podawał.

L1 i Trójkąt - podbicie piłki. Nie centrowanie, tylko delikatne podbicie szpicem buta - idealne do lobowania bramkarza, czy do podania na główkę wbiegającego zawodnika. Sami zobaczcie, że czasem bardziej przydaje się niż standardowa centra.

Centrowanie - są trzy rodzaje wrzutek: wysoka, średnia i po ziemi. Wykonuje się je wszystkie za pomocą kółka. I tak: normalna, wysoka centra to jedno wciśnięcie, średnia to dwa szybciutkie wciśnięcia, a centrowanie po ziemi wymaga aż trzech szybkich wciśnień kółka.

Kwadrat, Trójkąt i D-Pad - podkręcanie piłki podczas rzutów wolnych. Należy za pomocą pada wycelować w bramkę, wcisnąć Kwadrat i przytrzymać aż do wymaganego poziomu mocy strzału, a następnie przytrzymać Trójkąt i kierunek, w którym chce się podkręcić piłkę (lewo-prawo). Najlepiej celować o dobry metr od słupka i odpowiednio podkręcić kulę. Podkręcanie działa też z normalnych strzałów z biegu, warto poprobać!

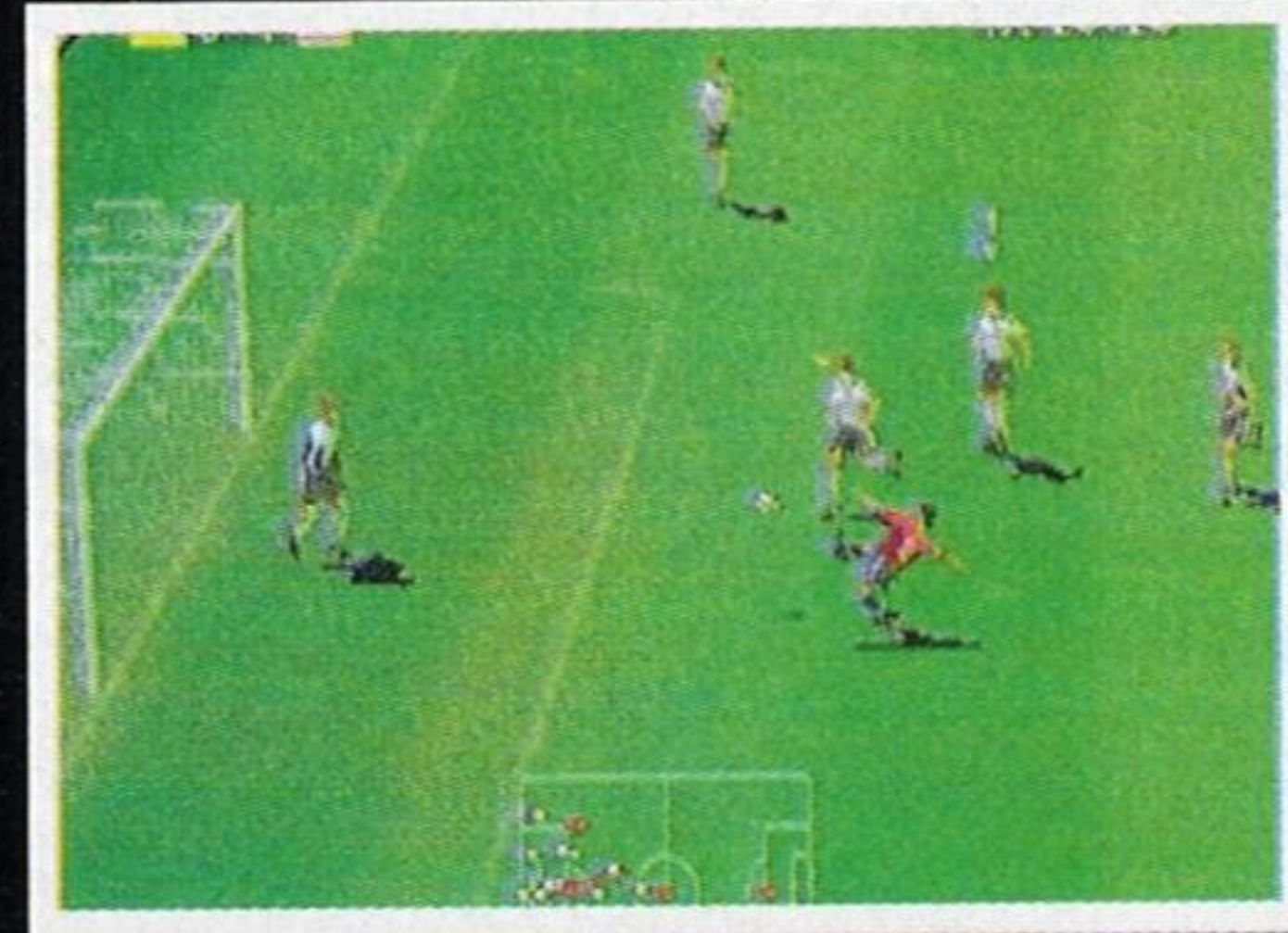
X i Kwadrat - markowanie strzału, oba trzeba szybko wcisnąć naraz.

Kwadrat- wciśnięcie kwadratu podczas pogoni za przeciwnikiem będącym w posiadaniu piłki przywoła innego obrońcę na pomoc, co w oczywisty sposób ułatwi odebranie mu kuli. Chyba, że odda piłkę...

R2, R2 - biegnąc z piłką często jesteśmy narażeni na wślizgi przeciwnika. Wcisnąc szybko dwa razy R2 można przeskoczyć nad wykonywanym wślizgiem.

Kwadrat, Kwadrat - w sytuacji sam-na-sam z bramkarzem można go spróbować przelobować wciskając szybko dwa razy kwadrat. Trzeba to zrobić na chwilę przed zetknięciem golkipera z piłką i nie zawsze działa - pikarz musi mieć wysokie statystyki.

X i L1 - fałszywe podanie. Gracz, do którego została zagrana piłka przepuszcza ją pod nogą do znajdującego się za nim zawodnika. Najlepiej żeby był to zawodnik z naszej drużyny. Podobnie sprawa ma się gdy podamy naszemu graczowi zwyczajnie za pomocą X i w momencie przyjęcia przez drugiego wciśniemy R1 - to drugie działa jednak tylko wtedy, gdy rzeczywiście za naszym człowiekiem znajduje się jeszcze jeden piłkarz.



Zmiana ustawienia na bardziej/mniej ofensywne - w poprzedniej edycji działał Select, tutaj trzeba przytrzymać R2 i wcisnąć Kwadrat lub Kółko. Efekty zmian będą widoczne nad nazwiskiem zawodnika - im bardziej kwadracik przesunięty jest w stronę bramki przeciwnika, tym bardziej ofensywna postawa przyjęta przez zawodników.

Autoobrona - trzymając R1 i X lub kwadrat odpalimy tzw. tryb autoobrony, w którym aktualnie podświetlony zawodnik natychmiast rzuca się na przeciwnika będącego w posiadaniu piłki. Jest to niezwykle użyteczne, ale nie należy zbyt często zaniedbywać "normalnej" obrony.

Strategia - można zdefiniować aż cztery rodzaje strategii i jednocześnie je wykorzystywać. W tym celu należy wejść do opcji drużyny (tam, gdzie zmienia się ustawienie i skład), wybrać opcję strategii i przyporządkować cztery przyciski do żądanych kombinacji. Załóżmy, że trójkąt to będzie kontra. Podczas gry strategię odpala się wciskając L2 i jeden z przycisków pada. Czyli: L2 + trójkąt to będzie gra z kontry. Symbol taktyki, którą obrała twoja drużyna znajdował się będzie na ekranie, obok nazwiska zawodnika.

Wyczynowe strzały - naturalnie chodzi o rowerki, nożyce, szczupaka i inne bardzo efektowne zagrania. Wykonuje się je standardowo za pomocą przycisku Kwadrat, a należy jedynie odpowiednio ustawić się do piłki. Wbiegający na pole karne Ronaldo na wrzutkę zza pleców niemal zawsze reaguje szczupakiem, musi w tym więc coś być. Trzeba też pamiętać, że trzymanie Kwadratu przez cały czas spowoduje "pójście na dynię" - inaczej mówiąc zawodnik będzie skakał do główki i przepychał się z innymi graczami. Zatem nie trzymać Kwadratu, a wcisnąć w odpowiednim momencie. Aby wykonać nożyce warto też być odwróconym plecami lub bokiem.

Bonusy, czyli co można wygrać:

Zespoły Europe Classic All Star Team i World Classic All Star Team - należy wygrać International League.

Zespoły Europe All Star Team i World All Star Team - należy wygrać International Cup.

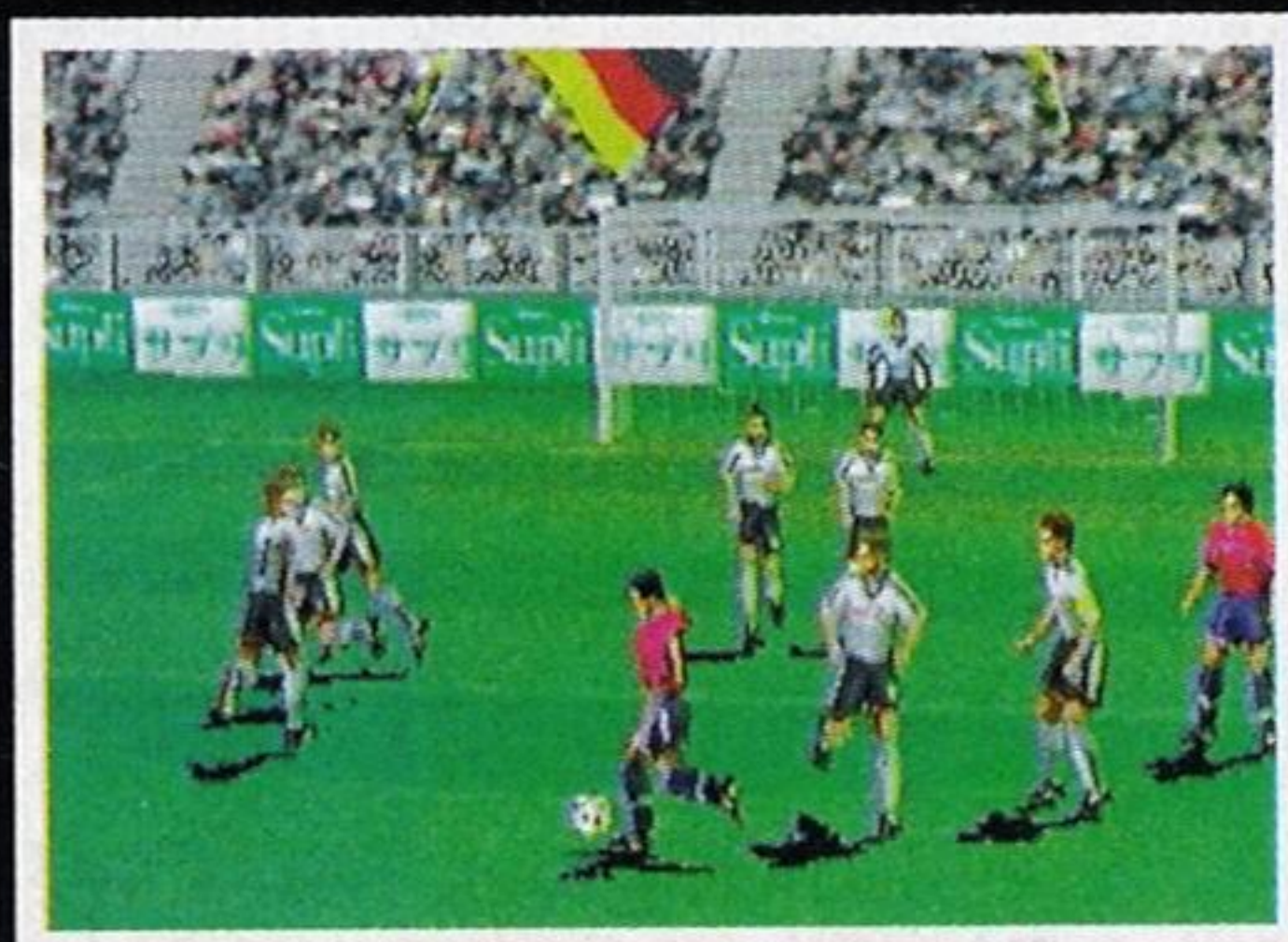
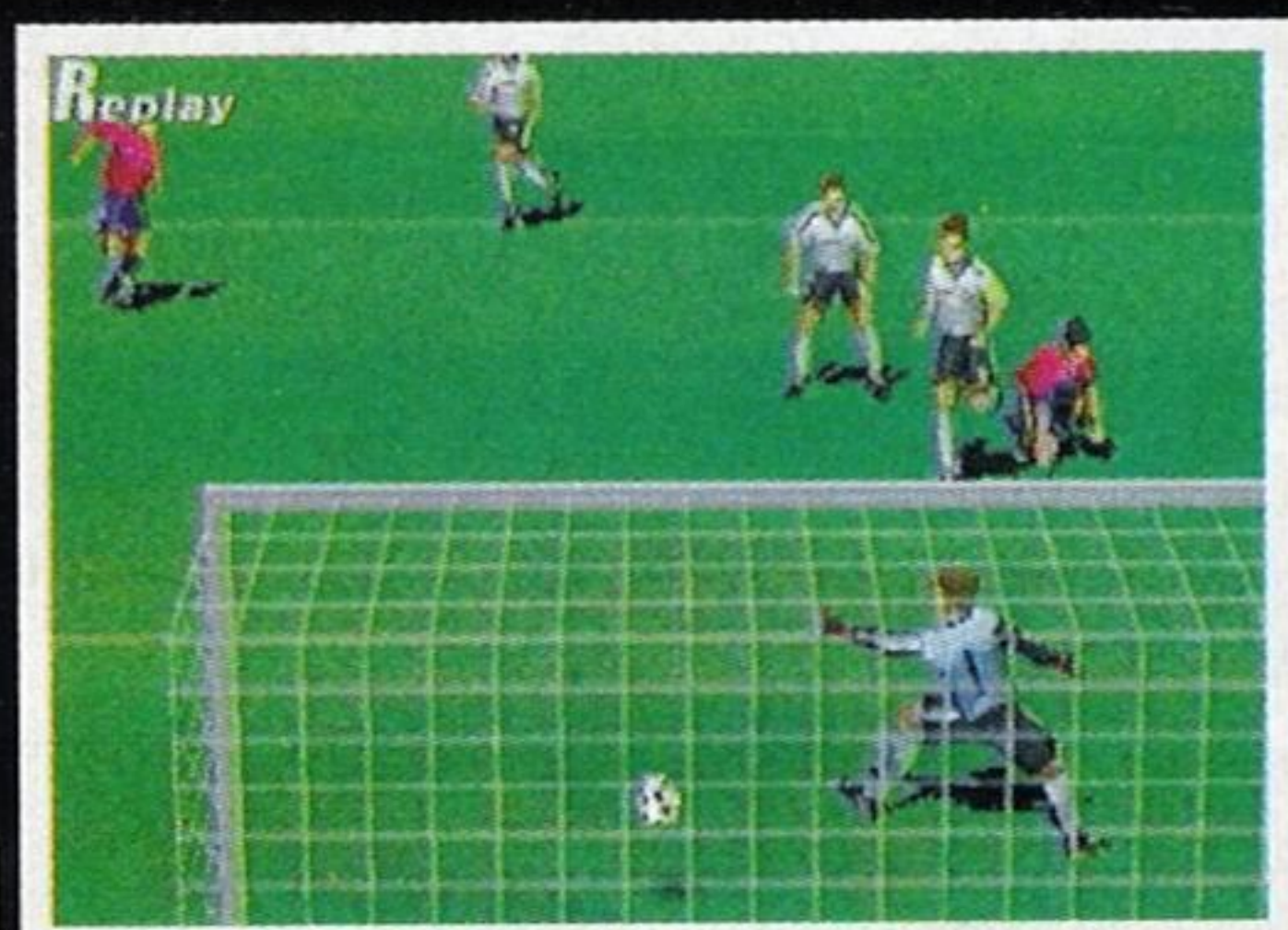
Zespół Old Japan - Wygraj tryb Olympic używając Japonii.

Nowy stadion - Wygraj cały Konami Cup, pojawi się dodatkowy stadion.

Dodatkowy puchar - nie ma lekko, trzeba wygrać wszystkie podstawowe.

I jeszcze kody do Action Replay, do japońskiej wersji WINNING ELEVEN 4

Kod niezbędny do działania innych D01030CA 1040, 801030CA 1000
 Max. punktów w Lidze Mistrzów 300FA1ED 0063
 D00EB820 1023
 800EB822 0040
 Szybsza gra 8007B442 0180
 Sekretne zespoły 80072FD6 FFFF
 80072FD8 FFFF
 Galeria 80072FD4 FFFF



WU-TANG

TASTE THE PAIN

KOD ZABEZPIECZAJĄCY (Parental Code): kod ów, w formie krzyżyków, kółek, trójkątów i kwadratów wpisany jest z tyłu twojego pudełka z grą. Po wpisaniu go masz dostęp do opcji gry dla dorosłych (np. fatalities i krew). Jeśli go nie wpiszesz nie masz dostępu do najbardziej brutalnych opcji gry, ale WTCS normalnie się załaduje.

txt: Grabarz

I. KILKA CIEKAWYCH INFORMACJI:

“BARY”, CZYLI WSPÓŁCZYNNIKI POSTACI: Na ekranie widać trzy elementy określające aktualny stan psychofizyczny twojej postaci. Poziom Zdrowia, czyli gruba zielona kreska ilustruje poziom energii twojej postaci. Poziom Wściekłości, czyli cieńsza bordowa kreska ilustruje poziom agresji w twojej postaci. Rośnie ona w miarę jak zadajesz przeciwnikowi obrażenia. Gdy jest pełna i zaczyna mrugać, możesz wcisnąć wszystkie klawisze ataków, a otoczy cię aura mocy (latające atomy) i twoje uderzenia zabierają będą dwukrotnie więcej żywotności przeciwnikowi. Ostatni to Liczba Życ - liczba żółtych kropek poniżej. Ostatnia kropka to twoje aktualne życie.

b) niektóre opcje gry (w menu Game Config):

Difficulty - poziom umiejętności zawodników sterowanych przez komputer, **Guard Damage** - kiedy ustawione na “on” - zablokowany cios też zabiera energię, gdy na “off” nie zabiera, **Blood** - krew podczas walki, **Turbo Mode** - przyspieszenie gry, **Fatalities** - krwawe zakończenie walki, czyli znęcanie się nad pokonanym.

c) opcje gry versus:

Original - wszyscy mają określoną ilość żyć. Ostatni wygrywa, **Advanced** - ilość żyć nieograniczona. Kto pierwszy osiągnie wyznaczony limit zabójstw - wygrywa.

Typ Rozgrywki:

Free Battle - wszyscy przeciwko sobie, **Team Battle** - Drużyny. Kolesie z tej samej drużyny nie mogą się zranić. W opcji **Advanced** punkty liczą się dla drużyny, **Lives** - ilość żyć w opcji **Original**, **Time Limit** - Czas walki w opcji **Advanced**, **Kill Limit** - limit zabójstw w opcji **Advanced**, **Rage meter** - włącza lub wyłącza rage meter, **Arena Selection** - wybór areny, **CPU Opponents** - przeciwnicy sterowani przez komputer. Do wyboru od jednego do trzech.

II. TO O CO SIĘ ROZCHODZI, CZYLI POSTACIE I KOPNIAKI:

a) Legenda:

p - przód t - tył d - dół dt - dół-tył dp - dół-przód
 pkp - pół kółka w przód pkt - pół kółka w tył
 # - odczekaj ... K - kwadrat (lewa pięcha) T - trójkąt (prawa pięcha)
 KO - kółko (prawy kopniak) KRZ - krzyżyk (lewy kopniak) KUC - kucanie
 K+KO - wciśnij Kwadrat i Kółko na raz K, KO - kwadrat, potem kółko

b) Podstawowe techniki:

K+KRZ - pierwszy rzut T+KO - drugi rzut K+KO - reversal
 K+KO+KRZ+T - podwójne obrażenia (gdy miernik wściekłości osiągnie maksimum)

RAEKWON

K, T, KRZ
 d, dp, p+K, T
 d, dp, p+K, K+T
 T, K, KO
 T, K, d, dp, p+KO
 p+T, T, KRZ
 p+T, T, KO
 KRZ, KO
 KRZ, KRZ, KO
 d, dp, p+KRZ, KRZ
 KO, KO, d, dp, p, T

ODB

p+K, KO, T
 p+K, KO, K, T
 d, dp, p+K, KO
 d, dp, p+K+T, T
 d, dp, p+KRZ, X, #, KO,
 #, KRZ, #, KO, #, KRZ
 pkp+KRZ, pkp+K
 d, dp, p+KO, KO
 d, dp, p+KO, T
 pkp+KO, K lub T lub
 L2, KO, d, dp, p+O

WUJI

K, K
 p+K, KO
 T, KO, KO
 T, t, p+T
 T, d, dp, p+K
 L2, T, t, p+KO
 KRZ, KRZ
 p+KRZ, t, p+KRZ
 p, p, t+KRZ, T
 KO, KO
 L2+KO, K+T

U-GOD

K, K, K
 K, K, K, p, p+T
 K, T
 p+K, T
 p+K, K+T
 p, t+K, T
 T, KO
 p+T, KO
 t, p+T, KO, KRZ
 KRZ, K
 KO, KO, KRZ

WUDI SO

KRZ, t, p+KRZ
 t, p+KRZ, T
 KO, KO
 KO, p+KRZ
 t, p+KO, KO
 p, p+KO, KO
 pkp+KO, KRZ
 pkp+KRZ, KO, KRZ
 p, p+KO, KO+KRZ
 K+T+KO, K+T, T
 K+T+KO, K+T, KO

MASTA KILLAH

p+K, KRZ
 T, T
 T, p, T
 T, KO
 t, p+T, K+T
 p+T+K, T, T, T
 t+T+K, p, T
 p+KO, KO
 K+KRZ+KO, KO

METHOD MAN

K, KO
 K, T, KO,
 p+K, T, T, T
 p+K, pkp+T
 p+K, KRZ
 p+K, KO
 p+K, KO, d, dp, p+T
 p+K, K+T
 p+K, K+T+KO
 d, dp, p+KRZ, KO
 K+T+KO, KO

MONG ZHU

p+K, KRZ
 d, dp, p+K, K+T
 p+T, d, dp, p+X
 p+T, KO
 p+T, KRZ+KO
 d, dp, p+T, KO
 p+KRZ, p+T
 p+KRZ, KO
 L2+KRZ, T
 L2+KO, KO
 L2+KO, K+T

NAN WANG

K, T
 K, K, T
 p+K, T
 p, p+K, K
 d, dp, p+K, T
 d, dp, p+K, K+T
 T, K, KO
 T, D, p, d, dp, p+KO

THE GZA

K, K
 p+K, KO
 T, K+T
 T, t, p+T
 T, d, dp, p+K
 KRZ, KRZ
 KRZ, KO, KRZ
 KRZ, KO, KO
 t, p+KRZ, T, T
 p, p, t+KRZ, T
 KO, KO

HEI MUDAN

p+K, KO
 t, p+K, KO
 t, p+K, K, T
 T, T
 T, T, d, dp, p+T
 p+T, d, dp, p+T
 KRZ, T
 KO, KO, KO, T
 d, dp, p+KO, KO

INSPECTAH DECK

p+K, KO
 KRZ, t, p+KRZ
 t, p+KRZ, T
 t, p+KRZ, pkp+KRZ
 KO, KO
 KO, p+KRZ
 t, p+KO, KO
 p, p+KO, KO
 p, p+KO, KO+KRZ
 K+T+KO, K+T, T
 K+T+KO, K+T, KO

JEWEN LONG

K, K, K
 K, K, K, p, p+T
 K, T
 p+K, T
 p+K, KO
 p+K, K+T
 p, t+K, T
 T, KO
 p+T, KO
 t, p+KRZ, K
 KO, KO, KRZ

JIN GANG

t, p, K, K
 p+T, K, T
 KRZ, K
 p, KRZ, T, K
 p, KRZ, T, KO

LEI GONG

T, KRZ+KO
 T+KRZ, K
 T+KRZ, KRZ
 KRZ, KRZ
 KRZ, KO
 p+KRZ, KRZ
 p+KRZ, KO
 t, p+KRZ, K
 t, p+KRZ, KRZ
 KO, p+K
 t, p+KO, KO

CHANG DAO

K, KO
 K, T, KO
 p+K, KRZ
 p+K, KO
 p+K, KO, T
 p+K, KO, d, dp, p+T
 p+K, KO, KO+KRZ
 d, dp, p+K, KO
 T, T
 KRZ, T
 D, dp, p+KRZ, KO

GAN WUYIN

T, T
 T, p, T
 T, KO
 p+T, KRZ
 P+T, KO
 P+T+K, T, T, T
 P+T+K, p, T
 K+KRZ+KO, KO

GHOST FACE KILLAH

t, p+K, K
 T, T
 p+T, K, T
 p, KRZ, T, K
 p, KRZ, T, KO

THE RZA

K, T
 K, T, p, t+K
 p+K, KRZ
 p+K, K
 p+K, p+KO, KO
 t, p, K, KO
 t, p+T, K
 p+KRZ, KO
 KO, KO
 pkp+KO, KO
 L2+KO, p, t, KO

SHRUI SHAN

K, d, dp, p+T
 p+K, KO, T
 p+K, KO, K, T
 d, dp, p+K, KO
 d, dp, p+K+T, T
 K, +T, p+T
 d, dp, p+KRZ, X, #, KO,
 #, KRZ, #, KO, #, KRZ
 pkp+KRZ, pkp+K
 pkp+KO, K lub T lub
 KRZ lub KO

SUANG DAO

K, T
 p+K, K
 p+K, KO
 p+K, p+KO, KO
 t, p, K, KO
 t, p, K, T
 KO, KO
 pkp+KO, KO
 KRZ, p+KO, KO

SPYRO 2 Gateway to Glimmer

txt: Brat

W W drugiej części widać rękę chłopaków z Universal Studios. W grze jest mnóstwo ukrytych lokacji i różnych subquestów. Solve rozwiąże wasze problemy. Podstawową zdobyczą każdego levelu jest talizman. Droga do niego jest z reguły prosta więc nie omawiam tego w poniższych opisach. Natomiast pamiętajcie o gemach. Zawsze bacznie się rozglądajcie i zbierajcie każdy kamyk. Jeśli świecidełka zostały jakoś przemyślnie ukryte zaznaczam to w tekście.



Summer Forest

To pierwszy ze światów, które odwiedzisz. Do zdobycia są cztery orby. Przede wszystkim naucz się zdolności pływania (od napotkanego "biznesmena"). Teraz możesz przystąpić do kolekcjonowania skarbow. Pierwszy orb dostaniesz od Huntera po wykonaniu zadania. Jest proste, należy skakać za nim, aż dotrzesz na najwyższą kolumnę. Drugi kamień jest w tajemnej komnacie. Dostaniesz się do niej przepływając podziemną sadzawką, która znajduje się na prawo od wyjścia z levelu Glimmer. Trzeci orb do zdobycia jest dopiero po nauczaniu się wspinania po drabinie (drugi świat). Gdy przepłyniesz głównym podwodnym korytarzem i wydostaniesz się z komnaty, na zewnątrz zobaczysz przy jednej ze ścian drabinę. Wspinaj się po niej i zwiędz gzyms. Ostatni, czwarty kamień jest najtrudniejszy do zdobycia. Koło drabiny są schody. Na ich końcu znajduje się czerwony przycisk, który otwiera drzwi po lewej lub prawej. Skieruj się tymi z prawej. Gdy dojdiesz do kolejnego przycisku, walnij w niego. Otworzą się kolejne drzwi, ale następne za nimi się zatrzasną. Podejdź do zamkniętych wrót i obróć się w prawo. Zobaczysz okno. Musisz przeskoczyć z parapetu na sąsiedni gzyms, który jest już za zamkniętymi drzwiami. W ten sposób zdobędziesz ostatni skarb. Z SUMMER FOREST rozchodzą się teleporty do wielu leveli, oto opis każdego z nich:

1. GLIMMER

Prosty świat. Gemy zbierzesz dosyć łatwo, choć do niektórych dostaniesz się tylko latając (wykorzystaj super umiejętność, którą dostaniesz chwilowo przy pierwszym zadaniu). Do skolekcjonowania są trzy kamienie. Pierwszy dostaniesz gdy fruując zapalisz lampy na zewnątrz. Drugi to prezent za ustrzelenie wszystkich złośliwych jaszczurek. Natomiast trzeci dostępny jest dopiero po uzyskaniu zdolności wspinania się. Gdy będziesz ją miał, wróć do Glimmer i wejdź po małej drabinie. Na górze przejdź przez bramkę i fruując zapal wszystkie lampy w jaskini. Talizman otrzymasz za pomyślne dojdzie do końca poziomu (zaraz po tym jak zostanie opuszczony most).

2. IDOL SPRINGS

Drewniane rzeźby, które ożyły sprawiają mnóstwo kłopotów. Aby dostać się do kolejnych sekcji musisz uwalniać mieszkańców krainy poprzez zabijanie oprawców. Gdy dotrzesz do końca, dostaniesz talizman. Na tym poziomie dosyć istotna jest umiejętność pływania, więc upewnij się, że ją masz. Z miejsca, w którym dostałeś talizman rozchodzą się dwie ścieżki. Jedna na górę, druga na lewo. Najpierw idź na górę i wskocz przy wodospadzie do rzeczki. Zbierz gemy. Potem wróć do rozwidlenia i idź na lewo. Musisz skakać po występach. Jeśli udasz się lewą stroną dostaniesz się do kolejnych występów. Tam zbierz gemy i odpal raketę, która rozwali wielką metalową skrzynię znajdującą się na środku wielkiego jeziora. Z tego miejsca możesz także tam doszybować. Natomiast jeśli skierowałbyś się na dół i na prawo dotrzesz do doliny. W niej Hula Girl poprosi cię o uratowanie przyjaciółki. Korzystając z dopalacza musisz okrążyć dolinę rozbijając wszystkie kolumny (dostaniesz orbę). Potem wróć na początek levelu i wskocz do jeziora. Przepłyn podwodnym korytarzem do komnaty. Tu Foreman poprosi cię o ułożenie puzzli. Wskocz na wszystkie narożne kwadraty. Potem udaj się do miejsca gdzie zdobyłeś talizman. Tam ponownie Foreman poprosi o przysługę. Musisz w odpowiedniej kolejności wdusić w ziemię platformy. Zadanie banalne. W nagrodę dostaniesz orb'a.

3. COLOSSUS

Bardzo prosty poziom. Nawiedzeni chętnie będą pokazywać swoją moc magiczną i otworzą przed tobą kolejne drzwi lub windę. Musisz zabić odpowiednią liczbę wrogów aby móc skorzystać z dodatkowej umiejętności. Gdy będzie to możliwe, pod koniec levelu wskocz na kolumnę, a z niej poszybuj na dach budynku (nad talizmanem). Zbierz skarby i zjeżdż na dół. Wyjdź oknem i ścieżką dojdź do lodowiska. Czeką cię podwójna zabawa. Najpierw musisz strzelić pięć goli bramkarzowi (orb), a potem wygrać w pojedynku jeden na jednego (także orb). Gdy się z tym uwiniesz wróć do miejsca, w którym znajduje się metalowa skrzynia. Wybij się z bramki z bonusem i zwiędz skarpe. Potem ponownie się wybij i spenetruj niższą część dachu. Teraz przeskocz przez mur - tam gdzie jest kolejna bonusowa bramka. Z niej dostań się na kolumnę, a potem na dach. W pobliżu jest raketa, która rozwali skrzynię - odpal ją. Z tegoż dachu wejdź do małego pomieszczenia. Porozmawiaj z gościem - zostaniesz egzorcystą. Musisz odnaleźć dziesięć statuetek i wypędzić z nich złe duchy. Sprawa prosta - podchodzisz do posągu i ziejiesz ogniem. Bożki nie są ukryte więc z łatwością sobie poradzisz (trzeci i ostatni orb).

4. HURRICOS

Elektryczne zapory zdejmiesz dopiero, gdy znajdziesz bezpieczniki. Walają się bezpiecznie po ziemi. W jednej z sekcji jest odnoga w prawo. Wejdź do niej - spotkasz biednego właściciela elektrowni. Poprosi cię abyś uruchomił mu generator i rozprawił się ze złodziejami. Kulki

posadzają na swoje miejsce i czekają na syrenę alarmową. Gdy ją usłyszysz goń za uciekającym różowym potworem. Gdy wszystkich wykończysz, ponownie umieść kule na miejscach i zainkasuj orbę. Wróć na szlak. Tutaj także najlepiej będzie jak wykończysz wszystkich przeciwników. Gdy będziesz mógł skorzystać z dopalacza, rozpędź się i zniszcz kamienne wiatraki stojące pod ścianami. Za nimi znajdują się przyciski, które koniecznie przełącz. Dzięki temu gigantyczne śmigła staną. Teraz musisz rozwalić jeszcze jeden mały wiatrak, za którym są schodki. Wejdź po nich. Czeką cię ciężkie zadanie. Skacząc po pochylniach, płatach śmigła oraz wysuwających się blokach musisz dotrzeć do generatora, który jest dopiero po prawej od wejścia. Jeśli to zrobisz poprawnie wykonasz zadanie i otrzymasz dwa orby.

5. SUNNY BEACH

Kluczem do sukcesu jest takie manewrowanie wielkim żółwiem aby nadeptnął na zapadnie. Gdy doprowadzisz dzieciaki do końca otrzymasz talizman. Upewnij się, że masz już zdolność wspinania się. Zabij wszystkich przeciwników i wróć do miejsca z bramką bonusową. Tam zostaniesz poproszony o uratowanie małych żółwi. W tym celu musisz rozwalić wszystkie skrzynie z namalowanym żółwiem. Pamiętaj, że musisz się spieszyć, gdyż dwie skrzynie są dosyć oddalone (w jezioru za początkową furtką oraz pod wodą pod koniec levelu). Zwróć uwagę na wnękę naprzeciwko bramki bonusowej. Tam stań na zapadni i zniszcz jeszcze jedną skrzynię. Bonus będzie ci także potrzebny do rozwalenia żelaznej skrzyni (musisz się wspiąć po drabinie). Pod koniec poziomu jest jeszcze jedna drabina. Na górze dwukrotnie musisz uratować małe żółwki przed śmiercią przez ugotowanie. Małe stworzonka najłatwiej jest atakować z baranka i wrzucać je do sadzawki. Jeśli dwa razy pokonasz kucharza, dostaniesz dwa orby. Acha i nie zapomnij o zanurkowaniu w sadzawce (dopiero po subquest'cie) - znajdziesz tam gemy.

6. AQUARIA TOWERS

Najpierw wykańczaj wrogów, a potem naciskaj przyciski. W ten sposób będziesz zalewał kolejne pomieszczenia. Od biznesmena kup łódź podwodną (ale tylko raz). Gdy już zalejesz cały level, przystąp do zbierania bonusów. W komnacie z której startujesz jest dziura w suficie. Możesz teraz nią wypłynąć. Na otwartej przestrzeni znajdź Huntera i dwukrotnie przepłynij się na Mancie (dwa orby). Potem znajdź konika wodnego i także mu pomóż. Musisz wpłynąć do kolejnych sześciu wież i uratować małe stworzonka. Uważaj, w jednej z wież (chyba w czwartej lub piątej) znajdują się gemy. Po udanej akcji ratunkowej orb w nagrodę. Gdy będziesz miał już odpowiednią ilość wrogów na koncie, skorzystaj z bonusu i rozwal wszystkie rekiny i metalową skrzynię.

7. OCEAN SPEEDWAY

W ciągu 30 sekund musisz zestrzelić wszystkie cele. Postaraj się zrobić to wszystko w jednym rzucie, abyś nie tracił czasu. Gdy ci się to uda podlec do królowej. Teraz musisz lecieć za

Hunterem i nie opuścić żadnej bramki - w nagrodę orb.

8. CRUSH DUNGEON

Crush to pierwszy boss. Jest dosyć łatwy. Uważaj na jego ataki, przed pociskami uskakuj, a nad elektrycznymi falami przeskakuj. Gdy będzie się przemieszczał, podlec do niego i go przysmaż. Potem uciekaj tak, aby uderzając maczugą spudlował. W ten sposób ściągnie na siebie lawinę. Po kilkukrotnym powtórzeniu akcji, Crush będzie martwy.



Autumn Plains

To drugi świat, z którego rozchodzi się wiele dróg do innych leveli. Tutaj możesz nauczyć się wspinania, więc opanuj tę sztukę bezwzględnie. Do odnalezienia są dwa orby, które są złośliwie ukryte. Koło wejścia do Metro Speedway jest możliwość przeskoczenia na murek. Zwiędz go i zbierz gemy. Na końcu znajduje się baszta z pękniętą ścianą, rozbij ją i zabierz pierwszy kamień. Następnie po drabinach wejdź do zamku. Udaj się w kierunku jaskini bossa. Uważaj, po lewej stronie znajduje się ukryte przejście. Spróbuj znaleźć pękniętą ścianę (niezbyt się wyróżnia) i potraktuj ją z baranka. Dostań się na górę i potem wirem powietrza jeszcze wyżej. Stojąc na wieży rozejrzyj się. Daleko przed tobą zamajaczy kolumna, na którą należy poszybować. Znajdziesz tam drugiego orba i skrzynię.

1. SKELOS BADLANDS

Gdy zdobędziesz talizman i zdławisz wszystkich wrogów możesz przystąpić do zbierania bonusów. W pobliżu startu po lewej stronie spotkasz jaskiniowca, który poprosi o uratowanie małych stworzonek. Ziejąc ogniem musisz wybić wszystkie dinozaury, zanim te zjedzą któreś z maleństw. O ile za pierwszym razem jest to łatwe, o tyle za drugim to już katorga. Naucz się na pamięć kolejności w jakiej wykluwają się dinozaury i je eliminuj. Do zdobycia są dwa orby. W pobliżu miejsca z talizmanem jest gość, który zagubił kości do swojej maskotki. Musisz ubić wszystkie stworzonka, które te kostki mają. Aby się dostać do wszystkich musisz skorzystać z bonusu i po schodach lawy dostać się do jaskini. Kolejny gagatek jest na szczycie kolumny (w pobliżu talizmanu). Tam także jest gem, do którego należy doszybować. Do jeszcze jednego dostaniesz się rozbijając kratę na jednej z półek, mniej więcej w połowie poziomu. Położenia reszty nie opisuję, gdyż jest łatwo dostępna. W nagrodę dostaniesz orbę oraz obejrzyj taniec. Musisz znaleźć raketkę, którą zniszczysz skrzynię oraz czterokrotnie rozbij przemieszczający się dzbanek (są za to gemy).

2. CRYSTAL GLACIER

To stosunkowo prosty poziom. Musisz wykończyć wszystkie balwany i inne śnieżne stworzenia. W zamian za to, rozmrożeni Eskimosi pomogą ci przedostać się dalej. Gdy zdobędziesz talizman, wróć mniej więcej do połowy levelu i zleć na dół (koło mostu). Tam napotkasz Eskimosę. Twoim zadaniem jest, korzystając z bonusu, przelecieć całą jaskinię i zbić wszystkie latające i wiszące stworzonka. Zadanie nie jest trudne i powinieneś sobie z nim szybko poradzić (orb). Pamiętaj o powtórnym odwiedzeniu jaskini i zebraniu wszystkich gemów. Na górze jest odnoga w lewo. Tam napotkasz miłego pana, który zgubił swojego leoparda. Zadanie jest proste. Znajdź zwierzątko i razem z nim podejź do przerebli. Gdy nad wodę wyskoczy ryba, strąć ją płomieniem. Gdy trzykrotnie nakarmisz leoparda, zwierzę podaży za tobą. W nagrodę dostaniesz orba.

3. BRZEZE HARBOR

Kluczem do sukcesu jest wyeliminowanie wszystkich wrogów oraz podpalenie ognisk - w ten sposób uruchomisz wiatraki. Przed tobą dwa zadania. Pierwsze polega na wyeliminowaniu za pomocą armat wszystkich latających bomb. Jest tu mały haczyk. Jedno z dział będzie umieszczone tuż przed skarpą. Za nią jest bomba i skrzynia. Obydwie te rzeczy musisz rozbić na ślepeca. Gdy zniszczysz wszystkie bomby dostaniesz kamień. Drugie zadanie jest nieco trudniejsze. Zostaniesz poproszony o skompletowanie trybików. Jadąc kolejką strzelaj w zwrotnice aby zmienić tor. Nad skrzyniami przeskakuj, a w TNT strzelaj z armaty.

4. ZEPHYR

Ruszać przed siebie, a zamknięte drzwi rozwal za pomocą armaty. Zresztą tak samo potraktuj skrzynię. Drzwi do wieży także rozpadną się pod ciężkim ostrzałem. Gdy zdobędziesz talizman zejź do doliny i porozmawiaj z pasterzem. Musisz odprowadzić zwierzęta do zagrody. Pierwsze trzy dosyć łatwo przetransportujesz na miejsce uderzając je z baranka. Pozostałe dwa są w jaskini na północ. Włóczą się w głębokim wąwozie. Wydostaniesz je z niego przy pomocy ognistego strzału. Musisz mieć upolowaną odpowiednią ilość przeciwników aby móc skorzystać z bonusu. Gdy dotransportujesz stado na miejsce dostaniesz kamień. Pasterz powie jednak, że są jeszcze dwa zwierzątka włóczące się gdzieś po krainie. Zejź na dół i skręć do tunelu po lewej stronie. Spotkasz tam zakochanego, który szuka swojej narzeczonej - choć na początku będzie prosił o odnalezienie profesora. Tego ostatniego znajdziesz schodząc jeszcze niżej i wchodząc po małych występach skalnych. Od jajogłowego otrzymasz owoc. Zejź ze skarpy i idź z nim w lewy dolny róg. Tam zasadź go i wejź po półce. Zgarnij gem oraz kolejny owoc i wracaj do profesora. Wrzuć do ziemi roślinę i wracaj do miejsca, z którego przyszedłeś. Zionięciem zlikwiduj półkę i ponownie weź owoc, który zasadź zaraz za tym koło profesora. Skacząc po półkach, z wnętrza zgarnij jeszcze jedną brzoskwinie, którą oczywiście wrzuć do ziemi. Pokonaj dwóch miotaczy beczek i zeskocz na sam dół, koło szwendającego się wielbłąda (tego bliżej profesora). Jest kolejna brzoskwinia, którą zasadź w ostatniej dziurze. W ten sposób dostaniesz się do kolejnego profesora, który da ci orba i poleci kontynuować wędrówkę na szczyt. Weź owoc i przetransportuj go na drugą stronę. Wypłuj go i wróć po drugi, który zasadź z przeciwnej strony (na odległość). Teraz weź leżącą brzoskwinie i korzystając z niej dostań się do ptaka. Obejrzyj scenkę i weź orba. Na dole

szwendają się dwa wielbłądy - przetransportuj je do zagrody, aby dostać ostatni kamień.

5. SCORCH

Dostanie się do talizmanu nie powinno nastroczać większych trudności. Natomiast przed wami stoją dwa zadania. Pierwsze, to od Huntera jest banalne. Podążając za nim należy strącić wszystkie malpy z drzew (orb). Drugie jest dużo trudniejsze. Koło miejsca w którym dostałeś talizman znajdują się schody prowadzące jeszcze wyżej. Pogadaj z chłopcem, który tam stoi i skorzystaj z ognistego bonusu. Teraz musisz strącić kołosa trzymającego flagę - będzie przenosił się w pobliżu każdej z bram. Gdy strącisz delikwenta, musisz iść za nim, jednak nie wpadając na żadną z bomb. Za pomyślnie wykonane zadanie - orb.

6. FRACTURE HILLS

Poziom o tyle skomplikowany, że występują na nim same przestrzenie otwarte, więc czasem trudno jest się zorientować w terenie. Na początku musisz uwolnić pięciu grajków, którzy swą muzyką zwobodzą świątynię. W ten sposób dostaniesz talizman. Teraz masz trzy zadania do wykonania. Pierwsze z nich to eskorta alchemika (znajduje się w dolinie). Idź za nim, a gdy będzie przechodził koło kamiennych bestii - wal w nie z barana (dostaniesz orba). Gdy starzec dotrze do Huntera otrzymasz kolejne zadanie. Będzie ci potrzebna ostatnia zdolność - silne uderzenie z wysoko (do zdobycia w trzecim świecie). Idź za Hunterem i gdy ten ustrzeli kamiennego stwora z łuku, naskocz na golemę i zlikwiduj go nowo poznanym ciosem. Gdy wykończysz wszystkich otrzymasz orba. Ostatnie zadanie jest najtrudniejsze. Korzystając z dopalacza musisz uderzyć w kamienne drzwi za którymi jest jakaś niewiasta. Musisz rozpędzić się i wyznaczoną trasą okrążyć poziom tak, aby wylądować na wprost drzwi do rozwalki (po drodze musisz usunąć przeszkody, także korzystając z bonusu). Gdy dostaniesz ostatniego orba, znajdź kamienną nawę, w której jest skrytka. Zapamiętaj jej położenie i wracaj do dopalacza. Skorzystaj z niego, a gdy będziesz na rampie zleć na dół i rozpędzony wpadnij do nawy. Tam uderz w skrzynię - zdobędziesz ostatnie gemy.

7. MAGMA GONE

W drodze do talizmanu skup się i postaraj się zapamiętać jak najwięcej szczegółów otoczenia. Wielkie potwory unicestwisz uderzając z baranka tak, aby wpadły na namalowany na ziemi krzyżyk. Biznesmen uruchomi dla ciebie windę. Zjedź na dół i wespnij się po drabinie na samą górę. Uważaj na spadające glazy. Gdy zamkniesz krater, otrzymasz talizman. Jeśli załatwiesz odpowiednią ilość wrogów, pojawi się bonus i zadanie do wykonania. Latając wokół krateru, z obłoków pary musisz zjadać kamienie służące do strzelania w przeciwników. Za pomyślnie wykonaną akcję czeka nagroda w postaci orba. Drugie i trzecie zadanie jest trudne do wykonania. Wróć na start i odszukaj wieżę, na którą po raz pierwszy wspinaleś się po drabinie. Tym razem nie kieruj się w lewo, tylko przeskocz na małą półkę po prawej i ponownie skorzystaj z drabiny. Gdy wejdziesz na górę, wskocz do dołu. Tam spotkasz Huntera, który zaproponuje ci zabawę. Cel jest prosty: zebrać więcej kryształków niż Hunter. Za pierwszym razem dasz sobie radę, jednak powtórka to koszmar. Musisz upolować 15 kryształków, a przeciwnik tym razem jest bardzo szybki. Jedyne sposoby to zbieranie wyskakujących w powietrze kamieni tuż przed nosa Huntera. Za tę przygodę dostaniesz dwa orby.

8. SHADY OASIS

Aby dostać się do talizmanu musisz w każdej lokacji zrzucić z drzewa jabłko, które zje Hippos. Już jako gigant utoruje ci drogę. Aby wykonać zadania z tego poziomu będzie potrzebna ci zdolność super uderzenia z trzeciego świata. Koło talizmanu spotkasz osobę, która poprosi cię o złapanie trzech złodziei. Znajdziesz ich w różnych częściach levelu. Aby ich dorwać, musisz z nimi pognać i gdy się zbliżysz zionąć ogniem (w nagrodę orb). Drugie zadanie polega na uwolnieniu Hipposów poprzez naskakiwanie na nich i niszczenie wrogów za pomocą nowej zdolności. W pobliżu jest rakieta, która rozwali metalową skrzynię. Jest także jeszcze jedna, z namalowaną tarczą. Wejź na nią, podskocz i przywal nowym ciosem.

9. METRO SPEEDWAY

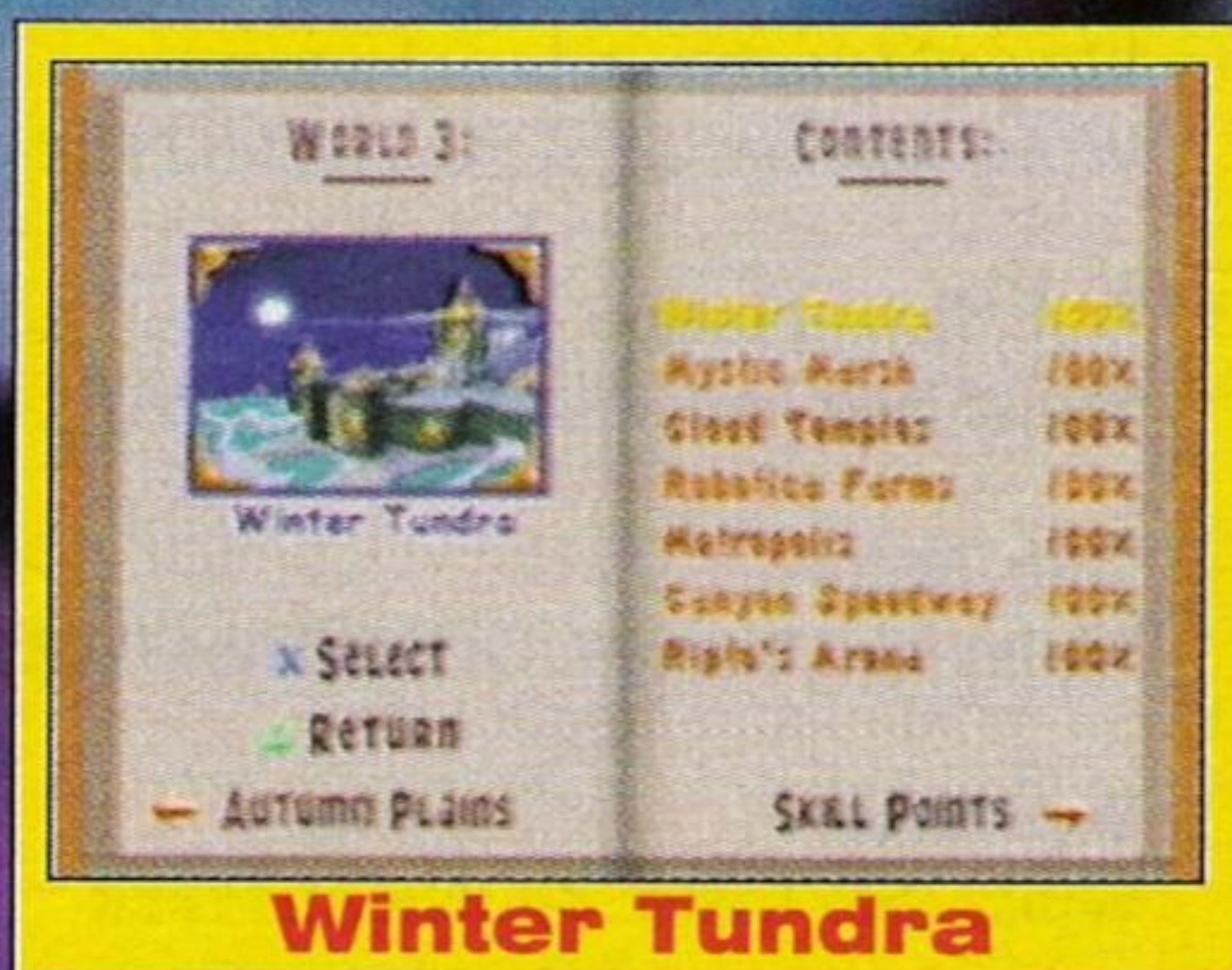
Najpierw musisz zestrzelić wszystkie cele w czasie 30 sekund. Następnie wzbij się wysoko i odszukaj mały wodospad. Za nim spotkasz strażnika metra. Poprosi cię abyś uratował dwanaście paczek. Leć za pilotem i nie pozwól aby któryś z ładunków spadł do wody. Dostaniesz orba.

10. ICY SPEEDWAY

Tutaj także musisz zniszczyć cele w czasie 30 sekund. Następnie na dole znajdź i rozbij igloo. W środku jest Hunter. Po rozmowie z nim będziesz musiał zaliczyć wszystkie pierścienie lecąc spadochronem. Gdy tego dokonasz otrzymasz orba.

11. GULP'S OVERLOOK

Gulp to drugi boss. Patrz uważnie co zrzucają ptaki. Bombki i bomby odsyłaj gadzinie, a raketami strzelaj. Gulp jest powolny więc nie powinien być problemem.



To ostatni świat w SPYRO 2. Do znalezienia są trzy kamienie oraz można nauczyć się ostatniej zdolności. Z tej ostatniej skorzystaj przy rozbijaniu wszystkich głazów. W jednym z nich jest orb. Po wewnętrznej części poziomu znajduje się wysoki wir powietrza. Z niego możesz dolecieć do muru, na którym także znajduje się kamień. Ostatni znajdziesz szybując z najwyższej kondygnacji (obok wejścia do bossa) do wodospadu. Gdy do niego wpadniesz - powinieneś znaleźć kamień. Potem zanurkuj i podziemnym korytarzem dopłyn do jaskini, w której jest jeszcze jeden level oraz gemy.

1. MYSTIC MARSH

To bardzo przyjemny level. Co prawda sporo tu otwartych przestrzeni ale otoczenie jest bardzo przyjazne. Zaczynaj od ukończenia poziomu za co otrzymasz orba (nie talizman). Dalej przed tobą dwa zadania. Pierwsze otrzymasz od profesora. Poprosi cię o odnalezienie długopisu. Weź jajko, które ci da i dostań się na sam szczyt za pomocą bonusu. Na górze wejź na cebr i wrzuć jajko do gniazda. Dostaniesz owoc, który zasadź w misce, znajdującej się nieopodal. Roślina wypłuje kaczkę. Weź ją i zleć na dół. Wskocz do rzeki i

podpłyn do samego końca, tam gdzie pływają kaczkę. Wyrzuć zwierzątko, a w zamian otrzymasz warzywo, które trzeba wrzucić do garnka na samej górze w jaskini. Z garnka wypadnie złota gwiazda, którą należy umieścić w fontannie. Weź długopis i oddaj go profesorowi (orb). Na górze spotkasz także kierowcę samochodów, któremu skradziono cztery świece. Musisz dorwać złodziei podobną techniką jak w SHADY OASIS. Nagroda to kamień.

2. CLOUD TEMPLES

Po pierwsze dojdź do końca poziomu i zainkasuj orba. Następnie cofnij się i znajdź wielkiego gościa. Uważa, że jest szpiegiem. Musisz iść za nim, a kiedy się odwróci - chować za drzewo. Jeśli dopadniesz go w jego kryjówce, otrzymasz kamień. Ostatnie zadanie będziesz mógł wykonać gdy załatwisz wszystkich przeciwników. Korzystając z bonusu, musisz pozamrażać małe trole tak, aby po powstałych blokach lodowych dostać się do trzech dzwonów. Obok ostatniego jest także rakieta po lewej na półce.

3. ROBOTICA FARMS

Ponownie skończ poziom i zainkasuj nagrodę (orb). Teraz pomóż gościowi usunąć złośliwe ptaki. Aby tego dokonać musisz ustawić się w kierunku przeciwnym do tego, w którym uciekają. Gdy będą nad tobą przelatywać, podskocz i zion ogniem. Potem wskocz wyżej i korzystając z bonusu oczyść drogę traktorowi (drugi orb). Także za pomocą tego bonusu musisz rozbić żelazną skrzynię.

4. METROPOLIS

Na początku skończ level. Windami będziesz mógł się poruszać tylko po uderzeniu pionowym z baranka. Pod koniec otrzymasz orba. Skorzystaj z bonusu i dwukrotnie wykończ latające maszyny (dwa orby). Następnie, za pomocą bonusu zniszcz metalową skrzynię. Naprzeciwko tej ostatniej jest drabinka. Wejź po niej i odsyłając bomby po lodowisku wykończ gada. Otrzymasz ostatniego orba.

5. CANYON SPEEDWAY

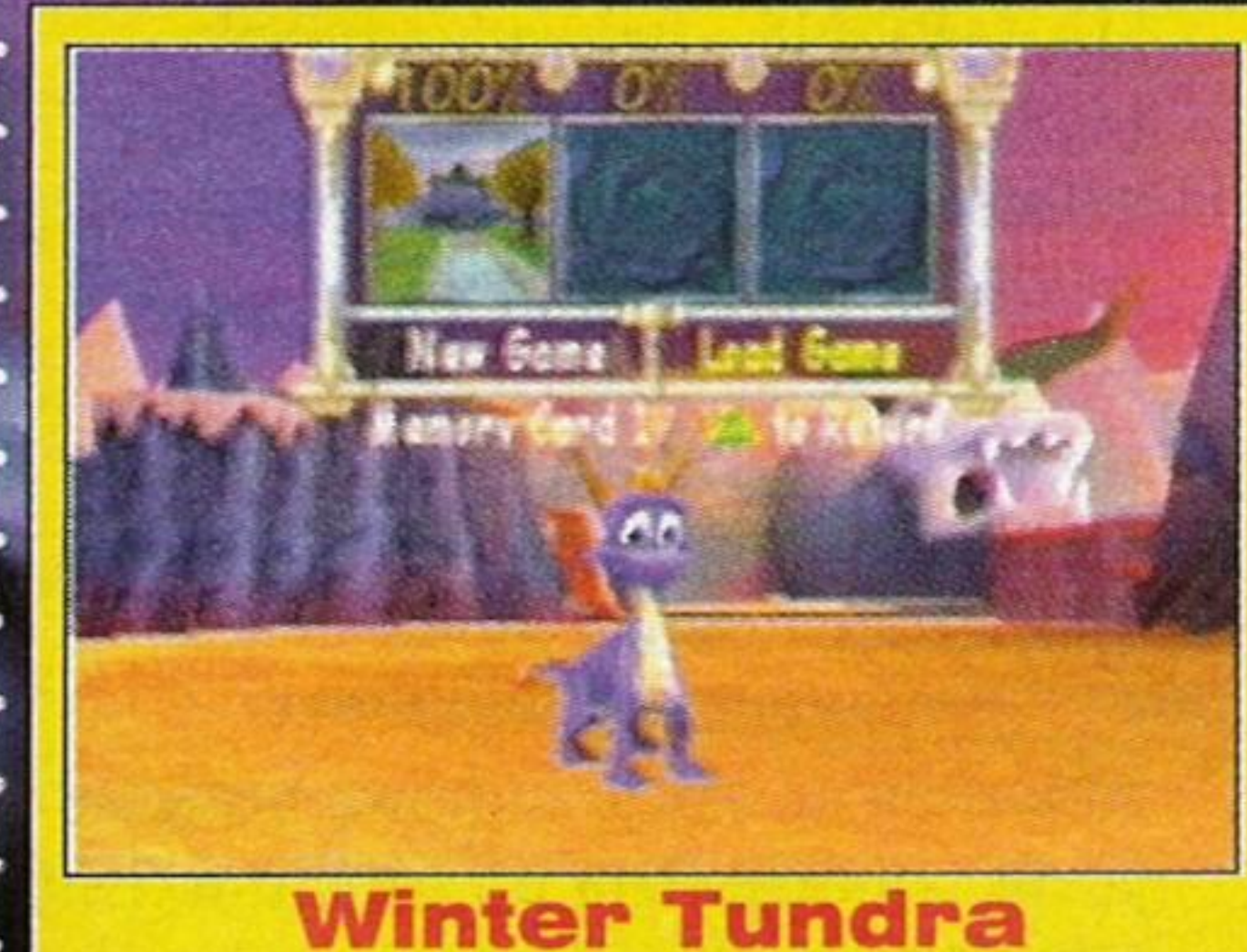
Musisz zniszczyć wszystkie cele w czasie 30 sekund. Dalej - na jednej z półek stoi Hunter. Zaczep go i wykonaj zadanie. Aby dostać orba musisz zestrzelić wszystkie balony.

6. RIPTO'S ARENA

Szef jest dosyć trudny. Walka jest trzystopniowa. Najpierw musisz zebrać trzy orby zrucane przez ptaki i za pomocą bonusu zranić Ripto. Ta sama taktyka jest potrzebna w następnym wcieleniu. Natomiast na koniec wsadź na ogon bossowi i strzelaj w kuper.

7. DRAGON SHORES

To bonusowy level, do którego dostęp będziesz miał po zdobyciu 55 orbów i 8500 gemów. DH to wesołe miasteczko, w którym (jeśli wygrasz we wszystkich konkurencjach) będziesz mógł do woli oglądać film ze SPYRO 2. Zabawa jest banalna więc tylko zaznaczam obecność tego levelu.



Winter Tundra

Quake 2



Nietykalność

Zapauzuj grę i wstukaj następującą sekwencję: L2, L2, R1, R2, R1, L2.

Easy bonus

Gdy ukończysz grę na poziomie Easy, odblokują się dwie opcje dla trybu multiplayer: "one hit kill" i "weapon's stay".



Army Men: Air Attack



Wszyscy kopiloci

Wpisz jako hasło: Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół.

Kody do poziomów

Poziom 4: Dół, Dół, Kwadrat, Kwadrat, Lewo, Prawo, Kółko, X.
Poziom 6: Kwadrat, Kółko, X, Kwadrat, Trójkąt, Lewo, Góra, Prawo.
Poziom 16: Dół, Góra, Dół, Góra, Trójkąt, Kółko, Trójkąt, Kółko.

Boombots



Wszystkie postacie i poziomy

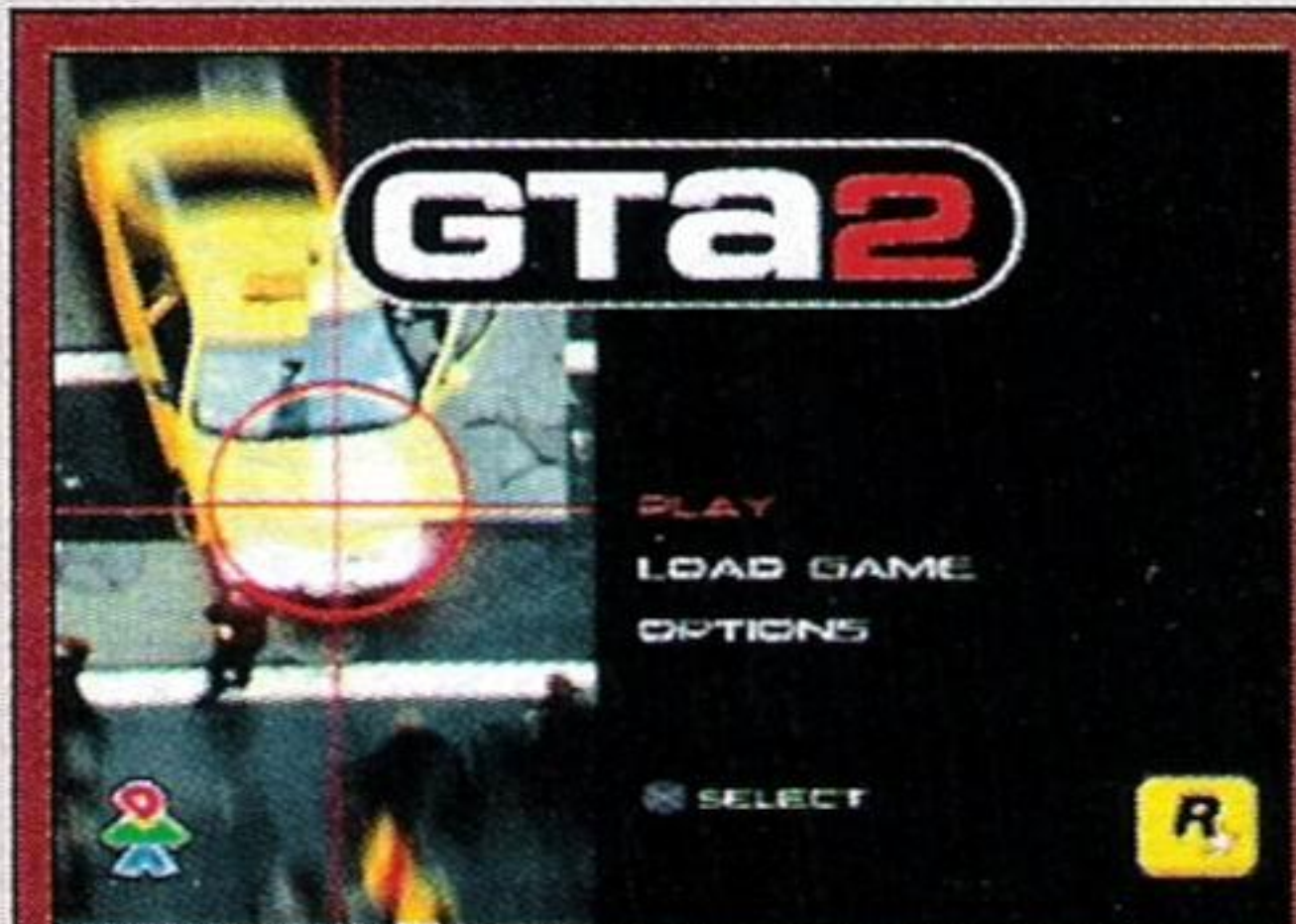
Na ekranie wyboru robotów wciśnij: 4 x Kwadrat, 4 x Kółko, 4 x Kwadrat, Select.

Cheat Mode

Na ekranie wyboru robotów wciśnij: Kwadrat, 2 x Kółko, Kwadrat, 2 x Kółko, Kwadrat, 2 x Kółko, Kwadrat, 2 x Kółko, 3 x Select.

Cheaty

Wstukając powyższy kod, teraz możesz korzystać z cheatów. Jeśli zapauzujesz grę i wciśniesz Kółko+Kwadrat+Trójkąt zabijesz przeciwnika. Z kolei Kwadrat i Kółko zabierze przeciwnikowi 100 jednostek życia.



GTA 2



Poniższe kody należy wpisać jako imię gracza:

- ITSALLUP - wybór poziomu
- LIVELONG - nieskończona energia
- NAVARONE - wszystkie bronie
- LOSEFEDS - bez policji
- WUGGLES - wyświetla koordynaty
- DESIREs - maksimum wanted
- MUCHCASH - 500,000\$
- HIGHFIVE - mnożnik x 5
- BIGSCORE - 10 milionów punktów
- NOFRILLS - debug mode

Aby zmienić stację radiową podczas jazdy samochodem po prostu wciśnij przycisk Góra.

Knockout Kings 2000



Nowi zawodnicy

Wpisuj te słowa jako imię boksera przy tworzeniu postaci. Gdy wciśniesz kółko na ekranie poprzedzającym walkę, będziesz mógł zapisać je na karcie pamięci, a następnie używać w trybach career i exhibition.

- GARGOYLE podły zwierz
- SHMACKO klaun
- ROSWELL obcy
- O muzyk O
- Q TIP rapper
- TIM DUNCAN yesss!
- MARLON WAYANS aktor
- MARC ECKO ciucharz
- JERMAINE DUPRI pieśniarz
- ED MAHONE no idea

MGS:VR Missions



Ninja bez przyłbicy

Jeszcze przed uruchomieniem się gry, gdy na ekranie pojawia się logo Konami po prostu naciśnij raz START.



Mission: Impossible



Sekretna wiadomość

Wpisz jako hasło: TTOPFSECRET

Wszystkie sekwencje animowane

Wpisz jako hasło: SEECOOOLMOVIE

Tryb Slow-Motion

Wpisz jako hasło: IMTIREDTODAY

Tryb Turbo

Wpisz jako hasło: GOOUTTAMYWAY

Superskok

Wpisz jako hasło: BIONICJUMPER

Wyłącza AI przeciwników

Wpisz jako hasło: SCAREDSTIFF

Nieznany efekt

Wpisz jako hasło: GOFIRSTFRAME

Zignoruj informacje o złym kodzie, jeśli takie się pojawią. A teraz kody do misji:

- Subpen Area ABEMJQLNVTGP
- Russian Embassy OGLIESHVIRLL
- KGB Warehouse OQRFFSITJMNI
- KGB Headquarters EHNJHSURWJMP
- Security Hallway GDPSISJOWUAN
- Underground Plant GGHIHSJVRML
- Security Hallway GQOFISKTLMAI
- KGB Headquarters IGCJMJMVRBL
- Russian Embassy IQDSNJNTOMCI
- IMF Headquarters IJENMUNHONCJ
- IMF Headquarters IMQPNHNKOSCM
- Infirmiry PBFROUOPPWB
- CIA Rooftop PMGKUPPKQSDM
- CIA Computer PJGNOUPHQNDJ
- CIA Rooftop KEJPPUPSRKEE
- Waterloo Station HDGGFPKQMOBC
- Train IGILGPMLMYBO
- Train HDGOFTKQMOBC
- Train Roof IGJDTMLMYBO
- Lundkvist Base NGHSMGQTXMGI
- Tunnel MOEEOJGHVXJH
- Mainland MKEHTJSSVVD
- Gunboat AFQMOJGPVTPG

R/C Stunt Copter



Odblokowanie poziomów

Na ekranie tytułowym wstukaj: Dół, Góra, Prawo, Lewo, Trójkąt, X, Kwadrat, Kółko.

Wszystkie złote puchary

Na ekranie tytułowym wstukaj: Dół, Góra, Lewo, Prawo, Trójkąt, X, Kwadrat, Kółko.

Mega wynik

Na ekranie tytułowym wstukaj: L2, R2, L1, R1, Trójkąt, Kółko, X, Kwadrat.

Długie imię

Na ekranie tytułowym wstukaj: Góra, Dół, Lewo, Prawo, Trójkąt, X, Kwadrat, Kółko.

Zakończenie

Na ekranie tytułowym wstukaj: Góra, Dół, Lewo, Lewo, X, Kwadrat, Trójkąt, Kółko.

Spyro 2



Demo Crash Team Racing

Na ekranie tytułowym przytrzymaj L1 i R2, a następnie wciśnij kwadrat.

Crash Team Racing



Demo Spyro 2

Na ekranie tytułowym przytrzymaj L1 i R1, a następnie wciśnij: Dół, Kółko, Trójkąt, Prawo.

Wip3out



Phantom Class

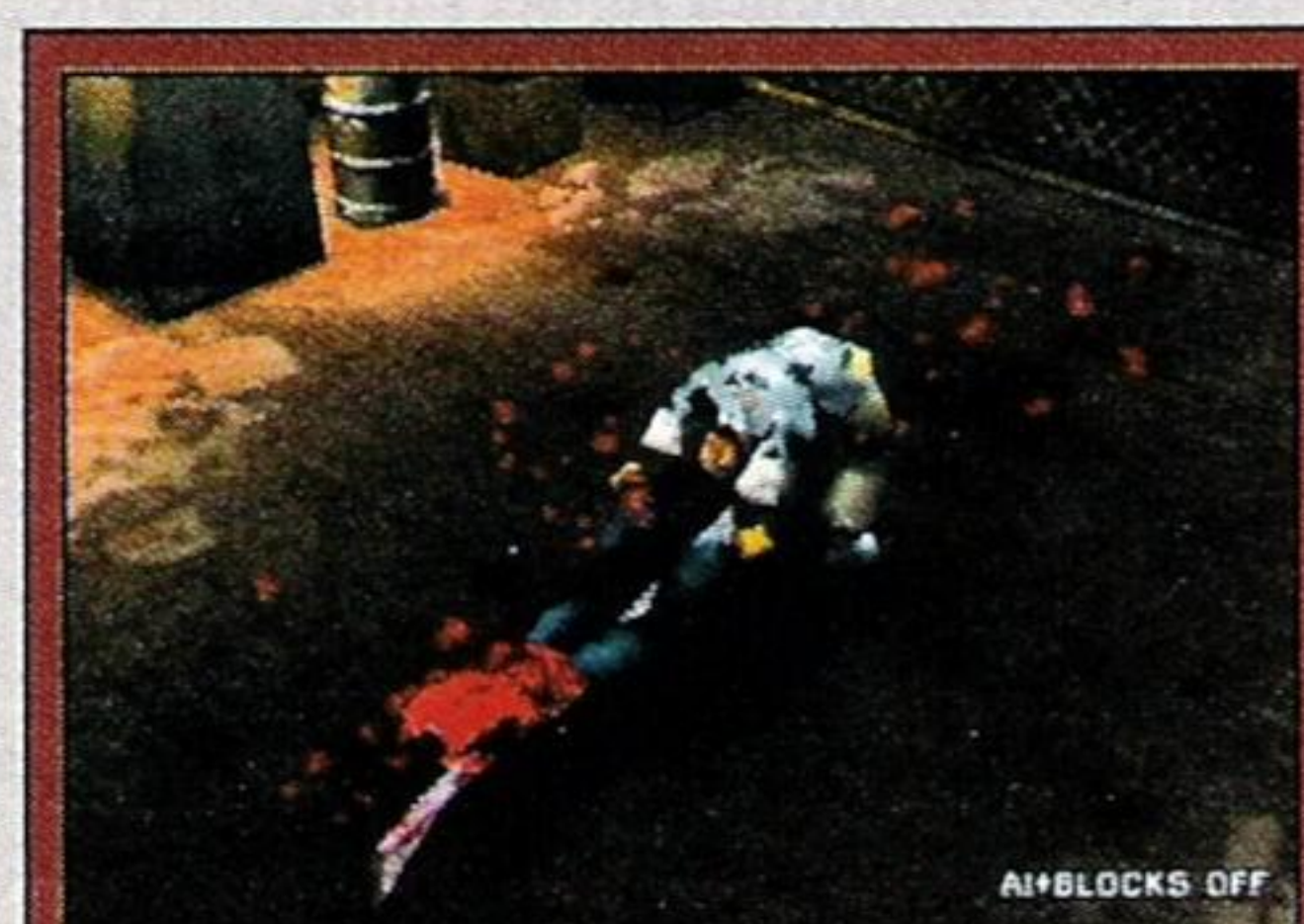
Wpisz JAZZNAZ jako imię.

Wszystkie trasy

Wpisz WIZZPIG jako imię.

Wszystkie zespoły

Wpisz AVINIT jako imię.



Wu-Tang Taste The Pain



Krwawa jatka

Dla wszystkich niecierpliwych kod na fatale i juchę: Trójkąt, Kółko, X, X, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Kwadrat.

Xena - Warrior Princess



Odblokowanie poziomów

Na ekranie menu najedź na opcję New Game i wstukaj kombinację: Trójkąt, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Góra, Góra, Góra.

Nietykalność

W menu wstukaj kombinację: Góra, Góra, Góra, Kółko, Kwadrat, Góra, Prawo, Lewo.

Max. tarcz i ataku

W menu wstukaj kombinację: Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Góra, Góra, Góra.

Hot Wheels



Kody należy wstukiwać w głównym menu gry.

Max turbosów

R2, L1, Kwadrat, Trójkąt, R1, L2, L1, R2.

Nowy wózek

Kwadrat, Trójkąt, L1, R1, L2, R2, Kwadrat, Trójkąt.

Małe pojazdy

Kwadrat, R2, L2, Trójkąt, Trójkąt, L2, R2, Kwadrat.

Duże opony

Kwadrat, R2, L2, Trójkąt, Trójkąt, L2, R2, Kwadrat.

Championship Motocross



Kody należy wpisywać w menu Championship jako imię gracza.

Wszystkie trasy - DIRT_TRACKS

Wszystkie klasy - ALL_EVENTS
Odwrócone trasy - OPPOSITE_LOCK
Wielkie głowy - GROSSE_TETE

Re-Volt



Odblokowanie Tras

Podaj imię gracza jako TRACKER.

Odblokowanie Pojazdów

Podaj imię gracza jako CARNIVAL.

Re-Volt



Odblokowanie Tras i Pojazdów

Na ekranie tytułowym wstukaj: B, A, Z, Z, B, L, A, C-Góra

Trickstyle



Wygrane wszystko

W opcji Cheats wpisz CITYBEACONS.

Zawsze wygrasz

W opcji Cheats wpisz TEAROUND.

Nieskończony czas

W opcji Cheats wpisz IWISH.

Power-up dla trików

W opcji Cheats wpisz TRAVOLTA.

Wielkie głowy

W opcji Cheats wpisz INFLATEDEGO.

Millennium Soldiers Expendable



Cheat mode

Zapauzuj grę i wstukaj: L, Lewo, R, Prawo, X, X, Dół, Dół, R, L.

Wybór poziomu

Zapauzuj grę i wstukaj: Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Prawo, Y.

Następny poziom

Zapauzuj grę i wstukaj: Y, Y, X, X, L, R, Dół, Dół, Góra, Góra.

Dodatkowe życia

Zapauzuj grę i wstukaj: A, B, X, Y, L, R, Góra, Dół, Lewo.

Dodatkowe kredyty

Zapauzuj grę i wstukaj: A, B, Lewo, A, B, Prawo, B, A, Dół, R.

PRO ACTION REPLAY PSX

Cool Boarders 4

Super czas
8004D32A 2400
Wszystkie góry
3006757C 00FF
Otwiera Eddiego
3006757E 0001
Otwiera Marsa
3006757F 0001
Otwiera Irvinga
30067580 0001
Otwiera Coola
30067581 0001
Otwiera Honey Brown
30067582 0001
Otwiera Crusty
30067583 0001
Otwiera Spazza
30067584 0001
Max punktów
800A1FC8 FFFF
800A1FCA 000E
Trick Master
3006757D 00FF
8006757E FFFF
Otwiera Vermont
30067580 00FF
30067587 00FF
Otwiera Colorado
30067581 00FF
30067588 00FF
Otwiera Francję
30067582 00FF
30067589 00FF
Otwiera Japonię
30067583 00FF
3006758A 00FF
Otwiera Alaskę
30067584 00FF
3006758B 00FF

Crash Team Racing

Otwiera wszystko
50000302 0000
8008E6EC FFFF
Adventure Mode
skończone
50000A02 0000
8008FBA2 FFFF

Trick 'n' Snowboarder

Max punktów
800C135C FFFF
Czas 0:00:00
800AAEB8 0000
Otwiera Daichi
300E3F8C 0001
Otwiera Ashley
300E3F8D 0001
Otwiera Jacka
300E3F8E 0001
Otwiera Lila
300E3F8F 0001
Otwiera Majagh
300E3F90 0001
Otwiera Gale
300E3F91 0001
Otwiera Leona
300E3F92 0001
Otwiera Claire
300E3F93 0001
Otwiera Zombie
300E3F94 0001

MTV Snowboarding

Alaska Mountain
8007E260 0001
Tsering
8007E264 0000
Max Punktów
8007E1C0 FFFF
Anna Qualified

80082904 FFFF
Mitch Qualified
80082918 FFFF
Karl Qualified
8008292C FFFF
Sakura Qualified
80082940 FFFF
Calvin Qualified
80082954 FFFF
Hendy Qualified
80082968 FFFF
Tsering Qualified
8008297C FFFF

Konckout Kings 2000

Max energii P1
8001DABC 082B
8001DABE 0277
8001DAC6 1420
Max Stamina P1
8002184C 1000
8002184E 3221
80021852 1020
Max energii P2
8001DABC 082B
8001DABE 0277
8001DAC6 1020
Max Stamina P2
8002184C 1000
8002184E 3221
80021852 1420

Spyro 2

Nieskończone życia
8006712C 0063
Max energii
8006A248 0003

Mission Impossible

Max zdrowia
8008FC0C 0196
8008FC1C 00FF
Max czasu
8008FD7C 00FF
Max amunicji
801F5812 0014
Max miotacza
801F5820 00FF
Max Tazera
801F5832 0064
Max Blue Spray'a
801F5852 0064
Max Maski
801F5822 0063

Army Men Air Attack

Wszystkie misje
E00EB1D2 0001
300EB1D2 0010
Wszystkie śmigłowce
E00EB1D3 0001
300EB1D3 0004
Wszyscy Kopiloci
E00EB1D4 0003
300EB1D4 0005
Max energii P1
8003BA50 0100
8003BA52 3221
8003BA5C 0002
8003BA5E 1020
Max energii P2
8003BA50 0100
8003BA52 3221
8003BA5C 0002
8003BA5E 1420
Max energii P1 & P2
8003BA66 2400
Max amunicji
80050642 2400

Clock Tower 2

Max HP
80070A18 0003
Max amunicji
80070954 0063
Podpowiedzi
8006F04A FFFF
Otwiera zakończenia i
bonust
8006F048 FFFF
Zmienia w Batesa
80070A20 0020
Zmienia a Alysę
80070A20 0000
Czas 00:00:00
80070A48 0000
80070A54 0000

WCW Mayhem

Wszyscy wrestlerzy
8009ADD8 FFFF
8009ADDA FFFF
Lewy graczy wygrywa
D009E988 0001
8009E988 0001
8009E988 0001
8009E988 0001
Lewy gracz full mocy
D008AB3C 0001
8009A82 005D
D008AB3C 0001
8009A84 005C
Lewy gracz full siły
D008AB3C 0001
8009A80 0575
Lewy gracz mało siły
D008AB3C 0001
8009A80 0000
Prawy gracz full mocy
D008AB3C 0001
8009A82 0000
D008AB3C 0001
8009A84 0000
Prawy gracz full siły
D008AB3C 0001
8009C20 0575
Prawy gracz mało siły
D008AB3C 0001
8009C20 0000
8009C20 0000
Call-In full siły
D008AB3C 0001
8009DC0 0575
Call-In mało siły
D008AB3C 0001
8009DC0 0000

Ballistic

Max Punktów
800caeb8ffff
Otwiera levele
800d7fcc0100
800d7fce002c

Hot Wheels

Max Turbo
30129840 0009
Więcej Turbo
8003FD90 0001
Max turniejowych
punktów
801397C8 00FF
Max Punktów
801295F0 FFFF
801295F2 000F
Zaczynasz na 4 okr.
D01295AC 0000
301295AC 0003
Wszystkie trasy
801397C0 FFFF
Pojazdy i puchary P1
801397B8 FFFF
801397BA FFFF
801397BC FFFF

Resident Evil 3 wersja USA

Max zdrowia
800CCC90 00C8
Zawsze spoko
300CCC97 0004
Secret Mode
800D1F32 FFE0
Hyper Mode
800D454C 0002
Max przedmiotów
8006D0CA 2400
10 Slotów na przedmioty
800D225E 000A
Wszystkie obrazki
w epilogu
800D1F3E 0008
Wszystkie mapy
300D2127 00FE
300D212B 00FE
Rapid Fire (R1 + R2 + X)
D00CC830 004A
800CCC8C 1E02
Czas 0 (Ocena S)
800D1F28 0000
800D1F2A 0000
Save (L1 + Trójkąt)
D00CC830 0014
800D1D18 13CC
D00CC830 0014
800D1D1A 8005
Skrzynia (L1 + Kwadrat)
D00CC830 0084
800D1F2C 0200
D00CC830 0084
800E01C4 0002

Resident Evil 3 wersja USA

Max energii
800CC338 00C8
Max energii wszyscy
8003E6AA 0060
Max amunicji
D006D974 FFFF
8006D974 0000
D006D994 FFFF
8006D994 0000
Zawsze spoko
300CC33F 0004
10 Slots
300D1906 000A
Wszystkie obrazki w
epilogu
300D15E6 0008
Wszystkie mapy
300D17CF 00FE
300D17D3 00FE
Saves = 0
D01C35BA 2662
801C35B8 0000
Czas= 0 (Ocena S)
800D15D0 0000
800D15D2 0000
Omake Mode
800D15DA FFE0
Skrzynia (L2 + Kwadrat)
D00CBED8 0081
800D13C0 1E24
D00CBED8 0081
800D13C2 8005
D00CBED8 0081
800DF874 0002
Regina z Dino Crisis
(Góra + L1 + R1)
D00CBED8 100C
800D162E 0006
Mercenaries Mode
Max czasu
800D1640 0078
Nagroda
800CBFEA FFFF

Więcej kodów w
KONSOLOWYM KOMPENDIUM 2

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.
Asterix	199.00
Bug's Live	179.00
Carmagedon 2	199.00
Civilization 2	199.00
Crash Team Racing - Super Hit	tel.
Croc 2	199.00
Driver - Super Hit	209.00
Dino Crisis	209.00
Fifa 2000 - wer. ang - Super Hit	199.00
Final Fantasy VIII - Super Hit	199.00
F.A. Premier League Stars	199.00
Formuła 1 '99	199.00
G-Police 2	199.00
GTA 2 - Super Hit	199.00
Metal Gear Solid	219.00
Mission Impossible	199.00
NBA 2000 - wer. Ang.	199.00
NHL 2000 - wer. ang.	199.00
Need for Speed 4	199.00
Quake 2 - Super Hit	199.00
Resident Evil 3 - Super Hit	tel.
Silent Hill	209.00
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	199.00
Spyro the Dragon 2	199.00
Star Wars: The Phantom...	199.00
Syphon Filter	199.00
Tarzan	199.00
Tomb Raider 4 - Super Hit	tel.
WipEout 3	199.00
V-Rally 2	199.00
X-Files - Super Hit	199.00

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
Duke Nukem 3D - 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
Mickey's World Adventure	109.00
Oddworld: Abe's Exodus - Super Hit	109.00
O. D. T.	109.00
C&C: Red Alert - Super Hit	109.00
Resident Evil 2 - Super Hit	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 Kabel (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 znacznikiem (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.

N(e)o COMMENTS

Dokładnie rok temu pierwszy raz odwiedziliśmy FOTĘ - organizację współpracującą z policją w walce z piractwem. Postanowiliśmy dowiedzieć się jak sytuacja na froncie walki z piractwem wygląda teraz. Poniżej zapis z naszej rozmowy. Rozmawę przeprowadziliśmy, tak jak przed rokiem, z dyrektorem Fundacji - Mariuszem Kaczmakiem. Udało się nam też dotrzeć do Tomasza Sianowskiego - pełnomocnikiem Sony Poland do spraw ochrony własności intelektualnej zawartej w systemie komputerowym PlayStation.

Jak przedstawia się bilans akcji w walce z piractwem?

W zeszłym roku przeprowadzonych zostało 68 akcji w których zabezpieczonych zostało około 10000 płyt kompaktowych. W ciągu pierwszych trzech kwartałów tego roku (stan na 30 września 99 roku) - przeprowadzono 156 akcji, w których skonfiskowano 18000 płyt z grami i 111 przerobionych konsol. Oprócz tego wpadły 3-4 miejsca gdzie kopiowano gry. Zabezpieczono siedem komputerów, trzy nagrywarki PSX-owe i jedną drukarkę. Dla porównania - na rynku kaset video było 200 akcji, 10 miejsc kopiowania, 92 magnetowidy i 22 500 kaset pirackich. Zdrowo ponad dwadzieścia tysięcy pirackich już chyba w tej chwili.

Czy pojawiły się ostatnio jakieś ciekawe tendencje jeżeli chodzi o piractwo?

Wykonując ekspertyzy dla policji otrzymujemy zabezpieczone materiały dowodowe. W trakcie oględzin zaobserwowaliśmy, że coraz większy procent zabezpieczonych gier to rodzima produkcja - gry na CD R-ach. Maleje liczba płyt tłoczonych. W tej chwili ich stosunek to 50/50.

Ostatnio odwiedziłem Stadion aby zobaczyć jak przedstawia się sytuacja. To dosyć dziwne, ale nie widziałem specjalnie wielu porozkładanych płyt. W przeciwieństwie do sytuacji z zeszłego roku, kiedy to kompaktki wystawały z każdego niemal "stoiska".

Jeszcze nie jest tak dobrze. Być może był pan w dniu, kiedy były przewidywane działania policji. Niestety bardzo często te informacje przenikają na stadion jeszcze zanim policja się tam pojawi. Ponadto istnieje tam bardzo dobry system wczesnego ostrzegania. Mimo wszystko garnizon policji warszawskiej nie jest zbyt liczny i większość funkcjonariuszy już jest tam znana. Kilkaset metrów przed Stadionem poustawiane są czujki, których zadaniem jest obserwowanie czy policja przyjeżdża czy nie. Kiedy policjanci zostają zauważeni, ludzie ci za pomocą telefonów komórkowych informują swoich pracodawców na koronie stadionu, a ci związają interes. Oczywiście nie wszyscy są włączeni w ten łańcuch informacji więc udaje się nam niektórym złapać. Jednak ci w łańcuchu ludzi dobrej woli mają czas na ukrycie gier pirackich. Z tych właśnie powodów Stadion jest dosyć trudnym miejscem do kontrolowania. Mimo to jednak, oceniamy, że ilość "produktów" oferowanych tam obecnie stanowi około 20-25% tego co było jeszcze rok-pół roku temu. Oceniam, że we wszystkich większych miastach przeprowadzane są tego typu akcje. Ich skuteczność zależy od rynku, sił policji i kilku innych jeszcze czynników.

A działania na większą skalę?...

W drugiej połowie ubiegłego roku FOTA razem ze ZPAV-em oraz BSA (Business Software Alliance) zawiązały tzw. koalicję antypiracką. Udało nam się spotkać z przedstawicielami najwyższych władz państwowych - byliśmy u prezydenta RP, marszałka sejmu, u ministrów kultury, spraw wewnętrznych w ministerstwie sprawiedliwości... Udało nam się doprowadzić przede wszystkim do jednego. W tej chwili nikt nie zada pytania: "po co walczyć z piractwem?".

W tej chwili zadawane jest jedynie pytanie: "w jaki sposób to robić?". Jest to olbrzymi skok jakościowy i mentalny. W tej chwili wszystkie programy naprawcze policji jako jeden z priorytetów wymieniają walkę z kradzieżą własności intelektualnej. Ponadto udało się nam wprowadzić do sejmu projekt zmian przepisów ustawy o prawie autorskim. Nie ukrywam, że część karna dotycząca tych zmian została opracowana przez FOTĘ oraz ZPAV. Została ona niemal w całości inkorporowana przez polski rząd do projektu tych zmian. Najistotniejsze elementy tych zmian dotyczą: zmiany trybu ścigania

z prywatno-skargowego na wnioskowe (po złożeniu wniosku przez pokrzywdzonego postępowanie toczy się z urzędu). Powinno zmienić to sposób postrzegania kradzieży własności intelektualnej - do tej pory tryb ścigania prywatno-skargowy stosowany był do błahych przestępstw i stanowiło to sygnał dla organów ścigania, że przestępstwo jest błahe. Za które w dodatku się nie skazuje. Oprócz tego, w projekcie zmian znalazło się zapis o wprowadzeniu zakazu produkcji urządzeń, których jedynym celem jest łamanie zabezpieczeń stosowanych przez producentów a mających zabezpieczać przez nielegalnym kopiowaniem bądź odtwarzaniem nielegalnych kopii gier. Chodzi tu naturalnie przede wszystkim o tzw. chipy montowane w konsolach PlayStation. Jeżeli ta ustawa wejdzie w życie, to piraci nie będą mieli lekko...

W chwili obecnej produkowanie chipów i sprzedawanie ich na przykład na giełdzie nie jest jeszcze karalne. Dopiero w momencie zainstalowania tego chipu w konsoli mamy do czynienia z naruszeniem znaku towarowego Sony. A w momencie wejścia w życie nowych przepisów sam fakt wyprodukowania i oferowania do sprzedaży stanowi przestępstwo określone w ustawie o prawie autorskim. Doskonale zdaję sobie sprawę, że to nie spowoduje tego, że te chipy nie będą sprzedawane. Natomiast znacznie utrudni to do nich dostęp.

Czy w Polsce piratowane są płyty DVD? I czy FOTA zajmuje się walką z piractwem na tym rynku?

W Polsce zjawisko piractwa na DVD praktycznie nie istnieje. Już sama ilość odtwarzaczy DVD jest stosunkowo niewielka, niemniej jednak zdajemy sobie sprawę, że tak jak na całym świecie, również i w Polsce nastąpi rozwój tego urządzenia. Myślę, że w dużym stopniu przyczyni się do tego nowa konsola Sony - PlayStation 2. I jesteśmy gotowi podjąć nowe wyzwania.

Oto co na temat egzekucji

W sumie w sądzie znajduje się ponad 250 spraw. 25-30 z nich zostało już zakończonych, w tym: cztery - warunkowym umorzeniem postępowań (choć to także jest uznaniem winy sprawcy) - były to jednak sprawy mniejszej wagi. W pozostałych zapadły wyroki, które w tej chwili są już prawomocne. Kary wynikające z tych orzeczeń oscylują w granicach od sześciu miesięcy do półtora roku pozbawienia wolności z warunkowym zawieszeniem kary (co jest niestety specyfiką przy orzekaniu w takich sprawach. Natomiast każdy z tych wyroków zawiera postanowienia dodatkowe - m.in. obowiązek naprawienia szkody wyrządzonej przez przestępcę w formie finansowego

zadośćuczynienia pokrzywdzonej firmie za wprowadzenie do rozpowszechniania bezprawnych kopii programów PlayStation, ponieważ mimo, że na rynku znalazły się programy z katalogu Sony, do kasy Sony nie wpłynęły pieniądze z tego tytułu. Jeżeli chodzi o same kary, to jeszcze nie zdarzyło się, aby za kradzież wartości intelektualnej ktokolwiek został skazany na bezwzględną karę pozbawienia wolności. Podobnie jest zresztą na całym świecie z

wyjątkiem Stanów Zjednoczonych.

Rekordzistą u nas jest pewien obywatel Kazachstanu, zatrzymywany siedem razy w przeciągu sześciu miesięcy. Toczy się wobec niego siedem postępowań, z których żadne jeszcze się nie zakończyło. Człowiek ten w dalszym ciągu pozostaje w kraju. Czas jaki od aktu oskarżenia musi minąć do momentu trafienia sprawy na wokandę to, w zależności od regionu kraju, od czterech do osiemnastu miesięcy. A to dopiero początek - sam proces może trwać i do dwóch lat. Niestety - nie ma jeszcze mechanizmów prawnych zabezpieczających wymiar sprawiedliwości, państwo i społeczeństwo, przed takimi ludźmi. Podobna sytuacja ma się z innymi sprawami, w których dochodzi do odpowiadania oskarżonego z wolnej stopy.

Rozmawiał: Banan

„Art. 118¹. 1. Kto wytwarza przedmioty przeznaczone do niedozwolonego usuwania lub obchodzenia technicznych zabezpieczeń przed odtwarzaniem, przegrywaniem lub zwielokrotnianiem utworu, bądź też służące do nielegalnego odbioru nadawanych programów, przeznaczonych dla zamkniętego grona odbiorców, uzyskujących do nich dostęp po zapłaceniu wynagrodzenia usługodawcy, albo dokonuje obrotu takimi przedmiotami,
podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 3.
2. Kto posiada, przechowuje lub wykorzystuje przedmioty, o których mowa w ust. 1, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku.”;

Jeden z ciekawszych artykułów projektu nowej ustawy.

RPGamer

Squaresoft to firma dosyć odważna. SAGA FRONTIER, gra o mnogiej ilości zakończeń okazała się na kontynencie amerykańskim klapą. Dla osób mieszkających poza Krajem Kwitnącej Wiśni i wyczekujących każdego nowego rpg-a z prawdziwym utęsknieniem produkt okazał się niestrawny.

Nieliczne bastiony obsadzone osobami, którym mimo wszystko ten dosyć brzydki i nie mający specjalnie dobrego feelingu tytuł się podobał, kolejno padały. Gra nie wciągała tak, jak dotychczasowe produkcje bądź co bądź najbardziej płodnego twórcy gier tego gatunku - Squaresoftu.

Dlatego też można było mieć pewne wątpliwości co do tego czy druga część gry z niesamowicie dopieszczoną, cudowną grafiką przypominającą malowane i kolorowane ręcznie obrazki (którymi w rzeczywistości zdaje się są) trafi poza granice Japonii. Dosyć szybko okazało się, że tak.

A teraz wiemy już na pewno, że gra ta trafi również do Europy.

SAGA FRONTIER 2 jest wśród zbliżających się pokrewnych produkcji prawdziwym rodzyńkiem. I to nie tylko dlatego, że fabuła ma przenieść się z głównego bohatera na jego potomka i ogarniać tematykę naprawdę wielkich proporcji. Również ze względu na grafikę.

I w tym momencie pojawia się pytanie. Czy rpg-i powinno oceniać się w kontekście grafiki czy nie? Czy to wręcz naganne? Czy ważne jest tylko to, że w grze jest sporo różnych przeciwników, kilku bohaterów i świetnie zademonstrowane przemiany jakie w nich podczas gry przechodzą?

Dla każdego fana rpg-ów pytanie o grafikę, albo w ogóle przywołanie tego tematu podczas porównywanu dwóch tytułów jest drażniące. Bo jakoś tak się składa, że oprawa graficzna sporej większości gier tego gatunku nie prezentuje się wybitnie. A w najbardziej bolesny sposób uwypuklił to FFVII. Część z mniej przemyślanych ataków na FFVII, kierowanych zresztą nierzadko przez graczy, którzy się na grach z serii FF wychowali, opierała się paradoksalnie, na zarzutach dotyczących oprawy Finala.

Mowa była o przeroście formy nad treścią, odmóżdzeniu rozgrywki i innych tego typu rzeczach. I na nic były tu argumenty, że system Materii mimo wszystko zostawia spore pole do manewru. Że gra jest w stanie dostarczyć sporo satysfakcji, przykuć do ekranu na wiele godzin i obfituje w taką ilość sekretów i detali do podkrywania, że to się wszystkim podoba.

Ale to nikogo nie przekonało.

Bo gra ta była zbyt wielkim kontrastem. I za dużo osób, które dotychczas z pogardą patrzyły na prymitywne dosyć w swej oprawie rpg-i zwróciło na nią oczy.

Niewątpliwie najważniejsze w rpg-u są dwa elementy. Fabuła oraz walki. To na nich opiera się cała istota rozgrywki. I oczywiście najważniejsze jest to, żeby właśnie im autorzy poświęcili jak najwięcej czasu. A tego z kolei nie da się ocenić, bez dogłębnego zapoznania się z ich treścią. A jak zapoznaje się z treścią?

No właśnie. Aby w pełni ocenić rpg-a trzeba go skończyć. Przebrnąć przez te dwadzieścia, trzydzieści czy sześćdziesiąt godzin i dopiero z tej perspektywy poddać analizie te najbardziej istotne przeciwieństwa. No i tu pojawia się problem grafiki. Troszkę zbyt często w ostatnim czasie mamy do czynienia z grami, które grania w siebie nie ułatwiają. Najpierw trzeba starać się je polubić i przywyknąć do średniawego wyglądu. Upór ludzi, którym podobają się brzydkie

rpg-i kojarzy mi się z młodymi chłopczkami zarzekającymi się przy koleżankach, że szukają dziewczyn mądrych, a nie ładnych. A dopiero potem, ewentualnie, się zakochać.

Korzenie japońskich rpg-ów najbardziej zbliżonych do takich jakimi znamy je teraz, sięgają czasów NES-a. Standardy ustanawiały wtedy m.in. pierwsze Finale. Od tamtej pory wszystko ewoluowało. Dźwięk, grafika, stopień złożenia gier... Po czym nagle, w dobie gier PSX-owych, okazało się, że nastąpił jakiś kryzys.

Nikom nie chciało się robić nie tylko bardzo dobrych, ale też bardzo ładnych gier. Jakby strona graficzna gier ewoluowała na innych zasadach.

Rezultatem tego jest sytuacja, w której do większości wydawanych obecnie rpg-ów trzeba się przekonywać. No dobrze, LUNAR nie jest może ładny, ale ma za to świetne filmy. No dobrze, poruszanie się po świecie w LEGEND OF LEGAIA ssię na maksa, ale to przecież nie o to chodzi, w porządku SUIKODEN miał tak sympatyczne postacie i grafikę, że nie trzeba nam w dwójce żadnych fajerwerków tylko tego samego, SHADOW MADNESS nie jest może śliczne, ale na siłę widać podobieństwa do FFVII itd.itp. Próby takie jak ta podjęta przez Atlusa (WILD ARMS) czy Crave (JADE COCOON) można policzyć dosłownie na palcach jednej ręki.

Ostatnio niezwykle entuzjastycznie przyjęta została na zachodzie GRANDIA. Grałem w nią i po raz kolejny to poczułem. Nie odpowiada mi tak przestarzały model. Wiem, że jest to gra głęboka. I sentyment do niej żywi bardzo wielu byłych posiadaczy Saturna. Nie zmienia to jednak faktu, iż graficzna strona rpg-ów jest chronicznie zaniedbywana. Powodów takiego stanu rzeczy może być kilka.

W japońskich sklepach dla miłośników gier królują zdeformowane lale z kokardkami wielkości tułowia wplecionymi we włosy, anorektyczni, zniewieściali rycerze z intensywnym makijażem, przemiluskie wielkie królikopieski z łapkami, ogonkami, uszkami i ogromnymi rozdziawionymi w bezżębnym uśmiechu buźkami... Inny świat. Daj się zasymilować. Bierz rpg-i takie jakimi je robią ich ojcowie albo rzuć.

Choć zaczynają pojawiać się promyki. Jednym z nich jest wspomniany już przeze mnie sequel SAGA FRONTIER. A jak będzie dalej?

Zastanawiam się więc w tej sytuacji czy jest sens próbować oceniać te gry z perspektywy Europejczyka. Ogromny sukces "Czarodziejki z Księżyca" dowiódł, że i u nas bez trudu znajdują się amatorzy i amatorki przesłodzonej i zaskakującej często kreski japońskiej. I japońskiego podejścia. Ciekawi mnie jak to jest u nas. Nie widziałem wyników sprzedaży ostatnio pojawiających się w Polsce rpg-ów. Ale z moich informacji wynika, że są to raczej śladowe ilości. Poza pewnymi wyjątkami. Mającymi dosyć często dwie, takie same zresztą literki w tytule. Chciałbym wobec tego poprosić was czytelnicy o napisanie jakie rpg-i najbardziej wam się podobają. I dlaczego. Ponieważ jednak znam waszą skłonność do pisania listów, to trzy osoby, które przysłały swoje ciekawe opinie wraz z rozsądną argumentacją dostaną nagrody. Jakże? Przekonacie się już niebawem.

Skuferio siem to pyta



"To lubię rzekłem. To lubię." (A. Mickiewicz "To lubię").

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST

oficjalny produkt Neo Plus. Zawiera nie publikowany wcześniej

Konsolowe KOMPENDIUM

PlayStation

FINAL FANTASY 8
STAR WARS EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

DRIVER, SILENT HILL,
SYPHON FILTER
STREET FIGHTER ALPHA 3
RIDGE RACER TYPE 4
LEGAIA, KENSEI
LUNAR, GUARDIANS CRUSADE
... i wiele innych!

DREAMCAST

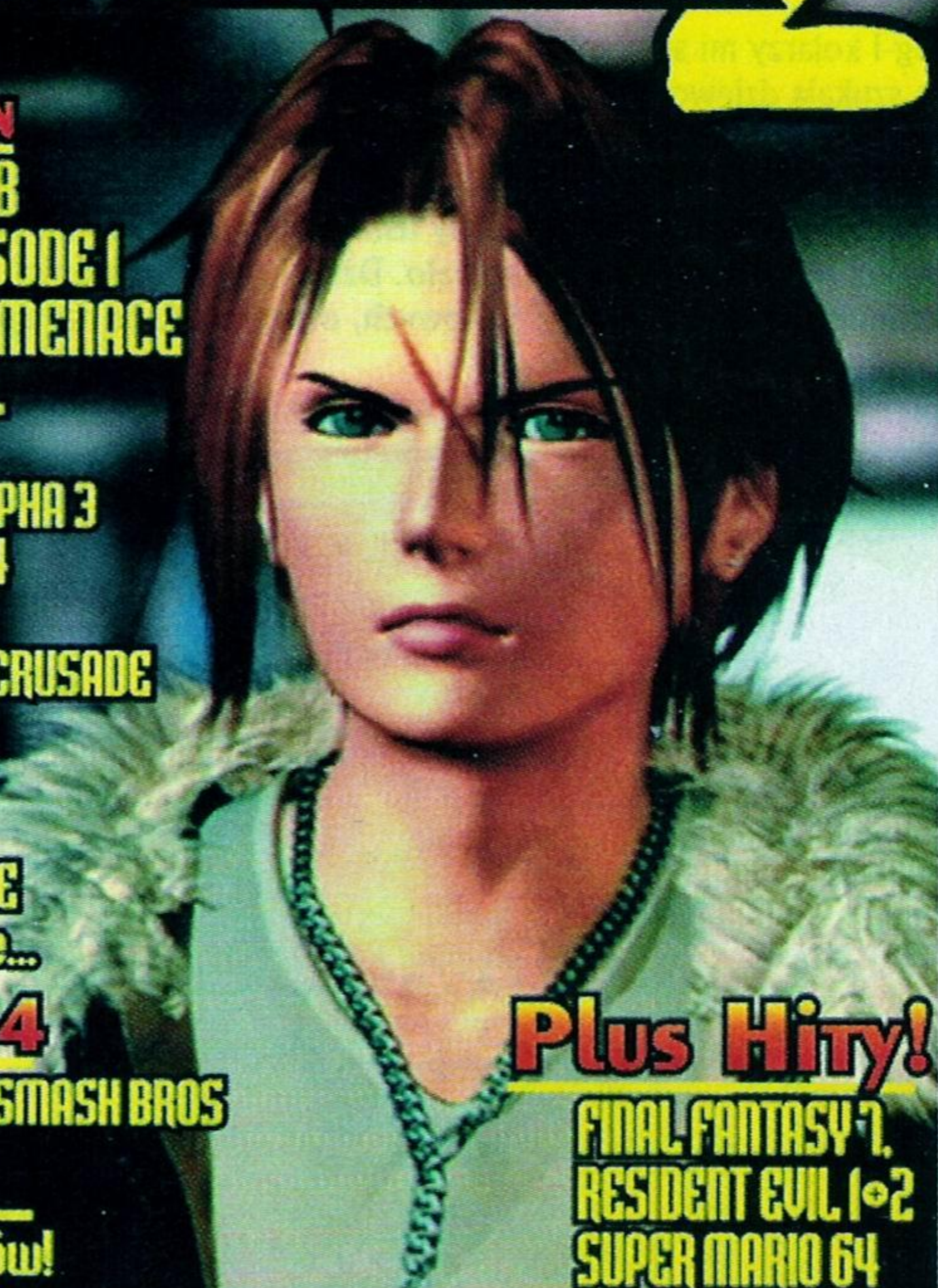
SONIC, POWERSTONE
BLUE STINGER i inne...

NINTENDO 64

STAR WARS, SUPER SMASH BROS

GAMEBOY

ZELDA i masa tipsów!



Plus Hity!

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

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

cena

18 + 4.90 = 22.90

Koszty
przesyłki

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video opracowane
przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. **KOMPENDIUM 2** z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, i inne!

Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!

Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawiło się pod koniec października.

NEO PLUS VIDEO 3

PSX2 - PlayStation 2 w akcji!!!

Nasza trzecia kaseta video zawiera prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2

50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi: GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

PlayStation

Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY, No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast

Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color

Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA I RESIDENT EVIL!

Automaty

Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski

Czas: 90 minut.

Cena: 29.90

PLAYSTATION 2 • DREAMCAST • PLAYSTATION

PSX 2

PlayStation 2 w akcji



90
minut

PlayStation 2
Bouncer, Tekken
Tag Tournament,
Gran Turismo 2000,
New Ridge Racer
i inne...

Dreamcast
Berserk, Crazy Taxi,
Shen Mue, Dead Or Alive 2
Biohazard: Code Veronica,

PlayStation
Biohazard: Gun Survivor
Parasite Eve 2, New Priest,
Vagrant Story, Chrono Cross,

cena

25 + 4.90 = 29.90

Koszty
przesyłki

NEO PLUS VIDEO 3

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

DAŻY 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



cena

15 + 4.90 = 19.90

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,
XENOGears, LEGEND OF ZELDA
64, METAL GEAR SOLID,
MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN
TURISMO, TUROK 2, 1080
SNOWBOARDING, BRAVE
FENCER MUSASHI oraz mnóstwo
kodów do Action Replay Pro.



cena

25 + 4.90 = 29.90



cena

35 + 4.90 = 39.90

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 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:</p> <p>01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł</p> <p>Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p> <p>Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:</p> <p>01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł</p> <p>Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p> <p>Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 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 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:</p> <p>01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł</p> <p>Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p> <p>Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:</p> <p>01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł</p> <p>Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p> <p>Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 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 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:</p> <p>01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł</p> <p>Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p> <p>Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:</p> <p>01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł</p> <p>Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p> <p>Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 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 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:</p> <p>01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł</p> <p>Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p> <p>Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.</p>	<p>SWW 2712</p> <h3>ARCHIWALIA</h3> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:</p> <p>01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>KOMPENDIUM KONSOLOWE <input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł</p> <p>Kaseta TOKYO GAME SHOW <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.</p> <p>Kaseta E3 Expo - Los Angeles <input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.</p>

Nowości

Nowości

Nowości

Nowości

Nowości

Zamawiam nową kasety videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Zamawiam nową kasety videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Zamawiam nową kasety videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Zamawiam nową kasety videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kaseta PSX2 - Playstation 2 w akcji

Kaseta PSX2 - Playstation 2 w akcji

Kaseta PSX2 - Playstation 2 w akcji

Kaseta PSX2 - Playstation 2 w akcji

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,
XTRA! 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: Medieval, Tips & Tricks
XTRA! 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.
XTRA! 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
XTRA! 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, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99
HELP: CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks
XTRA! ATEI 99 - Raport z 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, ROLLCAST, SILENT HILL, POPULOUS 3, RETRO FORCE, WCW NITRO 64, TANK RACER, PENNY RACERS, MEGAMAN LEGENDS
HELP: SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks
XTRA! FINAL FANTASY 8 - megaraport 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
XTRA! 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>wplacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>.....</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>wplacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>.....</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>wplacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla wplacającego RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: zł gr</p> <p>słownie złotych:</p> <p>groszy jak wyżej:</p> <p>wplacający:</p> <p>ul.</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p>
--	---	---	--

Rozwiązanie Konkursów z Neo Plus 14

FINAL FANTASY VIII

Odpowiedzi:

- 1). Na czwartym dysku, Ragnaroka pilotuje Selphie.
- 2) Pierwsze słowa Ultimecji przed finałową walką w jej zamku: "...Seed..."
- 3). Na plażę w północno-wschodniej części kontynentu Esthar, sprzed zamku Ultimecji prowadzą trzecie drzwi od lewej. Lub, jak kto woli - pierwszej od prawej.

Jak pewnie zauważyliście osób zostało wylosowanych osiem, a nagród był siedem. Załatwiliśmy jeszcze jedną koszulkę...

Oto osoby, które zostały wylosowane przez nasz komputer.

Paweł Bania z Zabrza
Małgorzata Buchta z Jastrzębia Zdroju
Dawid Cieśla ze Szczecina
Henryk Iwan z Warszawy
Krzysztof Łasowski z Konina
Tomasz Matloch z Pogwizdowa
Krzysztof Przybyła z Leśnej
Piotr Szymański z Goleniowa

Tak, komputer.

Gratulujemy i radzimy wypatrywać listonosza.

SHADOW MAN

Konkurs Shadow Mana to inna para kaloszy. Tu nie było już tak łatwo, ale i tak wielu z was wykazało się prawdziwą spostrzegawczością. Zadanie nie było proste, ale część z was najwyraźniej interesuje się tematem. Dopuszczaliśmy także sytuację, w której podawaliście np. tytuły dwóch filmów w których znalazło się nawiązanie do tematyki voodoo i jedną grę, albo odwrotnie. Z filmów można było wymienić m.in. "Candyman", "Candyman 2", "Live and Let Die" (Bond), "Wąż i Tęcza", "Harry Angel", "Predator 2", "Z Archiwum X" (jeden z odcinków), czy stuprocentowego pewniaka - "Voodoo"; gry to m.in. - BLOOD (laleczka voodoo - jedna z broni), SHADOW MAN, AKUJI THE HEARTLESS, VODOO KID, SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2, WAR GODS (jeden z wojowników), GOLDENEYE (baron Samedi w multiplayerze). Gratulujemy.

Poniżej lista nagrodzonych:
Waldemar Gońdzik z Katowic
Konrad Koliński z Elbląga
Łukasz Kryński z Ciechanowca
Andrzej Pantok z Lublina
Rafał Szewczuk z Bielawy.

Ciekawy Stuff

W NASZYM KĄCIKU ZŁOTYCH PRZEMYSŁEŃ WESOŁEGO GRACZA jedna osoba - Paweł z Warszawy.

Paweł pokazał nam, że jest prawdziwym, wytrwałym graczem. Sami zobaczcie na zdjęciach na następnej stronie. Najbardziej



CZEŚĆ! Spadł już pierwszy śnieg. Muszę kończyć - koledzy wołają z za okna żebym szybciej schodził z tą marchewką bo wszystko jest już dla mnie gotowe.

BANAN@GROMIT.PMC.COM.PL

PRZEZORNA ANIA

Co trzeba będzie dokupić aby za pomocą PlayStation2 połączyć się z internetem?

Anna ze Skarżyska Kamiennej

Hmm... Póki co Aniu, możesz jeszcze zamknąć portfel i poczekać z pół roku. Na razie nic nie wiadomo. Ale podejrzewałbym, że będzie to coś w rodzaju modemu...

NEXT-GEN WARS

Oto mój komentarz do ostatniej rubryki FAQ o PS2. Gry na DVD - nie uważam, że korzystanie z DVD ma jakąś większą zaletę. Dlaczego? Bo po co komu filmy o jakości renderingu w czasie rzeczywistym (PSX 2)? Tym bardziej że zajmują więcej miejsca i nie dają żadnej możliwości kontroli bohatera. I jestem przekonany, że bardzo mało firm ucieszyło się z ilości miejsca na płytce. Na pewno wśród tych, którzy są zadowoleni jest Square gdyż ich moce produkcyjne pozwolą na robienie tytułów jeszcze bardziej "wywalonych w kosmos", nieporównywalnych do 9/10 pozostałych produkcji.

Ten temat został poruszony w N(e)o Comments z N+ 13. A po co komu filmy o jakości renderingu w czasie rzeczywistym? Hmm. Sukcesy gier Square poprzetkanych wygenerowanymi animacjami komputerowymi pokazały, że część graczy bardzo je sobie ceni. A czy bardzo mało firm?... Nie sądzę. DVD to tylko jedna z dwóch opcji. Nie narzucony standard. A chyba lepiej jest mieć jakiś wybór?...

Akurat posiadałem PSX'a. I wcale nie jestem zniechęcony do zakupu Dreamcasta (ale chyba zakupię importu, bo cena w Polsce mnie odstrasza). Większy problem widzę w tym, że ludzie przyzwyczaili się do zakupu tanich piratów na PSX'a, a na DC takich nie widać. Pora się będzie przyzwyczaić do zakupu oryginalnych gier (PSX2 będzie miało tę "zaletę", że gry będą na DVD, więc za jakieś 2 lata pewnie pojawią się też i piraty.)

Fakt, że cena w Polsce jest zaporowa, a zaraz przed Gwiazdką może jeszcze podskoczyć. A co do PSX-a to racja. Ta konsola ma swoich wiernych fanów nie tylko z uwagi na bardzo dobre tytuły, ale również z powodu ogólnodostępnego piratów. Sytuacja rzeczywiście może się zmienić, kiedy na rynek wejdzie PSX 2 z gramami po dwieście, nie po dwadzieścia złotych. Cała "nadzieja" będzie wtedy w piratach...

Cena. Wygląda na to, że Polacy są najbogatsi na świecie. W Japonii, Stanach, Europie Zachodniej można DC kupić taniej.

Myślisz, że ceny konsol są u nas wysokie? Spróbuj zorientować się jak ma się sytuacja z mieszkaniami. Zakup mieszkania w Warszawie (nowe budownictwo) jest droższy niż połowa mieszkań w Europie zachodniej i dorównuje najdroższym mieszkańom w Stanach Zjednoczonych. Niedaleko mnie wyrósł spory budynek, w którym mieszkanie kosztuje około 10 000 zł za metr kwadratowy. I z tego co widzę, większość mieszkań znalazła już lokatorów. Bogate mamy więc społeczeństwo. A więc zwykła cena konsoli... Tak naprawdę to troszkę zbyt daleko idziesz. Wiadomo przecież dlaczego DC jest w Polsce taki drogi. Nie ma tu oficjalnej, legalnej, krajowej sieci dystrybucji. Kropka.

Modem. Jak nie wiadomo o co chodzi to na pewno chodzi o pieniądze. Sony nie dodało modemu, bo cena byłaby wyższa niż 400\$. Sony załamała się tym, że przygotowuje 'modem do łącza stałego'. Nie wiem jak sprawa wygląda w Japonii, ale w Stanach łącza

- stałe są drogie (w stosunku do linii modemowych) i mało popularne. O Polsce w ogóle nie ma co wspominać.
- To również jedna z możliwości. Ale nie udało nam się dodzwonić do Kutaragiego, żeby to potwierdzić.
- Ważne są gry. Tak często w Neo Plus można o tym przeczytać. Jeśli uważasz, że SC jest miódny i lepszy niż TK3, kup sobie DC. Jeśli uważasz, że nie ma nic ponad TTT, to poczekaj rok na PS 2 (który zapewne będzie w Polsce jeszcze droższy niż teraz DC). A grafika to nie wszystko. Grafem na PSX'a w ISS Pro 98, w XENOGears, TENCHU (żeby wymienić te, które mi się najbardziej podobały). I mam nadzieję że tak samo będzie z DC. Nie mogę się doczekać SHEN MUE, ISS 99, czy SAKURA WARS 3.

Raul z hota

Słowa gracza do graczy. Nic dodać nic ująć.

NEXT-GEN WARS AGAIN...

- Zaczę od tego że Sega zbliżniła się wypuszczając swoje dziecko na rynek, które podzieli los Saturna w dniu premiery PS2. W czternastym numerze była wypowiedź pana z Revolution, który powiedział, że przy tworzeniu gier zawsze byli ograniczani możliwościami sprzętowymi, a przy tworzeniu gier na PS2, jedyne co ich będzie ograniczało to ich wyobraźnia. I bardzo mnie to cieszy ponieważ twórcy gier skupią się bardziej na miódności niż na problemach typu: czy ta konsola pociągnie tę grę z zadowalającą prędkością. Druga sprawa to Dreamcast i Windows. Ludzie podniecają się łatwym konwersowaniem gier z PC na DC. Tyle że na PC nie ma ciekawych gier

Dawid z gnetu

Słowa innego gracza do graczy. Nic dodać nic ująć.

Co z Plejakiem?

- Słuchajcie chłopaki. Wszystko w porządku, ale nie przeginajcie z PSX2 i Dreamcastem. Piszcie dużo o zwykłym, szarym PlayStation, które znajduje się obecnie w naszych domach.

Andrzej z Katowic

- 75% każdego naszego numeru to teksty o grach na PlayStation. Aby mieć jednak prawdziwe pojęcie o tym, co dzieje się w świecie konsol, trzeba śledzić równoległe wszystkie rynki. Te nowe konsole staną się popularne, kiedy większość z was będzie już zarabiać albo przynajmniej się usamodzielniać. A wtedy to wy będziecie decydować jaka konsola stanie w domu. I będziecie już wiedzieć...

JESTEM WIĘC MYŚLĘ

- Mam małe pytanie. Czy nie moglibyście zamieszczać informacji nt. żywotności, tzn. ile godzin zajęło przejście danej gry (przez recenzenta) co szczególnie ważne jest w przypadku przygodówek. Pomyślcie sami: czy istnieje jakiegokolwiek porównanie między RE2 (pierwszy scenariusz zajął mi cztery godziny, pozostałe trzy były jeszcze krótsze), a multigenialnym FF7 (dwa przejścia, drugie z wszystkimi sekretami - łącznie 119 godzin!) Może dla was nie ma to żadnego znaczenia ale dla człowieka liczącego każdy grosz ważne jest by towar, który nabywa za niebagatelne w sumie pieniądze służył mu jak najdłużej bo przecież z dużym dłużej, a gra duża przyjemność przedłuża! Hi Eris!!! Hi All Discordia!!!

Krzysiek z figaro

- Dobry pomysł. Choć faktem jest, że brakuje płaszczyzny do porównania RE2 i FFVII. Z tego powoduje zamieszczanie czasu potrzebnego na ukończenie gry, chociażby zbliżonego, może spowodować niepotrzebne spory na temat wyższości jednych gier nad innymi. Do tego dochodzi jeszcze

kwestia czy ukończenie gry ma oznaczać jej przelecie z solvem w rękę wykonując tylko same najpotrzebniejsze czynności zaraz po sobie, czy przeciętny czas jaki średnio dobremu graczowi zajmuje przejście gry bez niczyjej pomocy, czy może średnia tych dwóch czasów, a wtedy - jak wyłonić średnio dobrego gracza... O. Nawet całkiem dobrze udało mi się to zagmatwać. Hmm. Zastanowimy się. Ale pamiętaj - jeżeli skończenie gry jest jakieś wyjątkowo długie (lub krótkie) - zaznaczamy to w tekście.

ENEMY MINE

Piszcie o grach na Dreamcasta. Trzeba znać wroga.

Anonim

Spytne.

KWESTIA (O)CENY

Piszę do was w sprawie oceniania gier na Dreamcasta. Dlaczego dajecie grom na DC oceny za grafikę takie jak 6, a na Playstation dajecie 8,9? Pomijając to że dajecie także niższe oceny PSX-owi. Przecież żadna gra na PSX nie wygląda lepiej niż na DC. W takim BLUE STINGER jak przygotowaliście zapowiedzi do tej gry to podniecaliście się grafiką, a teraz ta gra dostaje ocenę za grafikę 6 dlaczego? Dawajcie osobno oceny na DC. Moglibyście dać DC-emu skalę pięciostopniową aby odróżniała się od PSX-a i N64.

Ceres z polboxa

Oceny gier nie są przyznawane w odniesieniu do wszystkich platform obecnych na rynku. Wtedy żadna gra na Gameboya (nawet Pana Kolorowego...) nie mogłaby dostać dobrej oceny, ponieważ w porównaniu do najnowszych osiągnięć grafików z platform liczących więcej bitów... Sami wiecie. Tak więc - oceny gier są przyznawane w odniesieniu do innych dostępnych w danym momencie i na daną konsolę gier. Tylko one mogą być wiarygodnym wyznacznikiem.

UMIARKOWANIE ZBULWERSOWANY CZYTELNIK

Na samym początku muszę się trochę zbulwersować, ponieważ w N+ 13 opublikowaliście mój list, lecz bez podpisu (choćby takiego jak się podpisałem pod tym listem), co jest dziwne. W N+ 15 Patryk z Inowrocławia powołał się na mój list pisząc: "...jakiś gość...", następnie wy odpisując mu napisaliście: "...wygłoszone przez czytelnika z N+ 13...". No dobra nie będę się już rozpisywał na ten temat bo mam nadzieję, że to się po prostu nie powtórzy. A teraz odnośnie listu Patryka. Absolutnie nie uważam, iż jestem uprzedzony do Segi: Sega - czarna owca w branży? W N+ 13 pisałem o wielu rzeczach, poruszyłem też sprawę SEGA RALLY 2 i SONIC. To co napisałem o wyżej wymienionych grach jest szczerą prawdą, to co odczułem grając w nie przelałem na monitor, pisząc to do Was. Nie wiem czy jest sens rozpatrywać kwestię: "czy Sega Dreamcast odniesie sukces". To wszystko pokaże czas. W pewnym sensie posiadacze Saturna mogą mieć obawy, lecz wydaje mi się, że są one bezpodstawne patrząc na strategię Segi, oraz popularność jaką zdobył sobie DC w tak krótkim czasie.

A teraz o SOUL CALIBUR. Bez wątplenia jest to gra dla której warto kupić DC. Po tym jak widziałem to cudo na żywo w akcji (wrocławska giełda) rozumiem ludzi takich jak Gumiś z Brzeźnicy (pierwszy list w N+ 15). Namco - najlepsza firma "od bijatyk", pisząc SC na DC, zrobiła dla Segi to, co Square dla PSX'a tworząc FFVII. Dzięki takim grom sprzedają się systemy. Nie mam wątpliwości, iż takich gier na DC wyjdzie coraz więcej. Podsumowując, nie zmienię swojego stanowiska wobec SR2 i SONIC, natomiast SC lub R2R to już inna klasa gier. Każdy system, czy to DC, czy PSX a nawet N64 posiada słabe oraz dobre gry. A to czy odniesie sukces zależy od nas - graczy, na co mają wpływ właśnie te nieszczerne gry. Mam także pewną propozycję, mianowicie chciałbym abyście napisali coś na temat różnicy gier na DC - PAL a NTSC, i jak Sega to rozwiązała. Wszyscy znamy przypadek TEKKENA 3 z PSX'a, który w PALU jest po prostu okropny. Rozwiązaniem była przeróbka konsoli i granie w wersję NTSC. DC jak na razie nie ma możliwości przerobienia, import też nie wchodzi w grę (pieniężki). Zatem co nam pozostaje, może Sega jakoś to rozwiąże, w końcu niektórzy mają telewizor z NTSC. Może jakiś przetwornik w konsoli PAL / NTSC????? Tym retorycznym pytaniem zakończę swój i tak już przydługawy list, który na pewno nie rozwiąże poruszonych w nim problemów, ale może da paru osobom coś do zrozumienia.

Paweł z Jawora

- Przepraszamy za brak podpisu. Co do odtwarzania gier NTSC na PAL-owskim DC to sprawa już się wyjaśniła - już można to robić. W obydwie strony.
- Ale mimo to, światła dziennego jeszcze nie ujrzały żadne piraty na DC. Co do Namco i DC... Poczytaj newsy z tego numeru.

Oldboye w N+

- Czy Wicik naprawdę ma 46 lat?

Kamil z Białegostoku oraz anonimowy głos z telefonu

- Prosił, żebyśmy nie mówili.

CASTLE WOLFENBUTTEL

- Dotarł do nas numer waszego pisma - 3/99. Piszę dotarł do "nas" bo my to sześciu Polaków siedzących w niemieckim więzieniu Wolfenbuttel. Czterech z nas posiada PSX-a, ale gramy wszyscy. W naszym świecie konsola to jak zbawienie, jedyną rzeczą którą mamy w nadmiarze jest czas - więc gramy, gramy i gramy. Teraz jest to METAL GEAR SOLID. Wspaniała gra. Mamy też TOMB RAIDERA 1,2 i 3 oraz RESIDENT EVIL 1 i 2.
- Jeżeli chodzi o RE 2 to jestem mistrzem tylko nie wiem jak zdobyć Tofu.
- Napiszcie też proszę czy można was zaprenumerować i zamówić KK z adresem wysyłki na nasze więzienie i czy moglibyśmy płacić w markach? Jeśli nie opisze na nasz list to zrozumiemy, chociaż będzie przykro, przecież jesteśmy tylko więźniami, ale też zapalonymi graczami. Za dwa lata wrócę do Polski i wtedy będę grał na PSX 2. Pozdrawiam,

Andrzej z Wolfenbuttel

- Smutny list. Nie chcę nawet wiedzieć za co nasi rodacy siedzą w więzieniu za granicą czy też w kraju. Nie znam okoliczności i nie chcę ich znać. Jeżeli chodzi o prenumeratę - mamy już czytelników za granicą wschodnią, mamy też za zachodnią... Postaramy się to jakoś załatwić. Ale życzymy wam wszystkim wyjścia i nie powracanie do czegośkolwiek czym zajmowaliście się zanim trafiliście do zakładów. Choć z drugiej strony, nie powiem, że fakt, iż Andrzej z kolegami upodobał sobie MGS wydaje mi się czymś więcej niż tylko przypadkiem...

- Ten list ma pokazać dwie rzeczy. Jedna - są sytuacje, w których bycie graczem jest o wiele trudniejsze niż przedstawicie to w listach o spadających kaktusach, depczących konsole dziadkach i kotach rysujących pazurami kompaktki. I wiedźcie, że są sytuacje o wiele gorsze niż te, w których jesteście w stanie nabyć tylko jedną grę miesięcznie.
- Druga - N+ dociera wszędzie.

VIRTUAL INSANITY

- Kieruję ten list do waszej redakcji z pewną prośbą, a raczej do kogoś kto chciałby mi pomóc w pewnej delikatnej sprawie. Jako że jeżdżicie na różne branżowe imprezy (E3, ECTS, TGS) i spotykacie się z ludźmi biznesu myślę, że jesteście w stanie mi pomóc. Chodzi mi tu o nawiązanie kontaktu Sony lub jej przedstawicielem w Polsce. Chociaż pewnie tam nic nie wskóram. Ktoś z was mógłby zostać pośrednikiem pomiędzy Sony a nami (tzn. mną - Darkiem oraz dwójką moich przyjaciół). Rzecz w tym, że jeden z moich przyjaciół jest wynalazcą, którego kontakt z firmą (a raczej megakorporacją) Sony zaowocowałby niesamowicie gdyby podzielił się on nimi swoją pracą i pomysłem. Faktycznie kontakt został nawiązany, ale sprawy były źle wyjaśnione i goście z Sony zażądali zgody na przyjęcie ich polityki rynkowej z czym nie było problemu - oraz opatentowania przedstawionego im projektu - i tu pojawił się problem bo my nie mamy kasy na finansowanie budowy prototypów i załatwienie patentu. Choć niektóre wynalazki były budowane i działały w 100%. I uwierzcie mi, że są to rewelacje nawet jak na Sony. Niestety z tego powodu kontakt się urwał i przedsięwzięcie umarło, ale dzięki wam może dojść do rewolucji na rynku. Jeżeli któryś z was zgodzi się być naszym pośrednikiem pomiędzy nami a Sony (oczywiście jak wszystko pójdzie dobrze gość ten będzie miał też kasę z tego przedsięwzięcia) to naprawdę będzie to już 50% sukcesu. Nie mogę dużo mówić o tych wynalazkach, ale wyobraźcie sobie, że zamykając oczy korzystacie ze swojego PC, konsoli czy TV. Dziwne, no nie? Ale prawdziwe. Dajcie znać, czy jesteście tym zainteresowani.

Darek z Międzychodu

- Dużo obletnic, zero konkretów. Ciężko jest być pośrednikiem czegoś o czym nie ma się zielonego pojęcia. Czekaemy więc na kontakt Darku. I wtedy zobaczymy co się da zrobić.

niezwykle jest to, że udało mu się załatwić więcej Skulltulli niż jest to możliwe w ZELDZIE (podaje też sposób).

W Gerudo Valley w kręgu kamieni otwórz dziurę i rozwal złotą Skulltullę a bumerangiem zdejmij ją ze ściany. W momencie zdejmowania Skulltulli trzeba postarać się wejść do teleportu. Po powrocie pajęczek będzie tam ponownie. Oto zdjęcie:



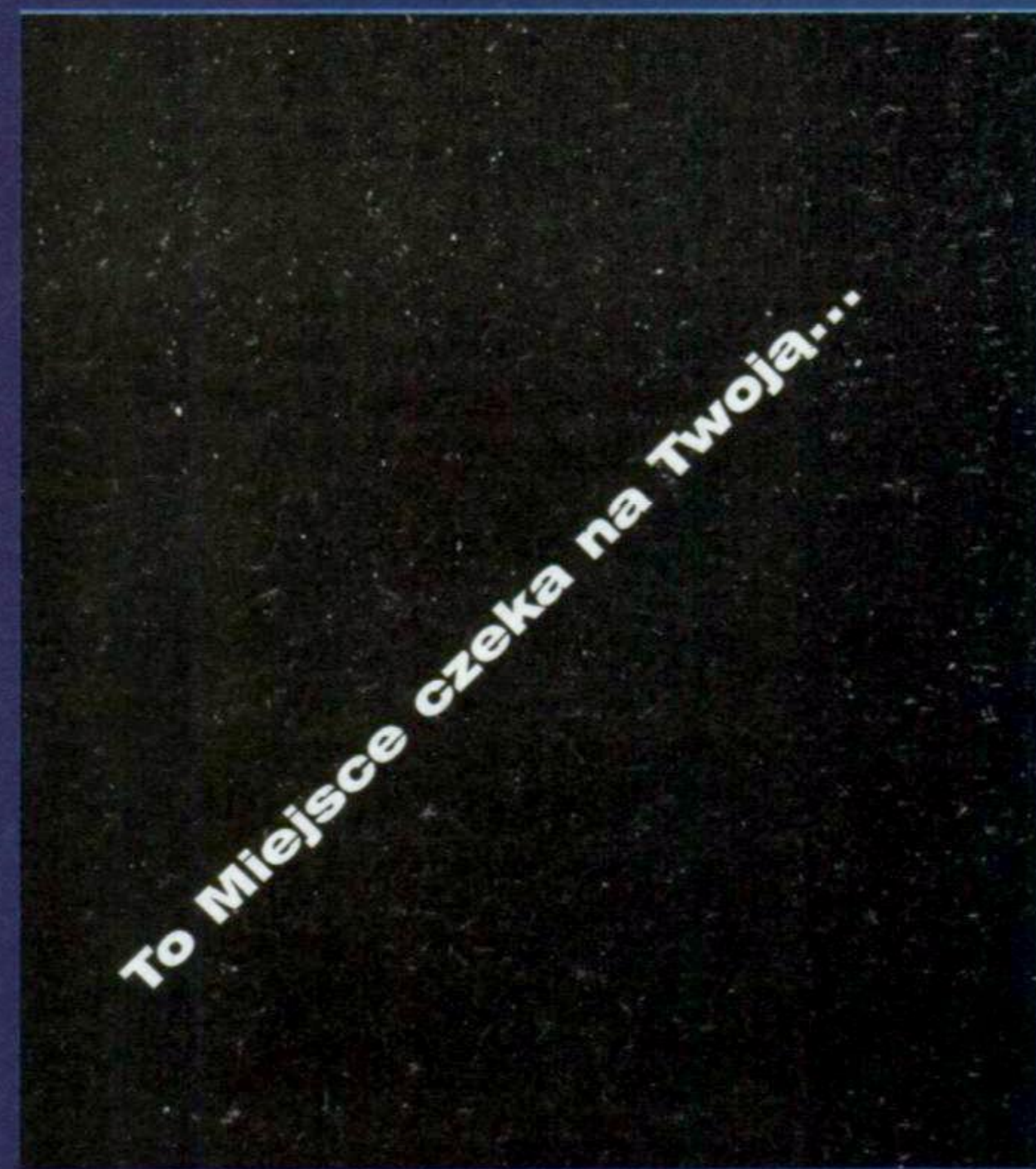
Co oznacza w SUPER MARIO 64 zdobycie 120 gwiazdek wiedzieć powinien zaś każdy. Gratulujemy wytrwałości.

Ostatnia informacja, nie poparta zdjęciami, to jak spowodować żeby przeciwnik w TUROKU 2 był radioaktywny. Potrzeba do tego Nuke'a i naturalnie wroga. Strzelasz do niego z broni po czym rzucasz Sunfire Podem. Gość zaczyna się robić żółty.

Swoją drogą czekamy na większy odzew: ta rubryczka ma być wasza. Przesyłajcie nam swoje ciekawe pomysły, szalone zdjęcia, porównania, coś czym odwagę miał się do tej ory podzielić tylko niestrudzony Jun Fan... Autorzy najciekawszych pomysłów zostaną nagrodzeni.

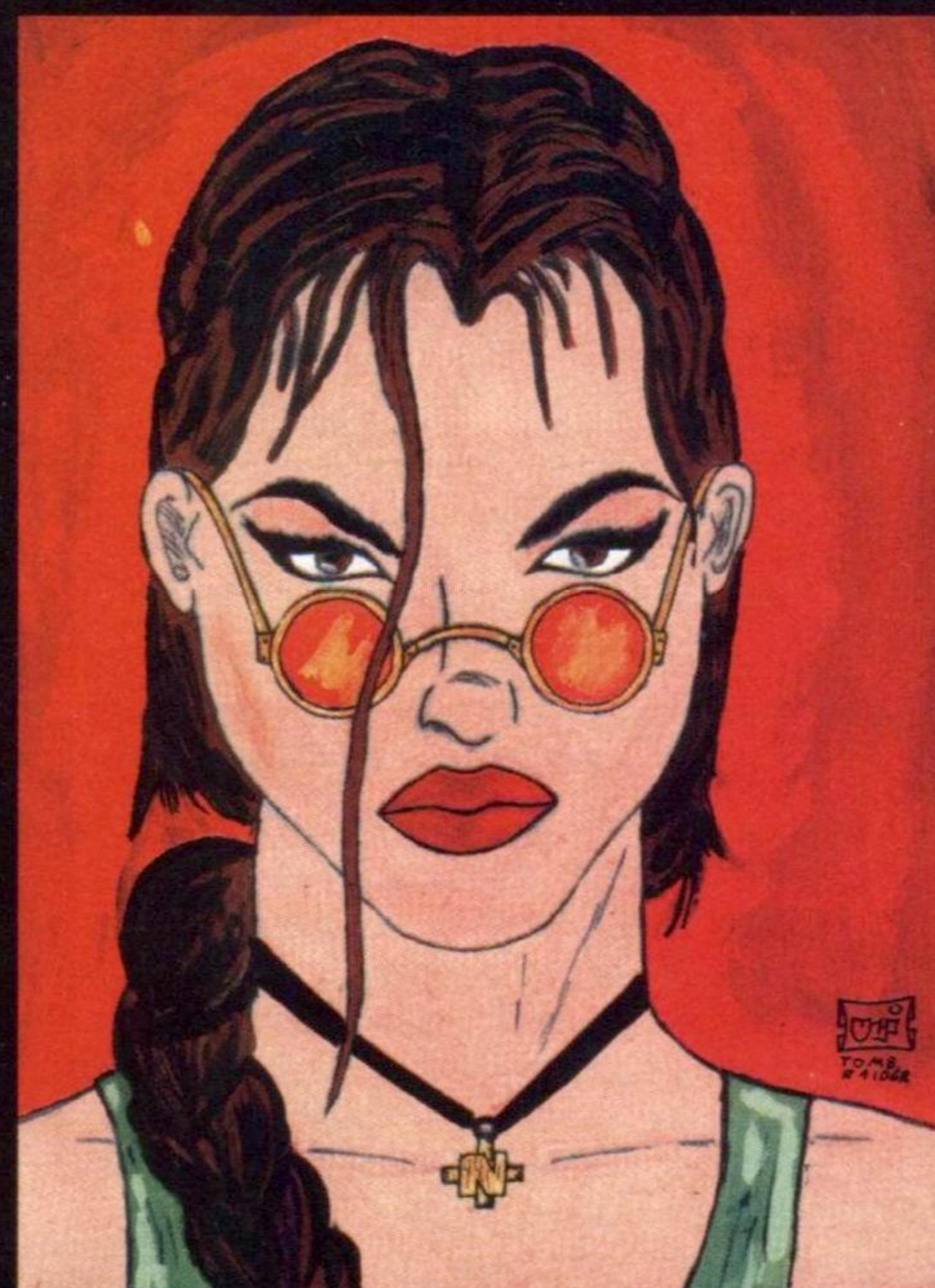
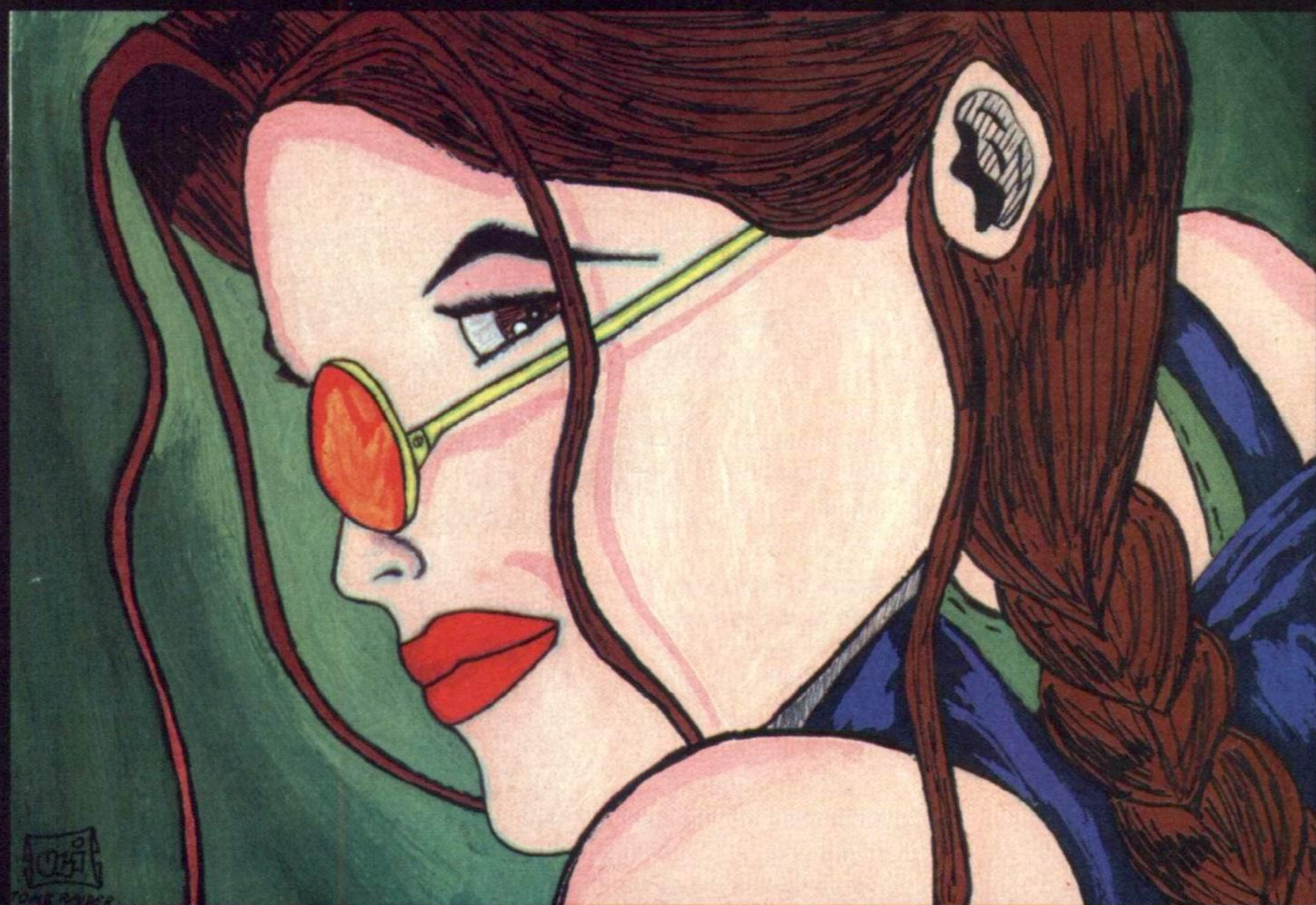
...Jak coś napiszecie, to nagrodę dostaniecie.

Acha - dziś spadł pierwszy śnieg. Jest mokro i zimno na dworze.



Galeria NEO PLUS

GRZEGORZ ULIASZ AKA ULI - kilka prac z pokaznego portfolio, jakie otrzymaliśmy.



Mirek '99.



Robson



Borys Szymczak



Evolution control system

Oto zaawansowany system kierowania grami **EVOLUTION CONTROL SYSTEM**, którego pierwszy pokaz odbył się na tegorocznym ECTS. Zobaczmy, jak sprzęt prezentuje się w praktyce.

W skład systemu wchodzi dwa elementy: Reactor i Gripstick. Pierwsza rzecz - The Reactor - to coś na kształt specjalnej rękawicy z zamontowanym na niej specjalnym sensorem czytającym ruch ręki. Może on być zamontowany na trzy sposoby, do czego służy również specjalny sterownik: pionowo na lewej dłoni, pionowo na prawej i poziomo - na dowolnej. Jak już wspominałem rękawica ma zamontowany sensor czytający ruch ręki i to właśnie ona jest odwzorowaniem joypada. Inaczej mówiąc - skręcając nadgarstek w lewo powodujemy ruch naszej postaci w lewo. Reactor posiada jeszcze dwa potencjometry (służące do regulowania reakcji na wychyły - podobnie jak w joypadach z Tiltiem można spowodować, że system reaguje na przykład jedynie na mocne wychyły) oraz przycisk Reset.

Drugi element zestawu - Gripstick jest swojego rodzaju miniaturowym joypadem z wyświetlaczem i całą resztą przycisków obecnych na normalnym padzie (z wyjątkiem R1, który - nie wiedzieć czemu - w tajemniczy sposób zaginął). X, Kwadrat i R2 znajdują się na dole (spust), podczas gdy reszta - wraz z bonusowymi - dostępna jest na górze. Znajdują się tu też przyciski Grip Program i Reactor Program, które - jak sama nazwa wskazuje - służą do programowania pada i ustawiania odpowiedniej konfiguracji. Będzie to niezbędne przy większości gier. Niestety, po zresetowaniu konsoli urządzenie nie pamięta poprzednich ustawień i trzeba będzie zaczynać od nowa. Gripstick możemy trzymać w tej samej dłoni, na której zamocowaliśmy Reactor, można też w drugiej. Pełna dowolność.

EVOLUTION CONTROL SYSTEM to na pewno bardzo interesujący i

nowoczesny zestaw rozwiązań. Muszę jednak przestrzec wszystkich amatorów "plug&play" - z tym systemem nie jest tak łatwo, nie wystarczy wsadzić do konsoli i czekać na magiczne pojawienie się słowa "Press Start". Każdego czeka przebiecie się przez konfigurowanie systemu i dostosowywanie go do własnej ręki. Na szczęście późniejsze efekty wynagradzają tę procedurę - w końcu fajnie jest sterować w grze za pomocą czegoś nowego, niespotykanego i niepospolitego. System szczególnie sprawdza się w przypadku strzelanin fpp, na przykład QUAKE 2. Wysoka cena - 379 zł dla fanów nowych technologii powinna być jeszcze do przelknięcia. Acha - zabawka oczywiście wibruje, jak na porządny kontroler przystało. [Sheck]



Evolution control pad

Po udanym debiucie Saiteka, firma Gamester wprowadza na rynek swój nowy PSX'owy joypad z funkcją TILT.

Osobom, które jeszcze nie wiedzą co to, wyjaśniam: TILT to funkcja, dzięki której joypad reaguje na wychyły w bok, przekazując odruchy gracza do konsoli, która z kolei przetwarza to na sterowanie znajdującym się na ekranie obiektem. Oczywiście idealnymi grami do tego typu systemu są wyścigi - szczególnie pojazdów charakteryzujących się dużą bezwładnością. Rozmiary joypada są spore, prezentuje też bardzo wysoki poziom wykonania. Solidny, szary plastik na dole i błyszcząca niebieska masa u góry stanowią ciekawą kompozycję wizualną.

Wszystkie przyciski działają porządnie - po prostu tak, jak trzeba.

Analogowe gałki nie są za luźne, ani za twarde. Przy dłuższym kontakcie lekko uwiiera twarde plastik pod spodem pada, ale można się do tego przyzwyczaić.

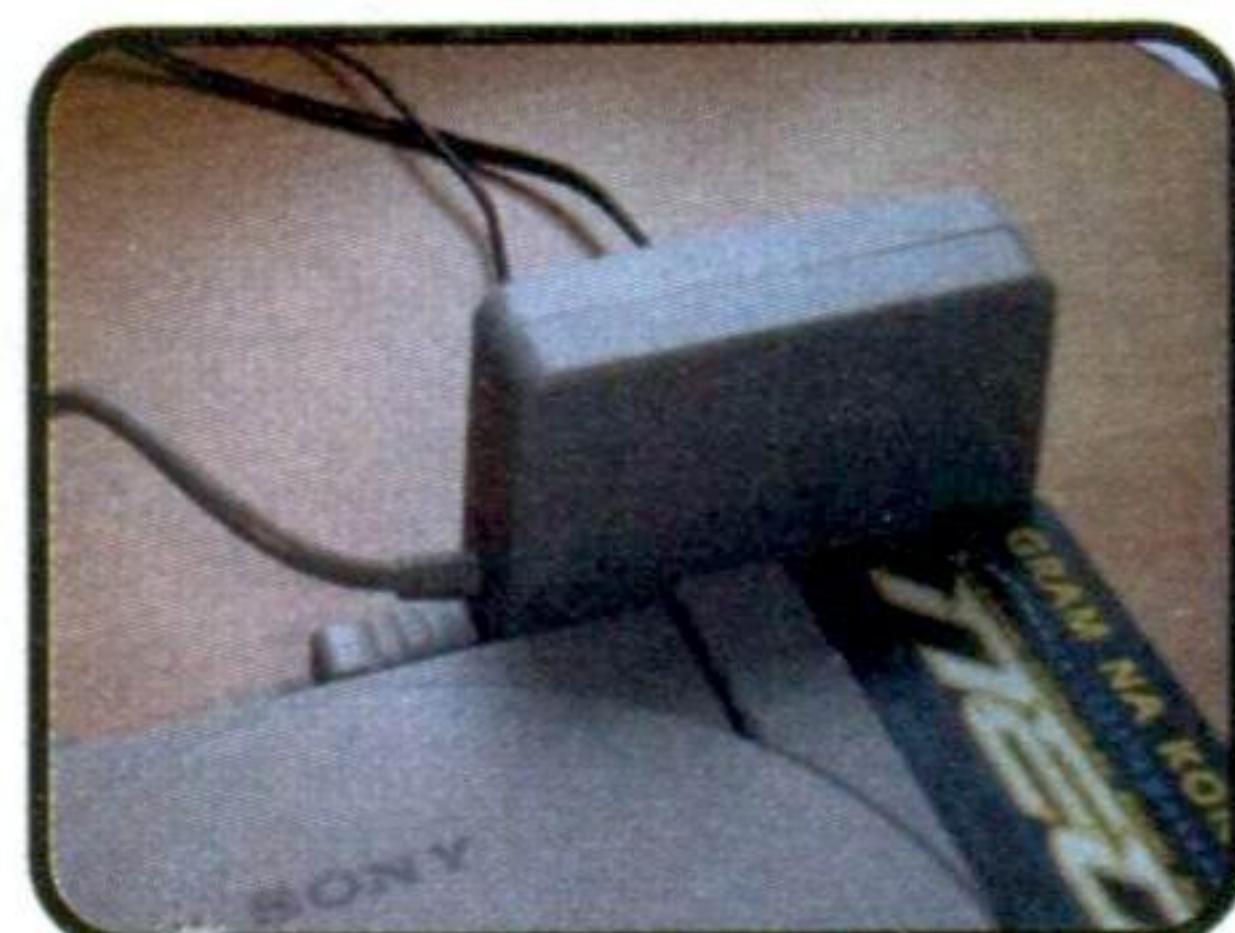
Można też wybrać, w zależności od preferencji czułość na wychyły, oraz zwyczajnie wyłączyć tę funkcję. Joypad naturalnie wibruje i to bardzo silnie. Jednym zdaniem: profesjonalna i solidna konstrukcja, TILT i duża estetyka wykonania - trzeba jednak mieć do niego ręce jak bochny chleba. Cena: ok 250 zł. [Chest]



MP3 Smart DJ

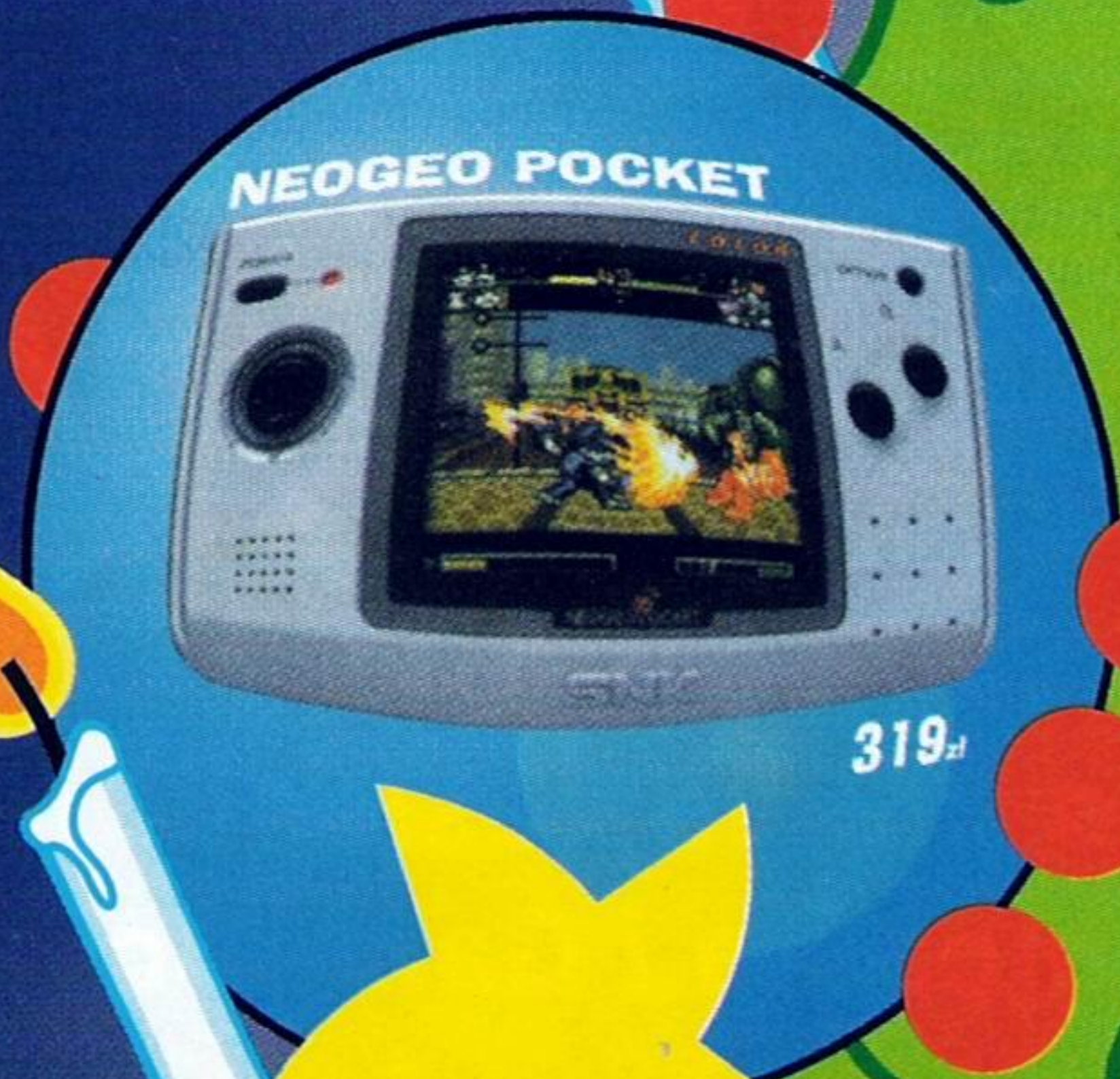
Nareszcie udało nam się zdobyć przystawkę pozwalającą na odgrywanie plików MP3 na PlayStation...

Przystawka MP3 SMART DJ to dwa urządzenia w jednym - po pierwsze i najważniejsze, odtwarza muzykę zapisaną na CD w formacie MP3 (po skompresowaniu kawałków na 1 CD wejdzie i 10 normalnych płyt, z minimalną utratą jakości). Po drugie - spełnia rolę Action Replaya można wpisywać sobie kody do gier. Urządzenie podpiną się do portu parallel, a dodatkowo wychodzącym z niego kabelkiem do gniazda AV. Scarta można wpiąć do pudełka, z którego dodatkowo wychodzą jeszcze trzy gniazda chinch. W przeciwieństwie do innych podobnych zabawek, PSX wraz MP3 SMART DJ czytają format płytek PeCetowych. Co więcej, czytają nawet długie nazwy plików z Windows 95 i 98, dzięki czemu widać wyraźnie jaki jest tytuł utworu i wykonawca. Cóż dodawać więcej? Dokupując to urządzenie do PlayStation i stawiając konsolę na szczycie domowego zestawu stereo mamy stacjonarny player do MP3, z wyjściem na wieżę i to bez PeCeta. Świetna rzecz - nawet za oscylującą w granicach 300 zł cenę. [Brock]



ULTIMA

Sklep i Sprzedaż Wysyłkowa
Sklep Elektroniczny/Rs



NIESPODZIANKA
nie tylko
dla
Warszawiaków
Centrum Handlowe Promenada
ul. Ostrobramska, 3. piętro
otwarte 7 dni
w tygodniu
nowy sklep ULTIMA



Warszawa:
„ULTIMA” Sklep i sprzedaż wysyłkowa:
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
pon.-pt. 10.00-18.00 sob. 10.00-15.00
19 grudnia zapraszamy w godz. 10.00 - 15.00

Warszawa:
„ULTIMA” Sklep 2
Centrum Handlowe „Promenada”
ul. Ostrobramska, 3. piętro
Otwarte 7 dni w tygodniu

Radom:
„NIKO” Sklep
ul. Reja 3, tel. (0-48) 363-83-03
pon.-pt. 10.00-18.00, sob. 11.00-17.00

Konsole 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 WCZESNIEJ MATERIAŁ.

Konsole 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