



NIEOFICJALNY PORADNIK DO STARFOX 64

Wykonał StormS

SPIS TREŚCI

- I. Wstęp*
- II. Mapa systemu Lylat*
- III. Scenariusze*
- IV. Trening*
- V. Scenariusz I*
- VI. Scenariusz II*
- VII. Scenariusz III*
- VIII. VS*
- IX. Sekrety*
- X. Dane kontaktowe*

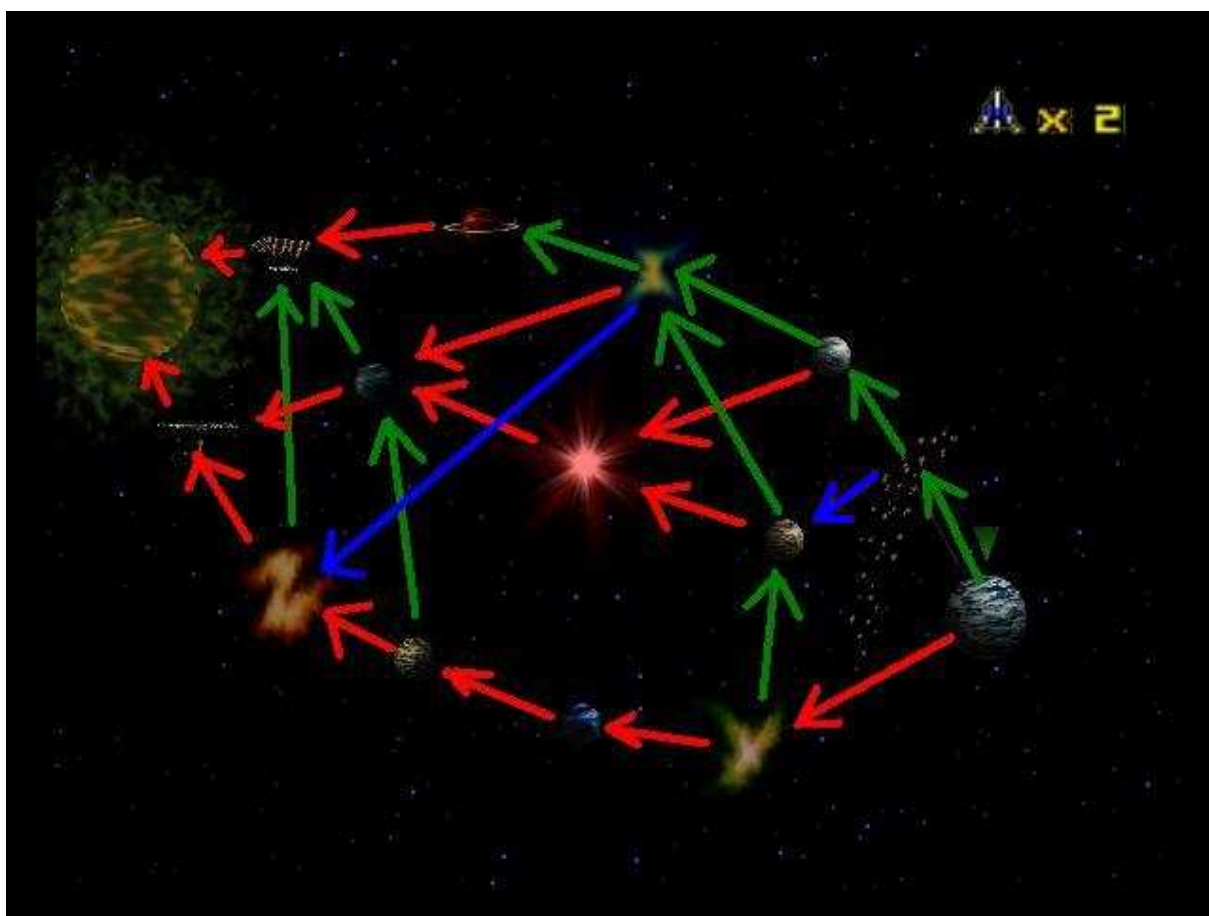
I. WSTĘP

Witam wszystkich czytelników niniejszego poradnika do kultowej gry na platformę Nintendo 64 o nazwie STARFOX 64 (w Europie i Australii znanej pod nazwa LYLAT WARS). W mojej pracy pominąłem takie informacje jak fabuła, opis bohaterów i wrogów, a skupiłem się na najważniejszym aspekcie, czyli opisie planet. Mam nadzieję że ta praca będzie dla kogoś z was przydatna lub po prostu będziecie tu zaglądać z zainteresowania.

II. MAPA SYSTEMU LYLAT

Urok gry polega na tym, że praktycznie większość misji możemy ukończyć na dwa różne sposoby. To jak ją wykonamy zależy oczywiście od nas, ale to wymaga pewnych działań. Koniec każdej misji opatrzony jest hasłem *MISSION COMPLETE* lub *MISSION ACCOMPLISHED*. W zależności od tego jak wykonaliśmy zadanie, otrzymujemy dwa warianty kontynuowania naszej podróży. W przypadku *MISSION ACCOMPLISHED* mamy możliwość zmiany kursu przez wciśnięcie START i wybranie opcji „Change Course”. Oczywiście są też planety, które można ukończyć tylko w jeden sposób. Dwie misje w grze można zakończyć przez wpadanie w *HIPERPRZESTRZEŃ*. Sprawa dość naciągana w tej grze, ale istnieje coś takiego. Aby w nią wpaść należy przelecieć przez szereg „portali” w żadnego nie pudłując. Jest to bardzo trudne, ale możliwe do wykonania. Kiedy nam się uda, wpadamy w scenerie wyjętą jakby ze snu lub koszmaru. W przypadku pomyślnego wykonania tej misji kończy się on napisem *ACCOMPLISHED*.

Poniżej znajduje się mapka systemu, **zielone** strzałki to kierunek, gdy misja zakończy się hasłem „COMPLETE”, **czerwone** strzałki, gdy misja zakończy się hasłem „ACCOMPLISHED”, **niebieskie** strzałki to zakończenie misji przez wpadanie w „hiperprzestrzeń”.



III. SCENARIUSZE

Do planety Venom prowadzi wiele dróg, ja wybrałem trzy, które w kolejności dobrze do siebie pasują. Będę opisywał grę tak, aby kierować się wedle scenariusza. W odpowiednich momentach wspomnę co zrobić jeżeli chcielibyście skierować się inną drogą. Przed każdą misją wspomnę również ile pkt. należy zdobyć aby otrzymać medal. Zwracam jednak uwagę, że kiedy chcemy zdobyć odznaczenie musimy być pełną załogą. Nikt nie może być w warsztacie.

IV. TRENING

Przed przygodą możemy skorzystać w opcji „TRAINING” w głównym menu gry.

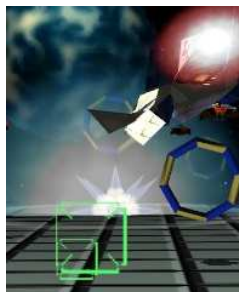
Kiedy skierujemy gałkę do góry lecimy w dół, kiedy do dołu lecimy w górę. Proste nieprawdaż?



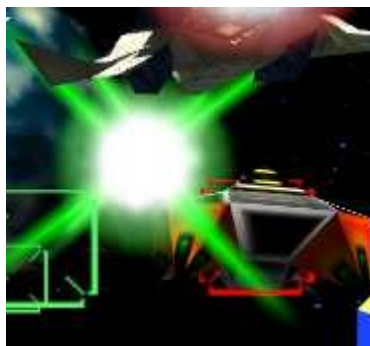
Przyciski R lub Z odpowiadają za szybszy lot w prawo bądź lewo.



Dwukrotne użycie przycisków R lub Z odpowiadają za tzw. „BARRIEL ROLL” wówczas to odbijemy większość pocisków wystrzelonych przez wroga.



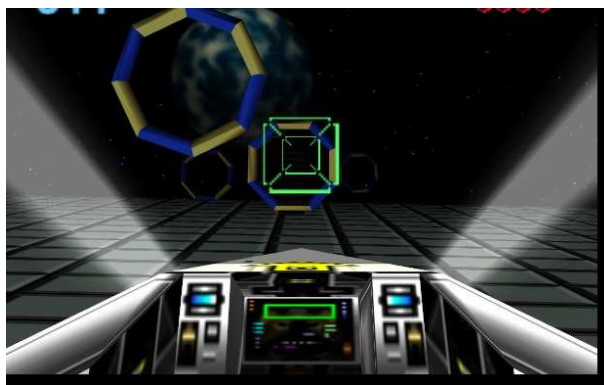
Użycie B spowoduje wypuszczenie bomby.



Strzelamy przyciskiem A, gdy go przytrzymamy włączy się automatyczne namierzanie, kiedy puścimy A pocisk samoczynnie poleci w oznaczonego wroga. Tą samą technikę możemy zastosować i wypuścić bombę.



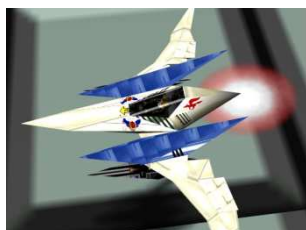
Lewym C włączymy dopalacza, niestety nie możemy go używać cały czas, musimy obserwować pasek pokazany powyżej, jeżeli jest w użyciu musimy poczekać aż się wypełni. To samo dotyczy użycia hamulca Dolne C.



Górnym C możemy włączyć widok z kabiny.



Gałką w dół oraz lewym C możemy wykonać salto.

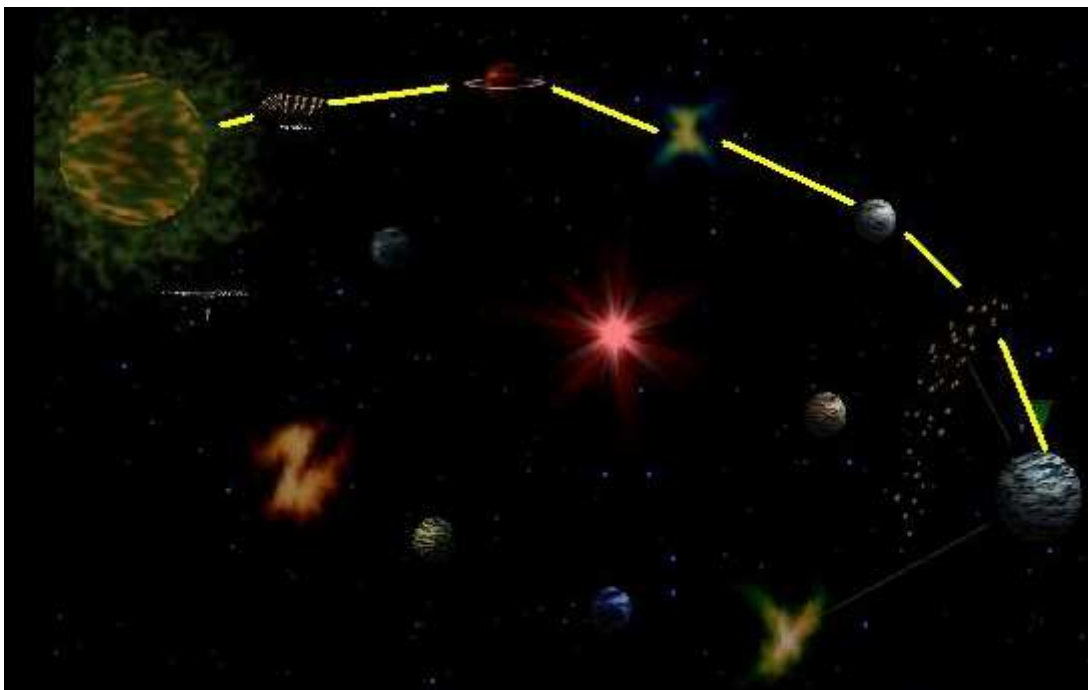


Tryb All-range występuje gdy walczymy z niektórymi bossami lub w całości na planetach Katina i Fortuna oraz w Sektorze Z i Bolse. Wówczas to możemy wykonać dodatkowo manewr zwrotu.



Oprócz tego jest jeszcze tryb walki „3D Scroll”. Polega on na tym, że boss jest bezpośrednio przed nami.

V.SCENARIUSZ I



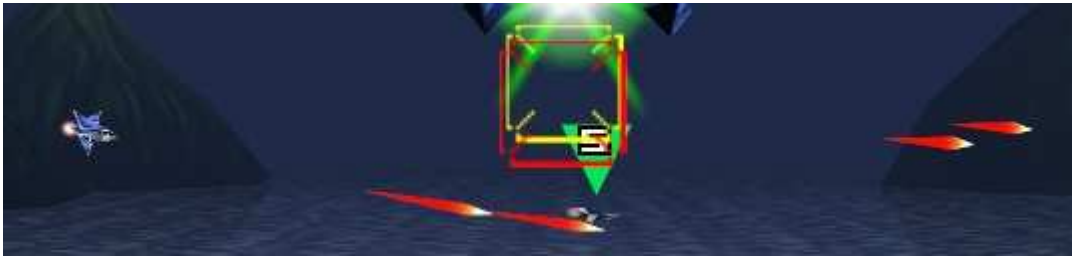
W pierwszym odcinku naszej wędrówki będziemy strasznymi nieudacznikami. Użyjcie wyobraźni i przyjmijcie, że są to początki drużyny STAR FOX.

CONERIA



Medal za 150

Pierwsza misja, jest oczywiście prosta i przyjemna. Na początek zetkniemy się z małym zwiadem. Slippy będzie miała „na ogonie” wroga musimy go zestrzelić.

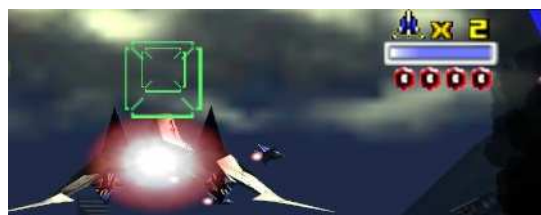


Kiedy dostaniemy się do miasta strzelajcie we wszystko co się rusza (oprócz własnej ekipy). Miejscami zobaczycie takie wrota jak poniżej – niektóre kryją pożyteczne rzeczy.



Kiedy przelecimy przez Checkpoint, rozpocznie się nagonka na Falco.

UWAGA! Jeżeli chcemy dostać się do Sektora Y musimy go ocalić.



Następnie należy przelecieć przez wszystkie łuki na wodzie.



My jednak w tej wersji polecimy prosto, (ale Falco lepiej uratować).

Miniemy bombardowane pola i dostaniemy się do strefy bossa.



Najprostsza taktyka na najprostszego bossa polega na zniszczeniu jego nóg, wówczas będzie leżał w miejscu i zbierał od nas manto. (A podobno nie kopie się leżącego).

METEO



Medal za 200.

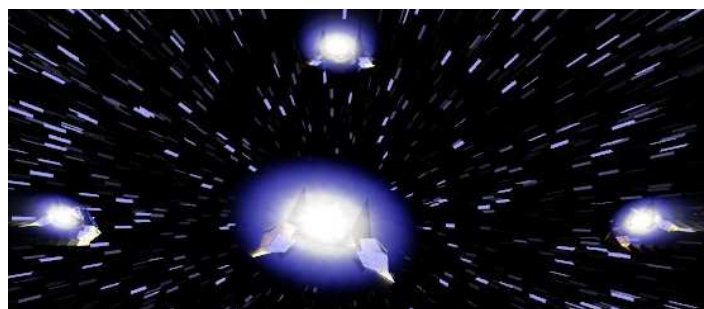
Musimy sprawnie niszczyć wszelkie możliwe skały. W takich warunkach łatwo rozbić Arwinga.



Wkrótce wpadniemy w małą zasadzkę. Sytuację rozwiążemy używając bomby.

Dalej dotrzemy do strefy gdzie są naprawdę spore skały. Używajcie hamulca i dopalacza, aby uniknąć zderzenia. Później musimy zdjąć wrogów Peppiego oraz Slippy.

UWAGA! Jeżeli chcecie lecieć na Katine należy przelatywać przez portale zaprezentowane poniżej jeżeli wam się uda zaliczyć wszystkie wejście w HIPERPRZESTRZEŃ.

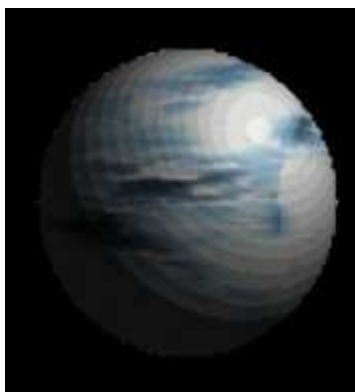


Lecimy prosto w pole asteroidów, kiedy się skończy nastanie błoga cisza i wkroczy boss.



Naszym celem są części koloru żółtego. Wkrótce gdy małpa wyczerpie swój asortyment możliwości statku zostanie zniszczona, a my ruszymy na Fortune (ale nie po fortune).

FORTUNA



Medal za 50.

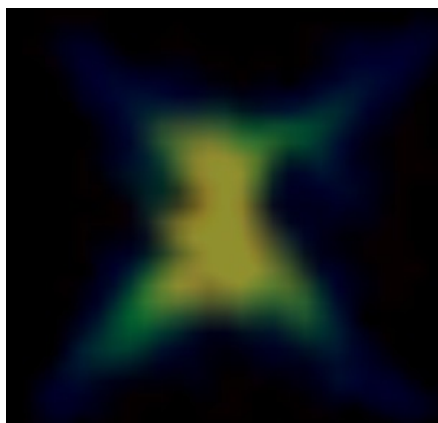
To bardzo prosta misja w całości odbywa się w trybie „All-range”. Ustrzelcie około 12 statków wroga, aby do akcji wkroczyła ekipa „STAR WOLF”.



UWAGA! Jeżeli chcecie się dostać na Solar musicie pokonać całą drużynę STAR WOLF.

Nasz scenariusz jednak przewiduje tu klęskę. Generalnie nie musicie nic robić tylko omijać strzały Wolf'a. Ale lepiej jest zająć się jego ekipą by nasza nie traciła przy tym energii. Wolf'a zostawcie bo tylko nam będzie zawadzał. Kiedy skończy się odliczanie, baza wyleci w powietrze, a my powędrujemy do sektora X (ważne jest też aby Slippy przetrwała tą misję).

SEKTOR X



Medal za 150.

Będą atakowały nas spore grupy wroga, które w miarę szybko się przemieszczają. Musimy często unikać ognia nieprzyjaciela, oraz co ważniejsze uważać na latające konstrukcje.



UWAGA! Nieopodal „checkpoint’u” znajduje się rozwidlenie drogi. Jeżeli chcecie spróbować dostać się do Sektora Z należy wybrać drogę w lewo.



Następnie będziecie musieli przejść szereg trudnych do wyminięcia ścian, później pojawią się bramy taka jak ta poniżej. Należy w nie strzelać i ładować bombami tak by zabezpieczenia puściły. Przez otwarte w ten sposób bramy musimy jeszcze przelecieć.



Następnie kiedy wszystkie zostaną zaliczone wpadniecie do HIPERPRZESTRZENI.



My jednak zgodnie z scenariuszem ruszymy na rozwidleniu w prawo. I strzelamy w wysuwające się wieżyczki. Na końcu tego złomowiska pojawi się robot z którym będziemy musieli się zmierzyć.



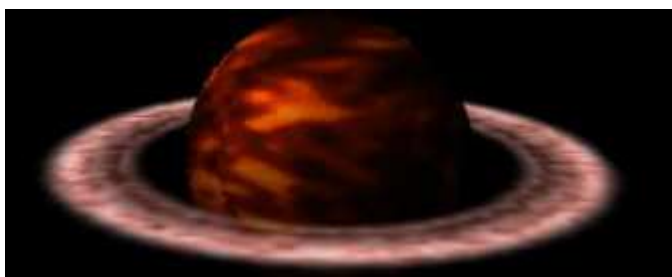
UWAGA! Jeżeli chcecie lecieć na Macbeth, musicie rozwalić robota zanim Slippy od niego oberwie.

My musimy się jednak ociągać z pokonaniem tego bossa, chcemy się dostać na Titanie, a to jedyny sposób. Walcie w jego żółte oczy (czy patrzyłki cokolwiek to jest), a kiedy będzie wyglądało na to, że zniszczyliśmy wroga, on po chwili wróci do pełnej funkcjonalności (no prawie). Będzie miotał żelastwem i jeżeli trochę poczekamy z atakiem, Slippy dostanie od niego porządny cios i polecą w stronę dal.



Teraz strzelajcie w jego „oko” które jak to zwykle z okiem bywa umiejscowione jest w głowie. Mimo, że nie widać jego paska życia nie przejmujcie się tym, po prostu walcie, aż ostatecznie wyleci w powietrze.

TITANIA



Medal za 150.

To pierwszy nasz kontakt z Landmaster'em czyli miniaturową wersją czołgu. Zatem przetestujcie go. Z lub R wciśnięte dwukrotnie spowoduje szybkie przejście na lewą bądź prawą stronę.



Natomiast naciśnięte razem przyciski Z + R spowodują lekkie oderwanie się pojazdu od ziemi.



Musimy uważać zarówno na to co leży na ziemi, jak i na to co wisi w powietrzu. Róbcie uniki, a w miejscu gdzie atakują lasery użyjcie dopalacza. Na końcu trasy odnajdziecie Slippy oraz dziwnego bossa. Początkowo będzie w ziemi trzymając Arwinga. Musi go wypuścić z łap więc atakujcie je. Kiedy uwolni więźnia wyskoczy z ziemi i zacznie nas atakować. Strzelajcie we wszystko co się u niego gwałtownie rusza ale głównie w ciało oraz głowę. Kiedy padnie zakończymy misję.

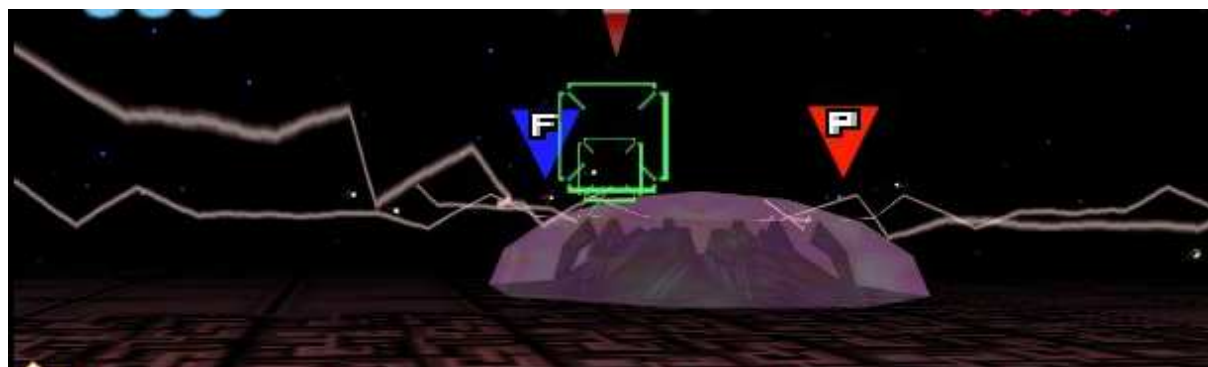


BOLSE DEFENSE OUTPOST



Medal za 150.

Musimy zniszczyć wieżyczki, które podtrzymują barierę ochroną. Cały przebieg akcji utrudnia, pole grawitacyjne.



Kiedy bariera zostanie zniszczona, wyleci duża ilość wrogich pojazdów.



Zniszczcie kilka, a do gry wkroczą ewentualne niedobitki z drużyny STAR WOLF (jeżeli pokonaliście cały zespół na Fortunie to STAR WOLF nie zaatakuje)



Wkrótce wysunie się rdzeń. Atakujcie każdy żółty „kafelek” na nim. Kiedy rozwalicie wszystkie będzie wielkie „boom” i ruszycie na podbój planety Venom.

VENOM I



Medal za 200.

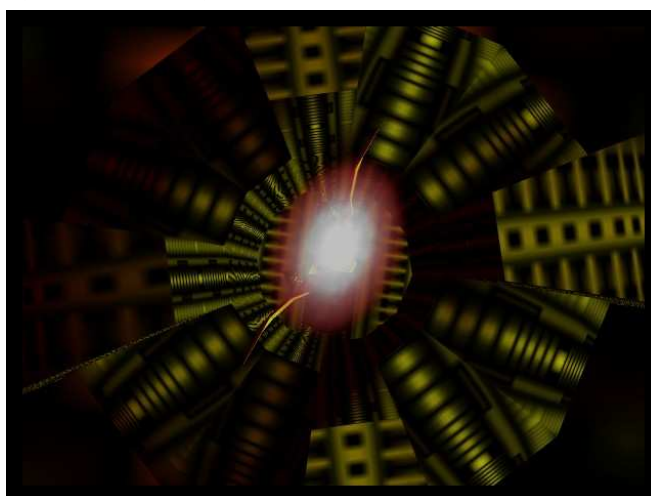
Zaatakuje nas prawdziwa armia. Rozwalajcie wszystko co stanie wam na drodze, omijając przy tym grube gałęzie na trasie. W pewnym momencie, doleciecie do rozwidlenia dróg, będzie ich kilka, ale nie ma znaczenia jakie wybierzecie.



Dostaniecie się potem do świątyni, wewnątrz stoczycie walkę z ożywionym i rozpędzonym klockiem, będzie tworzył różne przeszkadzajki na swojej trasie. Rozwalcie wszystkie jego części ciała złożone z kamienia. Następnie zajmijcie się jego głową, kiedy rozleci się powłoka zaczną na czerwono migać jego słabe punkty.



Walcie w tułów aż upadnie i ulegnie samozniszczeniu. Pora wlecieć do bazy Andross'a.



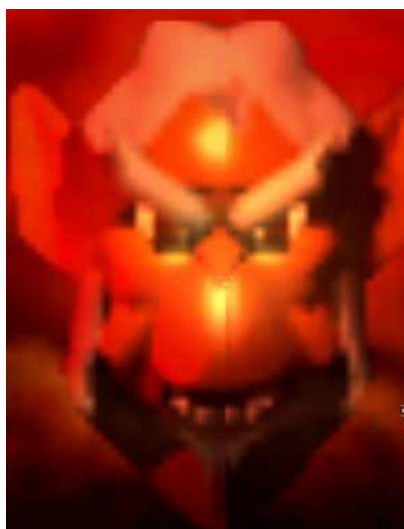
Zbierajcie wszystko co znajdziecie w tunelu na jego końcu rozpocznie się walka z bossem gry.



W pierwszej kolejności należy zająć się jego dłońmi. Unikajcie jego ataków, w chwili gdy będzie chciał was połknąć wrzucie mu bombę i atakujcie jego oczy. Jeżeli zabrakło wam bomb po prostu używajcie techniki „barriel roll” i uciekajcie w skrajny róg.

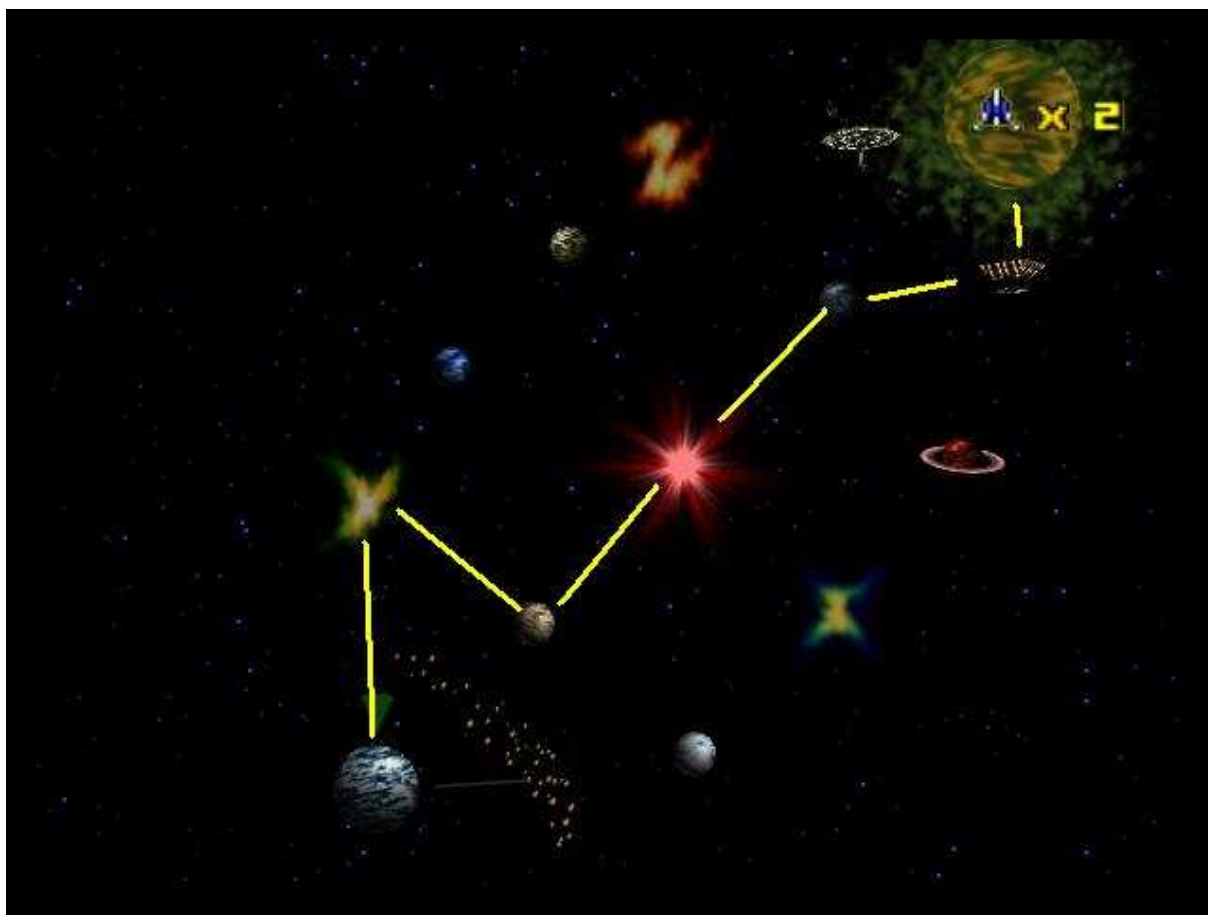


Kiedy zamieni się w mechaniczną głowę, nie przestańcie atakować jego wzroku. Wkrótce polegnie. Ale czy ostatecznie?



Mroczny śmiech na końcowej wstawce oznacza, że to jeszcze nie koniec.

VI. SCENARIUSZ II



Drugi odcinek ekipy Star Fox jest troszeczkę trudniejszy do zrealizowania niż część 1.

CONERIA



Medal za 150.

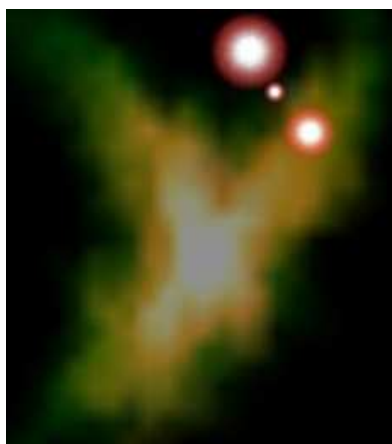
Gramy tak samo jak w przypadku scenariusza I, tym razem jednak musimy ocalić Falco, gdy wróg rozpocznie za nim pościg oraz przefrunąć przez wszystkie łuki skalne na wodzie. Jeżeli nam się uda Falco poprowadzi nas przez tajną jaskinie w wodospadzie.



Zaatakuj nas jeszcze kilku regularnych wrogów, a na otwartej przestrzeni dojdzie do konfrontacji z bossem. Należy strzelać w te części jego statku, które się otworzą (są to sumie 3 elementy). Następnie wystarczy strzelać w cały jego pojazd bez przerwy, niedługo po tym wyleci z hukiem z imprezy.



SEKTOR Y



Medal za 150.

UWAGA! Jeżeli chcecie się dostać do planety Aqua wymagane jest zdobycie tutaj 100 lub więcej punktów.

W tej wersji zależy nam na skierowaniu się na Katine, zatem nie musicie się przykładać.



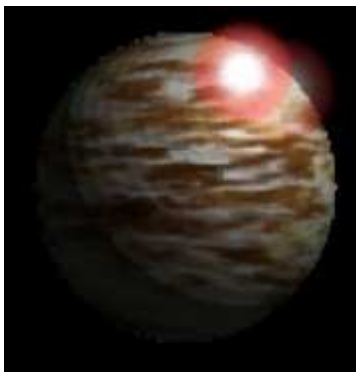
Przez całą misję towarzyszyć nam będą odłamki jakiegoś statku. Pojawiają się tu wrogowie w sporych grupach. Po niedługim locie rozpoczniemy walkę z dwoma bossami. Korzystajcie z radaru aby ich odszukać w przestrzeni.



Ale to nie koniec, pojawi się jeszcze jeden nieco silniejszy boss. Taktyka jest ta sama, nie powinniście mieć z nim problemów.



KATINA



Medal za 150.

Poznamy tu Bill' a. Generalna porada polega na używaniu systemu samonaprowadzania (trzymanie A) gdyż w tej bitwie uczestniczą również siły sprzymierzone, które możemy w łatwy sposób strącić.



Wkrótce po kilku ustrzelonych myśliwcach wroga pojawi się „Statek Matka”. Kiedy zatrzyma się nad bazą, wysypią się wrogowie. Taktyka polega na sukcesywnym wyniszczaniu jednostek przeciwnika, a w chwili gdy Matka otworzy włazy musimy je niszczyć.



Kiedy wszystkie włazy zostaną zniszczone wysunie się główny rdzeń czyli nasz główny cel. Jego zniszczenie oznacza zakończenie misji sukcesem.

UWAGA! Jeżeli chcecie się dostać do sektora X, przy końcowym odliczaniu należy pozwolić Matce zniszczyć bazę.



SOLAR



Medal za 150.

Porada pierwsza, nie latajcie przy lawie, odnosicie wówczas szybciej obrażenia.
Porada druga zbierajcie wszelkie pierścienie i wszystko co można zebrać na trasie.



Odpowiadajcie na wezwania Rob'a. Wysłał wam wtedy skrzynie, z dodatkami.
Rozwalajcie wszelkie kamienie. W pewnym momencie wesprze was Bill (o ile
dostaliście się na Solar przez Katine).



Pod koniec tej męczarni wypłynie z lawy boss. Atakujcie jego szczypce. Niestety szybko się ich nie pozbędzie. Róbcie wszelkie możliwe uniki od podnoszącego się poziomu lawy. Kiedy będzie już bezwładny atakujcie głowę.

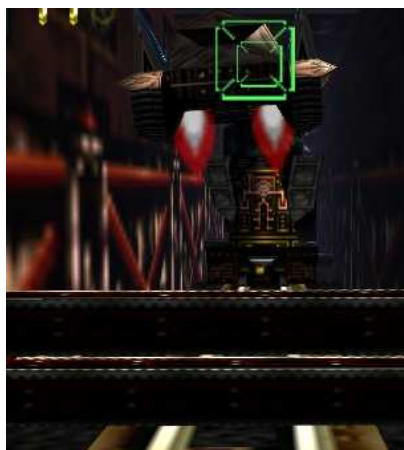


MACBETH



Medal za 150.

Jeżeli to wasz pierwszy kontakt z Landmaster' em poćwiczcie trochę jego kombinacje ruchów. Strzelajcie we wrogów oraz w wagony pociągu, im krótszy tym lepszy. Uważajcie na wypuszczane gązdy, kiedy dostanie się do tunelu umiejętnie przelatujcie ponad przeszkody.



Niedługo po tym Peppy powie, żeby przełączyć zwrotnice. Wyglądają tak jak ta poniżej. Nasz scenariusz przewiduje kurs na Bolse więc nie musimy się przejmować zwrotnicami (jeżeli ktoś chce spróbować pod opisem pokonania bossa znajdziecie na fioletowo odpowiednie wskazówki).



Boss jest dość trudny, gdyż wyrzuca nam na trasę różne przeszkody, musicie ustrzelić jego łeb oraz szpony. Kiedy uda się to zrobić wąż w pociągu się otworzy. Wtedy należy strzelać do niego co spowoduje krótki paraliż bossa, i robi z niego łatwy cel. Wkrótce nie powinien być już dla nas problemem.



Przestawienie opisanych poniżej zwrotnic umożliwia dostanie się do Area 6.

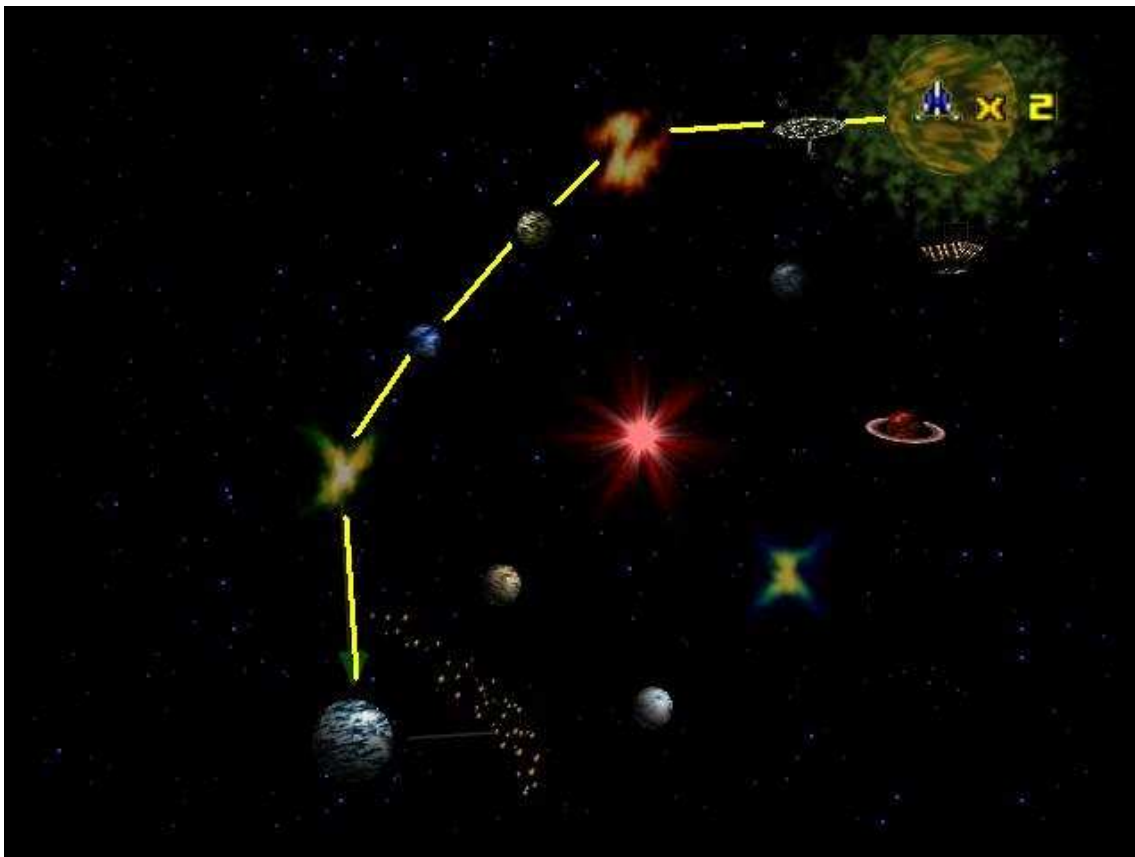
Pierwsza zwrotnica jest po prawej stronie w chwili gdy pociąg się zatrzyma. Druga jest zaraz za nią, a trzecia po lewej stronie torów (należy dwukrotnie wcisnąć Z by było szybciej). Czwartą znajdziecie tuż obok, nieco wyżej na konstrukcji. Piąta jest nieco dalej po lewej stronie torowiska, szósta będzie za konstrukcją z bramą, w którą należy strzelać by się trochę podniosła. Siódma jest troszkę dalej i po lewej stronie torowiska, a 8 po prawej. Następnie pojawi się główna zwrotnica, należy w nią strzelać aż pociąg ostatecznie się wykośli.



DALSZY ROZWÓJ SCENARIUSZA II

Dalszy scenariusz jest taki sam jak końcówka scenariusza I. Wystarczy tam zajrzeć jeżeli naprawdę tego chcecie. Jedyna różnica polega na tym, że na „Bolse” zaatakują was kompletna drużyna STAR WOLF.

VII. SCENARIUSZ III



To najtrudniejszy do zrealizowania scenariusz wymaga poświęcenia nie tylko czasu. ☺

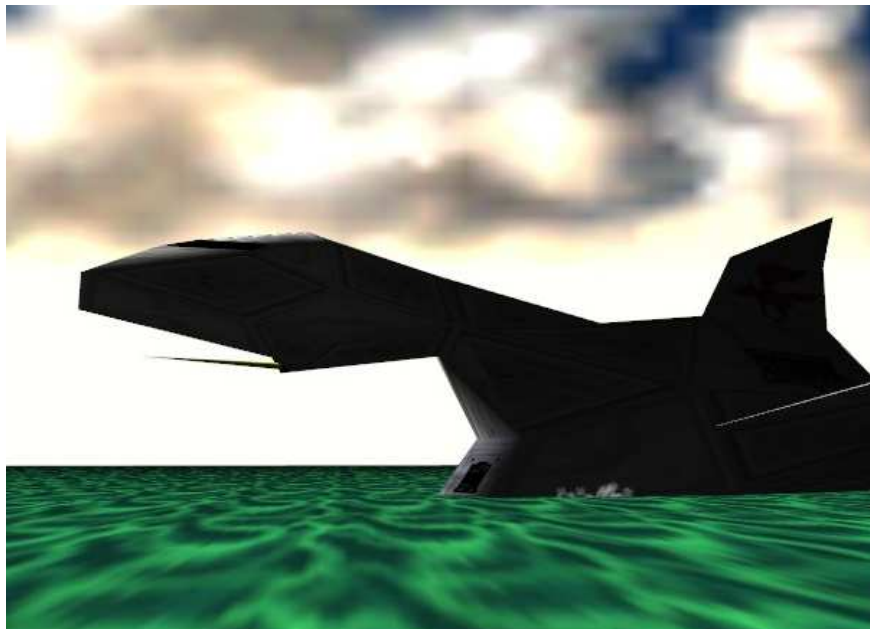
Początek jest taki sam jak przy scenariuszu II. W sektorze Y należy uzyskać powyżej 100 pkt. jeżeli wam się uda awansujecie do Aquas.

AQUAS OCEAN



Medal za 150.

To nasz pierwszy i jedyny kontakt z Blue-marine, zauważcie że torped mamy ilość nieograniczoną. Używajcie ich by oświecić mrok głębinowy i eliminować ewentualne zagrożenie.



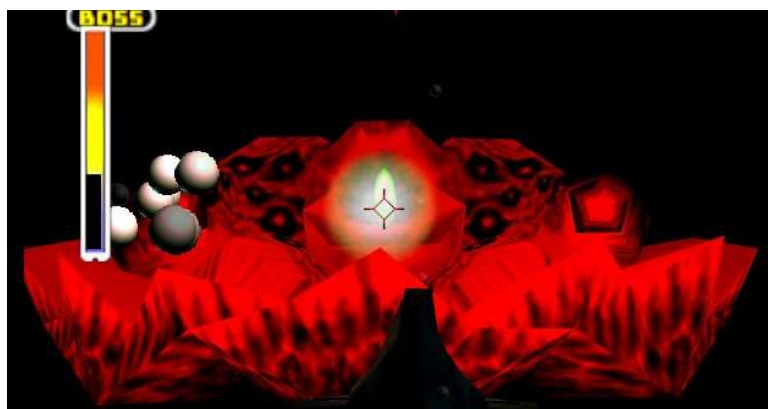
Przez cały poziom musimy uważać na wypływające rozgwiazdy, które są dość wybuchowe.



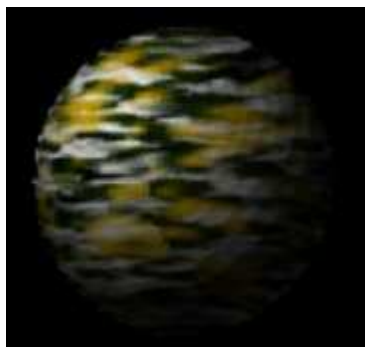
Na końcu będzie na nas oczekiwała przerośnięta małża. Wpierw strzelajcie w coś co przypomina „komin”.



Kiedy się otworzy musicie strzelać w dwa duże nerwy. Strzelajcie do momentu aż nabiorą tęczowego koloru, wówczas to należy je ustrzelić torpedą aby je zniszczyć. Po zniszczeniu dwóch nerwów skorupa przestanie ją osłaniać, walcie w jej środkową część, kiedy odsłoni oko należy je upolować torpedą. Może to być irytujące, bo oko czasem osłaniają jakieś morskie stwory, ale wystarczy, że co chwile wypuścicie torpedy to na pewno jakaś trafi tam gdzie trzeba.



ZONESS



Medal za 250.

Naszym zadaniem jest dostać się niepostrzeżenie na teren bazy wroga. Aby to zrobić należy niszczyć wszelkie reflektory znajdujące się na naszej trasie.



UWAGA! Jeżeli ktoś sobie życzy awansować do Macbeth nie musi się przejmować światłami.

Wkrótce do pomocy przybędzie niejaka Katt, najważniejsze jest jednak nie dać się złapać reflektorom. Zbierajcie wszelkie bomby jakie będą do zebrania na trasie przydadzą się na bossa.



Aby pokonać wilka morskiego musimy wpierw zniszczyć jego przyboczne wyrzutnie min. Uwaga używajcie tylko bomb. Kiedy zanurkuje rozwalcie mu peryskop, wówczas to będzie strzelał z kuli na oślep.

Kiedy się wynurzy atakujcie jego dwie wielkie rury, pozbycie się ich sprawi że nie będzie mógł się już zanurzać. Odwróci się by zregenerować ewentualne straty w wyrzutniach. Walcie bombami w dźwig. Gdy ograniczymy jego możliwości odbudowy, pora zająć się ewentualnymi przybocznymi wyrzutniami min. Ostatnim tchnieniem będzie surfował jak szalony ciskając pociskami i kulą, walcie ile wlezie aż rozleci się na kawałki (Przypominam, że boss jest nieczuły na laser).

SEKTOR Z



Medal za 100.

Przygotowano na nas zasadzkę, po prostu nie dajcie się rozwalić. Kiedy zaczną się zbliżać rakiety należy je zniszczyć zanim STAR FOX zbierze porządne obrażenia. Wkrótce do pomocy wkroczy Katt, należy jej przyznać, że ma dobre wejście (jeżeli dostaliście się do Sektora Z przez Sektor X Katt się nie pojawi).

UWAGA! Jeśli pragniecie dostać się do Bolse należy pozwolić rakietom na kontakt ze STAR FOX 'em.



AREA 6



Medal za 300.

Ta misja to prawdziwa rzeźnia. Jest tu najwięcej jednostek wroga, nawet na planecie Venom tyle tego niema. Cóż mogę wam więcej poradzić prócz tego, żeby po prostu nie przestawać atakować wszystkiego co wam stanie na drodze. Skupie się więc na ostatnim odcinku trasy czyli bossie.



Musimy rozwalić jak najszybciej te 3 światełka krążące wokół rdzenia, jeżeli nie zdążymy będziemy musieli zaczynać ich likwidację od nowa. Za każdym razem kiedy statek się zamknie wysunie 3 macki. Musicie je rozwalić aby ponownie się otworzył. Kiedy zniszczycie świecące kule, walcie ile wlezie w rdzeń. Po dłuższym czasie boss wymięknie co utworze nam drogę do planety Venom.

VENOM II

Gdy wejdziemy w atmosferę Venom'a od razu zaatakuje nas drużyna STAR WOLF.



Tym razem są szybsi, sprawniejsi i dużo lepsi. Musimy sobie z nimi poradzić tak szybko jak się da. Wówczas to za każdego otrzymamy +50 HIT co jest łatwiejszym sposobem na zdobycie medalu niż przechodzenie tej planety tak jak w poprzednich wersjach. Kiedy ich wykończymy wlecimy do bazy.



Zauważcie, że nie ma prostego korytarza tylko labirynt. Generalnie nie ma znaczenia, którą drogę wybierzecie i tak znajdziecie się przed twarzą Androssa.



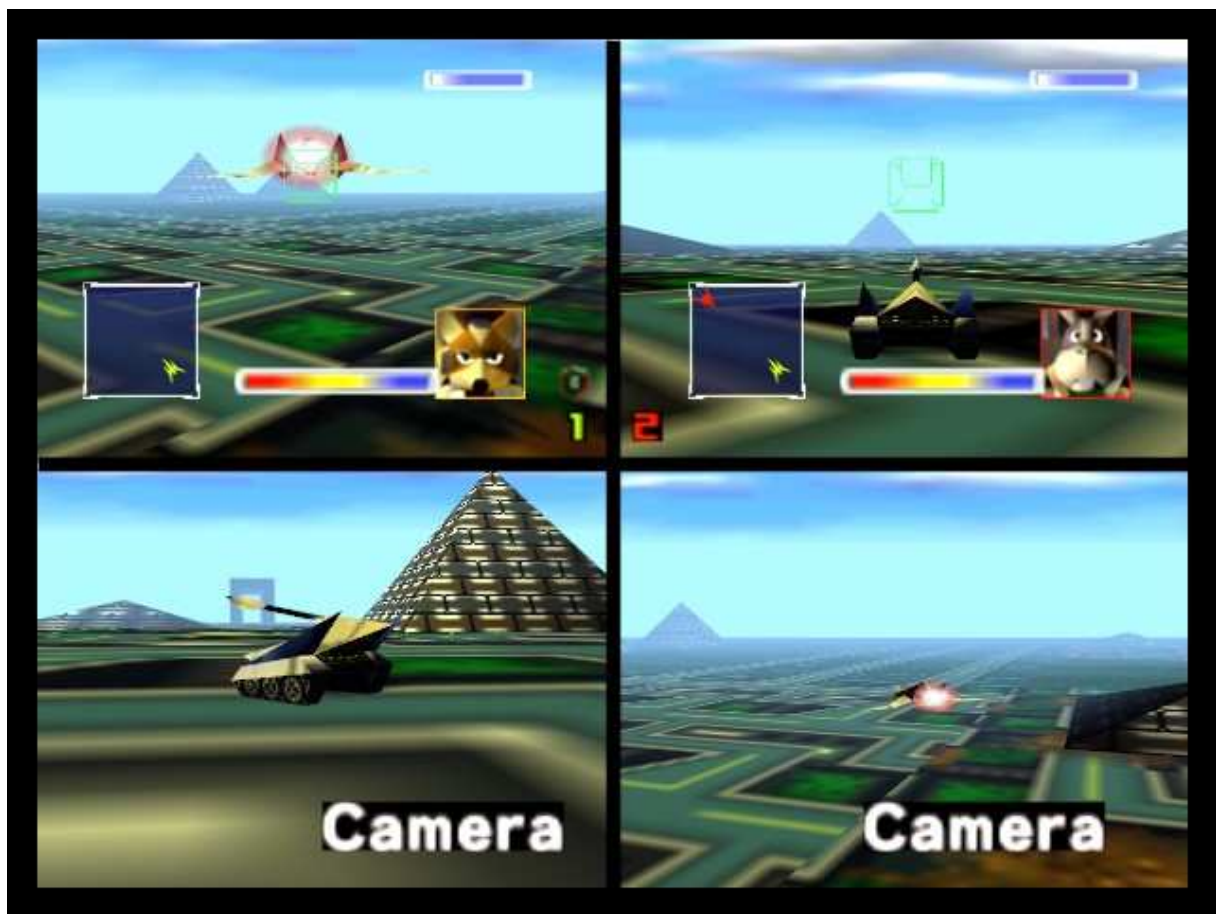
Walczy z nim tak jak to robiliście w poprzednich scenariuszach. Tym razem jednak jego następną formą będzie mózg. Musimy pozbawić go oczu, jest to dość trudne bo są one wciąż blisko nas. Nie dajcie się wchłonąć przez macki, wówczas zniszczycie sobie skrzydła, a co za tym idzie siłę ognia. Gdy oczy będą już tylko historią strzelajcie w zielone kule w tylnej części mózgu. Rozwalcie go!!!

Biały obraz.....to...koniec....nie....kim...jesteś.... Podążaj za mną - odpowiada głos.

Wystarczy trzymać tempo, a wydostaniecie się. Gra zakończona sukcesem.



VIII. VS



Tryb dla wielu graczy jest w STAR FOX 64 niestety dość ubogi. Nie można wybierać sobie postaci, można jedynie zmienić sloty.

1 – Fox

2 – Peppy

3 – Slippy

4 – Falco

Do wyboru są 3 tryby:

Point Match

Battle Royal

Time Trail

Do dyspozycji graczy oddano tylko dwie plansze: Coneria oraz Sektor Z. Pierwsza z nich w trybie Time Trail jest zastąpiona planszą Katina.

Z trybu VS da się wyjść jedynie poprzez RESET konsoli.

IX. SEKRETY



Ruchomy symbol 64

Aby poruszać symbolem „64” wystarczy na tytułowym ekranie przytrzymać przycisk B oraz poruszać gałką.

Landmaster w trybie VS

Aby odblokować pojazd należy zdobyć medal na planecie Venom.

Tryb Eksperta

Aby odblokować ten tryb gry o podwyższonym poziomie trudności należy zdobyć wszystkie medale, w każdej misji. Następnie kiedy zatrzymamy się na trybie Main Game należy przesunąć gałkę w prawo bądź lewo i wybrać opcje.

Trening Eksperta

Kiedy wybierzemy tryb Eksperta zamiast rozpocząć grę włączcie trening będziecie otrzymywać takie obrażenia jak w trybie eksperta.

Test dźwiękowy

Dostępny po odblokowaniu trybu eksperta. Wchodzimy na opcje Sound i poruszamy gałką w lewo bądź prawo.

X.DANE KONTAKTOWE

Poradnik wykonał StormS.

Kontakt:

Email: storms@poczta.fm

GG: 3028459

Dziękuję wszystkim czytelnikom niniejszego poradnika.
Który udostępniony jest nieodpłatnie.

www.retroage.net

