

WSZYSTKO O GRACH I SPRZĘCIE

WYDANIE SPECJALNE **CLICK!** WRZESIEŃ 2003

KONSOLE

nr 5

PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • GAMEBOY

Cena: 5.50 zł (w tym 7% VAT)

Numer indeksu 358932
Wydanie specjalne CLICK! 5/2003

Sprzęt • Recenzje • Newsy • Poradniki • Kody



DARK CHRONICLE

RECENZJE:

Wario World
GCN

PS2 **Bloodrayne**

PS2 **Amplitude**

BETA TEST:

Colin McRae Rally 04
PS2

ZAPOWIEDŹ:

Tony Hawk's Underground
PS2

GRA NUMERU:

Midnight Club II
PS2



W ofercie produkty firmy Logitech!

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Dreamcast

Gameboy Advance

Gameboy Color

Gamecube

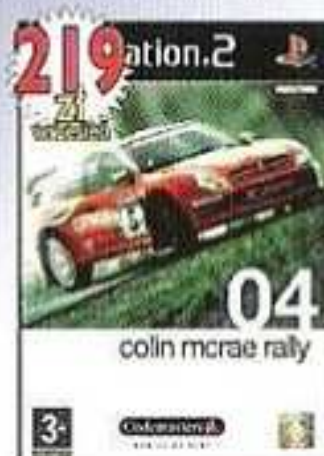
Inne

PC

PlayStation 2

PSX / PS One

Xbox



PLAYSTATION 2

007 NIGHTFIRE	199
BLOOD OMEN 2	229
BLOODRAYNE	199
BURNOUT 2	229
CAPCOM vs SNK 2	179
COLIN McRAE RALLY 3	149
COMMANDOS 2	209
CROUCHING TIGER: Hidden Dragon	219
DEVIL MAY CRY 2	199
DIE HARD VENDETTA	199
DRAKAN	229
FIFA 2003	199
GTA Vice City	209
HARRY POTTER 2	199
HITMAN 2	199
ICO	229
KNOCKOUT KINGS 2002	179
LORD OF THE RINGS Fellowship of Ring	209
LORD OF THE RINGS Two Towers	199
MARK OF KRI	219
MOTO GP 3	219
NBA LIVE 2003	199
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	199
NHL 2003	199
ONIMUSHA 2	199
PRIMAL	219
PRO EVOLUTION SOCCER	134
PRO EVOLUTION SOCCER 2	239
RED FACTION 2	219
SLY RACCOON	229
SOCOM + HeadSet	359
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	199
SPIDERMAN THE MOVIE	189
STARSJY & HUTCH	219
TENCHU: Wrath of Heaven	219
THE SIMS	199
THE THING	189
THE WAY OF THE SAMURAI	209
TIME SPLITTERS 2	199
TOMB RAIDER Angel of Darkness	219
TONY HAWK 4	219
TRIBES AERIAL ASSAULT	199
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON	299
VIRTUA FIGHTER 4	229
WAR OF MONSTERS	229
WOLFENSTEIN	219

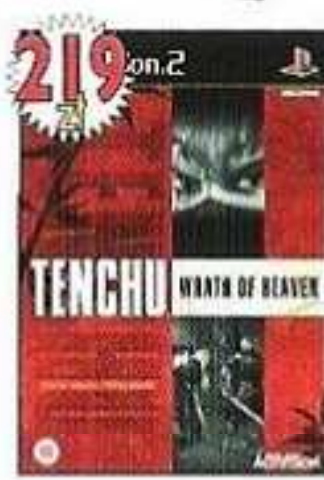


007 AGENT UNDER FIRE	119
BRITNEY'S DANCE BEAT	69
CASTLEWEN	119
DEVIL MAY CRY	119
EVER BLUE	89
GRAN TURISMO 3	119
GRAN TURISMO CONCEPT CAR	119
GTA 3	119
HALF LIFE	119
JAK & DEXTER	119
KESSEN	119
LOTUS CHALLENGE	79
MAXIMO	89
METAL GEAR SOLID 2	129
NBA STREET	89
NO ONE LIVES FOREVER	99
ONIMUSHA: WORLDS	119
PRISONER OF WAR	99
PROJECT ZERO	119
RAYMAN REVOLUTION	119
RED FACTION	69
SHOX	89
SILENT HILL 2 Directors Cut	134
SLED STORM	89
SMUGGLERS RUN 2	119
SSX SNOWBOARDING	89
SSX TRICKY	99
STAR WARS STARFIGHTER	109
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
THEME PARK WORLD	79
TIME SPLITTERS 1	119
TOCA	99
TONY HAWK PROSKATER 3	109
WRC	119



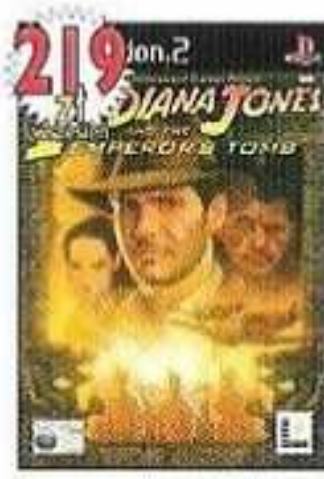
AKCESORIA:

Konsola PLAYSTATION 2	999
Konsola PLAYSTATION 2 + go	1049
Konsola PLAYSTATION 2 + film DVD + pilot Sony	1070
Action Replay	169
Dual Shark joypad	59



AKCESORIA:

Konsola PLAYSTATION 2	999
Konsola PLAYSTATION 2 + go	1049
Konsola PLAYSTATION 2 + film DVD + pilot Sony	1070
Action Replay	169
Dual Shark joypad	59



AKCESORIA:

Konsola PLAYSTATION 2	999
Konsola PLAYSTATION 2 + go	1049
Konsola PLAYSTATION 2 + film DVD + pilot Sony	1070
Action Replay	169
Dual Shark joypad	59



AKCESORIA:

Konsola PLAYSTATION 2	999
Konsola PLAYSTATION 2 + go	1049
Konsola PLAYSTATION 2 + film DVD + pilot Sony	1070
Action Replay	169
Dual Shark joypad	59



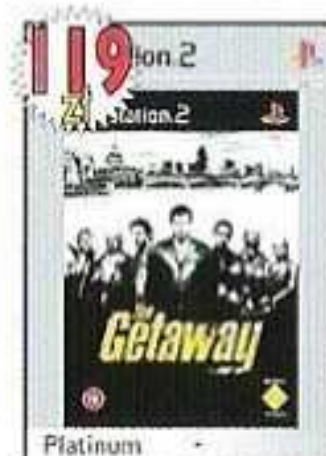
AKCESORIA:

Konsola PLAYSTATION 2	999
Konsola PLAYSTATION 2 + go	1049
Konsola PLAYSTATION 2 + film DVD + pilot Sony	1070
Action Replay	169
Dual Shark joypad	59



AKCESORIA:

Konsola PLAYSTATION 2	999
Konsola PLAYSTATION 2 + go	1049
Konsola PLAYSTATION 2 + film DVD + pilot Sony	1070
Action Replay	169
Dual Shark joypad	59



AKCESORIA:

Konsola GameCube	799
Konsola GameCube + Metroid Prime	899
GBA <-> GCN Link	29,90
GCN -> PSX Converter	34,90
Joypad Joytech - czarny	55
Joypad Joytech - fioletowy	55
Joypad Sunflex - fioletowy	39
Joypad oryginalny	145
Joypad bezprzew. - BigBen	219
Joypad wavebird	219
Memory card 4 Mb - nieoryginalna	49
Memory card - oryginalna	89
Memory card 8 Mb - nieoryginalna	69
Plecak	169
Przedłużacz do pada	19,90
RF modulator	89
RF unit do 3 konsol	59
RGB - znakomita jakość!	59
RGB cable - oryginalny	129



PLAYSTATION/PS ONE

CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
CT SPECIAL FORCES	59
DELTA FORCE Urban Warfare	99
DRAGON BALL Z	199
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	49
FIFA 2003	119
FINAL FANTASY 8	109
GAUNTLET LEGENDS	59
GRAN TURISMO 2	99
HARRY POTTER 2	119
JADE COCOON	59
MEDAL OF HONOR 1+2	119
MORTAL KOMBAT TRILOGY	59
NBA 2003	119
PRO EVOLUTION SOCCER	99,90
RAYMAN	59
RAYMAN 1 i RAYMAN 2	109,90
SOUL REAVER	59
SPYRO 3	109
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5	59



AKCESORIA:

PS One	429
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Kierownica Double Force Big Ben	129
Link cable	29,90
Memory card 15 bloków	19,90
Memory card 30 bloków	29,90
Memory card 120 bloków	39,90
Multitap nieoryginalny	69
Pal converter	49
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19,90
RFU Adapter	29
RGB + AV cable	24,90
Standard Pad	19,90



AKCESORIA:

ACE GOLF	119
AGRESSIVE INLINE	99
BLOODY ROAR PRIMAL FURY	99
CAPCOM vs SNK 2 EO	119
ETERNAL DARKNESS	229
FIFA 2003	119
HARRY POTTER 2	119
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LUIGI'S MANSION	189
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	119
METROID PRIME	229
NBA COURTSIDE 2002	159
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	119
NHL 2003	219
PIKMIN	189
RESIDENT EVIL	209
RESIDENT EVIL 2	179
RESIDENT EVIL 3	179
ROCKY	119
SMASH BROS MALEE	99
SPIDER-MAN	229
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	169
SUPER SMASH BROS. MELEE	189
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	119
WAVE RACE	99
X-MEN: NEXT DIMENSION	229



AKCESORIA:

ACE GOLF	119
AGRESSIVE INLINE	99
BLOODY ROAR PRIMAL FURY	99
CAPCOM vs SNK 2 EO	119
ETERNAL DARKNESS	229
FIFA 2003	119
HARRY POTTER 2	119
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LUIGI'S MANSION	189
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	119
METROID PRIME	229
NBA COURTSIDE 2002	159
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	119
NHL 2003	219
PIKMIN	189
RESIDENT EVIL	209
RESIDENT EVIL 2	179
RESIDENT EVIL 3	179
ROCKY	119
SMASH BROS MALEE	99
SPIDER-MAN	229
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	169
SUPER SMASH BROS. MELEE	189
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	119
WAVE RACE	99
X-MEN: NEXT DIMENSION	229



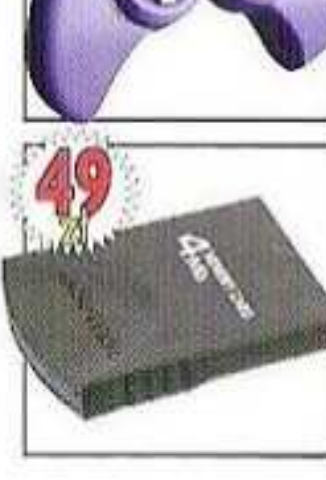
AKCESORIA:

ACE GOLF	119
AGRESSIVE INLINE	99
BLOODY ROAR PRIMAL FURY	99
CAPCOM vs SNK 2 EO	119
ETERNAL DARKNESS	229
FIFA 2003	119
HARRY POTTER 2	119
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LUIGI'S MANSION	189
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	119
METROID PRIME	229
NBA COURTSIDE 2002	159
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	119
NHL 2003	219
PIKMIN	189
RESIDENT EVIL	209
RESIDENT EVIL 2	179
RESIDENT EVIL 3	179
ROCKY	119
SMASH BROS MALEE	99
SPIDER-MAN	229
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	169
SUPER SMASH BROS. MELEE	189
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	119
WAVE RACE	99
X-MEN: NEXT DIMENSION	229



AKCESORIA:

ACE GOLF	119
AGRESSIVE INLINE	99
BLOODY ROAR PRIMAL FURY	99
CAPCOM vs SNK 2 EO	119
ETERNAL DARKNESS	229
FIFA 2003	119
HARRY POTTER 2	119
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LUIGI'S MANSION	189
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	119
METROID PRIME	229
NBA COURTSIDE 2002	159
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	119
NHL 2003	219
PIKMIN	189
RESIDENT EVIL	209
RESIDENT EVIL 2	179
RESIDENT EVIL 3	179
ROCKY	119
SMASH BROS MALEE	99
SPIDER-MAN	229
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	169
SUPER SMASH BROS. MELEE	189
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	119
WAVE RACE	99
X-MEN: NEXT DIMENSION	229



AKCESORIA:

ACE GOLF	119
AGRESSIVE INLINE	99
BLOODY ROAR PRIMAL FURY	99
CAPCOM vs SNK 2 EO	119
ETERNAL DARKNESS	229
FIFA 2003	119
HARRY POTTER 2	119
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LUIGI'S MANSION	189
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	119
METROID PRIME	229
NBA COURTSIDE 2002	159
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	119
NHL 2003	219
PIKMIN	189
RESIDENT EVIL	209
RESIDENT EVIL 2	179
RESIDENT EVIL 3	179
ROCKY	119
SMASH BROS MALEE	99
SPIDER-MAN	229
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	169
SUPER SMASH BROS. MELEE	189
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	119
WAVE RACE	99
X-MEN: NEXT DIMENSION	229



AKCESORIA:

ENCLAVE	239
FIFA FOOTBALL 2003	229
GHOST RECON	219
GUN VALKYRIE	259
HARRY POTTER 1 KOMPANA TAJEMNIC	219
MARVEL vs. CAPCOM 2	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	229
NBA LIVE 2002	259
NBA LIVE 2003	229
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
PRISONER OF WAR	239
SOF 2: Double Helix	239
STAR WARS: Clone Wars	239
WOLFENSTEIN: Tides of War	239
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	139



AKCESORIA:

ENCLAVE	239
FIFA FOOTBALL 2003	229
GHOST RECON	219
GUN VALKYRIE	259
HARRY POTTER 1 KOMPANA TAJEMNIC	219
MARVEL vs. CAPCOM 2	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	229
NBA LIVE 2002	259
NBA LIVE 2003	229
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
PRISONER OF WAR	239
SOF 2: Double Helix	239
STAR WARS: Clone Wars	239
WOLFENSTEIN: Tides of War	239
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	139



AKCESORIA:

ENCLAVE	239
FIFA FOOTBALL 2003	229
GHOST RECON	219
GUN VALKYRIE	259
HARRY POTTER 1 KOMPANA TAJEMNIC	219
MARVEL vs. CAPCOM 2	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	229
NBA LIVE 2002	259
NBA LIVE 2003	229
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
PRISONER OF WAR	239
SOF 2: Double Helix	239
STAR WARS: Clone Wars	239
WOLFENSTEIN: Tides of War	239
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	139



AKCESORIA:

ENCLAVE	239
FIFA FOOTBALL 2003	229
GHOST RECON	219
GUN VALKYRIE	259
HARRY POTTER 1 KOMPANA TAJEMNIC	219
MARVEL vs. CAPCOM 2	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	229
NBA LIVE 2002	259
NBA LIVE 2003	229
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
PRISONER OF WAR	239
SOF 2: Double Helix	239
STAR WARS: Clone Wars	239
WOLFENSTEIN: Tides of War	239
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	139



AKCESORIA:

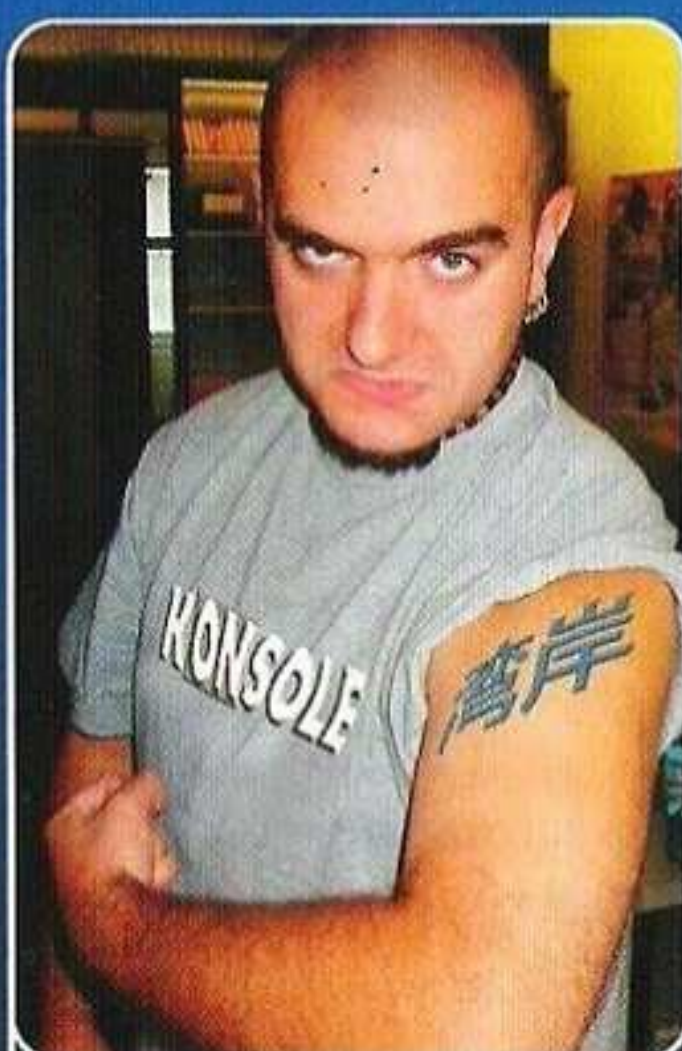
ENCLAVE	239
FIFA FOOTBALL 2003	229
GHOST RECON	219
GUN VALKYRIE	259
HARRY POTTER 1 KOMPANA TAJEMNIC	219
M	

RICE, RICE, RICE!

Lato to typowy sezon ogórkowy i nie chodzi tu akurat tylko i wyłącznie o gry. Wakacje to okres wyjątkowej stagnacji i lenistwa. Mało się dzieje, nic się nie chce robić. Tylko my w pocie czoła pracujemy nad kolejnymi KONSOLAMI ;-). Taki stan rzeczy ma też swoje dobre strony. Można w końcu w południe przejechać z warszawskiego Gocławia na Targówek w niecałe 5 minut, bo śmietanka siedzi nad morzem i grzeje... brzuchy na słońcu. Również nocą w mieście jest ciekawie... pusto... cicho... i tylko co chwila przemyka grupa głośnych bolidów pędzących po ulicach. Jeśli kręca cię takie nie do końca legalne zabawy, a przed wyruszeniem na miasto chciałbyś gdzieś potrenować, to mam dla ciebie wyjątkową propozycję! Wystarczy konsola PS2 i gra MIDNIGHT CLUB II. Dawno nie było tak dobrej gry wyścigowej, a jej temat jest jak najbardziej na czasie. Każdy, kto obejrzał film 2 FAST 2 FURIOUS, nabrał chętki na nocne ściganie. Jeśli nie masz dobrego samochodu, to gra numeru w tym miesiącu jest właśnie dla ciebie!

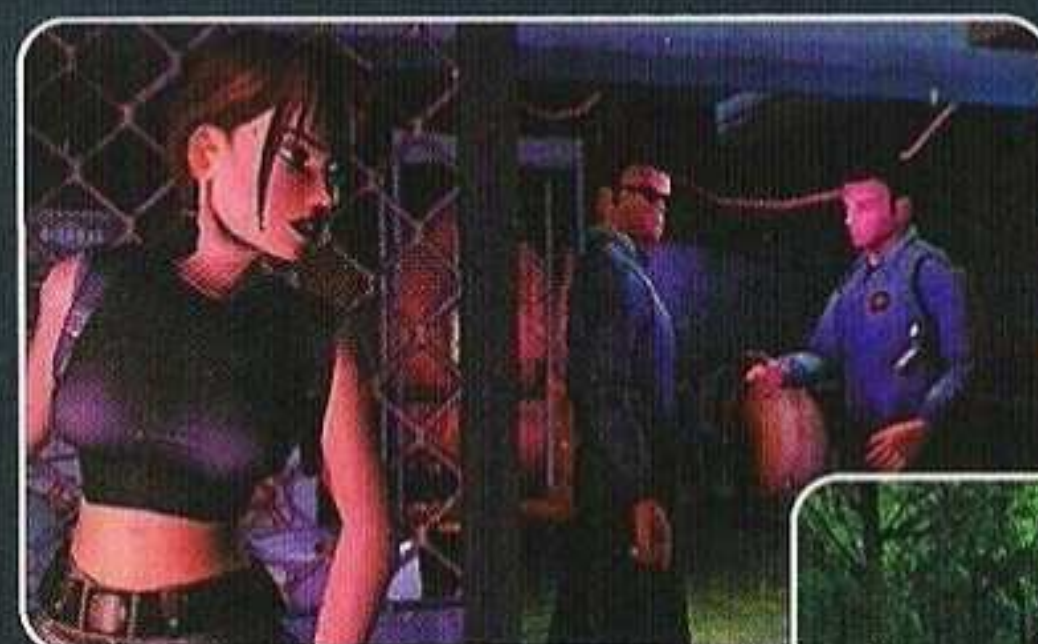
W tych KONSOLACH, zgodnie z waszymi sugestiami, przygotowaliśmy nieco obszerniejsze recenzje i rozszerzyliśmy dział PLAYSTATION 2, dorzuciliśmy miejsca na poradniki. Nie zabrakło też konkursów. A więc do dzieła!

Jest już wrzesień, ale nie martwcie się studenci – mamy jeszcze miesiąc laby! ;-)



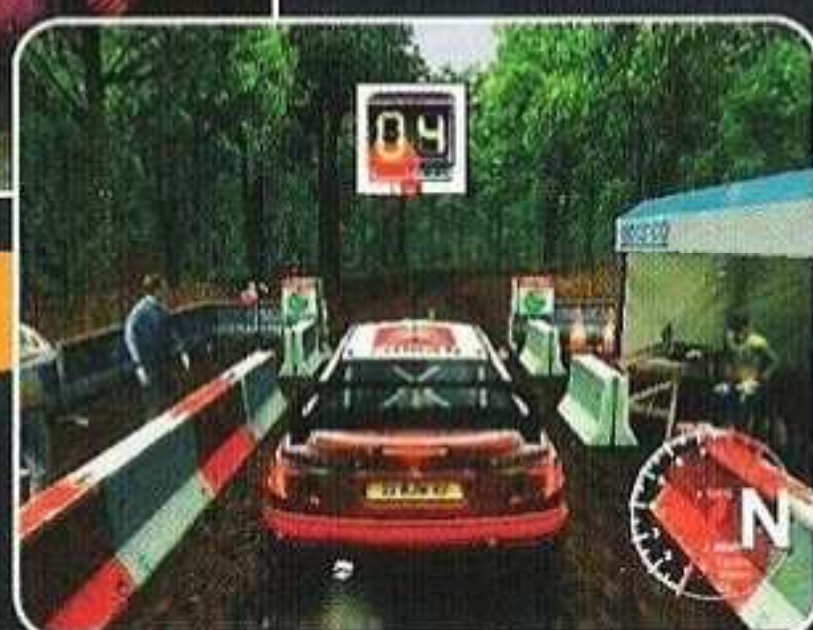
Co powiecie na logo MIDNIGHT CLUB II w takim miejscu? Krooger says - spoko!

Krooger i krewni Królika



ANGEL OF DARKNESS

COLIN McRAE RALLY 04



TONY HAWK'S UNDERGROUND



BAUER Redakcja CLICK! KONSOLE
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
www.bauer.pl; e-mail: konsola@click.pl

Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny), Jacek Piekara (z-ca red. naczelny), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) – tel. (0#22) 5170194, fax. 5170468, Michał Cichy (redaktor merytoryczny), Maciej Ogiński, Tomasz Kowalski, Łukasz Cichy (redaktorzy prow. działów), Magdalena Sulewska (korekta) » Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojciech Langner » Teksty: Aleksandra Cichy, Kamil Juljański, Mof, Maciej Waszkiewicz » Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański » Członek zarządu: Jerzy Szulwic » Sekretariat i konkursy SMS: Agnieszka Niewiadomska – tel. (0#22) 5170244 » Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik działu), Maciej Szwałkowski, Jarosław Czujak, Aleksandra Blicharz – tel. (0#22) 5163519 » Druk: Poligrafia S.A. Kielce » Copyright Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer ostrzega P. T. sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż pisma po cenie innej, niż ustalona przez Wydawcę.
ISSN 1509-0558

PLAYSTATION 2

NEWS

Newsy growe 14

RZUT OKIEM

Colin McRae Rally 04 20
JAK 2: Renegade 17
Tony Hawk's Underground 18
True Crime 16

RECENZJE

Amplitude 28
BloodRayne 31
Charlie's Angels 27
Dark Angel 30
Dark Chronicle 32
EyeToy: Play 29
F1 Career Challenge 25
IndyCar Series 24
RTX Red Rock 26
Tomb Raider: AoD 22

XBOX

NEWS

Xboxowe nowości 34

RECENZJE

Brute Force 39
Star Wars: Knights of the Old Republic 36
V-Rally 3 38

GAME OVER

KODY

GameBoy Advance 69
GameCube 69
PlayStation 2 66
Xbox 68

PORADNIK

Dark Chronicle 56
Silent Hill 3 62

GAMECUBE

NEWS

Kości zostały rzucone 40

RECENZJE

Hulk 46
Resident Evil 3: Nemesis 42
Wario World 44

GBA

NEWS

Co się dzieje w świecie GBA 48

RECENZJE

Advance Wars 2 54
Castlevania II: AoS 54
Defender of the Crown 52
Donkey Kong Country 53
Eye of the Beholder 52
Prehistorik Man 50
Stuntman 55
Splinter Cell 55
Wario Ware Inc. 53
Wing Commander 50

EXTRA

GRA NUMERU

Midnight Club II 10

ZE ŚWIATA

Bądź cosmopolitą ;-)) 4

HARDWARE

Konsolowe gadżety 6

KONKURSY

Konkurs Saitek 72
Konkurs KONSOL 72
Konkurs Logitech 73

OLDSCHOOL

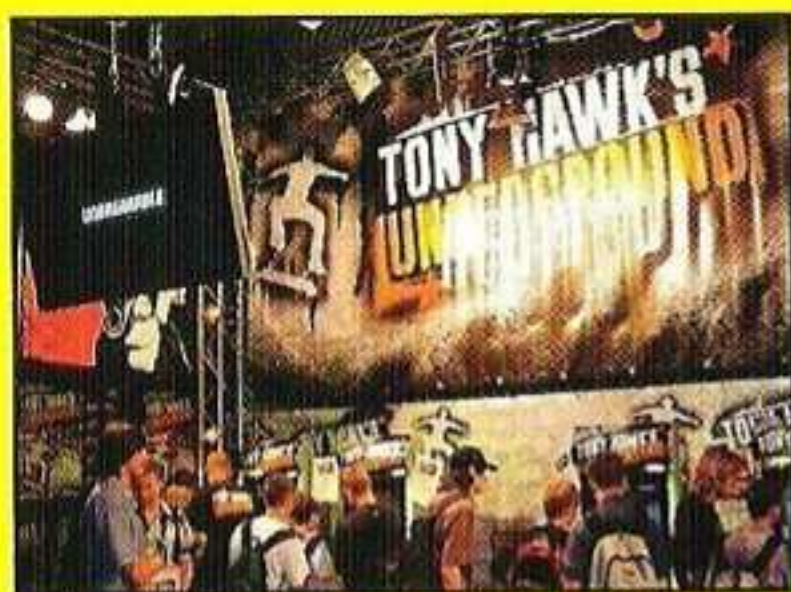
Jaguar, CDI, GG, 3DO 70

LISTY

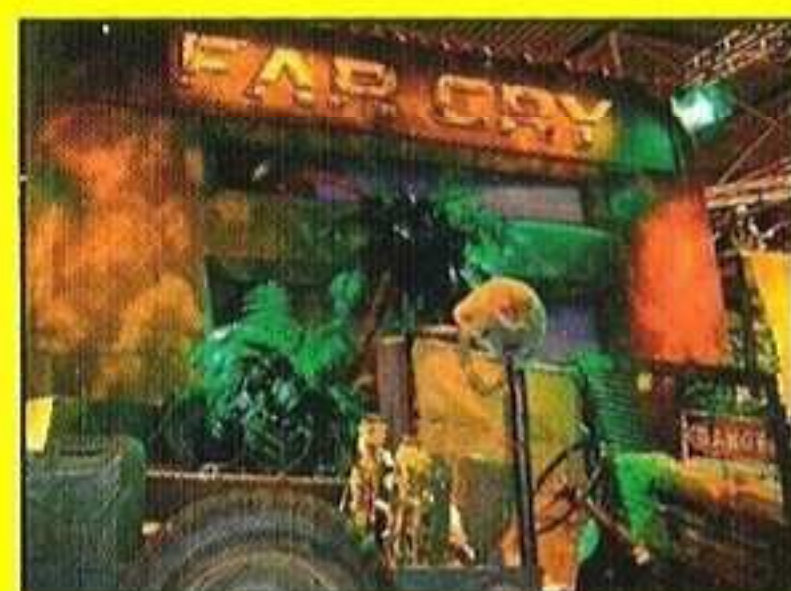
Czego to ludzie nie piszą... 74



TARGI LIPSK



Londyńskie targi ECTS zyskały potężną konkurencję. W końcu sierpnia w niemieckim Lipsku odbyły się Games Convention 2003, czyli drugie Europejskie Targi Gier Multimedialnych. Gracze mieli na co popatrzeć – na 40 tysiącach metrów kwadratowych powierzchni wystawienniczej swe produkty zaprezentowało aż 170 firm komputerowych. Największe stanowiska przygotowały firmy Nintendo (F-ZERO GX, MARIO KART: DOUBLE DASH), Ubi Soft (PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME, XIII, BEYOND GOOD AND EVIL), Konami (BOKTAI, METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES) oraz THQ, Electronic Arts i Eidos. Microsoft promował Xbox Live oraz korzystając z tej technologii serię XSN SPORTS, zaś Sony wciąż dzielnie trzymało się swego PS2, choć w kuluarach rozmawiano już o następczyni popularnego plejaka. Na zwiedzających największe wrażenie zrobił jednak koncert czeskiej Narodowej Orkiestry Symfonicznej pod batutą Andy'ego Bricka. W repertuarze znalazły się melodie z najpopularniejszych gier konsolowych i pecetowych, m.in. HEADHUNTER, FINAL FANTASY VII, SHENMUE i LEGEND OF ZELDA: WIND WALKER. Lipsk leży znacznie bliżej Polski niż Londyn czy Los Angeles. Może warto w przyszłym roku kopsnąć się tam osobiście? Tak wielkich targów w Polsce w tym wieku chyba nie zobaczysz...



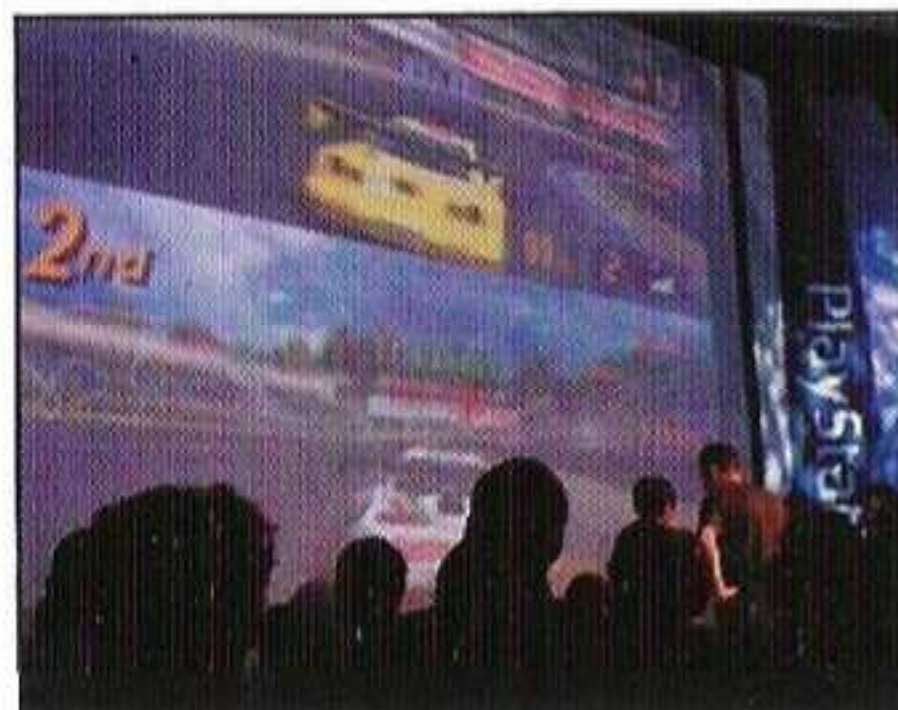
ECTS – JESIEŃ 2003

W dniach 27-29 września br., w Earls Court w Londynie odbędą się coroczne targi ECTS. Każdy gracz uważnie śledzący rynek gier komputerowych z pewnością wie, że European Computer Trade Show to europejski odpowiednik wystawy E3. Tym razem jednak jest to impreza dla ograniczonego grona ludzi z branży, bardziej wystawa niż prawdziwe targi, gdzie może wejść każdy człowiek zainteresowany tematem. Prócz wystawców (wydawców i producentów gier oraz sprzętu) w Londynie spotkają się więc przedstawiciele mediów, mniejsi dystrybutorzy, analitycy, ludzie z branży reklamowej. Dla producentów i wydawców jest to doskonała okazja, by zareklamować swoje towary oraz zawrzeć parę korzystnych kontraktów.

PLAYSTATION EXPERIENCE

Są to już drugie targi ECTS, na których również szersza publiczność może spodziewać się pewnych atrakcji. Największą z nich będzie niewątpliwie

impreza zwana PlayStation Experience sponsorowana przez Sony Computer Entertainment. Myślę, że warto ją odwiedzić – rok temu wewnątrz, prócz setek standów z konsolami wyposażonymi w najnowsze gry, można było obejrzeć wszelkie nowinki techniczne i ciekawe gadżety (może będzie szansa zobaczyć jakiś wczesny projekt PlayStation Portable?), a nawet porozmawiać z ich twórcami. Czas umili także masa konkursów i interesujących pokazów. No i wreszcie każdy odwiedzający przy wyjściu ma



otrzymać za darmo firmowy T-shirt, czasopisma, płyty z demami gier oraz inne bonusy.

Bilety na PlayStation Experience już niedługo mogą okazać się dosyć trudne do zdobycia, dlatego wszystkich, którzy zamierzają odwiedzić tę imprezę, zachęcam do ich rezerwacji na www.playstationexperience.com! Także pod tym adresem znajdziesz listę wszystkich (ponad 100!) programów, których grywalne wersje będą pokazywane na PlayStation Experience.

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ

Poprzednie targi umożliwiły zaprezentowanie swych produktów stu osiemdziesięciu wystawcom. Ogólna liczba ludzi, którzy odwiedzili wystawę, wyniosła niemal 12 tys. Mimo to, ogólny bilans wystawy z punktu widzenia gracza był kiepski – nie pokazano praktycznie nic ponad to, co przedstawiono na zeszłorocznym E3. ECTS stało się polem do popisu głównie dla mniej znanych firm pragnących zaistnieć w branży. Miejmy nadzieję, że tym razem będzie inaczej.

PLAYSTATION MEETING I PSP

Po branżowej imprezie zwanej PlayStation Meeting, która odbyła się w Japonii 29 lipca, pojawiło się wiele ciekawych informacji związanych z przyszłością SONY na rynku elektronicznej rozrywki. Przede wszystkim ujawniono datę pierwszej prezentacji PlayStation Portable – prototyp zostanie pokazany światu w maju 2004, na targach E3! Żeby było jeszcze ciekawiej, dostępnych jest już parę informacji o funkcjach tej przenośnej superkonsolki. Na zaprezentowanych screenach napisane jest wyraźnie, że sprzęt ma obsługiwać trójwymiarowy dźwięk (7.1 – siedem kanałów + subwoofer!). Nikt oczywiście nie będzie nosił 8 głośników z przenośną konsolą – ale w domowym zaciszu przyda się być może ten patent. Równie ciekawa jest możliwość podłączenia do konsolki takich urządzeń jak GPS czy cyfrowy tuner, a to

najprawdopodobniej nie koniec niespodzianek.

Jeśli chodzi o gry na PSP, dokładna lista tytułów ma zostać opublikowana na przyszłorocznym TGS, czyli we wrześniu 2004. Światowa premiera konsolki została oficjalnie zaplanowana na czwarty kwartał przyszłego roku.

PSP Launch Schedule

Prototype:	@E3	May 2004
Title Lineup:	@Tokyo Game Show	Sep 2004
Worldwide Launch:		Q4 2004

CAPCOM I GANGSTERZY

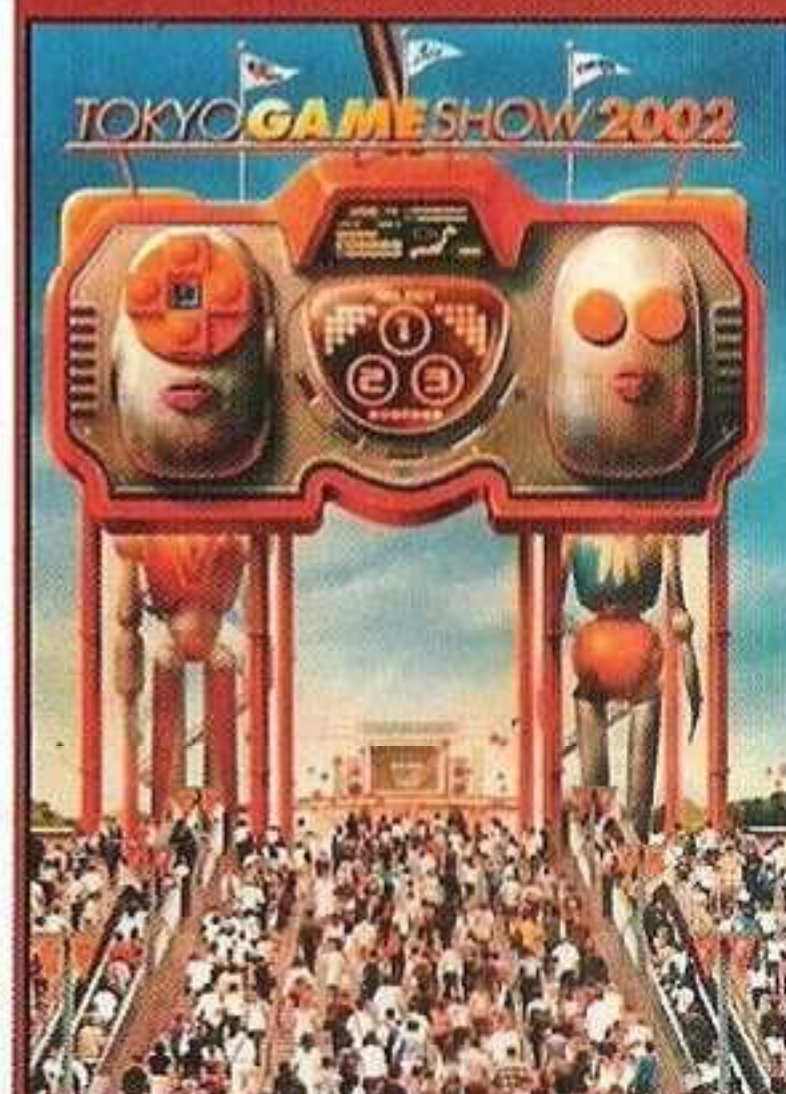
Firma Capcom zdecydowała się na wydanie gry THE GETAWAY w Japonii. Być może decyzja ta związana jest z planami wypuszczenia na tamtejszym rynku GRAND THEFT AUTO 3 – po ich ogłoszeniu tytuł ten wskoczył na listę

(prowadzoną przez magazyn Famitsu) trzydziestu najbardziej oczekiwanych gier!



Co z tego wynika? Być może niewiele, a być może bardzo dużo. Tego dowiesz się po premierach gier. Jeżeli osiągną one sukces w Japonii (na co się zanoszą), jest niemalże pewne, że szybko powstaną japońskie odpowiedniki tych hitów – a znając zamiłowanie skośnookich developerów do pracy i ich nieprzeciętne umiejętności, możesz spodziewać się prawdziwej powodzi gangsterskich hitów rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni. Ciekawi mnie jeszcze jedna rzecz: jakie wrażenie będzie robiła THE GETAWAY z japońskim dubbingiem!...

TGS 2003



Do jesiennego Tokyo Game Show pozostało już równie niewiele czasu, co do ECTS. Ze względu na bardziej egzotyczną lokalizację tej wystawy (chyba że dla kogoś Wielka Brytania jest bardziej „egzotycznym” krajem niż Japonia), nie będę wdawał się zbytnio w szczegóły – nie zakładam, że wielu czytelników tam się wybierze. Ale gdybym się mylił, oto kilka niezbędnych informacji: wystawa odbędzie się w dniach 26-28 września, przy czym 26. będzie otwarta jedynie dla przedstawicieli mediów. Należy spodziewać się wielu interesujących wydarzeń – lista tegorocznych wystawców jest bardzo długa i można na niej odnaleźć największe firmy w branży. Być może w następnych KONSOLACH przeczytasz już o zaprezentowanych w Japonii grach, zasłyszanych plotkach, nowinkach itp. Dla podgrzania atmosfery dodam, iż prawdopodobnie właśnie na TGS będzie miał miejsce pierwszy publiczny pokaz grywalnej wersji MGS3: SNAKE EATER!

LARA SUXX!

Po premierze fatalnego, szóstego TOMB RAIDERA (który dzięki dużej kampanii reklamowej sprzedaje się i tak nad wyraz dobrze) w firmie Eidos wszystko zmienia się jak w kalejdoskopie. Być może modyfikacja logo nie ma związku z tą grą i wynika z marketingowych przyczyn, ale nikt chyba nie zaneguje, iż Jeremy Heath-Smith (jedna z najważniejszych osób w zarządzie Eidosu, a przy tym współzałożyciel firmy Core Design, znany też jako „ojciec” Lary Croft) stracił swoje



stanowisko właśnie z powodu kiepskiej jakości i/lub licznych poślizgów premiery gry. Kolejna zmiana dotknęła samych autorów – Core Design pożegnało się z licencją na tworzenie gier z Larą w roli głównej. Następnym projektem spod znaku TR zajmie się firma Crystal Dynamics, znana konsolowym graczom już od dawna (PANDEMONIUM, SOUL REAVER). Kolejna część serii TOMB RAIDER ma ukazać się przed 30 czerwca 2005. Mówi się, że będzie to druga część trylogii, którą zapoczątkowała THE ANGEL OF DARKNESS.

eidos

DO YOU LIKE SCARY MOVIES?

W przyszłym roku, prócz zapowiadanego w poprzednim numerze „Resident Evil: Apocalypse” (wstępna data premiery to wiosna 2004), ma pojawić się w kinach kolejna ekranizacja klasycznego już survival-horroru. Scenariusz filmu „Alone in the Dark”, bo o tę serię chodzi, bazować ma na założeniach fabularnych

najnowszej części gry – THE NEW NIGHTMARE. Edward Carnby (w tej roli Christian Slater) dostaje się na Wyspę Cieni, aby rozwikłać zagadkę tajemniczej śmierci swojego przyjaciela. Na miejscu po jego stronie staje śliczna pani antropolog, Aline Cedrac (którą gra Tara Reid), aby wspólnie z nim odkryć przerażające sekrety

Wyspy. Stołek reżysera zajął Uwe Boll, Niemiec mający w swej filmografii, prócz dość wysoko ocenianego „Heart of America” i kilku słabych produkcji, niezbyt ciekawy horror „House of the Dead”. To nie jest jednak najgorsze. W głównej roli żeńskiej zobaczysz bowiem gwiazdę takich filmów jak „American Pie”, „American Pie 2” czy „Van Wilder – Wieczny Student”. Jakoś nie wydaje mi się, by stworzyła ona przekonującą kreację w horrorze. Zobaczmy.



WE WNĘTRZU PLAYSTATION 3.

Projekt chipu o nazwie The Cell, mającego stać się „sercem” PlayStation 3, jest na ukończeniu. Według wstępnych informacji będzie to układ wielofunkcyjny, co zaowocuje nie tylko ogromną mocą obliczeniową, ale pozwoli także na kontrolowanie innych podzespołów i wykonywanie różnych dodatkowych operacji. Jeśli chodzi o liczby, są one imponujące – moc obliczeniowa The Cell szacowana jest na 1 Teraflop, co odpowiada maksymalnej mocy procesora Pentium 4 2.5GHz pomnożonej przez sto. Sporo. Miejmy nadzieję, że autorzy gier będą potrafili ją odpowiednio wykorzystać!

Chip ma szansę trafić do masowej produkcji dopiero po dokładnej analizie i stworzeniu prototypowych egzemplarzy oraz przetestowaniu ich współpracy z innymi elementami nowej konsoli. Szefowie SONY zakładają, iż rozpocznie się ona nie wcześniej niż pod koniec 2004 roku.

EMULATOR PS2

Od razu odpowiem: nie, takowy jeszcze nie powstał i na to się nie zanosi. Niemniej jednak spore zamieszanie wywołało ogłoszenie firmy SONY, która poszukuje zdolnych programistów gotowych zająć się tym projektem. Albo czymś zbliżonym. Wbrew pozorom nie chodzi jednak o emulację konsoli na komputerze, a raczej (prawdopodobnie) na PlayStation 3. Po prostu panowie z SONY chcą zadbać o to, by ich nowa platforma była kompatybilna w dół. Być może ma to także związek z PlayStation Portable. Na razie nic więcej nie wiadomo – tak czy inaczej, posiadacze pecetów na drugą odsłonę słynnego BLEEM'A nie mają raczej co liczyć.



MAXX PAYNE VS. ROCKSTAR

Słynny wrestler o pseudonimie Maxx Payne, Darryl Peterson, zdecydował się pozwać do sądu firmę Rockstar – twórców szeroko znanej gry akcji zatytułowanej MAX PAYNE. Według niego firma bezprawnie wykorzystała jego słynny pseudonim (którego używa od 1988 roku), za co wrestler życzy sobie odszkodowania w wysokości 10 milionów USD. Według mnie zaś Darryl znalazł bardzo prosty sposób na zarobienie okrągłej sumki. Bo czy słyszałeś wcześniej o nim aż tak wiele i ze względu na jego pseudo w tytule kupiłeś grę? Nie sądzę. Dokonania Mr. Petersona możesz prześledzić na www.maxxpayne.com.



TOP-5 ULTIMA.PL



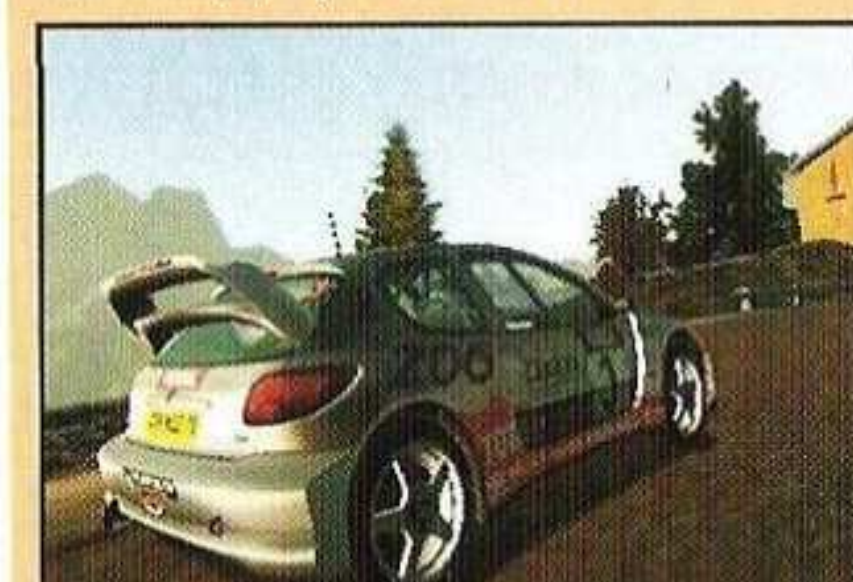
1 Final Fantasy X Plat. (PS2)
Jak widać, edycje Platynowe cieszą się dużą popularnością. Jeśli jeszcze nie masz tej gry to... ;-)



2 Virtua Fighter 4 Evo (PS2)
Evolution to ulepszona wersja czwartej części VF. Godna zakupu, jeśli nie masz „podstawki”.



3 Pokemon Sapphire (GBA)
I znowu te Pokemony. Podobno wracają do łask. Gry jak zawsze sprzedają się świetnie!



4 WRC 2 Extreme Plat. (PS2)
CMR 04 nadchodzi wielkimi krokami, a na rozgrzewkę można zakupić platynową WRC2 Extreme.



5 Eye Toy: Play (PS2)
Opisywany w tym numerze. Jest to coś niespotykanego do tej pory i bardzo... fajnego. Polecamy!

MIECZE OD ELITE

„X-traordinary, X-citing...” rapuje znany wszystkim fanom hip-hopu Xzibit. Teraz do jego wyliczniki dołączyłbym X-Calibura. Pod tą intrygującą nazwą kryje się nowy joypad przeznaczony dla konsoli Xbox. Niestety, przyciski czarny i biały są nieco zbyt małe, a „krzyżak” niezbyt wygodny. Pad ma także możliwość zaprogramowania przycisków. Co ciekawe, jego cena przez ostatnich parę dni spadła z **29,99 USD** na **23,99 USD**.

Drugim urządzeniem jest Katana – ten pad z kolei dedykowany jest PlayStation 2. Bardzo zbliżony wielkością do oryginalnego Dual Shock 2, nie zachwyca do końca swoim wykonaniem. Mam zastrzeżenia zwłaszcza do „krzyżaka”, który wykonany jest z jednego elementu, co może



skutecznie utrudnić wykonywanie skomplikowanych i wymagających dokładności kombinacji (np. w bijatykach, vide TEKKEN, gdzie gra analogiem jest niemożliwa). Cena wynosi **19,99 USD**.

Czekamy na kolejne ostrze do GameCube! Urządzenia są do obejrzenia i nabycia na stronie www.elite-interactive.com

WIĘKSZE – LEPSZE?

„Twoja 13-calowa broń” – tak reklamowane jest to monstrem. BFG 9000 to nazwa najsilniejszej broni w kultowej grze DOOM. Być może był to skrót od Big F**king Gun. Tego nie wiem. Producent monitora na swojej stronie domowej jasno rozszyfrowuje skrót: Big Freakin' Monitor version 9000. Sam monitor nie jest może tak intrygujący jak jego nazwa, ale nie da się ukryć, że robi wrażenie.

Jego niewątpliwą zaletą, która może zaważyć na wynikach sprzedaży, jest fakt, iż BFM 9000 nie jest przypisany do którejś konsoli – bez problemu pasuje do wszystkich. Do tego może być wykorzystany jako przenośny monitor do odtwarzaczy DVD. Szereg potrzebnych wejść i wyjść zapewnia kompatybilność i wygodę użytkownika. Do monitora dołączane są kable S-Video przeznaczone dla konsol, (niewielkie, aczkolwiek dobrze się prezentujące i odłączane!) głośniczki, odpowiedni zasilacz, a nawet słuchawki. Bardzo prosta konfiguracja urządzenia jest niewątpliwym plusem – BFM 9000 można w pełni określić mianem Plug'n'Play. Wystarczy podpiąć do niego odpowiednie urządzenie (np. konsolę) i już można grać czy oglądać filmy. Dla większego komfortu można zawiesić monitor na ścianie lub



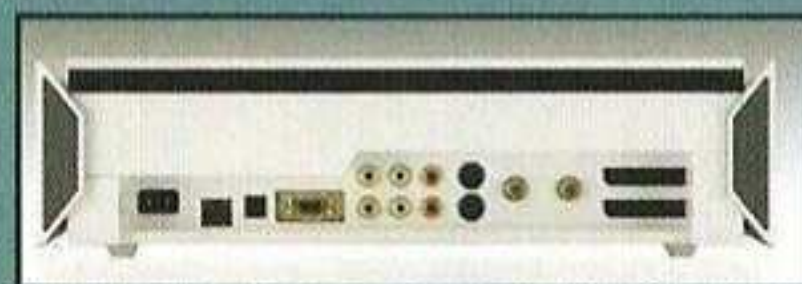
ustawić go na poziomej powierzchni za pomocą regulowanych podpórek. Wszystkie parametry obrazu można kontrolować za pomocą kilku przycisków oraz przejrzystego, wyświetlanego na ekranie menu. Jediną wadą urządzenia, jaką udało mi się zaobserwować, jest jakość obrazu. Nie zrozum mnie źle, nie jest wcale kiepska – po prostu nie nazwałbym jej perfekcyjną, co spowodowane jest widocznymi momentami delikatnym rozmyciem. Nawet cena, jak na klasę tego gadżetu, jest zaletą. Na stronie producenta (www.elite-interactive.com) BFM 9000 jest wyceniony na **349 USD**.

PSX – STARA NAZWA, NOWY SPRZĘT

O PSX styszeliśmy już podczas przygotowywania materiałów do poprzedniego numeru KONSOL, jednak znikoma ilość informacji i sporo innych ciekawych newsów odsunęła nowy produkt SONY na nieco dalszy plan. Całkiem dobrze się stało, gdyż teraz możemy nieco bardziej szczegółowo przedstawić ten multimedialny „kombajn”.

Zacznijmy od znajomo brzmiącego skrótu – ze starą konsolą nie ma on już zbyt wiele wspólnego – który został zastąpiony przez PS One. PSX jest nazwą widocznego na zdjęciach domowego centrum rozrywki. Urządzenie można w skrócie nazwać podrasowaną wersją PlayStation 2, czyli po prostu PS2.5. Jest to oczywiście bardzo ogólnikowe i powierzchowne określenie, gdyż PSX kryje w sobie znacznie więcej niż przeciętna konsola Next-Gen.

Przede wszystkim należy zwrócić uwagę, iż urządzenie nie jest przeznaczone dla przeciętnych graczy. Sugeruje to już jego wygląd – gniazda do podłączenia joypadów znajdują się z tyłu. Do tego mechanizm podawania płyty jest inny – podobnie jak w porządnym odtwarzaczach DVD nie ma w PSX tacki na płyty, konsola „tyka” je przez wąską szparę z przodu. Poza ekskluzywnym wyglądem, nowy produkt SONY oferuje też wiele innych atrakcji. Wyposażony jest w twardy dysk (o pojemności 120 GB) oraz satelitalny tuner TV, które wspólnie umożliwiają nagrywanie programów



X-PORT V2



X-Port, wbrew nazwie sugerującej, że jest to urządzenie przeznaczone dla Xboxa, współpracuje na razie jedynie z konsolą PlayStation2 (a raczej: tylko taka wersja jest dostępna). Za pomocą dołączonego do zestawu kabla USB oraz specjalnego oprogramowania urządzenie umożliwia transfer stanów gier z PS2 na dysk twardego twojego peceta! Poza oczywistymi korzyściami (ogromna ilość miejsca na save'y), sprzęt ten ma jeszcze masę innych zalet – przede wszystkim umożliwia wymianę stanów gier za pośrednictwem Internetu nawet z graczami z drugiego końca świata. W chwili obecnej na stronie www.codejunkies.com możesz już znaleźć gotowe do ściągnięcia save'y. Lista ciągle się powiększa, a zawierać mogą one przecież niemal wszystko – nowe skate parki, drużyny piłkarskie, tory czy powtórki z samochodowych wyścigów, najlepsze wyniki, maksymalnie „dopakowane” drużyny w grach RPG. Prócz tego, X-Port V2 daje możliwość ściągnięcia z Sieci kodów do najnowszych gier przeznaczonych do Action Replay'a V2. Cena tej zabawki to **29,99 funtów**. Musisz sam ocenić czy jest dla ciebie tyle warta.

POWERBOARD

Firma Datel, jak widać, nie odpadła w przedbiegach i nadal towarzyszy najlepszym producentom konsolowego hardware'u w wojnie o klienta. Jej seria konsolowych klawiatur Powerboard jest bardzo dobrą alternatywą dla istniejących już na rynku modeli. W przeciwieństwie do mniejszych, bardziej „kompaktowych” klawiatur Logitecha, model Datela nie odbiega układem przycisków od tradycyjnej klawiatury QWERTY podłączanej do peceta. Solidne wykonanie idzie w parze ze stylowym wyglądem, dopasowanym do każdej z konsol. Jak zapewnia firma, możesz też liczyć na pełną kompatybilność z grami wykorzystującymi jej dobrodziejstwa. Do tego, dzięki możliwości szybszego wstukiwania nowych kodów, a także dzięki skrótom klawiszowym do najczęściej używanych komend sprzęt ułatwia obsługę Action Replay'a. Cena wszystkich trzech modeli wynosi **19,99 funtów**.

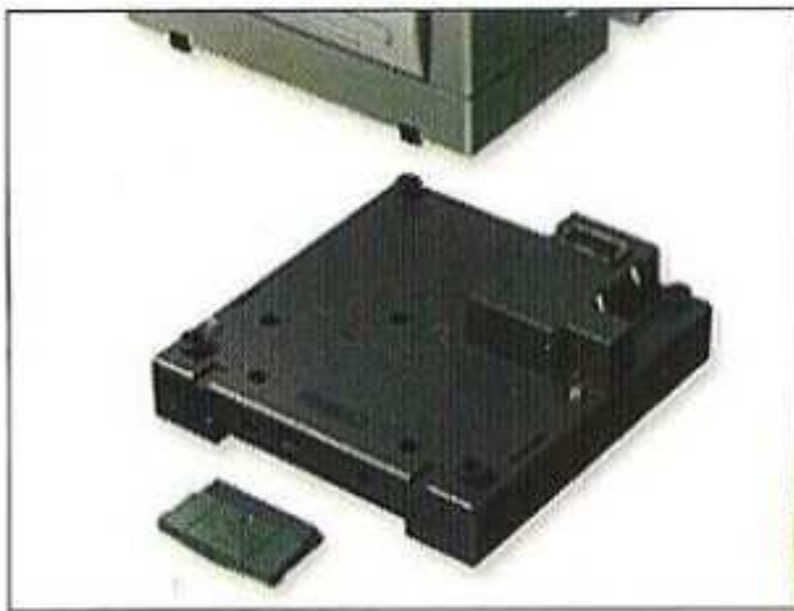


televizyjnych w postaci cyfrowej (funkcja cyfrowego magnetowidu). Późniejszy transfer tych danych na nośniki umożliwia opcja nagrywania płyt DVD (DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW)! Na komunikację z innymi urządzeniami pozwala port USB2.0, a już

całkowitą swobodę oferuje możliwość podłączenia PSX do Internetu przez wbudowaną kartę sieciową. Za odpowiednią opłatą (lub kto wie – może i bez takowej) będzie możliwe ściągnięcie z Sieci filmów, muzyki itp. Prawdopodobnie będzie też

GAMEBOY PLAYER DLA GAMECUBE

Od 16 czerwca w Japonii i od 23 czerwca w USA nabyć można zestawy firmy Nintendo, w skład których, prócz specjalnej wersji konsoli GameCube dostępnej w niestandardowych kolorach, wchodzi GameBoy Player, pozwalający na uruchamianie gier przeznaczonych dla GameBoya na „dużej” konsoli. Dodatkowo w komplecie znajdują się wersje demonstracyjne najnowszych gier. Ceny zestawów są różne – równowartość **160 USD** w Japonii i **149 USD** w Stanach. Boli jedynie fakt, że w USA dostępne będą one tylko w kolorze grafitowym. W Europie zestaw kosztuje za to aż **199 Euro**. Jest także możliwość nabycia GameBoy Playera osobno – za „jedyną” **60 Euro**. Od 23 lipca jednak trwa promocja, w ramach której



w wybranych sklepach można otrzymać za darmo GBP do każdej zakupionej sztuki GCN.

Więcej na www.gameboyplayer.com

SAITEK ADRENALIN PAD FOR XBOX



Kolejną ciekawostką od Saiteka jest pad do Xboxa o wdzięcznej nazwie Adrenalin Pad. Jest on oczywiście wyposażony w funkcję wibracji i nieco zmodyfikowane ustawienie klawiszy – niby umieszczone są jak w oryginalnym kontrolerze, ale obsługuje się je zdecydowanie wygodniej. Pad jest zdecydowanie mniejszy od oryginalnego klocka i podobnie jak twór Microsoftu wyposażony w gniazda na dwie dodatkowe karty pamięci. Oko cieszy wygląd i dobrej jakości wykończenie. Potężenie gumy, plastiku i Xboxowej kolorystyki sprawdza się na medal. Jeśli potrzebujesz dodatkowego kontrolera do swojego X'a, to zastanów się nad Saitekiem. Polecam!

NETWORK ADAPTOR

Network Adaptor można już od jakiegoś czasu nabyć w naszym kraju zapomnianym raczej przez gigantów rynku. Urządzenie kosztuje około 250 złotych i przypominam, że za jego pomocą każdy posiadacz PlayStation2 (i dostępu do Internetu) może użyć swej „czarnulki” do gry online i korzystania z innych dobrodziejstw Sieci.

XGAMESTATION

Z początku nie wiedziałem, czy traktować tę informację poważnie, czy może włożyć ją od razu do pudełka z napisem „internetowe żarty”. Jednakże po opublikowaniu przez większość liczących się serwisów internetowych wiadomości o tym produkcie oraz po znacznym rozbudowaniu strony internetowej www.xgamestation.com, postanowiłem przyjrzeć się sprawie nieco bliżej.

Znosi się bowiem na to, iż już wkrótce na rynku pojawi się nowa konsola. Nie napalaj się jeszcze – wygląda na to, iż ta maszyna będzie raczej ciekawostką przeznaczoną dla programistów-amatorów. Pozwalać ma na podłączenie klawiatury od peceta czy joypadów od PS2, ale jej architektura ma odpowiadać komputerom starszej generacji i tylko tego pokroju gry będzie można na nią tworzyć. Nie wygląda to na sprzęt przeznaczony dla masowego odbiorcy.

NOWE MENU XBOX LIVE

Pod koniec sierpnia firma Microsoft dokonała aktualizacji menu w Xbox Live. Dzięki wprowadzonym poprawkom korzystanie z niego jest bardziej wygodne i przejrzyste. Lista przyjaciół wzbogaciła się o status danego użytkownika – dzięki niemu możemy się dowiedzieć, kto jest właśnie w Sieci i w jaką grę gra. Kolejnym udogodnieniem jest możliwość nawiązywania głosowych połączeń z wybranymi użytkownikami bezpośrednio z tzw. dashboardu.



SAITEK ADRENALIN WHEEL FOR XBOX

W ofercie Karuma Polska, przedstawiciela firmy Saitek na Polskę, pojawiła się kierownica do konsoli Xbox o nazwie Adrenalin Wheel. Testowaliśmy to cudenka i przyznać trzeba, że nie tylko wygląda znakomicie, ale również świetnie sprawdza się w praniu. Wychylenie kierownicy to 90° w lewo i prawo, co w zupełności wystarcza do sprawnej jazdy choćby w V-RALLY 3. Kierownica została wyposażona dodatkowo w przyciski kierunkowe po lewej stronie i w przyciski akcji po prawej. Funkcję przycisku czarny i biały spełniają klawisze umiejscowione pod kierownicą. Ciekawostką jest fakt, że zestaw nie zawiera pedałów ani dźwigni zmiany biegów – i dobrze.

Wszystko obsługiwane jest bez zdejmowania rąk z kierownicy. Pedal gazu może być skonfigurowany jako dowolny przycisk. Klawisze pod kierownicą są wyjątkowo dobrze umiejscowione i miękkie. Mogą służyć jako sportowa, sekwencyjna skrzynia biegów lub hamulec ręczny. Nie trzeba oczywiście wspominać, że kierownica wyposażona jest w dobrej jakości Force Feedback.



AKCESORIA SAITEKA DO WYGRANIA W KONKURŚIE NA STR. 72

PHANTOM

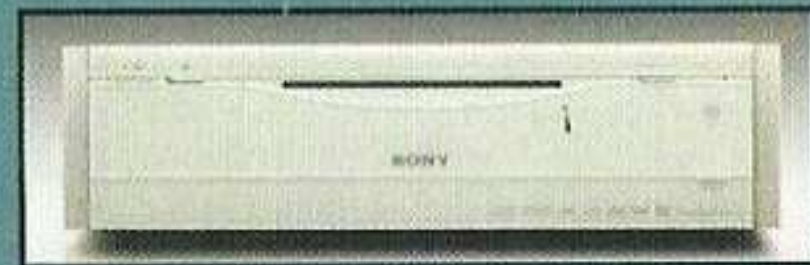
Od jakiegoś czasu w Internecie można odwiedzić stronę firmy Infinium Labs, o której możemy powiedzieć bardzo niewiele – brak reklamy w szerszych kręgach skutecznie zmusza wszystkich do zachowania dystansu wobec jej projektu, nowej konsoli zwanej Phantom. Około 20 sierpnia tajemnicza firma ujawniła wreszcie specyfikację swego sprzętu – niestety, równie enigmatycznie jak do tej pory.

Ma być to sprzęt z możliwością wzbogacenia o nowe, lepsze komponenty, a nie została podana specyfikacja startowa. Zamiast tego dowiadujemy się, iż pod „maską” Phantoma maksymalnie zmieści się: procesor 3.0 GHz, 256MB DDR RAM, karta graficzna nVidia (nawet FX5900 Ultra), płyta główna Intel, obsługa dźwięku Dolby Digital 7.1, dysk twardy 100GB i większe, wszelkiego typu złącza (wliczając w to radiowe), karta sieciowa oraz opcjonalnie wiele dodatków, takich jak bezprzewodowe joypady, modem kablowy, dodatkowy dysk czy dalsze rozszerzenie pamięci. A teraz najciekawsze: konsola ma umożliwić odpalanie gier z peceta! Hmm... Czy nie wydaje ci się, że szykuje się nam po prostu miniaturowy PC? Urządzenie ma być pokazane na targach COMDEX, 17-20 listopada w Las Vegas. Na razie zapraszam na stronę www.infiniumlabs.com po więcej informacji.

ZARZUĆ SIEĆ

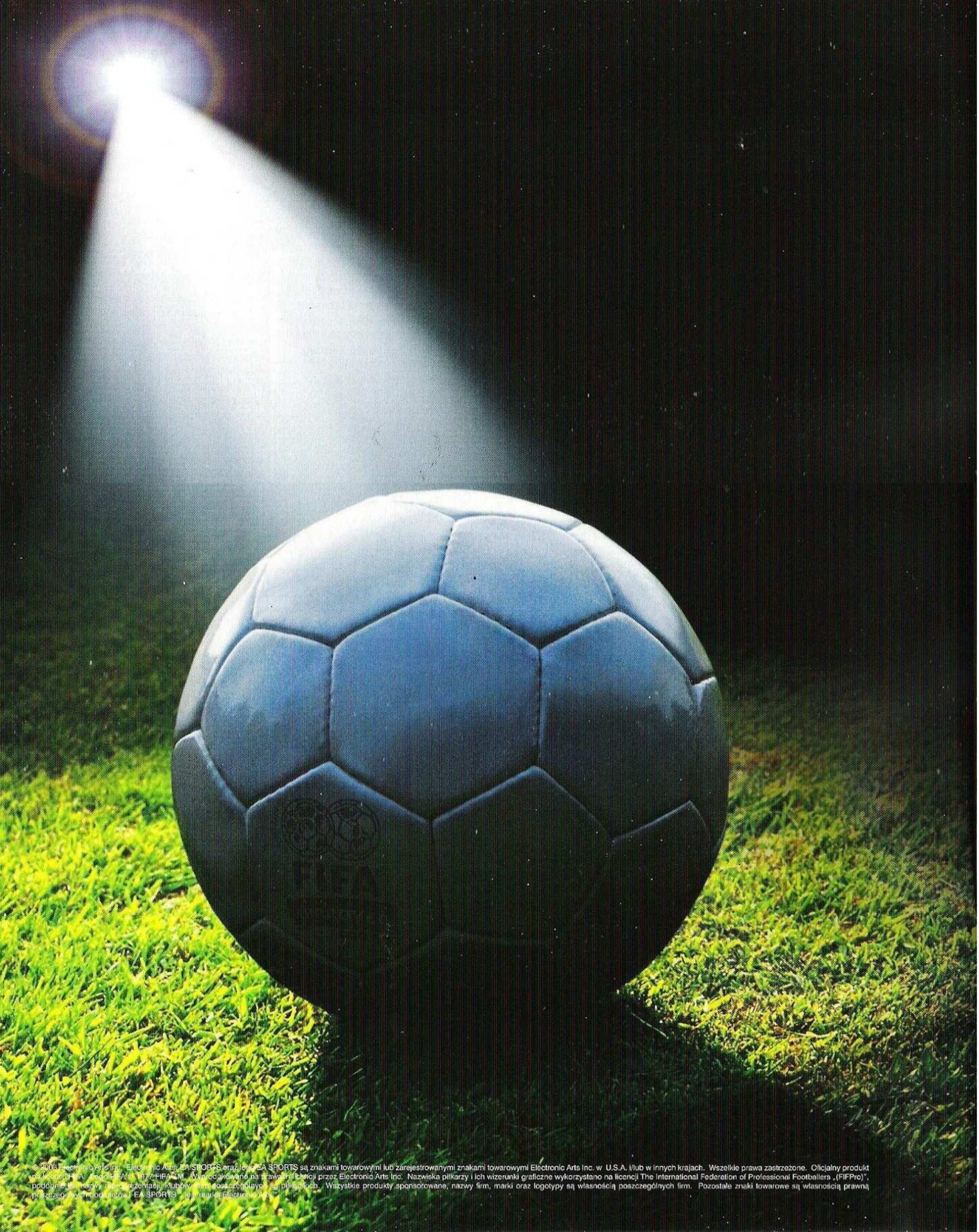
Oddział znanej z rynku hardware'u do PC firmy Cisco-Linksys wypuszcza na rynek pierwsze karty sieciowe przeznaczone do konsol PS2, Xbox i GCN, służące do bezprzewodowej komunikacji. Są to Wireless-B Game Adapter (WGA11B) oraz Wireless-G Game Adapter (WGA54G). Modele różnią się maksymalną prędkością przesyłu danych (W-B – 11Mbit/sec, W-G – 54Mbit/sec) oraz ceną – **79 USD** za wolniejszy model i **129 USD** za szybszy. Podstawową zaletą urządzeń jest możliwość podłączenia do Internetu bez ciągnięcia kabli przez całe mieszkanie (np. do peceta, gdzie mamy

założony Internet), ale do tego trzeba mieć jeszcze istniejącą bezprzewodową sieć (nadajnik sygnału). Druga, równie ciekawa opcja to połączenie dwóch konsol za pomocą pary urządzeń. Zbudowanie takiej sieci z kumplem z naprzeciwka to całkiem ciekawa sprawa. Cała konfiguracja sprowadza się w takim wypadku do ustawienia na obu urządzeniach tego samego kanału. Nie potrzeba żadnych sterowników, instalacji itp. Na razie traktowałbym opisywany sprzęt jako ciekawostkę dla wymagających, ale za parę lat? Kto wie.



możliwy transfer plików na dysk konsoli ze zwykłego peceta (przez USB czy też sieciówkę). PSX będzie także obsługiwać Memory Stick SONY – karty pamięci wykorzystywane w kamerach i aparatach tej firmy – co pozwoli na transfer do urządzenia zdjęć czy innych danych. Dość powiedzieć, iż będzie można za ich pomocą przenosić stany gier pomiędzy konsolami.

W tej chwili nieznaną jest jeszcze dokładna data premiery urządzenia (przyszły rok), ale mimo to wróżę nowemu PSX'owi spore powodzenie, na które niekorzystnie wpłynąć może jedynie spora cena.



© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS oraz logo EA SPORTS są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub w innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt na licencji FIFA, logo FIFA i 1977 FIFA™. Wyprodukowano na prawach licencji przez Electronic Arts Inc. Nazwiska piłkarzy i ich wizerunki graficzne wykorzystano na licencji The International Federation of Professional Footballers „(FIFPro)”, podobnie jak nazwy i ich reprezentacji, klubów oraz poszczególne ligi piłkarskich. Wszystkie produkty sponsorowane, nazwy firm, marki oraz logotypy są własnością poszczególnych firm. Pozostałe znaki towarowe są własnością prawną posiadaczy i ich podmiotów EA SPORTS i ich marki Electronic Arts.

Czytaj grę. Sam ustal wynik.



Gra bez piłki - widoczność. Teraz masz możliwość wyjątkowego czytania gry, co pozwoli Ci na pełne kontrolowanie całej drużyny. Prowadź grę tak, aby każdy zawodnik brał udział w akcji. Wyprowadzaj podania na wolne pole i przewiduj lot piłki. Wybierz gracza, który inteligentnie się ustawił i wykonaj perfekcyjne podanie, aby pokonać obronę przeciwnika.



Gra bez piłki - bieganie. Wielcy gracze wiedzą, że gra bez piłki jest tak ważna jak jej posiadanie. Dgrywaj przeciwników zwodami, szukaj wolnego miejsca i wciągaj obrońców w pułapki, aby dać wolne miejsce innym zawodnikom. Ustawiaj się tak, aby - gdy piłka dotrze do Ciebie - znaleźć się w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie i wykorzystaj akcję w stu procentach.



Gra bez piłki - przyjmowanie. Odpowiednio się ustaw i broń swego otoczenia. System kontroli „Gra bez piłki” oznacza, że możesz walczyć o każdy centymetr murawy dla dobra drużyny. Musisz być silny, aby dobrze ustawić się do przyjęcia piłki. I strzelenia perfekcyjnego gola.

湾岸 MIDNIGHT CLUB II

Wyobraź sobie taką oto sytuację. Warszawa lub jakiegokolwiek większe miasto nocą. Grupa głośnych samochodów pędzi przez ulice oświetlając drogę krystalicznie czystymi światłami. Pod autami lekkie podświetlenia odpowiadające kolorów fur, a ze środka soczysty bas rozchodzący się niczym lekkie trzęsienie ziemi. Nie żadne disco czy dance, tylko tuste beatsy hip-hopowe tudzież twarde uderzenia w stylu techno. Lakiery samochodów lśnią odbijając od karoserii efektownie światła latarni. Nie chodzi tu bynajmniej o małe Fiaty czy inne Polonezy. Audi RS4, Mitsubishi Lancer Evo 6, Eclipse, 3000 GT, Toyota Supra, VW Golf RS32 czy choćby pocziwe Polo i Fordy Focusy. Auta nie

Czy jadąc kiedyś w nocy po mieście zauważyłeś może, jak ze świateł na skrzyżowaniu ruszają grupy samochodów na pełnych obrotach i mkną przed siebie na złamanie karku? Chciałbyś tak? Proszę bardzo!

wyglądają jednak jak seryjne, dostępne w salonie egzemplarze. Specjalnie obniżone i utwardzone zawieszenie i ogromne 17 i 18-calowe felgi sprawiają, że bolidy zdają się ocierać podwoziem o asfalt. Dla smaku dodano kilka spoilerów czy wloty powietrza na filtr stożkowy. Panowie nie za bardzo przejmują się

ograniczeniami prędkości i wszelkimi zakazami i nakazami. Czerwone światło? Jeśli skrzyżowanie jest puste, to sygnalizacja uliczna ich w ogóle nie interesuje. Słychać warkot tłumików i syczenie turbodoładowania gotowego na naciśnięcie pedału gazu do podłogi. Ulice w Warszawie rzadko kiedy oferują możliwość wykorzystania pełnej mocy sięgającej średnio 250 KM w porywach do 400 KM! Co mocniejsze egzemplarze wyposażone są w NOS – instalację podtlenku azotu, zwaną popularnie nitro, dającą na zawołanie chwilowy przyrost mocy rzędu co najmniej 50 KM!

ale zdarzają się również młodzi kierowcy mający finansowanie wprost z kieszeni zamożnych rodziców. Jazda na początku jest spokojna. Grupa zdaje się kierować w jakieś z góry upatrzone miejsce. Czasami tylko ktoś przygazuje agresywnie lub wejdzie efektywnie w zakręt na hamulcu ręcznym. Spotykają się z reguły raz w tygodniu pooglądać swoje samochody i poczynione w nich modyfikacje, a przede wszystkim, przetestować je w praktyce. Potrzebna jest do tego gładka jezdnia o długości najwyżej 0,5 km. Wyścigi na 400 m czas zacząć!

Bandyci? Dlaczego? Z reguły to ludzie ustawkowani finansowo – informatycy, właściciele własnych firm czy też prezesi przedsiębiorstw! Średnia wieku? 25-30 lat,





Wszystko odbywa się w milej i przyjaznej atmosferze. Nikt nie wrzeszczy, że przegrał. To typowy sport fair play. Jedynie gesty to podniesiony do góry kciuk – pogratulowanie wygranej.

Jak się okazuje, nie tylko Vin Diesel i jego koledzy mają wyłączność na nielegalne wyścigi wypasionymi furami po ulicach miast. Moda na „streetracing” przysłała z Zachodu. Pionierami w tej dziedzinie byli jednak Japończycy. To oni zaczęli rasować swoje Hondy i Mitsubishi i próbować sił na obwodnicach największych miast. Amerykanie podtapiali ten pomysł, a co „amerykańskie”, jak wiadomo musi rozejść się po całym świecie.

Po dwóch latach produkcji zespół Rockstar San Diego ukończył w końcu swój kluczowy projekt. Światło dzienne ujrzały właśnie najlepsze dostępne obecnie wyścigi zręcznościowe na świecie – MIDNIGHT CLUB II. PS2 miał zawsze szczęście do takich gier. Już jako launch title wraz z konsolą na rynku pojawiła się pierwsza część opisywanej gry oraz seria RIDGE RACER. Oba tytuły niewiele miały wspólnego z symulacją i za to były chwalone. Istnieją oczywiście miłośnicy obu typów gier samochodowych, ale przyznać trzeba rację, że arcade'owe ściganie jest dużo bardziej grywalne i dostępne dla zwykłego użytkownika.

MIDNIGHT CLUB II nie korzysta z sukcesu znakomitej serii GTA. To zupełnie osobny produkt, który potrafi się obronić i robi to znakomicie. Wszystko dzięki genialnemu silnikowi gry, powalającej grywalności, dobrej oprawie graficznej i świetnej muzyce.

MCII przenosi cię do świata nocnych wyścigów rozgrywających się w jednym z trzech miast – Los Angeles, Tokyo i Paryżu. Zaczynasz w LA jako początkujący ścigacz ze śmiesznym, kwadratowym, typowo amerykańskim autkiem.

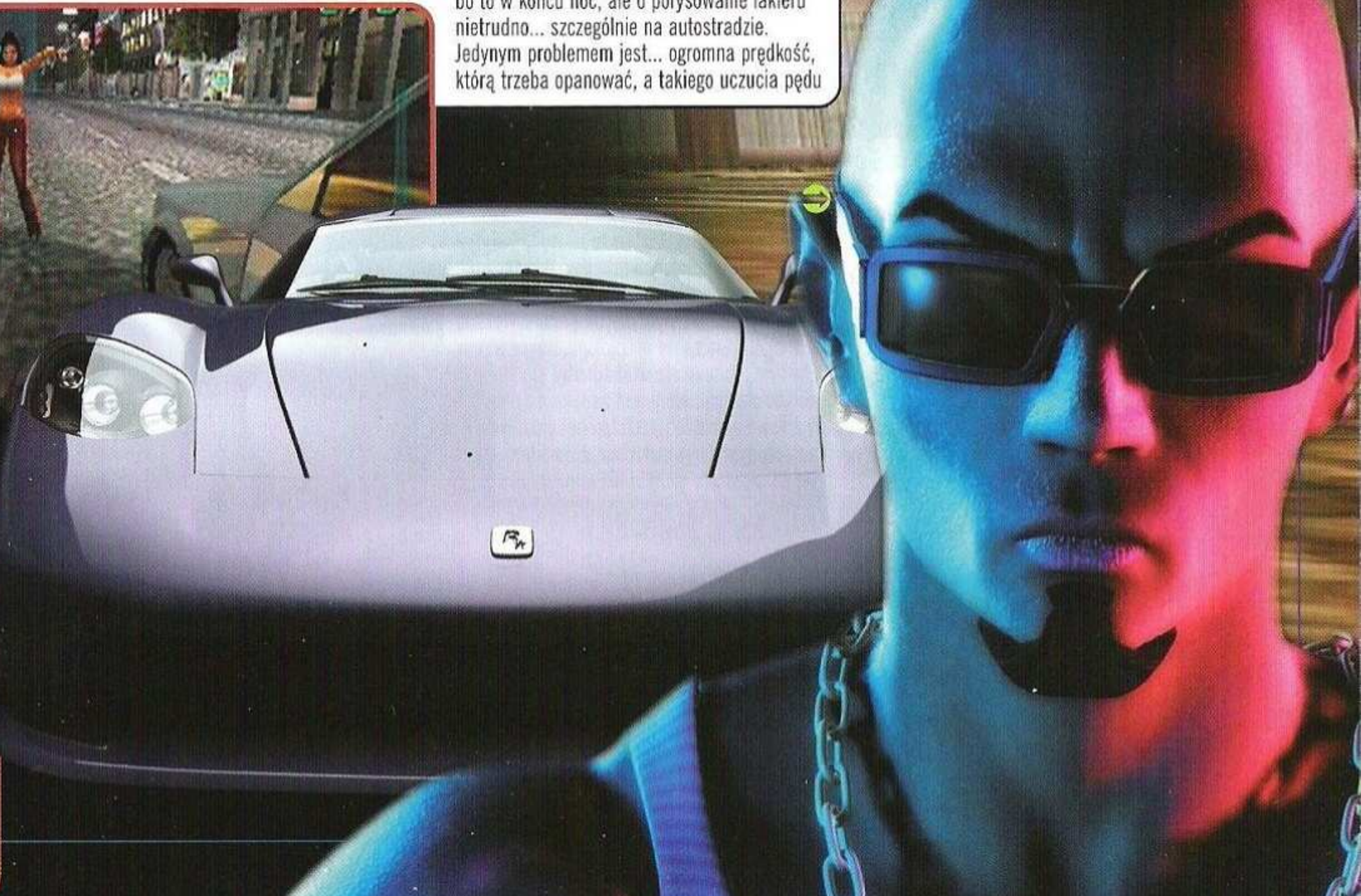
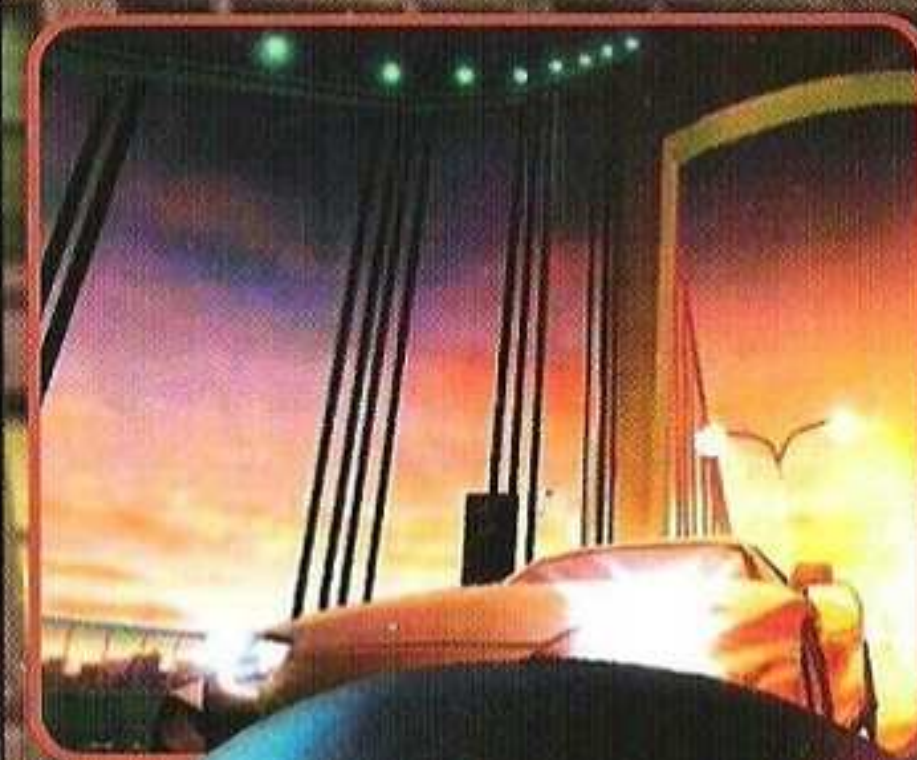
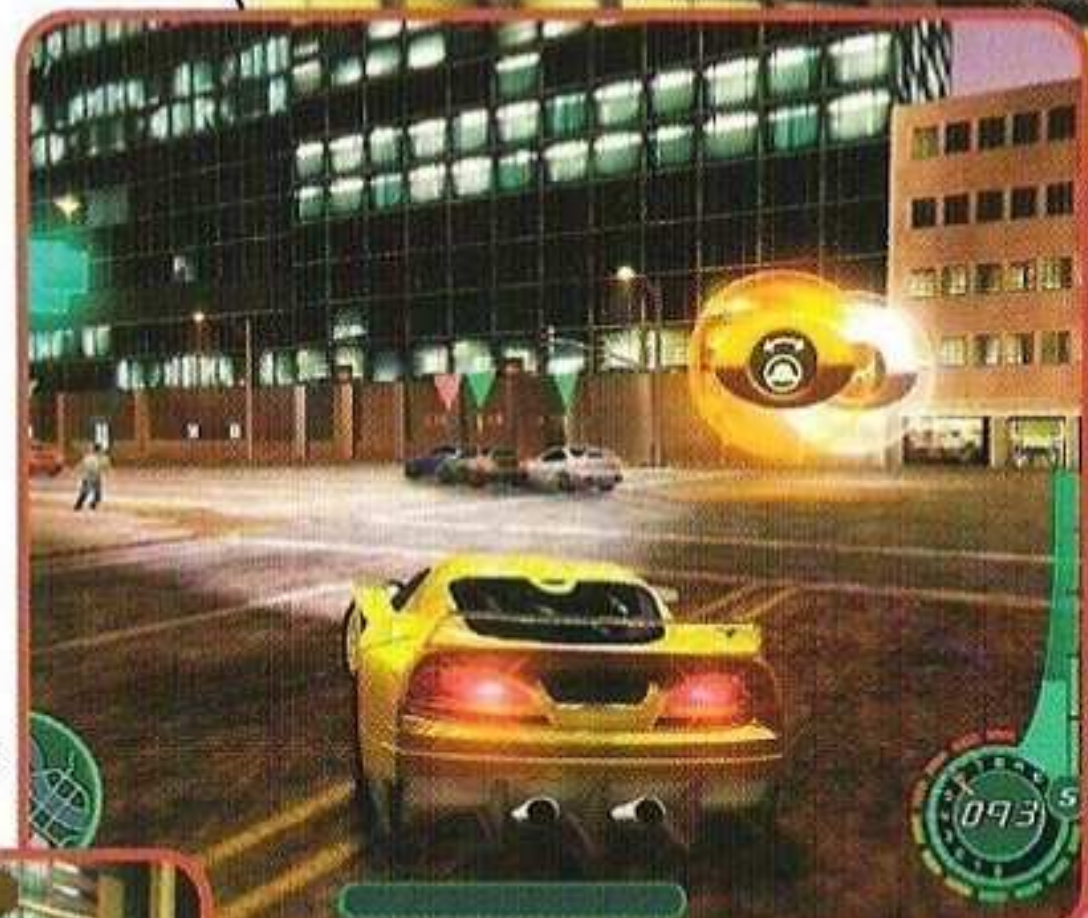
Stawiam, że jest to jakiś Datsun, ponieważ Rockstar nie zdołał wykupić licencji na oryginalne nazwy samochodów, a szkoda! Mimo to znawcy rozpoznają niemal każdą markę auta. Nie tylko na czterech kółkach można się ścigać. W grze dostępna jest też garść wysokiej klasy motocykli, typowych „wiertarek”, na których możesz poszaleć dopiero w dalszej części gry. Wyjeżdżasz na miasto i spotykasz człowieka, który wprowadza cię na scenę wyścigów w LA. Musisz najpierw pokazać, ile jesteś wart, zanim dostąpisz zaszczytu wzięcia udziału w pierwszej gonitwie. Walka toczy się o samochody przeciwników. Wygrasz wyścig lub kilka z rzędu i otrzymujesz furę osoby, z którą wygrałeś. Nie ma tutaj niestety opcji

wprowadzania jakichkolwiek zmian w karoserii i modyfikacji silnika. Szkoda, bo to jest największa frajda z posiadania wypasionej fury. Na szczęście samochodów jest wystarczająco dużo, więc jest rzeczywistość o co walczyć. Nie jest jednak łatwo. Przeciwnicy to prawdziwi profesjonaliści, którzy ani na chwilę nie odpuszczają. Trasę wyścigu są oznaczone punktami kontrolnymi ulice miasta. Sprawne



posługiwanie się mapą znajdującą się w lewym dolnym rogu jest kluczem do sukcesu, bo jak wiadomo dróg do mety jest wiele, a najlepsza jest ta najkrótsza. Gra jest bardzo dynamiczna. Całe szczęście, że nie trzeba skupiać się na symulacyjnych niuansach,

a auto prowadzi się niczym po szynach. Wejście w zakręt przy prędkości grubo przekraczającej 180 kmph to dla wprawnego gracza żaden problem! Wszystko dzieje się oczywiście w pełnym ruchu ulicznym. Nie jest on może tak gęsty jak w MIDTOWN MADNESS, bo to w końcu noc, ale o porysowanie lakieru nietrudno... szczególnie na autostradzie. Jedynym problemem jest... ogromna prędkość, którą trzeba opanować, a takiego uczucia pędu

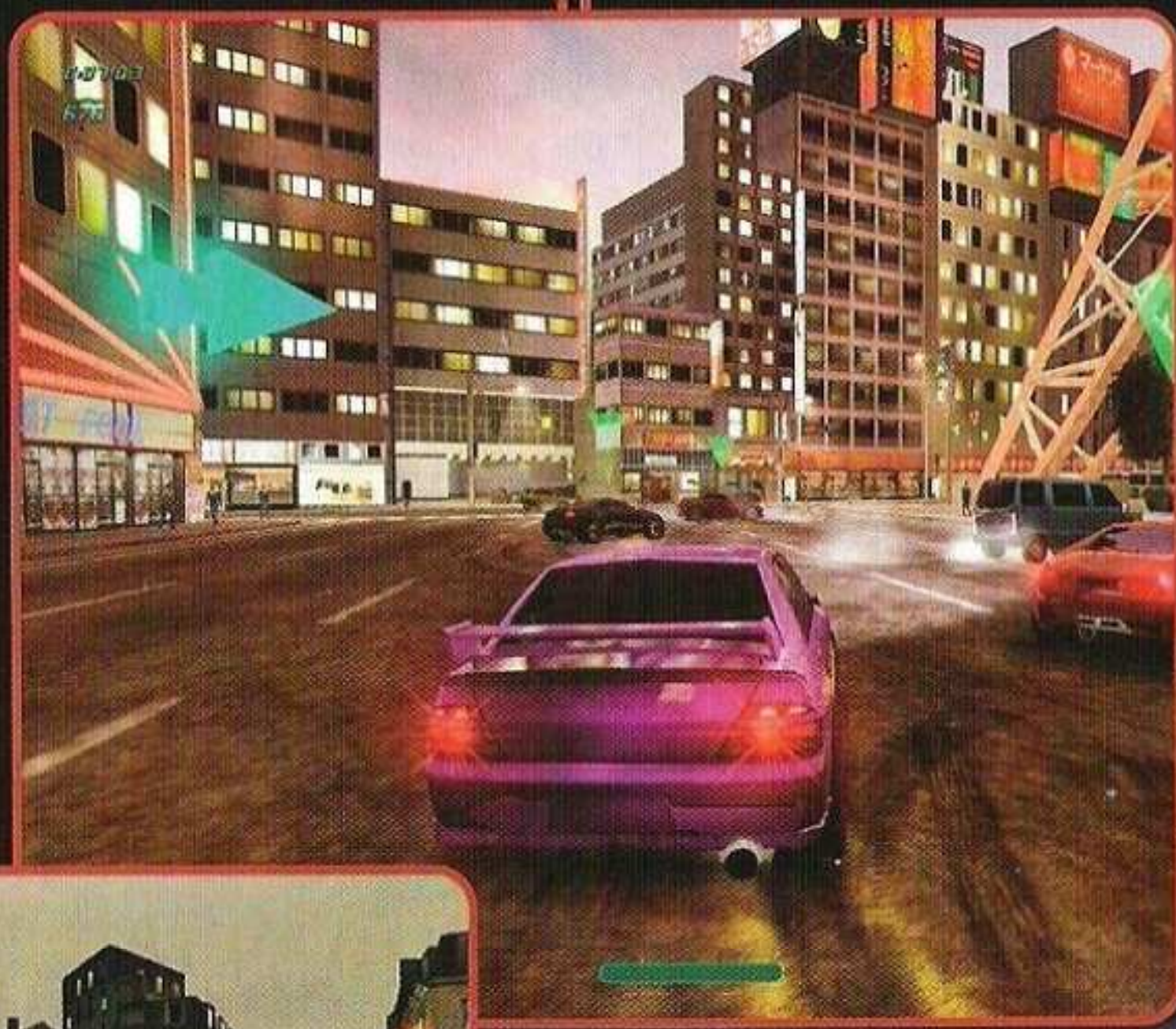
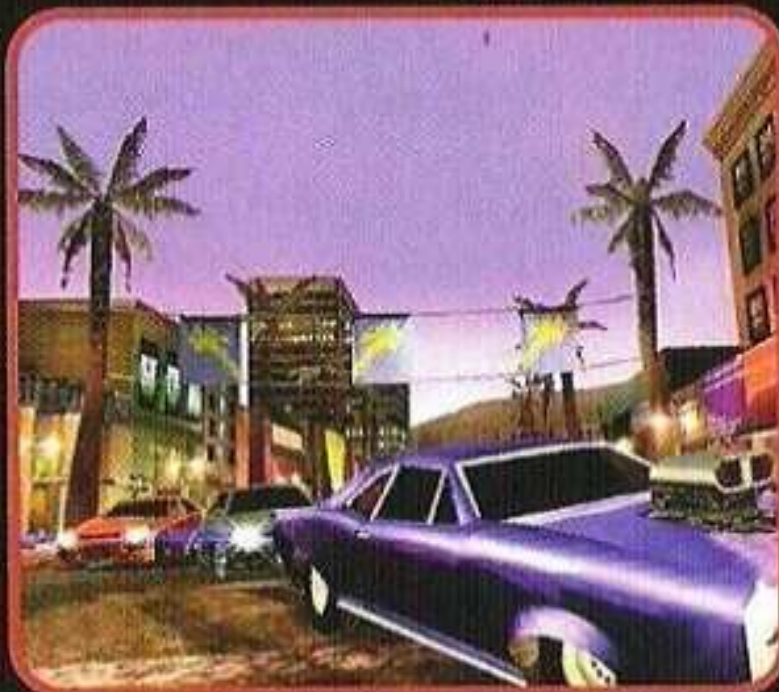
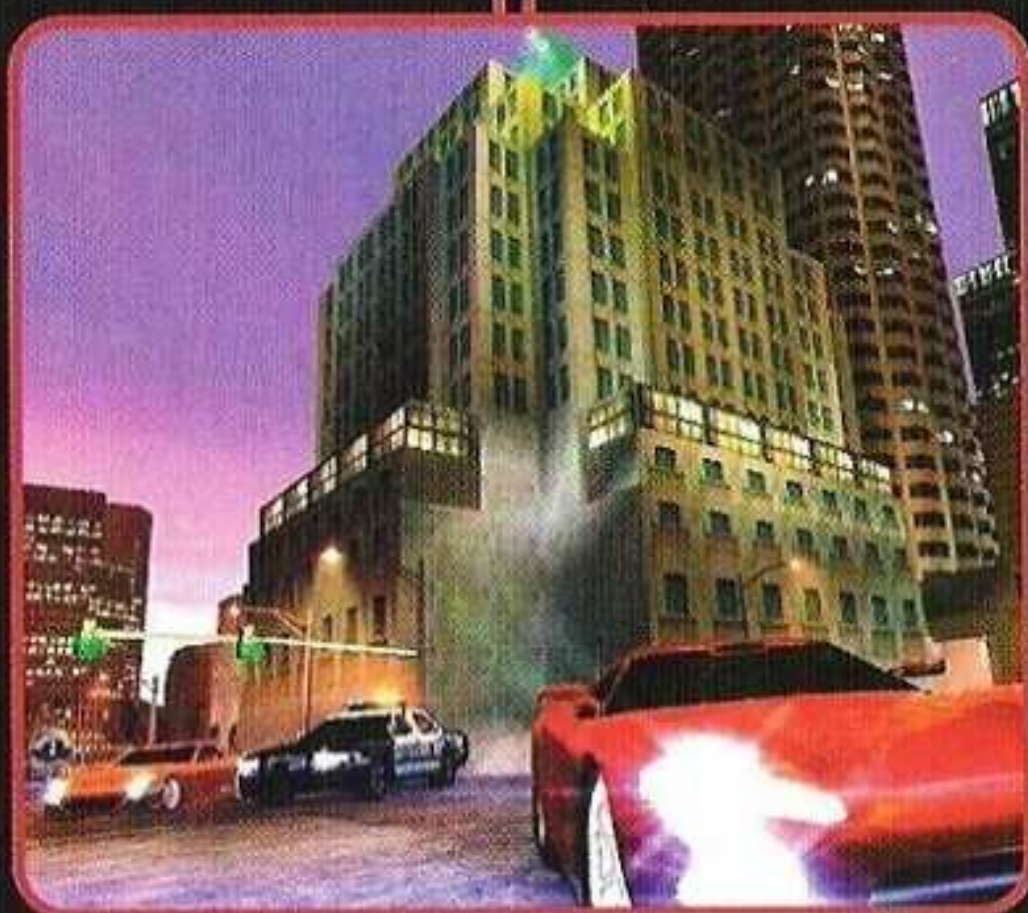


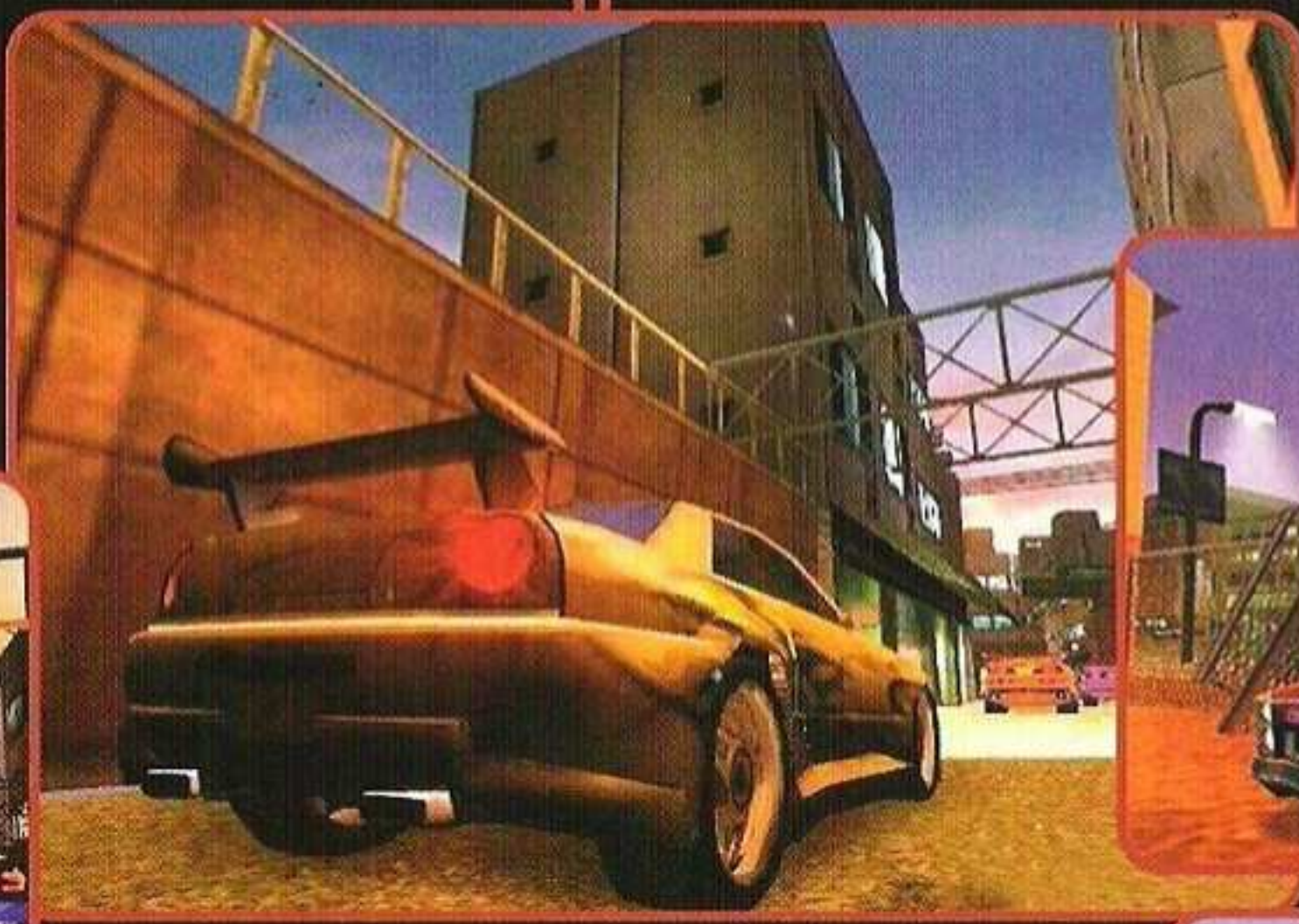
To nie są zwykłe zawody! Noc, ryk silników, lśniące karoserie samochodów i wszędobylskie panienki stojące na linii startu nielegalnych wyścigów...

Jak w MIDNIGHT CLUB II nie doświadczyłem dawno w żadnej innej grze konsolowej. Pomimo że zdobyłeś już kilka samochodów, to na każdym kroku musisz udowodniać swoje kwalifikacje. Często przed wyścigiem musisz znaleźć odpowiedniego zawodnika, który chciałby się z tobą zmierzyć. Takie samochody oznaczone są na mapie i wystarczy podjechać do takiego delikwenta i stanowczo mignąć „długimi”. Pozostaje jeszcze pogoń, w trakcie której musisz pokazać, na co cię naprawdę stać. Uważaj, bo taki testowy przejazd naszpikowany jest ostrymi i niespodziewanymi zakrętami. Jeśli zgubisz go, to zabawę musisz rozpocząć od początku. Na początku dostępne jest tylko jedno miasto i jeden samochód. Wraz z postępami w trybie kariery w twoim garażu pokazują się nowe auta, którymi możesz do woli szaleć. Przejście do następnego miasta następuje po wygraniu wszystkich wyścigów w poprzednim. Oprócz samego trybu kariery, dostępne jest jeszcze kilka trybów typowo zręcznościowych, jak choćby wyścig równoległy (który startuje skąpo odziana panienka). Po przejechaniu kilku wyścigów i zdobyciu paru mocnych samochodów można odpalić tryb Cruise, czyli swobodną wycieczkę po mieście. Bez skrępowania będziesz mógł oddać się zwiedzaniu :-)) i przede wszystkim treningowi. To tutaj poznasz ukryte przejazdy, skróty czy generalne zasady panujące w infrastrukturze

miasta. Jeśli zdemolujesz samochód, to po chwili dostajesz nowy i kontynuujesz zabawę. Polecam pojeździć po mieście, bo podczas wyścigu nie ma czasu na zastanawianie się nad wyborem trasy. Jak już wspominałem, sama gra nie należy do prostych. Pomimo że jest to nieskomplikowana zręcznościówka, inteligencja konsolowych przeciwników jest wręcz doskonała! Nie jadą jak niedzielni kierowcy, nie wahają się przed kolejnym ruchem kierownicy i zawsze wybierają różne drogi przejazdu. Jeśli podczas wyścigu zdecydujesz się trzymać jednego z nich, to wiedz, że wcale nie musi pojechać tam gdzie poprzednio (jeśli powtarzasz trasę). Nie oznacza to, że twoi rywale

są nieomylni. Im też przytrafiają się stłuczki, przycierki czy też poważne kraksy. Dodaje to nieco realizmu i tworzy wrażenie, jakbyś ścigał się w rzeczywistości! Zajeżdżanie drogi, ostre skręty na ręcznym czy bezpardonowe rozpychanie się są na porządku dziennym. Osobny akapit można by napisać o policji, która jest tutaj wyjątkowo namolna i... skuteczna. Samochody amerykańskich stróżów





zawiódł, bo spodziewałem się dużo więcej. Całe szczęście, że oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie. Grafika jest naprawdę dopracowana i o ile budynki nie są

przechylić auta na dach, czy jak podczas zakrętów na motocyklu nie wyrzucić się. Wskazówki nie są jednak radami samymi w sobie. Nie masz po prostu dostępu do tych sztuczek, zanim ich nie zdobędziesz.

Z dodatków do samochodu można wymienić choćby nitro, które daje chwilowe przyspieszenie potrafiące zostawić przeciwników w ułamku sekundy we wstecznym lusterku. Nie są to jednak wielkie ułatwienia, ponieważ przeciwnicy też korzystają z nitro i moment jego użycia w wyścigu często przechyła szalę wygranej. MIDNIGHT CLUB II jako jedna z pierwszych gier udostępnia szerokiemu gronu odbiorców możliwość gry wieloosobowej przez Internet. Network Adapter dostępny jest już w naszym pięknym kraju (trochę późno, ale co tam) i gra z kierowcami z całego świata jest kwestią dobrych chęci i... szerokopasmowego łącza. Całą zabawą zarządza serwer GameSpy i w jednym momencie na torze może jechać ośmiu graczy. Usługa jest już dostępna i podobno chodzi bardzo płynnie i bez zbędnych lagów... niestety nie było mi dane sprawdzić.

Na koniec napisać muszę nieco o oprawie audiowizualnej, która jest, delikatnie mówiąc, nieco kontrowersyjna. Dźwięk silników, pisk opon czy też wszelkie odgłosy otoczenia są jak najbardziej na miejscu i nie drażnią. Samochód nie wydaje monotonnego dźwięku odkurzacza, a motocykl suszarki. Zawodzi jednak nieco muzyka. Te kilka kawałków w stylu hip-hop i techno po prostu nie wystarczają. Oczywiście, gdy słyszy się je pierwszy raz, budzą respekt, ale po dłuższej grze, gdy nie ma nic więcej do wyboru, trochę drażnią. Nie ma to jak w GTA: VICE CITY, gdzie było kilka stacji radiowych i cała masa muzyki. Tutaj Rockstar mnie

prawa od zawsze budziły respekt i szfuznie! Goście są po prostu nie do objechania! Zamiast klasycznej ucieczki konieczny jest tzw. „offensive driving”, czyli zabawa z policjantami, kto dłużej wytrzyma na drodze. Pamiętaj, że zawsze możesz ich zepchnąć na nadjeżdżający z naprzeciwka samochód, barierkę, latarnię, drzewo czy po prostu starać się ich zgubić. Jedno jest jednak pewne – nie ma z nimi łatwo. Ciekawym dodatkiem jest garść ulepszeń do aut, które możesz zdobyć i sztuczek, których możesz się nauczyć. Wraz z wygrywanymi wyścigami otrzymujesz wskazówki np. jak podgrzać opony przed startem (ręczny + gaz, a potem puszczenie hamulca), co daje dużo większą moc startową, czy jak przenosić ciężar ciała w samochodzie, aby w trakcie skoku nie

wyposażone w jakąś zastraszającą liczbę tekstur, to i tak wyglądają lepiej niż w niejednej grze. Miasta za to odwzorowane są z zegarmistrzowską precyzją. Kto był np. w Paryżu, zauważy wiele miejsc, którymi się przechadzał. Również proporcje zostały zachowane i całego LA nie przejeżdża się w pięć minut. To w końcu Rockstar, developer, który wymyślił kultowe Liberty City! Samochody i motocykle oraz cała masa detali otoczenia stoją na bardzo wysokim poziomie wykonania. Karoserie pięknie lśnią w świetle latarni, a model zniszczeń jest jak najbardziej poprawny. Stłuczki nie kończą się jedynie na siniakach, a zniszczony samochód nie rozpędza się już tak, jak wcześniej. Trzeba oczywiście pamiętać, że MCII to nie DEMOLITION DERBY i porysowany samochód nie budzi już takiego respektu, jak lśniący i nowy. MIDNIGHT CLUB II to zdecydowanie najlepsza gra, w jaką dane mi było ostatnio grać. Nic nie przebijie nocnych pościgów, pisku opon i ryku wydechów... Gra obecnie bezapelacyjnie rządzi... czyżby do czasu ukazania się NEED FOR SPEED: UNDERGROUND? Czekam!



MIDNIGHT CLUB II
ROCKSTAR SAN DIEGO / CEMEGA

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

95% GRAFIKA 80% DŹWIĘK 100% ZABAWA

Ta gra to pozycja obowiązkowa dla każdego fana nocnych, nielegalnych wyścigów. Rice, rice, rice... :-)
95% OCENA

Cena: 229,90 zł
Wykorzystuje: Network Adapter, Dual Shock 2

007 JAMES BOND IN EVERYTHING OR NOTHING

Tym razem James Bond pojawi się w całej okazałości, bowiem akcja gry będzie ukazywana z trzeciej osoby. Masa broni i gadżetów z pewnością uprzyjemni zabawę nie mniej niż skradankowe elementy – tu dużą rolę odegra walka wręcz. Nowością jest lina zakończona hakiem, działająca podobnie do tej znanej z TENCHU.



Miłym dodatkiem będzie tryb multiplayer, dający dwóm graczom możliwość współpracy. Wiele dróg prowadzących do ukończenia każdego etapu powinno znacznie zwiększyć żywotność i atrakcyjność produktu. Dzięki pełnym prawom do filmowej licencji wszyscy bohaterowie wyglądają i mówią tak jak na filmach – za dubbing odpowiadają same gwiazdy z Piercem Brosnanem i Williamem Dafoe na czele. Wygląda na to, iż gra zachowa specyficzny klimat filmu nie tylko dzięki ładnej grafice.



SPHINX AND THE CURSED MUMMY

Młody faraon Tutankhamon zostaje zamordowany i z mumifikowany. Tytułowy Sphinx będący świadkiem tego zajścia dowiadyuje się, iż zły Set stworzył straszliwą broń zwaną Okiem Ra. Musi powstrzymać go przed jej użyciem, by



pomóc faraonowi (od tej pory znanemu jako Mumia) odzyskać władzę i dawny wygląd. Mumia nie jest jednak tak martwy, jakby się mogło wydawać – jest on drugą,



obok Sphinx, grywalną postacią i trzeba przyznać, iż to właśnie jego komiczne przygody stanowią „gwóźdź programu”. Gra jest bardzo klimatyczną platformówką, do tego świetnie wykonaną i naszpikowaną dobrymi pomysłami autorów. Na tyle, by już lada moment trafić na listy przebojów. Czy tak się stanie? Zobaczmy.

FIFA 2004

Nowa gra z tej serii ma oferować opcje rozgrywania meczów online oraz brania udziału w światowych turniejach. Co ty na to? Nowe tryby i zagrywki – standardowe obietnice. Ciekawiej brzmią zapowiedzi możliwości wykorzystania stanów gry z FIFA w nowym managerze EA – TOTAL CLUB MANAGER. Będzie można osobiście rozgrywać mecze prowadzoną przez siebie drużyną. Może akurat ta część serii okaże się wreszcie porządnym produktem?



TEKST: MOFF

PRO EVOLUTION SOCCER 3



Nowa odsłona najlepszej wirtualnej piłki nożnej na świecie zbliża się wielkimi krokami. Niemal całkowicie przebudowany silnik graficzny, dodana masa szczegółów (ruchome włosy, mimika twarzy, widoczne rany i opatrunki), poprawiona Sztuczna Inteligencja graczy i sędziów, mnóstwo nowych zagrań i animacji piłkarzy gwarantują jeszcze więcej zabawy niż poprzednia część. Wydaje się to mało prawdopodobne, a jednak już teraz śmiało można powiedzieć, iż następca kultowego PES2 zbliża się wielkimi krokami. Gra ukaze się w listopadzie.

NEWS FLASH

SIREN

Trupioblada postać z zakrwawionymi oczami i brzytwą w ręku biegnąca w stronę ekranu. Bohaterka uzbrojona w gazurkę. SILENT HILL 3? Nic bardziej mylnego! Sony Computer Entertainment przygotowuje własny wirtualny horror. Po prostu pierwsze dwa screeny jasno sugerują inspirację przerażającym dziełem Konami. Możemy liczyć jedynie, iż uda im się stworzyć coś oryginalnego, a nie zwykłą „kalkę” SH. Gdy tylko dowiemy się czegoś więcej, poinformujemy cię o tym.

NICO?

Druga wspaniała wiadomość jest na razie niepotwierdzoną plotką, ale prawdopodobnie SCE już niedługo wyda na rynek sequel świetnego, aczkolwiek bardzo niedocenionego ICO. Druga część nie będzie nazywać się ICO 2, ale NICO. Pojawiło się kilka nowych screenów, które prawdopodobnie nie miały ujrzeć światła dziennego. I to tyle wiadomości o grze na dziś – mam nadzieję, że wkrótce wypłyną nowe informacje.

ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS

RPG o powyższym tytule w USA ukazała się już w czerwcu. Europejczycy na swoją wersję będą musieli poczekać niestety jeszcze do początku przyszłego roku. Dopiero niedawno bowiem SCEE zdecydowało się na wydanie gry na naszym rynku. Pech.

MAX PAYNE 2

...został oficjalnie zapowiedziany na PS2. Grę autorstwa Remedy wyda Rockstar, a pełny tytuł będzie brzmiał: MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE. Na razie konkrety nie są znane, a parę screenów z wersji PC nie mówi wiele. Zapowiadane są nowe ruchy, rodzaje broni, świetny scenariusz i oczywiście matriksowy bullet-time. Cóż – chciałbym to zobaczyć.

FULL THROTTLE: HOW – nie będzie?

Prace nad sequelem wiekowej już gry FULL THROTTLE zostały wstrzymane. LucasArts w oficjalnym oświadczeniu informuje, iż tworzenie tego tytułu zostało zawieszono. Jest to nieco dziwne, gdyż już w okolicach E3 pojawił się obiecujący trailer tego produktu. Może jeszcze zmienią zdanie?

KILLZONE

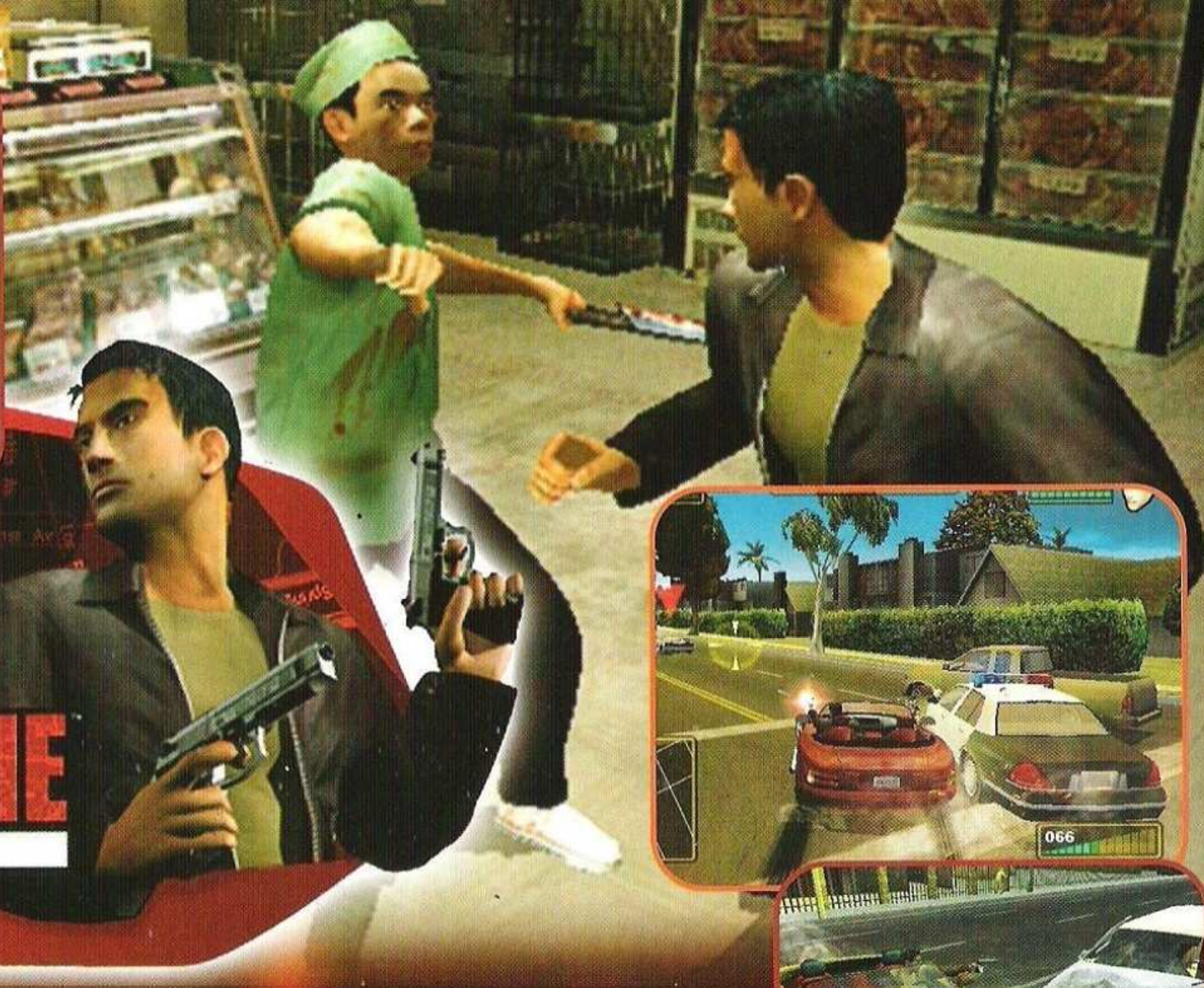
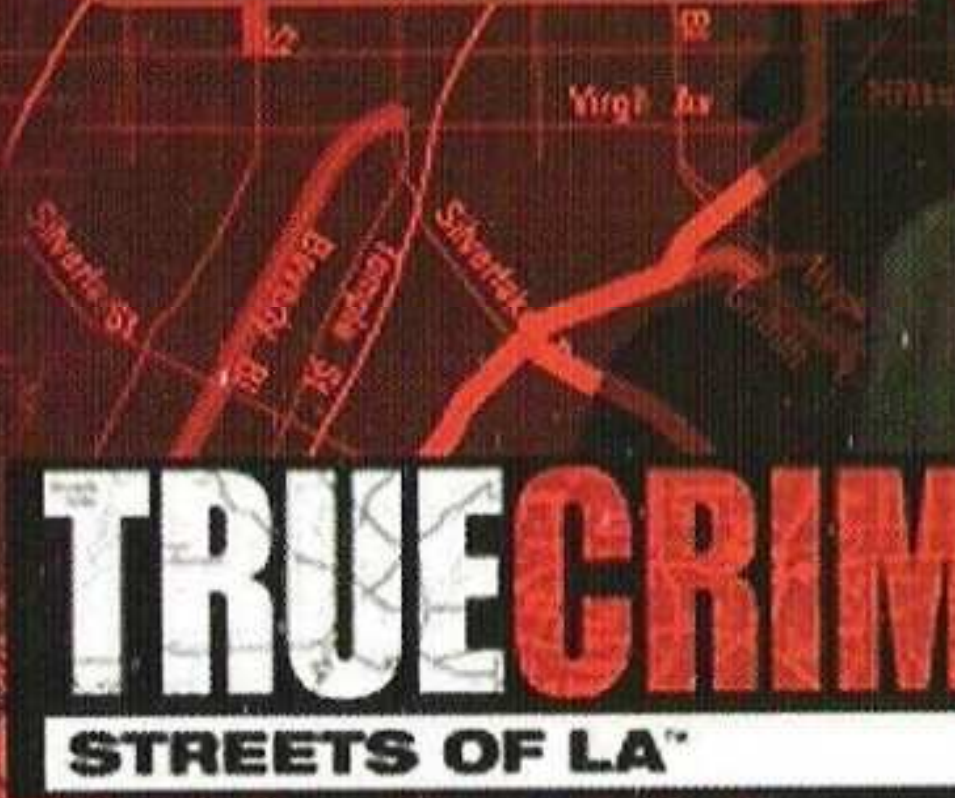


Xbox ma serię HALO, PS2 dostanie KILLZONE. Ta strzelanina FPP, jeśli nawet nie zdystansuje wyśmienitego konkurenta, ma szansę sporo namieszać. Data premiery jest dość odległa (jesień 2004), więc napiszę tylko, iż gra ma pokazywać wojnę na miarę XXI wieku – żadnych Obcych i dziwnych kreatur, zamiast tego podział na żołnierskie profesje. Także broń (21 sztuk, 2 tryby ognia) ma być realistyczna – w przeciwieństwie do tego, co jest w HALO. Widać, że twórcy starają się być oryginalni, a sądząc po pierwszych screenach, nieźle im to wychodzi. Do tego należy dodać entuzjastyczne opinie prasy po pierwszych prezentacjach wersji alpha oraz potencjał drzemący w zabawie online.

MANHUNT



Skazany na śmierć James Earl Cash ma alternatywę – walkę o przetrwanie w mieście pełnym brutalnych, zdegenerowanych bandziorów zwanych łowcami. Nad całym projektem czuwa szalony Reżyser, obserwujący poczynania bohatera za pomocą setek kamer. Ot, nowoczesny reality show! Gra ma zawierać wyraźne elementy skradanki, choć czystej akcji też nie zabraknie. Uzbrojony początkowo w gołe pięści bohater z czasem zyska spory arsenał, który z pewnością pomoże uporać się z wrogami. Do najciekawszych broni jak na razie zaliczyłbym plastikowe torby do duszenia – bez komentarza. Prócz broni białej (tasaki, noże, kije) znajdzie się też oczywiście miejsce dla palnej oraz wszystkich innych wynalazków, które autorzy serii GTA zdecydują się tu umieścić! Tak, dobrze przeczytałeś – Take-Two pracuje nad tym tytułem pod szyldem Rockstar. Nowych informacji oczekuj już wkrótce!



Fascynacja Dalekim Wschodem nie jest w Stanach zjawiskiem nowym. Przed blisko trzydziestu laty pewien knypek nazwiskiem Lee dał początek ogólnostanowej modzie na lanie się po mordach, zaś dziesięć lat później potężna fala emigracji z Chin i Japonii przyczyniła się do wzrostu popularności knajpek serwujących sushi. Dziś lokale z rybimi flakami w wodorostach stanowią trwały element pejzażu USA, wkomponowany weń nie gorzej niż słynne bary McDonald's.

Moda na żółte wróciła w połowie ostatniej dekady ubiegłego wieku wraz z grupką zdolnych azjatyckich aktorów i reżyserów, którzy w przeciągu kilku lat zrewolucjonizowali współczesne kino akcji. Tacy zakapiorzy jak Jet Li, Chow Yun-Fat czy Ronny Yu, a zwłaszcza Ang Lee i John Woo nadają kształt dzisiejszemu Hollywood. Nic dziwnego, że ich wizje trafiają też do świata konsol, a za ich pomocą do takich zakutych łbów jak mój. Najlepszy przykład stanowi przygotowywane przez firmę Luxoflux TRUE CRIME: STREETS OF LA, będące klonem GTA: VICE CITY w poliwie hongkongskiej.

Główny bohater gry nazywa się Nick Kang i choć jest Amerykaninem, to jednak jego rysy wskazują, że posiada azjatyckich przodków. Przez kilkanaście lat pracował w LAPD, jednak

został zeń wywalony na zbity ryj za niekonwencjonalne metody śledcze i wyjątkowo brutalne obchodzenie się z przestępcami. W chwili obecnej zatrudnia go wydział Elite Operations, rozpracowujący rosyjską mafię oraz chińską triadę [mogliby jeszcze rozpracować polską Radę Radiofonii i Telewizji – Frogger]. Oczywiście to dopiero początek jego wielkiej przygody. Fabuła gry jest znacznie bardziej

Nick Kang rzuca wyzwanie chińskiej triadzie... a po tbie dostaje się GTA: VICE CITY

zawiła i nieraz zaskoczy gracza z łapą w nocniku. A propos łap – Nick Kang bierze sprawy w swoje ręce, wsiada do samochodu

i rusza na akcję. Przed nim blisko 300 mil kwadratowych Los Angeles z równo setką tzw. obiektów charakterystycznych, niemalże do złudzenia przypominających prawdziwe Miasto Aniołów. I tu wychodzi na jaw na razie największa wada programu. Gra nie wygląda bowiem aż tak ślicznie jak GTA: VICE CITY. Postacie świetnie się poruszają, ale poszczególnym dzielnicom brakuje głębi, przestrzeni, piękna. Niezłe zaprojektowano za to (nielicencjonowane niestety) samochody krążące po ulicach miasta. Nick może je sobie „pożyczyć”, a jeździ jak szalony. Potrafi zakreślić wozem młyńca, wykonywać efektowne skoki, jeździć na dwóch kołach, a także strzelać zza kierownicy.

Większość czasu Kang spędza, szlajając się na własnych nogach, łażąc od jednego podejrzanego do drugiego. W czasie tych swoich wycieczek popisuje się znajomością wschodnich sztuk walki. Zadaje zarówno pojedyncze ciosy, jak i ich kombinacje, a także strzela z różnego rodzaju broni. Spotyka też mistrzów, u których doskonalili swoją technikę, ucząc się nowych

uderzeń (bardziej skuteczne ciosy, a nawet bullet time).

Zaletą gry ma być również nieliniowa fabuła. Program został co prawda podzielony na około sto misji, ale można je wykonać na wiele

różnych sposobów i co ważniejsze, zadania nie posiadają żadnego ograniczenia czasowego. Jeśli Nickowi nie uda się ukatrupienie jakiegoś groźnego bandyty, nie zobaczy na ekranie napisu „Mission Failed”. Będzie mógł za to przygotować kolejną pułapkę... a może stanie się odwrotnie i parę dni później to el banditiero puknie głównego bohatera w plecy i ze złowieszczym chichotem zwinie się z miejsca przestępstwa? To będzie prawdziwe TRUE CRIME: STREETS OF L.A...



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
LUXOFLEX / LEM

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

Autorzy VIGILANTE 8 próbują zdyskontować sukces serii GTA. Mają dobre chęci, interesujące pomysły i szybkie auta. Tylko ta grafika jakaś taka...

Premiera: wrzesień 2003



JAK AND DAXTER była i wciąż pozostaje jedną z najlepszych platformówek na PlayStation 2. Na ironię, to nie CRASH ze studia Naughty Dog, ale nowy projekt tej samej firmy stał się grą, która „sprzedawała” maszyny Sony. O sequele słyhać było od dawna i wiadomo już o nim tyle, że śmiało można przyrzec mu się bliżej.

JAK II: RENEGADE zaczyna się w momencie, w którym pożegnaliśmy bohaterów po ukończeniu poprzedniej części. Tym razem los rzuca cię w mało wesołą przyszłość, gdzie Jak zostaje pojmany, by po dwóch (!) latach odzyskać wolność. Teraz wraz z Daxterem, zaczynają kombinować, jakby tu wrócić do domu... Najpierw jednak trzeba pomścić własne krzywdy i naprostować dość nieciekawą i ponurą rzeczywistość, objając przy tym ryje co bardziej obleśnym tytkom... Fabuła gry ma być znacznie bardziej rozwinięta niż w poprzedniej części, na swojej drodze napotkasz mnóstwo kluczowych dla rozwoju akcji postaci, historia ma być bardziej intensywna i zajmująca... I rzeczywiście – już króciutkie demko, w które miałem przyjemność pograć, serwuje naprawdę obiecujące skrawki fabuły. Co jeszcze rzuca się w oczy? Po pierwsze, ciut inne podejście do sposobu narracji – w poprzedniej części śmigaliśmy sobie po świecie praktycznie niczym nieograniczeni, tymczasem JAK II wprowadza podział na zamknięte (choć bardzo obszerne) poziomy. W każdym z nich masz do wykonania określone zadania, które popychają historię do

przodu. Zapomnij zatem o szalenstwie zbierania różnorodnych znalazek (choć tych nie powinno zabraknąć) i przygotuj się na poważniejsze zadania. Co tam jeszcze... Jak potrafi teraz przeistoczyć się w Dark Jaka – bohater zmienia wygląd i przez chwilę sieje pogrom w szeregach wroga. Wygląda to świetnie, szczególnie jeśli weźmiesz pod uwagę lekko demoniczny design odmienionego bohatera.

Jak sprawdzi się Jak z gunem w rękach? Pomysł dość odważny...

Grafika prezentuje się cudownie, chyba jeszcze lepiej niż w części pierwszej. Statyczne screeny nie oddają uroku i kunsztu, z jakim wykonano każdy, nawet najmniejszy detal. Poziomy wydają się równie rozległe jak poprzednio, chwilami horyzont jest naprawdę oddalony, animka jednak trzyma się dzielnie. Sporadyczne chrupnięcia zdarzają się tylko przy większej ilości przeciwników, a i to rzadko. Zmiana pór dnia to poezja, szczególnie ślicznie wygląda zmierzch i wschód słońca – to trzeba zobaczyć. Zresztą wszystkie efekty świetnie prezentują się co najmniej bardzo dobrze – szczególnie eksplozje i latające pociski gwarantują istną feerię barw. Jakość tekstur naturalnie nie odstaje od reszty – są bardzo zróżnicowane, kolorowe, ostre, wyraźne i najwyraźniej cieszą oko. Postacie są teraz bardziej szczegółowe, ładnie wygląda sierść Daxtera, jakby potraktowana bump-mappingiem. Odpowiednio prezentują się



również wszelkie maszyny, które stanowią teraz integralną część każdego poziomu.

Po bacznych oblokaniu dwóch zawartych w demie leveli daje się wyczuć nowy, lekko industrialny klimacik s-f. O ile JAK AND DAXTER utrzymany był w stricte bajkowo-komiksowej konwencji, tak świat przedstawiony JAK II przywodzi na myśl... pecetową serię FALLOUT tudzież trylogię MAD MAX, naturalnie wciąż w lekkim, komiksowym ujęciu. Faktem jest jednak, że klimat panuje już zgoła inny... Mniej teraz czystego skakania po

platformach, kombinowania z bonusami, więcej solidnej strzelaniny i ostrej batalii z robotami, skorpionami i innym wrogim tafatajstwem. Ano właśnie – Jak nie dość że odzyskał mowę, to dostał również pozwolenie na broń, z którego zawzięcie korzysta. Zaprezentowane w demku dwa gony – Shotgun i lżejsza broń plazmowa – sprawują się dobrze i zabawa jest przyjemna... Wciąż jednak dziwi tak poważne odejście od stylu, do którego przyzwyczaili nas część pierwsza. Na szczęście humoru nie zabraknie. Gwarantuje go wiewiór Daxter, który jak zwykle odwala swoje błazenstwa przy każdej okazji. I dobrze, bo w poprzedniej części z futrzaka można było boki zrywać. Po zapoznaniu się z demkiem mogę powiedzieć, że o spadku formy Daxtera nie ma mowy.

Oprócz prucia ze spluw, Jak dostał również antygravitacyjną deskę, na której może szybko umknąć wrogom. Potrafi na niej również pomykać po stromych zboczach (nieдоступnych

„na piechotę”) lub po rozlewiskach kwasu czy innego szamba. Mało tego, potrafi również walnąć prosty trik na improwizowanej rampie – jak

zwykle jest wesoło :). Dźwięk nie ustępuje całej reszcie – dynamiczne motywy wspaniale współgrają z szybką akcją i są na tyle ciekawie zaaranżowane, że bez problemu wpadają w ucho.

Premiera jeszcze przed Gwiazdka i dobrze, bo JAK II to jedna z tych gier, na które ślinka cieknie, szczególnie gdy miało się okazję zobaczyć ją w akcji. Jest na co czekać, wierzcie mi!



JAK II RENEGADE NAUGHTY DOG / SONY

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

Szykuje się naprawdę godny następcą genialnego J&D. Na razie wszystko zmierza ku dobru. Trzymam kciuki!

Premiera: listopad 2003

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Wsiadasz do bryczki i gonisz po mieście... Nie, to nie GTA, to tylko nowy Tony Hawk!

Choć do premiery pozostało jeszcze dwa i pół miesiąca (piszę te słowa w połowie sierpnia), nowa część serii TONY HAWK o podtytułe UNDERGROUND już zdobyła uznanie branży i zainteresowanie publiki. Na targach E3 firma Activision pokazała jedynie krótki filmik reklamujący program, ale wystarczyło to do zgarnięcia nagrody za najlepszą grę sportową imprezy.

Zawsze twierdziłem, że pisząc artykuł, warto powołać się na słowa kogoś mądrego, dlatego też powtórzę to, co napisałem o czwartej części TONY HAWKA ;-). Aby zainteresować graczy, Activision musiał wprowadzić do programu jakieś widoczne zmiany. Okazuje się, że THPS4 było tylko preludium, zaledwie zapowiedzią rozpoczynającej się ewolucji (boję się użyć słowa „rewolucji”). Prawdziwe innowacje pojawiają się dopiero w najnowszej odsłonie serii. Sugeruje to już sama nazwa gry – autorzy zdecydowali się porzucić słynne PRO SKATER, odcinając się tym samym od swych dotychczasowych dokonań.

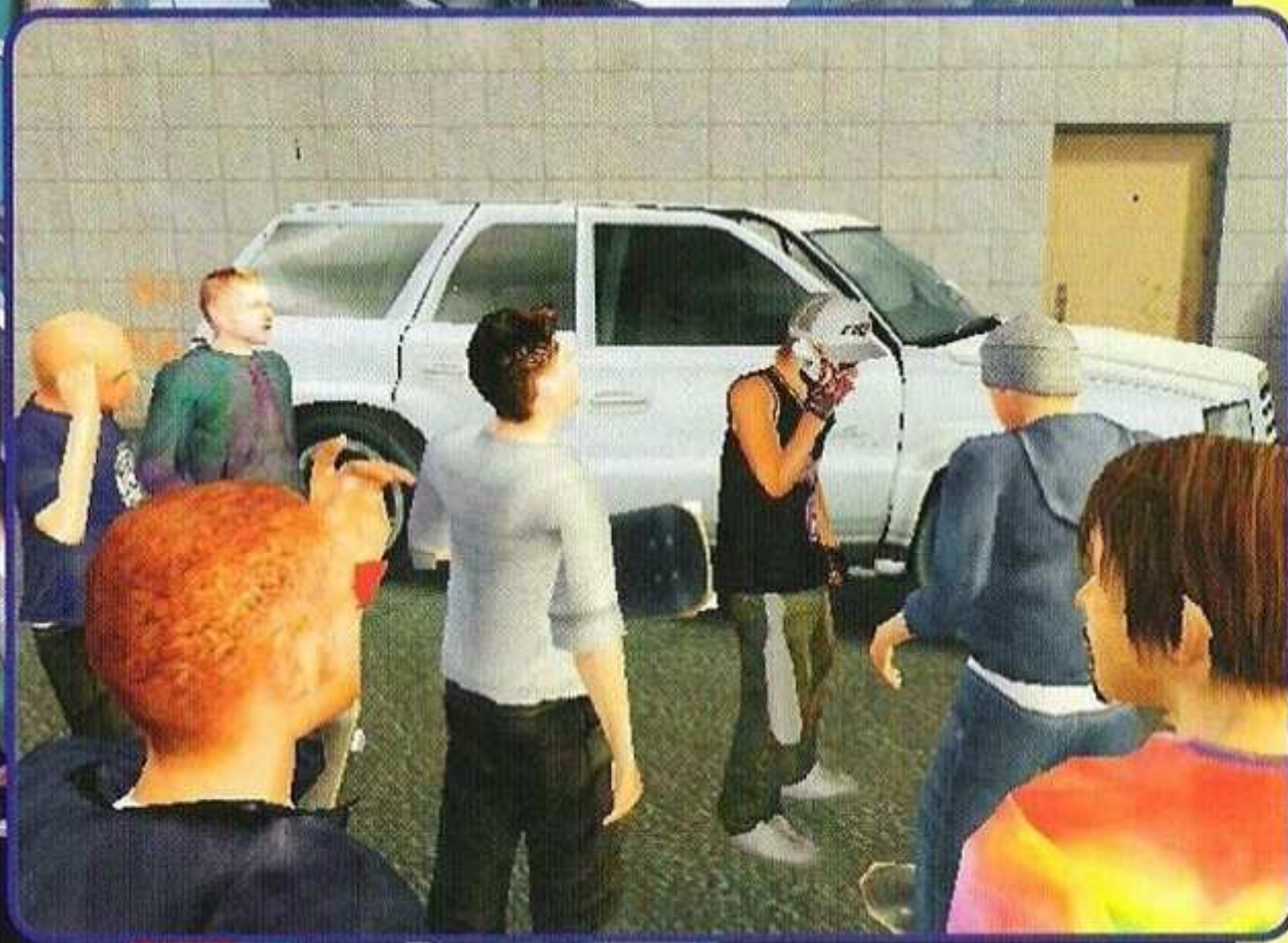
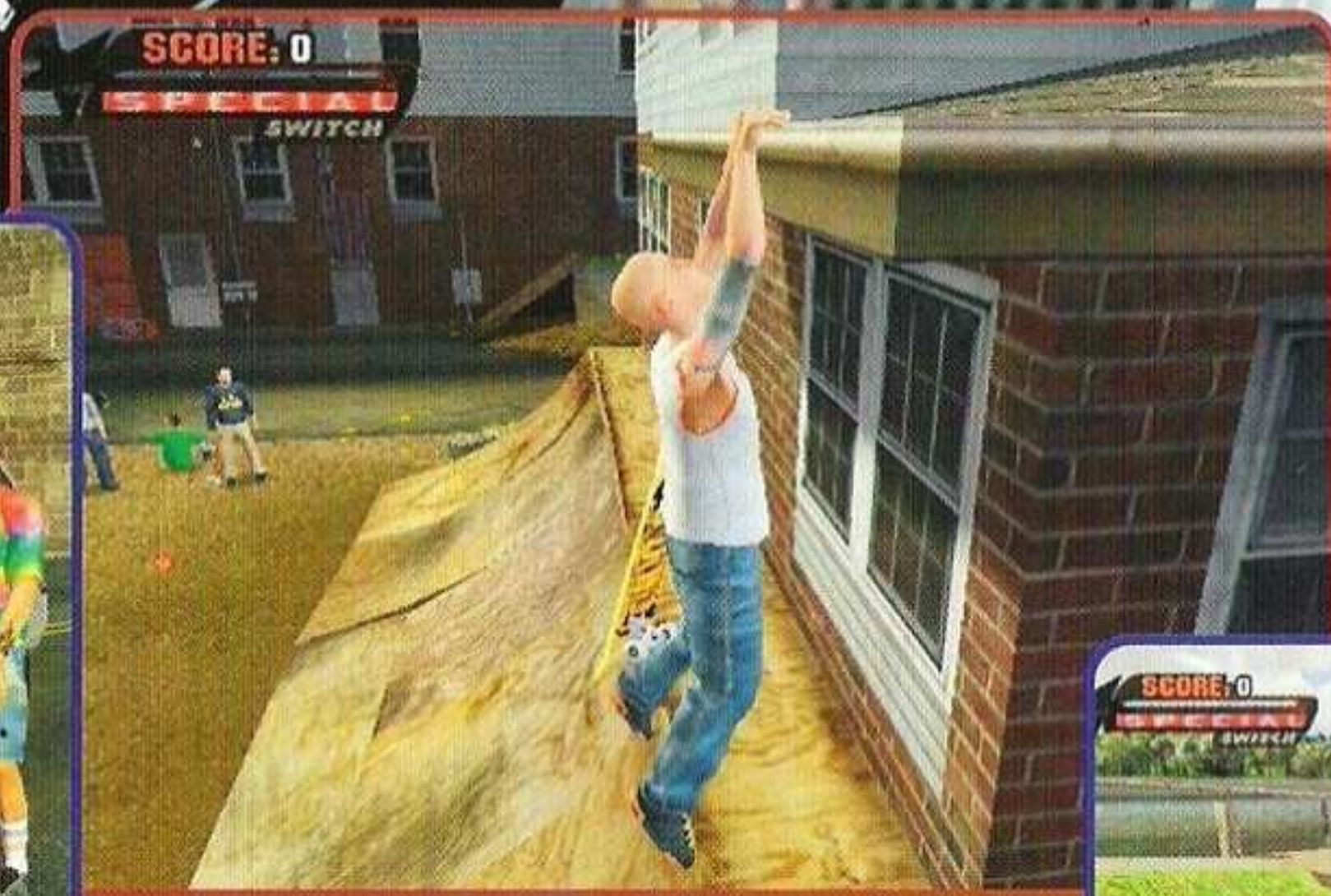
W THUG nie przyjdzie ci wcielić się w skórę jednego z profesjonalnych skaterów, tak jak to miało miejsce dotychczas. Oczywiście, Tony Hawk, Bam Margera i reszta pojawiają się w grze, lecz tylko po to, by z tobą porozmawiać czy dać ci jakieś zadanie. Nie będziesz mógł pograć nimi w trybie kariery. Ogólnie, cała zabawa przypomina

trochę tryb BE A LEGEND, znany z NBA STREET VOL. 2 – najpierw tworzysz swego zawodnika, który jest nic nieznaczącym, miejscowym skaterem, a następnie prowadzisz go ku tytułowi najlepszego zawodnika roku.

Autorzy twierdzą, iż THUG wyróżni się usianą zwrotami akcji fabułą, lecz czy tak naprawdę jest stanie, dowiemy się dopiero pod koniec października, kiedy tytuł trafi na sklepowe półki. Szczerze mówiąc, podchodzę bardzo sceptycznie do tej informacji, ale jak to mówią starzy górale – pozycjemy, zobaczymy.

W grze znajdziesz 9 dość rozległych poziomów, które przemierzysz nie tylko na desce, ale także pieszo oraz za pomocą innych środków lokomocji, takich jak BMX, gokart, motocykl oraz... samochód! Od dawna zastanawiało mnie, jak duże będą lokacje w THUG – nawet na największych poziomach THPS4 brakowało miejsca, by rozbijać się wozem. Moje wątpliwości zostały po części rozwiane, kiedy zobaczyłem demo prezentujące etap z THUG, zaprojektowany na wzór podniszczonych części New Jersey. Niestety, choć poziom ten jest znacznie większy niż lokacje znane z poprzednich części programu, nadal nie mam pewności, czy możliwość prowadzenia pojazdu nie będzie jedynie zapychaczem czasu.

Dzięki nowym środkom lokomocji oraz opcji poruszania się na piechotę będziesz w stanie



dotrzeć tam, gdzie nie dostałbyś się na desce. Np. chcesz wdrapać się na dach budynku – łapięś deskę pod pachę i wchodzisz tam po drabinie. Należy dodać, że nawet gdy nie popylasz na desce, garnitur ruchów twojej postaci wygląda dość pokaźnie – niejeden bohater gry TPP zaczerwieni się, patrząc na możliwości twojego skatera.

W pokazywanym na targach E3 trailerze znajdowała się nawet scena, w której bohater gry naprawia swą deskę. Możliwe więc, że twój główny środek lokomocji będzie mógł ulec uszkodzeniu w czasie bardziej karkołomnych ewolucji.

Producent THUG'A zapowiada, że możliwość zejścia z deski będzie można wkomponować w kombosy. Kiedy wykonujesz jakieś kombo, możesz zejść z deski, a wtedy będziesz miał kilka sekund na to, by ponownie na nią wejść i nadal kontynuować czesanie trików.

Ciekawie zapowiada się opcja tworzenia postaci. Nie bez powodu Activision zapowiada, że to ty będziesz głównym bohaterem THUG'A. Okazuje się, że będziesz mógł nadać postaci swoją własną twarz. Wykorzystasz do tego Sony EyeToy lub zeskanujesz swe zdjęcie i prześlesz na stronę Neversoftu, a następnie ściągniesz je z powrotem na swą memorkę. Po ściągnięciu wystarczy, że za pomocą wbudowanego w grę edytora wskażesz konsoli, gdzie znajdują się poszczególne części twarzy, a twoja postać przypominać będzie tę, którą widzisz na co dzień w lustrze. Co ciekawe, twarz twojego bohatera będzie animowana – po upadku ma się wykrzywiać z bólu, a podczas rozmowy będzie ruszać ustami.

I tu mały zgrzyt. Okazuje się, że opcja ściągnięcia własnego zdjęcia dostępna będzie jedynie dla posiadaczy Plejstacji, gdyż tylko ta wersja pozwoli na zabawę z wykorzystaniem Netu. Neversoft tłumaczy to restrykcyjną polityką Microsoftu, który najpierw musiałby zaaprobować każdy przesyłany element – taki jak np. tworzone przez graczy lokacje, skanowane zdjęcia twarzy itp. Przez to musiałbyś czekać całą wieczność, zanim twoja facjata będzie dostępna do ściągnięcia. Brzmi to logicznie,

lecz nie tłumaczy, dlaczego nie będziesz mógł po prostu pograć przez Xbox Live. Miejmy nadzieję, że to jeszcze ulegnie zmianie.

Oprócz tworzenia postaci będziesz mógł także tworzyć własne poziomy oraz... triki czy deski! Niestety, ani Activision, ani Neversoft nie podali więcej informacji na temat tych dwóch ostatnich opcji. Wiadomo jednak, że edytor poziomów umożliwi projektowanie zadań oraz umieszczanie postaci, dla których będziesz

mógł napisać dialogi.

Na każdym zaprojektowanym przez siebie poziomie umieścisz do 10 zadań, a także określisz, które z nich będą dostępne dla danego zawodnika. Jeśli będziesz chciał podzielić się swymi arcydziełami z innymi graczami, możesz przestać swe poziomy, deski, triki czy też zawodników na stronę Neversoftu. Oczywiście pod warunkiem, że jesteś posiadaczem PS2.

Pod względem grafiki, THUG na razie nie zachwyca – wygląda niczym THPS4 i chyba nie zanoszą się na jakies radykalne zmiany. Jeśli

chodzi o muzykę, to obecnie nie wiadomo, jakie piosenki znajdą się na soundtracku. Można się jednak spodziewać, że posiadacze Xboxa będą mogli korzystać ze znajdujących się na ich twardym dysku plików MP3.

Najnowsza część serii Tony Hawk ukaże się pod koniec października na PlayStation2, Xboxa, GameCube'a oraz GBA. Tak jak w przypadku poprzednich części, wersja na GBA będzie zupełnie inną grą, która zawierać ma pewne elementy znane z wersji na „duże” konsole. Niestety, Activision nie podał więcej informacji na temat kieszonkowej edycji THUG'A, więc dalsze szczegóły nie są znane. Nie wiadomo nawet, czy będzie w niej można rozbijać się samochodami. Premiera tej wersji gry zaplanowana jest na listopad.

Będąc wielkim fanem serii TONY HAWK, z niecierpliwością czekam na jej najnowszą odsłonę, choć obawiam się, czy na pewno spełni pokładane w niej oczekiwania. Jednak znając Neversoft, gracze nie powinni być zawiedzeni...

TONY HAWK'S UNDERGROUND

NEVERSOFT / ACTIVISION / LEM

PS2 || GCN || XBOX ||

PSOne || GBA || GBC ||

Jesienią tego roku może być naprawdę gorąco. TONY HAWK'S UNDERGROUND zapewne usatysfakcjonuje wszystkich fanów serii...

Premiera: październik 2003



COLIN McRAE RALLY 04 będzie grą rajdową stworzoną od podstaw przez ludzi, którzy praktycznie wymyślili ten gatunek gier. Zapowiada się ciekawie!

strach pomyśleć, co by było, gdyby siedział w nim nadal McRae. Do końca sezonu zostało trochę czasu, więc nie ma co marudzić. Oprócz tytułowego Citroena w grze znajdzie się ponad dwadzieścia różnych modeli samochodów rajdowych, podzielonych na cztery klasy 4WD, 2WD, Group B i samochody legendy. W garażu zaparkują takie maszyny jak Mitsubishi Evo 7, Subaru Impreza, Fiat Punto, Ford Puma, Volkswagen Golf (wreszcie ktoś sobie przypomniał, że istnieje taki samochód!), Peugeot 206, jego „przypakowani” starsi bracia – dwa modele 205 z serii Turbo czy choćby legendarne Audi i Lancia Delta.

Jeśli powiem, że cały świat z zapartym tchem czeka na czwartą część najbardziej kultowych rajdów samochodowych na świecie, to wcale nie przesadzę. Kolejna odsłona COLIN McRAE RALLY zdaje się być zadoścuczynieniem za, delikatnie mówiąc, „skopsaną” część trzecią. Chtopaki z Codemasters wzięli się szybko i sprawnie do roboty, czego efektem jest beta wersja „zeroczwórki”, w jaką dane mi było zagrać. Nie ukrywam, że było to bardzo... mite przeżycie! Ale po kolei.

Ponieważ Colin McRae od tego sezonu rajdowego zmienił stajnię, głównym motywem na pudełku z grą ma być tym razem nie Ford Focus, a czerwony Citroen Xsara. W tym miejscu chciałbym oddać się krótkiej refleksji, jako że jestem wiernym kibicem Latającego Szkota i rajdów WRC w ogóle. Mam nadzieję, że Colin nie popełnił w ten sposób zawodowego samobójstwa, bo nie radzi sobie na razie najlepiej – pozostaje poza ścisłą czołówką, a nowy Ford Focus z Marko Martinem za kierownicą mknie coraz szybciej. Aż

Co najbardziej cieszy, to możliwość wzięcia udziału w otwartych mistrzostwach. Nie jesteś już „skazany” jedynie na Colina i jego samochód – możesz wybrać jakiegokolwiek auto, które ci się podoba i wystartować w zawodach! Gra oferuje osiem trybów rozgrywki, w tym dwa podczas gry dla wielu graczy. 4WD Championship, 2WD Championship, Group B Championship, Expert Championship, Stages i Rallies. Taki znaczny zestaw powinien zadowolić każdego, kto narzekał na trzecią część (czyli mnie) i upośledzone tryby rozgrywki.

Poprawiono znacznie silnik gry. Ilość detali została zwiększona ponad trzykrotnie! Doskonałe tekstury, nowe animowane elementy pobocza czy choćby fenomenalny efekt promieni słonecznych połączony

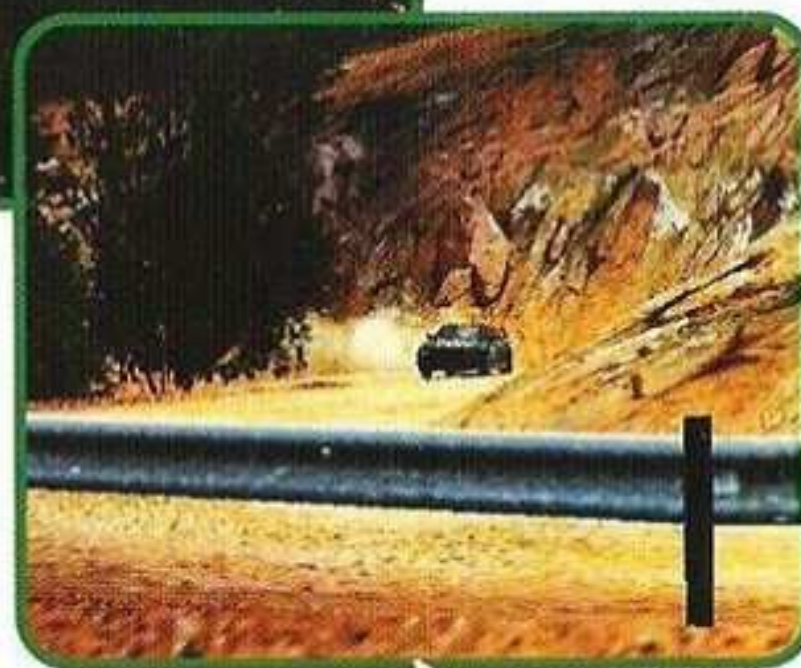
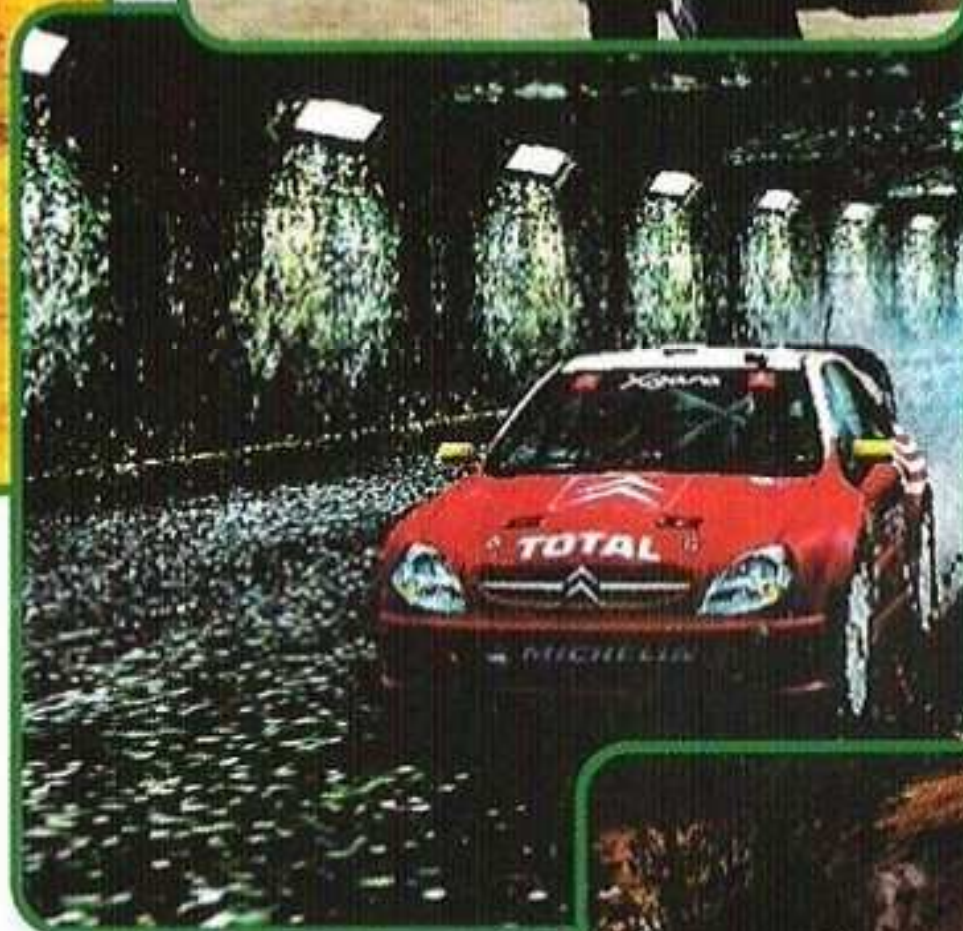
04

colin mcrae rally





z rzucaniem cienia robią wrażenie. Pozytywne elementy nowego silnika widać również w trakcie pracy kamery. Powtórki z rajdów wyglądają tak, że aż się chce nagrać je na kasetę i pokazać kolegom. Najazdy kamery czy choćby widok z przedniego zderzaka dają również miążdzący efekt. Także w sterowaniu nastąpiły diametralne zmiany. Czuć je już po pierwszym zakręcie, który w moim przypadku zakończył się w rowie na poboczu. Chwilę się zastanowiłem, popatrzyłem na ekran z opadniętą szczęką i ruszyłem dalej. Co to za gra!? To już nie jest grzeczniutki COLIN z poprzednich odston. Ta gra jest w końcu profesjonalnym symulatorem samochodu rajdowego! Poprzednie części CMR wyposażone były w różnorakie wspomaganie – hamowania, skręcania kierownicą itd. Teraz zostało to wszystko wyłączone i w końcu otrzymasz niczym nieskalany model jazdy!



Czyżby gra zapowiadała się na tytuł jedynie dla profesjonalistów? Ależ skąd. Po prostu amatorzy będą musieli poświęcić nieco więcej czasu na trening, który ma uczynić z nich mistrzów! Satisfakcja z wygranej w tej grze jest przeogromna! Samochodem jeździ się nad wyraz przyjemnie. Nie jest łatwo, ale po kilkunastu rajdach można się wczuć w auto na tyle dobrze, że połowy zakrętów nie kończy się na poboczu. Model jazdy jest specyficzny. Zaciągnięcie ręcznego w ostatniej chwili z reguły nic nie daje, a samochód bynajmniej nie zachowuje się, jakby był przyspawany do ziemi. Bardzo wyraźnie widać, jak wpływają ustawienia, np. zawieszenia, na sposób jazdy. Poeksperymentowałem nieco, obniżając i utwardzając maksymalnie samochód, czego efektem była kompletna niemożność utrzymania się na szutrowej nawierzchni. Rodzajów podłoża jest teraz ponad trzydzieści, a rodzajów opon dwadzieścia. Wszystko, by jak najlepiej odwzorować realizm rajdu – teraz ogumienie trzeba będzie wybierać wyjątkowo

dokładnie i jak w prawdziwych rajdach ma spełniać ono kluczową rolę.

Usprawniono też to, co tygrysy lubią najbardziej – czyli model zniszczeń. Myślałem, że dachujący Ford Focus z otwartymi w locie drzwiami i klapą bagażnika robił na mnie ogromne wrażenie, ale ja po prostu nie widziałem jeszcze CMR04. To, co tutaj się „wyprawia”, przechodzi moje najśmielsze oczekiwania. Samochód został podzielony na dużo więcej stref zgnieceń i teraz można jeździć na przebitej oponie lub na samej feldze i to nie jednej, jak było do tej pory, ale nawet na wszystkich czterech. Od samochodu odpadają drzwi, spojler, tłuką się szyby i reflektory, odpada maska: wymieniać można dużo dłużej. Najlepszy efekt oczywiście dają elementy, które jeszcze trzymają się auta, ale za chwilę odpadną. Niedomknięta, pocięta tylna kłapa czy choćby trzaskające prawe drzwi.

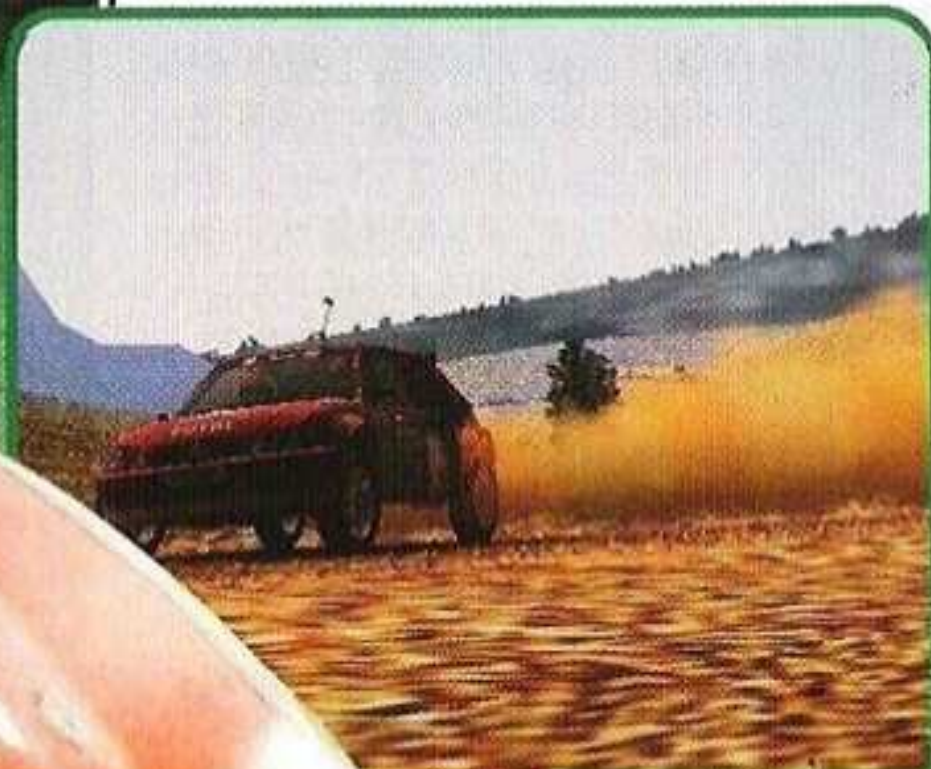
Odnosnie poprzedniej części marudziłem jeszcze, że za mało jest tras i są raczej słabe. No proszę! Tym razem otrzymasz sześć oficjalnych tras biegnących przez Wielką Brytanię, Szwecję, USA, Finlandię, Australię, Hiszpanię, Grecję

i Japonię, w których jest po sześć przejazdów, co daje razem 36 sztuk. Do tego dochodzi osiem z różnego rodzaju zawodów i cztery Superspecial Stage. Najlepsze jest to, że trasę będzie można też zaprojektować samemu. Wybierając ulubione odcinki specjalne, możesz stworzyć najszybszą na świecie trasę rajdu

samochodowego lub też najbardziej wyboistą.

COLIN McRAE RALLY 04 ma zachwycać wszystkich rozbudowanym trybem multiplayer. Wersja beta nie była, niestety, wyposażona w tę opcję, ale jak zapewnia Codemasters, będzie można brać udział we wszystkich trybach mistrzostw jako kierowcy tej samej stajni lub bezpośredni przeciwnicy. Dostępny będzie też tryb splitscreen dla trybów Rally i Stages, w którym będzie mogło wziąć udział jednocześnie dwóch graczy na PS2 i czterech na Xboxie. Tryb Stages pozwoli dodatkowo na ściganie się z czasem lub z przeciwnikiem. Przejazdy z wszystkich trybów rozgrywki będzie można zapisać na karcie pamięci, a potem odtworzyć je w trakcie przejazdu w formie Ghost Car, który pokaże ci na bieżąco twój poprzedni występ.

Czwarta część CMR zapowiada się ciekawie. Spędziłem nad grą kilkanaście godzin i mogę już teraz stwierdzić, że Codemasters zarządzi!



COLIN McRAE RALLY 04

CODEMASTERS / CD PROJEKT

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

Nowa gra, nowe samochody, nowy model jazdy, nowa grafika, nowe wrażenia, nowe będzie wszystko. Ciekawe, czy Codemasters nie da tym razem... ciała :-)

Premiera: listopad 2003

LARA CROFT TOMB RAIDER

the angel of darkness

Nie minął jeszcze miesiąc od premiery najnowszej części TOMB RAIDERA, a już w firmie Eidos „posypały się głowy”. Zwolniony został Jeremy Heath-Smith (znany jako „ojciec” Lary), zmieniło się logo firmy, a nawet zespół developerski (następna część będzie już tworzyć team Crystal Dynamics, a nie Core Design) odpowiedzialny za produkcję serii. Nie ma się jednak czemu dziwić – wszak gra, która miała być wielkim przebojem, okazała się po prostu zwykłym średniakiem.

Już sam pomysł: główna bohaterka dziwnym trafem „powstaje z martwych” – nie pachnie pierwszą świeżością. Jeżeli nie wszyscy pamiętają, przypominam, iż w czwartej części serii (THE LAST REVELATION) ojcowie Lary uśmiercili swą wirtualną córeczkę – być może z zamiarem późniejszego jej wskrzeszenia. Jak widać, teraz skwapliwie tę możliwość wykorzystali. Mimo wyżej opisanej przyrodniczej ciekawostki i dość żalnego tytułu, jako wielbiciel serii zachowałem jednak sporo nadziei związanych z najnowszą odsłoną gry. Spodziewałem się nawet swoistego odrodzenia TOMB RAIDERA dzięki możliwościom PlayStation 2.

Historia przedstawiona w programie jest mroczna, a nasz anioł nurza się w tytułowej ciemności już od samego początku. Znany prawdopodobnie wszystkim fanom serii mentor i stary przyjaciel panny Croft, profesor Werner von Croy, zostaje zamordowany w niewyjaśnionych okolicznościach. Pech chce, że podejrzenia padają na bohaterkę, która od tej pory musi prowadzić samotnie

śledztwo, aby oczyścić się z zarzutów i znaleźć prawdziwego mordercę.

Podczas zabawy poznasz nowego kompana i towarzysza Lary. Kurtis Trent jest drugą grywalną postacią i muszę przyznać, że na tle swej towarzyski wypada całkiem dobrze i wyraziście. Ma parę własnych animacji ruchów i mniej wściekły charakter niż główna bohaterka. Co więc jest z grą nie tak?

Na dobrą sprawę można wymienić dwie przyczyny, które zadecydowały o osiągnięciu przez szóstą część TR przystawowego dna (od razu to napiszę, żeby wszystko było jasne: osobiście uważam ten program za najgorszą część serii, ex aequo z TR:CHRONICLES). Pierwszą wpadką jest próba udoskonalenia gry „na siłę”, co bezpośrednio

Szesty TOMB RAIDER jest doskonałym przykładem na to, jak komercja i brak dobrych pomysłów potrafią zniszczyć nawet najbardziej kultową serię

wiąże się z drugą – niedopracowanym systemem gry i fatalnym sterowaniem.

Na czym polegają wspomniane uchybienia? Już wyjaśniam. Najwyraźniej autorom nie wystarczyło wspaniałe korzenie serii (pierwsza część w szczególności), stanowiące solidny fundament, który należało jedynie wzmocnić, aby otrzymać przebój. Postanowili wrzucić do jednego worka sporo rozwiązań, które świetnie prezentują się w innych grach. Cóż – w TR nie bardzo. Przede wszystkim system kamer: w tej części kamera nie podąża już za plecami bohaterki, ale ukazuje akcję z różnych kątów. Zupełnie jak w jakimś klonie RESIDENT EVIL! Twój punkt widzenia zmienia się podczas poruszania się po lokacjach, co w bardziej

LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE



Najnowszy film o przygodach Lary, ponownie z Angeliną Jolie w roli głównej, niedawno pojawił się na ekranach kin. Znowu masz do czynienia z przepięknymi plenerami i lokacjami oraz niezłą grą Angeliny, która – z uwagi na kiepski scenariusz – niestety nie mogła pokazać pełni swych umiejętności aktorskich. I tego właśnie dotyczą przede wszystkim ubolewania fanów. Najdziwniejsze jest to, że twórcy świadomie obierają taką a nie inną ścieżkę, a po obejrzeniu marnych wyników filmu załamują ręce, zamiast zastąpić masę efektów specjalnych porządną fabułą.

Prawdopodobnie to właśnie „Kolebka Życia” jest głównym powodem, dla którego data wydania THE ANGEL OF DARKNESS uległa tak drastycznemu przesunięciu. Po prostu producent mógł odpowiednio wpłynąć na wydawcę, aby premiera gry zbiegła się z premierą filmu. Niestety, obawiam się, że ANIOŁ CIEMNOŚCI nie będzie dla „Kolebki” zbyt skuteczną reklamą. W ten sposób można dojść do wniosku, że udało się zabić dwa ptaki jednym kamieniem. Spójrzmy prawdzie w oczy – czas Lary Croft najwyraźniej przeminął!



nerwowych momentach skutecznie dezorientuje. Na domiar złego dorzucono do tego specyficzny rodzaj sterowania, absolutnie nienadający się do dynamicznej gry zręcznościowej, jaką jest TR. Kierunki na analogowej gałce joypada są zależne od ustawienia kamery, a nie postaci. W praktyce oznacza to, że choćby Lara stała bokiem, a gałkę wychylišz do przodu, pójdzie ona w głąb ekranu a nie w bok (tak jak to było w poprzednich częściach). Sterowanie to może sprawdzać się w przygodowych fragmentach – gdzie trzeba eksplorować lokacje i odnajdywać przedmioty – ale jeśli chodzi o części stawiające na zręczność gracza, jest po prostu fatalne.

Po drugie: twórcy TR nigdy nie mieli aspiracji do wykreowania Lary na kolejnego Solid Snake'a czy Sama Fishera. Tym razem jednak panna otrzymuje możliwość cichego zabijania przeciwników oraz walki wręcz. Oba patenty nie mają najmniejszych szans konkurować jakościowo ze swoimi odpowiednikami z METAL GEAR SOLID czy SPLINTER CELL. A taki system gry wymusił odpowiednie ustawienia kamer i sterowanie, całkowicie niedopasowane do wymogów graczy. I kolo się zamyka.

Pierwszy TOMB RAIDER był idealnym połączeniem gry przygodowej, platformówki i strzelaniny. Wszystko okraszone doskonałym klimatem, nowatorskimi rozwiązaniami i niebanalnymi pomysłami. Z dawnej świetności nie pozostało w TAOD praktycznie nic.

Jeśli chodzi o oprawę gry, jest na szczęście lepiej. Lokacje spodobały mi się, podobnie grafika. Dużo ładnych efektów świetlnych i atmosferycznych, przywoicie wyglądające cienie i ładne modele postaci oraz projekty etapów można zapisać na plus programu. Na niekorzyść gry wypadają z kolei zaliczyć momentami niespecjalne tekstury (choćby uszy czy dłonie Lary) oraz widoczne czasami skoki animacji! Nie są to jednak elementy, które w jakiś sposób rzutują na (nikłą) miodność produktu.

Jeśli chodzi o oprawę audio, to jestem nastawiony bardzo przychylnie. Nie tylko otrzymaliśmy naprawdę wspaniałe melodie, doskonale pasujące do klimatu serii i w dodatku idealne pod względem technicznym (obsługa Dolby

Pro Logic II). Również dubbing w samej grze oraz scenkach przerywnikowych wypadł nieźle. Te ostatnie można także uznać za wzorowo wykonane. Ciekawe ujęcia, mroczne lokacje i całkiem interesujące zdarzenia popychają akcję do przodu.

Nie wiem czy fakt, iż gra jest dosyć długa, uznać za zaletę czy też wadę. Jeśli kogoś nie odrzuci fatalne sterowanie, może być z gry zadowolony, gdyż oferuje ona kilkadziesiąt godzin zabawy. Czy dobrej? Polecam wypróbowanie tej pozycji w sklepie przez zakupem. Myślę, że jest to najlepszy sposób, żeby zdecydować czy nowa część TOMB RAIDERA jest dla ciebie. Po



pierwszych paru minutach gry będziesz już mniej więcej wiedział, czy jesteś w stanie poradzić sobie z dziwnym jak na tę grę sposobem ukazywania akcji i niewygodnym kierowaniem postacią. Pierwszy etap jest swego rodzaju wprowadzeniem, więc nie licz za bardzo na to, że od samego początku będziesz mógł sobie postrzelać czy sprawdzać nieciekawe patenty z walką wręcz i skradaniem, a je również należy brać pod uwagę przy ocenianiu jakości tego produktu.

Nowy TR, zamiast stać się grą „nowej generacji”, okazał się krokiem wstecz. Nie pojmuję, jak można było tak bardzo zepsuć klimat tej serii, zapomnieć, jakie były jej główne założenia, wreszcie – próbować łączyć rozwiązania z różnych gier, tworząc w ten sposób niestrawny bigos! Bardziej dobra oprawa audiowizualna i całkiem niezła fabuła nie są w stanie przecież zrekomensować miernej grywalności. Gry są do grania, nie do oglądania – na film można się wybrać do kina lub też obejrzeć na DVD. I szczerze mówiąc, bardziej uśmiecha mi się takie wykorzystanie PS2 niż ponowne zmuszanie się do gry w TR:TAOD.



TR: THE ANGEL OF DARKNESS

EIDOS / CENEGA

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

75%

GRAFIKA

85%

DŹWIĘK

50%

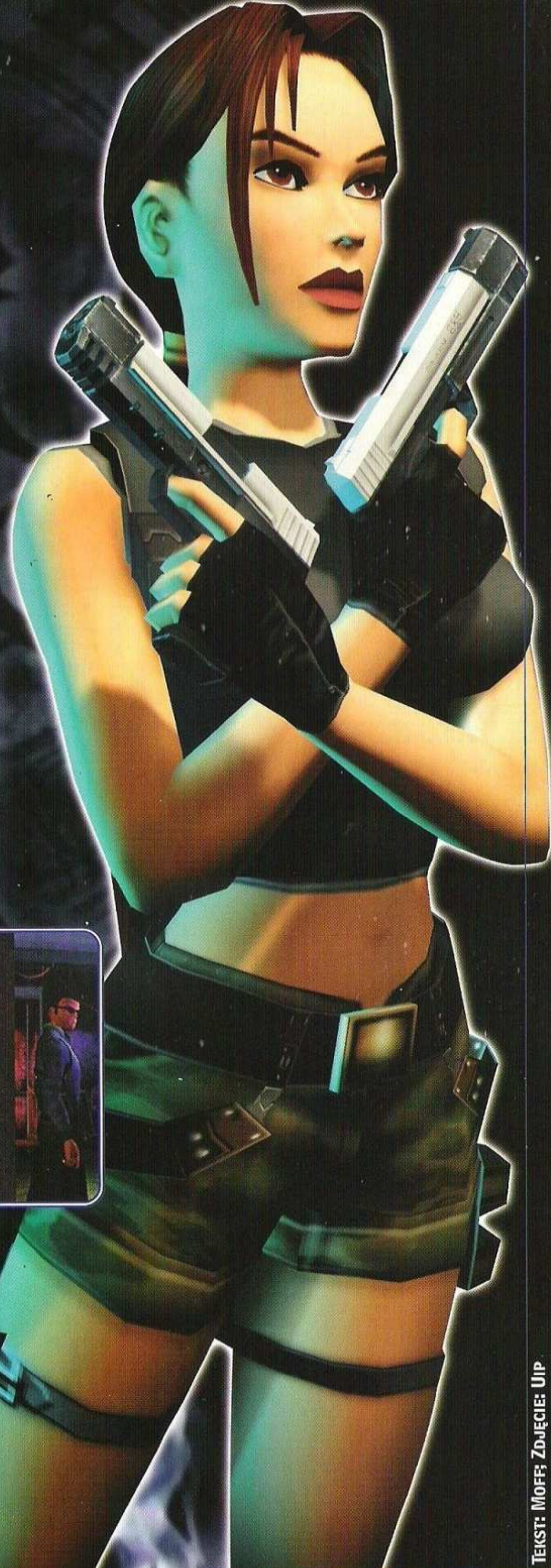
ZABAWA

Jeżeli poradzisz sobie ze sterowaniem w grze, możesz spróbować wyjść na spotkanie Aniołowi Ciemności

65%

OCENA

Cena: 219,90 zł
Wykorzystuje: –



INDYCAR SERIES



Codemasters cieszy się renomą wśród miłośników wyścigów. Wszak serie COLIN i TOCA (a wcześniej MICROMACHINES) znane są każdemu komputerowemu fanatykowi czterech kółek. Tym razem firma wypuściła tytuł adresowany do fanów wyścigów IndyCar. Hej? Są gdzieś takowi? „Indycar? A co to?” – zapytasz. „NASCAR z wyścigówkami” – odpowiem, bo mądrzej tego ująć nie umiem. Sport ten jest ponoć popularny w Hameryce. Pic polega na tym, że po klasycznych torach wyścigowych pomykają bolidy Formuły 3. Gwoli ścisłości trzeba dodać, że zasady wyścigów IndyCar z piętnastem przelożono na konsolową rzeczywistość – fani (halo!?) nie będą narzekać.

W grze zawarto również kilkanaście prawdziwych torów plus nazwiska koleżków startujących w lidze IndyCar. Od strony formalnej wszystko jest zatem jak należy.

Gdyby zmienić engine, wywalić nudne, owalne trasy i wstawić jakieś normalne wózki, to można by pograć. A tak bieda ;-)

Przed przystąpieniem do właściwej zabawy, warto przejść przez rzetelnie opracowany tutorial prowadzony przez Eddie'ego Cheevera. Teoria poparta jest praktyką, toteż po zaliczeniu testów możesz przystąpić do prawdziwych zmagień. Początkowo gra się przyjemnie, szczególnie jeśli wczujesz się w klimat i zmrzujesz oczy (o grafice później). Czego jak czego, ale dynamiki grze nie można odmówić – szczególnie z widoku FPP wrażenie pędu jest niezwykle sugestywne. Podobnie jak w wyścigach NASCAR,



tak i w przypadku IndyCar kluczową rolę odgrywa strategia. Zapomnij o agresywnej jeździe, rozpychaniu się fokciami

i braniu zakrętów na ręcznym. Tutaj po torze musisz sunąć gładko, szybko i precyzyjnie, koniecznie uwzględniając takie sprawy jak pozycja w stawce, korytarze powietrzne itd. Nie wspominając już o zużyciu opon, poziomie paliwa i innych czynnikach, o których jesteś informowany na bieżąco. Zakrawa to na symulator, tymczasem model jazdy został na tyle uproszczony, że po odpowiednim treningu nawet laik może dojechać do mety jako pierwszy. Oczywiście pod warunkiem, że będzie na tyle wytrwały, by przejechać te kilkadziesiąt (kilkaset) okrążeń. I tu klops – większości gra wyda się potwornie nużąca i anemiczna (pomijając wrażenie



wkurza tragicznie niska rozdzielczość i dziadowskie rozmycie tekstur, przez co całość momentami wygląda jak gra z Nintendo 64. Na śmiech mi się zbiera, gdy przypomnę sobie podrasowane, wyglądzone screeny od developera.

W rzeczywistości oczy bołą od patrzenia na tę fuszerkę, a animacja dyskretnie przycina. Muzyka również nie wznosi się na wyżyny, acz nie kłuje zbyt w uszy. Sam dźwięk wypada OK, a nawet lepiej, z uwagi na świetne brzmienie przestrzenne (zestaw

głośników 5.1 jak najbardziej pożądany). Żeby chociaż widowiskowość wyścigu rekompensowała wizualne ubóstwo, ale gdzie tam! Jak już wspominałem; bolidy suną sobie równo dookoła toru, owszem, kraksy się zdarzają, jednak prędzej ziewniesz niż rozdziawisz paszczę z wrażenia. Nie czepiam się, taka uroda wyścigów IndyCar, jeśli jednak lubujesz się w wyścigach szutrowych czy nawet F1, to rzeczywistość IndyCar może cię sponiewierać.

Jak się już zorientowałeś, INDYCAR SERIES to całkiem rzetelna produkcja (pomijając wołającą o pomstę do nieba oprawę), jednak skierowana do straszliwie wąskiej grupy odbiorców. Możesz zainteresować się grą, jeśli rajcuje cię wyścigi NASCAR, w przeciwnym razie odpuść sobie.

prędkości). Tu walczy się o pojedyncze metry, trzeba myśleć długodystansowo, planować zjazd do pit-stopu... Kto grał kiedyś w jakieś NASCAR'owe wyścigi, ten wie, o co chodzi.

Jeśli jednak poświęcisz połowę nocy na rozegranie jednego wyścigu, to mam dla ciebie dobrą wiadomość – przed przystąpieniem do rywalizacji możesz pogrzebać przy swoim wózku, przy czym należy dodać, że opcji jest sporo i dorośli mechanicy powinni być usatysfakcjonowani.

Jeśli chodzi o realizację, to INDYCAR SERIES prezentuje się biednie. Niestety, podczas wyścigu zwyczajnie nie ma na czym zawiesić oka. Bolidy wyglądają nieciekawie, nie przesadzono z ilością wpakowanych węgłi polygonów, otoczenie również nie może uchodzić za bogate. Najbardziej jednak



INDYCAR SERIES CODEMASTERS / CD-PROJEKT		
PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC
55% GRAFIKA	70% DŹWIĘK	65% ZABAWA
Dobry tytuł, ale przeznaczony raczej dla ograniczonego kręgu odbiorców		60% OCENA
Cena: 199 zł Wykorzystuje: Memory Card		

EA Sports eksploatuje swoje tytuły z uporem maniaka, nierzadko wprowadzając jedynie kosmetyczne zmiany. W tym roku autorzy postanowili zmienić nieco koncepcję kolejnej odsłony F1 i zafundowali nam składankę różnorodności z poprzednich sezonów. Chęć zamaskowania swojego lenistwa, nowa filozofia serii (tia...) czy... problemy z nabyciem aktualnej licencji F1?

Jak podpowiada tytuł, tym razem nacisk położono na rozwój kariery twojego kierowcy. Próżno tu szukać aktualnych danych z torów F1. Zamiast tego tworzysz własnego kozaka-żółtodzioba i w ciągu czterech zawartych w grze sezonów (1999-2002, dokładne, bardzo szczegółowe informacje) walczysz o miejsce w gronie najlepszych kierowców Formuły. Najpierw jednak należy zdobyć kilka licencji (skojczenie z analogicznymi testami w GT3 jak najbardziej na miejscu), które niechybnie zniechęcą do tytułu

Zamiast aktualnego sezonu otrzymujesz cztery stare plus nieopierzonego kierowcę pod opiekę

większość graczy (głównie laików, mi niewiele brakowało). Już tu daje o sobie znać wysoki poziom trudności czy może raczej cholernie skomplikowany model jazdy. Ale o tym za chwilę. Po szybkim kursie prowadzenia bolidu F1, zostajesz przyjęty do jednego z teamów. W jego barwach odbywasz serię wyścigów, szlifując technikę jazdy i poprawiając swoje notowania. Po zajęciu odpowiedniej pozycji w rankingu możesz sobie pozwolić na zmianę barw klubowych... I tak dalej, aż do końca ostatniego sezonu. Prosty i sprawdzony schemat.

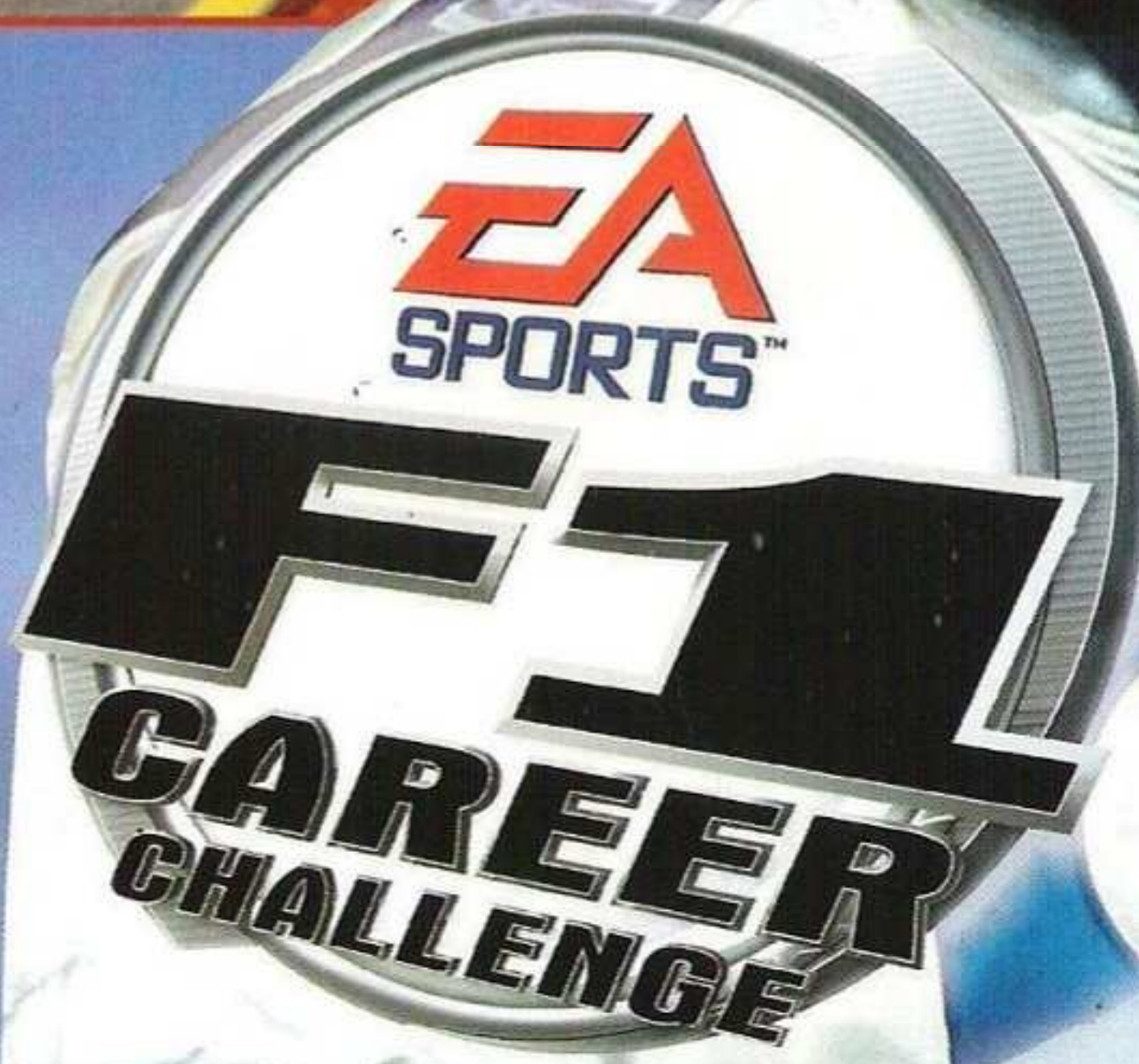
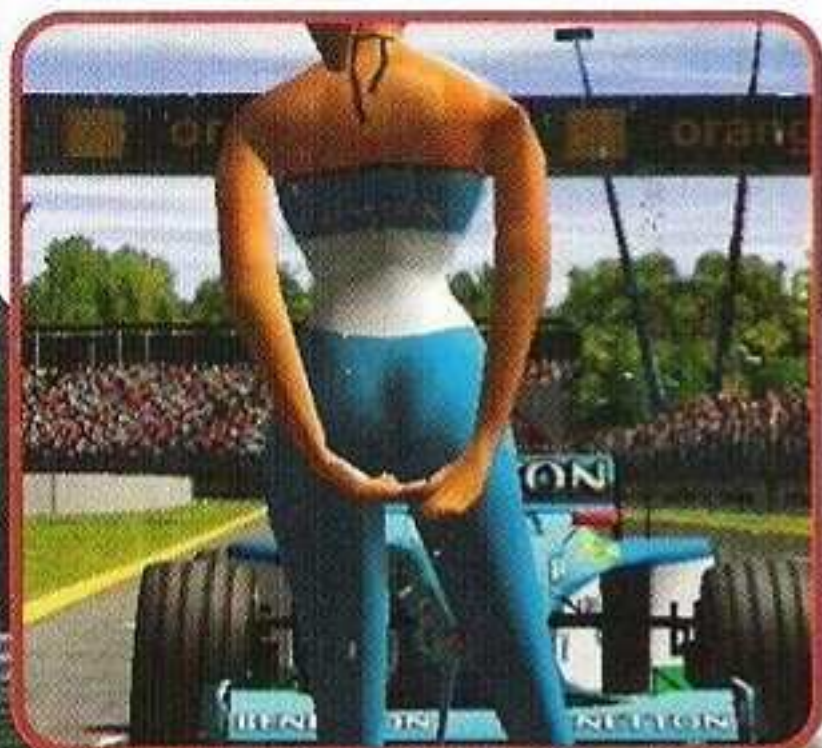
Pomykanie po torze teoretycznie może sprawiać radochę, jeśli grałeś w poprzednie części bądź lubisz spędzać czasu na żmudnych treningach. Wylecieć z toru to nie problem, tak zwykle kończy się hamowanie podczas brania zakrętu. Nadmierne

przyspieszanie kończy się podobnie. Sterowanie jest bardzo czułe, gałkę analogową najlepiej delikatnie muskać piórkami, a i to wypranym w Perwollu. Zresztą najpierw należy się przyzwyczaić do pewnego opóźnienia, z jakim auto reaguje na twoje polecenia. Na szczęście jest opcja tuningowania bolidu, więc przy dobrych chęciach można trochę poprawić zachowanie pojazdu na torze.

Inteligencja przeciwników nie woła może o pomstę do nieba, ale i nie zachwyca. Większość kierowców to głąby, z naprawdę prostymi algorytmami. Nie znaczy to wcale, że łatwo z nimi wygrać, o nie! Po prostu na torze odwalają wolną amerykankę, każdy pędzi na złamanie karku, nie oglądając się nawet na partnerów z drużyny. Szkoda, że nadal nie poprawiono problemu ułomnej AI.

Oprawa nie olśniewa. O muzyce nawet nie wspominać, bo to stanowią jedynie wszelkie odgłosy wyścigu – te brzmią hmm... normalnie ;-). Okolice toru wyglądają OK, niemal identycznie jak w poprzednich częściach. Cały silnik zresztą został niemal żywcem wyjęty z poprzedniej odsłony, praktycznie zero tu usprawnień. Bolidy prezentują się zadowalająco, są ładnie wymodelowane, tekstury również trzymają poziom. Mierzi natomiast niestały framerate (nagminne szarpnięcia i tak już nie najpiękniejszej animacji) i nieco za niska rozdzielczość. Developer nie wysilił się jednym słowem – jest co najwyżej dobrze. Sympatyczne wrażenie robi za to kask kierowcy, w którym ładnie (aż za ładnie) odbija się światło i mijane otoczenie. Taki tam drobiaz. Dla równowagi: menu są brzydkie, a obsługa w pitstopie wygląda co najwyżej średnio (animacja, modele postaci).

F1 CAREER CHALLENGE to produkt całkiem niezły, ale w żadnym wypadku nie lepszy od poprzednich gier EA Sport z serii F1. Jeśli nie miałeś okazji pograć w edycję 2002 lub 2001, a chcesz sprawdzić się z kółkiem bolidu F1, możesz spróbować. Zastanów się jednak, bo gra jest wymagająca i jeśli nie jesteś wielkim fanem Formuły 1, to prawdopodobnie wpienisz się niemifosiernie i rzucisz program w kąt. W każdym razie – bądź ostrożny.



F1 CAREER CHALLENGE

EA SPORTS / Sony

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

70% GRAFIKA 70% DŹWIEK 70% ZABAWA

Dynamiczna, wymagająca i... wcale nie rewelacyjna. Oprawa nie nadąża za zaawansowanym modelem jazdy

70% OCENA

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap

RTX RED ROCK

Za sto lat Ziemiańcy poczną na swych plecach oddech potężniejszej, bardziej inteligentnej rasy.

Porozumiewający się za pomocą promieni świetlnych Ledowie (Light-Emitting Demons) zaatakują Błękitną Planetę. Odparci, wycofują się w kierunku Marsa, gdzie przeprowadzą szturm na kolonię Red Rock.

Tam również napotkają opór...

Gracz wciela się w postać Wheelera, członka oddziałów specjalnych Radical Tactics Experts (RTX). Żołnierz ten wstąpił się udziałem w kilku wojnach, na których zresztą zebrał niezły fortel. Dostał medal, ale stracił lewe oko, prawą rękę i kilku wiernych przyjaciół. Po przyjacielach nie płakał, bo nie bardzo miał czym, dłoń i gałkę oczną zastąpił zaś

Niby kosmici, niby wojna, niby Mars, niby LucasArts, a jednak coś tu nie gra...

najnowszymi wynalazkami z dziedziny nanotechnologii. Syntetyczny okular umożliwia mu obserwowanie okolicy w trybie TPP. Ułatwieniem są też wmontowane weń termoskan, nawisłan (wyświetla komputerową mapę), elektroskan (wyodrębnia z otoczenia istotne dla misji przedmioty) i bioskan (namierza obce formy życia). Nowa dłoń Wheelera pozwala mu na sprawne wspinanie się, manipulowanie znalezionymi obiektami, a przede wszystkim likwidowanie



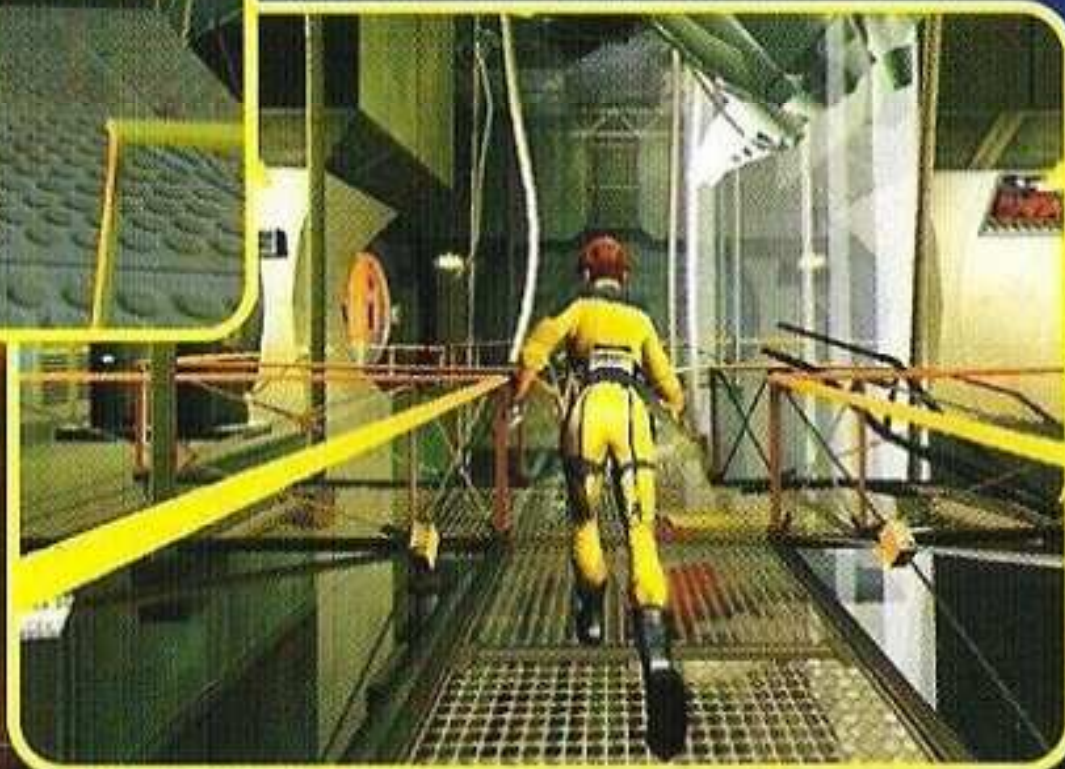
może liczyć na wiernego towarzysza. Jest nim autonomiczny konstrukt (tak, właśnie tak chciałem napisać!;-)) osobowości o imieniu Iris (Independent Removable Information System). Urządzenie to

dostarcza głównemu bohaterowi danych o przeprowadzanej misji, pomaga w celowaniu do wrogów i sterowaniu kamerą (uwaga na ciasne pomieszczenia!). I tu pojawia się kolejna istotna wada programu – system walki. Celownik można co prawda zablokować na zbliżającym się maszkaronie, ale nie jest to zadanie proste. Komputer pokładowy ciągle zmienia obiekty, w które mierzy. Gracz musi co chwila poprawiać jego wybory. Równie marny poziom reprezentują pojawiające się w RTX RED ROCK zagadki logiczne. Wciskanie guzików i przenoszenie przedmiotów z miejsca na miejsce sprawdzało się w TOMB RAIDER, ale od premiery tej gry minęło już siedem długich lat...

Szata graficzna programu powstała na bazie silnika STAR WARS: BOUNTY HUNTER i jest nie najlepsza. Otoczenie wygląda, jak już wspominałem, zupełnie przeciętnie. Powtarzające się tekstury i niezbyt bogate w detale obszary prezentują się dość mizernie. Autorzy gry chwalać się, że w czasie prac nad programem korzystali z otrzymanych od NASA filmów z marsjańskich sond kosmicznych, lecz nic z tego nie wynika. Tym bardziej, że gra zręcznościowa powinna wyglądać efektownie, a nie realistycznie!

Skacząca animacja, nieciekawe modele postaci oraz słabe efekty wystrzałów i wybuchów dopełniają czary goryczy. RTX RED ROCK nie polecilibym nikomu, nawet rodzanej siostrze. Ten tytuł można wypożyczyć, można weń pograć dzień czy dwa – ale wywalanie na niego dwóch stów jest co najmniej chore. George Lucas dostaje ode mnie kolejną złotą kartkę i właśnie schodzi z boiska...

wszędobylskich Obcych. W RTX RED ROCK strzelanie do kosmitów jest najważniejszym elementem zabawy. Eksploracja kolejnych lokacji (kosmicznej stacji, baz wojskowych, marsjańskiej pustyni) nudzi się bowiem dość szybko, głównie ze względu na schematyczny wygląd poziomów i niewielkie zróżnicowanie tekstur. Od ziewania nie ratuje zaś ani możliwość kierowania napotkanymi pojazdami, ani sterowanie robotami bojowymi. Owszem, są to urozmaicenia, ale wykonano je beżajecznie. Wheeler nie jest sam, w czasie akcji



RTX Red Rock
LucasArts / LEM

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

55%
GRAFIKA

65%
DŹWIĘK

50%
ZABAWA

LucasArts tym razem nie popisał się. Gra wygląda przeciętnie i brakuje jej tzw. iskrzy bożej. Killiicha!

55%
OCENA

Cena: 199,90 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

CHARLIE'S ANGELS

FULL THROTTLE



W kinie dziewczęta wyglądały słodko. Cameron Diaz, Lucy Liu i Drew Barrymore wdzięczyły się i wygłupiały jak na lolitki przystało, szczerzyły zębki do każdego napotkanego faceta i ćwierkały, ile wlezie. Skąpe ciuszki zmieniały niemalże co minutę i nawet jeśli kogoś skopały, to szczerz im z buzi nie schodził. Nic dziwnego, że zwariowane przygody dziewcząt przyciągnęły do kin tysiące spragnionych wrażeń nastolatków. Bardzo lekka rozrywka z dużą porcją humoru i efektownymi scenami akcji (bez potrzeby zastanawiania się nad ich realizmem) stanowi przeciwieństwo sprawdzoną receptę na sukces.

Z grą CHARLIE'S ANGELS miało być podobnie. Programiści Neko Entertainment chcieli zrobić lekką i przyjemną zręcznościówkę z seksownymi bohaterkami i odrobiną humoru. Stworzyli nawet zabawną historyjkę o złodzieju kradnącym cenne pomniki, zatrudnili Cameron Diaz, Lucy Liu i Drew Barrymore do podkładania głosów oraz paru animatorów rodem z Hollywood. Niestety raz jeszcze okazało się, że zrobić dobrą grę na podstawie filmu jest równie trudno, co spłodzić z osłem prawdziwego muła.

Po pierwsze, gra jest nudna jak flaki z olejem rzepakowym. Wyszczekany Murzynek w atmosferze chichów i śmiechów zleca kolejne zadania, dziewczyny pakują manatki i jadą się bić. Gracz wybiera jedną z pańek, po czym łączy skórę napotkanym bandytom. Teoretycznie każdy aniołek walczy inaczej i posiada inny garnitur ciosów, ale w programie jakoś tego nie widać. Cała zabawa sprowadza się bowiem do uporczywego powtarzania sprawdzonych kombinacji ciosów: w mordę, z nogi, w tęb, jakiś podskok czy krok w bok i znowu w mordę. Dobrze chociaż, że

przeciwników nie brakuje. Dziewczyny będą musiały się uporać z 32 różnymi fagasami, od klasycznych stabouszy o zakazanym wyglądzie po prawdziwych przystojniaków, szybkich, okrutnych i bezkompromisowych. Goście nie grzeszą inteligencją. Potrafią z zacięciem godnym lepszej sprawy kopać powietrze,

Na GameCube gra była beznadziejna. Na PlayStation2 prezentuje się lepiej, ale tylko troszeczkę...

a także wleźć w ścianę... Jeśli zrobi się niebezpiecznie, zawsze można chłopaków porzucić i po prostu odejść gdzieś na bok.

Po drugie, dziewczyny są cholernie brzydkie. Na przerywnikach filmowych wyglądają jak wyprane z barw i emocji wampiry o płaskich i niewyjąciowych

twarzach. W czasie akcji jest jeszcze gorzej: panny mają nieco zbyt duże głowy i za chudą kibić, a gdy zadają ciosy, ich nieforemne ciała układają się w dziwaczne figury. Mało tego – laski poruszają się tak seksownie, że nie zdziwiłbym się, gdyby cały nakład wykupito dla



Podstarzałe Aniołki Charliego

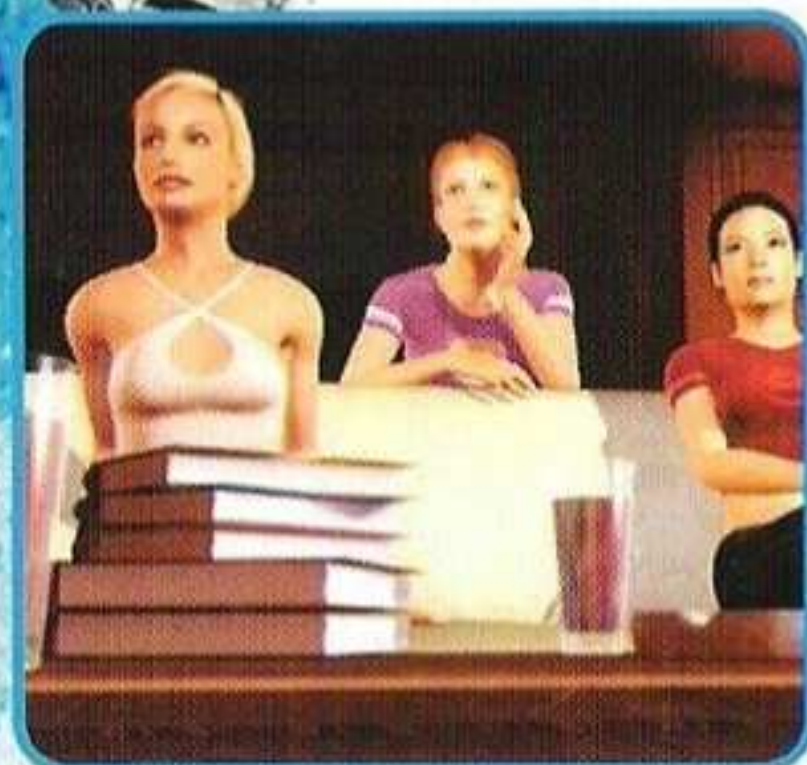
Trzy dziewczyny „seksowne inaczej” (Kate Jackson, Farrah Fawcett i Jaclyn Smith) rozwiązują skomplikowane zagadki kryminalne i chwytają najgroźniejszych przestępców. Wielokrotnie ryzykują życiem, byle tylko zaspokoić tajemniczego Charliego (John Forsythe, znany też jako Blake Carrington z „Dynastii”), człowieka, którego twarzy nie widzieli. Nedoręczne i głupie? Cóż, w drugiej połowie lat 70. serial „Aniołki Charliego” niepodzielnie rządził na ekranie telewizora.



swoich (za przeproszeniem) członków Międzynarodowe Towarzystwo Zwalczenia Popędu Płciowego.

Po trzecie, grze brakuje rozmachu. Film „Aniołki Charliego: Zawrotna szybkość” miał śliczne widoczki, spektakularne wybuchy i zwariowane tempo. W grze lokacji jest kilka (Alaska, Kalifornia, Meksyk, Szkocja), misji zaledwie sześć, głosy podłożono marnie, a efekty specjalne zatrważają. Program ma na dodatek liczne błędy i niedoróbki – wyraźnie wyszedł zbyt szybko, zanim jeszcze został do końca przetestowany. Zresztą co ja o bugach gadam... sam pomysł na konsolowe Aniołki jest równie oryginalny co DVD-R z grą ze stadionu. A to już niewybaczalny grzech!

CHARLIE'S ANGELS to jedna z najgorszych gier, jakie ostatnio widziałem. Stworzono ją chyba tylko po to, by przy okazji przebojowego filmu wyciągnąć z głupich graczy parę mniej głupich dolarów. Trzy kciuki w dół...



CHARLIE'S ANGELS
NEKO ENTERTAINMENT / LEM

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

40% GRAFIKA
50% DŹWIĘK
30% ZABAWA

Jeśli to mają być Aniołki, to ja jestem Herr Lucifer! Żalność i mierność wyciekają z tej gry w ilościach hurtowych...

35% OCENA

Cena: 149 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

AMPLITUDE

FREQUENCY powraca! AMPLITUDE to długo oczekiwana kontynuacja tej wspaniałej gry, będąca istnym generatorem endorfiny. Tym razem producent, Harmonix, przygotował graczom prawdziwą muzyczną wyzercę, ulepszając niemal każdy element programu. Ale po kolei.

W AMPLITUDE chodzi o to, by odtworzyć jedną z 25 zawartych w grze piosenek, uruchamiając jej poszczególne ścieżki. Na każdym z 6 tracków, odpowiadających np. za wokale, gitarę, perkusję itp., rozrzucone są beaty, które należy odpalać, naciskając odpowiadający im przycisk (L1, R1 lub R2) w chwili, gdy najedzie na nie celownik twego statku. Każda ze ścieżek podzielona jest na sekcje. Kiedy oczyścisz cały taki odcinek, zablokujesz go, powodując, że przez 8 sekcji instrument ten będzie włączony, a ty będziesz mógł przejść na inną ścieżkę. Gdziekolwiek rozrzucono dopałki, dzięki którym automatycznie oczyścisz daną sekcję czy też na kilka sekund spowolnisz całą piosenkę, dzięki czemu będzie ci łatwiej ukończyć co trudniejsze sekcje. Może to brzmie nieco skomplikowanie,

ale weterani FREQUENCY w sekundę poczują się jak w domu, a dzięki bardzo dobremu trybowi treningowemu nawet i nowicjusze nie będą mieć większego problemu ze zrozumieniem zasad zabawy.

Fajną sprawą jest tryb Remix, który został usprawniony w stosunku do oryginału – dzięki niemu będziesz mógł tworzyć własne remixe zawartych w grze piosenek. W przeciwieństwie do głównego trybu gry, jedyńią z góry zdefiniowaną ścieżką jest wokale. Pozostałe ścieżki są puste, a twoim zadaniem jest wypełnienie ich dźwiękami. Korzystasz z tych samych instrumentów, które znajdują się w oryginalnej wersji piosenki, lecz możesz je umieszczać zgodnie z własnym widzeniem. Dzięki temu możesz zupełnie zmienić linię perkusyjną, usunąć bas lub dodać syntezator

Tao mówi: Jeszcze nigdy dotąd żadna gra muzyczna nie dawała takiego kopa

tam, gdzie go dotąd nie było. Jeśli myślisz, że zrobienie własnego kawałka to koniec zabawy z tym trybem, grubo się mylisz. Kiedy ukończysz jakąś piosenkę, możesz ją odsłuchać... dodając na żywo skreśle! Ale jak to mówią w teledziękach, „to jeszcze nie wszystko!”. Po zapisaniu twego remixu na memorkę możesz wykorzystać go w głównym trybie gry, sprawdzając, czy uda ci się powtórzyć swe osiągnięcie. Możesz też umieścić stworzone arcydzieło w Necie i udostępnić je innym maniakom, którzy podejmą twe wyzwanie, próbując pokonać zaprojektowany przez ciebie remix.

Kiedy mówimy już o zabawie przez Net, należy wspomnieć o trybach gry dla wielu graczy.

AMPLITUDE obsługuje multitap oraz network adapter, umożliwiając grę nawet czterem zebranych przed telewizorem wariatom. Możecie grać w znany już z pierwszej części standardowy tryb gry, w którym razem odpalacie kolejne beaty, starając się zdobyć więcej punktów niż pozostali gracze. Możecie też tworzyć razem swe remixe, a także spróbować swych sił w odpowiedniku znanego z serii TONY HAWK Horse'a, gdzie pierwszy z graczy ustawia beaty, a drugi musi je odtworzyć – i tak na zmianę.

Oprawa audiowizualna jest najwyższych lotów. Muza jest bardzo wysokiej jakości, a dzięki szerokiemu wachlarzowi zawartych w grze wykonawców trafia w gusta wielu graczy – każdy znajdzie tu coś dla siebie. Grafika powala feerią barw i różnych efektów. Dookoła latają różne pojazdy, widzisz też teledyski, niebo przecinają bijące w takt muzyki pioruny. Na ekranie dzieje się tyle, że nie sposób za tym nadążyć, tym bardziej że gracz skoncentrowany jest tylko i wyłącznie na linii beatów.

Ta gra uzależnia. Ta gra dostarcza zastrzyk endorfiny, wprawiając gracza w dobry nastrój. Ta gra stanowi naprawdę wielkie wyzwanie. Ta gra jest wielka. Tao mówi: idź i zakupu dokonaj!

Spis wykonawców

Oto pełna lista znajdujących się w grze wykonawców: POD & Crystal Method, Garbage, Quarashi, Chris Child, Logan 7, Run DMC, Baldwin Brothers, Weezer, David Bowie, Freezepop, Pink, Papa Roach, Mekan & Roxanne Shante, Herbie Hancock, Production Club, DJ HMX & Plural, BT & Wildchild, Manchild, Slipknot, Gameboys, Blink 182, Dieselboy, Akrobatik, Symbion Project, Komputer Kontroller oraz Cosmonaut Zero. Nie sądzisz, że to zestawienie to wystarczający powód do kupna gry?



AMPLITUDE Harmonic / Sony		
PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC
90%	95%	90%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA
Ta gra jest po prostu wspaniała. Dorwij czterech kumpłi i zapuść AMPLITUDE, a zabawa gwarantowana!		90%
		OCENA
Cena: 229 zł Wykorzystuje: Multitap, Network Adapter, Memory Card		

TEKST: KAMIL „FOOB4THOUGHT” JULJAŃSKI

ROKI!



Play



Człowiek od wieków dumal, czym zastąpić klawiaturę, mysz, joya lub pada i przejąć kontrolę nad grami wideo. Tak powstały lightguny, maty do tańczenia, wędki, gitary, marakasy, gramofony i multum innych dziwadel. Co jeszcze można wymyślić? Ano sporo, okazuje się, bo tym razem w ręce gracza nie wpada ani minimylny do kawy, ani nawet gumowy łos... Tym razem dostajesz wolną rękę(ce), dosłownie...

W pudełku z grą znajdziesz kamerkę EyeToy oraz płytkę z gierkami wykorzystującymi nowy sprzęt. Sama kamera (produkcji Logitech) wykonana jest bardzo estetycznie, w stylistyce zbliżonej do konsoli (charakterystyczne „zeberka”, kolorowe diody, czarny kolor). Przed

rozpoczęciem zabawy należy podłączyć ją do wolnego portu USB konsoli, o czym informuje zabawny filmik-tutorial, który oglądasz zaraz po odpaleniu płytki z grami. Na koniec pozostaje tylko wyregulować ostrość (służy do tego pierścień przy obiektywie kamery) i zadbać o odpowiednie oświetlenie (kamera nie lubi zbytniego mroku ani nadmiernego natężenia światła, o czym informuje, mrugając czerwoną diodą).

Takie cacka nie trafiają się co dzień, zabawa wyśmienita i jaka zdrowa

Po chwili widzisz menu i swoją postać na środku ekranu (jeśli nie, wyreguluj położenie kamery). Pierwszy szok – menu obsługujesz, poruszając dłońmi w powietrzu tak, aby twój obraz na ekranie smerał odpowiednie ikonki. Świetny pomysł (potrzeba paru chwil treningu), a jednocześnie naturalna rozgrzewka przed przystąpieniem do

jednej z gier. Jest ich kilkanaście, z których najciekawsze to: BOX CHUMP (pojedynek bokserski z robotem), KUNG FOO (naparzenie wyskakujących zewsząd wojowników–popaprańców), WISHI WASHI (mycie okien na czas, sprawdź piosenkę lejącą w tle, rewelacja!), ROCKET RUMBLE (zaznaczanie i detonacja wznoszących się fajerwerków), KEEP UPS (zonglerka futbolówką), BEAT FREAKS i BOOGIE DOWN (dwie odjazdowe gierki rytmiczno-taneczne, szczególnie pierwsza). Co tu dużo mówić, zabawa jest przednia!

Oprócz gier (w odmianie single i multiplayer) jest też tzw. Playroom, w którym można pobawić się np. w odganie pszczoł czy zbijanie baniek mydlanych (fajnie!). Można też nagrać krótki filmik i zapisać go na karcie pamięci (zżera okropnie dużo miejsca). Kręcenie krótkich ujęć to zresztą jedyna opcja, która wykorzystuje wbudowany w kamerę mikrofon.

Obserwowanie gracza bawiącego się z EyeToy dostarcza wiele rozrywki. Początkowe opory szybko puszcza i następuje pełne wczucie, w efekcie czego gracz miota kończynami (trzeba zrobić naprawdę ostre wymachy, żeby kamera zarejestrowała np. kopnięcie) na wszystkie strony, wyglądając przy tym naprawdę pociesznie. EyeToy jest, podobnie jak mata do tańczenia, idealnym sprzętem na domowe imprezki. Gdy przed telewizorem zbierze się większa grupka znajomych, zabawa nabiera rumieńców, szczególnie jeśli odpalić tryb multiplayer (do 4 osób!).

Bardzo nie lubię pisać bredni, jak to gry wyrabiają refleks i uczą podejmowania decyzji, ale w przypadku kamery EyeToy jedna dodatkowa jej zaleta jest nie do przecenienia – człowiek może wyskakać się za wszystkie czasy, z własnej nieprzymuszonej woli. Gimnastyka to na pewno

ciekawsza od aerobiku, a i zdrowsza niż klasyczne siedzenie z padem na podłodze.

Od strony wizualnej gierki nic sobą nie reprezentują. Ot, statyczne, kreskówkowe tło i prościutkie modele towarzyszących ci w zabawie postaci. Muzyka również nie zachwyca – zapętlone motywy dobre do kreskówki komponują się może z grafiką, ale podobać się nie mogą.

EYETOY: PLAY to cholernie innowacyjna zabawka, więc jeśli lubisz tego typu gadżety i masz w świnie dwie i pół stowy, to możesz śmiało atakować. Upewnij się jednak, że będziesz miał z kim grać, bo samotne wygibasy potrafią się jednak znudzić. Przynajmniej do czasu, aż na rynek wejdzie dysk z nowymi grami, który został już zapowiedziany.



EyeToy: Play

SONY POLAND

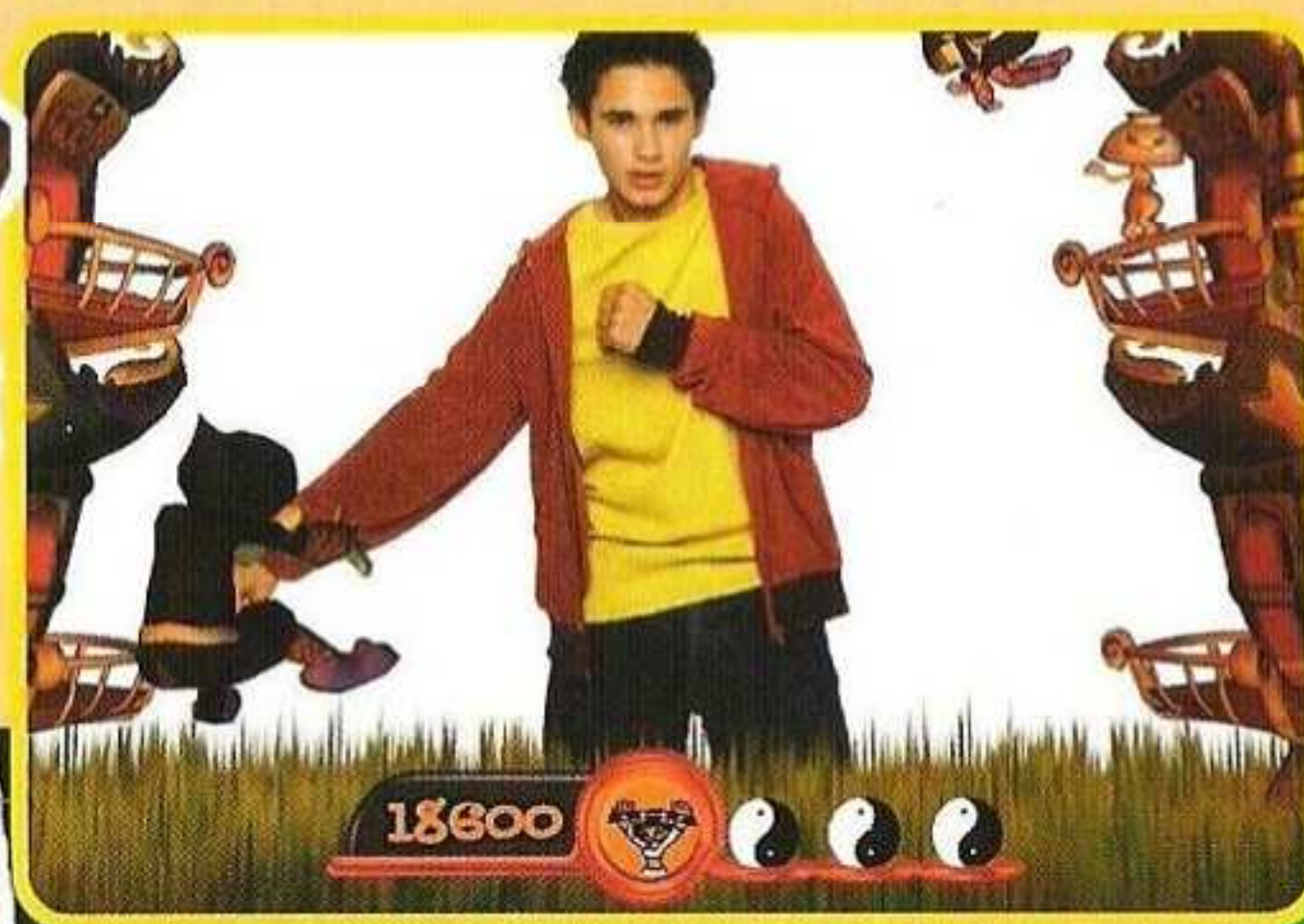
PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

70%	65%	85%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Wyśmienita zabawa w gronie przyjaciół i nie tylko. Nareszcie coś świeżego i rozciągającego zgarbiony kręgosłup

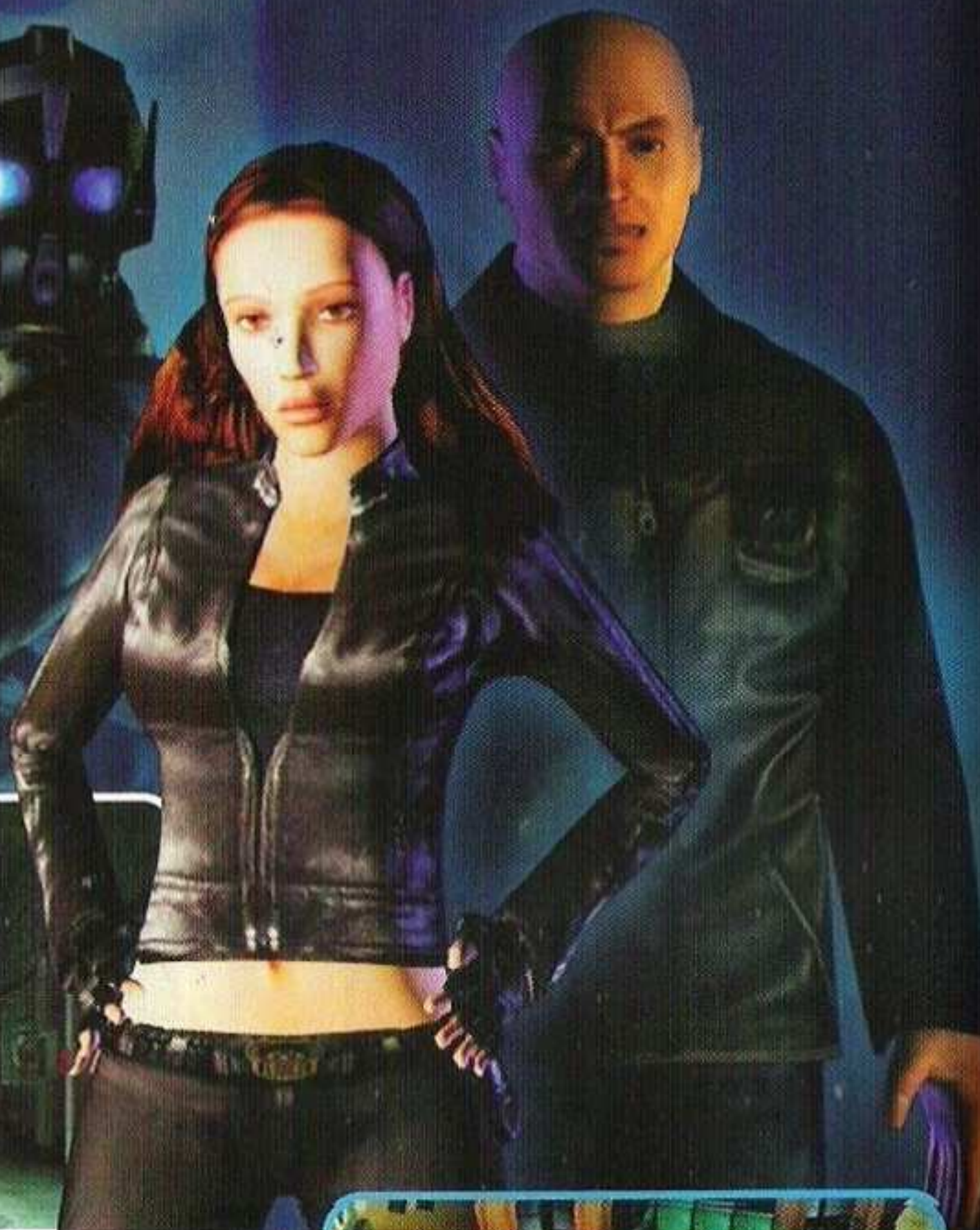
85%
OCENA

Cena: 259 zł
Wykorzystuje: EyeToy, Memory Card



18600

JAMES CAMERON'S DARK ANGEL



Zazwyczaj tak to już jest, że kiedy kończą się pomysły na kręcenie nowych odcinków serialu, występujące w nim postacie pojawiają się w grze komputerowej. Ostatnio zasada ta sprawdziła się w przypadku „Dark Angel” Jamesa Camerona, w którym główną bohaterkę Max zagrała ponażna Jessica Alba. Nie wiem, czy serial był dobry, czy nie. Pewnie znajdą się tacy, co powiedzą, że super albo odwrotnie – że do bani. Nie będę się nad tym rozwodził, bo to nieistotne. Tak czy inaczej, programiści z Sierra Studios i Radical Entertainment przy współpracy z Fox Interactive postanowili dać graczom możliwość

Tym razem masz do czynienia z całkiem udanym tematem filmowym w grze

wcielenia się w Max. Pytanie brzmi: czy warto z niej skorzystać za 199 zł?

W 2009 roku światem wstrząsnęła katastrofa. Na skutek gigantycznego impulsu elektromagnetycznego wszystkie urządzenia elektroniczne przestały nagle funkcjonować. Z panującego chaosu wyłoniła się nowa, mroczna rzeczywistość. W obawie przed skutkami kataklizmu wielkie korporacje, które przejęły władzę, zaczęły poszukiwać nowych metod kontroli społeczeństwa. Większość badań miała charakter czysto militarny, a jednym z projektów, które zrodziły się w tym czasie, było stworzenie superżołnierza – istoty, której możliwości przekraczałyby ograniczenia ludzkiego organizmu. Tak powstał projekt Manticore... a jednym z jego owoców była Max. Łącząc genotyp człowieka i kota, naukowcy stworzyli serię wojowników X-5. Szybcy, zwinni, obdarzeni nadludzką siłą i poddani rygorystycznemu treningowi mieli stać się nowym ogniwem ewolucji. Plany te pokrzyżowała jednak ucieczka kilku osobników z pilnie strzeżonego laboratorium.



Po wydostaniu się na wolność Max chroni się w zniszczonym impulemie Seattle. Ścigana przez żołnierzy korporacji I-Corp, próbuje odnaleźć swoje miejsce w świecie, a także dowiedzieć się, kim jest i kto ją stworzył. Kluczem do tego może być jej zbiegłe rodzeństwo, dlatego Max postanawia odszukać je za wszelką cenę. Na jej drodze stanie nie tylko policja, liczni żołnierze I-Corp i siły specjalne, ale także nowa generacja superwojowników X-7. Tyle o fabule.

Można chyba powiedzieć, że DARK ANGEL jest trójwymiarową mieszanką gry przygodowej i zręcznościowej z naciskiem na ten ostatni element. Rozgrywka widziana z perspektywy trzeciej osoby nie polega jednak tylko i wyłącznie na walce wręcz z nowymi przeciwnikami. Czasem sytuacja wymaga dyskrecji, na niektórych etapach obecność Max nie może zostać zauważona i trzeba pomyśleć, jak nie zwracając na siebie uwagi, pozbyć się niewygodnych

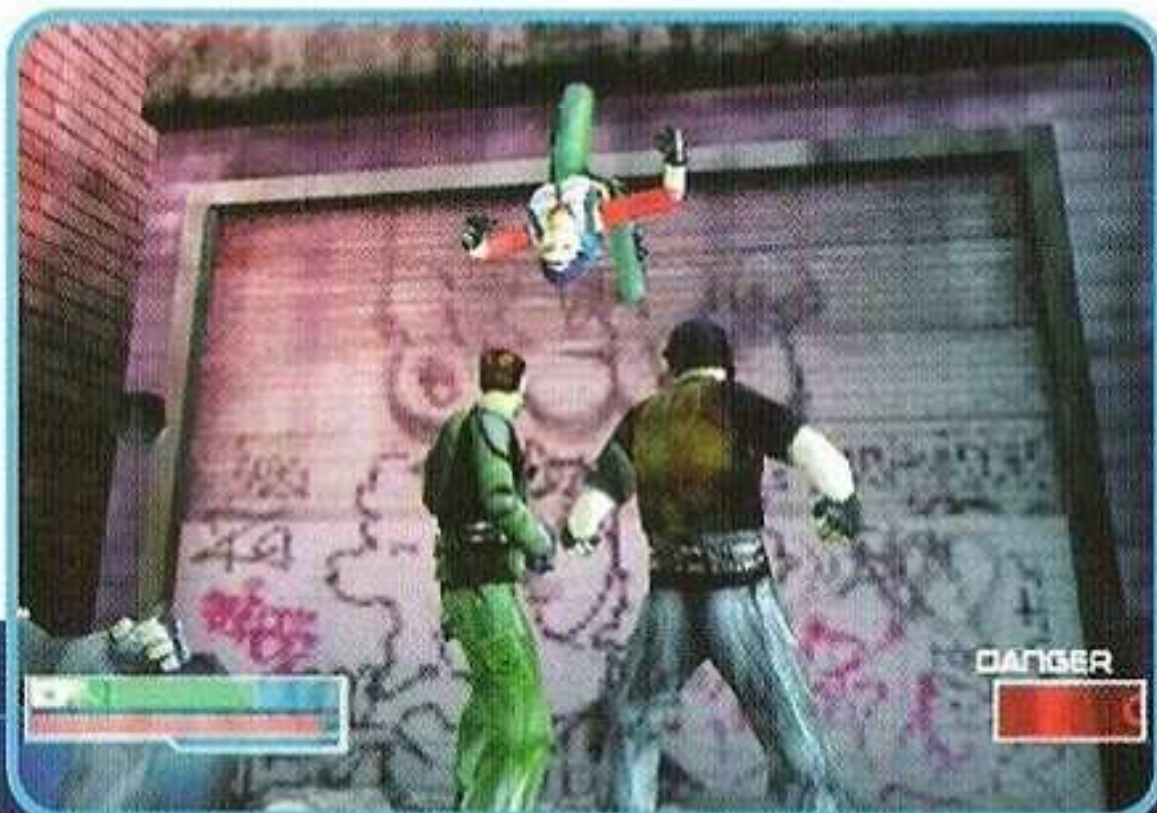
przeciwników. W tym momencie Max musi polegać na swoich umiejętnościach walki i sabotażu. Do cichego likwidowania wrogów służy jej tryb skradania się i słynny chwyt pana Spocka ze „Star Trek”. Pomocne są także superwizja i Stealth Gun, jednak amunicja do tego ostatniego pojawia się w grze dosyć rzadko. Kiedy robi się gorąco i przeciwnik spostrzeże twoją obecność, wówczas nie pozostaje nic innego jak ostra walka. Wszystkie chwytów są dozwolone, a do dyspozycji masz ich około pięćdziesięciu, włączając w to rozmaite kombinacje i sekwencje ciosów. Co więcej, przy przeważającej liczbie przeciwników lub w sytuacji, kiedy trzeba się ich bardzo szybko pozbyć, Max może wprowadzić się w stan furii. Wówczas z niesamowitym impetem niszczy każdego, kto jest na tyle głupi, by stanąć jej na drodze. Oprócz pięści Max może uzbroić się w dwie tonfy, które czasem można znaleźć i w ten sposób podwyższyć zadawane obrażenia. Rozgrywka jest przez cały czas bardzo dynamiczna, co można uznać za niewątpliwą zaletę DARK ANGEL. Wyjątek stanowią końcowe etapy, w których nie można zostać wykrytym. Tu liczy się przede wszystkim cierpliwość i wycucie czasu, a wystarczy jeden błąd, by trzeba było wszystko zaczynać od początku. Na szczęście pojedynki z bossami – genetycznie zmodyfikowanymi żołnierzami X-7, które często kończą się śmiercią bohaterki, można powtarzać bez konieczności przechodzenia poprzedniego etapu.

Podsumowując, mogę powiedzieć, że DARK ANGEL to gra wciągająca. Grafika nie jest może dziełem sztuki, ale postacie są ładnie animowane i wszystko wygląda przyzwoicie. To samo tyczy się dźwięku,



bohaterowie przemawiają głosami aktorów, którzy odtwarzają ich role w serialu. Programiści postarali się, odwzorowując twarz i sylwetkę

filmowej Max, a dla wprowadzenia w klimat co jakiś czas oglądasz krótkie przerywniki zrobione na silniku gry. Etapy i przerywniki dają w sumie bardzo spójną całość, co sprawia, że można spędzić kilka godzin przed telewizorem, a później zastanawiać się, gdzie się podział cały ten czas. Twórcy DARK ANGEL wiernie przenieśli serialowe realia do gry komputerowej, łącznie z kocią naturą i umiejętnościami Max. Jak dla mnie – przyzwoita zabawa na kilka, może kilkanaście godzin.



DARK ANGEL RADICAL ENTERTAINMENT / PLAY IT

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

70% GRAFIKA 75% DŹWIEK 75% ZABAWA

Kurt Russel chyba nie pogardziłby superżołnierzem w wykonaniu Max, a fani serialu będą zadowoleni 75% OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: Memory Card

BLOODRAYNE

Chłopcy z Terminal Reality najwyraźniej pomyśleli, że czerwone jest piękne, i dali ci do ręki produkt, który nawet u kardiochirurga może wywołać awersję do krwi. Ale może właśnie to miała być przystawowa „marchewka” przeznaczona dla graczy? Faktem jest, że dawno już nie widziałem tytułu, w którym krew lałaby się tak rwącym potokiem. BLOODRAYNE bije pod tym względem wszelkie rekordy.

Nie wierzysz? No to wyobraź sobie, że Wieczny Łowca Blade, wzorem Michaela Jacksona, stał się biały, a następnie jeszcze zmienił skórę. Później założył obcisłe gacie, szpilki i stanik push-up, po czym wziął do ręki jeszcze jeden miecz i wyruszył,

przepraszam... teraz to już wyruszyła na krwawą krucjatę przeciwko złu tego świata. A Zło nosi tym razem czerwona opaskę ze swastyką na ramieniu. Wiadomo, kto zacz – naziści, bo im można bezkarnie wypruwać flaki i wszyscy wiemy, dlaczego. Dodajmy do tego trochę okultyzmu rodem z WOLFENSTEINA albo INDIANY JONESA, pradawne monstra przebudzone ze snu i wychodzi całkiem fajny klimat. Nie wiem czemu, ale jest coś dziwnie fascynującego w tej tematyce.

Tytułowa bohaterka Rayne to półkwi wampirzyca albo Dhampir (doprawdy nie mam pojęcia, kto to wymyślił, ale nie wnikajmy), pracująca dla tajemniczej organizacji Brimstone Society, której celem jest ochrona ludzi przed wszelkimi dziwadłami tego świata. Agentka Rayne, uzbrojona w dwie wielkie srebrne kosy i wszelką broń znalezionej po drodze, wyrusza do Luizjany, aby odkryć tajemnicę potwora z bagien. Na miejscu, po uporaniu się z hordami zmutowanych autochtonów i jakiegoś robactwa, nasz Czerwony Kapturek spotyka samego wilka – Jurgena Wulfa – szefa nazistowskiej grupy do spraw paranormalnych. Wilk ślini się i kłapie paszczą na widok bohaterki, ale w końcu jakoś ją ogłusza i daje dyla. Przez resztę gry panna Rayne stara się go dorwać, przemierzając tajne bazy nazistów w Argentynie i Niemczech. Oczywiście Brimstone Society nakazuje swojej podopiecznej wyeliminowanie wszystkich przywódców Gegen-Geist Gruppe oraz pozbycie się owoców niemieckich badań i wykopalisk.

O krwi już pisałem – w trakcie wykonywania misji leje się ona hektolitrami. Kiedy Rayne wchodzi do pomieszczenia i rozpoczyna swoje żniwa, rozczłonkowani ludzie biegają dookoła, wrzeszcząc wniebogłosy. Przyznam szczerze, że po pewnym czasie można się przyzwyczaić do wszechobecnej posoki i dostrzec szczegółowość czy może nawet artyzm, z jakim programiści zaprojektowali latające kończyny przeciwników. Dodam jeszcze, że im efektniej uda ci się posiekać jakiegoś delikwenta, tym szybciej Rayne może wprowadzić się w stan furii, w którym jest jeszcze bardziej zabójcza. Wtedy to już nawet sam ekran staje się czerwony. Do dyspozycji bohaterki pozostaje szereg nadludzkich umiejętności (nie zapominajmy, że to w końcu „Dhampir”), takich jak soperskoki, obrotowe kopnięcia, kombosy, widzenie przez ściany i w ciemnościach czy slow-motion w stylu MAX PAYNE. Fajnie, że bez żadnego ograniczenia. Kolejna rzecz, która mi się spodobała, to fakt, że nie masz dostępu do wszystkich umiejętności od samego początku – Rayne rozwija się w trakcie gry i uczy nowych rzeczy po pojedynkach ze szczególnie trudnymi przeciwnikami. Kiedy siły życiowe bohaterki zostaną nadwątlone, musi wrzucić coś na ząb. A że dookoła pełno krwi... no cóż, łatwo się domyślić, co dalej



– Rayne może rzucić się na jakiegoś nieszczęśnika lub przyciągnąć go do siebie harpunem i zatopić swoje przerośnięte kły w jego szyi czy karku. Akcja przeważnie toczy się szybko. Nie ma łamigłówek w stylu: przesunij kamień, a otworzą się drzwi 3 kilometry stąd – tutaj liczy się tylko walka. Nie żeby nie było jakichś nieskomplikowanych zadań, ale wbiegając do pomieszczenia, zazwyczaj najpierw szukasz kolejnej ofiary.

Grafika nie należy może do arcydzieł gatunku, ale jest bardzo dobra – animacja Rayne i przeciwników, efekty mgły i oświetlenia czy nawet niektóre wnętrza sprawiają wrażenie porządnie wykonanych. Czasem korytarze podziemnych baz mogą być monotonne, ale da się to jeszcze przeżyć.

BLOODRAYNE... czyli o Czerwonym Kaptureku bajka w wersji hardcore

Dźwięk natomiast to zdecydowanie najstarsza strona BLOODRAYNE. Dialogi są po prostu słabe, bez wyrazu, bez emocji. Teksty Rayne czasami padają dobrą chwilę po zakończeniu krwawej łaźni i są lekko nie na miejscu, a Niemcy... Niemcy szwargoczą angielszczyzną. Nie mówię, że wszystko jest do bani, wręcz przeciwnie, można się czasem niezłe wystraszyć, niemniej ten element trochę szwankuje.

Podsumowując – BLOODRAYNE to zabawa w raczej ciężkim klimacie. Jednak jak ktoś lubi horrory albo bardzo brutalne kino akcji, to będzie miał wielką frajdę. Frajdę na jeden, dwa weekendy, bo potem gra się kończy, a że jest liniowa, więc za drugim razem będzie dokładnie to samo, tylko może w innych odcieniach czerwieni.

BLOODRAYNE

TERMINAL REALITY / PLAY IT

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

80% GRAFIKA 60% DŹWIEK 85% ZABAWA

Kiedy patrzysz na obleśnego stwora i widzisz jedzenie, to znak, że najwyższy czas wyłączyć BLOODRAYNE...

80% OCENA

Cena: 209,90 zł
Wykorzystuje: Memory Card



Ridepod Steve

Ridepod to wielki robot o imieniu Steve. Jest to bardzo ciekawy gadżet, będący zarówno dość szybkim środkiem lokomocji, jak i bardzo potężną bronią. Dzięki wynalazkom Maxa oraz częściom zakupionym u Cedrica możesz usprawnić go tak, że stanie się prawdziwym heroldem apokalipsy. Niech cię Tao ma w swej opiece, jeśli chcesz zakupić mu Voice Unit – gadanina Steve'a jest jednym z najbardziej wkurzających elementów gry.

DARK CHRONICLE



Ktoś na górze popełnił błąd. Ja i japońskie RPG'i to tak, jak Krooger i jazda autobusem – niby wiem, o co chodzi, ale mam na nie uczulenie i unikam jak ognia. Żeby nie wyjść na całkowitego profana zaznaczę, że uwielbiam „zachodnie RPG'i", a kostkowlówkową wersją tych szpiliw interesuję się od 10 lat, więc postaram się być obiektywny i spojrzę na DARK CHRONICLE chłodnym, profesjonalnym okiem [Fubercik i profesjonalizm....? Być nie może! – przyp. Fubert ;-)].

DARK CHRONICLE to druga część gry DARK CLOUD, japońskiego action-RPG, który zapowiadany był jako coś świeżego i rewolucyjnego, a okazał się zaledwie przeciętną produkcją. Zapewne patrzyłeś już, drogi czytelniku, na stopkę i widziałeś ocenę, więc nie zamierzam ukrywać – DARK CHRONICLE jest naprawdę bardzo dobrym tytułem.

W grze wcielasz się w rolę Maximiliana, młodego wynalazcy mieszkającego w spokojnym miasteczku Palm Brinks. Pewnego dnia odkrywasz, że otaczający cię świat został zniszczony, więc nie pozostaje ci nic innego, jak tylko ruszyć w drogę i spróbować go odbudować. Na początku zabawy poznasz też drugą postać,

którą możesz kontrolować – przybywającą z przyszłości Monikę. Nie chcę zdradzać zbyt wiele, więc nie będę się wdawał w szczegóły, powiem jedynie, że historia jest naprawdę ciekawa i wciągająca, a przede wszystkim przemyślana.

Tao mówi: tym razem Tao nic nie mówi, bowiem Tao gra w DARK CHRONICLE ;-)

Przemierzając usiane potworami podziemia, Max zbiera tzw. Geostones, kamienie, w których umieszczono dane o różnych elementach otoczenia – takich jak drzewa czy budynki. Dzięki nim Max może odbudować zlikwidowane miasteczka, co jest bardzo ciekawą zabawą przypominającą uproszczone SIMCITY.

Dobrze, a więc odbudowałeś już jakieś miasto, lecz nadal ci czegoś brakuje... Hmm... Mieszkańców! W tym momencie musisz wrócić do Palm Brinks i namówić ludzi, by zabrali swój dobytek i przenieśli się na stworzone przez ciebie miejsce. Oczywiście ludzie to krnąbrne bestie, więc zanim się zgodzą, dostaniesz do wykonania jakieś zadania. Kiedy już się z nimi uporasz, możesz takiego delikwenta wsadzić do pociągu i przewieźć do twojej miejsciny.

A teraz zajmijmy się najciekawszą, moim zdaniem, częścią gry. Jak już napisałem wcześniej, Max jest wynalazcą i jak każdy przedstawiciel tej profesji, zanim zbuduje jakiś gadżet, musi najpierw wpadnąć na pomysł, stworzyć projekt, zebrać odpowiednie komponenty i dopiero wtedy może zabrać się do roboty. Dość wcześnie w grze w twoje łapki wpadnie aparat fotograficzny, dzięki któremu możesz... (uwaga, oto odkrycie stulecia) ...robić zdjęcia. Jeśli uwiecznisz jakieś ciekawe obiekty, możesz zachować zdjęcia, a następnie łącząc je z innymi,



natchnąć Maxa wena twórczą. Niech za przykład posłuży pierwszy wynalazek Maxa – źródło zasilania dla jego robota. Gdy zrobisz zdjęcia bańki na mleko, paska i rur, nasz młody wynalazca wpadnie na pomysł, jak zasilić swego robota i gdy zdobędziesz te komponenty, będziesz mógł stworzyć dla niego układ paliwowy. Ogólnie jest to całkiem fajna zabawa, choć czasem może doprowadzać do frustracji, gdyż niektóre obiekty napotkasz tylko raz i jeśli je przeoczysz, nigdy już nie będziesz w stanie ich sfotografować. Na szczęście zdarza się to dość rzadko, więc raczej nie powinno wpłynąć na frajdę płynącą z gry.

Mechanika zabawy jest dość specyficzna. To broń – a nie postacie – zdobywa doświadczenie. Skacząc na poziomy, broń zyskuje „punkty syntezy”, które służą do wprowadzania ulepszeń poprzez umieszczenie w danym orężu jakiegoś przedmiotu, który zwiększy jego cechy. Postacie także posiadają swoje charakterystyki, ale jak już napisałem, nie zyskują doświadczenia. Jeśli chcesz podwyższyć cechę danej postaci, musisz nakarmić ją specjalnym żarciem, które znajdziesz podczas swoich podróży.

Nie bój się, może to brzmieć zawile, ale w praktyce sprawdza się całkiem sympatycznie.

Kiedy znudzi ci się bieganie po różnorodnych podziemiach, możesz trochę się w świecie DARK CHRONICLE rozerwać. Jak w wielu innych japońskich RPG'ach, kiedy napotkasz na swojej drodze jakiś zbiornik wodny, możesz wyciągnąć wędkę i pobawić się w łowienie ryb. Złowione okazy możesz sprzedawać, zjeść (odzyskując w ten sposób trochę utraconego zdrowia) lub... umieścić w akwarium. Dzięki temu pobawisz się w hodowlę ryb – możesz je karmić, krzyżować, trenować, wystawiać do walki lub wyścigów. Zabawa ta jest tak wciągająca, że określenie „minigra” ledwo przechodzi mi przez gardło. Kolejnym „zapychaczem czasu” jest gra, zwana „sphedą”, którą z braku lepszych słów określić można jako udziwniony golf – uwierz mi na słowo, to mógłby być oddzielny, całkiem ciekawy program.

W DARK CHRONICLE spodobało mi się, że sam możesz określić to, jak chcesz grać. Ogólnie chodzi o to by budować miasta. Do budowy potrzebne są nie tylko Geostony, ale także odpowiednie materiały, który znajdujesz, zwiedzając podziemia i lochy. Możesz je także kupić u wszystkich handlarzy. Jeśli potrzebujesz gotówki, możesz zdobyć ją na monstrach albo na

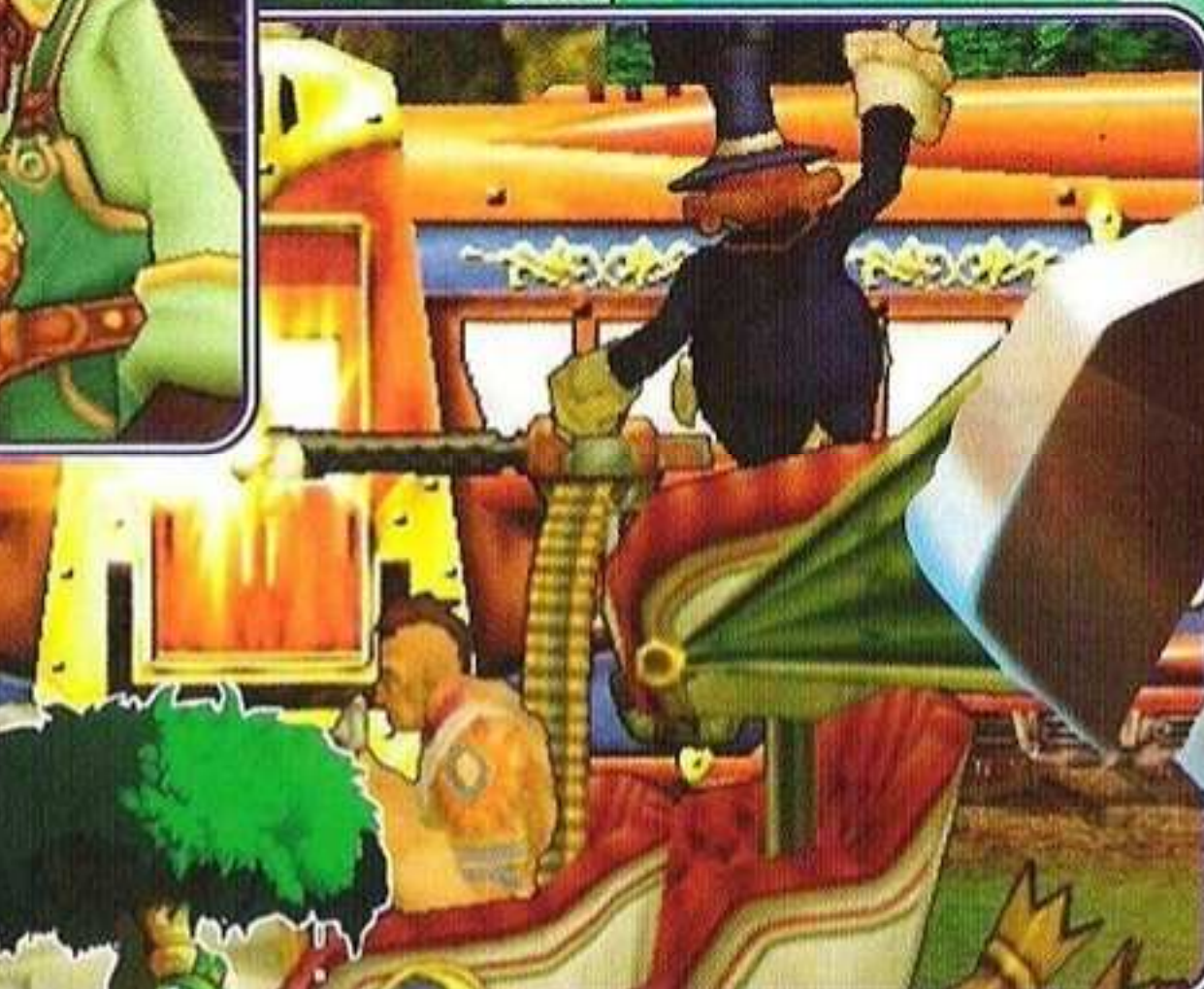
Monica

O ile Max do walki wykorzystuje broń palną i inne wymyślone przez siebie gadżety, dziewczyna – oprócz broni białej – posiada moc zmieniania się we wszelakie monstra. One również mogą zdobywać doświadczenie, tak jak oręż Maxa, dzięki czemu Monica zyskuje dostęp do coraz to potężniejszych postaci. Uwierz mi na słowo, jest to równie ciekawe jak zabawa z gadżetami Maksia.

tysiąc innych sposobów – na przykład sprzedając ryby. Możesz spędzać całe godziny, bawiąc się w sphedę i całkowicie ignorując linię fabularną gry.

Każda gra ma jakieś wady, na szczęście w DARK CHRONICLE nie psują one zbytnio frajdy. Nie podoba mi się trochę interfejs Georamy – czyli trybu budowania miast. Szkoda że nie umieszczono tam ikonki zakupu budulca... Zamiast tego zawsze, gdy czegoś potrzebujesz, musisz wychodzić z ekranu Georamy i osobiście biec do najbliższego handlarza, co z czasem staje się bardzo uciążliwe. Kolejną wadą DC jest to, że w pełni rozwija on swe skrzydła dopiero po mniej więcej dziesięciu godzinach gry. Ja sam dawno rzuciłbym ją w kąt, gdyby nie obowiązek recenzenta. Przez to wielu ludzi może się do niej zrazić, nie zagłębiając się zbytnio w ciekawy świat DARK CHRONICLE.

Do plusów zaliczyłbym wciągającą fabułę, ciekawą mechanikę gry, przepiękną, cel shadingową grafikę, która udowadnia, że w drugiej plejstacji wciąż drzemie wielka moc oraz profesjonalne udźwiękowanie. Dobrze dobrani aktorzy wkładają serce w odgrywanie swych postaci, a muzyka miejscami naprawdę potrafi zachwycić. Jakby tego było mało, nawet pobieżne przejście gry wyjmie ci 40 godzin z życiorysu... Natomiast aby w pełni poznać jej uroki, potrzebne ci będzie około 100 godzin. Podsumowując, choć DC nie nawróci takiego jRPG'owego heretyka jak ja i tak zapewni sporą dawkę dobrej rozrywki.



DARK CHRONICLE
SCEE / Sony Poland

PS2 GCN XBOX

PSOne GBA GBC

85%

GRAFIKA

80%

DŹWIEK

70%

ZABAWA

Kawał dobrego szpila.
PeeSovy odpowiednik
ZELDY

80%

OCENA

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card (520 kb)

WRATH UNLEASHED

WRATH ma być połączeniem akcji i strategii, w którym spotkają się cztery potężne rasy reprezentujące cztery podstawowe żywioły. Oczywiście poza zwykłymi jednostkami jak robotnicy czy żołnierze, będziesz tworzył też imponujących bohaterów: cyklopów i gigantów. Tym razem wszystko rozbija się o to, czy bóg okaże się potężniejszy. Kluczem do zwycięstwa

SECRET WEAPONS OF NORMANDY

Pamiętasz jeszcze SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE z początku lat 90.? Dziś, kilka ładnych lat później, LucasArts przygotowuje się do wydania jego remake'u na PC, PS2 oraz – oczywiście – Xboxa. Gra zawierać będzie 15 misji, podczas których przyjdzie ci pilotować mniej więcej



w misji będzie zatem zrównanie z ziemią wszystkich świątyń przeciwnika lub – o wiele mniej subtelnie – zarżnięcie jego boga. Każda ze stron będzie miała oczywiście swoje mocne i słabsze strony, zaś umiejętne ich wykorzystywanie stanowić ma połowę sukcesu. Generalnie rzecz biorąc, zapowiada się gra dość mroczna. Zobaczmy pod koniec października. Mam nadzieję...

ARMED AND DANGEROUS



tylko samo maszyn. Dodajmy do tego jeszcze osiem samolotów, które odkryjesz i wykorzystasz w takich trybach, jak choćby Instant Action. W porównaniu do swego protoplasty, SECRET WEAPONS OVER NORMANDY będzie grą znacznie bardziej rozbudowaną. Twoje podniebne wojsko nie ograniczą się jedynie do tytułowej Normandii. Specjaliści z Totally Games przygotowali sporą porcję zadań na froncie wschodnim, liczne potyczki z Japończykami i wiele, wiele innych. A to co widać na screenach, absolutnie zabija – gra lotnicza w realiach II wojny światowej jeszcze nigdy nie wyglądała tak dobrze.

Planet Moon to ci goście, którzy kilka lat temu stworzyli GIANTS: CITIZEN KABUTO (o ile się nie mylę, powinieli znaleźć tę grę na którejś z płyt CLICKA). Jeśli sądzisz, że popisali się wtedy głupotą, nie czytaj dalej tego newsa. Jeśli jesteś innego zdania, donoszę, że ARMED AND DANGEROUS będzie produkcją utrzymaną w podobnym klimacie. Tym razem wcielasz się w Romana, dyktatora powstania obszarpańców. Fabuła pozostaje wciąż dość niejasna, lecz wiadomo już, że 99% czasu gry spędzisz na skutecznym destrukcji na skalę kosmiczną. W chwili gdy piszę te słowa, trwają właśnie prace nad implementacją broni – arsenał zapowiada się dość niezwykle. Na przykład taki SharkGun, który wystrzeliwuje rekina polującego na wraże monstra. Albo gigantyczny korkociąg, który wbijasz w ziemię, aby wszystko stanęło do góry nogami, a twoi wrogowie polecili w stronę nieba (ty nie lecisz, bo trzymasz się tego gigantycznego korkociągu). Po jakimś czasie wszystko wraca do normy i ci, którzy przed chwilą polecili w niebo, spadają z wrzaskiem na ziemię. Rewelacja, no nie?

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Konsolowy FALLOUT przypominać ma raczej HUNTER: THE RECKONING czy DARK ALLIANCE aniżeli TACTICS, w który jakiś czas temu zagrywałem się na pececie. W końcu będzie działać w oparciu



o zmodyfikowany kod graficzny BALDUR'S GATE 2! Co nie znaczy, że zostanie aż tak uproszczony. Znow zobaczysz miliony statystyk, z pomocą których tak fajnie tworzyło i rozwijało się postać. Wciąż obecna będzie postapokaliptyczna pustynia i porozrzucane na niej miasta. W grze napotkasz też wiele postaci, od których otrzymasz liczne zlecenia – co powinno urozmaicić nieco główny wątek poszukiwań zaginionego Paladyna Bractwa Stali. Na razie w BROTHERHOOD zagrażasz samotnie, lecz wiadomo już, że Interplay pracuje też nad trybem dwuosobowym. Pozostaje czekać na końcówkę października, bo wtedy konsolowy FALLOUT powinien ujrzeć światło dzienne. Chodzi oczywiście o dzień nuklearny.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

UNDERGROUND, kolejna mutacja serii NEED FOR SPEED, przybliży ci bogactwo świata nielegalnych wyścigów samochodowych. Osadzona w realiach wielkomiejskiej nocy gra ma wyzwolić w tobie demona

szybkości, który przepisy drogowe będzie łamał równie łatwo jak Herkules podkowy. Wkrótce przeczytasz o tej grze więcej – w końcu EA ma ambicję rzucić ją na każdą poważną platformę sprzętową.



NEWS FLASH

ATI W XBOX2

Na konferencji prasowej 14 sierpnia bieżącego roku przedstawiciele firm Microsoft i ATI Technologies zapowiedzieli rozpoczęcie współpracy, której efekty ujrzymy najprawdopodobniej na ekranach naszych własnych telewizorów – kiedy już podłączymy do nich drugie pokolenie Xboxów. Przedstawiciele obu korporacji wielokrotnie podkreślali radość z doniesłego wydarzenia i wyrazili nadzieję, że będą w stanie dostarczyć graczom niezapomnianych przeżyć. Jednym słowem – standard.


BUFFY2

Eurocom ogłosił, że BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS trafił już na złote płytki. Wiadomość tym radośniejsza, że poprzednia część gry – praktycznie niedostępna w Polsce, za co dziękujemy polskiemu przedstawicielowi Billa Gatesa – była produkcją nader udaną. CHAOS BLEEDS opracowywany został jako „zaginiony odcinek” z piątego epizodu serialu, który jakiś czas temu przestał być w ogóle emitowany. Gra ma pojawić się za Oceanem już 26 sierpnia.

DOOM3

Za Xboxowy port superprodukcji DOOM3 odpowiedzialny ma być team Vicarious Visions – ten sam, który przygotował TONY HAWK'S PRO SKATER na GBA i JEDI OUTCAST na pudło i GCN. Tako rzekli ludzie z Activision i chyba możemy im wierzyć, skoro wydają tę grę. Przypominamy, że DOOM3 ma ukazać się na pecety w pierwszym kwartale nadchodzącego roku. Termin premiery na Xboxa wciąż nie został podany.

NIE BĘDZIE FULL THROTTLE 2

No co za kicha! W bardzo krótkim oświadczeniu szef LucasArts poinformował o przerwaniu prac nad kontynuacją FULL THROTTLE z 1995 roku. Gry nie będzie, chociaż miała ukazać się już niedługo :(.




CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE



Jeszcze w tym roku ukaże się kolejna część CRIMSON SKIES – tym razem tylko i wyłącznie dla posiadaczy Xboxów. Głównymi atutami produkcji ma być proste sterowanie i efektowna oprawa audiowizualna. Czy okaże się to prawdą, jeszcze zobaczymy. Jedno jest w każdym razie pewne – CRIMSON SKIES nie będzie miał wiele wspólnego z symulatorem lotu w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Kierowany przez siebie samolot będzie w stanie wykonywać nieprawdopodobne manewry, a kiedy jego pasek ruchów specjalnych zostanie wypełniony, prawa fizyki i ciężenia przestaną cię ograniczać... Do tego strzelanie. Bardzo, ale to bardzo dużo strzelania.

XIII

Miłośnicy komiksów powinni wiedzieć, o co chodzi. A chodzi o przeniesienie na konsole i komputery jednego z ciekawszych komiksów belgijskiego artysty Jeana Van Hamme'a – czyli popularnej „Trzynastki”. Przygotowywana przez Ubi Soft gra będzie strzelaniną FPP, która – jeśli wierzyć obietnicom twórców – nie znajdzie sobie równych. Na potrzeby programu wykorzystano technologię cel shading, dzięki której trójwymiarowe obiekty wyglądają jak z kreskówki. Dodajmy do tego liczne wyrazy dźwiękonaśladowcze (te wszystkie „Blam! Blam! Blam!”) i komiksowe kadry – zbliżenia pojawiające się w bardziej dramatycznych momentach przygody. A także fakt, że głosu głównemu bohaterowi użyczył znany z pewnego serialu aktor David Duchovny.

GRABBED BY THE GHOULIES

Powstaje kolejna chodzona bijatyka. I nie byłoby w tym fakcie nic osobliwego, gdyby nie to, że mówimy tu o bijatyce tworzonej z myślą o młodszych graczach. GRABBED BY THE GHOULIES opowiada historię młodego śmiałka, Coopera, który



wyrusza na poszukiwania swojej porwanej dziewczyny. Na jego drodze staną legiony idiotów do rozwalenia – mniejsze lub większe gobliny, szkielety i inne paskudztwa. W przedzieraniu się przez przeważające siły wroga Cooperowi mogą pomóc liczne bronie i bonusy, które można zebrać i wykorzystać. Gra może być całkiem przyjemna. Zobaczymy.



THE FAST AND THE FURIOUS

Podobnie jak NFS: UNDERGROUND, tFatF skupia się na wątku nielegalnych wyścigów samochodowych organizowanych na ulicach miast. Co ciekawe, produkcja Genki wyposażona będzie w całkiem solidny wątek fabularny. Mapa Los Angeles – miejsca akcji – to w zasadzie wielkie interaktywne menu, z poziomu którego będziesz zapisywał stan gry, grzebał w jej opcjach, a także wybierał wyścig, w którym wystartujesz. Poza snuciem się po mieście i paleniem gumy tFatF umożliwi ci wykonywanie licznych zadań specjalnych, jak dowieszenie jakiegoś przedmiotu z punktu A do punktu B w określonym czasie itp. Gra zapowiada się dość standardowo, ale prawie na pewno jej oprawa będzie czymś wartym zapamiętania. Premiera tFatF na Xboxa zapowiadana jest na początek 2004 roku.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



SPAWN

Piekielna kreacja Todda McFarlane'a nawiedzi nasze konsole na Gwiazdkę. Jeśli wierzyć doniesieniom zachodnich serwisów informacyjnych, przygody Spawna zrealizowane będą w duchu DEVIL MAY CRY. Spawn skorzysta z broni białej takiej



jak topór czy łańcuchy, równie sprawnie będzie posługiwał się bronią palną, a także przynajmniej sześćset sześćdziesiąt sześć razy zrobi użytek ze swych piekielnych mocy. Grafika wygląda całkiem nieźle, lecz będziemy musieli zobaczyć grę w akcji, aby móc powiedzieć coś bardziej konkretnego.



BEYOND GOOD AND EVIL

BEYOND GOOD AND EVIL to najnowszy projekt Michela Ancela – tego samego, który stworzył kalekiego Raymana. Tym razem Anceł wymyślił świat nieco inny, zdecydowanie bardziej futurystyczny. I jakby tego było mało, owemu światu grozi śmiertelne niebezpieczeństwo. Jedyne ratunkiem może być Jade, urocza fotoreporterka. Poza przemierzaniem świata, walkami z potworami i rozwiązywaniem zagadek Jade spotka na swojej drodze towarzyszy, którzy udzielą jej pomocy w zbożnym dziele. Aha – z racji zawodu bohaterki trzeba będzie trzaskać tutaj dużo zdjęć. W ten sposób Jade zdobywa pieniądze.

Nowy PRINCE OF PERSIA ma być ukoronowaniem serii. Chociaż sedno gry pozostało niezmiennym, rozgrywka ma obfitować w wiele nowych elementów. Np. rola Księżniczki znacznie wykracza poza to, co widzieliśmy dotychczas – to nie jest już biedna dziewczę, które cały czas trzeba ratować z opresji. Nie wiemy jeszcze, czy powabną arystokratką będziemy mogli sterować, czy będzie ona funkcjonować bardziej na zasadzie zleceniodawcy. W każdym razie, pod względem graficznym THE SANDS OF TIME prezentuje się całkiem nieźle. Aż chce się zagrać. No, kto by pomyślał.



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Szcześliwym zbiegiem okoliczności miałem okazję zagrać w długo oczekiwanego RPG'a w realiach Gwiezdných Wojen. Wydaje mi się, że nie ma sensu bawić się tutaj w nudnawy i przydługi wstęp. Lepiej będzie chyba powiedzieć od razu, że KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC jest najprawdopodobniej najbardziej ambitnym projektem sygnowanym przez LucasArts. A zarazem – najbardziej rozbudowaną grą fabularną dla posiadaczy Xbota i jednym z tych tytułów, które już w dniu swojej premiery stają się klasyką. Czytaj dalej, to uwierzysz.



Chociaż całość firmuje LucasArts, za KotOR odpowiedzialny jest team BioWare. Grupa ta pokazała już swoje umiejętności na fabularnym polu, tworząc takie programy jak NEVERWINTER NIGHTS czy rewelacyjny BALDUR'S GATE. Jednak najnowsza produkcja studia przebija wszystkie te tytuły razem wzięte, oferując więcej przygody, akcji i opowieści aniżeli jakakolwiek gra w historii. No, może z wyjątkiem ULTIMA ONLINE – ale to już inna bajka.

Bodaj największym atutem KotOR jest jego epicki rozmach. Ta opowieść naprawdę rozpoczyna się

w odległej galaktyce. I to bardzo dawno temu – bo przeszło 400 lat przed wydarzeniami z pierwszej części trylogii Geoga Lucasa. Wprawdzie historia rozwija się z początku leniwie i powoli, jednak po pewnym czasie nie będziesz już w stanie myśleć o niczym innym, jak tylko o misji, którą musisz wykonać. Kiedy gra się rozpoczyna, jesteś zaledwie utalentowanym padawanem – osobnikiem, który z Mocą radzi sobie wprawdzie z łatwością, ale nie ma co mówić o czymś szczególnym. Będziesz kursował między punktami A i B (a także

„Your lack of faith disturbs me, Admiral...”

Darth Vader

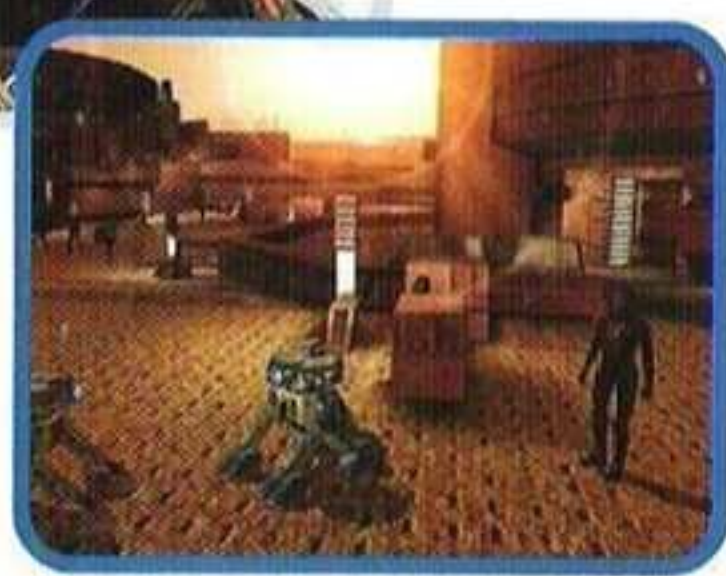
w odwrotnej kolejności) tak często, że siłą rzeczy opanujesz dość złożony interfejs użytkownika. O co tutaj tak naprawdę chodzi, dowiesz się dopiero po pewnym czasie. W którymś momencie, po wykonaniu pierwszego poważniejszego zadania, przyjdzie ci wreszcie opuścić planetę Tatooine. I wtedy historia ruszy z kopyta.

Nie obawiaj się. W tym tekście nie znajdziesz zbyt wielu spoilerów – a już na pewno nie takich, które powiedzą ci o fabule gry zbyt wiele. Jak już bowiem napisałem, KotOR zrealizowany został z niebywałym rozmachem. Podczas gry odwiedzisz przeróżne planety, które w większości powinny być ci znane. Nawet jeśli nie jesteś ogromnym fanem Gwiezdných Wojen, powinieneś bez trudu rozpoznać pustynną





w pojedynkach na miecze świetlne, będziesz do znużenia posługiwać się Mocą, wystąpisz w wyścigu niczym młody Anakin Skywalker, a nawet trafisz do knajpy, w której nie przypadniesz do gustu barmanowi! I to oczywiście zaledwie drobny wycinek przygód, które czekają na ciebie w KotOR. Do olbrzymiego, wielowymiarowego wątku głównego dodaj jeszcze tysiąc subquestów i minigier, a otrzymasz mniej



planetę Tatooine, Manaan czy choćby zamieszkiwany przez Wookiech Kashyyyk. Napotkasz rozmaite rasy Obcych i rodzaje droidów – wiele z postaci będzie przypominało ci bohaterów z oryginalnej Trylogii. No bo jakże reagować na widok parającego się bandyterką przodka Jabby The Hutta, zachowującego się jak podkręcany C3PO androida HK-47 czy dziwnie znajome tancerki Twi'lek? Chociaż akcja KotOR dzieje się – jak zostało powiedziane – 400 lat przed budową Gwiazdy Śmierci – wiele elementów świata wyda ci się znajomych. O bohaterach już pisałem. Znajdziesz tu też miecze świetlne (niespodzianka, co?), a nawet będziesz pilotować statek kosmiczny, będący wcześniejszą wersją Sokoła Millennium! Zresztą, podobieństwa odnajdziesz nie tylko w dekoracjach i typach bohaterów. Przeżyjesz tu także tysiąc przygód, o których zapewne marzyłeś, kiedy oglądałeś filmy. A więc weźmiesz udział

więcej pełen obraz tego wspaniałego programu – tym lepszego, że zauważalnie większego od i tak genialnego MORROWIND. A skoro już o grze Bethesda mowa, to powiedzmy, że – podobnie jak tam – autorzy pozostawili ci ogromną swobodę działania. To, że jesteś padawanem Jedi, nie oznacza wcale, że przez całą grę będziesz musiał zachowywać się grzecznie. Równie dobrze możesz bowiem wybrać Ciemną Stronę Mocy. I zapewniam, że nie widziałem jeszcze gry, która tak sprawnie radziłaby sobie ze „złym” stylem działania głównego bohatera.

Dobrze. Pisałem już, że KotOR jest grą fabularną – podejrzewam, że chciałbyś dowiedzieć się

czegoś o systemie rozgrywki. Można go podzielić na dwie części. Ta pierwsza to oczywiście szeroko pojęta eksploracja środowiska. Odwiedzasz miasta, stacje kosmiczne, rozmawiasz z napotkanymi postaciami, zajmujesz się rozwijaniem przebogatyh statystyk swojej postaci, rozwiązujesz przeróżne zagadki – większość opiera się wprawdzie na schemacie zanoszenia odpowiednich przedmiotów w odpowiednie miejsca, lecz przynajmniej kilka razy natkniesz się na logiczne łamigłówki, których rozwiązanie będzie wymagało od ciebie troszeczkę więcej niż tylko trzeźwego umysłu i umiejętności kojarzenia faktów. Drugi wymiar KotOR to spektakularne pojedynki, które – najprawdopodobniej – urwą ci głowę dokładnie w tym miejscu, gdzie plecy tracą swą jakże szlachetną nazwę. Chociaż wszystkie walki zachowują efektywność pojedynków z gier akcji, to system jest już w duchu, rzekłbym, fabularnym. Podobnie jak w poprzednich tytułach BioWare, wydarzenia dzieją się w zasadzie w czasie rzeczywistym, lecz w każdej chwili możesz zatrzymać grę, aby wydać rozkazy. Oczywiście, możesz to zrobić także podczas gry, ale z włączoną pauzą wszystko zdaje się być jakies takie prostsze.

Wspomniałem o efektywności walk. Na początku twojej przygody z KotOR będziesz czerpał ogromną przyjemność z samego faktu, że stworzony przez ciebie

bohater w ogóle potrafi trzymać miecz świetlny w odpowiedni sposób. Z czasem – kiedy już twoje alter ego nabędzie doświadczenia – będziesz

nagradzany walkami z udziałem takich akrobacji, że od razu pomyślisz o tym, aby samemu zostać Jedi. I ta efektywność tyczy się w zasadzie każdej części gry. Na Tatooine będziesz obserwował piaskowe burze, podczas gdy na Kashyyyk będziesz cieszył się z faktu, że trawa kołysze się na wietrze. Tym, co jednak najbardziej powala na ziemię, jest genialnie prowadzona gra aktorów, którzy uczczyli postaciom swoich głosów. W nagraniach do KotOR wzięło udział przeszło 50 lektorów! Każda linia tekstu jest czytana, co w połączeniu z licznymi językami i dialektami Obcych – musisz mi uwierzyć na słowo – doprawdy oszałamia.

Jeszcze się zastanawiasz? Zapewniam cię, że nie ma nad czym – jeśli jesteś fanem Gwiezdnych Wojen i/lub dobrych, rozbudowanych RPG'ów, a także jesteś posiadaczem Xboxa, oznacza to, że bardzo chcesz posiadać tę grę. Bardzo, bardzo.

Podobnie jak w przypadku innych, wielkich produkcji na pułku, chociażby HALO, SPLINTER CELL czy przywoływanego już MORROWINDA, KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC jest grą, dla której będziesz w stanie całkowicie wyłączyć się z życia. Myślisz, że to niebezpieczne uzależnienie? Dobrze myślisz. Niebezpieczne, lecz bardzo satysfakcjonujące. Zwłaszcza, że jedno ukończenie tej gry nie oznacza wcale, że widziałeś choćby połowę z tego, co ma ona do zaoferowania.



SW: KNIGHTS OF THE OLD...
LUCAS ARTS / LEM

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

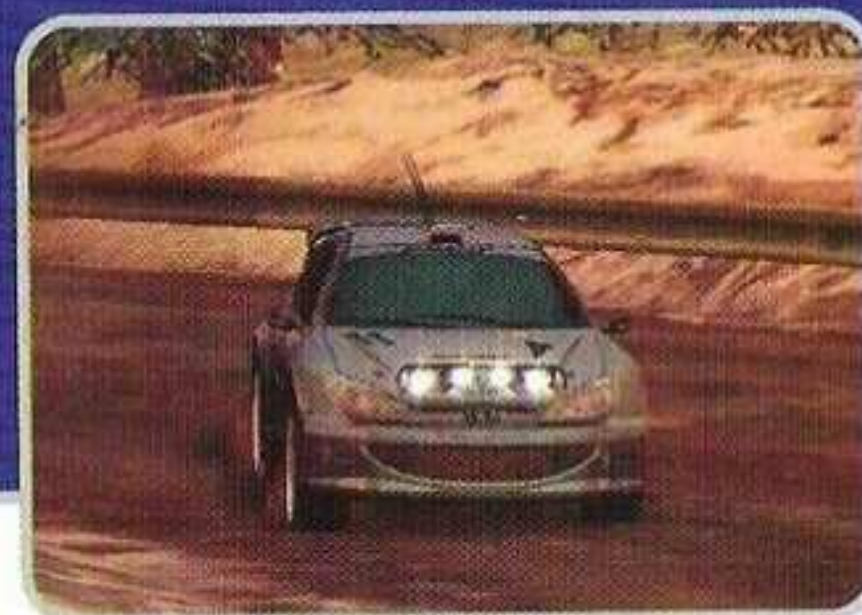
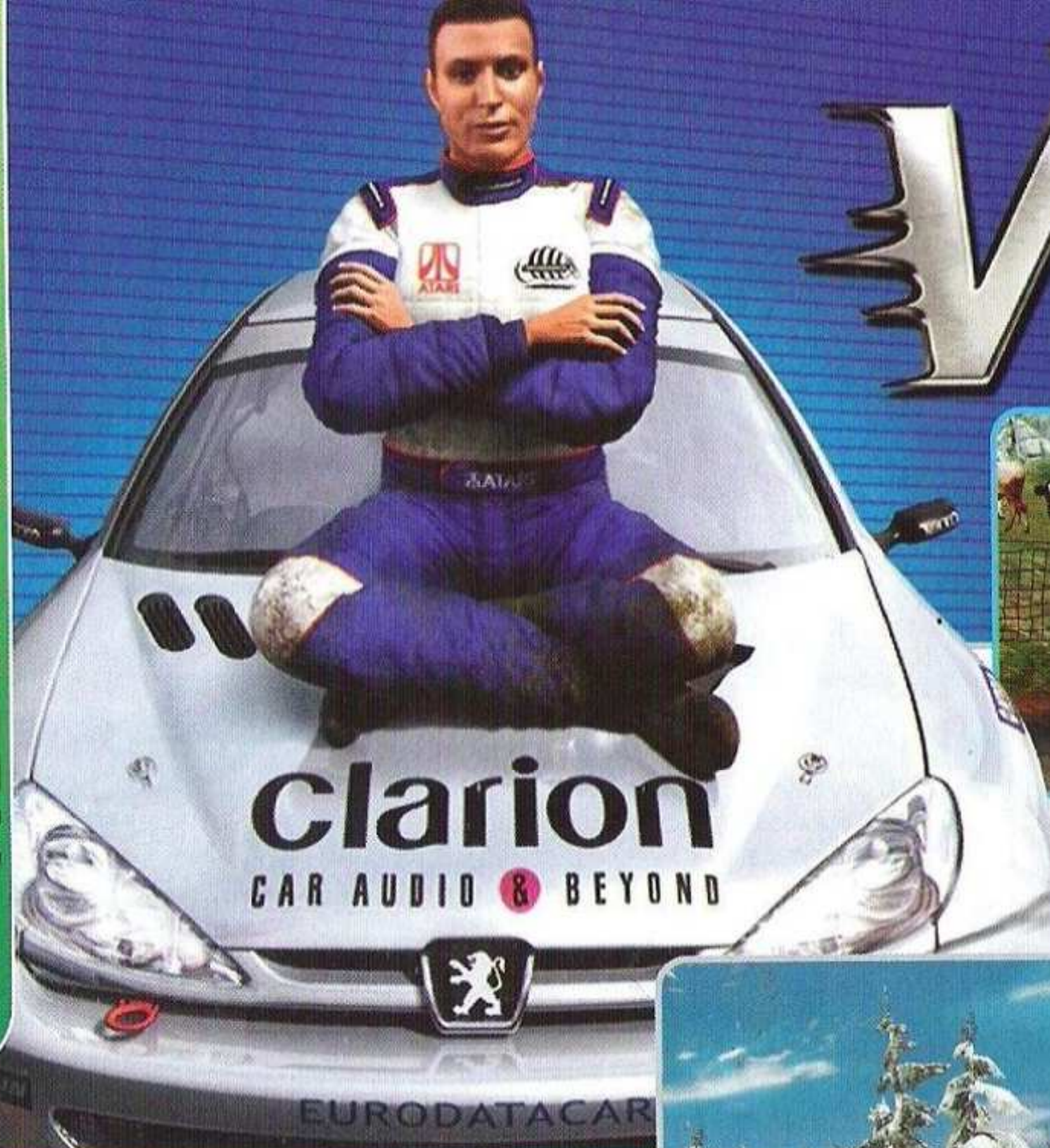
85%	95%	95%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Pamiętaj, żeby koniecznie sprawdzić tę grę. Jej prze-gapienie byłoby największą głupotą!

95%
OCENA

Cena: 259 zł
Wykorzystuje: -

V-RALLY 3



samochód dotoczy się do mety czy choćby jak szybko dokonywane będą naprawy między kolejnymi odcinkami. Twojego demona dróg możesz do woli tuningować, dokręcać i regulować. Chociaż ustawienia domyślne, wczytywane przed każdym odcinkiem, działają z reguły bardzo spoko, fani motoryzacji będą zapewne chcieli trochę przy samochodzie pogrzebać. Zwłaszcza że możliwości regulacji i/lub wymiany jest tu bardzo wiele – opony, hamulce, skrzynia biegów, zawieszenie i eee.. takie tam inne.

W prawo, dwójka, w lewo, w lewo, trójka i gaz do dechy!...

powyginane osie, potłuczone szyby. Raz udało mi się nawet stracić wszystkie koła za jednym zamachem! Skoro już o wypadkach mowa – model zniszczeń samochodu został w V RALLY 3 przygotowany po mistrzowsku. Wszystko dzieje się bardzo efektywnie i dynamicznie, więc nawet to, że wypadki wyglądają dość nierealnie, zupełnie nie przeszkadza.



Kiedy już zakończone zostanie dopieszczanie wszystkich ustawień,

można przystąpić do wyścigu. Wprawdzie większość tras i samochodów jest na początku gry niedostępna, to i tak przy pierwszej sesji z V RALLY 3 znajdziesz przynajmniej kilkanaście okazji, żeby sobie poszaleć. Ludzie z Eden Studios przygotowali trasy w oparciu o te z Niemiec, Wielkiej Brytanii, Szwecji, Finlandii, Francji, a nawet Afryki. W zasadzie każda przejażdżka ma swój niepowtarzalny klimat – na jednej trasie będziesz wyciskał jakieś koszarne prędkości, podczas gdy na innej piach będzie rzucał wózek na wszystkie strony. Z każdym przejechanym kilometrem twój samochód będzie coraz bardziej sterany – a nawet jeśli uda ci się nie zawiąć na żadnym drzewie (co z początku może okazać się nieco trudne), samochód będzie przynajmniej niemilosiernie brudny. Jeżeli zaś jeździsz, że tak to ujmę, agresywnie, powinieneś móc zobaczyć te wszystkie odpadające części,

Nie tylko kraksy zrealizowano zacie. Grafika w V RALLY 3 nie rzuca może na kolana, ale też trudno jest się tutaj do czegośkolwiek – no, może poza bitmapową widownią i pancernymi krzaczkami – przyczepić. I co bodaj najważniejsze, w tej grze posmakujesz prędkości. Doskonale dobrane wibracje pada pozwalają poczuć, że prowadzony samochód rzeczywiście pruje po dziurawej drodze, ślizga się na piachu i grzęźnie w błocie. Trochę gorzej prezentuje się za to warstwa dźwiękowa. Podczas wprowadzenia atakowany jesteś kawałkiem „Nothing” generalnie nie najlepszej formacji A, zaś później – poza menu głównym, gdzie smętnie przygrywa przesterowana gitara – muzyki praktycznie nie ma. Zdarzają się też momenty, kiedy podkładu ewidentnie brak.

Nie sposób za to zgłaszać jakichkolwiek pretensji pod adresem pilota – facet wykonuje swoją robotę bezbłędnie. Wygłaszane przez niego ze stoickim spokojem informacje o czekających cię atrakcjach mogą nieraz uratować ci życie. Albo przynajmniej te kilka cennych sekund.



Wyboiste, nierówne drogi. Ostre zakręty, mnóstwo błota i pojawiające się w zasadzie na każdym kroku niebezpieczeństwo tragicznego wypadku. Piach, żwir, deszcz, śnieg. Kurz spod kół. Ryczące silniki samochodów. Jedziemy.

Opracowany w laboratoriach Eden Studios V RALLY 3 jest najlepszym potwierdzeniem tezy, że Xbox to fajna konsola, jeśli chodzi o wyścigi samochodowe. W tej grze ścigać się będziesz przede wszystkim z czasem, zaś twoim najgroźniejszym przeciwnikiem jest... czekająca na pokonanie trasa. Program Eden Studios bliższy jest zatem COLIN MCRAE RALLY 3 aniżeli RACING EVOLUCJONE. O ile jednak COLIN skupiał się na tytułowym kierowcy i jego Fordzie Focusie, tyle V RALLY 3 pozwala ci na – relatywnie – oszałamiającą wręcz swobodę działania.

Wpierw tworzysz własnego zawodnika – ustalasz jego narodowość oraz fotę, wpisujesz imię i nazwisko. Chwilę potem jesteś już w samym środku bardzo fajnie zrealizowanego trybu kariery. Możesz starać się o miejsce w którejś z ekip, np. w teamie Volkswagena. Drużyny różnią się między sobą takimi współczynnikami jak skuteczność, morale czy stopień zgrania – te zaś wpływają na to, jak sprawnie twój



Ściągawka

Pierwszy człon kodu wpisujesz jako imię, drugi – jako nazwisko zawodnika...

- Płaskie Samochody – 21051975 PTITDAV
- Gumowe Samochody – 07121974 FERGUS
- Pogniecione Samochody – 25121975 PILOU
- Rozciągnięte Samochody – Gonzales SPEEDY
- Małe Samochody – 01041977 BIGJIM
- Małe Samochody i Przerobione Komentarze – PALACH (jeno nazwisko)
- Realistyczna Fizyka Świata – WHEEL REAL



V-RALLY 3

EDEN STUDIOS / ATARI

PS2 GCN XBOX
PSONE GBA GBC

85%

GRAFIKA

70%

DŹWIĘK

90%

ZABAWA

W stosunku do wcześniejszych wersji z innych konsol poprawiono sterowanie. To duuuuży plus...

85%

OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: –

BRUTE FORCE

Pośród gier na pudło znajduje się zadziwiająco niewiele dobrych strzelanin, które opracowano z myślą tylko i wyłącznie o maszynie Microsoftu. W zasadzie do głowy przychodzi mi jedynie HALO – bo przecież cała reszta to konwersje, tytuły multiplatformowe. Być może ten nieciekawny trend zmieni BRUTE FORCE.

Za grę odpowiedzialni są goście z Digital Anvil. Posiadacze pecetów mogą kojarzyć ich z racji niedawnej premiery wydawanego przez Microsoft gwiazdowego shootera pod tytułem FREELANCER. Zespół autorski najwyraźniej polubił kosmiczne klimaty

– BRUTE FORCE to także rewia nieznanych planet, krwiożerczych Obcych i futurystycznych giwer. Od początku do końca jest w 100% klasycznie – zostajesz mianowany dowódcą czteroosobowej grupy uderzeniowej, z którą zaliczysz ponad 20 dość sztapowych misji. Tex, charyzmatyczny lider, to typowy twardziel – może dużo znieść i potrafi korzystać z dwóch potężnych giwer jednocześnie. Flint zajmuje się zabijaniem z dystansu. Dzięki

Przyzwoita kosmiczna strzelanina jakich wiele. Ale potrafi wciągnąć!

cybernetycznym ramionom to urocze dziewczę potrafi w niezrównany wręcz sposób posługiwać się karabinem snajperskim, może nawet automatycznie namierzać znacznie oddalonych przeciwników. Hawk wyposażona jest z kolei w zabójcze ostrze energetyczne oraz urządzenia maskujące, toteż świetnie nadaje się do podrzynania gardel niczego niespodziewającym się kosmitom. No i pozostaje jeszcze drużynowy bydlak, jako że w każdej ekipie musi być taki typ – nawet Fantastic Four mieli takiego. Brutus to utuczony sterydami kosmita, którego umiejętności ograniczają się do regeneracji nadwątlonego zdrowia i rozpętywania niesamowitego piekła.

Żołnierze pozostający pod twoimi rozkazami są



zawsze tacy sami, zaś opanowanie ich specjalnych zdolności powinno – przynajmniej w teorii – umożliwić ci pokonanie niezbyt licznych sił wroga. Możesz też wydawać im proste rozkazy, ale tak naprawdę to nieczęsto będziesz korzystał z tej szansy. Akcja BRUTE FORCE skonstruowana jest tak, że możesz przejść całą grę, nie wiedząc nawet o istnieniu opcji wydawania jakichkolwiek komend. Twoi towarzysze będą podążać za tobą, będą brali udział w strzelaninach i będą starali się nie wystawiać się na wraży ogień – no, chyba że rozkażesz im inaczej. Z drugiej strony, bardzo łatwe przełączanie między podkomendnymi (za pomocą strzałek) zachęca do korzystania z ich specyficznych umiejętności. Coś mi mówi, że Hawk używana będzie najrzadziej – znacznie przyjemniejsze jest szerzenie zniszczenia za pomocą pancernego Brutusa czy też odstrzeliwanie głów ze snajperki.

Nie da się ukryć faktu, że BRUTE FORCE to produkcja sztapowa. Widziałeś takich gier już kilka w swoim życiu i co najmniej kilkanaście podobnych jeszcze zobaczysz. Bohaterowie to podręcznikowe postaci z gry s-f, podobnie standardowe są bronie oraz inne, bardziej ogólne



kawał świetnej roboty. Dodajmy do tego grafikę, która może nie powala, ale całkowicie wystarcza na potrzeby tego, co dzieje się na ekranie. Jeśli zaś twój telewizor podłączony jest do jakiegoś superfajnego zestawu kina domowego albo czegoś w tym stylu, będziesz rozkoszował się wspaniałym, przestrzennym dźwiękiem.

I tym sposobem dochodzimy do podsumowania. Gdyby BRUTE FORCE pozostała w produkcji jeszcze przez chwilę, z miejsca dałbym jej najwyższą notę (no, może prawie najwyższą, bo jednak scenariusz, dialogi i postaci strasznie kuleją). A tak nie sposób nie zauważyć tych kilku niedróbek. Drobnie problemy kolizyjne, szwankujący alternatywny sposób widzenia Brutusa – ot, głupoty, ale jednak widoczne. Jeżeli jednak lubisz shootery, a kosmiczne shootery zwłaszcza, to BRUTE FORCE zrobiono specjalnie dla ciebie. W końcu nie możesz pozwolić, aby ta zaraza z Kosmosu pluła nam w twarz, prawda?

BRUTE FORCE

Digital Anvil / Microsoft

PS2 GCN Xbox

PSOne GBA GBC

85%

GRAFIKA

95%

DŹWIĘK

80%

ZABAWA

Czteroosobowa grupa uderzeniowa przemierza kolejne planety. Na każdej z nich walczy z Obcymi...

85%

OCENA

Cena: 45 \$
Wykorzystuje: Wibracje



BUFFY: CHAOS BLEEDS



Nareszcie pojawiła się konkurencja dla RESIDENT EVIL. Gra akcji z dużą dawką dynamicznej walki oraz humoru, oparta na jednym z najgorętszych seriali telewizyjnych. Produkt powstaje przy udziale oryginalnej ekipy filmowej – między innymi scenarzystów, kaskaderów, aktorów. BUFFY ma rozgrywać się w świecie znanym z serialu, wypełnionym Wampirami oraz umarlakami wszelkiej maści. Do wyboru będzie aż 5 różnych postaci: Buffy, Angel, Willow, Xander i Spike – każda obdarzona unikalnymi umiejętnościami. Szykuje się również rozbudowany tryb multiplayer, czego zawsze brakowało u konkurencji: jeden na jednego, drużynowy survival, dominacja, do ostatniego żywego czy też łapanie króliczka. Mordercza przyjemność ma się ukazać pod koniec lata 2003 – czyli łąda chwila.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI

Stosunek do filmów czy gier z serii DRAGON BALL Z jest dwojaki: jednym ślinka cieknie na sam widok, a drudzy wolą w tym czasie posprzątać pokój. Nowa odsłona programu ma składać się z dwóch zasadniczych trybów: scenariuszowego oraz areny. W obu sednem rozgrywki będzie wykorzystywanie supermocy przeciwko twoim odwiecznym wrogom, których masz grubo ponad 20. Ciekawostką mają być minigry,



w których będzie okazja zebrać 7 „Kul Smoka”, rozszerzających arsenał dostępnych mocy. Fani anime drżycie i szykujcie się na koniec jesieni bieżącego roku.



DESERT STORM II BACK TO BAGHDAD



Jak można było przewidywać, fala gier o tematyce wojennej z okolic Iraku zaczyna atakować wszystkie platformy sprzętowe tak, by każdy mógł postrzelać do wirtualnych sługusów despoty. DESERT STORM II będzie oparta na wydarzeniach z Zatoki Perskiej z 1991 roku. Do akcji za liniami wroga wkraczają elitarne oddziały amerykańskie Delta Forces oraz brytyjskie SAS. Co ciekawe, gra ma polegać na dowodzeniu całą grupą uderzeniową, a nie, jak to przeważnie ma miejsce, własnym tyłkiem. Szczegóły dotyczące trybu dla wielu graczy nadal pozostają tajemnicą. Operacja zbrojna została zaplanowana jeszcze na tę jesień.

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Szykuje się już 10 gra z serii HARVEST MOON. Aż dziw bierze, iż symulacja spokojnego życia na farmie robi taką furorę wśród miłośników konsol. Hodowla zwierząt, utrzymywanie kontaktów z mieszkańcami wioski, gotowanie, starzenie się, a nawet ślub – to esencja „Cudownego Życia”. Być

może ratowanie świata powoli staje się przeżytkiem? Gra ma oferować ponad 40 nowych postaci, usprawniony system uprawy roślinek oraz opcję połączenia świata z konsolki GBA z „kostką”, co zapoczątkuje serię nowych wydarzeń i niespodzianek. Niesozli europejscy farmerzy będą mogli posmakować harmonijnego życia w zgodzie z naturą już w październiku 2003.



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Twórcy serii RESIDENT EVIL nie zamierzają przestać „płynąć” na gigantycznej fali swoich niedawnych sukcesów. Minęły już dwa lata od premiery CODE VERONICA X na konsolę PS2, dlatego też łatwo się domyślić, iż wersja na GCN będzie o wiele piękniejsza. Tym razem wcielił się w postać

seksownej Claire Redfield, która szuka swojego zaginionego brata. Podczas prywatnego śledztwa odkrywa, iż korporacja Umbrella prowadziła swoją działalność nie tylko w mieście Racoon City. Czyżby cały świat został zagrożony plagą bezmózgich zombie? Będziesz mógł się przekonać już w październiku tego roku.



KIRBY'S AIR RIDE



Kirby to dość ważna postać w kulturze Nintendo, aczkolwiek dotychczas rzadko pokazywał się w grach. Tym bardziej cieszy, że nareszcie otrzymał pierwszoplanową rolę w miłusiej (sic!) grze wyścigowej. Fani okrągłych przedmiotów z pewnością nie poczują się zawiedzeni, gdyż wszyscy uczestnicy KIRBY'S AIR RIDE mają kuliste kształty i najprawdopodobniej należą do tego samego gatunku. Nie da się ukryć, iż ta pozycja jest przeznaczona dla młodszych graczy. Gorącą atmosferę ma podkreślać opcja zabawy dla 4 graczy jednocześnie na podzielonym ekranie. Do tego szykuje się rozbudowany tryb bitewny – nie samą rywalizacją fair play się żyje. Premierę zaplanowano na styczeń przyszłego roku.



NEWS FLASH

CAPCOM ODSTRZELIŁ PHOENIXA

Firma Capcom oficjalnie ogłosiła, że zawieszta prace nad ambitnym projektem DEAD PHOENIX. Powody decyzji nie są znane. Mam nadzieję, iż DEAD PHOENIX powróci na konsolę następnej generacji spod znaku Nintendo, ponieważ był to ostatnio jeden z najbardziej wyczekiwanych tytułów.

VIVENDI TEŻ UMIE... ODSTRZELIĆ

Futurystyczna strzelanka pod tytułem MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER została oficjalnie wrzucona do śmietnika. Co ciekawe, pecetowa wersja tej gry również nie ukaże się w USA, aczkolwiek trafi do Europy. Czyżby nasze gusta były mniej wyszukane? Decyzja firmy jest o tyle zaskakująca, iż gra była praktycznie gotowa do sprzedaży.

NINTEND'OCH

Nintendo oficjalnie wstrzymało produkcję konsol GCN aż do wyczerpania się zapasów magazynowych. Większość prasy odebrała to jako wywieszenie białej flagi w konsolowej wojnie. Co ciekawe, z badań rynku wynika, iż właśnie Nintendo ma najwierniejszych fanów. W przypadku PS2 czy Xboxa użytkownicy kierują się głównie trendami – gdyby ukazało się coś lepszego, zapewne zmieniliby swoje zabawki. Nikt nie wie, jakie ilości GCN zostały zmagazynowane, jednak gry nadal produkowane są pełną parą.



TAK AND THE POWER OF JUJU

W TAK AND THE POWER OF JUJU wcielisz się w postać Taka i z pomocą tytułowej magii Juju odzyskasz skradzione księżycowe kamienie, służące do ochrony twój wioski przed złymi duchami. Żeby tego było mało, rozszluszczony szaman Tlaloc zamienił wszystkich mieszkańców osady w owieczki. Obok wyjątkowej fabuły TAK AND THE POWER OF JUJU ma oferować niezwykle rozbudowany system zaklęć. W grze znajdzie się 17 czarów oraz powiększony arsenał, czyli to, co owieczki lubią najbardziej. Premiera na początku listopada 2003.

Go! Go! HYPERGRIND

Po naprawdę mocnym AGGRESSIVE INLINE wydawało się, że w konsolowym świecie sportów ekstremalnych na chwilę przycichnie – gdyż mało kto zdoła oderwać się od konsoli. Jednak debiutująca firma Poponchi nie boi się prawdziwych wyzwań. GO! GO! HYPERGRIND to symulator jazdy na desce z przymrużeniem oka, przypominający klimatem VIEWTIFUL JOE. Kreskówkowa grafika, gigantyczne napisy w rodzaju „splat” czy „thwack” zajmujące większą część ekranu, przerysowani zwierzęcy zawodnicy oraz dziesiątki trików i ewolucji do wykonania – czego chcieć więcej? Małą rewolucją ma być



tryb multiplayer, w którym poprzez udane wykonywanie trików będziesz zwiększał swój ekran i jednocześnie zmniejszał obraz rywalom – wygrywa ten, kto pierwszy „wypchnie” konkurencję. Deskorolki, znaczy pady można szykować już na październik 2003.



PITFALL HARRY



Pamiętasz PITFALL jeszcze z 8. bitowych komputerów? Na moim Commodore 64 to był hit nad hitami. Otóż dawny mistrz powraca w erze pełnego trójwymiaru, by ponownie wciągnąć cię w pułapkę. Harry rusza z misją ratunkową do Afryki Południowej w poszukiwaniu garstki zaginionych badaczy, czyli swoich kumpli po fachu. Nie da się ukryć, iż PITFALL HARRY będzie podobny do swoich platformowych poprzedników. Na twej drodze stanie wiele niebezpieczeństw, jak chociażby: żarłoczne krokodyle, szaleńcze małpy, nieznośne insekty, podstępne pniaki czy wilcze doły. Według National Geographic gra powinna się ukazać w pierwszym kwartale 2004 roku.



X-MEN LEGENDS

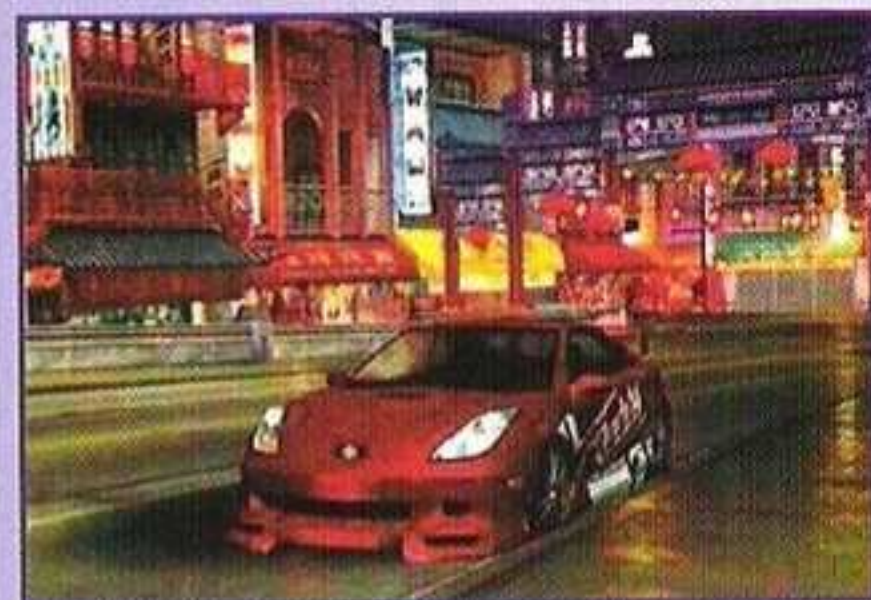
Mutanci obdarzeni nadprzyrodzonymi mocami zdążyli już zapewnić sobie miejsce w konsolowych legendach, jednak firma ACTIVISION zamierza wskrzesić ich po raz kolejny. W trzecim kwartale 2004 roku ma ukazać się X-MEN LEGENDS – gra akcji z rozbudowanymi elementami RPG. Wiadomo już, że samemu będzie można



URBAN FREESTYLE SOCCER

Freestyle to sposób na życie. Może się objawiać na różne sposoby: poprzez muzykę, taniec, ubiór, sposób jazdy na desce czy rolkach, a nawet sport. URBAN FREESTYLE SOCCER to symulator ulicznej wersji piłki nożnej, w którym agresja i postawa są równie ważne jak umiejętności. Rozgrywka ma składać się z 8 trybów: wojny uliczne, pojedynki, freestyle, wyzwanie ulicy, treningi, minigry oraz dwa jeszcze nie znane. Wyjątkową cechą UFS ma być całkowity brak sędziów na boisku. Owszem, nadal będziesz musiał kierować się zasadami gry, jednak nikt nie wlepi ci czerwonej kartki, kiedy wykonasz efektowny wślizg z fokcia czy zwyczajnie podstawisz

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Zapotrzebowanie na prędkość w ogóle nie słabnie, nawet pod ziemią mają na nią ochotę. Autorzy przygotowali cały pakiet nowości z gatunku palonej gumi. Obok klasycznego wyścigu po wyznaczonej trasie pojawi się wersja uliczna, w której uczestnicy sami wybierają drogę – liczy się jedynie, kto dotrze pierwszy do mety. Nowy NEED FOR SPEED pozwoli ci dostosować każdy z 20 dostępnych samochodów do własnych potrzeb – czekają na ciebie setki metod tuningu. Klimat prawdziwych wyścigów poczujesz również dzięki temu, że wszystkie części oraz samochody odpowiadają rzeczywistości. To już nawet nie jest wzorowanie się, tylko wierne przenoszenie bardzo drogiego sportu w zadziwiający świat konsol. Mandaty za nadmierną prędkość będą do odebrania pod koniec bieżącego roku.

złożyć drużynę potężnych mutantów, wybierając spośród 15 bohaterów. Rosomak, Cyclops, Storm, Gambit, Beast, Colossus, Nightcrawler – to tylko przykłady. Przygody będziesz odbywał w czteroosobowym składzie. Z pomocą w kontrolowaniu tyłu postaci przyjdzie CPU konsoli bądź grono przyjaciół w trybie kooperacji. Choć do ukończenia gry został jeszcze prawie rok, tytuł już zapowiada się wyjątkowo ciekawie.

przeciwnikowi nogę. Ponad 50 zawodników z różnych gangów stanie do walki czy, jak kto woli, meczu. Każdy uczestnik dysponuje własnym zestawem zagrań, trików, kombosów i specjalnych akcji – tak więc skompletowanie drużyny marzeń zajmie ci sporo czasu. Koniec września 2003 to dobra pora na rozpoczęcie ulicznych zmagania.





RESIDENT EVIL 3

NEMESIS

Serię RESIDENT EVIL rozstawił przede wszystkim niepowtarzalny nastrój. Dzięki talentowi twórców kładzenie trupem (hmmm...) całych hord umarłaków i rozpaczliwe ucieczki po ciemnych zaułkach potrafiły naprawdę niezłe zakreść. Kiedy więc wpadł mi w łapki RE z cyferką 3, zabarykadowałem się w pokoju, zastoniłem okna i usiadłem przygotowany na najgorsze (czyli na najlepsze :-)). Nic z tego...

Główną bohaterką RE 3 jest Jill Valentine, policjantka należąca do elitarnego oddziału S.T.A.R.S. W trakcie rozgrywki okaże się, że nie jest ona jedyną osobą uwięzioną w opanowanym przez zombie mieście Racoon City. Tytułowy Nemesis to ogromny zombie uzbrojony w śmiertcioną wyrzutnię rakiet, który poluje na wszystkich członków drużyny S.T.A.R.S. Twoim zadaniem jest wybrnąć z opresji w jednym kawałku, bez piany ciekającej z pyska. Oczywiście nie obędzie się bez konfrontacji z megabrzydalem, jednak do tego czasu może zdołać znaleźć innych ocalałych.

Zacznęłam grę w nastroju optymistycznym, niestety im dłużej siedziałem przed ekranem, tym mniej było we mnie entuzjazmu. Pierwszą nieprzyjemną niespodzianką okazała się grafika. RE 3 wygląda, jakby miała kilka lat i z całą pewnością nie

wykorzystuje potencjału konsoli. Postaci są niewyraźne, kanciaste i uproszczone do granic możliwości. Przy zbliżeniach widać, że dłonie nie są w żaden sposób połączone z resztą ciała, a przy ruchach ręce „odklejają” się od postaci. Nie dostrzegłem też specjalnie wyszukanej

Dlaczego pan się tak ślini? Przepraszam, to moja ręka! Aaaaargh!

mimiki, ponieważ w ogóle żadnej nie ma, głowy oklejone są obrazkiem i koniec! Szczególnie żałośnie wyglądają scenki, kiedy postać wygłasza jakąś kwestię, stojąc z kamienną twarzą i ruszając w powietrze kanciastymi, oderwanymi od rąk dłońmi. Otoczenie natomiast prezentuje się całkiem niezłe, ponure uliczki są bardzo ponure, a tła namalowano

całkiem ładnie. Nie mogę niestety powiedzieć o nich, że są „animowane”. Kilka płomieni tu i tam nie wystarczy, żeby wypełnić całkowicie martwe i nieruchome otoczenie (o przepraszam, w jednym miejscu zobaczysz hydrant, z którego cieknie woda). Eh, szkoda gadać.

Jeśli chodzi o walkę, to składa się ona z dwóch elementów: cel, pał! Należy pamiętać tylko o tym, że kiedy przeciwnik jest daleko, czasami się go nie trafi. Naprawdę tyle wiedzy wystarczy. Zombie poruszają się powoli i trzeba przypadkiem na któregoś wbiec, żeby mógł zadać Jill obrażenia. Jedynymi bardziej wymagającymi przeciwnikami są psy – ze względu na ich szybkość i toporne sterowanie postacią. Być może nie powinienem spodziewać się po zombie wielkich umiejętności bojowych, ale mogło ich być przynajmniej dużo. Niestety, wielokrotnie byłem zmuszony do przemierzania pustych, nudnych miejsc.

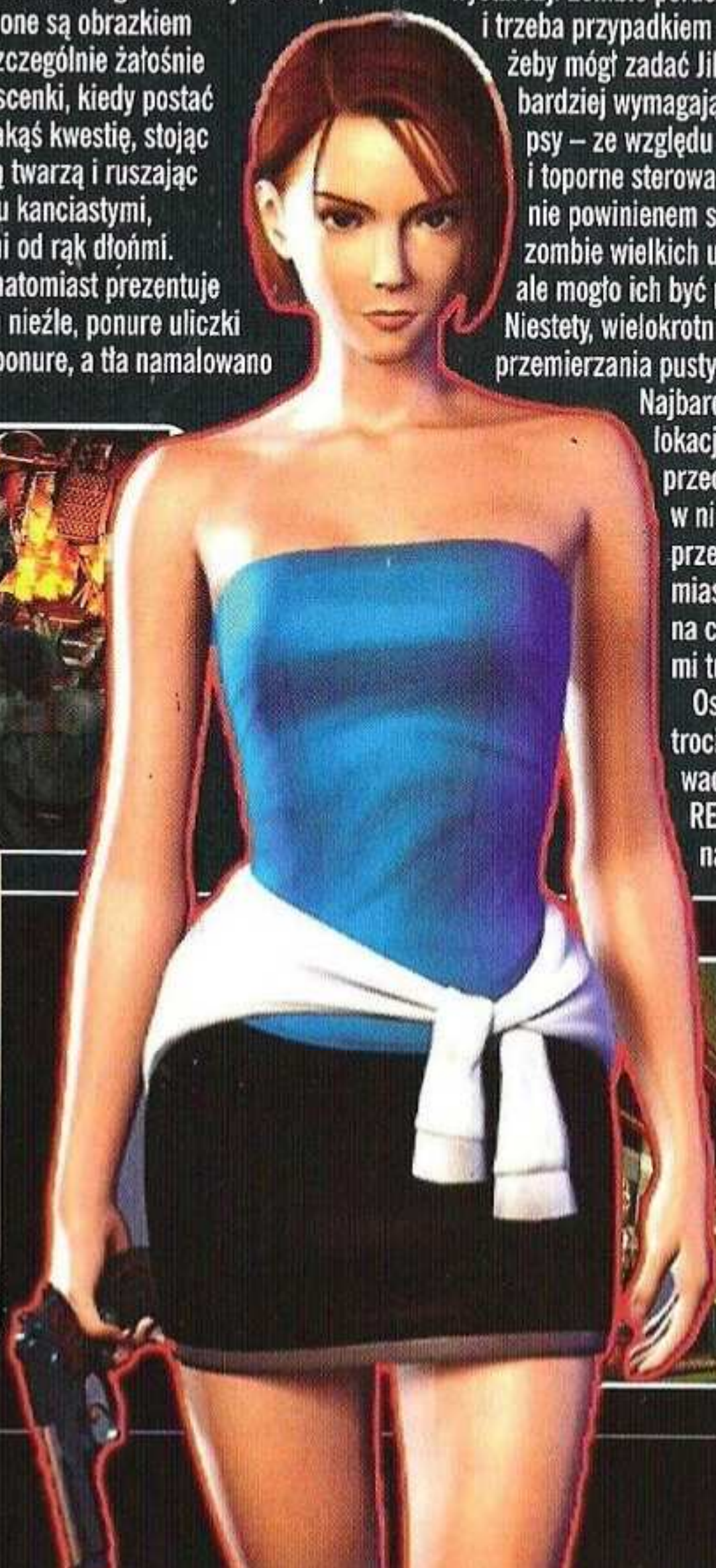
Najbardziej brakowało mi lokacji, w których przeciwnicy pojawiają się w nieskończoność, przecież zarażone jest całe miasto! Trzech umarłaków na całej ulicy nie bardzo mi tu pasuje.

Ostatnią wpadką, która trochę tłumaczy pozostałe wady, jest wtórność. RESIDENT EVIL 3 nie napisano na GameCube.



Po wydaniu go na inne platformy sprzętowe dokonano konwersji programu na konsolę GCN. To, co dostałeś, to dokładnie taka sama gra, jak np. wersja na PS One. Producent chwali się, że program poprawiono i wprowadzono do niego nowe elementy, ale wydaje mi się, że jedyną nową rzeczą jest instrukcja. Jakies pół roku temu widziałem ten tytuł na pececie, wszystko było identyczne: grafika, dźwięk, tła, nawet rozmieszczenie przeciwników wygląda dokładnie tak samo. Wychodzi tutaj lenistwo autorów, którzy nie zrobili nic, żeby gra stała się bardziej atrakcyjna.

W efekcie, mimo szczerych chęci, nie mogę polecić tego programu. Płacąc jak za nową grę, dostajesz coś przestarzałego, o bardzo niskim poziomie trudności i brzydkiej, kanciastej grafice. Na kupno mogą się zdecydować tylko zagorzali fani serii RE, ale ostrzegam – nawet jeśli nie widzieli tej części na innej platformie, będą mocno zawiedzeni.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
CAPCOM

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

40% GRAFIKA 60% DŹWIEK 45% ZABAWA

Odgrzewane zombie to nie to samo, co świeże... brak inwencji i pogoń za zyskiem pogrzebały tę grę!

50% OCENA

Cena: 179 zł
Wykorzystuje: Memory Card



Jego najpotężniejsza broń to wielka buzia!

Dystrybutor: Lukas Toys Sp z o.o.
ul. Partynicka 29,
53-031 Wrocław



KOSZMAR W DREAMLANDII.
To okropne!
Nikt w Dreamlandii nie może marzyć,
ale z pomocą przybywa Kirby!!!

KIRBY™: NIGHTMARE IN DREAMLAND.
Tylko na Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP.

WARIO WORLD



Czarne charaktery na pierwszy rzut oka mają bardzo ciekawe życie. Nie dość, że mogą łamać praktycznie wszystkie zasady etyczne i moralne, to jeszcze nie cierpią potem z powodu wyrzutów sumienia. Jednak mało kto zauważa, ile trzeba się napracować, żeby zostać zauważonym przez liczne grono bohaterów. WARIO WORLD daje ci rzadką okazję zakosztować życia lotra.

Jak się okazuje, bycie niewiarygodnie chciwym i bogatym człowiekiem, takim jak Wario, wiąże się z szeregiem niebezpieczeństw. Nawet pomijając klątwy czy kruczaty żądnych sławy bohaterów, nadal nie jest lekko. Czarny Klejnot – łup z jednej z wypraw do krainy okropnych, uczciwych ludzi – przebudził się z letargu i postanowił przejąć kontrolę nad pałacem Wario. Jednak to dopiero czubek góry lodowej. Czarny Klejnot zaczął emitować ogromne ilości negatywnej energii, która zamieniła zawartość skarbców Wario w potwory. Wyjątkowo wstrętne istoty bronią teraz

dostęp do swego twórcy. Jedynym ratunkiem dla Wario jest odnalezienie Czarnego Klejnotu i pokonanie go. Zanim to jednak nastąpi, poczujesz na własnej skórze, co oznacza przysłowie „fortuna kotem się toczy”.

Nie da się ukryć, iż WARIO WORLD to klasyczna platformówka. Gatunek wywodzi się z dawnych

Nie cierpię patrzeć na wasze zgniłe uśmiechy! Nienawidzę was!

„Cytaty na każdą okazję“, Wario

konsol firmy Nintendo i nic nie wskazuje, żeby jego moc słabła. Jakaś dziwna siła każe ci skakać po setkach platform, pokonywać niezliczone ilości wrogów, dążąc do kolejnego bossa. A wszystko po to, żeby z prawdziwą satysfakcją mu nawcisnąć, w pada oczywiście. Wario to prawdziwy szczęściarz, gdyż na każdej konsoli Nintendo doczekał się gry z sobą w roli głównej. Tym razem zamierza opanować GCN. Jednak przy nowym THE LEGEND OF ZELDA czy METROID może się to okazać niezwykle trudne.

Akcja gry toczy się w środowisku 3D, jednak tylko na specjalnych etapach będziesz mógł samodzielnie ustawiać kamerę. Przeważnie poruszasz się po jednej z osi, z lewej do prawej czy z góry na dół. Nie traktuj tego jako minus, szczególnie iż nie wszyscy gracze lubią pełen trójwymiar, acz jest to wyraźne uproszczenie.

Etapy zaprojektowano z pomysłem, choć może trochę zbyt intuicyjnie. W efekcie ryzyko zgubienia się jest minimalne. Fundamentem dobrych platformówek są odpowiednie przeszkody – nie wystarczy ułożyć obok siebie setek różnorodnych kładek. WARIO WORLD oferuje: klejące się kule, bloki kamienne, które można rozbić tylko z jednej strony, przesuwane sześciany, grzybowe trampoliny, walcowate przełączniki, uruchamiane przez rozkręconych przeciwników, ściany z twarzami, przewracające się po ręcznej argumentacji i wiele innych. Tematyka plansz nawiązuje do pokręconego cyrku, lodowego igloo, starożytnych piramid oraz ciemnego lasu. Etapy są dodatkowo wynaturzone przez destrukcyjną moc Czarnego Klejnotu, dlatego ich projekty są dość niestandardowe.

Największą trudność sprawia odnalezienie wszystkich strategicznych elementów rozsianych po planszach. Każda kryje w sobie 8 przedmiotów z wybranej kategorii tematycznej, jak na przykład chińska porcelana. Do tego masz jeszcze elementy złotych pomników, które zostały rozbite podczas przebudzenia Czarnego Klejnotu, oraz 5 skrzatów dysponujących informacjami o twoich możliwościach czy też specyficznych właściwościach danych przeszkód. Jednak najważniejszymi znaleziskami są czerwone kryształki. Każda plansza kryje ich 8, a określona ich ilość jest niezbędna do wyzwania danego bossa na pojedynek. Reguły w każdym z etapów są prawie identyczne, zmienia się jedynie wymagana ilość czerwonych kryształków. Obok zbierania





atrakcyjność WARIO WORLD, jednak takowy nie został zaprojektowany. Wydało się – gra zalicza się do grona „jednorazówek”, aczkolwiek to nie oznacza jeszcze katastrofy.

Wbrew powszechnemu przekonaniu Wario nie jest gburem – potrafi być całkiem rozmowny, tylko rzadko kiedy ma okazję z kimś pogadać. Kiedy jednak kogoś już spotka, od razu życzy mu zgniłego dnia. Potrafi również wydawać szereg zabawnych dźwięków podczas wykonywania niecodziennych akrobacji. Wydawałoby się, iż przy swojej niezbyt atletycznej budowie Wario nie może dysponować dużym wachlarzem ciosów i ewolucji. W rzeczywistości większość masy jego ciała stanowią mięśnie oraz specjalny system trawienny przystosowany do pochłaniania ogromnych ilości czosnku. Wario potrafi walczyć swoimi potężnymi pięściami, skakać, zasysać monety niczym odkurzacz, szarżować z dużą prędkością, kręcić się w locie jak piłka, rzucać ogłuszonymi przeciwnikami, a nawet wykonywać dwa ciosy specjalne. Jeden z nich to kręcenie wokół nieprzytomnymi stworami podobnie do Fanatycznych Goblinów z bitewnego Warhammera, a drugi to wrestlingowy podskok z głową delikwenta między nogami, by z hukiem wyładować w szeregach wroga. Całkiem niezłe jak na pulchnego łotra.

przedmiotów możesz także kolekcjonować specjalne certyfikaty dokonanych czynów – otrzymujesz je za pokonanie bossów czy dokładne wyczyszczenie etapu.

Pewnie się zastanawiasz, po co to wszystko. Obok frajdy z posiadania przedmiotów prawdziwą nagrodą jest system Wario Ware Inc., czyli zestaw minigier, który możesz skopiować na konsolę GameBoy Advance bądź jej wersję SP. Chyba po raz pierwszy firma Nintendo nie wymaga kupienia tej samej gry w wersji na GBA. Z pewnością należy to uznać za duży plus, poprzednie rozwiązania były, łagodnie mówiąc, niepraktyczne. Uciążliwy jest jedynie brak opcji zatrzymania zapisanej gry w konsolce – wyłączenie zasilania równa się wykasowaniu jej. Liczę na to, iż z czasem producenci konsol dojdą i do tego.

Autorom nie udało się pozbyć nagminnej zmyry gier konsolowych, czyli liniowości. Zabrakło kilku dróg do ukończenia etapów czy nawet losowego rozmieszczenia potworów. Wszystko jest zbudowane jak w szwajcarskim zegarku, czyli obrzydliwie dokładnie. Liniowość automatycznie eliminuje chęć ponownego ukończenia gry, co znacznie obniża ocenę programu. W tej sytuacji rozbudowany tryb multiplayer z opcją kooperacji czy przechodzenia etapów na wyścigi mógłby znacznie poprawić



Wspomniałem o zadziwiającym systemie trawiennym Wario, dzięki któremu potrafi on regenerować siły z niebywałą szybkością. Wystarczy schrupać główkę czosnku, by odzyskać jedno serduszko energii. Warzywo to można pozyskiwać ze specjalnych kiosków rozsianych po planszach – wystarczy przyłożyć w niego pięścią i uiścić drobną opłatę. Pieniądze w WARIO WORLD zdobywa się, pokonując potwory oraz odnajdując skrzynie pełne skarbów. Jest ich jednak tak dużo, że nie wyobrażam sobie, by mogło ich zabraknąć. Stanowią one również ochronę przed Unithornami, „duchowymi potworami, które zamieszkują najniższe partie pałacu Wario. Jeśli nieopatrznie spadniesz w przepaść, to trafisz właśnie do ich jamy. Każdy kontakt z Unithornami zabiera pokaźną sumę złotych monet, dlatego należy jak najszybciej odnaleźć sprężynę ewakuacyjną i wyskoczyć z powrotem na powierzchnię. Na szczęście nie jest to zbyt trudne.

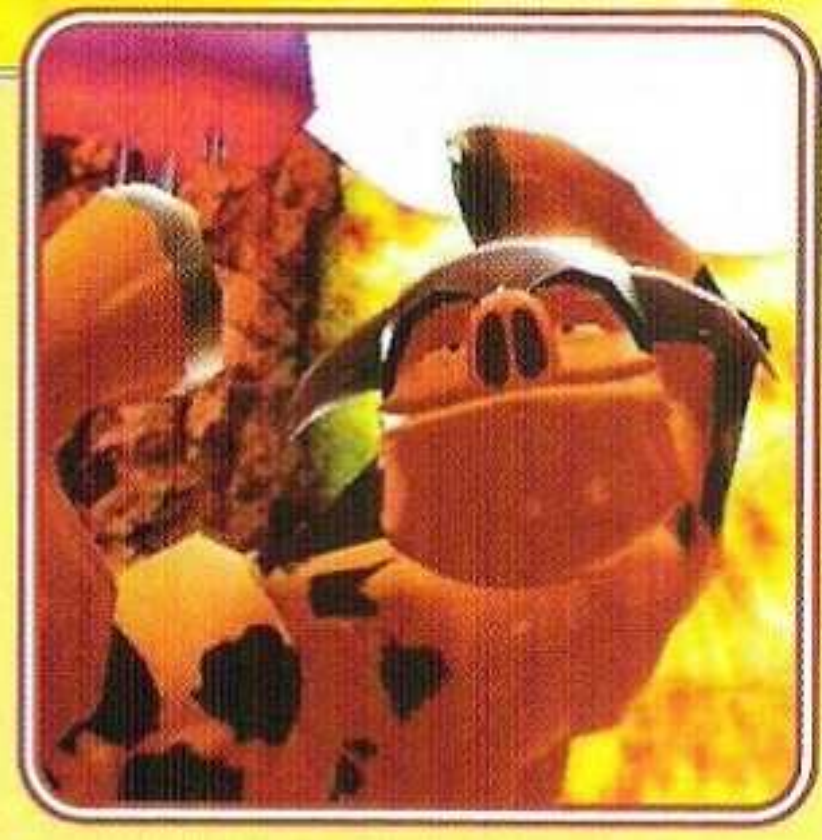
Od strony graficznej WARIO WORLD przypomina mi LUIGI'S MANSION, a nawet trochę PIKMINA. Etapy są



kolorowe, aczkolwiek utrzymane w konwencji szalonego pałacu. Nie mogę napisać, iż są straszne, jednak z pewnością dziwaczne. Wygląd potworów, a nawet samego Wario jest trochę zbyt idealny – brakowało mi jakiś zadrapań, zabrudzeń czy zmarszczek.

Udźwiękowanie traci rutyną. Większość dźwięków już gdzieś słyszałem, chociaż ich rozmieszczenie jest całkowicie racjonalne. Jedyne Wario swoimi krzykami odróżnia tę grę od innych platformówek.

WARIO WORLD był na dobrej drodze ku gwiazdom, jednak liniowość etapów, brak trybu multiplayer oraz możliwości podkręcenia poziomu trudności znacznie skraca żywotność tej pozycji. Jeśli stać cię na ciekawą, acz krótką przygodę z Wario w roli głównej, to polecam zakup tej gry.



WARIO WORLD
NINTENDO / LUKAS TOYS

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

70%	65%	75%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Wario zamiast Mario to wcale nie jest zły pomysł – przynajmniej nie trzeba nikogo ratować... **70%** OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: Memory Card

Info

Mało kto wie, iż chrząknięcia, okrzyki bojowe oraz krótkie docinki wydawane przez Wario zostały podłożone przez Charlesa Martineta. Aktor ten użyczył głosu również Mario, Luigiemu, a nawet Foxowi McCloud. W efekcie śmietanka największych bohaterów Nintendo to tak naprawdę jedna osoba...

THE INCREDIBLE HULK

Przenoszenie bohaterów komiksów na ekrany kin, telewizorów i monitorów stało się modne i nic nie wskazuje na to, żeby ten proces miał ustać. Kiedyś o biegających Kajku i Kokoszu można było tylko pomarzyć... Jednak przy dzisiejszym zaawansowaniu technologii komputerowej i efektów specjalnych nadprzyrodzone moce powszednieją. Producenci wygrzebują więc coraz bardziej hardcorowych herosów, żeby tylko nie zostać w tyle za konkurencją.

Gry stają się przedłużeniem filmów, a nie tylko ich interaktywną wersją. Doskonale było to widać przy ENTER THE MATRIX – miałeś okazję obejrzeć całą intrygę z troszkę innego punktu widzenia. Coraz częściej już w trakcie kręcenia zdjęć powstaje elektroniczna wersja przygody. W końcu co może być bardziej emocjonującego od oglądania superbohaterów – chyba tylko wcielenie się w nich samych. I tak właśnie stało się z THE HULK.

Wydarzenia z gry są rozwinięciem akcji filmu, dlatego warto go najpierw obejrzeć, aczkolwiek nie jest to niezbędne. Bruce Banner – szczęściarz i pechowiec zarazem – chce pozbyć się swojej nadprzyrodzonej mocy, gdyż jest ona zbyt nieprzewidywalna, choć niezwykle potężna. Podczas poszukiwań wpada na trop Sfery Gamma – urządzenia zdolnego wyssać z niego promieniowanie gamma, które przebudza w nim



Hulka. Niestety, podczas „leczenia” jeden z naukowców zdradza Bruce’a. Wykorzystuje moc Sfery oraz Bannera, by samemu przemienić się w Ravage – podobną do Hulka istotę, również dysponującą nadludzką siłą. Twoim zadaniem jest

W każdym z nas kryje się coś tajemniczego, coś potężnego, coś... ZIELONEGO!

wytropić i pokonać zdrajcę oraz zniszczyć urządzenie, zapewniając w ten sposób bezpieczeństwo światu.

Nie będę ukrywał, iż THE HULK to gra akcji. Akcji przez wielkie A. Hulk oprócz ogromnej siły, która rewelacyjnie sprawdza się przy poszerzaniu drzwi i okien, dysponuje niezmiernie nieświeżym oddechem. Wystarczy, że chuchniesz w wybranym kierunku, a zielona fala ogłuszy wszystkich stojących na twojej drodze. W zależności od potrzeb możesz dłużej przytrzymać dany przycisk na padzie, co zaowocuje zwiększoną mocą danego ciosu. Polecam również łączenie uderzeń w kombinacje – im bardziej finezyjnie podejdziesz do sprawy, tym szybciej pozbędziesz się przeciwników. Dodatkowo możesz czasem na kogoś naskoczyć i to w pełnym znaczeniu tego słowa. Hulk niczym postaci z anime potrafi zawisnąć w powietrzu, ładując moc swego ciosu. Jednak nic nie przebijie trzaskania we wszystko zabranym z parkingu samochodem.

Oczywiście to tylko podstawowy wachlarz ciosów. Do tego dochodzi jeszcze bitewny szaf. Po skompletowaniu specjalnej energii możesz na krótki czas wyzwolić z siebie nieokiełznaną siłę – lepiej wtedy nie stać na twojej drodze.

Rzucanie to jeden z największych talentów Hulka. Ciężkie skrzynie, stalowe sztaby, pojazdy, a nawet żołnierze świetnie nadają się do tego celu. Latające przedmioty wyjątkowo dobrze sprawdzają się podczas walki z oddziałami uzbrojonymi w osłony energetyczne – bezpośredni kontakt z nimi wiąże się z porażeniem prądem. Warto także wyrwać pobliską rurę kanalizacyjną i wywijać nią niczym kijem baseballowym na boisku.

Żebyś jednak nie popadł w amok destrukcji, co jakiś czas czeka cię etap w skórze Bruce’a Bannera. Wtedy zamiast machać pięścią, należy zakraść się w dane miejsce, całkowicie unikając kontaktu z licznymi żołnierzami. Dyskrecja jest niezbędna, żeby nie zniszczyć po drodze ważnych urządzeń, nie zrobić krzywdy zakładnikom czy też nie pozwolić wrogowi zabić ważne osoby.





Kluczem do sukcesu jest cierpliwość. Należy czekać w ukryciu, aż strażnicy usuną się z drogi. Przechodzić w kucki pod oknami i wyszukiwać kryjówki. Od czasu do czasu trzeba przesunąć jakąś dźwignię czy też złamać szyfr. To ostatnie odbywa się w postaci minigry. Masz 20 sekund na ustawienie cyfr w odpowiedniej kombinacji – o ile umiesz liczyć do dziesięciu, to z pewnością sobie poradzisz.

W ostateczności, jeśli już wszystko inne zawiedzie, możesz spróbować ogłuszyć strażnika, uderzając go z tyłu pięścią w głowę.

Chociaż ta część rozgrywki nie należy do specjalnie trudnych, czasem ciężko powstrzymać wewnętrzną potrzebę rozróby. Szczególnie kiedy masz jeszcze przed oczami gigantyczne demolki z poprzedniego etapu. Na szczęście zaledwie około 20% czasu spędzisz w ludzkiej postaci.

Miłym zaskoczeniem była dla mnie inteligencja komputerowych przeciwników. Wrogowie najczęściej nie dysponują dużym arsenałem, jednak robią z niego dobry użytek. Nawet żołnierze uzbrojeni jedynie w porażające prądem pałki potrafią być sporym wyzwaniem. Przeciwnicy unikają trzymania się w kupie, gdyż wtedy łatwo można by ich wyeliminować.

Najczęściej starają się Ciebie otoczyć i atakować z boku bądź z tyłu. Kiedy zauważą, że szykujesz się do potężnego ciosu, będą starali się uciec z zagrożonego obszaru. I tak właśnie powinno być.

THE HULK jest dość łatwą grą, jednak z pewnością nie banalną. Tutaj można zginąć – jeśli będziesz nierozważnie walczył, to szybko poczujesz smak goryczy. Dość istotne jest właściwe ocenianie zagrożeń – na przykład najpierw panowie z wyrzutniami rakiet, a dopiero

potem z karabinami maszynowymi. Warto też wykorzystywać przeszkody terenowe. Nie, nie piszę znowu o rzucaniu, tylko zwyczajnym ostanianiu się. Autorzy gry pomyśleli zarówno o konsolowych weteranach, jak i początkujących wymiataczach –



masz do dyspozycji 3 podstawowe poziomy trudności. Oprócz tego możesz korzystać z cheatów, które niekoniecznie muszą ułatwić zadanie – możesz na przykład podwoić energię życiową przeciwników.

Wraz z rozwojem fabuły uzyskasz dostęp do animacji, galerii oraz specjalnych trybów rozgrywki. Początkowo możesz zaledwie obejrzeć trailery do filmu „The Hulk”, a na końcu nawet rzucić okiem, w jaki sposób wykonano efekty specjalne. Galerie dotyczą zarówno komiksów, jak i gry oraz kinowej wersji przygody. Na wielu z nich widnieją aktorzy: Eric Bana – odtwórca roli głównej – oraz Jennifer Connelly, czyli filmowa Betty Ross. Naprawdę jest na co popatrzeć. Specjalne tryby pozwalają porównać się z przyjaciółmi – kto dłużej wytrzyma na arenie, kto zatłucze więcej przeciwników.

Technika cel shading, użyta między innymi w ostatniej odsłonie ZELDY, powoduje, że w THE HULK panuje raczej komiksowa atmosfera. Masz wrażenie, że naprawdę bierzesz udział w jednej z setek przygód zielonego superbohatera. Przerzyniki filmowe pomiędzy kolejnymi etapami wprowadzają w klimat rozgrywki oraz budują fabułę. Ich wykonanie jest więcej niż poprawne, aczkolwiek nie zdołało powalić mnie na kolana. Bardzo ładnie zostały zaprojektowane wnętrza etapów. Tutaj nawet niektóre ściany są dynamiczne, szczególnie kiedy z impetem uderzysz w nie pięścią. Grafika kryje sporą smaczków, jak chociażby pękanie betonu pod nogami po

wykonaniu skoku. Z drugiej jednak strony kuleje różnorodność przeciwników. Po kilku godzinach gry masz już dość identycznie wyglądających żołnierzy, co najwyżej trzymających w rękach inną broń.

Widać jednak, iż autorzy mieli kilka dobrych pomysłów. Chociażby napromieniowane Psy-Gamma, których nienaturalnie rozrośnięte szczęki wyglądają jak wymuszony uśmiech. Być może na realizację większej ilości takich smaczków po prostu zabrakło czasu.

Udźwiękowanie prezentuje się całkiem dobrze. THE HULK nie mógłby istnieć bez odgłosów łamanych desek, tłuczonego szkła, pękających fasad budynków, łomotu przewracanych pojazdów, porykiwań bohatera i charakterystycznego dźwięku uderzających pięści. Dobrze się stało, iż Eric Bana podkładał głos Hulka, gdyż wykonał to profesjonalnie. Muzyka to nic specjalnego, aczkolwiek nie pozwala wypaść z rytmu walki.

Moje największe zarzuty do THE HULK dotyczą długości zabawy. Grę bez większych przeszkód można ukończyć w około 10 godzin – to za mało jak na pełnokrwistą pozycję. Etapy, w których trzeba się skradać, są niedopracowane. Niczym nie przypominają SPLINTER CELL czy HITMAN 2 – najlepszych w swoim gatunku. Niewielka różnorodność wśród przeciwników powoduje, że wpada się w monotonię. Gdyby poprawić te trzy rzeczy, to THE HULK byłby o wiele bliższy ideału. Gra jednak powinna usatysfakcjonować wszystkich fanów bijatyki, szybkiej akcji oraz samego Hulka.



Zielono mu

THE HULK zrobił na niektórych takie wrażenie, że jeden z fanów wystawił swój pad na działanie promieni Gamma. W efekcie wyszło całkiem zgrabne urządzenie o oryginalnym wyglądzie. Mutacja dodała padowi przycisk Turbo oraz specjalne „ogumienie”, które ułatwia trzymanie go w chwilach słabości.



HULK
VIVENDI UNIVERSAL

PS2 GCN XBOX
PSONE GBA GBC

80% GRAFIKA
70% DŹWIĘK
80% ZABAWA

To już nie przeniesienie filmowej akcji na konsolę, ale rozbudowanie fabuły i doznań z nią związanych

75% OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: Memory Card

NEED FOR SPEED PORSHE UNLEASHED



Seria NEED FOR SPEED na peceta i PS2 zawsze lokowała się gdzieś między symulacją a klasycznymi wyścigami. W wersji na GBA będziemy mieli do czynienia raczej z tymi ostatnimi. Programiści postarali się opracowując porządny silnik 3D, dzięki czemu na ekranie GameBoya zobaczymy od 20 do 30 klatek na sekundę. W porównaniu do wersji PC, PORSHE UNLEASHED będzie nieco okrojona, między innymi ucierpią trochę fizyczne realia (nie da się wywrócić samochodu na dach). Niemniej jednak zobaczysz tutaj kilka modeli ze sławnej niemieckiej stajni wyścigowej oraz 5 długich i trudnych torów do jazdy. Jednak za kierownicą Porsche na ekranach GBA zasiądziesz dopiero w okolicach Gwiazdki.

MISSION: IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

Oczekuj niemożliwego... znowu! Nie będę ukrywał, iż świat dąży ku zagładzie. Baa, już dawno byłoby po nas, gdyby nie Ethan Hunt, który gdzieś tam przenosi góry. Firma Atari po długich namowach pozwoliła, byś wziął udział w jednej z takich misji o kryptonimie OPERACJA SURMA. Odmowa nie jest brana pod uwagę. Na zabawę składa się mnóstwo akcji, odrobina sabotażu, a nawet przygody. Z pomocą przyjdą bondopodobne gadżety, broń najnowszej generacji oraz genialne kamuflaże. Misja rozegra się praktycznie na terenie całego globu, aczkolwiek nie będziesz miał czasu na podziwianie pięknych krajobrazów. Pod koniec bieżącego roku odezwiemy się do ciebie.



TEKST: TOMASZ KOWALSKI

MK:TOURNAMENT EDITION

MORTAL KOMBAT jest tytułem, który po przejściu w trzy wymiary mocno podupadł. Jednakże po dość udanym MK:DEADLY ALLIANCE Midway postanowiło iść za ciosem i na jesieni tego roku wyda MK: TOURNAMENT EDITION na GBA. W konsolowym turnieju udział wezmą postacie znane z poprzednich części, m.in. Johnny Cage, Cyrax, Raiden, Hsu Hao czy Reptile. Dodatkowo pojawi się kilku wojowników unikalnych dla wersji GBA oraz dwie ukryte postacie, które będzie można odblokować w trakcie gry. Seria MK słynęła z brutalności i potoków



krwi. Nie inaczej będzie i w tym przypadku. Programiści wykonali kawał dobrej roboty – walki zaprojektowano z najdrobniejszymi szczegółami i wyjątkowym realizmem, co stanowi nie lada wyczyn, wzięwszy pod uwagę niewielki ekran GameBoya. Oprócz rozgrywki jednoosobowej będzie można również połączyć się z drugą konsolą i pograć w trybach cooperative i deatchmatch.



SUPER DUPER SUMOS

Midway pracuje właśnie nad pierwszą konsolową adaptacją popularnej na Zachodzie kreskówki „Super Duper Sumos”. Hasło reklamowe głosi: Ci faceci naprawdę mają jaja... i wielkie tyłki! No i rzeczywiście, jak ktoś widział kiedyś zawodnika sumo, to wie o co chodzi. Przygody sympatycznych grubasów Boomera, Kimo i Mamoo trafią w nasze ręce najprawdopodobniej późną jesienią lub w okolicach Gwiazdki, w każdym razie wydawca będzie prezentował grę na jesiennych targach E3. O samej rozgrywce na razie

niewiele wiadomo, producenci mówią jednak, że w powietrzu latać mają samochody, a budynki trząść się przy samych fundamentach. No i oczywiście zobaczymy zabawną, komiksową grafikę, tony śmiechu i... żywej wagi.



SABRE WULF

Najgorsze przewidywania... nie sprawdziły się. Po przejęciu firmy Rare przez giganta Microsoft wydawało się, iż platformówka SABRE WULF nigdy nie ujrzy światła dziennego. Jednak informacje o odkupieniu licencji przez stajnię THQ oraz świeżutkie obrazki, które pojawiły się w Internecie, całkowicie przeczą tej tezie. Ponownie wcielisz się w postać Sabremana – dzielnego łowcy, prowadzącego wieloletnią walkę z tytułowym Sabrewulfem. W ostatniej części przygód zdołałeś uwięzić żądną krwi i bogactw bestię w uświęconym

amulecie. Jednak ktoś rozbił go na 8 części, narażając w ten sposób okolicznych mieszkańców na niechybną zagładę. Musisz zapobiec katastrofie – przemierzyć krainę w poszukiwaniu kawałków amuletu oraz nie dopuścić do śmierci niewinnych osób. Data premiery ataku szablo-zębego wilka nadal nie została ustalona.



NEWS FLASH

OPAKOWANIA DVD TERAZ DO GBA

Na Święta bieżącego roku zmieni się wygląd opakowań do gier na GBA. Z badań wynika, iż produkty w tych opakowaniach są kupowane chętniej. Jednocześnie jest to pewnego rodzaju awans moralny GBA do poziomu PS2 czy Xboxa. Zmiana nie wpłynie na ceny gier. Już sobie wyobrażam półki wypełnione rzędami czarnych pudełek – raj na ziemi.

GO! GO! GADGET!

W ostatnim kwartale bieżącego roku mają ukazać się dwa nowe gadżety wyprodukowane przez firmę Nintendo: GBA Jukebox oraz GBA Game Changer. Pierwsza zabawka to odtwarzacz i nagrywarka plików MP3 najprawdopodobniej wyposażona w pamięć typu flash. Game Changer służy do przechowywania 3 gier jednocześnie, tak byś nie musiał nosić przy sobie luźnych i łatwych do zgubienia kartridżów. Oba urządzenia będą pasować do GameBoy Advance i GameBoy Advance SP.

GBA NA EKRANIE TELEWIZORA

GameBoy Player po niezwykle udanym debiucie w Japonii teraz uderzył na rynek amerykański. Urządzenie jest przystawką do konsoli GameCube, która pozwala na uruchomienie gier z GameBoy Advance na ekranie telewizora. Od lat miłośnicy minikonsoli prosili o taką opcję, a teraz ich marzenie się spełniło. Przystawka robi na świecie prawdziwą furorę – praktycznie znika ze sklepowych półek. Cena GB Player kształtuje się w okolicach 50\$, jednak europejska premiera nie została jeszcze zaplanowana. Nam przyjdzie teraz marzyć, żeby dowieźli zabawkę do Polski.



DOUBLE DRAGON ADVANCE

DOUBLE DRAGON to już klasyka wśród mordobić, która swego czasu wytyczała kierunek rozwoju całego gatunku. Pamiętam jeszcze, kiedy chodziliśmy z kumplami pograć w to na automatach i przepuścić całe kieszonkowe. A teraz okazuje się, że firma Milion zdecydowała się wydać ten tytuł na GBA, w prawie niezmiętej postaci. Znowu będziemy mieli okazję wcielić się w Jimmiego i Billego Lee, którzy na ulicach post-apokaliptycznego Nowego Jorku staną do walki z Wojownikami Cienia. Grafika została podrasowana, dodano nowe scenerie, poprawiono animacje i inteligencję przeciwników, którzy mają teraz tendencję do zachodzenia naszych bohaterów ze wszystkich stron. Czekaj na ciebie aż 9 aktów zakończonych filmowymi przerywnikami. Czy remake starego hitu okaże się równie przebojowy, przekonasz się już w listopadzie 2003.



DRAGON BALL Z: TAIKETSU

Na koniec października Atari zapowiada kolejną grę z cyklu DRAGON BALL, jednak w przeciwieństwie do THE LEGACY OF GOKU 2, TAIKETSU ma koncentrować się wyłącznie na walce. Do wyboru masz początkowo 15 postaci z całej sagi DB, z Goku i Vegeta na czele, a dodatkowo producent wspomina jeszcze o kilku „ukrytych wojownikach”, którymi będzie można zagrać po wcześniejszym pokonaniu szczególnie twardych bossów. Jak zwykle w akcji zobaczysz mnóstwo specjalnych ciosów i umiejętności, a do dyspozycji gracze dostaną kilka trybów rozgrywki turniejowej,



z multiplayer włącznie. Ciekawie zapowiada się system walki oparty na energii zawodnika. Akcja widziana będzie z klasycznego w grach tego typu boczego ujęcia. Dodatkowym atutem wydaje się być również możliwość podłączenia do GameCube.

THE HOBBIT



Zapowiadany od dawna tolkienowski HOBBIT doczeka się także premiery w wersji GBA. W tej przygodowo-zręcznościowej opowieści wcielisz się w Bilbo Bagginsa, który wraz z Gandalfem i Thorinem Dębową Tarczą wyrusza na wyprawę do Samotnej Góry, aby zgładzić smoka Smauga. Po drodze Bilbo przemierzy spokojny Shire, Hobbiton, Góry Mgliste i Mroczną Puszcę, spotka elfy i krasnoludy oraz stawi czoła hordom goblinów, orków i straszliwych trolli. W walce z przeciwnikami Bilba wspomogą magiczne przedmioty, takie jak Jedyny Pierścień czy wykute przez elfy Żądło. Sama struktura gry ma podobno przypominać klasyczne opowieści o Zeldzie, znane już użytkownikom GBA. HOBBIT ma się ukazać w połowie listopada 2003.



RIVER CITY RANSOM EX

Firma Milion najwidoczniej wzięła się za odgrzewanie starych przebojów. RCR to również klasyk, tyle że w systemie Nintendo. Na początku przyszłego roku do naszych kieszeni z GBA trafi udoskonalona wersja orientalnej bijatki z elementami RPG. Atutem nowej produkcji będzie niewątpliwie zabawna komiksowa grafika, która podobno ma rzucić na kolana pecetową wersję. Do tego dodajmy unikalny i bardzo swobodny system walki, klasycznych bohaterów – Alexa i Ryana i dynamiczne środowisko. Na dzień dzisiejszy gra wygląda rewelacyjnie, ale na finalny produkt przyjdzie nam poczekać do 2004 roku.



MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

Electronic Arts zapowiada, że kończy już pracę nad nowym produktem z serii MEDAL OF HONOR na GBA. Patrząc na pole walki z odgórnej perspektywy, jako kapral Jake Murphy przyjdzie ci wykonać 5 misji bojowych uczestnicząc w największych operacjach aliantów



podczas II wojny światowej. Rozgrywka ma być bardzo zróżnicowana – począwszy od sabotażu i misji zwiadowczych, przez eliminację wrogich oficerów, aż do totalnej walki

z wykorzystaniem czołgów i pojazdów opancerzonych włącznie. Do dyspozycji dostaniesz wiele narzędzi zniszczenia takich jak karabiny maszynowe, granatnik czy bazooka.

Do standardowego trybu gry single player dodać należy możliwość podłączenia drugiego GameBoya i cooperative mode oraz współpracę z GameCube i grą MEDAL OF HONOR – RISING SUN. Data wydania INFILTRATORA to listopad 2003.

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 WHITE



Spod znaku Capcom powraca Megaman w trzeciej już odsłonie, aby zmierzyć się z niebezpieczeństwami cyberprzestrzeni. W wirtualnym świecie przyjdzie mu stawić czoła nowym, niebezpiecznym wirusom komputerowym i bossom silniejszym niż kiedykolwiek. To będzie walka nie spotykana dotąd w całej serii przygód Megamana. Do dyspozycji otrzymasz nowe style, bojowe chipy i możliwość samodzielnego konfigurowania umiejętności bohatera podczas rozgrywki. Już chyba standardowo obecna będzie opcja gry w trybie multiplayer, z wykorzystaniem drugiego GBA. Tym razem można jednak grać zespołowo lub w systemie turniejowym, a także wymieniać się wyposażeniem i upgrade'ami. Dodatkowo możliwa będzie współpraca z MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 BLUE. W Stanach i Europie Zachodniej gra już się pojawiła, w Polsce powinna wyjść lada moment.



PREHISTORIK MAN



Dawno temu występne dinozaury uknuły plan mający na celu pogrzebienie ludzkiej rasy. Pod osłoną nocy ograbiły magazyn pożywienia, pozostawiając prymitywną społeczność bez środków do życia. Jedynym wyjściem dla ludzkości była karkołomna wyprawa do odległej, legendarnej doliny.

PM to klasyczna, doskonale rozwijająca się gra platformowa, którą znudzenie się jest chyba niemożliwe. Każdy następny poziom różni się od poprzedniego. Za każdym razem inne są także stawiane bohaterowi wymagania. Bywa, iż trzeba zgromadzić określone przedmioty albo zabić wskazaną bestię, albo po prostu ująć cało z piroklastycznego deszczu lub z płonącego drzewa. Każdy fałszywy krok kończy się tu

straszliwą śmiercią.

Wbrew tytułowi, nie jest to produkt przeznaczony dla człowieka pierwotnego. Momentami gra wymaga wiele wysiłku. Nie chodzi tu o AI wrogów, gdyż ci postępują raczej według schematu, ale o elementy ściśle zręcznościowe. Trudność może sprawić także walka z samymi bossami, co wynika jednak z ich pokaźnych rozmiarów.

Twój nieokrzesany bohater nie jest na szczęście pozostawiony sam sobie. Towarzyszą mu wódz wioski wraz ze swą ponętą córką oraz kowal,

To nic innego, jak konwersja PREHISTORIK 2 z PC. Toż to świetna gra!

myśliwy i wynalazca. Każda z tych postaci pojawia się w zabawie sporadycznie, ale na swój sposób pomaga graczowi. Co jakiś czas trafia się także sklep. Można w nim w zamian za zebrane



wcześniej kości zakupić aż trzy artykuły przydatne w dalszej rozgrywce. Czasami znajdziesz tu hasło do aktualnego poziomu. Dość nietypowy jest też sposób zapisu stanu gry.

Jeśli chodzi o bodźce wizualne, wystarczy chyba rzec, że przywołują wspomnienia z młodzieńczych lat pecetów. Brak fajerków graficznych nie odbiera jednak ani obrobiny frajdy, a plenery jak były, tak są przyjemnie kolorowe. Zdarza się



oczywiście, że trafiają się kwiatki. Przykładowo, dojrzały dinozaur bardziej przypomina hipopotama z wadą postawy niż T-Rexa... Mimo to nie ulega wątpliwości, iż PM jest obowiązkową pozycją dla każdego szanującego się gracza.

PREHISTORIK MAN

Titus / Lucas Toys

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

80% GRAFIKA 70% DŹWIĘK 80% ZABAWA

Na chwilę poddają się pierwotnym instyngtom... To bardzo zdrowe, oczyszcza psychikę i relaksuje :-)

80% OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: -



WING COMMANDER PROPHECY

ma do powiedzenia. Jest to trzon fabularny gry, przybliżający sylwetki innych postaci biorących udział w rozgrywce. Z tego poziomu można także zapisać stan gry albo przejrzeć statystyki pilotów oraz dostępnych statków. Wszystko to sprawia wrażenie wielkiego menu przedstawionego w postaci realistycznie wyglądających korytarzy okrętu. Ten drobny zabieg daje ci namiastkę życia na Midway i pomaga wcielić się w rolę pilota konfederacji.

Druga część gry rozpoczyna się, gdy przychodzi czas na stawienie się w pokoju



odpraw i odebranie rozkazów. Prawie zawsze chodzi o wyeliminowanie wroga, nim on coś zniszczy, nawet jeśli wytyczne brzmią trochę inaczej. Co ciekawe, misja zakończona

WING COMMANDER na GBA! Jeśli uważasz, że to szalony pomysł, to musisz zagrać!

nieważnością wcale nie przekreśla losów kampanii. Chyba że destrukcji ulegnie Midway. Ku zaskoczeniu, sama potyczka w przestrzeni wcale nie przypomina burzy pikseli. Wręcz przeciwnie, jak na swoje warunki, konsola doskonale radzi sobie z obecnością wielu trójwymiarowych obiektów. Co prawda ich wygląd nie jest w stanie zaspokoić wybrednego oka, ale bez problemu da się odróżnić przyjaciela od wroga. A biorąc pod uwagę znaczną dynamikę batalii, jest to prawdziwy sukces. Nie można także narzekać na

system sterowania myśliwcem. Wystarczy krótka chwila treningu, aby móc tytułować się królem przestworzy. Gdy tylko spróbujesz, reszta pójdzie jak z płatka.

WING COMMANDER: PROPHECY

Elektronik Arts / Cenega Poland

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

75% GRAFIKA 60% DŹWIĘK 90% ZABAWA

Okazuje się, że wcale nie jest trudno stworzyć dobry symulator na GBA. A WC PROPHECY jest tego przykładem

80% OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: -

Dystrybutor:
Lukas Toys Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław

Nintendo[®]
GAMING 24:7

This summer you'll meet over 100 new friends.



<http://pokemon.nintendo-europe.com>

© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.



3+
www.pegi.info

Nowe Pokémony. Nowe światy. Nowe przygody.
"Pokémon Ruby" i "Pokémon Sapphire" dostępne
od 25 lipca. Tylko na Game Boy Advance!

POKÉMON

EYE OF THE BEHOLDER



gorzej niż 10 lat temu na pececie! Jest brzydka jak noc, jak teściowa Saddama Husseina, jak... no sam nie wiem co. Zanim zaczniesz krzyżeć, że to przecież RPG i to nie gra jest najważniejsza, polecam rzut okiem na screeny. Owszem, mam wyobraźnię, owszem, uwielbiam RPG, ale to już chyba przesada... Jedynie intro się broni. I nie jest to wina platformy, bo np. GOLDEN SUN wygląda na GBA prześliznięcie!

W stosunku do pierwowzoru nastąpiły też dwie znaczące zmiany: dodanie systemu umiejętności (dostosowanie do nowych zasad D&D) oraz walka z podziałem na rundy i w rzucie izometrycznym (jak w serii KRYNN) zamiast w real-time.



wymieniałem je w stacji, gdy zaszła taka potrzeba. Ale było warto. Nie żałuję ani minuty.

Wyprawa drużyny 4 śmiazków w głąb podziemi pod miastem Waterdeep pochłonęła mnie bez reszty, zaś ich cel, ocalenie miast przed złym Beholderem, stał się i moim celem na ładnych kilka tygodni. Teraz, po latach, EotB doczekał się wersji na GBA. Rzuciłem się więc na pudełko z grą jak

Pamiętam do dziś, jak bardzo podobała mi się ta gra, gdy wyszła na wczesne pecety. Przez długi czas była obiektem moich westchnień i zachwytów. Gdy wreszcie mój komputer był w stanie udźwignąć tak rewelacyjną produkcję, przytargałem z giełdy BEHOLDERA na dyskietkach (miękkich 360 kb, chyba z 6) i z cierpliwością godną Buddy

Czy pomyślałeś kiedyś, jak marnie musi się czuć ślepy Beholder?

lew, wydarłem ją z niegodnych łap Joela, uruchomiłem i... niestety zawiodłem się okropnie. Okazało się bowiem, że gra wygląda



EYE OF THE BEHOLDER

INFOGRAMES / LUKAS TOYS

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

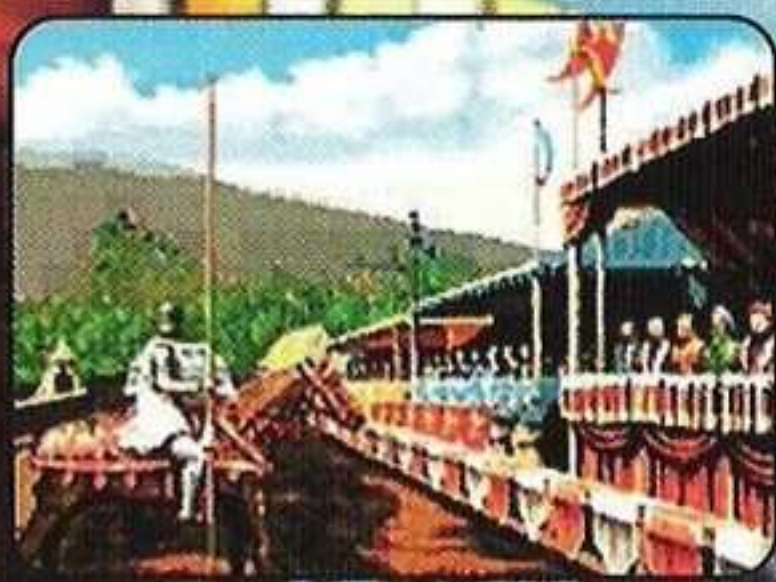
25% GRAFIKA 45% DŹWIĘK 75% ZABAWA

Bardzo dobra gra RPG, niestety jej wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Szkoda, o szkoda :((

55% OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: -

Defender of the Crown



DEFENDER OF THE CROWN

METRO3D / LUKAS TOYS

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

45% GRAFIKA 20% DŹWIĘK 65% ZABAWA

Gra stara jak świat, która nie przeżyła ani rewolucji, ani ewolucji. Dla małych dzieci i zżeranych nostalgii weteranów

40% OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: -

Ta gra wydaje się być nieśmiertelna. Lata lecą, woda w Wiśle płynie, a kolejne wersje DEFENDER OF THE CROWN są dokładnie takie same jak kilkanaście lat temu, w epoce tak odległej, iż pamiętają o niej tylko najstarsi wyjadacze z długą, siwą brodą.

Nie muszę zapewne przypominać ci, na czym gra polega, tym bardziej że była ona zamieszczona w pełnej wersji PC na jednym z krążków CLICKA! parę miesięcy temu. Dla porządku jednak oraz dla nowego pokolenia graczy zrobię to w kilku słowach. W DotC wcielasz się w jednego z czterech lordów, by przejąć władzę nad jednym z hrabstw średniowiecznej Anglii uwikłanej w wojnę normańsko-saksońską. Zbrojne zastępy Wilhelma Zdobywcy szaleją po kraju, zaś twoim zadaniem jest przepędzić normańskich najeźdźców z ojczyzny i zmienić bieg historii.

DotC jest prostą grą strategiczną ze sporą liczbą zręcznościowych akcentów. Twoje działania militarne sprowadzają się do produkowania żołnierzy, rycerstwa i katapult oraz do budowania zamków. Dysponując armią, możesz najechać i zdobyć

inne prowincje (jest ich kilkanaście, więc stosunkowo niewiele). Masz 5 przeciwników i zaledwie jednego sojusznika – Robina z Locksley, zwanego też Hoodem tudzież Chłopakiem w Rajtuzach, jeśli kto woli. Produkowanie i przesuwanie wojsk po mapie Anglii to w zasadzie

Anglię można zdobywać, już chyba na każdej możliwej platformie...

już cała warstwa strategiczno-taktyczna, reszta to minigrzy zręcznościowe. Podczas oblężenia sterujesz katapultą, usiłując skruszyć mury twierdzy wroga. Uzbrojony w miecz możesz zrobić wypad na wrogi zamek, by zrabować złoto – walczysz wtedy z żołnierzami przeciwnika stosując 2 czy 3 proste ciosy i bloki. Możesz również wziąć udział w turnieju rycerskim (celujesz kopią z grzbietu konia), uratować księżniczkę (zasada podobna jak przy rajdach na zamek) i wykonać kilka innych drobnych, czasem losowych misji. I to w zasadzie wszystko – DotC jest grą bardzo prostą, ale przy okazji bardzo przyjemną.



Jak już wspominałem na wstępie, zasady gry nie uległy praktycznie żadnym zmianom, podobnie rzecz się ma z grafiką – przypomina ona tę z PC, tyle że w GameBoyowej wersji. Pomimo iż mam naprawdę duży sentyment do DEFENDERA (była to pierwsza gra na peceta, w jaką grałem), muszę stwierdzić, iż nie stanowi zbyt ciekawej oferty dla posiadaczy GBA, biorąc pod uwagę inne znakomite tytuły, które są na nią dostępne. Każdemu amatorowi kieszonkowych strategii z pewnością bardziej spodoba się chociażby ADVANCE WARS, nie mówiąc już o tym, że wykonanie DotC ma się nijak do nowych hitów jak RAYMAN 3.

RIC OF ROTHERWOOD
DERSHIP: STRONG
STING: GOOD
RDPLAY: WEAK
OME: 3
ASURE: 23



Jeśli nie wiadomo, o co chodzi, to chodzi o... banany. Podle Kremłingi postanowili pozbawić Donkey Konga zapasów tego złotego przysmaku bohaterów. Wdarły się do jaskini, w której je przechowywał i wyniosły całą słodziutką zawartość, a stojącego na warcie Diddy'ego pozbawiły przytomności i uwięziły w beczce. To oburzające. Czas najwyższy dać niecnym gadom nauczkę!

Myslałyby kto, że w platformówkach było już wszystko. Nic bardziej mylnego. DK przynosi ciekawą innowację. Sławny goryl, brnąc przez dżunglę, co jakiś czas natrafia na specjalne skrzynie. Znajdują się w nich jego zwierzęcy przyjaciele, oferujący doraźną pomoc. Tym sposobem możliwe staje się taranowanie wrogów potężnym nosorożcem albo bicie rekordów prędkości, dosiadając strusia. Niespodzianka pojawia się dopiero po odnalezieniu odpowiedniej beczki. Z jej wnętrza wydostaje się oswobodzony Diddy. Od tego momentu młoda małpka staje ramię w ramię ze swym mistrzem, tworząc tag-team. W dowolnym momencie gracz



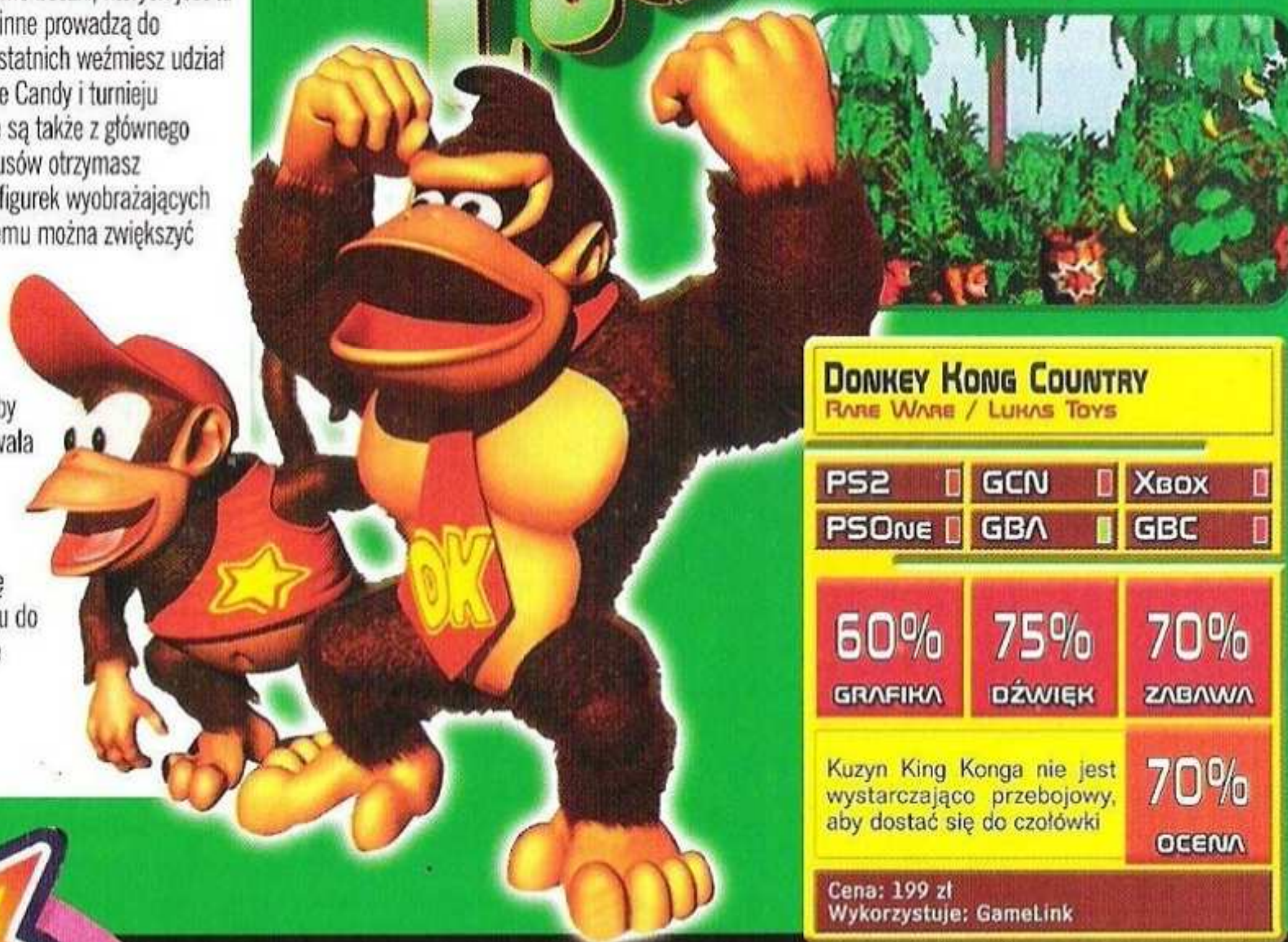
- Ugaugaugaugagua!
- Ga? Bagugagga?
- Beee! Ungabunga!

może przełączać sterowanie między Kongami. Kiedy natomiast któryś z nich poniesie klęskę, na placu boju pozostaje jeszcze drugi, kontynuując przygodę.

Osobnym tematem są same beczki, których jest tu bez liku. Jedne wybuchają, inne prowadzą do bonusów. W ramach tych ostatnich weźmiesz udział w konkursie tańca w salonie Candy i turnieju wędkowania. Oba dostępne są także z głównego menu gry. Drugi rodzaj bonusów otrzymasz dopiero po zdobyciu trzech figurek wyobrażających konkretne zwierzę. Dzięki temu można zwiększyć ilość „życ” goryla.

Jak widać, autorzy zadbali o atrakcje ubarwiająca zabawę. Niestety, nie zadbali o to, aby oprawa graficzna prezentowała się równie wspaniale. Pastelowa, mało wesoła kolorystyka i sztuczny, plastikowy styl roz mijają się z oczekiwaniami w stosunku do tego typu gier. Całość ratuje motyw muzyczny, który odpowiada powadze przedsięwzięcia.

DONKEY KONG COUNTRY



DONKEY KONG COUNTRY

RARE WARE / LUKAS TOYS

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

60% GRAFIKA 75% DŹWIEK 70% ZABAWA

Kuzyn King Konga nie jest wystarczająco przebojowy, aby dostać się do czołówki **70% OCENA**

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: GameLink

Wario Ware Inc.



Dziś maestro Wario poleca przedziwną kombinację gier zręcznościowo-logicznych. Ich urok nie polega na ilości, (która swoją drogą przekracza granice wyobraźni), ale na fakcie, że żadna rozgrywka nie trwa dłużej niż pięć, sześć sekund. Z początku może się to wydać dziwne, a nawet śmieszne, ale to działa. Wystarczy kilka nieudanych prób sprawdzenia

własnej zręczności, aby gra wciągnęła do tego stopnia, że nie ma już nawet mowy o spokojnym załatwieniu potrzeb fizjologicznych. Wszędzie chodzi się z konsolą...

Zabawa odbywa się w trzech rozbudowanych etapach, dwukrotnie przedzielonych powtórkową mieszanką, prezentowaną przez Jimmiego. Każda część składa się z tańcuszków liczących po kilkadziesiąt mikrogier. Dostanie się do kolejnego etapu oczywiście wiąże się ze zwiększeniem stopnia

trudności. Należy jednak dodać, że nigdy nie wiadomo, o co chodzi w danej minigrze, dopóki nie rozpocznie się odliczanie czasu do jej zakończenia. W kilka sekund więc trzeba zorientować się co, którymi klawiszami i kiedy należy zrobić. Jest to istne piekło dla ludzi zbyt skrupulatnych.

Aby jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę, patronami każdego tańcuszka są znajomi Wario. Oprócz wspomnianego już Jimmiego, znajdują się tu także tacy konsolowi weterani jak 9-Volt, Spitz i Dribble, Mona, Dr. Crygor, Orbulon oraz Kat i Ana. Każda z tych postaci preferuje określony typ minigier i raczy nimi gracza. Po wzorcowym

Wario w tym miesiącu rządzi. Miejmy tylko nadzieję, że nie zdetronizuje Mario!

ukończeniu niektórych części odblokowane zostają specjalne bonusy. Są nimi kolejne gry. Jedne mogą trwać w nieskończoność, bez barier czasu, inne natomiast przeznaczone są dla dwóch graczy. Dodaje to programowi nieco żaru, nawet kiedy wszystko inne już jest ukończone.

Ta wyrefinowana kompozycja minigier, jaką jest WARIO WARE INC. uczy spontaniczności i wtłacza w gracza niespotykaną dawkę energii. Niestety, z racji opisanych już ograniczeń czasowych, które i tak przecież ubarwiają całą zabawę, WARIO WARE INC. da się ukończyć w ciągu jednego dnia. To duży minus...

WARIO WARE INC.

NINTENDO / LUKAS TOYS

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

60% GRAFIKA 70% DŹWIEK 95% ZABAWA

Wario trzęsie miastem... a Mario - niech się schował Teraz masz do dyspozycji niezły zestaw do rozgryzienia **80% OCENA**

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: -

Castlevania

Aria of Sorrow

Chyba nawet Konami zrozumiało, jaki potencjał drzemie w przykurzonej już serii CASTLEVANIA. Pierwsza z wydanych na GBA części zatytułowana CIRCLE OF THE MOON, choć z perspektywy czasu wyraźnie niedopracowana, szybko zrobiła karierę wśród świeżo upieczonych posiadaczy GBA. Braki brakami, ale klimat zrobił swoje. Kolejna część, HARMONY OF DISSONANCE, przewyższała poprzedniczkę pod każdym względem – grafika dorównała klimatowi, a system gry został ciekawie rozwinięty. Automatycznie w górę poleciała grywalność.



Teraz na rynek wchodzi trzecia odsłona CASTLEVANIA na GBA. ARIA OF SORROW stanowi bardzo udaną wariację na temat poprzedniej części. Od strony graficznej i muzycznej nie należy spodziewać się wyraźnego kroku naprzód, ale – z drugiej strony – nie bardzo było co poprawiać. Design labiryntów jest podobny i równie różnicowany: wilgotne lochy, obszerne komnaty, cmentarze, a wszystko to w ciemnych, intensywnych barwach. Klimat bardzo na tym zyskuje, zamek sprawia piorunujące wrażenie, również dzięki swoim rozmiarom. Tak jak w poprzednich częściach, w ARIA OF SORROW znajdujesz się wewnątrz ogromnego kompleksu korytarzy, w którym bez mapy ani rusz. Wędrówka podziemiami jest spójna, brak tu podziału na kolejne misje itp. Można dostać klaustrofobię! Szkielety, umarłaki, kruki, nietoperze, golemi to tylko nieliczni mieszkańcy zamku, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć. Wrogowie pojawiają się w ilościach wręcz hurtowych, ale walka z nimi jest dość prosta. Nie znaczy to, że gra jest łatwa. Wraz z zagłębieniem się w czeluści

zamku będziesz napotykał coraz silniejszych i brzydszych przeciwników (o kozackich bossach nie wspomnę). Na szczęście system rozwoju postaci działa jak należy, toteż zdobyte

To jedna z najlepszych przygódówek ostatnich miesięcy. Warto przyrzeć jej się bliżej

punkty doświadczenia powodują, że coraz to nowe stwory rozpruwasz z rosnącą łatwością. Oprócz kolekcjonowania ekwipunku, zbierać możesz również dusze pozostawiane przez przeciwników. Twój bohater nabywa w ten sposób nowe zdolności, dzięki którym np. dostaniesz się do niezbadanych, wcześniej niedostępnych lokacji w zamku.

Jeśli wciągnęły cię poprzednie CASTLEVANIA na GBA, ARIA OF SORROW jest propozycją dla ciebie. Jeśli nie miałeś okazji zapoznać się z tą serią, koniecznie zobacz jej ostatnią odsłonę – to ścista czołówka gier na GBA.



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

KONAMI / LUKAS TOYS

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

90% GRAFIKA 90% DŹWIĘK 95% ZABAWA

Mroczna i szalenie wciągająca. CASTLEVANIA: AOS to bez dwóch zdań świetna platformówka

95% OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: Game Link

ADVANCE WARS 2

BLACK HOLE RISING



Pierwsze ADVANCOWE WOJNY „wybuchy” dwa lata temu, niedługo po premierze GBA. Okrzyknięte jedną z najlepszych gier na GBA, ADVANCE WARS zachwycały oryginalnością, niebywałą miodnością i złożoną rozgrywką, zachowując przy tym prostotę zasad i łatwość obsługi interfejsu.

Sequel również zachwyca. I wcale nie chodzi o dziesiątki udoskonaleń. Ba! Tych jest jak na lekarstwo. Rozgrywkę usprawniono jedynie w kilku miejscach, zresztą zmiany są czysto kosmetyczne. W ramach nowości doszedł czołg – NeoTank, całkiem przyjemny swoją drogą. Reszta to po prostu nowa kampania, pojedyncze misje, od groma świeżych map itd. I wiesz co? Jest super.

Bitwy w ADVANCE WARS 2 nadal toczony są w systemie turowym. Gra wciąż jest wymagająca, szczególnie w dalszych misjach. Poziom trudności

Część pierwsza jest naprawdę bardzo dobra. Dwójka – zachwycająca

często jest wyśrubowany. Na szczęście podczas pierwszych misji gracz ma okazję dokładnie zapoznać się z każdym elementem gry, poczynając od charakterystyk danej jednostki (a te są naprawdę różnicowane), poprzez kwestie poruszania się po polu bitwy, ukształtowania terenu, zasięgu wojsk i prowadzenia ognia, aż do metod zaopatrywania wojsk w paliwo i amunicję, zajmowania budynków, kupowania kolejnych oddziałów itd. Rozgrywka jest tak złożona jak powyższe zdanie ;-). Prowadzenie batalii na lądzie, wodzie i w powietrzu jednocześnie jest na porządku dziennym, tak samo jak walka na kilku frontach.

Zabawę umiła znakomita grafika, prosta, a jednocześnie zrealizowana z dużym smakiem. Dobrze dobrana, stonowana kolorystyka nie męczy wzroku nawet po kilkugodzinnym wlepianiu oczu w małe jednostki. Pierwszorzędne animacje widoczne podczas starć są na tyle krótkie, że nie wnerwiają, nawet gdy oglądasz je po raz tysięczny.

Gra jest emocjonująca, nawet podczas n-tego podchodzenia do tej samej misji. Tu nie przegrywa się przez niefart, wszystko zależy od

sprawnego dowodzenia, poznania możliwości poszczególnych jednostek itd. Mitościnicy strategii będą zachwyceni.

AW2 to na dziś dzień najlepsza strategia na GBA, a jednocześnie jedna z najlepszych gier na malucha w ogóle. Choć nie zawiera wielu nowinek, wciąga równie mocno jak część pierwsza. Warto, po stokroć, warto!

ADVANCE WARS 2: BLACK...

INTELLIGENT SYSTEMS / LUKAS TOYS

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

80% GRAFIKA 80% DŹWIĘK 95% ZABAWA

Wyśmienity sequel wyśmienitej gry. Niektórych rzeczy po prostu nie da się zepsuć. Do sklepów biegiem marsz!

95% OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: Game Link



Szigatek samochodowych na GBA wyszło już multum, jednak w ogromnej większości były to klasyczne rajdy na szutrze bądź wyścigi szosowe. Tymczasem na horyzoncie pojawiło się coś nowego. W STUNTMAN gracz wciela się w tytułowego kaskadera, który z narażeniem życia rozbija się najrozmaitszymi pojazdami.

Brzmi dziwnie? W rzeczywistości STUNTMAN stanowi ciekawą odskocznnię od tego, do czego przyzwyczał cię COLIN czy V-RALLY. Gra składa się z serii gonitw, podczas których należy wykonywać ewolucje, poczynając od czesania fachowych poślizgów i wirtuozerskiego wymijania samochodów, poprzez niszczenie elementów otoczenia i przemykanie tuż przed czołem przejeżdżającego pociągu, aż po wszelkiej maści skoki (z hopek, skarp, ciężarówek itp.) Pojazdów jest multum, w praktyce kręcenie każdej nowej sceny oznacza zmianę środka lokomocji. Do modelu jazdy trzeba się przyzwyczać, nie jest on może idealny, ale da się grać. Starczy, że pojazdy zachowują się inaczej w zależności od nawierzchni. Jak na mój gust, hamulec działa



trochę zbyt silnie, co ma ujemny wpływ na frajdę płynącą z kontrolowanych poślizgów. Gra nie jest może bardzo trudną; jednak opanowanie trasy tak, aby uzyskać 50% punktów wymaganych do przejścia do następnej sceny, może zająć ci trochę czasu. Większość jednak i tak będzie chciała rozpykać trasy na maxa, bo zabawa po prostu bardzo wciąga.

STUNTMAN to również jedna z najładniejszych ścigalek na GBA. Otoczenie jest trójwymiarowe

Kariera kaskadera... A do tego dużo różnych pojazdów i gonitw

(z dodatkiem płaskich bitmap), bardzo szczegółowe, cholernie zróżnicowane i cieszące oko. Wysokie budynki w miastach, szerokie autostrady, wąskie uliczki, tunele, głębokie kaniony w plenerze, mosty, zamrożone jeziora, przydrożne budki... całość wypada nawet lepiej niż V-RALLY 3, z której enginu korzysta STUNTMAN. Paradoksalnie, STUNTMAN na PS2 był ganiony za skaszoną grafiką, tymczasem edycja GBA pokazuje możliwości małej, niepozornej platformy. Jedyne, do czego można się przyczepić, to niewyraźne ikonki wskazujące, jaki manewr należy wykonać w danym miejscu. Aha, sam pojazd jest płaską jak stół bitmapą. Ogólnie rzecz biorąc, STUNTMANA powinien zobaczyć każdy fan GBA, a jeżeli zabawa podpasuje, to kilka dobrych godzin pięknie aż miło.

STUNTMAN



STUNTMAN

ATARI

PS2 GCN Xbox

PSOne GBA GBC

90% GRAFIKA 80% DŹWIĘK 85% ZABAWA

Jedna z najładniejszych samochodówek na GBA. W dodatku oryginalna i bardzo wciągająca

85% OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: Game Link

Tom Clancy's SPLINTER CELL



Zkonwersjami hitów z dużych konsol na handheldy tak już jest, że w 95% przypadków nijak mają się do „oryginałów”. Powód jest prosty – owe 95% hitów wydawanych na PS2/Xboxa/GCN rozgrywa się w środowisku 3D, podczas gdy GBA, jakby nie patrzeć, jest systemem stricte 2D (wyjątki potwierdzają regułę :-).

SPLINTER CELL nie mieści się „niestety” w pozostałych 5 procentach, developer musiał zatem pokombinować. I tak motywy znane z „dorosłego” SPLINTR CELL zaadaptowano na tyle wiernie, na ile pozwoliły możliwości GBA. Sam Fisher nadal potrafi się skradać, podciągać, opuszczać na linie, forsować zamki, unikać kamer, rozbijać zabezpieczenia, po cichu eliminować strażników czy nawet ukrywać się przed wzrokiem przeciwników. Używa też gadżetów znanych z pierwowzoru – wymienia tylko noktowizor i gogle termiczne.

„Skradanka pełną gębą? Raczej platformówka z elementami kombinowania. SPLINTER CELL na GBA nie posiada ani głębi oryginału, ani jego klimatu. Bo i, powiedzmy sobie szczerze, posiadać nie mógł. Przepaść między 3D a 2D po raz kolejny okazuje się nie do pokonania. Nie znaczy to, że gra jest zła! Jest dobra, momentami nawet bardzo dobra, szczególnie jeśli zaakceptuje się fakt, że głośny tytuł to tani chwyt marketingowy.

Bo SC jako dość oryginalne połączenie platformówki i strzelanki z motywami zbójcko-napadalskimi sprawuje się naprawdę dobrze. Otoczenie jest bardzo zróżnicowane, estetycznie i szczegółowo narysowane. Lokacje przypominają oryginalne poziomy z dużych konsol. Sam porusza się z gracją, dokładnie

Tym razem zmiana konsoli, a co za tym idzie środowiska z 3D na 2D wypada całkiem dobrze

w ten sam sposób, jak robił to na ekranie TV. Przed każdą misją dostajesz szczegółowe wytyczne, a same zadania są dość zajmujące. Muzyczka brzmi całkiem nastrojowo, tak „skradankowo”, dźwiękowi również nie można wiele zarzucić. Mierzi natomiast krótki czas potrzebny na ukończenie zabawy – średnio zdolionemu graczowi zajmie jeden, dwa wieczory. To niewiele. Szkoda, że ludzie odpowiedzialni za konwersję nie podkreśliли poziomu trudności. Chociaż zważywszy na to, że po paru godzinach zabawa zaczyna trochę nużyć – może to i lepiej.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

UBI SOFT

PS2 GCN Xbox

PSOne GBA GBC

80% GRAFIKA 75% DŹWIĘK 75% ZABAWA

Szybka konwersja zrobiona na kanwie znakomitej „poważnej” wersji. Zupełnie niezła, warto sprawdzić

75% OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: –

DARK CHRONICLE

WSTĘP

DARK CHRONICLE jest ciekawą pozycją autorstwa Sony. Ponieważ nie chcę ci psuć zabawy i nie mam zbyt wiele miejsca, nie znajdziesz tu opisu przejścia gry. Poradnik ten zawiera za to różne informacje o lochach, przemianach, robieniu zdjęć i minigrach. Jeśli chcecie, bym w następnym numerze kontynuował ten opis, zasypcie Kroogera listami! Myślę, że warto, bo ten program skrywa jeszcze masę tajemnic. Miłej lektury!



LOCHY

Każdy loch jest generowany losowo, co oznacza, że za każdym razem, gdy go odwiedzisz, zastaniesz inne rozmieszczenie korytarzy, skrzynek i potworów. Jedyne co pozostaje bez zmian, to rodzaj i liczba zamieszkujących go przeciwników.

Aby ukończyć dany poziom, musisz zlokalizować klucz do wyjścia, który zagarnął jeden ze znajdujących się na danym levelu przeciwników. Czasem oprócz wyjścia napotkasz też inną bramę oddzielającą cię od niezbadanej części poziomu. Aby ją otworzyć, musisz przeszukać wszystkie skrzynki na tym poziomie – w jednej z nich znajdziesz odpowiedni klucz. Niektóre lochy są oznaczone kolorową pieczęcią, która informuje o specjalnych warunkach stawianych przez dany poziom. Są trzy rodzaje pieczęci:

Czerwona – Max i jego Ridepod nie mogą być wykorzystani na tym poziomie.

Niebieska – Monica i jej przemiany nie mogą być wykorzystane na tym poziomie.

Biała – Na tym poziomie nie możesz korzystać z przedmiotów leczniczych i usuwających statusy. Na szczęście możesz nadal korzystać z leczących źródeł oraz broni posiadającej Drain lub Slow Heal.

Aby przełamać pieczęć, przejdź dany poziom stosując się do jego warunków, a następnym razem kiedy do niego podejdziesz, ograniczenie to zostanie zniesione.



MEDALE



Kiedy rozpoczynasz dany poziom, na ekranie wyświetlone są wyzwania, za wykonanie których dostaniesz medal. W późniejszej części gry będziesz miał możliwość wymiany zdobytych medali na różne specjalne wdzianka. W każdym z lochów znajdziesz po cztery takie wyzwania, a oto one:

Time Limit – Aby ukończyć to zadanie, musisz wyeliminować wszystkich przeciwników w podanym czasie. Ukryte w skrzyniach ze skarbami Mimiki też są uznawane za potwory, więc pamiętaj, by otwierać każdy kufer na danym poziomie.

Spheda – Nie chcę zdradzać fabuły, więc powiem tylko, że w trzecim rozdziale gry uzyskasz możliwość gry w Sphedę, czyli taką udziwnioną wersję golfa. Ta minigra zastąpi wtedy znaki zapytania widoczne pośród zadań przypisanych poszczególnym poziomom. Więcej szczegółów znajdziesz w odpowiedniej ramce.

Fishing – W drugim rozdziale uzyskasz swą

pierwszą wędkę. Wtedy znaki zapytania widoczne pośród zadań przypisanych poszczególnym poziomom zostaną zastąpione przez pozycję „Fishing”. Twoim zadaniem jest złapanie odpowiednio dużej ryby. Więcej szczegółów znajdziesz w odpowiedniej ramce.

Defeat all enemies without HEALING – Aby zdobyć medal za to zadanie, nie wolno ci korzystać z żadnych przedmiotów leczących dla żadnej z 4 postaci. Tak, to także oznacza, że nie wolno ci uzupełniać paliwa w Ridepodzie. Na szczęście możesz zawsze korzystać z broni uzupełniającej życie czyli takiej, która posiada cechę Drain albo Slow Heal.

Defeat all enemies using XXXXX – Czasem musisz wykorzystać odpowiednią broń do pokonania wszystkich przeciwników. Jest sześć możliwości: używaj jedynie broni białej Maxa, broni strzeleckiej Maxa, miecza Moniki, magii Moniki, Ridepoda lub jednej z przemian Moniki. Oznacza to, że każdy cios musi być zadany tą bronią (lub pod tą postacią w przypadku przemian Moniki). Co więcej, nie wolno ci wykorzystywać przedmiotów takich jak bomby czy nawet kamienie.

Defeat all enemies using ITEMS – Aby wypełnić to zadanie, musisz zabić wszystkich przeciwników za pomocą przedmiotów takich jak bomby, zatrute jabłka czy rozrzucone po poziomie skrzynki lub kamienie. Nie wolno ci używać Ridepoda, przemian ani też żadnej broni.

PRZEMIANY

Po tym jak wskrzesisz Juraka, Monika uzyska zdolność zmieniania się w różne potwory dzięki przedmiotom zwanym Monster Badges. Oto lista Monster Badges i opis, jak je zdobyć (w nawiasach podaję rozdział, w którym można uzyskać daną przemianę). UWAGA: Gift Capsule możesz nabyć w Tailor Shopie lub od Julii.

Floral – (Rozdział 2) Zbuduj Tailor Shop w Sindain, a w nim za 500 gild zakupisz swą pierwszą przemianę. Posiadanie Floral Badge jest niezbędne do zdobycia pozostałych form.

Beast – (Rozdział 2) Włóż trzy kawałki sera uzyskanego z umiejętności babci Rosy do Gift Capsule. Udaj się do kanałów w Palm Brinks i rzuć nią w Sewer Rata. Po pokonaniu przeciwnika uzyskasz odpowiednią przemianę.

Aquatic – (Rozdział 2) Włóż trzy Battany (możesz je zdobyć w lesie w Sindain) do Gift Capsule. Wróć do kanałów w Palm Brinks i rzuć nią w Froggy'ego, a po jego pokonaniu uzyskasz tę formę.

Darkling – (Rozdział 2) Włóż trzy sztaby złota (Conda sprzedaje je w pobliżu lokomotywy) do Gift Capsule, a następnie rzuć nią w Spider Lady w lesie Sindain. Po pokonaniu potwora uzyskasz Darkling Badge.

Spirit – (Rozdział 2) Włóż trzy Goopy Peaches (sprzedaje je Adel) do Gift Capsule i rzuć nią w Pixie w lesie Sindain. Po zabicu przeciwnika, uzyskasz możliwość przyjmowania jego formy.

Undead – (Rozdział 2) W podziemiach rzuć wodą święconą w Skeleton Warriora. Wodę święconą zakupisz w kościele Palm Brinks.

Magical Creature – (Rozdział 3) Włóż 3 Sturdy Rocks do Gift Capsule i rzuć nią w golema ze Starlight Canyon. Głazy kupisz od Conda.

Windup – (Rozdział 5) Rzuć bombą w Bomberheada, którego napotkasz na górze Gundor.

Reptile – (Rozdział 3) Włóż 3 Wind Elementy (sprzedają je Conda i Rufio) do Gift Capsule i rzuć nią w Wind Gemrona, którego napotkasz w Starlight Canyon.

Card – (Rozdział 7) Włóż 3 diamenty do Gift Capsule i rzuć nią w Diamond Card. Uwaga, diamenty są bardzo rzadkimi przedmiotami, więc staraj się ich nie sprzedawać.

Moon – Kiedy uzyskasz 600 punktów za Photo Scoops (więcej o tym w odpowiedniej ramce), udaj się do Donny'ego, a da ci Moon Badge. Przedmiot ten nie da ci nowej formy, ale za to zwiększy czas działania twoich przemian.

Sun – Zdobądź 700 punktów za Photo Scoops i udaj się do Donny'ego, a uzyskasz od niego Sun Badge. Przedmiot ten zwiększa siłę i wytrzymałość twoich przemian.



RIDEPOD STEVE

Steve jest wielkim robotem, którego dostaniesz od Cedrica w pierwszym rozdziale. Dzięki Steve'owi możesz walczyć z większymi przeciwnikami, którym normalnie nie zadalbyś specjalnych obrażeń. Możesz usprawniać swego pupilka, montując w nim lepsze części. Oto części, które możesz zmieniać.

Rdzeń (Core) – Jest to serce twojego robota. Wydajność rdzenia odpowiada za to, jakie części możesz montować w swym Ridepodzie, gdyż każda z nich zużywa trochę pojemności rdzenia. Zgodnie z logiką im lepszy rdzeń, tym większa jego pojemność.

Zasilanie (Energy Pack) – Część ta odpowiada za to, ile paliwa może pomieścić w sobie Steve. Paliwo tracisz, kiedy poruszasz się na pokładzie Steve'a, a także gdy twój robot obrywa od przeciwników. Jeśli energia Ridepada spadnie do zera, stanie się on bezużyteczny do chwili, gdy uzupełnisz jego paliwo odwiedzając Cedrica lub używając Ridepod Fuel.

Pancerz (Body Armor) – Odpowiada za to, ile ciegów jest w stanie przyjąć twój robot.

Nogi (Legs) – Odpowiadają za to, jak szybko twój robot popyła po polu bitwy.

Broń (Weapons) – Steve może korzystać z broni białej lub palnej. Uwaga, jeśli zamontujesz w nim broń zasięgową, nie będziesz mógł blokować ciosów przeciwnika.

Aby usprawnić jakąś część w swym robocie, musisz zdobyć nim odpowiednią ilość punktów doświadczenia (zbierając Stevem te niebieskie kulki, które wypadają z pokonanych przeciwników). Nowy sprzęt zakupisz u Cedrica za zdobyte punkty. Niektóre części możesz wynaleźć i wyprodukować samodzielnie.

FOTOGRAFIA

Aparat fotograficzny, który uzyskasz od Cedrica w połowie pierwszego rozdziału, służy do... hmm... robienia zdjęć różnych obiektów w grze! Zdjęcia dzielą się na trzy kategorie: zdjęcia zwykłe, rzadkie oraz pomysły. Zwykłe zdjęcia dają ci jedynie satysfakcję, pomysły służą do tworzenia nowych wynalazków, a dzięki rzadkim zdjęciom (tzw. Scoopy) będziesz mógł uzyskać rzadkie przedmioty od Donny'ego.

Na ekranie zarządzania zdjęciami znajdziesz poziom twojej umiejętności Fotografia. Co to oznacza? Za każdym razem, kiedy uwiecznisz na kliszy jakiś pomysł, dostaniesz 2 punkty, a kiedy pstrykniesz jakiegoś Scoopa, dostaniesz 5. Jeśli zbierasz odpowiednią liczbę punktów, zyskasz poziom. Możesz wtedy udać się do Donny'ego, a da ci on jakąś nagrodę. Oto liczba punktów potrzebnych do zdobycia kolejnego poziomu oraz nagroda za jego osiągnięcie:

Poziom 2 (100 punktów): Diamond
Poziom 3 (200 punktów): Explorer Cap
Poziom 4 (300 punktów): Steel Coin
Poziom 5 (400 punktów): Explorer Boots
Poziom 6 (500 punktów): Explorer Outfit
Poziom 7 (600 punktów): Moon Badge
Poziom 8 (700 punktów): Sun Badge

W Dark Chronicle są 294 obiekty do sfotografowania, co przekłada się na 750 punktów. Oznacza to, że możesz spokojnie pominąć kilka zdjęć, lecz nie obijaj się zbyt, bo nie zdobędziesz tej upragnionej Sun Badge :).



SCOOPY



Tore's Nap: W lesie otaczającym Sindain znajdziesz gigantyczne drzewce zwane Tore. Musisz podkraść się (nie biegnij!) do niego i zrobić zdjęcie, kiedy śpi.

Dangerous Pumpkin: Pumpkinhead jest jednym z przeciwników zamieszkujących las otaczający Sindain. Kiedy jest daleko od ciebie, ma zwyczaj groźnie potrząsać swą bronią. Zrób zbliżenie i cyknij mu zdjęcie w takim momencie.

Robienie rzadkich zdjęć to wyzwanie, gdyż niektóre z nich występują w grze tylko raz i łatwo jest je przegapić. W pierwszym rozdziale Donny da ci notatnik, w którym zapisywane będą scoopy. O pomysłach na zdjęcia dowiesz się od Donny'ego i innych mieszkańców Palm Brinks. Zarówno scoopy jak i pomysły posłużą ci do tworzenia nowych wynalazków. Oto wszystkie zdjęcia tego typu zgromadzone według rozdziałów, w których występują. Jeśli przy którymś z nich znajdziesz nawias (jednorazowe), oznacza to, że masz tylko jedną okazję na cyknięcie tegoż scoopa.

Scoopy – Rozdział 1:

Brave Little Linda: (jednorazowe) Zdjęcie to musisz wykonać w kanałach, podczas walki z pierwszym bossem – słoniką o imieniu Linda. Zrób je w chwili, gdy przymierza się do pionowego ataku łapą.

Clown Robo's Attack: (jednorazowe) Zdjęcie to musisz wykonać podczas walki z Halloweenem, drugim bossem, przypominającym dużego mechanicznego pajaka. Uchwyc chwilę, w której odpala on ze swego nosa rakietę.

Baron's Hangin' On: Zdjęcie to możesz wykonać w kanałach Palm Brinks. Uwiecznij atak Vanguarda, kiedy kładzie on łapy na ziemi i robi przewrót.

Night Stalker: Znajdź Dark Stalkera w kanałach Palm Brinks i zrób zdjęcie, kiedy wykonuje swój wirujący atak.

Ruler of the Pond: W nocy udaj się nad staw w Palm Brinks i zrób zdjęcie duchowi, który znajduje się w okolicach mgły w centralnej części stawu. Duch jest niewidoczny i ukaze się dopiero na kliszy. Jeśli nie trafisz go za pierwszym razem, spróbuj ponownie, a w końcu z pewnością ci się uda.

Scoopy – Rozdział 2:

Spooky Grass Smile: W lesie Sindain napotkasz ludożerczą roślinę (Man-eating Grass). Unikaj jej pocisków, a w pewnym momencie zacznie się trząść, tak jakby zanosila się śmiechem. To wtedy musisz ją uwiecznić.

Floatin' Earth Digger: Moler jest kretopodobnym stworzeniem, które porusza się pod ziemią. Z daleka strzela pociskami, a walcząc z bliska wyskakuje w powietrze i wyprowadza cios. Musisz go uwiecznić w chwili, gdy znajduje się w powietrzu.

Gyumo's Yell: Gyumo zamieszkuje dalsze poziomy lasu. Musisz uchwycić go w chwili, gdy krzyczy. Żeby go do tego zmusić, rzuć w niego czymś, a odpowie ci atakiem, by następnie otworzyć swą paszczkę. Cyknij go!

Master Utan: Tego wielkiego małpizona znajdziesz na gigantycznym drzewie na bagnach. Say cheese!

King Mardan: Cykniesz go na bagnach. Pamiętaj jednak, że gdy dasz mu Priscleen, nie będziesz miał już okazji zrobić mu zdjęcia.

Lafrescia Stem: Kiedy użyjesz Lafrescia Seed i Sundropsów, zrób zdjęcie temu kwiatkowi. Potrzebujesz go do zwerbowania Claire.

R. Butterfly United: (jednorazowe) Zdjęcie to możesz zrobić podczas walki z tęczowym motylem. Kiedy uderzysz w płatki kwiatu Lafrescia, motyl ten rozdzieli się na siedem małych motyli. Zaatakuj któregoś z nich (oprócz czerwonego), a zbiorą się one w kwiecie i ponownie zaczną się łączyć w jednego, dużego tęczowego motyla. Musisz uchwycić ten proces.

Find the Golden Egg: Złote jajko znajdziesz, kiedy wypełnisz zadanie Georamy polegające na odbudowaniu gałęzi Juraka i umieszczeniu jakiegoś mieszkańca w krytym słomą domu.



Hmmm! Jurak: Musisz zrobić zdjęcie Jurakowi. Zdjęcie musi ukazywać też Gałąź, Jadłodajnię, Sklep z bronią oraz Krawca (Jurak's Branch, Eatery, Weapon Shop oraz Tailor Shop).

Scoopy – Rozdział 3:

Face behind the Devil Mask: Kiedy zlokalizujesz tego przeciwnika, przytrzymaj blok i zacznij się do niego zbliżać. Wróg zaatakuje cię otwierając paszczkę, a wtedy ty cyknij mu zdjęcie. Na 100% w tym czasie oberwiesz, więc najlepiej będzie, gdy poczekaasz z fotografowaniem do chwili, aż Max będzie miał podbity współczynnik obrony.

Charging Ram: Zrób zdjęcie, kiedy Ram będzie na ciebie szarżować. Aby go do tego sprowokować, wystarczy że się do niego zbliżysz.

Changing Dog Statue: Zrób zdjęcie w chwili, gdy rzeźba ta zmienia się z pudełka w swą psią formę.

Spinning Ivanoff: Ivanoff zamieszkuje Balance Valley. Cyknij go w chwili, gdy zacznie się toczyć w twą stronę.

Burning Dragon Fire: Smoki mają to do siebie, że lubią zionąć ogniem. Cyknij tego ziomka właśnie w chwili, gdy próbuje cię przypieć.

Phantom Memo Eater: (jednorazowe) Po pierwsze, aby móc wykonać to zdjęcie, musisz wpięć uleczyć chorobę Lin. Kiedy podejdziesz do drzewa Yorda, ujrzysz przerywnik przedstawiający walkę z bossem – Memo Eaterem. Zrób zdjęcie temu bossowi.

Flying Battleship: Trzykrotnie natkniesz się na ten latający niszczyciel – w rozdziale trzecim, czwartym i piątym. Cyknij go, kiedy nadarzy się ku temu okazja.

Moon Crystal: Cyknij zdjęcie temu kryształowi, stojąc na najwyższej platformie. Moon Crystal to ten duży, niebieski kryształ w środku Starlight Temple.

Scoopy – Rozdział 4:

A Surviving Soldier – Zdjęcie kolejnego ducha, który także stanie się widoczny dopiero na kliszy. Zdjęcie to możesz wykonać



jedynie między północą a czwartą rano. W Vennicio są dwie jaskinie – jedna prowadzi do domu Pau, a druga znajduje się naprzeciwko, po drugiej stronie wybrzeża. Duch znajduje się za głazem, po lewej stronie od wejścia do tej drugiej jaskini.

Veniccio's Evening Sun – Stojąc na nadbrzeżu, zrób zdjęcie zachodzącego słońca.

Puppet Shingala: (jednorazowe) W Cave of the Ancient Murals zrób zdjęcie Shingalowi, kiedy będzie miał na głowie urządzenie do kontroli umysłu.

Ancient Mural: Kiedy uratujesz Shingala od urządzenia do kontroli umysłów, zrób zdjęcie malunkom na ścianie.

Dr. Jaming: (jednorazowe) Kiedy walczysz z Dr. Jamingiem i Shiguru, zrób zdjęcie doktorce i jego desce.

Symbol of Luna Lab: Zrób zdjęcie symbolowi znajdującemu się nad centralnym laboratorium.

Scoopy – Rozdział 5

Bomber Head Boom!: Atakuj Bomberheada tak długo, aż będzie miał mało energii. Kiedy zacznie puchnąć, przygotuj się i zrób zdjęcie w chwili, gdy będzie eksplodował.

Fainting Bone Lord: Rzuć kamieniem w Bone Lorda, a nad jego głową pojawią się gwiazdki. Cyknij zdjęcie jego facjaty.

Hot Springs Spirit: Znowu duch. To zdjęcie wymaga niezłego farta. Zjawa powinna się unosić na prawo od zbrocza przy stawie w Heim Rada. Zdjęcie to możesz wykonać tylko w nocy.

Fire Squall: Zrób mu zdjęcie zanim użyjesz na nim bomby.

Lava Road: Zrób zdjęcie drogi, którą znajdziesz po tym, jak użyjesz ognistego rogu, który da ci Galen w Gundorada Workshop.

Fallen Battleship: Zrób zdjęcie rozbitemu niszczycielowi, który znajduje się tam, gdzie zrobiłeś zdjęcie „Lava Road”.

The Ultimate Gaspard: Kiedy za pierwszym razem pokonasz Gasparda, zmieni on kształt i przyjmie formę wielkiej czerwonej bestii. Cyknij ją.



Pazos: Kiedy odbudujesz Heim Rada, udaj się w przyszłość, a Galen da ci Holy Daedalus Blade. Latającą fortecę Paznos znajdziesz na zewnątrz pokoju sterowania w Gundorada Workshop. To bydle jest tak wielkie, że nie możesz go nie zauważyć :).

Scoopy – Rozdział 6

Ixon: Ixon to pociąg, który zastąpi starą lokomotywę Blackstone One. Zrób mu zdjęcie.

Griffon's Real Face: (jednorazowe) Cyknij zdjęcie Imperatorowi Griffonowi, kiedy walczy z Maxem lub Monicą pod swą normalną postacią.

Kazarov Stonehenge: Zrób zdjęcie trzech ołtarzy w Khazarov Stonehenge – to tam Max i Monica znajdują Star Key.

Earth Gem Altar: Kiedy pokonasz Trentosa, strażnika ziemi, będziesz mógł zrobić zdjęcie ołtarza, na którym spoczywa Earth Gem. Pamiętaj, że tu chodzi o ołtarz w Rainbow Butterfly Wood, a nie w Stonehenge.

Fire Gem Altar: Kiedy pokonasz Inferno, strażnika ognia, będziesz mógł cyknąć ołtarz, na którym spoczywa Fire Gem. Pamiętaj, że to nie ten sam ołtarz co w Stonehenge.

Water Gem Altar: Kiedy pokonasz strażnika wody, Morskiego Smoka, będziesz mógł uwiecznić ołtarz, na którym spoczywa Water Gem. Pamiętaj, że tak jak poprzednio nie chodzi tu o ołtarz w Stonehenge.

Wind Gem Altar: Kiedy pokonasz Lapis Garter, strażnika wiatru, pyknij zdjęcie ołtarza, na którym spoczywa Wind Gem. Czy muszę dodawać, że nie chodzi tu o Stonehenge?

Gigantor Paznos: Umieść wszystkie klejnoty na odpowiednich ołtarzach, a za pociągami pojawi się Gigantor Paznos. Cyknij tę bazę rebeliantów.

Scoopy – Rozdział 7

Uwaga: wszystkie podane tu zdjęcia musisz zrobić zanim rozpocznie się rozdział ósmy.

Moon Flower Palace: Zrób zdjęcie drzwi prowadzących do pałacu, upewniając się, że na

celowniku masz purpurową kulę znajdującą się nad drzwiami. Zdjęcie to możesz wykonać już w rozdziale szóstym, podczas pierwszej konfrontacji z Griffonem.

Flower of the Sun: Weź kwiat z ogrodu i włóż go do wazy, znalezionej w pokoju Alexandry. Cyknij kwiat w wazie.

Sun Chamber Gate Keeper: Przed walką z Griffonem w komnacie słońca cyknij zdjęcie jednemu z gargulców stojących przy drzwiach.

Legend of the Moon: (jednorazowe) Podczas walki z Dark Elementem cyknij zdjęcie spadającemu księżycowi, który ujrzyś w tle.

Scoopy – Rozdział 8:

Flotsam Revived!: (Jednorazowe) Zrób zdjęcie metalowemu Flotsamowi podczas walki z nim w kopalniach Zelmita.

Phew! To by było na tyle, jeśli chodzi o scoopy.

Oprócz tych podstaw, są jeszcze pewne zaawansowane techniki, lecz niestety z braku miejsca ich odkrycie pozostawiam już tobie. Miłej zabawy!



BROŃ – CECHY

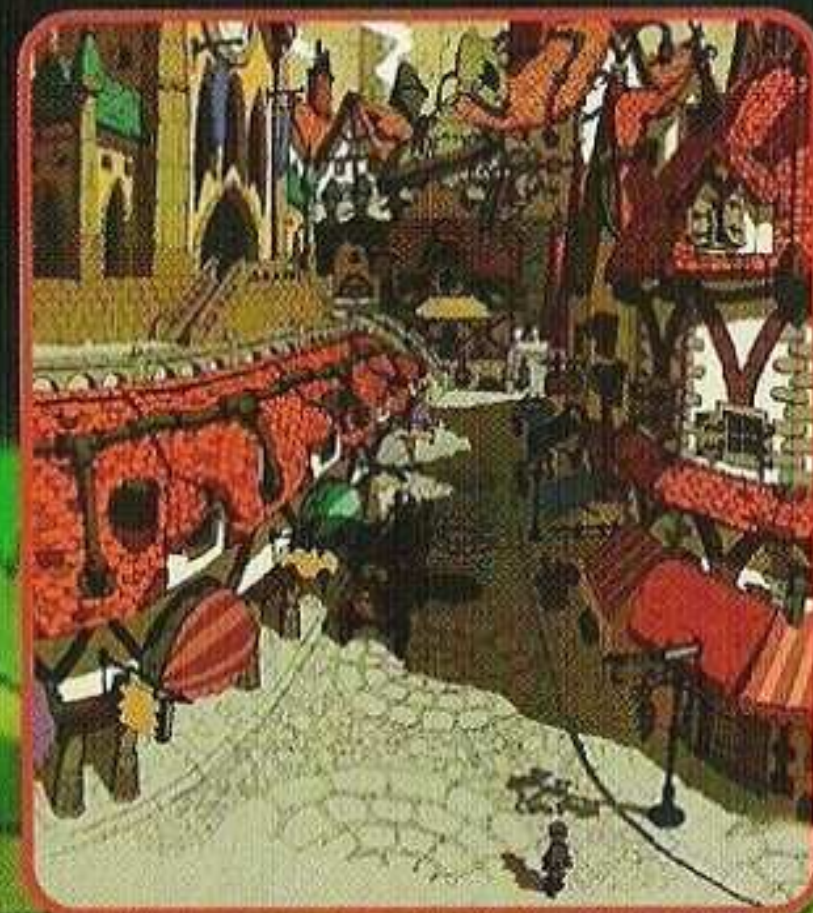
Każda broń Maxa i Moniki opisana jest dziesięcioma cechami, które można zwiększyć poprzez syntezę, czyli proces dołączania do danej broni energii innych przedmiotów. O rozwijaniu cech broni napiszę za chwilę, a teraz przyjrzyjmy się ich współczynnikom. Oto one:

Attack (At) – Atak
Durability (Du) – Wytrzymałość
Flame (Fi) – Ogień
Chill (Ch) – Mróz
Lightning (Li) – Piorun / Elektryczność
Cyclone (Cy) – Wiatr

Smash (Sm) – Obrażenia obuchowe (miażdżące)
Exorcism (Ex) – Egzorcyzm
Beast (Be) – Bestia
Scale (Sc) – Stwory pokryte łuskami (np. smoki)

Atak odpowiada za zwykle obrażenia broni, wytrzymałość za liczbę posiadanych przez nią WHP (czyli „punktów życia broni”), a pozostałe cechy oznaczają specjalne typy zadawanych przez nią obrażeń. Pierwsze cztery pozycje (nie

licząc współczynnika atak) to ataki oparte na sile żywiołów. Każdy z potworów jest odporny na niektóre z nich, a wrażliwy na inne. Np. Strażnik Ognia będzie odporny na ogień, ale za to z chęcią tyknie obrażenia oparte na zimnie. Smash jest skuteczny przeciwko opancerzonym przeciwnikom (np. żółwiopodobne stwory z Rainbow Butterfly Wood), Exorcism przeciwko martwiakom (szkielety, upiory itp.), Beast przeciwko różnego rodzaju zwierzętom, a Scale przeciwko smokom i innym stworom pokrytym łuskami.



NAJLEPSZE BRONIE

Z braku miejsca nie mogę przedstawić wszystkich modeli oręża. Dlatego też podam jedynie najlepsze bronie dla Maxa i Moniki, wraz z cechami, które należy rozwijać, by je zdobyć.

Max – broń biała:

Max może korzystać z dwóch rodzajów broni białej: kluczy i młotów. Klucze są szybsze od młotów, lecz zadają mniejsze obrażenia. Wybór należy do ciebie, choć muszę przyznać, że do rozdzielu 7 włącznie lepiej sprawdzają się klucze, natomiast w rozdzielu ósmym młoty. Oprócz tego Max może walczyć kijami do sphedy, lecz nie oszukujemy się, żadna to broń.

Grade Zero (klucz)

Broń wyjściowa*: Sigma Breaker
Minimalne cechy: Attack 135, Flame 90, Lightning 135, Beast 135

Legend (młot)

Broń wyjściowa: Heavy Hammer
Minimalne cechy: Attack 135, Chill 135, Cyclone 135, Smash 135, Exorcism 135, Beast 135, Scale 135

Big Bucks Hammer (młot)

Broń wyjściowa: Kubera's Hand
Minimalne cechy: Attack 40, Smash 41, Exorcism 41, Beast 41, Scale 41
Specjalna cecha: Wealth – z potworów wypada o 30 procent więcej złota.

Albatross (kij do sphedy)

Broń wyjściowa: Falcon
Minimalne cechy: Attack 70, Cyclone 72, Beast 72

Max – Broń palna:

Max korzysta z wyrzutni raket/granatów, broni energetycznej oraz standardowej broni palnej, strzelającej zwykłymi pociskami. Niektóre potwory mogą być bardziej wrażliwe na eksplozję, a inne na energię. Należy brać to pod uwagę, dobierając oręż.

Supernova (broń energetyczna)

Broń wyjściowa: Steal Gun
Minimalne cechy: Attack 135, Chill 90, Lightning 135, Smash 135, Exorcism 135, Beast 126, Scale 135

Last Resort (broń palna)

Broń wyjściowa: Desperado



Minimalne cechy: Attack:135, Flame 135, Chill 90, Cyclone 130, Smash 122, Beast 113, Scale 45

Sigma Bazooka (wyrzutnia raket)

Broń wyjściowa: Twin Buster
Minimalne cechy: Attack 135, Flame 126, Cyclone 122, Smash 126

Monica – broń biała

W walce Monica korzysta z wszelakich mieczy, od rapierów do bastardów. Jej arsenal jest naprawdę szeroki – 48 mieczy, podczas gdy Max posiada zaledwie 22 klucze i młoty.

Mardan Garayan

Broń wyjściowa: Garayan Sword
Minimalne Cechy: Attack 92, Chill 108, Scale 108
Cecha specjalna: Heal – powoli przywraca punkty życia Moniki.

Chronicle 2

Broń wyjściowa: Chronicle Sword
Minimalne cechy: Attack 133, Smash 135, Exorcism 135, Beast 135, Scale 135
Cecha spacialna: Critical – broń posiada 15% szans na trafienie krytyczne, które zadaje obrażenia x 1.8.

Atlamillia Sword

Broń wyjściowa: Big Bang oraz Shining Bravado
Minimalne cechy: Attack 135, Flame 135, Beast 135, Scale 135

Muramasa

Broń wyjściowa: Amano Murakumo
Minimalne cechy: Attack 135, Chill 135, Lightning 135, Scale 135

Dark Cloud

Broń wyjściowa: Maneater oraz Amano Murakumo

Minimalne cechy: Attack 135, Flame 90, Chill 90, Cyclone 135, Smash 135

Island King

Broń wyjściowa: Sword of Zeus, Shining Bravado, 7th Heaven oraz Griffon Fork
Minimalne Cechy: Attack 135, Smash 180, Exorcism 180, Beast 180, Scale 180

Monica – bransolety

Bransolety Moniki są odpowiednikiem broni palnej Maxa. Jest jednak mała różnica. Im dłużej przytrzymasz L1 przed wciśnięciem X, tym bardziej naładujesz swój pocisk i tym więcej zada on obrażeń.

Love

Broń wyjściowa: Mobius Bangle oraz Angel Shooter
Minimalne cechy: Smash 135, Exorcism 135, Beast 135, Scale 135
Cecha specjalna: Heal – powoli przywraca punkty życia Moniki.

Five-Star Armlet

Broń wyjściowa: Satan Brassard oraz Star Armlet
Cechy minimalne: Attack 135, Flame 90, Chill 90, Lightning 90, Cyclone 90, Smash 135, Exorcism 135, Beast 135, Scale 135

Która broń jest najlepsza?

W przypadku Maxa, jeśli chodzi o broń palną to nie ma wątpliwości – Supernova. Jeśli natomiast chodzi o broń białą, to jeśli chcesz mieć szybki oręż, wybierz Grade Zero, a jeśli chcesz wolniejszy, ale zadający większe obrażenia, wybierz Legend. W przypadku bransolet Moniki, to znów wybór może być tylko jeden – Five Star Armlet. Z mieczami jest większy problem, gdyż masz wiele możliwości. Jeśli zależy ci na wysokich obrażeniach, wybierz Island Kinga, jeśli chcesz mieć szybką broń, bierz Griffon Forka, a jeśli chcesz czegoś pomiędzy, to tykaj Dark Cloud. Osobiście polecam Legend dla Maxa, a Dark Cloud dla Moniki. Mitej zabawy!



ROZWIJANIE BRONI

Kiedy zabijesz jakiegóż przeciwnika, wysypią się z niego niebieskie kulki, reprezentujące punkty doświadczenia za jego pokonanie. Jeśli je zbierzesz, trafią one do broni, z której aktualnie korzystasz. Kiedy zbierzesz odpowiednią ilość punktów doświadczenia, twoja broń zdobędzie poziom (tak, tak, w DARK CHRONICLE to broń, a nie postacie zdobywa doświadczenie).

Z każdym poziomem zwiększy się atak i wytrzymałość danego oręża oraz otrzyma ono kilka punktów syntezy, służących do rozwijania jego współczynników. Aby zwiększyć cechy danej broni, musisz ją połączyć z energią dowolnego przedmiotu. Robisz to, wybierając jakąś rzecz ze swego plecaka i wybierając opcję Spectrumize. Zobaczysz, że przedmiot taki zacznie się mienić różnymi kolorami. Możesz go teraz „wtopić” w dowolną broń, dzięki czemu zwiększysz któryś z jej współczynników. Pamiętaj, że wtopienie jakiejś rzeczy kosztuje co najmniej

jeden punkt syntezy i że w ten sposób nie możesz rozwijać uzbrojenia Steve'a.

Jeśli odpowiednio zwiększysz cechy swej broni, będziesz ją mógł usprawnić, zmieniając ją w lepszy model. Na przykład, podnosząc współczynnik ataku do 15, smash do 9, a beast do 5, możesz zmienić swój Battle Wrench w Drill Wrench.



ŁOWIENIE RYB

W drugim rozdziale uzyskasz wędkę, dzięki której będziesz mógł łowić rybki w każdym większym zbiorniku wodnym (nawet w lochach). Wystarczy że włożysz ją w prawą rękę Maxa, a do paska przedmiotów wsadzisz przynętę. Iksem zarzucasz przynętę, a następnie za pomocą lewego analoga wybierasz miejsce, w które ma polecieć. Oto funkcje klawiszy podczas połowów:

Kwadrat: Szybkie zwijanie żyłki

X: Wolne zwijanie żyłki

Lewa gałka analoga: Wyciąganie żyłki, kiedy ryba złapie przynętę

O: Opuszczenie trybu łowienia

R2: Widok z góry

L1/R1: Obracanie kamery

Kiedy łowisz rybki, na ekranie pojawią się dwa wskaźniki – pionowy pokazuje wytrzymałość linki, a poziomy odległość przynęty od miejsca, w którym stoisz. Kiedy jakaś pechowa rybka

złapie się na haczyk, będzie próbowała się wyrwać. Musisz wtedy delikatnie klepać w X, równocześnie wychylając gałkę analoga w kierunku, w którym płynie ryba. Nie klep zbyt gwałtownie w X, bo zerwiesz żyłkę. Staraj się przyciągnąć rybę do brzegu zbiornika. Łowienie Ryb – punkty i umiejętności:

Kiedy uda ci się już złowić dany okaz, uzyskasz dwie informacje: długość ryby i liczba punktów łowienia (fishing points). Z każde 100 punktów łowienia możesz podwyższyć jeden ze współczynników wędki, które znajdziesz poniżej w tabelce.

Rybki możesz usmażyć dzięki Cooking Stove, a następnie zjeść, dzięki czemu odzyskasz trochę energii. W pewnym momencie wynajdziesz akwarium, w którym będziesz mógł trzymać swe trofea. Żywe rybki możesz trenować, a następnie wystawić do walki lub wyścigów.

Współczynnik

Za co odpowiada

Wartość początkowa

Flight

Odpowiada za odległość, na jaką zarzucasz przynętę

12

Strength

Siła wymagana jest przy łapaniu co większych okazów

4

Resilience

Wytrzymałość żyłki

6

Grip

Jak dobrze dana wędka leży w rękach

1

Luck

Fart odpowiada za szansę złapania ryby

2

SPHEDA

W trzecim rozdziale poznasz zasady tej gry i uzyskasz pierwszy kij do sphedy. Twoim zadaniem jest doprowadzenie piłki do celu w określonej liczbie uderzeń. Jest jednak pewien haczyk. Portal, do którego będziesz musiał wbić piłkę, może być albo niebieski, albo czerwony. Jak zapewne zauważysz, twoja piłka zmienia kolor (z czerwonego na niebieski i odwrotnie) za każdym razem, kiedy odbije się od jakiejś przeszkody. Aby wbić ją do celu, piłka musi mieć inny kolor niż portal. Jeśli np. będziesz chciał wbić czerwoną piłkę do czerwonego celu, odbije się ona jak od zwykłej ściany.

Są trzy rodzaje kijów: Handy Stick (później możesz go zastąpić Falconem) służy do oddawania długich strzałów, Swan średnich, a Turkey do krótkich. Możesz usprawniać swe kije. Jeśli zużyjesz wszystkie dozwolone uderzenia lub piłka zleci z toru (na przykład do wody), przegrywasz. Kiedy trafisz do celu w wyznaczonej liczbie uderzeń, portal zmieni się w skrzynię skarbów.

Spheda – sterowanie:

Aby wykonać prosty strzał, musisz dwukrotnie nacisnąć X. Na ekranie wyświetlony będzie wskaźnik siły uderzenia. Wciskając X rozpoczynasz wymach, potem ustalasz siłę, i ponownie wciskasz X, by uderzyć w piłkę.

X – Wymach i uderzenie

O – Anulowanie

Lewa gałka analoga – Ustala kierunek strzału

SELECT – Włącza mapę

START – Pauza

Oprócz tych podstaw są jeszcze pewne zaawansowane techniki, lecz niestety z braku miejsca ich odkrycie pozostawiam już tobie. Miłej zabawy!



SILENT HILLS 3

OPIS PRZEJŚCIA

Przygotowując poradnik, starałem się za wszelką cenę unikać spoilerów – zdradzania fabuły gry i wszelkich zaskakujących momentów. Nie podaję też umiejscowienia magazynków z amunicją czy innych wspomagających przedmiotów (np. leczących) – w większości są one widoczne, ale sugeruję dokładne przeszukiwanie lokacji na własną rękę. Czy wspominałem o oszczędzaniu amunicji? To priorytet. Poza tym do wykrywania potworów wykorzystaj radio (usłyszysz zakłócenia, gdy będą w pobliżu). Nie muszę chyba pisać, że bez zapalanej latarki także może być ciężko?

Przed rozpoczęciem gry zostaniesz poproszony o wybranie poziomu trudności. O ile poziom trudności w rubryce Action nie wprowadza wyraźnych zmian w grze (zwiększa się oczywiście zagrożenie ze strony potworów), to już wybranie Hard stanowi duże wyzwanie. W rozwiązywaniu zagadek przyda się wtedy znajomość dzieł Szekspira i to w oryginale – poważnie! – ogromna spostrzegawczość i wyćwiczone szare komórki. Chcąc dać szansę także osobom bez przerostu ambicji, przygotowałem opis do trybu Normal, który także nie jest najłatwiejszy. Powodzenia!

LAKESIDE AMUSEMENT PARK

Zwiedz okolicę. Poćwicz sobie ruchy i opanuj sterowanie. Przez otwarte drzwi przejdź do kolejnej lokacji. Tu możesz potrenować strzelanie. Nie musisz się szczypać z amunicją, wkrótce dowiesz się dlaczego – poza tym broni masz sporo. Jeśli chcesz, znajdź sklep z pamiątkami i kolejne drzwi. Idź dalej. Na torach czeka cię formalność – jak wszystko do tej pory.

CENTRUM HANDLOWE

Wyjdź przez okno. Uliczką udaj się naprzód, aż dotrzesz do drzwi prowadzących z powrotem do środka. Idź korytarzem i znajdź sklep z nieopuszczoną do końca roletą. Po zapoznaniu się z sytuacją otrzymasz do dyspozycji pistolet (nie zapomnij zebrać leżących nieopodal naboji). Wyjdź ze sklepu drzwiami za ladą. Nie idź drzwiami po lewej. Naprzeciw windy wisi mapa – weź ją. Jediną dostępną drogą (drzwi z napisem Exit) wdrap się na wyższe piętro. Tam udaj się lewą odnogą korytarza aż do białych drzwi z napisem „No Smoking”. Za nimi zobaczysz taras ze sklepami. Po prawej jest Helen's Bakery – piekarnia. Zabierz stamtąd szczypce (Tongs) i wracaj, skąd przyszedłeś. Spenetruj drugą odnogę korytarza. Na końcu jest pokój z punktem do zapisu stanu gry (od tej pory będę pisał: SP –



Save Point). Skorzystaj; po czym za pomocą szczypiec wyciągnij klucz spod skrzynki. Zbadaj też inne pokoje, pobieraj przedmioty (jeszcze raz przypominam, aby zawsze uważnie szukać – nie zapomnij o wołwinie!). Ponownie idź na okrągły taras, gdzie zdobytym kluczem otwórz księgarnię (My Best Sellers). Tu czeka cię pierwsza łamigłówka – porozrzucane książki musisz ułożyć na półce we właściwej kolejności, by odczytać czterocyfrowy szyfr. Użyj go przy drzwiach. W następnym korytarzu czeka cię spotkanie. Gdy się skończy, znajdź windę, wsiadaj i jedź. Kiedy się zatrzyma, zabierz radio (od razu radzę włączyć). Czas na zmianę – tym razem to nie sen!

ODMIENIONE CENTRUM HANDLOWE

Po zwycięskiej walce, niedaleko toalet odnajdziesz wreszcie bezpieczny pokój, a w nim SP oraz parę przydatnych przedmiotów. Po wyjściu skieruj się na północ. Klucząc między potworami, dostań się do pokoju znajdującego się po lewej stronie od damskiej łazienki. Prócz paru przydatnych drobiazgów, znajdziesz tu prawdziwy skarb – latarkę! Wejdź teraz do łazienki (tu zaczynaleś) i zabierz wybielacz (Bleach). Idąc na wschód, ponownie dojdiesz do sklepu z odzieżą, gdzie leżał pistolet. Zabierz wieszak i kamizelkę kuloodporną. Wróć i idź aż do najbardziej wysuniętych na północny zachód drzwi. Tam za



pomocą wieszaka opuść drabinę i wdrap się po niej. Skorzystaj z ruchomych schodów i wejdź w pierwsze drzwi po prawej. Po obejrzeniu smakowitej potrawy zabierz z niej Cooked Key. Wróć na drugie piętro, gdzie usłyszysz szum wydobywający się z telewizora. Sprawdź go. Następnie przejdź przez podwójne drzwi zaraz za SP i zabierz orzech włoski (Walnut). Wyjdź. Znowu czeka cię spotkanie i to niejedno. Poszukaj zamkniętych drzwi (po prawej) i otwórz je znalezionym w psie kluczem. Z pomieszczenia zabierz stalową rurkę, po czym udaj się do piekarni, skąd zabierz Detergent (obok zlewu). Wyjdź tylnymi drzwiami, wyłącz wentylator i wejdź przez drzwi nieopodal. Aby pozbyć się problemu, zmieszaj ze sobą chemikalia (te, na których jest napisane, żeby ich nie mieszać ;-)) – wybielacz i detergent, używając ich przy koszu na śmieci. Wróć do przełącznika i uruchom wiatrak. Insekty już nie żyją, możesz iść dalej. Pobieraj przedmioty z pobliskich pomieszczeń, po czym udaj się dalej, aż do dużego holu. Uważaj na potwory (w tym nieznanego wcześniej gatunek), znajdź duże, zardzewiałe drzwi i skorzystaj z nich. W imadle zgnieć orzech, z którego wypadnie Moonstone. Zapisz stan gry! Teraz wróć drogą, którą się tu dostałeś, aż do ruchomych schodów, którymi udaj się na trzecie piętro. Użyj dopiero co zdobytego trofeum do otworzenia drzwi. Zejdź na dół po drabinie nastawiając się psychicznie na walkę z pierwszym bossem.

BOSS: Splitworm

Potwór nie należy do największych twardzieli. Jedyne, co musisz zrobić, to trzymać się z daleka od jego głowy i w miarę możliwości starać się przewidzieć, skąd wychyli swój łeb (to, że pojawia się po jednej stronie, nie znaczy, że za chwilę nie wylezie z drugiej!). Kiedy atakuje, kryj się w rogu, gdy wylazi i otwiera paszczę – posyłaj mu 3 kulki i uciekaj z powrotem do rogu. W razie potrzeby nie zapomnij się uleczyć.

CENTRUM HANDLOWE

Tak, wróciło do normalności. Skieruj się na zachód, przejdź pod okiennicą, nadal kontynuując podróż w tym kierunku. Ostatni sklep po prawej, to Happy Burger. Znajdziesz tam nie tylko SP, ale i trochę wołowiny dla potworów, zestaw pierwszej pomocy oraz nieco amunicji. Happy? Teraz opuść centrum handlowe, korzystając z dużych drzwi i skieruj się w stronę metra.

METRO

Po spotkaniu z ludzką istotą możesz kontynuować wędrówkę. Jediną możliwą drogą dotrzesz do stacji metra. Gdy miniesz bramki, wyjrzyj za prawy róg i weź mapę. Schodami zejdź



SPECJAŁY

Prawdziwe oblicze Douglasa

Po ukończeniu gry po raz pierwszy podświetl „Extra New Game” i wklep kod: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, O, X.

Teraz normalnie wybierz poziom trudności. Jeśli wszystko poszło dobrze, usłyszysz westchnienie Heather. W przerywnikach Douglas będzie od tej pory paradował w... musisz sam to zobaczyć!!! ;-)

Menu Extra Options

Można do niego wejść, wciskając w zwykłym menu Options L1 lub R1.

W tym specjalnym menu możesz zmienić tak ważne ustawienia jak: kolor krwi (zielony, czerwony, fioletowy, czarny), ilość krwi w grze, tryb wyświetlania obrazu oraz cechy mapy i sterowania. Na dalszym etapie będzie można zmienić tu także parę innych ważnych rzeczy.



BRONŃ

Jeśli nie lubisz bić oślizgłych bestii gołymi rękami, pozostaje do wyboru spory arsenał przygotowany przez ekipę Konami:

Knife – nóż jak nóż – nieduży, lekki, a więc poręczny w użyciu, ale większości monstrów większej krzywdy nie zrobi. Polecam szybką zmianę na rurkę.

Handgun – dobry do starć z pojedynczym wrogiem; średnia siła ognia, niezła prędkość i całkiem duży zasięg czynią z tej zabawki wcale potężną broń. Na początek wystarczy.

Steel Pipe – rurka to całkiem niezła broń, daje radę w większości sytuacji, jednak nie polecam używania jej podczas potyczki ze stadem potworów.

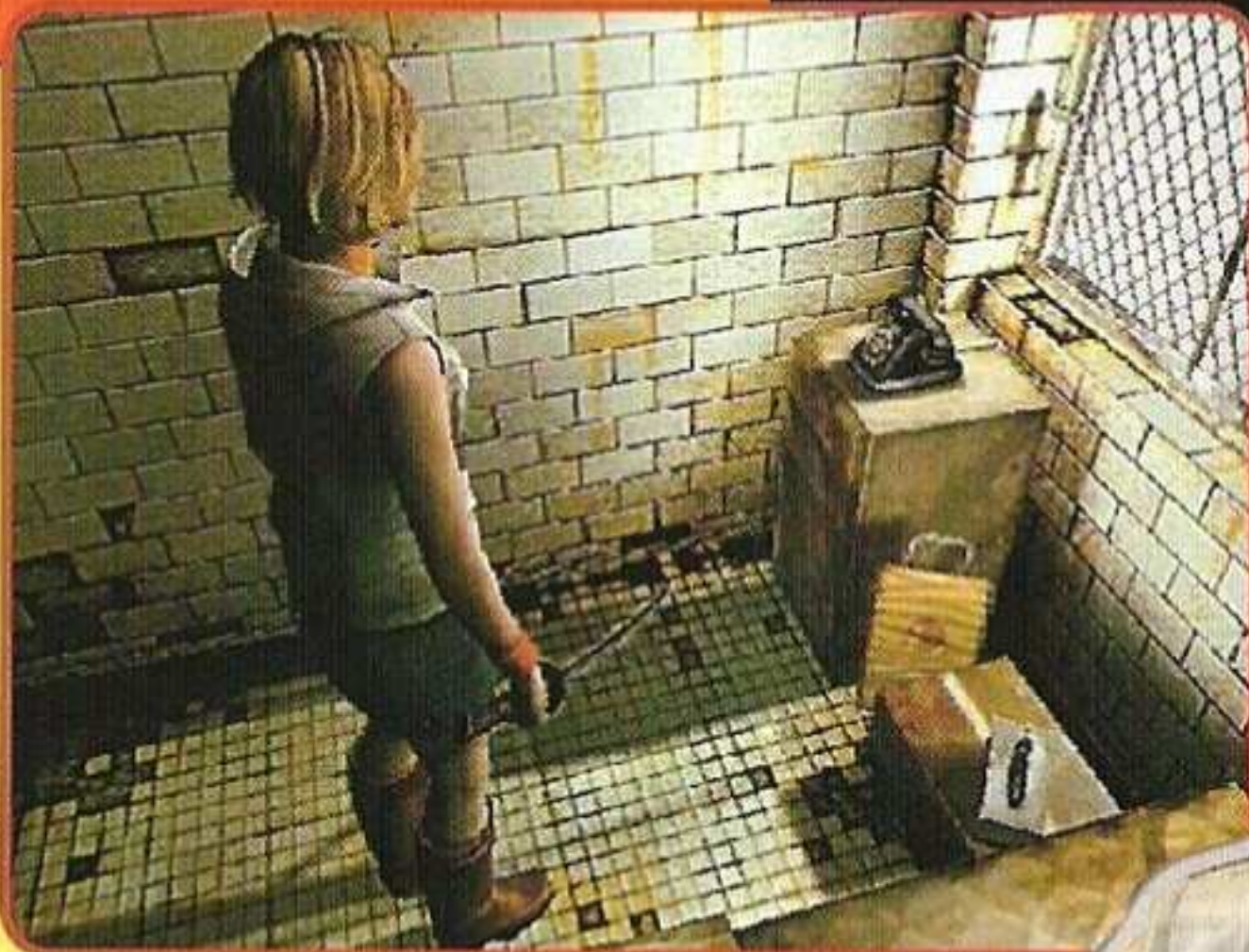
Shotgun – strzelbę wszyscy znają – dość mała celność, duża siła ognia. Dobra na duże skupiska mniejszych wrogów lub też pojedyncze sztuki takich, których trudno nie trafić.

Maul – Nie nadaje się do walki w ciasnych korytarzach, do tego jest tak ciężki, że mogą polecić go jedynie do walki z powolniejszymi przeciwnikami. Na tych szybszych sugeruję nadal zwykłą rurkę – z braku Katany!

Katana – zadaje prawie tak duże obrażenia jak Maul, a jest szybka jak nóż. Najlepsza z broni białych, niezastąpiona. Zdecydowanie polecam.

Stun Gun – paralizator przyda się tylko wyjątkowym desperatom, chcącym oszczędzać amunicję i to w bliskich starciach z jednym wrogiem. Nie polecam używania w skupiskach.

Sub-machine Gun – jedyną złą stroną tego cacka jest chroniczny brak amunicji (polecam zdobycie go z nieograniczoną jej ilością – patrz obok). Dobry zasięg, duże obrażenia, ogromna szybkość. Ideal.



w postaci świetlnego miecza rodem z sagi Star Wars. Znajdziesz go w korytarzu prowadzącym na taras w centrum handlowym (na początku gry). Niestety, miecz ma poważną wadę – choć zadaje duże obrażenia, wyłącza się po trafieniu Heather przez przeciwnika i trzeba ponownie go uruchamiać (R2). Nie jest też zbyt szybki.

Flamethrower – miotacz płomieni. Aby go otrzymać, musisz podczas przechodzenia gry zabić więcej wrogów z broni palnej niż białej. Pojawi się w centrum handlowym, w piekarni na ladzie. Zadaje małe obrażenia, ale świetnie trzyma przeciwników na dystans. A fakt, iż ma nieskończone paliwo, z pewnością cię ucieszy.

Unlimited Sub-machine Gun – aby otrzymać tę splotkę z nieskończoną amunicją, zabij ostatniego bossa w grze za pomocą broni białej. Wbrew pozorom jest to wykonalne, a nawet umiarkowanie trudne. Prawdopodobnie wystarczy jedynie ostateczny cios zadać bronią białą, by wszystko poszło jak należy. Po rozpoczęciu gry kolejny raz znajdziesz tę broń po wyjściu z łazienki przez okno, na samym końcu zablokowanej alejki. Wspaniała sprawa – najlepsza broń w grze!

Heather Beam – aby zdobyć tę broń, należy zabić przynajmniej 333 wrogów! Rzecz jasna kolejne podejścia się sumują, nie trzeba robić tego za jednym przejściem gry. Gdy przekroczysz tę granicę na przykład przy trzecim przejściu gry, przy czwartym będziesz miał tę broń od początku. Ma dwa rodzaje strzału (samonaprowadzające się pociski), dobry zasięg i jest szybka, ale nie zadaje większych obrażeń. Dopiero po odblokowaniu kostiumu Transform („Czarodziejka Heather“) zmienia się w swoją silniejszą odmianę (Sexy Beam).

Sexy Beam – odblokuj Heather Beam oraz specjalny kostium (hasło: PrincessHeart, więcej znajdziesz w dziale Kody) i noś go, by otrzymać tę broń. Musisz zdobyć Sexy Beam i używać tylko jej przez całą grę, aby obejrzeć trzecie, specjalne zakończenie!



SPECJALNA BRONŃ

Poniższe rodzaje broni można zdobyć, gdy skończysz grę, spełniając określone warunki. Niektóre wzajemnie się wykluczają, ale warto sprawdzić wszystkie w akcji!

Beam Saber – zabij więcej oponentów bronią białą niż palną, aby otrzymać piękny prezent



na dół, następnie idź na wschód, aż do SP. Zejdź na peron pierwszy, a następnie na niższy poziom, stąd zabierz wszystkie przedmioty (przede wszystkim Nutcracker). Wróć, udaj się na peron drugi i użyj tego klucza na bramie z łańcuchem. Skieruj się na dół. Wejdź do wagonu i zabierz Shotguna oraz amunicję. Schodami na tym peronie udaj się na dół, aby dojść do kolejnego. Być może będzie okazja do wypróbowania nowej spluwy? Znajdź oświetlone na czerwono drzwi i spróbuj je otworzyć, ale przygotuj się do szybkiego powrotu na peron. Idź na koniec peronu trzeciego, aż znajdziesz otwarte drzwi do wagonu. Podczas jazdy zbadaj pociąg. Jest tu SP. Shotguna trzymaj pod ręką, naboje znajdują się same. Gdy dojdiesz do końca, rnetro zatrzyma się, a drzwi otworzą. Wsiadaj.

PRZEJŚCIE PODZIEMNE

Niedaleko znajdziesz SP. Wyjdź przez jedyne drzwi i kontynuuj wędrówkę aż do sali pełnej potworów. Postaraj się z nimi uporać. Jeśli nie dasz rady, uciekaj – musisz sam ocenić swoje szanse. Wydostań się z pomieszczenia. skreć w lewo i wybierz pierwsze drzwi po prawej. Następnie wybierz pierwsze dostępne prawe drzwi, starając się unikać wszechobecnych maszkar. Teraz w lewo i do wyjścia. Tu zabierz mapę podziemnego przejścia, nieco amunicji oraz ciężki oręż – Maul – pałkę z koleczastą kulą na końcu. Opuść to pomieszczenie i wejdź w drzwi naprzeciwko. Tu spotkasz spore stworzonko. Z końca tego holu zabierz zwykłe przedmioty i butelkę wina. Idź na wschód, omiń kolejny hol z potworami, a następnie skreć w drzwi po lewej. Na końcu długiego przejścia skreć w prawo i jeszcze raz w prawo. W następnym pomieszczeniu napełnij butelkę paliwem i zanieś ją do kolejnego pokoju. Tam wlej paliwo do maszyny i uruchom ją. Teraz możesz zejść do kanałów.

KANAŁY

Idź na wschód, przez most, później schodami do drzwi. Przy ścieku na południe i (za potworem) drzwiami w lewo. Teraz na zachód, przez inny most, aż do pokoju, gdzie prócz zwyczajnych przedmiotów znajdziesz suszarkę. Wróć do rozwidlenia i tam skreć w lewo. Nieopodal znajdziesz SP. Wyjdź przez duże metalowe drzwi. NIE IDŹ przez most, gdyż mieszkaniec kanałów może być zły. Najpierw poszukaj gniazdka



i podłącz do niego suszarkę, żeby zapewnić mu nieco rozrywki. Po tym „grillu” możesz wreszcie ruszyć dalej. <<Jeśli grasz w trybie Extra New Game, zanim to zrobisz, możesz sprawdzić wodę przy krawędzi – Heather proponuje wrzucenie do niej swej rurki. Jeśli to zrobisz,

będziesz musiał odpowiedzieć na trzy proste pytania (odpowiedz: no, no, yes). Jeśli odpowiesz na nie poprawnie, będziesz mógł walczyć srebrną lub nawet złotą rurką :-).>> Jediną dostępną drogą dostań się do drabinki, unikając uprzykrzonych monstrów. Wejdź na górę.

MIEJSCE BUDOWY

Nieopodal budynku jest SP. Użyj, jeśli chcesz, i wejdź do środka. Udaj się aż na piąte piętro, a później do pokoju z materacem. Zbierz wszystkie przedmioty. <<Jedna ze ścian odróżnia się od reszty – Heather może ją zburzyć. Doskonale nada się do tego Maul lub inna broń biała. Znajdziesz tam tłumik do swojej broni.>> Wrzuć materac do dziury i zeskocz na dół. Wyjdź przez dziurę w ścianie, obejdź budynek po rusztowaniu, po czym przez okno wejdź do biura.

BIUROWIEC

Wyjdź z pokoju, wejdź w drzwi na końcu korytarza, zbierz co trzeba, wyjdź, skreć w lewo, a następnie w drzwi po prawej. Idź cały czas prosto aż do biura. Tam znajdziesz SP, mapę oraz szufladę, której nie można otworzyć. Skieruj się w stronę wind, następnie schodami na piąte piętro, do galerii sztuki. Tu znajdziesz śrubokręt – w tylnym korytarzu galerii. W schowku kryje się Katana, najlepsza broń biała w SH3. Wyjdź z galerii, wróć do pomieszczenia z windami, a stąd udaj się do zachodniej części budynku, do KMN Auto Parts. Tam znajdziesz lewark (Jack). Wróć tam, gdzie była zablokowana szuflada i otwórz ją za pomocą śrubokrętu. Zabierz z niej linę i idź do wind. Jedna z nich jest niedomknięta – otwórz drzwi, używając lewarka. Skorzystaj z liny, aby zejść w dół szybu windy i dostać się na drugie piętro. Udaj się do pokoju w północno-wschodniej części budynku i sprawdź stojącą w jednym z pomieszczeń wannę.



ODMIENIONY BIUROWIEC

Idź do kliniki. Jest tam SP. Po spotkaniu zabierz z półki Oxydol i resztę rzeczy. Udaj się do wind, zjedź na pierwsze piętro i skieruj się do Last Drop Cafe, skąd zabierz wątróbkę (Pork Liver – jest w lodówce). Windą dostań się na piąte piętro. Wejdź w zachodnie drzwi, później do pokoju na południowym wschodzie, zabierz z niego zapalki. Znajdź pracownię malarską; jest tu SP.

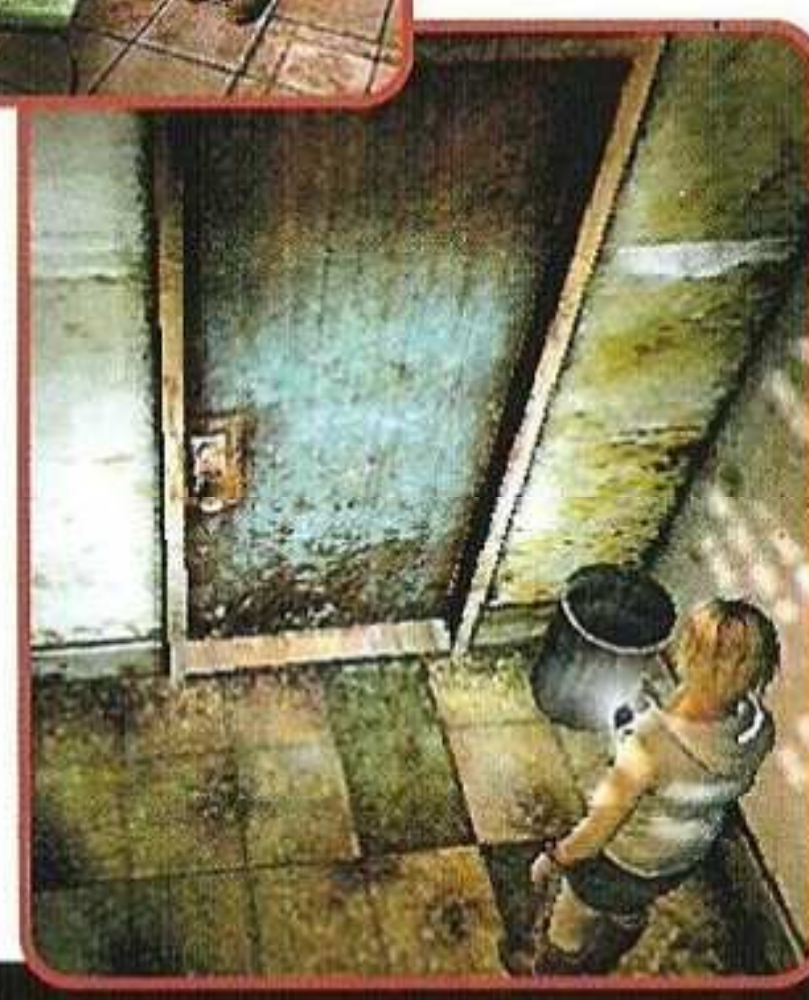
Połącz Oxydol, wątróbkę i zapalki przy koszu na śmieci pod obrazem. Otwórz właz, zejdź po schodach i przeczytaj leżące tam papiery. Udaj się do pokoju w północno-zachodniej części tego piętra. Tam podnieś monetę (Silver Coin) i wrzuć ją do stojącego nieopodal automatu, aby uzyskać klucz (Insurance Key). Windą dostań się na pierwsze piętro i znajdź firmę ubezpieczeniową (Elberton Insurance Company). Wejdź w ostatnie dostępne drzwi po lewej przed barykadą, przeczytaj historyjkę i udaj się do frontowych drzwi, gdzie przeczytaj drugą część opowieści i wyjdź.

MIESZKANIE HEATHER

Skieruj się w lewą stronę. Kiedy dotrzesz do alejki po lewej, skreć w nią. Dojdziesz do Daisy Villa, odszukaj SP, a następnie mieszkanie Heather, które otwórz posiadanym od początku kluczem. Po rozmowie z napotkaną osobą czeka cię jeszcze bardziej przykre spotkanie.

BOSS: Missionary

Nie strzelaj w niego od przodu, gdyż najprawdopodobniej zablokuje twoje strzały. Bardzo dobrym sposobem jest dżganie go Kataną (przód + atak), a po wyczuciu dobrego momentu zwyczajny atak. Można próbować też zająć go od tyłu, tak by nie mógł blokować ciosów. W razie ataku potwora trzymaj dystans za pomocą Katany. Broń palna jest niezbyt skuteczna. Kiedy monstrum padnie, nastąpi parę



scen. Rozejrzyj się po mieszkaniu i zabierz z sypialni Stun Guna i baterie do niego. Następnie wyjdź z apartamentu i ruszaj w podróż do...

SILENT HILL

Nie zapomnij, że właśnie dostałeś mapę miasteczka. Zajrzyj do baru Heaven's Night po parę przedmiotów. Teraz udaj się do zaznaczonego na mapie szpitala.

SZPITAL

Naprzeciw wejścia jest pokój, a w nim SP oraz mapa. Zabierz ją. Sprawdź pobliskie pokoje, zabierz przedmioty i list. Jedź na drugie piętro, z Women's Locker Room zabierz zmywacz do paznokci (Nail Polish Remover) oraz perfumy. Obok Examining Room 3 są drzwi, a na ścianie znajdziesz podpovedź, która dotyczy kodu potrzebnego do otwarcia drzwi (8634). Użyj go i wyjdź na korytarz. W izolatce (M3) sprawdź godzinę na dzwoniącym zegarku. Stanowi ona szyfr do leżącej na łóżku walizki – wprowadź go i z jej wnętrza zabierz aparat (Instant Camera). Zjedź windą z powrotem na dół i na pierwszym piętrze, w sali C4 za pomocą zmywacza do paznokci odklej ze ściany klucz (Stairwall Key). Otworzysz nim drzwi do klatki schodowej (niedaleko Examining Room 2). Zejdź do piwnicy. Obok windy znajdziesz miły upominek (Sub-machine Gun – radzę zostawić go na „grube ryby”). Idź do Store Room (południowy wschód) i zrób fotkę zakrwawionej ściany, aby odczytać kolejny szyfr. Zapisz lub zapamiętaj go i biegnij po schodach na trzecie piętro. Tam przeszukaj wszystkie pobliskie pokoje. Znajdziesz nieco przedmiotów oraz SP. Teraz udaj się do skrzydła dla pacjentów i za pomocą zdobytego wcześniej kodu otwórz je. W pokoju S12 odbierz dzwoniący telefon. Po rozmowie idź na drugie piętro, również do skrzydła dla pacjentów, w kierunku sali M6. Ruszaj znajdzionymi drzwiami przez prosty labirynt szpitalnych korytarzy. W końcu natrafisz na SP. Skorzystaj z niego, dostań się do drabinki i wejdź po niej na górę.

ODMIENIONY SZPITAL

Podążając korytarzem, wymiń dzienny pokój. Wyjdź po jego zachodniej stronie. Sprawdź schowek (Store Room) nieopodal i delektuj się esencją strachu. Teraz idź do windy, zjedź nią na drugie piętro i udaj się do Men's Locker Room. Po rozmowie telefonicznej idź do Women's Locker Room i zabierz Plastic Bag z kosza na śmieci. Wróć windą na trzecie piętro i wejdź do Examining Room 4, po czym wlej do torebki krew z wiadra. Windą zjedź do piwnicy, gdzie znajduje się najeżone zagadkami krematorium. Na ścianie zobaczysz obrazek – jest to plan krematorium, przy czym kwadraty odpowiadają rozstawieniu łóżek, a górne kwadraty to łóżka najbliższe windy. Łóżka zaś są oznaczone numerami. Na obrazku są cztery rzymskie cyfry. „I” oznacza pierwszą cyfrę kodu, „II” drugą itd. Teraz trzeba tylko sprawdzić, które cyfry odpowiadają którym łóżkom. Zdobyty kod wykorzystaj przy kłódce obok, zabierz Cremated Key z obrazka i udaj się na pierwsze piętro, aby otworzyć nim Day Room. Następnie w sali C4 polej ołtarz krwią z torby i użyj drabiny, aby zejść niżej. Tu spotkasz kogoś, kto nie okaże się zbyt przyjaznym rozmówcą.

BOSS: Leonard

Trudno tu o jakąś specjalną taktykę. Sub-machine Gun czy Shotgun powinny załatwić sprawę w miarę szybko. Uważaj na łapska bossa, gdyż mogą wyrządzić ci krzywdę.

Gdy walka dobiegnie końca, szpital wróci do pierwotnego stanu, a Heather przebudzi się w sali C4 i zyska Amulet. Wyjdź ze szpitala. Po rozmowie skieruj się do motelu, a w nim do swojego pokoju. Tu czeka cię kolejna konwersacja, po której skieruj się w stronę...

LAKESIDE AMUSEMENT PARK

Zauważ, iż do dyspozycji nie masz mapy. Trochę pomoże, jeśli poznałeś nieco tę lokację na początku gry. Idź na wprost przez znane ci już drzwi i skieruj się do sklepu. Jest tu SP oraz sporo użytecznych przedmiotów. Z pudełka, które spadnie, weź Roller Coaster Key. Teraz musisz dotrzeć do kolejki górskiej. Na miejscu udaj się po schodach na górę i otwórz budkę kontrolną, po czym odetnij zasilanie. Przez furtkę wejdź na tory i idź aż do skutku. Po scenie wejdź w pobliskie drzwi i zapisz grę w SP. W nawiedzonym domu uważaj na sufit. Głos skieruje cię do wyjścia. Uważaj na czerwoną mgiełkę – powoli zabija Heather – biegnij ile sił! Po minięciu kolejnego holu znajdziesz się na zewnątrz. Tu podążaj dostępną ścieżką, wejdź przez bramkę po lewej i zabierz łańcuch (Chain) z ławki oraz Red Shoe ze sceny. Wróć do karuzeli, przyczep łańcuch jednym końcem do jej centralnego słupa, a drugim do zamkniętej furtki, po czym uruchom tę atrakcję z budki kontrolnej. Furtka już nie blokuje przejścia. Po rozmowie wejdź do domu wróżki (Fortuneteller) po prawej. Weź Doll Head ze stołu i skorzystaj z SP. Wyjdź z pokoju i wybierz drzwi po prawej. Użyj Doll Head na Królowie Śnieżce, a pantofelka na Kopciuszku. Wyjdź na zewnątrz i idź do karuzeli.

Kiedy na nią wejdiesz i przeczytasz notatkę na jednym z koni, zwierzaki ożyją. Uporaj się z nimi za pomocą Katany. Gdy zabijesz wszystkie, przygotuj się na walkę.

BOSS: The Memory of Alessa

Gdy jest uzbrojony w nóż, musisz wyczuć, kiedy zaatakuje, by w chwilę przed nim uderzyć Kataną. Kiedy padnie, nie ciesz się jeszcze. Teraz ma pistolet. Wystarczy jednak, że będziesz chować się za koniem lub atakować z bardzo bliskiej odległości Kataną – wtedy nie strzela. Następne wcielenie jest uzbrojone w rurkę – polecam tę samą strategię, co w przypadku noża. W czwartym wcieleniu radzę zdecydować się na bezpośrednie starcie, gdyż wróg ma Sub-machine Gun, a gdy jesteś blisko, po prostu walczy nim jak bronią białą.

Sprawdź znaki na podłodze i korytarzem biegnij do kaplicy.

KAPLICA

Podnieś kartę tarota, wyjdź bocznymi drzwiami i zgarnij mapę. Sprawdź konfesjonał – ktoś musi się wyspowiadać. Od twojego przebaczenia zależy zakończenie! Skorzystaj z drzwi w głębi, wyjdiesz na korytarz. Podnieś kasety i wyjdź, przejdź przez drzwi na północnym końcu korytarza. Podążaj za krokami, przesun obraz i otwórz drzwi. W pokoju z windą najpierw udaj się do południowo-wschodniego pomieszczenia – biblioteki. Zabierz kartę tarota (Księżyc), po scenie wyjdź i zjedź windą na dół. Wejdź w drzwi na północnym

zachodzie, na rozwidleniu skręć w lewo, do pokoju Harrego. W tym samym korytarzu wejdź do pokoju na zachodzie, żeby znaleźć kartę tarota – Wisielec. Wróć do pomieszczenia z windą. Przejdź przez drzwi na południe, a następnie na zachód. W korytarzu wybierz pierwszy pokój po lewej i idź dalej, aż napotkasz potwory. Podążaj za krokami, tak jak poprzednio i wejdź przez ukryte drzwi. W książce znajdziesz kolejną kartę – Głupiec. Wróć do pokoju, gdzie były potwory, później na korytarz, kieruj się na zachód, a potem południe. Wejdź przez drzwi do pokoju Alessy. Zabierz Brass Key i zapisz grę (SP). Wróć teraz do miejsca, gdzie była mapa. Tam otwórz południowe drzwi, a następnie idź w lewo, do sali lekcyjnej. Zbierz wszystkie przedmioty i wyjdź wschodnimi drzwiami. Wejdź w drzwi po prawej, odsłuchaj taśmy przy użyciu odtwarzacza. W pokoju na wschodzie są tylko potwory, nie wchodź tam, za to w zachodnim znajdziesz ostatnią, piątą kartę tarota. Biegnij do pokoju Alessy, sprawdź wskazówki na łóżku i rozwiąż ostatnią łamigłówkę. Z analizy wiersza jasno wynika ułożenie kart: Eye of the Night w lewym górnym rogu, pod nią High Priestess, na samym dole w środkowej kolumnie Hanged Man, a w prawej kolumnie, kolejno od góry Moon i Fool.

Po otwarciu drzwi i zapisaniu stanu gry idź na koniec korytarza. Natychmiast po scenie użyj wisiora (Pendant) i trzymaj nerwy na wodzy – nadchodzi...

BOSS: God

Wskocz do dziury przed ołtarzem i stań przed obliczem boga! Uważaj na ręce i głowę oraz (później) ogień. Staraj się pozostawać w ruchu i częstować bestię wszystkim, co masz. Nie oszczędzaj, nie będzie żadnego „później”. Pamiętaj też, że najstabszym punktem jest głowa. Powodzenia!

ZAKOŃCZENIA

Nie bój się – możesz czytać śmiało – nie zamierzam zdradzać ich treści, a jedynie pokazać ci wachlarz możliwości, jakie oferuje SH3! Zakończenie zależeć będzie od zdobytej przez siebie liczby punktów, którą oblicza się według poniższych danych (nie są do końca sprawdzone, ale bardzo prawdopodobne):

Każdy otrzymany punkt obrażeń = 1 punkt

Zabity potwór = 10 punktów

Wybaczenie Claudii = 1000 punktów

Przeczytanie notatek Douglasa (w domu wróżki) = -500

Wynik = zakończenie

Standardowe: jeśli uzyskasz poniżej 4000 punktów

Opętanie: jeśli uzyskasz powyżej 4000 punktów

Biorąc pod uwagę powyższe dane i średnie wyliczenia, możemy obliczyć, że gracz nieunikająco walki, który zabił średnio 80 potworów odniósłszy przy tym 2500 punktów obrażeń, wybaczył Claudii przy konfesjonale i nie zwrócił uwagi na notatki Douglasa w wesołym miasteczku, będzie miał...

$(65 \times 10) + (2500 \times 1) + 1000 - 0 = 4150$ punktów, co powinno zaowocować drugim zakończeniem gry.

Najłatwiejszym sposobem na uzyskanie dużej liczby punktów jest gra na poziomie trudności (Action) Hard, uzbrojenie się w Sub-machine Gun z nieskończoną amunicją i zabijanie wszystkiego, co się rusza. O tym, skąd wziąć taki osprzęt, poczytaj w ramce poświęconej broni.

Zakończenie z UFO: to zakończenie jest najtrudniejsze do osiągnięcia. Jest ciekawe, świetnie zrobione i niewiarygodnie komiczne. Polecam. Żeby jednak je ujrzeć, należy każdego napotkanego przeciwnika (lub przynajmniej ich znakomitą większość) zabić za pomocą Sexy Beam lub Heather Beam – specjalnych broni Heather (nie można używać żadnych innych!). Więcej o nich w ramce BRON.



TEKST: MOFF

PLAYSTATION 2 THE GATEWAY

- Nieskończona amunicja:
Jest to kolejny kod do wpisania podczas początkowej (poprzedzającej pojawienie się menu) sekwencji FMV – tak jak ten na podwójne zdrowie z numeru 02: góra, dół, lewo, prawo, trójkąt, góra, dół, lewo, prawo, kwadrat. Jeśli wpiszesz kod ponownie, wyłączysz cheat.
- Niektóre scenki przerywnikowe możesz pomijać, wciskając R3. Gołębie zaś możesz bez problemu zastrzelić – może umili ci to zabawę?



- Odblokuj poziom trudności Hard:
Aby to zrobić, musisz ukończyć grę.
- Super Mode:
Poziom trudności Super odblokujesz, kończąc grę na poziomie Hard.



PLAYSTATION 2 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Etapy

Wybierz opcję Codenames i wpisz wybrany kod w odpowiednim miejscu.

- Wybór dowolnego poziomu – PASSPORT
- Alpine Escape – POWDER
- Chain Reaction – MELTDOWN
- Countdown – BLASTOFF
- Deep Descent – AQUA
- Double Cross – BONSAI
- Enemies Vanquished – TRACTION
- Equinox – VACUUM
- Island Infiltration – PARADISE
- Night Shift – HIGHRISE
- Phoenix Fire – FLAME



Multiplayer

Wybierz opcję Codenames i wpisz wybrany kod w odpowiednim miejscu.

- Wszystkie opcje trybu multiplayer – GAMEROOM
- Odblokuj opcję Assassination – TARGET lub SCOPE
- Odblokuj opcję Demolition – TNT
- Odblokuj opcję Explosive Scenery – BOOM
- Odblokuj opcję GoldenEye Strike – ORBIT
- Odblokuj opcję Protection – GUARDIAN
- Odblokuj Team King of the Hill – TEAMWORK
- Odblokuj opcję Uplink – TRANSMIT
- Odblokuj wszystkie postaci – PARTY
- Baron Samedi – VOODOO
- Bond Spacesuit – ZERO G
- Bond Tuxedo – BLACKTIE
- Christmas Jones – NUCLEAR
- Drake – NUMBER 1
- Elektra King – SLICK
- Goldfinger – MIDAS
- Jaws – DENTAL

- Max Zorin – BLIMP
- Mayday – BADGIRL
- Nick Nack – BITESIZE
- Oddjob – BOWLER
- Pussy Galore – CIRCUS
- Renard – HEADCASE
- Scaramanga – ASSASSIN
- Wai Lin – MARTIAL
- Xenia Onatopp – JANUS



Pojazdy

Poniższe kody działają jedynie na poziomach, gdzie kierujesz pojazdami.

- Fast Play – podczas jazdy wciśnij START. Teraz trzymaj L1 i wklep: Kwadrat, Trójkąt, O, O, puść L1.
- Frantic mode – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: Kwadrat, Trójkąt, O, Kwadrat, Trójkąt, O, puść L1.
- Berserk mode – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, O, puść L1.
- Trailers mode – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: Kwadrat, O, O, Kwadrat, puść L1.
- Double armor – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: Kwadrat, Trójkąt, O, Kwadrat, Kwadrat, puść L1.
- Triple armor – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: Kwadrat, Trójkąt, O, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, puść L1.
- Quadruple armor – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: Kwadrat, Trójkąt, O, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, puść L1.
- Super bullets – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: O, O, O, O, puść L1.

● Poniższe kody działają jedynie na etapie Enemies Vanquished.

- Shelby Cobra – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Góra, puść L1.
- SUV – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: Kwadrat, O, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, puść L1.
- Bonus Alpine Course – zapauzuj grę, trzymaj L1 i wciśnij: O, O, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, puść L1.

Broń/gadżety

Wybierz opcję Codenames i wpisz wybrany kod w odpowiednim miejscu.

- Upgrade wszystkich gadżetów – Q LAB
- Larger clip, sniper rifle – MAGAZINE
- Rifle scope upgrade – SCOPE
- Camera upgrade – SHUTTER
- Decrypter upgrade – SESAME
- P2K upgrade – P2000
- Golden P2K – AU P2K
- Golden PP7 – AU PP7
- Grapple upgrade – LIFTOFF
- Laser upgrade – PHOTON
- Stunner upgrade – ZAP
- Tranq dart upgrade – SLEEPY
- Car missile upgrade – LAUNCH

PLAYSTATION 2 TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

- Nieskończone powietrze:
Kiedy Lara nurkuje i kończy jej się powietrze, zapisz stan gry, a następnie załaduj ten save. Licznik tlenu będzie znowu pełen.
- Nieskończone przedmioty:
Jeżeli wejdiesz do jakiegoś pomieszczenia i znajdziesz w nim zwykły, popularny przedmiot (np. apteczkę), zabierz przedmiot i wyjdź, po czym wróć – w większości przypadków znajdziesz ten przedmiot kolejny raz. Chyba nie masz wątpliwości, jak użyć tej porady?



PLAYSTATION 2 CHAOS LEGION

- Wybór etapu:
Pokonaj bossa na końcu dziewiątego poziomu, aby otrzymać Map Selector, który pozwala na wybranie dowolnego, zaliczonego już etapu.
- Nowi wrogowie:
Aby zmienić przeciwników na odwiedzonych już poziomach, pokonaj bossa na etapie dziesiątym, aby odblokować opcję Change Appearance, która pozwoli na taki trik.
- Graj jako Arcia:
Aby to zrobić, musisz ukończyć grę.

PLAYSTATION 2 RTX RED ROCK

Poniższe kody należy wprowadzać w menu Codes dostępnym w menu Options.

- Wybór etapu:
Dół, Lewo, Lewo, Dół, Lewo, Dół, Prawo, Dół, Lewo, Dół. Przytrzymaj R1 w głównym menu, aby wybrać poziom.
- Wszystkie Special Features:
Lewo, Dół, Góra, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Dół.
- Extra Items:
Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Góra, Góra.
- Lepsza broń:
Prawo, Góra, Dół, Dół, Góra, Prawo, Prawo, Góra, Dół, Dół.
- Easy Mode:
Góra, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Góra.
- Normal Mode:
Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół.
- Wysoka jakość obrazu:
Prawo, Góra, Prawo, Prawo, Góra, Prawo, Prawo, Prawo, Góra, Prawo. NIE WPROWADZAJ tego kodu, jeżeli nie posiadasz telewizora klasy HDTV.



PLAYSTATION 2 RUN LIKE HELL

- Cheat List:
W menu inwentarz wciśnij: L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3. Musisz zrobić to za każdym razem, zanim wprowadzisz poniższe cheaty.
- Odnowienie zdrowia – Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, X, O.
- Odnowienie zbroi – Kwadrat, O, X, Trójkąt, O, Kwadrat, Trójkąt, X, L3, R3.
- Odblokowanie teledysku – Lewo, Lewo, Lewo, O, O, X, L1, L1, R1, Góra.
- Odblokowanie listy płac – X, Kwadrat, Trójkąt, O, Prawo, Góra, Lewo, Góra, X, Góra.
- Maksymalne obrażenia – rifle – L3, L3, L3, Kwadrat, Trójkąt, O, X, R3, R3, R3.
- Maksymalne obrażenia – pulse – Lewo, Prawo, O, Dół, Lewo, X, Dół, Góra, X, Trójkąt.
- Maksymalne obrażenia – shotgun – X, X, X, X, L3, R3, Góra, Dół, Lewo, Prawo.
- Maksymalne obrażenia – repeater – Lewo, Trójkąt, Prawo, X, Góra, Kwadrat, Dół, O, R3, L3.
- Maksymalne obrażenia – assault – Lewo, O, Prawo, Kwadrat, Dół, Trójkąt, Góra, X, L3, R3.
- Maksymalne obrażenia – bolt toss – X, Kwadrat, Trójkąt, O, X, O, Trójkąt, Kwadrat, X, Góra.

PLAYSTATION 2

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

- Wpisz jeden z poniższych kodów w menu Cheat, aby uaktywnić odpowiednią funkcję.
- Wyłączenie strzałek: Whine
- Wysoka grawitacja: Zippy
- Zmienione głosy: Mouse
- Niska grawitacja: Space
- Zmienione głosy 2: Horse
- Nails mode: Nails
- Skręcone głowy: Exosx
- Odblokuj wszystkie akcesoria: Werit
- Odblokuj wszystkie bunusy Beach House: Mypad

- Odblokuj wszystkie postaci: Peeps
- Odblokuj wszystkie poziomy trudności: Champ
- Odblokuj wszystkie lokacje: 80Day
- Odblokuj wszystkie minigry: Major
- Odblokuj wszystkie filmy: Musak
- Odblokuj wszystkie stroje: Greed
- Odblokuj wszystkie trailery: Gamon
- Odblokuj „kokosową piłkę”: Milky
- Odblokuj słoneczną piłkę: Hot 1
- Artemis:

Aby odblokować Artemis, ukończ Arcade Mode oraz bonusowy mecz w trybie Expert.

- Dummy:
- Ukończ wszystkie turnieje na poziomie Medium.
- Enigma:
- Ukończ wszystkie turnieje na poziomie Hard.
- Hephestus:
- Ukończ Arcade Mode oraz bonusowy mecz w trybie Hard.
- Incognito:
- Ukończ wszystkie turnieje na poziomie Expert.
- Mannequin:
- Ukończ wszystkie turnieje na poziomie Easy.
- Tina:
- Ukończ Training Mode.



PLAYSTATION 2

ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION

● Aby uaktywnić cheat mode, zapauzuj grę i wciśnij: R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, L1. Gdy to zrobisz, poniższe ułatwienia będą dostępne w menu Options:

- Cheat Win
- Clear Fog of War
- Enable All Levels
- Gimme \$10,000
- Player Invulnerable
- Show LZs
- Toggle Unit Spying

PLAYSTATION 2

ALPINE RACER 3

- Cybertrick Monster:
Aby odblokować tę trasę, ukończ Tournament Mode.
- Klonoa:
Aby ją odblokować, ukończ Slalom Mode z wynikiem 100%.



PLAYSTATION 2

THE GREAT ESCAPE

- Wybór poziomu:
Wstukaj w głównym menu: Kwadrat, L2, Kwadrat, R2, O, R1, O, L1, L2, R2, O, SQUARE. Odblokowany zostanie także tryb The Greatest Escape (normalnie trzeba ukończyć grę, aby go odblokować).
- Nieskończona amunicja:
W głównym menu wciśnij: Kwadrat, O, L2, R1, R2, L1, O, Kwadrat, L1, R1, L1, R1.
- Wszystkie filmy:
Wklep w głównym menu następującą kombinację: L2, L2, Kwadrat, O, O, R2, R1, Kwadrat, Kwadrat, O, L1, R1.

PLAYSTATION 2

DOWNHILL DOMINATION

● Wklep poniższą sekwencję podczas gry, aby odblokować cheaty:
Up, Triangle, Down, X, Left, Circle, Right, Square. Jeśli wprowadzisz kod poprawnie, pojawi się napis „Cheats Unlocked”. Teraz możesz wpisać któryś z poniższych kodów:

- Anti-Gravity: Dół, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Góra
- Super Bunny Hop: Góra, X, Lewo, Kwadrat, Góra
- Super Bounce: Lewo, Kwadrat, X, Góra, Trójkąt
- Mega Flip: Prawo, Góra, Góra, Prawo, Prawo, Kwadrat
- Adrenaline Boost: Dół, Lewo, Lewo, Prawo
- Combat Upgrade: Góra, Dół, Lewo, Lewo, Prawo
- Stoke Trick Meter: Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo
- Upgrade to Bottle: Góra, Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo
- Odnowienie energii: Dół, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo

PLAYSTATION 2

THE ITALIAN JOB

- Wszystkie kaskaderskie kursy:
Kiedy zaczniesz grę, tylko pierwsza trasa (Warehouse) jest dostępna. Aby odblokować następne, musisz ukończyć późniejsze kursy.
- Bonusy:
Ukończ Story Mode, aby odblokować nieco specjalistów – klatki z filmu, arty, galerię i wiele innych ciekawostek.
- Wszystkie samochody w Circuit Racing:
Aby je odblokować, musisz uzyskać ocenę A na każdym poziomie.
- Wszystkie trasy w Circuit Racing:
Na początku dostępne są jedynie Hollywood 1 and L.A. 1. Aby odblokować kolejne, musisz ukończyć te dwie trasy jako pierwszy.

PLAYSTATION 2

SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER

- Wybór etapu:
W głównym menu wklep: Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, O, O, O, O, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, O, Trójkąt.
- Odblokuj zawodników:
W głównym menu obróć kilkanaście razy prawą gałkę analogową zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Dodatkowe deski:
Aby je odblokować, wstukaj w głównym menu: Góra, Góra, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Dół, Dół, Góra, Lewo, Prawo, Dół, Góra, Lewo, Prawo, Dół
- Odblokuj wszystko:
Wklep w głównym menu: Góra, Dół (x5), Lewo, Prawo (x5). Jeśli wpiszesz kod prawidłowo, zostanie on potwierdzony.



PLAYSTATION 2

SILENT HILL 3

● Po ukończeniu gry po raz pierwszy w głównym menu pojawi się nowa opcja pozwalająca wpisać poniższe kody na starej maszynie do pisania. Służą one do odblokowania nowych ubrań dla Heather. Większość z nich to tylko ciekawostka, z wyjątkiem stroju Transform (więcej o nim w poradniku).

KOD
HappyBirthDay
TOUCH MY HEART
LightToFuture
ShogyoMujou

STRÓJ
Heather shirt
Don't Touch Shirt
The Light Shirt
Transience Shirt

BlueRobbieWin
01_03_08_11_12
cockadoodledoo
GangsterGirl
I Love You
PrincessHeart
Shut_your_mouth
PutHere2FeelJoy
SH3_Wrestlarn
sLmLdGhSmKfBFH
Suspense

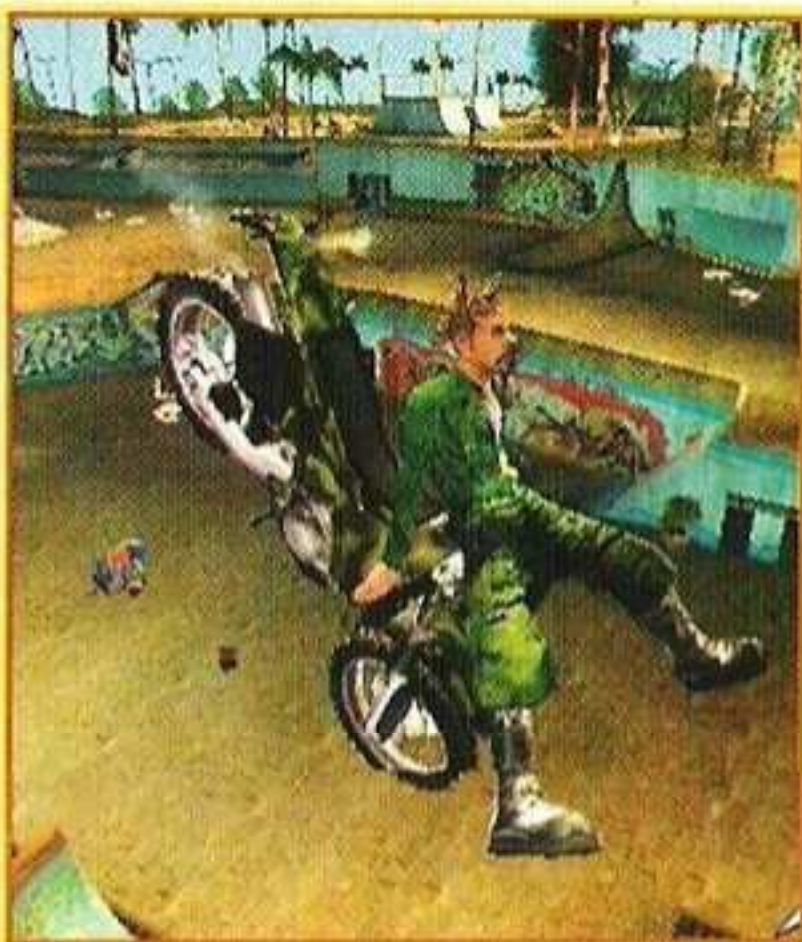
Killer Rabbit Shirt
Royal Flush Shirt
Golden Rooster Shirt
God of Thunder Shirt
Onsen Shirt
Transform Costume
Zipper Shirt
Block Head Shirt
Game Reactor Shirt
Play Shirt
13e Rue Shirt

PLAYSTATION 2

FREESTYLE METAL X

● Poniższe kody uaktywniają odpowiednie cheaty.

KOD	DZIAŁANIE:
universe	Odblokowanie wszystkich etapów
dudemaster	Odblokowanie wszystkich zawodników
garageking	Wszystkie części do rowerów
hearall	Wszystkie piosenki
watchall	Wszystkie filmy
johnnye	Wszystkie stroje
fleximan	Wszystkie Special Stunt Slots
seeall	Wszystkie Posters/Photo Slots
sugardaddy	Dodaje milion \$



PLAYSTATION 2

DIE HARD: VENDETTA

- Duże głowy:
W głównym menu wciśnij: R1, R1, L1, R1.
- Eksplodujące pięści:
W głównym menu wciśnij: R1, R1, Trójkąt, Kwadrat, O, R1, R1.
- Flame Mode:
W głównym menu wciśnij: O, Trójkąt, Kwadrat, O, Trójkąt, Kwadrat.
- Gorące pięści:
W głównym menu wciśnij: L1, L1, O, Kwadrat, Trójkąt, L1, L1.
- Nietykliwość:
W głównym menu wciśnij: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
- Liquid Metal Mode:
W głównym menu wciśnij: Kwadrat, Trójkąt, O, Kwadrat, Trójkąt, O.
- Pin Head Mode:
W głównym menu wciśnij: Kwadrat, O, Trójkąt, Kwadrat, O, Trójkąt.
- Small Head Mode:
W głównym menu wciśnij: L1, L1, R1, L1.

MICROSOFT XBOX

THE INCREDIBLE HULK



Poniższe kody wpisz w menu CODES w OPTIONS:

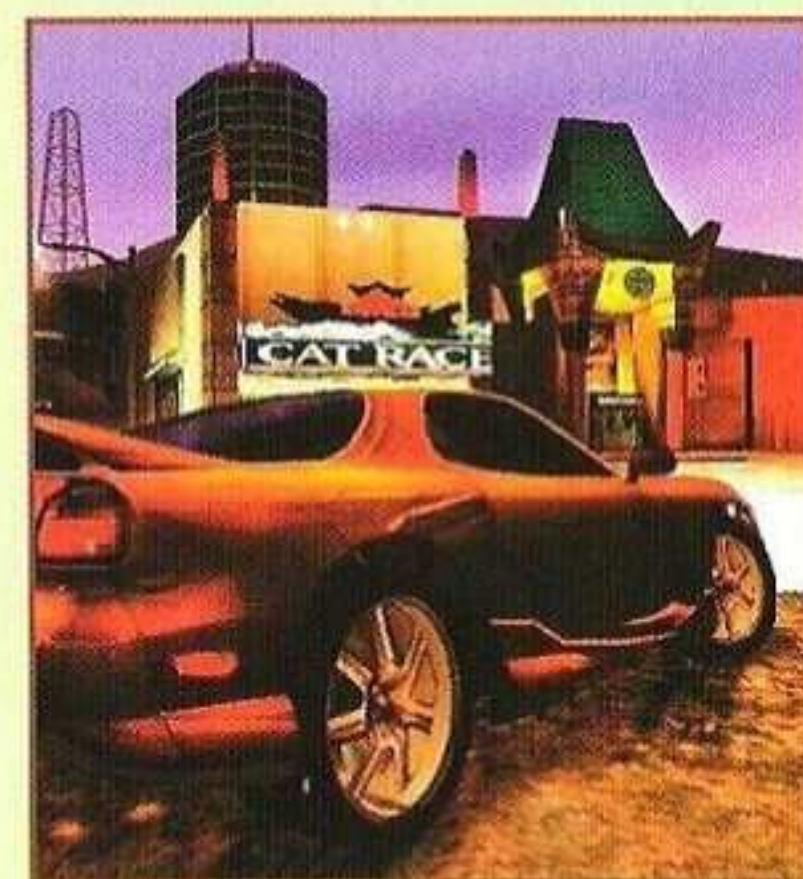
- BRNGITN – wrogowie mają podwójne paski energii
- HLTHDSE – Hulk ma podwójny pasek energii
- MMMYHLP – połowa paska energii wrogów
- NMBTHIH – resetowanie tablicy High Score
- GMSKIN – niezniszczalność
- TRUBLVR – wybór poziomu
- FLSHWND – regenerator
- GRNCHTR – nieskończona liczba kontynuacji
- ANGMNGT – twój pasek energii pozostanie stale natadowany
- BRCESTN – wszystkie zagadki zostaną odblokowane
- FSTOFRY – powala wrogów jednym ciosem

Poniższe kody wpisz w CODE TERMINAL w trakcie gry:

- JANITOR – grasz jako szary Hulk
- FIFTEEN – bitwa na pustyni
- NANOMED – odblokowanie filmu #1
- SANFRAN – odblokowanie filmu #2
- PITBULL – odblokowanie filmu #3

MICROSOFT XBOX

MIDNIGHT CLUB II



Podświetl menu OPTIONS i NAME OF PLAYER. Naciśnij LEWO lub PRAWO, aby uzyskać dostęp do menu kodów. Wciśnij A, aby wpisać następujące kody, a R przy kopiowaniu/wklejaniu do/ze schowka Xboxa.

- hotwired – odblokowuje wszystkie samochody. Działa tylko przy połączeniu z Xbox Live.

- theworldismine – odblokowuje wszystkie trasy trybu ARCADE
- zoomzoom4 – nieograniczona liczba nitro
- greasemonkey – udostępnia wszystkie sztuczki samochodowe
- howfastcanitbe0-9 – zmienia prędkość gry (0 wolno, 9 szybko)
- howhardcanitbe0-9 – zmienia trudność gry (0 łatwa, 9 trudna)
- lovenotwar – pozwala używać karabinów maszynowych i rakiet (gałki analogowe)

Gdy jedziesz motocyklem, zrób tak, aby kierowca spadł z motoru (uderz w coś) i szybko naciśnij pauzę, zanim wróci na motor. Teraz wyłącz pauzę. Twój motocykl nie ma kierowcy!

Aby odblokować samochód policyjny danego miasta, musisz wygrać wszystkie Circuit Race odpowiednio w Los Angeles, Paryżu i Tokio. Aby odblokować motocykl, musisz pokonać pięciu motocyklistów w Long Race. Aby zdobyć SLFA50X, musisz wygrać wszystkie Arcade Race w Tokio, Paryżu i LA. Samochód ten można wykorzystywać tylko w Arcade Mode.

MICROSOFT XBOX

ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION



Aby odblokować CHEAT MODE, spauzuj grę i naciśnij R, R, L, R, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L. Następujące komendy dostępne będą z tego menu:

- Cheat Win
- Clear Fog of War
- Enable All Levels
- Gimme \$10,000
- Player Invulnerable
- Show LZs
- Toggle Unit Spying

MICROSOFT XBOX

PIRATES OF CARIBBEAN

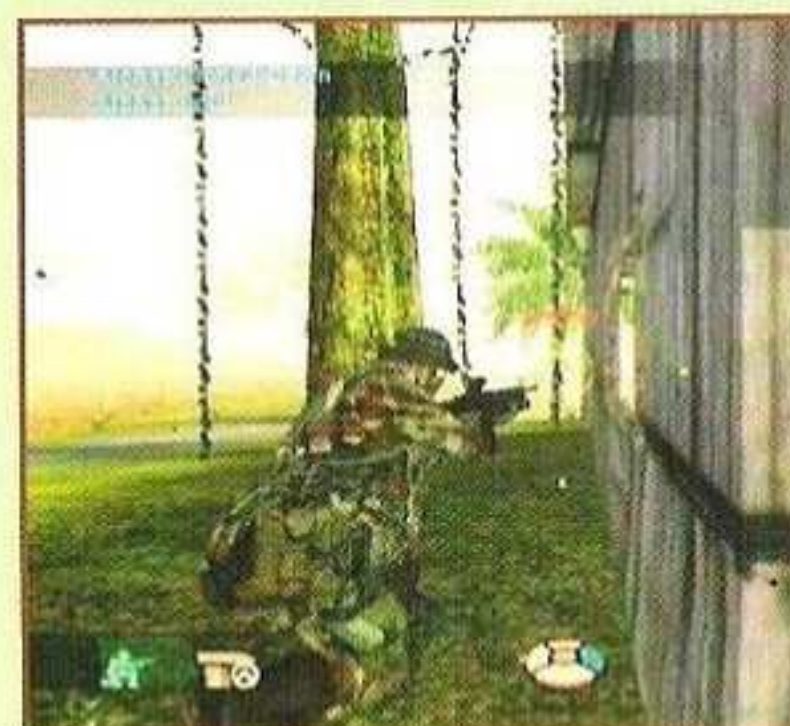
Poniższe kody wpisz będąc na lądzie lub na statku w COMMAND MODE:

- A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A – dostajesz 100 tys. dukatów
- A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A – Nieśmiertelność dla ciebie i twojego statku
- A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A – dostajesz 50 punktów doświadczenia
- A, X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A – twoja reputacja plasuje się na poziomie neutralnym



MICROSOFT XBOX

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER



Zanim będziesz mógł uaktywnić kody, musisz przejść grę w trybie SINGLE PLAYER. W trakcie gry naciśnij na padzie BACK i określoną kombinację klawiszy

- A, X, B, Y, A – duże głowy
- B, B, Y, X, X, A – duże korpusy
- X, X, Y, A, B – eksplodujące ciała
- B, A, X, Y, A – tryb papierowy
- Y, Y, B, X, A – zwolnione tempo
- X, A, Y, B, X – zmiana barwy głosu żołnierzy

MICROSOFT XBOX

BRUTE FORCE



Zmień w swoim profilu nazwę gracza na jedną z poniższych, aby uzyskać dostęp do określonych dodatków:

- BRUTAL – zwiększa poziom trudności
- DBLDAY – szybka śmierć
- DEADAIM – Better Aim
- ERINROBERTS – lepsza obrona
- HVYMTL – tryb kreskówkowy
- MATTSOELL – Tougher Characters
- RAPIDFIR – broń o nazwie Rapid Fire
- SPRAGNT – ogłupia przeciwników

Nowe postacie odblokowujesz odnajdując sekwencje DNA na określonym poziomie:

- Confed Marine – Misja 1 lub 6
- Feral Colonist – Misja 2
- Feral Outcast – Misja 3
- Seer Follower – Misja 4
- Militia – Misja 5 lub 11
- Outcast Shaman – Misja 7
- Seer Priest – Misja 8
- Feral Shaman – Misja 9
- Gunthar Ghent – Misja 10
- Shadoon – Misja 12
- Fire Hound – Misja 13
- McTavish – Misja 14
- Shrike Soldier – Misja 15
- Shrike Heavy – Misja 16
- Shrike Hound – Misja 17
- Hunter Lord – Misja 18

MICROSOFT XBOX

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

W trakcie gry naciśnij lewą gałkę analogową i naciskaj:

- X, Y, A, B – wszystkie bronie
- B, A, Y, X – nieśmiertelność
- CZARNY, B, A, BIAŁY – wybór poziomu
- CZARNY, A, Y, BIAŁY – nieskończona amunicja

MICROSOFT XBOX

BIG MUTHA TRUCKERS



Wpisz poniższe kody w CHEAT MENU

- CHEATINGMUTHATRUCKER – odblokowuje wszystkie kody
- LAZYPLAYER – wybór poziomu
- LOTSAMONEY – dodatkowe pieniądze
- USETHEFORCE – automatyczna nawigacja
- VICTORS – immunitet dyplomatyczny
- VARLEY – Evil Truck
- GINGERBEER – szybsza ciężarówka
- PUBLICTRANSPORT – nieskończona ilość czasu
- DAISHI – mali przechodnie

NINTENDO GAMECUBE

THE INCREDIBLE HULK



Poniższe kody wpisz w menu CODES w OPTIONS:

- BRNGITN – podwaja pasek energii wrogów
- HLTHDSE – podwaja pasek energii Hulka
- MMMYHLP – zmniejsza o połowę pasek energii przeciwników
- NMBTHIH – resetuje High Score
- GMSKIN – nieśmiertelność
- TRUBLVR – wybór poziomu
- FLSHWND – regenerator
- GRNCHTR – nieskończona liczba kontynuacji

Poniższe kody wpisz w menu CODE TERMINAL w trakcie gry:

- JANITOR – grasz jako szary Hulk
- FIFTEEN – bitwa na pustyni
- NANOMED – odblokowanie filmu #1
- SANFRAN – odblokowanie filmu #2
- PITBULL – odblokowanie filmu #3

NINTENDO GAMECUBE

OUTLAW GOLF

- Aby odblokować wszystkich zawodników, trasy i kije, rozpocznij grę wpisując imię Golf_Gone_Wild

W trakcie gry naciśnij L i wciskaj po kolei:

- GÓRA, GÓRA, GÓRA, DÓŁ – większa piłeczka golfowa
- DÓŁ, DÓŁ, DÓŁ, GÓRA – mniejsza piłeczka golfowa
- GÓRA, LEWO, DÓŁ, PRAWO, GÓRA, LEWO, DÓŁ, PRAWO, X, X – wyłączy wiatr



NINTENDO GAMECUBE

SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

Możesz podnieść statystyki Chao prowadząc go do ogrodu i pokazując mu określone zwierzęta:

- Latanie – birds

- Bieganie – rabbits, deer, wallabies
- Sita – lions, gorillas, elephants
- Pływanie – beavers, seals, penguins



NINTENDO GAMECUBE

SOUL CALIBUR II

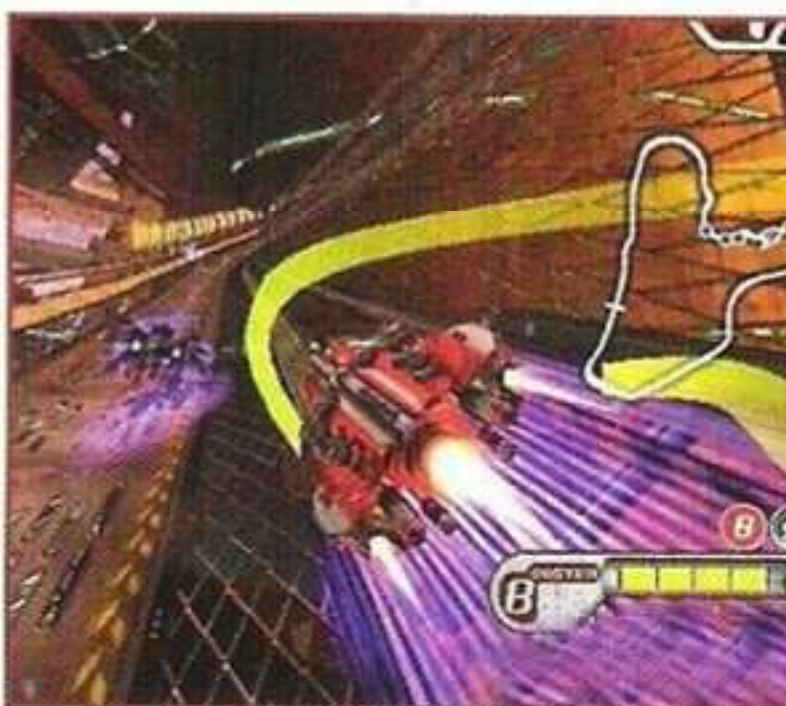
- Aby odblokować Cervantesa, ukończ wschodnią misję w Chapter 3 w trybie Weapon Master. Ostatnią walką będzie starcie z Cervantesem. Jeśli go pokonasz, będziesz mógł nim walczyć w każdym z trybów.



NINTENDO GAMECUBE

TUBE SLIDER

- Aby odblokować Maximum Mode, ukończ grę na Normal Mode.
- Aby odblokować dodatkową trasę, ukończ wszystkie wyścigi w Maximum Class.
- Aby odblokować dodatkowy pojazd, pokonaj Spidera w dodatkowym wyścigu.



NINTENDO GAMECUBE

VIEWTIFUL JOE

- Aby zagrać jako Alastor, ukończ grę w trybie V-Rated.
- Aby zagrać jako Captain Blue, ukończ grę w trybie Ultra V-Rated Mode.
- Aby zagrać jako Sylvia, ukończ grę w trybie Adult Mode.

NINTENDO GAMEBOY ADVANCE

JET GRIND RADIO



W trakcie uruchamiania gry, gdy widać logo Sega, naciśnij A – usłyszysz krzyk „Sega!” zamiast standardowej muzyki.

- Aby odblokować Noise Tank, ukończ poziom Benten-Cho, uzyskując odznaczenie Jet.
- Aby odblokować Poison Jam, ukończ poziom Kogane-Cho, uzyskując odznaczenie Jet.
- Aby odblokować Prof. K, ukończ grę i zapisz stan gry.
- Aby odblokować Love Shockers, ukończ poziom Shibuya-Cho, uzyskując odznaczenie Jet.

NINTENDO GAMEBOY ADVANCE

CRAZY TAXI: CATCH A RIDE

W trakcie jazdy szybko zmień bieg na wsteczny, a potem z powrotem na bieg do przodu. Z rury wydechowej wydobędzie się nieco ognia ;-)

NINTENDO GAMEBOY ADVANCE

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE CURSE OF THE BLACK PEARL



Kody do poziomów:

- ?Z4YVTXSTZ
- DNNBSZPW6P
- XBTBYFJXW?
- P4RMGLXR?R
- X3PQ730JXY
- RPZK04HQ56
- 6L9QFVBH1Z
- S3YP9P?6QR

NINTENDO GAMEBOY ADVANCE

DONKEY KONG COUNTRY



- Aby uzyskać na początku gry 50 żyć, idź do menu START i na ekranie wyboru gry podświetl ERASE. Przytrzymaj SELECT i naciskaj B, A, R, R, A, L. Po rozpoczęciu gry powinieneś mieć 50 żyć.

- Aby odblokować HERO MODE, ukończ grę w 100%, a potem rozpocznij nową grę na dwóch graczy. Grasz tylko Diddy Kongiem, nie ma beczek i punktów kontrolnych – gra staje się ekstremalnie trudna.



NINTENDO GAMEBOY ADVANCE

WARIO WARE, INC. MEGA MICROGAMES



- Aby odblokować Boss Game, musisz skończyć standardową grę. Daje ci to możliwość walki z którymkolwiek bossem z gry.
- Aby odblokować Easy Game, pokonaj Wario w grze na poziomie Easy.
- Aby odblokować Hard Game, zbieraj co najmniej 15 punktów w grze na poziomie Thrilling.
- Aby odblokować Mini-Games, musisz wygrać w 25 grach!

Udaj się do menu opcji i w ekranie wpisywania imienia naciśnij L, aby usłyszeć test muzyki. Graj w każdą z gier inną postacią, a dostaniesz możliwość gry w PYORO. PYORO II dostaniesz, jeśli zdobędziesz medal w trybie Grid Mode. Jeśli chcesz zobaczyć, kto pracował nad WARIO WARE, musisz po prostu ukończyć grę i popatrzeć ;-)

OLDSCHOOL, CZYLI NIE SAMYMI NEXT-GENAMI CZŁOWIEK ŻYJE!



Jako początkujący użytkownik pewnego polskiego serwisu aukcyjnego postanowiłem kiedyś sprawdzić, które z egzotycznych starych konsol można tam znaleźć. Moje zdziwienie było przeogromne! Nie chodzi tu wcale o możliwość zakupu DREAMCASTA czy NINTENDO 64, bo tego jest akurat pełno. Nie sądziłem po prostu, że znajdę przenośną SEGĘ GAMEGEARA w cenie 200 zł i hardcorowo stary PHILIPS CD-

i w podobnej cenie. Myślałem, że tylko na eBay'u można dostać takie cudenka, a tu po prostu wystarczy wypatrzeć odpowiedni moment! W związku z moim istic epokowym odkryciem ;-) postanowiłem, że w tym numerze sięgniemy pamięcią dużo dalej niż ostatnio. Oto przed tobą konsole, które przecierały szlaki dla dzisiejszych NextGenów! Powitajmy też na łamach prawdziwego oldschoolowca – Zibiego!



SEGA GAMEGEAR

Pogromca GAMEBOYA?

Sega od czasu wejścia na rynek konsol zawsze walczyła z Nintendo. Gdy wielkie „N” wprowadziło na rynek swojego GAMEBOYA, który w krótkim czasie zrobił oszałamiającą furorę, Sega postanowiła nie stać z boku i wypuścić własny przenośny system – GAMEGEAR – który pod względem technologii z miejsca miał deklasować „grajchłopca”. Gdy na początku 1990 roku japońscy gracze pobiegli do sklepów kupić swój egzemplarz, Sega była pewna zwycięstwa, tym bardziej, że pierwsze opinie były wyjątkowo pozytywne. Stało się tak głównie dzięki temu, że konsolka posiadała duży kolorowy wyświetlacz (256 kolorów) i silny jak na tego typu urządzenie procesor główny (Z-80 8-bit 3.58 MHz). Kolejną rewelacją było wydanie specjalnego tunera umożliwiającego oglądanie na konsolce telewizji. Jednak wszystko miało się zmienić wraz z ujawnieniem największej bolączki przenośnej konsolki Segi, czyli wysokiego poboru



prądu. Aby kolorowy wyświetlacz wyposażony w tylne podświetlenie mógł poprawnie funkcjonować, sprzęt potrzebował aż sześciu (!) „paluszków”, które po 2 godzinach intensywnej gry trzeba było wymienić na nowe. Właśnie to niedopatrzenie stało się przysłowiowym gwoździem do trumny z napisem GAMEGEAR. Nie pomogła nawet okazała ilość dostępnych tytułów (około 500 gier), wśród których znalazły się takie rodzyńki jak: MK, MK2, cała seria przygód SONIC, CRYSTAL DRAGON, VIRTUA FIGHTER czy PANZER DRAGON. Jak się później okazało, droga wybrana przez Nintendo była lepsza, a kolejne wersje GAMEBOYA do dziś królują na rynku przenośnych konsol.



PHILIPS CD-I

Nieudana próba stworzenia multimedialnego kombajnu

Na początku lat 90. nastąpił czas ponownego rozkwitu branży gier wideo. Wszystkie duże firmy mające jakikolwiek związek z przemysłem elektronicznym chciały stworzyć własne konsole (za przykład niech posłuży sytuacja przy wykupie technologii 3DO). Zarząd Philipsa po krótkim wahaniu postanowił nie być gorszy od konkurencji i wydać własną konsolę, która miała równocześnie promować nową technologię zapisywania płyt – CD-I. Na efekty nie trzeba było czekać długo, ponieważ już na początku 1992 roku odbyła się amerykańska premiera CD-I. Pierwszy model tej konsoli o numerze 210 został wyposażony w procesor Motorola 68000 taktowany zagarem

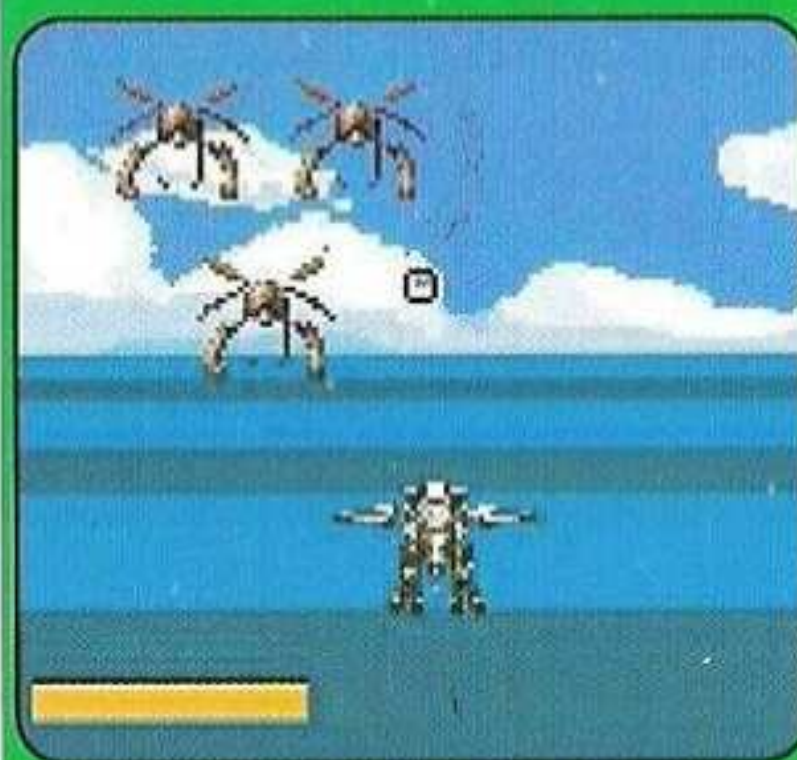


15 MHz, z 1MB pamięci RAM. Umożliwiał on odtwarzanie płyt Audio, oglądanie filmów zapisanych w formacie MPEG i przeglądanie Photo CD. Jednak cena (1000 dolarów) z miejsca odstraszała potencjalnych nabywców. Pomimo

całkowitego braku zainteresowania modelem 210, Philips postanowił stworzyć nowszą wersję „450”, która miała być o połowę tańsza od poprzednika i przeznaczona głównie do grania. Zabieg taki był możliwy dzięki wyjęciu z konsoli układu dekodującego filmy zapisane w formacie MPEG.

W ten sposób CD-I stało się typową, trochę przydrogą konsolą. Jednak po co komuś sprzęt, na którym nie ma w co grać?? Praktycznie wszystkie gry, które ukazały się na tej konsoli, to kompletne gnioty, ewentualnie konwersje, w które można było zagrać także na kilku innych platformach. Zła strategia firmy, brak odpowiedniej kampanii reklamowej i przede wszystkim brak wsparcia wydawców sprawiły, że nieźle zapowiadające się CD-I okazało się kompletną klapą.

PANZER DRAGON MINI – GAMEGEAR



Konwersja tego megahitu z SATURNA na GAMEGEAR okazała się prawdziwym strzałem w dziesiątkę. Pomijając cięcia w grafice (która i tak jest zadziwiająco dobra) PD nie stracił nic na miodności i stał się jednym z najlepiej sprzedających się tytułów na GAMEGEAR w Japonii. Założenia gry są bardzo proste: lecisz smokiem, zestrzelisz hordy atakujących cię przeciwników, a pod koniec każdego etapu pokonujesz bossa. Proste i genialne w swojej formie. Niestety, gra ma jeden wielki mankament: ukazała się tylko na rynku japońskim i zdobycie jej graniczy z cudem. Polecam kolekcjonerom i maniakom sagi o pancernym smoku.

ALIENS VS. PREDATOR – JAGUAR

Panie i panowie.... Proszę o zdjęcie czapek z głów, ponieważ przed wami stoi legenda gier FPS – ALIENS VS. PREDATOR, która zaraz po swojej premierze w 1994 zrobiła wprost niesamowitą furorę i pokazała całemu światu, na co naprawdę stać JAGUARA. Kluczem do sukcesu była niesamowita grafika (jak na tamte czasy) i możliwość ukończenia gry na trzy różne sposoby, trzema całkowicie odmiennymi postaciami (Obcy, Predator, Marines). Gra miała wyjątkowy klimat, ponieważ sposób rozgrywki zależał od tego, kim kierowałeś. Obcy idzie zawsze na masówkę i stara się złożyć jak najwięcej jaj, Predator podkłada się zakamuflowany do ofiary, aby w ostatniej chwili pokazać swoje oblicze i zadać



śmiertelny cios, a biedny Marines stara się po prostu wyjść z tego zamieszania cało. Nawet dzisiaj mogę śmiało polecić AVP miłośnikom tego typu gier, którzy stawiają na klimat, a nie na miliony polygonów i tekstury w kosmicznych rozdzielczościach.

DEMOLITION MAN – 3DO

Gra CZŁOWIEK DEMOLKA pełnymi garściami czerpie z kinowego hitu pod tym samym tytułem. Właśnie dzięki zakupieniu przez twórców pełnej licencji będziesz mógł zobaczyć na ekranie wiecznie skrzywionego Stalowego Sylwka i Wesleya Snipesa, którzy ganiają za sobą po ulicach L.A., leją się po gębach i wystrzelują w swoją stronę



tony ołowiu. W grze, oprócz standardowych strzelanin z „celowniczką” (gra współpracuje z pistoletem), będziesz mógł wziąć udział w kilku bijatykach, pościgu samochodowym, a nawet postrzelać sobie z widoku FPP. Grafika na dzisiejsze standardy niczym nie zaskakuje, ale także nie odstrasza. Praktycznie jedyną poważną wadą jest czas rozgrywki, ponieważ DEMOLITION MANA można ukończyć w jeden wieczór i nie rekompensuje tego nawet możliwość odkrywania sekretów w postaci fragmentów filmu. Polecam maniakom szybkiej, hardcorowej akcji.

3DO

Wejście 32-bitowego smoka

W epoce 16-bitowych konsol (początek lat 90.) Trip Hawkins wraz z kilkoma znajomymi inżynierami postanowił stworzyć nowatorską konsolę, która miała stać się centrum multimedialnej rozrywki. Założeniem całego przedsięwzięcia było założenie firmy 3DO Company, która od tego momentu zajmowała się opracowywaniem technologii, później nazwanej 3DO (bardzo oryginalnie :-). Poza graniem 3DO umożliwiała odtwarzanie płyt CD, przeglądanie Photo CD, CD+G, a nawet odtwarzanie filmów zapisanych w formacie MPEG1. Gdy specyfikacje tego potwora zostały opublikowane, praktycznie wszyscy wiodący producenci sprzętu RTV i podzespołów komputerowych (Sanyo, GoldStar, Samsung, AT&T, Panasonic, Creativlabs) ogłosili chęć zakupu tej technologii i stworzeniu na jej podstawie własnej wersji 3DO. Pierwszą firmą, której udało się tego dokonać, był Panasonic. Na początku 1993 roku odbyła się premiera ich konsoli, która była wyposażona w 32-bitowy

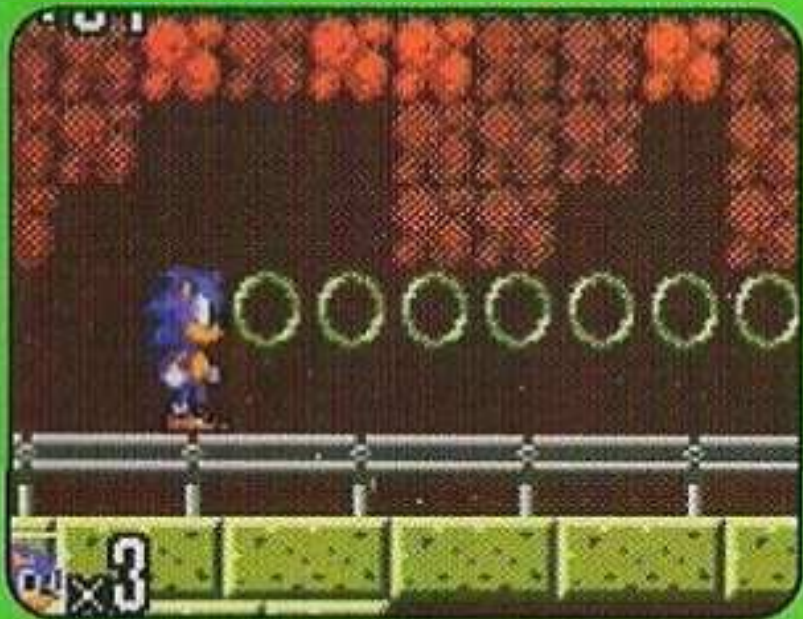


Risc'owy procesor główny ARM60 o taktowności 12,5 MHz, 3MB pamięci i z napędem CD podwójnej prędkości. Niestety, za te niezmiernie (jak na tamte czasy) specyfikacje trzeba było słono zapłacić (700\$). Astronomiczna cena wraz z początkowym brakiem dobrych gier spowodowały, że wielu graczy uznało 3DO za przereklamowaną i bardzo drogą zabawkę. Na

dobrych gier. Na dodatek kilka miesięcy później na arenę wszedł nowy konkurent – JAGUAR. Mogłoby się wydawać, że to wydarzenie ostatecznie pogrzebie 3DO, jednak los lubi płatać psikusy i biedne dziecko Panasonica zaczęło wreszcie dostawać gry, na jakie zasłużyło i które pokazywały moc drzemiącą w jego małym wnętrzu. Takie hity jak MAD DOG, NEED FOR SPEED, SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO czy FIFA sprawiły, że niedoceniona dotychczas konsola stała się hitem. Kolejnym czynnikiem wpływającym na gwałtowne zwiększenie popularności 3DO było wydanie przez GoldStara nowej, tańszej wersji (400\$) konsoli. Nawet Japończycy otrzymali tańszą wersję 3DO produkowaną w Azji przez Sanyo. Niestety, ta sielanka nie trwała długo, ponieważ w połowie roku 1994 odbyła się japońska premiera Saturna i PSX, które natychmiast zaatakowały 3DO i w krótkim czasie doprowadziły do ostatecznego upadku tej konsoli. Kilka miesięcy przed całkowitym zaniechaniem sprzedaży 3DO firma pana Hawkinsa odgrażała się opowiadając o nowej konsoli, M2, która miała być następcą 3DO. Niestety, cały projekt szybko upadł.

SONIC – GAMEGEAR

Przygody niebieskiego, ponadźwiękowego jeża zawitały także na GAMEGEAR. Mechanizm gry naturalnie wciąż jest ten sam i cała zabawa polega na pokonaniu kolejnych etapów pełnych ramp, wybijających w powietrze „grzybków” i zgromadzeniu jak największej ilości złotych pierścieni. Może brzmi to prymitywnie, ale gwarantuję, że każdy kto zagra w Sonica choć raz, nie odejdzie szybko od konsoli, ponieważ niesamowita prędkość zabawy i bardzo dobra grafika to znaki rozpoznawcze tej gry.



INCA – CD-I

W INCA wcielamy się w młodego El Dorado, który dzięki pomocy swojego mentora ma pozbyć się najeźdźców. Gra jest ciekawym połączeniem przygodówki z dużą porcją zagadek i strzelaniny. Dodatkową atrakcją dla miłośników kultury inkaskiej jest nawiązanie do historycznych wydarzeń z okresu hiszpańskiej konkwisty, a także wzbogacenie ich o elementy fantastyczne. Niestety, ta całkiem miła zabawa kończy się po pięciu, sześciu godzinach i pozostawia gracza bez satysfakcjonującego zakończenia.



ATARI JAGUAR

Łabędzi śpiew Atari

Na początku lat 90. Atari – firma będąca symbolem rozwoju rynku gier wideo – wpadła w poważne tarapaty. Nowe modele komputerów nie sprzedawały się już tak dobrze, a konkurencja ciągle rosła w siłę. By wyjść z dołka, Atari postanowiło ponownie wrócić na rynek konsol i pokazać, kto tu rządzi. Już same zapowiedzi nowej konsoli spędzały sen z powiek konkurencji (Sega, Nintendo, 3DO, CD-I) ponieważ system oparty o 64-bitową architekturę, w czasach gdy konsole 32-bitowe dopiero raczkowały, był czymś naprawdę niesamowitym. Wreszcie w połowie roku 1993 roku nadszedł pamiętny dzień narodzin JAGUARA, potężnej maszyny wyposażonej w 5 procesorów zintegrowanych w trzech chipsetach i 3MB szybkiej pamięci DRAM. Początkowo sprzedaż szła bardzo dobrze, jednak już miesiąc po premierze gracze zaczęli narzekać na brak gier pokazujących możliwości nowego cacka Atari. Zarząd firmy postanowił spełnić żądania konsumentów i po podpisaniu umowy z kilkoma firmami wydawniczymi zapewnić JAGUAROWI konwersje



takich hitów jak: DOOM, MK3, WOLFENSTEIN 3D, a także stworzenie hełmu VR. Gdy sytuacja JAGUARA na rynku zaczęła się stabilizować, a sprzedaż regularnie rosła, dała o sobie znać konkurencja (Sega i SONY), która zapowiedziała wydanie nowych konsol wyposażonych standardowo w napęd CD i przystosowanych do generowania grafiki 3D. Pod naciskiem graczy narzekających na małą pojemność cartów (maksymalnie 6 MB) Atari postanowiło wydać przystawkę JAGUAR CD, dzięki czemu ich ukochana konsola miała dostać bardziej rozbudowane gry i być równie zaawansowana technologicznie, co nowe platformy. Niestety, rozwiązanie to nie pomogło uratować JAGUARA, a jedynie przedłużyło jego agonię. Konkurencja z Japonii weszła bardzo gwałtownie na amerykański i europejski rynek, niszcząc po drodze praktycznie wszystkie inne konsole. Od tej chwili na świecie liczyły się tylko trzy konsole: PSX, SATURN oraz nadchodzące N64. JAGUAR szybko odszedł w zapomnienie, a wraz z nim potężna niegdyś firma Atari, która przed swoim ostatecznym upadkiem starała się jeszcze sterroryzować konkurencję zapowiedziami nowej konsoli – JAGUARA 2 – która jednak nigdy nie ujrzała światła dziennego.

MISSILE COMMAND 3D – JAGUAR

Jest to właściwie składanka trzech wersji jednej gry, która polegała na obronie miast przed spadającymi pociskami poprzez wystrzeliwanie swoich rakiet i detonowanie ich w taki sposób, aby fala uderzeniowa zniszczyła jak najwięcej wrogich pocisków. Pierwszą i jednocześnie najstarszą wersją jest 8-bitowy MC, w którym możesz „delektować” się ośmiokolorową grafiką (hardcore w czystej formie). Następny w kolejce stoi MC 3D, który od poprzednika różni się

„tylko” bardzo dobrą trójwymiarową grafiką. Oskocznią od utartych schematów jest MC VR, w którym możesz przełączać się pomiędzy trzema działami i zwalczać pięknych, trójwymiarowych przeciwników. Pod koniec każdego z trzech etapów czeka na ciebie wielgachny boss. Co ciekawe, właśnie ta wersja MC została stworzona specjalnie z myślą o graniu w hełmie VR. Każdy prawdziwy fan gier powinien chociaż raz zagrać w MC.

OLDSCHOOL INFO!

© Pierwotnie JAGUAR miał się nazywać PANTERA (ktoś w Atari miał bzika na punkcie tych wielkich kotów) i być 32-bitowy. Niestety, zarząd Atari doszedł do wniosku, że konsola o takiej konfiguracji nie ma szans w bezpośredniej konfrontacji z konkurencją (3DO, PSX, SATURN, CD-I) i postanowił zmienić specyfikację oraz nazwę swojego nowego dziecka. Małe info dla wszystkich kolekcjonerów konsol – na świecie jest pięć działających egzemplarzy PANTERY. Co prawda są to „tylko” dev-kity, ale fakt posiadania konsoli, która nigdy nie doczekała się oficjalnej premiery, to naprawdę „coś”.

© Wszystkie opisywane w tym dziale konsole nie miały zabezpieczeń terytorialnych. Dla niewtajemniczonych wyjaśniam, że dzięki temu dobrodziejstwu można było bez żadnych przeróbek i przystawek odpalać gry zakupione w Japonii na europejskiej konsoli.

© W 1995 roku zostały wydane przez Nintendo dwie gry o znanym wszystkim tytule – ZELDA. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że ukazały się one tylko i wyłącznie na konsole Philipsa – CD-I – i były tak tragicznie beznadziejne, że wielkie „N” całkowicie odcięło się od tych dwóch „czarnych owiec”. Jak to możliwe, że na konkurencyjnej platformie wyszły gry z flagowym bohaterem Nintendo?

© Chociaż hełm VR do JAGUARA nigdy nie został wprowadzony do masowej produkcji, to na świecie kilku szczęśliwców posiada działające prototypy. Do korzystania z tego niezwykle rzadkiego urządzenia została przystosowana tylko jedna gra (swoją drogą bardzo dobra) – MISSILE COMMAND 3D. Ostatnio na eBay'u (największy serwis aukcyjny na świecie) można było wziąć udział w licytacji jednego prototypu hełmu. Dla wszystkich zainteresowanych dodam tylko, że cena końcowa to „jedyne” 5 tysięcy dolarów. Są jacyś chętni?

© 14 maja 1999 roku nowy właściciel Atari – firma Hasbro pozwoliła developerom bez konieczności uiszczenia opłaty wydać wszystkie ukończone, ale wcześniej nie wprowadzone do sprzedaży gry na JAGUARA. Dzięki temu zabiegowi miłośnicy starego, poczciwego JAGA mogli zagrać w takie hity jak: HYPER FORCE i SKYHAMMER (rewelacyjna gra twórców ALIEN VS. PREDATOR).



ZASADY ZABAWY

Wszystkie zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS wysłane na nasz numer konkursowy

7164

Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi tylko 1.22 zł z VAT

...

Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea)

...

Odpowiedź na podane poniżej pytanie wpisz w wiadomość:

CL.KG.#.#2

zamiast # podaj A, B, C, lub D, a zamiast #2 – wybraną przez siebie nagrodę – np. CL.KG.B.MOTO

Pytanie konkursowe znajdziesz nad zdjęciem przedstawiającym nasze nagrody

...

W treść wiadomości prosimy nie wpisywać żadnych dodatkowych informacji – takie zgłoszenia zostaną uznane przez system za nieprawidłowe!

Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej poprzez SMS lub telefonicznie. Warunkiem otrzymania nagrody jest możliwość kontaktu z uczestnikiem konkursu!

...

Na odpowiedzi czekamy do końca września.



WYSYŁASZ SMS-A I WYGRYWASZ SUPER GADŻETY!

NOWY PAD SAITEK A DO XBOXA NAZYWA SIĘ:
A. BOOM PAD, B. PS-2004, C. VIBROFORCER, D. ADRENALIN PAD



Saitek

3 x kierownica Saitek dla Xbxa
Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści CL.KG.#.KIEROWNICA

Saitek



3 x pad Saitek dla Xbxa
Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści CL.KG.#.PAD



1 x WORMS World Party
(gra dla GBA)

Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści CL.KG.#.WORMS



1 x MotoRacer Advance
(gra dla GBA)
Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści CL.KG.#.MOTO

1 x Code Ecto-1
(gra dla GBA)
Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści CL.KG.#.ECTO



1 x Spyro Season Ice
(gra dla GBA)
Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści CL.KG.#.SPYRO

1 x Street Fighter Alpha
(gra dla GBA)
Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści CL.KG.#.SFA



Splinter Cell
(gra PS2)
Nagroda w tym numerze dla czytelników piszących do naszej redakcji listy

ONI JUŻ ZAGRALI... I WYGRALI!

■ Pady Saitek otrzymają: Radosław Kowalczyk z Jugowa, Bogdan Werner z Bytomia, Jacek Wojtecki z Jabłony k/ Warszawy, Witold Witkowski z Poznania, Michał Stokowski z Warszawy, Tadeusz Goworek z Jastrzębia Zdrój
■ Zestawy Wolverine's Revenge i pad otrzymają: Wojciech Piechociński z Chocianowa, Łukasz Zaborski z Karcz Miski, Mateusz Zadrożny z Piastowa, Małgorzata Celuch z Warszawy, Dariusz Dyrda z Brzegu
■ Gry Wolverine's Revenge otrzymają: Robert Chrzanowski z Ksawerowa, Marcin Grzona z Rychlik, Rafał Zyskowski z Elku, Marzena Nowicka z Pruszkowa, Łukasz Zytke z Łodzi
■ Grę Sly Raccoon otrzyma: Robert Klimas z Częstochowy

■ Pady Logitech wygrali: Jerzy Gesing z Cieszyńska, Adam Korpak z Morawicy, Alodia Dzielska z Sosnowca, Tomasz Wrzesień z Łodzi, Bogusław Barbachowski z Węgrowa
■ Myszki Logitech do PlayStation2 dostaną: Sebastian Głaz z Bielska-Białej, Przemysław Stano z Pabianic, Jakub Graczyk z Gubina, Jakub Wysocki z Bydgoszczy, Magdalena Heinrich z Nowego Tomysła
■ Grę Silent Hill 3 otrzymają: Marcin Kwiatkowski z Kościerzyna, Michał Wilczewski z Łukowa
■ Grę Formuła One 2002 dostanie Helena Urbańska ze Szczecina Dąbie;
■ Grę Ratchet&Clank dostanie Ewa Klepadło z Elku

■ grę Ape Escape wygrali: Maria Kotzdach z Bydgoszczy oraz Agnieszka Dębczyńska z Włocławka;
■ Grę Socom wygrał Krzysztof Waściński z Gorzowa Wilk.
■ gry Syphonfilter 3 otrzymają: Piotr Kurzawa z Gdynia oraz Marcin Zydorek z Wałbrzycha
■ Koszulki otrzymają: Jerzy Sztela z Sosnowca, Kacper Jackowicz z Magdalenki, Paweł Szczepny z Warszawy
■ Gry War of the Monsters otrzymają: Michał Bujakowski z Krakowa, Paweł Uniejewski z Głogowa
■ Gry Primal wygrali: Krzysztof Łuczak z Łodzi, Grażyna Abramczyk z Warszawy

gratulujemy!

**TYLKO JEDEN SMS I SUPERTOWAR
MOŻE BYĆ TWÓJ!**

KONKURS



www.logitech-sklep.pl



Kierownica Logitech Force Feedback Steering Wheel dla Nintendo GameCube
Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści **CL.LO.#.KIEROWNICA**

Słuchawki Logitech USB Headset dla PlayStation 2

Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści **CL.LO.#.SLUCHAWKI**



Klawiatura Logitech USB Keyboard dla PlayStation 2

Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści **CL.LO.#.KEY**



Zestaw głośników Logitech Z-540 z opcją podłączenia do konsoli

Aby wziąć udział w losowaniu tej nagrody, wyślij SMS o treści **CL.LO.#.AUDIO**



Pytanie konkursowe brzmi: **Która z konsol ma port USB?**
A. PlayStation 2 B. GameCube C. DreamCast D. Nintendo 64

ZASADY ZABAWY

Wszystkie zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS wysłane na nasz numer konkursowy

7164

Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi tylko 1.22 zł z VAT

Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea)

Odpowiedź na podane poniżej pytanie wpisz w wiadomość: **CL.LO.#.#2** zamiast # podaj A, B, C, lub D, a zamiast #2 – wybraną przez siebie nagrodę

Pytanie konkursowe znajdziesz pod zdjęciem przedstawiającym nasze nagrody

W treść wiadomości prosimy nie wpisywać żadnych dodatkowych informacji – takie zgłoszenia zostaną uznane przez system za nieprawidłowe!

Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej poprzez SMS lub telefonicznie. Warunkiem otrzymania nagrody jest możliwość kontaktu z uczestnikiem konkursu!

Na odpowiedzi czekamy do końca września.



PISZCIE DO NAS:

CLICK! KONSOLE » WYDAWNICTWO BAUER SP. Z O.O., SP. K. » UL. MOTOROWA 1 » 04-035 WARSZAWA » E-MAIL: KONSOLE@CLICK.PL

Przypominam, że działa już nasz konsolowy e-mail. Choć z konsoli trudno wysłać maila, to mimo to otrzymujemy od was sporo bardzo interesujących elektronicznych listów. Jedne są pochlebne, a drugie pochlebne inaczej. Oba rodzaje uwag bardzo nas cieszą, bo lubimy wiedzieć, co sądzą o nas czytelnicy. Wielu z was brakuje, niestety, zdolności argumentacji, a wasze listy nie nadają się do publikacji ;-). Plebiscyt na konkretny list nadal trwa. W tym miesiącu podarowaliśmy SPLINTER CELL w wersji na PS2. Gratuluj!

Maile ślijcie na adres: konsole@click.pl

CZAPKI Z GŁÓW – KOBIETA PISZE!

Niedawno zaczęłam interesować się grami i konsolkami. KONSOLE to pierwsza gazeta o grach konsolowych, jaką kupiłam. Mam też zamiar dostać sprzącik na urodzinki, ale problem w tym, że nie wiem, co wybrać. Piszę do was, żebyście mi pomogli, napisali co oferują poszczególne „maszynki” itp. Kompletnie się nie orientuję. Myślę poważnie o PS2, bo słyszałam, że ma wbudowane DVD i dużo gier można na nią dostać, co wy na to? >>> MoOnia

—DROGA MOONIU

Pytanie jest jak najbardziej na miejscu. Na rynku jest kilka konsol i wszystkie są... równie dobre. Twój wybór powinien oprzeć się na kwestii gustu lub doborze tytułów. Konsola to nie pecet, gdzie jest jeden sprzęt i masa gier. Przejrzyj KONSOLE, poszukaj w Internecie i ew. na grupach dyskusyjnych. Zdecyduj, jaki gatunek gier najbardziej ci odpowiada i w jakie tytuły chciałabyś zagrać – na tej podstawie wybierz sprzęt. Oczywiście PS2 jest konsolą jak najbardziej uniwersalną. Konsola SONY ma najbogatszy zestaw gier i rzeczywiście można na niej bez problemu odpalać filmy DVD. Krooger says – bierz w ciemno PS2, a na pewno się nie zawiedziesz.

HEJ,

Na początku chciałbym pozdrowić całą redakcję KONSOL. Podoba mi się wasze pismo, jest po prostu świetne. Mam do was prośbę. Czy moglibyście zamieścić większą recenzję i opis (byłbym za to wszystko wdzięczny, spełnijcie chociaż jedno z tych życzeń) do gry SILENT HILL 3? Z poważaniem,

>>> frodo15

—HEJ,

Nie mogłeś lepiej trafić ze swoją prośbą. Tak się składa, że zupełnie przez przypadek mamy w tym numerze opis przejścia SILENT HILL 3. I wcale nie robimy tego specjalnie dla ciebie. Żeby mi tu nie było zaraz setek maili z prośbami „Opiszcie to” lub „Opiszcie tamto”, jasne?

HEJ KROOGERO!

Piszę do ciebie, bo komuś muszę powiedzieć, co mi leży na serduchu, a myślę, że ty to najlepiej zrozumiesz. Przez długi czas brat (14. latek) walczył ze „starszymi” o PS2. Ile było gadania, jakie to fajne: DVD, bajery, rowery i kto wie, co jeszcze. Ja jako już niedługo przedstawicielka pokolenia średniego (18), pomimo że lubię dyskoteki, imprezy i inne rozrywki, nie powiem, lubię też czasem odprężyć się przy takiej zabawce, jaką jest konsola. Pomyślałam – OK. DVD – świetna sprawa, a i brat naobiecował jakieś fajne kolorowe gierki i powtarzał – „To jest takie superfajowe, zobaczysz, tobie też będzie się podobało”. No i mu pomogłam. Wyłożyłam pięknie „staruszkom”, jakie to korzyści przyniesie zakup konsoli i zgodzili się. Ale co ja teraz z tego mam? Wrrrr... Brat ze swoim niskim budżetem kupuje gry rzadko (trzeba przyznać, zbyt tanie to one nie są). A poza tym, co to za gry? Lata się z mieczem – DRAKAN, bije i kopie kobiety – TEKKEN 4, a jeszcze GTA: VICE CITY (chyba nie muszę opisywać fabuły tej gry). No, a gdzie ja? Gdzie te wesole, kolorowe gry

przygodowe i logiczne? Gdzie dostęp do DVD (brat powiedział, że szkoda na to kasy)? Tak to jest pomagać młodszemu bratu. Już nie wiem, co mam robić. Dobrze że mam chociaż KONSOLE, przynajmniej tu pooglądam gry takie jak KINGDOM HEARTS, SIMS czy inne. Heh... fajnie pomarzyć. Buziaki i dzięki, że mnie wystuchałeś (przeczytałeś).

>>> Tigi

—QURCZĘ, ZNOWU KOBITKA

Moja droga, wkopałaś się na całego. Dałaś bratu do obsługi narzędzie Szatana i najlepszy na świecie pochłaniacz czasu. Nie odciagniesz go od tej zabawki tak łatwo. Może jakiś szantażyk w stylu – „Mamo, zobacz, w co on gra”, albo wykrzykane przy rodzicach słowo „Odrobiłeś już lekcje?” :-). Gier, których poszukujesz, jest całe mnóstwo. Jeśli lubisz imprezować przy dobrej muzyce, to doskonałym wyborem jest AMPLITUDE, a tzw. kolorowe gierki to choćby EYETOY: PLAY. Co do DVD, to nie widzę problemu – wrzucasz film i oglądasz. A wiesz co? Tak się składa, że mam przy sobie grę dla ciebie. Nie jest to może nic kolorowego, ale zapewniam, że wciągnie cię i to na długo – SPLINTER CELL. Spróbuj się przekonać, a nie pożałujesz. Skontaktuj się z nami!



To konsola do gier autorstwa (o zgrozo!) Daewoo! Tak! Ta wspaniała koreańska firma zainteresowała się kiedyś również rynkiem konsolowym... Widać nowoczesny design, krzykliwe kolory i ten wspaniały joystick! Swego czasu Zemmix CPC rządził na rynkach konsolowych na całym świecie! Żartowałem... to „coś” nigdy nie trafiło do szerszego grona odbiorców. Ciekawe, dlaczego :-)



Pytanie miesiąca: co jest na obrazku powyżej? Czy to odkurzacz? Może toster? Hmm... opiekacz?

SIEMANO

Czytam waszą gazetę od początku i chce was pochwalić za to, co robicie. Gazeta wygląda świetnie, dużo zdjęć, bardzo kolorowa (brawa dla osób odpowiedzialnych za stronę wizualną tego pisma) i w ogóle jest fajna, a co najważniejsze, recenzje są ciekawe. Dobry mieliście pomysł z grą numeru (po przeczytaniu recenzji kupiłem TENCHU 3, które zgodnie z waszą opinią jest świetne i warte swojej ceny). Jedyne, do czego można się przychylić, to za mało miejsca poświęconego na listy (można zmniejszyć czcionkę). Ale to pewnie dlatego, że mało osób do was pisze... na razie :-). Mam nadzieję, że w przyszłości to się zmieni. A i jeszcze jedno, ktoś kiedyś chciał jakieś kąciaki sportowe czy coś podobnego. Moim zdaniem jest to niepotrzebne (jak to ktoś kiedyś ujął – „strata miejsca”). No i najważniejsze – dlaczego co trzy miesiące?

>>> Dawid

—SIEMA!

Gratuluję zakupu TENCHU 3 – fakt faktem, gra rządzi. Piszesz, że mało miejsca poświęcamy listom. Spowodowane to jest przede wszystkim faktem, że generalnie KONSOLE nie są spasionym, ponad stustronicowym magazynem i jeśli mamy wybierać listy albo recenzje, to oczywiście jest, że wybór pada na tę drugą opcję. Cały czas dążymy do zwiększenia objętości i zmiany częstotliwości ukazowania się tytułu, ale nie jest to takie proste. Wszystko jest w waszych rękach!

GREETZ & NON-GREETZ!

Joocker – podstałeś nam pomysł na, wg. ciebie, grę idealną. No cóż, uważamy, delikatnie mówiąc, że powinieneś udać się do psychiatry i to dosyć szybko. Mam tylko nadzieję, że takich jak ty jest znikomy odsetek wśród polskich graczy :-)

Szymon „The Gardener” – dzięki za grę, mam nadzieję, że się nie obrażysz, jak zamieszczę ją w LISTACH...

Pozdrowienia dla Xinga – pamiętaj, że liczą się chęci, ale nic nie możesz zrobić na siłę. Jeśli chcesz pisać o grach, to jeszcze daleka droga przed tobą :-). Trzymam kciuki!

Graj dalej! Bijemy dla Ciebie mocniej!

Ceny gier na PS2 od 49 zł!

Śpiesz się sporo gier wypadło już z oferty!

OFERTA AKTUALNA
DO UKAZANIA SIĘ
KOLEJNEGO NUMERU
CZASOPISMA

WSZYSTKIE CENY MAMY SUPER ALE TE SZCZEGÓLNE HILLERSKIE ZAZNACZYLIŚMY ZNACZNIEM „HILLER”!

NOWOŚCI

Colin 4 cena: 219,00	Dropship cena: 139,00	Devil May Cry 2 cena: 199,00	Driver 3 cena: 229,00
Virtua Fighter 4 Evolution cena: 239,00	Primal cena: 169,00	Tekken 4 cena: 109,00	State of emergency cena: 59,00

POSZUKIWANE

Colin 3 cena: 139,00	Rayman 3 cena: 159,00	Ghost Recon cena: 89,00	Silent Hill 3 cena: 229,00	WRC 2 Extreme cena: 189,00
The Thing cena: 89,00	Rocky cena: 89,00	Tomb Raider cena: 209,00	Getaway cena: 119,00	GTA Vice City cena: 199,00

Big Mutha Trucker cena: 99,00	James Bond 007 Night Fire cena: 169,00	Midnight Club 2 cena: 199,00	Metal Gear Solid Substance cena: 229,00	Splinter Cell cena: 199,00	Enter the Matrix cena: 229,00	Final Fantasy X cena: 119,00	Shinobi cena: 199,00	Magix Music Maker cena: 99,00

Matematyka EXE. 1 karta pamięci 8MB oryginał kosztuje 149,- ale za 2 szt. w EXE chcą 169,- !!!

ODHRAJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 49 ZŁ)

Oni	49	Blood Omen 2	119	Mike TYSON	149	Hibnan 2	199
Smugglers Run	69	GT Concept	119	Pro Evolution Soccer	149	Monsters inc.	199
Theme Park World	69	Devil May Cry	119	Project Zero	149	Marvel vs Capcom	199
NBA LIVE 2002	79	Jak and dexter	119	Ultimate Fighting Championship	149	Kingdoms Heart	199
Lake Master EX	79	Onimusha Warlords	119	Gift	159	Tenchu 3	199
Robot Warriors	79	Pirates: legend of blue cat.	119	Age of empires 2	169	War of the Monsters	199
Thunderhawk	89	Rumble racing	119	Lord of the Rings	169	Bloodrayne	209
Ty Tasmanian Tiger	89	Summoner 2	119	Jimmi Neutron	169	Burnout 2	209
Quake 3 revolution	89	SmuckDown Shout Your Mouth	119	Ninja Assault	169	Commandos 2	209
Everblue	99	Tekken Tag Tournament	119	NBA Street	179	Hulk	209
Lego Drome Racers	99	This is football 2002	119	Resident Evil Survivor2: CV	179	NBA Live 2003	209
Sleed Storm	99	Turok Evolution	119	Street Fighter 3FX	179	Ratchet & Clank	209
Maximo	99	Wolfenstein	199	Indy Car Racing	189	Simpson Skateboarding	209
F1 2001	99	Rally Fusion	129	Lego Racers 2	189	Formula One 2003	219
Prisoner of War	99	Race of Championship	139	Project Eden	189	Onimusha 2	219
TOCA Race Driver	99	Centre Court: Hard Hitter2	139	Sly Raccoon	189	Moto GP 3	229
WRC	99	Dead or Alive 2	139	Simpson Road Rage	189	Paris Dakar 2	229
Gran Turismo 3	109	Reckon 2	139	Twin Calibre	189	X-Men 2	229
Herdy Gerdy	109	Silent Hill 2 Directors Cut	139	Alpine Racer 3	199	Wolverines Revenge	229
James Bond 007 Agent Under Fire	109	Auto Modelista	149	Battle engine aquila	199	Frogger Beyond	219
Soul Reaver 2	109	Casper	149	Contra	199	NBA 2k3	229
Shadow of Zorro	110	GTA3	149	Dino Stalker	199	Mortal Kombat Deadly Alliance	229
Atlantis 3	119	LMA Manager 2002	149	Harry Potter 1 komnata tajemnic	199	Socom +słuchawki z mikr.	249

NAJNOWSZE NOWOŚCI. NIETÓRE TAK NOWE, ŻE ICH JESZCZE NIE MA!

"13"	199	Club Football FC Barcelona	189	FIFA 2004 (EA)	219	Rugrats Royal Ransom	159
Barbarian	209	Club Football Liverpool FC	189	Indiana Jones & Emper.Tomb	219	Run like a hell	199
Batman Dark Tomorrow	199	Club Football Manchester United	189	Indy Car Racing	189	RYGAR	199
Black and Bruised	tel.	Dragons Lair 3D	tel.	Mace Griffin's Bounty Hunter	tel.	Soul Calibur 2	tel.
Charlie's Angels	209	Evil Dead: Afistfull	209	Mercedes Benz World Racing	219	Tour de France	149
Choplipter Search and Rescue	209	Final Fantasy X-2	tel.	Pride FC	219	World Champ.SNOOKER 2003	199
Club Football Arsenal	189	Alien vs Predator Extinction	219	Racing Simulation 3	209	WWE Crush Hour	209

ROZNOŚCI

Multitap nieorg	69	Gra: Woody Wood Pecker 5	99
Konsola GBA+Doom 2	399	Konsola PS One	389
Konsola GBA SP	649	GameCube Pack (11 gier, pamięć, 2 pady, torba)	1799
Konsola GB Advance	369	Action Replay 2V2	149
Konsola GBA SP + gra	699	Joypad bezprzewodowy	229
Konsola GameCube	769	Przedłużacz do joypada	29
Konsola GameCube+Zelda	999	Mysz na USB	59
Gra: GBA Doom 2	99	Karta pamięci Sony 8MB	149
Gra: GBA Lord of the Rings	159	EYE TOY	99
Gra: GBA Tarzan	99	(kamera + CD z gramy)	239

PS ONE

Tunguska	39	Toca 2	69
Evo Space Adventure	49	Hugo Polska wersja	79
COLIN McRae 2	59	Fifa World Cup 2002	99
F1 2000	59	Gran Turismo 2	99
Hercules	99	Mike Tyson Boxing	99
Mega Man X-5	59	Pro Evolution Soccer	99
Micro Maniacs	59	Silent Bomber	99
Mortal Kombat Trilogy	69	Speed Freaks	99
Mountain Bike	59	Spyro Year of the Dragon	99
Sheep	59	Team Racing	99
Tomb Raider 4	59	Tekken 3	99
Tomb Raider 5	59	Toshinden 4	99
World Snooker	59	Crash Bandicot 2	109
Ape Escape	69	Die Hard Trilogy 2	109
Darkstone	69	James Bond pack 2CD	109
Martian Gothic Unification	69	Micro Machines v3	109
Moto Cross Mania	69	Hoobs	119
Kiss Pinball	69	Jinx	119
Pipemania 3D	69	NBA live 2003	129
Rayman Junior level 3	69	Roswell Conspiracies	129
Sven Goran Erikson	69	Forsaken	129
World Champ.	69	Kurushi Final	149

Eye toy
Zabawne gry z kamerą, która jest w komplecie.
cena: 239,00

OGŁOSZENIE
KONSOLA
PlayStation 2
+ gra w cenie
989,-
Dostawa kurierem w standardowej opinio.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

EQUESTRIAD wyciągi konne cena: 49,00	Sports Superbike 2 wyciągi motocyklowe cena: 59,00	Cleopatra fortune puzzle, lotris i gry karciane w mangrowym klimacie cena: 59,00	Runabout 2 jazda na rowerze jakiej nie zaznasz w prawdziwym świecie cena: 59,00	Kotobuki Grand Prix jazda na rowerze jakiej nie zaznasz w prawdziwym świecie cena: 59,00	Stock Car Racer wyciągi samochodowe, 6 teamów, 5 tras cena: 59,00	California Surfing deska surfingowa i wielkie fale na 6 plażach cena: 59,00	Formula GP wyciągi formuły 1 cena: 59,00	Puznic 288 zapadkowych puzzleów iamiłówek logicznych cena: 59,00	Truck Racing wyciągi ciężarówek cena: 59,00
Resident Evil 3 cena: 59,00	Grudge Warriors futurystyczne walki gangów cena: 69,00	Army Man 3D plastikowi żołnierze -prawdziwa wojna cena: 99,00	Time Crisis strzelanina cena: 99,00	Medal of Honor 2CD cena: 99,00	Final Fantasy VIII kultowy rpg cena: 109,00	WRC Arcade na doskonałe wyciągi cena: 119,00	Silent Hill rewiakcyjny horror cena: 119,00	Final Fantasy I +II origins 2CD cena: 129,00	GTA 1+2+London 3CD cena: 129,00
PC	PS2	PS one	GAME BOY COLOR	GAME CUBE	GAME BOY ADVANCE				

EXE GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY GALAKTYKA EXE
Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekołodowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

DZWOŃ: od godz. 8:00 do 20:00 (071) 3537002 do 10:00 do 21:00 (071) 3110358, 0601 732888

FAXUJ: (071) 3537010

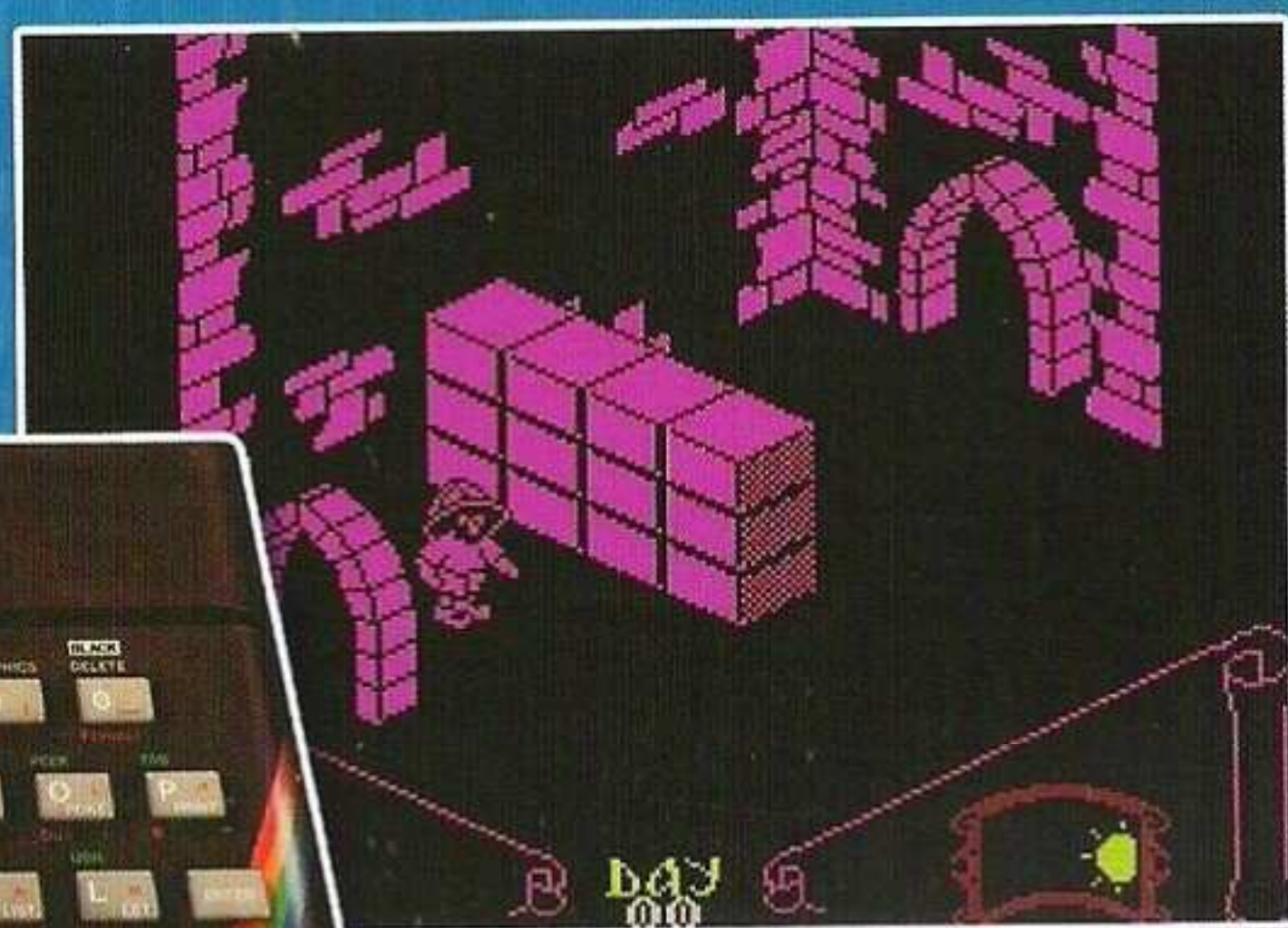
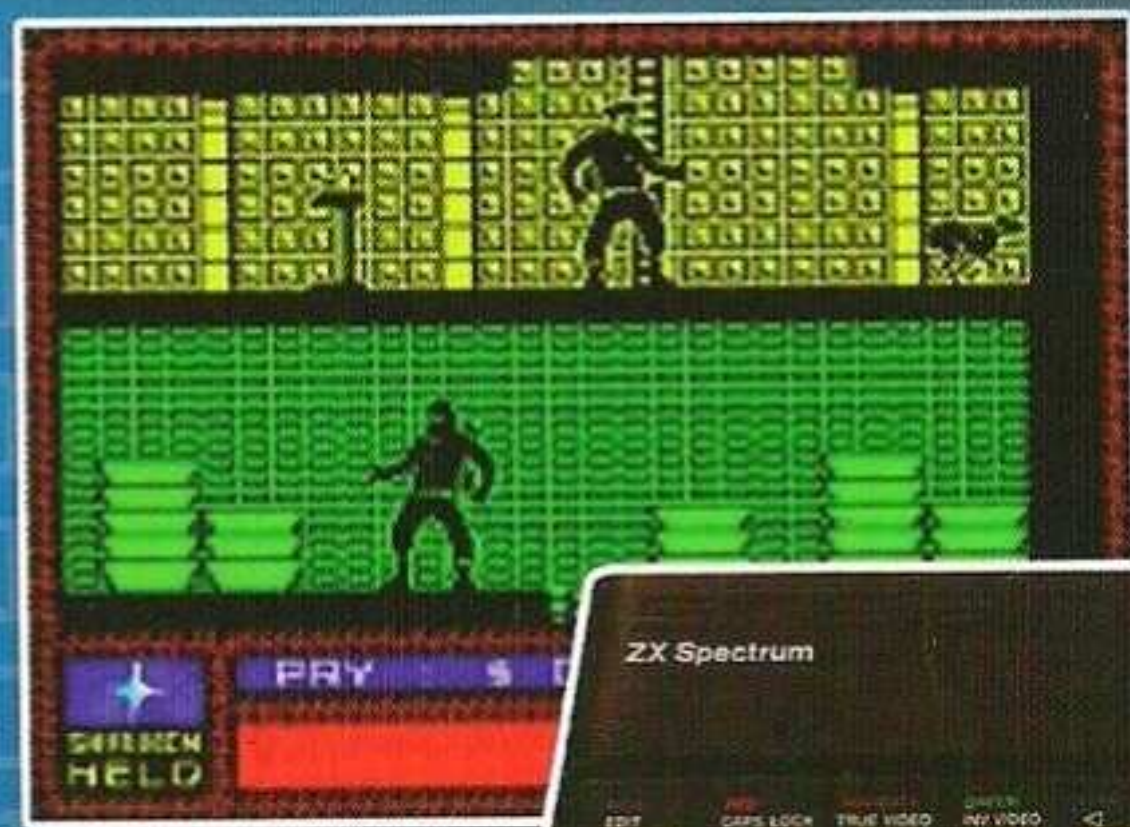
PIŚZ na adres: EXE, Skł. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE ul. Kollata 8, 54-152 Wrocław

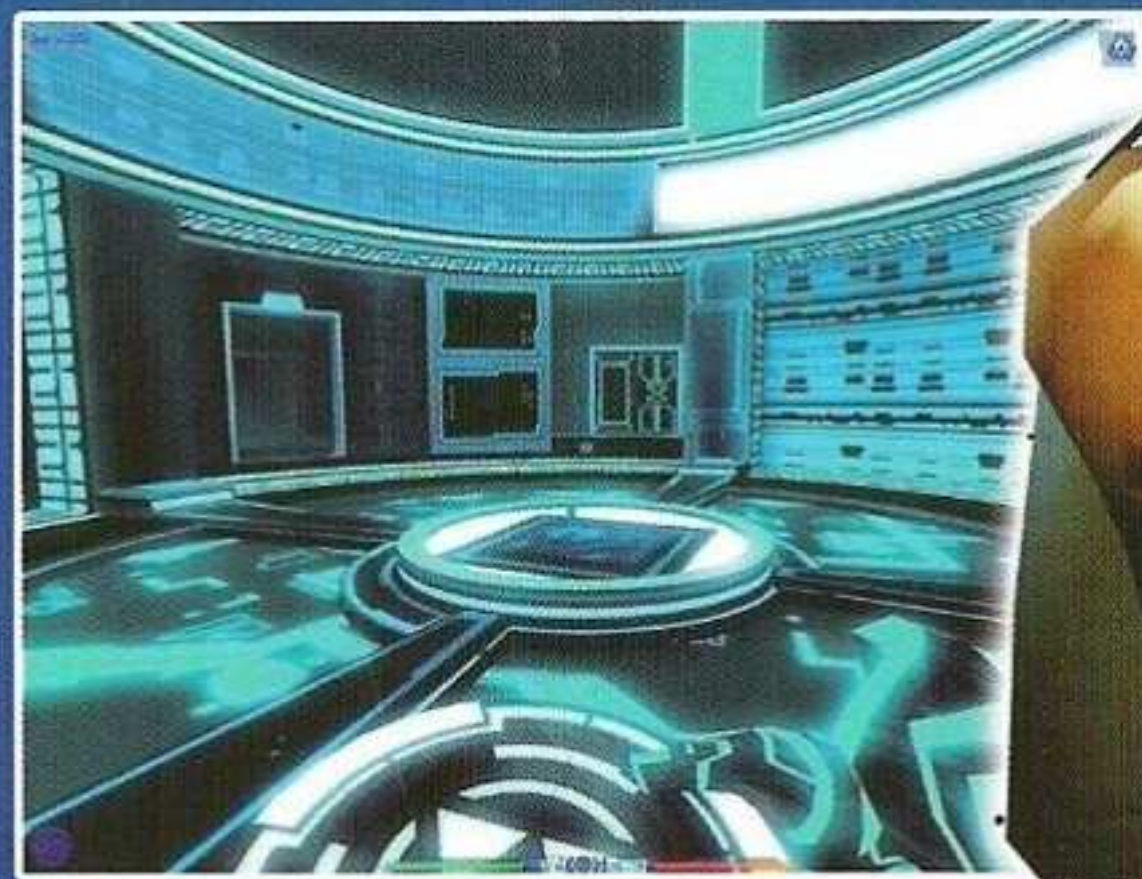
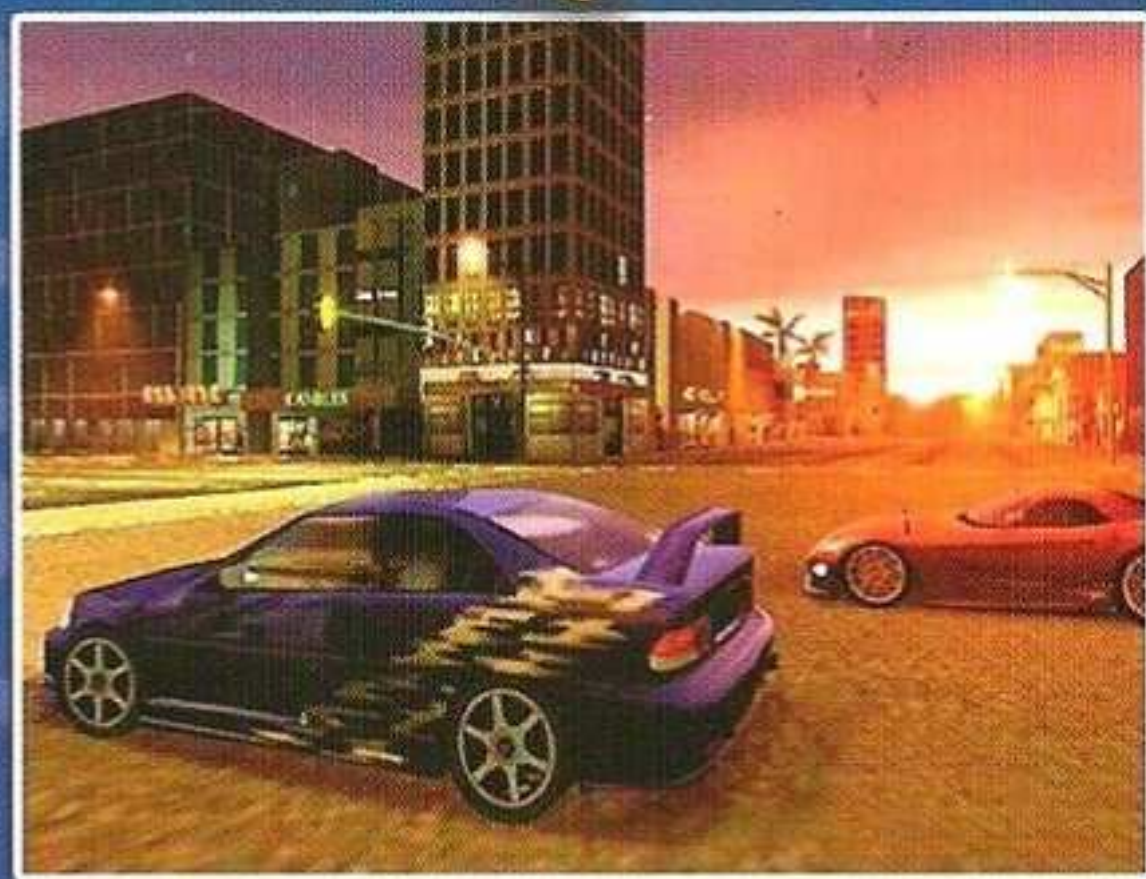
**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Pobud. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

OTO DAWNE PRZEBOJE...



NIE MYŚL O PRZESZŁOŚCI!

CLICK!



BĄDŹ ZAWSZE DO PRZODU!

zawsze co miesiąc • zawsze z dwoma płytami CD
zawsze z pełną wersją gry • **zawsze najtaniej!**