

WSZYSTKO O GRACH I SPRZĘCIE

SIERPIEŃ 2002 • WYDANIE SPECJALNE
Cena: 4.90 zł (w tym 7% VAT)

CLICK!

KONSOLE

PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • GAMEBOY

TEMAT NUMERU

**Tekken
Virtua
Fighter** ^{VS} **4**

RECENZJE

Dead or Alive 3

**GT Concept 2002
Tokyo - Geneva**

Agent Under Fire



**Dreamcast
nadal żywy?**



Sprzęt • Recenzje • Newsy • Poradniki • Kody

ISSN 1509-0558
9 1771509-055822
Wydanie specjalne
CLICK! nr 3/2002
nr indeksu
358932

W SPRZEDAŻY OD WRZESNIA!



TCCA **RACE DRIVER**



© 2002 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters" - Wszystkie prawa zastrzeżone. BTCC, The British Touring Car Championship, TCCA oraz wszelkie użyte we współpracy z BAC British Touring Car Championship i przedstawione samochody BTCC, są zastrzeżone dla Toca Limited i są używane przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie inne znaki są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja w Polsce: CD Projekt sp. z o.o. 03-301 Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 66 50

Codemasters

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

PlayStation 2

PLAYSTATION

NEWS

Co nowego, co dobrego 14

TEMAT NUMERU

Virtua Fighter 4
kontra Tekken 4 8

RZUT OKIEM

Kingdom Hearts 16
Final Fantasy XI 17

RECENZJE

007 Agent Under Fire 18
Formula 1 2002 19
No One Lives Forever 20
MOH: Frontline 21
Mike Tyson
Heavyweight Boxing 22
Britney's Dance Beat 23
StarWars
Jedi Starfighter 24
GT Concept 26
Drakan: TAG 27

CHEATS & PORADNIK

Kody 62
Poradnik FF X 56



XBOX

NEWS

Co nowego, co dobrego 28

RECENZJE

Halo 30



Dead Or Alive 3 32
Genma Onimusha 33



Wreckless 34
Nightcaster 35

CHEATS & PORADNIK

Kody 63

EXTRA

ZE ŚWIATA

Newsy 4

HARDWARE

Konsolowe gadżety 6

KONKURSY

Super-nagrody 66

DREAMCAST

Ciekawostki 46

GAMECUBE

NEWS

Co nowego, co dobrego 36

RECENZJE

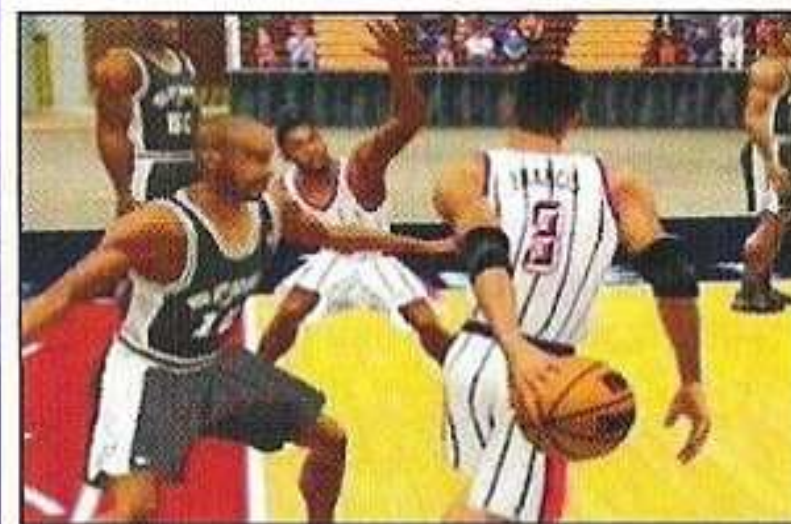
Super Smash Bros. 38
Pikmin 40



Spider-Man The
Movie 41



Star Wars Rogue
Leader 42



NBA Courtside 2002 44
ISS2 45

CHEATS & PORADNIK

Kody 65



GAMEBOY ADV.

NEWS

Co nowego, co dobrego 48

RECENZJE

Inspector Gadget
Advance Mission 50
Wolfenstein 3D 51



Casper 52
Shrek Swamp KS 53



Spider-Man
SpyHunter 54
55

CHEATS & PORADNIK

Kody 64



WITAJCIE!

W wakacje nikt nie powinien się nudzić – aby umilić Wam odpoczynek, przygotowaliśmy całkiem nowe wydanie specjalnego magazynu CLICK!, poświęcone tylko i wyłącznie konsolom! W tym numerze wiele recenzji i zapowiedzi gier dla wszystkich liczących się konsol, jakie znajdują się w waszych domach. Na naszych stronach znajdziecie także poradnik oraz sporą porcję kodów ułatwiających przejście ulubionej gry. Oczywiście nie zapomnieliśmy o wspaniałych konkursach z cennymi nagrodami! Jak zwykle czekamy na wszystkie opinie i uwagi.



CLICK! KONSOLE brought to you by Krooger :)

Prace trwały do późnych godzin nocnych...

Redakcja CLICK! Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Redaguje zespół: Piotr Moskal (red. nac.), Michał Cichy (red. merytoryczny), Agnieszka Trzebska (sekr. redakcji) • Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kier. działu & koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojciech Langner • Teksty: Łukasz Cichy, Kamil Juljański, Hubert Kowalski, Tomasz Kowalski, Mof, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Marek Pluta • E-mail: click@click.pl • Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic • Dział reklamy: Monika Walczak (kier. działu), Maciej Szwałkowski, Aleksandra Blicharz – tel. (22) 5170518 • Druk: DPA Printing Company Kraków

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



NINTENDO RULEZ!

A oto, dla przypomnienia, kilka informacji o wydarzeniu, które miało miejsce pamiętnego dnia 3 maja 2002 roku. To wtedy europejscy gracze dostali w swoje niecierpliwe łapki najnowsze dziecko Nintendo, bardzo sympatycznie wyglądającego GameCube. Na początku konsola miała kosztować 249 Euro, jednak jej cena tuż przed premierą została obniżona do 199 Euro. Spowodowane to zostało spadkiem ceny Xboxa. Już w dniu premiery czytelnik kostki mógł przyjąć 20 różnych gier, choć – jak przewidywano – najczęściej kupowanymi tytułami były LUIGI'S MANSION oraz WAVE RACE: BLUE STORM.



NA ZAKUPY!

Jeśli złapałeś konsolowego bakcyła, nie pozostaje ci nic innego, jak popędzić do sklepu i kupić wymarzone pudełko do grania. Pomagamy w zaplanowaniu konsolowego budżetu, podając uśrednione ceny sprzętu:

- ✓ Sony PlayStation 2
cena: 1200 PLN
- ✓ Nintendo GameCube
cena: 890 PLN
- ✓ Nintendo GameBoy Advance
cena: 350 PLN
- ✓ Microsoft Xbox
cena: 1300 PLN
- ✓ Sega DreamCast
cena: 350 PLN
- ✓ Sony PlayStation One
cena: 350 PLN

KONSOLOWE E3

Targi Electronic Entertainment Expo już dawno zakończone. Gdybym miał jednym słowem podsumować ich zawartość, napisałbym: konsole! PC jako platforma do grania prezentował się dużo skromniej niż zazwyczaj. O zapowiadanych grach przeczytacie w działach NEWS, ale wśród zaprezentowanych produktów można było wyłowić również kilka ciekawostek technicznych, które najlepiej



pasują właśnie do działu ZE ŚWIATA. Co powiecie na Linux dla PS2? Według nas zainteresowanych będzie niewielu, ale warto odnotować istnienie sławnego systemu operacyjnego dla czarnej konsolki! A już zestaw pokazany na zdjęciu jest chyba marzeniem każdego prawdziwego konsolowca. Przebakowano też coś (bardziej nieoficjalnie) o YaBasic – języku programowania podobnym do Basic – umożliwiającym tworzenie aplikacji dla PS2!

O WTAPIANIU KASY SŁÓW KILKA

Wiarygodne źródła donoszą, że na każdej sprzedanej konsoli Microsoft traci 150\$! Licząc na zyski z handlu grami, firma sprzedaje sprzęt poniżej kosztów produkcji. W ten sposób gigant z Redmond dołożył już do przedsięwzięcia 750 mln USD, a w przyszłym roku podatkowym zanoszą się, wg szacunków, na wydatek rzędu 1,1 mld USD! Mr. Gates zapomniał chyba, że gry to nie Windows: nie wystarczą kolejne wersje i upgráde'y, by przyciągnąć nowych klientów. Ludzie chcą powiewu świeżości, czegoś zadziwiającego... Co z tego, że HALO na Xboxa jest świetnym tytułem? To tylko zwykły FPP, jakich wiele na PC! Również DEAD OR ALIVE 3, choć doskonałe graficznie, jest tylko kolejną bijatyką [bardzo dobrą... – Krooger] podwędzoną SONY. Jak takie gry mogą pomóc sprzedawać sprzęt, podczas gdy lista zapowiedzi na PS2 rośnie jak na drożdżach, a Xbox oczekuje na kolejne konwersje z PC i innych platform? Brak wspaniałych exclusive'ów czy cena prawie taka sama jak konsoli SONY (mającej znacznie pozytywniejsze widoki na przyszłość) – wydają się przesądzać sprawę. A szkoda!



PS2 I XBOX ZŁAMANE... NA DOBRE?

Od jakiegoś czasu można zdobyć dwa nielegalne chipy do dwóch konsol nowej generacji. Są to niewielkie układy scalone, noszące nazwy Enigma i Messiah, które pasują odpowiednio do Xboxa i PS2. Łatwość ich montażu dla kogoś potrafiącego sprawnie posługiwać się lutownicą oraz ceny niewiele przewyższające dostępne do tej pory przeróbki uczyniły z nich hit roku w pirackim świecie. Stało się to głównie za sprawą ich sporych możliwości – uruchamiania



na konsolach nie tylko filmów DVD z dowolnie wybranego regionu (przy okazji Messiah zdejmując zabezpieczenie Macrovision – zielony obraz przy użyciu kabla RGB w konsoli SONY), ale również wszystkich pirackich wersji gier – od starych na PSX po płyty DVD-R (analogicznie w przypadku Xboxa). Pytanie teraz brzmi – po co koncerny wydają ogromne sumy pieniędzy na kosztowne zabezpieczenia, skoro złodzieje i tak zrobią wszystko, aby to obejść i zarobić przy tym nieco grosza...

DUUUŻY BUDŻET...

Sony Computer Entertainment International ogłosiło w Japonii, że do końca tego roku fiskalnego, czyli marca 2003, ma zamiar przeznaczyć 250 milionów dolarów na reklamę swoich konsol w samych tylko Stanach Zjednoczonych! Akcją objęte będą nie tylko PlayStation 2 i PSOne, ale również wszelkiej maści akcesoria do tych maszynek oraz gry tworzone zarówno przez SONY, jak i niezależne zespoły developerskie współpracujące z firmą. A kiedy my doczekamy się konsolowych reklam w polskich stacjach TV? Pewnie nieprędko...

PS2 LIDEREM



Przy okazji tegorocznych targów E3 rozstrzygnięte zostały ostatecznie spory co do ilości sprzedanych konsol. Niekwestionowanym liderem jest tu firma Sony ze swoim PS2 i nic nie wskazuje na to, by miało się to szybko zmienić. Dane zostały poparte wynikami sprzedaży – ilość zakupionych konsol oscylowała wokół 30 milionów! Walka o drugie miejsce między GameCube i Xbox nie została jeszcze do końca przesądzona, ale wydaje się, że nieco większą przychylność graczy zdobyła kostka Nintendo. Czy to za sprawą exclusive w postaci serii RESIDENT EVIL? Ponad 4,2 miliona sprzedanych konsol to spora liczba jak na niedawny debiut. W najbliższym czasie takie gry jak SUPER SMASH BROS MELEE czy PIKMIN mogą pozyskać dla Nintendo wielu nowych klientów. Stawkę zamyka debiutujący na polu konsol Microsoft z niecałymi czterema milionami sprzedanych urządzeń. Sony już po raz drugi udowodniło, że rządzi w tej branży. A ktoś kiedyś napisał, że walkman to nie wszystko!



TARGI, PO JAPONSKU

Data: 20-22 września 2002 roku. Miejsce: Makuhari Messe Convention Center, Tokyo, Japonia. To właśnie tam Japończycy mogą spodziewać się gwiazdkowych zapowiedzi, najnowszych hitów oraz przetomowych technologii. To wydarzenie to oczywiście Tokyo Game Show 2002, impreza, która w przeciwieństwie do E3 przeznaczona głównie dla prasy, ma charakter otwarty. Swoją obecność zapowiedziały już 74 firmy developerskie, a wśród nich takie giganty jak Atlus, Bandai, Capcom, Enix, Genki, Konami, Microsoft, Namco, Sega, Square, Tecmo i wiele innych. Każdy może więc zajrzeć, obejrzeć i pograć. Czy ktoś z was zdecyduje się na mały wypad do Tokyo?



S.O.S. DLA XBOXA

Szansą dla nieodmiennie kiepskiego stanu finansowego Microsoftu na polu konsol do gier jest wprowadzany właśnie system Xbox Live. Polega on na zapewnieniu wielu usług internetowych nabywcom X'a – odpłatne udostępnianie serwerów do gier oraz innych form sieciowej rozrywki i komunikacji. W naszym kraju podobne przedsięwzięcie raczej nie ma najmniejszych szans powodzenia, ale na Zachodzie... kto wie? Niestety dla Billa, Sony nie śpi i również w tym przypadku wkracza ze swoją ofertą sieciową, która wydaje się być dużo bardziej przystępna. Jednak jest jeszcze za wcześnie, by cokolwiek wyrokować. Czas pokaże. Kolejnym zabiegiem mającym ratować Xboxa jest, jak głoszą plotki, opracowanie nowego modelu, będącego połączeniem cyfrowego magnetowidu i konsoli. Czy jednak taki zabieg przyniesie przewidywany zysk? To zależy przede wszystkim od ceny urządzenia, która ponoć ma oscylować wokół 500\$. To dużo! Xbox wypada słabo na tle specjalnego modelu konsoli GameCube firmy Panasonic, umożliwiającego odtwarzanie filmów DVD. Teraz, gdy cena edycji kostki została jeszcze obniżona o całe 40\$ i wynosi 290\$, Bill zapewne ponownie będzie musiał utopić nieco grosza...

TOP-5 ULTIMA.PL



1 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE (PS2)

Tej gry nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Recenzja w numerze!



2 FINAL FANTASY X (PS2)

Kolejna część niekończącej się sagi to zupełnie nowa jakość wśród japońskich gier RPG. Polecamy!



3 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA PLATINUM (PS2)

Platynowa seria ma się znakomicie. Nic dziwnego, co za atrakcyjna cena!



4 GOLDEN SUN (GBA)

Jedna z najlepszych gier na tę przenośną konsolkę. Świetne RPG w niesamowitym klimacie...



5 WRC PLATINUM (PS2)

Doskonałe wyścigi WRC w taniej edycji PLATINUM to znakomity kąsek dla fanów czterech kółek!

PLAYSTATION 2 POD KOLOR ŚCIANY

2 lipca firma Sony zdecydowała się na odważny ruch, będący kolejnym ukłonem w stronę użytkowników Internetu. Jej asortyment został bowiem wzbogacony o limitowaną edycję 75 unikalnych zestawów konsol, dostępnych w pięciu różnych kolorach – czerwonym, srebrnym, niebieskim, białym oraz żółtym. Oferta skierowana jest wyłącznie do zarejestrowanych użytkowników Biuletynu Informacyjnego firmy. Może warto więc zainteresować się tym bliżej i sprawdzić adres <http://www.sony.com.pl/psxshop>.

Sprzedaż potrwa do wyczerpania zapasów, więc masz jeszcze szanse zdążyć!

■ Cena zestawu wraz z podstawką pionową, Dual Shockiem 2 w kolorze konsoli oraz trzema wybranymi grami to 2333 PLN.





IR WIRELESS PAD

29 czerwca pojawił się na zachodnich rynkach pierwszy bezprzewodowy kontroler do konsoli PS2. Działający na podczerwień model został zaprojektowany specjalnie dla fanów mocnego uderzenia. W celu jak najlepszego przystosowania do wszelkiego typu gier na padzie pojawiły się dwa dodatkowe klawisze. Standardowe L1 / L2 oraz R1 / R2 również przeszły metamorfozę i teraz idealnie dopasowują się do palców. Poza przeróbkami guzikowymi zmieniono też trochę ogólny wygląd urządzenia. Nowy opływowy kształt ma nie tylko przedłużyć jego żywotność, ale także sprawić, że wielogodzinne bicie, kopanie i skakanie nie odbije się źle na twoich nadgarstkach.

■ Cena, jaką przyjdzie zapłacić za kontroler, nadajnik oraz wymienne drążki sterownicze wynosi 15 dolarów.



GAMEQUBE: JESZCZE LEPSZY GAMECUBE!



25 marca w sprzedaży pojawił się nowy GameCube, wydany przez firmę Panasonic. Nazywany potocznie Q, jest niczym innym jak konsolą do gier, połączoną z odtwarzaczem DVD Panasonic. Standardowy GCN nie posiada bowiem opcji odtwarzania płyt DVD VIDEO. Nowe urządzenie przypomina miniwieżę stereofoniczną i jest odpowiedzią Nintendo na funkcjonujące już na rynku

PlayStation 2 oraz Xboxa, które w swych konfiguracjach mają dostęp do opcji DVD. Panasonicowy Qube posiada szereg opcji, dzięki którym można podziwiać zarówno japońskie, jak i amerykańskie gry, odtwarzać wszystkie płyty DVD z regionów 1-6, krążki muzyczne oraz video (CD i VCD). W zestawie znajduje się również pilot, który gwarantuje dostęp do wszystkich funkcji. Warto także wspomnieć, że jakość odtwarzacza DVD wbudowanego w konsolę jest porównywalna z wolnostojącymi odtwarzaczami najlepszej klasy.

■ Cena Q to około 460 dolarów.

XBOX MAGIC BOX

Dla wszystkich, którzy oryginalny pad Xboxa uznają za mało przydatny, firma Third Party stworzyła Magiczne Pudełko. To niewielkie urządzenie w magiczny sposób pozwala na przyłączenie trzech kontrolerów z innych konsol do X'a. Trzy wejścia zapewniają 100-procentową kompatybilność z padami od PS / PS2, Dreamcasta oraz Saturna. Dodatkowo przejściówka posiada slot (gniazdo) na układ pamięci, co umożliwi zapisywanie save'ów na dowolną kartę Xboxa.

■ 25 dolarów to niewielka suma, jaką trzeba zapłacić za to cacko.



NOWE ZABAWKI OD INTERACT

Jak wiadomo, zabawa w wyścigi bez użycia kierownicy to jak lizanie cukierka przez papieraek. Na szczęście firma InterAct Accessories wyszła naprzeciw wygodniatym posiadaczom konsol GameCube i wypuściła na rynek nową kierownicę z serii BLACK THUNDER. Wyposażona jest ona w pokryte gumą koło o średnicy 26 cm, programowalne przyciski oraz standardowy krzyżak (profesjonalnie zwany D-Padem). Oprócz tego kierownica ma trzypoziomą regulację czułości, dzięki czemu każdy gracz dopasuje ją do własnych upodobań. Nie zabrakło tutaj oczywiście technologii wibracji Force Feedback, która gwarantuje większe doznania podczas gry. W komplecie otrzymasz także pedały, choć dziwi brak hamulca ręcznego. Kolejną propozycją firmy InterAct jest nowy model kontrolera z rodziny

SuperPad dla GameCube. Urządzenie nazywa się SuperPad Pro i sprzedawane jest w kolorach: fioletowym, niebieskim, czarnym oraz przezroczystym. Kontroler przeznaczony jest dla ludzi, którzy mają dłonie mniejsze niż przeciętny gracz. W części pokryty jest on gumą zapobiegającą wyslizgiwaniu się urządzenia z ręką, jest w pełni programowalny, a lewa gałka analogowa ma opcję regulowania czułości aż w trzech pozycjach! SuperPad posiada przełącznik autofire i wyposażony został w funkcję wibracji.

■ Cena kontrolera to 20 \$, a zestaw rajdowy kosztuje 40 dolarów



GAME PARK 32: POGROMCA GBA?

GP32 to symbol nadany nowej przenośnej konsoli do gier przez małą koreańską firmę GamePark. Urządzenie to miało swoją premierę na początku tego roku, ale jak na razie nic nie wskazuje na to, aby trafiło legalną drogą do Polski. GAMEPARK 32 posiada szereg możliwości, o których producenci dostępnych obecnie na rynku konsol mogą sobie tylko pomarzyć. Dzięki wykorzystywaniu kart pamięci (SMC) GP32 swobodnie przekształca się w odtwarzacz plików MP3 i MPEG. Pojemność tych kart, sięgająca nawet 128MB,

pozwala również na bezproblemowe zapisywanie i przenoszenie plików jakichkolwiek innych formatów. GP32 dzięki swojemu oprogramowaniu może pełnić rolę Palmtopa! Po podłączeniu telefonu komórkowego GP32 daje pełen dostęp do Internetu. Pozwala to nie tylko na przeglądanie stron internetowych czy odbieranie i wysłanie poczty e-mail, ale również na grę przez Sieć z graczami komputerowymi, jak i użytkownikami innych konsol. Umożliwia także ściąganie



TEKST: HUBERT „HUBERTUS” KOWALSKI, MAREK „SNAKE” PLUTA



GRAFIKA – TEKKEN 4

TEKKEN od zawsze posiadał nieco prostszą grafikę niż ta prezentowana w serii VIRTUA FIGHTER. Nie chodzi tu oczywiście o to, że oprawa T4 jest słaba, o nie! Jest doskonała, ale w porównaniu z produktem AM2 wyposażono ją w zdecydowanie mniejszą ilość szczegółów. Porównując choćby postacie, już na pierwszy rzut oka widać, kto postarał się bardziej. Najbardziej razi oczy Marshall Law, którego kimono wygląda, jakby składało się z pozszywa-



nych kawałków cienkich deseczek. Brak jakiegokolwiek naturalnego falowania czy choćby swobodnego poruszania na wietrze kawałków ubioru sprawia wrażenie niedopracowania. Również bujne fryzury zawodniczek nie prezentują szczytu osiągnięć – wyglądają, jakby były bardzo mocna nażelowane. Całą sytuację ratuje, na szczęście, zaskakująco wysoka liczba wyświetlanych klatek na sekundę i doskonale wyreżyserowane ciągi ciosów. Gra chodzi bardzo płynnie, a walki wyglądają wyśmienicie. Nie ma mowy o jakichkolwiek załamaniach graficznych czy zacięciach, a dodać trzeba, że takie detale, jak walka w wodzie czy na plaży prezentują się bardzo okazale. Areny nie posiadają zaskakująco dużej ilości szczegółów, ale mimo to prezentują się znakomicie – kilka smaczków na każdej z nich dodaje pozytywnych wrażeń. Dobrze od strony graficznej prezentuje się tryb TEKKEN FORCE – wygląda jak oddzielna gra – wspaniałe plenery, świetnie zaprojektowane lokacje i dopracowani w każdym calu wrogowie. To kawał dobrej roboty!



TEKKEN 4



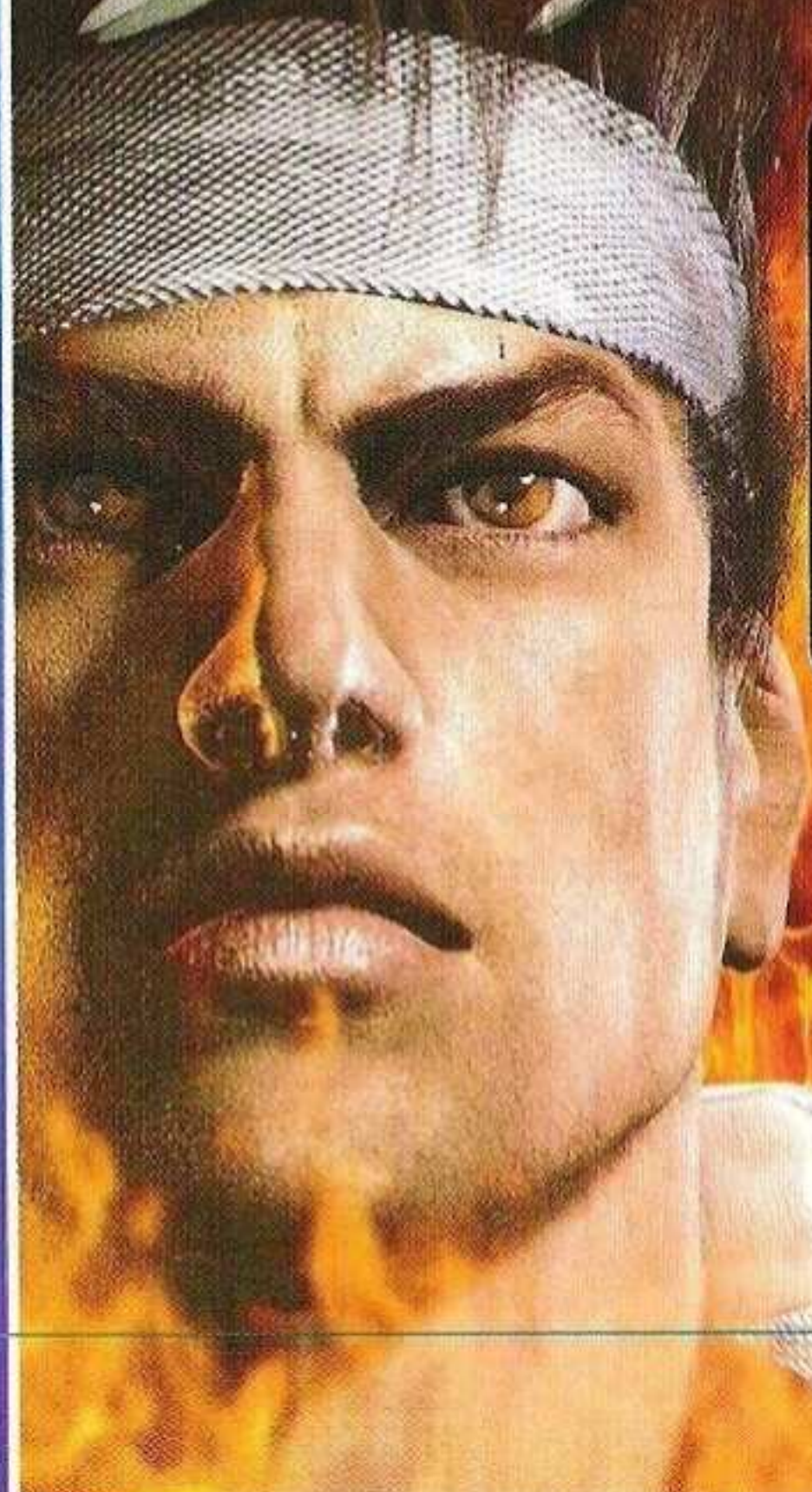
Na pytanie zadane przeciętnemu graczowi, jakie zna konsolowe bijatyki, większość pytanym w pierwszej kolejności wymieni z pewnością TEKKENA. Dlaczego? Obojętnie czy grałeś w tę grę, czy też nie – wypada ją po prostu znać. O TEKKENIE powstał nawet kawałek hip-hopowy rodzimego rappers TeDego z formacji Warszawski Deszcz/3H („Kombosy”)! Tym, co odróżnia TEKKENA od serii VIRTUA FIGHTER, jest jego otwartość na przeciętnego gracza. Nie trzeba znać na pamięć całej masy ciosów czy

Gry z serii TEKKEN od zawsze uważane były za produkty czysto zręcznościowe, co wcale nie oznaczało bezmyślnego klepania po klawiszach...

też ogólnych taktyk, aby grać efektywnie. Jest to wręcz idealna gra na imprezy i wszelkiego rodzaju konsolowe zloty. Odpalenie TEKKENA wystarczy, aby natychmiastowo rozluźnić atmosferę... bezalkoholowo:) Czwarty turniej Żelaznej Pięści

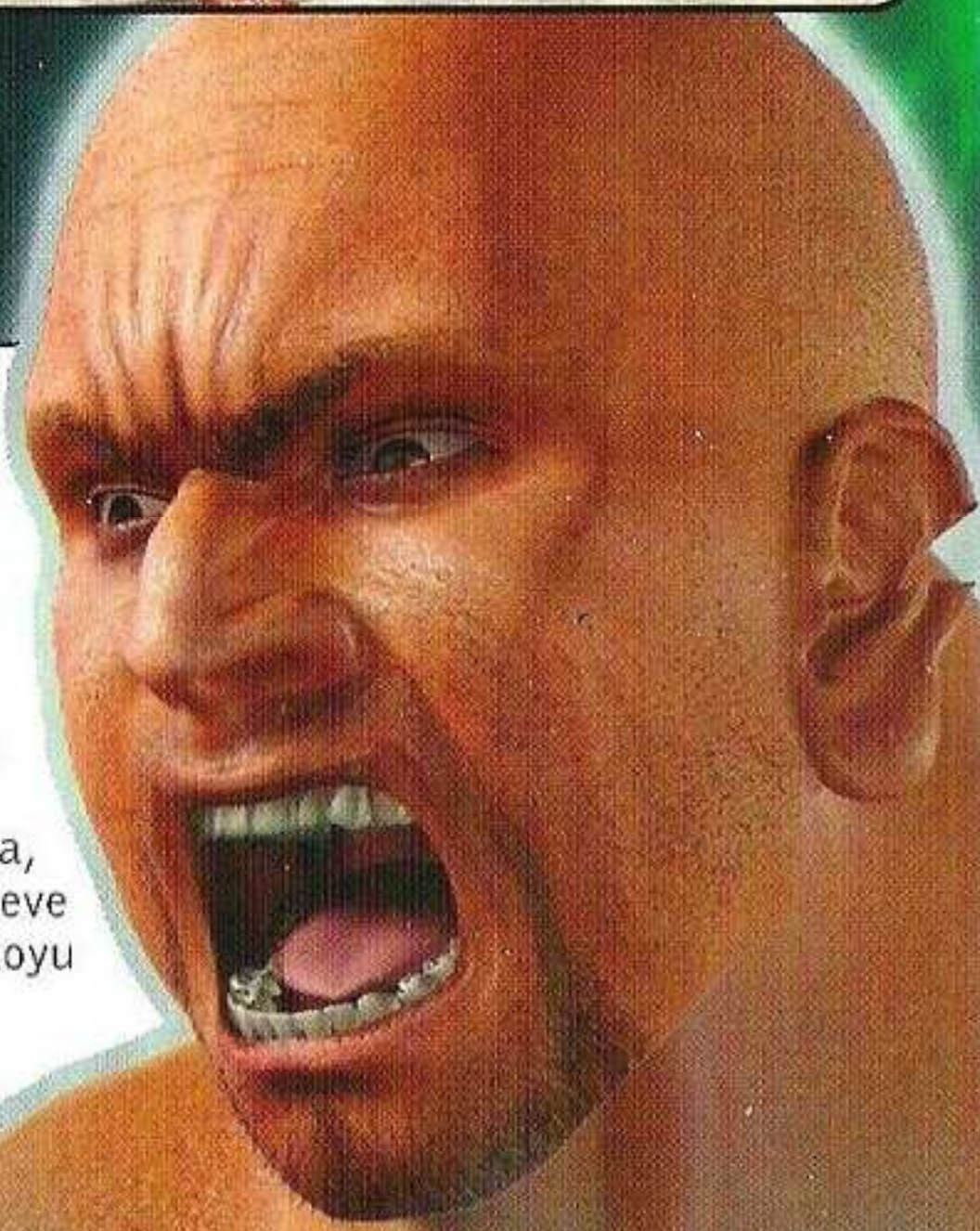
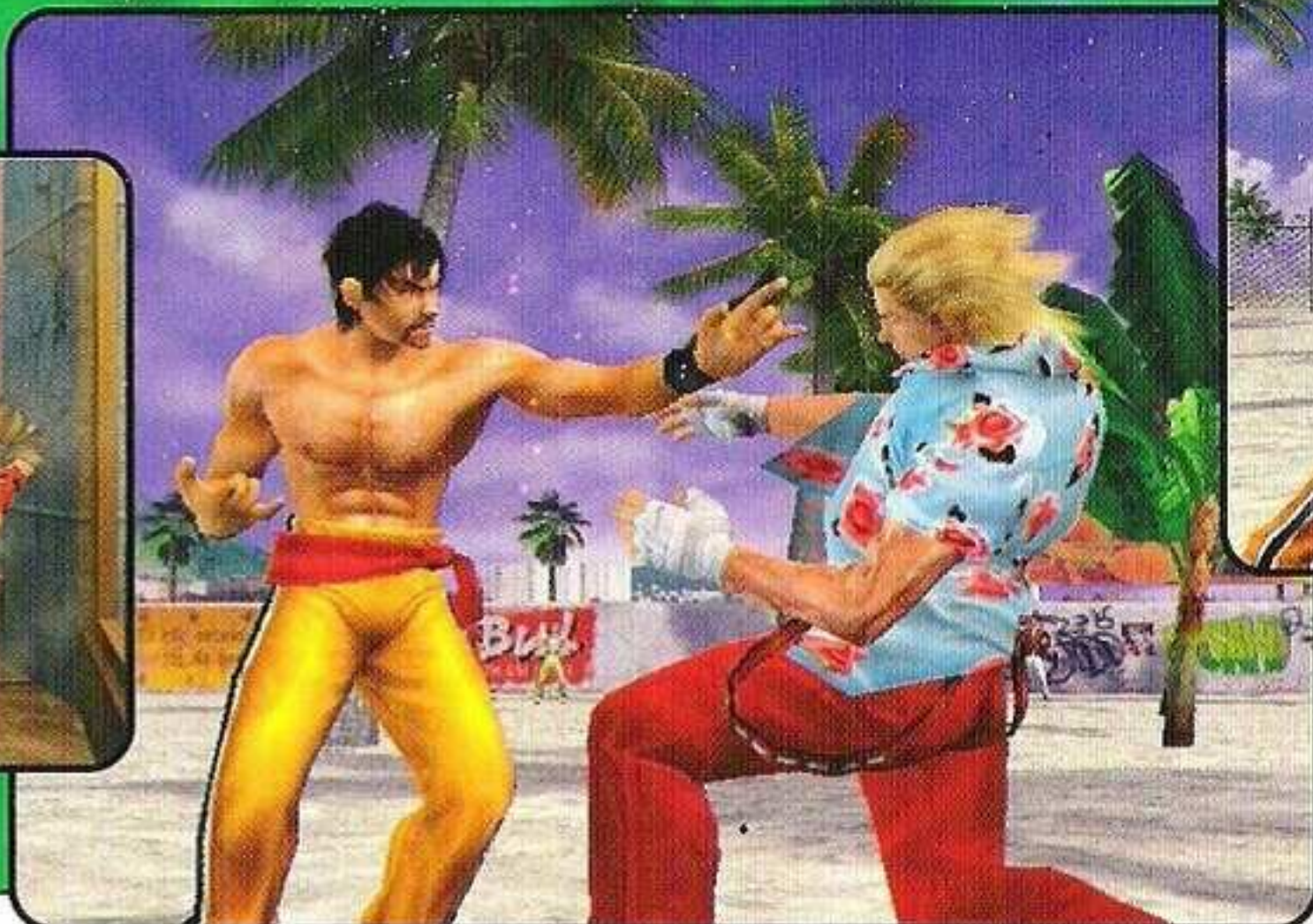
to jeden z najważniejszych w całej historii turniejów. Po nieudanych próbach stworzenia nowej formy życia to właśnie tym razem wszystko ma pójść po myśli Heihachiego, organizatora The Iron Fist Tournament. Nieudana próba schwymania Ogre'a, który posiadał w sobie Devil Gene potrzebny do szaleńczego eksperymentu, nie zniechęciła zbytnio Mishima Corporation. Jedynym żyjącym posiadaczem diabelskiego genu jest Jin Kazama, który niestety bez śladu zaginął po ostatnim turnieju. Jin nie przepuścił szansy pokazania,

Virtua Fighter 4



Kolejna, czwarta część VIRTUA FIGHTER to jedna z najdoskonalszych konwersji gier z automatów, jakie dane mi było podziwiać. Jeden z najbardziej obleganych automatów do gier właśnie wylądował w czytniku twojej konsoli. Gra potrafi powalić na kolana i to w mgnieniu oka!





że nadal jest najlepszym zawodnikiem na świecie i pojawił się na turnieju. Oprócz Heihachiego i Kazamy, w grze ujrzysz jeszcze morderczego Bryana Fury, powabną panienkę o imieniu Christie, która okazuje się uczennicą Eddyego Gordo, posiadającego najsilniejsze nogi na świecie Hwoaranga, wyjątkowo osłabioną w porównaniu z poprzednimi częściami Julie Chang, samego Kazuye Mishima, wrestlera King w niezapomnianej tygryziej masce, Marshalla Lawa,

krewnego Forresta znanego z poprzednich części, tajemniczego Violet, policjanta Lei Wulonga, potężnego Marduk, zabójczynię Ninę Williams, jak zawsze konkretnego Paul Phoenixa, fenomenalnego boksera Steve Focha, drobniutką Ling Xiaoyu i dziwnego jak zawsze Yoshimitsu. Dziwi jeszcze tylko fakt, że nadal można walczyć beznadziejnymi



Nikt chyba nie śnił, że kolejna część VIRTUA FIGHTER może być aż tak dobra. Gra od razu wskoczyła na pierwsze miejsce w moim rankingu i pojawienie się TEKKENA 4 nie zdołało odebrać jej tego miana. Dlaczego? Czwarta część jest dokładnie tak złożona, jak od niej tego oczekiwałem... i nie tylko ja. Wszystko to dzięki niespotykanej do tej pory inteligencji przeciwników, mogących nieco zniechęcić początkujących graczy. Tu nie wystarczy wyjść na arenę

VIRTUA FIGHTER w swojej czwartej odsłonie prezentuje wszystko to, czego oczekiwali od niej gracze na całym świecie. Czyżby właśnie ukazała się idealna bijatyka?

i zacząć uderzać w klawisze na padzie. Taktyka jest podstawą! Seria VF nigdy nie była przeznaczona dla żółtodziobów



i jeśli chcesz naprawdę się sprawdzić, to nie graj na poziomie niższym niż NORMAL, bo doprowadzi to do tego, że przyzwyczajenia nabrane podczas walk ze słabymi przeciwnikami nie pozwolą ci później na odniesienie sukcesu. W porównaniu z poprzednimi częściami zadziwia też mnogość i zróżnicowanie trybów

GRAFIKA – VIRTUA FIGHTER 4 Superostra i wyraźna grafika, wyjątkowe dopracowanie szczegółów, zarówno zawodników jak i aren, czy też dbałość o niemal każdy detal to elementy od zawsze charakteryzujące serię VIRTUA FIGHTER. Czwarta część nie odbiega od tego schematu nawet w najmniejszym stopniu. Już po obejrzeniu intro i kilku filmów pokazowych z walk można odnieść wrażenie, że gdyby istniały nagrody za najlepsze konwer-



sje z automatu, to właśnie SEGA w tym przypadku zajęłaby pierwsze miejsce. Szczególną wagę przyłożono do projektu postaci i wystroju aren. Dwoje nowych zawodników – Vanessa Lewis i Lei-Fei – to jedni z najbardziej dopracowanych uczestników konsolowych bijatyk, jakie dane mi było kiedykolwiek podziwiać. Nie uświadczysz tutaj efektu sztucznych włosów. Również strój mnicha z Shaolin pięknie powiewa na wietrze i wije się podczas serii ciosów. Biorąc pod uwagę areny, to walka na dachu wieżowca z unoszącym się w powietrzu helikopterem czy też bitwa na plaży zapiszą się w twojej pamięci na bardzo długo. Nie chodzi tu oczywiście o sam klimat, ale o ilość detali, w jakie wyposażone zostały tereny, jak i sam ich projekt. Są momenty, że zamiast walczyć, podziwiasz krajobrazy – fruujące w tle liście, pływające w wodzie rybki czy też rażące światło z helikoptera. Szkoda tylko, że nie można spaść z dachu, rozbijając barierkę!



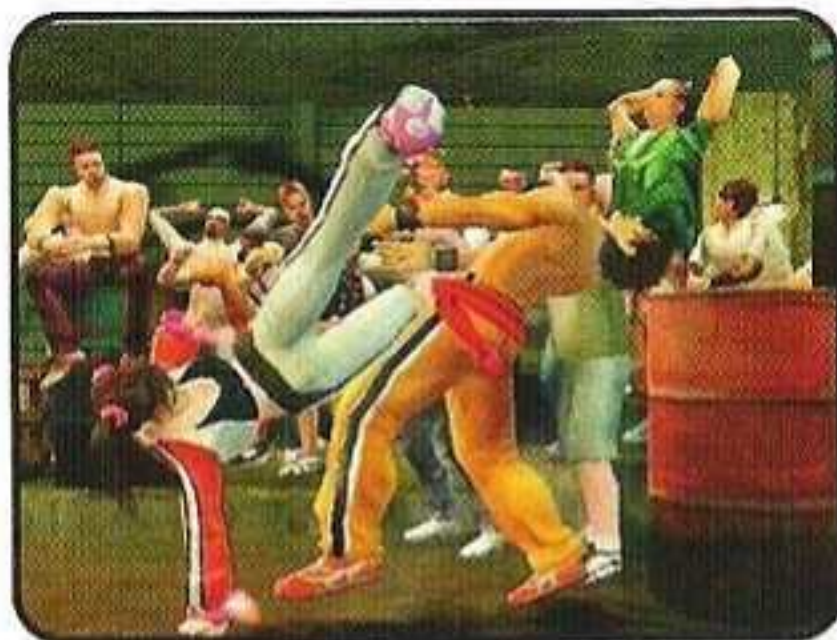


GRYWALNOŚĆ – TEKKEN 4

Poziom grywalności w tej grze zależy od tego, jak bardzo przywiązany jesteś do serii TEKKEN i czy reflektujesz na efekciarskie zagrania, którymi gra jest wypełniona po brzegi. W czwartej części wprowadzono masę elementów, które znacznie wpływają na atrakcyjność produktu. W pełni trójwymiarowe areny, po których możesz swobodnie się poruszać, składają się z elementów, które łatwo można zniszczyć (betonowe kolumny, szyby na wystawie sklepowej czy też śmietniki i drzewa). Przy chybionym, odpowiednio mocnym ciosie w przeciwnika lub też po wbiciu wroga w przeszkodę twoim oczom ukazuje się wspaniały obraz totalnej demolki – lecą kawałki ściany, odłamki szkła. Przy odpowiedniej wprawie możesz swobodnie rozbijać wszystko, co stanie ci na drodze. Dla mnie osobiście jednym z elementów najbardziej wpływających na grywalność TEKKENA 4 jest sama postać Steve'a Foga, największej indywidualności wśród postaci w historii serii. Ten gość walczy tylko i wyłącznie przy użyciu pięści!!! Jak w związku z tym radzi sobie ze wszystkimi kopiącymi gośćmi, a w szczególności z prezentującą zabójczy styl Capoeira – Christi? Otóż radzi sobie ze wszystkimi znakomicie! Przejście nim całej gry to prawdziwa przyjemność! Zamiast kopnięć masz do wyboru bokserskie uniki, które z odpowiednimi kontratakami czynią ze Steve'a prawdziwą maszynę do zabijania! Oprócz tego znany wszystkim tryb TEKKEN FORCE otrzymał zupełnie nowy wymiar! Nie jest to już zwykła „scrollowana” bijatyka. Wszystko teraz wygląda niemal jak THE BOUNCER! Swoboda poruszania się, całe mnóstwo przeciwników do pokonania i potężny boss na końcu każdego etapu to coś, na co powinien zwrócić szczególną uwagę. Polecam...



niedźwiedziami Kumą i Panda, co według mnie jest totalną pomyłką! Panowie z Namco, dajcie im już spokój w następnej części. TEKKEN 4 niesie ze sobą pełen wór zmian i to zdecydowanie na lepsze. Po odpaleniu gry okazuje się, że zmieniono kompletnie menu i wszystko teraz sprawia wrażenie lepiej zorganizowanego. Po wyborze postaci w STORY MODE twoim oczom nie ukaże się filmik przedstawiający danego zawodnika i jego krótką historię, lecz zobaczysz wyjątkowo klimatyczne szkice i kolorowe



rysunki z odpowiednimi komentarzami. Gra nabrała przez to zdecydowanie więcej mangowego klimatu, co może nie wszystkim się spodobać, ale jak dla mnie jest bardzo OK! Na całe szczęście, po ukończeniu gry w nagrodę otrzymujesz wspaniale wyreżyserowane sekwencje wideo,

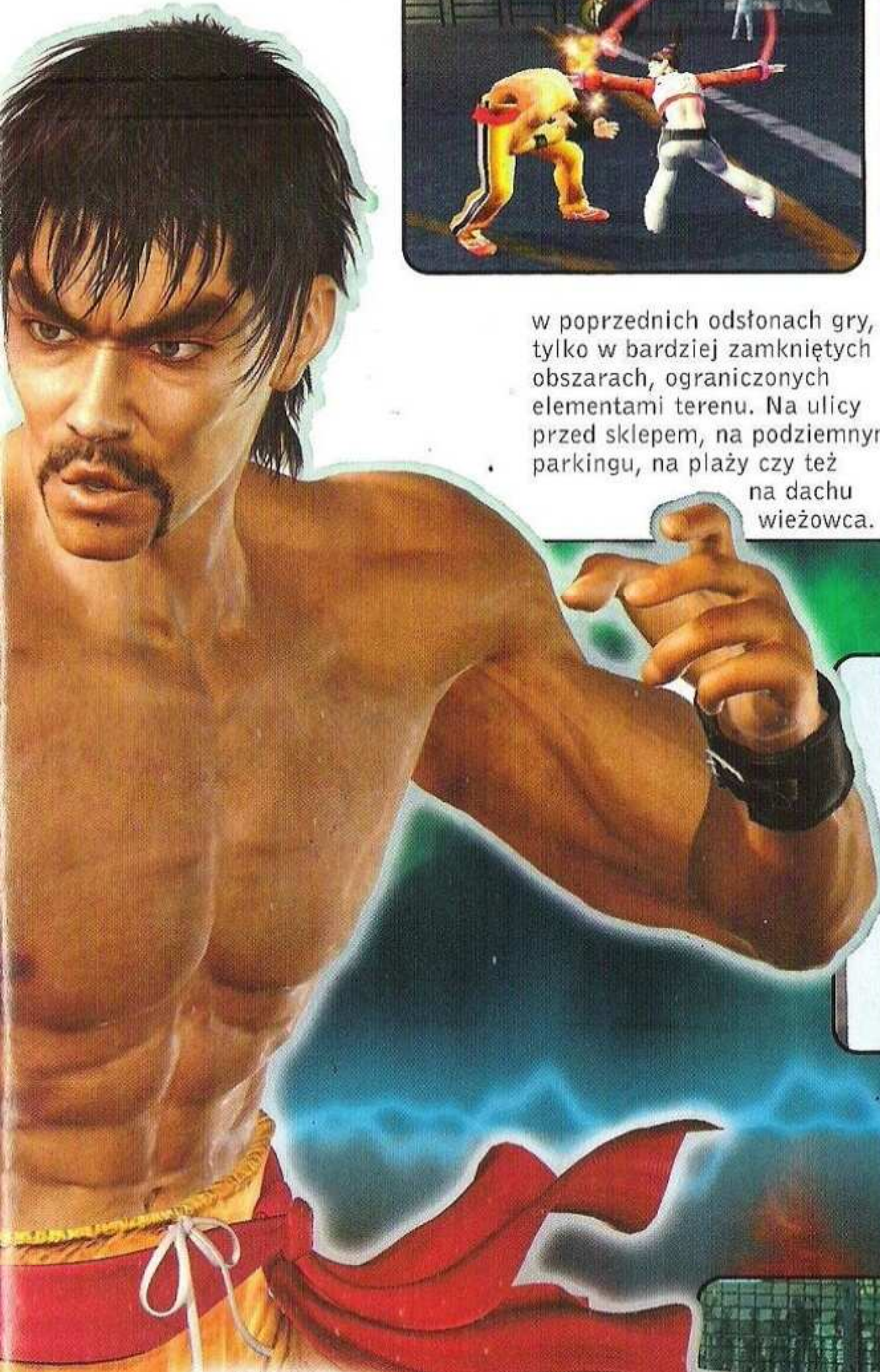
Możliwość zdemolowania otoczenia na pewno uszczęśliwi wielu graczy, a drobne niedoróbki niektórych postaci nie będą miały znaczenia...

które nieraz odznaczają się wyjątkową dawką humoru. Choćby dla nich warto skończyć grę każdym z wojowników. Dodatkowe zmiany dotyczą aren. Walki nie toczą się już na otwartych terenach, jak miało to miejsce

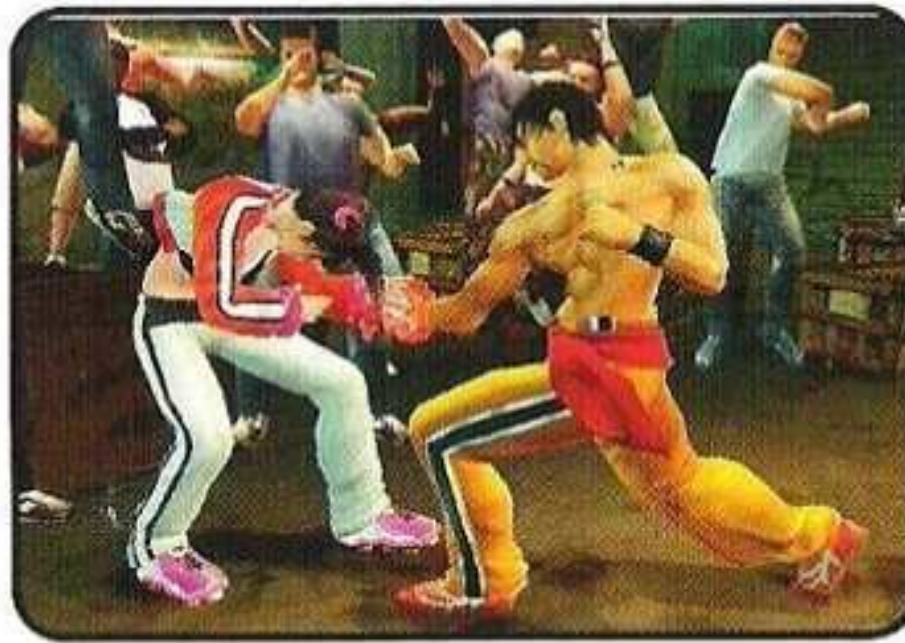


błędów, jakie popełniasz – czy szybko potrafisz uwolnić się z chwytu, czy potrafisz blokować, czy też

rozgrywki. Oprócz trybu dla pojedynczego gracza – ARCADE, dostępny jest jeszcze VS, pozwalający ci na grę z kumplem przy jednej konsoli, oraz KUMITE, będący połączeniem popularnego SURVIVAL i TOURNAMENT, o którym szerzej piszę w zakładce GRYWALNOŚĆ. Istnieje też opcja dogłębnego przeglądania swoich walk i wyłapywania



w poprzednich odsłonach gry, tylko w bardziej zamkniętych obszarach, ograniczonych elementami terenu. Na ulicy przed sklepem, na podziemnym parkingu, na plaży czy też na dachu wieżowca. To



wszystko sprawia wrażenie lepszej plastyczności otoczenia, dzięki czemu nieporównywalnie wzrasta grywalność. Parking wypełniony jest samochodami, przed sklepem stoją ludzie, a ty możesz wrzucić przeciwnika w witrynę sklepową,



wyprowadzać skuteczną kontrę. Będziesz mógł też przypatrzeć się, jakie błędy popełniasz, dostając łomot od przeciwnika. Sama technika walk też się zmieniła. Niemalże zupełnie zrezygnowano ze skakania na rzecz bardzo

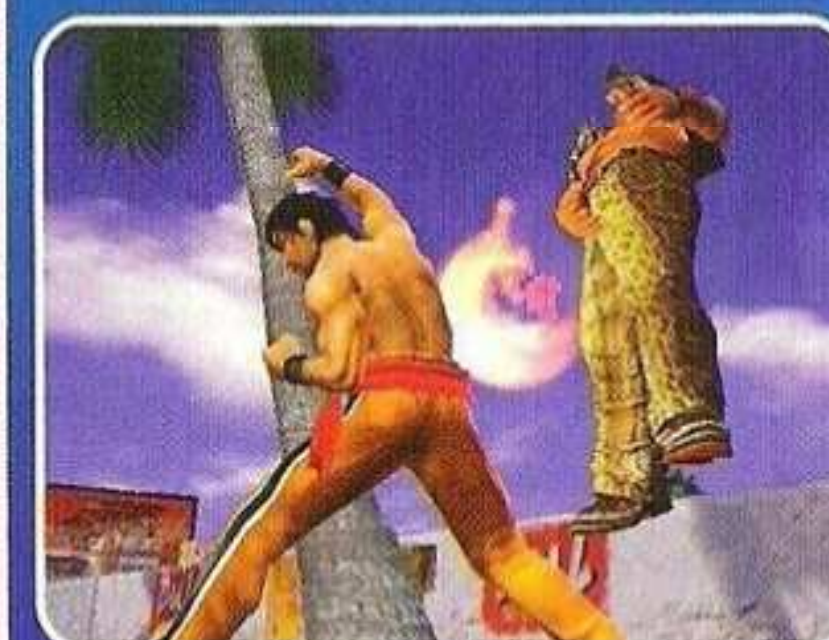
Koniec zabawy. Tutaj nie da się tak sobie podejść do przeciwnika i w łatwy sposób go sprać. VF4 wymaga czegoś więcej...

skutecznego poruszania się na boki. Widocznie nienaturalnie wyglądające powietrzne loty w końcu się komuś znudziły:) Dodaje to grze zdecydowanego rozmachu, zmuszając graczy do lekkiej korekty swoich



GRYWALNOŚĆ – VF 4

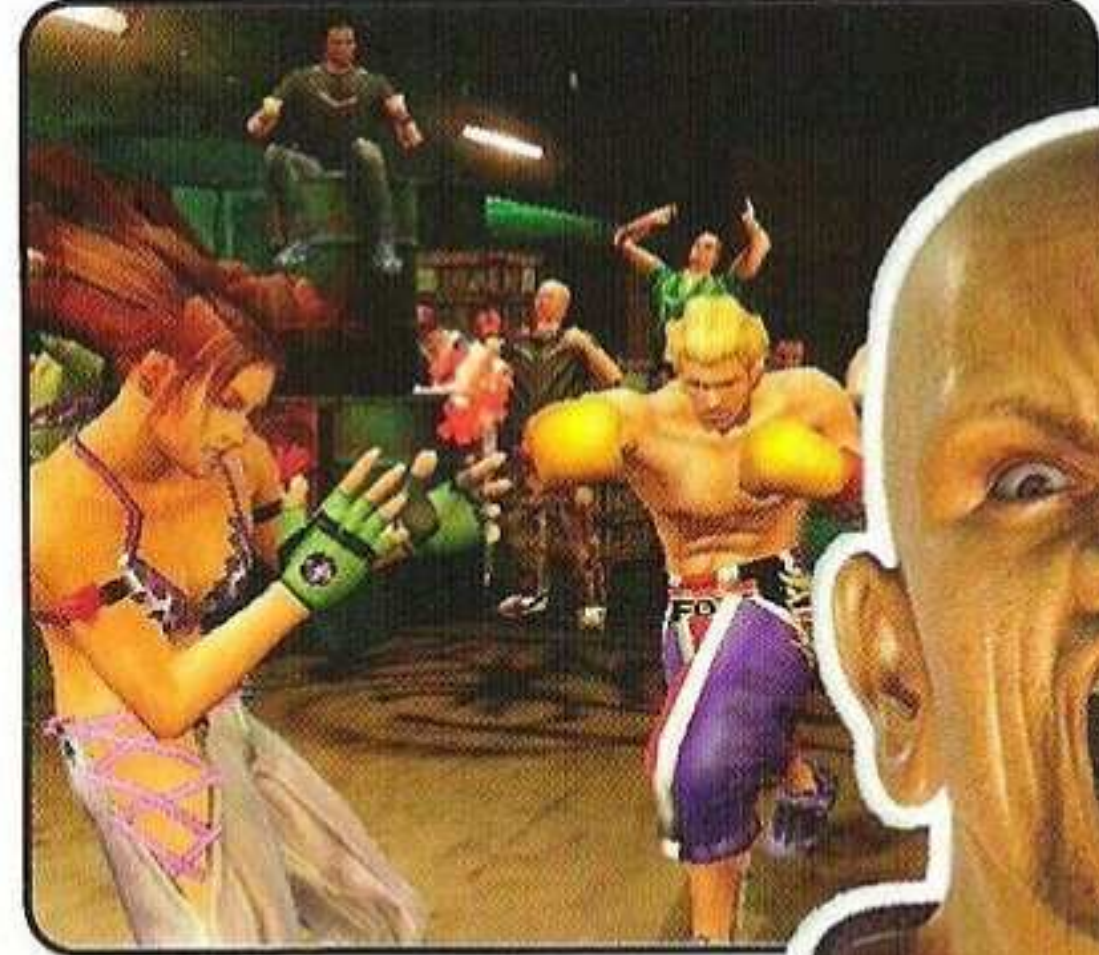
Grywalność w VIRTUA FIGHTER 4 jest zupełnie czymś innym niż to, co prezentuje TEKKEN. Tu nie chodzi o efekciarstwo, lecz raczej o efektywność. Walki są bardzo techniczne, więc przechodząc kolejne areny i pokonując przeciwników, czujesz się jak prawdziwy mistrz wschodnich sztuk walki! Każdy kolejny wygrany pojedynek to kolejna dawka grywalności, dzięki której niemalże nie możesz oderwać się od konsoli. Aby być prawdziwym profesjonalistą, trzeba rozegrać setki, jeśli nie tysiące pojedynków. To jest właśnie głównym plusem przemawiającym za VF4. Dodatkowo powiem świeżości jest tryb KUMITE, który okazał się jedną z większych ciekawostek, jakie widziałem ostatnio w bijatykach. Tworząc własnego zawodnika, zżywasz się nim jak z postacią w grze przygodowej! Pokonując kolejnych przeciwników, zdobywasz trofea, w które możesz przyozdobić swoją postać. Są to wszelkiego rodzaju okulary, przepaski na głowę, nowe stroje czy tatuaże. Jeśli przegrywasz, dostajesz kompromitujące cię gadżety! Wszystko zależy od tego, jak grasz. Są przedmioty, które otrzymujesz po 100 wygranych walkach, przegranej z PERFECT czy też spełnieniu określonych warunków, jak wygranie walki jednym ciosem. Kombinacji jest bardzo dużo i wydłużają one czas gry niemal w nieskończoność! Podstawowym elementem, który wpływa na grywalność, jest jednak przede wszystkim wyjątkowo wysokie AI komputera. Przeciwnicy podczas walki uczą się ciosów, potrafią przewidzieć twoje posunięcia i nie uderzają na oślep, czy też bezsensownie nie stoją i nie czekają na twoje uderzenia. Walki nabierają zupełnie innego wymiaru, który różni się znacznie od tego w TEKKEN 4. VIRTUA FIGHTER 4 to gra dla zdecydowanie bardziej wymagającego gracza.





CIOSY – TEKKEN 4

Jeśli chodzi o wygląd i wykonywanie ciosów w czwartym TEKKENIE, to nie różni się on diametralnie od poprzednich części. Jest to wciąż ta sama arcade'owa bijatyka, którą fani kochają od dobrych kilku lat i która dostarcza wszystkim niezapomnianych wrażeń właśnie dzięki intuicyjnemu systemowi walki. Podobnie jak w VF4, tu także trzeba dobrze wymierzyć cios i odpowiednio się „wstrzeleć” z atakiem. Ale nie ma to już tak wielkiego znaczenia. Równie skuteczna jest sprawną młocka po klawiszach, jak i zaplanowana strategia! Dzięki temu TEKKEN 4 jest łatwiejszy i bardziej otwarty na przeciętnego gracza. Nie oznacza to jednak, że gra jest odmłodzonym „masherem”, o nie! Wszystko jest tutaj po prostu bardzo sprawnie wyważone. Bardzo dobrzy gracze będą mieli w sobie równych przeciwników, ale czasami zdarzy im się dostać łomot od żółtodziobów! Chwila nieuwagi – lądujesz na glebie i dostajesz łomot! Czasami, nawet jeśli jesteś bardzo doświadczony, możesz nie umieć się wyswobodzić ze zmasowanego ataku szarżującego przeciwnika. Tutaj, kiedy to oponent nie ma taktyki i uderza na oślep, bardzo łatwo przegrać rundę. Inaczej sytuacja ma się w VF4, który daje więcej możliwości natychmiastowego kontrataku przechodzącego w serię ciosów i to od strony technicznej! Jeśli chodzi natomiast o efekciarstwo, to obie gry prezentują odmienny styl. TEKKEN 4 to niekończąca się tomatanina z niemalże drżącym ekranem i błyskami uderzeń – przyglądając się grze z boku można stwierdzić, że niektórych ciosów nie jest w stanie człowiek przyjąć i szybko podnieść się z podłogi. VF4 zaś to wspaniałe techniczne zagrania i łańcuszki niekończących się ciosów wyglądających jak prawdziwe, wyciągnięte z najlepszych filmów karate!



➡ a na dachu oślepi cię unoszący się w powietrzu helikopter. Dodano przez to możliwość przypierania oponenta do muru i aplikowania mu combosów wspaniale obniżających jego siły vitalne. TEKKEN 4 nie zawiodł, pokazując wszystkim, jak powinna wyglądać arcade'owa

bijatyka w najlepszym stylu. Pomimo że gracze oddani TEKKEN TAG TOURNAMENT nie zauważą zmian w technice walki, to i tak każdy w czwartego TEKKENA zagrać powinien. Pamiętaj tylko: jak już zaczniesz, to nie będziesz mógł tak łatwo odejść od konsoli.

Nawet najwytrawniejsi mistrzowie uczą się nowych ciosów. Niestety, TEKKEN 4 w tej materii nie oferuje nic nowego

➡ przyzwyczajęń. Również areny przeszły kilka kosmetycznych zmian. Na niektórych, by wyrzucić przeciwnika poza pole walki, trzeba przebić nim najpierw klatkę! VIRTUA FIGHTER 4 to bijatyka idealna. Mówiąc, że gra nie zawiodła oczekiwań graczy, skłamię, ponieważ gra wręcz przerosła oczekiwania graczy! Wszyscy wirtualni wojownicy spragnieni mocnych wrażeń związanych z najlepszą w historii gier bijatyką otrzymali produkt, który wart jest każdych pieniędzy...





TEKKEN 4

NAMCO / SONY POLSKA

PS2 GCN XBOX

PSOne GBA GBC

80%

GRAFIKA

90%

DŹWIEK

90%

ZABAWA

TEKKEN po raz kolejny pokazuje wysoką klasę i po raz kolejny udowadnia, jak bardzo różni się od VF..

90%

OCENA

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card



VIRTUA FIGHTER 4

AM2 / SONY POLSKA

PS2 GCN XBOX

PSOne GBA GBC

95%

GRAFIKA

90%

DŹWIEK

100%

ZABAWA

Jest to tytuł, który praktycznie nigdy nie zawiodł. Tak jest i tym razem. Seria VF ponownie rządzi!

95%

OCENA

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card

CIOSY – VIRTUA FIGHTER 4
Seria VIRTUA FIGHTER od zawsze charakteryzowała się zdecydowanie bardziej technicznym podejściem do walki samej w sobie i sposobie zadawania ciosów, niż było to w TEKKEN. Fani produktu ludzi z AM2 (oddziału SEGA) nigdy nie uświadczyli bezsensownych młócek na ekranie i chaotycznego uderzania w klawisze. Taka taktyka jeszcze nigdy do niczego nie doprowadziła. Każdy cios, mimo iż zadany bardzo szybko, musi być przemyślany i odpowiednio wpasowany w całą sytuację. W innym wypadku komputerowy zawodnik pokona cię bez większego problemu i to już na najniższym poziomie trudności, nie mówiąc o żywym przeciwniku, który zastosuje kilka bloków i wyprowadzi morderczą kontrę, wgniatając cię w ziemię. Istnieją gry, w których kompletny nowicjusz ma szansę, przy odrobinie szczęścia, pokonać bardzo dobrego gracza – taką grą nie jest na pewno VIRTUA FIGHTER, bo tutaj nie można liczyć na łut szczęścia. Bez opanowania podstawowych kombinacji ciosów gra nie ma właściwie sensu. Przed przejściem do właściwego trybu czekają cię godziny treningu, setki walk i żmudnego analizowania swoich posunięć. Aby odnieść sukces w grze z komputerem i nie zawstydzić się przy kolegach, grając z żywym przeciwnikiem, musisz wiedzieć, w którym dokładnie momencie zablokować cios, kiedy możesz go wyprowadzić i kiedy skończyć blokować i kontratakować. Walka nie polega na chaosie i bezmyślnych uderzeniach. Tutaj dobrze wyprowadzone combo to wspaniałe połączenie gracji z niesamowitą siłą i skutecznością.



SKUTECZNOŚĆ CIOSÓW SPRAWDZAJ: MICHAŁ „KROOGER” CICHY

TENCHU 3

W fascynującej podróży do feudalnej Japonii zabierze cię kolejna odsłona TENCHU – kultowej serii gier o ninjach, która powstała jeszcze na stare PlayStation. Przypominamy, że to nie walka jest tutaj priorytetem, co od początku sugeruje podtytuł. „Niewidzialni zabójcy” mają bowiem wypełniać misje w skrytobójczym stylu przy użyciu wyrafinowanych gadżetów. Jeśli tylko trzecia część podtrzyma klimat poprzedników, możesz liczyć na jedną z najlepszych gier na PS2. Zapowiada się doskonała grafika, kilka linii fabularnych dla wszystkich postaci, wiele rodzajów efektownych ataków na nieświadomych niczego przeciwników, a także bardzo wysoka inteligencja tych ostatnich, świetna ścieżka dźwiękowa i mnóstwo bonusów.



DR MUTO

DR MUTO firmy Midway jest platformówką okraszoną garścią bardzo niekonwencjonalnych, acz interesujących elementów. Fabuła, jak to zwykle bywa w produkcjach tego typu, nie zaskakuje bogactwem rozwiązań, ale patrząc na pewne atuty gry, możesz wybaczyć autorom prostą historijkę o doktorze, który najpierw zniszczył swoją planetę, a teraz ma ochotę ją odtworzyć. Istotne jest, że doktor do tego szczytnego celu zamierza wykorzystać

umiejętności, które zdobywa poprzez łączenie swego DNA z kodem genetycznym napotkanych istot. Być może brzmi to dosyć dziwnie, ale daje spore możliwości nie tylko w czasie rozwiązywania zagadek, ale także podczas walki na 22

etapach

rozrzuconych

po czterech

światach. Gra ma

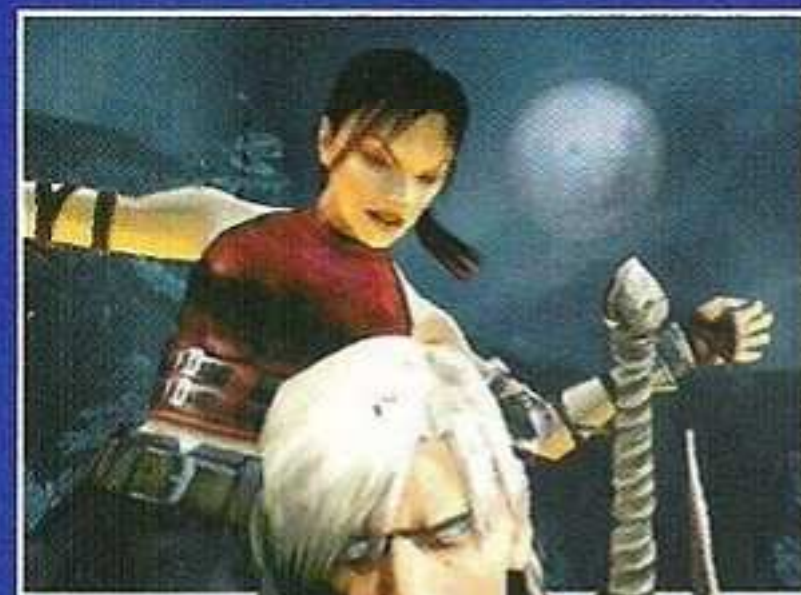
ukazać się jesienią.

PRIMAL

Będąca w zaawansowanym stadium produkcji najnowsza gra Cambridge Studios (ojców obu części gry MEDIEVIL) zaczyna prezentować się coraz bardziej okazale. PRIMAL należy do popularnego gatunku TPP, zaś oferowana przez niego rozrywka będzie bardzo urozmaicona. Podczas zabawy poprowadzisz dwie postaci: śliczną Jen i Scree – małego potworka przypominającego kamiennego gargulca. W dowolnym momencie możesz przełączać się pomiędzy bohaterami, co pozwala na korzystanie z indywidualnych umiejętności każdego z nich i rozwiązywanie kolejnych zagadek.

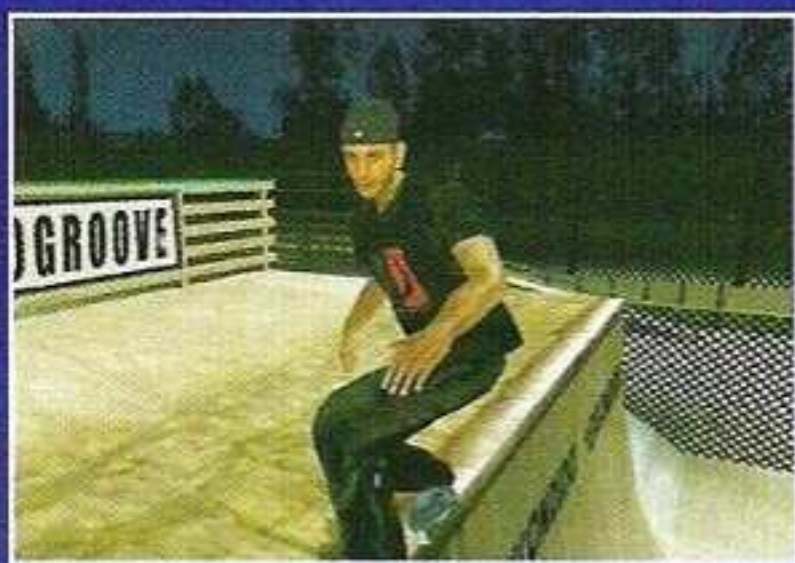
W zapowiedziach PRIMAL przedstawiany jest jako gra mroczna i brutalna. Nie zabraknie tutaj gotyckich budowli i podziemi, ale na razie nie widać

zbytnej brutalności. Walka jest efektowna, nieco krwawa, ale wypruwanych wnętrzności raczej tu nie ujrzysz (warto nadmienić o wykorzystaniu analogowych przycisków przy wyprowadzaniu ciosów – rodzaj ataku zależy jest od siły nacisku!). Grafika już teraz prezentuje się bardzo dobrze, aczkolwiek można jeszcze dostrzec niedociągnięcia engine'u (głównie pracy kamery), źle przedstawione jest pływanie czy bieg Jen. Mimo to trzeba być dobrej myśli – to będzie naprawdę niezła gra!



ROLLIN'

Fani ekwilibrystycznych wyczynów Tony'ego Hawka i spółki mogą po raz kolejny ostrzyć sobie zęby na smakowity kasek. Tym razem w ROLLIN' skaterzy zamienili swoje boardy na wyczynowe rolki, przy pomocy których mają zamiar wyczarować najbardziej niesamowite triki, jakich mógłbyś się spodziewać. Tworzony przez firmę Rage produkt prezentuje się rewelacyjnie i może zagrozić mocno wyczerpanemu THPS3.



DEVIL MAY CRY 2

DMC2 nadciąga! I nic w tym dziwnego, biorąc pod uwagę ogromny sukces poprzedniej części. Dla przypomnienia dodam, że arcydzieło Capcomu było opowieścią o synu demona, walczącym w mrocznych lokacjach ze sługami Zła. Dante – bo tak zwał się ów śmiałek – tym razem, prócz odświeżonego wyglądu, nowych rodzajów broni i kolejnych potworów do zgładzenia, otrzyma także moralno-fizyczne wsparcie. Druga grywalna postać zwiastuje podwójną dawkę emocji, których i tak było niemało. Autorzy obiecują również wiele ulepszeń, takich jak zwiększenie liczby przeciwników, z którymi jednocześnie można się zmierzyć, nowe mordercze

combosy czy inteligentny system, dostosowujący stopień trudności do umiejętności gracza w czasie zabawy. Czekamy z niecierpliwością, pamiętając, że doskonała pierwsza część DMC postawiła poprzeczkę na bardzo dużej wysokości.



LOTR: TWO TOWERS

Wielki sukces ekranizacji pierwszej części trylogii „Władcy Pierścieni” zaowocował przyspieszeniem prac nad grami opartymi na tej opowieści. Electronic Arts przygotowuje typową zręcznościówkę z naciskiem położonym głównie na walkę. Perspektywa poszatowania setek orków czy goblinów podczas 16 misji (m.in. w Kopalniach Morii) i przy wydatnej pomocy Aragorna, Gimli’ego czy Legolasa wydaje się być aż nadto kusząca. Do tego pojawi się 5 groźniejszych przeciwników, takich jak sam Saruman. W grze noszącej tytuł drugiego filmu zobaczysz również wiele scen z DRUŻYNY PIERŚCIENIA, czyli w jednym opakowaniu dostaniesz aż dwa przysmaki.



LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING

Nieco odmiennie ma się sprawa z inną grą opartą na twórczości J. R. R. Tolkiena. Przygodówka akcji nawiązuje tylko i wyłącznie do pierwszego tomu trylogii. Autorzy gry mogą więc wykazać się twórczą inwencją i zaprezentować własne spojrzenie na ten temat. Jeśli gra sprzeda się dobrze, możesz w regularnych odstępach czasu liczyć na kolejne części serii.



SHINOBI

Sega na dobre wkracza ze swoimi starymi przebojami na rynek konsol nowej generacji. SHINOBI nie będzie jednak zwykłym odgrzewanym kotletem, a zupełnie świeżym produktem, jedynie zainspirowanym sprawdzonym schematem. Akcja toczyć się będzie we współczesnym Tokio. Wcielisz się w rolę Hotsumy, który właśnie objął we władanie potężny miecz o nadprzyrodzonych mocach. Nie jest to jednak taki zwyczajny miecz – do egzystencji potrzebuje krwi! Jeśli nie będzie to krew twoich przeciwników, zaczniesz żywić się swoją! Produkt będzie



klasycznym action-arcade, gdzie jedynym celem jest eliminacja setek wrogów... Wielki obszar gry, doskonała grafika i dużo młócki dostarczą sporo zabawy, która nie wymaga zbytniego zagłębiania się w intrygę oraz zawziętości fabuły.



THE GETAWAY

Niesamowity sukces serii GTA spowodował, że już niedługo kolejna gangsterska gra trafi do rąk posiadaczy PS2. A w niej ponad 70 prawdziwych modeli samochodów, ultrarealistyczna grafika i interesujące misje. Na razie produkt wydaje się być jeszcze mocno niedopracowany, ale już zimą przekonamy się, czy autorom GATEWAY udało się stworzyć konkurencję dla GTA3.



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Komputerowa adaptacja drugiej części przygód Harry’ego Pottera będzie różnić się znacznie od pierwszego epizodu. Mimo że pole akcji będziesz nadal oglądał z perspektywy trzeciej osoby (TPP), to powstanie zupełnie nowa gra, posiadająca elementy klasycznej platformówki, domieszkę bijatyki, odrobinę rzucania czarów, eksplorację terenów, jak i doskonale odwzorowaną emocjonującą zabawę w Quidditch. Gra podzielona zostanie na cykl dnia i nocy, kiedy to za dnia Harry uczył się będzie czarów i podejmował wyzwania, a „po szkole”

pod osłoną nocy przemierzał pobliskie krainy w poszukiwaniu przygód. Gra obfitowała będzie w mnóstwo wijących się roślin, latających książek w bibliotece i biegających stworów. Cała kraina będzie tętniła życiem i nie poczujesz się już tutaj wyobcowany, jak miało to miejsce w poprzedniej odsłonie. Szykuje się sporo zabawy dla fanów książek o młodym czarodzieju.



RED DEAD REVOLVER

Wielbiciele westernowych strzelanin powinni być usatysfakcjonowani. Twój bohater w kowbojskim kapeluszu, tytułowy Red (i jego wierna spluwa), ma za zadanie rozprawić się ze wszystkimi napotkanymi opryszkami. A właściwie z całym ich zestawem. Do tego przyda ci się szeroki zakres ruchów, gwarantujący oczekiwaną swobodę działania. Grafika jest świetna, obiekty naprawdę dobrze wykonane, grywalność sięga zenitu! Oto Capcom w najlepszej formie!



Disney SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS



W grach komputerowych najlepiej sprzedaje się oryginalny pomysł. Co więcej, im bardziej ryzykowny, tym lepiej! Doskonałym przykładem potwierdzającym to twierdzenie jest nowy przebój na japońskim rynku, KINGDOM HEARTS, czyli RPG firmy Squaresoft, który okazuje się zaskakującym połączeniem... bajek Disneya i klimatu znanego ze sławnej serii FINAL FANTASY.

Jak myślisz, co może wynikać z połączenia kreskówek Disneya i sagi FINAL FANTASY?

Na początku fabuła nie zapowiada żadnej rewelacji. Głównym bohaterem KH jest 14-letni chłopiec Sora, który został porwany z rajskiej wyspy przez gwałtowny sztorm i przeniesiony do nieznannej krainy. Oczywiście nie zamierza zginąć na nieprzyjaznej ziemi, więc wyrusza na poszukiwanie towarzyszy. Na swej drodze chłopiec spotyka... postacie żywcem wzięte z klasycznych filmów sławnego Walta. Jego najbliższymi towarzyszami zostają Czarodziej Donald oraz Kapitan Goofy – obrońcy Zamku Disneya – wędrujący w poszukiwaniu zaginionego Króla Mickey'ego. Brzmi dziwnie? Musisz przygotować się na jeszcze większy szok. W grze nie tylko roi się od postaci z filmów Disneya (ponad 100 bohaterów, takich jak Piotruś Pan, Kubuś Puchatek, Król Lew itp.), ale także od krain, takich jak dżungla Tarzana czy Kraina Czarów (podążaj za Białym

Królikiem). Wszystkie elementy, które tak dobrze znają miłośnicy FINAL FANTASY, zostały tutaj pikantnie przyprawione i zakrecone. Możesz wezwać na pomoc magicznego stwora (summon), ale tym razem jest to smoczek Mushu z „Mulan” czy... słodki Bambi. Nawet Sora i jego dwójka przyjaciół mają wiele wspólnego z innymi postaciami Disneya: wystarczy spojrzeć na wielkie buty czy bufiaste spodnie. Być może niebawem na ekranach kin ukaże się film z bohaterami gry. Kto wie... Animacja postaci w KINGDOM HEARTS to szczyt osiągnięć gier konsolowych. Także udźwiękowanie to istne arcydzieło. Momentami naprawdę trudno powiedzieć, czy to gra, czy już film animowany.

Oczywiście KH w dużej mierze czerpie z dorobku sagi FINAL FANTASY i dlatego pojawiają się w niej bohaterowie znani z poprzednich gier firmy Squaresoft (Wakka i Tidus, Selphie, mistrz miecza Squall, Yuffie czy Cid). Podobnych smaczków w KINGDOM HEARTS będzie więcej, bo nie od dziś wiadomo, że Square jest liderem w ukrywaniu w swoich grach tajemniczych misji, sekretnych komnat i magicznych artefaktów, czyli tego, co tygrysy lubią najbardziej.

Mimo wszelkich wątpliwości, jakie na początku budził ten pomysł, wszystko wskazuje, że KINGDOM HEARTS to produkt naprawdę bardzo dobry. Zresztą już podbił serca japońskich graczy. Zapowiadany termin premiery w USA to jesień 2002 roku. Wtedy zobaczymy, czy magia Disneya i Square dalej działa.

KINGDOM HEARTS
SQUARESOFT / SONY POLSKA

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

Wspaniałe połączenie wesołego klimatu bajek Disneya z epicką i wzruszającą opowieścią FINAL FANTASY. W Japonii ludzie już szaleją... Europa czeka!

Premiera: Zima 2002

FINAL FANTASY XI



Europejscy gracze jeszcze nie zdążyli nacieszyć się dziesiątą częścią sagi FINAL FANTASY, a już w Japonii ukazała się kolejna odsłona gry. Tym razem akcja toczy się na przepięknej planecie Vana'Diel, która łączy w sobie elementy magii i nowoczesnej technologii. W przeszłości to miejsce zostało pobłogosławione mocą potężnych Kryształów. Z ich pomocą ludy Vana'Diel, wierzące w moc światła, prowadzą wojnę z mrocznymi potworami łakącymi krwi i zniszczenia. Wszędzie, gdzie zawiedli obrońcy Vana'Diel, wsie i miasta zostały zburzone, ziemia stała się jałowa, a wody zamieniły się w ścieki. Z dnia na dzień ataki potworów nasilają się i jeśli nie pomożesz mieszkańcom, dni krainy będą policzone. Czas dokonać bohaterskich czynów!

FINAL FANTASY XI odkrywa przed tobą pasjonującą przygodę. Jednak tym razem nie musisz przebywać całej drogi sam. W dowolnej chwili możesz połączyć swe siły z przyjaciółmi bądź nowo poznanymi ludźmi z Internetu. W krainie Vana'Diel każda wyprawa czy bitwa będzie inna, tak jak inni są uczestnicy zabawy. Po niebywałych sukcesach gier z gatunku MMORPG (massive multiplayer online role-playing game), takich jak ULTIMA ONLINE, EVERQUEST itp., firma Squaresoft postanowiła przenieść najnowszą odsłonę bajecznej sagi FINAL FANTASY do Sieci. Teraz, po zapoznaniu się z głównym wątkiem fabularnym, zabawa wcale się nie kończy, a tak naprawdę

dopiero zaczynają się prawdziwe atrakcje. Sekretne miejsca, tony magicznego oręża, poboczne zadania, mnóstwo potworów – to wszystko czeka na odważnych... Tym razem Squaresoft postanowił odejść także od typowego zestawu ras, jaki oferują gry RPG. Zamiast krępych Krasnoludów, smukłych

Elfów czy wszędobylskich Ludzi, planeta Vana'Diel będzie zamieszkała przez 5 zgoła odmiennych od tolkienowskiego klimatu ras: Hume – podobni do dzisiejszych ludzi, Tarutaru – małe istoty władające energią magiczną, Elvaan – wysocy, silni i świetnie wyszkoleni w sztukach walki wojownicy, Mithra – podobni do elfów, bliscy naturze, trzymający się z dala od nauki i zaawansowanej technologii oraz Galka z republiki Bastok, prowadzący industrialne życie. Tym razem nie wszyscy miłośnicy FF będą musieli opowiedzieć się po stronie Dobra. Niegrzecznym chłopcom i dziewczynkom powinna przypaść do gustu postać

Mrocznego Rycerza, sprzymierzeńca wszystkiego, co jest z gruntu złe i mroczne.

Każdego uczestnika gry opisuje szereg statystyk, które wraz ze zdobywanym doświadczeniem będzie mógł odpowiednio podwyższać. Obok zwykłych cech, takich jak siła, zręczność,

Koniec z samotnością w Sieci. Nadchodzą rządy współpracujących lub rywalizujących ze sobą graczy

odporność na magię, pojawi się okazały zestaw zdolności specjalnych. Niektóre z technik, w połączeniu z mocą wyzwoloną przez innych zawodników, staną się skuteczniejsze, co zachęci do formowania drużyn. W grze ma się także pojawić system służący do rozgrywania pojedynków.

Na razie FF XI dostępna jest tylko na PS2 w wersji japońskiej, jednak do końca roku mają się zakończyć betatesty na PC. Squaresoft planuje też wydać grę na inne konsole, takie jak Xbox czy GameCube, ale dokładne terminy nie są znane.



FINAL FANTASY XI
SQUARESOFT / SONY POLSKA

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

Biorąc pod uwagę ogromną popularność ULTIMA ONLINE, gra w nową FINAL FANTASY ma szansę pochłonąć miliony osób na całym świecie!

Premiera: Jesień 2002

007 Agent Under Fire



Od wielu lat najstynniejszy agent świata gości na komputerach i konsolach graczy z całego świata. Komputerowe wojaże Bonda rozpoczęła firma Mindscape, wydając w 1985 roku gry tekstowe: **GOLDFINGER** i **A VIEW TO A KILL**. Dziś, po 17 latach, dzięki programistom z Electronic Arts witamy właśnie kolejną odsłonę przygód szpiega Jej Królewskiej Mości – **007: AGENT UNDER FIRE**. Tytuł nie ma

Teraz możesz mieć dostęp do wszystkich gadżetów Jamesa Bonda. Wystarczy, że uruchomisz grę 007: AGENT UNDER FIRE

zbyt wiele wspólnego z wydanym kilka lat temu na konsolę NINTENDO 64 **GOLDENEYE**, ale porównania są tutaj nieuniknione, bowiem obie gry to typowe strzelaniny FPP.

Historia rozpoczyna się niewinnie: Bond musi odnaleźć pewną walizkę. Ta naprowadzi go na trop wielkiej afery,

w którą zaangażowana jest firma Malprave Industries – światowy potentat na rynku paliw i biotechnologii. To jednak dopiero początek przygody, która zaprowadzi Jamesa m.in. do Hongkongu, Rumunii czy Szwajcarii. Tak jak w filmach o przygodach 007, spodziewać się możesz wartkiej akcji, dużej ilości strzelania i nieodzownej szpiegowskiej atmosfery.

W trakcie dwunastu misji będziesz biegać z wycelowanym we wrogów pistoletem, używać wszystkich dostępnych bondowskich gadżetów i jeździć po ulicach miast takimi wózkami, jak BMW Z8, Aston Martin DB5 czy rosyjski czołg!

Po wykonaniu określonej misji twoje



poczynania zostaną odpowiednio ocenione. Jeśli spieszysz się nadzwyczaj dobrze, zasłużysz na złoty medal, co spowoduje odblokowanie któregoś z bonusów. Jeśli rozpieszcza cię ambicja, możesz ponownie podejść do ukończonej wcześniej misji i spróbować zdobyć medal platynowy, który zapewnia więcej przeciwników, broń i mapy do gry wieloosobowej. Jest to bardzo ciekawa opcja, wyjątkowo skutecznie przedłużająca żywotność tego tytułu.

Ciekawym elementem gry są też tzw. Bond Moves, czyli efektowne, filmowe zagrania, jak choćby jazda samochodem na dwóch kołach pod ostrzałem z helikoptera.

Wykonywanie takiej sztuczki daje sporo frajdy, a także przybliża cię do zdobycia wymarzonego medalu. Niestety, odkrycie wszystkich bonusów nie

zajmuje więcej niż dwa dni. Na szczęście ciekawy multiplayer ratuje sytuację. Oferuje bowiem 5 różnorodnych trybów rozgrywki, co w połączeniu z dużą liczbą dostępnych w grze broni zapewniaczną dawkę dobrej zabawy i to bez konieczności łączenia ze sobą dwóch konsol – przystawka Multi Tap, umożliwiając grę czterem graczom naraz, sprawuje się tutaj doskonale!

Oprawa audiowizualna prezentuje niestety bardzo nierówny poziom. Grafika jest ładna, ale nie zachwyca. Widoczne są ślady niedopracowania. Muzyka zaś brzmi dynamicznie i zmienia się w zależności od sytuacji, budując klimat znany z filmów o 007.

007: AGENT UNDER FIRE jest grą ciekawą, choć może nie tak rewelacyjną, jak wspomniany **GOLDENEYE**. Gdyby autorzy więcej uwagi poświęcili fabule, a także usprawnili sterowanie, dodając obsługę peesowej myszy i klawiatury, tytuł mógłby stać w szranki o tytuł najlepszego FPP dostępnego na konsolę!



007 Agent Under Fire
ELECTRONIC ARTS / CENEGA POLSKA

PS2	GCN	XBOX
PSOne	GBA	GBC

70% GRAFIKA	75% DŹWIEK	80% ZABAWA
----------------	---------------	---------------

Bardzo dobra gra, średnia fabuła oraz kiepskie sterowanie. Brak obsługi myszy i klawiatury

75% OCENA

Cena: 259 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap

TEKST: KAMIL „FOOBSTA” JUDYKOWSKI



Co roku wszyscy miłośnicy wyścigów zastanawiają się, czy nowe odsłony gier Electronic Arts zaskoczą czymś nowym, co pozwoliłoby bez żalu wydać ciężko zarobione pieniądze na dany tytuł...

F1 2002 to najnowsza gra EA Sports z wyścigami Formuły 1 w roli głównej.

Nowa pozycja ze stajni EA Sports nie wnosi do tematu wiele nowego. Warto w nią jednak zagrać

A skoro posiada licencję FIA, to będziesz mógł podziwiać w niej wszystkich zawodników i dzieła producentów samochodów wyścigowych z bieżącego sezonu. Dzięki temu zasiądziesz np. jako Michael Schumacher za kierownicą Ferrari i ruszysz na trasę jednego z 17 torów, gdzie konkurować będziesz z kierowcami 11 zespołów.

Trybów gry jest wyjątkowo dużo (przed wyścigiem możesz też ustawić masę różnych opcji,



np. ustosunkowanie się do reguł FIA), więc z zapewnieniem sporej ilości dobrej zabawy nie ma tutaj problemów. Masz do wyboru pojedyncze Grand Prix, całe mistrzostwa lub też pojedynki drużynowe, w którym najważniejsze jest, żebyś był lepszy od swojego kumpla z teamu. Jakby tego było mało, możesz sam sobie stworzyć własne mistrzostwa lub... podjąć jedno z dostępnych w grze wyzwań. Ta ostatnia opcja to chyba najciekawszy

tryb, przypominający trochę scenariusze znane z wersji z roku '98. Musisz tutaj ukończyć dość trudne zadania, za wykonanie których (a także za spełnianie innych warunków) przyznawane są karty odblokowujące bonusy, takie jak np. nowe trasy czy samochody. Dodaj do tego ciekawy zestaw Quick Race i Multiplayer, a otrzymasz rozrywkę na długie tygodnie.

Nie można nie wspomnieć o modelu jazdy samochodów. Nie zmienił się on od ostatniej edycji, ale przecież już wtedy był bliski ideału. Dzięki niemu masz do czynienia z bardzo realistyczną rozgrywką i nie możesz liczyć, że ujdą ci płazem błędy, które popełnisz na trasie. Owszem, gra jest trudna, ale tym lepiej – dzięki temu wiesz, że obczujesz nie z wózkiem dla dzieci, ale z potworem, który skrywa pod maską setki koni. Jazda to prawdziwe wyzwanie i gdyby nie regulowany poziom trudności, to na pudełku powinien widnieć napis FOR PRO ONLY!

Przyjemność z wyścigu zwiększa też rewelacyjna

F1 2002 EA SPORTS / CENEGA POLSKA		
PS2	GCN	XBOX
PSOne	GBA	GBC
85% GRAFIKA	80% DŹWIĘK	80% ZABAWA
Świetna gra, choć stanowczo za mało w niej zmian w stosunku do poprzedniej części. Wielka szkoda		80% OCENA
Cena: 259 zł Wykorzystuje: Dual Shock 2, kierownica		

oprawa graficzna. Kiedy twój pojazd wypada z trasy, obraz się rozmywa, a efekt wychodzenia z tunelu aerodynamicznego podczas wyprzedzania przeciwników porównać można jedynie z matriksowym zakrzywieniem czasoprzestrzeni! Dźwięk jakością nie odstaje od grafiki nawet o milimetr! Oprócz standardowego wycia silników różnych dla każdego typu bolidu, pogawędek przez radio i szybkiego techno w podkładzie muzycznym, z głośników wydobywają się różne małe bajerki. Kiedy jedziesz odpowiednio szybko, wszystkie dźwięki cichną zgaszone przez szum powietrza, a kiedy zanosi się na wypadek, słyszysz jedynie miarowe bicie serca...

Niestety, trzeba pamiętać o jednym: jak w przypadku większości gier ze stajni EA Sports, masz tutaj do czynienia ze świetną pozycją, ale głównie dla osób, które nie posiadają wcześniejszych wersji tego produktu. Inni od końcowej oceny powinni odjąć 20 procent.





No One Lives Forever

Wydany pod koniec 2000 roku NO ONE LIVES FOREVER pojawił się wyłącznie w wersji pecetowej. Jednak ogromny sukces tego tytułu przyczynił się do wydania jego konsolowej reedycji. W ten sposób dzięki firmie Sierra NOLF w prawie niezmienionej formie wkracza na podwórko PlayStation 2.

W grze wcielasz się w postać Cate Archer, pierwszej superagentki brytyjskiego wywiadu, i dowiadujesz się, że tajna organizacja wywiadowcza – UNITY – której

Jeśli marzyłeś o roli agenta, w NOLF masz szansę sprawdzić się w tym fachu...

jesteś adeptem, ma poważne kłopoty. Ich sprawcą jest podwójny szpieg rozsadzający firmę od środka. Ponad połowa agentów UNITY bądź to zaginęła, bądź też została odnaleziona ze stanem zdrowia mocno pod kreską. Sytuacja nie pozostawiła szefostwu wyboru: przydzielono cię do zadania, którego powodzenie lub porażka zadecydują o przyszłości organizacji. Twoim celem jest przestępcza formacja H. A. R. M., którą musisz rozpracować i zlikwidować. Jej szefowie dążą do dominacji nad światem i starają się za wszelką cenę usunąć przeszkodę, którą jest twoja Firma.

NOLF to klasyczna strzelanina FPP o bardzo nieklasycznym scenariuszu, opartym na przygodach Jamesa Bonda z lat 60. i 70., okraszona humorem z filmów o Austinie Powersie. To właśnie dzięki klimatowi kolorowych lat sześćdziesiątych oraz dowcipnym dialogom szpiegowska historia wciąga od samego początku. Nie bez znaczenia są tu także świetnie wpasowane wstawki filmowe, których z pewnością nie będziesz chciał pominąć.

Dużą zaletą NOLF jest jego ogromna różnorodność. W czasie wykonywania misji masz okazję wykazać się nie tylko jako

specjalista od mokrej roboty, ale również znawca różnorodnych gadżetów, których nie powstydziliby się sam 007. Przy większości zadań nie obejdziesz się również bez porządnej giwery. Arsenal ciężki w grze to prawdziwa plejada gwiazd, których występy solowe wyjątkowo miło rozbrzmiewają przy akompaniamencie wypadających pustych łusek.

Niestety, bieganie i strzelanie nie wystarczą, by gra zdołała zachwycić fanów gatunku. Uczciwie należy stwierdzić, że chociaż muzyka i dźwięk stanowią przyjemne tło, o tyle grafika lekko im ustępuje (w rzeczywistości prawie wcale nie różni się od tej znanej z PC). Podczas gry pojawiają się trzy elementy obniżające poziom frajdy. Pierwszy to brak tzw. quick save'a, co doprowadza do furii nawet najtwardszych graczy. Druga to rekordowo długi czas dogrywania się poziomów. Ostatnią jest kontroler, który nie sprawdza się w tego typu grach. Usterki nie psują jednak ogólnego dobrego wrażenia, jakie robi ten tytuł. Każdy fan FPP powinien więc zagrać w NOLF!



No One Lives Forever
MONOLITH / CD PROJEKT

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

65% 70% 75%
GRAFIKA DŹWIĘK ZABAWA

Choć NOLF jest jedynie klonem pecetowej wersji i tak warto zainteresować się tą grą. Niepowtarzalny klimat!

70%
OCENA

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

MEDAL OF HONOR FRONTLINE™



8 991



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, wydany niedawno na PC, dokonał przewrotu w gatunku strzelanek FPP. Swoim perfekcyjnym wykonaniem wytyczył nowy kierunek rozwoju gier tego typu. Śmiało można by powiedzieć, że czegoś takiego świat komputerowy jeszcze nie widział

Poruczniku Patterson, został pan oddelegowany na Omaha Beach. Proszę zapoznać się ze szczegółami misji i pomyślnie ją ukończyć. Odmaszerować!

i długo nie zobaczy... gdyby nie pojawienie się FRONTLINE na konsolę PlayStation 2!

9 lipca 1944 porucznik Jimmy Patterson ląduje wraz z 326 tysiącami alianckich żołnierzy na Omaha Beach. W tym momencie rozpoczyna się misja, której szczęśliwe zakończenie ma przesądzić o losach II wojny światowej. To właśnie tobie przyjdzie wcielić się w postać Pattersona i na twoich barkach spocznie odpowiedzialność za powodzenie misji. Nie będzie to jednak zadanie łatwe, ponieważ nie co dzień niszczysz bunkry, łodzie podwodne, czołgi i działka przeciwlotnicze czy wykradasz ściśle tajne dokumenty w przebraniu niemieckiego oficera... prawda?

Po odpaleniu FRONTLINE przygotuj się na jedno – od tej gry łatwo się nie odchodzi. Kiedy zagłębisz się w świat żywcem wyjęty z filmów „Szeregowiec Ryan” czy „Kompania Braci”, przestaniesz funkcjonować jak dotychczas. Twój pokój zamieni się w prawdziwe pole bitwy, a z głośników dochodzić będą odgłosy wystrzałów, krzyk oficerów

i przeraźliwe jęki umierających wojaków. Wojenny klimat został w tej grze oddany wyśmienicie.

We FRONTLINE zachwyca niemal wszystko. Szybka akcja połączona z doskonale oddanymi wojennymi realiami. Różnorodność misji, które polegają nie tylko na strzelaniu na oślep, spora interakcja z otoczeniem czy pozostałymi żołnierzami oraz możliwość przypadkowego wpłynięcia na rozwój wydarzeń. Wszystko to sprawia, że masz przed sobą jeden z najlepszych tytułów FPP tego roku!

Szczegółowa i ostra grafika jest perfekcyjna do tego stopnia, że na dobrej klasy telewizorze bardzo trudno odróżnić, czy masz do czynienia z grą na PC, czy też na konsolę. Aż chce się rzucać granatem dla samej tylko przyjemności wizualnej... (no, może trochę przesadziłem;)). Postacie pojawiające się na ekranie zostały tak szczegółowo oddane, że masz wrażenie, jakbyś obcował z ludźmi z krwi i kości. Podobnie sytuacja przedstawia się z dźwiękiem. Wybuchy, wystrzały z karabinów, okrzyki i rozmowy oddano bezbłędnie. Specjalnie na tę okazję stworzona przez orkiestrę symfoniczną ścieżka dźwiękowa zachwyca. Partie chóralskie dźwięczą w uszach jeszcze długo po zakończeniu zabawy.

Jedynym mankamentem FRONTLINE jest to, że wojna kończy się tutaj wyjątkowo szybko:) Gra jest za krótka, to fakt, ale śmiem sądzić, że gdyby dorzucano do niej jeszcze dwa razy tyle misji, powiedziałbym to samo. Masz bowiem przed sobą tytuł, o którym myśli się godzinami i od którego trudno się oderwać. Ideał sięgnął pola bitwy. Polecam!



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
ELECTRONIC ARTS / CENEGA POLSKA

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

90% GRAFIKA
95% DŹWIEK
100% ZABAWA

Niekwestionowany hit!
Ocena mogłaby sięgnąć 100%, gdyby gra miała lepsze sterowanie...
95% OCENA

Cena: 239 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING



MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING to tytuł wydany przez firmę Codemasters. Niestety, ów produkt reklamowany nazwiskiem Żelaznego Mike'a to prawdziwe KO dla gracza, który skusi się na taką pozycję...

Na początku wszystko wygląda całkiem nieźle. Zaczynasz od stworzenia boksera, co jest naprawdę fajną zabawą. Takiej mnogości opcji i dokładnego odwzorowania twarzy postaci jeszcze nie było. Wystarczy powiedzieć, że można ustawić nawet wielkość sińców pod oczami zawodnika.

Twórcy MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING zadali skuteczny knock-out! Szkoda tylko, że graczom...

Niestety, w przeciwieństwie do twarzy, ciało boksera wydaje się jakieś takie plastikowe – wygląda on raczej na istotę złożoną z baloników niż postać z krwi i kości. Czas jednak rozpocząć walkę. Przypomina ona bardziej drogę przez mękę niż zawodowy boks. Choć przeciwnicy to 16 profesjonalnych



zawodników (od Fransa Bothy'ego do Mike'a Tysona), to sama walka stanowi najgorszą część zabawy. Pomimo wielu technicznych zagrań (m. in. 4 rodzaje bloku i 4 rodzaje uników), grę skutecznie utrudnia okropne sterowanie. Przyciski pada służą do zadawania podstawowych ciosów: tzw. staby do uników, modyfikacji ciosów i innych kombinacji, lewa gałka analogowa do poruszania się, a prawa do blokowania. Takie rozmieszczenie funkcji skutecznie utrudnia zabawę i czyni ją bardzo chaotyczną.

Poza trybem dla dwóch zawodników gra oferuje „aż” trzy rodzaje rozgrywki (plus dwa nowe tryby po ukończeniu zabawy): walkę o pas, towarzyskie zmagania oraz zmagania na czas. Pokonanie przeciwnika w którymkolwiek z trybów powoduje zdobycie bonusu (odblokowanie jakiegoś zawodnika, przejęcie najlepszego ciosu konkurenta czy zabranie mu jednego z jego kombosów). Szkoda tylko, że mozolne zmagania w celu odkrycia tych wszystkich atrakcji nie sprawiają zbytnej frajdy i nie rekompensują innych wad tytułu.

Sprawy nie ratuje estetyczna oprawa gry. Areny są dość różnorodne i ładnie wykonane. Zawodnicy podczas samej walki prezentują się całkiem efektownie. Szkoda tylko, że ścieżka dźwiękowa jest cokolwiek skromna – muzyki posłuchasz jedynie w menu i podczas wejścia bokserów na ring, potem już dobiegną cię tylko dźwięki ciosów. Komentarze wygłaszane po walce są bez polotu i często się powtarzają.

Z przykrością stwierdzam, że gra nie jest warta wydanych pieniędzy, nawet jeśli należysz do miłośników boks. Na rynku znajdziesz lepsze tytuły poświęcone temu sportowi. Wstydźcie się Mistrzowie Kodu...



MIKE TYSON HEAVYWEIGHT...
CODEMASTERS / CD PROJEKT

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

70% **GRAFIKA** 50% **DŹWIĘK** 40% **ZABAWA**

Dziwne sterowanie skutecznie utrudnia zabawę, cała reszta też nie prezentuje się najlepiej... 40% **OCENA**

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

BRITNEY'S DANCE BEAT

RECENZJA PS2



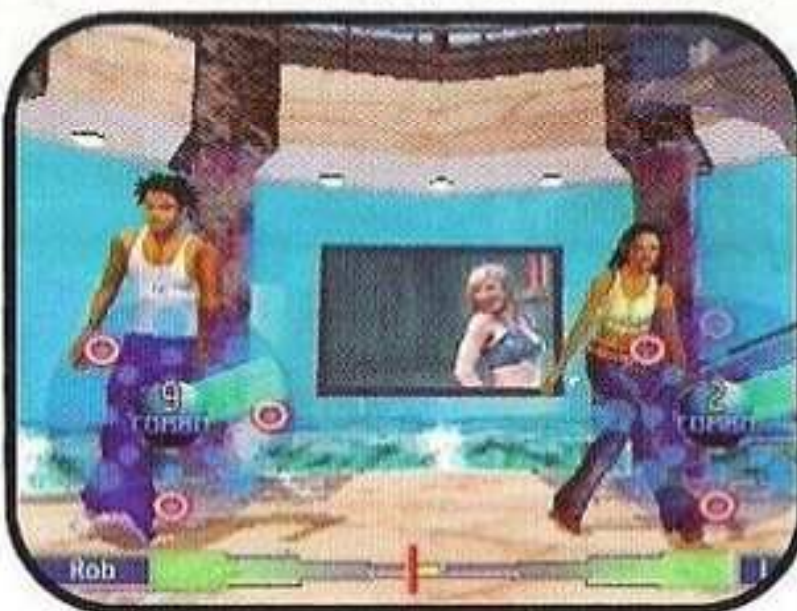
Britney jest już praktycznie wszędzie. W telewizji, na scenie, w kinie, a teraz próbuje się wdrzeć do twojej konsoli! Panna Spears wyjeżdża właśnie na tournée i potrzebuje tancerzy, dlatego urządza casting, w ramach którego w szranki staje sześciu zawodników: trzy kobiety i trzech mężczyzn. Wcielasz się w jedną z tych osób i tańcząc, masz za zadanie udowodnić swą wyższość nad pozostałą

Jeśli nie jesteś wiernym fanem panny Britney, spokojnie możesz darować sobie tę grę... No, chyba że kochasz wirtualny taniec i wygłupy na macie...

piątką. Nie jest łatwe! BDB jest typową grą „taneczną”, w stylu BUST-A-MOVE, gdzie należy rytmicznie wciskać klawisze pada, zgodnie z tym co nakazuje ci gra. W rogu ekranu wyświetlone jest coś, co przypomina radar, na którym pojawiają się klawisze i/lub strzałki, które należy nacisnąć, kiedy zostaną podświetlone. Seria takich trafień tworzy combo, które zwiększa ilość zdobytych przez siebie punktów. Poza tym każde dziesięć trafień pod rząd wysyła przeciwnikowi

przeszkodzkę – na przykład przesunięcie wyświetlonego klawisza o segment wcześniej. Na dole ekranu znajduje się suwak, który przechyla się w stronę tego tancerza, który popełnia mniej błędów. Wygrywa ten, po którego stronie znajduje się suwak w chwili ukończenia piosenki.

Gra oferuje trzy tryby rozgrywki: przesłuchania u Britney, trening i gra dla wielu graczy. Oprócz tego można podpatrzeć jak tańczy postać kierowana przez konsolę oraz obejrzeć materiały dodatkowe, które należy najpierw odkryć, grając w główny tryb gry. Są to sceny nakręcone za kulisami, a także interaktywne klipy z jednego z koncertów Britney. Oznacza to, że podczas gdy konsola odtwarza film, ty możesz sterować kamerą, tzn. kręcić nią i przybliżać obraz do woli. Opcja przybliżania przydaje się często:) W BDB grałoby się przyjemnie, gdyby



nie fakt, iż zawarto tu tylko pięć piosenek! Podczas trybu dla jednego gracza należy przejść każdy z utworów dwukrotnie, raz w wersji skróconej, a drugi raz w pełnej. W grze zawarto 10 poziomów-piosenek, trwających po około 3 minuty. Oznacza to, że na przejście gry przeznaczono od 30 do 60 minut. Odkrycie wszystkich filmów zajmuje jeszcze dodatkową godzinkę. Przepraszam, ale to stanowczo za mało! Całą sytuację ratuje grywalny tryb multiplayer i fakt, że gra bardzo rozluźnia, nie wymagając od gracza wiele uwagi. Jeśli dorzucisz do tego możliwość podłączenia do konsoli specjalnej maty do tańczenia (a nawet dwóch), spowoduje to, że dość często będziesz wracać do tego tytułu.

Oprawa gry jest bardzo nierówna. Grafika postaci jest śliczna, co w połączeniu ze świetną animacją



(technologia motion capture) robi wyjątkowe wrażenie. Co z tego, skoro areny, na których odbywają się taneczne pojedynki, są paskudne, małe i puste. Z dźwiękiem jest podobnie – niby słyszysz jak Britney śpiewa i komentuje, lecz basy są dziwnie płaskie, komentarze skromne, a o wykorzystaniu Dolby 5.1 możemy po prostu zapomnieć. Przecież to wymarzona okazja na wykorzystanie pełnych możliwości konsoli. Jednym słowem o grze: MAŁO! Mało Britney, mało piosenek, tancerzy, mało gry. Chociaż fani gwiazdy będą się dobrze bawić, to pozostali gracze... nie.

BRITNEY'S DANCE BEAT

THQ / LEM

PS2 GCN Xbox

PSOne GBA GBC

60%

GRAFIKA

75%

DŹWIĘK

70%

ZABAWA

Miła, lecz stanowczo za krótka jak na DVD. Tylko i wyłącznie dla fanów czołowej gwiazdki z MTV!

60%

OCENA

Cena: 179 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, Mata

TEKST: KAMIL „FOOBERT” JULJAŃSKI

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

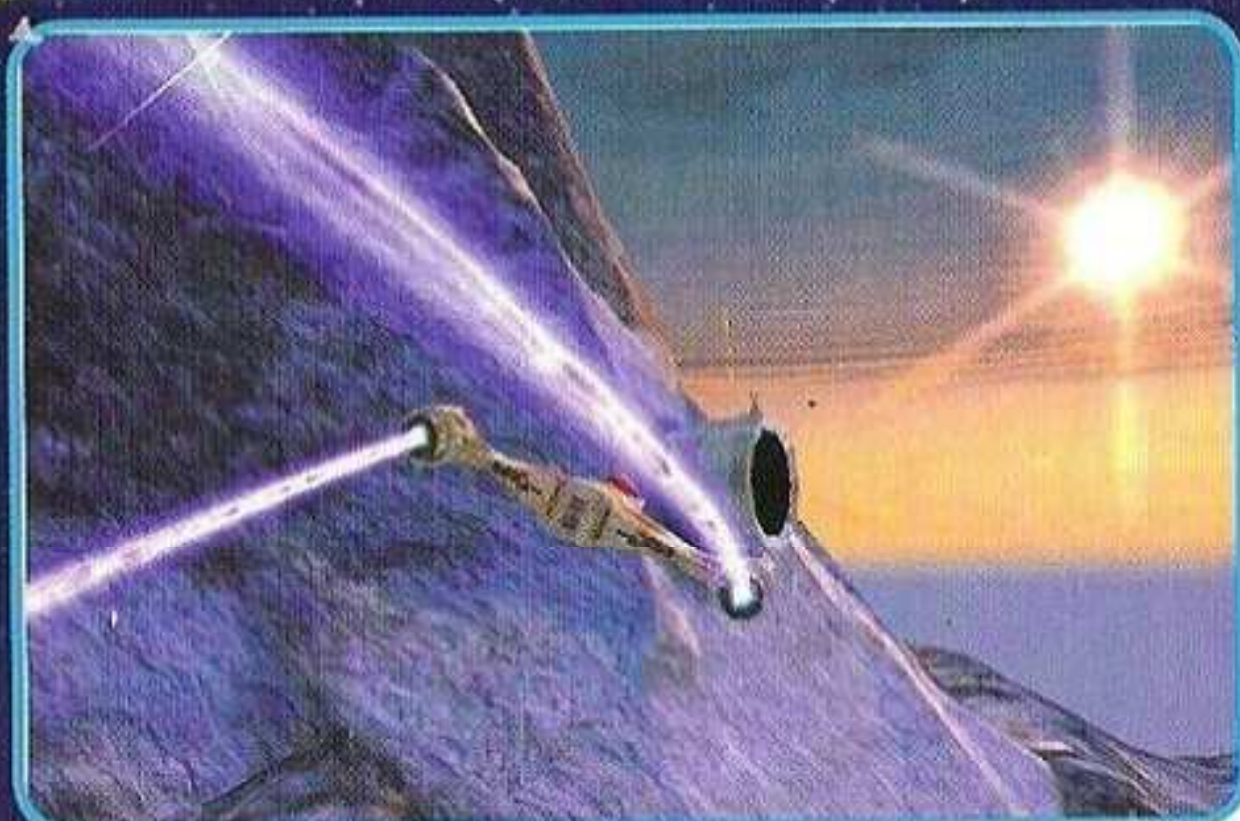


przyjemna i nie wymaga uczenia się setki skrótów klawiszowych. Jeśli chodzi o broń, to myśliwiec Adi nie posiada nic innego poza laserem, ale za to twoja mistrzyni dysponuje różnymi mocami – tarczą, piorunem, mocą spowalniania czasu oraz potężną falą energii, niszczącą nawet największe statki. To trzeba zobaczyć!

Nowy film z serii Star Wars i nowa gra. Całkiem dobra! Tak właśnie powinno być!

Słabszą stroną gry stanowi jej grafika. Poziomy rozgrywane się na powierzchni planet są piękne, ale już te dziejące się w Kosmosie wydają się sterylne puste [przecież kosmos jest sterylne pusty – Frogger]. Animacja jest płynna i oscyluje w okolicach 50 klatek na sekundę, lecz zdarza jej się niestety czasem brzydko chrupnąć. Dźwięk natomiast to istne чудо. Z głośników rozbrzmiewa pompątyczna muzyka, żywcem wzięta z „Epizodu II”, a wszystkie postacie bez przerwy dyskutują przez radio. Robi to naprawdę wielkie wrażenie!

Gra jest dobra, choć zbyt krótka i trochę jednostajna. Wszystkie misje polegają albo na niszczeniu określonych celów, albo na ich ochranianiu, a to stanowczo nie zaspokaja chęci wynagrodzenia sobie sporego wydatku. Dwa dni zabawy to mało, ale fani Gwiezdných Wojen na pewno i tak będą zachwyceni!



JEDI STARFIGHTER to kosmiczna strzelanina, która rozgrywa się w trakcie wydarzeń przedstawionych w filmie „Epizod II” sławnej serii SW. Zostaniesz rzucony w wir walki

z Federacją Handlową oraz wysłannikiem hrabiego Dooku – Cavikiem Tothem. Historia jest prosta: Rada Jedi, bojąc się, że bogaty w zasoby system

Karthakk przejdzie pod kontrolę hrabiego, wysyła tam mistrzynię Jedi – Adi Gallię. Musi ona dołączyć do pirata Nyma i jego wesolej watahy oraz pokrzyżować plany podstępny Dooku. Aby wyrównać szanse, Gallia otrzymuje prototypowy myśliwiec – tytułowy Jedi Starfighter.

Kosmiczna strzelanina, w której akcja aż wylewa się z ekranu telewizora, to coś, na co fani „Gwiezdných Wojen” zawsze czekają z utęsknieniem!

W zależności od misji wcielisz się tutaj w rolę Adi albo Nyma. Każda z 15 misji, oprócz celów podstawowych, posiada także różne dodatkowe zadania, których wykonanie nagradzane jest odblokowaniem jakiegoś bonusu. Jest to wspaniała opcja przedłużająca żywotność gry. Bonusy są też cudownym dodatkiem dla wszystkich fanów gwiazdnej sagi: dzięki nim możesz np. uczestniczyć w emocjonującej walce między Obi Wanem a Jango Fettelem w pasie asteroidów w systemie Geonosis. Poza tym co i rusz twórcy tytułu puszczają oko do gracza, który zna całą historię przedstawioną w Gwiezdných Wojnach. W jednej z misji Reti, podkomendny Nyma, mówi, że zna jednego Toydarianina na Tatooinie, który zapłaci niezły szmal za złom unoszący się na pobojowisku (tak, tak, chodzi o skąpca Watto). Niby mała rzecz, ale ucieszy każdego prawdziwego miłośnika sławnej sagi.

Na pochwałę zasługuje także sterowanie w grze. Wszystkie funkcje zostały rozmieszczone tutaj tak, że podniebne akrobacje wykonuje się intuicyjnie, a nie szuka klawisza odpowiadającego za odpalenie jakiejś mocy. Walka jest więc łatwa, miła oraz



STAR WARS JEDI STARFIGHTER
LUCASARTS / LEM

PS2	GCN	XBOX
PSOne	GBA	GBC

70%	90%	70%
GRAFIKA	DŹWIEK	ZABAWA

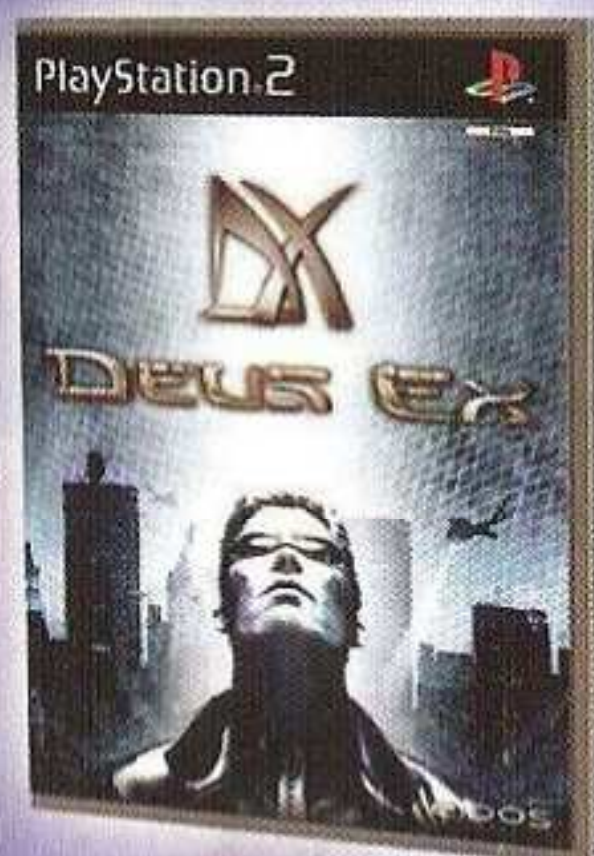
Gra zdaje się być nieco za krótka, choć i tak sprawi wielką frajdę miłośnikom serii Star Wars

75%
OCENA

Cena: 249 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card



DEUS EX



Cyberpunkowa strzelanina FPP, której akcja toczy się w mrocznym świecie przyszłości, rodem z prozy Gibsona!

Rok 2052: krach ekonomiczny, upadek moralny, terroryzm i... starożytny spisek. Trzymaj broń w pogotowiu. Uważaj na plecy. Wyjaśnij tajemnicę i dopadnij ich... zanim oni dopadną ciebie!

www.cenega.pl



PlayStation® 2



www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

GT Concept

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR



Pierwszą część GRAN TURISMO na pewno pamiętają wszyscy starsi posiadacze konsoli PlayStation, zwanej pieszczotliwie „szarakiem”. Jeśli jednak przegapicie tę kultową grę, naprawdę macz czego żałować! Wspaniała jak na tamte czasy grafika, miażdzący realizm, ogrom opcji tuningowych samochodów, mnóstwo aut do wyboru – to wszystko uczyniło z GRAN TURISMO najwspanialszą grę wyścigową wszech czasów, co w obliczu jej olbrzymiej popularności szybko zaowocowało powstaniem kolejnych części serii. Kiedy rok temu GT3: A-SPEC zawitał do domów posiadaczy PS2 w Europie, natychmiast został okrzyknięty przebojem. Nic dziwnego, że każdy z niecierpliwością czeka na nadchodzą – czwartą już – część GT. Zanim jednak się pojawi, panowie z Polyphony postanowili uraczyć graczy smakowitym kąskiem, który ma chwilowo zaspokoić rozbudzony apetyt.

GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEWA odbiega nieco od znanych z poprzednich części wzorców, stawiając tym razem

głównie na tryb zręcznościowy. W odstępku poszedł podstawowy tryb Gran Turismo, gdzie kupowanie i sprzedawanie samochodów, potrzebnych części oraz tuning były esencją całej gry. Pozostało natomiast kilka opcji regulacji parametrów pojazdu (dość uproszczonych) oraz system licencji, które tym razem zalicza się w nieco mniej złożony sposób, a ich posiadanie owocuje otrzymaniem nowych modeli samochodów. A tych jest dużo. Oj, baaardzo dużo!

W GTC znajdziesz około 100 różnych modeli wozów. W Japonii było „jedyne” 60 aut obecnych na wystawie w Tokyo. Po powiększeniu tej liczby o samochody zaprezentowane na targach w Europie oraz parę koreańskich maszyn [tylko nie Daewoo, proszę! – przyp. Krooger]

GT CONCEPT nie jest zwykłą kontynuacją. To smakowita przekąska przed daniem głównym...

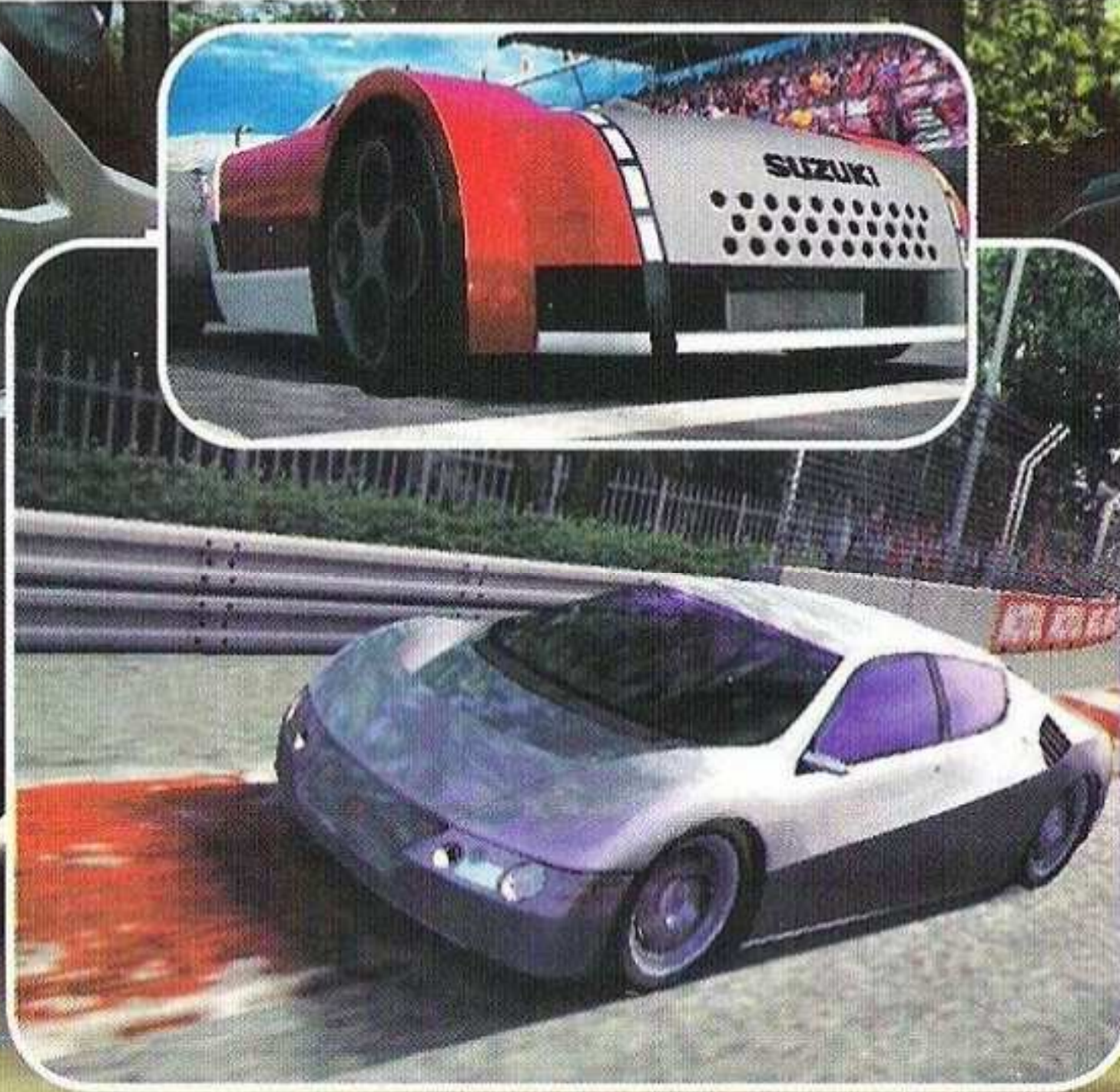
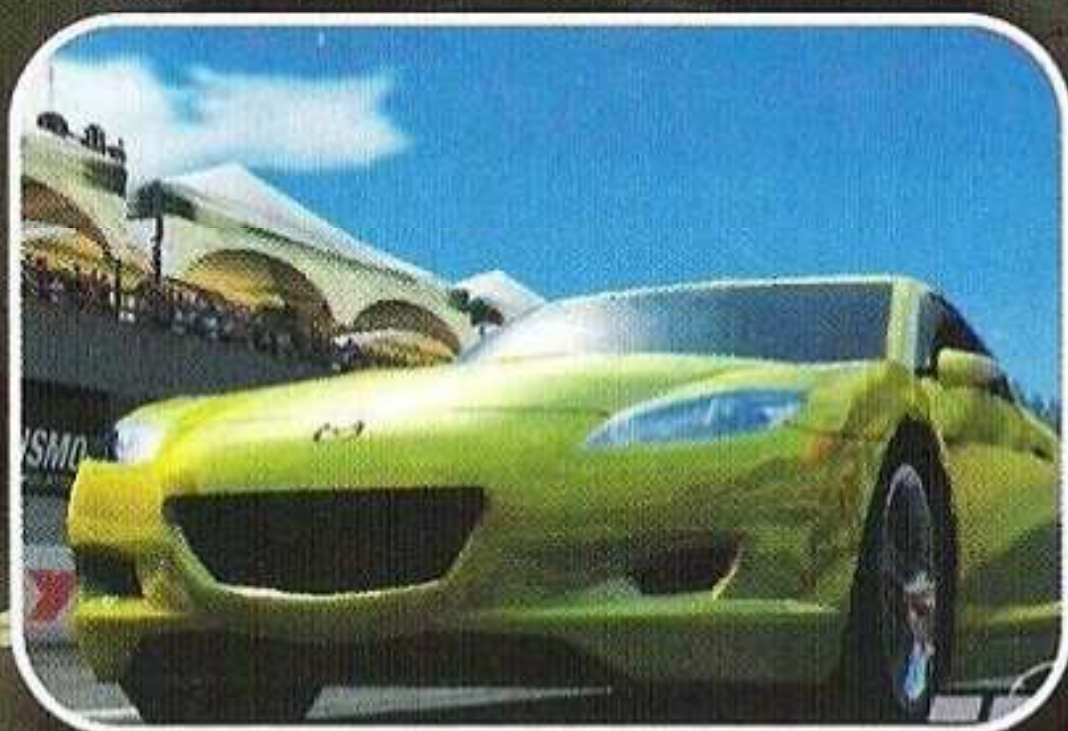
otrzymujesz naprawdę wiele fur do wyboru, za kółkami których aż chciałoby się poszaleć. Najróżniejsze modele takich marek jak Mercedes, Honda, Toyota, Chevrolet, Volkswagen, Mitsubishi, Subaru i wiele, wiele innych – to auta, na widok których prawdziwi fani motoryzacji stają osłupiali z wrażenia.

Nie działałoby się tak, gdyby nie wspaniała grafika. Ta istotnie przyprawia o zawrót głowy. I choć gra oparta jest na engine poprzedniej części, samochody marzeń w niej obecne prezentują się wyjątkowo okazale.

Błyszcący, perłowy lakier, znakomite efekty świetlne, kurz na drogach czy też zaskakujące bogactwo szczegółów powodują, że trudno oderwać wzrok od ekranu. Jedyne, do czego mam pewne zastrzeżenia, to niektóre elementy pobocza – publiczność momentami wygląda tak, jak gdyby była papierową wycinanką. W ferworze walki nie masz na szczęście czasu, by podziwiać widoki.

Oprawa dźwiękowa pozostawia też pewien niedosyt – podczas gdy wszelkie odgłosy dobiegające z trasy są niesamowicie realistyczne i dopracowane do granic możliwości, ścieżka dźwiękowa niezbyt przypadnie do gustu pogromcom szos. Są to głównie rockowe kawałki i mimo że to właśnie one najlepiej pasują do gier wyścigowych, to nie znajdziesz tutaj szczególnie wyszukanych hitów. A szkoda!

Europejska wersja GTC jest prawdziwą kwintesencją wyścigów. Połączenie symulacji i zręcznościówki oraz mnogość tras i pojazdów czynią z niej coś więcej niż próbę sprzedania starego produktu w nowym opakowaniu. Spora liczba innowacji i nieco inne podejście do tematu również robią swoje i powinny zainteresować nie tylko zagorzałych fanów serii. Polecam z czystym sumieniem!



GT CONCEPT POLYPHONY DIGITAL / SONY POLSKA		
PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC
95% GRAFIKA	95% DŹWIEK	90% ZABAWA
Ogromna liczba samochodów, których długo jeszcze nie zobaczysz na naszych drogach to duuuuuży plus!		90% OCENA
Cena: 149 zł Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card		

DRAKAN

THE ANCIENTS' GATES

Baśnie o smokach i pięknych księżniczkach nie są ostatnio zbyt popularne. Czemu jednak rezygnować na dobre z tego, jakże wdzięcznego przecież, motywu? Wykorzystano go w całkiem interesującej grze DRAKAN: THE ANCIENTS GATES, utrzymanej w klimacie przygodowo-zręcznościowego RPG. Pojawia się w niej smok (jako jeden z głównych bohaterów), piękna wojowniczką (zamiast księżniczki) oraz wciągająca fabuła. Dzięki temu zgrabnemu połączeniu powyższych elementów przekonasz się, że klimatów fantasy nigdy

Dawno, dawno temu żyła piękna księżniczka, którą porwał smok... Zaraz, to chyba nie ta bajka...

dość! Zwłaszcza, jeśli masz do czynienia z typowym dla tego gatunku światem i realiami – zamczyskami, złymi władcami, bezkresnymi terenami, wieloma rodzajami białej broni czy wreszcie magią!

Wspomniana wojowniczką to wyjątkowo powabna Rynn, która pewnego dnia zamiast rodzinnej wioski zastaje jej zgliszczą. Jedyne ocalałą istotą jest zaś smok Arokh. Ten stan rzeczy zmusił oboje do podjęcia bardzo radykalnych kroków. Rynn wyrusza do zamku, w którym panuje dobra królowa. Zdradza ona dziewczynie cel jej misji – Rynn musi dotrzeć do starożytnych, magicznych wrót zdolnych przebudzić smoki. A te miłe istoty mogą naprawdę pomóc! Zarówno części samych wrót, jak i przedmioty potrzebne do ich otwarcia rozrzucono po całym świecie, co nie czyni zadania prostym (i bardzo dobrze!). W drodze do celu czeka cię masa dodatkowych misji, takich jak zwiedzanie lochów, miast i wiosek czy pojedynki z napotkanymi monstrami!

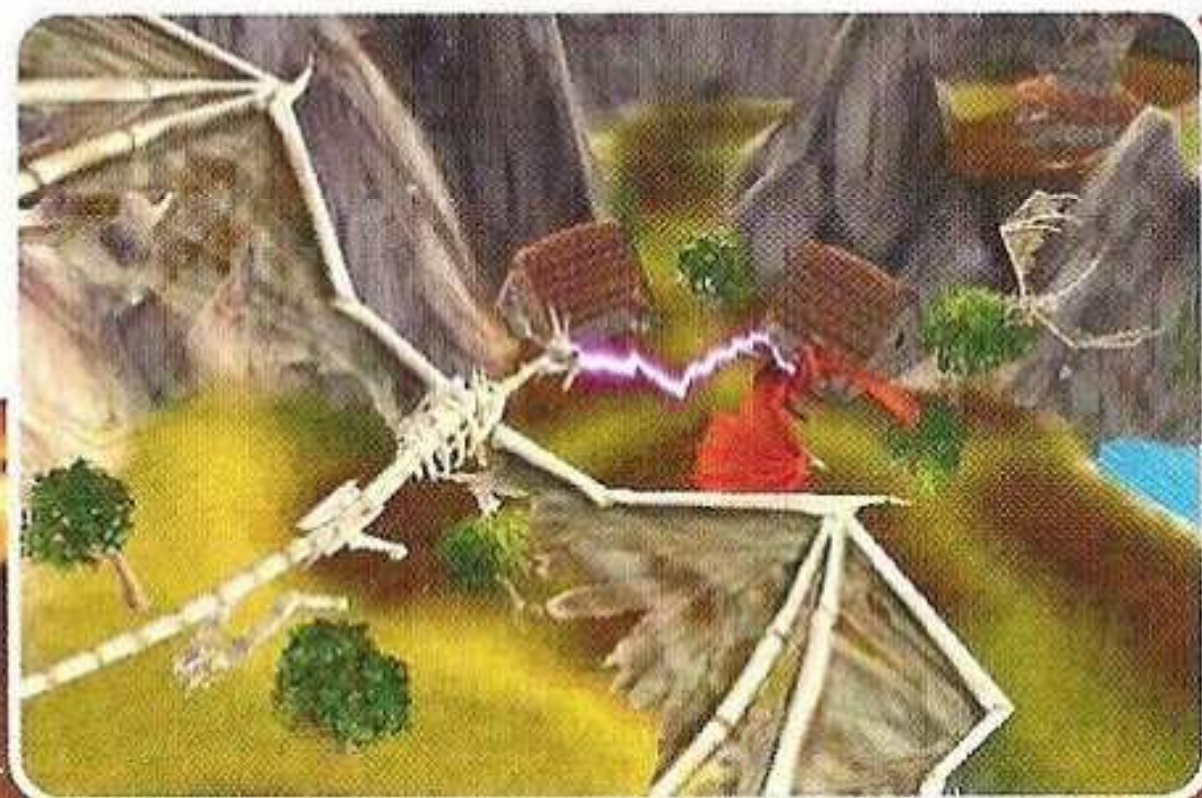
Świat gry jest ogromny i przedostanie się w jego odległe obszary o własnych siłach byłoby dla dziewczyny bardzo trudne. Na szczęście zawsze może liczyć na wiernego smoka, który – niczym skrzydlaty rumak – przetransportuje ją w odpowiednie miejsce. Latanie na smoku jest jednym z najciekawszych elementów zabawy – powietrzna walka, zianie ogniem, pokonywanie kolejnych przeciwników... Coś pięknego!

Mimo iż gra wygląda na typowe TPP, podczas wędrówki niejednokrotnie da-

dzają o sobie znać elementy gier RPG (kupowanie nowych broni i zbroi za zdobyte fundusze, możliwość korzystania z czarów). Wraz z rozwojem akcji otrzymasz bardziej złożony system walki, dający dużo większe możliwości niż kilka combosów dostępnych na wstępie.

Oprawa audiowizualna stoi na wysokim poziomie. Grafika, choć nie rewolucyjna, jest ładna i estetyczna, co niewątpliwie umila całą rozgrywkę. Wiele dobrze wykonanych lokacji, prześlizne potwory, udane animacje, wszystko dopracowane w najdrobniejszych szczegółach – to wyjątkowo rzetelna robota. Muzyka jest przyjemna, a efekty dźwiękowe zachwycają. W głosach lektorów nie słychać żadnej sztuczności.

DRAKAN oferuje naprawdę wiele godzin niezłej zabawy, a dodanie do niego elementów fantasy stanowi bardzo dobry przykład na to, że warto wykorzystywać sprawdzone rozwiązania. Byleby przedstawiać je w oryginalny sposób. Co, na szczęście, dzieje się w tym przypadku.



DRAKAN THE ANCIENTS' GATES
SURREAL / SONY POLSKA

PS2 GCN Xbox

PSONE GBA GBC

75%

GRAFIKA

75%

DŹWIEK

85%

ZABAWA

DRAKAN reprezentuje naprawdę wysoki poziom. Ktoś włożył w stworzenie tej perelki dużo wysiłku... Super!

80%

OCENA

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card

SPLINTER'S CELL

METAL GEAR SOLID był bardzo dobrą grą. Nic jednak nie trwa wiecznie. Nadszedł już najwyższy czas na zmianę warty. Inspirowany twórczością Toma Clancy'ego SPLINTER'S CELL oferuje zbliżony sposób rozgrywki, co wspomniany przed chwilą MGS. Różnice tkwią w szczegółach, na pierwszy rzut oka bowiem obie gry sprawiają wrażenie bardzo podobnych do siebie. Bohater SC, Fisher, jest agentem Third Echelon, rządowej grupy do walki z terroryzmem. Jako Fisher będziesz musiał dostać się do różnych instytucji, pozostać niezauważonym i wynieść z nich dobrze strzeżone dokumenty. Tym, co ma różnić Fishera od Solid Snake'a, będzie sprawność fizyczna

tego pierwszego – agent Fisher będzie potrafił m.in. skradać się (tak, to mało odkrywcz), wyglądać zza rogów, wspinać się po ogrodzeniach, czotgać się, bardzo sprawnie walczyć, a nawet... korzystać ze sprzętu do wspinaczki! Grafika SPLINTER'S CELL to jedna z tych najlepszych, jakie tylko Xbox potrafi wygenerować. Czy cały projekt nie okaże się jednak kikssem, dowiemy się już późną jesienią.



LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING

Po wspaniałym filmie przyszedł czas na gry nawiązujące do trylogii Tolkiena! Electronic Arts szykuje swoje DWIE WIEŻE (na PS2 i GBA), które są zlepkiem wydarzeń z pierwszej i drugiej części powieści, a Universal Interactive DRUŻYNĘ PIERŚCIENIA (na PS2, GBA, PC i oczywiście Xbox). Na szczęście scenariusz tej ostatniej gry action-adventure powstaje bardziej w oparciu o książkę, niż o film. Dzięki temu w FOTR pojawią się takie „nowe” postaci, jak np. Tom Bombadil czy Glorfindel. Zresztą ta wersja opowieści o Drużynie nie będzie zbyt odiegać od wizji Tolkiena. Choć FOTR skupia się głównie na losach Froda, w grze

będzie można skorzystać także z pomocy innych członków drużyny – Aragorna i Gandalfa – w zależności od tego, na jakim etapie gry się znajdujesz (a jest ich w sumie osiem).



Zdaniem tamtejszych dziennikarzy gra (przygotowywana na Xbox'a, PS2 i PC) nie jest zbyt oryginalnym tytułem FPP. Ich opinię będziesz mógł zweryfikować zimą, gdy NIGHTFIRE trafi w twoje ręce.



podziwiać w niej nowego jeźdźcę, kobietę o imieniu Orta, parę nowinek (można zwalniać i przyspieszać lot smoka oraz zmieniać w czasie walki jego postać), ale przede wszystkim zapierającą dech w piersiach grafikę. Na razie niewiele wiadomo o samej fabule gry, ale nawet o najbardziej zawitej historii zapomina się, kiedy można wznieść się w przestworza i poczuć powiew wiatru na twarzy...



DEAD OR ALIVE: EXTREME BEACH VOLLEYBALL

Nowy turniej Dead or Alive czas zacząć! Na placu boju zbierają się zawodnicy (a raczej zawodniczki) i przygotowują do morderczych starć. Zaraz, a co tutaj robi piłka do siatkówki? I ta plaża... Spokojnie, to tylko (albo aż) nowa gra z serii DEAD OR ALIVE, która tym razem będzie bijatyką w zupełnie innym stylu. Właściwie to obejrzyś siatkówką plażową, w której wystąpią najpiękniejsze uczestniczki serii. Jej twórcy nie ukrywają, że liczą na zainteresowanie płci brzydkiej, bo w grze nie zabraknie skąpych bikini i innych (całkiem łatwych do zauważenia)... atutów. Piękne panie, oprócz pojedynków w piachu i palącym słońcu, będą miały też dostęp do innych rozrywek, takich jak poker czy konkursy piękności. No cóż, czego to ludzie nie wymyślą...



NIGHTFIRE

NIGHTFIRE to najnowsza gra z udziałem agenta 007, Jamesa Bonda. Tym razem będzie on ścigał niejakiego Rafaela Drake'a – oczywiście chodzi tu o nieprzyzwoicie bogatego i żadnego zawładnięcia światem szaleńca. Pościg będzie trwał przez 10 poziomów, podczas których Bond odwiedzi tak atrakcyjne miejsca, jak choćby szczyty Alp, plaże Pacyfiku czy też... stację kosmiczną (z wyłączoną grawitacją, ma się rozumieć). 007 będzie oczywiście obwieszony tysiącem tajnych a efekciarskich gadżetów z sekretnych laboratoriów rządowych. Kultowa postać bohatera i fajne zabawki powinny zapewnić ci godziwą rozrywkę. Dziwi więc fakt, że w zapowiedziach gry pojawiających się na Zachodzie brak entuzjastycznego tonu.

PANZER DRAGOON ORTA

Wszystkim fanom tytułów Segi nie trzeba przypominać, czym była seria PANZER DRAGOON na Saturna. Jej dwie pierwsze części to piękne strzelanki, w których atakowało się przeciwników z grzbietu pędzącego w powietrzu smoka. Trzecia, PANZER DRAGOON SAGA, to już bardziej skomplikowane RPG. Teraz przyszła kolej na nową odsłonę serii – tym razem na Xbox'a – która ma się ukazać na rynku już na jesieni. Nawiązuje ona do pierwszych klasycznych części i także jest strzelanką. Będziesz mógł

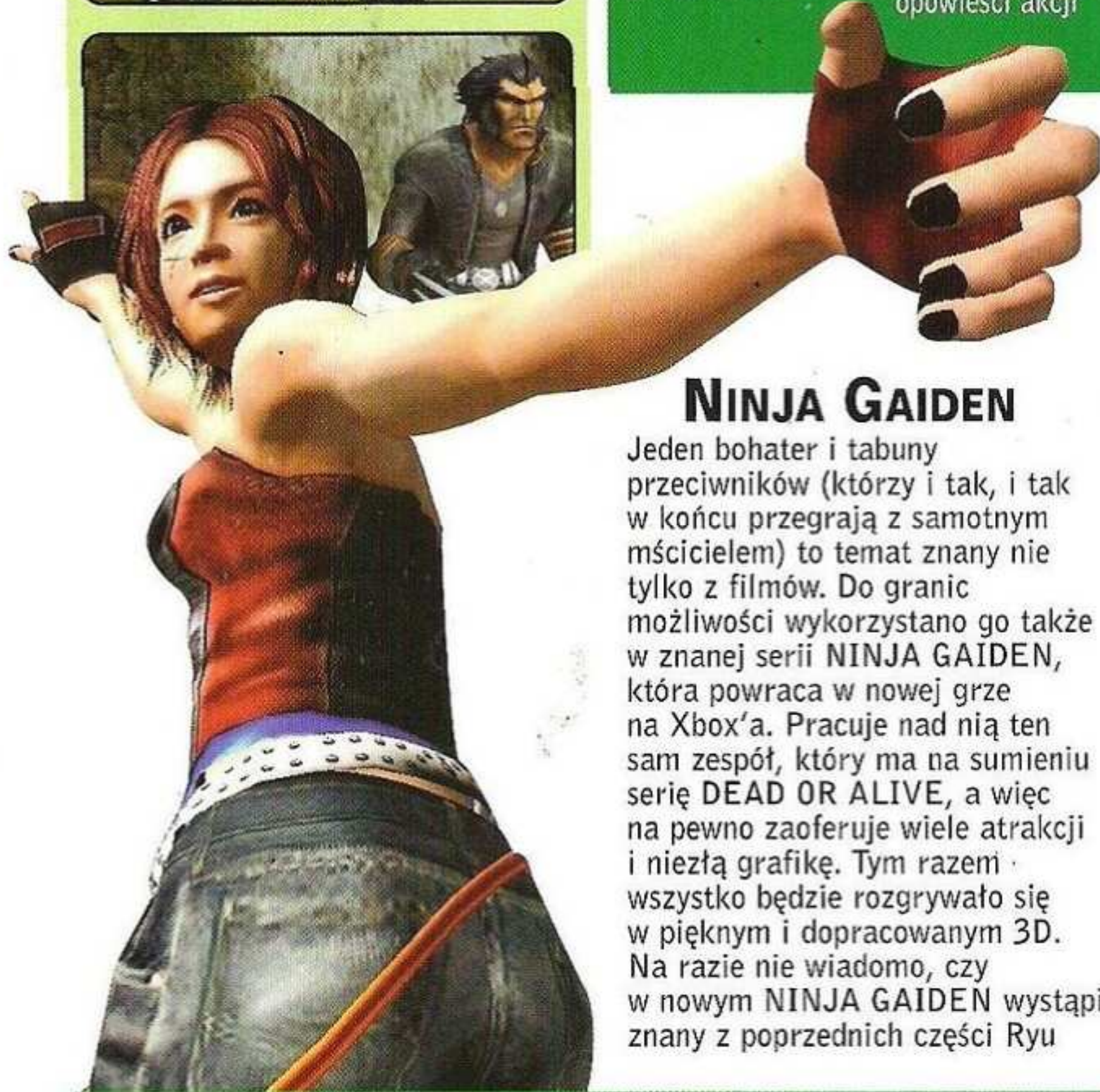
STEEL BATALION

Jeżeli szukasz „poważnej” i „złożonej” symulacji wielkiego robota bojowego, to dobrze trafisz. Opracowywany przez Capcom STEEL BATALION (w Japonii znany jako TEKKI) jest właśnie taką grą. O tym, że nie masz tu do czynienia z głupawą strzelaniną, świadczy sam sterownik, za pomocą którego będziesz kierował swoim robotem. Na potrzeby gry Capcom stworzył nowy pad, który wyposażono w – bagatela – 40 przycisków, dwa analogowe joysty i trzy pedały. Autentycznie. Jeśli wierzyć Atsushiemu Inabie, twórcy projektu, obsługa jego gry za pomocą standardowego pada (zresztą, niemałego) będzie w ogóle niemożliwa. SB zapowiada się jako pozycja wybitna, ale nawet jeśli taki plan się nie powiedzie, pozostanie zainteresowanie padem przypominającym fragment kosmosu. Martwi tylko jego sugerowana cena detaliczna. Około 155 USD.



WOLVERINE'S REVENGE

Za niecały rok posiadacze czarnych skrzynek będą mieć niepowtarzalną okazję poznania tajemniczej i mrocznej przeszłości Logana – ulubieńca ludzi wszystkich ras i wyznań. ZEMSTA ROSOMAKA (action-adventure 3D) opowiadać będzie o losach mutantów zanim przyłączył się do grupy X-Men. Przygotuj się na dużo prania po pyskach, używanie adamantynowych pazurów i konfrontację z największymi bandziorami uniwersum Marvela.



BLINX: THE TIME SWEEPER

Czy miałeś kiedyś ochotę przejąć kontrolę nad czasem? Spędzić nad grą cały tydzień, który dla innych będzie tylko chwilką? A co powiesz na posiadanie ogromnego odkurzacza, który pełni wiele różnorodnych funkcji, np. służy jako broń (i wcale nie strzela kurzem?). Jeśli odpowiesz dwa razy TAK, to mamy dla ciebie naprawdę fajny kasek, który ma się pojawić już na jesieni. Nazywa się BLINX – pracują przy nim ojcowie SONICA – i jest bez wątpienia grą przełomową. Wcielisz się w niej w kota Blinxa (posiadacza meganowoczesnego TS1000, dziwnie przypominającego odkurzacza), który jest pracownikiem fabryki czasu i dba o to, żeby nikt nie bawił się w Powrót do Przyszłości. Na jego drodze staną jednak pewni niegodziwcy, którzy marzą o zdobyciu kontrolujących czas Krysztalów. Gra być może byłaby kolejną częścią opowieści akcji

z cyklu Jesteś Zły, A Ja Cię I Tak Złapie, gdyby nie fakt, że naprawdę można w niej przejąć kontrolę nad czasem! Otóż wydarzenia nagrywane są na twardej dysku Xbox'a (tak, jest coś takiego...) i potem można je dowolnie zmieniać. Jeśli Blinx zbierze odpowiednią liczbę Krysztalów, może spowalniać czas, zatrzymać go, wracać do przeszłości czy nagrywać wydarzenia, a potem wykorzystywać je w momencie, kiedy potrzebny jest w tym samym czasie w dwóch różnych miejscach (co się często w życiu zdarza). Dzięki temu możliwości rozwoju akcji jest sporo, a gra zapowiada się naprawdę wyjątkowo oryginalnie!



Hayabusa ani jaka będzie fabuła. Trzeba więc cierpliwie poczekać do wiosny, kiedy Ninja rozpocznie swoją misję.

PSYCHONAUTS

Gatunek przygodówek nie przeżywa ostatnio odrodzenia, chociaż jego miłośnicy na pewno znajdą coś dla siebie w zapowiadanej na Gwiazdkę 2003 grze PSYCHONAUTS. Mimo że będzie to pozycja z gatunku akcji, to w szeregach jej twórców ukrywa się Tim Schafer, odpowiedzialny za takie klasyczne przygodówkowe hity na PC, jak GRIM FANDANGO czy DAY OF THE TENTACLE. Nic dziwnego więc, że jego nowe dzieło będzie miało wyjątkowo oryginalną i zakreconą fabułę. Głównym bohaterem PSYCHONAUTS jest Raz, chłopiec, który marzy o zostaniu członkiem tytułowej grupy agentów, obdarzonych paranormalnymi zdolnościami w stylu X-Men.

Najpierw razem z innymi podobnymi sobie dziećmi wybiera się na obóz letni, na którym ma ćwiczyć swoje umiejętności. Ale licho nie śpi i porywa małych adeptów mocy. Nic więc dziwnego, że Raz rusza im na ratunek. Cała

niezwykłość zabawy polega jednak na tym, że bohater musi przemierzyć 16 skomplikowanych poziomów, ulokowanych w... mózgach różnych dziwaków.

Wśród nich znajduje się ktoś w stylu agenta Muldera, prześladowany myślą o wielkim spisku, czy człowiek, który uważa się za brata Napoleona.

Oczywiście poziomy w grze dostosowano do odpowiedniej paranoi, na jaką cierpi dana postać (np. u dziewczynki, która ma koszmary senne, wszystko wygląda jak w kreskówce). Raz w czasie całej zabawy nauczy się także takich sztuczek jak telekineza, rozpalanie ognia wzrokiem, lewitacja czy niewidzialność, które trzeba będzie odpowiednio wykorzystywać do rozwiązywania zagadek i pokonywania przeciwników. Emocji na pewno nie zabraknie. Byleby mieć tylko odpowiednio mocne nerwy...



NINJA GAIDEN

Jeden bohater i tabuny przeciwników (którzy i tak, i tak w końcu przegrają z samotnym mścicielem) to temat znany nie tylko z filmów. Do granic możliwości wykorzystano go także w znanej serii NINJA GAIDEN, która powraca w nowej grze na Xbox'a. Pracuje nad nią ten sam zespół, który ma na sumieniu serię DEAD OR ALIVE, a więc na pewno zaoferuje wiele atrakcji i niezłą grafikę. Tym razem wszystko będzie rozgrywało się w pięknym i dopracowanym 3D. Na razie nie wiadomo, czy w nowym NINJA GAIDEN wystąpi znany z poprzednich części Ryu

KAKUTO CHOJIN

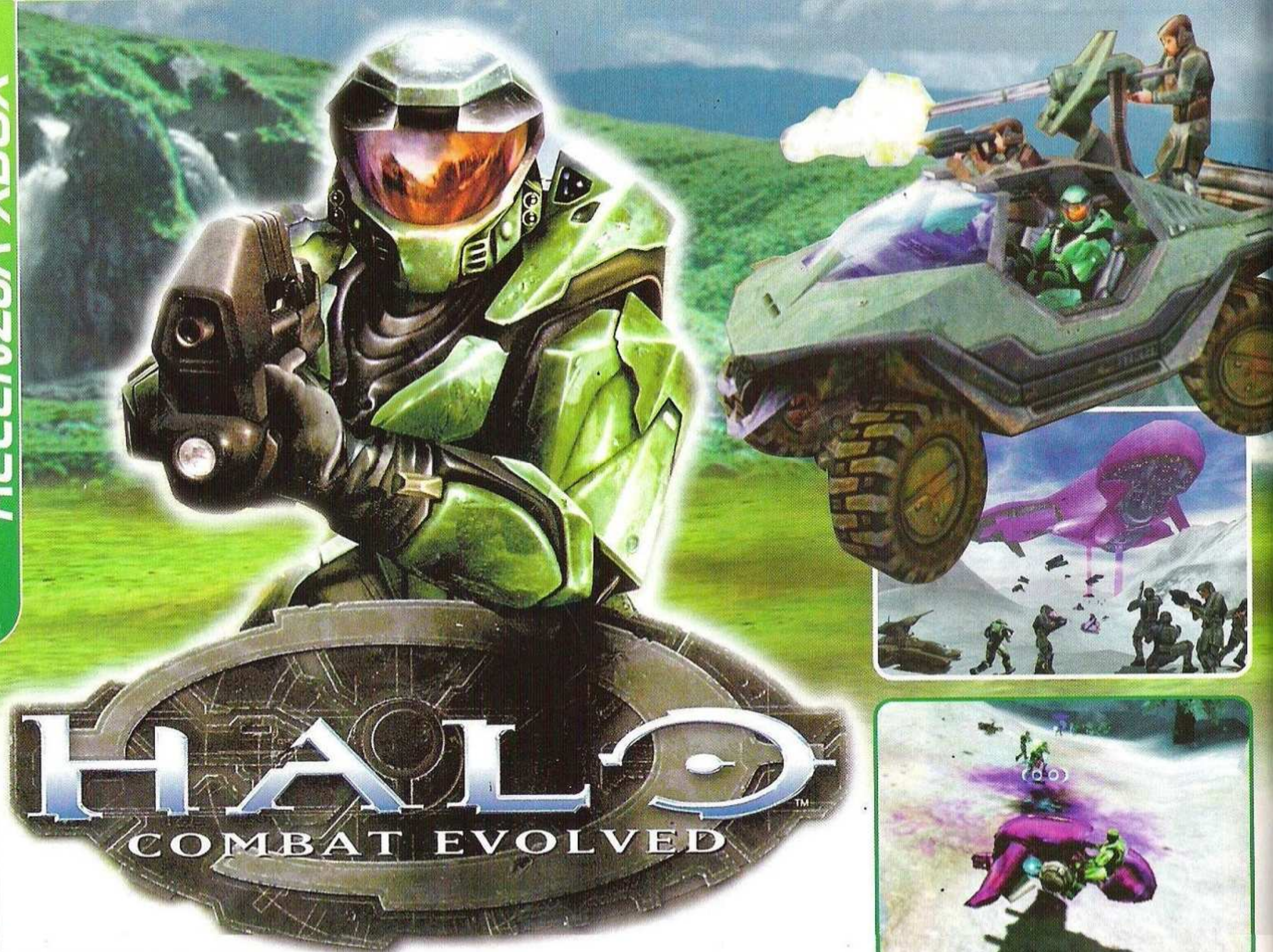
Na razie o tym tytule niewiele wiadomo, oprócz tego, że będzie to bijatyka, która już teraz prezentuje się wyjątkowo mrocznie. Zmagania będą się toczyć w ciemnych alejkach i na kiepsko oświetlonych dachach. Jako że jest to tytuł wyłącznie na Xbox'a, będzie można wreszcie podziwiać możliwości nowej konsoli w walce. Na pewno szykuje się atrakcyjna grafika oraz piękna gra światła i cieni. Trzeba też pamiętać, że przy KAKUTO CHOJIN pracuje twórca

BOUNCERA, znanego z dopracowanych postaci. Można się więc spodziewać sporej dawki emocji, wspaniałej



animacji i wyjątkowego estetycznego wyglądu. Cieknie ci już ślinka?





Po długoletnim małżeństwie z MYTH i krótkim romansie z ONI specjaliści z Bungie zajęli się nowym pomysłem. Nikt chyba się nie spodziewał, że ich najnowszy projekt – HALO – okaże się czymś AŻ TAK wielkim. Program pierwotnie przygotowywany był na PC, jednak ewoluował, by w końcu stać się flagowym tytułem Xboxa. I jedną z najważniejszych gier w historii...

Odległa przyszłość... HALO rozpoczyna się typowym dla filmów s-f widokiem potężnego krążownika przemierzającego zimny Kosmos. Oto Pillars Of Autumn. Zbliżasz się do Halo – sztucznej planety w kształcie pierścienia. Nawet stąd widać, że na jego wewnętrznej stronie istnieje życie. Zresztą miejscami przypomina to bardzo starą, dobrą Ziemię. Nie czas jednak na wspomnienia, ponieważ ludzkość pogrążona jest w wycieńczającej wojnie z Obcymi. Tymi samymi, którzy na początku gry wdzierają się na pokład krążownika. Zdesperowany kapitan rozkazuje, aby cała załoga była w pełnej gotowości bojowej. Aktywowane są wszystkie systemy awaryjne. W tym momencie do akcji wkraczasz ty.

Sytuacja na statku jest bowiem na tyle tragiczna, że z hibernacji zbudzony zostaje Master Chief. Już skończył się czas leniuchowania. Teraz, obserwując świat oczami cyborga, przeżyjesz coś

Master Chief – legendarny bohater wojenny – jest główną postacią HALO. Przez cały spędzony z grą czas będziesz w jego towarzystwie. Najwyższa pora, aby bliżej się poznać

niewpowtarzalnego. Pillars Of Autumn przygotowuje się do awaryjnego lądowania na powierzchni Halo...

Choć może głośny MEDAL OF HONOR jest wyjątkiem od tej reguły, większość widzianych z perspektywy pierwszej osoby shooterów ma tendencję do rzucania samotnego, lecz obfitego bronią i amunicją bohatera przeciwko chmarom wrogów. W HALO ekipa Bungie podeszła do sprawy od nieco innej strony. Wprawdzie przeciwników wciąż jest mnóstwo, jednak gracz zostaje tutaj

wręcz zmuszony do współpracy z sojusznikami. Zarządzanie drużyną nie wchodzi oczywiście w rachubę – każdy żołnierz jest jednostką autonomiczną, nastawioną jednak na współpracę z użytkownikiem. Przyznam, że z początku trochę się tego rozwiązania obawiałem, lecz Sztuczna Inteligencja postaci kierowanych przez komputer sprawuje się wyśmienicie. Nie musisz zatem obawiać się, że któryś z twoich towarzyszy zacznie nagle wariować. Trzeba jednak wiedzieć, że na równie wysokim poziomie stoi też inteligencja przeciwników. Bardzo szybko zorientujesz się, że współpraca z innymi



NA POLIGONIE



Po pierwsze – musisz uważnie słuchać, co mówią do ciebie żołnierze. Z reguły są to ważne rzeczy



Po drugie – nie strzelaj do jednostek sojusznicznych. To strata amunicji i ogólnie zagranie nie fair



Po wtóre – twoi wrogowie nie są idącymi na rzeź baranami. Warto o tym pamiętać...

żołnierzami to właściwa decyzja. Dobrą lekcją postępowania w HALO jest już pierwszy poziom gry, gdy musisz przedrzeć się przez kolejne pokłady Pillars Of Autumn do kapsuł ratunkowych.

W porównaniu z bohaterami innych gier, Master Chief jest jednak słabeuszem, gdyż może mieć przy sobie naraz tylko dwa rodzaje broni (plus granaty). Z drugiej strony, każdy zabity porzuca na placu boju swoją giwerę, a HALO umożliwia przecież efektywną obsługę obcych środków bojowych. Pozwala to na szybką wymianę arsenału podczas walki – tak też, aby znaleźć coś przydatnego, wystarczy być uważnym i często spoglądać pod nogi. Cieszy bardzo fakt, że w zasadzie z każdej broni można sprawnie korzystać nawet po wyczerpaniu się amunicji. Ciosy kolbą są w HALO diablo skuteczne – odpowiednio wymierzone trafienie w potylicę może uspokoić nawet największego twardziela. Możliwość korzystania podczas gry z uzbrojenia ludzi i... kosmitów to jednak nie koniec atrakcji. Wewnętrzną stronę pierścienia przemierzasz głównie na piechotę, ale Master Chief może używać też

różnorodnych pojazdów. Garnitur wehikułów jest tu bogaty – jeep z napędem na cztery koła „Warthog”, poduszkowy słupek Obcych „Ghost”, a nawet myśliwiec „Banshee”. Szczególnie uroczy jest rzeczony „Warthog”, gdyż na miejscu obok kierowcy może zasiąść uzbrojony (a jakże) żołnierz. W zestawieniu z ciężkim karabinem zamontowanym z tyłu wozu tworzy to zabójczą mieszankę.

HALO to gra wybitna. W swoim gatunku jest wydarzeniem na miarę HALF-LIFE i nie ma w tym stwierdzeniu ani cienia przesady. Zadziwiająco sprawnie wypada tu sterowanie, choć nie zamierzam ukrywać, że z myszką grałoby mi się znacznie wygodniej. Jest to jednak niedogodność, z którą można poradzić sobie w dość krótkim czasie. Na pewno jednak nie uda ci się opanować... twoich emocji. Musisz wiedzieć, że każda chwila spędzona z tą boską grą będzie dla ciebie niezapomnianym przeżyciem, zwłaszcza że lepszej grafiki w FPP obecnie znaleźć nie sposób. Nie chodzi tu zresztą tylko o czysto techniczną atrakcyjność produktu – HALO to

przede wszystkim bardzo dobrze skonstruowany scenariusz i misje.

Na szczęście magiczny znaczek – Only on Xbox – na pudełku z grą nie przekreśla szans posiadaczy komputerów na poznanie HALO. Jeszcze w 2002 roku specjalna jego wersja ma pojawić się na PC i MAC. Bungie obiecuje mnóstwo ulepszeń i atrakcji, w tym przygotowywany pod kątem komputerów multiplayer. Mówi się też o pracach nad drugą częścią tytułu...

HALO: COMBAT EVOLVED

BUNGIE / MICROSOFT

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

95% GRAFIKA 95% DŹWIĘK 100% ZABAWA

Rewelacyjna gra. Dla HALO naprawdę warto... kupić Xboxa. No i pograć się w rozgrywce, oczywiście...

100% OCENA

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Analog, Wibracja, Memory Unit



...i nigdy, ale to nigdy nie pozbywać się poczciwej giwery pulsacyjnej. Na kolana, małego parhata!



Na tym kończymy krótki kurs walki w HALO. Życzymy wielu udanych bitew i wianuszków skalpów u boku

DEAD OR ALIVE 3



Kiedy chwaliłem się ziomkom nową konsolą, większość reagowała: „No dobrze, ale w co będziesz na tym grał?”. Tu musiałem przyznać im rację – Xbox nie może się jeszcze pochwalić zbyt wieloma świetnymi grami. Te naprawdę wybitne można policzyć na palcach jednej stopy, a DEAD OR ALIVE 3 jest ich bardzo dobrym przedstawicielem. Mam

renderowane przerywniki po pewnym czasie nie robią już żadnego wrażenia, o tyle właściwa grafika przygniata do ziemi nawet tych, co twierdzą, że wszystko już w życiu widzieli.

Znany z poprzedniej części DOA motyw wyrzucania przeciwnika z areny został tu podniesiony do szczytów. Jest w DOA3 np. sceneria LOST WORLD, na którą składa się kilkanaście gigantycznych skał o płaskich czubkach. Tutaj testowanie odporności przeciwnika na duże wysokości można uskuteczniać w nieskończoność. Albo inny przykład – jeden mocniejszy kopniak i twój wróg wylatuje przez okno biurowca, aby osobiście sprawdzić,

wrogów możesz rozbić szyby, kruszyć stalaktyty, sprawdzać napięcie prądu w ogrodzeniach; a nawet rozwalać (z wielkim hukiem, oczywiście) hydrauliczne konstrukcje. Team Ninja przygotował w tej kwestii zatrzęsienie atrakcji.

Jak każda szanująca się bijatyka, DOA3 może być rozgrywany na mnóstwo różnych sposobów – możesz też poćwiczyć sobie ciosy i combos na pasywnym przeciwniku. Największą stroną gry jest zdecydowanie jej Story Mode, który ma to do siebie, że przejście w ten sposób gry (wszystkimi 16 postaciami) zajmuje jakieś 2 godziny. Dlatego wraz z DOA3 należy nabyć przynajmniej jeden dodatkowy pad, gdyż grupowe pranie się po twarzach nigdy nie było tak wciągające. Słowa uznania należą się także za świetny tryb TAG Team, dzięki któremu pojedynki przypominają przedstawienia z serii World Wrestling Federation.

DEAD OR ALIVE 3 to obowiązkowa pozycja dla każdego fana gatunku. Należy także – obok HALO i WRECKLESS – do pakietu podstawowych gier, jakie należy wraz z Xboxem kupić. Czy warto sprawić sobie dla DOA3 konsolę? Jeszcze pytasz....

Jeszcze nie masz Xboxa? Pędź czym prędzej do sklepu. Warto go kupić choćby tylko dla DEAD OR ALIVE 3

zrecenzować grę w dwóch słowach? Absolutny wypas.

I chociaż mogłoby to od biedy wystarczyć, to chyba nie należy ograniczać się w przypadku pozycji tak zacnej. Najnowszy twór ekipy Team Ninja to jedna z najbardziej spektakularnych bijatyk, jakie w życiu widziałem i – uwaga – zdecydowanie najlepsza, w jaką może sobie przyciąć statystyczny posiadacz Xboxa. Należy powiedzieć to i owo na temat grafiki gry, bo jest to ten element DOA3, który spowoduje, że ślina będzie ciekała ci z otwartych ust. Każda postać, każdy fragment animacji, każda arena do pojedynku, w zasadzie każdy element składający się na grafikę, to temat na osobny referat. O ile liczne

co dzieje się na skąpanej w świetłach ulicy, a że podczas lotu koszącego gasi też ogromny neon na ścianie, robi to – zwłaszcza za pierwszym razem – miazdzące wrażenie. Co najważniejsze jednak, znakomita większość obecnych w DOA3 aren jest w pełni interaktywna. Zrzucając



DEAD OR ALIVE 3 TEAM NINJA / ULTIMA		
PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC
100%	85%	90%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA
Może nie tak złożony jak VIRTUA FIGHTER czy TEKKEN, jednak DOA 3 jest od nich bardziej efektowny		90%
		OCENA
Cena: 299 zł Wykorzystuje: Wibracja, Memory Unit		

GENMA ONIMUSHA

Posiadacze PS2 mieli już przyjemność zapoznać się z samurajem Samonosuke Akechim. Teraz przyszedł czas na właścicieli Xboxa. Wszyscy wątpiący w to, że na rzeczoną konsolę mogą powstawać dobre gry, powinni ukoić nerwy. GENMA ONIMUSHA to doskonały przykład, jak należy promować nowy sprzęt.

GENMA to osadzony w realiach feudalnej Japonii survival horror w stylu doskonale znanym z RESIDENT EVIL i DINO CRISIS. Można znaleźć mnóstwo podobieństw między tymi tytułami – trójwymiarowe postacie i efektownie wyrenderowane tła, identyczny system korzystania z ekwipunku i bardzo podobne sterowanie. Tak naprawdę główną różnicę stanowią dekoracje oraz sposób eliminowania wrogów. W miejsce zdewastowanych aglomeracji miejskich pojawiły się papierowe domki, zamiast przewrażliwionych gadów czy wyhodowanych fabrycznie zombie

Pora przenieść się z szarych aglomeracji europejskich w kolorowy świat kultury japońskiej

są zmartwychwstali wojownicy oraz demony rodem z japońskiej mitologii, zaś futurystyczne giwery zastąpiono magią i mieczem. Nie znaczy to jednak, że GO jest pozycją odtwórczą, na której przejście wystarczy poświęcić kilka chwil. Chociaż zagadek logicznych jest tutaj mniej niż w przypadku pozostałych gier ze stajni Capcomu, poznanie całej historii Akechiego i księżniczki Yuki może zająć kilka ładnych dni.

Znaczną część spędzonego z grą czasu poświęcisz na starcia z przeważającym liczebnie przeciwnikiem. Sterowanie zostało całkiem niezłe pomyślane, choć muszę przyznać, że z początku dawał mi się we znaki niewygodny kontroler Microsoftu. Na szczęście, aby wyprowadzić dobry cios lub



combos, nie trzeba ustawiać samuraja dokładnie naprzeciw wroga – zasięg miecza jest szeroki. Kolejne starcia są z reguły bardzo krwawe, a należy zaznaczyć, że cała gra (łącznie z filmikami promującymi autorów) nie stroni od szeroko pojętej makabry.

Tym, co w GO robi jednak największe wrażenie, jest znacznie usprawniona w stosunku do wersji na PS2 oprawa audiowizualna. Rewelacyjne są przerywniki filmowe (trochę w duchu Kurośawy) i zachwycająca ścieżka dźwiękowa w wykonaniu orkiestry.

Trzeba przyznać, że Capcom podszedł do sprawy nad wyraz poważnie. GENMA ONIMUSHA nie jest bowiem taką sobie zwykłą konwersją z PS2, jak wiele osób mogłoby przypuszczać. Oczywiście, istota gry nie została zmieniona, lecz mnogość usprawnień zasługuje tu na przynajmniej kilka słów omówienia. GO to przede wszystkim kilku nowych przeciwników o usprawnionej AI, a także parę nowych lokacji. Jest jednak jeszcze jedna nowość, która ma niebagatelny wpływ na rozgrywkę. Chodzi tu mianowicie o tzw. Zielone Dusze. Teraz podczas walk z ciał adwersarzy można wydobyć ich umęczone tchnienia, które mają to do siebie, że gdy zebrać ich odpowiednią ilość (a mianowicie pięć), można włączyć coś na zasadzie Devil Trigger z rewelacyjnego DEVIL MAY CRY. Samonosuke jest wówczas na kilkanaście sekund znacznie silniejszy, szybszy i w zasadzie nieśmiertelny. Niepokoi tylko fakt, że wrogowie też to potrafią...



GENMA ONIMUSHA CAPCOM / CENEGA

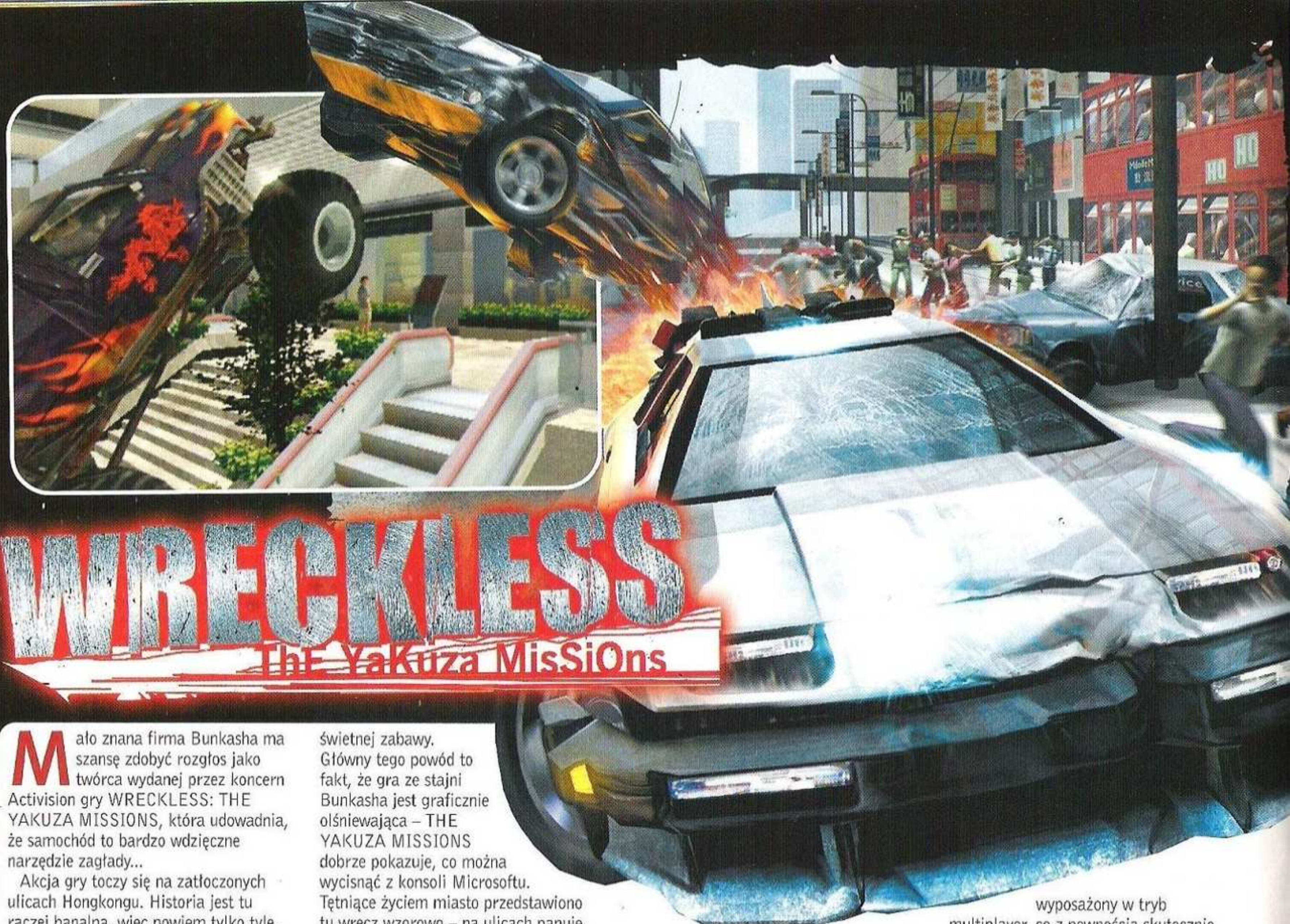
PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

90% GRAFIKA 95% DŹWIEK 85% ZABAWA

Uwaga fani survival horrorów: ta gra jest naprawdę dobra i powinna znaleźć się w waszych zbiorach

80% OCENA

Cena: 249 zł
Wykorzystuje: Wibracje, Memory Unit



Malo znana firma Bunkasha ma szansę zdobyć rozgłos jako twórca wydanej przez koncern Activision gry WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS, która udowadnia, że samochód to bardzo wdzięczne narzędzie zagłady...

Akcja gry toczy się na zatłoczonych ulicach Hongkongu. Historia jest tu raczej banalna, więc powiem tylko tyle, że poznać ją możesz z dwóch punktów widzenia – niszcząc miasto jako policjant lub... niszcząc miasto jako gangster. Chociaż tło fabularne WRECKLESS podawane jest w formie całkiem niezłych renderowanych przerywników, to tak naprawdę podczas gry nie będą cię one nic a nic obchodziły – każdy film to tylko pretekst do uskuteniania karamboli na kosmiczną skalę. Konstrukcja WRECKLESS jest prostsza od konstrukcji cepa. Z reguły będziesz musiał unieszkodliwić gabloty przeciwników lub po prostu przewieźć coś z punktu A do B w określonym czasie. Natkniesz się tu jednak także na misje nieszablone, jak np. pojedynek z gigantyczną ciężarówką wyładowaną materiałami wybuchowymi.

Banalny w sumie WRECKLESS może zapewnić przynajmniej kilka godzin

świetnej zabawy. Główny tego powód to fakt, że gra ze stajni Bunkasha jest graficznie olśniewająca – THE YAKUZA MISSIONS dobrze pokazuje, co można wycisnąć z konsoli Microsoftu. Tętniące życiem miasto przedstawiono tu wręcz wzorowo – na ulicach panuje ogromny ścisk, po chodnikach kręci się

Banalna fabuła podana w rewelacyjnym sosie graficznym. Uwaga maniacy czterech kótek – ta gra wciąga....

mnóstwo przechodniów, zaś każda kraksa owocuje orgią kolorów, iskier i wirujących w powietrzu części samochodów. Szczególnie efektownie wygląda to na powtórkach, podczas których masz czas na podziwianie szczegółów. Kilka słów należy się także dostępnym w grze samochodom, a są one dość nietypowe. Będziesz mógł prowadzić m.in. absolutnie kosmiczny wózek policyjny, funkowego Funny-Buga, żywcem wyjętą z komiksu o Dicku Tracym taksówkę, a nawet...

wyposażony w tryb multiplayer, co z pewnością skutecznie utrudni grze osiągnięcie długowieczności. Poza liniowymi misjami nie ma tu w zasadzie żadnego innego trybu zabawy – możliwość swobodnej jazdy po mieście (patrz DRIVER) dodałaby najnowszemu tytułowi Activision dużo uroku! Także warstwa dźwiękowa mogłaby zostać zrealizowana nieco lepiej. Nie mówię, że jest ona zła – po prostu nie wyróżnia się niczym szczególnym...

Tym niemniej, WRECKLESS potrafi wyjąć kilka godzin z życiorysu. Pamiętaj jednak: jeżeli nie jesteś mańakiem czterech kótek, możesz poczuć się po jakimś czasie trochę zawiedziony tym tytułem.



regularnego Monster Trucka!

Niestety, WRECKLESS nie jest kryształem bez skazy. W grze zabrakło dwóch zasadniczych elementów, przez co ogólna ocena jest dużo niższa, aniżeli moglibyśmy sobie tego życzyć. Po pierwsze, WRECKLESS nie został



WRECKLESS: THE YAKUZA MISSION
ACTIVISION / LEM

PS2 GCN XBOX
PSONE GBA GBC

95%
GRAFIKA

70%
DŹWIĘK

80%
ZABAWA

Bardzo efektowny pościg samochodowy, umożliwiające zezłomowanie większości gablot, jakie staną ci na drodze

75%
OCENA

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Wibracja, Memory Unit

NIGHTCASTER



została jednak w grze w znacznie bardziej efektowny sposób, a mianowicie w formie baśni. Zresztą, cały NIGHTCASTER zdaje się być bajką dla dzieci (z tym, że w pełni interaktywną). Nie poznasz wszystkich wątków historii, a jedynie te, które bezpośrednio wiążą się z główną jej treścią. W miejsce tradycyjnych poziomów pojawiły się zaś... kolejne rozdziały księgi.

Prawdziwa baśń ze wszystkimi elementami gatunku. Jednak trochę zbyt cukierkowa...

Najnowsza, sygnowana przez Microsoft, produkcja VR1 wysłała cię na krucjatę przeciwko siłom Ciemności. To, kto za ową Ciemnością stoi, nie jest wprawdzie do końca wyjaśnione, ale w grze to bynajmniej w niczym nie przeszkadza. Zresztą, o ile bardziej wciągające okazuje się poznawanie urywków losów samego Arrona – bohatera kreowanego w sposób... cóż, niecodzienny. Na początku zabawy jest on w zasadzie jeszcze dzieciakiem, który

całkiem przypadkiem wszedł w posiadanie magicznej kuli. Wraz z rozwojem wydarzeń bohater NIGHTCASTER starzeje się. Pierwsze rozdziały historii opowiadają o młodzięczych latach maga, rozdziały środkowe traktują o jego latach dojrzałych, ostatnie zaś ukazują sędziwego, potężnego czarnoksiężnika. Szkoda tylko, że w opowieści zabrakło klarownych pomostów pomiędzy kolejnymi etapami życia bohatera. Przez taką epizodyczność zabawy wiele pytań musi pozostać bez odpowiedzi, a wiele wątków – niewyjaśnionych.

Interakcja bohatera z otoczeniem polega w zasadzie tylko i wyłącznie na eksterminacji kolejnych stworzonek. Niestety, ich wygląd jest raczej żalony a nie przerażający i nie wywołuje choćby cienia nienawiści. Przeciwnicy reprezentują poszczególne żywioły (jasność, ciemność, ogień, woda), toteż żeby można było je od siebie odróżnić, ludzie z VR1 dali im fluorescencyjne kolorki. Może się czepiam, ale w grze traktującej



o – było nie było – magii i walce z Ciemnością takie kwiatki jak np. niebieski wilk nie powinny się zdarzyć. Po trosze rekompensują to ładnie zrealizowane czary (wszystkich możliwych mutacji zaklęć jest około 50), ale jedno jest pewne – mrocznego klimatu DIABLO nikt tutaj nie odnajdzie.

Program rozwija się liniowo, co może być nużące. Znaczna część NIGHTCASTER trzyma się jednego schematu: wpiery poziom, na których rozwijasz kolejne czary, ewentualnie jakaś zagadka logiczna, a na końcu walka z bossem. I chociaż ta gra to rzecz niezupełnie chybiona, można się poczuć nieco zawiedzionym.



NIGHTCASTER MICROSOFT / ULTIMA

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

75% GRAFIKA 75% DŹWIEK 70% ZABAWA

Ciekawy pomysł i niestety trochę kulejąca realizacja. Naprawdę, panowie, mogło być lepiej...

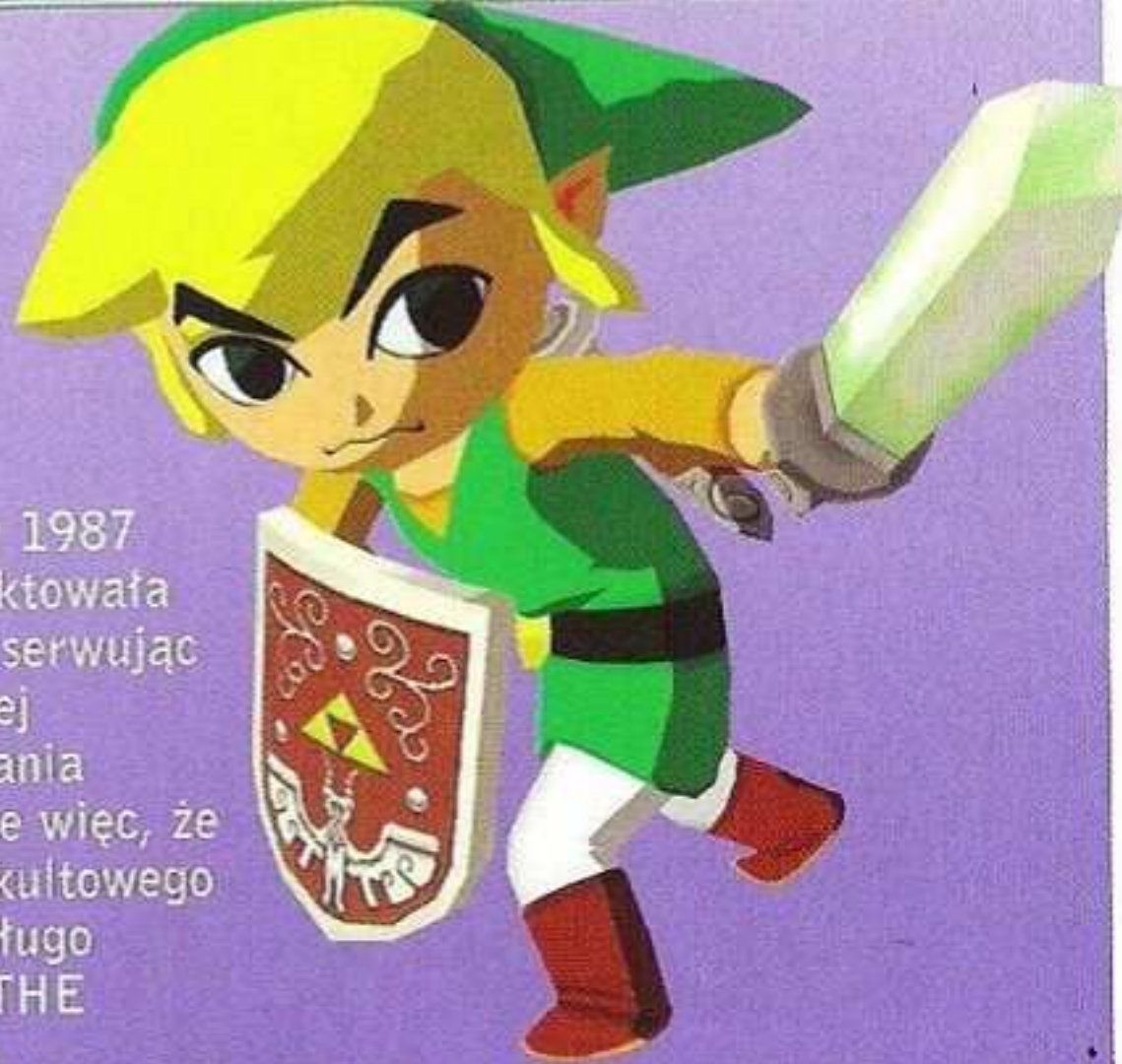
65% OCENA

Cena: 259 zł
Wykorzystuje: Wibracja, Memory Unit

KONSOLE 35

THE LEGEND OF ZELDA

Od czasu debiutu serii w 1987 roku każda jej część traktowała o jednej z legend Zeldy, serwując graczom kawał porządnej przygody, nowe rozwiązania i świetną grafikę. Dobrze więc, że dziewiąta odsłona tego kultowego RPG pojawi się już niedługo na konsolę GameCube. THE LEGEND OF ZELDA to klasyczna mieszanka walk na miecze, zagmatwanych łamigłówek i wciągającej fabuły, opowiadającej o wyprawie Linka w poszukiwaniu zagubionej siostry. Zupelnie



odmieniona oprawa graficzna ma jeszcze bardziej uwypuklić charakterystyki postaci, nadając im bardzo oryginalny i indywidualny wygląd.



STAR FOX ADVENTURE

„Gwiezdny Lis” wyrusza na kolejną wyprawę. Fani kosmicznych wojaży mogą być nieco zdziwieni, gdyż tym razem Fox wylądzuje na nietypowej, choć pięknej planecie Dinosaur, by uratować ją przed despotycznymi rządami Generała „Łuski”. Trójwymiarowa przygodówka z dużą dawką wartkiej akcji ma przypominać kultową serię ZELDA. Obszar gry ma być niewiarygodnie duży, a grafika dopracowana zostanie w najdrobniejszych szczegółach. Szykuje się prawdziwy konsolowy hit!

MARIO PARTY 4

Nieodłączna pozycja Nintendo nareszcie w nowym GameCube'owym wydaniu. Prawdziwa klasyka platformówek połączona z nową, świetną grafiką, niezwykle wciągającą akcją i jeszcze większą dawką wypieków na twarzy. Oczywiście MARIO PARTY 4 nie obejdzie się bez stałych bonusów do gry, takich jak wszędybylskie gryzki! Szykuje się wyśmienita zabawa nie tylko dla najmłodszych!



REDCARD SOCCER 20-03

Po mundialu następuje sezonowy wysyp symulatorów piłkarskich. Piłka jest jedna, a bramki są dwie, gdyby jeszcze dodać do tego grafikę 3D, śpiewy tysięcy kibiców na stadionie, ogromną dawkę grywalności, mnóstwo trików i profesjonalne podejście programistów do sprawy, to otrzymasz właśnie REDCARD SOCCER 20-03 – obowiązkową pozycję dla każdego fanatyka futbolu.



SUPER MARIO SUNSHINE

W grach akcji, a szczególnie w platformówkach, Mario zawsze czuł się świetnie. Już niedługo sympatyczny hydraulik wyglądać będzie jeszcze lepiej niż poprzednio, świat gry ulegnie powiększeniu, a zabawa zyska dodatkową dawkę grywalności. Po ucieczce z łap Króla Boo z LUIGI'S MANSION Mario wraz z Księżniczką Peach wybierze się na zasłużone wakacje. Niestety, rajską wyspę podczas nieobecności właściciela zamieniła się w śmietnik! Niech nikt nie zadziera z Mario – czas oczyścić wyspę i swoje imię!

RESIDENT EVIL ZERO

Życie jest zbyt słodkie i przewidywalne, dlatego RESIDENT EVIL ZERO (pierwotnie szykowany na stare, pocziwe N64) nada mu wyjątkowej goryczy i sprawi, że serce podejdziesz ci do gardła. Akcja będzie toczyła się wiele lat przed pierwszą częścią gry i przedstawi losy Rebeci Chambers (znanej wszystkim miłośnikom RE) oraz Billy'ego Cohena. Fanów serii na pewno ucieszy opcja przełączania się w każdej chwili między dwójką bohaterów czy możliwość porzucania nieprzydatnych przedmiotów (które potem będzie można odzyskać).



1080° WHITE STORM

Nadciąga „Biały Sztorm” śnieżnego puchu, a po nim ślizga się Krooger na swoim świeżutkim snowboardzie. Teraz już nic nie jest w stanie powstrzymać go przed wykonaniem morderczego obrotu o 1080° w połączeniu z podwójnym saltem. Zwłaszcza w WHITE STORM, kontynuacji dobrej gry na N64, symulatorze niewiarygodnych snowboardowych trików, karkołomnych ewolucji i szybkiego ślizgu na miękkim puchu, który ma ogromne predyspozycje na zdetronizowanie SSX TRICKY. Jego twórcy mają zadbać nawet o takie szczegóły, jak lawiny wywoływane przez zbyt odważnych zawodników. Wszystko to oczywiście okraszane zostanie doskonałą „śnieżnobiałą” grafiką i wyśmienitym dźwiękiem. Czekamy na pierwszy śnieg!



TEKST: TOMASZ „COVAL” KOWALSKI



WARIO WORLD

Tak jak Dobro nie może obejść się bez Zła, tak Mario nie może istnieć bez swojego lustrzanego odbicia Wario. Ten zły furia stanowi idealne dopełnienie cech głównego bohatera Nintendo. Wario nie raz już planował objąć władzę nad światem! Tym razem wy dostał się wreszcie z małych konsolek i ruszył na podbój oferującego wielkie możliwości świata GameCube. Dzięki temu wystąpi w naprawdę imponującej graficznie trójwymiarowej platformówce, w której nie zabraknie także starć z przeciwnikami.



ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

ETERNAL DARKNESS to opowieść o bohaterstwie, wielkich herosach, o tym, jak ludzie potrafią się jednoczyć w obliczu przeważających sił wroga, o czasach, kiedy nawet najdzielniejsi giną na polu bitwy... Gra z pewnością spodoba się starszej publiczności, ponieważ będzie to przygodówka w iście gotyckim klimacie, czerpiąca garściami z horrorów mistrza Lovecrafta. Fani gier typu RESIDENT EVIL z pewnością znajdą tu coś dla siebie. Mimo to ED będzie czymś więcej niż mroczną bijatyką z dużą dawką krwi – w przygodowych fragmentach logika okaże się niezbędna!



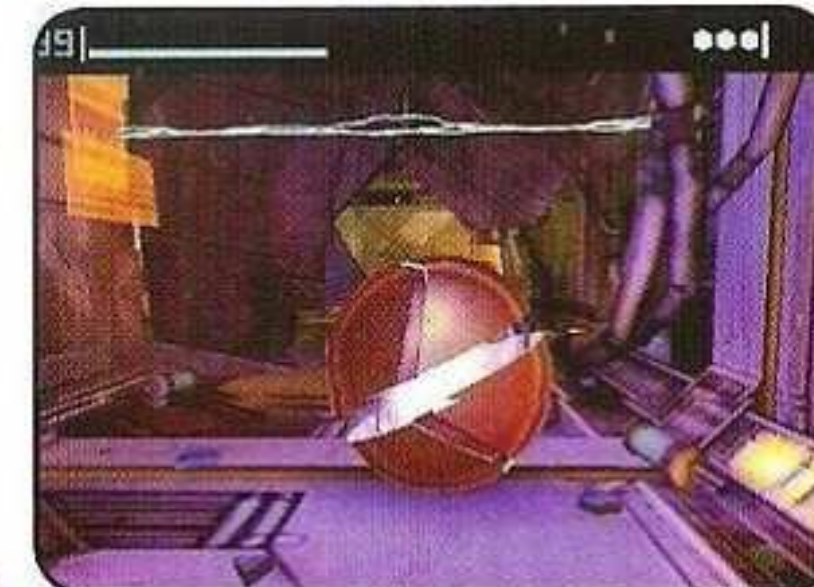
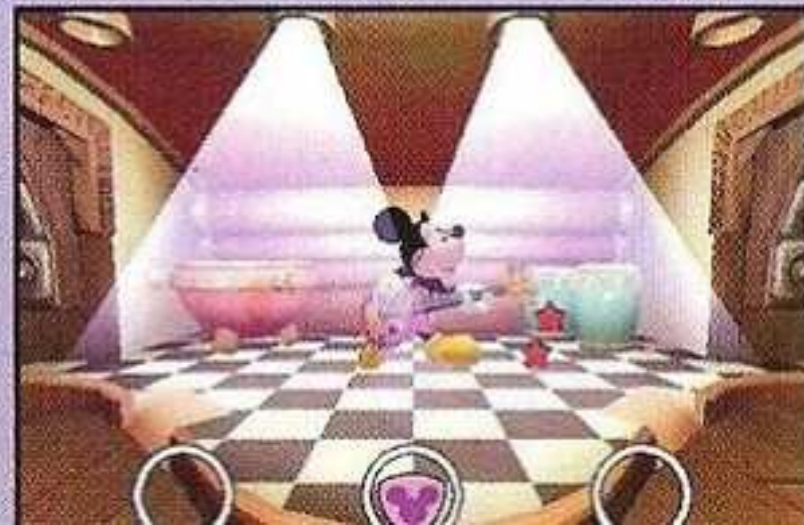
ANIMAL CROSSING

Dość rzadko spotykany rodzaj gier na konsole – symulator życia zwierząt. Do odważnych świat należy! Zadaniem gracza będzie budowa relacji pomiędzy bohaterami, świętowanie wyjątkowych okazji czy też meblowanie nerek. Po prostu THE SIMS w świecie zwierząt! Akcja gry będzie toczyć się w czasie rzeczywistym, równoległe do realnego świata. Kiedy za oknami słońce będzie chylić się ku zachodowi, również w ANIMAL CROSSING zwierzęta będą szykować się do snu – podobnie ma dzieć się z porami roku!



DISNEY MAGICAL MIRROR STARRING MICKEY MOUSE

Nadchodzi całkiem nowa gra przygodowa z Myszką Mickey w roli głównej! Dziwnym zbiegiem okoliczności Mickey znajduje się po drugiej stronie lustra – w zupełnie innym wymiarze, który do złudzenia przypomina jego dom! Alternatywna rzeczywistość, chociaż na pierwszy rzut oka wygląda identycznie jak prawdziwa, kryje wiele niespodzianek i zadziwiających zwrotów akcji. Powrót do realnego świata uzależniony jest od prawidłowego poskładania sfalczonego przez poltergeista lustra. Platformówkowy klimat w pełnym trójwymiarze z wykorzystaniem drzemających w konsoli GCN możliwości to coś, co sprawi, że nawet dorośli z chęcią pograją w Myszkę Mickey.

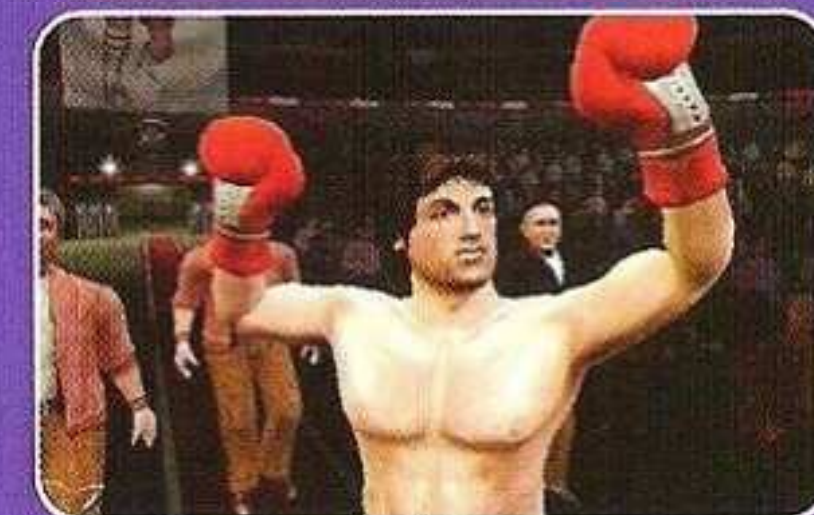


METROID PRIME

Po długich i wyniszczających kosmicznych wojnach nastał oczekiwany pokój. Wszystko, co dobre, szybko się jednak kończy. Kosmiczni piraci przez długi czas zbierali siły, by uderzyć w najmniej spodziewanym momencie. Galaktyczna Federacja ponownie wezwie Samusa, niezrównanego łowcę nagród, w celu zbadania planety Tallon IV. METROID PRIME nadciąga w całkiem nowym wydaniu. Tym razem akcję gry będziesz oglądał z perspektywy pierwszej osoby, przez cyfrowy wizjer łowcy! O dopracowaniu graficznym niech świadczy fakt, że wizjer ten, w miarę otrzymywanych obrażeń, może ulec zniszczeniu – pojawią się na nim rysy, pęknięcia i zniekształcenia!

ROCKY

Rocky, prawdziwa miłość amerykańskiej publiki, niebawem po raz kolejny wkroczy na ring, by zmierzyć się z 20 wartymi siebie bokserami. Symulator zmagania bokserkich urozmaicony będzie licznymi przerywnikami filmowymi. Autorzy obiecują, że nie będzie to kolejny „klepacz” przycisków na padzie, a rozgrywka ma opierać się na... strategii, o której jednak nie wszyscy pięściarze słyszeli. Grunt to przecież dobrze przy... łożyc przeciwnikowi!



SUPER SMASH BROS.

Melee

SSBM to bijatyka. Jakaś taka dziwna... Oczywiście najważniejszym jej elementem jest walka, ale za to jaka... Dzięki niej zagorzali fani różnych rodzajów przebojów Nintendo mogą rozstrzygnąć problem przewagi hydraulika Mario nad rycerzem Linkiem, zdecydować o wyższości księżniczki Peach nad żółtym grubasem Pikachu czy małą Donkey Kongiem itd. Ponad 20 dostępnych w tej grze zawodników pochodzi bowiem z największych przebojów wydanych na konsole tej firmy. Również wystrój aren nawiązuje do gier, z których wywodzą się

bohaterowie. Pomysł całkiem ciekawy i już wcześniej doskonale sprawdził się na N64 (ponad 5 milionów kopii sprzedanych na całym świecie). Nic więc dziwnego, że powstała też jego wersja na najnowszego GameCube.

Pomysł jest prosty: złap przeciwnika i w możliwie wyszukany sposób daj mu w kość. Ileż z tego będziesz miał radości...

Twórcy gry nie spoczęli jednak na laurach i postanowili dostarczyć graczom maksymalną dawkę rozrywki, ulepszając każdą możliwą opcję (grafikę, muzykę, liczbę dostępnych opcji) znaną z wersji na N64. Zadbali też o to, żeby SSBM mogli rozkoszować się również gracze, którzy nie posiadają znajomych chętnych do rozegrania potyczek w świecie Nintendo. Tryb dla pojedynczego gracza zasługuje na uwagę zwłaszcza dlatego, że nie oferuje tylko samotnej walki z konsolowym przeciwnikiem. Można tutaj zagrać także w platformówkę w stylu znanym bardziej z przebojów o Mario. Szkoda tylko, że



wszystkie dostępne w grze postaci mają do przejścia poziomy, które za każdym razem niczym się od siebie nie różnią.

SSBM w trybie multiplayer (dla czterech (!) graczy jednocześnie) to jednak najbardziej emocjonująca pozycja z dorobku GameCube. O ile grając samemu można się znudzić ciągłą walką, to w gronie przyjaciół nie przyjdzie ci do głowy, żeby oderwać się od kontrolera. Na dodatek setki nagród w postaci różnych trofeów jeszcze bardziej uzależnią cię od zabawy.

Każda postać została oczywiście wyposażona w specjalny zestaw ataków. Na szczęście, nie należy on do grupy hardcorowych wyłamywaczy palców. Większość ciosów specjalnych wykonuje się niezwykle łatwo: wystarczy przechylić drążek w danym kierunku i wcisnąć jeden z przycisków. Wszystkie postaci mogą wykonywać skoki, niekiedy nawet podwójne, potrójne czy poczwórne – wymaga to jednak oswojenia się z grą. W skład ciosów mogą też

wchodzić najróżniejsze kopnięcia, pchnięcia, uderzenia, bloki czy uniki. W żadnym razie walka nie polega jednak na pozbawieniu przeciwników życia, należy jedynie wyrzucić ich z areny. By tego dokonać, warto skorzystać ze specjalnego ciosu Smash Attack. Zanim zdołasz jednak wykonać to ostateczne pchnięcie, musisz najpierw zmęczyć przeciwnika, sprzedając mu serię bolesnych kombosów. Zapewniam cię – nie będzie to spacer po płatkach róż!

W parze z ciekawą rozgrywką idzie też doskonała oprawa graficzna i dźwięk. Wszystkie zalety SSBM sprawiają, że ta gra wyrwie cię z rzeczywistości na długie godziny. Witaj w świecie Nintendo!



SUPER SMASH BROS. MELEE
NINTENDO / LUKAS TOYS

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

90% GRAFIKA 90% DŹWIEK 100% ZABAWA

Od lat tak dobrze się nie bawiłem w gronie przyjaciół. SSBM to najlepsza gra multiplayer na GameCube

95% OCENA

Cena: 239 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Wibracje





NBA
COURTSIDE
2002

Nie czcij Kobe Bryant'a.
Bądź nim.

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

PIKMIN

PIKMIN na pierwszy rzut oka wygląda jak coś w rodzaju symulatora uprawy marchewek, przeznaczanego dla młodocianych fanów ogrodnictwa. Przy bliższym poznaniu okazuje się, że ta dziwna gra uzależnia... Pomysł przypomina sławne LEMMINGI na PC, czyli opowieść o stworkach, które nie ustawały w dążeniu do celu i pokonywaniu wszelkich przeszkód. Również tutaj historia jest wstrząsająca: kapitan Olimar wracał na swoją planetę Hocotate z dalekich wojaży. Niestety, jego statek kosmiczny zderzył się z asteroidem i tylko dzięki systemom awaryjnym kapitan zdołał wylądować na pobliskiej planecie. Okazało się jednak, że owa planeta była otoczona powłoką śmiertelnie toksycznego gazu – tlenu (fuj!). Do tego statek rozpadł się na kawałki, a systemy podtrzymujące życie kapitana wystarczą zaledwie na 30 dni. Olimar musi więc zbadać planetę, a jego pierwszym odkryciem będzie dziwny, ogromny obiekt na trzech nogach, kształtem przypominający cebulę z Hocotate. Kapitan

natknie się także na podobną do niego formę życia, wyglądającą jak marchewka. Postanawia nazwać ją Pikmin...

Jak się okazuje, cebulowaty obiekt to dom Pikminów, który ochrania ich w nocy przed drapieżnikami. Stworki potrafią współpracować ze sobą niczym mrówki, dzięki czemu nawet w walce (np. z paskudnymi owadami) mogą dokonywać cudów.

Jednym z nich może być zebranie wszystkich elementów statku kosmicznego, które są zbyt ciężkie do przeniesienia dla Olimara. Tak więc Olimar,

Marchewkowe pole rośnie wokół mnie... Dobrze, że można je potem skutecznie wykorzystać...

dzielne stworki oraz ty, bohaterski gracz, zabieracie się do pracy! Pikminy, dowodzone przez kapitana muszą pokonać wszelkie przeszkody, które dzielą je od kolejnych części statku. A ponieważ na niegościnniej planecie nie brakuje drapieżnych żuków, wartkich rzeczek, płonącej ziemi i wielu innych atrakcji, to zabawa jest naprawdę interesująca.

Od twojej inteligencji zależy, czy Olimar powróci do domu.

Większość przeciwności losu można pokonać na więcej niż jeden sposób, ale najlepiej zrobić to szybko i stracić przy tym jak najmniej Pikminów. Wysiętek umysłowy jest zwiększony także przez to, że marchewkowe stworki są dosyć wyspecjalizowane. Niebieskie świetnie pływają, czerwone nie boją się ognia, żółte rzucają eksplodujące kamienie. Na pewno dobrze wykonają plan dotarcia

do elementów statku – jednak to ty musisz go ułożyć.

Gra ustrzegła się też schematyczności – zagadki nie powtarzają się, a do tego PIKMIN ma wyjątkowo łatwe do pojęcia zasady i pobudza do myślenia. Po kilku godzinach zabawy wcale nie masz dość rozwiązywania łamigłówek. Wręcz przeciwnie: chciałbyś ich jeszcze więcej. Tak naprawdę gra ma tylko dwie wady: jest za krótka i brakuje w niej możliwości gry w kilka osób.



PIKMIN NINTENDO / LUCAS TOYS		
PS2	GCN	XBOX
PSONE	GBA	GBC
85% GRAFIKA	75% DŹWIEK	100% ZABAWA
PIKMIN to idealna gra logiczna. Po kilku łamigłówkach będziesz chciał więcej i więcej marchewko-stworków...		90% OCENA
Cena: 229 zł Wykorzystuje: Wibracja		

SPIDER-MAN

RECENZJA GCN

Muszę przyznać, że bardzo sceptycznie podchodzę do gier opracowanych na podstawie filmów. Kiedy przypominam sobie takie produkty, jak PLANETA MAŁP czy chociażby THE MUMMY RETURNS, to w ustach czuję smak goryczy. W pierwszej chwili pomyślałem też, że SPIDER-MAN jeszcze bardziej pogłębi moją niechęć do takich przedsięwzięć. Na szczęście, szybko doznałem bardzo miłego rozczarowania.

SPIDER-MAN oczywiście opowiada doskonale znaną z komiksów i najnowszego filmu historię Petera Parkera, młodego studenta, którego pokąsał genetycznie zmutowany pająk. Niedługo potem chłopak odkrył w sobie szereg nadprzyrodzonych mocy i z ich pomocą stanął do walki przeciw Zielonemu Goblinowi, który zagraża wszystkim mieszkańcom Nowego Jorku.

Nowy SPIDER-MAN to gra z gatunku TPP. Rozgrywka składa się tutaj z dwóch trybów: oryginalnego huśtania na pajęczych linach i klasycznych zmagani z przeciwnikami.

Świetna zabawa! Pod warunkiem, że nie cierpisz na lęk wysokości... Gdyby tylko kamera czasem nie dostawała kręćka...

Charakterystyczne przemieszczanie się naszego bohatera na pajęczych linach, o ile całkiem przyjemne, momentami może przyprawić o gwałtowny atak śmiechu. W niektórych sytuacjach Spider-Man przykleja się chyba do samego nieba, bo w pobliżu nie ma żadnych budynków. Na szczęście to jeden z niewielu ważniejszych błędów w grze. Bardziej przeszkadza to, że autorzy mieli problemy z opracowaniem odpowiedniego AI, obsługującego kamerę. Wielokrotnie byłem zmuszony oglądać zbliżenia ścian (zwłaszcza w ciasnych korytarzach) i przedmiotów zamiast poczynań mojego bohatera. Pajęczy sposób poruszania się wymaga oczywiście odrobiny praktyki, ponieważ bujając się na linach, nawet przez

moment nie możesz zatrzymać się w miejscu. Jednak to tylko potęguje efekt szybkości i nadaje grze niepowtarzalny klimat.

Oczywiście Spider-Man nie tylko buja się relaksująco, ale także walczy w pocie czoła. Początkowo nie ma w swoim repertuarze zbyt wielu ciosów. Zaledwie kilka odmian kopnięć i uderzeń pięściami musi ci wystarczyć. Wraz z rozwojem wydarzeń nadarzy się okazja, by zebrać specjalne bonusy reprezentujące coraz efektywniejsze kombinacje ciosów, dzięki czemu nauczanie się nawet bardzo skomplikowanych technik przychodzi z łatwością – nawet się nie spostrzeżesz, jak same wskoczą ci do głowy.

Obok klasycznych metod walki, możesz też efektywnie wykorzystać swoją pajęczą nić, żeby związać przeciwników, utworzyć tarczę, uruchomić odległe przełączniki i dźwignie bądź szybko przyczepić się do którejś ze ścian, znikając przeciwnikom z pola widzenia. Wiele sytuacji jest tak gorących, że szybka ewakuacja z miejsca walki okaże się najlepszym rozwiązaniem. SPIDER-MAN daje również sposobność wprowadzenia do zabawy pewnej taktyki – zamiast frontalnie atakować zgrupowania przeciwnika, możesz pod ochroną cienia zakraść się na ich tyły i pojedynczo eliminować bandytów.

Gra została też dość bogato wyposażona w ukryte smaczki w postaci różnych kombinezonów, minigier, dodatkowych klipów video, a także pierwszych szkieletów bohatera. Szkoda tylko, że SPIDER-MAN jest dość liniowy, przez co nie wyobrażam sobie wielokrotnego przejścia całej przygody.

SPIDER-MAN, chociaż nie bez wad, jako pierwszy przełamał mit, że gry tworzone na podstawie filmów zaliczają się do produktów drugiej kategorii. Gra ma w sobie magię, podobną do tej, która przyciągnęła do kin setki tysięcy ludzi – i o to przecież chodzi!



SPIDER-MAN

ACTIVISION / LUKAS TOYS

PS2 GCN XBOX
 PSONE GBA GBC

85%

GRAFIKA

75%

DŹWIĘK

80%

ZABAWA

Rzadki przykład udanego przeniesienia akcji z filmu do gry. Rozrywka dla wszystkich pozbawionych lęku wysokości

80%

OCENA

Cena: 229 zł

Wykorzystuje: Memory Card, Wibracja

TEKST: TOMASZ „COVAL” KOWALSKI

STAR WARS ROGUE LEADER

ROGUE SQUADRON II



Ostatnio zupełnie normalne stało się to, że nowym filmom towarzyszą nowe gry. Nie zawsze dobre... Na szczęście, wielu propozycjom z serii Star Wars nie można zbyt wiele zarzucić. Tym bardziej, jeśli chodzi o doskonałą grę, która towarzyszy nowej konsoli GameCube. ROGUE SQUADRON II to kontynuacja pierwszej części z 1998 roku, działającej jeszcze na platformie NINTENDO 64. Już wtedy grę cechowała bardzo duża grywalność, chociaż jakość wykonania pozostawiała wiele do życzenia. Tym razem LucasArts w wersji na GameCube nie popełnił tego błędu – zarówno grafika, jak i dźwięk najnowszej odsłony ROGUE SQUADRON prezentują się nad wyraz okazale, czasami lepiej niż zostało to przedstawione w filmie. W ROGUE SQUADRON

II poprowadzisz do zwycięstwa rebelianckie myśliwce. Gra należy do gatunku akcji: jest dynamiczna i łatwiejsza w obsłudze niż pełnokrwiste

Masz rzadką okazję pilotować maszynę Dartha Vadera. Czyba nie przepuścisz takiej okazji?

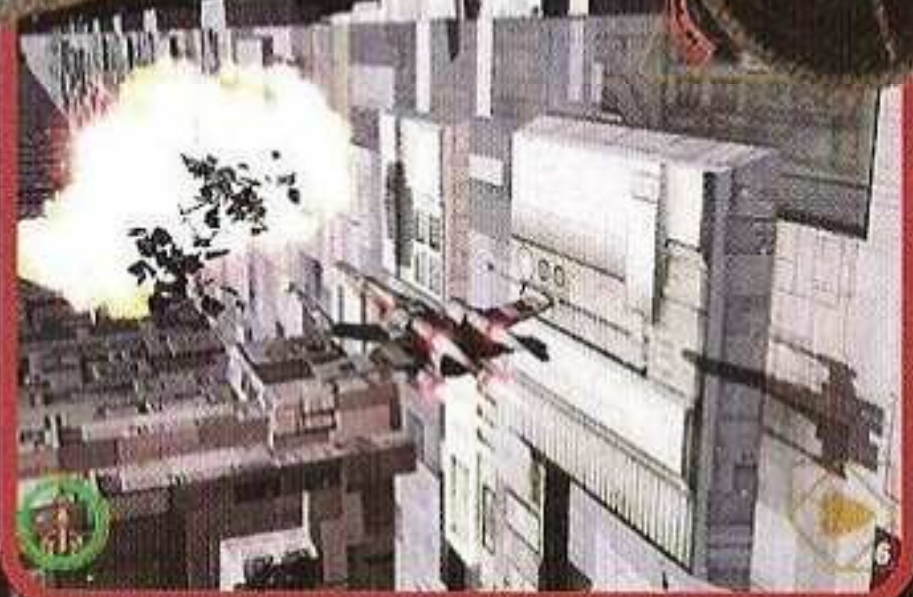
symulatory z plakietką Star Wars, takie jak X-WING, czy TIE-FIGHTER. Teraz do zabawy nie potrzebujesz kilku godzin treningów, które zapoznają cię z tajemnicami klawiszologii. Wystarczy odpalić grę i już można przenieść się w sam środek wydarzeń znanych z pierwszej trylogii „Gwiezdnych Wojen”, czyli epizodów IV-VI. Misje są uwiecznieniem najbardziej podniosłych momentów w dziejach rebelianckich zmagania z despotycznym Imperium. Atak na Gwiazdę Śmierci, bitwa na Hoth, potyczki nad Tatooine, wyścigi ponad Bospin – to niewielki ułamek zapierających dech w piersiach atrakcji, które oferuje ROGUE SQUADRON II. Zabawa nie obędzie się też bez emocjonujących potyczek z żółtowiowymi AT-AT, ataków na Star Destroyery czy

bombardowań imperialnych instalacji kosmicznych. Jednym słowem: dla każdego coś dobrego!

Oczywiście gra nie byłaby tak atrakcyjna, gdyby nie pozwalała na wcielenie się w Luka Skywalkerera, Wedge Antillesa, Lando Calrissiana, a nawet mistrza mrocznej strony mocy – Dartha Vadera. Droga takiej kariery nie jest usłana samymi różami, dzięki czemu ambitni piloci spędzą przy ROGUE SQUADRON II sporo czasu. By zasmakować wszystkich niespodzianek w grze, nie wystarczy ukończyć kompletu podstawowych misji. W każdej bitwie masz możliwość zdobycia brązowego, srebrnego bądź złotego medalu. Wraz z odznaczeniami otrzymujesz specjalne punkty, które służą do odblokowywania dodatkowych misji, ukrytych myśliwców oraz instalacji nowinek technicznych w twoich maszynach. Samo ukończenie gry nie należy do wielce skomplikowanych, aczkolwiek zebranie pokaźnej ilości medali ze szlachetnego kruszcu jest nie lada wyzwaniem. Zadania, w zależności od wybranego myśliwca, prezentują dość zróżnicowany poziom trudności. Dla ambitnych

graczy autorzy zaimplementowali możliwość odbycia każdej z misji na różnych myśliwcach, nawet tych sekretnych.

ROGUE SQUADRON II to naprawdę świetnie wykonany kawałek roboty, zarówno pod względem frajdy płynącej z gry, jak i uczyty dla zmysłów. Naprawdę można polecieć go wszystkim szczęśliwym posiadaczom konsoli GameCube. Ta gra ma w sobie baaardzo dużo Mocy!



SW: ROGUE LEADER

LUCASARTS / LUCAS TOYS

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

90% GRAFIKA
85% DŹWIEK
90% ZABAWA

Gra jest prawdziwą uczcą dla zmysłów: duża dawka grywalności! Obowiązkowa pozycja dla fanów Star Wars...
90% OCENA

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Wibracja



NINTENDO
GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02



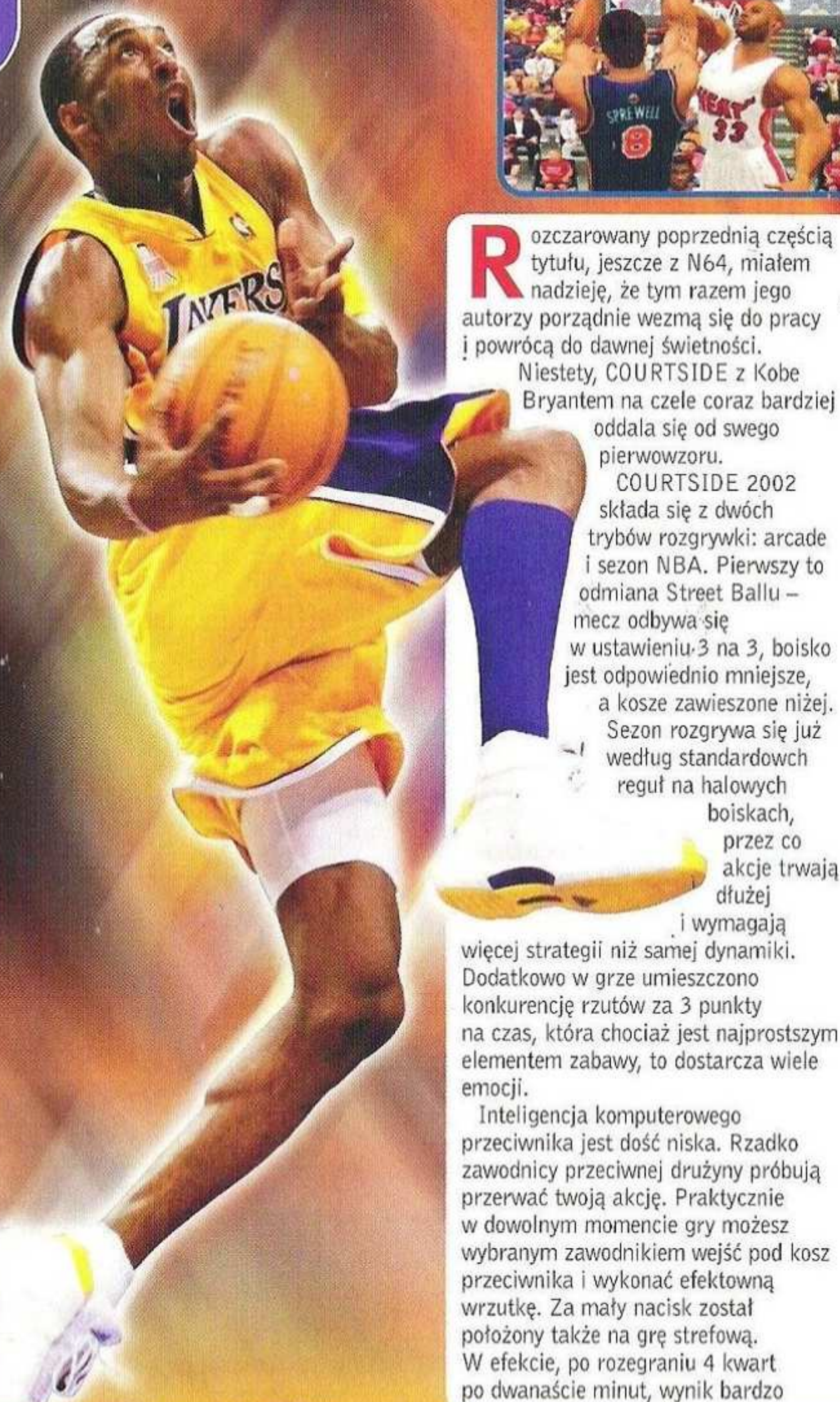
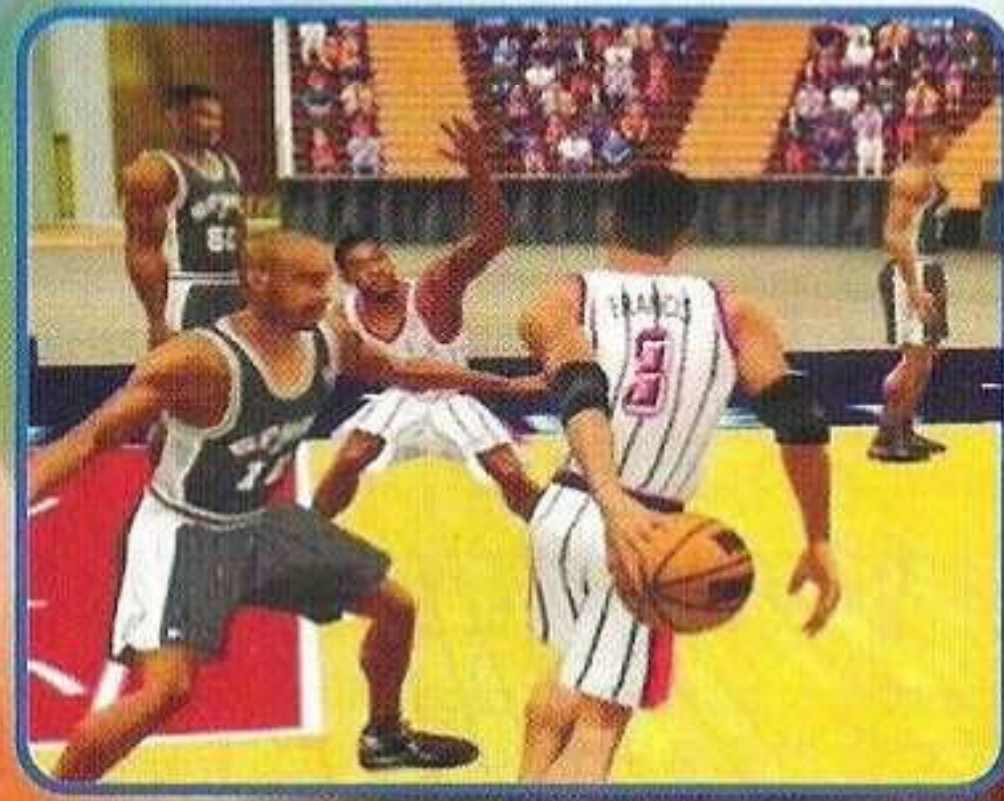
Życie to gra.



Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

NBA COURTSIDE 2002



Rozczarowany poprzednią częścią tytułu, jeszcze z N64, miałem nadzieję, że tym razem jego autorzy porządnie wezmą się do pracy i powrócą do dawnej świetności.

Niestety, COURTSIDE z Kobe Bryantem na czele coraz bardziej oddala się od swego pierwowzoru.

COURTSIDE 2002 składa się z dwóch trybów rozgrywki: arcade i sezon NBA. Pierwszy to odmiana Street Ballu – mecz odbywa się w ustawieniu 3 na 3, boisko jest odpowiednio mniejsze, a kosze zawieszane niżej. Sezon rozgrywa się już według standardowych reguł na halowych boiskach, przez co akcje trwają dłużej i wymagają

więcej strategii niż samej dynamiki. Dodatkowo w grze umieszczono konkurencję rzutów za 3 punkty na czas, która chociaż jest najprostszym elementem zabawy, to dostarcza wiele emocji.

Inteligencja komputerowego przeciwnika jest dość niska. Rzadko zawodnicy przeciwnej drużyny próbują przerwać twoją akcję. Praktycznie w dowolnym momencie gry możesz wybranym zawodnikiem wejść pod kosz przeciwnika i wykonać efektowną wrzutkę. Za mały nacisk został położony także na grę strefową. W efekcie, po rozegraniu 4 kwart po dwanaście minut, wynik bardzo

często przekracza liczbę 200 punktów – rzecz zaiste niespotykana w prawdziwej lidze NBA. Jediną opcją ratunkową jest zabawa w trybie multiplayer, który wymaga o wiele więcej strategii. Maksymalnie 4 graczy może jednocześnie wziąć udział w meczu – przy takiej liczbie uczestników emocje sięgają zenitu.

Niestety, jak się okazuje, Kobe Bryant nie wystarczy, by gra zdobyła dużą liczbę punktów...

Na uznanie z pewnością zasługuje system tworzenia nowych zawodników. Proces kreacji wymarzonego gracza składa się z kilkudziesięciu elementów, począwszy od długości nosa, fryzury, przez tatuaże, wzrost, aż do suchych statystyk. Na szczęście, puła punktów umiejętności do rozdzielenia pomiędzy celność rzutów, zwody, bloki itp. ma swój limit, gdyż inaczej zabawa zbyt szybko mogłaby się znudzić. Nowych zawodników możesz umieścić w dowolnej drużynie, po czym przystąpić do walki o mistrzostwo NBA z własnym składem.

COURTSIDE 2002 nie wygląda na grę z konsoli GameCube –

przyzwyczaiłem się już do o wiele bardziej dopracowanej grafiki i animacji na tej platformie. O ile podczas poruszania się i wykonywania rzutów postaci wyglądają niezwykle naturalnie, wręcz świetnie, to pomiędzy stałymi elementami gry stoją w miejscu niczym cyborgi. Całkowicie psuje to klimat, gdyż co chwilę przypomina ci, że to tylko gra... Jedinie zbliżenia po wykonaniu efektownych wsadów, wyglądają w 100% tak, jak powinny. Z jednej strony można zauważyć na co stać autorów COURTSIDE 2002, a z drugiej doznajesz rozczarowania. Rozgrywce w głównej mierze brakuje klimatu prawdziwego meczu koszykówki. Doping na trybunach jest minimalny, a kibice zachowują się jak marionetki, wykonując w kółko tę samą czynność. Udźwiękowanie aż prosi się o dodatkowe efekty w trakcie meczu. Samo piszczenie butów o drewniane klepki to dla mnie za mało.



NBA COURTSIDE 2002

LEFT / LUKAS TOYS

PS2 GCN XBOX
PSOne GBA GBC

85% GRAFIKA
75% DŹWIĘK
70% ZABAWA

Gra ułatwi ci przetrwanie długich deszczowych dni, gdy nie możesz wyjść poza boisko...

75% OCENA

Cena: 239 zł
Wykorzystuje: Memory Card



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2



Europejczycy mają niezłego bzika na punkcie piłki nożnej, jednak to Japończycy produkują najlepsze gry sportowe w tej dziedzinie. W czym tkwi sekret ich sukcesów? Być może dowiesz się tego z nowej gry Konami na GameCube.

ISS2 oferuje 5 różnych trybów rozgrywki: trening, spotkanie towarzyskie, międzynarodowe mistrzostwa, własna liga oraz mistrzostwa świata Euro Cup. Trening składa się z dwóch części: pierwsza to atak na pustą bramkę, druga – drużyna dzieli się na połowy i jedna atakuje, a druga się broni. Spotkanie towarzyskie jest natomiast świetną okazją do konfrontacji umiejętności piłkarskich w starciu z jedną z 58 reprezentacji

Jeśli kiedyś marzyłeś, by reprezentacja Polski wygrała Puchar Europy, masz teraz okazję dokonać tego w jej imieniu...

narodowych. Mistrzostwa świata to wymagająca kilkugodzinna rozgrywka, w której niezbędne jest zastosowanie odpowiedniej strategii w ustawieniu składu, a zestawienie własnej ligi pozwala sprawdzić się w najbardziej ekstremalnych warunkach. Pozostały jeszcze mistrzostwa świata Euro Cup – rozgrywka według prawdziwych zasad Pucharu Europy.

Najwięcej frajdy dostarcza oczywiście tryb multiplayer, pozwalający na wzięcie udziału w spotkaniu jednocześnie 4 graczom. Rozgrywka jest tak dynamiczna i wciągająca, że trudno oprzeć się jej urokowi. Po kilku minutach zabawy całkowicie zapominasz, że to tylko wirtualny mecz – każdą akcję traktujesz jak swoją życiową szansę na zdobycie tytułu mistrza. Jeśli zdołasz rozegrać chociażby jeden mecz bez rzucania komentarzy w stylu „jaki faul?! tam nie było” czy „przecież był spalony”, to

gratuluję opanowania.

Wygląd gry stoi na naprawdę wysokim poziomie. Rozgrywka w ISS2 prezentuje się lepiej niż prawdziwy mecz w TV! Nawet twarze i fryzury zawodników różnią się od siebie. Szczególnie dobrze widać to na zbliżeniach w przerwach meczu. A jeśli podłączysz konsolę do wieży z systemem Surround, to poczujesz na czym polega doping dziesiątek tysięcy kibiców.

Niestety, ISS2 nie ustrzegł się kilku wad. Nie ma w nim drużyn klubowych, które są istną świętością dla wszystkich kibiców piłki nożnej. Nikt nie zamydlił mi oczu, że takie dane zajęłyby zbyt wiele miejsca na nośniku z grą!

Komentarz serwowany przez duet Johna Championa i Marka Lawrensona, choć wykonany profesjonalnie, po odegraniu kilku meczy okazuje się szablonowy. Wielcy znawcy futbolu nie interpretują podstawowych statystyk meczu – liczy się dla nich wyłącznie liczba bramek.

Trzecią słabostką ISS2 jest brak możliwości rozegrania sezonu ligowego czy mistrzostw w trybie multiplayer w drużynie z pozostałymi graczami, podpiętymi do konsoli. Jedyne spotkania towarzyskie dają sposobność dowolnego

podziału kolegów pomiędzy wybrane dwie drużyny. Możesz wtedy oddelegować swoich trzech przyjaciół do przeciwnej drużyny i pokazać im na co tak naprawdę cię stać!

ISS2 nie jest ideałem, jednak ma w sobie to coś, dzięki czemu nawet się nie obejrzyysz, a palce będziesz miał opuchnięte od wielogodzinnego wykonywania podań, strzałów i dryblingów. Goola!



ISS2

KONAMI / LUKAS TOYS

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

90% GRAFIKA 80% DŹWIĘK 85% ZABAWA

Pomimo niewielkich wad ISS2 to bardzo groźny konkurent dla wszystkich symulatorów piłki nożnej... **85% OCENA**

Cena: 269 zł
Wykorzystuje: Memory Card

DC UNDERGROUND, CZYLI DRUGIE ŻYCIE DREAMCASTA

Najlepsza konsola Segi umarła... dawno temu. Pomimo że DreamCast nie jest już produkowany, wokół tej konsoli nadal dzieje się bardzo wiele. Sporo niezależnych grup developerskich zajmuje się pisaniem programów, dzięki którym możliwe jest np. odtwarzanie plików muzycznych MP3, filmów w formacie DivX czy też granie na emulatorach w gry ze starszych konsolek, takich jak SNES czy też automatów MAME.

DreamCast żyje przede wszystkim w podziemiu i właśnie takimi ciekawostkami związanymi z nie do końca legalnym wykorzystaniem konsoli postaramy się zająć w następnym numerze. Na rozgrzewkę sygnę tym razem garścią najlepszych gier dostępnych na DeCeka, jak i kilkoma ciekawszymi informacjami, które spodobały się nie tylko ludziom chcącym dopiero zagłębić się w ten temat.



LISTA 20 NAJLEPSZYCH, KULTOWYCH GIER...

To oczywiste, że konsola bez gier jest jak samochód bez paliwa. Sega DreamCast jako jedna z niewielu wymarłych platform sprzętowych nadal jest bardzo popularna z jednego, bardzo specyficznego powodu. Niemal wszystkie gry, a ukazało się ich niemało, są grami ponadczasowymi. Tytuły, które na zawsze wpiszą się na karty

historii elektronicznej rozrywki, od początku były domeną konsol Segi. Na DeCeka bardzo słabych pozycji jest niewiele, dużo więcej jest tytułów średnich, ale nadal znaczną większość stanowią gry stojące na najwyższym poziomie. Trudno wybrać z takiego ogromu te właściwe produkcje. Spróbowałem stworzyć listę

dwudziestu najlepszych gier wszech czasów, jakie ujrzała konsola DreamCast. Jeśli po przeczytaniu tego artykułu zdecydowałeś się (i bardzo rozsądnie) na zakup DeCeka, to masz przed sobą pierwszą część listy gier, w które powinieneś się zaopatrzyć na dobry początek.

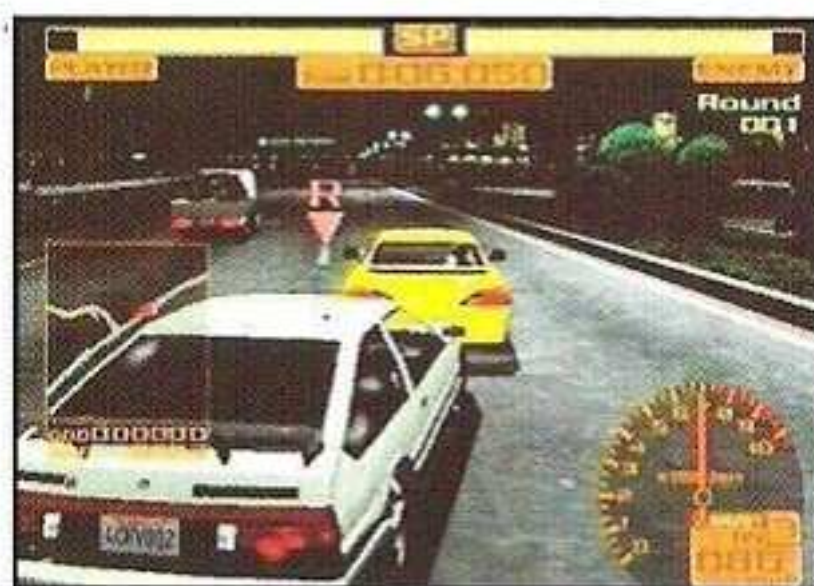


SONIC ADVENTURE 2

Oficjalna maskotka Segi, czyli sympatyczny jeż o imieniu Sonic, to bohater niemalże setek gier platformowych! Tym razem niebieski „iglak” przeniósł się w trzeci wymiar, dzięki czemu dawka grywalności wylewa się z konsoli wszystkimi możliwymi szparami! To właśnie niedająca ani chwili oddechu dynamiczna akcja i feeria barw wyświetlana na ekranie sprawiają, że gry z tytułowym bohaterem w roli głównej odnoszą tak wielkie sukcesy! Nie grałeś? Żartujesz...)

TOKYO XTREME RACER 2

Wyobraź sobie, że wyruszasz nocą swoim lekko stuningowanym VW Golfem na Trasę Toruńską w Warszawie. Pędzisz w mroku (rozświetlonym od czasu do czasu przez latarnie) i napotykasz na swojej drodze lekko zmodyfikowaną z zewnątrz Hondę o krzykliwym kolorze – istnieje prawdopodobieństwo, że oprócz kilku spojlerów i obniżonego nadwozia pod maską siedzi nieco więcej koni niż gwarantuje to producent. Bez



zastanowienia błyskasz światłami „długimi”, a gość przed tobą doskonale wie, o co chodzi. Znacząco odpowiada światłami „awaryjnymi” i warknięciem

wydobywającym się z chromowanej końcówki rury wydechowej. Nadszedł czas na szybkie przetestowanie osiągniętych waszych maszyn. Zrównujecie się ze sobą, jeszcze tylko redukcja biegu i... gaz do dechy! Taki scenariusz w tej grze to „normalka”, jedynie sceneria jest odmienna, bo wszystko dzieje się na obwodnicach Tokyo. Te nielegalne wyścigi to wg wielu pism branżowych jedna z najlepszych gier samochodowych, jakie kiedykolwiek powstały! Podzielim to zdanie w 100%...

JET SET RADIO

Jedna z najlepszych gier wydanych na DC. Jazda na tyżworolkach, graffiti i hip-hopowa muzyka w tle to raj dla wszystkich „luźnych” graczy. Jako członek graffitiarskiego gangu współzawodniczysz z innymi bandami, używając farby w sprayu i karkołomnych trików wykonywanych na wszelkiego rodzaju poręczach czy murkach. Doskonała grafika o niepowtarzalnym stylu oraz ogromna dawka grywalności nie pozwalają oderwać się od konsoli ani na chwilę! To co? Zmalujemy coś?



DEAD OR ALIVE 2

Bezapelacyjnie najlepsza bijatyka na DC i jedna z najlepszych, jakie kiedykolwiek pojawiły się na domowe konsole do grania. Doskonała

animacja, niezliczona ilość ciosów, które zadają sówicie obdarowane przez naturę panienki w wyjątkowo obcisłych strojach, to nie jedyne elementy, dla których warto odpalić tę grę. Cała masa kombosów i niesportowych

zagrań to przecież wizytówka DOA2 – wszyscy fani bijatyki znajdą tutaj wszystko, czego zapragną. Tryb dla dwóch graczy po prostu wymiata!



MAKARON INFO!

© DreamCast pieszczotliwie nazywany jest przez jego użytkowników „makaronem”. Nie ma to jednak żadnego związku ze słoneczną Italią, a jedynie z logo konsoli, które co bardziej głodnym graczom kojarzy się ze zwiniętym spaghetti!

© DC na stałe zapisał się w pamięci wszystkich graczy na świecie, jak i na kartach historii komputerowej rozgrywki, z kilku powodów. Posiadał najbardziej profesjonalny, najbardziej obiektywny i najrzetelniejszy oficjalny magazyn DREAMCAST

MAGAZINE, który również u konkurencji cieszył się wyjątkowym uznaniem. Niektórzy uważają, że obok zaprzestania produkcji konsoli, drugim najsmutniejszym wydarzeniem jest zawieszenie wydawania właśnie DC MAG'a! Na szczególną uwagę zasługiwał także kontroler

do DeCeka. Przez znaczną część prasy komputerowej uznany został za najwygodniejszy, najbardziej ergonomiczny i najładniej zaprojektowany pad, jaki kiedykolwiek ukazał się na rynku! Trzeba dodać, że za wzór do powstania kontrolera posłużyła głowa maskotki firmy Sega, jeża Sonica!

BOMBERMAN ONLINE

Jest to jedna z tych gier, które nigdy nie umierają! Korytarze wypełnione zawodnikami pragnącymi jednego – śmierci przeciwnika – i wszędobylski swąd prochu po wybuchach bomb to elementy, które już od pokoleń przyciągają do telewizorów i monitorów rzesze graczy. Tym razem możliwość zabawy z ludźmi z całego świata – dzięki zainstalowanemu w DeCeku modemowi – sprawiła, że odgłosom eksplozji nie będzie końca.

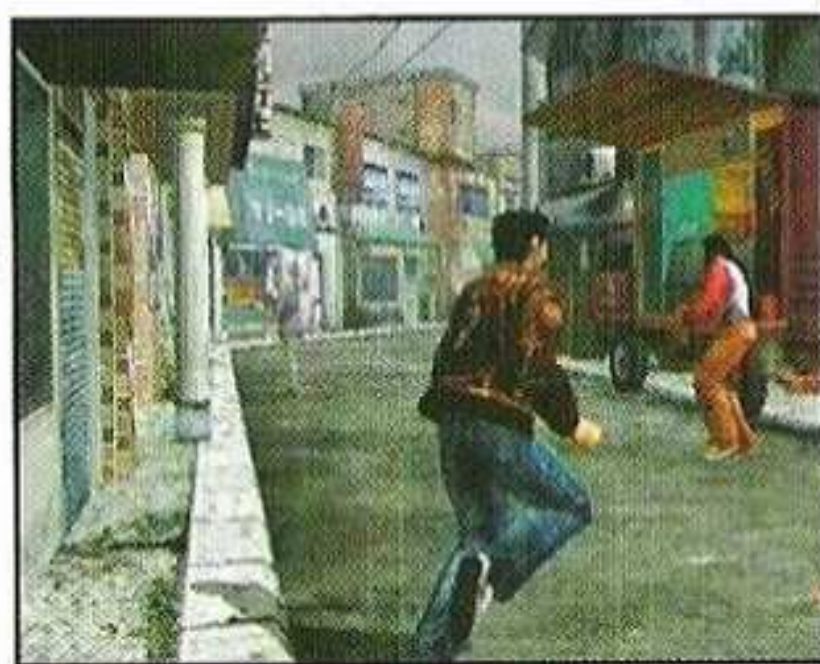


SEGA GT

Gra stanowi odpowiedź Segi na pierwszą i drugą część GRAN TURISMO, który to tytuł święcił swego czasu triumfy na konsoli PSX. Produkt Segi to wyjątkowo dobra gra, która niczym nie ustępuje serii GT (z pominięciem oczywiście części trzeciej), sprawiając nawet momentami wrażenie nieco bardziej dopracowanej. Nie tylko grafika jest tutaj doskonała. Świetny model jazdy, dużo opcji ustawień samochodów, cała masa wspaniałych wózków, które możesz spotkać na co dzień na ulicach swojego miasta... jednym słowem wszystko, czego oczekiwałbyś od wyczesanych wyścigów!

SHENMUE 1 & 2

Ta przygodówka z elementami zręcznościówki, jedna z pierwszych gier na DC, na długo przed premierą otrzymała etykietkę KULTOWA. Świetny scenariusz inspirowany filmami anime, doskonale opracowany świat gry i cała masa elementów wpływających na to, że ani przez chwile nie siedzisz beczynnie z padem w ręku, uczyniły z serii SHENMUE doskonałą wizytówkę DC.



VIRTUA TENNIS

Prawdopodobnie najlepszy tenis, jaki kiedykolwiek powstał! Doskonała grafika, świetna animacja postaci i bardzo wciągający tryb dla czterech graczy przy jednej konsoli sprawił, że niepozorna zabawa z zieloną (albo czasem żółtą) piłeczką stała się jednym z najbardziej grywalnych tytułów na DreamCasta. Rakiety w dłoń... znaczy konsolę włączyć!



CRAZY TAXI 2

Przygody wesołego taksówkarza nadal cieszą się ogromną popularnością. Gdy wszyscy oczekują najnowszej odsłony CRAZY TAXI, która ukaże się (niestety) na Xboxa, warto przypomnieć, że pierwowzór zaistniał właśnie na konsoli Segi. Żółta taryfa kabriolet, luzacka atmosfera, ostra muzyka i pasażerowie, których kręci ostra jazda „pod prąd” to scenariusz na wyśmienitą grę, jaką jest właśnie CRAZY TAXI!



OOGA BOOGA

Jest to jedna z najbardziej wykręconych gier, z jakimi kiedykolwiek się zetknąłem. Jeśli chodzi o frajdę i emocje związane ze współzawodnictwem, to gra nie ma sobie równych i jeszcze długo nie będzie miała! Zwariowani szamani oraz wodzowie afrykańskich plemion stają do walki na wielkich, wypełnionych po brzegi bonusami, arenach. Dróg do zwycięstwa jest wiele, środków eksterminacji kilka, a cel jeden – pokonać pozostałych, zbierając jak najwięcej punktów! Wspaniała afrykańska muzyka i dużo dobrego humoru tworzą z OOGA BOOGA prawdziwy „musisz to mieć” dla fanów rozgrywki wieloosobowej!

© W Japonii, rodzinnym kraju DeCeka, nadal powstają na niego gry. Nie opuszczają one jednak z reguły Kraju Kwitnącej Wiśni i – niestety – nie są hitami mogącymi podźwignąć konsolę na nogi. Adaptacje teleturniejów czy też wirtualne randki wykorzystujące zainstalowany modem nie stanowią powodu do dumy. Na szczęście hardcore'owi gracze z Japonii nie muszą wyrzucać swojego sprzętu na śmietnik. Pokazały się właśnie dwie konwersje gier z automatów. THE KING OF FIGHTERS 2000 to doskonała bijatyka w starym dobrym stylu, IKARUGA zaś to kosmiczna strzelanina z widokiem „z góry”, wykorzystująca jako jedna z niewielu opcję postawienia telewizora „na boku” tak, aby było widać jak największe pole gry.

© Wszystkim spragnionym wrażeń związanych z DreamCastem, jak i tym, którzy chcieliby o DC dowiedzieć się jak najwięcej (ale boją się zapytać... he, he), polecamy przygodę z Internetem. Wojaże proponujemy rozpocząć od następujących adresów: <http://www.planetdreamcast.com>, <http://dreamcast.ign.com> i <http://www.gamers.com>. Pomimo istnienia milionów fanowskich stron, to właśnie tutaj można znaleźć największą bazę tytułów, screenshotów oraz informacji o grach na „makarona”. Ciekawym miejscem w Sieci jest też strona ze zbiorem „nie do końca legalnych” emulatorów i użytków na DreamCasta, mieszcząca się pod adresem <http://www.dcemulation.com>, której zawartością zajmę się w następnym numerze.

W NASTĘPNYM NUMERZE:

- © Druga część listy najlepszych gier na „makarona”
- © Co drzemie w DeCeku, czyli krótka lekcja archeologii!
- © Prawdziwe DreamCastowe podziemie
- © Ciekawostki



LORD OF THE RINGS

Z wielkim opóźnieniem WŁADCA PIERŚCIENI trafia na ekrany GBA. Przygodę zaczynasz w domu głównego bohatera – Froda – gdzie przygotowujesz się do długiej i niebezpiecznej podróży. Do wyboru masz postać Gandalfa Szarego, Froda, Legolasa lub Aragorna. Fabuła nie odbiega w większym stopniu od historii znanej z książki. Twórcy zapewniają też, że gra nie straci nic z charakterystycznego dla trylogii Tolkiena klimatu. Ciekawie zapowiada się także możliwość zabawy w dwie osoby, a tym samym stworzenia Drużyny Pierścienia i stawienia czoła nadciągającemu Cieniowi. LOTR ucieszy nie tylko miłośników powieści. Wszyscy fani wciągającej przygody powinni znaleźć tu coś dla siebie.

DESERT STRIKE

Ta gra debiutowała na pierwszych wersjach pecetów, a więc bardzo dawno temu. Zostajesz w niej pilotem helikoptera wojskowego i musisz przeprowadzić szereg skomplikowanych misji, np. zniszczyć budynki wroga, odbić jeńców lub chronić cywilów. Szykuje się naprawdę dobry tytuł, który spełni oczekiwania nawet najbardziej wybrednych graczy.



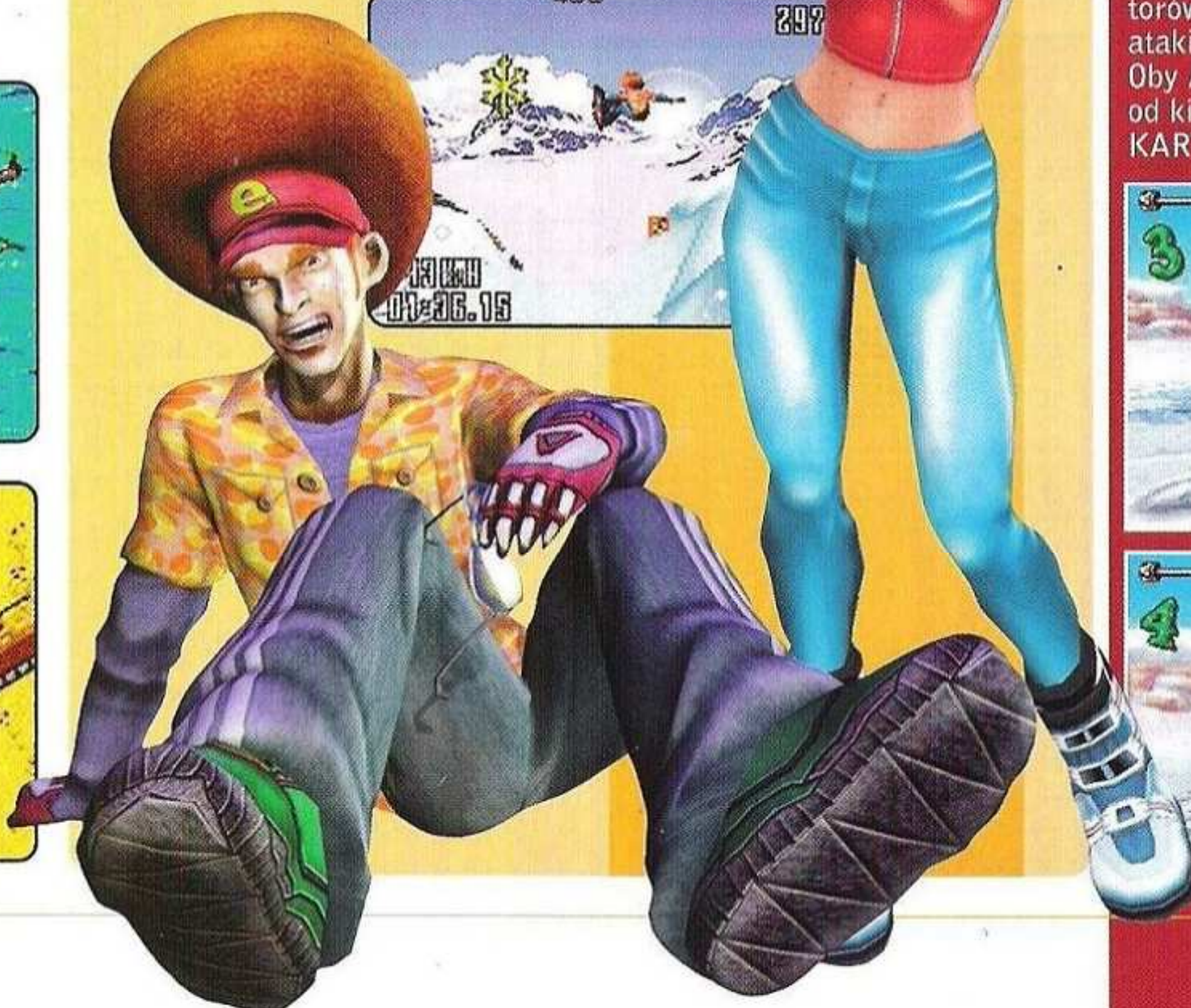
BARBARIAN

BARBARZYŃCA po latach milczenia przypuszcza atak na konsolę GBA! Jak przed wieloma laty, tak i teraz pomożesz wojownikowi w uwolnieniu ukochanej i w walce z hordami złych (a jakże!) przeciwników. Zapowiada się niezła zabawa, zwłaszcza że grafika została znacznie poprawiona, co dodało grze skrzydeł.



SSX TRICKY

Niebawem miłośnicy zakręconych śnieżnych akrobacji na wirtualnej desce będą mogli sprawdzić swoje siły na przenośnej konsolce. W SSX TRICKY już po pięciu minutach zabawy adrenalina zacznie ci buzować w żyłach jak Niagara. Przyczynią się do tego szalone zjazdy po efektownych trasach 3D oraz możliwość wykonywania nawet najdzikszych akrobacji. Oczywiście wszystko to zostało okraszone energizującą muzyką i całkiem niezłą grafiką.



ROBOCOP

Przygód policjanta-cyborga nie mogło zabraknąć i na tej konsolce. Jak zwykle masz do czynienia z gatunkiem action-adventure, a w grze chodzi o walkę z przestępcami i zwariowanymi wynalazcami, próbującymi cię zniszczyć (ale nowina, co...). Pomimo odgrzania starego pomysłu, gra robi wrażenie całkiem świeżej i potrafi zaskoczyć. Powinna ci się spodobać.

ANTZ RACING

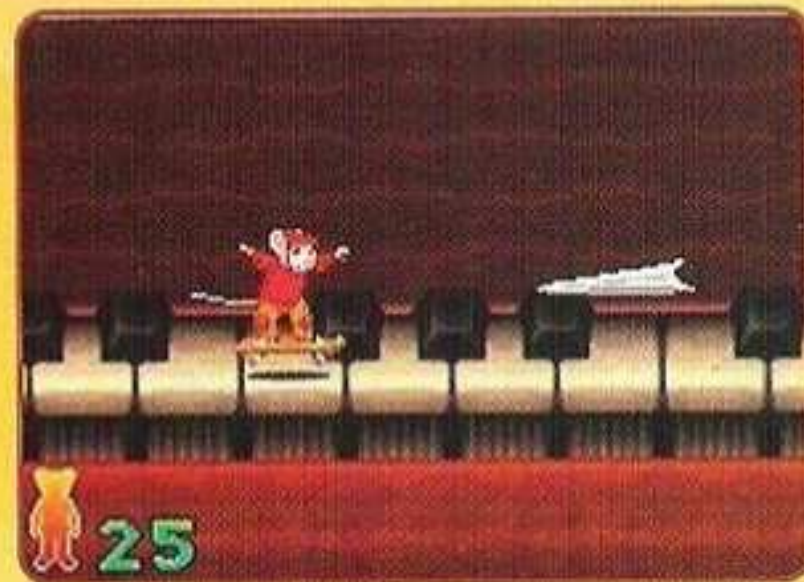
Mrówka Z wraz z innymi postaciami występującymi w znanym filmie rusza na tor wyścigowy. Wspaniałe widoki oraz dokładnie wykonane animacje mają zapewnić dobrą zabawę na wiele godzin. Ma się do tego przyczynić także duża liczba zróżnicowanych torów wyścigowych oraz specjalne ataki, inne dla każdego zawodnika. Oby ANTZ wypadł lepiej od kiepskiej gry SHREK: SWAMP KART SPEEDWAY!





STUART LITTLE 2

Dzielną mysz o imieniu Stuart rusza w kolejną pełną przygód podróż. W tym celu wykorzystuje wszelkie środki transportu, np. samolot-



zabawkę czy minideskorolkę. Gra stanowi połączenie tradycyjnej przygodówki z elementami prostej zabawy logicznej. Nie jest zbyt trudna, gdyż produkt przygotowano przede wszystkim z myślą o najmłodszych. Na uwagę zasługuje zwłaszcza ładna kolorowa grafika.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Król bijatyk powraca i chce odzyskać dawno utraconą pozycję. Czy mu się to uda? Mam nadzieję, że tak. Twórcy zapewniają, że nie będzie to tylko przedłużenie starej serii, ale coś zupełnie innego. Dojdą nowe postaci, ciosy, areny, no i oczywiście grafika 3D, jak to na bijatki nowej generacji przystało. Fabuła jest podobna do tej, jaką znasz z poprzednich części: Quan Chi i czarownik Shang Tsung organizują piąty już turniej walk, aby zdobyć dusze niepokonanych śmiertelników.

DRAGONBALL Z: THE CARTS GAME

Kolejnym produktem spod znaku Smoczyc Kul jest gra karciana, bardzo przypominająca MAGIC THE GATHERING. Za zdobyte punkty kupujesz tutaj nowe karty i używasz ich w walce z komputerowym przeciwnikiem. Jest także możliwość gry ze znajomym za pomocą kabla łączącego dwa GBA. Mam dziwne uczucie, że to wszystko już gdzieś widziałem... Nie ulega jednak wątpliwości, że nawet mało oryginalny produkt ucieszy fanów DB, bo twórcy gier zbyt ich nie rozpieszczają.



BREATH OF FIRE 2

Kontynuacja świetnej gry RPG, która dawno temu ukazała się na konsolę Super Nintendo. Jak to zwykle bywa, przemierzasz liczne krainy, prowadzisz rozmowy z napotkanymi ludźmi i walczysz z różnymi potworami. Tak w skrócie można streścić

fabułę BREATH OF FIRE II. Jedynym minusem produkcji (ale za to bardzo istotnym) jest fakt, że ta odsłona Ognistego Oddechu nie będzie się specjalnie różniła od swej poprzedniczki. Czy potwierdzi się maksyma: „Stare nie znaczy gorsze”?



STREET FIGHTER ALPHA

W nowej wersji starej bijatki została zwiększona liczba dostępnych wojowników, poziomów, ciosów oraz trybów walki. Tak więc zapowiada się niezła zabawa. Dobrze by było, gdyby system sterowania też został ulepszony, ponieważ w ostatniej wersji sprawiał nie lada trudności. W USA gra jest już dostępna, ale my będziemy musieli na nią jeszcze trochę poczekać. Jak zwykle, zresztą...



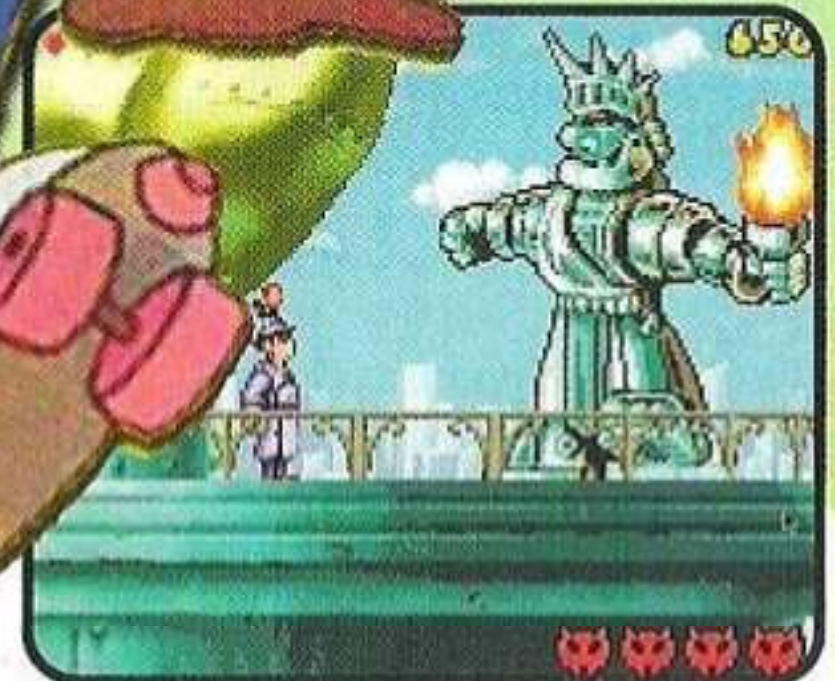
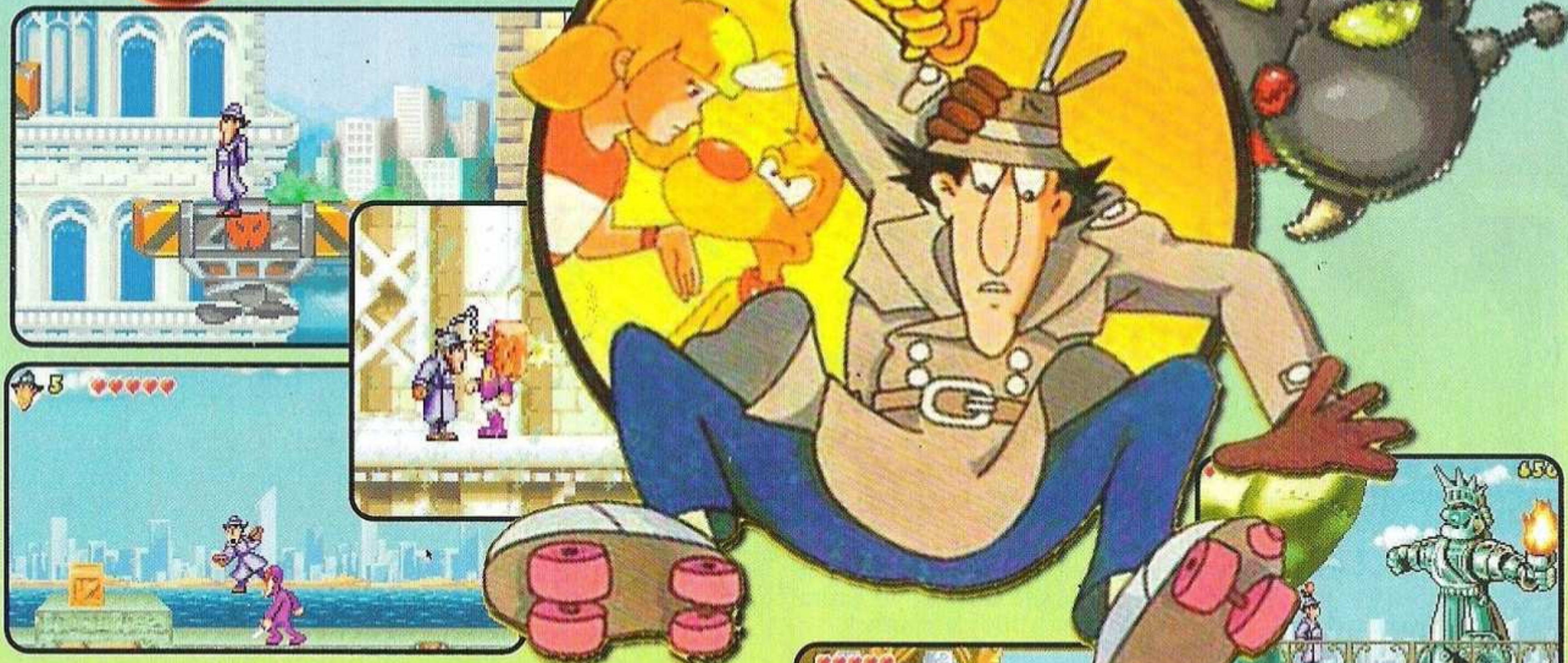
DRAGONBALL Z: LEGACY OF GOKU

Gra oparta na drugiej części serialu o wojowniku dysponującym niezwykłą siłą. Jako niezwycięzony Goku masz stawić czoła kosmicznym wojownikom i innym najeźdźcom chcącym zafundować Ziemię. System gry jest bardzo podobny do tego z RPG, z tą różnicą, że walki przebiegają jak w starych dobrych bijatykach. Od ciebie zależy, jak się potoczą losy Goku.



INSPECTOR GADGET

ADVANCE MISSION



Raz, dwa, trzy, skacz i ty! A oprócz tego pływaj, nurkuj, czołgaj się, przebieraj za pingwina i steruj robotami. No cóż, ratowanie świata przed maniakalnymi miliarderami o naukowych aspiracjach nigdy nie było łatwe. Przekonali się o tym nie tylko wszyscy poważni superbohaterowie, tacy jak Superman czy Spiderman, ale także kreskówkowy Inspektor Gadżet. Ten ostatni już etatowo zajmuje się starciami z diabolicznym Dr. Clawem. Dzięki temu mogą powstawać nie tylko nowe odcinki animowanego serialu, ale także kolejne gry na przenośne konsolki, w których Claw psuje, a Gadżet naprawia.

Naiwna ufność pokładana przez autorów IG: ADVANCE MISSION w starym i sprawdzonym temacie pozwoliła im na zwykłe wykorzystanie starych, klasycznych zagrań. Dlatego też



w tej gadżetowej platformówce trzeba się naskakać, naczłogać, nabić przeciwników po głowach (np. gadżetowym młotem) czy nazbierać różnych przedmiotów (nie brakuje oczywiście obowiązkowych monet).

Inspektor Gadżet dwoi się i troi, żeby pokonać Dr. Clawa. Niestety, tym razem ma do dyspozycji niewiele... gadżetów

Główne zadanie na każdym poziomie to znalezienie maszyny Dr. Clawa, która kontroluje ludzkie umysły. Niestety, jest to misja, którą wykonuje się bardzo szybko, a i liczba poziomów nie jest imponująca. Weterani platformówek na pewno nie będą zachwyceni, a nawet mniej zaprawieni w bojach gracze mogą uporać się z przygodami Gadżeta w dwa dni.

Pewne urozmaicenie zapewnia fakt, że w czasie zabawy można skorzystać z pomocy dwóch innych postaci, młej Penny, siostrzenicy Inspektora i psa. Każdy z bohaterów ma swoje specjalne zdolności (np. Penny sprytnie nurkuje, a pies przemyka koło wrogów w przebraniu pingwina), ale tak naprawdę większość zadań w grze można wykonać jako Inspektor.

Największym jednak zawodem jest niewielka liczba gadżetów, z których Inspektor słynie na całym świecie!

Najbardziej oryginalną część całej gry stanowi jej aspekt geograficzny. Otóż Claw poumieszczał swoje maszyny na najważniejszych zabytkach świata. Dzięki temu możesz odwiedzić Statuę Wolności, Wieżę Eiffel'a, Big Bena, Wielki Mur i Piramidy. Poziomy gry nawiązują też (zarówno graficznie, jak i muzycznie) do odpowiednich krajów. Na poziomie francuskim można np. znaleźć takie przedmioty jak rogaliki, piłkę nożną czy... diamenty, a na poziomie egipskim wśród przeciwników pojawiają się chodzące... kaktusy. Takie smaczki są niewątpliwie przyjemne, ale jako dodatek, a nie najważniejszy element zabawy. Na pewno nie zastąpią rozbudowanych poziomów czy gadżetów, z których słynie Inspektor... Gadżet.

INSPECTOR GADGET ADVANCE...
UBI SOFT / LEM

PS2 GCN XBOX
PSONE GBA GBC

75% GRAFIKA 80% DŹWIĘK 50% ZABAWA

Poziom trudności gry sugeruje, że jest ona raczej przeznaczona dla najmłodszych graczy

55% OCENA

Cena: 189 zł
Wykorzystuje: Game Link Cable

Wolfenstein 3D



Znaną od lat prawdą kulinarną jest to, że odgrzewane kotlety nie smakują najlepiej. Co innego świeżutkie mielone, prosto z patelni. Takie stare danie może nawet zaszkodzić i cała sytuacja skończy się njestrawnością. Zupełnie jak zabawa w WOLFENSTEIN 3D na GBA...

Już chwilę po odpaleniu tej gry człowiek czuje się tak, jakby przeniósł się do wczesnych lat 90., kiedy to powstało arcydzieło o przygodach dzielnego alianca. W tamtych czasach był to tytuł naprawdę przełomowy, w którym wydarzenia zaprezentowane zostały z perspektywy pierwszej osoby! I to 3D w nazwie! Na wszystkich

Gra praktycznie nie różni się niczym od pierwowzoru, który ma już kilka dobrych lat na karku. A szkoda...

posiadaczach PC W3D robił wielkie wrażenie. Wędrówka po korytarzach i eliminowanie niegrzecznych wrogów wciągały na wiele godzin. Ach, wtedy W3D wydawał się naprawdę szczytem osiągnięć zarówno graficznych, fabularnych, jak i dźwiękowych (mimo że mogłeś w nim usłyszeć tylko odgłosy bum, trach i trochę ludzkich jęków). Na wspomnienie tego wszystkiego aż się łezka w oku kręci.

Zupełnie inne uczucia wywołuje najnowszy WOLFENSTEIN 3D na przenośną konsolkę. Przede wszystkim trzeba przecierać oczy ze

sto razy, żeby uwierzyć, że to na pewno jest gra na GBA. Wszystko wygląda tutaj zupełnie tak, jak stara wersja na PC! Wprowadzono małe ulepszenia, ale są one prawie niedostrzegalne. Niestety trudno się nawet łudzić, że młodszy posiadacz GBA nie słyszeł o grze, która powstała 10 lat temu, więc wybaczą jej wtórność. O W3D słyszał każdy! Co więcej, została ona udostępniona w różnych darmowych wersjach i wszyscy mogli się nią nacieszyć do woli.

Najmniejsze zastrzeżenia można mieć do historii, która jest dosyć ciekawa. Opowiada ona o przygodach alianckiego jeńca (o wdzięcznym nazwisku Blazkowicz), który odbywa rajd przez szeregi niemieckich żołnierzy w czasie II wojny światowej. Nie brakuje tutaj takich elementów, jak knowania diabolicznych naukowców, atakujących znieczulaczy wrogów-zombie czy agresywnych psów, które przy byle okazji chętnie rzucą ci się do gardła. Oczywiście na ich powitanie masz przygotowaną broń, chociaż jej różnorodność nie jest imponująca. Na podłodze jakaś dobra dusza pozostawiła też jedzenie, apteczki, skrzynie z biżuterią i inne precjoza. Czyli wszystko w starym, klasycznym stylu. Autorzy gry zadbali także o to, żeby gracze mogli znowu powrócić do znanych z PC 6 epizodów i 60 poziomów. Taka nostalgiczna podróż... Szkoda tylko, że przy dzisiejszym poziomie prezentowanym przez gry akcji (nawet przez DOOM na GBA) jest to podróż jak po cmentarzysku. Wszystko wydaje się zbyt mało zróżnicowane i dopracowane. Równie

klasycznie, żeby nie powiedzieć siermięźnie, prezentuje się grafika i muzyka WOLFENSTEIN 3D. O tej pierwszej można powiedzieć tylko tyle, że znać na niej ząb czasu. Odważniejsi mogą zaryzykować zbliżenie się do ściany i podziwianie jej faktury, ale to już naprawdę nie są widoki na możliwości GBA. Jeszcze większe zdziwienie budzi muzyka, a właściwie jej brak. Owszem, są okrzyki, a nawet duża ich ilość, ale jęk umierającego wroga brzmi tak okropnie, że może naprawdę przyśnić się w nocy jako koszmar.

Te wszystkie elementy gry sprawiają, że o ile na początku człowiek cieszy się z powrotu do przeszłości i spotkania ze starym znajomym WOLFENSTEINEM 3D, to po chwili zabawy pozostaje tylko jedno pytanie: „Po co komu odgrzewane kotlety”? I to za 189 złotych?!



WOLFENSTEIN 3D
ACTIVISION / LEM

PS2	GCN	XBOX
PSOne	GBA	GBC

40%	30%	30%
GRAFIKA	OZWIĘK	ZABAWA

Przeboj, który wszyscy znają i kochają. Tylko dlaczego wygląda tak samo jak dziesięć lat temu?

30%
OCENA

Cena: 189 zł
Wykorzystuje: -

CASPER



Duchów nie można określić jednoznacznie. Są bowiem wśród nich miłe osobniki, które spokojnie egzystują w opuszczonych domostwach, zdarzają się też duchy rozrywkowe, które zabawiają klientów zamków-hoteli. Niestety, większość duchów to zrzędlive, złośliwe i natrętne istoty. Tak jak trzech wujaszków Caspra: Stretch, Stinkie i Fatso, których imiona w swobodnym tłumaczeniu brzmią Grymaśnik, Śmierdziuch i Spaślak. A jak ktoś już tak się nazywa, to musiał sobie na to zasłużyć. Wujaszkwowie dbają o swoją reputację jak mogą. Właśnie zabawiają się z mieszkańcami pewnego miasteczka: zmieniają wszystkich dorosłych w zombie i straszą biedne dzieci. Na ratunek wyrusza sławny doktor Harvey (znany go także z filmu fabularnego o Casprze), który... szybko staje się zombie. Ach, czyżby nie było już ratunku dla biednych dzieci i ich rodziców?

Na pewno nie będzie, jeśli Casper (w cywilu siostrzeniec upiornej trójki, a służbowo miły duszek pomagający uciśnionym) nie przeprowadzi doktorka-zombie przez ścieżkę zdrowia przygotowaną przez wujaszków, pełną przeróżnych pułapek i niespodzianek (kluczyki, flaszeczki, windy, przepaści itp.).

Taka fabuła gry na pewno mogłaby się sprawdzić w prostej zręcznościówce o ładnych i kolorowych poziomach. Ale twórcy CASPRA nie poszli na łatwiznę i stworzyli grę, w której jest bardzo dużo atrakcyjnych elementów logicznych. Casper musi wymyślić, jak przeprowadzić Harveya przez pełne niebezpieczeństw poziomy, znaleźć dla niego bezpieczną drogę. Pomoże mu w tym 6 różnych transformacji, które ma w zestawie i może wykorzystywać do walki z pułapkami. Jeśli na drodze jest wyrwa, powinien zmienić się w deseczkę i paść do nóg doktorka. Harvey grzecznie zмирza

Grymaśnik, Śmierdziuch i Spaślak – lepiej wujaszkwowie uważajcie! Nadlatuje Casper! On robi z wami porządek...

do przepaści? Casper-poduszka rozwiąże ten problem! Inny temat to trzech wujaszków, którzy wcale, ale to wcale nie lubią doktorka. Na Grymaśnika podziła Casper-lusterko, na Śmierdziucha Casper-wiatrak, a na rzeczy ciskane przez Spaślaka Casper-poduszka. Duszek musi się dwoić i troić, żeby poradzić sobie z licznymi niebezpieczeństwami, bo pułapki wyrastają spod ziemi, a krewni nie dają ani chwili spokoju (no cóż, prawdziwe jest powiedzenie, że z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciu). Oczywiście jest więc, że gra od samego początku jest dużym wyzwaniem. Trzeba wysilić swoje małe szare komórki, ale za to ma się

sporą satysfakcję z ukończenia kolejnych poziomów. Cała historia jest bardzo oryginalna oraz pełna w niej humorystycznych elementów. Na pewno nie powstydziliby się jej film animowany, zwłaszcza że dobry temat dostał tutaj śliczną oprawę graficzną, dopracowane animacje postaci i ładną muzykę. Miłośnicy prostych zręcznościówek mogą wprawdzie nie być zachwyceni przygodami Caspra, ale naprawdę warto przejść przez chociaż parę poziomów gry, żeby zobaczyć jak mały spryciarz utarł nosa swoim przemądrzałym wujaszkom.

CASPER MICROIDS / LEM		
PS2	GCN	XBOX
PSOne	GBA	GBC
80% GRAFIKA	80% DŹWIĘK	80% ZABAWA
Casper zadebiutował na nowej konsolce Nintendo w bardzo dobrym stylu		80% OCENA
Cena: 199 zł Wykorzystuje: --		

SHREK

Swamp Kart Speedway



RECENZJA GBA

Dawno temu w wysokiej wieży mieszkała piękna księżniczka Fiona, która uwielbiała gry komputerowe. Czekala i czekała na wymarzonego rycerza, który przyniósłby jej wreszcie dobrą grę ze Shrekiem... No to se jeszcze poczeka...

Kolejna pozycja z miłym ogrem w roli głównej okazała się bowiem sporym niewypałem. A szkoda, bo sam pomysł na grę nie był nawet taki głupi. Otóż sprytni twórcy SHREK SWAMP KART SPEEDWAY chcieli wykorzystać w swoim dziele najlepsze elementy bardzo dobrego MARIO KART.

*Jesteś fanem Shreka?
Lepiej nie graj w tę grę,
bo się zdenerwujesz...*

Zaplanowali więc wyścigi gokartami po krętych i zróżnicowanych torach, sprytnych konkurentów i niespodzianki, dzięki którym można uprzykrzyć życie przeciwnikom. A skoro w głowach graczy może nieśmiało zakiełkować myśl, że po co komu kolejny klon MARIO KART, to odpowiedzią na to podchwytliwe pytanie miało być wykorzystanie jako zawodników znanych gwiazdorów: Shreka i jego kompanów. Pomysł prosty, ale w gruncie rzeczy genialny. Aż dziw bierze, jak bardzo okazał się nieskuteczny!

Prosta na pozór droga okazała się bowiem trasą przez bagno. O kłopotach SHREK SWAMP KART SPEEDWAY można powiedzieć jedno: w tej grze dopracowano naprawdę niewiele elementów. Na każdym kroku odnosi się wrażenie, że ktoś się tutaj bardzo śpieszył przy pracy (w końcu jak wyścig, to wyścig). Sterowanie jest co najmniej nieskuteczne – pojazdy miotają się po trasach, jakby żyły własnym życiem. Z taką samą prędkością jedzie się po trawie, jak i po wytyczonej trasie, a chwilka nieuwagi i już zawodnik wpada na murek, zwłaszcza że strzałki, które mają informować o zakrętach, czasami same mają trudności w orientacji. Być może dałoby się to wszystko przeżyć bez załamania nerwowego, gdyby kraksom nie

towarzyszył najbardziej frustrujący dźwięk, jaki można było stworzyć. Wyobraź sobie przeraźliwy skrzek połączony z rykiem osła. Jak długo to zniesiesz? Zapewne znajdą się twardziele, którzy dotrważą do 5 minut...

Już na początku zabawy widać, że klimatu ze Shreka będzie tutaj tyle, co kot napłakał. Owszem, zawodnicy to postacie znane z filmu i to nawet ciekawie dobrane, nie tylko klasyczni bohaterowie jak Shrek czy Fiona, ale także bardziej oryginalne np. Kat Teloniusz czy Trzy (Wesołe) Świnki. Nie brakuje oczywiście dodatkowych postaci, które pojawiają się po osiągnięciu przez gracza odpowiednich sukcesów (Hood, Lord Farquaad, czy Zły Wilk). Każda z nich ma też swój charakterystyczny pojazd, np. Ciasteczko pędzi przed siebie w Ciasteczkowym Pojeździe. Bardzo miło. Na tym się jednak kończą nawiązania do sławnego filmu, zwłaszcza że w ferworze walki niespecjalnie widać czym różnią się postacie. Instrukcja do gry twierdzi, że jest w niej jakaś wstrząsająca fabuła, nawiązująca do kinowego przeboju, ale w czasie zabawy nie ma o niej słowa. A szkoda! Byłoby miło wiedzieć, dlaczego Shrek jeździ dookoła bagna w swoim odlotowym pojeździe. Zaprezentowano za to mapy okolicy oparte na fabule filmu, ale już same tory nie mają żadnego oryginalnego klimatu, co więcej: nie są też specjalnie urodziwe ani dopracowane. Równie dobrze mogłyby opierać się na historii o dzielnym kowboju. I w ten właśnie sposób stracono przewagę zdobytą przez fakt, że na film o zielonym Shreku poszły do kina miliony ludzi.

Niestety, SHREK SWAMP KART SPEEDWAY nawet w połowie nie jest takim przebojem jak MARIO KART. Nie ma też wiele z uroku filmu. Jedno jest pewne: po zabawie w tę grę Osioł na pewno nie powiedziałaby: ja chcę jeszcze!



SHREK SWAMP...
TDK MEDACTIVE / LEM

PS2 GCN XBOX

PSONE GBA GBC

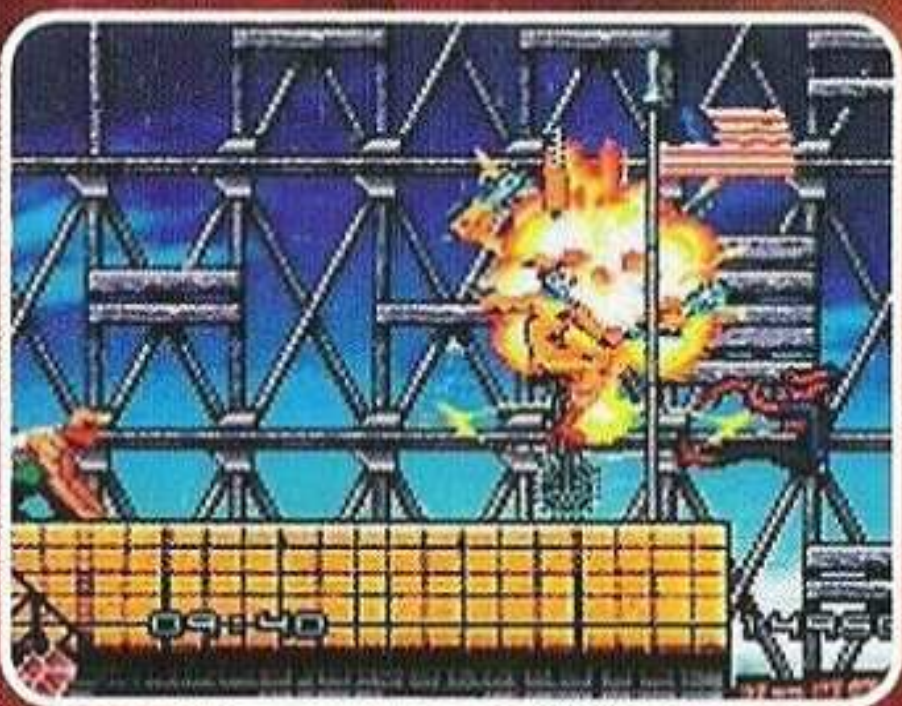
50% GRAFIKA 10% DŹWIEK 20% ZABAWA

Niestety, Shrek musi jeszcze poczekać na występ w prawdziwym przeboju 40% OCENA

Cena: 209 zł
Wykorzystuje: Game Link Cable



SPIDER-MAN



Jeśli chciałbyś zostać Spider-Manem, spędzać czas na wdrapywaniu się po pionowych ścianach oraz huśtaniu się na pajęczej sieci, musisz pamiętać, że taki zawód to nie kaszka z mleczkiem, ale wielka odpowiedzialność...

Tego przynajmniej dowiadujesz się z nowego filmu o przygodach Człowieka-Pająka. Jednak trafność stwierdzenia najlepiej sprawdzić na własnej skórze – np. w przeboju wydanym na GBA. Masz bowiem tutaj do wykonania wiele trudnych i odpowiedzialnych zadań: musisz ratować zakładników, wydostawać się z zapadających budynków czy

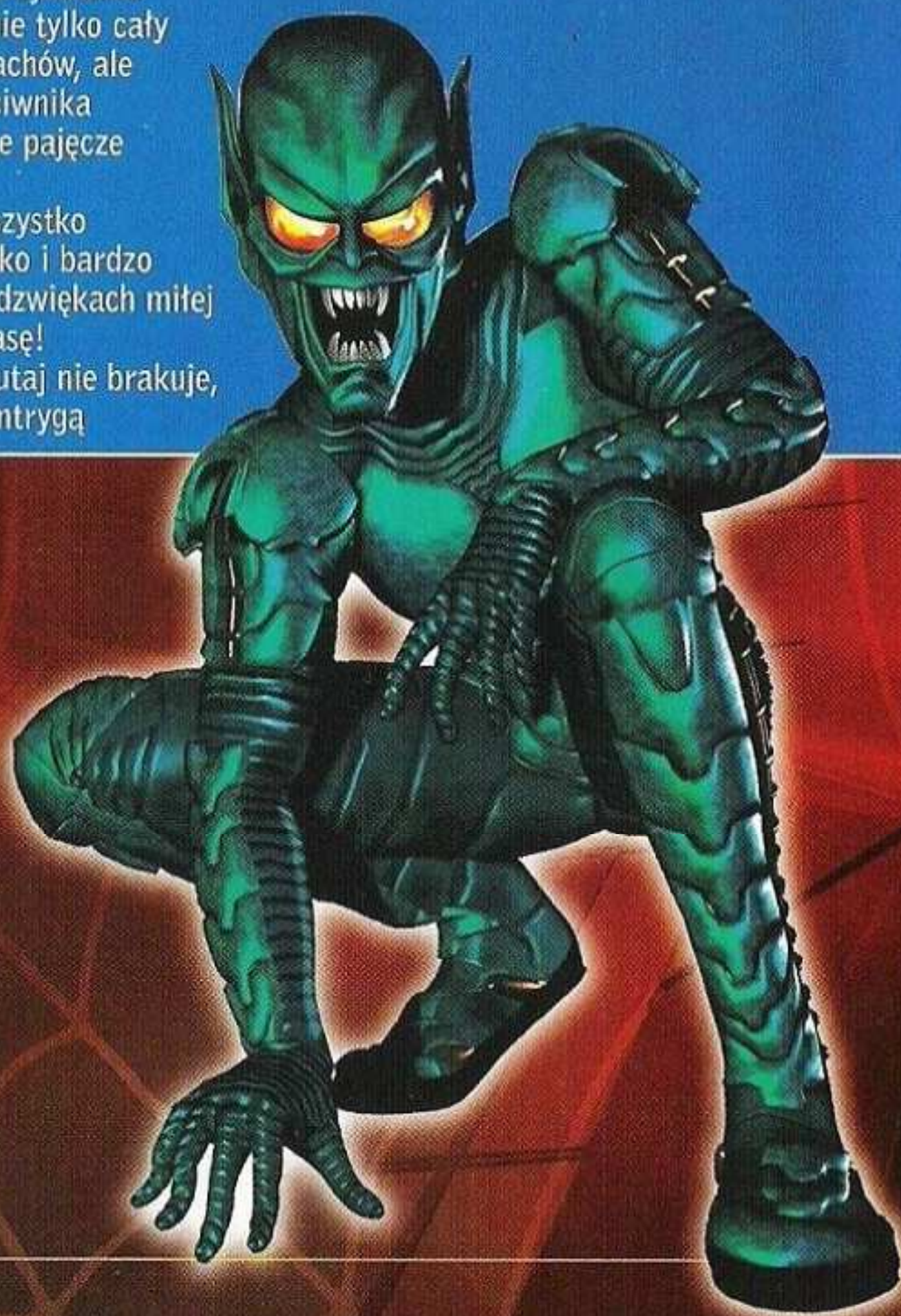
Wspaniały Spider-Man powraca w dobrym stylu, żeby pokazać wrogom, gdzie raki zimują

odnajdywać i unieszkodliwiać pojemniki z gazem. Etapy są zróżnicowane także pod względem graficznym, a między poziomami 2D można również wykazać się zwinnością i pobrykać na sieci w trójwymiarowej scenarii. Jakby tego było mało, wytrwały gracz może odszukać ukryte etapy, które przedłużają zabawę. To wszystko po to, żeby obywatele Nowego Yorku mogli spać spokojnie, mimo że w mieście grasuje wielu nieodpowiedzialnych i do tego po żeby uzbrojonych maniaków. Oczywiście Spider-Man nie jest nowicjuszem w tej zabawie i dlatego na przywitanie wrogów przygotował nie tylko cały zestaw kopnięć i wymachów, ale także oplatającą przeciwnika pajęczynę czy specjalne pajęcze pociski. A skoro jest superbohaterem, to wszystko wykonuje szybko, gładko i bardzo efektownie. No i przy dźwiękach miłej muzyczki. Ma gość klasę!

Bitewnych atrakcji tutaj nie brakuje, zwłaszcza że za całą intrygą

ukrywa się pewien sprytny przeciwnik, doskonale znany z filmu.

Zanim znajdziesz głównego winowajcę (któż to może być...), zostaniesz wciągnięty w naprawdę ciekawą historię. Ważne jest to, że fabuła nie jest wiernym odzwierciedleniem opowieści znanej ze szklanego ekranu. Czerpie wątki bardziej z serii komiksów i dlatego znajdziesz w niej takich przeciwników jak np. Vulture, Scorpion czy Shocker. W zabawie w miły sposób wykorzystano także fakt, że w cywilu Spider-Man jest fotoreporterem. Dzięki temu możesz robić zdjęcia, które okazują się bonusowymi obrazkami z filmu. W czasie walki na ekranie pojawiają się też klasyczne napisy jak w dymkach komiksu, np. BAM! itp. Dzięki możliwościom nowej konsoli, Spider-Man wygląda jakby wyjęty z rysunkowej historii, a jego sposób poruszania się czy skakanie z jednego budynku na drugi robią naprawdę spore wrażenie. Na początku możesz mieć tylko problemy z odróżnianiem budowli, na które można się wdrapać, od tych, które służą tylko jako ładne tło. Niewątpliwą zaletą tej gry jest także to, że nie trzeba w niej wpisywać frustrujących haseł, które chronią dostęp do poszczególnych poziomów. Można bowiem zapisywać stan gry i potem powracać do niej, kiedy tylko ma się na to ochotę. Zapewniamy cię, że nastąpi to nie raz i nie dwa, ponieważ gra zasługuje na słowa uznania.



SPIDER-MAN

ACTIVISION / LEM

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

80%

GRAFIKA

85%

DŹWIĘK

85%

ZABAWA

Ta odsłona przygód Człowieka-Pająka nawiązuje bardziej do komiksu niż do filmu. I bardzo dobrze!

85%

OCENA

Cena: 189 zł
Wykorzystuje: -

SPYHUNTER

Szpiegów ci u nas dostatek. Tylko w tym numerze KONSOL piszemy o dwóch przestawicielach tego starego jak świat zawodu: agentce Archer i Bondzie. Widać temat jest modny. Zalicza się do niego także powstała w latach 80. sławna gra na automaty SPYHUNTER, posiadaczka jednego z najpopularniejszych tematów muzycznych. Szpiegów i tajemniczych członków tajnych organizacji było tam całe mnóstwo. I każdy miał swój helikopter, a już na pewno samochód czy chociaż motocykl. Teraz ten przebrój powrócił w wersji na konsolę GBA.

Od razu trzeba powiedzieć jedną rzecz. Jeśli nie lubisz podanych w bardzo dużych dawkach: szybkiej

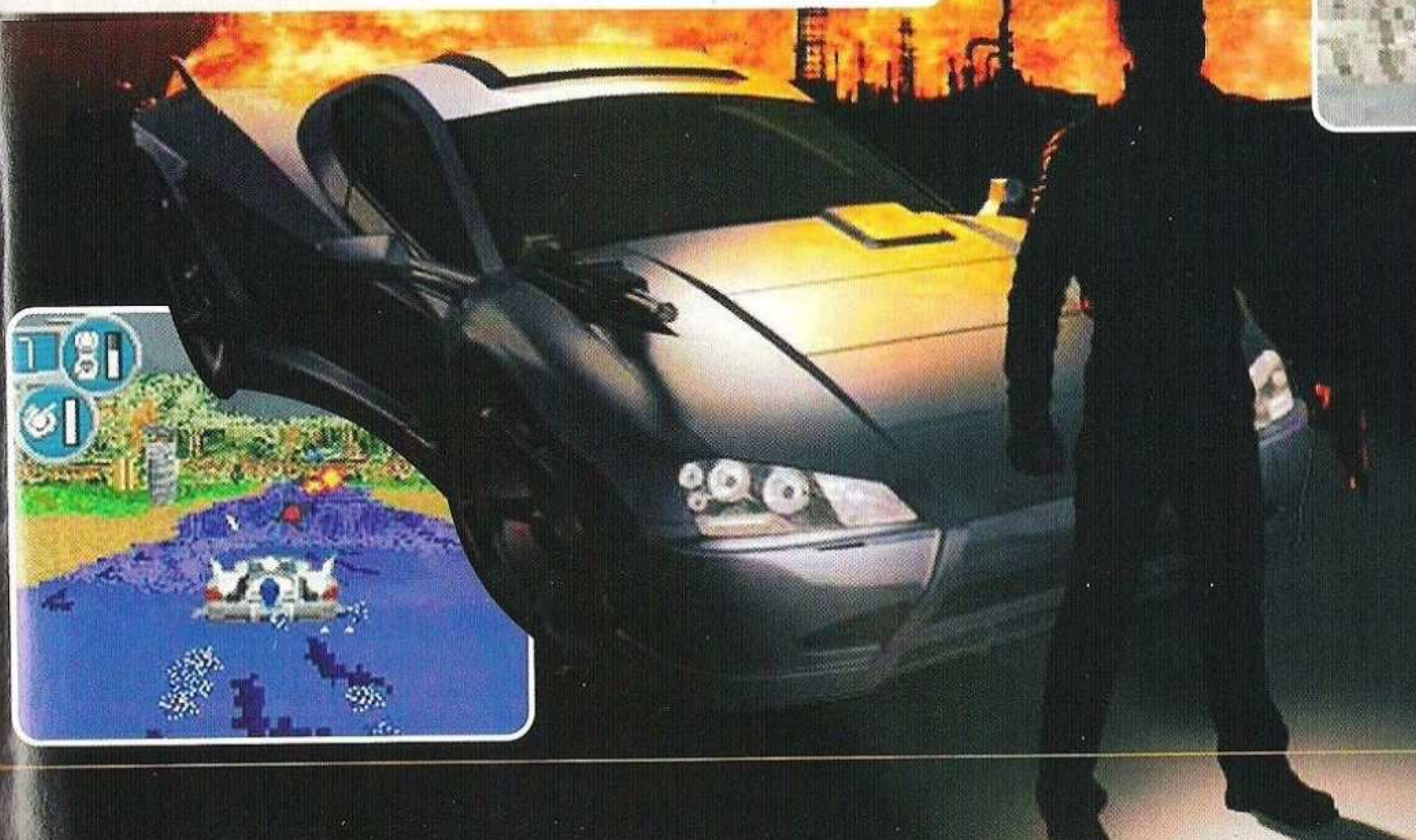
Łapanie szpiegów na pewno jest przydatne. Szkoda tylko, że takie monotonne

jazdy, mijania (albo i nie) przeszkód w postaci niewinnych użytkowników szos oraz strzelania do wrogich pojazdów, to lepiej nie sięgać za SPYHUNTERA. Gra jest bowiem dosyć monotonna. Zasiadasz za kierownicą supersamochodu G-6155 Interceptor i usiłujesz przestrzebić szeregi wroga (lub zebrać amunicję, określone przedmioty czy przemknąć między bramkami). Niby fajnie, ale co za dużo, to nie zdrowo. Pewne urozmaicenie stanowi fakt, że twój superwóz zaraz po zetknięciu z większą ilością wody (np. jeziorem) zmienia się w superszybką łódź. Do dyspozycji masz także nowoczesny motocykl, w który twój WÓZ zmienia się... po zaliczeniu odpowiedniej liczby obrażeń. Pocięcha z tych faktów

niezbyt duża, bo co z tego, że w czasie zabawy na 8 poziomach asfalt można zamienić na wodę, jeśli i tak trzeba wykonywać w kółko te same czynności. Taka zabawa męczy naprawdę szybko, mimo różnych drobnych urozmaiceń. Za mało przyjemną rzecz trzeba uznać też fakt, że twój superwóz może zahamować prawie w miejscu, nawet jeśli mknie jak strzała. Sprawy nie polepsza również to, że tory, na których toczy się zacięta walka, nie należą do najpiękniejszych i nie gwarantują żadnych doznań estetycznych. Za zaletę trzeba uznać jednak miłą muzykę (w końcu co klasyka, to klasyka) oraz fakt, że twój samochód ma jasny kolor, co wbrew pozorom nie jest bez znaczenia (na wyświetlaczu GBA naprawdę trudno zobaczyć ciemne obiekty).

Miłośni twórcy tytułu udostępnili ci również opcję gry dla dwóch osób, więc będziesz mógł zaprosić kolegę do zabawy w... zabijanie kur. Punkty dostajesz tutaj zarówno za wystrzelanie ptactwa, jak i za przejechanie mu po kupkach. Straszne... ale jest w tym pewna dawka rozrywki.

Ostatnim wartym wspomnienia rodzajem zabawy jest też Arcade Mode, czyli tryb w stylu starego przeboju na automaty. Trzeba na niego wprowadzić zastrzyż odpowiednimi osiągnięciami, ale powiemy w tajemnicy, że dostaje go gracz, który jako swoje imię wpisze EDACRA. Szkoda tylko, że taki fajny smaczek nie wystarczy, by przykuć cię na dłużej do ekranika konsolki. Chyba że jesteś wytrwałym fanem takiej rozgrywki...



SPYHUNTER
Midway / MANTA

PS2 GCN Xbox
PSOne GBA GBC

40% GRAFIKA
70% DŹWIĘK
40% ZABAWA

Stary przebrój z automatów nie prezentuje się zbyt ciekawie. Ale na pewno znajdzie swoich miłośników

40% OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: Game Link

RECENZJA GBA

TEKST: ŁUKASZ „CALLADOR” CICHY

FINAL FANTASY X



W PORADNIKU STARAŁEM SIĘ UNIKAĆ WSZELKICH OPISÓW FABUŁY FINAL FANTASY X, BY NIE POZBAWIĆ CIĘ CAŁEJ ZABAWY. DLATEGO SPOKOJNIE MOŻESZ ZABRAĆ SIĘ ZA LEKTURĘ. PONIŻSZE WSKAZÓWKI DOTYCZĄ FFX W WERSJI INTERNATIONAL, ACZKOLWIEK POWINNY BYĆ W PEŁNI KOMPATYBILNE Z WERSJĄ AMERYKAŃSKĄ I JAPOŃSKĄ. RÓŻNICE W GŁÓWNEJ MIERZE OGRANICZAJĄ SIĘ DO ODMIENNEGO NAZEWNICTWA PRZEDMIOTÓW I POSTACI WYSTĘPUJĄCYCH W GRZE. MUSISZ RÓWNIEŻ PAMIĘTAĆ, IŻ WIĘKSZOŚĆ POBOCZNYCH ZADAŃ MOŻNA WYKONAĆ DOPIERO W DOŚĆ ZAAWANSOWANYM STADIUM GRY

CLOUDY MIRROR / CELESTIAL MIRROR

W podróży po Spira prędzej czy później natkniesz się na tajemnicze runy na murach i skrzynie, których w żaden sposób nie zdołasz otworzyć. Znajduje się tam najpotężniejsza broń (tzw. Ultimate Weapons). Do ich otwarcia niezbędne jest magiczne lustro naładowane energią. Pomogę ci zdobyć te cacka.

Udaj się do Calm Lands i zdobądź chocobo od stacjonującego nieopodal jeźdźca. Pojedź na południe równiny niedaleko miejsca, z którego wyszedłeś z Macalania Woods. Po wschodniej stronie powinieneś ujrzeć zniszczony most i piórko chocobo leżące na ziemi. Wciśnij X obok piórka, a twój chocobo przeleci na równinę poniżej. Pojedź dalej na wschód, aż dotrzesz do Remiem Temple. Przyjrzyj się sferze po lewej stronie świątyni. Następnie zagadnij do chocobo po prawej, by wystartować

w wyścigu z drugim chocobo, który znajduje się po lewej stronie. Jeśli zdołasz jako pierwszy dotrzeć do środka trasy złożonej z pierścieni, otrzymasz Cloudy Mirror.

Możesz zatrzymać się tu na dłużej, by zdobyć inne cenne przedmioty. Im więcej skrzyń zbierzesz podczas wyścigu, tym lepszą nagrodę otrzymasz. Unikaj dotykania chorągiewek na trasie.
 0 skrzyń: Potion; 1 skrzynia: Elixir;
 2 skrzynie: Mega Elixir; 3 skrzynie: Wings to Discovery x 30;
 4 skrzynie: Pendulum x 30;
 5 skrzyń: Three Stars x 60
 By pozbyć się zamglenia magicznego lustra i naładować je mocą, porozmawiaj z matką i jej synem przy wejściu do Macalania Woods. Odszukaj jego ojca w pobliskim obozowisku i porozmawiaj z nim. Kiedy odbiegnie, by dołączyć do swojej rodziny, ponownie skieruj się



do wejścia. Jeszcze raz porozmawiaj z rodzicami, aż wspomną o zaginionym synu. Skieruj się w lewo do lasu po iskrzącej ścieżce. Na pierwszym rozwidleniu skreć na północ. Jeśli rozmawiałeś odpowiednią ilość razy, syn pozwoli ci przejść. Pokaż Cloudy Mirror dużemu kwiatkowi – zamieni je w Celestial Mirror. Jeśli drogę do kwiatka blokuje ci kobieta, oznacza to, że albo jesteś na zbyt wczesnym etapie gry, albo nie rozmawiałeś z rodzicami odpowiednią ilość razy. Z pomocą Celestial Mirror możesz teraz otwierać zamknięte skrzynie i detonować znaki runiczne chroniące Ultimate Weapons.

CALADBOLD DLA TIDUSA

Lokalizacja broni: północno-zachodni róg Calm Lands, za znakiem runicznym na dole bardzo wąskiego sekretnego szlaku. Wygraj wszystkie 4 wyścigi chocobo, by pozbyć się osoby blokującej ścieżkę. Musisz mieć przy sobie Celestial Mirror, w przeciwnym razie strażnik się usunie.

Lokalizacja Sun Crest: Yevon Dome w skrzyni na tym samym obszarze, gdzie walczyłeś z Yunaesca. Czasami trzeba kilkukrotnie wejść i zejść po schodach, by skrzynia się pojawiła. Znajdziesz ją po lewej stronie ekranu wkomponowaną w mur.

Lokalizacja Sun Sigil: dopiero po przejęciu kontroli nad sterowcem będziesz mógł go zdobyć, zwyciężając w czwartym wyścigu chocobo z wynikiem poniżej 0:0:0. Za każdy balon zebrany podczas konkurencji otrzymasz premię czasową. Kolizja z przelatującymi ptakami będzie cię kosztowała cenne sekundy. Kluczem do sukcesu jest omijanie wszystkich ptaków i zebranie około 12-15 balonów. Jeśli tylko możesz, chowaj się za rywalem – posłuży ci on jako żywa tarcza. Wyścig nie należy do najprostszych, dlatego nie zrażaj się zbyt szybko – nagroda jest warta każdego wysiłku.



Cechy: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Evade & Counter + Magic Counter.

Cechy specjalne: zadaje zwiększone obrażenia, gdy Tidus ma pełną energię życiową (punkty HP); brak oddziaływań na Aeony.

Pochodzenie nazwy: Caladbold jest mieczem z irlandzkich i celtyckich mitów. Legenda mówi, iż był on tak potężny, że pewnego razu przecięto nim na pół pagórek. Jego imieniem nazywano różne ostrza, najczęściej te, które zadawały śmierć wielu osobom.



NIRVANA DLA YUNY

Lokalizacja broni: w skrzyni na Arenie Potworów, na wschód od Calm Lands, po zebraniu przynajmniej po jednej sztuce z każdego gatunku potworów z Calm Lands. Chociaż skrzynia pojawia się zanim opuścisz równiny, musisz mieć przy sobie Celestial Mirror, by ją otworzyć i zabrać broń.

Lokalizacja Moon Crest: plaża wyspy Besaid, wewnątrz skrzyni po wschodniej stronie zatoczki, dostępna tylko drogą wptaw. Możesz go zdobyć w bardzo wczesnej fazie gry.

Lokalizacja Moon Sigil: pokonaj wszystkie dostępne ci Aeony w Remiem Temple, następnie wykonaj rytuał odestania dla Belgemine. Przez wszystkie Aeony rozumiem również te sekretne jak Youjimbo, Anima i Magus Sisters.

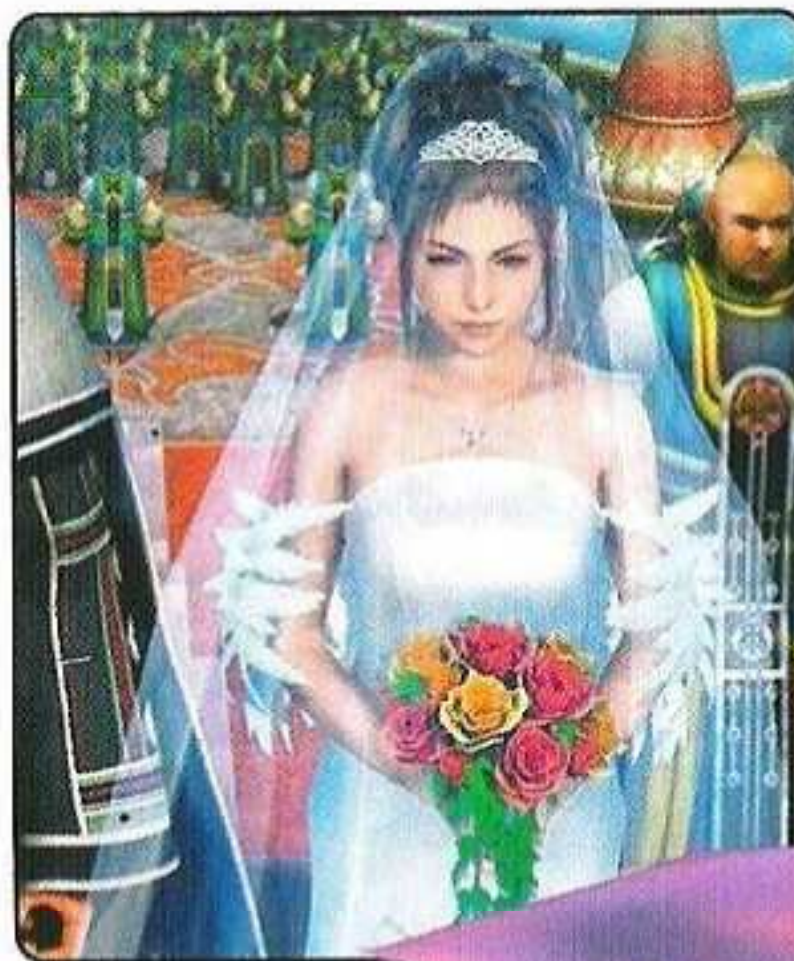


Cechy: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Double AP + One MP Cost.

Cechy specjalne: zadaje większe obrażenia, gdy Yuna ma pełną energię magiczną (punkty MP). Pozwala

Valeforowi przekroczyć limit 9999 obrażeń.

Pochodzenie nazwy: w wierze buddyjskiej Nirvana to stan pełni szczęścia i wszechwiedzy, polegający na nieśmiertelności.



ODPIECZĘTOWANIE ULTIMATE WEAPONS

Szybko zauważysz, iż Ultimate Weapons wcale nie są tak rewelacyjne, jak o nich mówią. Tak naprawdę nie możesz nadawać im dodatkowych mocy i – co gorsza – uniemożliwiają zdobywanie punktów doświadczenia (tzw. AP). Dzieje się tak, ponieważ ich moc jest uśpiona. By w pełni cieszyć się ich potęgą, musisz je uaktywnić. Każda broń ma 2 dopalacze – Crest i Sigil. Po odnalezieniu każdego z nich powróć do rośliny w Macalania Woods, by odpięczyć swoją broń. Bez uruchamiania ich mocy będą miały tylko jedną automatyczną umiejętność – No AP. Po użyciu Crest otrzymają dodatkowo cechę Double Overdrive. Ostatecznie po odpięczeniu broni przy pomocy Sigili uzyskają szereg wyjątkowo potężnych i przydatnych mocy. Musisz pamiętać, iż najpierw aplikujesz Crest, a potem dopiero Sigil – odwrotna kolejność nie jest możliwa. By uzyskać moc przełamania limitu obrażeń przez twoje Aeony, wystarczy ulepszyć broń o Crest. Sigil nie jest konieczny. Na dodatek nie musisz trzymać broni w ręku, by przełamać limit – wystarczy, że znajduje się w twoim plecaku.



CHARAKTERYSTYKI DLA AEONÓW NIEZBĘDNYCH DO POKONANIA

Imię: Valefor
HP: 20000
MP: 500
Nagroda: Lighting Gem x 4 (za pierwszym razem), Power Sphere x 4 (za każdym następnym)
Różne: brak

Imię: Ifrit
HP: 28000
MP: 800
Nagroda: X-Potion x 30 (za pierwszym razem), Mana Sphere x 5 (za każdym następnym)
Różne: absorbuje Ogień

Imię: Ixion
HP: 30000
MP: 720
Nagroda: Chocobo Feather x 10 (za pierwszym razem), Power Sphere x 8 (za każdym następnym)
Różne: absorbuje Pioruny

Imię: Shiva
HP: 20000
MP: 950

Nagroda: Mega Potion x 60 (za pierwszym razem), Star Curtain x 8 (za każdym następnym)
Różne: absorbuje Lód; wysoki współczynnik uników (Evade)

Imię: Bahamut
HP: 35000
MP: 1500
Nagroda: Flower Scepter (za pierwszym razem), Mana Sphere x 8 (za każdym następnym)
Różne: brak

Imię: Youjimbo
HP: 32000
MP: 1200
Nagroda: Shadow Gem x 8 (za pierwszym razem), Power Sphere x 10 (za każdym następnym)
Różne: brak

Imię: Anima
HP: 54000
MP: 3000
Nagroda: Stamina Spring x 60 (za pierwszym razem), Mana Sphere x

10 (za każdym następnym)
Różne: brak

Imię: Magus Sisters – Mindy
HP: 48000
MP: 8000

Imię: Magus Sisters – Sandy
HP: 35000
MP: 3000

Imię: Magus Sisters – Cindy
HP: 20000
MP: 7000
Nagroda: Shining Gem x 40 (za pierwszym razem), Power Sphere x 12 (za każdym następnym) i Moon Sigil, jeśli wykonasz rytuał odestania Belgemine
Różne: brak

WORLD CHAMPION DLA WAKKA

Lokalizacja broni: po przejęciu kontroli nad sterowcem barman w Luca Cafe sprezentuje ci ją pod warunkiem, że wygrasz co najmniej 5 meczy Blitzball. By ją otrzymać, musisz mieć przy sobie Celestial Mirror.

Lokalizacja Jupiter Crest: Stadion Luca, w szafce w szatni drużyny Besaid Aurochs. Możesz go zdobyć dopiero po skończeniu podstawowego wątku fabularnego, związanego z miastem Luca.

Lokalizacja Jupiter Sigil: po wygraniu wszystkich 4 Overdrives dla Wakka pojawi się jako nagroda za zwycięstwo ligi Blitzball. Zdobyć go jest niezwykle czasochłonne. Polecam wrzucenie do drużyny Tidusa – jego umiejętność Jecht Shot bardzo ułatwia zadanie.

Cechy: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Double AP + Evade & Counter.

Cechy specjalne: zadaje zwiększone obrażenia, gdy Wakka ma pełną energię życiową (punkty HP); pozwala Ifritowi przekroczyć limit 9999 obrażeń.

Pochodzenie nazwy: większość broni Wakka ma nazwy związane ze sportem. Nazwa wzięła się od sposobu jej pozyskania – do jej zdobycia musisz wywalczyć tytuł Mistrza Świata w Blitzball.



ONION KNIGHT DLA LULU

Lokalizacja broni: w zapieczętowanej skrzyni w basenie w Baaj Temple, ukryta w rogu, po przeciwnej stronie od wejścia do otłarza Animy. Skrzynia pojawi się dopiero po pokonaniu Geosgaeno – jest praktycznie niewidzialna, dopóki nie znajdziesz się tuż nad nią. Głęboko nurkuj i przez cały czas naciskaj X na padzie. Musisz mieć przy sobie Celestial Mirror, by otworzyć skrzynię i zarazem zdobyć broń.

Lokalizacja Venus Crest: w skrzyni, która pojawia się podczas drugiej wizyty w Farplane. Możesz ją zdobyć dopiero po zakończeniu wszystkich niezbędnych elementów fabuły, związanych z Guadosalam.

Lokalizacja Venus Sigil: unikaj pod rząd 200 piorunów na Thunder

Plains, naciskając w odpowiedniej chwili X, następnie wróć do biura podróży Rin i przeszukaj skrzynię umieszczoną na zewnątrz budynku. Nie zapisuj stanu gry pomiędzy unikami, nie opuszczaj ekranu ani nawet nie mrugaj, ponieważ to zresetuje licznik udanych uników. Ostatnia wskazówka to żart. Nie próbuj bez przerwy wciskać X, ponieważ gra wykryje, że chcesz oszukiwać i z premedytacją walnie cię piorunem. To zadanie nie jest tak trudne, jak się początkowo wydaje. Na różnych obszarach równiny pioruny uderzają z inną częstotliwością. Poszukaj miejsca, w którym wyładowania elektryczne następują mniej więcej co 5 – 7 sekund, inaczej będziesz musiał poświęcić na to zadanie nawet kilka godzin. W przeciwieństwie do innych Sigili, ten



możesz otrzymać na długo przed przejściem kontroli nad sterowcem.

Cechy: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Magic Booster + One MP Cost.

Cechy specjalne: zadaje zwiększone obrażenia, gdy Lulu ma pełną energię

magiczną (punkty MP); pozwala Shivie przekroczyć limit 9999 obrażeń.

Pochodzenie nazwy: wszystkie lalki Lulu pochodzą z poprzednich części sagi FF (Moogle, Cactuar, Pupu czy Caith Sith), Onion Knight nie jest wyjątkiem od tej reguły. Jest to imię chłopca z FINAL FANTASY III.



LOKALIZACJA SŁOWNIKA JĘZYKA AL-BHED

Tom 1: Al-Bhed Salvage Ship. Kiedy pojawisz się na statku, przeszukaj prawy górny róg ekranu.

Tom 2: Wioska Besaid. Sprawdź na ladzie po prawej stronie chaty, w której możesz wypoczywać.

Tom 3: Maszynownia S. S. Liki. Schowany w prawym dolnym rogu sali z chocobosami.

Tom 4: Tawerna w porcie Kilika. Przeszukaj ladę baru.

Tom 5: Mostek S. S. Winno. Mniej więcej po środku mostku. Jeśli go przegapisz, możesz wrócić do doków Luca, by go zdobyć.

Tom 6: Stadion Luca, podziemny poziom B. Na tyłach korytarza prowadzącego do poczekalni, w miejscu gdzie czeka dwóch gości.

Tom 7: Kino w Luca. Leży na ziemi w recepcji.

Tom 8: Droga Mi'ihen. Automatycznie otrzymasz go od Rina – właściciela Traveling Agency.

Tom 9: Droga Mi'ihen. W miejscu, gdzie jest Shelinda, niedaleko od Traveling Agency.

Tom 10: Urwisko skalne na drodze Mushroom Rock. Leży na końcu ślepego zaułku, niedaleko windy.

Tom 11: Droga Djose. Po przeciwnej stronie filara, na prawo od miejsca, gdzie znajduje się skrzynia.

Tom 12: Północne nabrzeże portowe w Moonflow. Leży na pochylni w porcie.

Tom 13: Dom w Guadosalam. W wewnętrznej części terenu schowanej za ogromnym drzewem.

Tom 14: Traveling Agency

na Thunder Plains. Kiedy Rin spyta cię w języku Al-Bhed „How is your Al Bhed?“, odpowiedź „So-So“. Jeśli dasz mu niejasną odpowiedź, nie otrzymasz słownika.

Tom 15: Droga do jeziora w Macalania Woods. W północnej części terenu, nieopodal punktu do zapisu stanu gry, wchodząc od strony Thunder Plains.

Tom 16: Jezioro Macalania. Zaraz po lewej stronie od budynku Traveling Agency.

Tom 17: Sanubia Desert. Lewa ścieżka pochylona w kierunku ruin w centralnej części pustyni. Niedaleko tablicy z napisem „Strong Rival“.

Tom 18: Sanubia Desert. Prawa ścieżka w centralnej części pustyni. Niedaleko tablicy z napisem „Weak Rival“.

Tom 19: Dom Al-Bhed. Przeszukaj teren, kiedy po raz pierwszy wejdiesz do domu.

Tom 20: Kwatery w domu Al-Bhed. Rozejrzyj się po pierwszej małej sali, do której wejdiesz. Nie jest to pokój, w którym masz do złamania kody.

Tom 21: Dom Al-Bhed. W korytarzu po prawej stronie od punktu zapisu stanu gry.

Tom 22: Belleville Temple. Możesz go zabrać z korytarza zaraz po scenie ślubu, jeszcze przed walką

z Seymourem.

Tom 23: Północno-zachodni obszar Calm Lands. Po lewej stronie od gościa, który nauczy cię jeździć na chocobo.

Tom 24: Remiem Temple. Po lewej stronie, zaraz za rogiem, nieopodal chocobo.

Tom 25: Calm Land, jaskinia Stolen Fayth. W ślepych zaułku po lewej stronie od punktu zapisu stanu gry.

Tom 26: Ruiny Omega. Niedaleko płomienia, gdzie lewa strona środkowej szerokiej drogi „T“ jest niebieska.



SPIRIT LANCE DLA KIMAHRI



Lokalizacja broni: na Thunder Plains pomódl się, wciskając kwadrat na jednym z trzech kamieni Qactuar. Następnie wróć na południową część równiny i podążaj za duchem Qactuara do zniszczonej wieży. Znajdziesz ją po prawej stronie ekranu, wbudowaną w kamienny mur pośrodku północnej i południowej granicy równiny. Pomódl się tam. Chociaż skrzynię możesz odnaleźć już podczas pierwszej wizyty na Thunder Plains, to bez Celestial Mirror nie zdołasz jej otworzyć.

Lokalizacja Saturn Crest: Mt. Gagazet, w skrzyni pomiędzy filarami po lewej stronie, zaraz obok miejsca, gdzie walczyłeś z Seymourem.

Lokalizacja Saturn Sigil: nagroda w grze łapania motyli w Macalania Woods, po przejęciu kontroli nad sterowcem. By rozpocząć zabawę, porozmawiaj z półczłowiekiem grającym na harfie nieopodal wejścia. Następnie dotknij niebieskiego motyla. Celem gry jest dotknięcie wszystkich niebieskich motyli na danym obszarze

zanim upływie czas. Jeśli dotkniesz czerwonego owada, będziesz zmuszony odbyć bitwę i jednocześnie stracisz kilka cennych sekund. Gra nie należy do łatwych – niezbędne jest uprzednie zapoznanie się z lokalizacją motyli.

Cechy: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Double AP + Evade & Counter.

Cechy specjalne: zadaje zwiększone obrażenia, gdy Kimahri ma pełną energię życiową (punkty HP); pozwala Ixionowi przekroczyć limit 9999 obrażeń.

Pochodzenie nazwy: nazwa wymyślona przez tłumaczy ze Squaresoft. W japońskiej wersji FFX najpotężniejsza broń Kimahri nazwana została Longinus – imieniem rzymskiego żołnierza, który przebił bok Chrystusa swoją włócznią. Metafora włóczni, która przebiła boskość, została utracona podczas tłumaczenia na język angielski. A szkoda!



MASAMUNE DLA AUR

Lokalizacja broni: za znakiem runicznym na drodze Mushroom Rock. Na dnie doliny Calm Lands, na przeciwnym końcu szczeliny, z jaskini Stolen Fayth zabierz Rusty Sword z kamiennej alkowy. Następnie idź do drogi Mushroom Rock i skieruj się prosto na północ, aż ujrzysz na mapie mały zielony kwadrat. Wybierz drugie przejście po lewej stronie na pierwszym ekranie drogi Mushroom Rock. Zielony kwadrat na mapie symbolizuje unoszący się kamień w kształcie grzyba. Wjedź na nim na górę i włóż zardzewiały miecz w ziemię zaraz obok posągu wojownika stojącego ponad pokonanym potworem. Za tobą na murze pojawi się znak runiczny. Żeby zdobyć broń, musisz mieć przy sobie Celestial Mirror.

Lokalizacja Mars Crest: w skrzyni w starej części Mi'ihen Highroad. By się tam dostać, idź na północ Mi'ihen Highroad, aż dotrzesz do wejścia na drogę Mushroom Rock. Wykonaj tam zwrot w kształcie litery U i rusz na południe.



GOD HAND DLA RIKKU

Lokalizacja broni: w zapieczętowanej skrzyni na dole drogi Mushroom Rock dostępne tylko po wyborze opcji Password na sterowcu i wpisaniu GODHAND. Musisz mieć przy sobie Celestial Mirror.

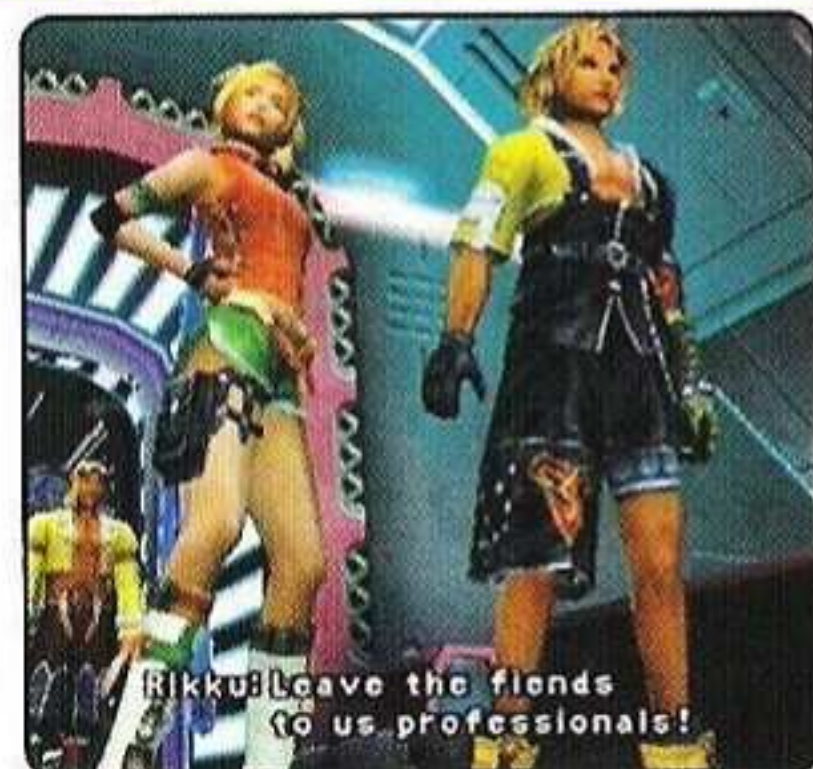
Lokalizacja Mercury Crest: Sanubia Desert, w skrzyni na obszarze ze znakiem runicznym Cactuara, licznymi napisami w języku Al-Bhed i burzą piaskową; w alkwie na północnym-zachodzie. Jeśli masz włączoną mapę, to z pewnością nie zdołasz go przegapić.

Lokalizacja Mercury Sigil: Sanubia Desert, w skrzyni na obszarze zablokowanym przez burzę piaskową. By pozbyć się burzy, będziesz musiał zagrać w grę w chowanego z Cactuarami. Już podczas pierwszej wizyty na pustyni możesz się bliżej przyjrzeć znakowi runicznemu Cactuara, jednak dopiero po przejęciu kontroli nad sterowcem będziesz mógł przystąpić do zabawy. Polecam skorzystać z cechy No Encounters, gdyż na pustyni natkniesz się na wiele niebezpiecznych potworów, które tylko będą przeszkadzać podczas poszukiwań Ultimate Weapon. Jeśli nie masz takowej, możesz samemu ją stworzyć za pomocą 30 Purifying Salts na jednej ze swoich pancerzy.

Cechy: Break Damage Limit + Triple Overdrive + Double AP + Gillionaire

Cechy specjalne: zadaje zwiększone obrażenia gdy Rikku ma pełną energię życiową (punkty HP); brak oddziaływań na Aeony.

Pochodzenia nazwy: God Hand było jedną z najlepszych broni Tify w FINAL FANTASY VII. Nazwa ta występowała również w kilku innych grach firmy - Squaresoft, jak chociażby Ehrgeiz.



POWYŻSZY PORADNIK TO ZALEDWIE CZUBEK GÓRY ŁODOWEJ SEKRETÓW FINAL FANTASY X. WSZYSTKIM PRAWDZIWYM FANOM SAGI POLECAM WALKĘ MROCNymi AEONAMI - BEZ ULTIMATE WEAPONS W OGÓLE MOŻECIE NIE PRÓBOWAĆ. KOCHAM TĘ GRĘ WŁAŚNIE ZA MOŻLIWOŚĆ ODKRYWANIA SETEK SEKRETÓW PRZEZNACZONYCH TYLKO DLA NAJBARDZIEJ HARDCOROWYCH GRACZY.



ONA

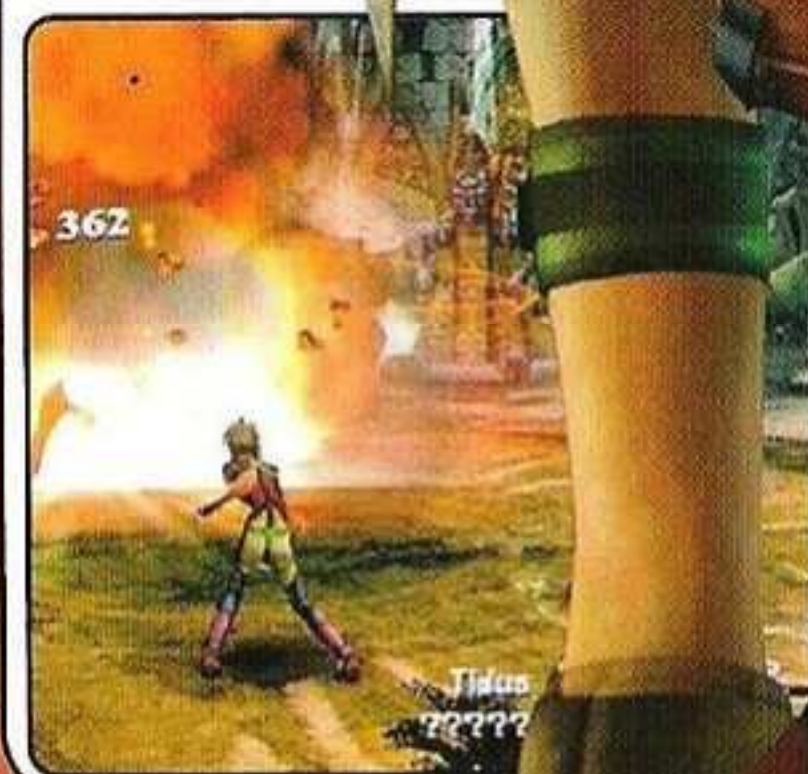
Lokalizacja Mars Sigil: odblokuj dowolną kombinację 10 potworów z kategorii Area Creations i Species Creations na arenie we wschodniej części Calm Lands, a trener da ci go w nagrodę. Area Creations odblokowuje się, gdy złapiesz przynajmniej po jednym potworze z każdego gatunku na danym obszarze, Species Creations zaś - jak zbierzesz po kilka potworów z wybranych gatunków. Jeśli trener nie chce ci przekazać Mars Sigil, spróbuj porozmawiać z nim kilkakrotnie bądź sprawdź, czy odblokowałeś odpowiednią liczbę potworów. Zadanie nie jest zbyt trudne, aczkolwiek dość czasochłonne.

Cechy: Break Damage Limit + Triple Overdrive + First Strike + Counterattack.

Cechy specjalne: zadaje większe obrażenia, gdy Auron ma mocno nadszarpniętą energię życiową (punkty HP); pozwala Youjimbowi przekroczyć limit 9999 obrażeń.



Pochodzenia nazwy: wszystkie części sagi FINAL FANTASY miały podobną do katany broń o nazwie Masamune. Zacerpnięto ją ze sławnej japońskiej legendy o kowalu Masamune. Goro Nyudo Masamune żył na przełomie XIII i XIV wieku i jest uznawany za jednego z najwspanialszych japońskich wytwórców mieczy.



PS2

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



● Nieśmiertelność – podczas gry zrób pauzę i wciśnij po kolei:
 ◻ L1 ◻ R1 ◻ L2 SELECT R2
 Po udanym wbiciu kodu automatycznie rozpocznie się gra.

● Nieskończona ilość amunicji – podczas gry zrób pauzę i wciśnij:
 ◻ L2 ◻ L1 SELECT R2 ◻ SELECT

Po udanym wbiciu kodu automatycznie rozpocznie się gra.

● Dostęp do kolejnych misji – wejdź w Options, wybierz Passwords, a następnie wpisz:

ORANGUTAN – misja druga, (A Storm in the Port),
 BABOON – misja trzecia, (Needle in a Haystack),
 CHIMPANZEE – misja czwarta, (Several Bridges Too Far),
 LEMUR – misja piąta, (Rolling Thunder),
 GORILLA – misja szósta, (The Horten's Nest),
 ● Wróg pada po jednym strzale – w Passwords wpisz: URTHEMAN

● Każda broń zyskuje funkcję zooma snajperskiego – wpisz: LONGSHOT

● Giniesz po jednym strzale wroga – wpisz: WHATYOUGET

● Zabijasz wroga tylko po trafieniu w głowę – wpisz: GLASSJAW

● Ochrona przed strzałami – wpisz: BULLETZAP

● Przekształca naboje w świetne pociski – wpisz: TPD0MOHTON

● Ukończenie misji ze złotym medalem – wpisz: MONKEY

● Ukończenie poprzedniej misji ze złotym medalem – wpisz: TIME-WARP

● Niemcy biegają w śmiesznych czapkach – wpisz: HABRDASHR

● U wroga widać jedynie broń i hełmy – wpisz: WHERERU

● Należy pamiętać, aby wszystkie kody wpisane w Passwords zatwierdzić w Bonusie.



PS2

STATE OF EMERGENCY

● Wszystkie operacje w czasie gry.

● Nieśmiertelność:
 L1 L2 R1 R2 ◻

● Nieograniczona amunicja:
 L1 L2 R1 R2 ◻

● Nieograniczony czas:
 L1 L2 R1 R2 ◻

● Spadające głowy:
 L1 L2 R1 R2 ◻

● Pomniejszenie:
 R2 R2 L1 L2 ◻

● Powiększenie:
 R1 R2 L1 L2 ◻

● Powrót do normalności:
 R1 R2 L1 L2 ◻

● Przejście do następnej misji:
 ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻

● Bull w Kaosie:
 → → → → ◻

● Freak w Kaosie:
 → → → → ◻

● Spanky w Kaosie:
 → → → → ◻

PS2

DYNASTY WARRIORS 3

● Wszystkie operacje przy głównym menu.

● Wybór strony:
 ◻ ◻ ◻ ◻ L1 R1 R2 L2

● Dostęp do wszystkich 41 postaci:
 ◻ R1 ◻ L1 ◻ R2 ◻ L2

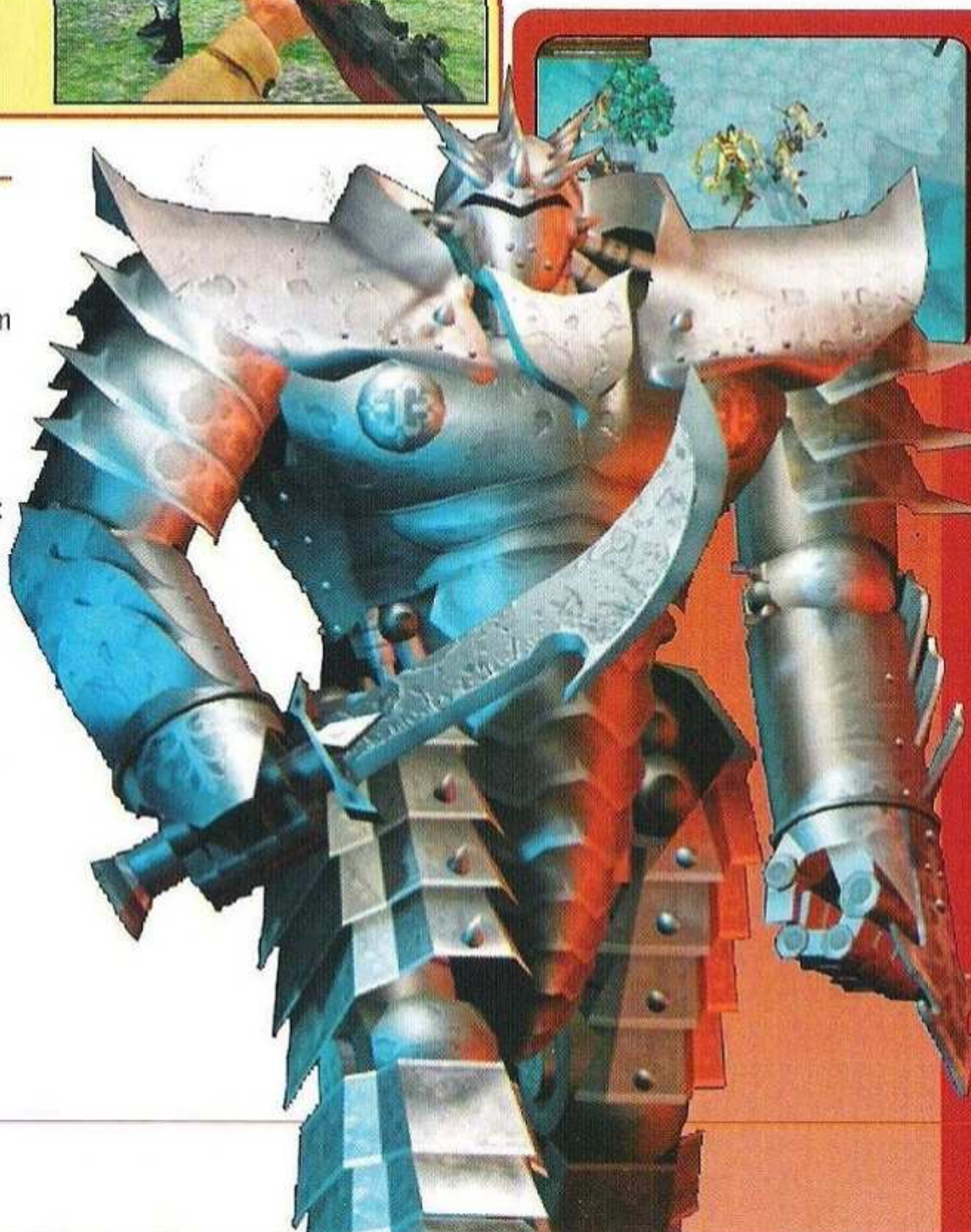
● Dostęp do wszystkich filmów:
 L1 ◻ R1 ◻ L2 ◻ R2 ◻

● Dostęp do generałów Shu:
 L1 ◻ ◻ R2 L1 L2 L2 R1

● Dostęp do generałów Wei:
 ◻ ◻ L1 L2 R1 R2 L1 L2

● Dostęp do generałów Wu:
 ◻ L1 ◻ R1 R2 L1 L2 L2

● Dostęp do wszystkich etapów:
 R1 R2 L2 L1 ◻ R2 ◻ L1



PS2

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

● Podczas gry wciśnij i przytrzymaj jednocześnie klawisze:
 L1 R2 ◻ ← R3

Dzięki temu otrzymasz 75 000 sztuk złota i wszystkie czary.

● W czasie gry wciśnij i przytrzymaj naraz:

L1 R2 ◻ ← START

Staniesz się nieśmiertelny i uzyskasz międzypoziomowy portal.

● Również w czasie gry przytrzymaj naraz:

R1 L1 L3 R3

Dostaniesz postać z poziomem 100 wraz z całym ekwipunkiem.

XBOX

NASCAR THUNDER 2002

● W celu uzyskania nowych kierowców wpisz kolejne imiona z listy w rubryce driver name w trybie Create-a-Car – każdorazowe wpisanie zostanie potwierdzone krótką wiadomością:

1. Dave Alpern
2. Buster Auton
3. Scott Brewer
4. Audrey Clark
5. Rick Edwards
6. Michelle Emser
7. Katrina Goode
8. Diane Grubb
9. Jim Hannigan
10. Troi Hayes
11. Crissy Hillsworth
12. Traci Hutzapple
13. Rick Humphrey
14. Kristi Jones
15. Joey Joulwan
16. Cheryl King
17. Mandy Misiak
18. Josh Neelon
19. Dave Nichols
20. Kitt Paint
21. Benny Parsons
22. Ken Patterson
23. Dick Paysor
24. Tom Renedo
25. Sasha Soares
26. Chuck Spicer
27. Daryl Wolfe



● Aby uzyskać tryb Paintball, na ekranie Race Day wciśnij: góra, dół, lewo, prawo, biały, góra, góra. Podczas gry góra będzie działać jak spust.

● Aby włączyć tryb Hardcore, przy głównym menu wciśnij: góra, dół, lewo, prawo, biały, góra, dół.

● Aby zamontować superzawieszenie, przy głównym menu wciśnij: góra, dół, lewo, prawo, biały, lewo, prawo.

● Aby zmniejszyć samochody, przy głównym menu wciśnij: góra, dół, lewo, prawo, biały, dół, góra.

● Aby zmienić wygląd samochodów, przy głównym menu wciśnij: góra, dół, lewo, prawo, biały, prawo, lewo.

XBOX

NBA INSIDE DRIVE 2002

● W panelu Codes w Options wpisz:

CARDIOMAN – zawodnicy przestaną się męczyć,

HOOLIGAN – będzie można zagrać piłką nożną,

GOTGAME – piłka będzie biało-pomarańczowa (jak w WNBA),

WINDYCITY – możliwość gry na hali w Chicago,

GIMMETHAT – transfery staną się o wiele łatwiejsze,



IGOTHOPS – alley-oopy staną się codziennością,

THREE4ALL – rzuty za trzy przestaną sprawiać problem,

GAMEOVER – sprawdź sam

SANDINMYSHORTS – piłka przemieni się w plażówkę,



BACHMAN – kolejna piłka,

SMALLSHOES – wszyscy staną się niewysocy,

SPIKEIT – pomieszanie z siatkówką,

OLDSCHOOL – czerwono-biało-niebieska piłka

XBOX

THE SIMPSONS ROAD RAGE

● Aby zmienić wygląd Barta, ustaw datę 10/31 na Xboxie,

● Aby zobaczyć Krusty'iego w nowym uniformie, ustaw zegar na 1 stycznia,

● Aby zmienić wygląd Marge, ustaw datę na 22 listopada,

● Aby zmienić wygląd Apu, ustaw datę na 25 grudnia,

● Aby uzyskać więcej pieniędzy, na ekranie z opcjami wciśnij R i L, a następnie po kolei Y, Y, Y, Y



● Aby uzyskać nowe widoki kamery, na ekranie z opcjami wciśnij R i L, a następnie po kolei B, B, B, B

● Aby odblokować postacie 2D, na ekranie z opcjami wciśnij R i L, a następnie po kolei X, X, X



XBOX

SSX TRICKY

● Aby zagrać jako DJ Mix Master Mike, na tytułowym menu przytrzymaj L i R, a następnie wciśnij po kolei A, A, prawo, A, A, dół, A, A, lewo, A, A, góra. Po wbiciu kodu wybierz kogokolwiek, a postać automatycznie zmieni się w Mike'a.



XBOX

SHREK

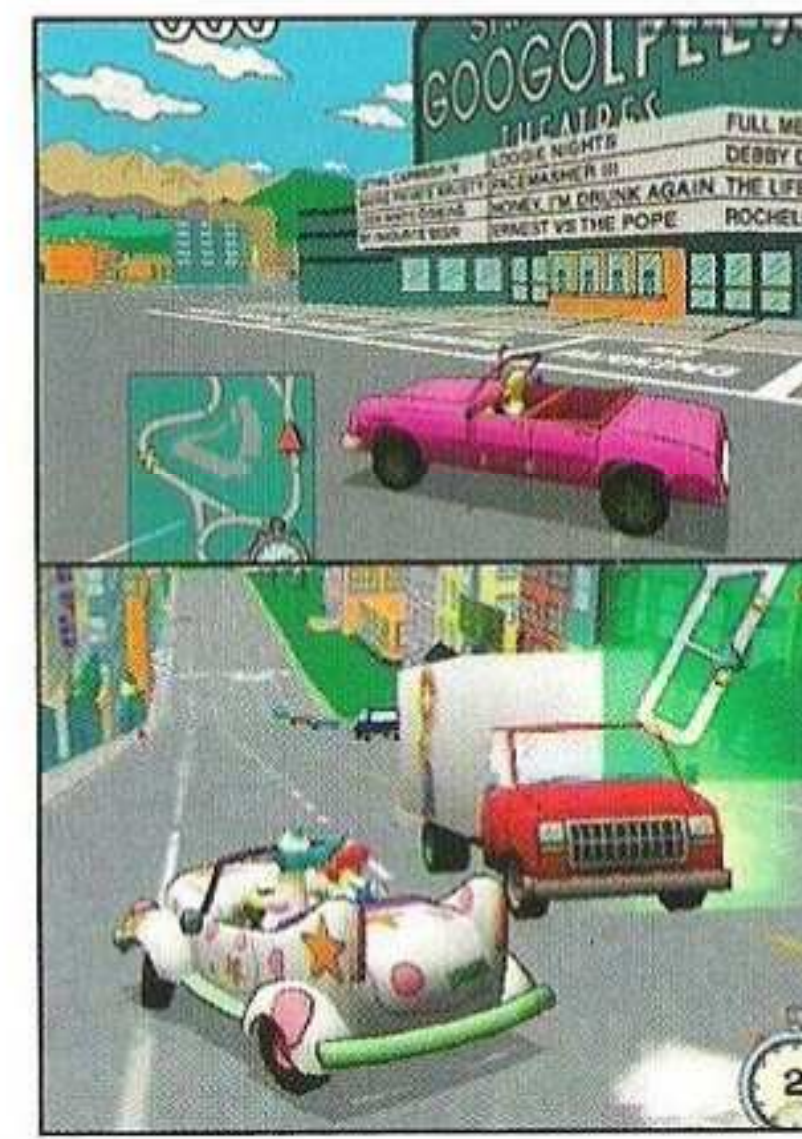
● Nieśmiertelność – podczas tytułowego menu wciśnij: góra, dół, dół, B, A, A, X, dół, góra, lewo, B



● Aby przełączyć się na tryb nocny, na ekranie z opcjami wciśnij R i L, a następnie po kolei A, A, A, A

● Aby włączyć nuklearny autobus, na ekranie z opcjami wciśnij R i L, a następnie po kolei B, B, Y, A

● Aby odblokować Smithers'ów, na ekranie z opcjami wciśnij R i L, a następnie po kolei B, B, Y, Y



GAME BOY ADVANCE

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



• Aby odblokować cheaty musisz ukończyć grę w 100% i zdobyć od konkretną liczbę złotych medali.

- Stud Mode: 10
- Perfect Rail Balance: 11
- Unlimited Special: 12
- Perfect Manual Balance: 13
- Small Skaters: 14
- Slow Motion Mode: 15
- Turbo Mode: 16
- Big Skaters: 17
- Moon Physics: 18

• Podobnie, aby uzyskać dostęp

do nowych etapów:

- The Zone: 2
- The Zone – Speed Level: 4
- The Zone – Rail Level: 6
- The Zone – Geo Level: 8
- The Zone – Fan Level 9

• Oraz umożliwić sobie grę nowymi skaterami:

- Wolverine: 1
- Shaun Palmer: 5
- Mindy: 7

• Aby odblokować filmiki dla każdego z zawodników, zdobądź złote medale na wszystkich etapach w trybie competition.



GAME BOY ADVANCE

HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE



• Aby otrzymać przydatne przedmioty, musisz mieszać ze sobą inne w odpowiednich kombinacjach. Oto one wraz z otrzymywanymi przedmiotami.

Antidote: Collapsible Cauldron, Bezoar Stone, Aconite, Boomslang Skin.

GrandPepper Up: Brass Cauldron, Octopus Powder, Bicorn Horn, Mandrake Root.

Grand Wiggenweld Potion: Silver Cauldron, Octopus Powder, Silver Unicorn Horn, Wolfsbane.

Herbicide: Copper Cauldron, Dried Nettles, Porcupine Quills, Snake Fangs.

Pepper Up: Copper Cauldron, Bicorn Horn, Mandrake Root.

Vitamix: Copper Cauldron, Wormwood, Asphodel Root, Monkshood.

Wiggenweld Potion: Collapsible Cauldron, Silver Unicorn Horn, Wolfsbane.

GAME BOY ADVANCE

RAYMAN ADVANCE

• Aby otrzymać 99 żyć zapauzuj grę, a następnie wstukaj podany kod: Lewo, Prawo, Dół, Prawo, Lewo, R.

• Aby odblokować wszystkie specjalne ruchy Raymana, zapauzuj grę, i wklep: Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Góra, L.

• Aby uczynić Raymana niezwykłym, zapauzuj grę, a następnie wklep: Prawo, Góra, Prawo, Lewo, Prawo, R.

• Aby wrócić Raymanowi zdrowie, zapauzuj grę i wstukaj kod: L, Dół, Lewo, Góra, Dół, R.

• Aby nie tracić kolejnych możliwości kontynuacji, na ekranie kontynuacji wklep: Góra, Dół, Prawo, Lewo, Start.



GAME BOY ADVANCE

SUPER BUST-A-MOVE

• Aby odblokować Extra Mode, na ekranie tytułowym wciśnij: B, R, L, B.

• Aby uzyskać dostęp do ukrytych postaci, na ekranie tytułowym wciśnij: A, R, L, A.



GAME BOY ADVANCE

TEKKEN ADVANCE

• Możliwość gry dowolną z postaci uzyskasz, gdy w głównym menu wykonasz następujące czynności:

- wciśnij i przytrzymaj A i B
- nie puszczając A i B, wklep: L,



R, R, L, L, Góra, Góra, R.

• Aby ujrzeć każdą postać w dodatkowym kostiumie, podczas wyboru postaci zamiast A wciśnij Start, a wybrany fighter zaprezentuje swoje nowe wdzianko.

TEKST: DAWID MUSZYŃSKI

GAME BOY ADVANCE

GUILTY GEAR X

• Dodatkowe stroje: wciśnij Start lub Select podczas wyboru zawodnika, by zmienić jego kostium.

• Możesz odblokować Dizzy na dwa sposoby – pokonać Daredevil Dizzy w Survival Mode lub ukończyć Stage 10 w Arcade Mode.

• Testament: analogicznie jak poprzednio – pokonaj Daredevil Testament w Survival Mode lub ukończ Stage 9 (Testament) a następnie Stage 10 (Dizzy) w Arcade Mode.

• Aby odblokować tryb Original ukończ Survival Mode



GAME BOY ADVANCE

WARIO LAND 4

• Odsłuchiwanie płyt: za każdym razem gdy zbierzesz CD, będzie on dostępny do odsłuchania później. Gdy będziesz już miał jakieś, użyj Sound Room żeby je przesłuchać.

• Wario Karaoke: aby odblokować Wario Karaoke, w Sound Room podświetl „Exit” i wciśnij R + L + Select + Start + Góra.

Korzystając z tego trybu możesz pobawić się nieco zebranymi płytami – zwiększać tempo, spowalniać, itp. Możesz tego dokonać używając przycisków kierunkowych (Lewo – Prawo/Góra – Dół) oraz R i L.

GAME BOY ADVANCE

MONSTERS, INC.

• Wpisz wybrane hasło, aby uzyskać dostęp do kolejnych leveli:

Level 2: YMB2VN

Level 3: LRB13G

Level 4: 4RB97C

Level 5: 7QCZB9

GAMECUBE NINTENDO FIFA WORLD CUP

● Aby odblokować nowe teamy, musisz wygrać mistrzostwa drużynami z danych regionów:

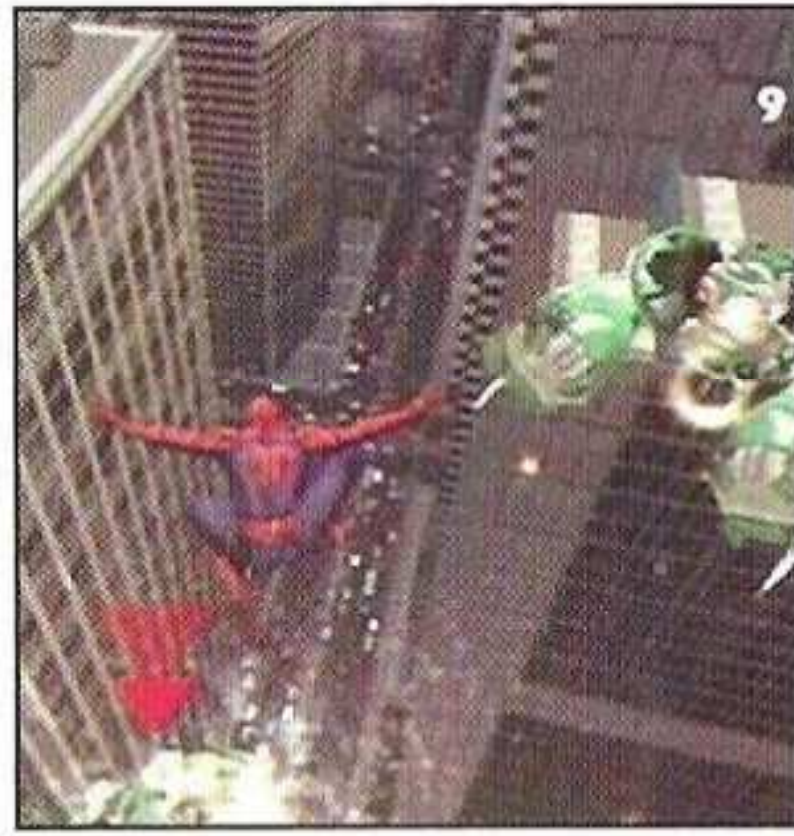
All-Europe Team: Europe, Oceania
All-Americas Team: N. America, S. America
All-Africa Team: Africa
All-Asia Team: Asia
All-World: wszystkie regiony



GAMECUBE NINTENDO SPIDER-MAN

● Aby odblokować wszystkie Combat Moves w menu Specials wybierz opcję Cheat i wpisz KOALA.

● Aby odblokować specjalny filmik z Vulture, zdobądź 20 000 punktów w Story Mode. Film będzie dostępny w Galerii.



GAMECUBE NINTENDO RESIDENT EVIL

● Za każdym razem, gdy ukończysz grę na wybranym poziomie trudności jako Jill lub Chris, uzyskasz możliwość przebrania obojga w nowe stroje. Gdy ukończysz grę, rozpocznij ją ponownie, a w skrzyni z przedmiotami znajdziesz klucz, którego możesz użyć do otwarcia drzwi, gdzie znajdziesz nowy kostium. Każdy z poziomów trudności pozwoli zdobyć inny strój. Są to:

Pierwsze podejście – Jill: strój komandosa
Drugie podejście – Jill: strój z RE3: Nemesis
Pierwsze podejście – Chris: luzackie wdzianko
Drugie podejście – Chris: strój z RE CODE: Veronica

● Real Survival jest ukrytym trybem, który odblokowany zostanie automatycznie, kiedy już ukończysz grę jako Jill lub Chris. W tym trybie przedmioty włożone do danej skrzyni pozostaną właśnie w niej – nie będą dostępne w innych, co czyni grę znacznie trudniejszą.

● Ukończ grę na poziomie trudności Hard, by odblokować tryb Invisible Enemy. W tym trybie jedynie słyszysz odgłosy wydawane przez wrogów – pozostają oni niewidoczni do chwili kontaktu z nimi (czego nie polecam).

● Gdy ukończysz grę zarówno Jill jak i Chrisem na wybranym pozio-



mie trudności, przy kolejnym podejściu do gry, niektórzy przeciwnicy zostaną zastąpieni przez tzw. Kamikaze Zombies, które są naprawdę niemiłe w bliskich spotkaniach.

● Wyrzutnia rakiet, czyli bardzo potężna broń tylko czeka by znaleźć się w Twoim posiadaniu. Musisz tylko ukończyć grę dowolną postacią na dowolnie wybranym poziomie trudności. Z małym zastrzeżeniem: trzeba zrobić to w czasie mniejszym niż 3 godziny! Kiedy już uda Ci się tego dokonać, będziesz mógł rozpocząć nową grę mając do dyspozycji wyrzutnię.

● Jeśli próby zdobycia wyrzutni kończą się fiaskiem, w ramach treningu możesz ukończyć grę w czasie mniejszym niż 5 godzin, by uzyskać Samurai Edge – ulepszony handgun z nieskończoną amunicją.



GAMECUBE NINTENDO TONY HAWK'S PRO SKATER 3



● Poniższy kod pozwala na odblokowanie wszystkich ukrytych dodatków w grze. W odpowiednim miejscu (menu Option, cheat screen) wpisz:

MARKEDCARDS

● Możesz włączać i wyłączać ten cheat podczas gry wciskając Start i korzystając z menu Cheats.

● Synowie Tony'ego Hawka. Aby mieć możliwość zagrania nimi,

w menu Create Skater nadaj swojemu zawodnikowi imiona:

Spencer Hawk
Riley Hawk

Gdy to zrobisz, pojawią się Twoi nowi zawodnicy. Podobnie możesz zrobić w przypadku twórców gry z Neversoftu:

Joel Jewett
Sandy Jewett
Nicole Winnick
Mike Ward
Trey Smith

● Aby obejrzeć wszystkie zakończenia skaterów, w menu cheats wpisz POPCORN.

● Aby uzyskać dostęp do ukrytych zawodników, w odpowiednim menu (Options>Codes) wpisz FREAK-SHOW.

● Dodatkowy kod na nowych skaterów to WEEATDIRT.

GAMECUBE NINTENDO BATMAN: VENGEANCE

● Uruchomienie Cheat Mode
Na głównym menu gry, naciśnij kolejno L, R, L, R, X (2), Y (2). Powinieneś usłyszeć specyficzny dźwięk

● Wszystkie Power Moves i 120 sztuk Punktów Doświadczenia
W głównym menu gry, naciśnij L (2), R (2), L, R, L, R. Usłyszysz dźwięk.

● Nieskończona liczba batarangów i elektronicznych batarangów.
Naciśnij, w głównym menu, L, R, Y, X. Pomyśle zakończenie akcji oznajmione zostanie przez dźwięk.

● Nieskończona liczba kajdanek
W głównym menu gry, naciśnij kolejno X, Y, X, Y, L, R (2), L (2). I tutaj znowu usłyszysz dźwięk.

● Nieskończona liczba Batlauncherów
Y, X, Y, X, L, R, L, R wciśnięte po kolei w głównym menu zostaną zakończone specyficznym dźwiękiem.



GAMECUBE NINTENDO SUPER SMASH BROS. MELEE

● Aby podczas gry na danym etapie słuchać alternatywnego utworu przeznaczonego dla danej planszy, gdy wybierasz etap wciśnij i przytrzymaj L lub R. Każdy level ma dostępny dodatkowy utwór:

Great Bay: Saria's Song
Hyrule Temple: Fire Emblem
Icicle Mountain: Balloon Fight
Big Blue: Mach Rider
Yoshi's Island: Super Mario Bros. 3
Onett: Earthbound (2)

Pokemon Stadium: Pokemon Battle Theme
Mushroom Kingdoms I and II: Dr. Mario
Battlefield: Multi-Man Melee Theme
Final Destination: Alternate SSBM Theme



Ankieta

Czy spodobało ci się Wydanie Specjalne CLICK! KONSOLE? A może spodziewałeś się czegoś całkiem innego? Teraz możesz podzielić się z nami swoimi uwagami. Odpowiedz na pytania poniższej ankiety i wyślij je do nas SMS'em. Spośród uczestników ankiety rozlosujemy upominki – niespodzianki!

1. CLICK! KONSOLE

- A) to doskonały pomysł, róbcie tak dalej!
 B) podobał mi się, ale mógłby być jeszcze lepszy
 C) to nic ciekawego
 D) to absolutna porażka!

2. Jeśli za jakiś czas pojawi się nowy numer CLICK! KONSOLE...

- A) na pewno go kupię bez względu na okoliczności
 B) raczej go kupię
 C) chyba go nie kupię
 D) na pewno go nie kupię

3. Gdyby następny numer CLICK! KONSOLE był trochę droższy, w zamian musiałby mieć...

- A) więcej stron
 B) więcej plakatów
 C) płytę CD do konsoli
 D) gadżety

4. W piśmie powinno być więcej recenzji gier na platformę:

- A) PlayStation 2 / PSOne
 B) Xbox
 C) GameBoy Advance
 D) GameCube

Wybrane przez siebie odpowiedzi wpiszesz w treść wiadomości SMS zgodnie ze wzorem:
 CL.KI.#.#.#.#

[zamiast # wpisz wybrane odpowiedzi na pytania – A, B, C lub D, np. CL.KI.B.D.A.C]

Dalsze informacje znajdziesz po prawej stronie w tabelce ZASADY ZABAWY

Uwaga: prosimy o szczerą odpowiedź na powyższe pytania! Treść odpowiedzi nie ma wpływu na udział w losowaniu nagród, a dzięki waszej pomocy będziemy mogli robić jeszcze lepsze pismo.

Redakcja CLICK!

Wygraj gry na PLAYSTATION

Jeśli chcesz wygrać jedną z doskonałych gier na PlayStation 2 lub PSOne, weź udział w naszym konkursie SMS! Odpowiedz na pytanie:

Czy konsola PS2 potrafi odtwarzać filmy DVD?

- A) Tak B) Tak, ale po przeróbce
 C) Nie D) Tak, ale w wersji PS2 Video Edition

Wybraną przez siebie odpowiedź wpiszesz w treść SMS, zgodnie z wzorem:

CL.KP.#

[zamiast # wpisz A, B, C lub D, np. CL.KP.B].

Dalsze informacje znajdziesz po prawej stronie w tabelce ZASADY ZABAWY

Wśród nagród znajdują się:

- 2 gry Mike Tyson Heavyweight Boxing [PS2],
- 2 gry State Of Emergency [PS2],
- 2 gry Max Payne [PS2],
- 2 gry Emperor's New Groove [PSOne],
- kolekcjonerskie wydanie gry WRC dla PS2 z oryginalną koszulką
- ekskluzywne wydanie Jak & Daxter dla PS2

Na wasze zgłoszenia czekamy do 15 września 2002!

Wygraj gry na GAMECUBE

Tylko u nas i tylko dla was – gry na GameCube'a! Chcesz je wygrać? Weź udział w naszym konkursie SMS! Odpowiedz na pytanie:

Którego z poniższych urządzeń nie ma w konsoli GameBoy Advance?

- A) Kolorowego ekranu B) Układu dźwiękowego
 C) Stacji dyskiety D) Łączna USB

Wybraną przez siebie odpowiedź wpiszesz w treść SMS, zgodnie z wzorem:

CL.KG.#

[zamiast # wpisz A, B, C lub D, np. CL.KG.B].

Dalsze informacje znajdziesz po prawej stronie w tabelce ZASADY ZABAWY

Na wasze zgłoszenia czekamy do 15 września 2002!

UWAGA:

Odpowiedzi konkursowe przyjmujemy wyłącznie w formie wiadomości SMS. Prosimy nie przysyłać rozwiązań w listach oraz e-mailach, gdyż nie będą one brane pod uwagę podczas losowania nagród.



Wygraj **KIEROWNICĘ** DO PC I KONSOLI PSOne/PS2

Ta wspaniała kierownica pasuje zarówno do PC, jak i konsol PSOne oraz PlayStation 2! Chcesz ją wygrać? Odpowiedz na proste pytanie i wyślij do nas SMS! Jeśli będziesz miał szczęście, ten supersprzęt będziej twój...

Co oznacza w rajdach skrót WRC?

A) Wielki Rajd Czukczów
C) Warsaw Rally Club

B) World Rally Championship
D) World Rally Confusion

Wybraną przez siebie odpowiedź wpisz w treść wiadomości SMS, zgodnie z wzorem:

CL.KK.#

[zamiast # wpisz A, B, C lub D, np. CL.KK.B].

Dalsze informacje znajdziesz po prawej stronie w tabelce ZASADY ZABAWY

Na wasze zgłoszenia czekamy do .15 września 2002!

Wygraj **GAMECUBE'a**

Najnowsza konsola do gier Nintendo GameCube jest w zasięgu twoich rąk! Odpowiedz na proste pytanie i wyślij do nas SMS! Jeśli będziesz miał szczęście, GameCube z grą Pikmin będzie twój!

Kiedy odbyła się Polska premiera konsoli Nintendo GameCube?

A) 1 stycznia 2002
C) 6 lipca 2002

B) 3 maja 2002
D) 24 grudnia 2001

Wybraną przez siebie odpowiedź wpisz w treść wiadomości SMS, zgodnie z wzorem:

CL.KX.#

[zamiast # wpisz A, B, C lub D, np. CL.KX.B].

Dalsze informacje znajdziesz po prawej stronie w tabelce ZASADY ZABAWY

ZASADY ZABAWY

- Wszystkie odpowiedzi przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS
- W zależności od tego, w którym konkursie chciałbyś wziąć udział, wybierz odpowiednią treść wiadomości SMS, podaną przy opisie konkursu. W miejsce oznaczone # wpisz wybraną przez siebie odpowiedź, np. CL.KX.A

- Odpowiadając na pytania ankiety, wyślij SMS o treści CL.KI.#.#.#.# [zamiast # wpisz swoje odpowiedzi: A, B, C lub D np. CL.KI.C.B.A.D]

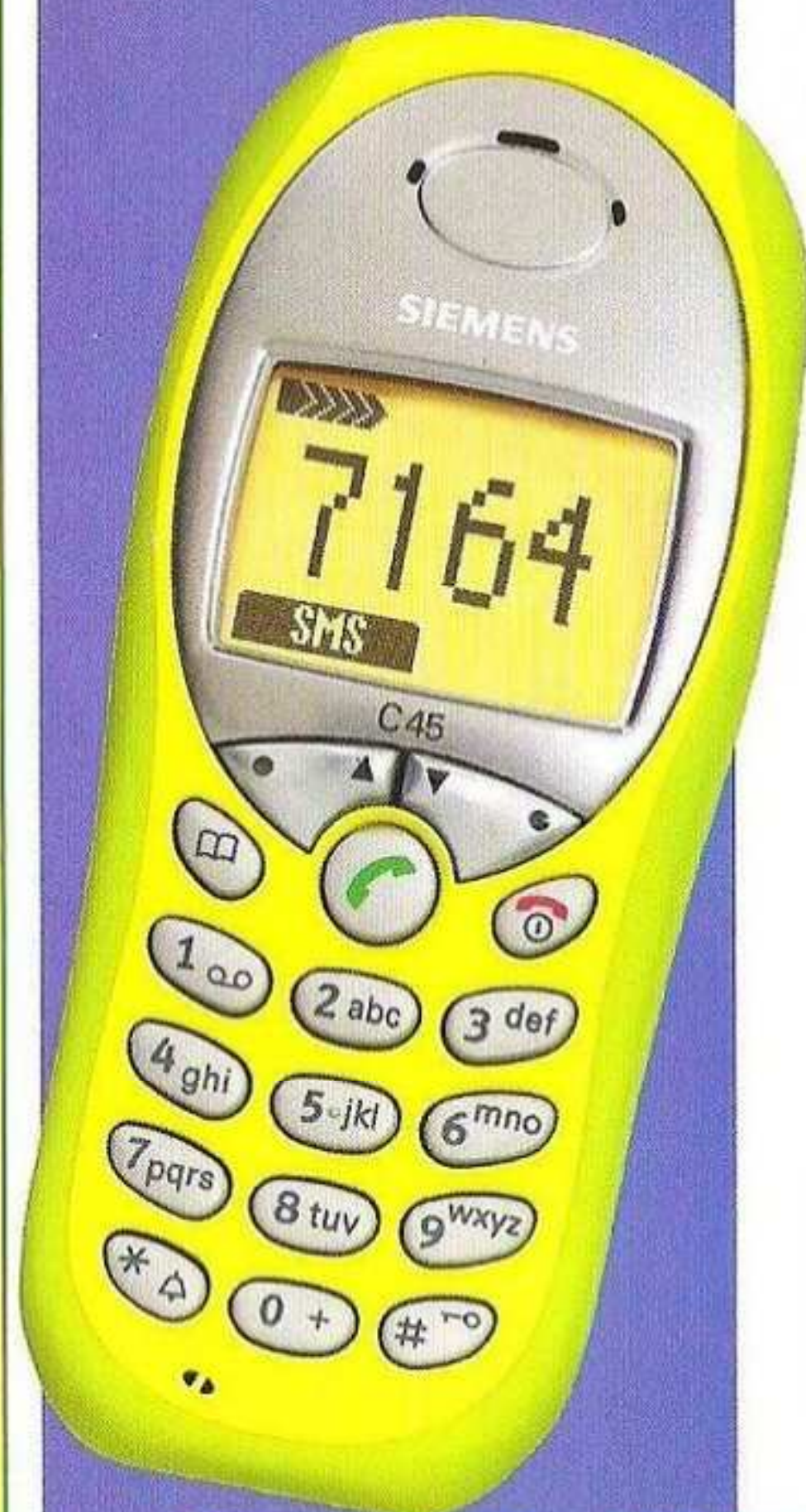
- Możesz wziąć udział w dowolnej ilości konkursów, możesz zgłaszać się wiele razy!

- SMS'y wysyłaj na numer

7164

Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości (dużymi literami, bez spacji, zgodnie ze wzorem). Jakiegokolwiek pomyłki spowodują, że system komputerowy uzna zgłoszenie za błędne! Prosimy nie wpisywać w SMS żadnych dodatkowych treści (nazwiska itp.)!

Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1 zł (+ 22% VAT), usługa dostępna w sieciach Eto, Iteleo, Plus GSM



Co dwie płyty to nie jedna... teraz jeszcze więcej zabawy!

W najnowszym numerze:

- 88 stron
- CD-ROM z pełną wersją gry Heli Heroes
- CD-ROM z demami: Dungeon Siege, Duke Nukem MP, Medieval: Total War, Imperium Galactica III



Uwaga: superatrakcyjna cena!

W kioskach od 13 sierpnia